



**HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

İç Mimarlık Ve Çevre Tasarımı Anabilim Dalı

**GRAFİK ROMANIN MİMARİSİ, MİMARLIĞIN GRAFİK ROMANLA ANLATIMI:
ÇİZGİLERLE MODERN TÜRKİYE MİMARLIĞI ÖRNEĞİ**

Onur KUTLUOĞLU

Doktora Tezi

Ankara, 2026



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anabilim Dalı

GRAFİK ROMANIN MİMARİSİ, MİMARLIĞIN GRAFİK ROMANLA ANLATIMI:
ÇİZGİLERLE MODERN TÜRKİYE MİMARLIĞI ÖRNEĞİ

Onur KUTLUOĞLU

Doktora Tezi

Ankara, 2026

**GRAFİK ROMANIN MİMARİSİ, MİMARLIĞIN GRAFİK ROMANLA ANLATIMI:
ÇİZGİLERLE MODERN TÜRKİYE MİMARLIĞI ÖRNEĞİ**

Danışman: Prof. M. Hakan ERTEK

Yazar: Onur KUTLUOĞLU

ÖZ

Bu çalışma, grafik romanların mekânsallığını mimarlıkla kurduğu ilişkiler üzerinden incelemektedir. Çalışmanın temel amacı, grafik romanların yalnızca metin ve imgenin birleşiminden oluşan hibrit anlatı biçimleri olarak değil, aynı zamanda kendi mekânsal mantığı, yapısal örgütlenmesi ve dolaşım kurgusu bulunan arkitektonik pratikler olarak değerlendirilebileceğini ortaya koymaktır. Bu doğrultuda tez, grafik roman ile mimarlık arasındaki ilişkiyi iki eksende ele almaktadır. İlk eksen, grafik romanın kendi iç yapısına odaklanmakta; parça-bütün ilişkisi, sayfa düzeni, panel organizasyonu, tabüleri okuma biçimleri ile okurun sayfa üzerindeki dolaşımını grafik romanın mekânsal kuruluşunun temel bileşenleri olarak tartışmaktadır. İkinci eksen ise mimarlığın grafik roman içerisindeki temsil ve anlatı potansiyeline yönelmekte ve mimari temsil araçlarının sayfa kurgusu ve anlatı üretimiyle ilişkisini bir içerik problemi olarak incelemektedir.

Araştırma, nitel yöntem çerçevesinde yürütülmüş; grafik roman kuramı ile mimarlık kuramı arasında kavramsal bir ilişki kurulmuştur. Çalışmanın kuramsal altyapısı, grafik romanın yapısal ve mekânsal niteliğine ilişkin temel tartışmalar ile mimarlıkta tektonik, arkitektonik, temsil ve deneyim kavramları üzerinden oluşturulmuştur. Bu çerçevede doğrultusunda, *Çizgilerle Modern Türkiye Mimarlığı* projesi bünyesinde üretilen *Opera'nın Hayaleti* ve *Ankara Palas'ın Merdivenleri* adlı grafik romanlar yapısal ve içeriksel çözümleme yöntemiyle incelenmiştir.

Çalışma sonucunda, grafik romanların yalnızca mekânı temsil eden anlatılar olmadığı, aynı zamanda kendi kuruluşlarında da mekânsal ve yapısal bir sistem barındırdığı ortaya konulmuştur. Sayfa düzeni, paneller arası eklemleme biçimleri ve okuma dolaşımı, anlatının oluşumunda belirleyici unsurlar olarak değerlendirilmiştir. Ayrıca mimarlığın grafik roman içinde yalnızca temsil edilen bir konu değil, anlatının kuruluşuna katılan yapısal bir bileşen haline gelebildiği gösterilmiştir. Bu yönüyle tez, grafik roman kuramına mekân ve

yapı odaklı bir katkı sunmakta; mimarlık tarihi, mimari temsil ve anlatı ilişkisine yönelik yeni bir tartışma zemini önermektedir.

Anahtar Sözcükler: Grafik Roman, Çizgi Roman, Mekânsal Anlatı, Mimari Temsil, Görsel Anlatı, Arkitektonik.

**ARCHITECTURE OF THE GRAPHIC NOVEL AND
NARRATING ARCHITECTURE THROUGH THE GRAPHIC NOVEL:
THE CASE OF AN ILLUSTRATED HISTORY OF MODERN TURKISH ARCHITECTURE**

Supervisor: Prof. M. Hakan ERTEK

Author: Onur KUTLUOĞLU

ABSTRACT

This study examines the spatiality of graphic novels through the relationships they establish with architecture. Its primary aim is to demonstrate that graphic novels should be understood not merely as hybrid narrative forms combining text and image, but also as architectonic practices with their own spatial logic, structural organization, and modes of circulation. In this context, the study addresses the relationship between graphic novels and architecture along two interrelated axes.

The first axis focuses on the internal structure of the graphic novel, examining part–whole relations, page layout, panel organization, tabular modes of reading, and the reader’s movement across the page as fundamental components of its spatial constitution. The second axis explores the representational and narrative potential of architecture within graphic novels, investigating how architectural representational tools relate to page construction and narrative production.

The research is conducted within a qualitative framework and establishes a conceptual dialogue between graphic novel theory and architectural theory. Its theoretical foundation is built upon key discussions of the structural and spatial qualities of graphic novels, alongside architectural concepts such as tectonics, architectonics, representation, and experience. Within this framework, the graphic novels *Opera’nın Hayaleti* and *Ankara Palas’ın Merdivenleri*, produced as part of the *An Illustrated History of Modern Turkish Architecture* Project, are analyzed through structural and content-based methods.

The study demonstrates that graphic novels are not merely narratives that represent space, but also forms that embody spatial and structural systems in their very constitution. Page layout, modes of articulation between panels, and reading circulation emerge as key elements in the production of narrative. Furthermore, architecture is shown to function not

only as a represented subject within graphic novels, but also as an active structural component that participates in the construction of narrative. In this respect, the dissertation offers a space- and structure-oriented contribution to graphic novel theory and proposes a new framework for discussing the relationship between architectural history, architectural representation, and narrative.

Keywords: Graphic Novel, Comic Book, Spatial Narrative, Architectural Representation, Visual Narrative, Architectonic.

TEŞEKKÜR

Bundan 21 yıl önce 2005 yılında kapısından ilk defa girdiğim Hacettepe Üniversitesi'nde, hayatı görüşümü ve düşünme şeklimi değiştirecek olan tasarım eğitimini aldığım ve bugün farklı şekillerde bu çalışmaya da katkıları olan danışman hocam Hakan Ertek'e ve jüri üyelerim Mesut Çelik ve Şaha Aslan'a teşekkür ederim. Bu 21 yılın tamamında dostluğu ve sabrıyla yanımda olan ve jüri üyeliğimi yapan Sırma Bilir'e ayrıca teşekkür ederim.

Bu çalışmanın temellerini oluşturan yüksek lisans tezimden bu yana, dostluğu ve bilgeliğiyle yanımda olan, Umut Şumnu'ya teşekkür etmek benim için ayrı bir anlam taşıyor. Birlikte ürettiklerimizin geldiği noktaya hâlâ şaşırıyorum. Bu sürecin hiçbir aşaması, Umut Hoca'nın üretim tutkusu ve bana duyduğu güven olmadan mümkün olmazdı.

Çizgilerle Modern Türkiye Mimarlığı ekibine de tek tek teşekkür ederim. İlk olarak hem dostluğu hem de projeye getirdiği yeni solukla Cem Dedekargınoğlu'na; projenin ortaya çıkmasını sağlayan Emine Merdim ve Arkitera'ya; Merve Nur Saygı, Ezgi Erdin ve Vitra'ya, çizgileriyle projenin perspektifini genişleten Kayahan Kaya, Bahadır Yazıcı ve Ahmet Aslan'a, değerli fikirleriyle projeyi zenginleştiren Funda Uz, Ertuğ Uçar ve Saitali Köknar'a minnettarım. Elbette grafik roman panellerinin içinde ve dışında desteğini esirgemeyen Engin Öncüoğlu'na teşekkürlerimi sunarım.

Bu zorlu süreçte desteklerini esirgemeyen, başta Meryem Yalçın olmak üzere tüm TOBB ETÜ İç mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü'ne teşekkürü borç bilirim.

Bu süreçte ihmal ettiğim, tüm dostlarıma sabırları için teşekkür ederim.

Boards of Canada'ya, Chris Ware'e saygılarımı sunarım.

Elbette en önemlisi, desteklerini hiçbir zaman esirgemeyen, varlıklarıyla bana her zaman güç ve cesaret veren annem Ayfer Uslu'ya ve abim Uğurcan Kutluoğlu'na teşekkür ederim.

Onur Kutluoğlu

Ankara

Mart 2026

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ÖZ.....	i
ABSTRACT	iii
TEŞEKKÜR	v
İÇİNDEKİLER DİZİNİ.....	vi
GÖRSELLER DİZİNİ	viii
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	xiii
GİRİŞ	1
1. BÖLÜM: ÇALIŞMA HAKKINDA	6
1.1. Tezin Amacı.....	6
1.2. Tezin Yapısı.....	7
1.3. Tezin Yöntemi.....	9
2. BÖLÜM: GRAFİK ROMANLARI TANIMLAMAK.....	12
2.1. Grafik Romanların Tarihsel Bağlamı ve Evrimi	14
2.1.1. 19. Yüzyılda Gelişmeler ve Modern Çizgi Romanların Ortaya Çıkışı.....	17
2.1.2. 20. Yüzyıl: Çeşitlenme ve Olgunlaşma	18
2.1.3. 21. Yüzyılda Grafik Roman: Kültürel Meşruiyetin Yükselişi	20
2.2. Grafik Roman Terimi Üzerine Tartışmalar.....	20
3. BÖLÜM: GRAFİK ROMANIN MİMARİSİ VE MEKÂNSAL ÖRGÜTLENİŞİ	24
3.1. Parça-Bütün İlişkisi: Grafik Roman Sayfası ve Gestalt	26
3.2. Grafik roman sayfası ve mekânsal organizasyonu: Spatio-Topia	32
3.3. Zamanın Mekânsallaşması ve Sayfa İçi Dolaşım.....	37
4. MİMARLIĞIN GRAFİK ROMANDA TEMSİLİ.....	41
4.1. Mekân Temsili ile Kurulan Sayfa Düzeni.....	54
4.2. Grafik Roman Anlatısında Bir İçerik Olarak Mimarlık	79

4.3.	Mimarlık Tarihi Grafik Romanları	88
5.	BÖLÜM: ÇİZGİLERLE MODERN TÜRKİYE MİMARLIĞI PROJESİ.....	98
5.1.	Projenin Amacı ve İçeriği.....	98
5.2.	Opera'nın Hayaleti: Arkitektonik Çözümleme	105
5.2.1.	Anlatısal İçerik	106
5.2.2.	Yapısal ve Biçimsel Kurgu	109
5.3.	Ankara Palas'ın Merdivenleri: Arkitektonik Çözümleme	117
5.3.1.	Anlatısal İçerik	117
5.3.2.	Yapısal ve Biçimsel Kurgu	123
SONUÇ	136
KAYNAKÇA	141
EKLER	148
Ek.1.	Makale Yayın Bilgisi	148
Ek.2.	Ankara Palas'ın Merdivenleri Grafik Romanı Sayfaları	149
YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI	170
ETİK BEYANI	171
DOKTORA TEZİ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU	172
DOCTORAL THESIS ORIGINALITY REPORT	173

GÖRSELLER DİZİNİ

Görsel 1 – Scott McCloud – <i>Blood in the gutter</i> (McCloud, 1993)	42
Görsel 2 – Bill Griffith. <i>The Plot Thickens</i> . 1980 (Oubapo, 1997)	43
Görsel 3 – Joe Matt. <i>Peepshow: The Cartoon Diary of Joe Matt</i> . 2003. (Matt, 2003)	44
Görsel 4 – Killoffer. <i>Bande dessinée en Tripoutre</i> . 1997 (Oubapo, 1997)	45
Görsel 5 - Fido Nesti. <i>1984</i> . 2021. (Orwell & Nesti, 2021)	46
Görsel 6 - David Mazzucchelli. <i>City of Glass: The Graphic Novel</i> . 2004. (Auster vd., 2004)	46
Görsel 7 - David Mazzucchelli. <i>City of Glass: The Graphic Novel</i> . 2004.(Auster vd., 2004)	47
Görsel 8 – Robert Crumb. <i>A Short History of America</i> . 1979 (“A Short History of America”, 2024).....	48
Görsel 9 - Maco. <i>Aloha</i> . 2012. (Maco, 2012)	49
Görsel 10 - Seth. <i>Clyde Fans: A Picture Novel in Five Parts</i> . 2019.(Seth, 2019, ss. 425-429)	49
Görsel 11 - Frank O. King. <i>Gasoline Alley</i> . 1934 (“MAS Context - Narrative”, 2013, s. 26)	50
Görsel 12 – Chris Ware. <i>Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth</i> . 2002.(Ware, 2002)	51
Görsel 13 – Richard McGuire, <i>Here</i> . 2014. (McGuire, 2014).....	52
Görsel 14 - Richard McGuire, <i>Here</i> . 2014. (McGuire, 2014)	52
Görsel 15 - Richard McGuire, <i>Here</i> . 2014. (McGuire, 2014)	52
Görsel 16 - Richard McGuire, <i>Here</i> . 2014. (McGuire, 2014)	53
Görsel 17 - Charlotte Malterre-Barthes, Zosia Dzierżawska. <i>Eileen Gray: A House under the Sun</i> . 2019. (A.-C. Malterre-Barthes & Dzierżawska, 2020)	54
Görsel 18 – Adrian Tomine. <i>Killing and Dying: Six Stories</i> . 2015. (Tomine, 2015).....	56
Görsel 19 -David Mazzucchelli. <i>Asterios Polyp</i> . 2009. (Mazzucchelli, 2009)	57
Görsel 20 - Bjarke Ingels & BIG - Bjarke Ingels Group <i>Yes Is More: An Archicomic on Architectural Evolution</i> . 2009. (Ingels & BIG - Bjarke Ingels Group, 2009, s. 73).....	58
Görsel 21 – Bertall (Charles Albert d’Arnoux). <i>Coupe d’une Maison Parisienne</i> . 1845. (Labio, 2015, s. 330).....	59
Görsel 22 – Eu Jin Lim. <i>Drawin Soane’s</i> . 2015 (Eu Jin Lim, 2015)	60
Görsel 23 – Will Eisner. <i>The School For Girls</i> . 1947. (Eisner, 1973).....	61

Görsel 24 – Jimenez Lai. <i>Citizens of No Place: An Architectural Graphic Novel</i> . 2012. (Lai, 2012).....	62
Görsel 25 – Charlotte Malterre-Barthes, Zosia Dzierżawska. <i>Eileen Gray: A House under the Sun</i> . 2019. (A.-C. Malterre-Barthes & Dzierżawska, 2020)	62
Görsel 26 - Charlotte Malterre-Barthes, Zosia Dzierżawska. <i>Eileen Gray: A House under the Sun</i> . 2019. (Malterre-Barthes & Dzierżawska, 2020)	63
Görsel 27 – Peter Cline. <i>Ocular Anecdotes No.1&½</i> . 2015 (Cline, 2015)	64
Görsel 28 – Will Eisner. <i>A Contract with God and Other Tenement Stories</i> . 1978 (K., 2022)	65
Görsel 29 – Taiyō Matsumoto. <i>Tokyo These Days</i> . 2024. (Matsumoto, 2024).....	65
Görsel 30 – Chris Ware. <i>Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth</i> . 2002.(Ware, 2002)	66
Görsel 31 – Joost Swarte. Toneelschur Theatre. 1996 (“On Retreat”, 2007)	67
Görsel 32 - David Mazzucchelli. <i>Asterios Polyp</i> . 2009. (Mazzucchelli, 2009)	67
Görsel 33 - Grande, Valentina & Sergio Varbella. <i>Bauhaus: A Graphic Novel</i> . 2022.....	67
Görsel 34 – Brecht Evens. <i>Ergens waar je niet wil zijn</i> . 2009. (Evens, 2009)	68
Görsel 35 – Bir Fukinuki Yatai örneği. <i>Kasuga gongen genki-e</i> , Takashina Takakane, 3-1 (“Fukinuki Yatai”, 2025)	69
Görsel 36 - Li Han & Hu Yan. <i>A Little Bit of Beijing: 798</i> . 2017.(Li & Hu, 2017a)	70
Görsel 37 - Li Han & Hu Yan. <i>A Little Bit of Beijing: 798</i> . 2017.(Li & Hu, 2017a)	71
Görsel 38 - Li Han & Hu Yan. <i>A Little Bit of Beijing: Sanlitun</i> . 2017.(Li & Hu, 2017b)	72
Görsel 39 - Li, Han, and Yan Hu. <i>A Little Bit of Beijing : Dashilar</i> . 2015. (Li & Hu, 2015)..	73
Görsel 40 - Li, Han, and Yan Hu. <i>A Little Bit of Beijing : Dashilar</i> . 2015. (Li & Hu, 2015)..	74
Görsel 41 - Li, Han, and Yan Hu. <i>A Little Bit of Beijing : Dashilar</i> . 2015. (Li & Hu, 2015)..	74
Görsel 42 – Chris Ware. <i>Quimby the Mouse</i> . 1994 (Ware, 1994)	75
Görsel 43 – Chris Ware. <i>Building Stories</i> . 2012. (Ware, 2012)	76
Görsel 44 - Chris Ware. <i>Building Stories</i> . 2012. (Ware, 2012)	77
Görsel 45 - Chris Ware. <i>Building Stories</i> . 2012. (Ware, 2012)	78
Görsel 46 - Marc-Antoine Mathieu. <i>Le processus</i> . Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves 3. 1992. (Mathieu, 1992)	80
Görsel 47 - Marc-Antoine Mathieu. <i>Dead Memory (Memoir Morte)</i> . 1999. (Mathieu, 2003)	80
Görsel 48 - Owen D. Pomery. <i>Victory Point</i> . 2020. (Pomery, 2020).....	81
Görsel 49 – Frédéric Bézian. <i>Les garde-fous</i> . 2007. (Bézian, 2007).....	82

Görsel 50 - Seth. <i>Palookaville #20</i> . 2010. (Seth, 2010, s. 47)	83
Görsel 51 - Seth. <i>Clyde Fans: A Picture Novel in Five Parts</i> . 2019.(Seth, 2019)	83
Görsel 52 - Chris Ware. <i>Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth</i> . 2002.(Ware, 2002)	84
Görsel 53 – François Schuiten, Benoît Peeters. <i>L'étrange cas du docteur Abraham</i> . 1987 (Schuiten & Peeters, 2017).....	85
Görsel 54 – Lucas Harari. <i>Swimming in Darkness (L'Aimant)</i> . 2017. (Harari, 2020).....	86
Görsel 55 – Andreas. <i>Le Triangle Rouge</i> . 1995. (Andréas, 1995, s. 8,10,17,28).....	87
Görsel 56 – Art Spiegelman. <i>Maus</i> . 1986 (Spiegelman, 1986).....	89
Görsel 57 - Charlotte Malterre-Barthes, Zosia Dzierżawska. <i>Eileen Gray: A House under the Sun</i> . 2019. (C. Malterre-Barthes vd., 2019).....	92
Görsel 58 - Grande, Valentina & Sergio Varbella. <i>Bauhaus: A Graphic Novel</i> . 2022. (Grande & Varbella, 2022).....	94
Görsel 59 – Mies grafik romanından bir panel (Ferrer Casas, 2019).....	96
Görsel 60 – Çizgilerle Modern Türkiye Mimarlığı Serisi'nin yayımlanmış beş kitabının kapakları.	97
Görsel 61 . Opera'nın Hayaleti'nden bir panel (Yazar tarafından üretilmiştir) (Kutluoğlu & Şumnu, 2023).	99
Görsel 62 . Ankara Palas'ın Merdivenleri'nden birkaç panel (Yazar tarafından üretilmiştir)(Dedekargınoğlu vd., 2023).....	101
Görsel 63 . Rüyalar üzerinden mimarlık tarihine şahitlik (Dedekargınoğlu & Şumnu, 2024b).	102
Görsel 64 . Farklı renklerle temsil edilen zaman sıçramaları (Dedekargınoğlu & Şumnu, 2024a).....	103
Görsel 65 – Çınar Oteli. İçimde Eski Sinemalar'dan bir panel. (Dedekargınoğlu & Şumnu, 2025).....	104
Görsel 66 – Sol üstte: Opera'nın Hayaleti grafik romanında Ankara Sergi Evi (Kutluoğlu & Şumnu, 2023). Sağ üstte: Ankara Sergi Evi fotoğrafları ("Ankara Sergi Evi", 1935). Sol altta: Opera'nın Hayaleti grafik romanında, Ankara Opera Binası iç mekânı (Kutluoğlu & Şumnu, 2023). Sağ altta: Ankara Opera Binası iç mekân fotoğrafı (<i>Ankara Opera Binası fotoğrafları</i> , t.y.).....	107
Görsel 67 – Opera'nın Hayaleti grafik romanında detay panelleri. (İlgili panellerin belirgin olması için diğer paneller silikleştirilmiştir) (Kutluoğlu & Şumnu, 2023).....	108

Görsel 68 – Opera'nın Hayaleti sayfa düzeni için tasarlanan grid sistemi (Yazar tarafından üretilmiştir)	110
Görsel 69 – Opera'nın Hayaleti – Tüm sayfaların üst üste pozlanmış hali (Yazar tarafından üretilmiştir)	111
Görsel 70 - Opera'nın Hayaleti – Tüm sayfaların üst üste pozlanmış hali ile gridin öne çıkışı. (Yazar tarafından üretilmiştir)	112
Görsel 71 – Opera'nın Hayaleti – Tüm sayfaların eş zamanlı görünümü (Yazar tarafından üretilmiştir)	112
Görsel 72 – Opera'nın Hayaleti grafik romanının üçüncü sayfasında, Ankara Sergi Evi'ne ait yok edilmiş saat kulesi ve bayrak direklerinin, Mimar Şevki Balmumcu figüründen ve diğer panellerden farklı olarak “hayalet kareler” biçiminde temsil edilmesi; böylece hayalet senaryosuna göndermede bulunulması (Kutluoğlu & Şumnu, 2023).	114
Görsel 73 – Ankara Sergi Evi perspektifinde, yapıya ait bazı mimari öğelerin, günümüzde mevcut olmamalarına karşın, geçmişte buldukları özgün konumlarda yeniden görünür kılınması (Kutluoğlu & Şumnu, 2023).	114
Görsel 74 – Opera'nın Hayaleti grafik romanının farklı sayfalarından alınan, farklı boyutlardaki panellerin bir araya getirilmesiyle oluşturulan kolaj. Kar yağışı motifi ile grid sisteminden koparak dağılan paneller arasındaki görsel ve anlamsal ilişkinin kurulması (Yazar tarafından üretilmiştir).	116
Görsel 75 – Ankara Palas'ın Merdivenleri'nin ön çalışmalarından: Yapının teknik çizimi ve modelleme aşaması (Yazar tarafından üretilmiştir)	119
Görsel 76 - Ankara Palas'ın Merdivenleri'nin ön çalışmalarından: Yapının modelleme aşaması (Yazar tarafından üretilmiştir)	119
Görsel 77 - Ankara Palas'ın Merdivenleri'nin ön çalışmalarından: Görsel dilin oluşturulması (Yazar tarafından üretilmiştir)	120
Görsel 78 - Ankara Palas'ın Merdivenleri'nin ön çalışmalarından: TCDD Boğaziçi Treni iç mekân modellemesi (Yazar tarafından üretilmiştir)	121
Görsel 79 - Ankara Palas'ın Merdivenleri'nin ön çalışmalarından: Mimar Kemalettin'in mezarı (Yazar tarafından üretilmiştir)	121
Görsel 80 - Ankara Palas'ın Merdivenleri'nin ön çalışmalarından: Eski Ankara Garı (Yazar tarafından üretilmiştir)	121
Görsel 81 – Ankara Palas'ın Merdivenleri'nde efemera panellerden bir örnek: Vakıf Apartmanları modeli ve kitaptaki hali (Yazar tarafından üretilmiştir).....	122

Görsel 82 – Ankara Palas’ın Merdivenleri için karakter tasarımı hazırlıkları: Yıldırım ve Ayşe karakterleri için eskizler (Yazar tarafından üretilmiştir)	123
Görsel 83 – Ankara Palas’ın Merdivenleri sayfa düzeni için tasarlanan grid sistemi (Yazar tarafından üretilmiştir)	124
Görsel 84 – Ankara Palas’ın Merdivenleri – Tüm sayfaların eş zamanlı görünümü (Yazar tarafından üretilmiştir)	124
Görsel 85 – Ankara Palas’ın Merdivenleri – Tüm sayfaların üst üste pozlanmış hali (Yazar tarafından üretilmiştir)	125
Görsel 86 – <i>Ankara Palas’ın Merdivenleri</i> – Tüm sayfaların üst üste pozlanmış hali ile gridin öne çıkışı. (Yazar tarafından üretilmiştir)	126
Görsel 87 – Ankara Palas’ın Merdivenleri’nde benzer sayfa düzenleri ve tekrar eden merdiven silüeti (Yazar tarafından üretilmiştir)	127
Görsel 88 – Ankara Palas’ın Merdivenleri’nde, sayfa düzeninin ve sayfa içinde karakter yerleşiminin anlam üretimine bir örnek (Yazar tarafından üretilmiştir)	128
Görsel 89 – Ankara Palas’ın Merdivenleri’nde panel yerleşiminin ve aralığın, anlatıya doğrudan katıldığı bir örnek (Yazar tarafından üretilmiştir)	129
Görsel 90 – Ankara Palas’ın Merdivenleri’nde merdiven formunun sayfa düzenine etkisi (Yazar tarafından üretilmiştir)	130
Görsel 91 – Ankara Palas’ın Merdivenleri’ndeki farklı balon tipleri (Yazar tarafından üretilmiştir)	132
Görsel 92 – Ankara Palas’ın Merdivenleri’nde “efemera panel” örnekleri (Yazar tarafından üretilmiştir)	133
Görsel 93 – Ankara Palas’ın Merdivenleri’nde efemera paneller ile karakterler ve zamanlar arasındaki geçişin temsili (Yazar tarafından üretilmiştir)	134

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1 – 3. Bölümün kavramsal şeması (Yazar tarafından üretilmiştir).....	26
---	----

GİRİŞ

Bu tez, grafik romanların mekânsallığını birbiriyle bağlantılı iki düzlemde ele almaktadır. İlk düzlemde, grafik romanın yalnızca metin ile imgenin birleşiminden oluşan “hibrit” bir anlatı biçimi olmadığı; aksine, kendi mekânsal mantığına, yapısal örgütlenmesine ve dolaşım kurgusuna sahip arkitektonik bir pratik olduğu ileri sürülmektedir. İkinci düzlemde ise mimarlığın grafik roman aracılığıyla nasıl anlatıya dönüştürülebildiği, başka bir deyişle mekânsal temsilin grafik romanın anlatı potansiyeliyle nasıl ilişkilendiği incelenmektedir. Böylece tez, bir yandan grafik romanın kendi yapısal mekânsallığını tartışırken, diğer yandan bu mecranın mimarlığı temsil etme, yorumlama ve aktarma kapasitesini sorgulayarak mimarlık ile grafik roman arasında hem içeriksel hem de yapısal bir köprü kurmayı amaçlamaktadır.

Bu çerçevede çalışmanın temel iddiası, grafik romanın mekânı yalnızca konu edinen bir anlatı biçimi olmadığı; bizzat kuruluşunda da mekânsal bir organizasyon sistemiyle işlediğidir. Çizgi roman ve grafik roman çalışmalarında uzun süre baskın olan yaklaşım, bu mecrayı daha çok sözel ve görsel göstergelerin birleşimi olarak değerlendirmiştir. Oysa grafik romanın özgüllüğü, yalnızca kelime ile resim arasındaki ilişkiye indirgenemez. Grafik roman; panellerin, boşlukların, çerçevelerin, sayfa düzeninin ve okuma yönlerinin bir araya gelerek anlam ürettiği çok katmanlı bir yüzeydir. Bu nedenle onun kurucu mantığı, dilbilimsel bir dizgeden çok mekânsal bir dizgede aranmalıdır. Thierry Groensteen’in çizgi romanın ontolojisini “*spatio-topik*” bir sistem olarak tanımlaması bu açıdan belirleyicidir. Groensteen’e göre çizgi romanın özgünlüğü, tek tek göstergelerde değil, panellerin yan yana ve eşzamanlı mevcudiyetini düzenleyen mekânsal ilişkiler ağında yatar (Groensteen, 2007). Bu yaklaşım, grafik romanı baştan itibaren planlanmış, parçaları belirli bir düzene göre eklenilen ve bütünsel bir yüzey üzerinde işleyen bir yapı olarak düşünmeyi mümkün kılar.

Burada özellikle Pierre Fresnault-Deruelle’ün ortaya koyduğu lineer-tabüer ayırım açıklayıcıdır. Fresnault-Deruelle, çizgi romanın yalnızca doğrusal bir zaman akışı içinde ilerleyen bir anlatı olmadığını, aynı zamanda sayfa düzleminde bir bütün olarak algılanan tabüer bir yüzey oluşturduğunu vurgular (Fresnault-Deruelle, 1976). Grafik roman sayfasındaki bütün kareler aynı anda görünür; okur anlatıyı yalnızca soldan sağa ya da yukarıdan aşağıya izlemez, aynı zamanda tüm sayfayı bir kompozisyon olarak kavrar. Bu eşzamanlı görünürlük, grafik romanı diğer anlatı mecralarından ayıran temel özelliklerden biridir. Sayfa, yalnızca anlatının taşındığı bir zemin değil; ritmi, yoğunluk noktalarını, duraklamaları ve yönelimleri belirleyen etkin bir mekânsal düzendir. Bu nedenle grafik roman

sayfası, nötr bir yüzeyden çok, kendi parçalarını bir arada tutan bir üst çerçeve, başka bir deyişle bir organizasyon alanı olarak düşünölmelidir.

Nitekim Groensteen'in *spatio-topik* sistem kavramsallaştırması, sayfa düzeninin anlatıdan sonra gelen ikincil bir tasarım kararı olmadığını; anlatının kurucu koşullarından biri olduğunu gösterir. Çizer, daha hikâye tam anlamıyla kurulmadan önce sayfa boyutu, panel ızgarası, bant sayısı, panel biçimleri ve yerleşim kararları gibi mekânsal tercihler yapar. Dolayısıyla anlatı, boş bir düzleme sonradan serpiştirilen sahnelerden oluşmaz; önceden belirlenmiş bir mekânsal iskelet içine yerleştirilir. Bu iskelet yalnızca biçimsel bir tercih değil, anlatsal üretkenliği belirleyen bir taşıyıcıdır. Groensteen'in "sınırlı eklemlenme" ve "genel eklemlenme" ayrımı da bu yapısal düşünceyi derinleştirir. Sınırlı eklemlenme, ardışık paneller arasındaki doğrudan ilişkileri kapsarken; genel eklemlenme, sayfa, fasikül ya da tüm eser boyunca birbirine uzaktan bağlanan panellerin kurduğu ağsal ilişkileri ifade eder (Groensteen, 2007). Böylece grafik roman, yalnızca art arda gelen sahneler dizisi değil, parça ile bütün arasında sürekli işleyen çok ölçekli bir eklemlenme sistemi hâline gelir.

Bu noktada grafik romanın hem sayfa düzeyinde hem de tüm eser ölçeğinde soyut bir yapı olarak değerlendirilebileceği görölmektedir. Nasıl ki mimarlıkta bir yapıyı yalnızca tek tek duvarlar, kolonlar, boşluklar ya da birleşim detayları üzerinden değil, bunların oluşturduğu örgütsel bütünlük üzerinden anlamlandırırıyorsak; grafik roman da yalnızca tekil panellerin toplamı olarak değil, onları bir araya getiren arkitektonik düzen üzerinden okunmalıdır. Bu nedenle tez, grafik romanı yalnızca temsili bir mecra olarak değil, kendi kuruluş ilkeleri bulunan yapısal bir nesne olarak ele almaktadır. Burada "arkitektonik" terimi, çizgi roman üretiminin doğrudan mimarlıkla özdeş olduğunu ileri sürmek için değil; parçaların bir bütün içinde hiyerarşik, ilişkisel ve dolaşımsal olarak düzenlenişini açıklamak için kullanılmaktadır. Benzer biçimde "tektonik" de yapı üretiminin salt teknik boyutuna değil, birleşimlerin görünür kıldığı yapısal mantığa işaret eden kavramsal bir çerçeve olarak devreye girmektedir. Kenneth Frampton'ın tektoniği "inşanın şiirselliği" olarak tanımlaması, bu çalışmada grafik romanın panel, aralık, çerçeve ve sayfa örgütlenmesine aktarılabilecek verimli bir analogi sunmaktadır (Frampton & Cava, 1995). Grafik romanın anlamı, yalnızca temsil ettiği sahnelerde değil, bu sahnelerin birbirine nasıl bağlandığında da ortaya çıkar.

Bu bağlamda Gestalt kuramı ve Rudolf Arnheim'in görsel algı üzerine geliştirdiği düşünceler, grafik roman sayfasının bütüncül yapısını anlamak için önemli bir kuramsal zemin sağlamaktadır. Arnheim'a göre görme, pasif bir kayıt işlemi değil; aktif bir örgütlenme ve anlamlandırma sürecidir (Arnheim, 2020). Okur, grafik roman sayfasıyla karşılaştığında tek

tek kareleri art arda çözümlemeye başlamadan önce sayfanın genel dengesini, baskın akslarını, görsel ağırlıklarını ve gerilim merkezlerini algılar. Yakınlık, benzerlik, süreklilik, figür-zemin ayrımı ve denge gibi Gestalt ilkeleri, sayfa üzerindeki öğelerin neden yalnızca ardışık imgeler olarak değil, bir kompozisyon alanı olarak deneyimlendiğini açıklar. Bu nedenle grafik roman sayfası yalnızca okunmaz; aynı zamanda algılanır, dolaşılır ve deneyimlenir. Bu deneyim, mimari mekân deneyimiyle önemli benzerlikler taşır. Bir yapıda beden, bakışın ve hareketin oluşturduğu güzergâh nasıl mekânın anlamını kuruyorsa, grafik romanda da gözün paneller arasında izlediği rota anlatının oluşumuna doğrudan katılır.

Buradan hareketle tez, grafik roman okuma eylemi ile bir yapıyı deneyimleme arasında kuramsal bir yakınlık bulunduğunu savunmaktadır. Grafik romanı anlamak, yalnızca paneller arasında zamansal bir süreklilik kurmak değildir. Aynı zamanda sayfa yüzeyinde yön bulmak, bakışı yönlendirmek, geri dönmek, sıçramak, durmak ve farklı ölçekler arasında geçiş yapmaktır. Giada Peterle'nin çizgi romanı kartografik bir mantıkla okuyan yaklaşımı ise grafik romanın hem bir harita gibi işlediğini hem de okuru bir tür mekânsal yol bulma pratiğine davet ettiğini gösterir (Peterle, 2017). Okur, paneller arasında yalnızca “ne oldu?” sorusunun cevabını aramaz; aynı zamanda “nereye bakmalıyım?”, “hangi izlek anlatıyor?” ve “sayfa beni nasıl dolaştırıyor?” sorularıyla ilerler. Bu nedenle grafik roman, mekânı temsil eden bir nesne olmanın ötesinde, kendi başına bir mekânsallık deneyimi üreten bir formdur.

Tezin mimarlık ile grafik roman arasında kurduğu ikinci bağlantı, bu mekânsal kapasitenin mimarlığın anlatımında nasıl işlevselleştiğine odaklanmaktadır. Mimarlığın çizim kültürü tarihsel olarak plan, kesit, görünüş, perspektif, aksonometrik görünüş ve diyagram gibi çeşitli temsil teknikleri üretmiştir. Grafik roman ise bu teknikleri yalnızca belgeleyici araçlar olarak değil, anlatı kurucu öğeler olarak da kullanabilmektedir. Sayfa düzenine doğrudan katılan ortografik çizimler, aksonometrik görünüşler, kesit mantığıyla parçalanmış iç mekânlar ya da yapısal öğeleri öne çıkaran diyagramatik sayfalar, mimarlığı yalnızca resmeden değil, anlatının asli bileşeni hâline getiren stratejiler üretir. Bu nedenle grafik roman ile mimarlık arasındaki ilişki yalnızca “çizilmiş binalar” düzeyinde kurulmaz; daha derinde, temsil mantıkları ile anlatsal örgütlenme biçimlerinin kesişiminde şekillenir. Lus-Arana'nın da vurguladığı gibi, mimarlık ile grafik anlatı arasındaki temas, iletişim, uzam ve hareketi bir araya getirebilme kapasitesi nedeniyle son yıllarda daha görünür hâle gelmiştir (Arana, 2018).

Bu literatür alanı, tezin merkezindeki temel tartışma zeminlerinden birini oluşturmaktadır. Burada yalnızca mimarlığın çizgi romanlarda görünme biçimleri değil; sayfa düzeninin doğrudan anlatıya dâhil olduğu örnekler, teknik çizim mantığının kompozisyonu belirlediği çalışmalar, kurgusal mekânların anlatıyı nasıl yapılandığı ve gerçek yapıların hikâye üretimindeki rolü birlikte değerlendirilmektedir. Bir başka ifadeyle tez, grafik romanı mimarlık tarihini popülerleştiren bir araç olarak değil; mimarlık bilgisini yeniden kurabilen, yeniden düzenleyebilen ve deneysel hâle getirebilen bir anlatı sistemi olarak ele almaktadır. Bu kapsamda mimarlık tarihi grafik romanları, yalnızca didaktik bir alt tür olarak değil; tarihsel olgular, öznel deneyimler, belge, kurgu ve mekânsal temsil arasında özgül ilişkiler kuran eleştirel bir alan olarak değerlendirilmektedir. Bu yönüyle çalışmanın literatür taraması, dağınık örnekleri bir araya getirerek mimarlık ile grafik anlatı arasındaki ilişkileri sistematik biçimde haritalandırmayı hedeflemekte; dolayısıyla tezin özgün katkılarından birini oluşturmaktadır.

Bu doktora çalışmasının kökeni, yazarın 2019 yılında tamamladığı yüksek lisans tezine dayanmaktadır. Söz konusu tezde grafik roman, mimarlık tarihi yazımı için alternatif bir anlatı yöntemi olarak ele alınmış; bu yaklaşımın somut çıktısı olarak *Opera'nın Hayaleti* grafik romanı geliştirilmiştir (Kutluoğlu, 2019). Şevki Balmumcu'nun Sergi Evi yapısının Ankara Opera Binası'na dönüştürülme sürecini konu alan bu çalışma, tarihsel belge ile kurmaca anlatıyı iç içe geçirerek mimarlık tarihini yalnızca yapıların kronolojisi olarak değil, kişisel trajediler, mesleki çatışmalar ve mekânsal dönüşümler üzerinden okunabilir bir alan olarak kurmuştur. Ancak bu ilk çalışma, ağırlıklı olarak anlatısal içerik ve tarihsel bağlam üzerinde durmakta; grafik romanın biçimsel ve yapısal örgütlenmesini ikincil planda bırakmaktaydı. Bu doktora çalışması ve tez ile paralel olarak üretilen Ankara Palas'ın Merdivenleri grafik romanı ise bu eksikliği gidererek grafik romanı arkitektonik kurgusu, sayfa mantığı, dolaşım yapısı ve mekânsal anlatı kapasitesi üzerinden daha kapsamlı bir kuramsal çerçeveye yerleştirmektedir.

Bu nedenle tez, birbirinden kopuk iki araştırma alanını yan yana getirmekten çok, iki yönlü bir kuramsal omurga kurmaktadır. İlk yönde, grafik romanın kendi iç yapısı mekânsal ve arkitektonik bir sistem olarak çözümlenmektedir. İkinci yönde ise mimarlığın grafik roman aracılığıyla anlatımı; temsil, anlatı ve tarih yazımı eksenlerinde tartışılmaktadır. Bu iki yön birlikte düşünüldüğünde grafik roman artık ne yalnızca mimarlığı konu alan bir anlatı türü ne de sadece melez bir görsel-edebî form olarak kalır. Aksine, mimarlığın hem konusu hem de analogik muhatabı hâline gelir. Tezin sonraki bölümlerinde bu kuramsal çerçeve, *Opera'nın*

Hayaleti ile *Ankara Palas'ın Merdivenleri* grafik romanları üzerinden sınanacaktır. Her iki eser de yalnızca içerik bakımından mimarlık tarihine odaklandıkları için değil, aynı zamanda tezin geliştirdiği mekânsal, arkitektonik ve tektonik mantıkların pratikte nasıl görünür hâle geldiğini gösterdikleri için önem taşımaktadır. Bu eserler, teze paralel zamanlarda üretilmiş olmaları bakımından da özel bir konuma sahiptir. Buradaki amaç, sonradan kuramsallaştırılmış örneklerle teori uygulamak değil; üretim sürecinde sezgisel ya da deneysel olarak ortaya çıkan yapısal ilkeleri kavramsal olarak görünür kılmaktır.

Sonuç olarak bu tez, grafik romanların mekânsallığını yalnızca temsil edilen mekânlar üzerinden değil, mecranın kendi yapısal örgütlenmesi, okuma deneyimi ve anlatısal dolaşımı üzerinden tartışmaktadır. Böylelikle grafik roman, metin ve görüntünün basit bir karışımı olmaktan çıkarak kendi mekânsal mantığına sahip bir yapı; mimarlık ise yalnızca temsil edilen bir nesne olmaktan çıkarak anlatının kurucu bileşeni olarak yeniden düşünülmektedir. Tezin temel önermesi, grafik roman ile mimarlık arasında kurulabilecek en verimli bağın, ikisini özdeşleştirmekte değil; her ikisinin de parçaları bir bütün içinde düzenleyen, dolaşım üreten, deneyimi yapılandıran ve anlamı eklemlenme ilişkileri üzerinden kuran pratikler olduğunu göstermekte yattığıdır. Bu bakış açısı, hem grafik roman kuramına mekân ve yapı odaklı bir katkı sunmayı hem de mimarlık tarihi ile mimari temsil tartışmalarına anlatısal ve görsel açıdan yeni bir araştırma hattı açmayı hedeflemektedir.

1. BÖLÜM: ÇALIŞMA HAKKINDA

1.1. Tezin Amacı

Bu tez, grafik romanların mekânsal anlatı ve mimari temsil alanında nasıl alternatif ve güçlü bir araç olarak işleyebileceğini incelemeyi amaçlamaktadır. Çalışmanın çıkış noktası, grafik roman ile mimarlık arasındaki ilişkinin çoğu zaman yalnızca mimarlığı konu alan anlatılar ya da mekânı resmeden görsel metinler düzeyinde ele alınmış olmasıdır. Bu tez, grafik romanın yalnızca mimari mekânı temsil eden bir araç olmadığını; kendi iç örgütlenişi bakımından da mekânsal bir mantıkla işlediğini ileri sürmektedir. Bu nedenle araştırmanın temel problemi, grafik romanın hem mekânı anlatma hem de bizzat mekânsal bir yapı olarak işleme kapasitesini kuramsal ve analitik olarak görünür kılmaktır.

Tezin ilk amacı, grafik romanı yalnızca metin ve imgenin birleşiminden oluşan melez bir anlatı formu olarak değil, kendi strüktürü, dolaşım rejimi, mekânsal organizasyonu ve bütüncül sistemi olan arkitektonik bir pratik olarak tanımlamaktır. Bu yaklaşım, çizgi roman kuramında mecranın özgüllüğünü tek tek imgesel ya da sözel göstergelerde değil, panellerin aynı yüzey üzerindeki karşılıklı ilişkilerinde ve sayfa düzleminde kurulan mekânsal düzende arayan yaklaşımlarla uyumludur. Fresnault-Deruelle'ün çizgi roman sayfasını lineer bir akışın ötesinde tabüer bir yüzey olarak kavramsallaştırması ve Groensteen'in çizgi romanın ontolojisini *spatio-topik* bir sistem üzerinden düşünmesi, bu tezin temel kuramsal dayanakları arasında yer almaktadır (Fresnault-Deruelle, 1976; Groensteen, 2007). Bu bağlamda grafik roman, yalnızca okunan bir anlatı değil; aynı zamanda üzerinde yönlendirilen, içinde dolaşılacak ve parçaları bir bütün içinde algılanan bir yüzey-mekân olarak ele alınmaktadır.

Bu ontolojik vurgu, tezin mimarlıkla kurduğu ilişkinin çerçevesini de belirlemektedir. Çalışmanın amacı, grafik roman üretimini doğrudan mimarlık pratiğiyle özdeşleştirmek değildir. Böyle bir yaklaşım, iki alanın maddeselliği, ölçeği ve yapım rejimi arasındaki farkları göz ardı eder. Bunun yerine tez, mimarlık kuramında arkitektonik ve tektonik kavramlarının açtığı düşünme alanından yararlanarak grafik romanın parçaları nasıl bir sistem içinde bir araya getirdiğini, okur dolaşımını nasıl yönlendirdiğini ve anlatısal deneyimi nasıl örgütlediğini tartışmaktadır. Arnheim'in görsel algıda parça-bütün ilişkisine yaptığı vurgu ile Frampton'ın tektoniği yapısal birleşimlerin şiirselliği olarak tanımlayan yaklaşımı, burada doğrudan bir aktarım için değil, grafik romanın yapısal mantığını açıklığa kavuşturmak için kullanılmaktadır (Arnheim, 1977, 2020; Frampton & Cava, 1995). Dolayısıyla tez, grafik

romanın “mimarisini” mecazi bir benzetme olarak değil, yapısal ilişkileri görünür kılan analitik bir çerçeve olarak ele almaktadır.

Tezin ikinci temel amacı, grafik romanların mekânsal deneyimlerin yorumlanması, tasarlanması ve aktarılmasında geleneksel mimari temsil biçimlerinin ötesine nasıl geçtiğini ortaya koymaktır. Plan, kesit, görünüş ve aksonometrik görünüşler gibi geleneksel mimari çizimler, mekânsal bilgiyi yüksek düzeyde soyutlama ve ölçülebilirlik üzerinden aktarıırken; zaman, hareket, deneyim, bellek ve öznel konumlanma gibi boyutları sınırlı biçimde taşıyabilmektedir. Grafik roman ise sayfa düzeni, panel sürekliliği, ritim, tekrar, boşluk, kadraj ve ardışıklık aracılığıyla mekânı yalnızca betimlemez; aynı zamanda zamansallaştırır ve deneyimselleştirir. Böylece grafik roman, mimari temsilin açıklayıcı kapasitesini genişleten; mekânı durağan bir nesne olmaktan çıkarıp yaşantısal, zamansal ve anlatsal bir oluş olarak kurabilen bir araç hâline gelir.

Tezde ayrıca, grafik romanların mimarlık tarihyazımı açısından taşıdığı potansiyeli incelenmektedir. Bu bağlamda çalışma, mimarlık tarihinin yalnızca kronolojik, üslupsal ya da tipolojik sınıflandırmalar üzerinden aktarılmasına karşı, grafik romanın belge ile kurgu, tarihsel veri ile öznel deneyim, olgusal bilgi ile anlatsal yoğunluk arasında kurduğu üretken gerilimi öne çıkarmaktadır. Özellikle mimarlık tarihinin insan ölçeğindeki kırılmalarını, kişisel trajedilerini, gündelik yaşantı katmanlarını ve mekânsal dönüşümlerin öznel yankılarını görünür kılma bakımından grafik roman, alternatif bir tarihyazımı aracı olarak önem kazanmaktadır. Bu tez, *Çizgilerle Modern Türkiye Mimarlığı* projesini bu bağlamda ele alarak grafik romanın mimarlık tarihini yalnızca popülerleştiren bir format olmadığını; aynı zamanda tarihin nasıl kurulacağına ilişkin metodolojik bir öneri sunduğunu göstermeyi hedeflemektedir.

Sonuç olarak bu tez, grafik romanın mimarlık alanındaki değerini yalnızca temsil ettiği mimari içerik üzerinden değil, kendi iç mekânsal ontolojisi ve anlatsal-strüktürel kapasitesi üzerinden tanımlamaktadır. Böylece çalışma, bir yandan grafik roman kuramına mekân, dolaşım ve sayfa organizasyonu odaklı bir katkı sunmayı; diğer yandan mimarlıkta temsil ve tarihyazımı tartışmalarına grafik anlatı üzerinden yeni bir düşünme zemini açmayı amaçlamaktadır.

1.2. Tezin Yapısı

Bu tez, grafik romanların mekânsallığını mimarlıkla kurduğu çift yönlü ilişki üzerinden inceleyen kademeli bir kurguya sahiptir. Çalışmanın yapısı, bir yandan grafik romanın kendi

mekânsal ve yapısal mantığını kuramsal olarak çözümlmeyi, diğer yandan bu mantığın mimarlık anlatıları ve araştırma kapsamında üretilen grafik romanlar üzerinden nasıl somutlaştığını göstermeyi amaçlayacak biçimde düzenlenmiştir. Bölümler arasındaki ilişki bu nedenle yalnızca ardışık değil, birikimli bir yapı göstermektedir; her bölüm, bir sonrakinin kavramsal zeminini hazırlamaktadır.

İkinci bölüm, grafik romanı tanımlama problemine odaklanmaktadır. Bu bölümde grafik roman mecrasının tarihsel arka planı, kavramsal evrimi ve kültürel meşruiyet kazanma süreci ele alınmaktadır. Amaç, grafik romanın yalnızca çizgi romanın yetişkin ya da edebî bir versiyonu olarak değil, belirli tarihsel, yayıncılık ve kültürel koşullar içinde oluşmuş bir anlatı alanı olarak kavramsallaştırılmasıdır. Bu doğrultuda sıralı sanatın dönüşümü, çizgi roman ile grafik roman arasındaki süreklilik ve kopuşlar, mecranın yüksek kültür ile popüler kültür ekseninde geçirdiği yeniden konumlanma süreçleri ve “grafik roman” teriminin kuramsal sorunları tartışılmaktadır. Bu bölüm, tezin ilerleyen kısımlarında kullanılacak kavramsal zemini kurduğu için belirleyicidir.

Üçüncü bölüm, tezin kuramsal omurgasını oluşturmaktadır ve grafik romanın arkitektonik kurgusunu ve mekânsal örgütlenişini tartışmaktadır. Bu bölümde sayfa, panel, boşluk, ritim, yönlendirme ve çoklu çerçeve ilişkileri; Gestalt kuramı, parça-bütün ilişkisi, *spatio-topik* organizasyon, eklemleme ve zamanın mekânsallaşması gibi kavramlar üzerinden incelenmektedir. Ayrıca bu bölümde mimari bir okuma düzlemi geliştirilerek grafik romanın yalnızca estetik ya da anlatısal değil, aynı zamanda arkitektonik ve tektonik bir sistem olarak nasıl anlaşılabilirliği gösterilmektedir. Başka bir deyişle üçüncü bölüm, grafik romanın mekânsallığını yalnızca temsil ettiği çevreler üzerinden değil, kendi sayfa düzeni ve iç yapısı üzerinden çözümlenmektedir. Tezin temel özgün iddiası da büyük ölçüde bu bölümde inşa edilmektedir.

Dördüncü bölüm, mimarlığın grafik romanda temsili meselesine odaklanmaktadır. Bu bölümde mimari öğelerin grafik romanda yalnızca bir arka plan ya da dekor olarak işlemediği; kimi örneklerde sayfa düzenini kuran temel yapıya, kimi örneklerde anlatının merkezî içeriğine, kimi örneklerde ise mimarlık tarihini yazma aracına dönüştüğü gösterilmektedir. Chris Ware’in sayfa düzeninde konut ve gündelik çevrenin strüktürel bir çerçeve olarak işleyişi, Richard McGuire’in *Here* adlı çalışmasında tek bir mekânın çok katmanlı zamansallık üzerinden örgütlenişi ve çeşitli mimarlık odaklı örneklerde yapının anlatının hem konusu hem de biçimsel belirleyicisi hâline gelişi bu çerçevede değerlendirilmektedir. Böylece bölüm, mimarlığın grafik romanda edilgen bir sahne

olmaktan çıkıp aktif bir anlatı ve organizasyon unsuruna dönüşmesini vaka örnekleri üzerinden tartışmaktadır.

Beşinci bölüm, *Çizgilerle Modern Türkiye Mimarlığı* projesini vaka çalışması olarak ele almakta ve tezin kuramsal çerçevesini uygulamalı düzeyde sınamaktadır. Bu bölümde yazarın doğrudan üreticisi olduğu *Opera'nın Hayaleti ve Ankara Palas'ın Merdivenleri* adlı grafik romanlar, yalnızca içerik bakımından değil; arkitektonik kurgu, sayfa örgütlenişi, anlatı ritmi, görsel yönlendirme ve biçimsel kararlar açısından da analiz edilmektedir. Buradaki amaç, tezde geliştirilen kavramsal modelin araştırmacının kendi üretim pratiği içinde nasıl karşılık bulduğunu göstermek; başka bir deyişle teorinin pratikte nasıl işlediğini görünür kılmaktır. Bu nedenle beşinci bölüm, yalnızca bir uygulama bölümü değil; aynı zamanda tezin iddialarının üretim temelli olarak sınındığı temel bölümlerden biridir.

Sonuç bölümü ise grafik romanın hem kendi iç yapısı bakımından mekânsal ve arkitektonik bir sistem olduğunu, hem de mimarlığı anlatılaştırma ve tarihselleştirme bakımından güçlü bir temsil aracı sunduğunu bir araya getirerek genel değerlendirmeyi sunmaktadır. Böylece tezin yapısı, tanımlamadan kurama, kuramdan temsil tartışmasına ve oradan da üretim temelli analize uzanan tutarlı bir bütünlük içinde tamamlanmaktadır.

1.3. Tezin Yöntemi

Bu araştırma, nitel, disiplinlerarası ve uygulama temelli bir metodolojiye dayanmaktadır. Çalışmada kuramsal analiz ile tasarım ve üretim süreci, birbirinden ayrık iki alan olarak değil; birbirini besleyen iki araştırma hattı olarak ele alınmaktadır. Bu nedenle yöntem, klasik anlamda nicel ve nitel veriyi birleştiren bir *karma yöntem* tasarımı değil; kuramsal çözümlenme ile yaratıcı üretimin birlikte işlediği hibrit bir araştırma modeli olarak tanımlanmalıdır. Tezin metodolojik özgünlüğü, grafik romanı yalnızca dışarıdan incelenen bir nesne olarak değil, aynı zamanda araştırma süreci içinde üretilen ve bu üretim üzerinden yeniden çözümlenen bir bilgi alanı olarak ele almasında yatmaktadır.

Araştırmanın ilk katmanı kuramsal çözümlenmeye dayanmaktadır. Bu aşamada görsel algı, sayfa organizasyonu, mekânsal kurgu ve parça-bütün ilişkisi üzerine geliştirilen temel kuramsal çerçeveler birlikte okunmaktadır. Gestalt temelli yaklaşım, görsel düzenin yalnızca unsurların toplamı olarak değil, dinamik ve örgütlü bir bütün olarak kavranmasını sağlamaktadır. Bu yaklaşım, grafik roman sayfasının okur tarafından nasıl algılandığını; panel boyutları, boşluklar, yönlendirmeler ve görsel ağırlıkların sayfa üzerinde nasıl bir alan etkisi kurduğunu çözümlenmek açısından önemlidir. Buna paralel olarak Groensteen'in

spatio-topia, ve *eklemlenme* kavramları, grafik romanın ontolojisini dilsel ya da yalnızca ardışık bir sistemden ziyade mekânsal bir organizasyon olarak düşünmeye imkân vermektedir (Groensteen, 2007). Fresnault-Deruelle'ün lineer ve tabüer okuma ayrımı da bu kavramsal çerçeveyi derinleştirmektedir (Fresnault-Deruelle, 1976).

Araştırmanın ikinci kuramsal ayağı, mimarlık kuramından devralınan arkitektonik ve tektonik kavramlarının seçici biçimde yeniden yorumlanmasına dayanmaktadır. Bu bağlamda Semper'in düğüm, birleşim ve strüktürel eklem üzerinden okunabilecek tektonik düşüncesi ile Frampton'ın tektoniği "inşanın şiirselliği" olarak yeniden formüle eden yaklaşımı, grafik romanın sayfa düzlemindeki birleşim mantığını düşünmek için analitik bir araç sunmaktadır (Frampton & Cava, 1995). Burada amaç, grafik roman ile mimarlık arasında indirgemeci bir özdeşlik kurmak değildir. Asıl hedef, mimarlık kuramında parça, eklem, taşıyıcılık, bütün ve dolaşım gibi kavramların grafik romanın sayfa yapısını ve anlatı kuruluşunu açıklamak bakımından nasıl üretken biçimde kullanılabileceğini göstermektir. Bu nedenle mimarlık kuramı, çalışmada metaforik bir süsleme değil, kavramsal açıklık sağlayan disiplinler bir çerçeve işlevi görmektedir.

Araştırmanın üçüncü katmanı tasarım ve uygulama sürecidir. Bu aşamada vaka çalışmaları olan *Opera'nın Hayaleti* ve *Ankara Palas'ın Merdivenleri* grafik romanlarının üretim süreçleri, araştırmanın metodolojik bir parçası hâline gelmektedir. Söz konusu üretimlerde arşiv araştırmaları, tarihsel belge taramaları, mevcut fotoğraf ve çizimlerin incelenmesi, dijital cephe çizimleri, üç boyutlu modelleme ve geleneksel el çizimi ile illüstrasyon teknikleri birlikte kullanılmıştır. Böylece tarihsel ve mimari veri, yalnızca metinsel bilgi olarak değil, görsel ve mekânsal kararları yönlendiren bir tasarım girdisi olarak değerlendirilmiştir. Bu süreç, mimarlık tarihine ilişkin verinin grafik romana dönüşümünü yalnızca sonuç ürün üzerinden değil, temsil kararlarının oluşum mantığı üzerinden de izlemeyi mümkün kılmaktadır.

Bu üretim süreci, araştırmanın yalnızca yaratıcı uygulama boyutunu değil, aynı zamanda analitik gücünü de belirlemektedir. Çünkü çalışmayla paralel üretilen grafik romanlar, kuramsal çerçeveyi sonradan doğrulamak üzere seçilmiş rastlantısal örnekler değildir; tezin kavramsal sorunsallarıyla eşzamanlı biçimde düşünülmüş ve biçimlendirilmiş üretimlerdir. Bununla birlikte bu durum, yöntemi öznel bir yaratım günlüğüne dönüştürmemektedir. Tersine, araştırmacının kendi üretim süreci burada eleştirel bir mesafeye yeniden okunmakta; alınan biçimsel kararlar, anlatı stratejileri ve sayfa organizasyonları çözümleme nesnesi hâline getirilmektedir. Böylece tez, uygulama temelli araştırmanın önemli bir ilkesini

benimsemekte; pratiđi yalnızca sonuç üreten bir faaliyet deđil, bilgi üreten bir araştırma aracı olarak deđerlendirmektedir.

Araştırmanın dördüncü katmanı, katmanlı analiz yöntemidir. Bu aşamada üretilen grafik romanların sayfaları üst üste pozlanarak grid ve ızgara analizleri yapılmakta; sayfa organizasyonundaki tekrarlar, sapmalar, yoğunlaşmalar ve yönlendirme hatları görünür hâle getirilmektedir. Renk kodlamaları aracılığıyla anlatı katmanları, zamansal geçişler, mekânsal eşikler ve vurgulu düđüm noktaları ayırt edilmekte; tipografik analizlerle de metin-görsel ilişkisi, ses, ritim ve vurgu rejimi deđerlendirilmektedir. Böylece grafik romanın arkitektik yapısı yalnızca betimsel olarak deđil, görsel-analitik araçlar yardımıyla da çözümlenmektedir. Bu yöntem, tezin temel iddiasını kendi ürettiđi eserler üzerinden somutlaştırmakta ve grafik romanın gerçekten yapısal bir sistem olarak okunabileceđini gösteren maddi bir analiz zemini sunmaktadır.

Sonuç olarak bu tezde kullanılan yöntem; kuramsal sentez, mimarlık kuramı ile grafik roman kuramı arasında kavramsal bir köprü kurma, tasarım ve üretim sürecini araştırma pratiđine dâhil etme ve ortaya çıkan eserleri katmanlı görsel analizlerle çözümlenme aşamalarından oluşmaktadır. Bu metodoloji sayesinde çalışma, grafik romanı hem mekânsal bir anlatı sistemi hem de mimarlıkta temsil ve tarihyazımı için özgün bir araç olarak deđerlendirebilmektedir.

2. BÖLÜM: GRAFİK ROMANLARI TANIMLAMAK

Grafik romanları tanımlamak, çok yönlü ve tartışmalı bir meseledir. Bu alanda farklı yaklaşımlar benimsenmiş olsa da kavramın kapsamı ve geçerliliği konusundaki tartışmalar devam etmektedir. Çizgi romanlarla grafik romanlar arasındaki ayırım her zaman net bir şekilde yapılamadığı gibi, "grafik roman" terimi de meşruiyeti, sınırları ve işlevi açısından sık sık eleştirilmiştir.

Grafik romanları tanımlamaya yönelik en yaygın yaklaşımlardan biri, Will Eisner'ın ortaya attığı ve Scott McCloud'un geliştirdiği "sıralı sanat" kavramına dayanmaktadır. McCloud, çizgi romanları, "bilgi aktarmak ve/veya estetik bir tepki yaratmak amacıyla kasıtlı olarak yana dizilmiş resimsel ve diğer görüntüler" olarak tanımlar (Beaty, 2012). Bu tanım, grafik romanların sıralı düzenini ve okuyucunun paneller arasındaki boşlukları birleştirerek anlam üretme sürecine aktif olarak katılımını, yani tamamlama (closure) kavramını vurgular (Dittmer & Latham, 2015). McCloud ayrıca çizgi romanları, görsel doğasını ön plana çıkararak, "tek duyulu bir araç" olarak tanımlar ve bu mecranın büyük ölçüde görme duyusuna dayandığını belirtir (Hague, 2014). Ancak McCloud'un bu biçimci yaklaşımı, çizgi romanların yalnızca ardışık yapısına odaklanarak, sanat olarak geniş kapsamını göz ardı ettiği gerekçesiyle eleştirilmiştir. Ayrıca, McCloud'un tanımı, sıralı sanat kategorisine girmeyen tek panelli çizgi romanları dışarıda bırakarak kavramın sınırlarını daraltmaktadır (Beaty, 2012).

Bir diğer yaklaşım ise grafik romanların anlatısal yönüne odaklanır. Bu bakış açısına göre grafik romanlar, genellikle karmaşık ve çok boyutlu hikâyelere sahip kitap uzunluğunda anlatılardır. Örneğin Hillary Chute, grafik romanlar için "grafik anlatı" terimini tercih eder ve bu tür eserlerin pek çoğunun geleneksel anlamda bir roman olmadığını, bunun yerine kurgu dışı, anı ve diğer türlere ait eserler olduğunu savunur (Chute, 2008). Bu yaklaşım, grafik romanlardaki olay örgüsü, karakterler, mekânlar ve temalar gibi anlatı unsurlarına odaklanır ve bu unsurların görsel ve metinsel öğelerin birleşimiyle nasıl iletildiğini analiz eder.

Grafik romanları tanımlarken üçüncü bir bakış açısı, onların kendine özgü görsel diline ve anlatısal ifade biçimine dikkat çeker. Bu yaklaşım, paneller, çerçeveler, boşluklar ve sayfa düzeni gibi unsurların grafik romanların anlatısal gramerini oluşturduğunu vurgular. Thierry Groensteen, bu biçimsel bileşenlerin birbiriyle etkileşiminin anlam yaratmadaki önemini belirtir. Örneğin, bir panelin sayfadaki ve daha geniş yapıdaki yeri ile paneller arasındaki

aralıklar sembolik ve mekânsal işlevleri, okuyucunun grafik romanı deneyimleme ve yorumlama biçimini derinden etkiler (Groensteen, 2007).

Grafik romanlar ile geleneksel çizgi romanlar arasındaki temel farklar arasında uzunluk, format ve içerik de yer alır. Çizgi romanlar genellikle daha kısa ve serileştirilmiş formatlara sahipken, grafik romanlar çoğu zaman tamamlanmış, kitap uzunluğunda eserler olarak tasarlanır. Grafik romanlar, daha karmaşık olay örgülerine ve temalara sahip olma eğilimindedir; ayrıca kurgusal olmayan, tarihsel veya siyasi içerikleri ile tür odaklı geleneksel çizgi romanlardan ayrılır. Bu özellikler, grafik romanların edebi ve sanatsal olarak daha iddialı bir mecra olarak algılanmasına katkıda bulunur (Hammond, 2009).

Bazı tanımlar, grafik romanların nasıl üretildiğini, dağıtıldığını ve tüketildiğini inceleyerek sosyal ve kültürel bağlamlara odaklanır. Bu yaklaşım, grafik romanları yalnızca biçimsel özellikleriyle değil, aynı zamanda yaratımını ve algılanmasını şekillendiren toplumsal pratikler ve ekonomik sistemlerle birlikte ele alır. Grafik romanların üretim ve tüketim süreçleri, bu mecraı anlamak için bütüncül bir çerçeve sunar.

Bir diğer boyut ise grafik romanların melez yapısıdır. Grafik romanlar genellikle birbirinden uzak sayılabilecek sanat unsurlarını bir araya getirerek çeşitli türlerden ve kültürel geleneklerden beslenir. Bu melez doğa, grafik romanların edebi, siyasi anlatılardan deneysel sanat formlarına kadar geniş bir yelpazede ifade sunmasını sağlar ve mecranın çeşitliliğini vurgular.

“Grafik roman” teriminin kendisi de tartışmalı bir kavramdır. Bazı eleştirmenler, bu terimi gereksiz ya da kibirli bulmuş ve çoğu zaman bir pazarlama aracı olarak kullanıldığını savunmuşlardır (Baetens vd., 2018). Ancak bu terim, özellikle 1970’ler ve 1980’lerde, çizgi romanların yetişkinlere hitap eden ve edebi bir değer taşıyan ciddi bir mecra olarak görülmeye başladığı dönemde popülerlik kazanmıştır. Grafik romanlar, bu değişimle birlikte, serileştirilmiş süper kahraman çizgi romanlarından ayrılmış ve akademik çevrelerde daha fazla tanınırlık kazanmıştır.

Grafik romanların tanımı, biçimsel, anlatısal, maddi, sosyal ve kültürel boyutları kapsayan çok katmanlı bir anlayışı gerektirir. Grafik romanlar yalnızca sıralı sanatın özgün bir formu olarak değil, aynı zamanda geleneksel hikâye anlatımı ve sanat kavramlarını yeniden düşünmemizi sağlayan, zengin ve sürekli evrilen bir mecra olarak kabul edilir.

2.1. Grafik Romanların Tarihsel Bağlamı ve Evrimi

Grafik roman, yirmi birinci yüzyılda küresel ölçekte önemli bir kültürel meşruiyet kazanarak popüler kültürün bir uzantısı olmaktan çıkmış; kendine özgü estetik ve anlatsal derinliğe sahip bir sanat formuna dönüşmüştür. Bir zamanlar çocuklara yönelik geçici bir eğlence aracı ya da niş bir alt kültür ürünü olarak görülen çizgi roman mecrası, günümüzde edebiyat, sanat ve akademik çalışmaların kesişiminde konumlanan bir ifade alanı hâline gelmiştir. Bu yükseliş, ani bir aydınlanmanın sonucu değil; kökenleri insanlığın en eski anlatı pratiklerine uzanan, teknolojik devrimler, kültürel kırılmalar ve sanatsal arayışlarla biçimlenen çok katmanlı bir tarihsel evrimin ürünüdür. Bu bölüm, çizgi romanın söz konusu uzun ve karmaşık tarihsel seyrini ana hatlarıyla ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu bağlamda, mecranın ardışık görsellerle hikâye anlatma içgüdüsünden beslenen antik öncüllerinden başlayarak günümüzün grafik anlatılarına uzanan dönüşümü dört temel evrede incelenecektir.

Bu tarihsel yolculuk, ilk olarak modern çizgi romanın kavramsal temellerini atan *proto-çizgi roman* örnekleriyle başlamaktadır. Lascaux Mağaraları, Trajan Sütunu ve Bayeux Halısı gibi tarihsel anlatılar, ardışık görselliğin anlatıdaki gücünü ortaya koyarken; William Hogarth'ın on sekizinci yüzyıldaki ahlaki gravür dizileri, görsel anlatıyı toplumsal eleştiriyi birleştirerek mecranın potansiyelini daha belirgin hâle getirmiştir. Ardından, on dokuzuncu yüzyıl, çizgi romanın biçimsel ve endüstriyel olarak kurulduğu bir evre olarak ele alınacaktır. Rodolphe Töpffer'in Avrupa'da başlattığı çizgisel anlatı geleneği, kitlesel baskı teknolojilerinin yaygınlaşması ve gazete yayıncılığının rekabetçi ortamıyla birleşerek *The Yellow Kid* gibi ilk ikonik karakterlerin ve modern çizgi roman formatının doğuşuna zemin hazırlamıştır.

Yirminci yüzyıl, çizgi romanın çeşitlendiği, krizlerle karşılaştığı ve nihayetinde olgunlaştığı çalkantılı bir dönemi temsil etmektedir. Süper kahraman türünün yakaladığı kitlesel başarı, Fredric Wertham'ın eleştirileriyle tetiklenen sansür dönemi ve buna tepki olarak doğan *underground comix* hareketinin isyankâr yaratıcılığı, mecranın sınırlarını sürekli yeniden tanımlamıştır. Bu yüzyılın sonlarında ise Will Eisner'ın öncülüğü ve Art Spiegelman, Alan Moore, Frank Miller gibi isimlerin 1986'da yayımlanan eserleriyle "grafik roman" kavramı ortaya çıkmış; bu gelişme, çizgi romana yönelik kültürel algıyı köklü biçimde dönüştürmüştür.

Son evrede ise yirmi birinci yüzyılda grafik romanın ulaştığı aşama incelenecektir. Edebiyat ödülleriyle tanınan; otobiyografi, tarih ve gazetecilik gibi ciddi türlerdeki yetkinliğini

kanıtlayan ve biçimsel yenilikçilikte sınır tanımayan grafik roman, artık küresel sanat ve edebiyat sahnesinin vazgeçilmez bir parçası konumundadır. Bu tarihsel inceleme, çizgi romanın basit bir eğlencelikten karmaşık bir sanat formuna evriminin yalnızca estetik bir dönüşüm olmadığını; aynı zamanda teknolojik, toplumsal ve ekonomik koşullarla ne denli derin bir biçimde iç içe geçtiğini göstermeyi hedeflemektedir.

Modern çizgi romanlar büyük ölçüde matbaa devriminin bir ürünü olsa da, kökenlerini araştırmak çok daha eski dönemleri incelemeyi gerektirir. Görüntü dizileri aracılığıyla hikâye anlatma arzusu, modern çizgi romanlardan binlerce yıl öncesine dayanan kadim bir insan pratiğidir (Domsch vd., 2021). Bu ilk görsel anlatılar ya da “proto-çizgi romanlar” (proto-comics), günümüzde alışılmış olan çizgi roman mecrasının kavramsal ve biçimsel temellerini atmıştır.

Proto-çizgi romanlara atfedilen temel nitelikler arasında sıralı anlatı önemli bir yere sahiptir. Bu anlatılar, ardışık şekilde yerleştirilmiş görseller yoluyla bilgi aktaran ya da bir hikâye anlatan kompozisyonlardır. Bu yapı, görsellerin salt estetik öğeler olmaktan çıkıp zamanın akışını temsil edebilen bir anlatıya hizmet etmeye başlamasıyla karakter kazanır. Bununla birlikte, görsel ve sözel unsurların bir araya gelişi, proto-çizgi romanları diğer erken görsel anlatı biçimlerinden ayıran bir diğer belirgin özelliktir. Her ne kadar “görsel-sözel karışım” olarak tanımlanan bu yapıda denge her zaman eşit biçimde sağlanmasa da, metnin görsel anlatıya eklemlenme çabası bu erken örneklerde açık biçimde gözlemlenir (Heer & Worcester, 2009).

Ardışık görsellerle anlatı oluşturma pratiği, çeşitli kültür ve dönemlere yayılan köklü bir geçmişe sahiptir. Bu tarihsel süreklilik, çizgi roman kavramının tanımlanmasını güçleştiren kuramsal bir tartışmayı da beraberinde getirir. Örneğin, Lascaux Mağaraları’ndaki prehistorik duvar resimleri, Mısır hiyeroglifleri, Pompeii kentindeki duvar freskleri, Roma’daki Trajan Sütunu’nun sarmal kabartmaları ile 1066’daki Norman fethini betimleyen yaklaşık 70 metre uzunluğundaki Bayeux Halısı gibi örnekler, kimi zaman “proto-çizgi roman” başlığı altında değerlendirilir (Domsch vd., 2021, s. 38).

Ancak bu tarihsel örneklerin modern çizgi romanla özdeşleştirilmesi, çizgi romanın kavramsal sınırlarını muğlaklaştıran eleştirel bir tartışmanın merkezinde yer alır. Scott McCloud (1993), “bilgi iletmek ve/veya estetik bir tepki üretmek amacıyla bilinçli bir sırayla yan yana dizilmiş resimsel ve diğer imgeler” olarak tanımladığı ve “sıralı sanat” başlığı altında sunduğu formül, aşırı kapsayıcı olduğu gerekçesiyle eleştirilmiştir (Bramlett vd.,

2017, s. 4). Eleştirmenler, bu tür evrensel tanımların, antik hiyerogliflerden sinema şeridine kadar geniş bir yelpazeyi kapsama riski taşıdığını ve çizgi romanın kendine özgü biçimsel ve kültürel niteliklerini belirsizleştirdiğini ileri sürerler (Meskin & Cook, 2012).

Bu nedenle, çizgi romanı diğer görsel anlatı biçimlerinden ayırabilmek için yalnızca göstergebilimsel dizilişine (ardışıklığına) değil, aynı zamanda ona özgü teknik üretim pratiklerine ve kültürel bağlama da bakılması gerektiği savunulur. Nitekim Bayeux Halısı ya da Trajan Sütunu gibi görsel diziler ardışık bir okuma süreci gerektirse de, çağdaş çizgi roman biçimiyle özdeş kabul edilmezler. Bu eserlerin çizgi roman gibi işlediği ve izleyicide benzer bilişsel süreçleri tetiklediği, ancak modern çizgi romanın biçimsel sistematığı ve üretim bağlamıyla birebir örtüşmediği ifade edilir (Beaty & Hatfield, 2020). Bu tarihsel örnekler çağdaş çizgi romanın doğrudan öncülleri olmasalar da, ardışık görseller aracılığıyla bilgi ve hikâye iletiminin insanlık tarihinde ne kadar derin bir temele sahip olduğunu ve modern çizgi roman biçiminin bu kültürel miras üzerine inşa edildiğini göstermeleri bakımından önemlidir (Earle, 2020).

Bu ardışık görsel anlatı geleneği, Bayeux Halısı ve Trajan Sütunu gibi erken örneklerde görülen anlatım ilkelerini, Orta Çağ Avrupa'sında da sürdürmüştür. Orta Çağ Avrupa'sında görsel ve sözel unsurların birleşimi daha belirgin hâle gelmiştir. El yazması kitaplarda, karakterlerin ağızından çıkan ya da ellerinde tuttukları metin içeren parşömen şeritleri olan *filakteriler* (*phylacteries*), modern konuşma balonlarının öncüsü sayılmıştır. Bu tür formlar, görsel anlatıya doğrudan entegre edilen yazılı ifadelerin ilk örnekleri arasında yer almıştır. Konuşma balonlarının doğrudan atası olmasalar da, metnin figürlerle bütünleşik biçimde sunulması açısından önemli bir geçiş formunu temsil etmiştir.

Görüntü ile metnin ardışık biçimlerde birleşmesi, modern seri üretim çizgi romanlardan çok önce ortaya çıkmış olsa da 18. yüzyılda bu melez anlatı biçimleri yeni bir ivme kazanmıştır. Özellikle İngiliz sanatçı William Hogarth, bu geleneğin en sık anılan figürlerinden biridir ve kimi kaynaklarda "çizgi romanın büyükbabası" olarak nitelenir (Smolderen, 2014). *A Harlot's Progress* (1732) ve *A Rake's Progress* (1735) gibi gravür dizilerinde Hogarth, ardışık görüntüler aracılığıyla hiciv ve ahlaki öyküler aktararak izleyiciyi hem sahneleri okumaya hem de içerdiği toplumsal eleştiriye kavramaya yönlendirmiştir (Domsch vd., 2021). Bu çalışmalar, görsel anlatım ile sosyal yorum arasında kurdukları ilişkiyle daha sonraki grafik anlatıların temellerini oluşturmuştur (Smolderen, 2014, s. 18).

2.1.1. 19. Yüzyılda Gelişmeler ve Modern Çizgi Romanların Ortaya Çıkışı

19. yüzyıl, sıralı sanatın uzun tarihinde belirleyici bir eşik olarak değerlendirilebilir. Modern çizgi romanların temelini oluşturan birçok biçimsel, teknolojik ve kültürel unsur bu dönemde sistematik biçimde pekişmiştir. Özellikle Avrupa ve Kuzey Amerika’da sanayileşmenin etkisiyle bu anlatı biçimi yeni bir popüler mecra olarak belirginlik kazanmıştır (Domsch vd., 2021, s. 10). Bu dönüşümde iki gelişme öne çıkar: kitlesel dolaşıma olanak sağlayan ucuz baskı teknolojilerinin yaygınlaşması ve mizah ile resimli eğlenceye ilgi duyan geniş bir okur kitlesinin ortaya çıkması (Groensteen vd., 2009).

Töpffer’in geliştirdiği anlatı modeli kısa sürede Avrupa’da benimsenmiştir. Almanya’da Wilhelm Busch’un *Max und Moritz* (1865) adlı eseri, ardışık görselleri ve şiirsel metinleriyle erken çizgisel anlatı örneklerinden biri olarak kabul edilir ve daha sonra Amerikan çizerlerinden Rudolph Dirks üzerinde etkili olmuştur (Heer & Worcester, 2009, s. 21). Fransa’da ise Charles Philipon’un yayımladığı *La Caricature* ve *Le Charivari* gibi dergiler, Honoré Daumier ve Grandville gibi sanatçılara üretim alanı sağlayarak görsel hicvin gelişiminde önemli bir rol oynamıştır (Smolderen, 2014).

İngiltere’de çizgi roman kültürü özellikle mizah dergileri aracılığıyla kurumsallaşmıştır. 1841’de yayımlanmaya başlayan *Punch*, siyasi karikatürü haftalık yayın formunda standartlaştırmıştır. Daha sonra *Judy* dergisinde ortaya çıkan Ally Sloper karakteri ise kendi yayını *Ally Sloper’s Half-Holiday* ile işçi sınıfı okuyucularına ulaşarak erken dönem tekrar eden çizgi roman karakterlerinden biri hâline gelmiştir (Domsch vd., 2021, s. 11).

Doğu Asya’da ise görsel anlatı gelenekleri yerel sanat pratikleriyle birleşmiştir. Katsushika Hokusai’nin *Hokusai Manga* eskiz defterleri (1814–1849) ardışık çizimlere dayalı anlatı örnekleri sunarken Charles Wirgman’ın yayımladığı *The Japan Punch* (1862), Batı karikatür üslubunu Japon izleyicileriyle tanıştırmıştır (Domsch vd., 2021, s. 12). Bu etkileşimler, daha sonra “manga” olarak adlandırılacak çizgi roman türünün gelişimine zemin hazırlamıştır.

Çizgi romanın kitlelere hitap eden bir mecraya dönüşmesindeki belirleyici adımlar, 19. yüzyılın sonlarında New York’taki rekabetçi gazete yayıncılığı ortamında atılmıştır. Tirajlarını artırmayı hedefleyen rakip yayıncılar Joseph Pulitzer ve William Randolph Hearst, okurların ilgisini çekmek amacıyla renkli ve zengin içerikli pazar ekleri yayımlamaya başlamıştır (Baetens & Frey, 2015). Bu rekabet ortamının en dikkat çekici ürünlerinden biri, Richard F. Outcault’un *Hogan’s Alley* (1895) adlı eseridir. Başkarakter “Yellow Kid”, önce *The New York World*’de, ardından Hearst’ün *Journal* gazetesinde yayımlanmıştır. Outcault’un

çalışması, konuşma balonları, pazarlama stratejileri ve çizgi romanın tiraj savaşlarında bir araç olarak kullanılması gibi, modern çizgi romanın kanonik özelliklerinin belirginleşmesinde önemli rol oynamıştır.

Bu ilk atılımı başka yenilikler izlemiştir. Rudolph Dirks'in *The Katzenjammer Kids* (1897) adlı eseri çoklu panel yapısını ve tutarlı karakter kullanımını yaygınlaştırırken, Bud Fisher'ın daha sonra *Mutt and Jeff* adını alan *A. Mutt* (1907) serisi günlük bant formatının öncülerinden biri olmuştur . Böylece tekrar eden karakterler ve süreklilik taşıyan yapı, çizgi romanın temel anlatı araçları arasında yerleşmiştir. Bu süreçte mizah ve hiciv, hem siyasi karikatür geleneğinden beslenmiş hem de kitlesel eğlenceye yönelik ticari beklentileri karşılayarak ana akımı belirlemiştir. Bununla birlikte daha deneysel yaklaşımlar da mecranın farklı anlatım olanaklarına sahip olduğunu göstermiştir. Bu çeşitlilik, ilerleyen yıllarda gelişecek farklı çizgi roman biçimlerinin önünü açmıştır (Domsch vd., 2021).

Ancak bu estetik dönüşüm, onu mümkün kılan maddi ve toplumsal koşullardan bağımsız düşünülemez. Buharlı rotatif baskı makineleri, ucuzlayan odun hamuru kâğıdı ve renkli baskının yaygınlaşmasını sağlayan kromolitografi gibi teknolojik yenilikler, üretim maliyetlerini düşürerek geniş ölçekli dağıtımını mümkün kılmıştır. Aynı dönemde Avrupa ve ABD'de yükselen okuryazarlık oranları potansiyel okur kitlesini büyütmüş, kentleşme ise gazete bayileri ve tren istasyonu kioskları üzerinden yaygın bir dağıtım ağı oluşturmuştur(Baetens & Frey, 2015). Bu sayede çizgi roman, yüzyılın sonuna gelindiğinde popüler baskı kültürünün ayrılmaz bir parçası hâline gelmiştir.

1900 yılı itibarıyla serileştirme, paneller arası devamlılık, konuşma balonları, tekrar eden karakter kullanımı ve endüstriyel dağıtım gibi modern çizgi romanın temel unsurları büyük ölçüde yerleşmiştir. Bu nedenle on dokuzuncu yüzyıl, yalnızca bir başlangıç dönemi değil, çizgi romanın biçimsel ve üretimsel yapısının belirlendiği kurucu bir evre olarak değerlendirilmelidir. Teknolojik gelişmeler, kültürlerarası etkileşimler ve pazar odaklı üretim stratejileri bu dönemde birleşerek yeni bir anlatı formunun temellerini oluşturmuştur (Domsch vd., 2021).

2.1.2. 20. Yüzyıl: Çeşitlenme ve Olgunlaşma

20. yüzyıl çizgi romanın gençlere yönelik, mizah odaklı bir mecradan çeşitli ve sofistike bir küresel sanat formuna dönüşümünün hızlandığı dönem olmuştur. Bu yüzyılda gazetelerde bant karikatürlerin yükselişi, kitap biçimindeki çizgi romanın ortaya çıkışı, sansür

tartışmaları, karşı kültür hareketleri ve nihayet grafik romanın gelişimiyle birlikte mecra; biçim, içerik ve kültürel algı bakımından köklü değişimler geçirmiştir.

1930'larda bant karikatürlerden bağımsız, kitap formundaki çizgi romana geçiş önemli bir kırılma yaratmıştır. Başlangıçta *Famous Funnies* (1934) gibi yayınlar mevcut bantları yeniden paketlerken, Haziran 1938'de *Action Comics #1*'de Superman'in ortaya çıkışı bu süreci yeni bir aşamaya taşımış ve Amerikan çizgi romanlarının "Altın Çağı"nı başlatmıştır (Beaty & Hatfield, 2020). Jerry Siegel ve Joe Shuster tarafından yaratılan Superman'in başarısı, süper kahraman türünü kısa sürede Amerikan çizgi romanlarının baskın formuna dönüştürmüştür (Stein & Thon, 2013).

Sansürün yükseldiği kısıtlayıcı ortam, 1960'ların sonunda ortaya çıkan *underground comix*¹ hareketine zemin hazırlamıştır (Meskin, 2007). Robert Crumb, Gilbert Shelton ve Trina Robbins gibi sanatçılar, sansürsüz biçimde yetişkin temalarını işleyerek ana akım normlara meydan okumuştur. Bu hareket, yaratıcı mülkiyeti öne çıkarmış ve kişisel anlatılara dayalı grafik roman geleneğinin önünü açmıştır.

1970'lerin sonu ve 1980'lerde *graphic novel* terimi, daha uzun ve edebî içerikli eserleri tanımlamak üzere yaygınlaşmıştır (Baetens & Frey, 2015, s. 1). Will Eisner'in *A Contract with God, and Other Tenement Stories* (1978) adlı eseri, bu türün erken örneklerinden biri olarak kabul edilir ve grafik romanın yetişkin okura hitap etme potansiyelini göstermesi bakımından önem taşır (Baetens, 2018).

1986 yılı, çizgi romanların kamusal algısını değiştiren önemli bir dönüm noktası olmuştur. Art Spiegelman'ın *Maus*'u, Frank Miller'ın *Batman: The Dark Knight Returns*'ü ve Alan Moore ile Dave Gibbons'ın *Watchmen*'i, çizgi romanın tarihsel travma, ahlaki belirsizlik ve siyasal gerilim gibi karmaşık konuları güçlü biçimlerde ele alabileceğini göstermiştir (Baetens & Frey, 2015, s. 88). Böylece mecra, yalnızca popüler bir eğlence formu değil, aynı zamanda ciddi bir anlatı ve sanat alanı olarak da görünürlük kazanmıştır. Bu dönüşüm, Scott McCloud'un *Understanding Comics* (1993) ve Will Eisner'in *Comics and Sequential Art* (1985) gibi kuramsal çalışmalarla birlikte, çizgi roman çalışmalarının meşru bir akademik alan olarak gelişmesiyle paralel ilerlemiştir (Smith & Duncan, 2017).

¹ Yetişkin içeriğini belirtmesi için x harfi ile yazılmaktadır.

2.1.3. 21. Yüzyılda Grafik Roman: Kültürel Meşruiyetin Yükselişı

21.yüzyıl grafik romanın çeşitlendiğı, yaygınlaştığı ve kültürel meşruiyet kazandığı bir dönem olmuştur. Bu süreçte grafik roman, popüler kültürün bir uzantısı olmanın ötesine geçerek edebî ve görsel bir anlatı formu olarak kabul görmüştür. Ekonomik veriler de bu büyümeyi doğrulamaktadır. Örneğın Kuzey Amerika grafik roman pazarı, 2001’de yaklaşık 75 milyon ABD doları olan doğrudan pazar satışlarını 2008’de 395 milyon dolara çıkarmıştır (Beaty, 2018).

Grafik romanın yükselişı, aynı zamanda edebî ve kültürel prestijinin artmasıyla ilişkilidir. *Maus*’un 1992’de Pulitzer Özel Ödülü’nü kazanması, *Watchmen*, *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*, *Persepolis* ve *Fun Home* gibi eserlerin gördüğü ilgiyle birlikte değerlendirildiğinde, mecranın edebî kanona dâhil oluşunu görünür kılmıştır (Baetens & Frey, 2015).

Bu dönemde özellikle otobiyografi, tarih ve kurgu dışı anlatılar öne çıkmıştır. *Persepolis*, *Fun Home* ve *Epileptic* gibi eserler hafıza, aile, hastalık ve siyasal çatışma gibi temaları çok katmanlı biçimde işlerken, Joe Sacco’nun çalışmaları çizgi roman gazeteciliğinin olanaklarını genişletmiştir (Earle, 2020). Biçimsel açıdan da sayfa düzeni, panel yapısı, tipografi ve renk kullanımı anlatının ayrılmaz unsurları hâline gelmiştir. Chris Ware’in *Jimmy Corrigan* ve *Building Stories* gibi eserleri bu yönelimin önemli örnekleri arasında yer alır (Baetens & Frey, 2015).

Artan uluslararası etkileşim de grafik roman alanındaki sınırları bulanıklaştırmıştır. Manga çevirilerinin Batı pazarındaki başarısı ve Avrupa’nın *bande dessinée* geleneğinin küresel dolaşıma girmesi, farklı estetik ve anlatı biçimlerinin karşılıklı etkisini hızlandırmıştır. Sonuç olarak grafik roman, yirmi birinci yüzyılda tematik karmaşıklığı, biçimsel yenilikçiliğı ve anlatısal gücüyle çağdaş edebiyat ve sanat alanında güçlü bir konum edinmiştir.

2.2. Grafik Roman Terimi Üzerine Tartışmalar

Grafik roman teriminin tanımı, öncelikle çizgi roman ile arasındaki belirsiz ilişki ve anlam kaymaları nedeniyle oldukça karmaşık bir yapıdadır. Terimin kendisi sıklıkla “bir formdan çok bir hareket” olarak değerlendirilir (Martin, 2011, s. 172). Tarihsel bağlamda, çizgi romanlar uzun bir süre boyunca çocukça bir kitleye yönelik, sanatsal ve edebi açıdan ikincil nitelikte ürünler olarak görülmüştür. Bu algı, mecranın yüksek kültür nezdinde tam anlamıyla tanınmasını engelleyen güçlü bir cam tavanın oluşmasına neden olmuştur. Mecranın

doğası, ne sanat ne de edebiyat alanına kolayca uyması nedeniyle sınıflandırılmasını güçleştirmektedir (García & Campbell, 2015, s. xvi).

Bu belirsizlik, akademisyenler, eleştirmenler ve yaratıcılar arasında ciddi tartışmalara ve görüş ayrılıklarına neden olan söz konusu terimin, basit bir sınıflandırma olmaktan uzaklaştığını gösterir. Grafik romanın kimliği, değişen biçimlerin, dönüşen kültürel algıların ve farklı kuramsal yaklaşımların iç içe geçtiği karmaşık bir etkileşim alanı olarak belirginlik kazanır. Dolayısıyla kavram, salt teknik bir etiket olmaktan ziyade, kültürel tartışmaların da konu ettiği bir alandır. Grafik romanı kesin biçimde tanımlayamamanın güçlüğü, başta bu formun çizgi roman adlı daha geniş mecra ile kurduğu ilişki ve bünyesinde barındırdığı yapıtların çeşitliliği olmak üzere, çeşitli etmenlerden kaynaklanmaktadır (Aldama, 2018, s. 61). Bu terim, akademisyenler tarafından kurmaca dışı eserlerden kısa öykü derlemelerine ve tefrika hâlinde yayımlanmış yapıtların yeniden basımlarına kadar uzanan geniş bir yayın yelpazesi için kullanılmaktadır. Groensteen, herkesin üzerinde uzlaşabileceği bir çizgi roman tanımı oluşturmanın ne denli güç olduğunu vurgularken; Cohn da bu durumu çizgi roman araştırmalarında belki de en kafa karıştırıcı ve en fazla tartışma yaratan mesele olarak tanımlar (Goodbrey, 2017). Böylece, kavramsal bulanıklık hem pratik kullanımda hem kuramsal tartışmalarda kendini hissettirir.

Çizgi roman teriminin kendisi de muğlaktır; gündelik dilde bu terim hem bant karikatürleri hem çizgi roman kitapları hem de mizah yayınları için kullanılabilen ve çoğu zaman, içerdiği anlatı çeşitliliğiyle çelişen bir biçimde, yalnızca çocuklara uygun içerikleri çağrıştırmaktadır. Bu nedenle, çizgi roman araştırmacıları çalışma alanlarını daha isabetli biçimde tanımlayabilmek amacıyla “grafik anlatı”, “görsel hikâye anlatımı” ve “dokuzuncu sanat” gibi çeşitli kavramsal adlandırmalar geliştirmişlerdir (Heer & Worcester, 2009).

Grafik roman terimi, daha önce oldukça belirsiz olan anlamsal koşulları belirli ölçüde netleştirme amacıyla ortaya çıkmıştır. Bu kavram yaygınlık kazanmadan önce, geleneksel aksiyon, macera, polisiye, bilimkurgu ve süper kahraman serilerinden ayrılan çizgi romanları tanımlamak için “resimli roman”, “resimli hikâye” ve “sıralı sanat” (sequential art) gibi birbirinin yerine kullanılabilen çeşitli terimler mevcuttu. Nitekim bazı eleştirmenler, bu adlandırmayı yalnızca bir pazarlama stratejisi olarak değerlendirmektedir (Baetens, 2018). Kavramın kökeninde yer alan bu ticari şüphe, tartışmayı canlı tutan bir diğer faktör olarak öne çıkar.

Çizgi roman ile grafik roman arasında yapılan ayrımlar, biçim, içerik, hedef kitle ve yayıncılık pratikleri etrafında şekillenmektedir. Geleneksel olarak çizgi romanlar, çocuklara ve yarı-okuryazarlık düzeyindeki yetişkinlere yönelik olarak değerlendirilmiş; çoğunlukla süper kahraman hikâyeleri gibi fantezi türlerine yer vermiştir. Buna karşılık grafik romanlar, yetişkin okuyucuları hedef alan ve gerçekçi kurgu, otobiyografi, anı, gazetecilik ya da tarihsel anlatılar gibi türleri içeren eserler olarak konumlanmıştır. Ancak birçok grafik romanın aslında kurmaca niteliği taşıması, bu ayrımı karmaşıklaştırmakta; bu nedenle “grafik kurmaca dışı” (graphic nonfiction) ya da “grafik anı” (graphic memoir) gibi terimlerin kullanımı önerilmektedir (Dunst, 2023). Yayın biçimi ve dağıtım açısından da benzer bir ayrım göze çarpar. Çizgi romanlar çoğunlukla süreli yayın biçiminde, gazete bayilerinde satılan çizgi roman kitapçıkları içinde yer alırken; grafik romanlar, genellikle bağımsız ve tamamlanmış anlatılar şeklinde okuyucuyla buluşur (Earle, 2020, s. 18). Başlangıçta tefrika edilip sonradan bir araya getirilen grafik roman örnekleri bu ayrıma istisna teşkil etmektedir. Bir diğer önemli ayrım ise yazarlık biçimi ve üslupta ortaya çıkar. Çizgi romanlar çoğunlukla editoryal bir çizgiye bağlı çalışan yaratıcı ekipler tarafından üretilirken; grafik romanlar, yazı ve çizimi aynı kişi tarafından yapılan ve içerik ile biçim açısından deneysel yönelimlere açık bireysel yapıtlar (auteur) olarak öne çıkmaktadır (Baetens vd., 2018, s. 34).

“Grafik roman” ile “çizgi roman” arasındaki ilişki, kuramsal açıdan oldukça sorunlu ve tartışmalıdır. Bazı araştırmacılar ve yaratıcılar bu iki terimi birbirinin yerine kullanırken, kimileri ise “grafik roman” kavramını bütünüyle reddetmektedir. Bu iki uç arasında yer alan bir görüş ise grafik romanları, çizgi romanların bir alt türü olarak değerlendirmekte ve bu durumu “her grafik roman bir çizgi romandır, fakat her çizgi roman bir grafik roman değildir” şeklinde özetlemektedir (Earle, 2020). Ancak bu ayrım, alan içerisinde sıklıkla tartışma konusu olmaya devam etmektedir. Bazı yaklaşımlarda, “grafik roman” ifadesi, “iyi” çizgi romanları “kötü” olanlardan ayıran bir kalite etiketi olarak görülmekte ya da çizgi romanı edebiyat ya da sanatın daha ayrıcalıklı ve prestijli alanlarının dışında tutmaya yönelik bir strateji olarak değerlendirilmektedir. Alan Moore gibi önemli yazarlar, bu terimi doğrudan bir “pazarlama kavramı” olarak nitelendirmiştir (Fawaz vd., 2021). Öte yandan, Baetens ve Frey (2018), grafik romanların öncül çizgi roman ve *comix* geleneklerinden nadiren mutlak olsa da anlamlı düzeyde ayrışmalar sergilediğini ileri sürerek, bu kavramın yalnızca bir ticari kategori olmanın ötesine geçtiğini savunmaktadır. Bununla birlikte, “grafik roman” terimi sıklıkla “ağdalı” ya da “işlevsiz” olarak da görülmektedir. Örneğin, *Maus* gibi kurmaca olmayan ve Holokost tarihine odaklanan bir yapıtın söz konusu tanım içinde değerlendirilmesini, Spiegelman, “roman” kısmının uygunsuzluğu üzerinden eleştirmiştir.

Serileştirilmiş çizgi romanların yeniden yayımlanması veya pazarlanması amacıyla bu terimin kullanımı ise, kendini bağımsız sanatçı olarak konumlayan yaratıcılar tarafından fazlasıyla ticarileşmiş bir yaklaşım olarak algılanmıştır (Baetens vd., 2018).

Tüm bu eleştirilere karşın, “grafik roman” ifadesi, hem işlevsel bir kavramsal çerçeve sunması hem de ticari dolaşıma katkı sağlaması nedeniyle yaygın biçimde kullanılmaya devam etmektedir (Domsch vd., 2021, s. 29). Dolayısıyla terim, eşzamanlı olarak hem tartışmaların odak noktası hem de alanın ortak iletişim zemini olmaya devam eden bir kavramsal araç niteliği taşımaktadır.

Bu noktada, “grafik roman” teriminin tarihsel, kültürel ve kuramsal açıdan neden tartışmalı olduğu açıklık kazanmaktadır. Ancak bu tez açısından belirleyici olan, terimin adlandırma düzeyindeki istikrarsızlığından çok, işaret ettiği mecranın nasıl bir yapısal ve deneyimsel mantık taşıdığıdır. Başka bir deyişle, grafik romanı hangi kategoride adlandırmamız gerektiği sorusu tek başına yeterli değildir. Asıl önemli olan, bu mecranın anlamı nasıl örgütlediği, sayfayı nasıl kurduğu ve okuru bu yüzey üzerinde nasıl yönlendirdiğidir. Bu nedenle bir sonraki bölümde, tanımsal tartışmalardan grafik romanın iç mekânsal kuruluşuna geçilerek, mecrayı temsil ettiği içeriklerden bağımsız biçimde arkitektonik ve tektonik bir sistem olarak ele alınacaktır.

3. BÖLÜM: GRAFİK ROMANIN MİMARİSİ VE MEKÂNSAL ÖRGÜTLENİŞİ

Bu bölüm, grafik roman ve mekân ilişkisini bir içerik unsuru olarak değil, biçimsel ve yapısal olarak işleyen bir ilke olarak ele alır. Bu çerçevede grafik roman, sadece metin ve imgenin birleştiği hibrit bir anlatı formu değil; kendi taşıyıcı strüktürü, sistemi ve dolaşım rejimi olan arkitektonik bir pratik olarak değerlendirilir.

Bu bölümün özgün katkısı, grafik romanın mekânsallığını yalnızca temsil edilen mimari çevreler, kent imgeleri ya da anlatı içi sahneleme üzerinden değil; bizzat sayfa örgütlenmesinin kurucu mantığı üzerinden kavramsallaştırmaktır. Bu çerçevede grafik roman, yalnızca metin ve imgenin birleştiği hibrit bir anlatı formu olarak değil, arkitektonik düzeyde örgütlenen ve tektonik düzeyde eklemlenen bir mekânsal sistem olarak ele alınmaktadır. Buradaki temel iddia, anlamın yalnızca panellerin içerdiği olaylardan değil, bu panellerin bir yüzey üzerinde kurduğu hiyerarşi, komşuluk, ritim, sınır ve dolaşım ilişkilerinden türediğidir. Dolayısıyla bölüm, grafik romanın mekânsallığını ikincil bir özellik olarak değil, mecranın biçimsel ontolojisini belirleyen asli bir ilke olarak tartışmaktadır.

Bu bölümde “mekân” kavramı tek katmanlı bir anlamda kullanılmamaktadır. Bir yandan mekân, panel içinde temsil edilen diegetik çevreyi; diğer yandan panellerin, aralıkların ve grafik öğelerin sayfa üzerindeki ilişkisel yerleşimini; daha geniş bir düzlemde ise okurun bu yüzey üzerinde kurduğu dolaşım rejimini ifade eder. Ancak mevcut çalışmanın önceliği, temsil edilen mekânlardan çok, sayfanın kendi başına ürettiği ilişkisel ve yapısal mekânsallıktır. Bu nedenle “mekânsallık” terimi, çoğu durumda anlatı içi sahnelerin betimlenmesinden ziyade, grafik romanın biçimsel organizasyonundan doğan yüzeysel, topolojik ve navigasyonel düzeni tanımlamak üzere kullanılacaktır. Böyle bir ayırım, grafik romanın mekânla ilişkisini içerik düzeyine indirgeyen okumalardan bilinçli biçimde uzaklaşmayı sağlar.

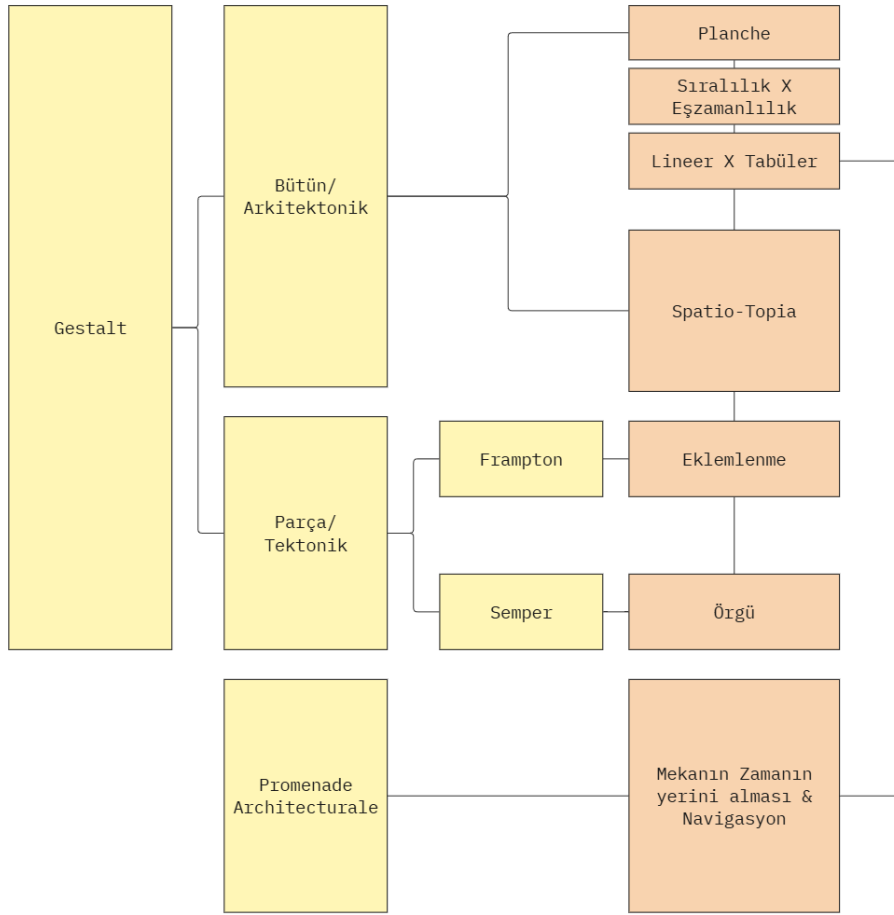
Bu bölümün çıkış noktası ve tezin ana argümanlarından biri, grafik roman sayfasının, içerdiği öğelerin “toplamından daha fazlası” olduğudur. Paneller ve diğer görsel bileşenler tek başlarına değil, birbirleriyle kurdukları konum, yakınlık ve hiyerarşi ilişkileri üzerinden anlam üretirler. Arnheim’in görsel algı üzerine kurduğu Gestalt temelli yaklaşım, kompozisyonu parçaların sonradan birleştirildiği mekânik bir işlem olarak değil; aksine, alanın en baştan kuvvet ilişkileriyle birlikte, bir bütün olarak kavranması şeklinde tanımlar (2020, s. 17). Bu teorik çerçeve grafik anlatıya uyarlandığında, sayfanın da okur tarafından benzer bir biçimde

önce bir kompozisyon olarak kavrandığı, ardından bu bütünlük içinde dolaşarak çözümlendiği görülür. Bu yönüyle sayfa, düz bir yüzey olmaktan çıkarak ilişkilerin kurulduğu ve yönlendirmenin üretildiği bir mekân düzenine dönüşür.

Grafik romanın mekânsal ontolojisi, arkitektonik ve tektonik olmak üzere birbirini tamamlayan iki temel düzlemde değerlendirilmektedir. Arkitektonik düzey, sayfanın ve eserin genel organizasyon şemasını; diğer bir deyişle, bileşenlerin bir araya gelerek oluşturduğu bütüncül sistemi temsil eder. Sayfanın genel planı, hiyerarşisi ve ritmi; okurun bakışını yönlendiren, duraksamalarına ve geri dönüşlerine olanak tanıyan bir dolaşım potansiyeli üretmektedir. Tektonik düzey ise bu bütünün ne şekilde “eklemlendiğine” odaklanmaktadır. Paneller, aralıklar, hizalamalar ve sınırlar, anlatı parçaları arasındaki geçişlerin yapısal mantığını inşa eder (Groensteen, 2007, s. 45). Bu bağlamda tektonik, yalnızca biçimsel bir ayırım değil, aynı zamanda bütünlüğün kuruluşunu görünür kılan bir bağlantı dili işlevi görmektedir.

Bu iki düzey birlikte değerlendirildiğinde, grafik romanın mekânsallığı yalnızca anlatının ilerleyişine veya içeriğe ilişkin bir duruma indirgenemez. Söz konusu mekânsallık, esasen sayfanın eşzamanlı bir bütün olarak kurgulanması ve bu bütünün eklemlenmeler üzerinden işlemesiyle ilgilidir. Labio'nun vurguladığı gibi sayfa, tek bakışta birden fazla içeriği aynı düzlemde görünür kılarak okura bütüncül bir perspektif sunar (2015, s. 313); bu durum grafik romanın mekânsal karakterinin kurucu unsurlarından biridir. Bu doğrultuda mevcut bölüm, grafik romanı temsilden önce mekânsal bir nesne, arkitektonik bir bütün ve tektonik açıdan eklemlenen bir sistem olarak ele almaktadır. Bölümde, sayfa organizasyonunun söz konusu iki düzeyi üzerinden, grafik romanın bir arkitektonik pratik olarak ne şekilde nitelendirilebileceği tartışılmaktadır.

Bu bölümde geliştirilen kuramsal çerçeve, grafik romanın mekânsallığını birbirini tamamlayan arkitektonik ve tektonik düzlemler üzerinden ele almaktadır. Aşağıdaki şema (**Şekil 1**), söz konusu kavramsal örgüyü görselleştirmekte; Gestalt temelli parça–bütün ilişkisini, sayfanın planche olarak eşzamanlı ve tabüer kuruluşunu, Groensteen'in spatio-topia, eklemlenme ve örgü kavramlarıyla birlikte mimarlık kuramından ödünç alınan tektonik düşünceyle ilişkilendirmektedir. Aynı zamanda şema, okuma deneyiminin yalnızca ardışık bir zaman akışı olarak değil, sayfa üzerinde yönlendirilen bir dolaşım ve navigasyon rejimi olarak nasıl kavrandığını da ortaya koymaktadır. Bu nedenle şema, bölümde izlenecek tartışma hattını özetleyen bir kavramsal harita olarak okunmalıdır.



Şekil 1 – 3. Bölümün kavramsal şeması (Yazar tarafından üretilmiştir)

3.1. Parça-Bütün İlişkisi: Grafik Roman Sayfası ve Gestalt

Pierre Fresnault-Deruelle'ün (1976), çizgi roman sayfasını doğrusal bir zaman çizelgesinden öte, tabüler² ve eş zamanlı bir yüzey olarak tanımlaması, grafik anlatı çalışmalarında mekân odaklı bir ontolojiye geçişin zeminini oluşturmuştur. Okuyucunun bu karmaşık görsel veri kümesini zihninde nasıl anlık bir bütün olarak örgütlediği sorusu, salt göstergibilim analizlerle yanıtlanamaz. Bu noktada, 20. yüzyılın başlarında algı psikolojisi alanında devrim yaratan ve mimarlık kuramında da karşılık bulan Gestalt teorisi, grafik roman sayfasının arkitektonik yapısını çözümlmek adına gerekli bilişsel çerçeveyi sunmaktadır. Rudolf Arnheim'in (1974/2020) görsel algı üzerine geliştirdiği yaklaşım, görme eyleminin pasif bir kayıt süreci değil, aksine aktif bir inşa ve örgütlenme faaliyeti olduğunu ortaya koyar. Bu

² Orijinal metindeki tabulaire kavramı; "tablosal" kelimesinin resimsel çağrışımlarından kaçınmak ve sayfanın çizgisel akışa zıt, mekânsal bir matris olarak işleyişini vurgulamak amacıyla, uluslararası literatürle uyumlu şekilde "tabüler" olarak Türkçeleştirilmiştir.

bağlamda çizgi roman sayfası, okuyucunun algı dünyasında, parçaların panellerin aritmetik toplamından niteliksel olarak farklı ve daha üstün, bütüncül bir yapı olarak şekillenir.

Bir yapının cephesi incelendiğinde, gözün tekil pencerelere veya bezemelere odaklanmadan önce kütlelerin genel dengesini, doluluk-boşluk oranlarını ve baskın geometrik aksları algılaması gibi; grafik roman okuru da sayfayla karşılaştığı ilk anda, anlatının zamansal ayrıntılarına girmeden sayfanın yapısal iskeletini kavrar (Arnheim, 2020, s. 45) . Arnheim'a göre hiçbir görsel nesne, boşlukta yalıtılmış bir birim olarak algılanmaz; her form, bulunduğu zemin üzerinde görsel çekim, itim ve gerilim kuvvetleri yaratarak dinamik bir alan oluşturur (2020, s. 14). Grafik roman sayfası, bu tanıma uyan bir mekân olarak değerlendirilebilir. Panellerin boyutları, sayfadaki konumları, birbirlerine olan mesafeleri ve yarattıkları görsel ağırlıklar, okuyucunun sayfayı bir metin gibi okumasını değil, bir yapı gibi deneyimlemesinin önünü açar.

Gestalt yaklaşımının grafik roman çözümlemesindeki önemi, yalnızca “bütün parçaların toplamından fazladır” önermesini tekrar etmekte değil, bu bütünlüğün hangi biçimsel ilkelerle kurulduğunu görünür kılmaktadır. Yakınlık, benzerlik, süreklilik, figür-zemin ayrımı, denge ve görsel ağırlık gibi ilkeler; panellerin kümelenme biçimlerini, belirli alanların öne çıkmasını, okuma yönünün sezgisel olarak kurulmasını ve sayfa üzerindeki gerilim merkezlerinin oluşmasını açıklar. Dolayısıyla grafik roman sayfası, yalnızca ardışık imgelerin toplandığı bir yüzey değil; algısal olarak önceden örgütlenen ve okuru belirli hareket hatlarına çağıran bir kompozisyon alanıdır. Bu bakımdan Gestalt, sayfanın neden yalnızca okunmadığını, aynı zamanda bir bakış düzeni olarak deneyimlendiğini açıklayan temel kuramsal çerçevelerden biridir.

Bu deneyim, sayfanın ontolojik statüsünü köklü biçimde değiştirir. Sayfa, Gestalt ilkeleri doğrultusunda organize edilen bir bütüne dönüşüyorsa, paneller artık yalnızca ardışık zamanın pencereleri değil, aynı zamanda bu kompozisyonun taşıyıcı elemanlarıdır. Sayfa, zamanın aktığı soyut bir mecra olmaktan çıkarak, kendi iç yasaları, sınırları ve hiyerarşileri bulunan arkitektonik bir yapıya evrilir. Bu yapıda anlam, yalnızca olayların diziliminden değil, formların yüzey üzerindeki ilişkilerinden ve yarattıkları görsel dengeden türetilir. Dolayısıyla, Gestalt teorisi merceğinden bakıldığında grafik roman okuması, algısal bir inşa eylemidir; okur, sanatçının sayfaya yerleştirdiği görsel kuvvetleri zihninde birleştirerek anlatının mekânsal strüktürünü her sayfada yeniden kurar.

Grafik anlatılar, literatürde sıklıkla Will Eisner'in kavramsallaştırmasıyla "sıralı sanat" (sequential art) olarak tanımlanmaktadır. Bu tanım, imgelerin ve panellerin belirli bir dizilim içerisinde, okuyucunun zihninde doğrusal bir zaman algısı inşa etmek üzere kurgulandığı varsayımına dayanır (Eisner, 2008). Benzer şekilde Scott McCloud, bu yaklaşımı daha analitik bir düzleme taşıyarak artık kanonikleşmiş tanımını sunar: "Çizgi roman, bilgi iletmek ve/veya izleyicide estetik bir tepki uyandırmak amacıyla, kasıtlı bir dizilim içinde yan yana getirilmiş resimsel ve diğer imgelerdir" (1993, s. 9). Bu söylem, okuma eyleminin çizgisel yönünü; başka bir deyişle panellerin bir film şeridinde benzer şekilde, soldan sağa ve yukarıdan aşağıya doğru akan, geri dönüşsüz bir zaman çizelgesi üzerinde dizilmesini öne çıkarır. Böylece grafik anlatı, ontolojik açıdan sinemanın zaman mantığıyla hizalanır ve mekân, zamanın hizmetine sunulmuş bir araca indirgenir.

Mekân algısı açısından bakıldığında ise ardışıklığa yapılan bu aşırı vurgu eksik, hatta yanıltıcıdır. Okuyucu, bir çizgi roman sayfası ile ilk karşılaşmasında, onu tek sıra halinde, birbirinden yalıtılmış paneller dizisi olarak algılamaz. Aksine sayfa, ilk bakışta birden çok panelin, aralıkların ve grafik öğelerin bir arada var olduğu, eşzamanlı bir bütün olarak belirir. Herhangi bir panelin içerdiği diyalogu okumadan ya da olay örgüsüne girmeden çok önce göz; sayfanın genel yerleşimini, baskın geometrik karşıtlıkları, doluluk-boşluk oranlarını, panel kümelerini ve yapı akslarını kaydeder (Arana, 2018).

Grafik roman, bu nedenle temelinde yapısal bir paradoks barındırır: Bir yandan çizgisel bir anlatı ve zaman akışı vaat ederken, diğer yandan eşzamanlı, dondurulmuş ve haritalanabilir bir mekân sunar. Bu eşzamanlı algı süreci, grafik roman sayfasının mimari bir kesit çizimiyle kurduğu yapısal benzerlikte en somut karşılığını bulur. Nasıl ki bir kesit çizimi hatta oyuncak bir bebek evi, duvarların şeffaflaşmasıyla binanın tüm katlarını, odalarını ve bu odalardaki eşzamanlı yaşamı tek bir bakışta ifşa ediyorsa; çizgi roman sayfası da benzer bir mantıkla çalışır (Labio, 2015, s. 313). Bu düzlemde paneller, ardışık zamanın pencereleri olmaktan çıkarak, bir yapının (sayfanın) farklı odalarına dönüşür. Okur, anlatının doğrusal akışına kapılmadan önce, tıpkı bir kesite bakar gibi yapının bütünü; üst kattaki olayla alt kattaki olayın mekânsal bitişikliğini, karakterlerin birbirlerine göre konumlarını ve aralarındaki duvarların yarattığı sınırları tek bir hamlede algılar. Labio'ya (2015) göre bu durum, okuru bir 'gözetleyen' pozisyonuna yaklaştırır; çünkü okur, karakterlerin kendi aralarında sahip olmadığı bütüncül bir görüşe, zaman ve mekânın "tanrısal" kesitine sahiptir. Dolayısıyla sayfa, zamanın aktığı bir şerit değil; olayların ve mekânların eşzamanlı istiflendiği, dikey ve yatay ilişkilerin okumaya yön verdiği bir sistemdir. Bu kesit analojisi, grafik romanın sadece

“ne zaman” sorusuna değil, “nerede” ve “nasıl bir mekânsal ilişki içinde” sorularına da yanıt veren, doğası gereği arkitektonik bir mecra olduğunun ipucunu barındırır.

Grafik romanın arkitektonik okuması, öncelikle mecranın kurucu zemini ve taşıyıcı strüktürü olan “sayfa”nın ontolojisinin yeniden tanımlanmasını gerektirir. Geleneksel narratolojik ve edebiyat merkezli yaklaşımlar, sayfayı çoğunlukla panellerin (anlatı birimlerinin) üzerine yerleştirildiği nötr bir taşıyıcı, pasif bir arka plan ya da olayların geçtiği şeffaf bir sahne olarak ele alma eğilimindedir. Bu indirgemeci perspektifte odak, esas olarak panelin içindeki hikâyeye ve figürlere yönelirken; sayfa düzeni, bu hikâyenin sunumunu kolaylaştıran ikincil ve teknik bir yerleştirme aracı olarak görülür.

Thierry Groensteen, Pierre Fresnault-Deruelle ve Benoît Peeters gibi isimlerin eksenindeki Fransız çizgi roman kuramında kullanılan planche³ terimi, bu pasif konumu reddeder. Planche, sadece panelleri barındıran boş yüzeyi değil; paneller, aralıklar, kenar boşlukları, başlıklar ve tipografik öğelerin oluşturduğu ilişkiler ağını, yani bütüncül kompozisyonu ifade eder (Groensteen, 2007, s. 21). Bu çalışmada “sayfa” terimi, teknik anlamıyla planche kavramını karşılamak üzere kullanılmaktadır: Tek tek panel çerçevelerini değil, onların bir aradaliğında doğan mekânsal örgütlenmeyi, yani grafik romanın temel arkitektonik düzlemini belirtir.

Fresnault-Deruelle, çizgi roman teriminin yanıltıcı bir ortaklık yarattığını belirtir. Ona göre bu şemsiye terim, hem günlük gazetelerdeki bant karikatürleri (comic strips) hem de albümlerdeki tam sayfa kompozisyonları (planches) kapsamaktadır; oysa bunlar mekânsal örgütlenme açısından iki farklı, hatta zıt pratik oluşturur. Bu iki pratik, Fresnault-Deruelle’e göre “süreklilik ile süreksizlik” kadar birbirini tamamlayan ancak aynı zamanda birbirine direnen bir ikilik yaratır (1976, s. 7). Bant karikatür, temelde lineer bir zaman vurgular. Okuma soldan sağa akar ve geri dönüşsüzdür. Sayfa ise mekânsal, yani tabüleri olana dayanır. Göz, yüzey üzerinde serbestçe dolaşabilir (Fresnault-Deruelle, 1976, s. 7).

Bu ayrım, grafik romanı sinemadan ontolojik olarak koparan en keskin sınırdır. Sinematografik gösterimde görüntü, perde üzerinde geçici bir varoluş sergileyip yerini bir sonraki kareye bırakırken, izleyici yönetmenin belirlediği zaman akışına mahkumdur. Sinemada “şimdi”, “geçmiş”i siler. Oysa grafik romanın tabüleri düzleminde geçmiş, şimdi ve gelecek aynı mekânda eşzamanlı olarak mevcuttur. İzleyici, sinemadaki gibi pasif değil, zamanı mekânsal olarak kateden aktif bir pozisyonadadır. Dolayısıyla tabüleri okuma,

³ Türkçe kelime karşılığı levhadır. Çizgi roman kuramındaki özel anlamı nedeniyle çevrilmeden kullanılmıştır.

panelleri sırayla izleyen lineer okumanın ötesine geçerek sayfayı iki boyutlu bir harita ya da bir mimari plan gibi tarar. Tabüer okumada anlam, sadece panellerin ardışıklığından değil, bizzat mekânsal kompozisyondan türetilir (Fresnault-Deruelle, 1976, s. 8).

Grafik romanın mekânsal doğasını ve yapısal kurgusunu çözümlmek için, "arkitektonik" ve "tektonik" kavramlarının etimolojik kökenlerini ve teorik evrimini incelemek gereklidir. Bu iki kavram, zaman zaman birbirinin yerine kullanılsa da, aslında tasarımın ve üretimin farklı katmanlarına işaret ederler. Biri sistemin bütüncül kurgusunu ve yönetimini (arkitektonik) temsil ederken, diğeri bu bütünün parçalarının bir araya geliş biçimini ve konstrüksiyonun şiirselliğini (tektonik) ifade eder. Bu ayrım, grafik romanın sayfa düzeninden paneller arası ilişkilere kadar uzanan çok katmanlı yapısını anlamlandırmak için önemlidir.

Burada önerilen mimari okuma, grafik roman ile mimarlık arasında doğrudan bir özdeşlik kurma girişimi değildir. Grafik romanın üretim koşulları, maddeselliği ve kullanım biçimi, mimarlığın fiziksel yapım süreçlerinden ve mekânsal deneyim rejimlerinden belirgin biçimde ayrılır. Bununla birlikte iki alan, parçaların bir sistem içinde düzenlenmesi, sınırların tanımlanması, dolaşımın yönlendirilmesi ve bütünün eklemler aracılığıyla kurulması bakımından karşılaştırmalı bir düşünme zemini paylaşır. Dolayısıyla bu bölümde mimarlık, grafik romanı açıklamak için başvurulan serbest bir metafor değil; yapısal ilişkileri görünür kılmaya yarayan disiplinler bir analitik çerçeve olarak kullanılmaktadır. Amaç, grafik romanı mimarlığa indirgemek değil, mecranın kendi mekânsal mantığını mimarlık kuramının kavramsal araçlarıyla daha açık biçimde formüle etmektir.

Her iki terimin de kökeni, Antik Yunanca'da marangoz, yapıcı veya inşa eden anlamına gelen *tekton* kelimesine dayanmaktadır. *Tekton*, sadece ahşap işçiliğiyle sınırlı kalmayıp, gemi yapımından ev inşasına kadar geniş bir yapma eylemini kapsayan bir zanaatkârı tanımlar (Schwartz, 2017, s. 1). Bu kökenden türeyen tektonik, insanın kendisine, malzemelerin birleşimine ve yapısal mantığa odaklanırken; arkitektonik, *archi-* (baş/şef) ön ekiyle birleşerek "baş yapıcı"nın, yani tüm yapım sürecini yöneten ve parçaları bir sistem dahilinde organize eden üst aklın alanını tanımlar (Al-Alwan & Mahmood, 2020, s. 1).

Mimari söylemde tektonik, basitçe bir yapım tekniği olmanın ötesinde, yapının kendi inşasını anlatma kapasitesi olarak tanımlanır. Kenneth Frampton, *Studies in Tectonic Culture* (1995) adlı eserinde tektoniği, "insanın şiirselliği" olarak nitelendirir ve mimarlığın ontolojik özünün, mekânın soyut formundan ziyade, o mekânı var eden strüktürel elemanların birleşiminde

yattığını savunur. Frampton'a göre tektonik, yapının yerçekimine, malzemeye ve birleşime verdiği estetik tepkidir (Frampton & Cava, 1995, s. 27).

Bu bağlamda, tektoniğin teorik altyapısını en kapsamlı şekilde kuran isimlerden biri, 19. yüzyıl Alman mimarı ve teorisyeni Gottfried Semper'dir. Semper, tektonik ve stereotomik arasında temel bir ayırım yapar. Stereotomik, ağır olanı, yığma yapıyı, toprağa gömülmeyi ve basınç kuvvetlerini (örneğin taş duvarlar) temsil ederken; tektonik, hafif olanı, iskelet sistemi, eklemlenmeyi ve çekme kuvvetlerini (örneğin ahşap çatı makasları veya dokuma duvarlar) ifade eder (Schwaen, 2023, s. 1).

Semper'in teorisinde tektoniğin kökeni dokuma sanatına ve düğüm kavramına dayanır. Düğüm, en ilkel ve temel tektonik birleşimdir; parçaları bir arada tutan ve yapıyı kuran ilk eklemdir (Kucker, 1996, s. 1). Bu perspektiften bakıldığında, grafik romandaki aralıklar ve panellerin birbirine bağlanma biçimi, benzer anlamda birer düğüm veya eklem olarak okunabilir. Grafik romanın tektoniği, sayfa üzerindeki imgelerin bir araya gelerek anlamlı bir bütün oluşturduğu birleşimde gizlidir.

Tektonik, parçanın ve detayın inşasına odaklanırken, arkitektonik bu parçaların oluşturduğu sisteme odaklanır. *Archi-* ön eki, bir hiyerarşiyi işaret eder. Arkitektonik, sadece mimari bir terim değil, felsefi bir kavram olarak da karşımıza çıkar.

Immanuel Kant, *Saf Aklın Eleştirisi* adlı eserinde arkitektonik kavramını, bilginin sistematik birliği sanatı olarak tanımlar (1781/2009). Kant'a göre arkitektonik, dağınık bilgi parçalarını bilimsel bir bütün haline getiren yapıdır. "Saf Aklın Arkitektoniği" bölümünde, sistemlerin, bir fikir altında organize edilmiş bilgi bütünü olduğunu belirtir. Bu bağlamda arkitektonik, parçaların rastgele bir yığın olmaktan çıkıp, bir amaç ve mantık doğrultusunda birbirine eklemlendiği yapısal kurgudur.

Mimarlıkta ise arkitektonik, bir yapının kurucu ilkelerinin bütünüdür. Bir binanın veya bir grafik romanın arkitektoniğinden bahsettiğimizde, onun sadece fiziksel inşasından değil; o inşayı mümkün kılan, parçalar arasındaki hiyerarşiyi belirleyen ve bütünü algılanabilir kılan üst dilden bahsederiz.

Bu teorik çerçeve grafik romana uyarlandığında, Groensteen'in (2007) Spatio-Topia kavramı, eserin arkitektonik boyutuna denk düşer. Sayfa düzeni, panellerin hiyerarşisi ve okuma rotaları, eserin yapısal iskeletini oluşturur. Kantçı anlamda, anlatının dağınık parçalarını (panelleri) bir fikir altında toplayan sistemdir.

Öte yandan, tektonik boyut bu iskeletin eklemlerini oluşturur. Çizgi kalitesi, panel sınırlarının niteliği, konuşma balonlarının yerleşimi ve en önemlisi paneller arası boşluklar, grafik romanın tektonik elemanlarıdır. Semper'in "düğüm"ü, burada panelleri birbirine bağlayan zihinsel ve görsel tamamlama eylemine dönüşür. Bir panelin diğerine nasıl eklemlendiği, bir "dokuma" eylemi gibi anlatının dokusunu oluşturur.

Grafik romanı "arkitektonik bir pratik" olarak tanımlamak; onun sadece çizilmiş resimlerin yan yana gelmesiyle, yani yığılmasıyla oluşmuş stereotomik bir ilişki olmadığını; aksine, her bir panelin bir strüktür dâhilinde birbirine dokunduğu, sayfa tasarımının bu dokuyu mekânsal bir deneyime dönüştürdüğü karmaşık bir inşa süreci olduğunu iddia etmektir.

Bu çalışmada arkitektonik ve tektonik kavramları birbirinin yerine geçen eşanlamlı terimler olarak değil, grafik romanın farklı ama birbirini tamamlayan iki çözümleme düzeyi olarak kullanılmaktadır. Arkitektonik düzey, sayfa, çift sayfa ve kitap ölçeğinde işleyen genel organizasyon mantığını; yani hiyerarşiyi, yerleşim kararlarını, ritmi ve okuma dolaşımını mümkün kılan bütünsel sistemi ifade eder. Tektonik düzey ise bu sistemin hangi bağlantı ve eklemlenme rejimleri üzerinden kurulduğuna odaklanır; panel sınırları, aralıklar, hizalamalar, tekrarlar, kopmalar ve geçiş mantıkları bu düzeyde değerlendirilir. Böylece arkitektonik, bütünü örgütleyen üst düzeni; tektonik ise bu bütünün görünür ve işlemsel bağlantı dilini tanımlar. Bu ayrım, ilerleyen sayfalarda geliştirilecek çözümlemenin kavramsal omurgasını oluşturmaktadır.

3.2. Grafik roman sayfası ve mekânsal organizasyonu: Spatio-Topia

Will Eisner, *Comics and Sequential Art* adlı eserinde, çizgi roman sayfasının ardışık kareleri barındıran nötr bir taşıyıcıdan ibaret olmadığını tespit etmiştir. Sayfayı, panelleri düzenleyen ve çerçeveleyen bir tür "süper-panel" veya "meta-panel" olarak tanımlayan Eisner; yerleşimin okurun gözünü yönlendiren, ritmi ve duygusal vurguyu kuran aktif bir aygıt olduğunu vurgular (2008, s. 63). Bu yaklaşım, Thierry Groensteen'in geliştirdiği *spatio-topik sistem* kavramıyla teorik bir zemine oturur. Groensteen'e göre çizgi romanın ontolojisi, dilbilimsel bir gramerden ziyade mekânsal bir organizasyona dayanır. Bu perspektif, Labio'nun da işaret ettiği üzere, çizgi romanı mimari bir nesne olarak düşünmenin önünü açar; zira her iki disiplin de boşluğun sınırlandırılması ve parçaların bir bütün içinde eklemlenmesi prensibiyle işler (2015, s. 316).

Groensteen, çizgi romanı "metin ve imge karışımı" veya "sıralı sanat" gibi melez kategoriler yerine, kendi iç mantığına sahip mekânsal bir sistem olarak kavramsallaştırır. Ona göre

mecranın özgünlüğü, balon veya çerçeveleme gibi tekil kodlarda değil; panellerin yan yana ve eşzamanlı mevcudiyetini düzenleyen spatio-topik düzende yatar (Groensteen, 2007, s. 22). Bu vurgu, çizgi romanı baştan itibaren arkitektonik bir pratik, yani mekânın planlanması ve eklemlenmesi üzerinden işleyen bir yapı olarak konumlandırmaya imkân verir.

Literatürdeki diğer çalışmalar da benzer bir yönelim sergilemektedir. Baetens ve Frey (2015), grafik romanın özgüllüğünü tekil imgelerde değil, sayfa tasarımı ve yayın formatının oluşturduğu bütüncül mimaride aramakta; panel düzeni, format ve baskı rejimini anlatının ayrılmaz bileşenleri olarak tartışmaktadır. Gavalier (2022) ise "sekanslı imgeler sanatı" tanımını, çizgi romanı yalnızca ardışıklıkla sınırlayan ortodoksiye karşı eleştirel bir biçimde yeniden ele alır; sekansın daima yüzeysel bir yerleşim ve topolojik ilişkiler matrisi içinde gerçekleştiğini savunur.

Bu bölüm, Groensteen'in spatio-topik sistemi, eklemlenme (*arthrology*) ve örgü (*braiding*) kavramlarını, mimari tektonik literatürüyle sentezleyerek yeniden okumaktadır. Amaç, çizgi romanın yalnızca sekansiyel bir anlatı değil, aynı zamanda planlanmış bir mekânsal organizasyon olarak nasıl işlediğini ortaya koymaktır.

Groensteen'in *The System of Comics* (2007) adlı çalışması, çizgi romanı lineer bir dil modeline indirgemeyi reddetmesi bakımından kurucu bir metin niteliğindedir. Geleneksel yaklaşımlar, çizgi romanı "metin ve imge karışımı" olarak tanımlarken; Hannah Miodrag, bu melezlik iddiasının ve mecrayı dilbilimsel yapılarla okuma çabasının, formun görsel-mekânsal özgünlüğünü maskeleydiğini öne sürer (2013, s. 13). Gestalt psikolojisinden ödünç alınan bir perspektifle ifade edilirse, çizgi roman parçaların toplamından fazlasıdır; anlam, en küçük birimlerde değil, bu birimlerin oluşturduğu ilişkiyel ağda aranmalıdır.

Bu bağlamda, Groensteen'in "ikonik dayanışma" (*iconic solidarity*) kavramı kritik bir dönemeç teşkil eder. Groensteen'e göre çizgi roman, imgelerin aynı yüzeyde birlikte serimlenmesi sonucu ortaya çıkan karşılıklı bağımlılıkla tanımlanır. İkonik dayanışma, panellerin özerk tablolar değil, birbirlerini anlamsal olarak taşıyan ve dönüştüren bir sistemin hücreleri olduğunu ileri sürer (Groensteen, 2007, s. 17–18).

Söz konusu sistem düşüncesi, çizgi romanı "iç içe geçmiş kaplar" olarak kavrayan yaklaşımlarla da örtüşür. Davies, çizgi romandaki panellerin ve söylem düzeylerinin, okur ile üretici arasında paylaşılan bir "iletişim mekânı" içerisinde katmanlanan gömülü hacimler

yarattığını; okumanın ise bu hacimler arasındaki geçişler ve sınırlar üzerinden deneyimlendiğini belirtir (2018, s. 14). Bu vurgu iki önemli açılım sağlar: sayfa yalnızca düzlem olarak değil, katmanlı bir mekânsal deneyim olarak okunabilir ve panel, sayfa ve kitap ölçeklerinin birbirine gömülü biçimde işlediğini gösterir. Stein ve Thon tarafından derlenen grafik anlatı çalışmaları da grafik romanı durağan tek bir eser yerine; panellerin, sayfaların ve yan metinlerin iç içe geçtiği geniş bir sistem olarak ele alır. İlgili literatür, Groensteen'in sistem vurgusunu destekler niteliktedir: Çizgi roman, lineer okuma akışını aşan, çok katmanlı bir ilişkiler ağıdır.

Groensteen'in kuramının merkezinde spatio-topik sistem bulunur. Bu kavram, çizgi romandaki panellerin sayfa üzerinde nerede yer aldıklarını ve birbirlerine göre nasıl konumlandıklarını ifade eder. Panelin yeri, yalnızca geometrik bir koordinat değil; komşuluk, hizalanma, merkez/kenar ilişkisi, eşik konumları ve okuma rotası gibi özelliklerle birlikte anlam üreten bir veridir (Groensteen, 2007, ss. 24–32). Bu nedenle spatio-topia, "ne anlatılıyor?" sorusuna ek olarak "nerede anlatılıyor?" ve "bu yerleşim okuma deneyimini nasıl düzenliyor?" sorusunu da zorunlu kılar.

Groensteen bu sistemi açıklamak için iki temel kavram önerir: çoklu çerçeve (multiframe) ve üst çerçeve (hyperframe). Çoklu çerçeve, içeriğinden bütünüyle soyutlanmış hâliyle sayfayı yalnızca panellerden oluşan bir matris olarak düşünmemizi sağlar; içinde ne anlatıldığından bağımsız, salt bir yapısal iskelettir. Üst çerçeve ise belirli bir sayfayı (veya çift sayfayı) kuşatan dış çerçevedir; panellerin tümünü içine alan, sayfanın sınırını oluşturan grafik konturdur (Groensteen, 2007, ss. 24–32).

Groensteen bu noktada çizgi roman üretimini, çoğu zaman anlatıdan sonra gelen bir yerleşim işi olarak değil, anlatının koşullarını en baştan belirleyen bir mekânsal tasarım süreci olarak konumlandırır. Nitekim daha sonraki çalışmasında, sayfa organizasyonunun "mimari bir tasarıma" tabi olabildiğini; kısıtların ve düzen kararlarının anlatı üretkenliğini belirleyebileceğini belirtir (Groensteen, 2013, s. 74). Mimari kavramı burada bina üretimi değil; kısıt, düzen, hiyerarşi ve dolaşım mantığıyla çalışan bir yerleşim aklıdır.

Groensteen'e göre çizer, anlatıya başlamadan önce sayfa boyutu, panel ızgarası, bant sayısı ve panel yerleşimi gibi spatio-topik kararlara sahiptir (Groensteen, 2007, ss. 22–25). Dolayısıyla hikâye, boş bir yüzeye sonradan serpiştirilen sahnelerle değil, önceden belirlenmiş bir mekânsal iskeletin içine yerleştirilerek kurgulanır. Bu iskelet, öykü için edilgen

bir zemin değil; ritmi, yoğunlaşma noktalarını, duraklamaları ve sıçrayışları belirleyen, anlatıya yön veren tektonik bir taşıyıcıdır.

Bu bağlamda Fresnault-Deruelle'ün (1976) klasik "lineer-tabüler" ayrımı açıklayıcıdır. Bant (strip) okuma çoğunlukla lineer bir akış üretirken, sayfa (planche) aynı anda görülebilen bir yüzey olarak tabüler bir düzen kurar (ss. 7–8). Spatio-topik sistem, bu tabüler düzlemi sistematikleştirir: Düzenli ızgara, asimetrik yerleşim, üst çerçevenin parçalanması ya da delinmesi gibi farklı sayfa morfolojileri, yalnızca estetik tercihler değil, anlatının mekânsal mantığını kuran arkitektonik kararlardır.

Drucker (2008) "grafik aygıtlar" (graphic devices) çalışması, spatio-topik kararların hem navigasyon hem de anlatı ürettiğini gösterir. Ölçek değişimleri, panelin gerilmesi ya da sıkıştırılması, diyagramatik düzenlemeler ve sayfa içi bölünmeler, okurun sayfa üzerinde izlediği yolu yönlendirirken; aynı zamanda olayların algılanan süresini ve dramatik vurgusunu belirler. Bu nedenle spatio-topik sistem, yalnızca "nerede ne var?" sorusunu değil, "okur bu yüzeyde nasıl dolaşır, nerede yavaşlar, nerede hızlanır?" sorusunu da içerir. Peterle'nin (2017a) "çizgi roman kartografaları" (comic book cartographies) kavrayışı, bu noktayı daha da ileri götürerek mecrayı hem haritalar üreten bir araç hem de kendi başına bir harita olarak ele alır: Paneller, sayfa, albüm ve hatta temsili şehir mekânı arasında çok katmanlı bir kartografik ilişki ağı kurulur.

Groensteen, panel ağında işleyen ilişkileri *arthrology* (eklem bilimi/eklemlenme) kavramı ile tanımlar. Yunanca *arthron* (eklem) sözcüğünden türeyen bu terim, imgeler arasındaki eklemlenme biçimlerine işaret eder. Groensteen bu sistemi iki düzeyde ele alır: *Sınırlı eklemlenme* (*restrained arthrology*), ardışık komşu paneller arasındaki lineer ilişkileri; *genel eklemlenme* (*general arthrology*) ise sayfa, fasikül veya albüm boyunca, komşu olmayan paneller arasındaki çapraz, yankılı ve sistemik ilişkileri kapsar (Groensteen, 2007, ss. 103–120, 144–158).

Sınırlı eklemlenmede okur, ardışık panellerin sunduğu ipuçlarıyla hareket, nedensellik ve zaman atlaması gibi süreklilikleri kurar. Groensteen bu düzeyde, sekanstaki anlam üretiminin salt bir "boşluk doldurma" olmadığını; çoğu durumda panellerin doğrudan açıklamadığı olayların okur tarafından çıkarımsal bir biçimde inşa edildiğini belirtir (Groensteen, 2007, ss. 108–110). McCloud'un *tamamlama* (*closure*) kavramı bu zihinsel tamamlama eylemini açıklarken; Groensteen bu eylemi spatio-topik düzenle birlikte

düşünmeyi önerir. Okur yalnızca iki panel arasında değil, sayfanın tüm yerleşim matrisi içinde çıkarım yapar.

Genel eklemleme ise tezin arkitektik iddiası açısından kritiktir. Bu düzeyde ilişkiler sadece ardışıklığa değil, sayfa ve albüm ölçeğinde kurulan yapısal bağlara dayanır. Groensteen, genel eklemlemenin bir ağ mantığıyla işlediğini ve sayfadaki uzak panellerin dahi birbiriyle ilişkilendiğini belirtir (Groensteen, 2007, s. 149).

Bu noktada mimari tektonikle kurulan analogi kuvvetlenmektedir ancak kavramların karışmaması gerekir. Çizgi romandaki "eklem", fiziksel bir malzeme birleşimi değildir; okuma eylemini yöneten bir ilişki eklemidir. Kenneth Frampton'ın *Studies in Tectonic Culture* (1995) eserinde ele aldığı şekliyle "eklem" (*joint*) kavramının, bir yapının üç boyutlu modüler düzeni içinde "ritmik olarak tekrar eden bağlayıcılar" aracılığıyla tarif edilmesi, çizgi romandaki panel bağlantılarının ritmik ve tekrar eden yapısına güçlü bir analogik dil sunar (ss. 354–355). Söz konusu analogi, çizgi romanın yapı ve sistem olarak kavranmasını basit bir bina metaforuna indirgemez. Aksine, çizgi roman sayfasının bağlantı mantığının analiz edilebilir, tektonik bir düzen olduğunu vurgular.

Ayrık paneller, tekil imgeler olarak değil, bir ağın bileşenleri olarak birbirlerini destekler ve güçlendirir; anlam, bu dayanışma içinde, yani panellerin karşılıklı göndermeleri ve ritmik düzenlenişleri aracılığıyla üretilir (Groensteen, 2007, ss. 17–19). Bu bütünleşmenin dinamik boyutunu ise örgü (*braiding/tressage*) kavramı üstlenir. Tekrar eden motifler, kompozisyon şemaları ya da temalar, metnin dağıntı konumlarına örülerek çoklu çerçeve ve tüm albüm boyunca semantik iplikler oluşturur (Groensteen, 2007, ss. 144–158).

Davies (2018), bu iç içe ve örgülü düzenlemelerin yalnızca sekans değil, aynı zamanda derinlik; yalnızca melez bir lineerlik değil, eşzamanlılık ürettiğini vurgular (s. 14). Örgü, yüzeyde ardışık kareler olarak görünen anlatıyı, tekrarlar ve yankılar yoluyla çok katmanlı bir mekânsal deneyime dönüştürür. Peterle'nin (2017) kartografik okuması, bu örgüleri albümün içinden geçen hayali güzergâhlar olarak düşünmemize olanak tanır: Okur yalnızca satır satır ilerlemez; örgünün çizdiği rotalar boyunca ileri-geri sıçrayarak çapraz okumalar gerçekleştirir.

Tektonik perspektiften bakıldığında örgü, Frampton'ın eklemeler, dikişler ve tekrarlayan bezemeler üzerinden tanımladığı tektonik kültürle yakından ilişkilidir. Semperci geleneğin devamında eklem (*joint*), sadece yapısal bir zorunluluk değil, parçaları ifadeli bir bütün hâline getiren poetik bir jesttir (Frampton, 1995). Çizgi romanda örgü, uzak panelleri örüntülü bir

yapı içinde birbirine bağlayan; sayfa ve kitaba lineer ardışıklığın ötesinde bir yapısal derinlik kazandıran tektonik bir işlem olarak okunabilir.

Sonuç olarak Groensteen'in spatio-topik sistemi, eklemlenme ve örgü kavramları, çizgi romanı mekânsal ve arkitektonik bir pratik olarak yeniden tanımlar. Panel, bant, sayfa ve albüm düzeyinde hiyerarşik olarak örgütlenen çoklu çerçeve ve üst çerçeve, mecranın ontolojisini strüktürel bir tektonik üzerinden düşünmeyi mümkün kılar. Eklemlenen ilişkiler ise bu mekânsal matrisi, okurun içinde aktif olarak gezindiği "dolaşılabilir" bir anlatı alanına dönüştürür.

3.3. Zamanın Mekânsallaşması ve Sayfa İçi Dolaşım

Sinema veya müzik gibi zaman tabanlı sanatların aksine, çizgi roman sayfasına bakıldığında geçmiş, şimdi ve gelecek aynı düzlem üzerinde eşzamanlı olarak görünürdür. Scott McCloud (1993), bu durumu zamanın mekân tarafından ikame edilmesi olarak tanımlar. McCloud'a göre, "çizgi roman dünyasında, zaman ve mekân aynı şeydir" (s. 100). Bu bağlamda bir panelden diğerine geçiş, sadece anlatsal bir ilerleme değil, aynı zamanda fiziksel bir mesafe katetme eylemidir.

Söz konusu mekânsallaşma, okuyucuya geleneksel bir film izleyicisinde bulunmayan bir özgürlük ve sorumluluk yükler. Okuyucu, sayfa üzerindeki paneller dizisine baktığında, zamanın hızını ve akışını kendi okuma ritmiyle belirler. Will Eisner (2008), bu durumu "zamanın çerçevesizliği" olarak ele alır; panellerin boyutunun, şeklinin ve diziliminin, okuyucunun zaman algısını manipüle eden birer yapısal öge olduğunu vurgular (s. 26). Dolayısıyla sayfa düzeni, bir binanın kat planına benzetilebilir. Okuyucunun (kullanıcının) nerede duracağı, nereye hızlıca geçeceği ve nerede sıkışıp kalacağı, bu mekânsal kurgu tarafından yönlendirilir.

Grafik roman sayfasında gözün hareketi, fiziksel bir mekânda beden hareketiyle paralellik gösterir. Bu noktada, Le Corbusier'nin promenade architecturale (mimari gezinti) kavramı, grafik anlatıdaki gezinme deneyimini anlamlandırmak için güçlü bir metafor sunar. Le Corbusier'e göre mimari, ancak içinde hareket edildiğinde, farklı bakış açılarından deneyimlendiğinde ve zaman içinde kavrandığında tam olarak anlaşılabilir bir olgudur (Giedion, 2008, s. 525). Benzer şekilde, grafik roman okuyucusu da sayfayı statik bir resim olarak değil, içinde hareket edilen bir mekân dizgesi olarak deneyimler.

North, grafik roman ve mimari arasındaki bu ilişkiyi irdelerken, her iki disiplinin de "mekân ve zamanı, deneyimlenen zaman ve anlatısal zaman olarak" işlediğini belirtir (2019, s. 165). Bir yapının içindeki koridorların, merdivenlerin ve odaların kullanıcının hareketini yönlendirmesi gibi; grafik romandaki paneller, aralıklar ve sayfa düzeni de okuyucunun bakışını yönlendirir. Ancak bu gezinti sadece doğrusal bir ilerleme değildir; okuyucu zaman zaman durup sayfanın genel kompozisyonuna (binanın cephesine veya genel kütesine) bakabilir, ardından tekrar detaya (iç mekâna) odaklanabilir. Bu durum, bir yapının içinde hareket ederken ortaya çıkan ardışık görüntüler fikrinin kâğıt düzlemine aktarılmış halidir.

Bu çalışmada okur, yalnızca hikâyeyi izleyen bireysel bir alımlayıcı olarak değil, sayfa organizasyonunun yönlendirdiği algısal ve navigasyonel bir konum olarak ele alınmaktadır. Başka bir deyişle burada söz konusu olan, ampirik okur davranışlarının psikolojik çeşitliliği değil; grafik roman sayfasının olası bakış rotalarını, duraksamalarını, geri dönüşlerini ve çapraz okumalarını nasıl yapılandırdığıdır. Okurun etkinliği, bu anlamda öznel serbestlikten çok, yüzeyin sunduğu biçimsel olanaklar içinde gerçekleşen bir mekânsal müzakere olarak düşünülmektedir. Böylece okuma eylemi, pasif bir alımlama süreci olmaktan çıkarak, sayfa üzerinde kurulan ilişkileri dolaşıma sokan yapısal bir performansa dönüşür.

Spatio-topik sistem, grafik romanın mekânsal mantığını tarif eder; ancak bu mantık, kendi başına "işleyen" bir düzenek değildir. Grafik anlatıda anlatısal zaman, yalnızca olayların kronolojik sıralanışıyla değil, sayfa yüzeyinde kurulan söylemsel düzen aracılığıyla da üretilir. Keleş'in (2023) belirttiği üzere, öykü zamanı ile söylem zamanı arasındaki ayrım, öykü uzamı ile söylem uzamı için de geçerlidir; bu bağlamda "söylem uzamı", anlatının kendini gerçekleştirdiği fiziksel ortam olarak tanımlanmakta ve grafik anlatı sayfasının mekânsal tasarımı okurun uzam-zaman bilgisine ilişkin algısını doğrudan etkilemektedir. Grafik anlatıda çerçeveler tekil anları yakalarken, bu anların zamansal sıralanışı okur tarafından yüzey üzerindeki uzamsal ilişkiler aracılığıyla kurulur. Böylece söylem zamanı, önceden bütünüyle belirlenmiş doğrusal bir akış olmaktan çıkar; panel boyutları, çerçeve dizilimleri ve sayfa kompozisyonu üzerinden okur tarafından etkin biçimde üretilen bir zamansallığa dönüşür. Bu durum, grafik roman sayfasını yalnızca anlatının taşıyıcısı değil, zamanın bölündüğü, yoğunlaştığı ve mekânsal olarak dağıtıldığı bir navigasyon yüzeyi hâline getirir (Keleş, 2023, ss. 573-574).

Okuyucu, bir grafik romanı deneyimlerken sadece bir metni okumaz; aksine, panellerle bölünmüş bir yapının içinde gezinir, çerçevelerin arasından sıçrayarak anlatıyı zihinsel olarak inşa eder. Sayfa üzerindeki yerleşim, panel komşulukları, aralık ve çerçeveler, ancak

okurun bakışı ve geri dönüşlü okuma eylemi etkinleştğinde anlatısal zaman üretir. Dolayısıyla grafik romanın mekânsallığı, okurun yüzey üzerinde kurduğu dolaşım rotalarıyla ve bu rotaların ritimleriyle pekişir. Groensteen'in (2013) ifadesiyle, çizgi roman okuru, panel dizilerinin sunduğu uzamsal farklılıkları zamansal farklara dönüştüren aktif bir düzenleyicidir (s. 37). Bu önerme, grafik romanı zaman anlatan bir mecradan ziyade; zamanı yüzeye dağıtan ve okurun bu dağılım üzerinden zamanı yeniden kurmasına dayanan bir mekânsal aygıt olarak düşünmemizi sağlar.

Grafik romandaki gezinme eylemi, her ne kadar mimari bir özgürlük vaat etse de, anlatının doğası gereği belirli bir yörüngeye oturur. Dittmer ve Latham (2015), bu ikili yapıyı açıklamak için "tekerlek izi" ve "oluk" metaforlarını kullanır. Yazarlara göre grafik roman okuması, bu iki kavram arasındaki gerilimde gerçekleşir. Tekerlek izi, okuyucunun anlatıyı takip etmek için girdiği, alışkanlıklarla şekillenmiş doğrusal yoldur. Tıpkı çamurlu bir yolda tekerleklerin açtığı ve aracı zorunlu bir istikamette tutan izler gibi, grafik romanın sıralı yapısı da okuyucuyu belirli bir panelden sonrakine, soldan sağa ve yukarıdan aşağıya doğru iter. Dittmer ve Latham (2015), bu durumu "ileri, sağa ve aşağı doğru olan o kaçınılmaz ivme" olarak tanımlar (s. 434). Bu modda okuyucu, sadece zorunlu bir sirkülasyon hattını takip eden pasif bir gezgin gibidir. Zaman bu iz üzerinde akışkandır ve mekân, sadece anlatının gerçekleştiği bir fondur.

Ancak grafik romanın asıl mekânsal potansiyeli, "oluk" devreye girdiğinde ortaya çıkar. Paneller arasındaki boşluk olarak tanımlanan oluk, sadece fiziksel bir ayırım değil; aynı zamanda okuyucunun "kapatım" yaptığı, anlamı inşa ettiği ve tekerlek izinden çıkıp sayfayı bütüncül bir mekân olarak algılayabildiği yerdir. Dittmer ve Latham'a (2015) göre, tekerlek izi bizi doğrusal bir zamana hapsederken; oluk bizi çok yönlü, ilişkisel bir mekâna davet eder (s. 438). Bu bağlamda McCloud'un çizgi romanda zamanın mekân üzerinden temsil edildiği, hatta zamanın yerini mekânın aldığı düşüncesi spatio-topik sistemle doğrudan örtüşür. McCloud (1993), panelin yalnızca bir "an"ı dondurmakla sınırlı olmadığını; aynı zamanda hem zamanın hem de mekânın sürekliliğini kırdığını vurgular (s. 67). Buradaki temel nokta, zamanın artık tekil ve kesintisiz bir akış çizgisi olarak sunulmaması, yüzeyin bölümlenmesi yoluyla parçalanmasıdır.

Bu bağlamda zaman, satır satır ilerleyen doğrusal bir süre olarak değil; eşzamanlı bir mekânsal dağılım içinde, okurun göz hareketleri aracılığıyla kademeli biçimde keşfedilen bir yoğunluklar alanı olarak belirir. Dolayısıyla ritim, yalnızca anlatılan olayların temposu değil;

panel boyutları, aralıklar, tekrarlar ve sayfa içi hiyerarşiler aracılığıyla yüzeyde kurulan bir algı temposudur.

Okuyucunun grafik roman sayfasındaki hareketi rastgele bir göz gezdirme değil, karmaşık bir "navigasyonel yapı" takibidir. Cohn (2013), bu süreci "montaj" (assemblage) ilkesiyle açıklar (ss. 154–156). Okuyucu, mesafe ve biçimsel tutarlılığa dayanarak panelleri zihninde gruplandırır ve bir okuma yolu inşa eder. Ancak grafik roman, okuyucuya bu rotadan sapma özgürlüğü de tanır. Tabüer okuma sayesinde okuyucu hiyerarşik sırayı bozabilir; bir binanın pencerelerinden içeri bakarmışçasına paneller arasında çapraz geçişler yapabilir.

Labio'nun (2015) önerdiği "mimari bilinçdışı" (architectural unconscious) yaklaşımı, bu görsel-bilişsel dolaşımı mekânsal düşünceyle ilişkilendirmek için verimli bir ara düzlem sağlar (s. 328). Labio, aralıkların sadece zaman atlaması değil; sayfa mekânının yapısal eklemi olarak, okurun navigasyonunu mümkün kılan bir mimari özellik gibi işlediğini belirtir (s. 337). Bu yaklaşımı Peterle'nin (2017) kartografik okur modeline bağladığımızda, okuma pratiği açıkça bir mekânsal üretime dönüşür (s. 61). Sonuç olarak grafik romanda okuyucu etkileşimi, pasif bir izleme eyleminden ziyade aktif bir mekânsal navigasyon sürecidir. Le Corbusier'nin promenade kavramındaki deneyimsel derinlik, grafik romanda gözün paneller arasındaki ritmik hareketiyle karşılık bulur. Okuyucu, tekerlek izinin disiplini ile olukların sunduğu keşif imkânları arasında sürekli bir müzakere halindedir; bu sayede grafik romanın parçalı yapısını zihninde bütünlüklü bir mekâna dönüştürür.

Bu teorik çerçeve, sonraki bölüm ve alt bölümlerde grafik romanları çözümlmek için kullanılacak somut bir analitik ağıta dönüştürülmektedir. Buna göre inceleme, öncelikle sayfa ölçeğinde organizasyon tiplerini, panel hiyerarşilerini ve okuma rotalarını; ardından panel sınırları, aralıklar, hizalanmalar ve tekrarlar üzerinden işleyen eklemleme mantıklarını değerlendirecektir. Ayrıca zamanın yüzey üzerinde nasıl dağıtıldığı, sayfa içi ritmin hangi biçimsel araçlarla kurulduğu ve panel–sayfa–kitap ölçekleri arasında nasıl bir yapısal süreklilik tesis edildiği de çözümlenmenin temel eksenleri arasında yer alacaktır. Böylece bölümde geliştirilen kavramsal ayrımlar, yalnızca teorik bir öneri olarak kalmayacak; seçilen örneklerde grafik romanın arkitektonik ve tektonik işleyişini görünür kılan yöntemsel ölçütlere dönüşecektir.

4. MİMARLIĞIN GRAFİK ROMANDA TEMSİLİ

Mekân, görsel anlatılarda yalnızca pasif bir arka plan değil, anlatının kurucu ve temel bileşenlerinden biridir. Önceki bölümde grafik romanın mekânsal niteliği yapısal bir perspektiften ele alınmış; mekânın, bu mecranın ontolojik özünü oluşturan temel bir kavram olduğu ortaya konulmuştur. Özellikle panellerin sayfa üzerindeki organizasyonu, bu mekânsal doğayı inşa eden birincil unsurlar arasında yer almaktadır. Groensteen'in (2007) belirttiği üzere çizgi roman, bir sistem üzerine kuruludur ve bu sistem içerisinde panellerin konumu ile aralarındaki anlam üretiminde belirleyici bir rol üstlenir. Bu bağlamda, güncel grafik roman pratiğinde mekânsal öğelerin ve mekân temsiline anlatıyı nasıl zenginleştirdiği, hatta doğrudan kurduğu, seçili örnekler üzerinden incelenecektir.

Çoğu grafik romanda kaçınılmaz olarak bir mekân temsili bulunsa da bu çalışma kapsamında, mekânı anlatının merkezine yerleştiren ve onu yapısal bir araç olarak kullanan örnekler üzerinde durulacaktır. Bu noktada grid, sayfa yüzeyini temel mekânsal birimlere ayıran hem yapısal bir öge hem de etkin bir anlatı aracı olarak karşımıza çıkmaktadır. Geleneksel anlatılarda gridin görünmez kalarak sürekliliği sağlaması beklenirken, bazı özel durumlarda bu yapı, anlatıya doğrudan müdahale eden bir grafik ayağa dönüşebilmektedir.

Panel aralıkları, yalnızca paneller arası bir geçiş bölgesi değil; anlatısal bağlamı kuran etkin bir bileşen olarak işlev görür. Scott McCloud (2017), iki panel arasındaki bu boşluğu, okuyucunun zihinsel katılımıyla anlam kazanan bir tamamlama alanı olarak tanımlar. “Blood in the Gutter” (Oluktaki Kan⁴) metaforuyla ifade edilen bu durumda, paneller arasında doğrudan gösterilmeyen eylem ya da zaman, okuyucunun hayal gücü aracılığıyla tamamlanır (Görsel 1). Ancak mimari bir perspektiften bakıldığında bu aralık, yalnızca bilişsel bir tamamlama alanı değil; aynı zamanda sayfa mimarisini kuran tektonik bir elemandır. Bu boşluklar, anlatının üzerine inşa edildiği görünmez bir iskelet oluşturmaktadır.

⁴ Bu çalışmada *gutter* terimi Türkçeye “aralık” olarak çevrilmiştir. İngilizce ve Fransızca’da “oluk” anlamına gelen *gutter* kelimesi, çizgi roman bağlamında paneller arasındaki boşluğu ifade ederken; mimarlık ve mühendislik alanlarında ise bir tesisat ve yapı ögesi olarak kullanılmaktadır.



Görsel 1 – Scott McCloud – Blood in the gutter (McCloud, 1993)

Bill Griffith'in *The Plot Thickens* (1980) adlı eseri (Görsel 2), RAW dergisinin 1980 tarihli ikinci sayısında yayımlanan iki sayfalık bir çalışma olup, bir kısıtla kurgulanmış olması nedeniyle sayfa düzeni ve panel kompozisyonu tartışmalarında sıkça anılan bir örnektir. Tam anlamıyla eşit birimlere dayalı, katı bir grid yapısına sahip olmamakla birlikte, panel aralıklarının anlatının doğrudan kurucu unsuru hâline geldiği nitelikli bir düzenleme sunmaktadır. Sayfa tasarımı matematiksel bir ilkeye dayanır: Her bant, bir öncekinden bir fazla panel içermektedir. Sayfa genişliği ve kenar boşlukları sabit kaldığı için, panellerin giderek daralması her bantta algısal ritmi ve okuma hızını kademeli olarak dönüştürmektedir.



Ordonnancement géométrique : The plot thickens (Le mystère s'épaissit), Bill Griffith, © Raw-books, 1980.

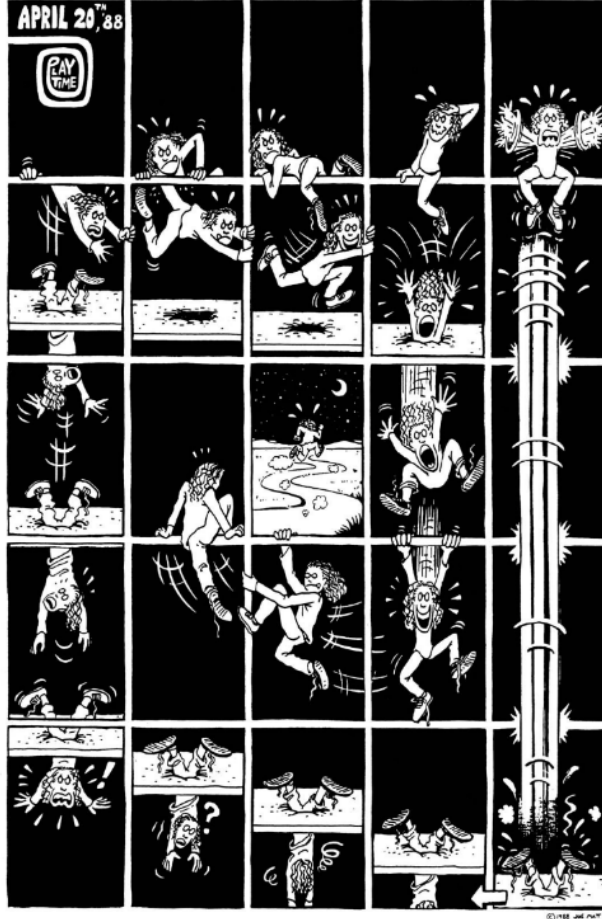


Görsel 2 – Bill Griffith. The Plot Thickens. 1980 (Oubapo, 1997)

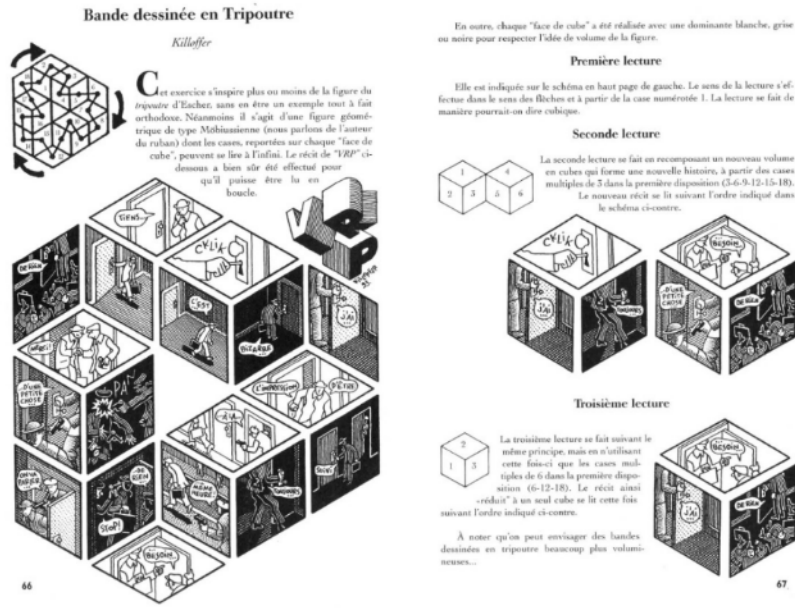
Bu yapısal oyunun en belirgin örneklerinden biri Joe Matt'in Peepshow serisinde görülmektedir (Görsel 3). Peepshow, Joe Matt'in 1992–2006 yılları arasında yayımlanan ve otobiyografik anlatı geleneği içinde sıkça anılan uzun soluklu bir alternatif çizgi roman serisidir. Seri gündelik yaşamı ayrıntılandıran yaklaşımıyla modern otobiyografik çizgi romanın temel örnekleri arasında değerlendirilmektedir. Görseldeki sayfada okuma yönü, geleneksel olarak soldan sağa ve yukarıdan aşağıya ilerleyen bir çizgisel akıştan ziyade, spiral bir düzen içerisinde kurgulanmıştır. Bu bağlamda panel aralıkları, ayırıcı bir boşluk olmaktan çıkarak sayfanın taşıyıcı omurgası hâline gelir; ana karakterle doğrudan ilişki kurar ve okuyucunun bakışını yönlendiren aktif bir unsur olarak işlev görür.

Grafik romanın bu potansiyelini araştıran ve sınırlarını zorlayan yaklaşımlar, özellikle Oubapo (Ouvroir de bande dessinée potentielle) grubunun üretimlerinde belirginleşmektedir. Oubapo, 1992 yılında Fransa'da kurulan ve çizgi romanda gönüllü biçimsel kısıtlar aracılığıyla yeni anlatı olanakları geliştirmeyi amaçlayan bir kolektiftir (Bilir, 2019, s. 98). OuPus 1 (1997) içerisinde yer alan Killoffer'in "bande dessinée en tripoutre" başlıklı çalışması, bu kısıt temelli araştırmaların mekân vurgusu örneklerinden biri olarak öne çıkar. Çalışmada (Görsel 4), genellikle dikdörtgen bir yapıya sahip paneller yerine,

izometrik bir kpn aılarına sahip bir sayfa dzeni nerilmiřtir. Bu dzenleme,  farklı ynden ilerleyebilen ok izlekli bir okuma deneyimi sunmaktadır. İzometrik mekn temsili ile sayfa dzeni arasında kurulan bu doėrudan iliřki, panellerin meknsallıėını iki boyutlu bir yzeyden ıkararak  boyutlu bir algı alanına tařımaktadır.



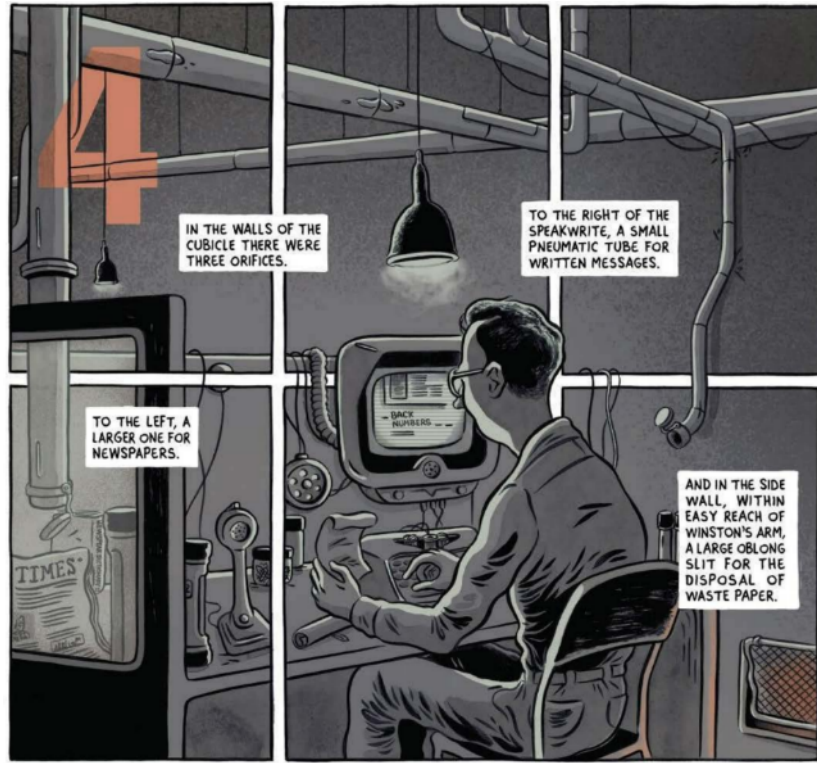
Grsel 3 – Joe Matt. Peepshow: The Cartoon Diary of Joe Matt. 2003. (Matt, 2003)



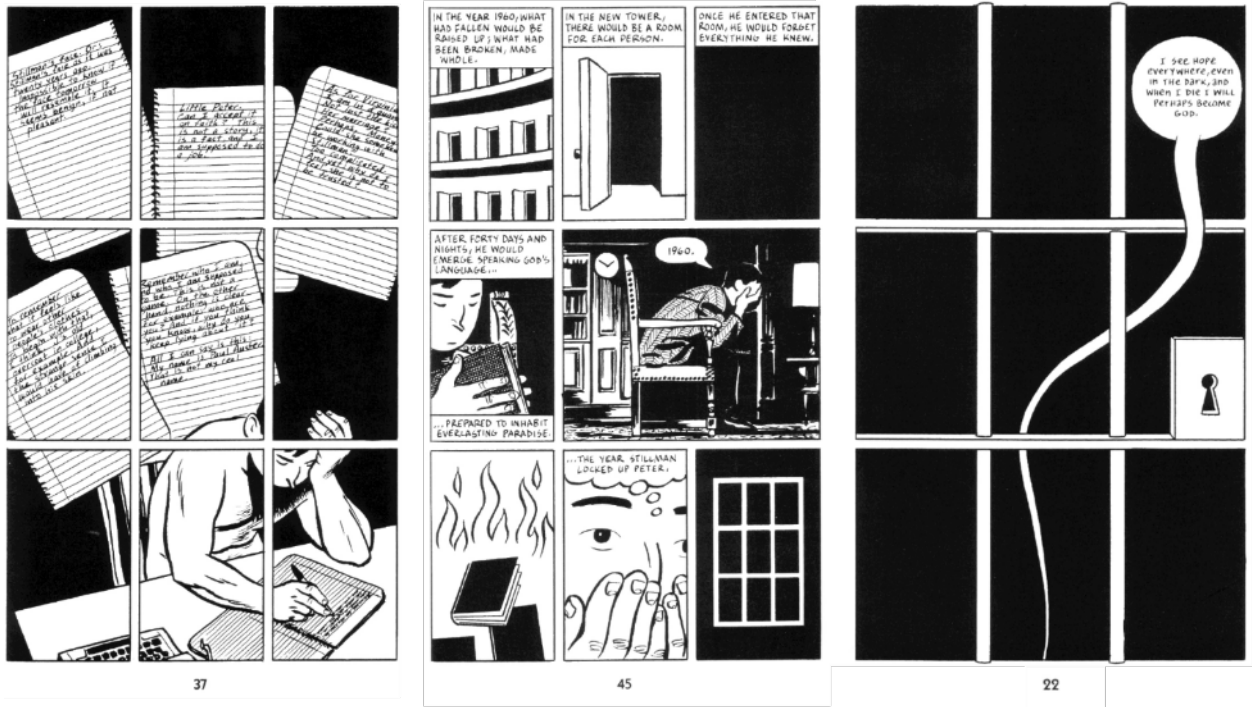
Görsel 4 – Killoffer. Bande dessinée en Tripoutre. 1997 (Oubapo, 1997)

Panel aralıklarının anlatıyı güçlendirdiği ve hikâyenin akışına bağlı olarak ön plana çıktığı diğer önemli örnekler, *City of Glass (Cam Kent)* (2004) ve *1984* (2021) uyarlamalarıdır. Fido Nesti'nin *1984: The Graphic Novel* başlıklı uyarlaması, George Orwell'in romanının grafik roman uyarlamasıdır. Nesti'nin uyarlamasında (Görsel 5), grid yapısı, romanda merkezi bir tema olan gözetlenme ve hapsolme duygusunu mekânsal bir baskı aracına dönüştürerek pekiştirmektedir.

Paul Auster'in romanından Paul Karasik ve David Mazzucchelli tarafından uyarlanan *City of Glass* (Görsel 6) örneğinde ise grid sistemi, doğrudan anlatıyla ilişkilenen bir metafora dönüşmektedir. Peterle'nin (2017b) analizine göre, Karasik ve Mazzucchelli'nin tercih ettiği dokuz panelli grid sistemi, anlatının başında dış dünyaya açılan bir pencere işlevi görürken, hikâye ilerledikçe karakteri kuşatan ve hapseden bir hapisane kapısına ya da labirent benzeri bir yapıya dönüşmektedir. Görselin sol sayfasında ana panelin alt panellere bölünmesi, zamanı parçalayarak çoğaltırken; sağ sayfada grid, karakterin psikolojik ve fiziksel izolasyonunu simgeleyen bir parmaklık işlevi üstlenmektedir.



Görsel 5 - Fido Nesti. 1984. 2021. (Orwell & Nesti, 2021)



Görsel 6 - David Mazzucchelli. *City of Glass: The Graphic Novel*. 2004. (Auster vd., 2004)

City of Glass'ın sonlarına doğru, kitap boyunca katı biçimde korunan grid düzeni çözümlenerek ortadan kalkar (Görsel 7). Bu kırılma, gridin rastlantısal bir yerleşim şeması değil, baştan itibaren bilinçli biçimde kurulmuş bir anlatı aracı olduğunu gösterir. Çizer ızgarayı

bozduğunda, sayfa mimarisinin sağladığı süreklilik askıya alınır ve anlatıya yeni bir anlam katmanı eklenir; hikâye sona yaklaşırken, anlatıyı taşıyan yapısal iskeletin de eş zamanlı olarak dağılması, çözümlenin yalnızca içerikte değil, biçimde de gerçekleştiğini görünür kılar.

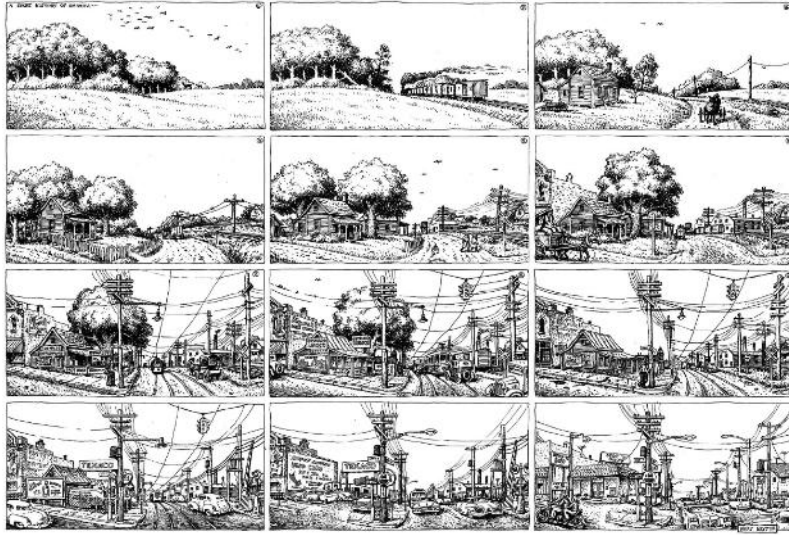


Görsel 7 - David Mazzucchelli. *City of Glass: The Graphic Novel*. 2004.(Auster vd., 2004)

Bu aşamaya kadar incelenen örneklerde panel yerleşimi ve aralıklar, anlatıyı destekleyen görünür bir öge olarak ele alınmıştır. Takip eden örneklerde ise grafik romanın farklı zaman dilimlerini aynı sayfa düzleminde birlikte sunabilme kapasitesi, yani eşzamanlılık ile sıralılık arasındaki paradoks tartışılacaktır. Bu bağlamda, zamanın çizgisel akışının yerini mekânsal geçişlerin aldığı bir anlatım mantığı daha belirgin hâle gelmektedir. İncelenecek eserlerin ortak özelliği, mekânın ve bakış açısının sabit kalmasına rağmen, panellerin sayfa üzerindeki organizasyonu aracılığıyla hareketin ve zamanın inşa edilmesidir.

Robert Crumb'ın 1979 tarihli "A Short History of America" adlı çalışması (Görsel 8), aynı sahneyi ardışık paneller boyunca sabit tutarak zamanın geçtiğini mekânın dönüşümü üzerinden kurması bakımından doğrudan örneklenebilir. Çalışma ilk kez 1979 sonbaharında

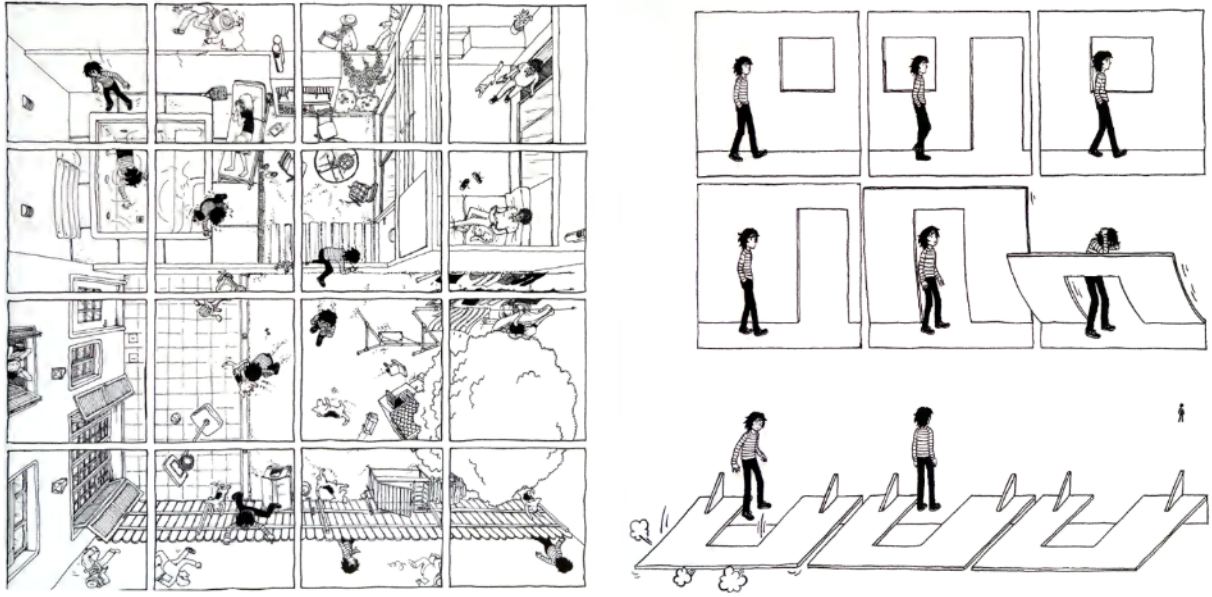
CoEvolution Quarterly’de yayımlanmış; 12 panellik özgün düzeni 1988’de 15 panele genişletilmiştir ve Crumb’ın underground comix5 üretimi dışındaki en bilinen işleri arasında anılmaktadır. İlk bakışta sinematik bir etki yaratsa da bu yaklaşım sinemadan temelde ayrılır; çünkü çizgi romanda tüm anlar aynı düzlemde eşzamanlı olarak okuyucunun karşısında yer alır. Bu sayede okuyucu, paneller arası tempoyu kendisi belirleyebilir. Bakış noktasının sabitlenmesi ise, mekân vurgusunu güçlendiren temel bir faktör olarak öne çıkar.



Görsel 8 – Robert Crumb. A Short History of America. 1979 (“A Short History of America”, 2024)

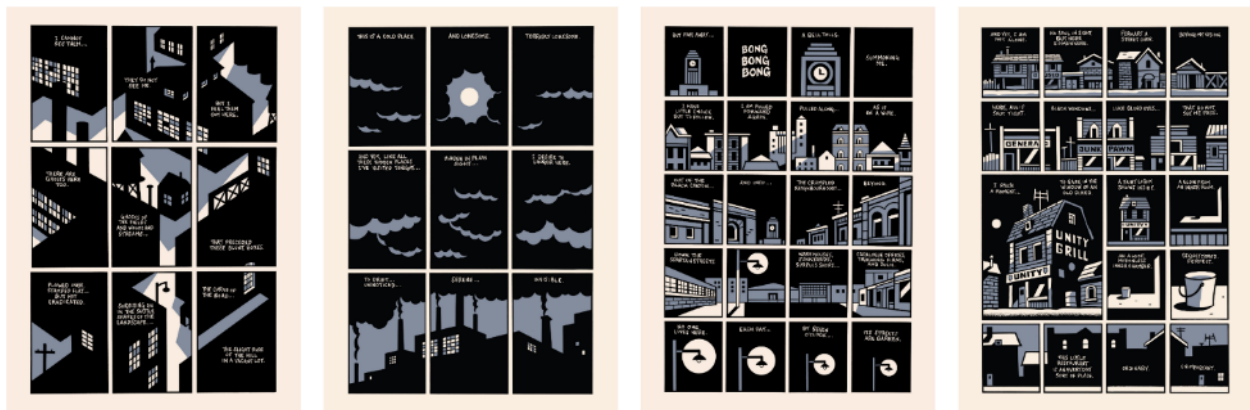
Aloha adlı eserinde Uruguaylı çizgi Maco, Görsel 9’da görülen ilk sayfada plan-perspektif bir mekân temsili kullanarak yapının içini ve dışını eşzamanlı biçimde görünür kılar. 2012 yılında yayımlanan bu grafik roman, yayınevinin tanıtım metninde “panelden panele” kurulan bir anlatı oyunu olarak sunulmaktadır. Bu vurgu, burada tartışılan sayfa–mekân ilişkisini özellikle görünür hâle getirir. İlerleyen bölümlerde ayrıntılandırılacak olan bu bakış rejimi, panoptik bir gözetleyici konumunu çağrıştırır. Panellerle bölünmüş olmasına karşın, Gestalt’ın tamamlama ilkesi sayesinde mekân parçalı değil, bütüncül bir yapı olarak algılanır. Paneller hareketi çerçevelerken, aynı karakterin farklı anlarda aynı mekân içinde tekrar etmesi zamanın akışını değil, mekânın sürekliliğini öne çıkarır. Sağdaki görselde ise panellerin kurduğu mekânsal örgütlenmeye ilişkin bir meta-anlatı kurgusu devreye girer. Orta bantta karakter sabitlenmişken, panelin kendisi hareket eder ve boyut değiştirir. Çerçevenin (kadro) ortadan kalkmasıyla sayfanın sınırsız düzlemi açığa çıkar; böylece grafik roman sayfasının mekânsal potansiyeli doğrudan görünür kılınır.

⁵ *Underground comix*, 1960’ların sonu–1970’lerde ortaya çıkan; ana akımın yayın sınırlarına karşı, bağımsız/alternatif üretim ve dağıtım pratikleriyle üretilen, çoğu kez yetişkin temalı çizgi romanları ifade eder. (“Comix” yazımı da bu ayrımı vurgular.)



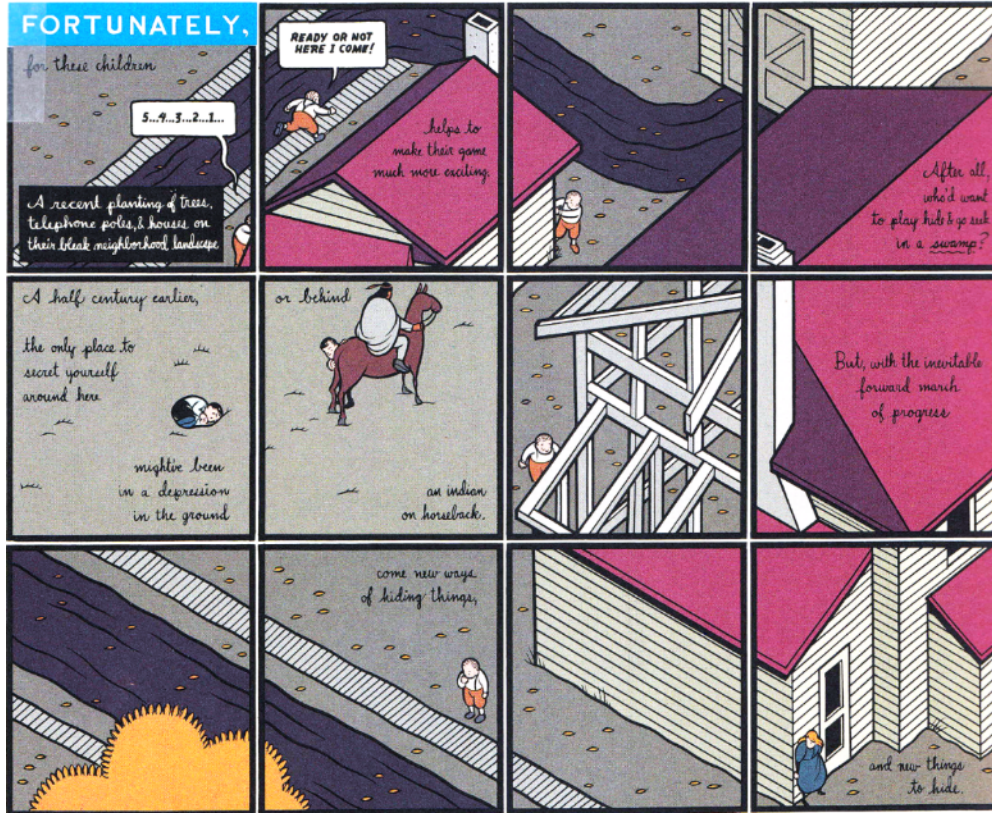
Görsel 9 - Maco. *Aloha*. 2012. (Maco, 2012)

Benzer bir durum, Seth'in *Clyde Fans* (2019) adlı eserinde de görülmektedir (Görsel 10). *Clyde Fans*, Seth'in Palookaville serisi kapsamında 1998–2017 yılları arasında tefrika edilmiştir. Örnekteki sabit bir bakış açısına sahip paneller, düzenli bir ızgara sistemi içinde yapılandırılırken, kadrada insan figürlerine yer verilmez; anlatı bütünüyle mimari yapılar üzerinden kurulmaktadır. Tekil panellerde hareket içermeyen bu sahneler, okuyucunun paneller üzerindeki ilerleyişi ve sayfanın mekânsal organizasyonu aracılığıyla zamansal bir süreklilik hissi üretir. Paneller arasındaki boşluklar, bu zamansal etkinin kurulmasında belirleyici bir rol üstlenir. Bu bağlamda *Clyde Fans*, grafik romanda zamanın, mekânsal düzenleme ve ritmik tekrar yoluyla nasıl üretilebildiğini açık biçimde görünür kılar.



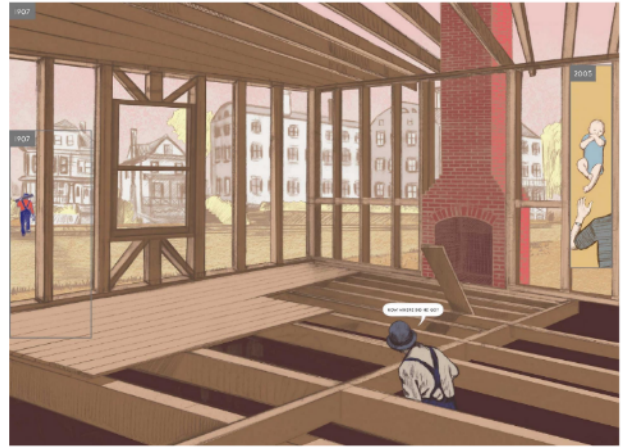
Görsel 10 - Seth. *Clyde Fans: A Picture Novel in Five Parts*. 2019. (Seth, 2019, ss. 425-429)

Frank O. King'in *Gasoline Alley* serisinden Görsel 11'deki sayıları ile Chris Ware'in *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth* (2002) eserinden Görsel 12'de görülen sayfa, tematik ve yapısal bazı benzerlikler taşır. *Gasoline Alley*, Frank O. King tarafından 1918'de



Görsel 12 – Chris Ware. *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*. 2002.(Ware, 2002)

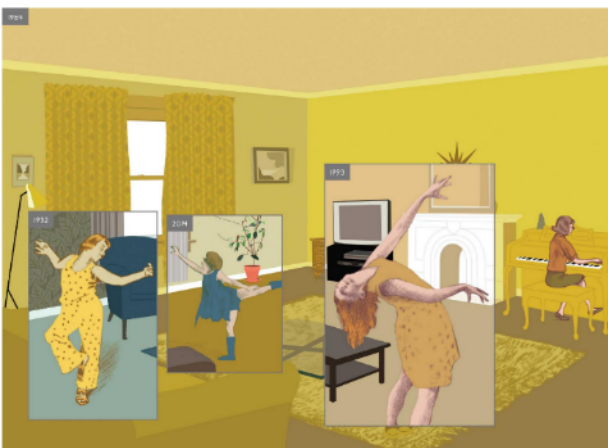
Richard McGuire'in *Here* (2014) adlı eseri, bu tekiği farklı bir boyuta taşır (Görsel 13–16). *Here*, McGuire'in 1989'da RAW dergisinde yayımlanan kısa çizgi öyküsünü 2014'te Pantheon tarafından kitap uzunluğunda genişlettiği; sabit bir mekânı farklı zaman katmanlarıyla üst üste bindiren biçimsel bir deney olarak anılır. Kitap, adının da işaret ettiği üzere tamamen "burada" olma hâline, yani sabit bir konuma odaklanır. Diğer örneklerden farklı olarak McGuire, sayfanın tamamını tek bir panel (mekân) gibi kurgular; bu ana panelin içinde farklı zaman dilimlerine açılan pencereler oluşturarak küçük panelleri ana görüntünün içine yerleştirir. Geleneksel sayfa düzeninden farklı olarak McGuire, sayfanın sınırlarını belirleyen hiper-çerçeveyi tek ve bütünleşik bir mekânsal yapı olarak kurgular. Bu ana panelin (mekânın) içerisine farklı zaman dilimlerine açılan pencereler yerleştirilir; böylelikle paneller arası boşlukların yerini, sayfa sınırları ile örtüşen ve diğer panelleri kapsayan ana görüntü alır (Mikkonen, 2017, s. 46). Bu kurguda her bir panel aynı mekâna odaklanırken, farklı zamanları işaret eder. Anlatı, panelin mekânsal konumu ile zaman katmanları arasındaki ilişkinin kurulması üzerinden ilerler (North, 2019).



Görsel 13 – Richard McGuire, *Here*. 2014. (McGuire, 2014)



Görsel 14 - Richard McGuire, *Here*. 2014. (McGuire, 2014)



Görsel 15 - Richard McGuire, *Here*. 2014. (McGuire, 2014)

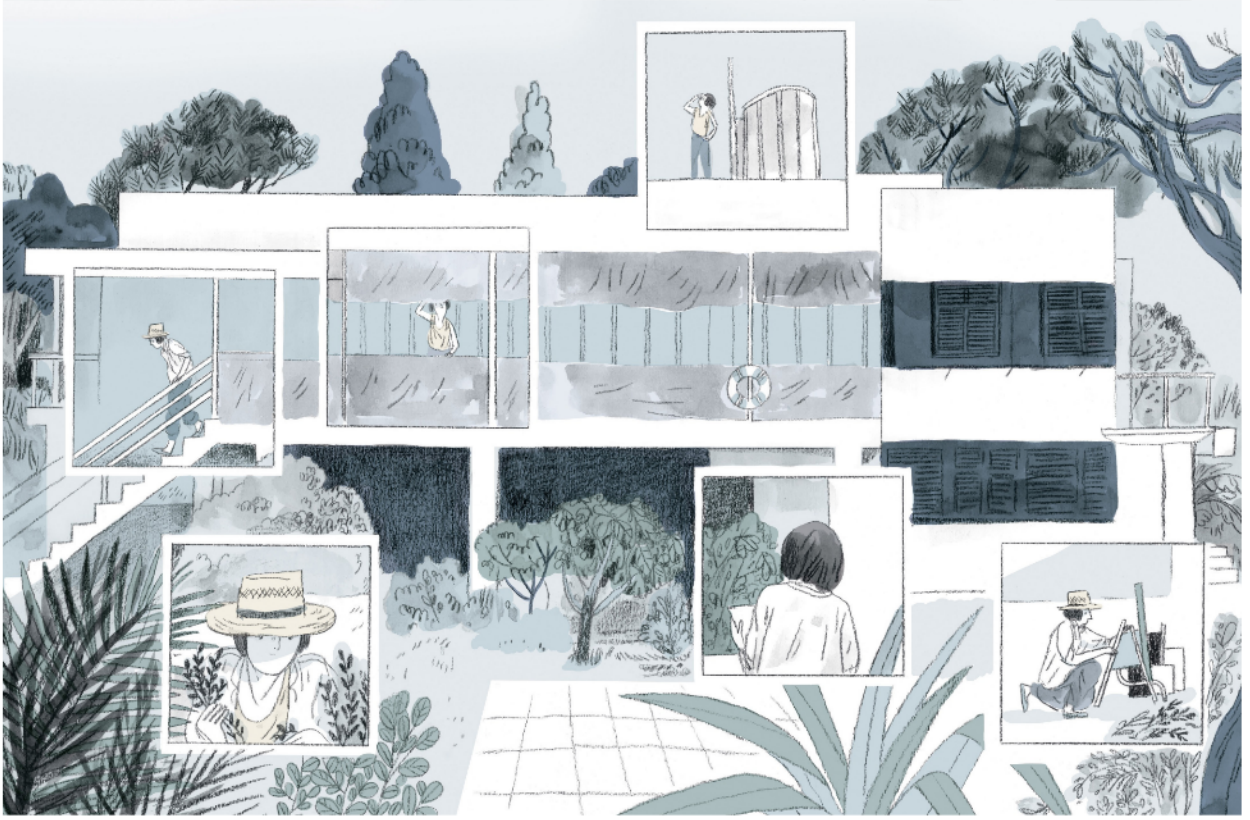


Görsel 16 - Richard McGuire, *Here*. 2014. (McGuire, 2014)

McGuire'in yaklaşımı, anlatıyı tek bir odanın köşesine odaklanan mutlak ve sabit bir bakışa kilitleyerek grafik anlatının geleneksel yapısını bozar. Bu strateji, hareketten bağımsız olarak zamanın akışkanlığını ve çok katmanlı yapısını görünür kılan durağan bir zemin oluşturur (Gavaler, 2022, s. 117). Odanın sayfayla fiziksel olarak hizalanması, mimari temsil ile kitabın maddi formu arasında güçlü bir ilişki kurar; bu ilişki, radikal zamansal sıçramalar sırasında okuyucunun mekânsal yönelimini koruyan yapısal bir çapa işlevi görür (North, 2019, s. 165).

Durağan çerçeve, farklı zaman dilimlerine ait olayların ek panellerle aracılığıyla aynı görsel düzlemde eşzamanlı olarak sunulmasına olanak tanır; bu durum, mimari temsili adeta bir zaman makinesine dönüştürür (North, 2019, s. 170). Bakış açısının değişmemesi, anlatıyı doğrusal bir hikâyeden ziyade parçalı ve katmanlı bir tarihçe hâline getirirken, sayfa düzeni, anlatının asli taşıyıcısına dönüşür (Postema, 2013, s. 23).

Son olarak, *Eileen Gray: A House Under the Sun* (2019) grafik romanında da benzer bir mekân temsili ve görünüşe dayalı bakış açısı kullanımı görülür (Görsel 17). Charlotte Malterre-Barthes tarafından yazılan ve Zosia Dzierżawska tarafından resimlenen eser, biyografik bir grafik roman niteliği taşır. Anlatı odağını çoğunlukla Gray'in en bilinen yapıları olan E-1027 villası üzerine kurar; ancak yazarın da vurguladığı üzere, kapsamlı bir biyografi sunmaktan ziyade yapının ileri ve geri sıçramalarla örülen bir zaman kurgusu içinde anlatmayı amaçlar. Panel pozisyonları aracılığıyla anlatı katmanlaşır ve doğrusal olmayan bir zaman örgütlenmesi kurulur. Olayların kronolojik sıralanışından çok, grafik romanın tabüleri yapısının ürettiği mekânsal ilişkiler belirleyici hâle gelir.



Görsel 17 - Charlotte Malterre-Barthes, Zosia Dzierżawska. *Eileen Gray: A House under the Sun*. 2019. (A.-C. Malterre-Barthes & Dzierżawska, 2020)

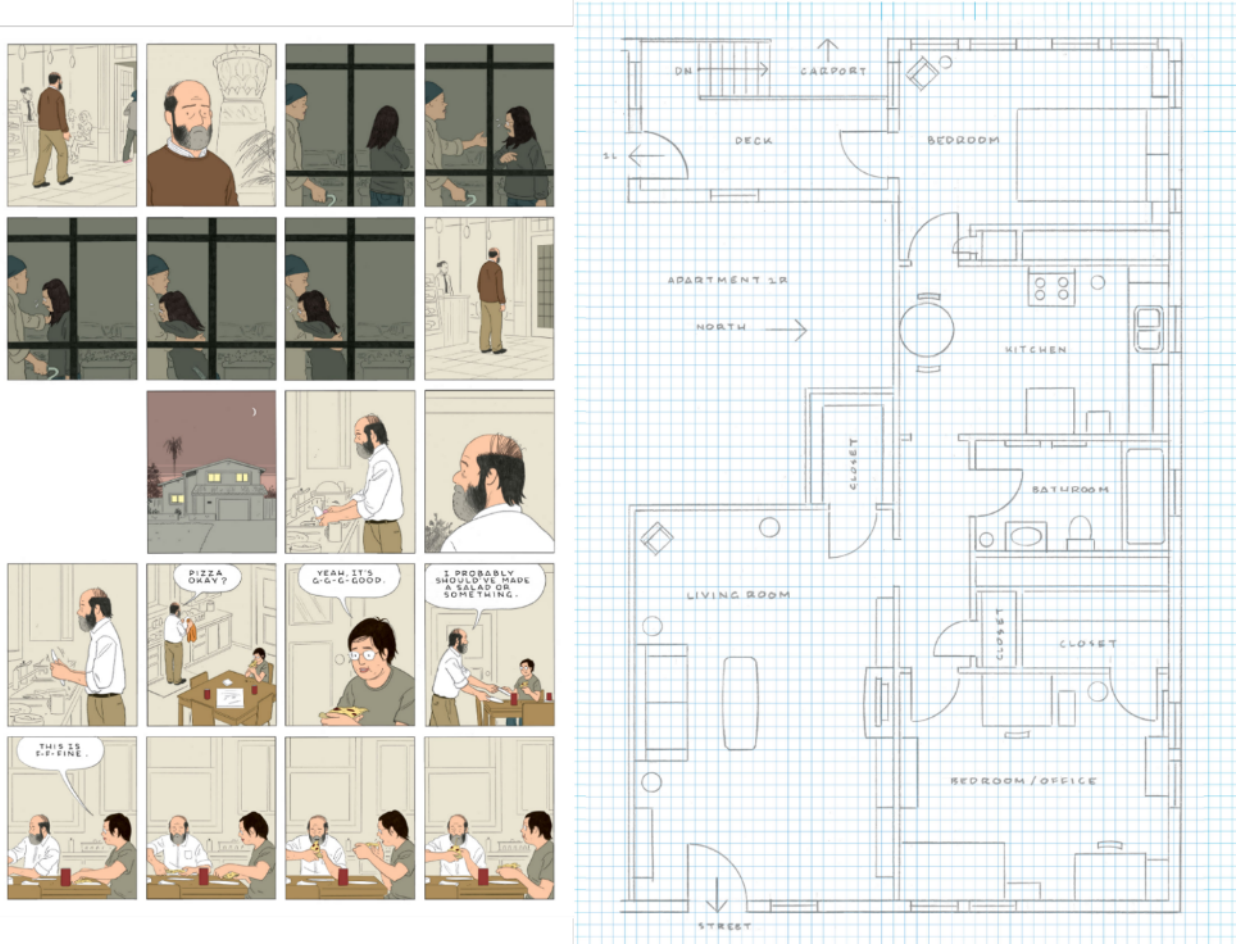
Buraya kadar ele alınan örnekler, grafik roman sayfasının yalnızca olayların dizildiği nötr bir yüzey olmadığını; panel düzeni, aralıklar, bakış rejimleri ve eşzamanlılık ilişkileri aracılığıyla mekânsal olarak kurulduğunu göstermiştir. İzleyen alt başlıkta ise vurgu, bu genel mekânsal niteliğin daha belirgin bir mimari temsile dönüştüğü örneklerle kaymaktadır. Başka bir deyişle tartışma, grafik romanın mekânsal olmasından, mimari temsil araçlarının doğrudan sayfa düzenini ve anlatı mantığını kurduğu hibrit kullanımlara doğru ilerlemektedir. Böylece mimarlık, bu aşamada artık yalnızca temsil edilen bir içerik değil, anlatının örgütlenmesine katılan yapısal bir ilke olarak görünür hâle gelir.

4.1. Mekân Temsili ile Kurulan Sayfa Düzeni

Grafik romanın yapısal evriminde, geleneksel panel düzeninin yerini teknik çizim öğelerinin plan, kesit ve aksonometri gibi mimari temsillerinin aldığı ve bu öğelerin doğrudan anlatı aracı olarak kullanıldığı hibrit biçimlere rastlanmaktadır. Mimarlık alanında Bjarke Ingels'in *archicomic* olarak adlandırdığı *Yes Is More* (2009) gibi örnekler, teknik temsil ile çizgi roman biçiminin "anlatma" ve "okutma" işlevleri etrafında bilinçli biçimde kaynaştırılabildiğini gösteren yakın dönem bir bağlam sunar. Bu yaklaşım, mekânın yalnızca anlatının arka planı olmaktan çıkıp, sayfa düzenini kuran ve anlatıyı yönlendiren asli bir unsura dönüştüğü

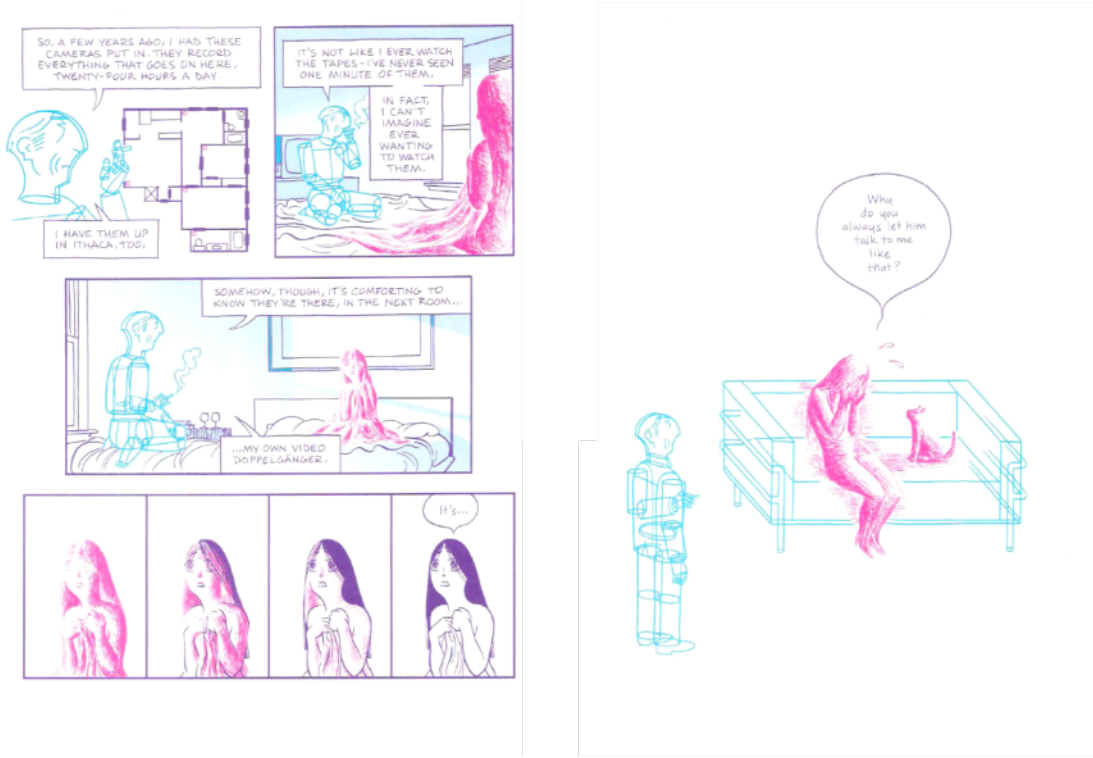
durumlara işaret eder. Başka bir deyişle anlatı, yalnızca panellerin ardışıklığı üzerinden değil, sayfanın bütüncül organizasyonu, bakışın dolaşımı ve yüzey üzerindeki konumlanışlar aracılığıyla da inşa edilir. Çizgi roman kuramında sayfanın mekânsal bir düzen olarak kavranmasına işaret eden tabüer okumalar, bu hibrit örneklerde daha görünür hâle gelir. Teknik çizim öğeleri ve mekân temsilleri, bu bağlamda, hikâyenin nerede geçtiğini göstermenin ötesinde, nasıl okunacağını da belirleyen bir düzenek gibi çalışır.

Adrian Tomine'in *Killing and Dying* (2015) adlı eserinde, bir tam sayfanın bütünüyle bir iç mekân planına ayrılması bu yaklaşımın belirgin örneklerinden biri olarak değerlendirilebilir. Altı öyküden oluşan bu derlemede mimari plan (Görsel 18), olay örgüsünün geçtiği mekânın teknik bir dökümünü sunarken, aynı zamanda okuyucunun anlatı içindeki mekânsal ilişkileri bütüncül bir bakışla kavramasına olanak tanır (Tomine, 2015). Eleştirel okumalar, özellikle başlık öyküsünün kapanışında kullanılan kat planının dikkat çekici bir anlatı aracı olarak öne çıktığını vurgular. Planın kuşbakışı ve eşzamanlı gösterim kapasitesi, parçalı sahnelerin tek bir mekânsal örgü içinde toparlanmasını sağlar; böylece okuma, bir sahneden diğerine sıçrayan doğrusal bir takipten çok, mekân üzerinde konumlanan ve güzergâh kuran bir dolaşıma dönüşür. Bu bağlamda plan, yalnızca diegetik mekânı temsil eden bir görüntü değil, sayfadaki yön bulmayı, ilerlemeyi ve duraklamayı düzenleyen grafik bir aygıt olarak işlev görür.



Görsel 18 – Adrian Tomine. *Killing and Dying: Six Stories*. 2015. (Tomine, 2015)

Benzer bir teknik kullanım, David Mazzucchelli'nin *Asterios Polyp* (2009) adlı eserinde de görülür. Eserin başkişisinin kitap tanıtımlarında "paper architect" olarak anılan bir mimar ve akademisyen olarak konumlandırılması, teknik çizim estetiğinin anlatı biçimiyle ilişkilendirilmesini özellikle anlamlı kılar. Tematik olarak bir kâğıt mimarı olan ana karakterin anlatısına teknik çizim estetiğine sahip bir planın eklenmesi, karakterin mesleki kimliği ile anlatı dili arasında doğrudan bir ilişki kurar (Görsel 19). Çizim stilindeki bu farklılaşma, hikâyenin hem entelektüel hem de görsel katmanlarını zenginleştiren bir anlatı stratejisi olarak işlev görür (Mazzucchelli, 2009). Planın diyagramatik dili, karakterin dünyayı kavrama biçimini ölçülebilirlik, sistematiklik ve soyutlama eksenlerinde sayfada görünür kılar. Okur, karakterin iç dünyasına yalnızca diyalog ve olaylar üzerinden değil, temsil rejimi üzerinden de yaklaşır. Bu durum, mekânın kurgulanış biçiminin karakter inşasına doğrudan hizmet ettiğini ve çizgi romanda mekânın yalnızca sahne kuran bir fon değil, anlam üreten bir anlatı düzlemi olduğunu gösterir.



Görsel 19 -David Mazzucchelli. *Asterios Polyp*. 2009. (Mazzucchelli, 2009)

Plan, kesit ve aksonometrik çizim gibi mimari temsil biçimleri, grafik roman sayfasını organize etme gücüne sahip grafik araçlar olarak öne çıkmaktadır. *Yes Is More*'un BIG'in pratik ve kavramlarını çizgi roman formatında bir manifesto gibi sunması, bu araçların yalnızca gösterim değil, aynı zamanda okutma düzeni kurabildiğine dair açık bir örnek oluşturur. Bu temsil biçimleri, iç mekânın çevresiyle birlikte algılanmasını sağlarken, eşzamanlı görünen odalar ve iç içe geçmiş mekânlar aracılığıyla okuyucunun göz hareketini yönlendirir. Sayfa, bu noktada tekil panellerin toplamı olmaktan çıkarak, konumsal ilişkiler üzerinden işleyen bir yüzey sistemine dönüşür. Hangi birimin nerede konumlandığı, bakışın hangi sırayla, hangi hızda ve hangi geri dönüşlerle dolaşacağını belirleyen temel bir düzenleyici hâline gelir (Groensteen, 2007). Bu bağlamda kesit, panel dizilimine elverişli yapısı ve dikey hiyerarşiyi görünür kılma kapasitesiyle, geleneksel çizgi roman kurgusuna en yakın mimari temsil biçimi olarak öne çıkar. Ingels'in *Yes Is More*'da projelerini anlatırken başvurduğu yöntem, bu duruma örnek teşkil eder. Bir yapının pencerelerinden görünen farklı odaların, Hitchcock'un *Rear Window* filmindeki mantığı andıran bir biçimde sunulması (Görsel 20), teknik olarak bir kesit olmasa da benzer bir kesitsel ve röntgenci anlatı düzeni kurar (Ingels & BIG, 2009, s. 73).



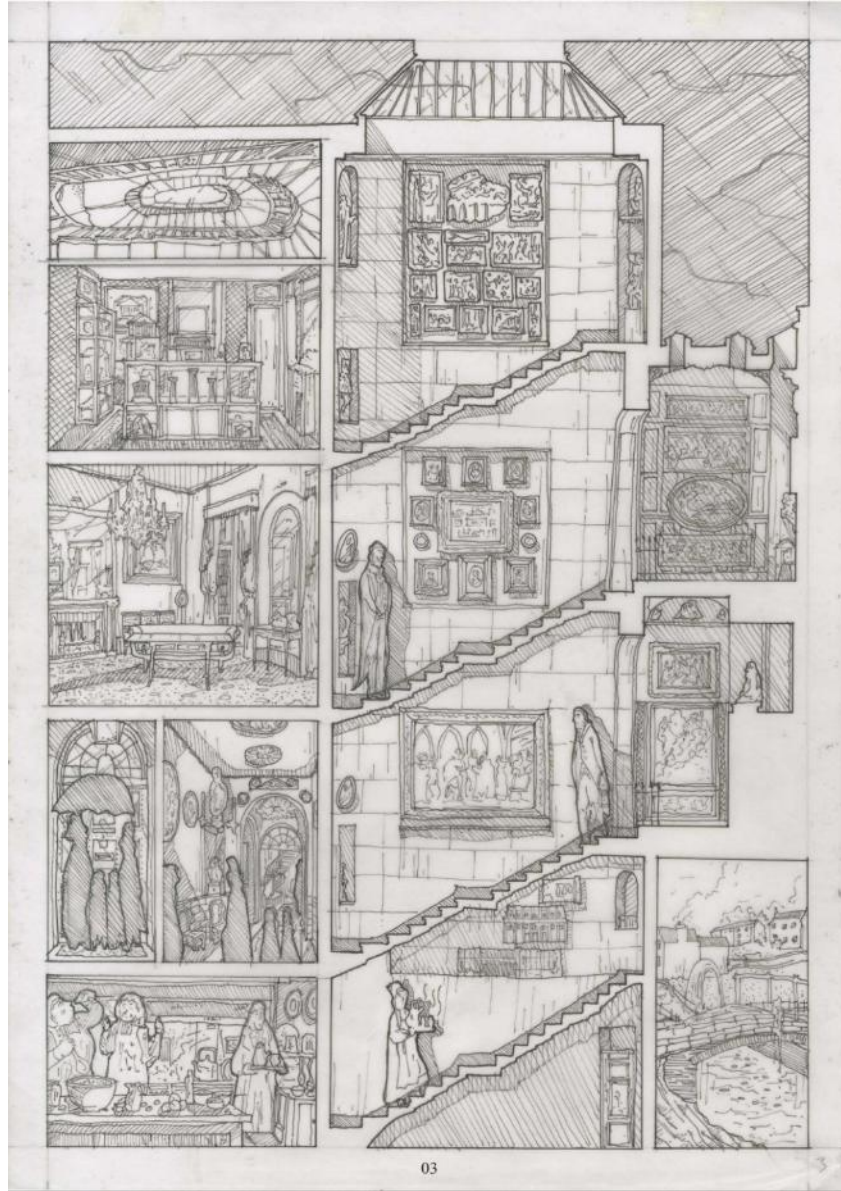
Görsel 20 - Bjarke Ingels & BIG - Bjarke Ingels Group *Yes Is More: An Archicomic on Architectural Evolution*. 2009. (Ingels & BIG - Bjarke Ingels Group, 2009, s. 73)

Tarihsel bir perspektiften bakıldığında, kesitin anlatısal potansiyelinin grafik romandan çok daha önce keşfedildiği görülmektedir. Bertall'ın 1845 tarihli *Coupe d'une Maison Parisienne* başlıklı illüstrasyonu, çok katlı bir Paris evinin kesitini sunarak farklı toplumsal sınıflara mensup yaşam biçimlerini dikey bir hiyerarşi içinde görünür kılar (Labio, 2015, s. 330). Burada kesit, mekânı açığa çıkaran teknik bir temsil olmanın ötesine geçerek, toplumsal düzeni eşzamanlı biçimde sunan bir anlatı kompozisyonuna dönüşür (Görsel 21). Katmanlar arasındaki ilişki, okurun bakışını dikey ekseninde dolaştıran bir okuma rotası üretir. Eu Jin Lim'in *Drawing Soane's* (2015) çalışması da, Sir John Soane Müzesi'nin karmaşık mekânsal

yapısını kesit ve aksonometrinin birleştigi hibrit bir temsil aracılığıyla çözümleyerek bu geleneği sürdürür (Görsel 22).

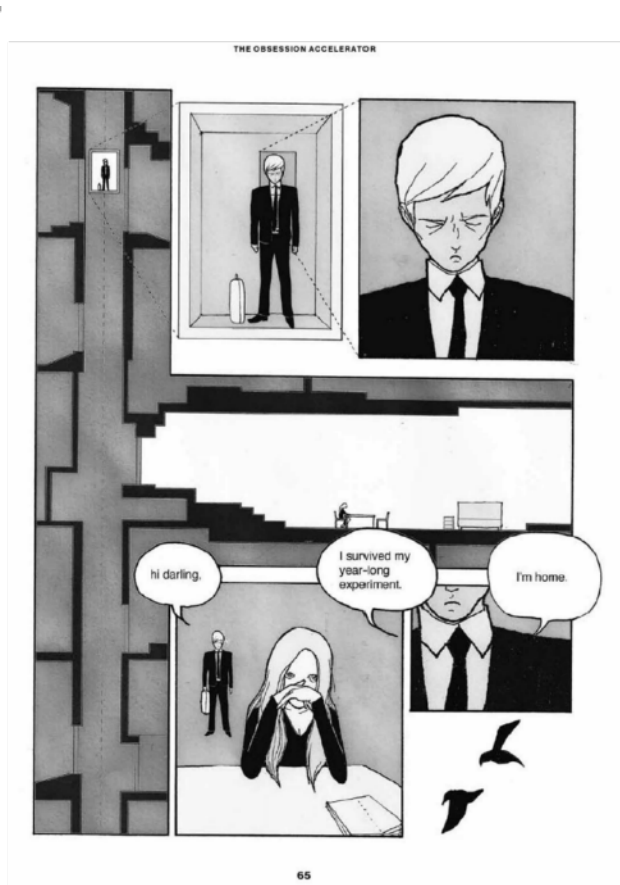
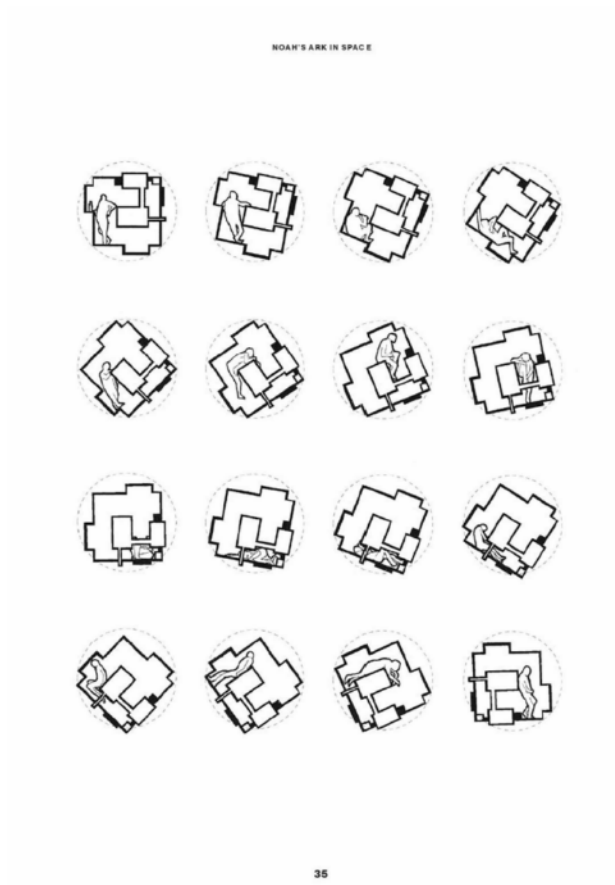


Görsel 21 – Bertall (Charles Albert d'Arnoix).
Coupe d'une Maison Parisienne. 1845. (Labio, 2015, s. 330)



Görsel 22 – Eu Jin Lim. Drawin Soane's. 2015 (Eu Jin Lim, 2015)

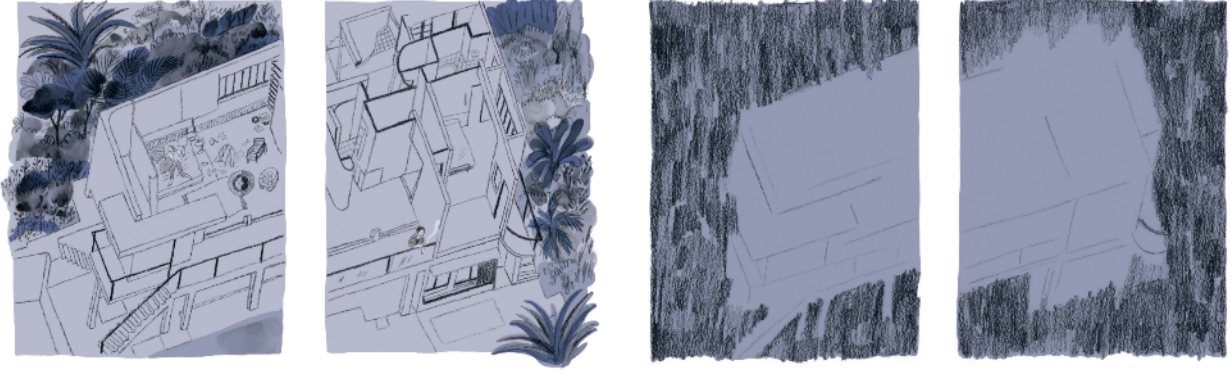
Grafik romanın öncü isimlerinden Will Eisner, bu potansiyeli 1947 tarihli *The School for Girls* hikâyesinde, bebek evi görünümünü andıran bir kesit tekniğiyle erken bir dönemde denemiştir (Görsel 23) (Eisner, 1973). Güncel örneklerde ise Jimenez Lai'nin *Citizens of No Place* (2012) adlı mimari grafik romanında, plan benzeri bir imge içine yerleştirilen figürler ve kesit kullanımı, mimari temsilin anlatının ana taşıyıcısı olduğu radikal bir yaklaşımı ortaya koyar. Charlotte Malterre-Barthes ve Zosia Dzierżawska'nın *Eileen Gray: A House Under the Sun* (2019) adlı eserinde de planın panel düzeninin yerini aldığı ikili sayfa tasarımları dikkat çekicidir. Bu örnekte karakterlerin hareketi arka plan üzerinden değil, doğrudan mimari plan üzerinden kurgulanmış; boyutların ve mekânsal katmanların iç içe geçirilmesiyle grafik anlatının mekânsal potansiyeli genişletilmiştir. Bu tür kullanımlarda plan, mekânı



Görsel 24 – Jimenez Lai. Citizens of No Place: An Architectural Graphic Novel. 2012. (Lai, 2012)



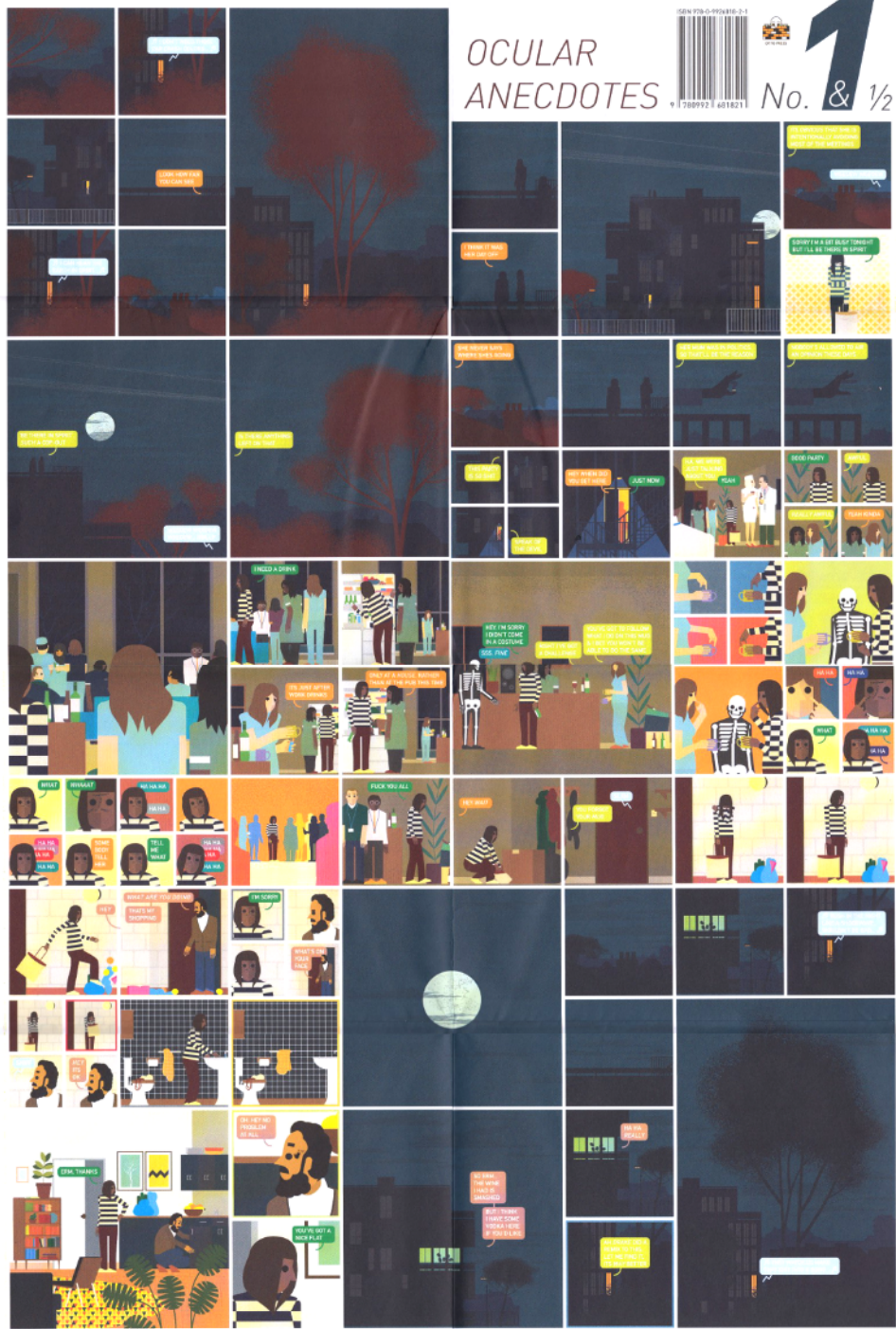
Görsel 25 – Charlotte Malterre-Barthes, Zosia Dzierżawska. Eileen Gray: A House under the Sun. 2019. (A.-C. Malterre-Barthes & Dzierżawska, 2020)



Görsel 26 - Charlotte Malterre-Barthes, Zosia Dzierżawska. Eileen Gray: A House under the Sun. 2019. (Malterre-Barthes & Dzierżawska, 2020)

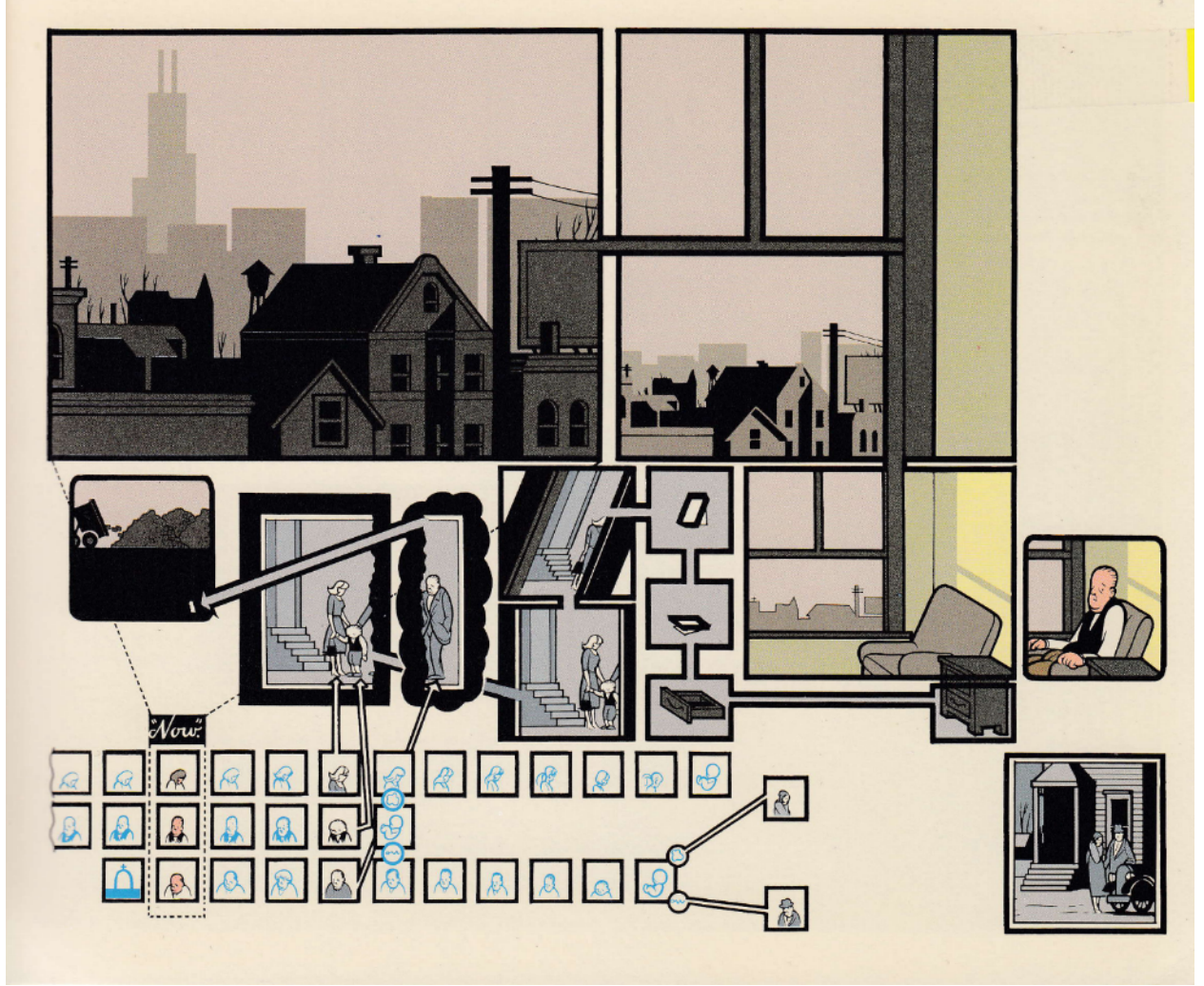
Peter Cline'in *Ocular Anecdotes* (2015) çalışması (Görsel 27), teknik çizim ile serbest anlatı arasında konumlanan hibrit bir geçiş örneği olarak değerlendirilebilir (Cline, 2015).

Buna karşılık, doğrudan teknik çizim standartlarına uymayan ancak mimari öğeleri panel mantığıyla kullanan yaklaşımlar da mevcuttur. Will Eisner'in *A Contract with God* (1978) eserinde apartman pencerelerinin panel çerçevesi olarak kullanılması bu duruma örnektir (Görsel 28). Pencere ve panel arasındaki yapısal benzerlik, yalnızca biçimsel bir analogi değil, çerçeveleme ve seçerek gösterme mantığının mimari kabuk üzerinden yeniden üretilmesidir. Böylece bina cephesi, sayfadaki düzenin mimari bir karşılığı gibi işlev görür. Benzer bir pencere-panel ilişkisi, Taiyō Matsumoto'nun *Tokyo These Days* (2024) adlı eserinde de gözlemlenebilir (Görsel 29).



Görsel 27 – Peter Cline. Ocular Anecdotes No.1&½. 2015 (Cline, 2015)

Panelin konumu, boyutu ve komşuluk ilişkileri, okurun anlatı içindeki sonraki adımını belirleyen uzamsal işaretler gibi çalışır (Groensteen, 2007).



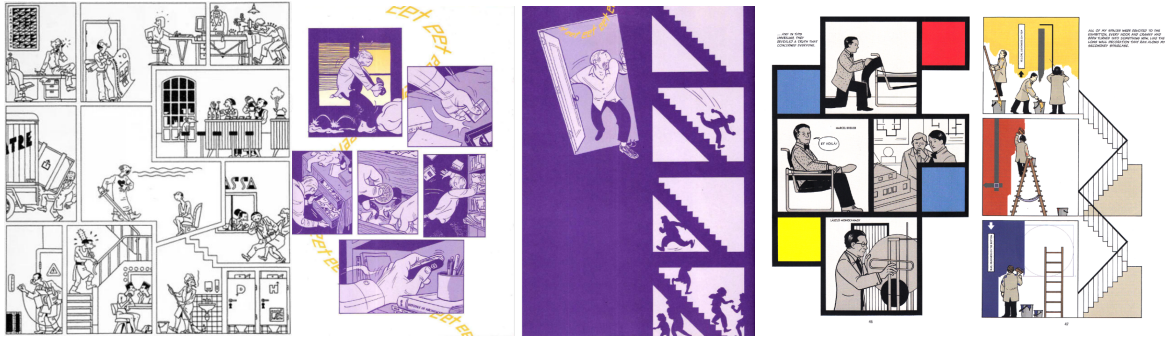
Görsel 30 – Chris Ware. *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*. 2002.(Ware, 2002)

Chris Ware'in çalışmaları, grafik anlatıda mekânsal örgütlenmenin yalnızca temsil edilen içeriğe değil, doğrudan anlatının kuruluşuna ait olduğunu en açık biçimde gösteren örnekler arasında yer alır. *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*'te olduğu gibi, panel organizasyonu çoğu zaman mimari bir düzen duygusuyla kurgulanır; yapı elemanları, sınırlar, boşluklar ve yönlendirici çizgiler anlatının okunma rejimine dâhil olur. Bu tür sayfalarda yerleşim, hikâyenin yalnızca sunumunu değil, aynı zamanda onun işleyiş mantığını da üretir. Panelin konumu, boyutu ve komşuluk ilişkileri, okurun anlatı içindeki sonraki adımını belirleyen uzamsal işaretler gibi çalışır.

Bu bağlamda, sonraki örneklerde öne çıkan ortak özellik, belirli bir yapı öğesinin, özellikle de katlar arasındaki ilişkinin ve dolayısıyla merdivenlerin, sayfa düzenini kuran temel organizasyon şemasına dönüşmesidir. Merdiven, mimarlıkta katlar arasında düşey bağlantı

kuran bir eleman olmanın yanı sıra, grafik anlatıda farklı uzamsal birimleri birbirine ekleyen bir anlatı arayüzü gibi işler. Tam anlamıyla teknik bir kesit kullanılsa da merdivenin katlar arasındaki sürekliliği görünür kılan yapısı, farklı mekânları tek bir bakış alanı içinde birbirine bağlayarak eşzamanlılık duygusu üretir. Bu nedenle, merdiven çevresinde kurulan sayfalarda okur yalnızca bir sahneden diğerine geçmez; aynı zamanda düşey bir mekânsal organizasyon içinde yer değiştirir. Böylece anlatı, doğrusal bir panel ardışıklığından çok, katmanlı bir mekân okuması üzerinden ilerler.

Görsel 31, Görsel 32 ve Görsel 33'te izlenen yaklaşım, bu bakımdan birbirine yakındır. Her üç örnekte de merdiven, yalnızca betimlenen bir mimari unsur değil, sayfanın parçalarını birbirine bağlayan kurucu bir omurga gibi çalışır. Merdiven kolu, sahanlık, iniş-çıkış doğrultusu ve katlar arası açıklıklar; panellerin sıralanışına, figürlerin yerleşimine ve bakışın izleyeceği rotaya yön verir. Başka bir deyişle yapısal bir eleman, anlatısal bir ekleme ilkesine dönüşür. Bu durum, mimari elemanların çizgi romanda yalnızca “arka plan” olarak değil, anlatıyı strükture eden etkin bileşenler olarak kullanılabildiğini gösterir.



Görsel 31 – Joost Swarte. Toneelschur Theatre. 1996 (“On Retreat”, 2007)

Görsel 32 - David Mazzucchelli. *Asterios Polyp*. 2009. (Mazzucchelli, 2009)

Görsel 33 - Grande, Valentina & Sergio Varbella. *Bauhaus: A Graphic Novel*. 2022.

(Grande & Varbella, 2022)

Brecht Evens'in *Ergens waar je niet wil zijn* adlı eserinde ise bu ilişki, kesit ya da görünüşten ziyade patlatılmış aksonometriyi andıran bir bakış rejimi üzerinden kurulmaktadır (Görsel 34). Burada merdiven, yalnızca katlar arasında geçiş sağlayan bir unsur olarak değil, farklı iç hacimleri birbirinden ayıran ve aynı anda birbirine bağlayan bir eksen olarak işlev görür. Patlatılmış görünüme yaklaşan bu temsil, mekânları üst üste yığmak yerine aralarında belli aralıklar bırakarak görünür kılar; böylece okur bir yandan ayrılmış hacimleri seçebilir, diğer yandan bunların tek bir yapısal bütünün parçaları olduğunu kavrar. Bu tür düzenlemelerde anlatı, paneller arası boşlukta değil, hacimler arası ilişkide kuruluyormuş gibi görünür.

Dolayısıyla aksonometrik ya da aksonometriye yakın bakışlar, grafik roman sayfasının uzamsal doğasıyla son derece uyumlu bir temsil alanı sunar.

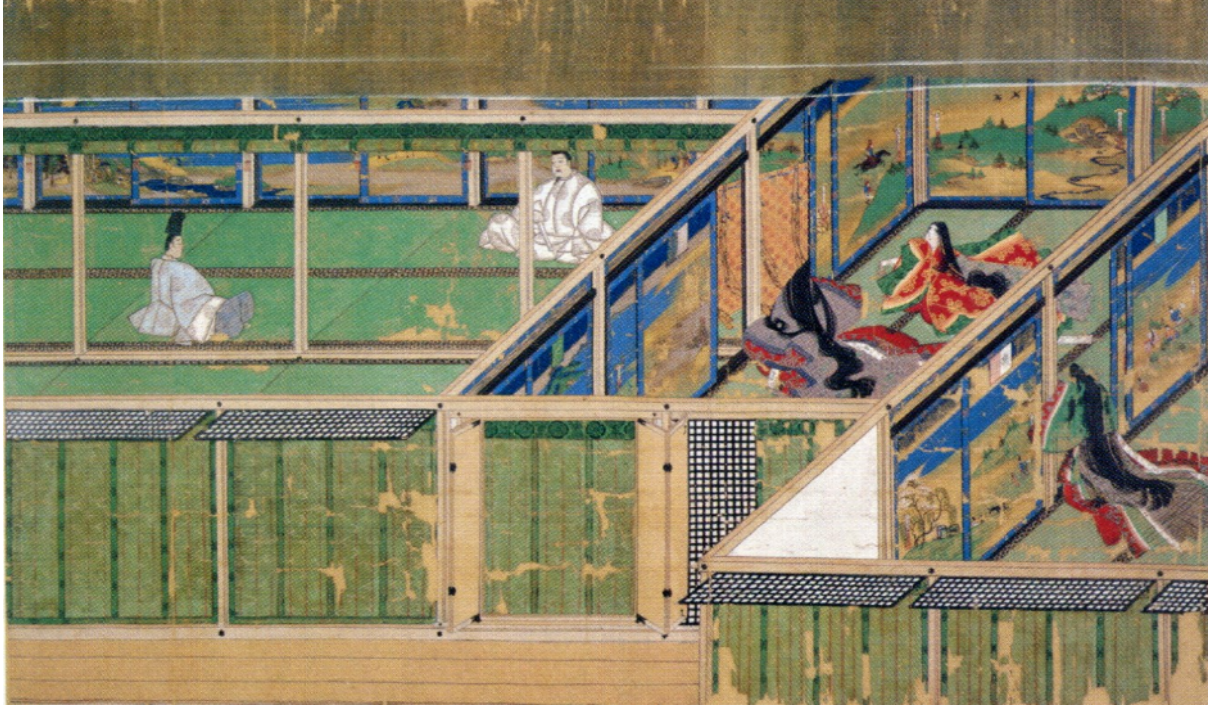


Görsel 34 – Brecht Evens. *Ergens waar je niet wil zijn*. 2009. (Evens, 2009)

Aksonometrik temsilin bu potansiyeli özellikle önemlidir; çünkü bu temsil biçimi, perspektifin tekil bakış noktasına dayalı dramatik etkisinden farklı olarak, mekânı ölçülebilir, karşılaştırılabilir ve eşzamanlı olarak kavranabilir bir düzen içinde sunar. Grafik roman sayfası da benzer biçimde ardışık zamanı yüzey üzerinde eşzamanlı bir kompozisyona dönüştürür. Bu nedenle aksonometri, çizgi roman için yalnızca mimari bir referans değil, aynı zamanda onun yüzey mantığıyla örtüşen bir anlatı aracıdır. Perspektif okuru sahnenin içine çekerken, aksonometri okuru bir tür bilişsel haritalama konumuna yerleştirir ve ilişkileri, geçişleri ile eşzamanlılıkları okumaya davet eder. Sayfanın bütünsel organizasyonunun belirginleştiği bu durum, çizgi romanın yalnızca lineer değil, aynı zamanda tabüer olarak da okunabildiğine ilişkin kuramsal tartışmalarla doğrudan ilişkilidir. Nitekim sayfa, yalnızca ardışık bir şerit olarak değil, bakışın farklı yoğunluklarla dolaştığı bir yüzey olarak işlediğinde, ortografik temsil bu yüzey mantığını en açık biçimde görünür kılar.

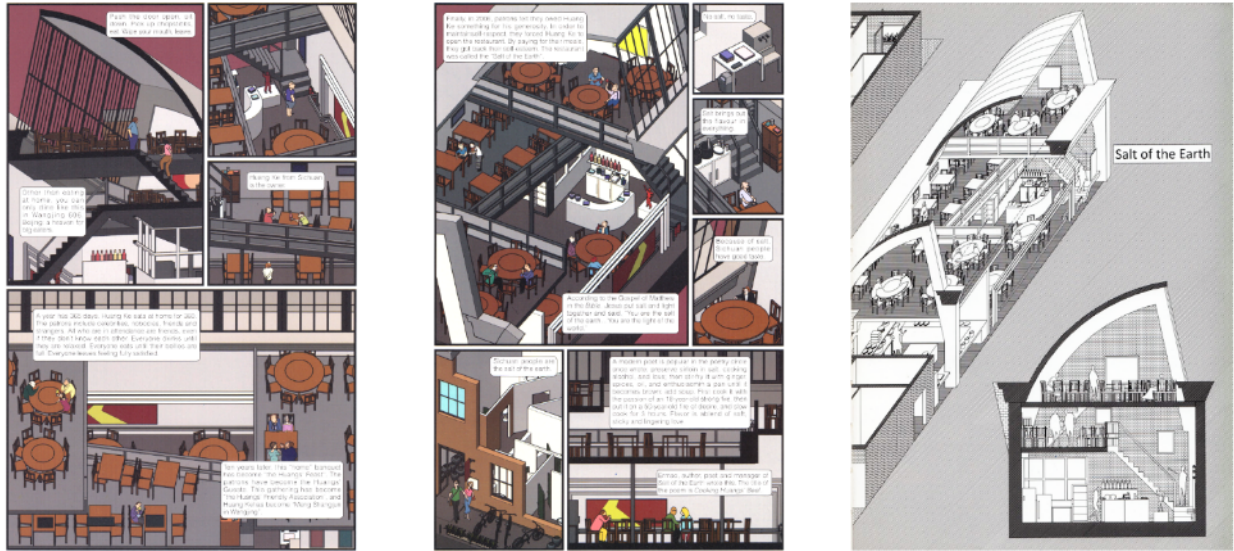
Bu noktada, grafik anlatının tarihsel öncülleri açısından Japon resim geleneğindeki *fukinuki yatai* bakışı da anılmayı hak eder. Doğrudan çizgi roman olarak değerlendirilemese de, çatının kaldırıldığı ve iç mekânın yukarıdan ya da eğik bir bakışla açığa çıkarıldığı bu

yaklaşım, hem somut mekânsal organizasyonu hem de anlatısal çoğulluğu aynı yüzey üzerinde bir araya getirir. Bu tür bir bakış rejimi, odalar arası ilişkileri, eşzamanlı olayları ve figürlerin dağılımını tek bir kompozisyonda görünür kılar (Görsel 35). Dolayısıyla aksonometrik ya da yarı aksonometrik anlatı düzenlerinin kökeni, modern mimari temsilden daha eski görsel anlatım rejimlerine kadar geri götürülebilir. Burada belirleyici olan teknik doğruluktan çok, mekânın anlatıyı organize eden bir üst yapı olarak işlemedir.



Görsel 35 – Bir Fukinuki Yatai örneği. *Kasuga gongen genki-e*, Takashina Takakane, 3-1 (“Fukinuki Yatai”, 2025)

Bu temsil mantığının güncel ve sistematik örneklerinden biri, Li Han ve Hu Yan’ın çalışmalarıdır. Kurdukları Drawing Architecture Studio (DAS), mimari çizim, tasarım ve kent çalışmalarını; çizim, mekân ve kentsel araştırmanın imkânlarını farklı mecralar üzerinden araştıran bir alan olarak ele alır. Bu üretim alanı, yalnızca inşa edilmiş mimarlığın temsiline değil, çizimin başlı başına bir araştırma ve düşünme pratiğine dönüşmesine dayanır. Bu nedenle DAS’ın çalışmaları, mimari temsilin nihai bir sunum tekniği olmasının ötesinde, kentsel gerçekliği analiz eden ve yeniden kuran bir anlatı aygıtı olarak değerlendirilmelidir.



Görsel 36 - Li Han & Hu Yan. *A Little Bit of Beijing*: 798. 2017.(Li & Hu, 2017a)

Bu yaklaşımın en belirgin örneklerinden biri, *A Little Bit of Beijing* (2013) ve devamı niteliğindeki *A Little Bit of Beijing · Dashilar* (2015) yayınlarıdır. DAS'ın yayımladığı açıklamalara göre ilk kitap, Pekin'in belirli bölgelerini mimarın bakışıyla ele alan üç cilt ve üç aksonometrik posterden oluşur. *Dashilar* ise mimari çizimin potansiyelini sürdürerek plan, görünüş, kesit ve aksonometrik izdüşümleri ile işler; buna kısa metinler eklenir ve on görüşme grafik roman formunda sunulur (Drawing Architecture Studio, 2013, 2015). Burada dikkat çekici olan, teknik temsil araçlarının açıklayıcı diyagramlar olarak kalmaması, aksine sayfanın ritmini, bilgi yoğunluğunu ve okuma yönünü belirleyen anlatısal bir düzeneğe dönüşmesidir.

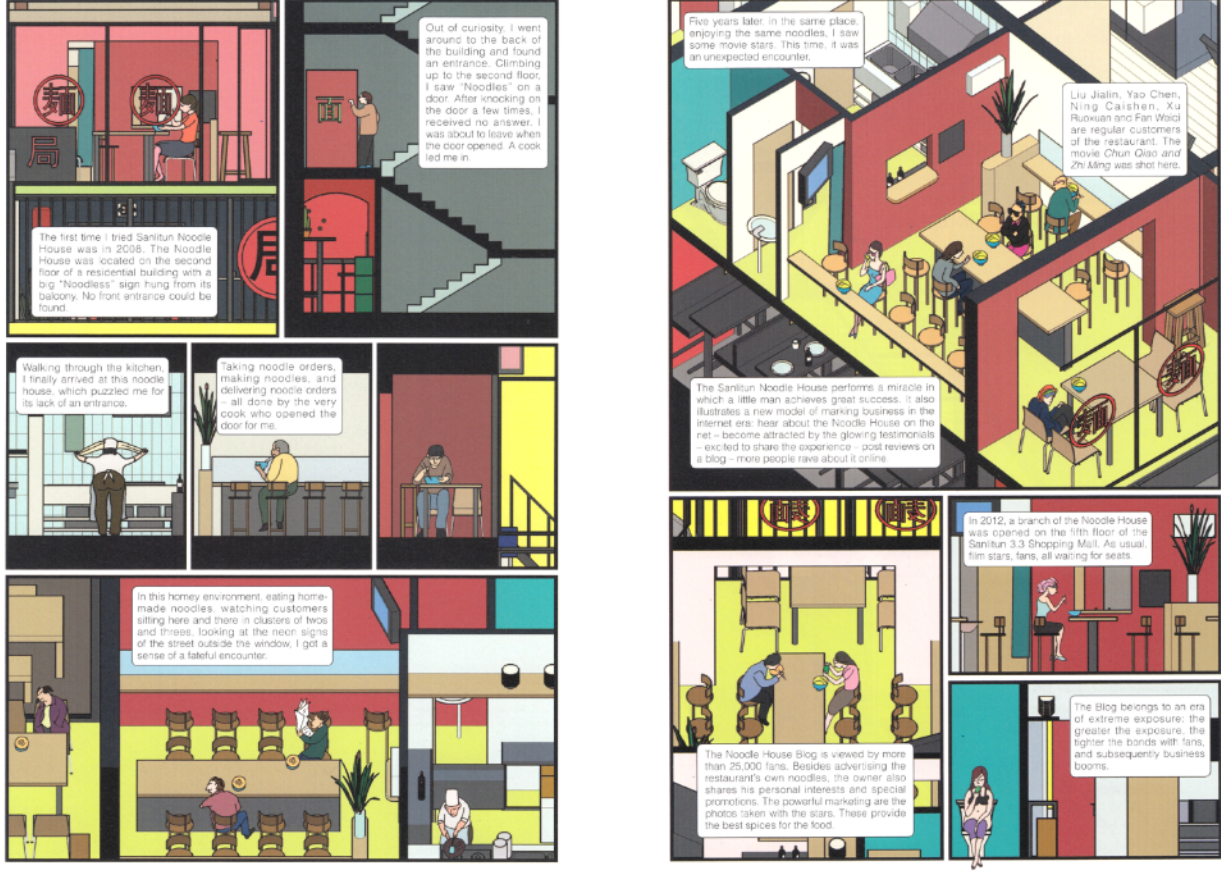


Görsel 37 - Li Han & Hu Yan. *A Little Bit of Beijing*: 798. 2017.(Li & Hu, 2017a)

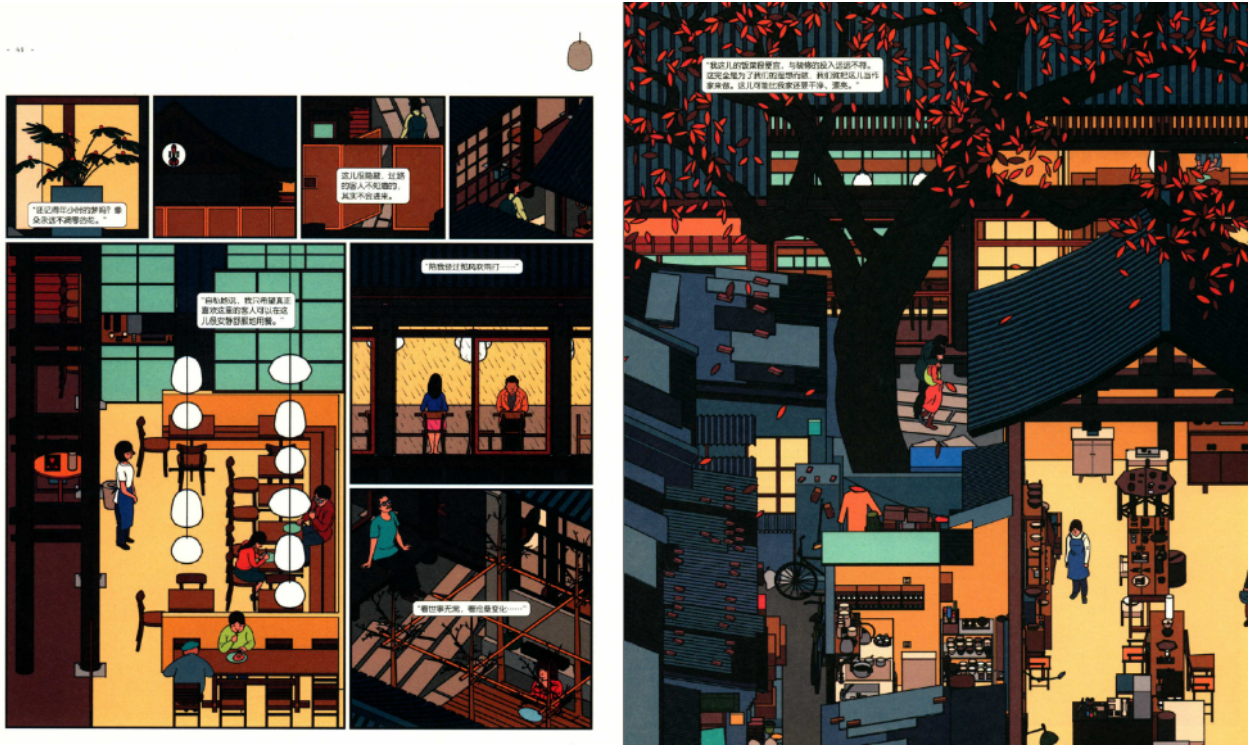
DAS'ın görsel dili, mimari çizimin doğruluğu ile çizgi romanın çoklu çerçeve mantığı arasında kurulan hibrit bir alan olarak değerlendirilebilir. Özellikle aksonometrik bakış bu üretimde ayrıcalıklı bir yere sahiptir. Perspektifin tekil ve dramatik bakış noktasından farklı olarak aksonometri, kentsel parçaları aynı yüzey üzerinde eşzamanlı ve karşılaştırmalı biçimde görünür kılar; sokak, iç hacim, cephe, dolaşım ve kullanım örüntülerini tek bir grafik sistem içinde ilişkilendirir. Böylece sayfa, ardışık olayların dizildiği bir yüzey olmaktan çıkar; ilişkisel bir kentsel haritaya, hatta bir tür anlatısal topografyaya dönüşür.

DAS örneğini bu alt başlık açısından önemli kılan temel nokta, teknik temsilin anlatı içindeki statüsünü dönüştürmesidir. Çizim burada ne yalnızca bir belgeleme aracıdır ne de tamamlanmış bir projenin açıklayıcı eki. Aksine çizim, mimari düşüncenin işlendiği, kentsel deneyimin ayrıştırıldığı ve yeniden kompoze edildiği başlıca ortam hâline gelir. *The Routledge Companion on Architecture, Literature and the City* içinde yer alan değerlendirmede de *A Little Bit of Beijing* · Dashilar, Lus-Arana (2018) tarafından stüdyonun çizgi roman formuyla yürüttüğü, Chris Ware etkisi taşıyan deneylerden biri olarak anılır (p. 379). Bu saptama önemlidir; çünkü DAS'ın üretimi, teknik çizim ile grafik anlatıyı yalnızca

estetik düzeyde birleştirmekle kalmaz, aynı zamanda kent deneyimini okunabilir bir yapısal düzene dönüştürür.



Görsel 38 - Li Han & Hu Yan. *A Little Bit of Beijing: Sanlitun*. 2017.(Li & Hu, 2017b)



Görsel 39 - Li, Han, and Yan Hu. *A Little Bit of Beijing : Dashilar*. 2015. (Li & Hu, 2015)

Chris Ware ile kurulan bu ilişki, doğrudan biçimsel bir etkilenmenin ötesinde, sayfanın diyagramatik olarak örgütlenmesi bakımından anlamlıdır. Ware'de olduğu gibi DAS'ta da sayfa, parçaların rastlantısal biçimde yan yana geldiği bir yüzey değil; bilgi, olay, mekân ve bakış yönlerinin dikkatle kurgulandığı bir organizasyon alanıdır. Ancak DAS, bu mantığı mimarlık ve kent ölçeğine taşır. Böylece aksonometrik fragmanlar, kesitsel açılmalar, cephe dizileri ve sokak perspektifleri, panel mantığının yerine geçen ya da onunla kaynaşan hibrit okuma rejimleri üretir. Okurun karşısına çıkan şey yalnızca temsili bir kent görüntüsü değil, aynı zamanda kentte yön bulmayı, ilişkileri kavramayı ve parçalar arasındaki geçişleri düşünmeyi mümkün kılan bir grafik aygıttır.

Bu nedenle DAS'ın yayınları, mimari temsil ile grafik roman arasındaki ilişkinin güçlü çağdaş örneklerinden biri olarak değerlendirilebilir. Bu çalışmalarda anlatı, karakter merkezli bir olay örgüsünden çok, mekânsal ilişkilerin, kullanımların, yoğunlukların ve kentsel atmosferlerin düzenlenmesi üzerinden kurulur. Sayfa, burada bir anlatı yüzeyi olduğu kadar bir analiz yüzeyidir; çizim ise hem kayıt, hem kurgu hem de yorum işlevi görür. Dolayısıyla DAS örneği, bu bölümde tartışılan temel savı güçlendirir: mimari temsil biçimleri grafik romanda yalnızca “gösteren” araçlar değildir; anlatının strüktürünü kuran, okuma rejimini belirleyen ve sayfayı mekânsal bir organizasyona dönüştüren etkin aygıtlardır.



Görsel 40 - Li, Han, and Yan Hu. *A Little Bit of Beijing : Dashilar*. 2015. (Li & Hu, 2015)



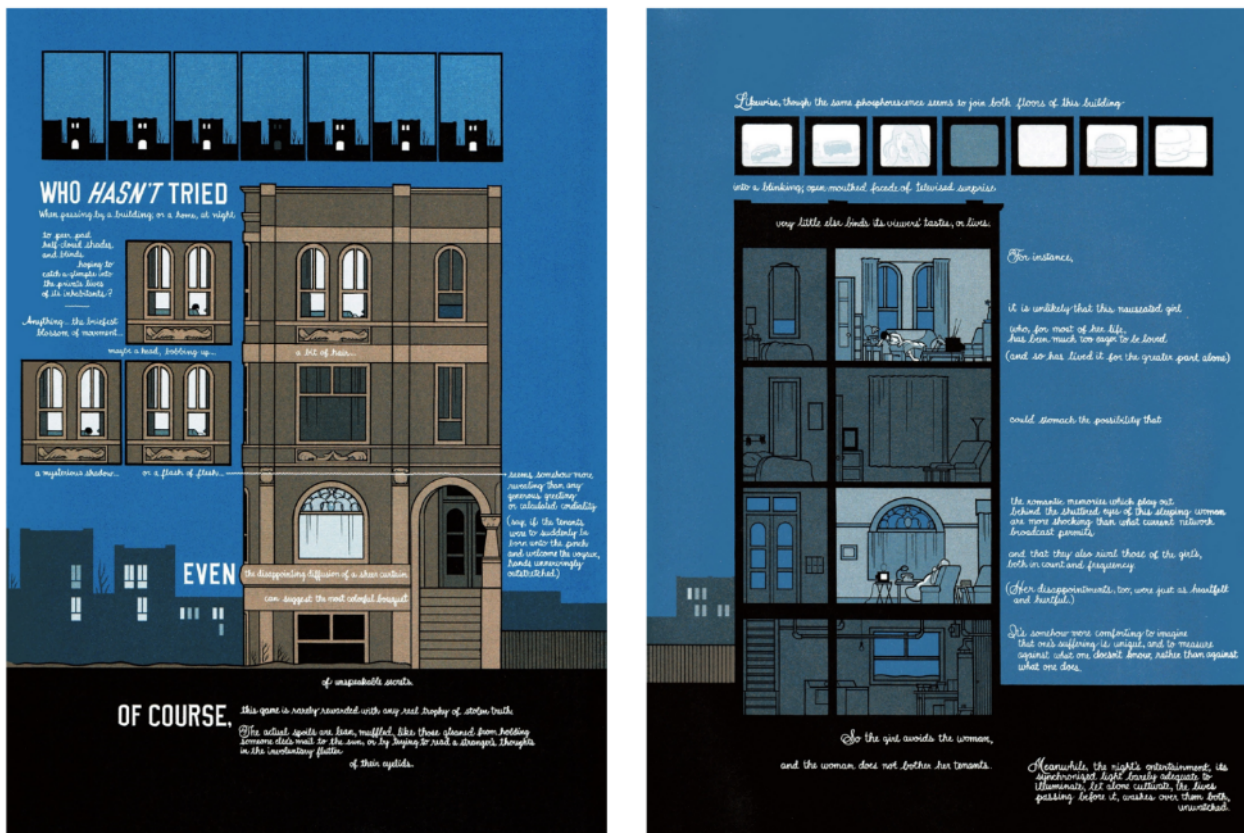
Görsel 41 - Li, Han, and Yan Hu. *A Little Bit of Beijing : Dashilar*. 2015. (Li & Hu, 2015)

Aksonometrik anlatının sunduğu bu imkânların en gelişkin kullanımlarından biri Chris Ware'de görülür. Ware'in erken dönem işlerinde, örneğin *Quimby the Mouse*'ta, sayfanın mekânsal bir planlama mantığıyla kurulduğu (Görsel 42); küçük birimlerin daha büyük bir örgütlenme sistemi içinde titizlikle yerleştirildiği dikkati çeker. Bu sayfalarda okuma, düz ve tek yönlü bir panel dizisini izlemekten çok, parçaları görsel ve kavramsal bağlarla birbirine eklemlenmiş bir bütün içinde yön bulmayı gerektirir. Lus-Arana'nın belirttiği üzere Ware'in işleri "sayfanın mimarisi"ne yönelik belirgin bir dikkat sergiler; kimi zaman farklı boyut ve geometrilerde panellerin karmaşık düzenlenişleriyle, kimi zaman da montaj talimatlarını andıran bir kurgu aracılığıyla okuru anlatıyı yeniden kurmaya yönlendirir. Bu nedenle Ware'de sayfa, yalnızca anlatının yerleştirildiği bir yüzey değil; okurun aktif olarak dolaştığı ve anlamlı ilişkiler üzerinden ürettiği yapısal bir alana dönüşür (Arana, 2018, s. 363).



Görsel 42 – Chris Ware. *Quimby the Mouse*. 1994 (Ware, 1994)

Bu mantıkta panel dizilimi çoğu zaman tek bir ayrıcalıklı okuma güzergâhı sunmaz. Aksine ana anlatı hattı, yan olaylar, anı kıvrımları ve tamamlayıcı sahneler sayfa üzerinde bir “takımyıldız” düzeni içinde bir araya gelir. Böylece paneller, klasik anlatıda olduğu gibi yalnızca art arda gelen çerçeveler değil; bir binayı oluşturan modüller ya da bir diyagramın bileşenleri gibi işler (Görsel 43) (Szczepaniak, 2010). Ware’in bina kesitlerini, pencere ritimlerini, duvarları ve iç bölüntüleri kullandığı sayfalarda aralık mantığı çoğu zaman mimari unsurlarla yer değiştirir; zaman ve mekân arasındaki geçiş, çerçeveler arası boşluktan çok, yapısal sınırlar ve mekânsal eşikler üzerinden kurulur. Bu durum, okuma eylemini bir olay dizisini takip etmekten çok, çok katlı bir yapının odaları, koridorları ve katmanları arasında gezinmeye benzeyen fiziksel ve zihinsel bir deneyime dönüştürür.

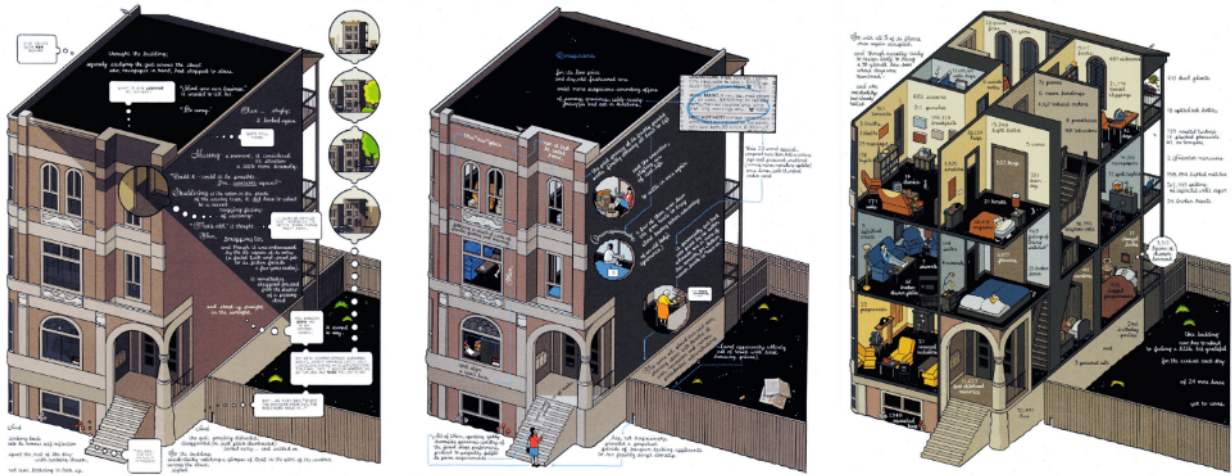


Görsel 43 – Chris Ware. *Building Stories*. 2012. (Ware, 2012)

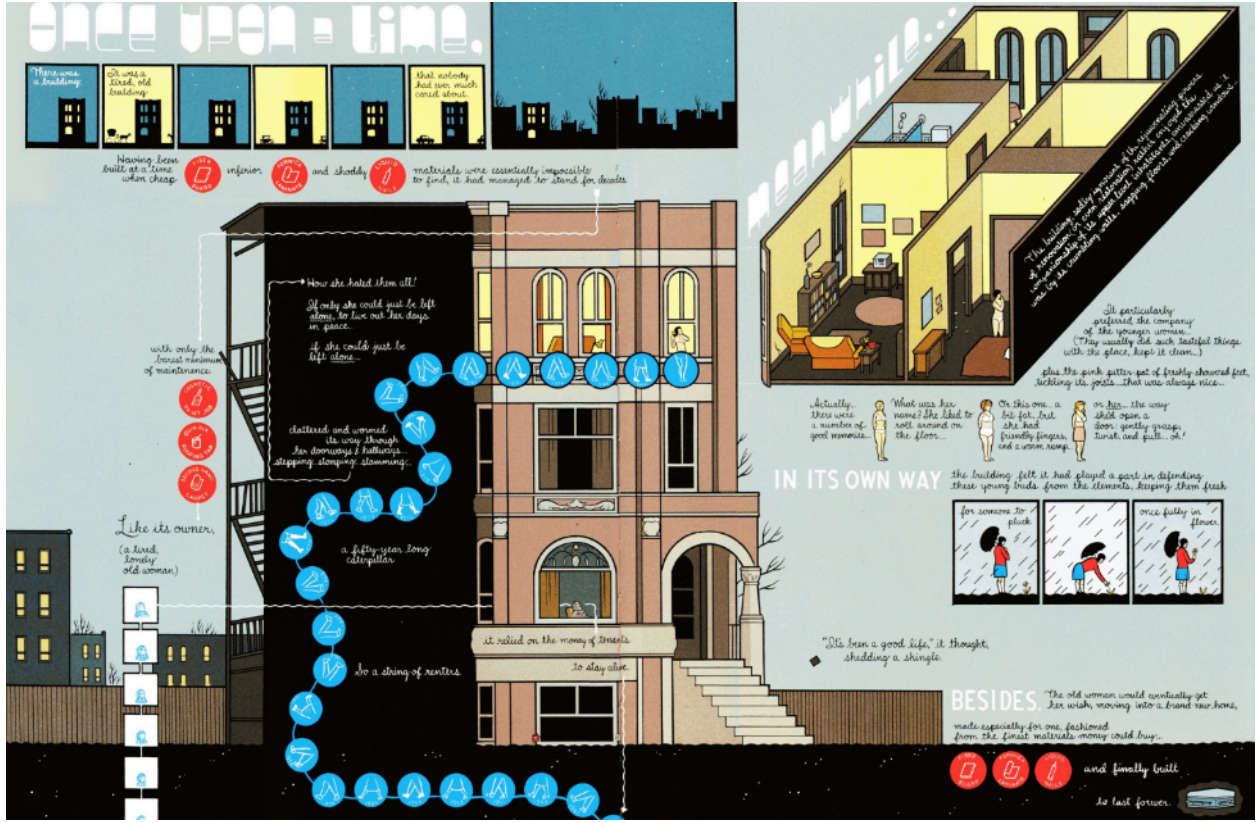
Bu potansiyel en kapsamlı biçimde Building Stories’de açığa çıkar. Yapıt yalnızca bir bina hakkında bir anlatı sunmakla kalmaz; anlatının kuruluş mantığını da yapısal bir örgütlenme üzerinden düşünür. Bölümlerin ayrışması, parçaların birbirine eklenişi ve farklı ölçeklerdeki anlatı birimlerinin eşzamanlı dolaşıma açılması, eserin maddi kurgusundan sayfa içi kompozisyonlarına kadar mimari bir düşünme biçimini yansıtır. Building Stories, tek ciltli geleneksel bir kitap olmaktan çok, bir kutu içinde bir araya getirilmiş on dört farklı basılı parçadan oluşur; bu yönüyle basılı nesnenin fiziksel gerçekliğini anlatının ayrılmaz bir

bileşenine dönüştürür (Arana, 2018, p. 382). Okur burada yalnızca metni takip eden biri değil; parçaları bir araya getirerek anlatıyı zihninde kuran etkin bir düzenleyici hâline gelir. Dolayısıyla eser, doğrusal bir bütünlükten çok, montaj, eklemleme ve dolaşım mantığıyla işleyen bir anlatı mimarisi sunar.

Bu nedenle Building Stories, “bina”yı temsil etmekten çok, anlatıyı bina gibi kuran bir yapıt olarak değerlendirilebilir. Eserde apartman yalnızca olayların geçtiği pasif bir fon değildir; farklı yaşamların, zaman katmanlarının, gündelik tekrarların ve hafıza izlerinin toplandığı bir taşıyıcıya, neredeyse bir özne düzeyine yükselir. Yapının odalara ve katlara bölünmüşlüğü, cephe ile iç mekân arasındaki geçişleri, anlatının da parçalara ayrılma ve yeniden birleşme biçimini belirler. Bu bakımdan Ware’in sayfalarında pencereler, odalar, koridorlar, cepheler, merdivenler ve bölüntüler yalnızca resmedilen nesnelere değil; anlatının nasıl dağıldığının, nasıl ertelendiğinin ve nasıl yeniden bir araya geldiğinin görsel karşılıklarıdır (Görsel 44). Sayfa ile bina arasındaki ilişki burada analojik olmaktan çıkar; biri diğerinin biçimsel modeli gibi işlemeye başlar.



Görsel 44 - Chris Ware. *Building Stories*. 2012. (Ware, 2012)



Görsel 45 - Chris Ware. *Building Stories*. 2012. (Ware, 2012)

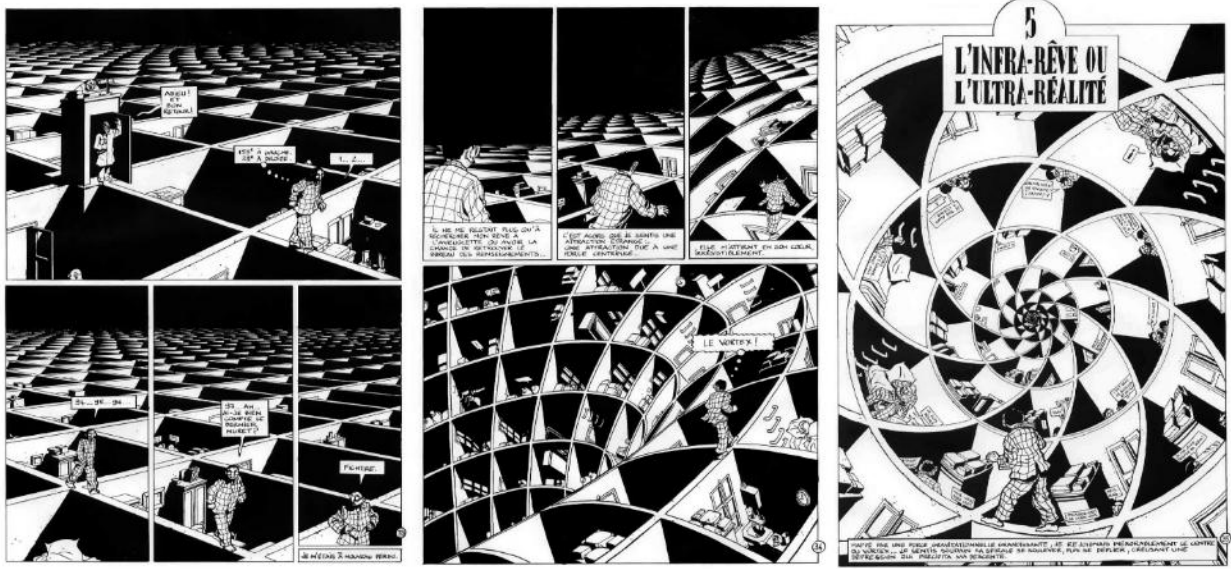
Bu noktada belirleyici olan, mimari temsilin grafik romana dışarıdan eklenen bir süsleme olmaktan çıkıp anlatının kurucu mantığına dönüşmesidir. Merdiven, pencere, kat, oda, cephe ya da aksonometrik parçalanma gibi unsurlar, sayfa üzerinde hem konumsal bir düzen kurar hem de okurun bilişsel hareketini yönlendirir.

Sonuç olarak plan, kesit, görünüş ve aksonometri gibi mimari temsil biçimlerinin grafik roman sayfasında üstlendiği rol yalnızca betimleyici değildir. Bu araçlar, anlatıyı mekân üzerinden örgütleyen, okuma güzergâhını belirleyen ve sayfanın yüzeyini ilişkisel bir sistem olarak işleyen yapısal aygıtlardır. Chris Ware örneği, bu ilişkiyi en rafine biçimde ortaya koyar: burada anlatı, bina hakkında konuşmakla yetinmez; kendisini yapısal bir mantıkla kurar. Merdiven gibi tekil yapı elemanlarının bile sayfa düzeninin ana omurgasına dönüşebilmesi, grafik romanın mimari düşünceyle kurduğu ilişkinin yüzeysel bir benzerlik değil, daha derin bir organizasyon akrabalığı içerdiğini gösterir. Bu nedenle mekân temsiliyle kurulan sayfa düzeni, grafik romanın “arkitektonik” niteliğini görünür kılan temel alanlardan biridir: anlatı burada yalnızca aktarılmaz, aynı zamanda inşa edilir.

4.2. Grafik Roman Anlatısında Bir İçerik Olarak Mimarlık

Bir önceki alt başlıkta, mimarlığın grafik romanda öncelikle sayfa düzenini kuran bir temsil rejimi olarak nasıl işlediği tartışılmıştı. Bu bölümde ise odak, mimarlığın doğrudan anlatının içeriğine, olay örgüsüne ve kurmaca dünyanın kuruluşuna dâhil olduğu örneklere kaymaktadır. Burada mimarlık artık yalnızca anlatıyı örgütleyen bir sayfa mantığı değil; kimi zaman olayların nedeni, kimi zaman karakterlerin psikolojik yansıması, kimi zamansa başlı başına bir anlatı öznesi olarak işlev görmektedir. Bu açıdan bakıldığında grafik romanda mimarlığın içerik hâline gelişi üç temel doğrultuda izlenebilir: anlatı için özel olarak tasarlanmış kurgusal yapılar ve kentler, çizgi romanın maddi sınırlarını aşarak maket ya da kâğıt modele dönüşen uzantılar ve belirli gerçek yapıların ya da mimari ikonların anlatının merkezine yerleştiği örnekler. Bu ayrım, mimarlığın grafik romanda yalnızca bir fon olmadığını, kurmaca üretiminin asli taşıyıcılarından biri hâline geldiğini göstermesi bakımından önemlidir.

Bu doğrultuda ilk dikkat çekici örneklerin arasında Marc-Antoine Mathieu'nun eserleri yer alır. Mathieu'nun özellikle *Julius Corentin Acquefacques* dizisi içinde yer alan *Le processus* (1992) ve daha sonra *Mémoire mortel/Dead Memory* (1999/2003) gibi çalışmaları, mekânı yalnızca olayların geçtiği bir dekor olarak değil, anlatının düşünsel ve biçimsel motoru olarak kurar. Mathieu'nun yapılarında duvar, koridor, geçit, eşik ve kapanma gibi unsurlar doğrudan olay örgüsünü belirler; karakterin hareketiyle sayfanın yapısı arasında sürekli bir gerilim üretilir. Bu nedenle bu eserlerde mimarlık, belirli bir yapının gerçekçi temsili olmaktan çok, soyut ve kavramsal bir düzen kurucuya dönüşür. Özellikle *Le processus*'te kurmaca, karakterin kendi hikâyesinin yapısal sınırlarını fark etmesi üzerinden ilerlerken sayfa ile mimari kapan arasında güçlü bir analogi kurulur (Görsel 46). *Dead Memory*'de ise kent mekânı, aniden yükselen ve sokakları kapatan duvarlar aracılığıyla yeniden örgütlenir (Görsel 47). Böylece mimari müdahale yalnızca çevresel bir değişiklik değil, anlatının tamamını belirleyen bir kriz aygıtı hâline gelir. Mathieu'nun çizgi roman formunu bizzat anlatının labirentine dönüştüren yaklaşımı düşünüldüğünde, bu yapılarda mekânın içerik olmanın ötesine geçerek ontolojik bir sorun alanı hâline geldiği söylenebilir (Lambert, 2013).



Görsel 46 - Marc-Antoine Mathieu. Le processus. Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves 3. 1992. (Mathieu, 1992)



Görsel 47 - Marc-Antoine Mathieu. *Dead Memory (Memoir Morte)*. 1999. (Mathieu, 2003)

Owen D. Pomery'nin *Victory Point* (2020) adlı eseri ise kurgusal mimarlığın anlatıyı belirlediği farklı bir örnek sunar. Eserin merkezinde yer alan kıyı kasabası, anlatı için sonradan seçilmiş sıradan bir sahne değil, baştan itibaren kurgunun ana fikrini taşıyan tasarlanmış bir çevredir. Yalnızca kısmen inşa edilmiş modernist bir yerleşim olarak Victory

Point, ütopya ile başarısızlık, aidiyet ile yabancılaşma ve geçmiş ile gelecek arasındaki gerilimleri bünyesinde toplar. Bu nedenle kasaba, karakterlerin yaşadığı olayların arka planı olmakla yetinmez; onların duygu durumlarını, geri dönüşlerini ve kimlik sorgularını şekillendiren başlıca etken hâline gelir. Pomery'nin mimarlık kökeni ve ve mimari anlatım yöntemlerine yönelimine açık ilgisi, sayfa kadrajlarında, yapıların ölçülü yerleşiminde ve çevrenin figürlerden bağımsız bir anlatı ağırlığı taşımasında açıkça hissedilir (Görsel 48). *Victory Point*'te mimarlık, içerik olarak, gerçekleşmemiş bir toplumsal projenin kalıntısı ve buna bağlı bir yaşama biçiminin maddi hafızası gibi işlev görür.



Görsel 48 - Owen D. Pomery. *Victory Point*. 2020. (Pomery, 2020)

Benzer biçimde Frédéric Bézian'ın *Les garde-fous* (2007) adlı eseri, anlatının merkezine yerleştirilen tekil bir yapının nasıl etkin bir dramatik aygıt dönüşebileceğini gösterir. Albümün açılışında yer alan “PLAYTIME, bu kitap Jacques Tati'ye ithaf edilmiştir”⁶ ithafı, eserin modernist mekân düzeni ve bakışın kadraj içinde dolaşımı gibi temalarının Jacques Tati'nin *Playtime*'i ile bilinçli bir ilişki içinde düşünüldüğünü açıkça ortaya koyar. Ayrıca Bézian'ın bir mimar olan kardeşi Olivier'nin, bu evin tasarımını üstlenmiş olması ve anlatının geçtiği yapının özellikle bu iş birliğiyle kurulmuş olması, villanın kitapta yalnızca bir dekor değil, tasarlanmış bir anlatı mekânizması olarak ele alındığını somutlaştırır. Eserdeki villa, yalnızca kapalı mekânda geçen bir polisiye anlatının dekoru değildir; çerçeveleme mantığı, görüş alanları, geçirgenlik ve kapalılık ilişkileriyle doğrudan gerilim üretir. Yapının temiz, modernist ve kontrollü dili, hikâyedeki tedirginlik ve huzursuzluk hissiyle bilinçli bir karşıtlık kurar. Bu karşıtlık, mimarlığın anlatı içinde psikolojik bir işlev üstlenmesine yol açar: yapı ne

⁶ Kitaptaki orijinal Fransızca ithaf: “PLAYTIME, ce livre est dédié à Jacques Tati”

kadar rasyonel ve düzenlenmiş görünüyorsa, onun içinde açığa çıkan tehdit de o ölçüde yoğunlaşır. Bu eser açısından ayrıca önemli olan, evin tasarımının yazarın mimar kardeşiyle kurulan iş birliği üzerinden gelişmiş olmasıdır. Bu durum, yapının anlatıda yalnızca resmedilen bir nesne değil, bilinçli biçimde tasarlanmış bir kurmaca aygıt olarak ele alındığını düşündürür.



Görsel 49 – Frédéric Bézian. *Les garde-fous*. 2007. (Bézian, 2007)

Kurgusal mimarinin anlatıdaki bu merkezi rolü, bazı örneklerde çizgi romanın sayfalarıyla sınırlı kalmaz; kitabın fiziksel varlığına da taşar. Seth'in uzun yıllardır kurduğu Dominion kenti bu durumun en belirgin örneklerinden biridir. *Palookaville* evrenine ve daha geniş anlamda Seth'in nostaljik kurmaca dünyasına yayılan bu hayali şehir, yalnızca çizilmiş bir dekor değildir; maketler, sergilemeler ve kitap tasarımları aracılığıyla maddi bir uzam da kazanır (Görsel 50). Bu durum, kurgusal mekânın iki boyutlu anlatı düzleminden çıkarak üç boyutlu bir nesneye dönüşmesi bakımından önemlidir. Seth'in kent tasavvuru, belleğin, kaybın ve geçmişe dönük idealizasyonun mimari bir form kazandığı bir dünya kurar. Bu nedenle maket kent, çizgi roman anlatısının dışsal bir eki değil, onun uzantısı olarak okunmalıdır. Bu eğilimin daha tekil ve doğrudan bir karşılığı, *Clyde Fans*'in kapak tasarımında da görülür: kapak, anlatıdaki yapıların "mimari yüzünü" kitap nesnesinin ön yüzüne taşıyarak bir bina cephesi izlenimi üretir (Görsel 51). Buna yakın bir eğilim, Chris Ware'in farklı yayınlarında görülen kâğıt model ve kes-yapıştır mantığında da izlenebilir (Görsel 52). Ware'de yapı yalnızca sayfa içinde temsil edilmez; katlanabilen, kurulabilen ve yeniden üretilen bir nesneye dönüşerek anlatının maddi devamını oluşturur. Böylece mimarlık, çizgi romanın içeriği olmanın yanı sıra, kitabın fiziksel varlığıyla ilişki kuran somut bir üretim alanına da genişler.



ABOVE: DOMINION AT THE AGO, 2005. BELOW LEFT: CBS RADIO STATION. BELOW RIGHT: THE DOMINION TELEGRAM BLDG.



ABOVE: FROM THE OTHER SIDE OF THE PLATFORM. BELOW LEFT: ST. HENRI OF THE WOODS CHOPHOUSE. BELOW RIGHT: THE GORONET LECTURE HALL.

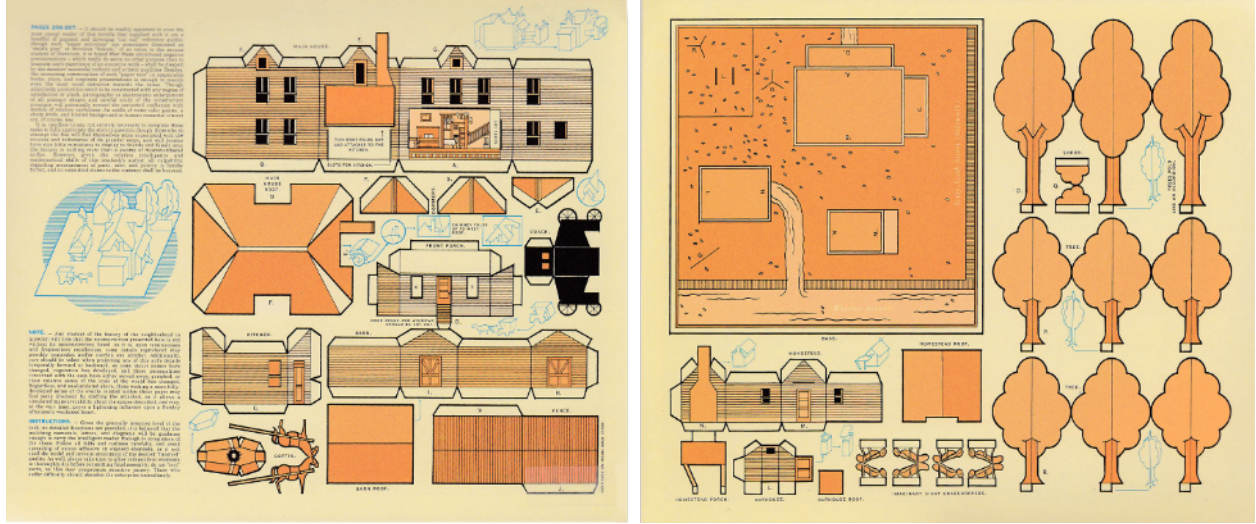


47

Görsel 50 - Seth. *Palookaville* #20. 2010. (Seth, 2010, s. 47)



Görsel 51 - Seth. *Clyde Fans: A Picture Novel in Five Parts*. 2019. (Seth, 2019)



Görsel 52 - Chris Ware. *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*. 2002.(Ware, 2002)

Buraya kadar ele alınan örneklerde mekânsal kurgu, çoğunlukla anlatı için üretilmiş, kurgusal ya da doğrudan belirli bir yapıya referans vermeyen mimari çevreler üzerinden tartışılmıştır. Bu durum, grafik anlatının mekânı bağımsız bir kurucu sistem olarak nasıl örgütlediğini göstermesi bakımından önemlidir. Ancak bundan sonraki örneklerde odak değişmektedir. Anlatısal ve görsel organizasyon bu kez, okur tarafından tanınabilir, tarihsel ve kültürel açıdan yüklü, bilindik yapılar üzerinden incelenecektir. Böylece mesele yalnızca mekânın nasıl kurgulandığı değil; aynı zamanda mimarlık tarihine ait somut yapıların grafik roman içinde nasıl yeniden düzenlendiği, nasıl bir anlatısal işlev kazandığı ve sayfa organizasyonunu nasıl etkilediği sorusuna dönüşmektedir.

Gerçek yapıların anlatının merkezine yerleştiği örneklerde mimarlık, kurmaca ile tarihsel ve kültürel referans arasında bir düğüm noktası oluşturur. François Schuiten ve Benoît Peeters'in *L'étrange cas du docteur Abraham* adlı öyküsünde buna çarpıcı bir biçimde rastlanır. Centre Georges Pompidou'nun onuncu yılı vesilesiyle yayımlanan bu anlatıda, Pompidou'ya açıkça göndermede bulunan yapı yalnızca tanınabilir bir simge olarak kullanılmaz; kentin belleğine ve modernliğin kırılğanlıklarına ilişkin alegorik bir müdahale gibi işlev görür (Görsel 53). Yapının anlatı içindeki ortaya çıkışı, mimarlığın kentsel hafızaya sonradan eklenen, ancak onu geriye dönük olarak da yeniden biçimlendiren bir güç

olduğunu düşündürür. Burada gerçek yapının önemi, tanınabilirliğinde değil, kurmaca içinde tarihsel ve simgesel bir yoğunluk kazanmasındadır (Schuiten & Peeters, 2017).



Görsel 53 – François Schuiten, Benoît Peeters. L'étrange cas du docteur Abraham. 1987 .(Schuiten & Peeters, 2017)

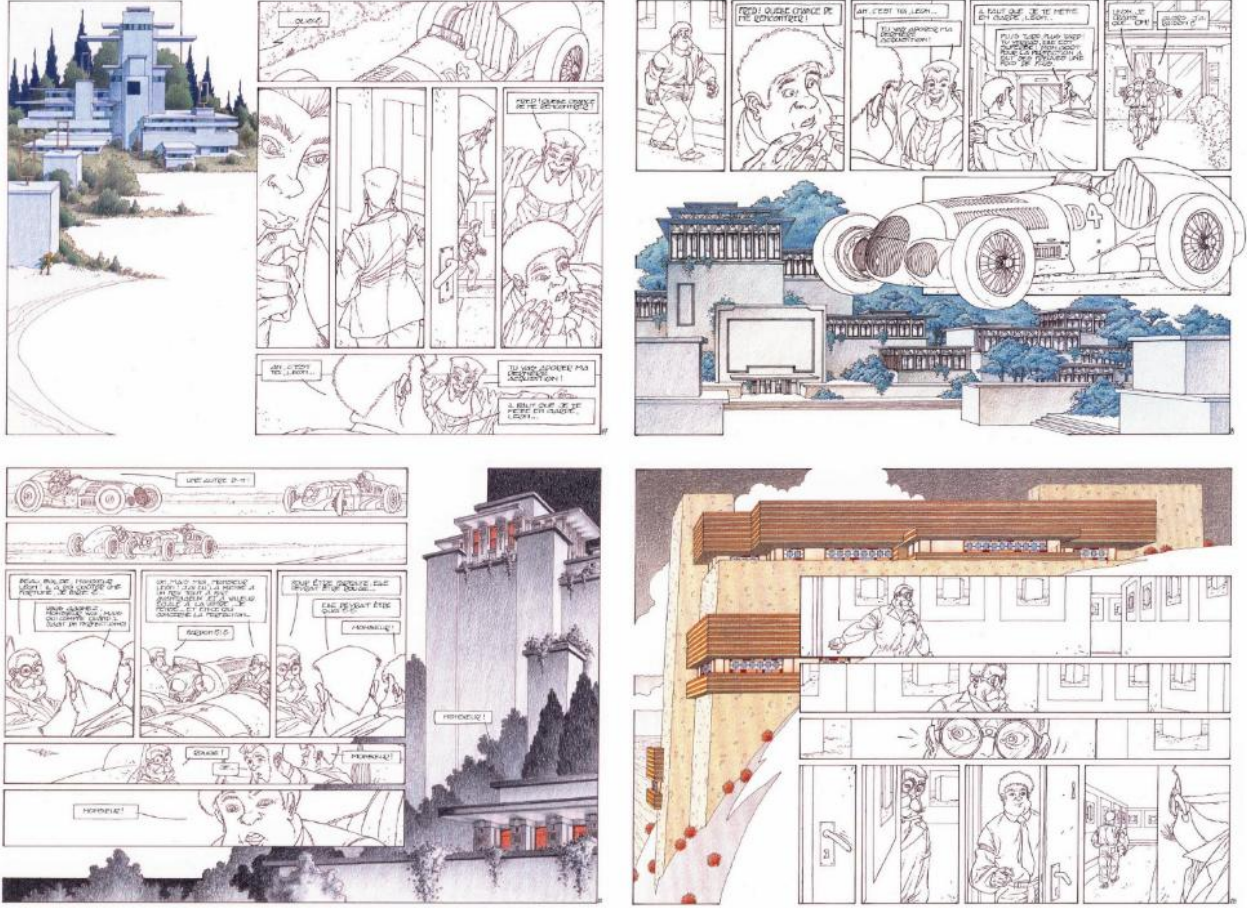
Lucas Harari'nin *Swimming in Darkness* (*L'Aimant*) adlı eseri de gerçek bir mimari yapının anlatının eksenine nasıl yerleşebileceğini gösterir. Hikâye, mimarlık eğitimini bırakan bir karakterin, tez konusu olan Peter Zumthor'un Vals Termal Hamamları etrafında gelişen gizemli bir araştırmaya sürüklenmesi üzerine kuruludur. Bu bağlamda yapı yalnızca estetik bir fon değildir; gizemi, saplantıyı ve mekânsal keşfi mümkün kılan başlıca unsurdur. Yapının taş kütlesi, yer altı boşlukları, geçitleri ve suyla kurduğu ilişki, anlatının atmosferini belirlediği kadar olay örgüsünün mantığını da yönlendirir. Gerçek bir mimari yapı burada, mimarlık tarihinin tanınmış bir nesnesi olmaktan çıkarak neredeyse gotik bir çekim merkezine

dönüşür; karakterin arayışı, yapının fiziksel örgütlenmesiyle iç içe geçer. Böylece mimarlık, hem anlatının konusu hem de onun gerilim ekonomisinin kaynağı hâline gelir (Harari, 2020).



Görsel 54 – Lucas Harari. *Swimming in Darkness (L'Aimant)* . 2017. (Harari, 2020)

Andréas'ın *Le Triangle rouge* adlı çalışması ise gerçek bir mimari figürün ve onun tasarım evreninin anlatı içeriğine dönüştüğü daha soyut bir örnek sunar. Frank Lloyd Wright'a açık bir saygı duruşu olarak düşünülebilecek bu eser, doğrudan biyografik bir anlatı kurmaktan çok, Wright'ın mimari imgeleminden, mekânsal ritminden ve biçimsel dilinden beslenen düşsel bir yapı ortaya koyar (Görsel 55). Bu nedenle yapılar burada belgesel bir kesinlikle değil, çağrışımsal ve simgesel bir yoğunlukla yer alır. Yine de bu kullanım, gerçek mimarlığın çizgi romanda yalnızca bir referans olarak kalmayıp anlatının biçimsel ve düşünsel dokusunu belirleyebileceğini göstermesi bakımından önemlidir. Wright'a ilişkin göndermeler, yapının dekoratif niteliğinin ötesinde, anlatının ritmini ve düşsel katmanlarını da etkiler. Böylece mimarlık, anlatısal kompozisyonun temel bileşenlerinden biri hâline gelir (Andréas, 1995).



Görsel 55 – Andreas. Le Triangle Rouge. 1995. (Andréas, 1995, s. 8,10,17,28)

Tüm bu örnekler birlikte düşünüldüğünde, grafik romanda mimarlığın içerik hâline gelişi yalnızca yapı çevrenin resmedilmesi anlamına gelmez. Asıl belirleyici olan, yapının ya da kentin anlatı içinde nasıl bir işlev üstlendiğidir. Kimi zaman kurmaca için özel olarak tasarlanmış bir yapı olayların mantığını belirler; kimi zaman çizgi romanın dışına taşarak maket, model ya da kitap nesnesi üzerinden maddi bir uzam kazanır; kimi zaman da gerçek bir mimari yapı, tarihsel ve kültürel ağırlığıyla anlatının merkezine yerleşir. Bu örneklerde mimarlık, görsel anlatının pasif bir fonu değil, kurmaca üretiminin koşullarını belirleyen etkin bir özneye dönüşür.

Bu nedenle grafik romanda mimarlığın içerik olarak kullanımı, bir temsil meselesinden daha fazlasına işaret eder. Burada mimarlık, karakter psikolojisini kuran, olay örgüsünü yönlendiren, hafıza ve zaman katmanlarını taşıyan ve kimi durumlarda kitabın maddi biçimine kadar uzanan bir anlatı aygıtı olarak işler. Böylece mimarlık, grafik roman içinde yalnızca görülen değil, anlatıyı taşıyan ve çoğu zaman onun anlam ufkunu belirleyen bir bileşen hâline gelir. Bu saptama, bir sonraki bölümde tartışılacak mimarlık tarihi grafik romanları için de önemli bir eşik oluşturur. Çünkü tarihsel yapılar ve mimarlar anlatının

merkezine yerleştğinde, mimarlık artık yalnızca içerik değil, aynı zamanda tarih yazımını dönüştüren bir anlatı mecrası hâline gelmektedir.

4.3. Mimarlık Tarihi Grafik Romanları

Mimarlık tarihi, uzun yıllar boyunca yapılar, üsluplar, dönemler ve büyük mimar anlatıları etrafında şekillenen; çoğu zaman tekil ve çizgisel bir gelişim öyküsü sunan bir disiplin olarak ele alınmıştır. Bu yaklaşım, mimarlık üretimini belirli kanonik figürler ve stiller üzerinden okuyan, tarihsel süreci ilerlemeci bir hat üzerinde kurgulayan bir anlatı biçimini beraberinde getirmiştir. Ancak 20. yüzyılın son çeyreğinden itibaren yükselen postmodern yaklaşımlar, tarihyazımına dair bu yerleşik kabulleri sorgulamaya açmış; tarihin nesnel ve değişmez bir gerçekliği temsil ettiği fikrine mesafeli bir duruş geliştirmiştir. Bu çerçevede kuramcılar, tarihsel anlatıların dil, anlatıcı ve bağlam tarafından şekillendirildiğini; tarihyazımının kaçınılmaz biçimde öznellik, ideoloji ve söylemsel yapıların etkisi altında üretildiğini vurgulamaktadır (Ankersmit, 1983). Postmodern tarihyazımı, büyük anlatılar yerine mikro-tarihleri, marjinalleştirilmiş sesleri ve çoğul perspektifleri öne çıkararak, geçmişi yalnızca aktarılan değil, aynı zamanda yeniden kurulan bir alan olarak ele alır (Southgate, 2012).

Bu kuramsal dönüşüm, tarihsel anlatı biçimlerinde olduğu kadar görsel ve edebî anlatı formlarında da karşılık bulmuştur. Çizgi romanlar, 20. yüzyılın ikinci yarısına değin büyük ölçüde popüler ya da düşük kültür ürünü olarak değerlendirilirken, 1980'lerden itibaren grafik roman teriminin yaygınlaşmasıyla daha entelektüel, yetişkin temalı ve sanatsal açıdan iddialı bir anlatı biçimi olarak kabul görmeye başlamıştır (Baetens vd., 2018). Bu dönüşümün en belirgin kırılma noktalarından biri, Art Spiegelman'ın *Maus* adlı eseridir. *Maus*, Holokost gibi tarihsel olarak son derece ağır bir travmayı, sözlü tarih yöntemiyle kurgusal anlatıyı iç içe geçirerek ele alır ve tarihsel temsilin her zaman anlatıcının konumu, ideolojik yönelimi ve biçimsel tercihleriyle şekillendiğini görünür kılar (Frey & Noys, 2002). Bu eserle birlikte, grafik romanın tarihsel olayları yalnızca betimleyen değil; onları yorumlayan, sorgulayan ve yeniden yapılandıran bir anlatı biçimi olarak işlev görebileceği daha açık biçimde anlaşılmıştır. Böylece "tarih grafik romanları" olarak adlandırılabilir bir alt tür, akademik ve sanatsal bağlamda görünürlük kazanmaya başlamıştır (Baetens vd., 2018)

Bu alt türün en çarpıcı örneklerinden biri olan *Maus*, 1980–1991 yılları arasında RAW dergisinde bölümler hâlinde yayımlanmış, daha sonra iki cilt olarak basılmıştır. Eserde kullanılan antropomorfik metaforlar, zamanda geriye dönüş teknikleri, görsel-işitsel ipuçları ve fotoğrafik belgeler; tarihsel gerçeklik ile kişisel bellek arasındaki ilişkiyi görünür kılarken,

tarih anlatısının yapısal olarak inşa edilmiş bir olgu olduğunu da ortaya koyar. Pulitzer Ödülü dâhil birçok prestijli ödül kazanması, çizgi romanın sanatsal ve kültürel alanlarda ciddiye alınmasında önemli bir eşik oluşturmuştur. Spiegelman'ın babasıyla gerçekleştirdiği röportajlara dayanan sözlü tarih yöntemi, anlatının öznel doğasını gizlemek yerine açıkça sergiler (Görsel 56). Beaty (2012), Maus'u tarihsel temsilin sınırlarını tartışmaya açan ve tarih ile anlatı arasındaki ilişkiyi sorgulayan bir çalışma olarak değerlendirir.



Görsel 56 – Art Spiegelman. Maus. 1986 (Spiegelman, 1986)

Spiegelman'ın ardından Joe Sacco'nun *Palestine* (2001) adlı eseri, grafik roman ile gazeteciliği birleştirerek grafik gazetecilik olarak adlandırılan yeni bir anlatı biçiminin ortaya çıkmasına katkı sağlamıştır (Peterle, 2021). Sacco'nun saha çalışmasına dayanan anlatıları, tarihsel ve güncel çatışmaları yalnızca aktarmakla kalmaz; tanıklığın ne anlama geldiğini ve hangi seslerin görünmez kılındığını da sorgular. Benzer biçimde Marjane Satrapi'nin *Persepolis* (2000–2013) adlı eseri, İran Devrimi'ni bireysel deneyimler üzerinden ele alarak tarihsel olaylar ile gündelik yaşam arasındaki ilişkiyi görünür kılar (Baetens vd., 2018). Bu eserler, *Maus* ile, bellek, travma ve temsil meselelerini merkeze alan tarih grafik romanlarının temel örnekleri arasında yer alır.

Grafik romanların bu anlatı kapasitesi, onların yalnızca popüler kültür ürünleri olarak değil, aynı zamanda sanatsal ve akademik bağlamda da ciddi bir mecra olarak değerlendirilmesini sağlamıştır. *Maus* gibi eserlerin New York Modern Sanatlar Müzesi'nde sergilenmesi, bu dönüşümün sembolik bir göstergesi olarak okunabilir. Sanatsal meşruiyet kazanan grafik

romanlar, kültürel hiyerarşilerdeki yerini yeniden tanımlamış; eleştirel düşüncenin ve deneysel anlatıların önemli bir parçası hâline gelmiştir (Baetens vd., 2018).

Bu gelişmeler, mimarlık tarihi açısından yeni anlatı olanaklarının ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Uzun süre yapıların biçimsel ve üslupsal özelliklerine odaklanan bir belge okuması olarak ele alınan mimarlık tarihi, postmodern teoriyle birlikte söylemsel, ideolojik ve öznel boyutları da içeren daha geniş bir araştırma alanına dönüşmüştür (Leach, 2021). Bu dönüşüme rağmen, grafik romanların tarih yazımındaki anlatı potansiyeli mimarlık tarihi bağlamında uzun süre değerlendirilmemiştir.

Mimarlık tarihi grafik romanları, mimarlık ve yapıyı çevrenin tarihini temsil etmek amacıyla çizim ve metni bir araya getiren özgün bir anlatı formatı sunar. Bu alt tür, kentsel mekânları, yapıları ve mimarları toplumsal, kültürel, ekonomik ve politik bağlamlar içinde ele alırken, belgesel nitelikte anlatılar kurabildiği gibi kurmaca öğelerden de yararlanabilir. Kurmaca, tarihsel olayların yeniden yorumlanmasına olanak tanırken, geleneksel akademik yazında sınırlı biçimde yer bulan deneysel ve duygusal katmanları da görünür kılar.

Bu yaklaşım, kurmaca ile tarihsel doğruluğu karşıt kavramlar olarak ele almak yerine, bu iki düzlemin iç içe geçebileceğini savunur. Çizim eylemi, nesnel ve kurgusal boyutları aynı anlatı düzleminde bir araya getirerek, mimarlık tarihine dair daha katmanlı ve çoğul bir temsil olanağı sunar. Bu tür hikâyeleştirme, okur katılımını artırırken mimari mekânın sosyo-kültürel ve duygusal boyutlarını da anlatının parçası hâline getirir (Kutluoğlu, 2019).

Aynı zamanda mimarlık tarihi grafik romanları, biçimsel ve kavramsal deneylere açık bir alan oluşturur. Kurmaca anlatılar; mekânsal gösterim, sayfa kurgusu ve panel geçişleri gibi çizgi romanın temel bileşenleri üzerinden yenilikçi anlatım stratejilerinin denenmesine imkân tanır. Grafik roman formatı, mimari mekânları ve tasarım süreçlerini yalnızca betimlemekle kalmaz; bu mekânların tarihsel ve toplumsal anlamlarını yeniden kurgulama potansiyeli de taşır.

Bu anlatı yaklaşımı, mimari mekânı yalnızca biçimsel bir nesne olarak değil, zaman içinde deneyimlenen ve toplumsal olarak kurulan bir kültürel üretim alanı olarak ele alır. Her yapının barındırdığı işlevsel ve programatik hikâyeler, kurmaca öğeler aracılığıyla görünür hâle gelir; böylece mekânın dönüşümü, bağlamı ve kullanıcı deneyimleri anlatıya dâhil edilir.

2019 yılına kadar mimarlık tarihini doğrudan merkezine alan bir grafik roman çalışması bulunmamakla birlikte, aynı yıl içerisinde bu alanda dikkat çeken üç eser yayımlanmıştır.

İngiltere’de *Eileen Gray: A House Under the Sun*, İspanya’da *Mies* ve Türkiye’de *Opera’nın Hayaleti*⁷ adlı grafik romanlar, mimarlık tarihi grafik romanları olarak tanımlanabilecek ilk örnekler arasında yer almaktadır. Bu gelişmeleri takiben, 2021 yılında İtalya’da *Bauhaus: A Graphic Novel*⁸ yayımlanmış, aynı yıl Türkiye’de *Çizgilerle Modern Türkiye Mimarlığı* projesi kamuoyuna duyurulmuştur. Daha önce yayınlanan *Opera’nın Hayaleti’nin* düzeltilmiş bir edisyonu ile *Ankara Palas’ın Merdivenleri* 2023 yılında, diğer iki kitabı olan *Yüzen Köşkün Anahtarı* ile *Sultanahmet’te Var Bir Yılan* ise 2024 yılında yayımlanmıştır. Bu örneklerin değerlendirilmesi, mimarlık tarihi grafik romanlarını ayrı bir alt tür olarak tanımlamayı mümkün kılmakta; bu alt türün hem mimarlık tarih yazımı hem de görsel anlatı biçimleri bağlamındaki katkılarını tartışmaya açmaktadır.

2019’da Londra’da Nobrow yayınevi tarafından yayınlanan, Charlotte Malterre-Barthes’in metinlerini ve Zosia Dzierzawska’nın çizimlerini bir araya getiren *Eileen Gray: A House Under The Sun* grafik romanı, yalnızca Eileen Gray’in hikâyesini anlatmakla kalmaz; aynı zamanda postmodern bir tarihyazımı yaklaşımına dair güçlü bir örnek sunar.

Eileen Gray (1878-1976), modern mimarlık kanonunda uzun süre gölgede kalmış bir kadın tasarımcıdır. Özellikle 1920’lerde Jean Badovici ile tanışması sonrasında başlayan mimarlık kariyeri, dönemin egemen anlayışına meydan okuyan özgün yaklaşımları barındırır. Gray’in tasarım anlayışı, modernizmin katı ve işlevsel yönüne karşın daha duygusal, kullanıcıyı önemseyen, mekânı eşzamanlı olarak dekoratif ve işlevsel kılan bir yöntemle dikkat çeker. Ancak Le Corbusier gibi dönemin güçlü figürleriyle yaşadığı gerilim, Gray’in tasarım pratiğinin ve özellikle E.1027 evinin yıllar boyunca eksik ya da çarpıtılmış biçimde anılmasına yol açmıştır. Örneğin, Le Corbusier’in E.1027’nin duvarlarına izinsiz yaptığı resimler ve evin hemen yakınına inşa ettiği klübe, yalnızca mekânsal bir müdahale olarak kalmamış; aynı zamanda Gray’in isim haklarını, dolayısıyla mimari kimliğini de gölgeleyen bir eyleme dönüşmüştür. Bu tür işgaller, feminist eleştirinin de altını çizdiği üzere, mimarlık alanında kadın emeğinin görmezden gelinmesine tipik bir örnek teşkil eder (Colomina, 1996; Rault, 2005).

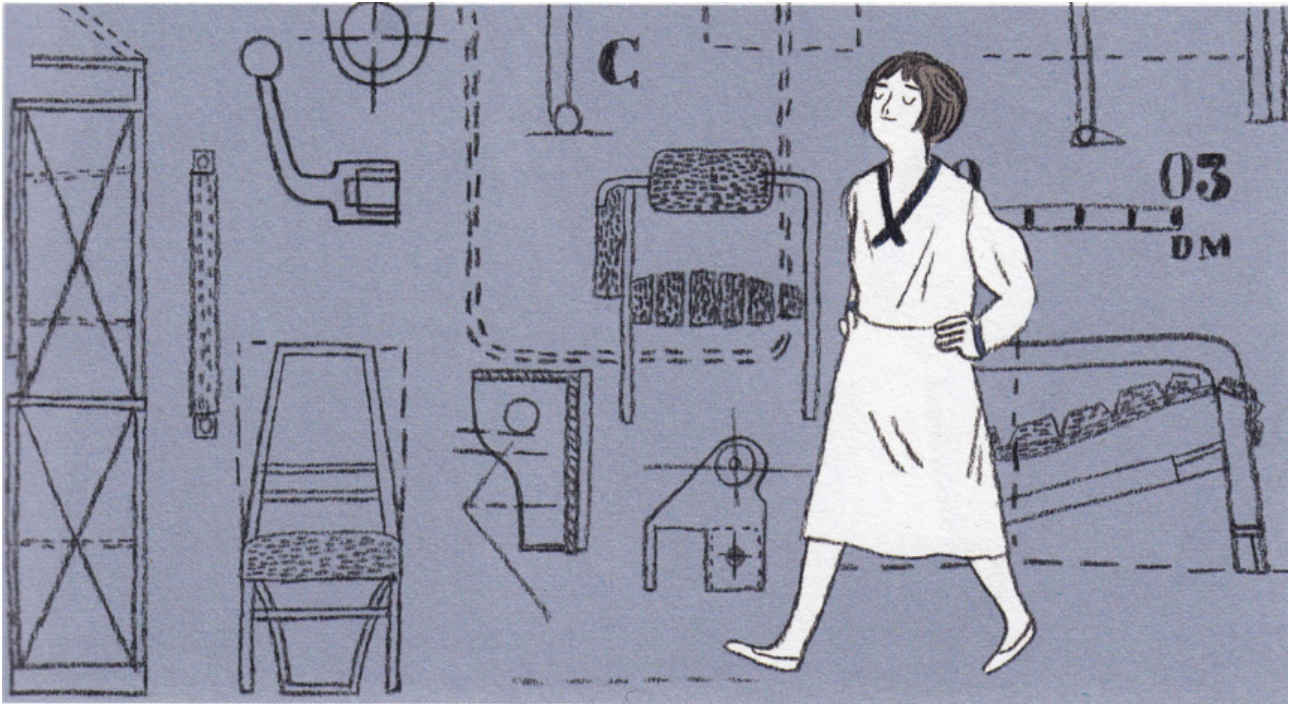
Tam bu noktada *Eileen Gray:A House Under The Sun* (2019) grafik romanı, postmodern tarihyazımından beslenen bir kurgusal anlatıyla Gray’in hikâyesini yeniden odağa

⁷ Yüksek lisans tezi için üretilen grafik romanın çalışmasının yazar ve Kovan Institute tarafından iki baskısı olmuştur. Bu tezde düzeltmeler ile güncellenmiş son hali olan, Karakarga Yayınları edisyonu referans verilmektedir (Kutluoğlu & Şumnu, 2023).

⁸ İtalyanca orijinal ismi *Bauhaus: L’idea che ha cambiato il mondo* yerine 2022 tarihli İngilizce baskısının ismi kullanılmıştır.

çekmektedir. Kitabın daha ilk sayfalarında Le Corbusier'in Eileen Gray'in evinin önündeki sahilde boğularak öldüğü sahneyi göstermek, anlatıya provokatif bir başlangıç kazandırırken, okurun perspektifini de metnin feminist ve eleştirel yönüne hazırlar. Romanın devamında Gray'in çocukluğundan mobilya ve lake tekniğine duyduğu ilgiye, Jean Badovici ile tanışmasıyla gelişen mimarlık deneyiminden cinsiyetçi önyargıları aşma mücadelesine kadar pek çok mikro-hikâye yer alır.

Grafik roman formatının anlatıya sağladığı esneklik, metin ve görsel bütünlüğünün ötesinde zaman ve mekân katmanları arasında geçişler yapma olanağını sunar. Aynı sayfa içinde Gray'in iç mekân tasarımlarını teknik çizimler aracılığıyla incelerken, bir sonraki panelde günlük yaşam detayları veya duygusal çatışmalar belirir. Bu çoklu zaman-mekân kurgusu, mimarlık tarihinin yalnızca yapıya dair ölçü ya da stil analizlerine indirgenemeyeceğini; aksine, tasarımın her zaman sosyal ilişkiler, güç dinamikleri ve bireysel hikâyelerle iç içe olduğunu hatırlatır.



Görsel 57 - Charlotte Malterre-Barthes, Zosia Dzierżawska. *Eileen Gray: A House under the Sun*. 2019. (C. Malterre-Barthes vd., 2019)

Mimarlık tarihi yazımında sıradışı veya dönemin önünde olan kadın tasarımcıların görünürlüğü, hem feminist kuram hem de yeni tarihselcilik çerçevesinde uzun zamandır gündemdedir. Bu bağlamda Gray'in hikâyesi, meslek hayatı boyunca haksız biçimde arka plana itilen pek çok kadın mimarın ve tasarımcının yaşadığı deneyimleri simgesel düzeyde temsil eder (Colomina, 1996; Rault, 2005). Kitabın kapağında yer alan "Bu kitap, kız

çocukları, kadınlar, anneanneler ve onları destekleyen erkekler için” ifadesi, çalışmanın politik boyutunu da açıkça ortaya koyar. Yazar ve çizer, tarihsel gerçeklikten tümüyle kopmaksızın —arşiv belgeleri, mektuplar, fotoğraflar gibi unsurlardan yararlanarak— kurmaca bir üslup içinde Eileen Gray’in öyküsünü yeniden şekillendirir. Bu yaklaşım, postmodern tarihyazımının kurmaca ile gerçek arasındaki sınırları bulanıklaştıran ve okuyucuyu tarihsel anlatının doğası üzerine düşünmeye davet eden özelliğini yansıtır.

Eileen Gray: A House Under The Sun örneği, mimarlık tarihi yazımında grafik roman formatının sunduğu çok katmanlı anlatı olanaklarının altını çizer. Eileen Gray gibi modernizmin örtük kahramanlarından birinin deneyimlerini mikro-hikâyelerle görünür kılarak, geleneksel tarihsel anlatılarda yer bulamayan duygusal, toplumsal ve politik katmanları anlamlı bir bütün hâline getirir. Bu eser, postmodern tarihyazımının eleştirel ve çoğulcu bakışını mimarlık tarihine uygulayarak, disiplinler arası etkileşimin ne denli güçlü bir dönüştürücü etki yaratabileceğine dair ikna edici bir örnek sunmaktadır.

Valentina Grande ve Sergio Varbella’nın *Bauhaus: A Graphic Novel* (2021) adlı eseri, Bauhaus okulunun kuruluşundan kapatılışına kadar geçen süreci, hareketin temel ilkelerini ve önde gelen figürlerini dönemin ekonomik, politik ve entelektüel koşulları çerçevesinde ele almaktadır. Üç bölüm hâlindeki anlatı, Weimar’dan Dessau’ya ve oradan Berlin’e uzanan yolculuğu, yalnızca fiziksel bir taşınma olarak değil, aynı zamanda düşünsel yönelimlerdeki farklılaşmaları da yansıtacak şekilde kurgular (Paul, 2022). Bu durum, tarihsel anlatı ile kurmaca arasındaki sınırların sorgulandığı kuramsal yaklaşımlara benzer birçok katmanlılık içerir; eserin odak noktası yalnızca kronolojik bilgi sunmak değildir, aynı zamanda okulun bellek ve kimlik unsurlarını da görünür kılmaktır.

Eserde öne çıkan anlatı tekniklerinden biri, Bauhaus okulunun bizzat anlatıcı olarak konumlandırılmasıdır (Görsel 58). Bu yöntem, kurumsal belleği merkeze alarak, büyük anlatılardaki tek yönlü bakışın aksine, kolektif ve içsel bir bakış açısı geliştirir. Okulun özne olarak konuşması, olayların ve düşünsel dönüşümlerin doğrudan kurumun bakış açısından yansıtılmasını sağlar. Böylece okulun sesi, kurmaca ile tarihsel gerçeklik arasındaki etkileşimi güçlendiren, daha katılımcı ve içsel bir anlatı yapısı oluşturur.



Görsel 58 - Grande, Valentina & Sergio Varbella. *Bauhaus: A Graphic Novel*. 2022. (Grande & Varbella, 2022)

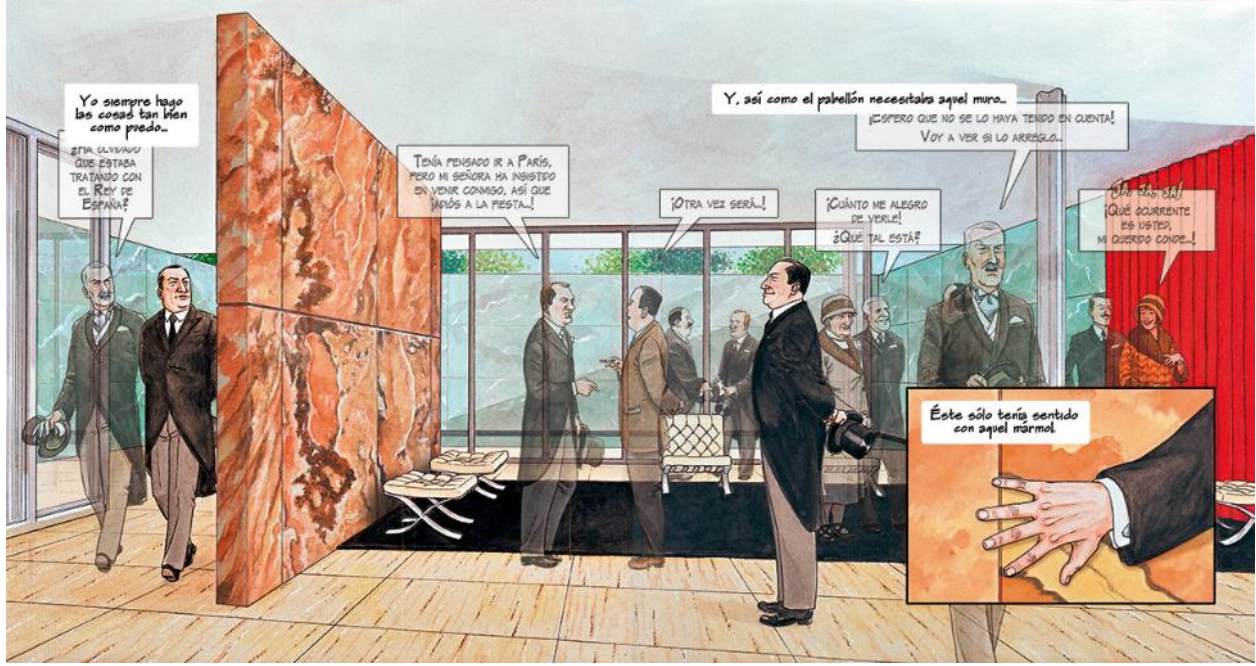
Anlatı, dönemin ekonomik ve politik koşulları kadar, sanat, tasarım ve mimarlık alanında yenilikçi uygulamalar geliştiren Bauhaus'un eğitim sistemini de ele alır. Bu noktada grafik roman, sözel ve görsel unsurların bir arada kullanılmasıyla çok boyutlu bir anlatı kurma imkânı sunar; tıpkı düşünsel çerçevelerde tartışılan büyük anlatıların parçalanması veya belirli söylemsel çerçevelerin ötesine geçme çabası gibi, farklı ses ve deneyimler aynı hikâye içinde bir araya gelir. Örneğin, Walter Gropius'un teorileri ile okulun birlik ve eşitlik temelli tasarım anlayışı, görsel panellerle desteklenerek okuyucunun kavramsal düzeydeki fikirleri mekân ve nesnelere üzerinden takip etmesini kolaylaştırır (Grande & Varbella, 2022). Öte yandan, eser kadın tasarımcıların ve öğrencilerin Bauhaus içindeki konumuna da kapsamlı biçimde değinir (Paul, 2022). Dönemin toplumsal cinsiyet rollerini yansıtan sınırlı eğitim imkânları, çoğunlukla belirli atölyelere yönlendirilme gibi meseleler, büyük anlatıların dışında bırakılan veya görünmez kılınan öykülerin de varlığını gösterir.

Grafik roman formatı, sanat ve tasarım tarihine ilgi duyanlar için daha erişilebilir bir anlatı olanağı sunar. Bu formatta anlatılan Bauhaus, bir eğitim kurumundan öte, dönemin kültürel, politik ve toplumsal bağlamında gelişen bütüncül bir düşünce ve üretim ekolü olarak yansıtılır. Savaş koşulları, ekonomik zorluklar ve sonunda gelen kapatılma süreci de okulun sesinden hikâyeleştirilirken, kurmaca ile belgesel anlatı arasında gidip gelen yapısıyla, her dönemin deneyimlerini içselleştiren, katmanlı bir anlatım oluşturur. Sonuç olarak, *Bauhaus*:

A Graphic Novel (2021), grafik roman formatının metinsel ve görsel imkânlarını kullanarak okura yalnızca kronolojik bir bilgi akışı sunmakla kalmaz; kurumsal hafızanın çok katmanlı anlatılar aracılığıyla nasıl yeniden inşa edilebileceğini de gösterir. Böylece eser, modernizmin ana akım anlatıları içinde kendine yer bulan Bauhaus'un, alternatif ve içsel bir yaklaşımla yorumlanabileceğine dair önemli bir örnek teşkil eder.

İspanyol İllüstratör ve yazar Agustín Ferrer Casas'ın 2019 yılında yayınlanan grafik romanı *Mies*, modern mimarlığın önde gelen figürlerinden Ludwig Mies van der Rohe'nin yaşamı ve mesleki gelişimini kapsamlı biçimde ele almaktadır ancak bir biyografi olma iddiası taşımamaktadır. Ferrer Casas'ın mimarlık eğitimi, eserin hem kuramsal hem de görsel düzeyde derinlik kazanmasını sağlamıştır (Efe, 2020). Bu bağlamda çalışma, yalnızca Mies'in yaşamını ve projelerini anlatmakla kalmayıp, mimarlık tarihine dair eleştirel bir okuma sunmaktadır. Eser Mies'in Bauhaus dönemi, Nazi Almanyası'ndan kaçıışı ve Amerika'daki kariyerine odaklanırken, mimari üretimlerinin yanı sıra kişisel yaşamındaki kırılma noktalarını da tarihsel bağlamda irdelemektedir (Ferrer Casas, 2019).

Ferrer Casas'ın arşiv belgelerine ve tarihsel araştırmalara dayanan anlatımı, Mies'in yaşamına dair birçok detayı gün yüzüne çıkarmaktadır. Özellikle 1929 Barcelona Uluslararası Sergisi için tasarladığı Alman Pavyonu'nun konumlandırılması, Mies'in az çoktur ilkesine dayalı estetik ve yapısal yaklaşımını yansıttığı gibi, dönemin sosyo-politik koşulları bağlamında mimarın konumunu da ortaya koymaktadır. Bu yaklaşım, Mies'in modern mimarlığa getirdiği yenilikçi bakış açısını sergilerken, eseri yalnızca biyografik bir anlatıdan çıkararak mimarlık tarihine yönelik eleştirel bir yorum haline getirmektedir.



Görsel 59 – Mies grafik romanından bir panel (Ferrer Casas, 2019)

Grafik roman biçiminin sunduğu anlatı olanakları (Görsel 59), görsel öğeler ve metinsel içerikler aracılığıyla Mies'in projelerinin arkasındaki düşünsel süreçleri ve bu süreçleri etkileyen toplumsal, kültürel ve siyasi dinamikleri okuyucuya aktarmaktadır. Mies'in Nazi rejimiyle olan karmaşık ilişkisi ve sonrasında ABD'ye göçü gibi unsurlar, eserin dramatik yapısını güçlendirmektedir. Ferrer Casas (2019), Mies'in yaşamını ve kariyerini yalnızca mimari bağlamda değil, bireysel deneyimler, ideolojik çatışmalar ve tarihsel bağlam ışığında ele almaktadır. Mimari projelerin yanı sıra, mimarın kişisel yaşamındaki kırılma noktalarının ele alınması, mimarlık tarihinin yalnızca yapı tasarımıyla sınırlı olmadığını; bu tarihsel sürecin aynı zamanda insan hikâyeleri ve toplumsal dönüşümlerle şekillendiğini göstermektedir. Bu yönüyle eser, mimarlık tarihine dair akademik tartışmalara ve sanatsal yorumlara katkı sunan önemli bir örnek teşkil etmektedir.

Projenin başlangıç noktası, Onur Kutluoğlu'nun Umut Şumnu danışmanlığında 2019 yılında tamamladığı yüksek lisans tezine dayanmaktadır. Bu tez kapsamında, mimar Şevki Balmumcu'nun 1934 tarihli Sergi Evi yapısının Ankara Opera Binası'na dönüştürülme süreci, grafik roman formatı aracılığıyla mimarlık tarihine alternatif bir anlatı olarak ele alınmış; çalışmanın somut çıktısı olan *Opera'nın Hayaleti*, mimarlık tarihinin öznel, duygusal ve çatışmalı boyutlarını görünür kılan bir pilot çalışma niteliği taşımıştır. Bu deneyim, mimarlık tarihini grafik anlatı yoluyla daha geniş kitlelere ulaştırma potansiyelini ortaya koyarak, Çizgilerle Modern Türkiye Mimarlığı projesinin gelişmesine zemin hazırlamıştır. Proje, bu ilk çalışmayı takiben erken Cumhuriyet dönemine odaklanan bir diziye dönüşmüştü; *Ankara Palas'ın Merdivenleri*, *Sultanahmet'te Var Bir Yılan*, *Yüzen Köşkün Anahtarı* ve *İçimde Eski*

Sinemalar başlıklı grafik romanlarla kapsamını genişletmiştir. Söz konusu eserlerin anlatı kurguları, tematik odakları ve görsel temsil stratejileri bir sonraki bölümde ayrıntılı olarak ele alınacaktır.



Görsel 60 – Çizgilerle Modern Türkiye Mimarlığı Serisi'nin yayımlanmış beş kitabının kapakları.

Mimarlık tarihinin yalnızca kronolojik gelişim çizgileri ya da büyük ustaların üretimleri üzerinden anlatılması, yapılı çevrenin deneyimsel ve ilişkiyel boyutlarını çoğu zaman görünmez kılar. Grafik roman mecrası, görsel ve sözel anlatıyı birlikte kullanma kapasitesi sayesinde bu sınırlılığı aşmaya yönelik özgün olanaklar sunar. Görsel metaforlar, zamansal sıçramalar, eşzamanlı anlatılar ve farklı bakış açılarını aynı anlatı düzleminde bir araya getirebilme becerisi, mimarlık tarihinin çok katmanlı yapısını daha erişilebilir ve etkileyici bir biçimde temsil etmeyi mümkün kılar. Bu sayede tarihsel olaylar, yalnızca bilgi aktarımı düzeyinde değil; bellek, deneyim ve mekânsal algı üzerinden kurulan anlatılar aracılığıyla da okunabilir hâle gelir.

Bu çerçevede, mimarların yaşam öykülerinin, yapılı çevreyle kurdukları ilişkilerin ve mimarlık pratiği içindeki gerilimlerin grafik roman formatında ele alınması, mimarlık tarihine ilişkin yeni anlatı imkânları üretmektedir. Grafik romanlar, mimari mekânları pasif bir arka plan olarak değil, anlatının etkin bir bileşeni olarak konumlandırarak, yapılı çevrenin tarihsel süreçler içindeki dönüşümünü görsel ve mekânsal bir deneyime dönüştürür. Dijital ve basılı mecralarda geniş kitlelere ulaşabilen bu anlatı biçimi, mimarlık tarihinin soyut ve mesafeli anlatımını aşarak, okuyucuyla daha doğrudan bir ilişki kurar. Böylece grafik roman, mimarlık tarihini yalnızca anlatılan bir geçmiş olarak değil, yeniden kurulan, yorumlanan ve deneyimlenen bir anlatı alanı olarak genişletme potansiyeli taşır.

5. BÖLÜM: ÇİZGİLERLE MODERN TÜRKİYE MİMARLIĞI PROJESİ

Önceki bölümde tartışılan mimarlık tarihi grafik romanların, yalnızca mimari nesnelere temsil eden bir araç olmadığını; aynı zamanda tarihsel bilgiyi seçen, düzenleyen, katmanlaştıran ve okuyucunun mekânsal-zamansal deneyimi içinde yeniden kuran bir anlatı aygıtı olduğunu göstermiştir. Bu tespitten hareketle, bu bölüm kuramsal çerçeveden yaratım pratiğine geçmekte ve tezin temel iddiasını somut bir üretim alanı üzerinde sınamaktadır. Başka bir deyişle, burada amaç grafik romanın mimarlığı nasıl “gösterdiğini” betimlemekten çok, mimari düşüncenin nasıl bir anlatısal strüktüre, sayfa organizasyonuna ve görsel dolaşım mantığına dönüştüğünü incelemektir. Çizgilerle Modern Türkiye Mimarlığı projesi bu nedenle yalnızca bir temsil pratiği olarak değil, mimarlık tarihini alternatif bir biçimde kuran ve arkitektik ilkeleri anlatı yapısına tercüme eden bir araştırma sahası olarak ele alınacaktır.

5.1. Projenin Amacı ve İçeriği

Türkiye Cumhuriyeti'nin 100. yılına özel olarak geliştirilen Çizgilerle Modern Türkiye Mimarlığı projesi, Türkiye'nin modernleşme serüveninde kritik rol oynamış mimari yapıları ve bu yapıların yaratıcılarını merkeze alan, grafik roman ve animasyon formatında sunar. Proje, mimarlık tarihini akademik çevrelerin sınırlı okuyucu kitlesinin dışına taşıyarak daha geniş kitlelere ulaştırma amacı güderken, bunu yaparken başvurduğu yöntem ve benimsediği bakış açısıyla geleneksel tarihyazımı pratiklerine bir alternatif üretmeye çalışır (Şumnu, 2024). Özellikle postmodern tarihyazımının temel ilkeleriyle uyum gösteren proje, tarihin çoklu anlatılara açık yapısını, öznel perspektiflerin ve kurmacanın önemini vurgulayarak, büyük anlatılara duyulan şüpheyi ve mikro hikâyelerin potansiyelini kullanır. Böylece, modern Türkiye mimarlığına ilişkin olaylar ve yapılar, sadece kronolojik ya da biçimsel özellikleriyle değil, insani, duygusal ve sosyopolitik katmanlarıyla birlikte ele alınır.

Projenin kökeni, Onur Kutluoğlu'nun Umut Şumnu danışmanlığında 2019 yılında tamamladığı yüksek lisans tezine dayanmaktadır. Kutluoğlu'nun (2019) tezi, grafik roman formatını mimarlık tarihi anlatısı için potansiyel bir alternatif yöntem arayışı olarak değerlendirilebilir. Çalışmanın somut çıktısı olan *Opera'nın Hayaleti* (2023) grafik romanı, mimar Şevki Balmumcu'nun 1934 tarihli Sergi Evi yapısının, 1948'de Paul Bonatz tarafından Ankara Opera Binası'na dönüştürülme sürecini ve bu dönüşümün Balmumcu'nun yaşamındaki travmatik etkilerini konu edinir.

Opera'nın Hayaleti, projenin temel felsefesini ve yöntemini somutlaştıran pilot çalışma niteliğindedir. Geleneksel mimarlık tarihi anlatıları çoğunlukla yapıya, stile ya da dönemin egemen ideolojisine odaklanırken, bu grafik roman daha farklı bir yol izler. Zamanlar arası kurgu (örneğin 1982'de geçen ana hikâye ile Balmumcu'nun geçmişe dönüşleri), tarihsel belgelerin (yapı planları, fotoğraflar vb.) kurmaca öğelerle (Balmumcu'nun hayaletiyle bir mimarlık öğrencisi arasındaki diyaloglar) iç içe geçirilmesi ve mimari nesne kadar mimarın öznelliğine de vurgu yapılması, onu ana akım tarihyazımından belirgin bir biçimde ayırır (Görsel 61). Bu yaklaşım, postmodern tarihyazımının büyük anlatılara duyduğu şüpheyile paraleldir. Modernleşme gibi kapsayıcı bir anlatı, sadece ilerleme ve başarı hikâyeleriyle değil, bireysel trajediler, mesleki çekişmeler ve gözden kaçan ayrıntılarla birlikte ele alınır. Balmumcu'nun hikâyesi, modern Türkiye mimarlığının sadece binalardan ibaret olmadığını, aynı zamanda insani dramları, mesleki gerilimleri ve ideolojik çatışmaları da barındırdığını gösteren bir mikro tarih örneği sunar. Grafik romanın görsel dili, farklı zaman dilimleri için kullanılan renk paletleri (sepya, gri-mavi, siyah-beyaz gibi) ve anlatıdaki kırılma anlarında bozulan grid sistemi ile, yalnızca bilgi aktarmakla kalmaz, aynı zamanda okuyucuya duygusal bir deneyim ve yoruma açık bir alan açar⁹.



Görsel 61. *Opera'nın Hayaleti*'nden bir panel (Yazar tarafından üretilmiştir) (Kutluoğlu & Şumnu, 2023).

Opera'nın Hayaleti'nin sağladığı deneyim ve mimarlık tarihini daha geniş kitlelere ulaştırma potansiyeli, projenin Vitra ve Arkitera Mimarlık Merkezi koordinasyonunda bir diziye

⁹ Daha detaylı bilgi için yazarın ilgili yüksek lisans tezine başvurulabilir. (bkz. Kutluoğlu, 2019).

dönüşmesini mümkün kılmıştır. Proje ekibi ve danışma kurulu ¹⁰, 1923-1950 arasındaki erken Cumhuriyet dönemini, dört mevsim metaforu üzerinden dört ikonik yapı ve mimarıyla anlatmaya karar vermiştir: Mimar Kemalettin ve Ankara Palas (İlkbahar), Seyfi Arkan ve Florya Atatürk Deniz Köşkü (Yaz), Şevki Balmumcu ve Sergi Evi (Sonbahar), Sedad Hakkı Eldem & Emin Onat ve İstanbul Adliye Sarayı (Kış). Bu seçimler, sadece mimari açıdan önemli yapıları değil, aynı zamanda dönemin ruhunu, uzlaşmalarını, ayrılıklarını ve modernleşme sürecinin farklı veçhelerini temsil eden dönüm noktalarını yansıtır. Grafik romanlar için yapılan çizimler, Ahmet Aslan ve Kayahan Kaya tarafından kısa animasyonlara da dönüştürülmüş ve proje ile buluşan kişi sayısının artması hedeflenmiştir.

İlk dört grafik romanın ve animasyonun yayımlanmasıyla birlikte, projenin amaçladığı doğrultuda mimarlık tarihi anlatılarının daha geniş kitlelerle buluşması sağlanmıştır. Bu durumun somut bir göstergesi olarak proje, 2024 yılında iki ulusal mimarlık mesleki örgütü tarafından ödüle layık görülmüştür. Proje, 19. Ulusal Mimarlık Sergisi ve Ödülleri kapsamında Fikir Sunumu dalında; TürkSMD 16. Mimarlık Ödülleri kapsamında ise Basın Yayın dalında ödül almıştır.

2025 yılında projeye iki grafik roman ve bir animasyonun daha eklenmesi planlanmış, böylece eser sayısının altıya çıkarılması hedeflenmiştir. Bu doğrultuda, 2025 yılında *İçimde Eski Sinemalar* başlıklı çalışma seriyeye eklenmiştir. Serinin altıncı kitabının 2026 yılında yayımlanması planlanmaktadır ve bu tezin yazıldığı tarihte henüz hazırlık aşamasındadır.

Serinin *Opera'nın Hayaleti* sonrasında üretilen ilk kitabı *Ankara Palas'ın Merdivenleri* (2023), Mimar Kemalettin'in hayatı ve Birinci Ulusal Mimarlık Akımı çerçevesinde Ankara Palas'ın inşasını, 1970'lerde geçen bir tren yolculuğunda bir akademisyen (Yıldırım) ile genç bir edebiyat öğrencisi (Ayşe) arasındaki sohbet üzerinden aktarır. Tıpkı *Opera'nın Hayaleti* gibi, bu kitap da çift zamanlı bir kurguya sahiptir; Kemalettin'in ve dönemin önemli isimlerinin (örneğin Yakup Kadri) anlatıları, dönemin belgeleri (gazete kopyaları, eskizler) ve edebî alıntılarla zenginleştirilir. Bu belgelerin ve araştırmacının da hikaye içinde yer alması, Maus'ta olduğu gibi, tarihçinin ve tarihyazımı yöntemlerinin de kurgunun bir parçası haline gelmesini sağlar (Görsel 62). Aynı zamanda, hikayede yer alan Yıldırım isimli akademisyen karakteri'nin Mimar Kemalettin ile ilgili ilk kapsamlı akademik araştırmaları ortaya koyan

¹⁰ *Çizgilerle Modern Türkiye Mimarlığı* projesi, Vitra ve Arkitera Mimarlık Merkezi ortaklığında; Onur Kutluoğlu, Bahadır Yazıcı ve Kayahan Kaya'nın çizimleriyle, Cem Dedekargınoğlu, Umut Şumnu ve Onur Kutluoğlu'nun metinleriyle, Kayahan Kaya ve Ahmet Aslan'ın animasyonları ve Azevzir'in müzikleri eşliğinde; Dr. Saitali Köknar, Ertuğ Uçar ve Dr. Funda Uz'un danışmanlığında, Ezgi Erdin, Emine Merdim ve Merve Nur Saygı'nın koordinasyonunda hayata geçirilmiştir (Arkitera.com, 2023)

Yıldırım Yavuz'dan yola çıkılarak tasarlanmış olması, gerçek ve kurgu arasında kurulan başka bir köprüye işaret eder.



Görsel 62. Ankara Palas'ın Merdivenleri'nden birkaç panel (Yazar tarafından üretilmiştir)(Dedekargınoğlu vd., 2023).

Eser, Kemalettin'in kişisel öyküsü, mesleki idealleri, trajik sonu ve sonrasında eserlerinin başka mimarlar tarafından revize edilmesi (örneğin Ernst Egli), tarihin egemen anlatılar tarafından nasıl yeniden yazılabildiğini gösterir. Anlatı, Kemalettin dışındaki aktörlere (oğlu İlhan Mimaroglu, eşi Sabiha Hanım gibi) de değinerek, tarihin sadece ana aktörler üzerinden değil, daha geniş bir ilişkiler ağı içinde okunması gerektiğini ima eder .

Yüzen Köşkün Anahtarı (2024b), Seyfi Arkan ve Florya Atatürk Deniz Köşkü etrafında gelişen bir eserdir. Cem Dedekargınoğlu ve Umut Şumnu'nun yazdığı, Bahadır Yazıcı ve Kayahan Kaya'nın çizdiği grafik roman, 1959'da Florya'da bulunan gizemli bir anahtar üzerinden Muhittin karakterinin rüyalarında Arkan'ın hayatına ve projelerine yolculuk etmesiyle kurgulanır (Görsel 63). Rüyalar, anılar ve gerçeklik arasındaki geçişler, tarihsel bilginin aktarımında doğrusal olmayan, metaforik ve öznel bir dil kullanma niyetini ortaya koyar. Muhittin'in rüyaları, yalnızca mimari öğelerin değil, aynı zamanda bu öğelerin taşıdığı duygusal ve simgesel anlamların da açığa çıkmasını sağlar. Bu anahtar metaforu, mimarın mirasına ve tarihin katmanlarına açılan bir kapı işlevi görürken, modern Türkiye mimarlığının sadece fiziksel yapıların tarihinden ibaret olmadığına da işaret eder.



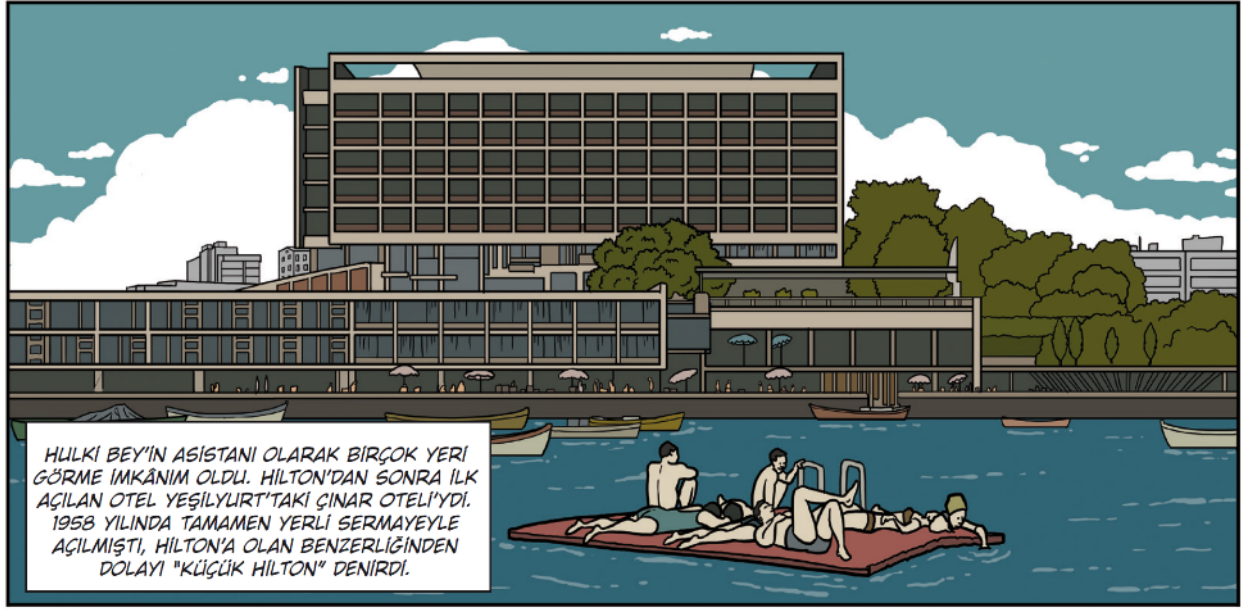
Görsel 63. Rüyalar üzerinden mimarlık tarihine şahitlik (Dedekargınoğlu & Şumnu, 2024b).

Sultanahmet'te Var Bir Yılan (2024a), üç paralel anlatının iç içe geçmesiyle çok katmanlı bir tarihsel temsil sunar. Cem Dedekargınoğlu ve Umut Şumnu'nun yazdığı, Bahadır Yazıcı ve Kayahan Kaya'nın çizdiği eserde, 2012 yılında haber takibi yapan bir muhabir (Gülçin) ile Sedat Hakkı Eldem ve Emin Onat'ın geçmişteki mimari üretim süreçleri zamansal geçişlerle birbirine bağlanır. Anlatı, belgesel ile kurmaca, gerçeklik ile mitos arasındaki sınırları giderek belirsizleştirir. Üç farklı zaman çizgisi kullanılır; bu geçişler, renk kullanımı ve sayfa düzeni ile vurgulanır (Görsel 64). Böylece, grafik anlatı yalnızca içerik düzeyinde değil, biçimsel olarak da tarihyazımını zenginleştirir. Metnin sonunda ortaya çıkan ve "Ben İstanbul'um. Ben yok olmam. Sadece biçim değiştiririm" diyen gizemli kadın karakter, mekânın belleğiyle özdeşleşen bir anlatıcıya dönüşerek, hem mekânların hem de yapıların birer tarih öznesi olarak sesini duyurabileceği fikrini pekiştirir (Dedekargınoğlu & Şumnu, 2024b).



Görsel 64. Farklı renklerle temsil edilen zaman sıçramaları (Dedekargınoğlu & Şumnu, 2024a).

Çizgilerle Modern Türkiye Mimarlığı serisinin beşinci kitabı *İçimde Eski Sinemalar* (2025), serinin önceki örneklerinde benimsenen tek yapı ve tek mimar odaklı kurgudan ayrılarak Hilton Oteli, Çınar Oteli, Tarabya Oteli, İzmir Efes Oteli ve Nebioğlu Tatil Köyü gibi birden fazla yapının izini sürmektedir (Görsel 65). Bu yaklaşım, Yeşilçam sinemasının parlak dönemiyle ilişkilendirilmekte; mimari mekânların film üretimi ve temsil pratikleri içindeki görünürlüğü anlatının temel eksenlerinden biri hâline getirilmektedir. Anlatı, 1955 yılında Hilton Oteli'nin açılışı bağlamında, otelde çalışmaya başlayan kurgusal karakter Muhterem Engin (Mumu) üzerinden bir dönemin tanıklığını kurar. Bu çerçevede oteller, hem mimari hem de sinemasal anlamda anlatının merkezinde yer almakta; mekânların adeta birer başrol oyuncusu gibi işlendiği bir iç içelik ortaya konulmaktadır (Arkitera.com, 2025). Kitabın senaryosu Cem Dedekargınoğlu ve Umut Şumnu tarafından kaleme alınmış; çizimleri Bahadır Yazıcı, renklendirmesi Kayahan Kaya tarafından gerçekleştirilmiş ve eser Karakarga Yayınları tarafından yayımlanmıştır. Hikayenin animasyonu Ahmet Aslan tarafından uyarlanmıştır.



Görsel 65 – Çınar Oteli. İçimde Eski Sinemalar'dan bir panel. (Dedekargınoğlu & Şumnu, 2025)

Projenin yayımlanmış beş eseri de, mimari nesnelere salt maddi yapılar olarak değil, aynı zamanda anlatı taşıyıcıları olarak konumlandırır. Yapıların çizimlerle temsili, tarihsel bağlamlarına göndermeler yapan paneller ve karakterlerin mimari mekânlarla kurdukları kişisel ilişkiler, mimarlığın temsili gücünü genişletir. Grafik roman ortamının sunduğu sıralı imge-metin birlikteliği, klasik akademik yazının ifade etmekte zorlandığı katmanlılık ve çoklu perspektifleri mümkün kılar. Görsellik ile metin arasında kurulan denge, okuyucunun hem entelektüel hem de duygusal düzeyde metne katılımını artırır. Bu grafik romanlar, mimarlık tarihini sadece yazmakla kalmaz, aynı zamanda çizer; böylece tarih, hem epistemolojik hem de estetik bir alanda yeniden inşa edilir (Peterle, 2017a).

Çizgilerle Modern Türkiye Mimarlığı projesi, mimarlık tarihinin temsiline ilişkin geleneksel yaklaşımların ötesine geçerek, grafik anlatı ortamı üzerinden tarihsel olayları, karakterleri ve yapıları çok katmanlı biçimde ele alır. Yeni tarihselcilik ve postmodern tarihyazımının temel ilkeleriyle doğrudan ilişkilendirilebilecek şekilde, öznel anlatı biçimlerini, zamanlararası geçişleri, kolektif hafızayı ve kurmaca ile belge arasındaki geçişliliği sorgular. Bu yaklaşım, akademik düzlemde mimarlık tarihine yönelik perspektifleri zenginleştirirken, kültürel düzlemde de daha geniş bir okuyucu kitlesine erişmeyi başarır. Proje, mimari yapıların fiziksel varlıklarının ötesinde, onları insani deneyimlerin, toplumsal çatışmaların ve kültürel anlamların taşıyıcıları olarak sunarak, modern Türkiye'nin mimarlık mirasını ve ardındaki hikâyeleri canlı, erişilebilir ve yorumlamaya açık bir biçimde yeniden kurgular.

Bu bölümde, Çizgilerle Modern Türkiye Mimarlığı projesi kapsamında hayata geçirilen beş eser arasından, görsel dili ve illüstrasyon süreci bizzat yazar tarafından kurgulanan

Opera'nın Hayaleti ve Ankara Palas'ın Merdivenleri başlıklı grafik romanlar incelenecektir. Bu seçimin temel amacı, tezin önceki bölümlerinde kuramsal düzlemde detaylandırılan mekânsal anlatı teorileri ve arkitektonik kurgu ilkelerinin, yaratım pratiği içerisindeki somut karşılıklarını araştırmacının kendi üretim süreci üzerinden çözümlenektir. Bu doğrultuda, literatürde daha önce içerik düzleminde ele alınan *Opera'nın Hayaleti* çalışmasının bu kez yapısal strüktürü ve biçimsel nitelikleri çözümlenecek; eş zamanlı olarak, mevcut araştırma süreciyle paralel ve etkileşimli bir döngü içerisinde şekillenen *Ankara Palas'ın Merdivenleri* eseri ise hem yapısal hem de içeriksel boyutuyla kapsamlı bir arkitektonik analize tabi tutulacaktır.

Bu bölümde yapılacak çözümlenme, üçüncü bölümde geliştirilen kuramsal çerçevenin üç temel eksenini üzerinden ilerlemektedir. İlk olarak, Gestalt temelli parça-bütün ilişkisi çerçevesinde, sayfanın okur tarafından tek tek panellerin toplamı olarak değil, öncelikle bütüncül bir görsel yapı olarak nasıl kavrandığı sorgulanacaktır. İkinci olarak, Groensteen'in spatio-topia ve eklemlenme kavramları doğrultusunda, panellerin sayfa üzerindeki konumları, komşulukları, tekrarları ve aralıkları aracılığıyla nasıl bir mekânsal örgütlenme kurduğu incelenecektir. Üçüncü olarak ise zamanın mekânsallaşması meselesi ele alınacak; anlatının yalnızca ardışık bir olay dizisi olarak değil, sayfa üzerinde dolaşıma açılan çok katmanlı bir zamansal deneyim olarak nasıl örgütlendiği tartışılacaktır. Böylece aşağıdaki iki vaka, yalnızca içerik bakımından değil, grafik romanın arkitektonik ve tektonik mantığını somutlaştırma biçimleri açısından da karşılaştırmalı olarak okunacaktır.

5.2. Opera'nın Hayaleti: Arkitektonik Çözümlenme

Opera'nın Hayaleti grafik romanı, bu tez açısından özel bir önem taşımaktadır; çünkü çalışma, yazarın önceki akademik üretiminden doğmuş olması bakımından hem kuramsal arka planla hem de yaratım süreciyle doğrudan ilişki içindedir. Ancak bu bölümde esere daha önceki araştırmada olduğu gibi yalnızca tematik ya da tarihsel içeriği bakımından yaklaşılmayacak; anlatının kuruluş biçimi, sayfa üzerindeki mekânsal örgütlenişi, zaman katmanlarının dağılımı ve mimari öğelerin anlatı içerisinde işlevi birlikte değerlendirilecektir. Böylece eser, mimarlığın grafik romanda temsil edilmesinin ötesinde, grafik romanın kendi iç düzeni içinde nasıl arkitektonik bir bütünlük kurduğunu gösteren bir örnek olarak okunacaktır. Aşağıdaki çözümlenme bu nedenle önce anlatsal içeriği açıklayacak, ardından bu içeriği taşıyan yapısal ve biçimsel kurguyu inceleyerek eserin mekânsal mantığını görünür kılacaktır.

5.2.1. Anlatısal İçerik

Opera'nın Hayaleti grafik romanı, 1933 yılında inşa edilen Ankara Sergi Evi'nin 1948 yılında Ankara Opera Binası'na dönüştürülme sürecine ve bu dönüşüm kararıyla hem mesleki hem de kişisel yaşamı geri dönülmez biçimde zarar gören Mimar Şevki Balmumcu'nun trajedisine odaklanmaktadır. Anlatının temeli, yapının işlevsel ve biçimsel başkalaşımının dönemin siyasi atmosferiyle kurduğu ilişki ve bu sürecin Balmumcu'nun yaşamındaki yansımaları üzerinden kurgulanmıştır.

Grafik romanın anlatısı, yapının özgün mimarı olan Şevki Balmumcu'nun, kendi eseri üzerindeki tasarruf yetkisinin elinden alınmasıyla başlayan bir yabancılaşma sürecini merkezine alır. Mimarın yapıya ve kente ilişkin belleği, binanın dönüşümüyle eş zamanlı olarak aşınırken; anlatı, Balmumcu'nun hayaletvari bir figür olarak kendi yapısında dolaştığı, geçmiş ile şimdi arasında sıkıştığı metaforik bir düzlemde ilerler.

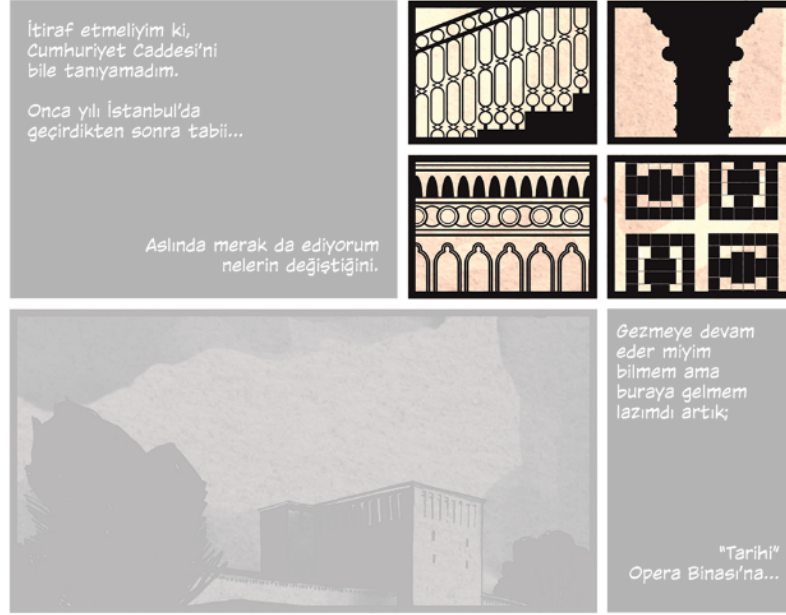
Grafik romanın hazırlık aşamasında, Ankara Sergi Evi, Ankara Opera Binası, Mimar Şevki Balmumcu ve mesleki çevresine ilişkin kapsamlı bir araştırma yürütülmüştür. Yazarın yüksek lisans tezi kapsamında ulaşılan kaynaklar(Kutluoğlu, 2019), kurgusal anlatının üzerine inşa edildiği nesnel omurgayı oluşturmuştur.

Grafik roman mecrası, aynı sayfa düzleminde farklı zaman katmanlarını eş zamanlı olarak sunabilme potansiyeline sahiptir. *Opera'nın Hayaleti'nde* bu potansiyel, tarihsel gerçekliğin kurgusal bir anlatı ile iç içe geçirilmesi amacıyla bilinçli biçimde kullanılmıştır. Bu katmanlı yapıyı okuyucuya görünür kılmak üzere iki temel teknik yaklaşım benimsenmiştir.

İlk olarak, dönemler arası geçişlerin ayırt edilebilmesi amacıyla üç farklı panel tipi kullanılmıştır. Bu sayede, nesnel tarihsel bilgi içeren paneller ile kurgusal anlatının aktığı paneller arasında biçimsel bir ayırım oluşturulmuş; anlatının belgesel boyutu ile dramatik kurgusu görsel düzlemde açık biçimde kodlanmıştır.

Nesnel bilgi ile kurguyu ayırttırmaya yönelik ikinci yöntem ise çizgi üslubundaki farklılaşmadır. Bu yaklaşım, aynı panel içerisinde yer alan mimari öğeler ile karakter temsilleri arasındaki karşıtlık üzerinden vurgulanmıştır. Örneğin, Ankara Opera Binası'nın iç mekânında geçen bir diyalogun resmedildiği panellerde, mimari arka plan ve yapısal detaylar dönemselsel belgelere sadık kalınarak gerçekçi ve temsiliyetçi bir üslupla aktarılırken; ön plandaki kurgusal olaylar ve karakterler daha stilize ve karikatürize bir çizgi diliyle betimlenmiştir.

unsurları hâline getirmektir. Sayfa düzeninin mimari bir organizasyon olarak ele alınması, grafik anlatının mekânsal etkisini güçlendirmekte ve okuyucuyu mekânı bir plan düzlemi gibi okumaya teşvik etmektedir.



Görsel 67 – Opera'nın Hayaleti grafik romanında detay panelleri. (İlgili panellerin belirgin olması için diğer paneller silikleştirilmiştir) (Kutluoğlu & Şumnu, 2023)

Alternatif bir mimarlık tarihi anlatısı yöntemi olarak kurgulanan Opera'nın Hayaleti, içerik ve tarihsel bağlam açısından araştırmacının yüksek lisans tezinde ayrıntılı biçimde incelenmiştir (bkz. Kutluoğlu, 2019). Söz konusu çalışmada eserin içerik analizi yapılmış olmakla birlikte, yapısal ve biçimsel çözümlemesine odaklanılmamıştır. Bu tez kapsamında ise grafik roman, arkitektonik kurgusu ve grafik anlatı yapısı üzerinden yeniden ele alınarak çözümlenecektir.

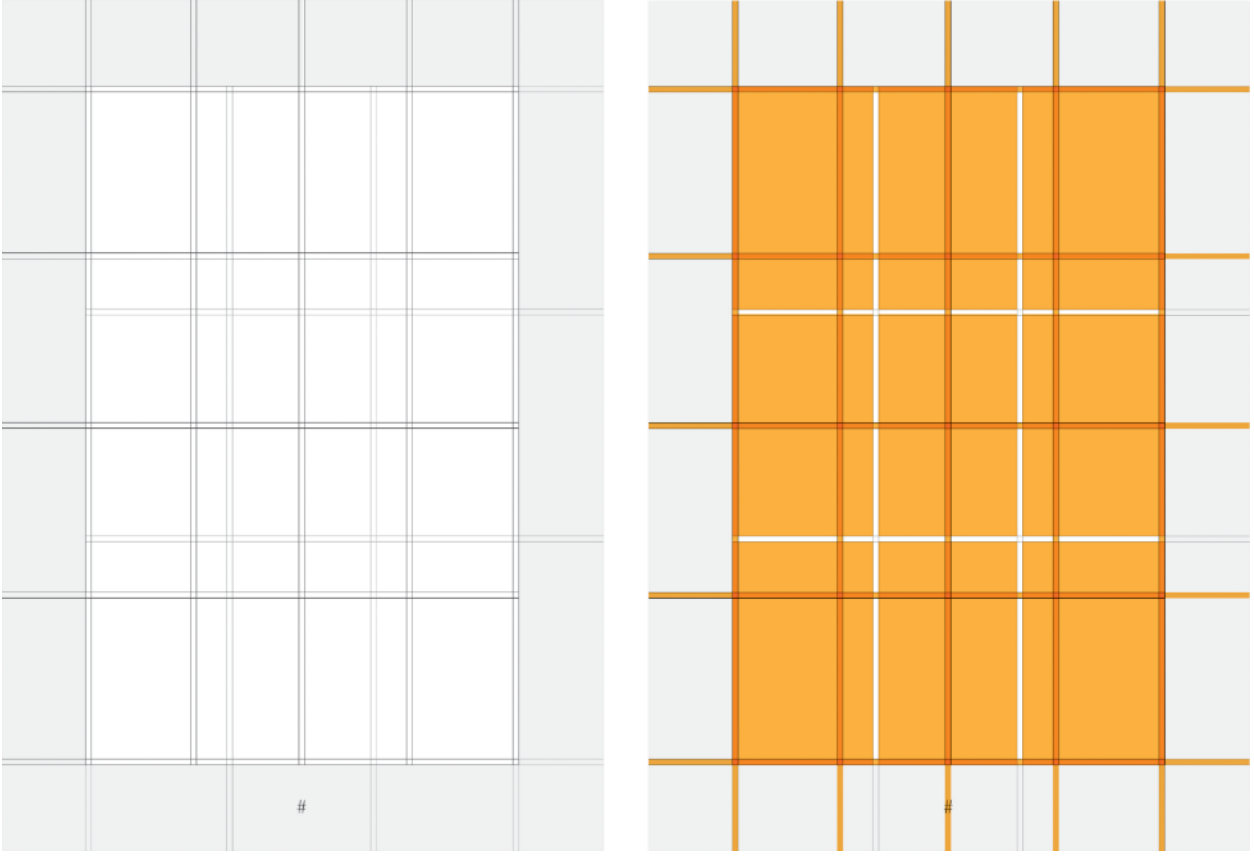
Bu anlatısal çerçeve, eserin tarihsel ve duygusal yükünü açıklasa da, grafik romanın özgül gücü yalnızca ne anlattığında değil, bunu nasıl örgütlediğinde ortaya çıkar. Şevki Balmumcu'nun yabancılaşması, yapının dönüşümü ve geçmiş ile şimdi arasındaki gerilim, yalnızca olay dizisi üzerinden değil; panel ritmi, sayfa kompozisyonu, görsel tekrarlar ve farklı zaman katmanlarının aynı yüzey üzerinde yan yana getirilmesi aracılığıyla da inşa edilmektedir. Bu nedenle bir sonraki alt bölüm, anlatının anlam üretimini mümkün kılan yapısal ve biçimsel düzenlemeye odaklanarak, Opera'nın Hayaleti'nin yapısal niteliğini çözümlenecektir.

5.2.2. Yapısal ve Biçimsel Kurgu

Görsel anlatıyı inşa eden kompozisyon öğelerini bir arada tutan, sayfalar arası görsel bütünlüğü sağlayan oran sistemi, yani grid (ızgara), mimari tasarım disiplinlerinde olduğu gibi grafik roman kurgusunda da kurucu bir işleve sahiptir. Doğrudan mimarlık tarihini ve yapısal dönüşümleri merkezine alan bu araştırmadaki üretimlerde, gridin pratik içindeki önemi daha da artmaktadır. Grid sistemi, sayfa yapısını doğrudan belirlerken, panellerin yerleşimini ve birbirleriyle kurdukları mekânsal ilişkiyi de tayin etmektedir. Bununla birlikte, belirli sekanslarda grid sisteminin dışına taşan sayfa düzenleri, anlatıyı zenginleştiren bir anlatım tekniği olarak işlevselleştirilmiştir.

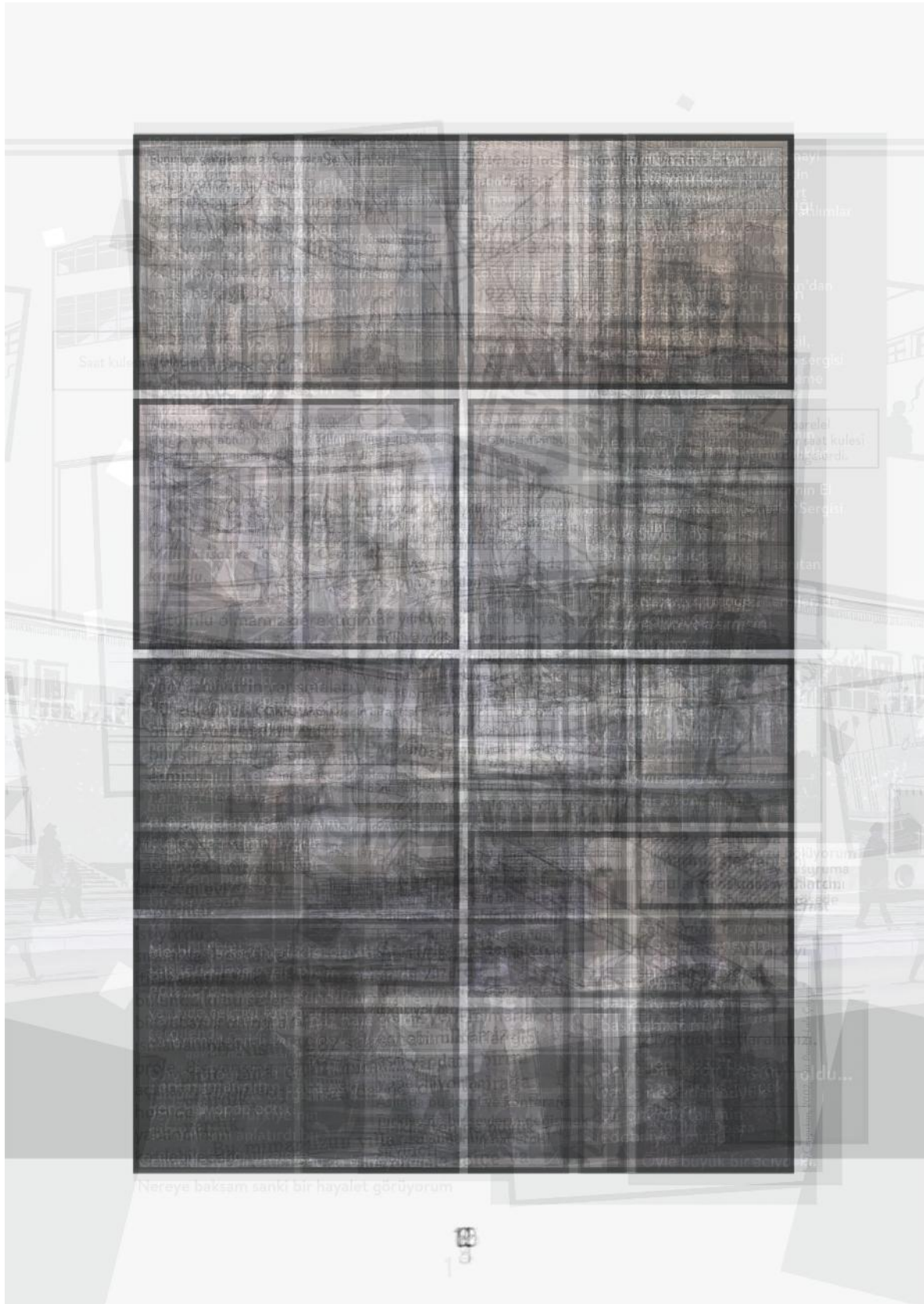
Bu noktada gridin işlevi yalnızca pratik bir düzenleme aracı olarak değil, üçüncü bölümde tartışılan arkitektonik bütünlüğün taşıyıcısı olarak anlaşılmalıdır. Okur, sayfayla karşılaştığı anda önce tekil panelleri değil, bunların kurduğu genel dengeyi, ağırlık dağılımını ve ritmik iskeleti algılar; bu da Gestalt yaklaşımının işaret ettiği üzere, parçaların bütünde kazandığı yeni niteliği görünür kılar. Aynı zamanda panel yerleşimleri, boşluklar ve hizalanmalar, Groensteen'in spatio-topik sistemi bağlamında, yalnızca nerede neyin gösterildiğini değil, anlamın sayfa üzerinde nasıl dağıtıldığını da belirler (Groensteen, 2007). Bu nedenle *Opera'nın Hayaleti*'nde grid, mimari plandaki taşıyıcı sistem gibi, anlatıyı yalnızca taşıyan değil, onun okunma biçimini de önceden yapılandıran kurucu bir düzen olarak işlemektedir.

Opera'nın Hayaleti için kurgulanan grid sistemi, sayfanın modüler bir biçimde bölünebilmesini amaçlamaktadır. Tasarımda, sayfayı dörder sıra ve kolona bölen bir sistem ile üçer sıra ve kolona bölen iki ayrı sistem eş zamanlı olarak çalışmaktadır. Bu hibrit yapı, anlatının ihtiyaç duyduğu farklı sayfa düzenlerine olanak tanımaktadır. Ayrıca, gridi oluşturan aksların her birinin eşit aralıklara sahip olması, paneller arası boşlukların matematiksel bir oranda sabitlenmesini sağlamıştır. Tasarlanan gridin kendi içinde kurduğu sistem ve farklı oranlarda bölünebilme potansiyeli Görsel 68'de görülmektedir.



Görsel 68 – Opera'nın Hayaleti sayfa düzeni için tasarlanan grid sistemi (Yazar tarafından üretilmiştir)

Tüm sayfaların üst üste getirilerek pozlandırıldığı analiz görselinde (Görsel 69,Görsel 70), grid sisteminin oluşturduğu yapısal birlik açık biçimde okunabilmektedir. Aralıklarda kalan negatif alanlar (boşluklar), belirli bir düzenin tekrarıyla, parçalar arası ilişkilerin bütünün inşasındaki etkisini somutlaştırmaktadır. Bu tutarlılık sayesinde eserde görsel bir ritim ve tekrar sağlanmaktadır. Sayfalar arası eklemelenmenin ilk adımı, henüz içerik yerleştirilmeden, panellerin bu dizilimiyle gerçekleşmiş olur.

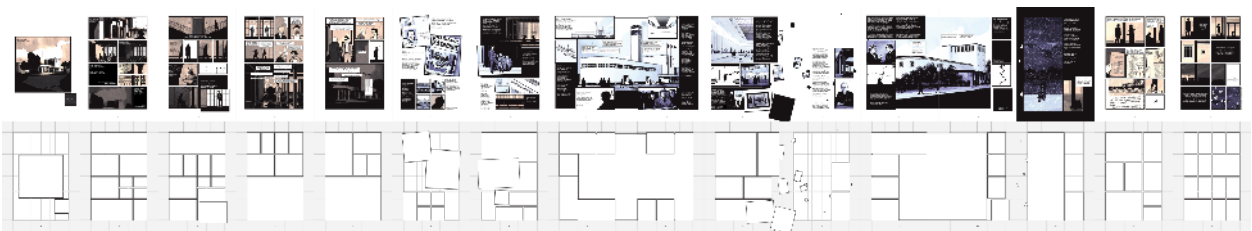


Görsel 69 – Opera'nın Hayaleti – Tüm sayfaların üst üste pozlanmış hali (Yazar tarafından üretilmiştir)



Görsel 70 - Opera'nın Hayaleti – Tüm sayfaların üst üste pozlanmış hali ile gridin öne çıkışı. (Yazar tarafından üretilmiştir)

Belirli bir kenar boşluğuna sahip sayfalar yan yana getirildiğinde, tekrar eden oranların ve lekelerin bir bütünlük oluşturması beklenen bir durumdur; rastgele seçilen herhangi bir grafik romanda da benzer bir durum gözlemlenebilir. Ancak *Opera'nın Hayaleti* grafik romanını bu durumdan ayırıştıran temel nitelik, gridin mekânsal bir hassasiyetle önceden tasarlanmış olması ve sayfa düzeninin bu mimari altlıkla kurduğu ilişkide yatmaktadır. Eserin tasarım sürecinde, ilk fiziksel formatın bir *leprello* (akordeon kitap) olarak kurgulanması hedeflenmiştir. Bu tercihin nedeni, sayfa düzeninin sayfalar arası *translineer* etkisini görünür kılmak ve bu akışın nasıl bir anlatı aracına dönüştüğünü aktarmaktır. Burada *tabüler* okumanın yalnızca tek bir sayfa içinde değil, kitabın tamamında etkin olduğu bütüncül bir yaklaşım söz konusudur (Görsel 71).



Görsel 71 – Opera'nın Hayaleti – Tüm sayfaların eş zamanlı görünümü (Yazar tarafından üretilmiştir)

Grafik romanın en temel yapısal ögesini paneller oluşturmaktadır. *Opera'nın Hayaleti*'nde anlatı katmanlarını ayırıştırmak amacıyla üç farklı panel türü kullanılmıştır. Bu panel türleri, çizgi karakterleri ve renk paletleri aracılığıyla birbirlerinden ayırışmaktadır:

1. Sepya Paneller: Hikâyenin şimdiki zamanı olan 1982 yılında geçen olayları betimlemektedir.
2. Mavi/Mor Paneller: Mimar Şevki Balmumcu'nun biyografisini ve yapının dönüşüm sürecini aktaran, geçmişi temsil eden panellerdir.
3. Hayalet Kareler: Beyaz arka plan üzerinde, yalın ve siyah çizimlerden oluşan panellerdir.

Grid sistemine büyük ölçüde sadık kalan sepya panellerin aksine, mavi tonlu panellerin zamanla gridden koparak dağıldığı görülmektedir. Bu paneller, Şevki Balmumcu'nun hayat hikâyesini birinci tekil anlatım düzeyinde aktaran bölümleri oluşturmaktadır. Başlangıçta gride uygun biçimde ilerleyen bu anlatı, Balmumcu'nun yaşamında travmatik bir kırılma noktası olan dönüşüm sürecinin yaklaşmasıyla birlikte biçimsel olarak dağılmaktadır. Bu sekans, siyah arka planlı tek bir sayfa ile sonlanmakta; ardından zaman atlamasıyla sepya panellere geri dönülmektedir.

“Hayalet kareler” ise iki farklı yerleşim ve işleve sahiptir. Zaman zaman ana anlatı dizgesinin içine eklenerek okumanın olağan çizgisel akışını kesintiye uğratırlar. Okuyucu, ilk bakışta doğrudan bir “hayalet” ilişkisi kurmasa da, anlatının erken safhalarında Mimar Şevki Balmumcu'nun bu tür bir panelde görülmesi ya da Sergi Evi'nin yıkılmış bir bölümünün gösterilmesiyle, literatürde *sezdirme (foreshadowing)* olarak adlandırılan anlatı tekniği devreye sokulmaktadır. Sergi Evi'ne ait kaybolmuş yalın mimari detaylar, anlatı boyunca bu paneller aracılığıyla vurgulanmaktadır. Bu biçimsel tercihin alt metni açıktır: Bu anlatıdaki tek hayalet Şevki Balmumcu değildir; kimliği ve bedeni dönüştürülen Ankara Sergi Evi de “Opera'nın Hayaleti”dir.



13



13

Görsel 72 – Opera'nın Hayaleti grafik romanının üçüncü sayfasında, Ankara Sergi Evi'ne ait yok edilmiş saat kulesi ve bayrak direklerinin, Mimar Şevki Balmumcu figüründen ve diğer panellerden farklı olarak "hayalet kareler" biçiminde temsil edilmesi; böylece hayalet senaryosuna göndermede bulunulması (Kutluoğlu & Şumnu, 2023).

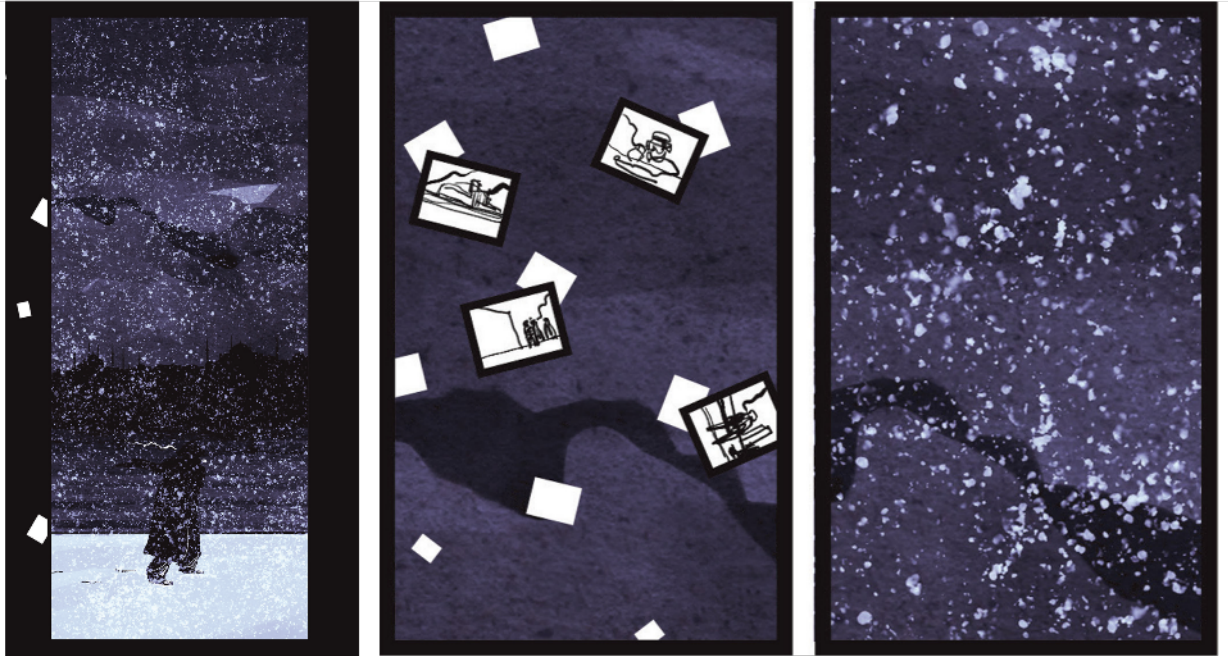
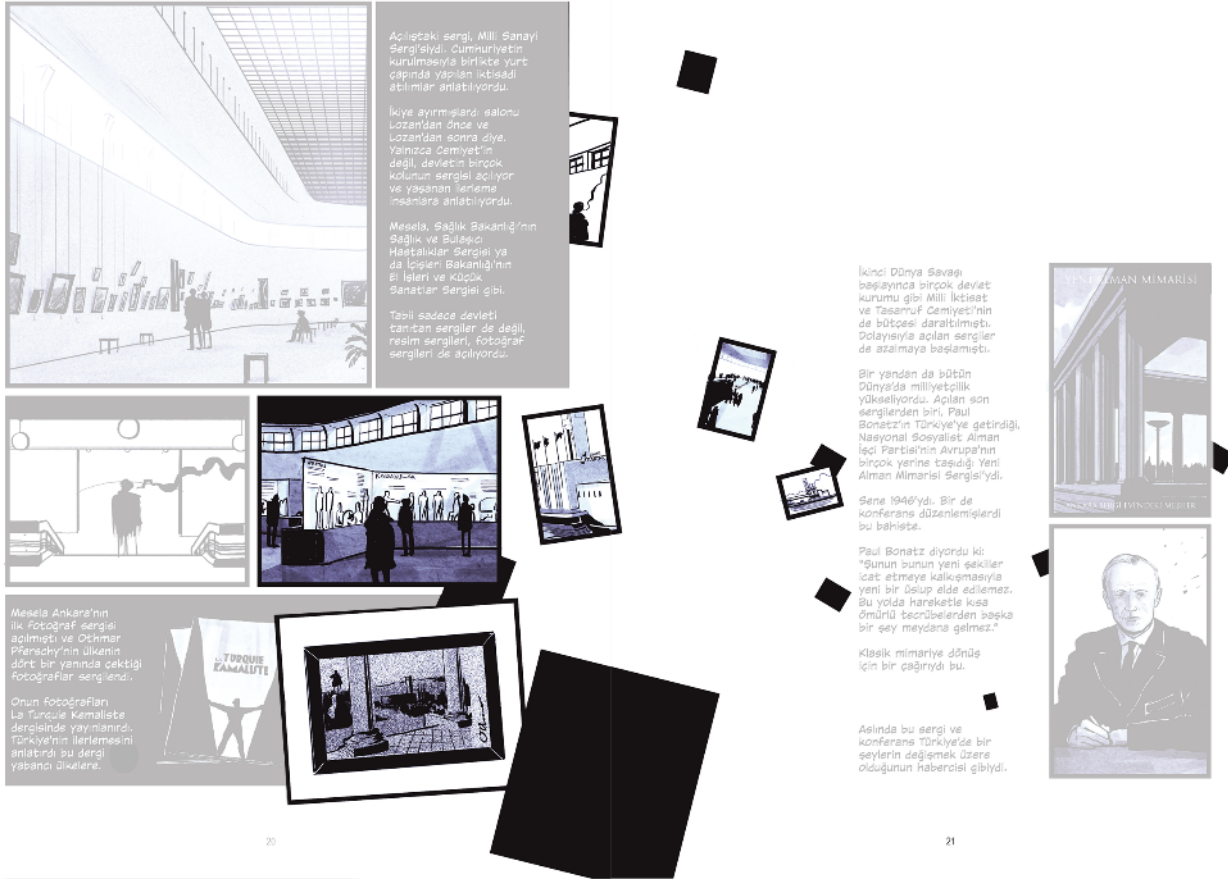


Görsel 73 – Ankara Sergi Evi perspektifinde, yapıya ait bazı mimari öğelerin, günümüzde mevcut olmamalarına karşın, geçmişte buldukları özgün konumlarda yeniden görünür kılınması (Kutluoğlu & Şumnu, 2023).

*Opera'nın Hayalet'*nin yapısal kurgusunu üçüncü bölümdeki "zamanın mekânsallaşması" tartışmasıyla birlikte düşündüğümüzde, eserin en önemli özelliklerinden biri geçmiş ile şimdiki yalnızca ardışık olarak aktarmaması, bunları aynı yüzey içinde gerilimli bir birlik hâlinde örgütlemesidir. Balmumcu'nun belleği, yapının dönüşümü ve kişisel travma, ayrı zaman çizgileri olarak ilerlemek yerine, panel ritimleri, tekrar eden bakış açıları ve giderek bozulan sayfa düzeni üzerinden mekânsal olarak üst üste bindirilir. Böylece anlatı zamanı, çizgisel akıştan çok, sayfa üzerinde yoğunlaşan ve dağılan bir alan etkisi üretir. Dağılan panellerin kar metaforuyla ilişkilendirilmesi de bu nedenle yalnızca şiirsel bir görsel tercih değil; yapısal bütünlüğün çözülüşünü, yani tektonik eklemlerin gevşemesini görünür kılan bir anlatı stratejisidir.

Farklı panel türlerinin kullanımıyla ortaya çıkan kısıtlı ve genel eklemlenme biçimleri, kitap genelinde çeşitli motiflerle zenginleştirilmiştir. Bu motiflerden biri, Mimar Şevki Balmumcu'nun sigara dumanıyla kurgulanan görsel sürekliliktir. Yürütülen tarihsel araştırmalar neticesinde mimarın yoğun tütün kullanımı tespit edilmiş ve bu biyografik veri, hikâyeye görsel bir bağlaç unsuru olarak eklenmiştir. Hemen her sayfada görülen dumanın yer almadığı tek sekans, kitabın sonunda hayaletin ortadan kaybolduğu andır. Bu bağlamda duman, hayalet formunu pekiştiren ikincil bir görsel metafor olarak işlev görür.

Kitabın finalinde çözümlenen bir diğer yapısal unsur ise dağılan paneller ve kar yağışı metaforudur. Kitabın kapağından itibaren okuyucuya bir kar yağışı ipucu verilmektedir. Hikâye ilerledikçe ve Balmumcu'nun trajik hayatının detayları belirginleştikçe, grid sisteminden koparak dağılan paneller, son sayfalarda görsel bir anlam kazanır. Kar yağışının baskın olduğu sayfada, arka planda bu dağılan panellerin izleri görülmektedir. Kitabın son iki karesinde ise kurgulanmaya çalışılan anlatı netleşir: Paneller eski fotoğraflar gibi algılanmakta ve bir sonraki karede kar taneleriyle paralel bir form sunmaktadır. Bu sayede Şevki Balmumcu'nun paneller ve fotoğraflarla temsil edilen hayat hikâyesi, en bunalımlı dönemlerine eşlik eden kar yağışı imgesiyle bütünleşir. Burada yağan kar ve zorlu atmosferik koşullar, mimarın hayatının ve maruz kaldığı zorlukların metaforik bir yansımasıdır.



Görsel 74 – Opera'nın Hayaleti grafik romanının farklı sayfalarından alınan, farklı boyutlardaki panellerin bir araya getirilmesiyle oluşturulan kolaj. Kar yağışı motifi ile grid sisteminden koparak dağılan paneller arasındaki görsel ve anlamsal ilişkinin kurulması (Yazar tarafından üretilmiştir).

Sonuç olarak, *Opera'nın Hayaleti*'nde kurgulanan grid sistemi, panel tipolojileri ve görsel motifler, tekil estetik tercihler olarak değil, anlatının tüm bileşenlerini birbirine bağlayan bütüncül bir yapısal kurgu olarak işlev görmektedir. Yapısal düzenin kurulması ve aşamalı olarak çözülmesi, mimarın ve yapının tarihsel ve kişisel kaderleriyle paralel bir ilişki kurarak, biçim ile içeriğin ayrılmaz biçimde örüldüğü çok katmanlı ve tutarlı bir okuma deneyimi üretmektedir.

Opera'nın Hayaleti bu çerçevede, üçüncü bölümde önerilen modelin ilk uygulaması olarak, bütüncül sayfa iskeletinin anlatı anlamını nasıl taşıdığını göstermektedir. Ancak bu ilk örnekte baskın olan unsur, görece kontrollü bir grid sistemi içinde kurulan ritim ile bu ritmin aşamalı olarak çözülmesidir. Ankara Palas'ın Merdivenleri ise aynı kuramsal modeli daha karmaşık bir düzlemde sınayacaktır; çünkü burada yalnızca panel düzeni değil, arşiv belgeleri, tipografik ayrışmalar, renk rejimleri ve tekrar eden görsel düğümler de anlatının mekânsal örgütlenmesine katılmaktadır. Dolayısıyla ikinci çözümlene, ilk örneği tekrar etmekten çok, üçüncü bölümde geliştirilen kavramların daha yoğun bir çokkatmanlılık içinde nasıl işlediğini gösterecektir.

5.3. Ankara Palas'ın Merdivenleri: Arkitektonik Çözümleme

Ankara Palas'ın Merdivenleri, *Opera'nın Hayaleti* ile ortak bazı yöntemsel özellikler taşısa da, ele aldığı tarihsel figürler, belge kullanımı, çok katmanlı anlatı örgüsü ve temsil stratejileri bakımından daha karmaşık bir kurgusal düzlem kurmaktadır. Bu nedenle bu alt bölüm, önceki çözümlenin basit bir tekrarı olarak değil, tezin geliştirdiği arkitektonik okuma modelinin ikinci ve karşılaştırmalı bir uygulaması olarak değerlendirilmelidir. Özellikle yapının yalnızca bir tarihsel arka plan değil, anlatının ritmini, yönelimini ve görsel hiyerarşisini belirleyen etkin bir düzenleyici unsur hâline gelmesi, bu eseri tezde önerilen kavramsal çerçeve açısından son derece verimli kılmaktadır. Aşağıdaki inceleme, önce anlatısal içeriği ve tarihsel çoğulluğu ortaya koyacak, ardından bu çoğulluğun sayfa düzeni, mekânsal derinlik ve biçimsel organizasyon düzeyinde nasıl işlendiğini tartışacaktır.

5.3.1. Anlatısal İçerik

Ankara Palas'ın Merdivenleri (2023), Mimar Kemalettin'in yaşamını ve Ankara Palas'ın Birinci Ulusal Mimarlık Akımı bağlamındaki inşa sürecini, 1970'lerde gerçekleşen bir tren yolculuğu sırasında akademisyen Yıldırım ile edebiyat öğrencisi Ayşe'nin diyalogu üzerinden kurgulamaktadır. Eser, *Opera'nın Hayaleti*'ne benzer biçimde çift zamanlı bir anlatı yapısına sahiptir. Döneme ait gazete kupürleri, eskizler ve edebî alıntılar gibi arşiv

belgeleri kurguyla iç içe geçirilirken; arařtırmacının ve belgelerin bizzat hikâyeye dâhil edilmesi, Maus (1986/2011) örneğinde görüldüğü üzere, tarihyazımı yöntemlerini de anlatının bir parçası haline getirmektedir (Dedekargınođlu vd., 2023).

Kemalettin'in mimari idealleri, trajik sonu ve vefatı sonrasında yapının Ernst Egli gibi farklı aktörlerce revize edilmesi, tarihin egemen anlatılarla yeniden yazılabilirliğine işaret eder. Ayrıca Yakup Kadri Karaosmanođlu gibi edebi figürlerin yanı sıra İlhan Mimaröđlu ve Sabiha Hanım gibi çevresel aktörlerin de anılması, tarihin tekil büyük özneler üzerinden deđil, daha geniş bir ilişkiler ađı üzerinden okunması gerektiđini vurgular.

Grafik romanda mekânsal kurgu, ana anlatı mekânları ve efemeralarda görülen yapılar olmak üzere iki farklı temsil düzleminde ele alınmıřtır. Anlatının merkezinde yer alan Ankara Palas için detaylı bir ön hazırlık süreci yürütölmüřtür. İlk aşamada, yapının mevcut rölövesi referans alınarak, dijital bir cephe çizimi üretilmiřtir (Görsel 75). Ön cephe süslemeleri haricindeki tüm yapısal detayların işlendiđi bu çizim, hikâye boyunca kullanılacak mimari altlıđı oluřturmuřtur. İkinci aşamada, bu çizim üç boyutlu bir modele dönüřtürölmüřtür (Görsel 76). Bu modelleme sayesinde yapı, istenilen her perspektiften, detay kaybı yaşanmaksızın temsil edilebilmiřtir.



Görsel 75 – Ankara Palas'ın Merdivenleri'nin ön çalışmalarından: Yapının teknik çizimi ve modelleme aşaması (Yazar tarafından üretilmiştir)



Görsel 76 - Ankara Palas'ın Merdivenleri'nin ön çalışmalarından: Yapının modelleme aşaması (Yazar tarafından üretilmiştir)

Kitabın görsel diline uyum sağlaması amacıyla modelleme sürecinde hibrit yöntemler benimsenmiştir. El çizimi dokusu, çizgi film tipi gölgelendirme teknikleri ve gerçekçi aydınlatma hesapları bir arada kullanılarak, mimari kesinlik ile grafik anlatının estetiği sentezlenmiştir (Görsel 77).



Görsel 77 - Ankara Palas'ın Merdivenleri'nin ön çalışmalarından: Görsel dilin oluşturulması (Yazar tarafından üretilmiştir)

Benzer bir yöntemle, hikâyenin anlatıcıları olan Yıldırım ve Ayşe'nin içinde bulunduğu tren vagonu da TCDD arşivlerindeki dönem trenleri incelenerek modellenmiştir (Görsel 78). Ankara Tren Garı ise aynı görsel dili sürdürmek adına arşiv fotoğrafları üzerinden hibrit tekniklerle yeniden inşa edilmiştir. Buna karşın, kitapta daha az görünen Eski Ankara Garı ve Mimar Kemalettin'in mezarı gibi yapılar, üç boyutlu modelleme tekniklerine başvurulmadan, ancak aynı görsel tutarlılığı koruyacak şekilde el çizimiyle ve belgeye dayalı olarak çizilmiştir (Görsel 79, Görsel 80).



Görsel 78 - Ankara Palas'ın Merdivenleri'nin ön çalışmalarından: TCDD Boğaziçi Treni iç mekân modellemesi (Yazar tarafından üretilmiştir)



Eşi Sabiha Hanım'ın çabalarına rağmen nereye taşındığı uzun süre bulunamıyor.

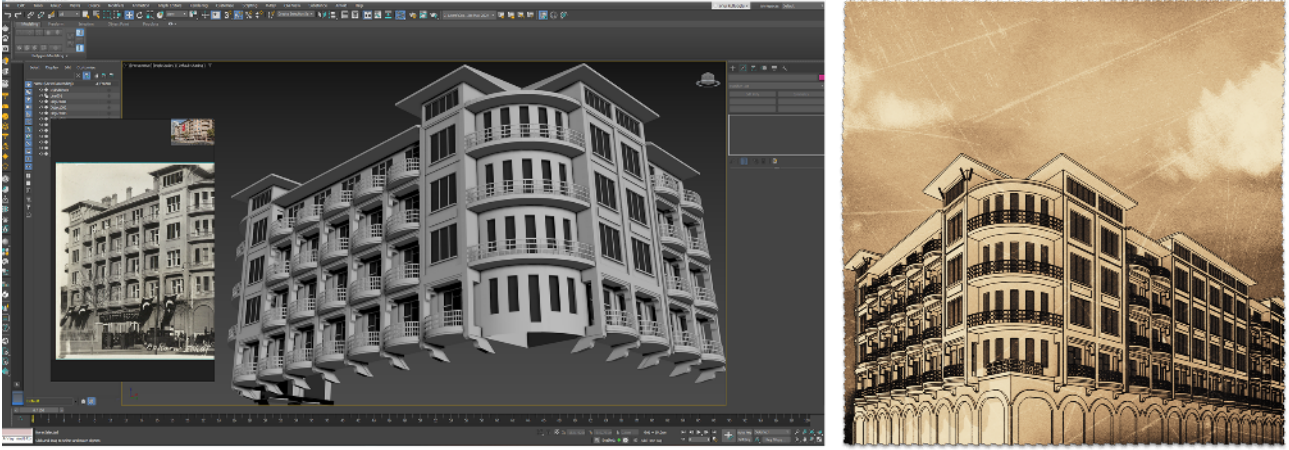
Görsel 79 - Ankara Palas'ın Merdivenleri'nin ön çalışmalarından: Mimar Kemalettin'in mezarı (Yazar tarafından üretilmiştir)



*Bu yol bakalım bizi nereye götürecektir.
Nerhalde şartiyede kalacağım. Üstün
yeni doğdu. Onları hemen getirmem doğru
almaz, hele bir düzenimiği kurayım da...*

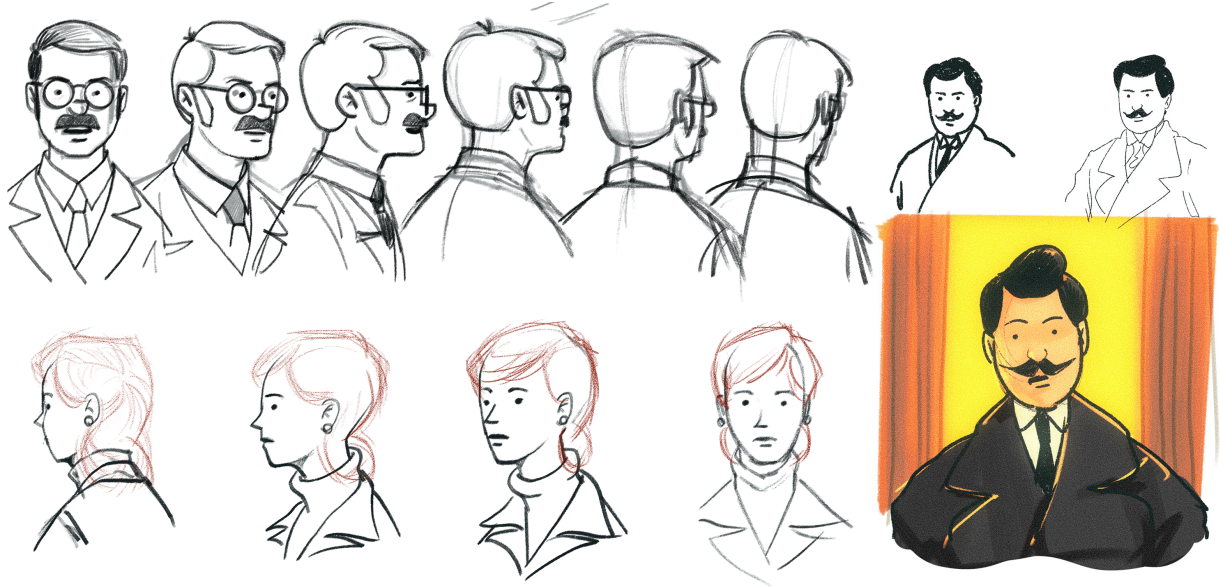
Görsel 80 - Ankara Palas'ın Merdivenleri'nin ön çalışmalarından: Eski Ankara Garı (Yazar tarafından üretilmiştir)

Bir sonraki bölümde işlevi detaylandırılacak olan "efemera paneller" için de özel bir hazırlık süreci işletilmiştir. Vakıf Hanları, Tayyare Apartmanları, Bebek Camii, Edirne Garı, Belvü Otel, Devlet Demiryolları İdare Binası, Vakıf Apartmanları, Gazi Eğitim Enstitüsü gibi yapılar modellenerek, ana panellerden ayrılan bir görsel dilde tasarlanmıştır (Görsel 81). Bu panellerin anlatıdaki yeri sonraki bölümde açıklanacaktır.



Görsel 81 – Ankara Palas'ın Merdivenleri'nde efemera panellerden bir örnek: Vakıf Apartmanları modeli ve kitaptaki hali (Yazar tarafından üretilmiştir)

Grafik romanın ana karakterlerinden Yıldırım, Mimar Kemalettin üzerine erken dönem ve kapsamlı akademik çalışmalarıyla öne çıkan Yıldırım Yavuz'dan ilhamla kurgulanmış; böylece grafik romanın araştırmacı karakteri ile mimarlık tarih yazımı arasında doğrudan bir bağ kurulmuştur. Ayşe karakteri ise genç bir edebiyat öğrencisi olarak, hem Yıldırım'ın aktardığı tarihsel bilgilerin diyalojik biçimde açılmasını sağlayan bir anlatı eşiği, hem de okurun metne girişini kolaylaştıran yönlendirici bir figür olarak işlev görmektedir. Mimar Kemalettin'in tarihsel kişiliğiyle birlikte bu iki kurmaca/yarı-kurmaca karakterin aynı görsel hazırlık sürecinde ele alınması, eserin yalnızca bir biyografik anlatı kurmadığını; tarihsel figür, araştırmacı özne ve çağdaş tanık arasında çok katmanlı bir ilişki ağı oluşturduğunu göstermektedir (Görsel 82).

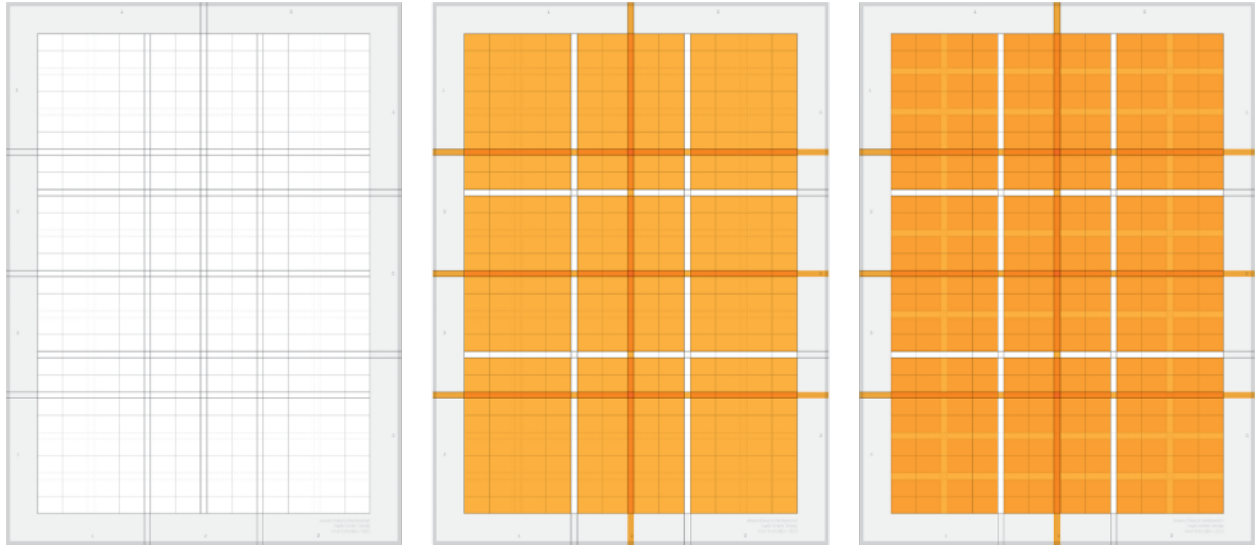


Görsel 82 – Ankara Palas'ın Merdivenleri için karakter tasarımı hazırlıkları: Yıldırım ve Ayşe karakterleri için eskizler (Yazar tarafından üretilmiştir)

Ankara Palas'ın Merdivenleri'nin anlatısal yoğunluğu, farklı tarihsel aktörlerin, belge parçalarının ve zamansal katmanların aynı kurgu içinde bir araya gelmesinden kaynaklanmaktadır. Ne var ki bu çoğulluk, ancak belirli bir biçimsel disiplin sayesinde dağılmadan okunabilir hâle gelir. Eserde anlatıyı taşıyan şey yalnızca diyaloglar ya da tarihsel referanslar değil; bu unsurların sayfa üzerinde nasıl konumlandırıldığı, hangi mekânsal odaklar etrafında toplandığı ve okuyucunun bakışını nasıl yönlendirdiğidir. Bu nedenle, anlatının içerik düzeyinde kurduğu ilişkiler ağının, yapısal ve biçimsel düzlemde hangi araçlarla düzenlendiğine bakmak gerekmektedir.

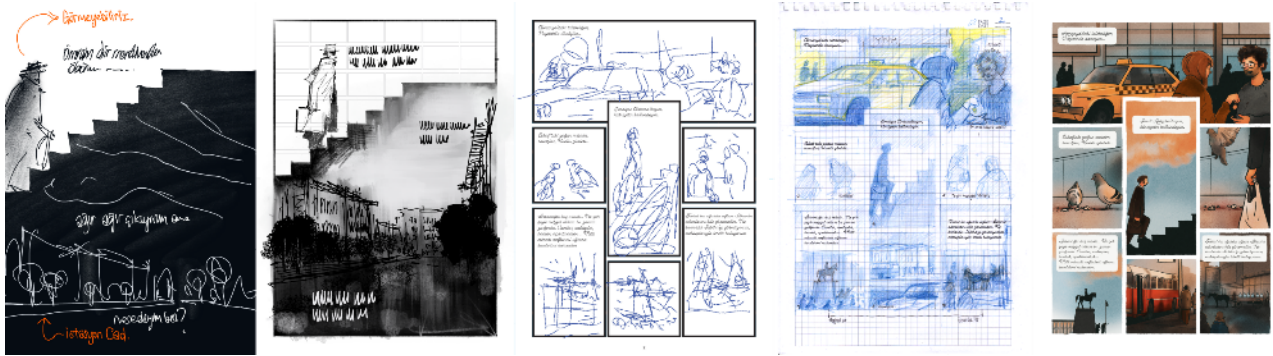
5.3.2. Yapısal ve Biçimsel Kurgu

Ankara Palas'ın Merdivenleri'nin tasarım sürecindeki ilk yapısal adım ızgara (grid) sisteminin kurgulanması olmuştur. Kompleks fakat okunabilir bir yapı oluşturmak adına üç farklı oran sistemi entegre edilmiştir: Sayfayı 2x4 ve 3x3 modüle ayıran ana kılavuzlar ile bunların en küçük ortak katı olan 6x12'lik bir alt ızgara sistemi eş zamanlı çalışmaktadır. Her bir kılavuz hattı aralıklara sahiptir. Bu matematiksel altyapı, kitap genelinde sayfa düzeninde orantısal bir ritim ve tutarlılık sağlamıştır (Görsel 83).



Görsel 83 – Ankara Palas'ın Merdivenleri sayfa düzeni için tasarlanan grid sistemi (Yazar tarafından üretilmiştir)

Grafik romanın bütüncül kurgusunda bir "üst-dil" oluşturabilmek amacıyla, tüm sayfaların eskizleri nihai çizimden önce defalarca revize edilmiştir. Bu süreç, sayfa düzeni ve panel diziliminin anlatı üzerindeki etkisini test etmek için kritiktir.

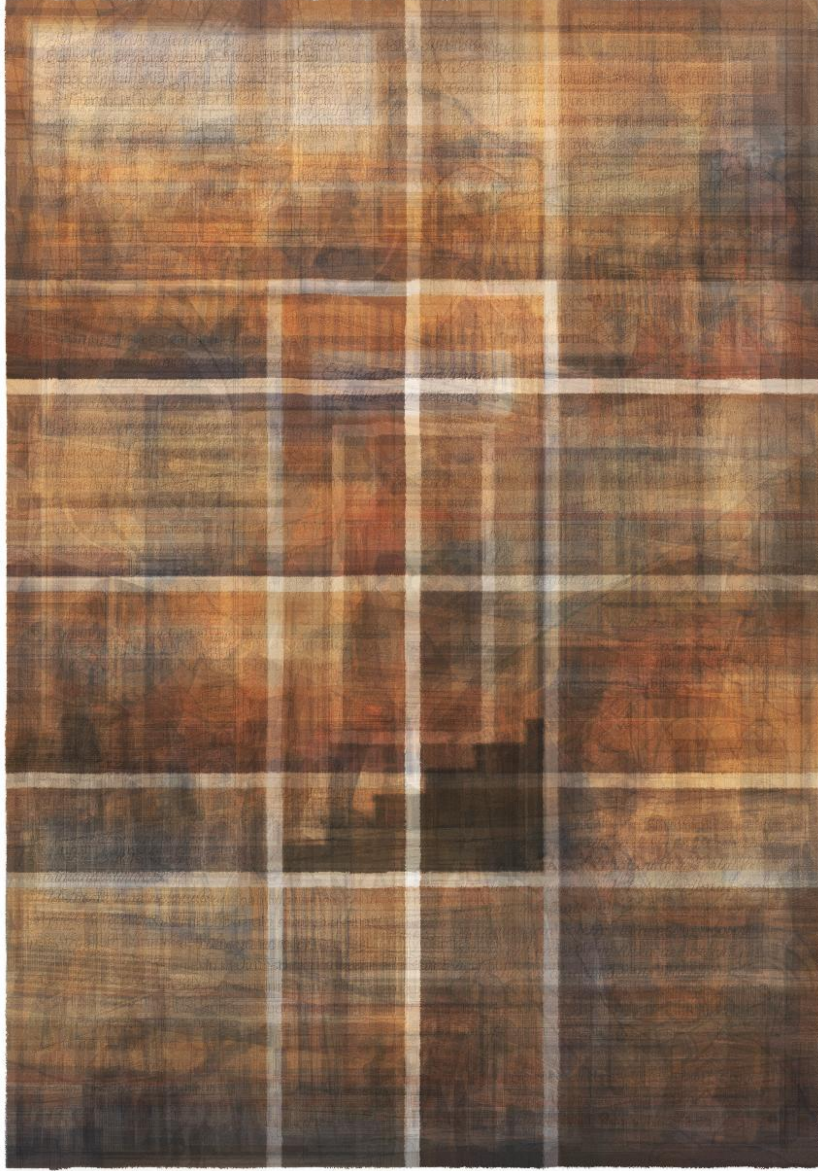


Tüm sayfalara bütüncül bir gözle bakıldığında, belirli kompozisyonların tekrar ettiği görülür (Görsel 84). Groensteen'in (2007) örgü olarak tanımladığı bu yapı, paneller arası doğrusal olmayan ilişkiler kurarak anlatıyı görsel bir ağa dönüştürür. *Ankara Palas'ın Merdivenleri*'nin tüm sayfaları dijital ortamda üst üste pozlandırıldığında, sayfa düzenini oluşturan ızgara sisteminin ötesinde, kitabın omurgası ortaya çıkar (Görsel 85).

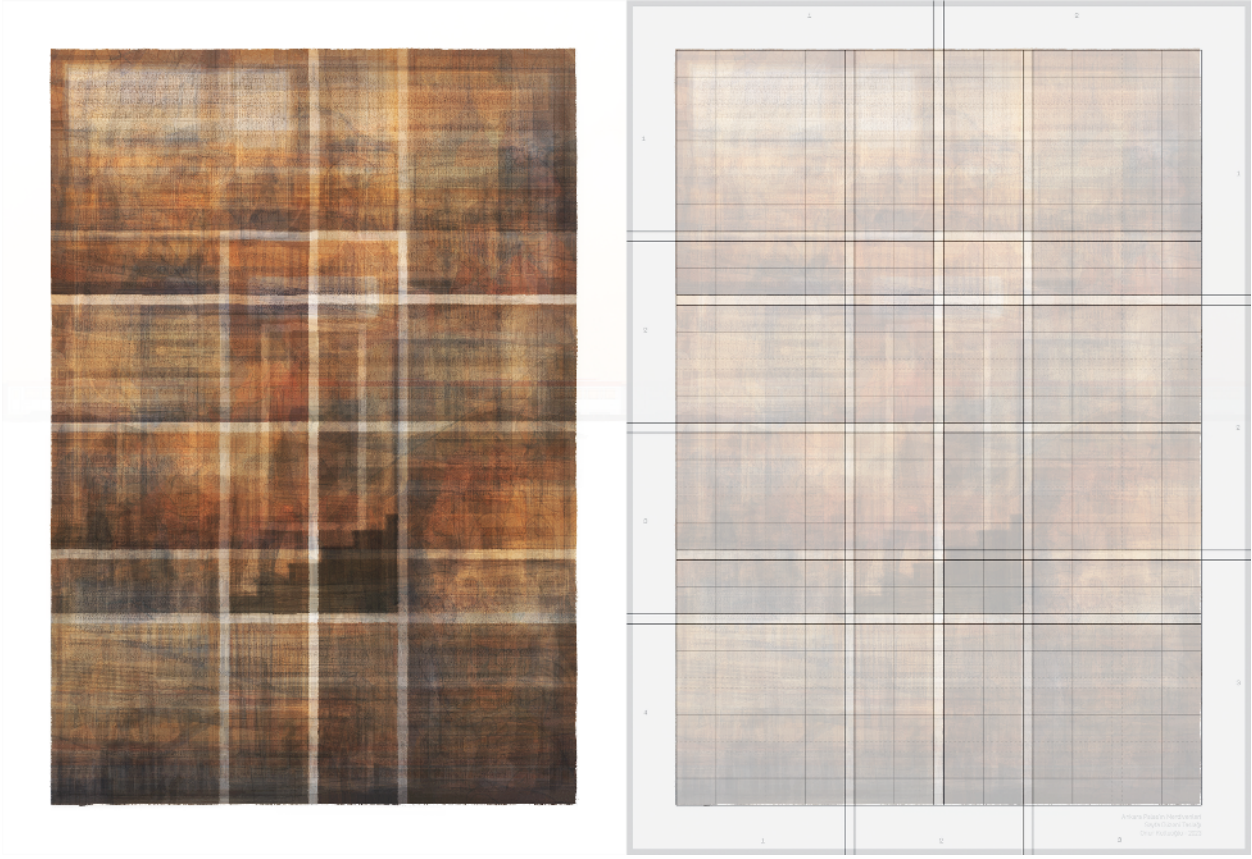


Görsel 84 – Ankara Palas'ın Merdivenleri – Tüm sayfaların eş zamanlı görünümü (Yazar tarafından üretilmiştir)

Görsel 64 incelendiğinde, panellerin içerikleri belirsizleşse de, kitap boyunca bire bir aynı koordinatlarda tekrar eden "merdiven silüetinin" üst üste binerek sayfanın merkezinde koyu bir leke/vurgu oluşturduğu görülmektedir. Grafik romanın merkezine yerleşen bu imge, hem sayfa hiyerarşisindeki hakimiyetiyle anlatıdaki başat rolünü vurgulamakta, hem de tekrar yoluyla oluşturduğu genel eklemlenme sayesinde, kitap boyunca ilerleyen parçalı anlatıyı birbirine bağlamaktadır.



Görsel 85 – Ankara Palas'ın Merdivenleri – Tüm sayfaların üst üste pozlanmış hali (Yazar tarafından üretilmiştir)



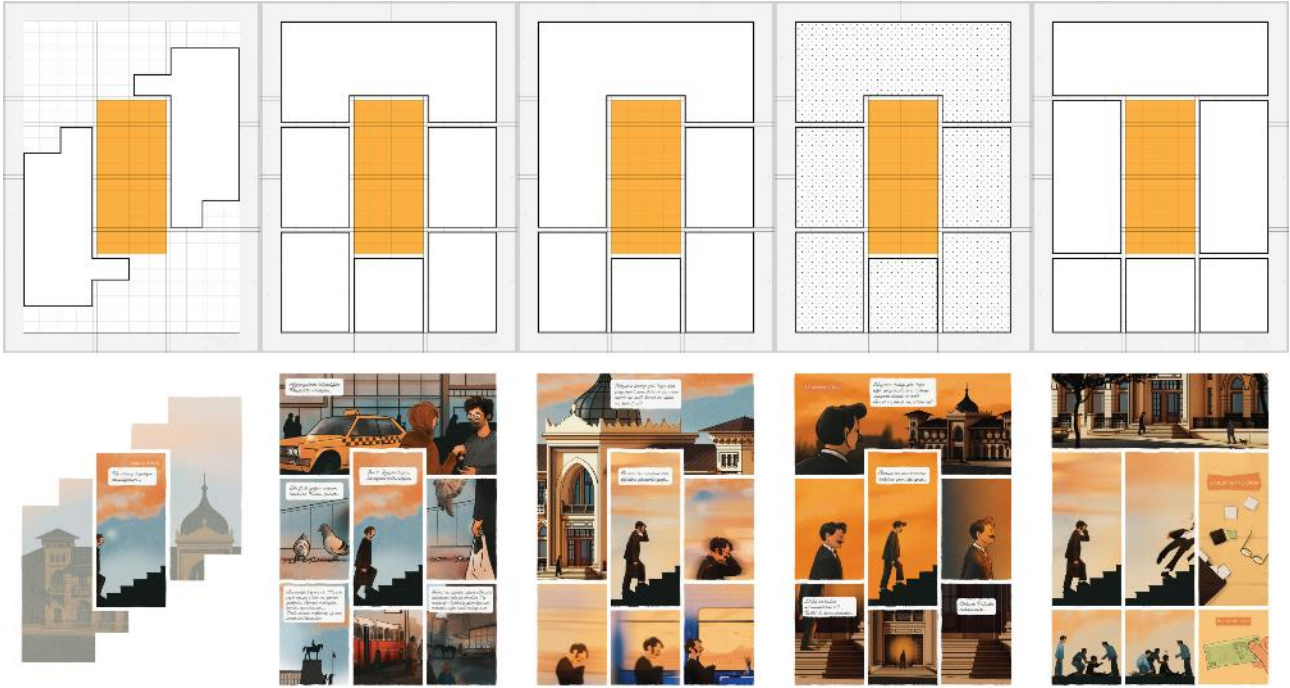
Görsel 86 – *Ankara Palas'ın Merdivenleri* – Tüm sayfaların üst üste pozlanmış hali ile gridin öne çıkışı.
(Yazar tarafından üretilmiştir)

Grafik romanın 1., 2., 3., 17. ve 20. sayfalarında (Görsel 87) tekrarlanan benzer sayfa düzenleri, senaryonun düğüm noktasını oluşturan spesifik bir anı dondurmak ve vurgulamak için ritmik bir araç olarak kullanılmıştır. Ankara-İstanbul tren yolculuğu, Mimar Kemalettin'in merdivenlerden çıkışı ve yaşanan bir baş dönmesi, kitap boyunca farklı tempolara yayılmış geniş bir hikâye gibi görünse de, aslında tüm kurgu tek bir anın genişlemesinden ibarettir.

İncelendiğinde görülecektir ki; ikinci sayfada merdivenleri çıkan Yıldırım'ın, Mimar Kemalettin'in düşüncelerini iç ses balonlarıyla okuması; merdivenlerde yaşanan baş dönmesiyle Yıldırım'ın kendini trende, henüz Ankara'ya varmamış bir zamanda bulması; ve Mimar Kemalettin'in merdiven çıkış karesinin aynı açıyla tekrar etmesi, zamanın çizgisel akışını bozan bir döngü yaratır. Bu zamanlar arası karmaşayı hizalayarak görsel düzlemde okuyucu için bir tutamak noktası oluşturan unsur, istikrarlı sayfa düzenidir. Panellerin yerleşimi, zaman dağılırken mekânı sabitleyerek anlatıyı ayakta tutar.

Tam da bu nedenle *Ankara Palas'ın Merdivenleri*, üçüncü bölümde tartışılan spatio-topik örgütlenmenin en açık uygulamalarından birini sunmaktadır. Burada panellerin anlamı yalnızca içeriklerinden değil, merkez/kenar ilişkilerinden, tekrar eden koordinatlarından, merdiven silüetinin sayfa hiyerarşisindeki ısrarlı geri dönüşünden ve belge panellerinin

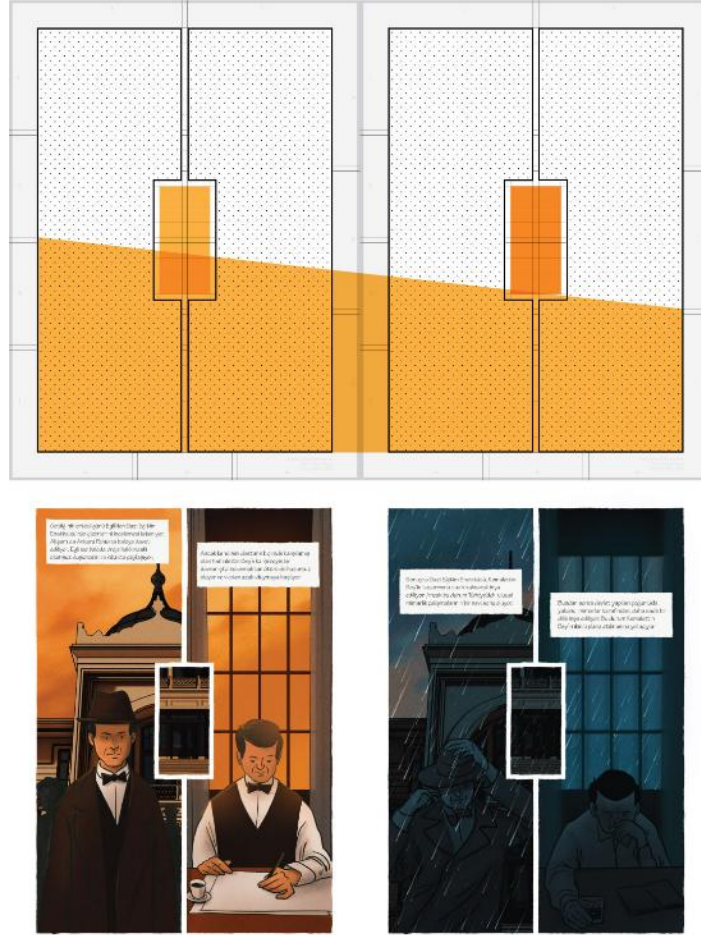
kurduğu eşiklerden türemektedir. Groensteen'in "örgü" kavramıyla düşünüldüğünde, eser doğrusal bir sekanslar dizisinden çok, sayfalar arasında yankılanan bir görsel ağ kurar; merdiven imgesi bu ağın hem düğüm noktası hem de dolaşımı yönlendiren omurgası hâline gelir (Groensteen, 2007). Böylece okur yalnızca bir hikâyeyi izlemez; farklı zaman katmanları, tanıklık biçimleri ve belge rejimleri arasında yön bulmak zorunda olduğu mekânsal bir okuma pratiğine davet edilir.



Görsel 87 – Ankara Palas'ın Merdivenleri'nde benzer sayfa düzenleri ve tekrar eden merdiven silüeti (Yazar tarafından üretilmiştir)

Grafik romanın 14. ve 15. sayfalarında, Ernst Egli'nin Mimar Kemalettin'e karşı hissettiği mesleki ve vicdani sorumluluk, yalnızca diyalog içeriğiyle değil, karakterin panel içindeki konumu ve panellerin karşılıklı iki sayfa üzerindeki yerleşimi aracılığıyla görselleştirilmiştir. Bu sekans, üçüncü bölümde tartışılan spatio-topik örgütlenmenin doğrudan bir örneğini sunar; çünkü burada anlam, yalnızca "ne anlatıldığı"ndan değil, aynı zamanda "nerede" ve "hangi görsel hiyerarşi içinde" anlatıldığından üretilmektedir. Karşılıklı iki sayfa, Fresnault-Deruelle'ün tarif ettiği anlamda lineer bir akıştan çok tabüer bir yüzey olarak işler; okur, Egli'nin giderek daha aşağıya yerleşen bedenini ve buna eşlik eden konuşma balonlarını tek tek panellerden bağımsız değil, bütün sayfa kompozisyonu içinde algılar. Başlangıçta daha dik, aydınlık ve üst kotta temsil edilen Egli'nin sekans boyunca kademeli biçimde aşağıya çekilmesi, onun anlatı içindeki etik ve mesleki sıkışmasını mekânsal bir düşüş olarak görünür kılar. Konuşma balonlarının da bu inişi tipografik olarak tekrar etmesi, panel içi yerleşim ile sayfa ölçeğindeki düzen arasında güçlü bir eklemlenme kurar. Böylece okur,

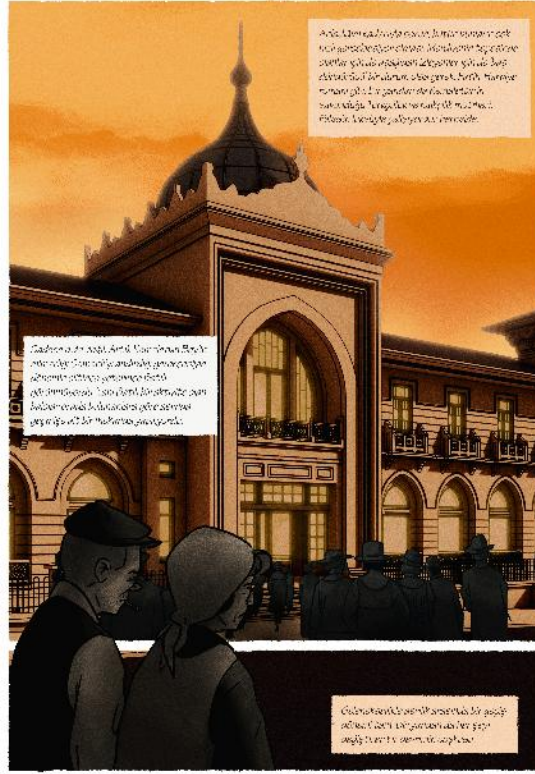
karakterin yaşadığı zorlanmayı yalnızca okumaz; sayfa üzerinde aşağı doğru yönlene bir görsel dolaşım içinde deneyimler. Bu yönüyle sekans, Gestalt bağlamında da anlamlıdır; çünkü dramatik gerilim, tekil imgelerden değil, iki sayfanın birlikte kurduğu parça-bütün ilişkisi ve düşey yönlene rejiminden doğmaktadır (Görsel 88).



Görsel 88 – Ankara Palas'ın Merdivenleri'nde, sayfa düzeninin ve sayfa içinde karakter yerleşiminin anlam üretimine bir örnek (Yazar tarafından üretilmiştir)

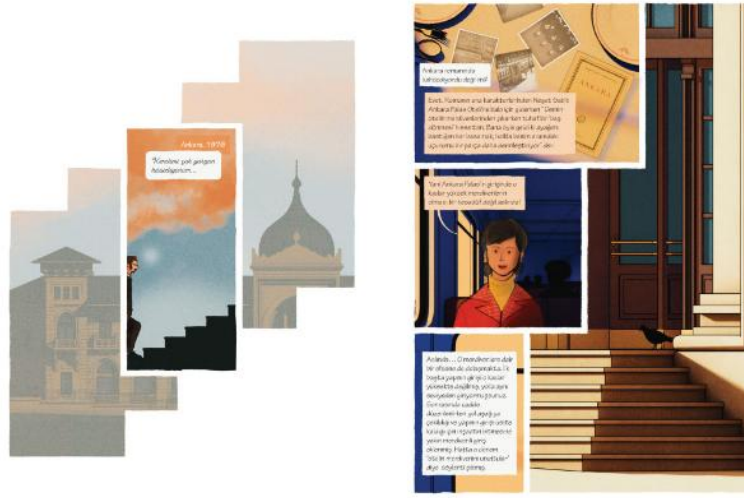
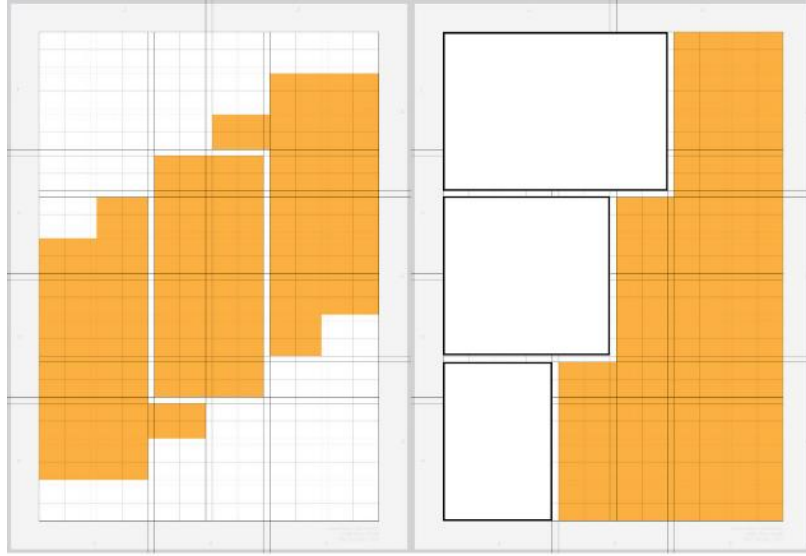
Sayfa 11'de, çizgi roman medyumunun yapısal boşluğu olan ve çoğunlukla zaman geçişlerini, eylem sürekliliğini ya da sekanslar arasındaki kopmayı imlemek için kullanılan aralık, bu sahnede işlev değiştirerek semantik bir ayıraca ve bir sınıra dönüşmektedir. Üçüncü bölümde tartışıldığı üzere aralık, yalnızca panelleri birbirinden ayıran nötr bir boşluk değil, anlam üretimine doğrudan katılan yapısal bir eşiği ifade eder; dolayısıyla burada da boşluk, zamansal bir geçişten çok toplumsal mesafenin görsel kuruluşunu üstlenmektedir. Ankara Palas'ın önünde toplanan davetliler ile onları dışarıdan izleyen figürler arasındaki sosyal ve fiziksel kopukluk, panel çerçevesinin çizim alanına sızmasıyla görünür kılınmış; tek bir kare içinde bütünleşebilecek bu sahne, araya bilinçli biçimde yerleştirilen beyaz boşluk aracılığıyla parçalanmıştır. Böylece aralık, fiziksel ayrımı gösteren teknik bir unsur

olmaktan çıkarak, dönemin sosyal katmanları arasındaki görünmez ama etkili sınırı somutlaştıran sınıfsal bir metafora dönüşür. Sayfanın bütününe bakıldığında ise bu ayrım lineer bir olay akışından çok tabüer bir karşıtlık olarak algılanır; okur sahneyi yalnızca soldan sağa okumaz, aynı zamanda aynı yüzey üzerinde yan yana duran fakat birleşemeyen iki toplumsal alan arasındaki gerilimi görsel olarak deneyimler. (Görsel 89).



Görsel 89 – Ankara Palas'ın Merdivenleri'nde panel yerleşiminin ve aralığın, anlatıya doğrudan katıldığı bir örnek (Yazar tarafından üretilmiştir)

Kitapta kullanılan merdiven formu ve yaşanan baş dönmesi, yalnızca fiziksel bir eylem değil, aynı zamanda Birinci Ulusal Mimarlık döneminin ve Kemalettin'in kariyerinin bir alegorisidir. Merdiven, bir yandan modernleşme projesinin "yükselme" arzusunu ve Cumhuriyet'in idealist inşasını temsil ederken; diğer yandan bu hızlı çıkışın yarattığı baş dönmesi, dönemin mimarlarının yaşadığı kültürel ve politik oryantasyon bozukluğunu imler. Merdiven silüetinin, sayfa düzeninden rol çalmadan, ancak kaçınılmaz bir biçimde (örneğin giriş sayfası ve 10. sayfa) sayfa mimarisine sızması, bu tarihsel yükün yapısal bir baskı olarak kurguya dahil edilmesidir (Görsel 90)



Görsel 90 – Ankara Palas'ın Merdivenleri'nde merdiven formunun sayfa düzenine etkisi (Yazar tarafından üretilmiştir)

Grafik roman boyunca, görsel anlatıyı zenginleştirmek ve okuyucunun hikâyeyi takip etmesini kolaylaştırmak amacıyla, çizim tekniklerinin yanı sıra tipografik unsurlar da etkin birer anlatı bileşeni olarak kurgulanmıştır. Senaryonun yapısı gereği, ana anlatıcı karakterler olan Yıldırım ve Ayşe, mekânsal olarak çoğunlukla sabit bir konumda (tren vagonunda) yer almakta; okuyucu farklı zaman dilimlerini bu iki karakter arasındaki diyalog aracılığıyla izlemektedir.

Bu sabit mekânsal kurguyu çeşitlendirmek ve karakterler arasındaki ayrımı görsel düzlemde belirginleştirmek amacıyla, özelleşmiş panel ve konuşma balonu tipolojileri geliştirilmiştir. Anlatıcı figürlerin her karede görünmesine gerek kalmadan, konuşanın kimliğinin anlaşılabilmesi için balon tasarımları ve yazı karakterleri üzerinden sistematik bir ayrıştırma stratejisi benimsenmiştir.

Bu bağlamda, diyalogu sürdüren Yıldırım ve Ayşe karakterleri için aynı formda ve aynı yazı tipine sahip konuşma balonları kullanılmıştır. Bu karakterlerin konuşma metinlerinde, mimarlık tarihi anlatısına doğrudan bir gönderme niteliği taşıyan Tekton Pro yazı ailesi tercih edilmiştir. Tekton Pro, mimari çizim ve konstrüksiyon literatürünün temel referans isimlerinden Francis D. K. Ching'in el yazısının dijitalleştirilmesiyle oluşturulmuş bir tasarıma sahiptir. Bu tipografik tercih, karakterlerin akademik ve mimari kimliklerini yalnızca içerik düzeyinde değil, görsel düzlemde de temsil etmeyi amaçlamaktadır.

Buna karşılık, Yıldırım ve Ayşe'nin konuşma balonlarından biçimsel olarak keskin biçimde ayrılan üçüncü bir tipoloji, Mimar Kemalettin'in iç sesi ve konuşmalarını aktarmak için kullanılmıştır. Bu balonlarda, daha yuvarlak hatlara sahip, el yazısını taklit eden ve konvansiyonel okunabilirlik ilkelerinden bilinçli olarak uzaklaşan bir yazı karakteri tercih edilmiştir. Okuma sürecini yavaşlatan bu öznel tipografi, okuyucunun metinle kurduğu ilişkiyi bilinçli biçimde zorlaştırarak algısal bir mesafe üretmeyi hedefler. Okunaklıktan verilen bu bilinçli ödün, Yıldırım ve Ayşe'den tarihsel olarak daha uzakta, farklı bir dil ve düşünce evrenine (Osmanlı ve erken Cumhuriyet dönemine) ait olan Mimar Kemalettin'in sesindeki başkallığı ve zamansal mesafeyi vurgulamak üzere tasarlanmıştır.

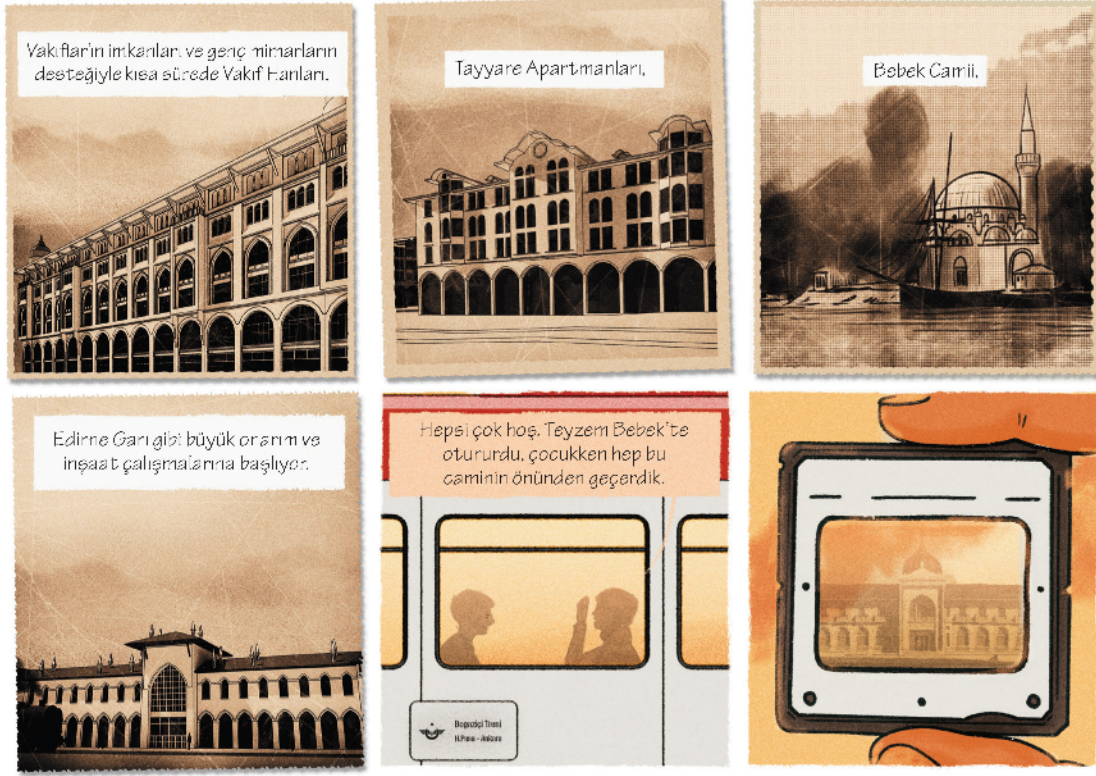
Bu tipografik stratejinin anlatısal işlevi, kitabın giriş bölümündeki ilk üç sayfada somutlaşmaktadır. Görsel düzlemde panellerde Yıldırım karakteri izlenirken, okunan metnin aslında Mimar Kemettin'in düşüncelerine ait olduğu, bu tipografik ayırım sayesinde okuyucuya sezdirilmektedir. Böylece metin ile imge arasında kurulan bilinçli gerilim, okuyucuyu çok katmanlı ve aktif bir okumaya yönlendirir (Görsel 91).



Görsel 91 – Ankara Palas'ın Merdivenleri'ndeki farklı balon tipleri (Yazar tarafından üretilmiştir)

Karakterler arasındaki geçişler, konuşma balonlarının tasarımı ve tipografik farklılaşma yoluyla sağlanırken; zaman dilimleri arasındaki geçişler, kullanılan renk paletleri aracılığıyla kurgulanmıştır. Grafik romanda anlatıcıların bulunduğu şimdiki zaman düzleminde, ana renklerin baskın olduğu daha serbest ve polikromatik bir renk kullanımı tercih edilmiş; belirli bir renk kısıtlamasına gidilmemiştir. Buna karşılık, Mimar Kemalettin'in geçmişine ait paneller, sabit ve sınırlı bir renk rejimi içerisinde ele alınmıştır. Paneller arasındaki bu bilinçli karşıtlık sayesinde, zaman katmanları arasındaki ayrımın okuyucu tarafından sezgisel ve hızlı biçimde algılanması hedeflenmiştir.

Kullanılan üçüncü panel tipi ise efemeraların doğrudan yer aldığı panellerden oluşmaktadır. Bu panellerin temel amacı, tarih arařtırmacısının ana anlatıya doğrudan dâhil olduğu senaryo yapısına ek bir katman ekleyerek, arařtırma sürecinde elde edilen belge ve dokümanların görsel anlatının asli bir parçası hâline gelmesini sağlamaktır. Böylece, projenin temelinde yer alan alternatif tarihyazımı pratiđi yalnızca anlatı düzeyinde deđil, biçimsel olarak da görünür kılınmaktadır. Yıldırım karakterinin senaryo içerisinde çantasından çıkararak Ayşe'ye gösterdiđi fotoğraflar ve yazılı belgeler, grafik roman sayfasında özgünlerine sadık kalınarak çizilmiş ve doğrudan yerleştirilmiştir. Bu yaklaşım, okuyucuyu belgeleri dinleyen karakterle aynı konuma yerleştirerek, anlatıya tanıklık etme hissini güçlendirmektedir.



Görsel 92 – Ankara Palas'ın Merdivenleri'nde "efemera panel" örnekleri (Yazar tarafından üretilmiştir)

Grafik romanın 16. sayfasında, hikâye akışı içerisinde masada birikmeye başlayan belgeler ve fotoğraflar, Mimar Kemalettin'in merdiven sahnesine geçiş için bir eşik unsuru olarak kullanılmıştır. Hikâye sırasında bir tünele giriş sahnesi ile Mimar Kemalettin'in kendi yaşam öyküsünün içinden geçişi, yan yana yerleştirilen iki panel aracılığıyla ilişkilendirilmiş ve bu paralellik üzerinden anlamsal bir bütünlük kurulmuştur. Bu geçiş karesinde kullanılan renkler, diğer panellere kıyasla daha az belirgin olmakla birlikte farklılaşmaktadır. Trende baskın olarak kullanılan açık sarı tonların, geçmişi temsil eden panellerdeki turuncu renge doğru evrilmesi, zamanlar arası geçişin kromatik düzlemde de okunabilir olmasını sağlamaktadır (Görsel 93).



Görsel 93 – Ankara Palas'ın Merdivenleri'nde efemera paneller ile karakterler ve zamanlar arasındaki geçişin temsili (Yazar tarafından üretilmiştir)

Ankara Palas'ın Merdivenleri örneği üzerinden yürütülen bu analiz, grafik roman mecrasının yalnızca metin ve imgenin yan yana geldiği statik bir yüzey olmadığını; mimari ilkeler doğrultusunda kurgulanan, dinamik ve mekânsal bir sistem olarak işlediğini ortaya koymaktadır. Yapısal bir omurga işlevi gören grid sistemi; zamanı ve mekânı ayıran ya da birleştiren panel aralıkları; tarihsel katmanları kodlayan renk rejimleri ve karakter kimliklerini yansıtan tipografik tercihler, eserin salt estetik yüzey öğeleri olmanın ötesine geçerek anlatıyı taşıyan arkitektonik bileşenlere dönüşmektedir.

Mimar Kemalettin'in trajedisi ve Ankara Palas'ın dönüşüm süreciyle temsil edilen içerik ile sayfa düzeninin ürettiği görsel ritim arasındaki bu diyalektik ilişki, grafik anlatıyı bir temsil problemi olmaktan çıkararak sayfa üzerinde kurulan mekânsal bir sistemin tasarımı meselesine dönüştürmektedir. Sayfalar arasında kurulan çizgisel olmayan görsel ağlar ve

panellerin oluşturduğu genel eklemlenme sistemi, okuyucuya pasif bir izleme deneyimi sunmak yerine, tarihsel bilginin bizzat inşa edildiği ve mekânsal olarak deneyimlendiği etkin bir okuma süreci üretmektedir. Bu çalışma, mimarlık tarihi anlatısı bağlamında grafik romanın yalnızca bilginin aktarıldığı bir araç değil; biçim ve içeriğin sürekli olarak birbirini dönüştürdüğü, yapısal bir bütünlük içinde işleyen bir saha olduğunu somut biçimde ortaya koymaktadır.

Opera'nın Hayaleti ve Ankara Palas'ın Merdivenleri üzerine yapılan bu iki çözümleme birlikte değerlendirildiğinde, grafik romanın mimarlığı yalnızca konu edinmediği; onu anlatsal düzen, sayfa kompozisyonu ve okuyucu dolaşımı üzerinden yeniden kurduğu açıkça görülmektedir. Her iki eser de mimari yapıyı pasif bir öge olmaktan çıkarıp anlatının yönlendirici bir bileşeni hâline getirirken, tarihsel malzemenin nasıl seçileceği, katmanlaştırılacağı ve deneyimleneceği sorularını da biçimsel düzeyde yanıtlamaktadır. Böylece tezin önceki bölümlerinde kuramsallaştırılan arkitektonik yaklaşım, bu bölümde somut örnekler üzerinden sınanmış; grafik romanın kendine özgü mekânsal mantığının mimarlık tarihi anlatısı için üretken bir model sunduğu gösterilmiştir. Sonuç bölümünde bu bulgular, tezin genel savı açısından topluca değerlendirilecektir.

Bu iki vaka birlikte okunduğunda, üçüncü bölümde ortaya konan temel sav güçlenmektedir: Grafik roman, mimarlığı yalnızca temsil eden bir araç değil, kendi içinde arkitektonik bir mantıkla işleyen bir üretim alanıdır. Opera'nın Hayaleti'nde bu mantık, yapısal bütünlüğün kurulması ve çözülmesi üzerinden; Ankara Palas'ın Merdivenleri'nde ise çok katmanlı bir eklemlenme, belge dolaşımı ve yönlendirilmiş okur hareketi üzerinden görünür hâle gelmektedir. Her iki eserde de anlam, yalnızca anlatılan tarihsel olaylardan değil, o olayların sayfa üzerinde nasıl dağıtıldığı, birbirine nasıl bağlandığı ve okura hangi dolaşım rejimi içinde deneyimletildiğinden doğmaktadır.

SONUÇ

Bu çalışma, grafik romanın mekânsal kapasitesini ve mimarlıkla kurduğu yapısal ilişkiyi açıklamayı amaçlayarak başlamıştır. Tezin temel problemi, grafik romanın mimari mekânı nasıl temsil ettiği sorusundan daha geniş bir çerçevede, grafik romanın bizzat nasıl mekânsal bir düşünme, düzenleme ve deneyimleme pratiği olarak işlediğini ortaya koymaktır. Bu bağlamda tez, grafik romanların mimarlığı yalnızca konu edinen, betimleyen ya da popülerleştiren araçlar olmadığını; mekânsal deneyimlerin yorumlanması, tasarlanması ve aktarılmasında güçlü bir temsil ve anlatı sistemi sunduğunu savunmuştur. Plan, kesit, görünüş ve aksonometrik görünüş gibi temel mimari çizimler, mekâna ilişkin ölçülebilir, soyut ve teknik bilgiyi yüksek doğrulukla aktarabilse de zaman, hareket, bellek, öznel konumlanma ve deneyim gibi boyutları sınırlı biçimde taşıyabilmektedir. Grafik roman ise sayfa düzeni, panel sürekliliği, ritim, tekrar, boşluk, kadraj ve ardışıklık aracılığıyla mekânı yalnızca görünür kılmaz; onu zamansallaştırır, dolaşıma açar ve yaşantısal bir oluş olarak kurar. Bu nedenle çalışma boyunca ileri sürülen temel argüman, grafik romanın mimari temsilin sınırlarını genişleten; durağan nesne bilgisini olay, hareket ve deneyim boyutlarıyla bütünleştiren özgül bir anlatı mecrası olduğudur.

Tezin kuramsal bölümleri, bu iddiayı desteklemek üzere grafik romanın ontolojisini mekânsal ve mimari kavramlar üzerinden yeniden düşünmeyi amaçlamıştır. Bu noktada ilk önemli sonuç, grafik roman sayfasının basitçe panellerin toplamından oluşan nötr bir yüzey olmadığı, kendi iç gerilimleri, hiyerarşileri ve dolaşım mantığı bulunan arkitektonik bir sistem olarak kavranması gerektiğidir. Arnheim'ın görsel algıya ilişkin yaklaşımının gösterdiği gibi, görme eylemi pasif bir kayıt değil, parçaları bir bütün içinde örgütleyen etkin bir inşa sürecidir; bu nedenle bir sayfa, tekil panellerin aritmetik toplamı olarak değil, onlardan niteliksel olarak farklı bir bütün olarak algılanır (Arnheim, 2020). Grafik roman sayfası da aynı biçimde, boyutları, aksları, görsel ağırlıkları, yoğunluk ve boşluk dağılımlarıyla okuyucunun önünde bir tür mekânsal iskelet olarak belirir. Bu saptama, *planche* kavramının neden yalnızca “sayfa” değil, paneller, aralıklar, kenar boşlukları, tipografi ve kompozisyonun oluşturduğu ilişkiyel bir bütün olduğunu da açıklar. Dolayısıyla grafik romanın temel birimi panel değil, paneli de içine alan bu bütüncül düzenlemedir.

Buradan hareketle tezin ikinci önemli kuramsal sonucu, grafik romanın tektonik mantığının özellikle paneller arasındaki aralıklarda, yani aralıklarda görünür hâle geldiğidir. Mimarlık kuramında tektonik, yalnızca yapım tekniği değil, parçaların birleşme biçimi ve insanın kendi mantığını görünür kılma kapasitesi olarak düşünülür; Frampton'ın ifadesiyle bu, “inşanın

şiiresselliđi”dir (Frampton & Cava, 1995, p. 27). Bu tezde, paneller arası boşlukların da benzer şekilde yalnızca ayırıcı deđil, bađlayıcı bir işleve sahip olduđu; anlatsal sürekliliđi, sıçramayı, kırılmayı ve ritmi kuran eklemeler gibi işlediđi ileri sürülmüştür. Eđer panel bir taşıyıcı eleman ise, aralık bu elemanlar arasındaki düđüm noktasıdır. Anlam, yalnızca panellerin içinde deđil, bu panellerin birbirine nasıl bađlandıđında da oluşur. Böylece grafik romanın tektoniđi, çizilmiş olan kadar çizilmemiş olanda, gösterilen kadar sezdirilen aralıkta kurulmaktadır. Bu sonuç, çizgi romanın anlamsal üretimini yalnızca imge içeriđiyle deđil, birleştirmeye mantıđıyla okumayı mümkün kılar.

Kuramsal çerçevenin üçüncü ana bulgusu, grafik romanda zamanın sinemadaki gibi çizgisel bir akış olarak deđil, mekânsallaşmış bir düzende deneyimlenmesidir. Fresnault-Deruelle’ün çizgi romanı lineer ve tabüeller boyutları arasında düşünmesi burada belirleyici olmuştur. *Planche* eşzamanlı olarak görülebilen mekânsal bir alan, yani tabüeller bir yüzey üretir (Fresnault-Deruelle, 1976). Groensteen’in *spatio-topia* kavramsallaştırması bu saptamayı daha da sistematikleştirerek, anlatının boş bir yüzeye sonradan yerleştirilmediđini; sayfa boyutu, panel ızgarası, bant sayısı ve yerleşim kararlarıyla baştan mekânsal olarak örgütlendiđini gösterir (Groensteen, 2007). Bunun sonucu olarak grafik romanda zaman, birbirini silen anlardan oluşmaz; aynı yüzeyde birlikte var olur. Okuyucu bir panelden diđerine ilerlemekle kalmaz; geri döner, sıçrar, karşılaştırır, bekler, yoğunlaşır ve sayfayı bir tür harita gibi tarar. Bu nedenle grafik romandaki okuma, yalnızca kronolojik deđil, aynı zamanda topolojik bir harekettir. Dittmer ve Latham’ın vurguladıđı gibi, grafik anlatıda zaman ile mekân okurun ilişki kurma pratikleri içinde birlikte üretilir; anlatı, okuma eylemiyle yeniden topolojik olarak kurulur (Dittmer & Latham, 2015). Böylece tez, grafik romanda zamanın mekânsallaşmasının mecranın ontolojik bir özelliđi olduđu sonucuna varmıştır.

Kuramsal tartışmaların ulaştıđı bir diđer temel sonuç, mimari öğelerin grafik romanda edilgen bir dekor ya da arka plan deđil, aktif anlatı arayüzleri olarak işlemedir. Plan, kesit, aksonometrik görünüş, merdiven, pencere, koridor, eşik, cephe ya da boşluk gibi unsurlar, temsil ettikleri bina ya da sahneye sınırlı kalmaz; sayfa düzeninin hiyerarşisini, ritmini ve okuma güzergâhını kuran yapısal araçlara dönüşür. Bu bakımdan mimarlık ile grafik roman arasındaki ilişki, “çizgi roman mimarlıđı anlatır” düzeyinde deđil; “grafik roman, mimari düşünme biçimlerine benzer bir örgütlenme mantıđıyla çalışır” düzeyinde kurulmalıdır. Burada savunulan şey, iki alanın özdeşliđi deđil; parçaların sistem içinde düzenlenmesi, sınırların tanımlanması, dolaşımın yönlendirilmesi ve bütünün eklemeler aracılıđıyla kurulması bakımından ortak bir analitik zemine sahip olmalarıdır. Mimarlık bu tezde, grafik

romanı açıklamak için kullanılan bir metafor değil, mecranın uzamsal mantığını formüle etmeye yarayan disiplinler bir kavramsal çerçeve olmuştur.

Bu kuramsal çerçeve, tezin uygulama ve vaka incelemelerinde somut olarak sınanmış ve doğrulanmıştır. *Çizgilerle Modern Türkiye Mimarlığı* projesi kapsamında analiz edilen *Opera'nın Hayaleti* ve *Ankara Palas'ın Merdivenleri*, grafik romanın biçim ile içerik arasında sabit bir uygunluk üretmediğini; aksine, bu ikisini birbirini sürekli dönüştüren dinamik bir sistem içinde bir araya getirdiğini göstermiştir. Bu iki çalışma, mimarlık tarihinin grafik roman yoluyla anlatılmasının yalnızca yeni bir sunum biçimi olmadığını; aynı zamanda tarihsel malzemenin biçimsel olarak yeniden düşünülmesini gerektiren tasarımsal bir süreç olduğunu ortaya koymuştur.

Opera'nın Hayaleti örneğinde, Mimar Şevki Balmumcu'nun trajedisi ile Ankara Sergi Evi'nin Ankara Opera Binası'na dönüştürülmesi süreci, yalnızca diyaloglar ya da olay akışı üzerinden değil, sayfanın yapısal kurgusu üzerinden mekânsallaştırılmıştır. Bu çalışmanın en çarpıcı sonucu, ızgara sisteminin durağan bir düzen şeması olmaktan çıkıp anlatının psikolojik ve tarihsel gerilimlerini taşıyan bir omurgaya dönüşmesidir. Sepya panellerle kurulan görece düzenli şimdi zamanı ile Balmumcu'nun biyografisini taşıyan mavi-mor paneller arasındaki fark, yalnızca bir renk değişimi değil, aynı zamanda yapısal kararlardaki farklılaşmadır. Geçmiş taşıyan panellerin giderek gridden kopup dağılması, mimarın yaşamındaki kırılmanın sayfa strüktürüne doğrudan yansımadır. Buna ek olarak hayalet kareler, hem çizgisel akışı kesintiye uğratan hem de kaybedilen mimari öğeleri ve bastırılmış tarihsel belleği görünür kılan özel bir araç olarak çalışır. Böylece anlatıda tek hayaletin Balmumcu olmadığı; kimliği dönüştürülmüş, parçaları silinmiş ve başka bir rejime zorla eklenmiş yapının da bir hayalet olarak geri döndüğü gösterilmiştir. Bu sonuç, mimarlık tarihindeki yapısal dönüşümlerin grafik romanda yalnızca olgusal bilgi olarak değil, mekânsal kayıp, travma ve yankı olarak da temsil edilebildiğini ortaya koyar. Üstelik eserin başlangıçta leporello formatında düşünülmesi ve tüm sayfaların birlikte görünümüne dayalı tasarım mantığı, tabüleri okumanın yalnızca tek tek sayfalarda değil, kitabın bütününde de işlediğini göstermiştir. Başka bir deyişle, tarihsel dönüşüm yalnızca anlatılmamış; kitabın bütünü boyunca dolaşılacak mekânsal bir deneyime çevrilmiştir.

Ankara Palas'ın Merdivenleri ise farklı bir yapısal ilke üzerinden benzer bir sonuca ulaşmaktadır. Bu çalışmada merdiven, yalnızca anlatının konusu olan yapıya ait bir eleman değil, bütün eserin kurucu omurgasıdır. Mimar Kemalettin'in hikâyesi, yükselme, duraklama, iniş ve geri çağırılma motifleriyle birlikte merdiven metaforunda yoğunlaşırken, okur da sayfa

üzerinde benzer bir iniş-çıkış ritmi içinde yönlendirilir. Tipografik farklılıklar, konuşma balonu türleri ve belge parçalarının doğrudan anlatıya katıldığı efemera panelleri, yalnızca bilgi çeşitliliği yaratmaz; farklı ses rejimlerini ve zaman katmanlarını birbirinden ayırarak anlatının mimari kesitini görünür kılar. Özellikle efemera panellerinin geçiş eşiği olarak kullanılması, arşiv malzemesinin anlatıya dışsal bir dipnot olmaktan çıkıp yapısal bir bileşen hâline gelmesini sağlamıştır. Belgeler, fotoğraflar ve renk geçişleri, okurun bir anlatıdan diğerine, bir zamandan diğerine geçişini yalnızca açıklamaz; bu geçişi sayfa üzerinde deneyimlerir. Böylece *Ankara Palas'ın Merdivenleri*, grafik romanın belgesel malzemeyi dramatik kurgu içinde eritme gücünü ve mimari öğeyi biçimsel bir taşıyıcıya dönüştürme kapasitesini açık biçimde ortaya koyar.

Bu vaka analizlerinden çıkan ortak sonuç, grafik roman mecrasında içerik ile biçimin birbirine sonradan eklenen iki ayrı düzlem olmadığıdır. Tam tersine, tarihsel anlatının ne olduğu ile nasıl kurgulandığı birbirini sürekli belirlemektedir. Balmumcu'nun travması gridin çözülmesiyle; Kemalettin'in hikâyesi eser boyunca tekrar eden imgeler ve sayfa düzeniyle; belge ile kurmacanın ilişkisi efemera panelleriyle; zaman katmanları ise renk, ritim ve panel tipleriyle anlatıya çevrilmiştir. Bu nedenle grafik roman, mimarlık tarihini resimleyen bir araç değil; tarihsel malzemeyi yeniden düzenleyen, yapılandıran ve deneyimlenebilir kılan bir tasarım sistemidir.

Tezin önemli katkılarından biri de buradan hareketle mimarlık tarihyazını için alternatif bir metodolojik zemin önermesidir. Geleneksel mimarlık tarihi çoğu zaman büyük anlatılar, üslup dönemleri, kanonik yapılar ve nesnel ölçütler etrafında örgütlenir. Bu yaklaşım, kuşkusuz disiplinin kurumsal bilgisini üretmede önemlidir; ancak yapının insanla, travmayla, gündelik hayatla, çatışmayla ve kurmaca ile kurduğu ilişkileri sıklıkla arka plana iter. Oysa grafik roman, çoğulculuğa, mikro anlatılara ve öznel deneyime açılan yönleriyle uyumlu biçimde, mimarlık tarihini başka türlü kurmayı mümkün kılar. *Çizgilerle Modern Türkiye Mimarlığı* projesinin gösterdiği üzere, yapı yalnızca tarihin sahnesi değil, olayların ve duygulanımların etkin taşıyıcısıdır; mimar yalnızca isim ve biyografi değil, tarihsel süreçler içinde kırılan, direnç gösteren ya da silinen bir özne olarak görünür hâle gelebilir. Arşiv belgeleri, planlar, eskizler, fotoğraflar ve efemera, akademik bir dipnot rejiminin parçası olarak değil, anlatının iç dokusuna katılan maddeler olarak yeniden işlenebilir. Böylece grafik roman, hem akademik bir perspektif sunar hem de mimarlık tarihini daha geniş kitleler için erişilebilir, okunabilir ve deneyimlenebilir kılar.

Sonuç olarak bu tez, grafik romanı mimarlıkla dışarıdan ilişkilendirilen bir temsil türü olarak değil, kendi başına arkitektonik ve tektonik özellikler taşıyan, mekânsal mantığı olan bir anlatı sistemi olarak kavramsallaştırmıştır. Teorik tartışmalar, grafik roman sayfasının Gestalt ilkeleri doğrultusunda bütüncül bir yapı oluşturduğunu; panel dizilerinin tektonik bir eklem gibi işlediğini; zamanın *spatio-topik* düzende mekânsallaştığını; mimari öğelerin ise edilgen arka plan değil, anlatıyı kuran aktif arayüzler olduğunu göstermiştir. Vaka analizleri bu savları pratiğe taşıyarak, *Opera'nın Hayaleti* ve *Ankara Palas'ın Merdivenleri* örneklerinde biçimsel kararların tarihsel içeriği nasıl kurduğunu açığa çıkarmıştır. Böylece grafik romanın, mimarlık tarihini yalnızca yeniden anlatan değil, yeniden kuran bir medyum olduğu ortaya konmuştur.

Bundan sonraki çalışmalar açısından bakıldığında, bu tezin açtığı zemin pek çok yeni araştırma ve uygulama imkânı sunmaktadır. Türkiye'de ve farklı coğrafyalarda daha fazla tarihî yapının, dönüşüm hikâyesinin, mimar biyografisinin ya da kentsel çatışmanın grafik anlatı yoluyla ele alınması, alternatif mimarlık tarihyazımını derinleştirebilir. Mimarlık eğitimi içinde grafik romanın tasarım stüdyolarında, temsil derslerinde ve tarih kuramı tartışmalarında araç olarak kullanılması, öğrencilerin mekânı yalnızca ölçülebilir bir nesne değil, zamansal ve deneyimsel bir olay olarak kavramasına katkı sağlayabilir. Ayrıca dijital grafik anlatılar, etkileşimli sayfa düzenleri ve animasyonla kesişen hibrit formatlar, bu tezde çizilen çerçevenin yeni mecralarda sınanmasına imkân verebilir. Ancak hangi yöne evrilirse evrilsin, bu çalışmanın temel önermesi sabit kalmaktadır: grafik roman, mimarlığın yalnızca temsil edildiği bir alan değil, mimari düşünmenin başka bir kipte gerçekleştiği üretken bir uzamdır. Bu nedenle grafik romanı ciddiye almak, yalnızca yeni bir anlatı biçimini kabul etmek anlamına gelmez; aynı zamanda mimarlığın nasıl düşünüleceğine, nasıl anlatılacağına ve nasıl deneyimleneceğine dair disiplinin ufkunu genişletmek anlamına gelir.

KAYNAKÇA

A Short History of America. (2024). İçinde *Wikipedia*.

https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=A_Short_History_of_America&oldid=1249221826

Al-Alwan, H., & Mahmood, Y. B. (2020). The Connotation of Tectonics in Architectural Theory. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 745(1), 012161.
<https://doi.org/10.1088/1757-899X/745/1/012161>

Aldama, F. L. (Ed.). (2018). *Comics studies here and now*. Routledge.

Andréas. (1995). *Le triangle rouge*. Guy Delcourt.

Ankara Opera Binası fotoğrafları. (t.y.). [Fotoğraf]. Architecture and Design / Kemali Söylemezoğlu.

Ankara Sergi Evi. (1935). *Arkitekt*, 5(4), 97-107.

Ankersmit, F. R. (1983). *Narrative logic: A semantic analysis of the historian's language*. M. Nijhoff.

Arana, L. M. L. (2018). Comics and architecture: A reading guide. İçinde J. Charley, *The Routledge Companion on Architecture, Literature and The City* (1. bs, ss. 347-384). Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781315613154-21>

Arkitera.com. (2023, Kasım 1). Cumhuriyet'in 100. Yılına Özel Kitap Serisi: "Çizgilerle Modern Türkiye Mimarlığı". *Arkitera*. <https://www.arkitera.com/haber/cumhuriyetin-100-yilina-ozel-kitap-serisi-cizgilerle-modern-turkiye-mimarligi/>

Arkitera.com. (2025, Aralık 5). İçimde Eski Sinemalar. *Arkitera*.
<https://www.arkitera.com/haber/icimde-eski-sinemalar/>

Arnheim, R. (2020). *Art and Visual Perception* (2nd, rev.exp. ed., reprint 2020 bs). University of California Press.

Auster, P., Karasik, P., Mazzucchelli, D., & Spiegelman, A. (Ed.). (2004). *City of glass: The graphic novel* (Comic). Picador [u.a.].

Baetens, J. (2018). Stories and Storytelling in the Era of Graphic Narrative. İçinde I. Christie, A. Van Den Oever, & A. Van Der Oever (Ed.), *Stories* (ss. 27-44). Amsterdam University Press.
<https://doi.org/10.1515/9789048537082-004>

Baetens, J., & Frey, H. (2015). *The graphic novel: An introduction*. Cambridge University Press.

- Baetens, J., Frey, H., & Tabachnick, S. E. (Ed.). (2018). *The Cambridge History of the Graphic Novel* (1. bs). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316759981>
- Beaty, B. (2012). *Comics versus art*. University of Toronto Press.
- Beaty, B., & Hatfield, C. (Ed.). (2020). *Comics studies: A guidebook*. Rutgers University Press. <https://doi.org/10.36019/9780813591452>
- Bézian, F. (2007). *Les garde-fous*. Delcourt.
- Bilir, S. (2019). *Bir Çeviri Nesnesi Olarak Mekân Ve "Biçem Alıştırmaları" Metni Üzerinden Disiplinlerarası Bir Çeviri Araştırması*. Hacettepe Üniversitesi.
- Chute, H. (2008). Comics as Literature? Reading Graphic Narrative. *PMLA/Publications of the Modern Language Association of America*, 123(2), 452-465. <https://doi.org/10.1632/pmla.2008.123.2.452>
- Cline, P. (2015). *Ocular Anecdotes*. Otto Press.
- Colomina, B. (1996). Battle lines: E.1027. *Renaissance and Modern Studies*, 39(1), 95-105. <https://doi.org/10.1080/14735789609366597>
- Davies, P. F. (2018). *The Nested Spaces of Graphic Narrative*. (15).
- Dedekargınođlu, C., Kutluođlu, O., & Őumnu, U. (2023). *Ankara Palas'ın Merdivenleri*. Karakarga Yayınları.
- Dedekargınođlu, C., & Őumnu, U. (with Kaya, K., & Yazıcı, B.). (2024a). *Sultanahmet'te Var Bir Yılan*. Karakarga Yayınları.
- Dedekargınođlu, C., & Őumnu, U. (with Kaya, K., & Yazıcı, B.). (2024b). *Yüzen Köşk'ün Anahtarı*. Karakarga Yayınları.
- Dedekargınođlu, C., & Őumnu, U. (with Kaya, K., & Yazıcı, B.). (2025). *İçimde Eski Sinemalar*. Karakarga Yayınları.
- Dittmer, J., & Latham, A. (2015). The rut and the gutter: Space and time in graphic narrative. *Cultural Geographies*, 22(3), 427-444. <https://doi.org/10.1177/1474474014536518>
- Domsch, S., Hassler-Forest, D., & Vanderbeke, D. (Ed.). (2021). *Handbook of comics and graphic narratives*. De Gruyter.

- Drucker, J. (2008). Graphic Devices: Narration and Navigation. *Narrative*, 16(2), 121-139.
<https://doi.org/10.1353/nar.0.0004>
- Dunst, A. (2023). *The Rise of the Graphic Novel: Computational Criticism and the Evolution of Literary Value* (1. bs). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781009182942>
- Earle, H. E. H. (2020). *Comics: An Introduction* (1. bs). Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9780429317484>
- Efe, İ. (2020, Mayıs 27). ON “MIES” WITH AGUSTÍN FERRER | warhola magazine.
<https://warholamag.com/on-mies-with-agustin-ferrer/>
- Eisner, W. (1973). *The spirit. No. 2*. Kitchen Sink Enterprises. WorldCat.
- Eisner, W. (2008). *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist* (1st ed). W. W. Norton & Company, Incorporated.
- Eu Jin Lim. (2015). *Drawing Soane's*. <https://cargocollective.com/eujinlim>
- Evens, B. (2009). *Les noceurs*. Actes Sud.
- Fawaz, R., Streeby, S., & Whaley, D. E. (Ed.). (2021). *Keywords for comics studies*. New York University Press.
- Ferrer Casas, A. (2019). *Mies* (2a edición). Grafito Editorial.
- Frampton, K., & Cava, J. (with Graham Foundation for Advanced Studies in the Fine Arts). (1995). *Studies in tectonic culture: The poetics of construction in nineteenth and twentieth century architecture*. MIT Press.
- Fresnault-Deruelle, P. (1976). Du linéaire au tabulaire. *Communications*, 24(1), 7-23.
<https://doi.org/10.3406/comm.1976.1363>
- Frey, H., & Noys, B. (2002). Editorial: History in the graphic novel. *Rethinking History*, 6(3), 255-260.
<https://doi.org/10.1080/13642520210164481>
- Fukinuki yatai. (2025). İçinde *Wikipedia*.
https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Fukinuki_yatai&oldid=1320178493
- García, S., & Campbell, B. (2015). *On the graphic novel*. University press of Mississippi.
- Gavaler, C. (2022). *The comics form: The art of sequenced images*. Bloomsbury Academic.
<https://doi.org/10.5040/9781350245945>

- Goodbrey, D. M. (2017). *The Impact of Digital Mediation and Hybridisation on the Form of Comics*.
- Grande, V., & Varbella, S. (2022). *Bauhaus: A graphic novel*. Prestel.
- Groensteen, T. (2007). *The system of comics* (1st ed). University Press of Mississippi.
- Groensteen, T. (2013). *Comics and narration* (A. Miller, Çev.). University Press of Mississippi.
<https://doi.org/10.14325/mississippi/9781617037702.001.0001>
- Groensteen, T., Andrae, T., Barker, M., Beaty, B., Benson, J., CARRIER, D., CHUTE, H., COOGAN, P., DI LIDDO, A., DORFMAN, A., HARVEY, R. C., HATFIELD, C., INGE, M. T., KANNENBERG, G., KASAKOVE, D., KERN, A. L., KUNZLE, D., LEFVRE, P., LENT, J. A., ... WITEK, J. (2009). Why Are Comics Still in Search of Cultural Legitimization? İçinde J. HEER & K. WORCESTER (Ed.), *A Comics Studies Reader* (ss. 3-12). University Press of Mississippi. JSTOR. <https://doi.org/10.2307/j.ctt2tvd9s.5>
- Hague, I. (2014). *Comics and the Senses* (0 bs). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315883052>
- Hammond, H. K. (2009). *Graphic Novels and Multimodal Literacy: A Reader Response Study*.
- Harari, L. (with Oliver McPartlin). (2020). *Swimming in darkness* (David Homel, Çev.; 2. printing). Arsenal Pulp Press.
- Heer, J., & Worcester, K. (Ed.). (2009). *A comics studies reader* (1. print). University Press of Mississippi.
- Ingels, B. & BIG - Bjarke Ingels Group (Ed.). (2009). *Yes is more: An archicom on architectural evolution; [...occasion of the Yes is More exhibition - Close up: BIG at Danish Architecture Center in Copenhagen, 21 February - 31 May 2009]* (2. ed). BIG.
- K., T. (2022, Mart 1). Will Eisner's Narrative Architecture; Notes on The Contract With God Trilogy. *TransAtlantis*. <http://transatlantis.net/2022/03/01/will-eisners-narrative-architecture-notes-on-the-contract-with-god-trilogy/>
- Kant, I., Guyer, P., Wood, A. W., & Kant, I. (2009). *Critique of pure reason* (15. print). Cambridge University Press.
- Keleş, H. (2023). Spatial representation through graphic narrative: A practical approach. *GRID - Architecture Planning and Design Journal*. <https://doi.org/10.37246/grid.1186848>
- Kucker, P. (1996). *The Semperian Paradigm: Developing Issues of Tectonics in Foundation Design*.

- Kutluođlu, O. (2019). *Mimarlık Tarihi Yazımında Alternatif Anlatı Yöntemleri: Şevki Balmumcu'nun Sergi Evi Yapısının Hikayesinin "Opera'nın Hayaleti" Grafik Romanı ile Aktarımı*. Başkent University.
- Kutluođlu, O., & Şumnu, U. (2023). *Opera'nın Hayaleti*. Karakarga Yayınları.
- Labio, C. (2015). The Architecture of Comics. *Critical Inquiry*, 41(2), 312-343. <https://doi.org/10.1086/679078>
- Lai, J. (2012). *Citizens of no place: An architectural graphic novel*. Princeton Architectural Press.
- Lambert, L. (2013). *Labyrinths and Metaphysical Constructions: An Interview with....* MAS Context. <https://mascontext.com/issues/narrative/labyrinths-and-metaphysical-constructions-an-interview-with-marc-antonie-mathieu>
- Leach, A. (with Yıldırım, T., Boztekin, N., Ergüven, G., & Marotta, M.). (2021). *Mimarlık tarihi nedir* (H. Dođan, Çev.; Üçüncü baskı). Koç Üniversitesi.
- Li, H., & Hu, Y. (2015). *A Little Bit of Beijing: Dashilar* (Di 1 ban). 同济大学出版社.
- Li, H., & Hu, Y. (2017a). *A little bit of Beijing: 798*. Tongji University Press.
- Li, H., & Hu, Y. (2017b). *A little bit of Beijing: Sanlitun*. Tongji University Press.
- Maco. (2012). *Aloha*. Periférica.
- Malterre-Barthes, A.-C., & Dzierżawska, Z. (2020). *Eileen Gray: Une maison sous le soleil*. Dargaud Benelux.
- Malterre-Barthes, C., Dzierżawska, Z., & Gray, E. (2019). *Eileen Gray: A house under the sun*. Nobrow.
- Martin, E. (2011). Graphic Novels or Novel Graphics?: The Evolution of an Iconoclastic Genre. *The Comparatist*, 35(1), 170-181. <https://doi.org/10.1353/com.2011.0015>
- MAS Context—Narrative. (2013). *Mas Context*, (20).
- Mathieu, M.-A. (1992). *Le processus*. Delcourt.
- Mathieu, M.-A. (with Rehm, D.). (2003). *Dead memory* (H. Dascher, Çev.). Dark Horse Comics.
- Matsumoto, T. (with Bennett, D.). (2024). *Tokyo these days. Volume 2* (H. Donovan, Ed.; M. Arias, Çev.; VIZ Signature). VIZ Media.

- Matt, J. (2003). *Peepshow: The cartoon diary of Joe Matt* (Second Drawn&Quarterly edition). Drawn & Quarterly.
- Mazzucchelli, D. (2009). *Asterios polyp* (1. ed). Pantheon Books.
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics*. William Morrow, an imprint of Harper Collins Publishers.
- McGuire, R. (Ed.). (2014). *Here* (1. ed). Pantheon Books.
- Meskin, A. (2007). Defining Comics. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 65(4), 369-379. <https://doi.org/10.1111/j.1540-594X.2007.00270.x>
- Meskin, A., & Cook, R. T. (Ed.). (2012). *The art of comics: A philosophical approach* (1st ed). Wiley-Blackwell. <https://doi.org/10.1002/9781444354843>
- Mikkonen, K. (2017). *The Narratology of Comic Art*. Routledge.
- Miodrag, H. (2013). *Comics and language: Reimagining critical discourse on the form*. University Press of Mississippi.
- North, L. (2019). Architecture and the graphic novel. *Journal of Illustration*, 6(2), 341-364. https://doi.org/10.1386/jill_00018_1
- On retreat. (2007, Nisan 22). *No Words No Action*. <https://nowordsnoaction.wordpress.com/2007/04/22/connections-joost-swarte/>
- Orwell, G., & Nesti, F. (2021). *1984: The graphic novel* (First U.S. edition). Mariner Books.
- Oubapo. (1997). *OuPus 1: Quatrième trimestre 1996*. L'association. WorldCat.
- Paul, L. (2022). Bauhaus. *The Comics Journal*. <https://www.tcj.com/reviews/bauhaus/>
- Peterle, G. (2017a). Comic book cartographies: A cartocentred reading of *City of Glass*, the graphic novel. *Cultural Geographies*, 24(1), 43-68. <https://doi.org/10.1177/1474474016643972>
- Peterle, G. (2017b). Comic book cartographies: A cartocentred reading of *City of Glass*, the graphic novel. *Cultural Geographies*, 24(1), 43-68. <https://doi.org/10.1177/1474474016643972>
- Peterle, G. (2021). *Comics as a Research Practice: Drawing Narrative Geographies Beyond the Frame* (1. bs). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003058069>
- Pomery, O. D. (2020). *Victory Point*. Avery Hill.
- Postema, B. (2013). *Narrative structure in comics: Making sense of fragments*. RIT Press.

- Rault, J. (2005). Occupying E.1027: Reconsidering Le Corbusier's "Gift" to Eileen Gray. *Space and Culture*, 8(2), 160-179. <https://doi.org/10.1177/1206331204273885>
- Schuiten, F., & Peeters, B. (2017). *Les cités obscures*. Casterman.
- Schwaen, R. (2023). Tectonics & Stereotomy [PDF]. *Building Technology Educators' Society Volume 2023 Issue 1 2023*. <https://doi.org/10.7275/BTES.1967>
- Schwartz, C. (2017). A Taxonomy of Architectural Tectonics. *Poetics and Pragmatism*. Building Technology Educators' Society 2017 Conference.
- Seth. (2010). *Palookaville*. 20 (First hardcover edition). Drawn & Quarterly.
- Seth. (2019). *Clyde fans: A picture novel in five parts* (First edition). Drawn & Quarterly.
- Smith, M. J., & Duncan, R. (Ed.). (2017). *The secret origins of comics studies*. Routledge.
- Smolderen, T. (2014). *The origins of comics: From William Hogarth to Winsor McCay* (B. Beaty & N. Nguyen, Çev.). University Press of Mississippi.
- Southgate, B. C. (2012). *Tarih: Ne ve neden: Antik, modern ve postmodern yaklaşımlar* (Çağdaş. Dizdar, E. Baltacı, D. Salihoğlu, T. Altın, S. Torlak, & B. E. Ersöz, Çev.). Phoenix Yayınevi.
- Spiegelman, A. (1986). *Maus: A survivor's tale* (1st ed). Pantheon books.
- Stein, D., & Thon, J.-N. (2013). *From comic strips to graphic novels: Contributions to the theory and history of graphic narrative*. De Gruyter.
- Szczepaniak, A. (2010). Brick by brick: Chris Ware's architecture of the page. İçinde J. Goggin & D. Hassler-Forest (Ed.), *The rise and reason of comics and graphic literature: Critical essays on the form* (ss. 87-107). McFarland & Co.
- Şumnu, U. (2024, Mart 13). *Mimarlık Tarihyazımında Alternatif Bir Anlatı Türü: Grafik Roman*. The Art Newspaper Türkiye. <https://theartnewspaperturkiye.com/2024/03/13/mimarlik-tarihyaziminda-alternatif-bir-anlati-turu-grafik-roman>
- Tomine, A. (2015). *Killing and dying: Six stories* (First hardcover edition). Faber and Faber.
- Ware, C. (1994). *The Acme Novelty Library, Issue 2, Summer 1994: Quimby the Mouse*. Fantagraphics Books.
- Ware, C. (2002). *Jimmy Corrigan: The smartest kid on earth*. Pantheon books.
- Ware, C. (2012). *Building stories* (3rd edition). Jonathan Cape.

Ek.1. Makale Yayın Bilgisi

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC July 2025 Volume 15 Issue 3, p.909-923

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
E-ISSN: 2146-5193

DOI: 10.7456/tojdac



Research Article / Araştırma Makalesi

**EMERGENCE OF ARCHITECTURAL HISTORY GRAPHIC NOVELS AS
A POTENTIAL SUBGENRE: A POSTMODERN PERSPECTIVE***POTANSİYEL BİR ALT TÜR OLARAK MİMARLIK TARİHİ GRAFİK ROMANLARININ
ORTAYA ÇIKIŞI: POSTMODERN BİR PERSPEKTİF*Onur KUTLUOĞLU¹
Mehmet Hakan ERTEK² ORCID: O.K. 0000-0002-3872-9097
M.H.E. 0009-0001-0252-5279Corresponding author/Sorumlu yazar:
¹ Onur Kutluoğlu
Hacettepe University & TOBB ETU, Türkiye² Mehmet Hakan Ertek
Hacettepe University, Türkiye
E-mail/E-posta:

Received/Geliş tarihi: 11.04.2025

Benzerlik Oran/Similarity Ratio: %69

Revision Requested/Revizyon talebi:
08.05.2025Last revision received/Son revizyon teslimi:
14.06.2025

Accepted/Kabul tarihi: 27.06.2025

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission:
Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır. / There is no element in the study that requires ethics committee approval.Citation/Atrf: Kutluoğlu, O. & Ertek, M.H. (2025). Emergence Of Architectural History Graphic Novels As A Potential Subgenre: A Postmodern Perspective. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15 (3), 909-923. <https://doi.org/10.7456/tojdac.1674082>**Abstract**

This article introduces architectural history graphic novels as an emerging subgenre in the intersection of architectural historiography and graphic narrative, and examines the relationship between graphic novels and historiography within the framework of postmodern theory. Postmodern historiography contends that historical knowledge is not an objective, linear narrative but rather a representational construct shaped by subjectivity, multilayered representations, and narrativity. Graphic novels that adopt this perspective employ both verbal and visual narrative tools to reveal the fictional dimension of historical events and to foreground micro-histories, suppressed subjectivities, and alternative viewpoints. Gaining prominence with Art Spiegelman's *Maus*, historical graphic novels offer a compelling narrative form rooted in themes such as trauma, memory, and representation. Within this framework, works such as *Eileen Gray: A House Under the Sun*, *Mies, Bauhaus: A Graphic Novel*, and publications from the project *An Illustrated History of Modern Turkish Architecture* explore architectural history not solely through buildings and styles, but also through their social, emotional, and ideological contexts. This article highlights the contributions of the genre to critical and participatory historical narratives, and argues that architectural history graphic novels constitute a legitimate and distinctive subgenre shaped by the principles of postmodern historiography. As such, graphic novels are positioned as creative, multilayered tools for historical narration that make architectural knowledge accessible to a broader audience.

Keywords: Graphic Novel, Comic Book, Architectural Historiography, Postmodern Historiography, Graphic Narrative**Öz**

Bu makale, grafik romanların tarih yazımıyla kurduğu ilişkiyi postmodern kuram çerçevesinde değerlendirerek, mimarlık tarihi alanında gelişen yeni bir alt tür olan mimarlık tarihi grafik romanlarını ele almaktadır. Postmodern tarihyazımı, tarihsel bilginin nesnel ve çizgisel bir anlatıdan ziyade, öznellik, çok katmanlılık ve anlatsallıkla kurulan bir temsil biçimi olduğunu ileri sürer. Bu anlayıştan beslenen grafik romanlar, sözel ve görsel anlatım araçlarını bir araya getirerek tarihsel olayların kurmaca boyutunu görünür kılar; mikro-tarihleri, bastırılmış öznellikleri ve alternatif bakış açılarını merkeze alır. Art Spiegelman'ın *Maus* eseriyle ivme kazanan tarih grafik romanları, travma, bellek ve temsil gibi kavramlar etrafında şekillenen güçlü bir anlatı formu sunar. Bu çerçevede, *Eileen Gray: A House Under the Sun*, *Mies, Bauhaus: A Graphic Novel* gibi grafik romanlar ile *Çizgilerle Modern Türkiye Mimarlığı* projesi kapsamındaki eserler, mimarlık tarihini yalnızca yapılar ve stiller üzerinden değil; sosyal, duygusal ve ideolojik bağlamlarıyla birlikte ele almaktadır. Makale, bu türün eleştirel ve katılımcı tarih anlatılarına sunduğu katkıları vurgulamakta; mimarlık tarihi grafik romanların, postmodern tarihyazımı ilkeleri doğrultusunda şekillenen, geçerli ve özgün bir alt tür olarak değerlendirilmesi gerektiğini ileri sürmektedir. Böylece grafik romanlar, mimarlık bilgisini daha geniş kitlelere ulaştırır, yaratıcı ve çok katmanlı bir tarih anlatım aracı olarak konumlandırılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Grafik Roman, Çizgi Roman, Mimarlık Tarihyazımı, Postmodern Tarihyazımı, Görsel Anlatı

* This research article is originated from the ongoing PhD thesis of the first author in the Department of Interior Architecture and Environmental Design at the Institute of Fine Arts, Hacettepe University, under the supervision of Prof. Mehmet Hakan Ertek.



Ek.2. Ankara Palas'ın Merdivenleri Grafik Romanı Sayfaları



Almanya'daki talebeliğim,
Payitaht'la dönüşüm...



Şimdi Ankara'dayım,
hürriyetin kalbindeyim.

Eskiyaftaki yoğun mesaim,
savaşlar, Kudüs günleri...



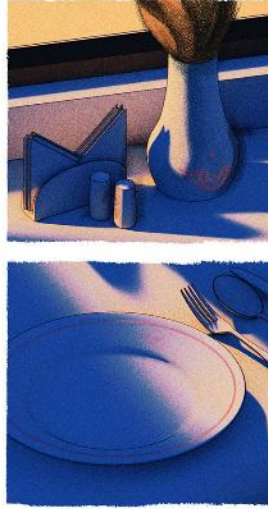
İnsanoğlu kuş misali... Ne çok
şeyle meşgul oldum bu zaman
zarfında. Camiler, mektepler,
hanlar, apartmanlar...
Millî mimari mefkuresi uğruna
senelerimi harcadım.



Fakat bu uğurda oğlum İbrahim
adımın bile göremedim. Ne
kadardır Sabiha'yı görmüyorum,
mekteplarıyla teselli buluyorum.









Çok yazık. Bir dönem Cumhuriyet balolarının yapıldığı yer, Atatürk'ün dans ettiği... Bugün ne hale geldi gericilerin elinde.

Kemalettin Bey iyi ki bugünleri görmedi...

Evet, gerçekten. Sanki yeterince derdimiz yokmuş gibi. Ama son olan da yenilir yutulur değildi. O kadar önemli bir yerde Crazy Horse gösterisinin ne işi var.



Kemalettin Bey?



Özür dilerim, kendimi tanıtmadım. İsmim Yıldırım. Ankara'ya Vakıflar Genel Müdürlüğü'nün bir çalışmasına katılmaya gidiyorum.

Kemalettin Bey üzerine bir çalışma yapacağım. Kendisi Ankara Palas'in mimarıdır.

Öyle mi? Bilmiyordum.

Memnun oldum, ben de Ayşe. Dil Tarih'te edebiyat tahsili görüyorum.



İsmi pek bilinmez ama Cumhuriyet tarihinin önemli mimarlarından biridir. İmparatorluk'un son yıllarında uluslararası çapta meşhurmuş ancak sonrasında çok zorluk çekmiş.

Çok ilginç. Soyadı yok mu kendisinin?



Maalesef o kadar uzun yaşamadı. Ama oğlunun soyadı Mimaröğlu. Önemli bir...

İhan Mimaröğlu onun oğlu mu? Musiki Tarihi kitabını okumuştum. Çok severim. Ama babasını duymamıştım. Özür dilerim, meşgul değilseniz dinlemek isterim.



Peki. Vaktiniz varsa anlatayım.



Kemalettin Bey 1887 yılında Hendese-i Mülkiye'yi bitiriyor. Bugünkü Mühendis Mektebi'nin atası. Sonrasında Almanya'da mimarlık öğrenimi görüyor. Türkiye'ye döndükten sonra aynı okulda ve Sanayi-i Nefise'de hocalık yapmaya başlıyor.



Ne güzel bir fotoğraf. Osmanlı'nın son dönemi olsa gerek. Tabii, hiç kadın mimar yok o vakitler.



Önemli yapıların tasarımı ve onarımıyla uğraştığı bu dönemde Türkçü fikir akımlarından kaynaklı bir "Ulusal Mimarlık" ideali üzerine çalışıyor.

Tabii, Ziya Gökalp çok etkiliydi o vakitte. Mefkure derler hatta.



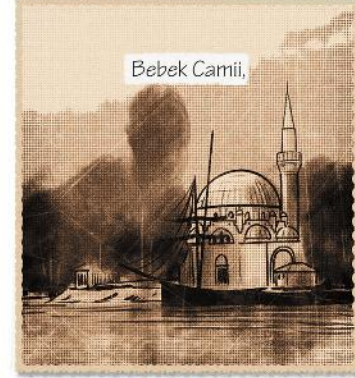
II. Meşrutiyet sonrası bu fikirlerinden ötürü Vakıflar İnşaat ve Tamirat Heyet-i Fenniyesi'nin başına getiriliyor. Bu meslek yaşamının dönüm noktası oluyor.



Vakıflar'ın imkanları ve genç mimarların desteğiyle kısa sürede Vakıf Hanları,



Tayyare Apartmanları,



Bebek Camii,



Edirne Garı gibi büyük onarım ve inşaat çalışmalarına başlıyor



Hepsi çok hoş. Teyzem Bebek'te otururdu, çocukken hep bu caminin önünden geçerdik.



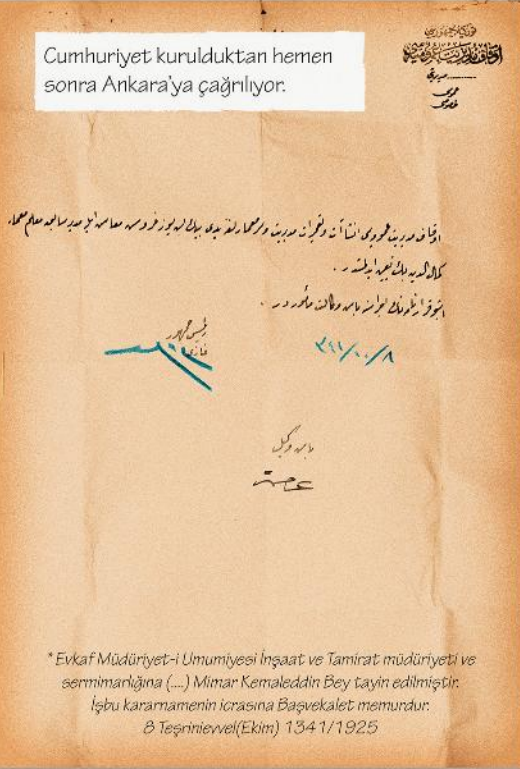
Bu kurum bir anda Ulusal Mimarlık fikrini bütün imparatorluğa yayan bir merkez haline geliyor ve "Kemalettin Okulu" olarak adlandırılıyor.



Büyük bir şöhret kazanıyor ve ekibiyle Kudüs'e Mescid-i Aksa'nın onanımı için davet ediliyor. Bu çalışmasıyla RIBA tarafından ödüllendiriliyor ve Kraliyet Akademisi üyesi oluyor.

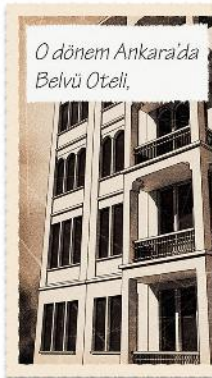


Cumhuriyet kurulduktan hemen sonra Ankara'ya çağrılıyor.



* Evkaf Müdüriyet-i Umumiyesi İnşaat ve Tamiyat müdüriyeti ve sermimariğine (...) Mimar Kemalettin Bey tayin edilmiştir. İşbu kararın icrasına Başvekalet memurdur. 3 Teşrinievvel (Ekim) 1341/1925





Yapıldığı dönem Ankara'nın en lüks oteli. Cephesini abartılı süslemeler dolduruyor. Ancak yapı Batılı anlamda bütün çağdaş otel standartlarını sağlıyor.. Ankara Palas kısa zamanda Cumhuriyet'in toplumsal yaşamda yaratmaya çalıştığı devrimlerin simge mekanı haline geliyor.


Baloları mı kastediyorsunuz?



Kesinlikle Bu balolar, başta Atatürk olmak üzere yöneticilerin ve ileri gelenlerin kadınlı-erkekli katıldığı; Ankara gibi kapalı bir kent için oldukça yeni ve dönüştürücü bir ortam.


Burada belki ufak bir itirazım olabilir. Balolar doğaları gereği bütün toplum için dönüştürücü bir ortam olamazlar. Yakup Kadri de kendi izlenimlerinde bunu belirtmiştir. Cumhuriyet elitiyle toplum arasında bir anda bir seviye farkı oluşuyor.






Ankara romanında bahsediyordu değil mi?

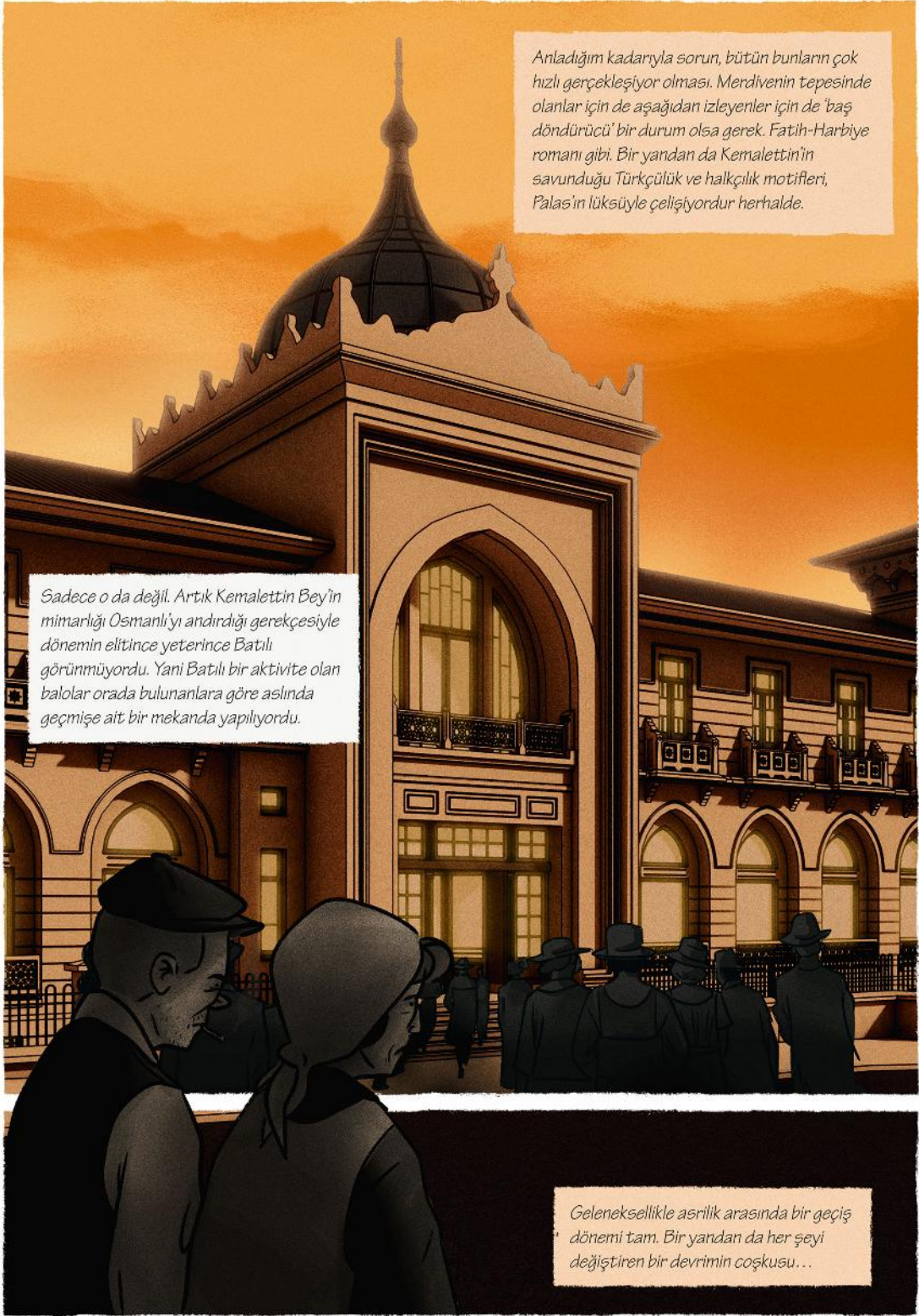
Evet. Romanın ana karakterlerinden Neşet Sabit Ankara Palas Oteli'ne balo için giderken "Demin otelin merdivenlerinden çıkarken tuhaf bir 'baş dönmesi' hissettim. Bana öyle geldi ki ayağımı bastığım her basamak, halkla benim aramdaki uçurumu bir parça daha derinleştiriyor" der.



Yani Ankara Palas'ın girişinde o kadar yüksek merdivenlerin olması bir tesadüf değil aslında!



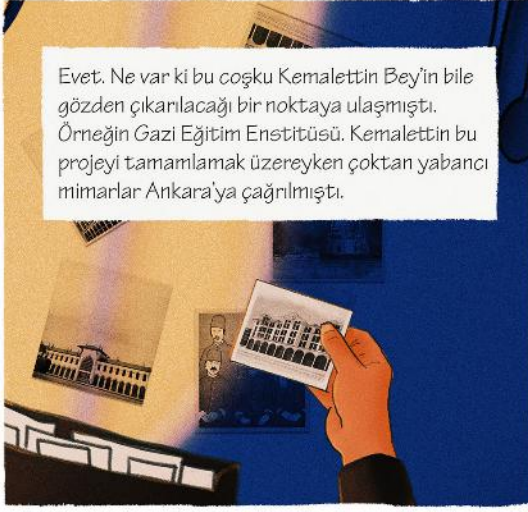
Aslında... O merdivenlere dair bir efsane de dolaşmakta. İlk başta yapının girişi o kadar yüksekte değilmiş, yolla aynı seviyeden giriyormuşsunuz. Sonrasında cadde düzenlenirken yol aşağıya çekildiği ve yapının girişi üstte kaldığı için inşaatın bitmesine yakın merdivenli giriş eklenmiş. Hatta o dönem "otelin merdivenini unuttular" diye söylenti çıkmış.



Anladığım kadarıyla sorun, bütün bunların çok hızlı gerçekleşiyor olması. Merdivenin tepesinde olanlar için de aşağıdan izleyenler için de 'baş döndürücü' bir durum olsa gerek. Fatih-Harbiye romanı gibi. Bir yandan da Kemalettin'in savunduğu Türkçülük ve halkçılık motifleri, Palas'ın lüksüyle çelişiyordur herhalde.

Sadece o da değil. Artık Kemalettin Bey'in mimarlığı Osmanlı'yı andırıldığı gerekçesiyle dönemin elitince yeterince Batılı görünmüyordu. Yani Batılı bir aktivite olan balolar orada bulunanlara göre aslında geçmişe ait bir mekanda yapılıyordu.

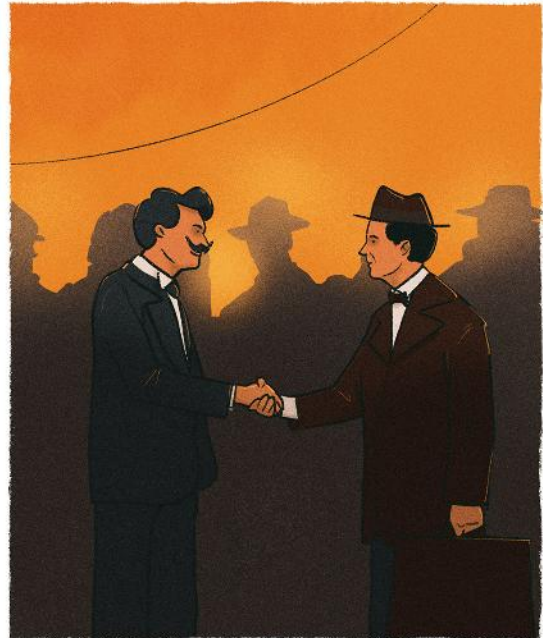
Geleneksellikte asrilik arasında bir geçiş dönemi tam. Bir yandan da her şeyi değiştiren bir devrimin coşkusu...



Ernst Egli'nin Ankara'ya davet edilmesi bu deęişime yeni bir boyut katmıştı. Onu Gar'da karşılayanların arasında Kemalettin Bey de vardı.

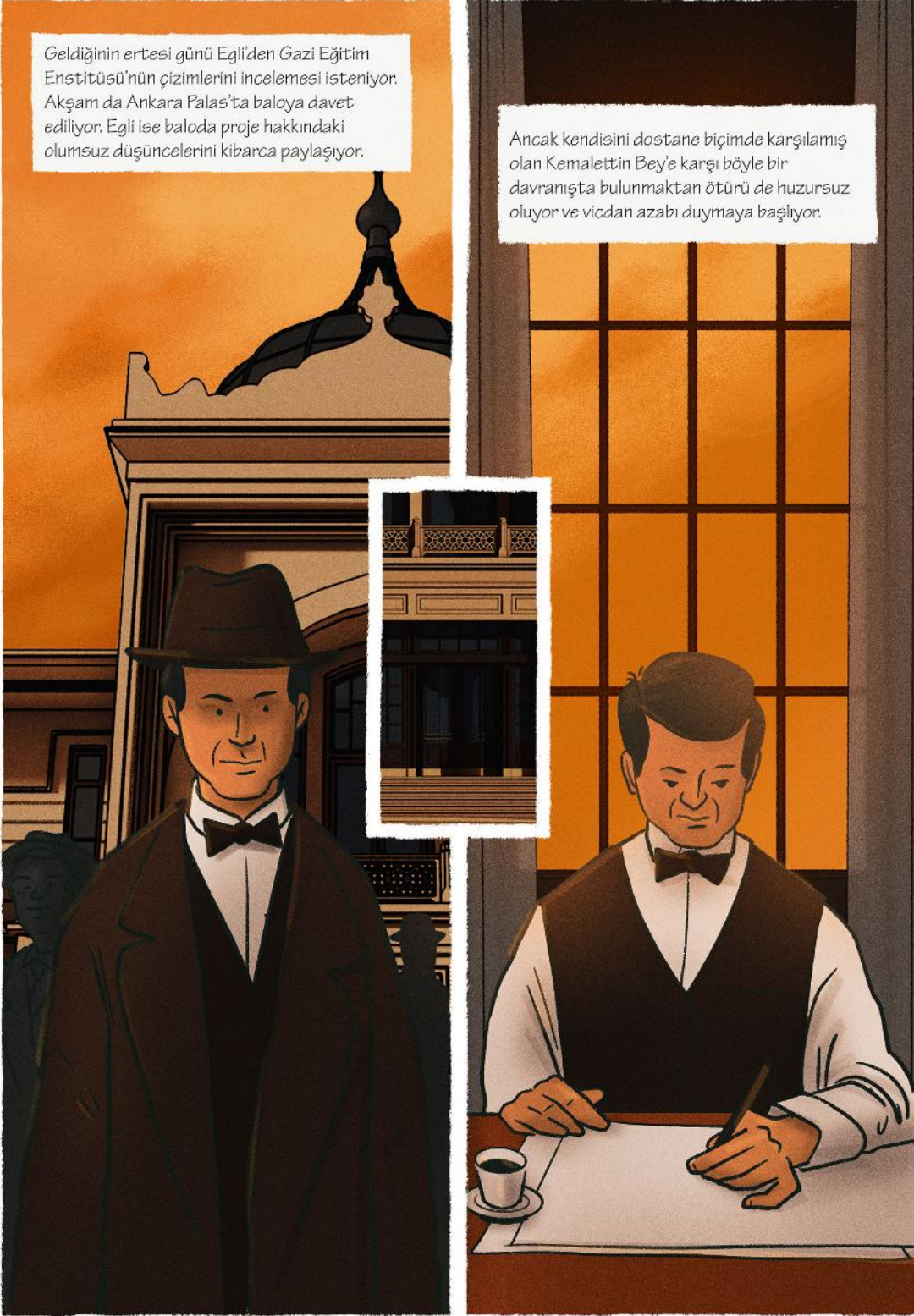


Hatta Egli tuttuęu gnlklerinde bu olayı ayrıntılı biçimde yazmıştı. Kemalettin Bey'in onu Trk mimarların temsilcisi olarak dostane biçimde karşıladığından vgyle bahsediyor.



Geldiğinin ertesi günü Eğli'den Gazi Eğitim Enstitüsü'nün çizimlerini incelemesi isteniyor. Akşam da Ankara Palas'ta baloya davet ediliyor. Eğli ise baloda proje hakkındaki olumsuz düşüncelerini kibarca paylaşıyor.

Ancak kendisini dostane biçimde karşılamış olan Kemalettin Bey'e karşı böyle bir davranışta bulunmaktan ötürü de huzursuz oluyor ve vicdan azabı duymaya başlıyor.





Sonuçta Gazi Eğitim Enstitüsü, Kemalettin Bey'in tasarımına sadık kalınarak inşa ediliyor. Ancak bu durum Türkiye'deki ulusal mimarlık çalışmalarının bir nevi sonu oluyor.

Bundan sonra devlet yapıları çoğunlukla yabancı mimarlar tarafından, daha sade bir dille inşa ediliyor. Bu durum Kemalettin Bey'in ikinci plana atılmasına yol açıyor.



O dönemin coşkulu ortamı ve kınlanlığı sadece onun değil, birçok aydının ikinci plana atılmasına yol açtı sanırım.



Bu durum Kemalettin'i oldukça üzmüş olmalı.



Hiç mutlu değil, ailesinden uzakta. Kalacak yer bile bulamıyor. Ankara Palas'ın şantiyesinde çok iyi olmayan koşullarda yaşıyor.



Bütün fedakarlığına ve çabalanna rağmen mimarlık anlayışının değer bulmamasından ötürü derin üzüntü içinde.



Ankara Palas açılmamış mıydı?

Balo salonu çalışıyor ama otel bölümünün inşası sürüyor.



Bizim işlerimizle alakadar mimarlar hep bir buhran içindeler. Kendilerine zararım olacağını tahmin ediyorlar. Bunların hepsi bir türlü menfaatlerini temin etmişler. Şimdi ben onlar için kolera halindeyim. Kolera gelmiş, hal çaresini mutlaka arıyorlar. Bakalım ne olacak, ben de bilmiyorum...

12 Temmuz 1927

Nasım'ın dediği gibi "ağır ağır çıkıyorum", ama önünde sonunda elimde ne var? Seruet mi, itibar mı, sıhhat mi?

Ömrüm bir merdivenden öbürüne çıkmakla geçti...

Baha ne kadar tırmanabilirim ki? Belki de sonuncusudur...

Ankara Palas'ın merdivenleri...

O kuşakta bir çok insan benzer bir kaderi yaşadı. İmparatorluğun son yıllarında kendini yetiştirmiş, Cumhuriyetin ilk dönemine katkı koymuş ve sonraları unutulmuş. Bir çoğunun mezarı nerede, o bile bilinmiyor... Sahi, Kemalettin'in mezarı nerede, biliyor musunuz?



Onun öyküsü de çok hazindir. Karacaahmet'e defnediliyor, fakat Üsküdar'a giden yollar inşa edilirken mezarı kaldırılıyor.



Eşi Sabiha Hanım'ın çabalarına rağmen nereye taşındığı uzun süre bulunamıyor.



Beyazıt Camii'nin hazinesine taşındığına yönelik bir rivayet var. Bir daha İstanbul'a gittiğimde ziyaret edeceğim, belki bulabilirim.

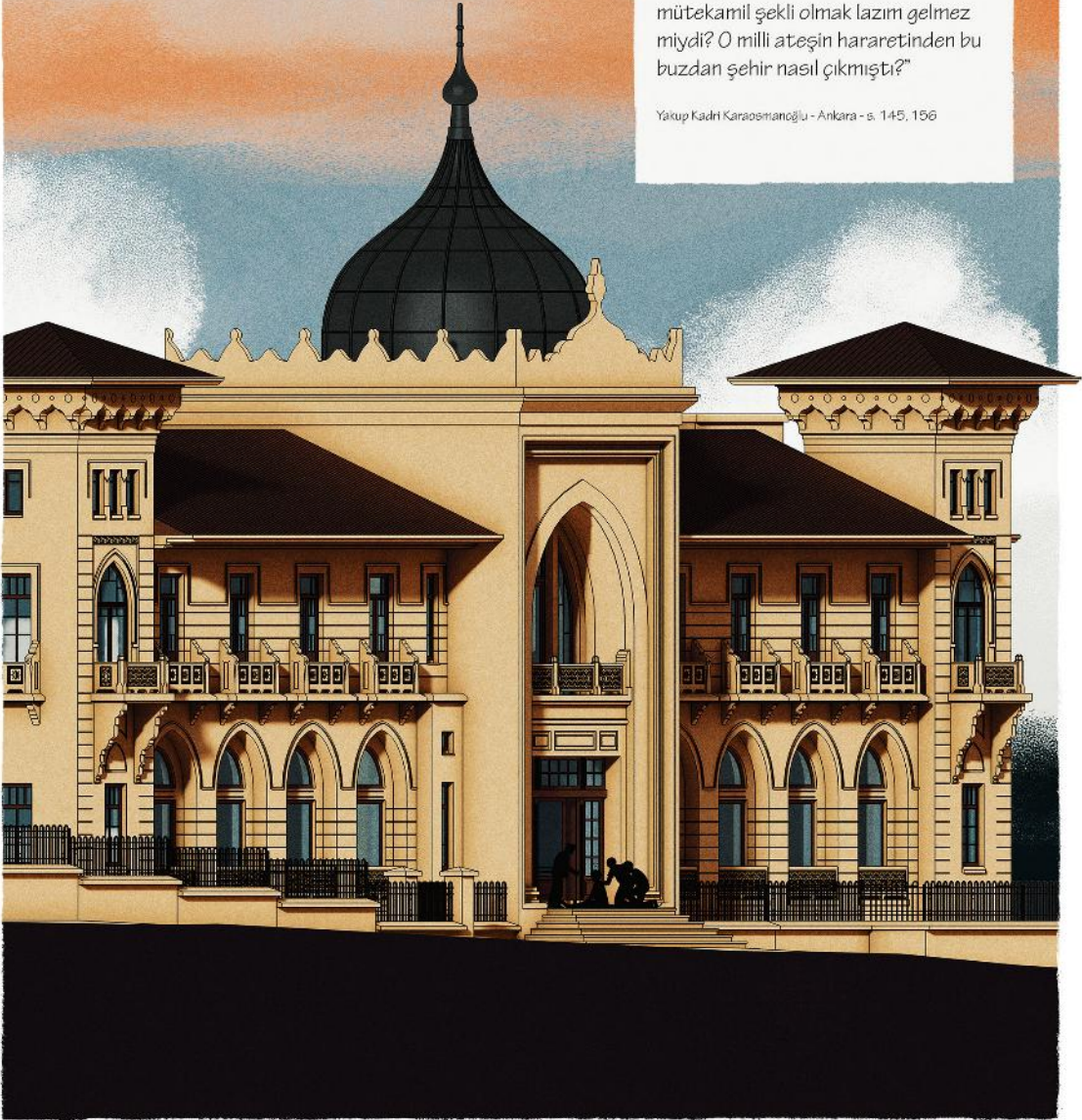






"Onun milli idealine göre vücut bulması gereken yeni Türk cemiyetinin üslubu ne bu kerpiç duvarlar arasında bir örümcek gibi yaşayanlardan, ne de iğreti bir dekor içinde kurulmuş kuklalar gibi zıplayanlardan örnek alabilirdi. Türk inkılâbının vakarlı ve ahenkli ruhu, kendine layık ifadeyi çok daha canlı, çok daha şahsiyetli bir mimaride aramaktadır. (...) Yeni Ankara, o eski Ankara'nın bir mütেকamil şekli olmak lazım gelmez miydi? O milli ateşin hararetinden bu buzdan şehir nasıl çıkmıştı?"

Yakup Kadri Karaosmanoğlu - Ankara - s. 145, 156



YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesi'ne verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversite'ye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikrî mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin/raporumun tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalara (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin/Sanat Çalışması Raporunun kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin/sanat çalışması raporunun tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde/sanat çalışması raporumda yer alan, telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversite'ye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan **Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge*** kapsamında tezim/sanat çalışması raporum aşağıda belirtilen haricinde YÖK Ulusal Tez Merkezi/ H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

Enstitü/ Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... yıl ertelenmiştir. (1)

Enstitü/ Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir. (2)

Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

26/03/2026

Onur Kutluoğlu

*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge

- (1) Madde 6.1. Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.
- (2) Madde 6.2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internette paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkânı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.
- (3) Madde 7.1. Ulusal çıkarılan veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan iş birliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

Tez Danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.

ETİK BEYANI

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Tez Çalışması Raporu Yazım Yönergesi'ne uygun olarak hazırladığım bu Tez Çalışması Raporunda,

- Tez/Sanat Çalışması Raporu içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- başkalarının eserlerinden yararlanması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- atıfta bulunduğum eserlerin bütününe kaynak olarak gösterdiğimi,
- kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- bu Tez/Sanat Çalışması Raporunun herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Tez Çalışması Raporu çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

26/03/2026

Onur Kutluoğlu

DOKTORA TEZİ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ

Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tez Başlığı: Grafik Romanın Mimarisi, Mimarlığın Grafik Romanla Anlatımı: Çizgilerle Modern Türkiye Mimarlığı Örneği

Yukarıda başlığı verilen Tez/Sanat Çalışması Raporumun tamamı aşağıdaki filtreler kullanılarak Turnitin adlı intihal programı aracılığı ile Tez Danışmanım tarafından kontrol edilmiştir. Kontrol sonucunda aşağıdaki veriler elde edilmiştir:

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
26.03.2026	190	245546	27.01.2026	6	2913576976

Uygulanan filtreler:

1. Kaynakça hariç
2. Alıntılar dâhil
3. 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez/Sanat Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. (26/03/2026)

Onur Kutluoğlu

Öğrenci No.: N19140298

Anasanat/Anabilim Dalı: İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı

Program (işaretleyiniz):

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
		X	

DANIŞMAN ONAYI UYGUNDUR.

Prof. M. Hakan ERTEK

DOCTORAL THESIS ORIGINALITY REPORT

HACETTEPE UNIVERSITY

Institute of Fine Arts

Title : Architecture of The Graphic Novel and Narrating Architecture Through The Graphic Novel: The Case of An Illustrated History Of Modern Turkish Architecture

The whole art work report is checked by my supervisor, using Turnitin plagiarism detection software taking into consideration the below mentioned filtering options. According to the originality report, obtained data are as follows.

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
26.03.2026	190	245546	27.01.2026	6	2913576976

Filtering options applied are:

1. Bibliography excluded
2. Quotes included
3. Match size up to 5 words excluded

I declare that I have carefully read the Hacettepe University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval. (26/03/2026)

Onur Kutluoğlu

Student No.: N19140298

Department: Interior Architecture and Environmental Design

Program/Degree:

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint Phd
		X	

SUPERVISOR APPROVAL

APPROVED

Prof. M. Hakan ERTEK

