

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

**KURMACA VE GERÇEKLİK ARAKESİTİNDE MİMARİ TEMSİLİ YENİDEN
DÜŞÜNMEK: GRAFİK ROMANLARDA MEKANSAL ANLATILAR**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Çiğdem AKİFOĞLU

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

HAZİRAN 2025

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

**KURMACA VE GERÇEKLİK ARAKESİTİNDE MİMARİ TEMSİLİ YENİDEN
DÜŞÜNMEK: GRAFİK ROMANLARDA MEKANSAL ANLATILAR**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Çiğdem AKİFOĞLU
(502221017)**

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Pelin DURSUN ÇEBİ

HAZİRAN 2025

ISTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY ★ GRADUATE SCHOOL

**RETHINKING ARCHITECTURAL REPRESENTATION AT THE INTERFACE
OF FICTION AND REALITY: SPATIAL NARRATIVES IN GRAPHIC
NOVELS**

M.Sc. THESIS

**Çiğdem AKİFOĞLU
(502221017)**

Department of Architecture

Architectural Design Program

Thesis Advisor: Prof. Dr. Pelin DURSUN ÇEBİ

JUNE 2025

İTÜ, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü'nün 502221017 numaralı Yüksek Lisans Öğrencisi Çiğdem AKİFOĞLU, ilgili yönetmeliklerin belirlediği gerekli tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı “KURMACA VE GERÇEKLİK ARAKESİTİNDE MİMARİ TEMSİLİ YENİDEN DÜŞÜNMEK: GRAFİK ROMANLARDA MEKANSAL ANLATILAR” başlıklı tezini aşağıda imzaları olan jüri önünde başarı ile sunmuştur.

Tez Danışmanı : **Prof. Dr. Pelin DURSUN ÇEBİ**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Jüri Üyeleri : **Doç. Dr. Sıdıka Aşlıhan ŞENEL**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Doç. Dr. Senem KAYMAZ
Yıldız Teknik Üniversitesi

Teslim Tarihi : **29 Mayıs 2025**
Savunma Tarihi : **23 Haziran 2025**





Anneme ve Babama,



ÖNSÖZ

Bu serüvende heyecanla yürümemi mümkün kılan, özverisi, sevgisi ve bilgisiyle her daim yanımda olan, desteğini hiçbir koşulda esirgemeyen değerli danışmanım Pelin Dursun Çebi'ye, bu süreç boyunca üzerimde emeği olan tüm hocalarıma ve katkılarıyla tezimi bir adım ileriye taşımama yardımcı olan değerli jüri üyelerim Sıdıka Aslıhan Şenel ve Senem Kaymaz'a teşekkür ederim. Ayrıca bu yolculukta beni destekleyen TÜBİTAK'a (Yurt İçi Lisansüstü Burs Programı – BİDEB 2210-A) teşekkürlerimi sunarım.

Tezimi adadığım canım aileme, koşulsuz sevgileri ile hayatım boyunca aldığım her kararda gülen gözleriyle yanı başımda duran annem Aylin Akifoğlu ve babam Arif Akifoğlu'na; attığım her adımda arkamda durarak bana cesaret verdikleri, her tökezlediğimde sorgulamadan tereddütsüzce elimi tutup yeniden ayağa kaldırdıkları, varlıklarıyla güvenin ve huzurun anlamını bana öğrettikleri için kalpten teşekkür ederim.

Ve son olarak her yolumu kaybettiğimde yeniden kendime inanmamı sağlayan, yüzümü ne olursa olsun güldürmeyi başaran, bana olan inancını ve desteğini hiç yitirmeyen Demiray Demir'e; kurduğumuz her hayal ve birlikte yürüdüğümüz her an için teşekkür ederim.

Nice birlikte yürüyeceğimiz yollara ve henüz yolun başında olduğumuzu hissettiren tüm yeni başlangıçlara.

Haziran 2025

Çiğdem Akifoğlu
(Mimar)



İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ	ix
İÇİNDEKİLER	xi
ŞEKİL LİSTESİ	xiii
ÖZET	xv
SUMMARY	xvii
1. GİRİŞ	1
1.1 Araştırmanın Zemini	2
1.2 Araştırmanın Amacı	4
1.3 Araştırmanın Yöntemi	5
2. KURMACA VE GERÇEKLİK ARASINDAKİ DİYALEKTİK İLİŞKİNİN KEŞFİ	7
2.1 Kurmaca ve Gerçeklik: Kavramsal Bir İnceleme	7
2.2 Kurmaca ve Gerçeklik: Deneyimleyen Özne ve Anlatı	10
2.3 Umberto Eco: Kurmaca, Gerçeklik ve Deneyimleyen Özne Üzerine	12
2.4 Kurmaca ve Gerçeklik Diyalektiği: Mimarlık Bağlamına Taşınan İzler	14
3. MİMARLIK BAĞLAMINDA GERÇEKLİK VE KURMACA: DENEYİMLENEN MEKAN VE ANLATI	17
3.1 Deneyimlenen Mekan: Mimarlıkta Gerçeklik ve Gerçekliğin Temsili	18
3.2 Deneyimlenen Mekan: Mimarlıkta Kurmaca ve Kurmacanın Temsili	23
3.2.1 Bernard Tschumi, The Manhattan Transcripts (1981)	25
3.2.2 Zaha Hadid, The World - 89 Degrees (1983)	27
3.2.3 Lebbeus Woods, Berlin Free Zone (1990)	29
4. MİMARLIKTA KURMACA VE GERÇEKLİK ARAKESİTİNDE DENEYİMLEYEN ÖZNE, ANLATI VE TEMSİL ÜZERİNE BİR BAKIŞ	33
5. KURMACA VE GERÇEKLİK ARAKESİTİNDE BİR TEMSİL PARADİGMASI OLARAK GRAFİK ROMANLAR	37
5.1 Grafik Roman Üzerine: Tanımsal ve Yapısal Bir Değerlendirme	38
5.2 Grafik Roman Seçkisi Üzerine: Yapısöküm ile Temsil Stratejilerinin Analizi	39
5.2.1 Winsor McCay, Little Nemo in Slumberland: Walking Bed	40
5.2.2 Benoit Peeters ve François Schuiten, Brüssel	46
5.2.3 Benoit Peeters ve François Schuiten, Les Murailles de Samaris	51
5.2.4 Chris Ware, Building Stories	55
5.2.5 Richard McGuire, Here	61
5.3 Analiz Edilen Temsil Stratejileri Üzerinden Yeniden Okumalar	65
5.3.1 Temsil Stratejileri Üzerinden: Grafik Roman Seçkisini Yeniden Çapraz Okumak	66
5.3.2 Temsil Stratejileri Üzerinden: Bernard Tschumi, Zaha Hadid ve Lebbeus Woods'u Yeniden Okumak	73
6. SONUÇ	83
KAYNAKLAR	91

ÖZGEÇMİŞ.....	97
---------------	----



ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 3.1 : Bernard Tschumi, The Manhattan Transcripts çalışması, 1981 (URL-1)	26
Şekil 3.2 : Zaha Hadid, The World – 89 Degrees çalışması, 1983 (URL-2)	28
Şekil 3.3 : Lebbeus Woods, Berlin Free Zone çalışması, 1990 (URL-3)	30
Şekil 4.1 : Kurmaca ve gerçeklik arakesitinde deneyimleyen özne, anlatı ve temsil üzerine bir okuma (Akifoğlu, 2025)	34
Şekil 5.1 : Winsor McCay, Walking Bed’de yeniden bağlamsallaştırma stratejisi örneği (URL-4)	41
Şekil 5.2 : Winsor McCay, Walking Bed’de ölçek bozumu stratejisi örneği (URL-5; URL-6)	42
Şekil 5.3 : Winsor McCay, The Fourth Gate’de ölçek bozumu stratejisi örneği (URL-14)	43
Şekil 5.4 : Winsor McCay, Walking Bed’de çizim ve üslup kodlarının dönüştürülmesi stratejisi örneği (URL-7)	44
Şekil 5.5 : Winsor McCay, Walking Bed’de sürekli zaman akışı kurma stratejisi örneği (URL-7)	45
Şekil 5.6 : Winsor McCay, Flip’s Trial’da sürekli zaman akışı kurma stratejisi örneği (URL-14)	46
Şekil 5.7 : Benoit Peeters ve François Schuiten, Brüssel’de yeniden bağlamsallaştırma stratejisi örneği (Schuiten & Peeters, 2008)	48
Şekil 5.8 : Benoit Peeters ve François Schuiten, Brüssel’de ölçek bozumu stratejisi örneği ((Schuiten & Peeters, 2008)	49
Şekil 5.9 : Benoit Peeters ve François Schuiten, Brüssel’de çizim ve üslup kodlarının dönüştürülmesi stratejisi örneği (Schuiten & Peeters, 2008)	50
Şekil 5.10 : Benoit Peeters ve François Schuiten, Les Murailles de Samaris’de çizim ve üslup kodlarının dönüştürülmesi örneği (Schuiten & Peeters, 2007)	53
Şekil 5.11 : Benoit Peeters ve François Schuiten, Les Murailles de Samaris’de yeniden bağlamsallaştırma stratejisi örneği (Schuiten & Peeters, 2007)	53
Şekil 5.12 : Benoit Peeters ve François Schuiten, Les Murailles de Samaris’de ölçek bozumu stratejisi örneği (Schuiten & Peeters, 2007)	54
Şekil 5.13 : Chris Ware, Building Stories’de çizim ve üslup kodlarının dönüştürülmesi örneği (URL-8)	56
Şekil 5.14 : Chris Ware, Building Stories’de sayfanın mimarisini deforme etme stratejisi örneği (URL-9)	57
Şekil 5.15 : Chris Ware, Building Stories’de yeniden bağlamsallaştırma stratejisi örneği (URL-10)	58
Şekil 5.16 : Chris Ware, Building Stories’de zaman-mekan kesitleri oluşturma stratejisi örneği (URL-11)	60
Şekil 5.17 : Richard McGuire, Here grafik romanı kapağı (URL-13)	62

Şekil 5.18 : Richard McGuire, Here’da sayfanın mimarisini deforme etme stratejisi örneği (URL-12).	63
Şekil 5.19 : Richard McGuire, Here’da zaman-mekan kesitleri oluşturma stratejisi örneği (URL-13).	64
Şekil 5.20 : Here ve Building Stories’in zaman-mekan kesitleri üzerinden çapraz okuması (Akifoğlu, 2025).	67
Şekil 5.21 : Walking Bed, Brüssel, Les Murailles de Samaris’in yapı-insan-ölçek üzerinden çapraz okuması (Akifoğlu, 2025).	68
Şekil 5.22 : Here ve Building Stories’in panel yapısı üzerinden çapraz okuması (Akifoğlu, 2025).	71
Şekil 5.23 : Brüssel ve Les Murailles de Samaris’in temsil dili ve sistemi üzerinden çapraz okuması (Akifoğlu,2025).	73
Şekil 5.24 : Zaha Hadid The World (89 Degrees) (1983) temsil stratejileri üzerinden yeniden okunması (Akifoğlu,2025).	76
Şekil 5.25 : Bernard Tschumi, The Manhattan Transcripts (1981) temsil stratejileri üzerinden yeniden okunması (Akifoğlu, 2025).	78
Şekil 5.26 : Lebbeus Woods, Berlin Free Zone (1990) temsil stratejileri üzerinden yeniden okunması (Akifoğlu, 2025).	80
Şekil 5.27 : Lebbeus Woods, Zagreb Free Zone (1991) temsil stratejileri üzerinden yeniden okunması (Akifoğlu,2025).	81
Şekil 6.1 : Kurmaca ve gerçeklik arakesitinde grafik romanlara ilişkin bir okuma çerçevesi (Akifoğlu, 2025).	86
Şekil 6.2 : Okuma çerçevesi üzerinden mimari üretimleri yeniden okumak (Akifoğlu,2025).	88

KURMACA VE GERÇEKLIK ARAKESİTİNDE MİMARİ TEMSİLİ YENİDEN DÜŞÜNMEK: GRAFİK ROMANLARDA MEKANSAL ANLATILAR

ÖZET

Tez çalışmasının amacı, mimari temsilde geleneksel temsil pratiklerini sorgulayarak mimarlıkta temsili; üretilen anlatılar üzerinden kurmaca ve gerçeklik diyalektiği bağlamında yeniden düşünmek; bu ilişkisel yapı içerisinde deneyimleyen öznenin konumunu tartışmaya açmaktır. Çalışma, bu ilişkisel yapıyı zaman-mekansal bir düzlemde, çoğul ve yoruma açık bir yapı ile görünür kılabilcek dinamik temsil arayüzlerinin gerekliliğini ortaya koyarken; şu soruyu gündeme getirmektedir: “Mimarlık, gerçeklik ve kurmaca arasındaki geçirgen sınırlar içerisinde mekan anlatısını, zaman-mekansal bir düzlemde, özne merkezli bir yaklaşım ile yeniden kurma imkanını; yalnızca görüneni değil, deneyimleneni de odağına alan hangi alternatif temsil üretimlerinde arayabilir?”

Bu bağlamda çalışmada ilk olarak farklı yaklaşımlar üzerinden kurmaca ve gerçeklik arasındaki diyalektik ilişki ele alınmakta; bu ilişkisel yapının taşıyıcısı ve anlamlandırıcısı olarak öznenin konumu araştırılmaktadır. Söz konusu ilişkisellikte anlatı, sabit, durağan ve tamamlanmış bir yapı sunmaktan ziyade; özne tarafından anlamlandırılan, yorumlanan ve yeniden kurulan deneyim odaklı bir yapı sergilemektedir. Bu yapı, içerdiği boşluklar aracılığıyla kurmaca ve gerçeklik arasındaki sınırları bulanıklaştırmaktadır. Özneye, gerçek ile hayali olanı anlamlandırma sürecinde kendi gerçekliğini inşa etme olanağı tanımaktadır. Anlatıya dair bu değerlendirme, temsile yönelik yerleşik yaklaşımların da yeniden düşünülmesine alan açmaktadır.

Mimarlıkta gerçeklik çoğu zaman nesnel bir zemin üzerinden ele alınmıştır. Bu doğrultuda geliştirilen mimari temsil üretimleri, mekan anlatısını somut, ölçülebilir ve kurallı bir sistem çerçevesinde sunmuş; bu sistemin tüm özneler tarafından benzer şekilde anlaşılmasını hedefleyen evrensel bir dil oluşturma çabası, anlamı üreten özneyi çoğunlukla dışarda bırakma eğilimi göstermiştir. Ancak mimarlık, gerçeklikte gözlemlenebilir olanla sınırlı kalmamakta; öznenin dahiliyeti ile farklı zamansal, mekansal ve deneyimsel boyutları içeren çok katmanlı bir düşünsel uzamda var olmaktadır. Bu noktada, mimari temsilde ortaya konan gerçekliğin yanı sıra; bu gerçekliği sarsan, dönüştüren, öznel ve kişisel kılan ve zaman-mekansal bir zeminde var olan mekansal anlatıyı yeniden anlamlandıran kurmacanın varlığını göz ardı etmemek gereklidir.

Bu bağlamda bu çalışma mimari temsili, yalnızca belirli bir çerçeve içerisinde gerçekliği betimleyen bir aktarım biçimi olarak değil, sunduğu anlatı yapıları ile kurmaca ve gerçeklik diyalektiğini öznenin deneyimi üzerinden çoklu düzlemlerde görünür kılabilen yaratıcı bir arayüz olarak yeniden ele alır. Durağan ve tekil mekan anlatıları üreten temsil paradigmalarını sorgulayan ve aşan alternatif üretimleri

araştırır. Çalışma kapsamında bu arayışa bir yanıt olarak grafik romanlar irdelenmektedir.

Çalışma kapsamında; güçlü mekansal anlatılar ortaya koyduğu düşünülen grafik romanlarda kurmaca ile gerçeklik arasındaki ilişkinin nasıl kurulduğu, bu ikilinin birbirini nasıl dönüştürdüğü, zaman, mekan ve deneyim kavramlarının bu ilişkisel yapı içinde nasıl konumlandığı ve öznenin bu süreçte hangi yollarla dahil olduğu etrafında özgün bir okuma çerçevesi geliştirilmiştir. Yapısöküm yöntemiyle desteklenen bu okuma çerçevesi kapsamında, *Walking Bed*, *Brüsel*, *Les Murailles de Samaris*, *Building Stories* ve *Here* seçkisi üzerinden grafik romanların anlatı yapısının sunduğu katmanlar çözümlenmiş; gerçeklik algısını sarsarak kurmaca-gerçeklik arakesitinde mekan anlatılarını inşa eden ve özneyi süreçte dahil eden temsil stratejileri ortaya konmuştur. Bu stratejiler—yeniden bağlamsallaştırma, ölçek bozumu, çizim ve üslup kodlarının dönüştürülmesi, sayfa mimarisini deforme etme, sürekli zaman akışı kurma, zaman-mekan kesitleri oluşturma ve doğrusal anlatının bozumu— çapraz okuma yöntemi ile karşılaştırmalı bir biçimde değerlendirilmiş; dökümü yapılan temsil stratejilerinin farklı anlatı yapılarında nasıl işlediği incelenmiştir.

Temsilin tekil ve nesnel bir mekan anlatısı sunduğu durumlarda, mekan, bakan öznenin yalnızca belirli bir çerçeve içinde anlamlandırdığı bir yapıya indirgenmektedir. Temsilde bu sınırlılığı aşarak açık uçlu, katmanlı ve muğlak anlatı yapılarını inşa etme potansiyeli sunan grafik romanlarda ise mekan; kurmaca ile gerçeklik arakesitinde biçimlenen, dinamik bir unsur olarak okuyucunun ellerine teslim edilmektedir. Grafik romanlarda kullanılan temsil stratejileri—algı, hayal gücü ve yorumlama süreçlerini tetikleyerek—okuyucuyu yalnızca pasif bir izleyici değil, anlatının üretken bir tamamlayıcısı ve yorumlayıcısı konumuna yerleştirmektedir. Okuyucu, boşlukları doldurarak mekan anlatısını zihinsel olarak birleştirir ve her okuma ediminde mekanı yeniden deneyimler.

Bu tez, mimarlık disiplininin temsile ilişkin yerleşik yaklaşımlarını eleştirel bir perspektifle yeniden değerlendirmekte; mimarların düşünme, üretme ve temsil etme süreçlerini dönüştürebilecek, zaman-mekansal bir zeminde özne deneyimini merkeze alan temsil üretimlerine duyulan ihtiyaca vurgu yapmaktadır. Bu bağlamda, grafik romanlar ve sundukları temsil stratejileri aracılığıyla temsilin; kurmaca ile gerçeklik arasındaki diyalektik ilişkiyi görünür kılarak, bu ilişkiselliği öznenin deneyimsel katılımıyla çoğullaştıran; mekanı durağan ve tekil anlatılardan kurtarıp, açık uçlu, yeniden inşa edilebilir ve çok katmanlı bir anlatı alanı olarak var eden dinamik bir arayüze dönüştürdüğü gözlemlenir. Grafik romanların yanı sıra, tez boyunca oluşturulan çerçeve üzerinden irdelenebilecek alternatif temsil üretimlerinin mekan anlatısını hangi stratejilerle inşa ettiğini incelemek; mimarlıkta mekana dair indirgemeci olmayan, mekan bilgisini çoğaltarak deneyim odaklı ve zaman-mekansal bir düzlemde kişisel anlam üretimini sağlayan yeni okuma biçimlerinin geliştirilmesi açısından önemli bir potansiyel sunmaktadır.

RETHINKING ARCHITECTURAL REPRESENTATION AT THE INTERFACE OF FICTION AND REALITY: SPATIAL NARRATIVES IN GRAPHIC NOVELS

SUMMARY

The objective of this dissertation is to question the conventional practices of representation within the field of architecture and to reimagine architectural representation through the dialectical interplay between fiction and reality as expressed in spatial narratives; additionally, it seeks to critically examine the position of the experiencing subject within this relational structure. This research emphasizes the need for dynamic forms of representation that reveal the relational structure through a spatio-temporal framework and foster a pluralistic, interpretive engagement with space. Accordingly, the following question arises: “Within the permeable boundaries between fiction and reality, how can architecture reconstruct its spatial narrative through a subject-oriented approach on a spatio-temporal framework? Furthermore, in which alternative forms of representation—ones that center not only on the visible, but also on the experienced—can this potential be sought?”

In this context, the research initially explores the dialectical interplay between fiction and reality through various theoretical approaches, focusing on the role of the subject as both the bearer and interpreter of this relational structure. Within this interplay, narrative does not offer a fixed, static, or completed construct; instead, it emerges as an experience-oriented structure that is interpreted, reshaped, and imbued with meaning by the subject. This structure, through the gaps it contains, blurs the boundaries between fiction and reality, enabling the subject to construct their own reality while making sense of what is real and what is imagined. Such an interpretation of narrative creates an opportunity to reconsider conventional approaches of representation.

In the field of architecture, the concept of reality has frequently been examined through an objective standpoint. Accordingly, architectural representation practices have presented spatial narratives within a tangible, quantifiable, and rule-based system. The effort to establish a universal language that can be interpreted similarly by all subjects has tended to exclude the subject as a producer of meaning. However, architecture is not confined to what can be observed in reality; rather, it exists within a multilayered conceptual domain shaped by the subject’s involvement, encompassing diverse temporal, spatial, and experiential dimensions. At this point, it is crucial to acknowledge the significance of fiction in architectural representation, not just as a force that challenges and alters reality, but also as a subjective and interpretative factor that reshapes spatial narratives within a spatio-temporal framework.

In this context, this research examines architectural representation not merely as a tool for illustrating reality within a defined system, but as a creative medium that, through its narrative forms, uncovers the interplay between fiction and reality across various

dimensions, as shaped by the subject's experience. It explores alternative forms of representation that question and go beyond paradigms that yield static and singular spatial narratives. Within the scope of this exploration, graphic novels are regarded as a viable answer to this quest.

As part of this research, a unique lens has been developed to investigate how the interplay between fiction and reality is constructed in selected graphic novels known for their compelling spatial narratives, how this relationship transforms one another, how the notions of time, space, and experience are positioned within this relational structure, and in what ways the subject is incorporated into this process. This lens is supported by the method of deconstruction. The aim of this method is to unravel the narrative structures presented on the surface of graphic novels, to identify the representational strategies employed to construct spatial narratives at the interface of fiction and reality, and to illustrate how the subject is integrated into this process. Deconstruction functions as an effective analytical tool, especially for revealing the tension between fiction and reality, the limitations of representation, and the role of the subject within this interconnected dynamic.

In this regard, this research delves into the narrative layers of the selected works including *Walking Bed*, *Brüsel*, *Les Murailles de Samaris*, *Building Stories*, and *Here*. The analysis identifies the representational strategies that challenge the perception of reality, construct spatial narratives at the interface of fiction and reality, and actively involve the subject in the narrative process. These strategies including recontextualization, scale distortion, transformation of drawing and stylistic codes, deformation of page architecture, construction of temporal continuity, creation of time-space segments, and the disruption of linear narrative have been comparatively evaluated through a cross-reading approach. This approach provides insight into how these representational strategies function across different spatial narratives and allows for a comparative examination of the reader's engagement in the process. Through cross-readings, shared themes, representational strategies, and forms of subject involvement in graphic novels are examined collectively, offering a distinctive perspective on the spatial narratives they construct.

When representation provides a singular and objective narrative of space, it tends to limit spatial experience to a structure that the subject can only interpret within a predetermined framework. Conversely, graphic novels, by constructing open-ended, multi-layered, and ambiguous narrative structures, offer the potential to transcend this limitation. Within these narratives, space arises as a dynamic entity shaped at the interface of fiction and reality, ultimately handed over to the reader. The representational strategies utilized in graphic novels stimulate perception, imagination, and interpretive processes, positioning the reader not as a mere spectator but as an active co-creator and interpreter of the narrative. By bridging the gaps, the reader mentally reconstructs the spatial narrative and re-experiences space with every act of reading.

This dissertation thoroughly re-evaluates the conventional practices of representation within the field of architecture, emphasizing the need for representational forms that center the subject's experience within a spatio-temporal framework, forms that have the potential to transform how architects think, create, and represent. In this regard, graphic novels and their representational strategies are observed to illuminate the dialectical interplay between fiction and reality. By doing so, they expand the representational possibilities through the experiential involvement of the subject and

transform space from a static and singular construct into a dynamic interface, an open-ended, reconfigurable, and multi-layered narrative field.

Beyond the realm of graphic novels, exploring alternative representational forms through the lens developed in this dissertation offers significant potential for advancing non-reductive, experience-oriented, and spatio-temporally grounded interpretations of space. These approaches expand spatial knowledge and foster innovative spatial reading practices that promote individualized meaning-making within the discourse of architecture.



1. GİRİŞ

Kurmaca ve gerçeklik, felsefe, edebiyat ve tasarım gibi birçok farklı disiplin içerisindeki tartışmalarda çoğunlukla birbirine karşıt iki kavram olarak ele alınsa da, özünde birbirini dönüştüren, besleyen ve çoğaltan diyalektik bir ilişki içinde bir arada var olmaktadır. Gerçeklik, çoğu zaman nesnel ve fiziksel bir düzlemde tanımlansa da özne tarafından algılanma biçimiyle birlikte sabitliğini yitirerek dinamik bir yapıya bürünmektedir. Bu noktada kurmaca, yalnızca hayal gücüne dayalı bir üretim biçimi olarak değil; gerçekliği sarsan, sorgulayan ve yeni anlam alanları açan düşünsel bir uzam olarak değerlendirilmektedir. Kurmaca ile gerçeklik arasındaki bu diyalektik ilişki, öznenin aktif katılımıyla anlam kazanmaktadır. Deneyimleyen özne, bu ilişkisellik içinde pasif bir alımlayıcı olmaktan çıkmakta; seçen, yorumlayan ve ilişkilendiren etkin bir aktöre dönüşerek, söz konusu ilişkiselliği algı ve deneyimi doğrultusunda biçimlendiren kurucu bir bileşen haline gelmektedir.

Kurmaca ve gerçeklik arasındaki diyalektik ilişkinin izleri, mimarlık bağlamında da sürülmektedir. Mimarlık, bir yandan gerçek dünyanın biçimlendirilmesine yönelik nesnel parametrelerle ilişkilendirirken; diğer yandan öznenin katılımıyla anlam kazanan, deneyimlenen, çoğaltılan ve tahayyül edilen mekanların üretildiği çok katmanlı bir düşünsel düzlemde var olmaktadır. Bu noktada mekan, sabit ve tekil bir anlatı üzerinden değil; öznel deneyimlerle sürekli yeniden inşa edilen, çoğul ve dinamik bir anlatı düzleminde değerlendirilmelidir. Zira mekana dair sınırlı bir anlatı sunulduğunda, bu anlatının zamanla sıradanlaşması ve sıradanlaşan mekanın anlamını yitirmesi olasıdır. Mimarlıkta mekan anlatısını bu düzlemde ele almak, mekana dair farklı anlamların üretilmesine zemin hazırlarken; kullanılan temsil biçimi ise bu yapıyı görünür kılan temel araç haline gelmektedir. Bu nedenle, kurmaca ve gerçeklik arakesitinde mekan anlatısının öznenin katılımına açık, çoğul ve dinamik bir yapı üzerinden ele alınması, mimari temsil üretimlerinin sunduğu anlatı yapılarını yeniden düşünmek açısından önem taşımaktadır.

Temsil, yalnızca gerçekliği betimleyen bir aktarım aracı değil; kurduğu anlatılar üzerinden deneyimi, zamansallığı ve mekansallığı kapsayan bir çokluk alanıdır. Mimari temsili yalnızca nesnel parametrelerle sınırlamak, çoğu zaman mekanın zihinsel, deneyimsel ve zamansal boyutlarını dışlayan indirgemeci bir yaklaşımı beraberinde getirmektedir. Mimarlık pratiğinde yaygın olarak kullanılan temsiller, mekan anlatılarını sınırlı ve kurallı bir dil üzerinden üretmektedir. Bu yaklaşımlar, mekanı durağan, ölçülebilir ve evrensel bir çerçeve içerisinde sunmakta; mekanın zaman-mekansal düzlemlerde özne ile kurduğu ilişkiyi büyük ölçüde arka plana itmektedir. Bu noktada mimari temsili, kurmaca ile gerçeklik arasındaki diyalektiği, anlatı aracılığıyla özne merkezli bir yaklaşımla çoklu düzlemlerde görünür kılabilen dinamik bir arayüz olarak yeniden düşünmek önem taşımaktadır.

Bu yeniden düşünme çağrısı, aynı zamanda mimarlıkta temsile yönelik durağan ve nesnel paradigmaları sorgulayan ve aşan alternatif temsil araçlarına kapı aralamaktadır. Bu bağlamda çalışmada ele alınan grafik romanlar, yalnızca edebi ya da görsel üretimler olarak değil; kurmaca ile gerçeklik arasındaki diyalektiği görünür kılabilen, zaman-mekansal bir düzlemde özne merkezli bir yaklaşımla çoğul ve boşluklu mekan anlatıları sunan temsil üretimleri olarak değerlendirilmiştir. Tez kapsamında geliştirilen çerçeve doğrultusunda seçilen grafik romanlar —Walking Bed, Brüssel, Les Murailles de Samaris, Building Stories ve Here—bu ilişkiyel yapı üzerinden özgün bir okuma biçimiyle irdelenmiştir. Bu doğrultuda çalışma, mimari temsildeki mevcut sınırlılıkları aşma potansiyeli barındıran grafik romanları ve romanların sunduğu temsil stratejilerini alternatif bir araç olarak önererek kurmaca ile gerçeklik arasındaki diyalektiği deneyimleyen özne merkezli bir zeminde yeniden düşünmeyi ve bu ilişkiselliği grafik romanlar aracılığıyla çoğulcu ve dinamik mekan anlatıları üzerinden görünür kılarak mimarlık bilgisine özgün bir katkı sunmayı amaçlamaktadır.

1.1 Araştırmanın Zemini

Tez çalışmasının zemini, gerçeklik ve kurmaca kavramları arasındaki diyalektik ilişkiyi özne merkezli bir yaklaşımla incelemekte, bu ilişkiselliği mimarlık bağlamında temsil üretimlerinin sunduğu anlatı yapıları üzerinden tartışmaya açmaktadır.

Gerçeklik, klasik anlamda bilinçten bağımsız, sabit ve nesnel bir biçimde varolan olarak tanımlansa da; farklı dönemlerde farklı disiplinler tarafından geliştirilen

kuramsal yaklaşımlar, gerçeklik algısının sabit olmadığını, özne tarafından algılanma biçimiyle dönüşen, yeniden kurulan ve yorumlanan bir yapıya sahip olduğunu ortaya koymaktadır. Bu bağlamda gerçeklik, yalnızca sabit ve evrensel bir olgu olarak değil; zamansal, bağlamsal ve deneyimsel koşullara bağlı olarak sürekli yeniden inşa edilen açık bir uzam olarak değerlendirilmektedir.

Kurmaca ise yalnızca hayal gücüne dayanan ya da hayali bir zeminden türeyen bir üretim değil; gerçekliği sorgulayan, ona alternatifler sunan, onu dönüştüren düşünsel bir alan olarak ele alınmaktadır. Olgusal dünyanın sınırlarını yeniden tanımlayan kurmaca, gündelik yaşamın gerçekliğini doğrudan yansıtmak yerine, onu sorgulayan ve dönüştüren anlatılar aracılığıyla farklı gerçeklik biçimlerini mümkün kılar. Kurmaca, yalnızca mevcut olanı taklit etmekle kalmaz; aynı zamanda var olmayı düşünmeye ve tahayyül etmeye imkan tanıyan yaratıcı bir alan sunar. Bu yönüyle kurmaca, gerçeklik ile çatışan değil; onunla etkileşim halinde olarak anlam üretimini çoğaltan bir potansiyel sunmaktadır.

Tez kapsamında ele alınan gerçeklik ve kurmaca arasındaki bu diyalektik ilişkinin taşıyıcısı ise öznedir. **Özne** bu ilişkisellikte, yalnızca edilgen bir alımlayıcı değil; yorumlayan, deneyimleyen, anlamı yeniden kuran etkin bir aktördür. Ranciere'nin de belirttiği gibi, özne gözlemler, seçer, karşılaştırır, yorumlar ve ilişkilendirir (Ranciere, 2015, s. 18). Bu bağlamda, kurmaca ile gerçeklik arasındaki sınırların bulanıklaştığı bir düzlemde, özne anlam üretiminin merkezinde yer almaktadır.

Kurmaca ve gerçeklik arasındaki ilişki, özellikle anlatı odaklı kuramlar çerçevesinde, öznenin algısal ve yorumlayıcı rolünü merkeze alan yaklaşımlarla incelenmiştir. Dolezel (1978) ve Peter Mendelsund (2015) gibi kuramcılar kurmaca dünyaların doğası gereği eksik ve tamamlanmamış yapılar sunduğunu; anlatılarda bilinçli olarak muğlak bırakılan ya da betimlenmeyen boşlukların her birinin okuyucu tarafından özgün biçimde doldurulduğunu savunmaktadır. Paul Ricoeur (1984) ise anlatıyı, metin ile okur arasındaki dünyaların kesişiminden doğan dinamik bir anlam üretimi süreci olarak tanımlamıştır. Bu yaklaşımlar, Umberto Eco'nun kuramsal çerçevesi ile desteklenmektedir. Eco, kurmacanın sabit bir anlam sunmadığını; aksine, anlatıdaki boşlukların okuyucu tarafından tamamlandığı açık uçlu yapılar ürettiğini savunur. Böylece okuyucu —başka bir deyişle özne— kurmaca ve gerçeklik arakesitinde anlamın oluşumuna aktif biçimde katılan ve bu süreci yeniden inşa eden kurucu bir

aktör olarak konumlanır. Anlam üretimi, onu deneyimleyen öznenin katılımı ile şekillenmektedir.

Bu noktada anlatı, yalnızca bilgi aktaran bir yapı olarak değil; özne tarafından yorumlanan, anlamlandırılan ve yeniden kurulan çok katmanlı bir yapı üzerinden değerlendirilmektedir. Bu değerlendirme, aynı zamanda anlatı yapılarını görünür kılan temsil üretimlerine yönelik yaklaşımları da dönüştürür. Bu bağlamda **temsil**, kurduğu anlatılar üzerinden farklı düzlemler arasındaki ilişkisellikleri görünür kılan ve bütünleştiren dinamik bir arayüz işlevi üstlenir. **Anlatı** ise, özne ile temsil arasında bir köprü görevi görerek, kurmaca ile gerçeklik arasındaki ilişkisellikte zamansal, mekansal ve deneyimsel katmanlar arasında bağ kuran bir yapı sunar.

Bu bağlamda oluşturulan kuramsal çerçeve, mimari temsil üretimlerinin ortaya koyduğu anlatı yapılarını yeniden düşünmenin önünü açmaktadır. Temsil yalnızca görünenin aktarımı ile sınırlı kalmayan; deneyimlenenin de görünürlük kazandığı mekan anlatılarını kapsayan çoğulcu bir düzlem olarak araştırılmaktadır. Bu düşünsel çerçeve doğrultusunda temsil üretimlerinin sunduğu anlatı yapılarının; kurmaca ve gerçeklik arakesitinde, zaman-mekansal bir düzlemde, özne-merkezli bir yaklaşım ile nasıl biçimlendiğini irdelemek, mimari temsil üretimlerine ilişkin eleştirel bir sorgulamayı da beraberinde getirmektedir. Bu eleştirel perspektiften hareketle, çalışma kapsamında oluşturulan çerçeve doğrultusunda **grafik romanlar** ve **temsil stratejileri** alternatif bir temsil paradigması olarak incelenmektedir.

1.2 Araştırmanın Amacı

Tez çalışmasının amacı, mimari temsilde geleneksel temsil pratiklerini sorgulayarak mimarlıkta temsili; üretilen anlatılar üzerinden kurmaca ve gerçeklik diyalektiği bağlamında yeniden düşünmek; bu ilişkisel yapı içerisinde deneyimleyen öznenin konumunu tartışmaya açmaktır.

Bu doğrultuda tez, oluşturduğu kuramsal çerçeve ile mimari temsili yeniden düşünmekte, kurmaca ile gerçeklik arasındaki diyalektiği, zaman-mekansal bir düzlemde anlatı aracılığıyla özne merkezli bir yaklaşımla görünür kılabilen dinamik bir arayüz olarak grafik romanları incelemeyi ve bu mecranın sunduğu çoğulcu temsil potansiyellerini irdelemeyi amaçlamaktadır.

1.3 Araştırmanın Yöntemi

Bu tez, mimari temsile ilişkin yerleşik yaklaşımları sorgulamak ve temsili kurmaca-gerçeklik arakesitinde özne merkezli, deneyimsel ve çoğulcu bir düzlemde yeniden düşünmek amacıyla nitel bir araştırma yöntemi benimsemektedir. Araştırma, kurmaca ve gerçeklik diyalektiğini farklı disiplinler ışığında ele alan kuramsal yaklaşımların irdelenmesiyle üretilen özgün bir çerçeve ile başlamıştır. Bu kuramsal altyapı üzerinden çerçevelenen kurmaca ve gerçeklik ilişkiseliliğinin izleri, mekansal anlatılar bağlamında değerli bir keşif ortamı sunan grafik roman örnekleri üzerinden aranmış, seçili örnekler söküme uğratarak elde edilen bulgular çapraz okuma yöntemiyle karşılaştırmalı olarak değerlendirilmiştir.

Çalışmanın ilk aşamasında, kurmaca, gerçeklik, özne, anlatı ve temsil kavramlarına ilişkin değerlendirmeler ve kuramsal tartışmalar araştırılmış; bu tartışmalar filtrelenerek söz konusu kavramları değerlendiren özgün bir çerçeve geliştirilmiştir.

Araştırmanın ikinci aşaması, geliştirilen kuramsal çerçevenin grafik romanlar aracılığıyla mimari temsil üretimlerine dair alternatif bir potansiyel sunup sunmadığını sorgulamaya yöneliktir. Bu amaçla, grafik romanlara yönelik özgün bir bakma biçimi geliştirilmiş; kurmaca ve gerçeklik arasındaki ilişkiseliliği, zaman, mekan ve deneyim boyutuyla birlikte mekan anlatıları üzerinden değerlendirmeye olanak tanıyan bir çözümleme yöntemi benimsenmiştir. Bu çözümleme sürecinde **yapısöküm** yöntemi kullanılmıştır. Bu yöntem, grafik romanların yüzeyde sunduğu anlatı yapısını çözümleyerek; romanların kurmaca ve gerçeklik arakesitinde mekan anlatılarını hangi temsil stratejileri ile inşa ettiğini ve bu sürece öznenin nasıl dahil olduğunu görünür kılmayı amaçlamaktadır.

Bu bağlamda yapısöküm, grafik romanların yüzeyde sunduğu yapısal ve anlatısal ilişki ağlarının ötesine geçerek, bu yüzeyin altında işleyen anlam üretim mekanizmalarını, temsil stratejilerini ve bu stratejiler içerisinde ortaya çıkan yapısal ve anlatısal kırılmaları ortaya çıkarmayı amaçlar; böylece grafik romanların sunduğu anlatı yapısının ardındaki çok katmanlı ilişkileri, boşlukları, bozumları ve anlam kaymalarını görünür kılar. Yapısökümün bu doğrultudaki kullanımı, Jacques Derrida'nın kavramsallaştırdığı yapısöküm anlayışıyla da belirli noktalarda örtüşmektedir. Derrida'ya göre hiçbir yapı sabit, kesin ve tekil bir anlam taşımaz; her yapı, kendi içerisinde sorgulanmaya açık kırılmalar, boşluklar ve çoklu anlamlar barındırır

(Derrida, 1978). Bu çerçevede yapısöküm, yapının içsel ilişkiselliklerini ve bu ilişkisellikleri yaratan stratejileri görünür kılmak üzere yapılan bir müdahaledir. Bu bağlamda tez kapsamında yapısöküm, özellikle kurmaca ve gerçeklik gerilimini, temsilin sınırlılıklarını ve öznenin bu ilişkisellik içerisindeki rolünü açığa çıkarmak adına işlevsel bir çözümleme aracı olarak kullanılmaktadır.

Bu yöntemsel yaklaşım doğrultusunda, **Walking Bed, Brüssel, Les Murailles de Samaris, Building Stories** ve **Here** başlıklı grafik romanlar örneklem olarak seçilmiş; ürettikleri mekan anlatılarında öne çıkan temsil stratejileri yapısöküm yöntemiyle tespit edilmiştir. Bu örneklem, mekanı yalnızca anlatının arka planında kalan bir unsur olarak değil, etkin bir bileşeni olarak ele alan ve biçimsel çeşitlilikleriyle öne çıkan grafik romanlar arasından seçilmiştir.

Araştırmanın son aşamasında, **çapraz okuma yöntemi** kullanılarak, analiz edilen grafik romanlarda tespit edilen temsil stratejileri ve anlatı yapıları karşılaştırmalı olarak değerlendirilmiştir. Çapraz okuma, tez kapsamında oluşturulan çerçeve ile değerlendirilen grafik romanlar arasında anlatsal, yapısal ve biçimsel kesişimleri ortaya koymayı; temsil stratejileri üzerinden tersine bir okuma sunarak bu kesişimlerin anlatının hangi unsurları etrafında şekillendiğini tespit etmeyi amaçlamaktadır. Bu yöntem, temsil stratejilerinin farklı mekan anlatıları üzerinde nasıl işlediğini çözümleme ve okuyucunun bu sürece katılımını karşılaştırmalı olarak analiz etme imkanı sunmaktadır. Çapraz okumalar sayesinde, grafik romanlardaki benzer temalar, temsil stratejileri ve özne katılım biçimleri bir arada değerlendirilmiş; böylece grafik romanların ürettiği mekan anlatıları özgün bir bakış içerisinde değerlendirilmiştir.

Kuramsal çerçevenin düşünsel altyapısını oluşturan kavramlar aracılığıyla grafik romanlar, yapısöküm yöntemiyle analiz edilmiş; ardından çapraz okuma yoluyla temsil stratejilerinin grafik romanlarda görünür kıldığı katmanlı yapı karşılaştırmalı olarak değerlendirilmiştir. Böylece araştırma, grafik romanların temsil stratejileri ve yapısal olanakları ile sunduğu anlatı yapıları üzerinden mimari temsil üretimlerine yönelik alternatif ve çoğulcu mekan anlatıları inşa edebilme potansiyelini ortaya koymuştur.

2. KURMACA VE GERÇEKLİK ARASINDAKİ DİYALEKTİK İLİŞKİNİN KEŞFİ

Gerçeklik ve kurmaca kavramları, bu iki kavram arasındaki diyalog, birçok disiplinin tartışma alanlarında yer almaktadır. Felsefe, edebiyat, bilim ve tasarım gibi farklı alanlar, bu iki kavramı çeşitli açılardan ele almış ve her biri kendi bağlamında bu kavramları yeniden tanımlamıştır. Platon’a göre, kurmaca ve gerçeklik arasında keskin bir sınır bulunmaktadır. Platon, iki boyut sunar ve bu boyutları kesin bir şekilde ayırmamızı ister: birincisi, ideaların yansıması olan ve akıl ile kavranabilen “olgusal gerçeklik”tir; ikincisi ise hayal gücünden doğarak, gerçekliğin sınırlarını aşan, akılla kavranması güç olan ve “kurmaca gerçeklik” olarak adlandırılabilir bir alandır (Deleuze, 2015, s.17). Ancak bu iki kavram arasındaki sınır gerçekten bu kadar belirgin midir? Gerçeklik ve kurmaca arasındaki ilişkiyi irdelerken, bu sorunun yanıtı, her disiplinin farklı tarihsel ve kültürel bağlamlarda geliştirdiği yaklaşımlarla daha da karmaşıkmaktadır.

2.1 Kurmaca ve Gerçeklik: Kavramsal Bir İnceleme

Her disiplin, “gerçek olan nedir?” sorusuna kendi bağlamında yanıt arayarak gerçeklik kavramını yeniden üretmiştir. Gerçeklik, özellikle felsefi literatürde nesnel bir varoluşa işaret eden bir kavram olarak tanımlanmıştır. Felsefe Sözlüğü’ne göre gerçek, “bilinçten bağımsız, somut ve nesnel olarak var olan”dır. Gerçek, bilincimizin dışında nesnel olarak ortaya çıkmış bulunan nesne, nitelik, koşul, durum vb. gibi olgu ve olaylardır (Hançerlioğlu, 2016, s.131). En genel anlamıyla gerçeklik, insan zihninden ve bilinçten bağımsız olarak dış dünyada var olan şeylerin tümünü, yani nesnel olarak mevcut olan varlıkları ifade eder (Cevizci, 2000, s. 377). Aristoteles’e göre, gerçeklik yalnızca fiziksel olarak gözlemlenebilen ve duyularla algılanabilen nesnelerde aranmalıdır; bu görüş, gerçekliğin somut ve değişmez bir nitelik taşıdığı yönündeki klasik anlayışı desteklemektedir.

Sözlük tanımları da bu yaklaşımları pekiştirmektedir. Büyük Larousse gerçekliği “fiilen var olan, düş ürünü olmayan ve doğasına uygun tüm özellikleri taşıyan” olarak

tanımlarken, Türk Dil Kurumu ise gerçekliği “gerçek olan, var olan şeylerin tümü, hakikat” olarak açıklamaktadır. Benzer biçimde Oxford English Dictionary gerçekliği “hayali veya istenen değil, gerçekten var olan; görünüşlerin ardındaki ve onları doğrulayan şey” olarak tarif etmektedir.

Ancak gerçeklik kavramını yalnızca nesnel bir zemine oturtularak değerlendirme biçimi çağlar boyunca tartışılan bir konu olmuş; farklı dönemlerde gelişen felsefi, bilimsel ve toplumsal yaklaşımlar, gerçeklik algısının sabit olmadığını ortaya koymuştur. Bu noktada devreye “özne” kavramı girmektedir. Gerçekliğin algılanış biçimi, öznenin içinde bulunduğu tarihsel, kültürel, düşünsel ve teknolojik koşullara bağlı olarak değişkenlik gösterir; gerçekliğin algılanış biçiminin değişmesi ile gerçeklik nesnel ve sabit bir kavram olmaktan çıkar. Gerçeklik insanın dünyayı, nesneleri ve kendisini algılayış tarzına bağlı olarak yaşayan, büyüyen ve dönüşen bir olgu haline gelir (İnce, 2001, s. 61). Wölflin de bu görüşü destekler nitelikte “İnsanlar hep aynı gözle bakmamışlardır dünyaya” diyerek, gerçeklik algısının özneye bağlı olarak değiştiğini ifade etmiştir (Wölflin, 1990, s. 5).

Gerçeklik, tanımsal düzeyde nesnel bir yapı gösterse de, onun en belirgin özelliği taşıyıcısının “özne” oluşudur. Nesnel bir gerçekliğin varlığı kabul edilse de bu gerçekliğin algılanması, anlamlandırılması ve temsil edilmesi öznel deneyimlerle şekillenir. Bu nedenle, gerçekliğin sadece fiziksel ve gözlemlenebilir bir düzlemde nesnel bir gerçeklik olarak ele alınması kavramın çok katmanlı doğasını sınırlamaktadır. Ele alınan yaklaşımlarda gerçeklik öznenin bağımsız olarak var olur; öznenin algısından bağımsız oluşu nedeni ile gerçeklik nesnel ve somut olarak değerlendirilir. Gerçeğin özne tarafından algılanması, onun tarafından deneyimlenmesi ile ise gerçeklik; soyut ve zihinsel bir kavrayışın ürünü haline gelir.

Bu noktada, görünen, nesnel ve somut gerçekliğin ötesine geçebilmek, zihinsel katılım ve öznel dahiliyeti gerektirir. Gerçeklik, öznenin dahiliyeti aracılığıyla yeniden inşa edilir; böylece yalnızca kendiliğinden var olan bir nesnellik değil, öznel bir anlam ve yorumla şekillenmiş çok katmanlı bir yapı kazanır. Nesnel gerçekliğe karşı geliştirilen tutum ve gerçekliği anlamlandırma çabası, bireyin kendi algı ve deneyimleri doğrultusunda farklı gerçekliklerin oluşmasına olanak tanır. Bu bağlamda “kurmaca” kavramı, öznenin gerçekliği yeniden inşa etme sürecinde etkili bir zemin sunar. Kavramsal düzeyde gerçeklik, fiziksel dünyada zihin ve bilinçten bağımsız bir

varoluşa işaret ederken; kurmaca, zihinsel süreçler yoluyla üretilmiş, gösterilmiş ve temsil edilmiş bir gerçeklik görünümüdür.

Oxford English Dictionary göre kurmaca, “kişileri, olayları veya mekanları hayali biçimde betimleyen herhangi bir yaratıcı eser” olarak tanımlanır. Özellikle modern kuramsal yaklaşımlarda kurmaca, yalnızca gerçekliğin taklidi olarak değil, aynı zamanda yeni bir gerçekliğin yaratımı olarak ele alınır. Kurmaca, olgusal dünyanın sınırlarını yeniden tanımlar; gündelik yaşamın katı gerçekliğini doğrudan yansıtmak yerine, onu sorgulayan, dönüştüren ve farklı gerçeklik biçimlerinin temsilini mümkün kılan bir yapı sunar. Kurmaca, somut gerçekliğin tersine matematiksel eğriler gibi, fiziksel tüm durumları bükeabilen, ters çevirebilen, farklılaştırabilen, değiştirebilen, somut gerçekliğin ötesine geçebilen daha geniş ve farklı bir mantığa göre işleyen bir sisteme sahiptir (Sütçü, 2020). Bu bağlamda Sütçü (2020), kurmacanın “mümkün olmayanı” hayal dünyasında var edebilme gücüne sahip olduğunu vurgulayarak, onu sonsuz olasılıklar alanı olarak tanımlar. Kurmaca, yalnızca mevcut olanı temsil etmekle kalmaz, aynı zamanda var olmayanı düşünmeye ve tahayyül etmeye imkan tanır. Bu yönüyle kurmaca, bireyin gerçeklikle kurduğu ilişkiyi dönüştüren ve genişleten bir yaratım süreci olarak işler.

Kurmaca en çok edebiyat kuramı tarafından irdelenen, edebi metinlerin yapısını ve işlevini anlamak açısından tartışmaya açılan bir kavramdır. Edebiyat, çoğu zaman mevcut durumla yetinmeyen, sorgulayan ve ona meydan okuyan bir ifade biçimi olarak kurmaca ile buluşur. Jacques Derrida (2010), edebiyatın kurmaca niteliğini, yalnızca ifade biçimi olarak değil, aynı zamanda toplumsal ve düşünsel normlara karşı geliştirilen eleştirel bir güç olarak değerlendirir. Ona göre, kurmaca sayesinde “günlük dilde söylenemeyen” ifade edilebilir hale gelir; böylece özne, olgusal dünyanın sınırlarını aşma ve yerleşik anlam yapılarını yerinden etme potansiyeline sahip olur. Kurmacanın bu dönüştürücü niteliği, öznenin kendisiyle, başkalarıyla ve olgusal gerçeklikle yeni ilişkiler kurmasına olanak tanır; hatta bu ilişkileri yeniden inşa etme kapasitesini de beraberinde getirir.

Bu noktada kurmaca kavramını, “nedir?” ya da “karşılığı nedir?” gibi analitik sorular ekseninde tanımlamaya çalışmak yerine, daha öznel bir çerçevede ve deneyime dayalı biçimde ele almak, kavramın doğasını anlamak açısından daha anlamlı bir yaklaşım sunar. Kurmaca aracılığıyla gerçeği yeniden üretmek ya da gerçekliğin ötesine geçmek mümkündür; ancak bu olanak, büyük ölçüde kurmacanın içerdiği deneyim boyutuna

bağlıdır. Bu bağlamda, kurmacayı yalnızca teorik bir çerçevede düşünmek yerine temsiller aracılığıyla deneyimlenebilir halde düşünmek, öznenin algı biçimiyle kurduğu ilişki doğrultusunda gerçekliğin farklı boyutlarını görünür kılabilir.

Bu çerçevede, kurmacanın “hayat bulması” da tıpkı gerçeklikte olduğu gibi, özne ve öznenin deneyimsel katılımına bağlıdır. Benzer şekilde felsefe alanında çalışmalarını yürüten Kendall Walton, kurmaca kavramını “make-believe” (inandırmaca) anlayışıyla açıklar. Walton’a (1990) göre bir edebi metin ya da sanat eseri, tıpkı çocukların oyunlarında kullandığı oyuncaklar gibi, hayal dünyasındaki bir oyuna katılımı teşvik eden bir “destek nesnesi” işlevi görmektedir. Okur ya da izleyici, bu destek aracılığıyla eserde sunulan dünyayı “gerçekmiş gibi hayal etme” oyununa dahil olmaktadır. Bu yaklaşım, kurmacayı hem üreten hem de tüketen özneye vurgu yaparak öznenin deneyiminin gücünü ön plana çıkarır.

Platon her ne kadar kurmaca ve gerçeklik arasındaki keskin sınırları vurgulamış olsa da bu iki kavramı birbirinden ayrı düşünmek doğru değildir. Kurmaca ve gerçeklik, sürekli bir etkileşim ve tartışma içinde varlık gösteren, birbirine yakın ama tam anlamıyla uzlaşamayan kavramlardır. Kurmaca, gerçekliğin yeniden yaratılması süreci içinde ortaya çıkan birbirinden farklı imkan ve eğilimleri hem kaynaştırma hem de bulanıklaştırma eğilimindedir. Paul Ricoeur’un da vurguladığı üzere “Kurmacanın sarsıcılığı gerçekliği sorunsallaştırır” (Ricoeur, 1991, s.133). Bu noktada, kurmaca ve gerçeklik arasındaki ilişkiselliği kuran, anlamlandıran ve deneyimleyen temel aktör, “özne”dir. Öznenin deneyimi, kurmaca ile gerçeklik arasındaki sınırların yeniden tanımlanmasına zemin hazırlar ve bu iki kavram arasındaki ayrımın giderek daha geçirgen ve bulanık bir hal almasına sebep olur.

2.2 Kurmaca ve Gerçeklik: Deneyimleyen Özne ve Anlatı

Kurmaca ile gerçeklik arasındaki ilişkide, bu ilişkiselliği mümkün kılan öznenin zihinsel ve öznel katılımı kritiktir. Bu bağlamda özne, pasif bir alıcı olmaktan çıkarak; deneyimleyen, seçen, yorumlayan ve ilişkilendiren etkin bir aktör haline gelir. Jacques Rancière (2015, s. 18), öznenin bir izleyici ya da okur olarak gözlem yapma, karşılaştırma, seçme ve anlamlandırma süreçlerinde aktif bir rol üstlendiğini vurgular. Bu bağlamda öznenin yalnızca anlatı ve anlatının temsili ile karşılaşması değil, karşılaştıklarını nasıl okuduğu ve anlamlandırdığı da değerlendirilmesi gereken bir süreçtir.

Christian de Portzamparc, bu süreci “öznel bir görselleştirme” olarak tanımlar (2014, s. 94). Bu görselleştirme süreci, anlatının ve anlatının temsilinin öne sürdüğü çerçevenin ötesine geçer; anlatıyı anlamlı kılan asıl nokta öznenin bu anlatıyı deneyimiyle birlikte zihinsel olarak yeniden inşa etmesidir. Dolezel (1998) kurmaca ile gerçeklik arasındaki sınırları ele aldığı çalışmalarında, bu iki düzlem arasındaki ilişkiselliği irdelenmiş ve üçüncü bir bileşen olarak anlatıda yer almayan, dile getirilmeyen boşluklara dikkat çekmiştir. Kapsamlı ve eksiksiz kurmaca bir dünya yaratmanın mümkün olmadığını, bu yüzden her kurmacanın doğası gereği eksik olduğunu savunmuştur (Dolezel, 1998). Peter Mendelsund’un Okurken Ne Görürüz? (2015) adlı çalışması da bu yaklaşımları güçlendirmektedir. Mendelsund, anlatılarda betimlenmeyen ya da muğlak bırakılan alanların, her bir okur tarafından özgün biçimde doldurulduğunu öne sürer. Bu yaklaşım, öznenin dahil olduğu okuma ve anlamlandırma deneyiminin kişisel ve öznel olduğunu desteklemektedir. Bu noktada, anlatının oluşturduğu muğlaklıkları doldurma işlevi okuyucuya, yani özneye düşmektedir.

Paul Ricoeur (1984), okuma sürecini metin ile okuyucu arasında gerçekleşen dinamik bir dönüşüm olarak tanımlar. Ona göre, bir anlatının anlamı ya da önemi, metnin dünyası ile okuyucunun dünyasının kesişiminden doğmaktadır. Bu noktada Ricoeur (1991), kurmacanın yalnızca gerçekliğin bir yansıması olmadığını; aynı zamanda yeni anlamların ve olasılıkların tahayyül edilmesini mümkün kılan bir mercekle işlevi gördüğünü ileri sürer. Kurmaca anlatılar, öznenin gerçeklik algısını sarsarak alternatif dünyaların kurulmasına olanak tanımaktadır. Bu alternatif dünyaları kuran ve onlara anlam kazandıran ise, öznenin kendi değerleri, kabulleri ve tercihleri doğrultusunda şekillenen deneyimdir. Böylece özne, anlatının edilgen bir alımlayıcısı değil; onu deneyimleyen, yorumlayan ve yeniden inşa eden etkin bir aktör haline gelir.

Tüm bu yaklaşımlar, anlatıların sabit ve nesnel yapılardan çok, özneyle kurdukları ilişkiler doğrultusunda biçimlendiğini göstermektedir. Anlam üretimi, anlatının yapısal özelliklerinden ziyade, onu deneyimleyen öznenin zihinsel ve algısal katılımıyla şekillenir. Bu durum, anlatıların temsil biçimlerini de etkiler: anlatı artık yalnızca nesnel bir bilgi formu değil, öznel olarak yorumlanan ve yeniden kurulan bir deneyim alanı haline gelir. Kurmaca ile gerçeklik arasındaki bu diyalektiği anlamlandıran temel unsur olan özne, aynı zamanda bu ilişkiselliği görünür kılan temsillere yönelik yaklaşımları da dönüştürür.

Bu bağlamda, kurmaca ve gerçeklik diyalektiğini deneyimleyen özne merkezinde ele alan yaklaşımların önemli savunucularından biri de Umberto Eco'dur. Eco, kurmaca ile gerçeklik arasındaki ilişkiselliği kuramsal zeminde tartışan, kurmaca anlatıların gerçeklik algısını nasıl dönüştürdüğünü irdelleyen ve tüm bu süreci deneyimleyen özne etrafında şekillendiren temel figürlerden biridir. Bu bağlamda Eco'nun düşüncelerinin, bu çalışmada ele alınan kuramsal tartışmalarla çeşitli açılardan örtüştüğü ve mimarlık bağlamına aktarılabilecek kavramsal açılımlar sunduğu öne sürülmektedir.

2.3 Umberto Eco: Kurmaca, Gerçeklik ve Deneyimleyen Özne Üzerine

Bir önceki bölümde, kurmaca ve gerçeklik kavramları disiplinlerarası bir perspektiften ele alınmış; bu iki kavramın öznenin katılımıyla şekillenen ve anlam kazanan dinamik bir diyalog içinde yer aldığı ortaya konmuştur. Bu çerçevede, söz konusu ilişkiselliğin merkezinde deneyimleyen öznenin konumu ve işlevi irdelenmiştir.

Bu noktada, kurmacanın gerçeklikle kurduğu diyalogu çözümleyebilmek ve bu diyalogu anlamlandıran öznenin rolünü kavrayabilmek için, söz konusu ilişkiyi görünür kılan temsiller üzerinden okumalar yapmak önem taşımaktadır. Umberto Eco, hem kurmaca metinlerinde hem de kuramsal yazılarında bu ilişkiselliği tartışmaya açmakta, kurmaca ile gerçeklik arasındaki geçirgenliği anlatı aracılığıyla görünür kılmaktadır. Bu iki kavram arasındaki sınırların ne denli muğlaklaşabileceğini örneklerle ortaya koyarken, bu süreçte öznenin rolünü tartışmaya açmaktadır.

Eco'ya göre, kurmaca ile gerçeklik arasında hassas bir alışveriş söz konusudur; kurmaca, gerçeklikten ilham alabilirken, gerçeklik de kurmacadan etkilenebilir. Eco kurmaca ve gerçeklik arasındaki bu diyalogu Anlatı Ormanlarında Altı Gezinti (1995) kitabında Franz Kafka'nın Dönüşüm adlı eseri üzerinden örnekler (Eco, 1995, s. 91).

Romanın ana karakteri Gregor Samsa, bir sabah böcek olarak uyanır. Eco'ya göre bir insanın uyandığında kendisini bir böceğe dönmüş bulması olağandışı bir şeydir; ancak bu böceğin yapısının bildiğimiz böceklerin yapısına benzemesi sadece gerçeküstücülüğün değil, aynı zamanda gerçekçiliğin bir örneğini oluşturmaktadır. Yalnızca bu son derece normal böceğin “dev” bir böcek olduğunu unutmamamız gerekmektedir (Eco, 1995, s.91). Bu bağlamda Eco, Kafka'nın anlatısını kurarken kurmaca ile gerçekliği birbiri içine geçirdiğini vurgulamaktadır. Gregor Samsa'nın bir böcek olarak uyanması ne kadar gerçekliği sarsan bir durum olsa da dönüştüğü böceğin

bildiğimiz ve tanıdığımız bir böcek olması, gerçeklik hissini güçlendiren bir unsurdur. Dahası, Samsa dev bir böcek olarak, tanıdık ve sıradan binlerce oda gibi bir odada uyanır. Franz Kafka, gerçeküstü bir dünya kurmak için onu gerçek dünyanın artalanı üzerine yerleştirme gereksinimi duyar (Eco, 1995, s. 91). Eco'ya göre de en olanaksız kurmacanın bile, olanaksız olabilmesi için, gerçek dünyada olanaklı olan şeylerin oluşturduğu zemine dayanması gerekir (Eco, 1995, s. 95). Bu bağlamda, kurmaca ve gerçeklik kavramları arasındaki ilişkiyi keskin bir sınır ile tanımlamak çok da mümkün değildir; aksine bu iki alanın birbirine dolanarak sürekli yeniden üretildiğini söylemek mümkündür.

Umberto Eco'nun kurmaca ile gerçeklik arasındaki bu ilişkisellikte tartıştığı temel konulardan biri de öznenin bu süreçteki konumudur. Eco, kurmaca ve gerçeklik kavramlarını incelerken öznenin aktif rolüne özellikle vurgu yapar. Ona göre, kurmaca belirli boşluklar içerir ve bu boşluklar öznenin deneyimi ile doldurulmayı bekler. Eco'ya göre kurmacanın; anlatı aracılığıyla yeni bir dünya kurarken bu dünya ile ilgili her şeyi dile getirmediğini, okurun kurmacanın sunduğu boşluklara dahil olarak iş birliği yapması gerektiğini vurgular (Eco, 1995). Anlatı Eco'ya göre okuyucunun işbirliğini talep eden tembel bir makinedir (Eco, 1985, s. 25). Bu bağlamda Eco, *The Role of The Reader* (1979) çalışmasında, model okuyucu kavramını geliştirir. Metnin potansiyel anlam alanlarını keşfetmeye hazır, metnin stratejileriyle iş birliği yapan okuyucudur (Eco, 1979, s. 7). Okuyucu tarafından yapılan her okuma yeni anlamların üretilmesiyle sonuçlanır. Bu noktada Yorum ve Aşırı Yorum (1997) adlı eserinde Eco, bir metnin yalnızca tek bir anlama indirgenemeyeceğini; anlamın, okuyucunun algı ve yorumlayıcı becerilerine bağlı olarak çeşitlenebileceğini vurgular. Metin sabit bir yapıya sahip olsa da, bu yapıdan türeyen çoklu yorum zincirleri mümkündür (Eco, 1997, s. 34).

Eco, bu düşüncelerini *Anlatı Ormanlarında Altı Gezinti* (1995) kitabında şu şekilde ifade eder:

“Bir ormanda çizilmiş patikalar bulunmadığında bile, herkes belli bir ağacın, vb. sağından ya da solundan ilerlemeye karar vererek, her karşılaştığı ağaçta bir seçim yaparak kendi güzergahını çizebilir” (Eco, 1995, s. 12).

Eco'nun yaklaşımında özne, yalnızca anlatının tüketicisi değil; aynı zamanda kurmaca ile gerçeklik arasındaki sınırları sorgulayan, deneyimleyen ve üreten bir aktördür. Eco

anlatı aracılığıyla kurmaca ve gerçekliği harmanlar; metinlerinde gerçek ve kurmaca unsurların iç içe geçmesi, okuyucunun gerçek olan ile hayali olanı sürekli olarak yeniden değerlendirmesine ve kendi gerçekliğini kurmasına olanak tanır. Eco, anlatı düzleminde “doğru” ve “yanlış” referansları iç içe geçirerek, okuyucunun metindeki gerçeklik algısını sorgulamasını hedefler (Kashani, 2022). Sonuç olarak, Eco’nun düşünsel evreninde kurmaca ile gerçeklik arasında keskin sınırlar yoktur; bu iki kavram, öznenin aktif katılımıyla birbirine eklemlenerek anlam kazanır. Kurmaca, gerçekliğin alternatif biçimlerde yeniden düşünülmesine olanak tanırken; özne, bu yeniden düşünme sürecinin hem düşünsel hem de deneyimsel taşıyıcısı olarak merkezinde konumlanır. Böylece Eco, kurmaca ve gerçeklik kavramları üzerine yürüttüğü tartışmaları yalnızca kuramsal değil, aynı zamanda ontolojik ve deneyimsel bir zemine taşır.

2.4 Kurmaca ve Gerçeklik Diyalektiği: Mimarlık Bağlamına Taşınan İzler

Gerçeklik, çoğu zaman nesnel ve somut bir zemin üzerinden değerlendirilir. Bu değerlendirmede, özne çoğu zaman sınırlı bir varoluş alanına hapsolür. Dünya ve olası dünyalarla yalnızca tek bir erişim biçimi, tek bir temsil dili ve tek bir ilişki kurma modeli aracılığıyla bağlantı kurmak zorunda kalan özne, zamanla bu sınırların dışına çıkma arzusunu geliştirir. Bu noktada, gerçek dünyanın sınırlarını aşmayı mümkün kılan kurmaca, özneye yeni çıkış yolları ve alternatif düşünsel uzamlar sunar.

Bu düşünceler ışığında Umberto Eco gibi birçok kuramcı, kurmaca ile gerçeklik arasındaki etkileşimde deneyimleyen öznenin varlığını temel bir unsur olarak ele alır. Bu iki kavram arasında kurulan diyalog, sabit ve nesnel bir yapıdan ziyade, öznenin etrafında şekillenen dinamik bir etkileşim alanı yaratır. Kurmaca, özneye yalnızca mevcut gerçeklik deneyimini değil, aynı zamanda bu gerçekliğin ötesinde var olabilecek ihtimalleri de sunar.

Özne, kurmaca ve gerçeklik arasındaki ilişkisellikte yalnızca algılayarak tüketen değil; aynı zamanda anlamlandırarak, yeniden kurarak ve dönüştürerek üreten bir aktöre dönüşür. Öznenin rolü, kurmaca ile gerçeklik arasındaki geçişken yapının zamansal ve mekansal düzlemlerde şekillenmesini mümkün kılar. Bu süreçte özne, kendisine sunulan temsiller aracılığıyla yalnızca kurmaca bir evreni çözümlemeye çalışmaz; aynı zamanda aşına olunan gerçekliğin görünmez kalan, bastırılmış ya da ihmal edilmiş katmanlarını da yeniden keşfeder. Bu yönüyle kurmaca, edebiyat kuramcısı

Eagleton'un belirttiği gibi, özneyi hem bir düşe kapılmaya hem de bu düşü mesafeli bir biçimde sorgulamaya teşvik eden çift yönlü bir alan sunmaktadır (Eagleton, 2012, s.128).

Bu keşif sürecinde özellikle vurgulanması gereken, zamansal ve mekansal süreçlerin öznenen özneye farklılık gösterebileceğidir. Her özne, kendi tarihsel, kültürel ve zihinsel bağlamları içerisinde kurmaca ile gerçeklik arasındaki ilişkiyi farklı biçimlerde anlamlandırır. Dolayısıyla, bu ilişkinin tekil bir zamansal ya da mekansal gerçeklikte sabitlenmesi mümkün değildir. Aksine, kurmaca ile gerçeklik arasındaki ilişki, öznenin deneyimi doğrultusunda şekillenen, kendine özgü bir zamansallık ve mekansallık içinde anlam kazanır. Ron Burnett'in de belirttiği gibi, bu bağlamda anlatıyla kurulan her karşılaşma, özne açısından aynı zamanda yaratıcı bir eyleme dönüşmektedir (Burnett, 2007).

Brecht'in "Gerçeklik değiştikçe, onu temsil edebilecek yöntemler de değişmek zorunda kalmayacak mıdır?" sorusu da bu noktada önemli bir açılım sunmaktadır (Antmen, 2008, s.18). Kurmaca ve gerçekliği ve bu kavramlar arasındaki ilişkiyi görünür kılan temsiller, yalnızca gerçekliğin birebir tekrarını sunmakla kalmaz; aynı zamanda onu dönüştüren, genişleten ve kimi zaman da gerçekliği aşan alternatif prototipler üretir. Kurmacanın temsil biçimleri aracılığıyla öznenin deneyim alanına açılması, kurmaca ile gerçeklik arasındaki geçirgenliği daha görünür ve okunabilir hale getirir. Bu bağlamda Eco'nun geliştirdiği düşünsel çerçeve, yalnızca edebi metinler için değil; anlatı temelli tüm temsillerde, mimari temsilde de kurmaca ile gerçeklik arasındaki etkileşimi anlamlandırmak ve yeniden düşünmek adına verimli bir kuramsal zemin sunar. Öznenin anlatı yoluyla deneyimlediği ve yeniden kurduğu çok katmanlı gerçeklik algısı, mimarlıkta yalnızca fiziksel değil, aynı zamanda zihinsel ve zamansal düzeylerde de işleyen temsili yapıları görünür kılmak açısından değerlidir.

Bu çalışmada Umberto Eco'nun düşüncelerinin irdelenmesinin temel nedeni, onun kurmaca ve gerçeklik diyalektiğinde anlam üretimini özne-merkezli bir yaklaşımla ele almasının, mimaride anlatının ve temsilin doğasını eleştirel biçimde yeniden düşünmeye olanak sağlamasıdır. Eco'nun özellikle "tamamlanmamışlık", "boşluk" ve "model okuyucu" kavramları, anlatının tek yönlü bir aktarım değil; yorumlayan, anlamı tamamlayan ve yeniden kuran bir özne üzerinden şekillendiğini desteklemektedir. Bu bağlamda irdelenen çok katmanlı, açık uçlu ve özne tarafından

sürekli yeniden yapılandırılan anlatı yapısı; bu tezde, mimari temsil üretimlerinde çoğunlukla durağan, sınırlı ve kurallı bir çerçevede kurulan anlatı yapılarının öznenin katılımıyla dinamikleşen, yoruma açık bir alan olarak yeniden düşünülmesi fikrini tartışmaya açmaktadır.

Bu çerçevede şu sorular öne çıkar: Kurmaca ve gerçeklik arasındaki, deneyimleyen özne ile anlam kazanan bu diyalektik yapı, mimari temsil üretimlerinde nasıl ifade bulur? Mimari temsil üretimlerinin sunduğu mekan anlatılarının bu ilişkiyi kurma ve görünür kılma potansiyeli nedir? Tezin devamında mimari temsil tez boyunca üretilen çerçeve üzerinden yeniden düşünülerek mevcut üretimlere alternatif oluşturabilecek yeni bir temsil paradigmasının izleri sürülecektir.



3. MİMARLIK BAĞLAMINDA GERÇEKLİK VE KURMACA: DENEYİMLENEN MEKAN VE ANLATI

Pallasmaa'ya (2021) göre, özne ve mekan sürekli bir etkileşim halindedir. Bu etkileşim fiziksel, zihinsel ve deneyimsel boyutlar içermektedir. Özne, mekana duygularını ve çağrışımlarını ödünç verirken; mekan da özneye algılarını ve düşüncelerini özgürleştiren bir alan sunmaktadır (Pallasmaa, 2021, s. 12). Bu bağlamda özne yalnızca nesnel ve durağan bir gerçeklikte değil; deneyimlenen, hatırlanan ve hayal edilenin geçmiş, şimdi ve gelecekle iç içe geçtiği, çeşitli olasılıklara alan tanıyan zihinsel bir mekanda yaşar. Dolayısıyla mekanı, kurmaca ile gerçeklik diyalektiğinde, özneyle birlikte var olan kurucu bir bileşen olarak değerlendirmek mümkündür.

Bu diyalektik ilişki içerisinde, anlatı yoluyla inşa edilen mekanlar, yalnızca metinlerde değil, mimari tasarım pratiklerinde de önemli bir yer tutmaktadır. Her iki alanda da anlatı, mekanın kurgulanma ve aktarılma biçimini belirlerken, bu kurgu öznenin mekanla kurduğu ilişkiyi de doğrudan biçimlendirmektedir. Anlatıdaki mekan yalnızca salt görsel bir arka plan değil; olay örgüsünü, kültürel yapıyı ve karakterlerin dünya görüşünü belirleyen, anlatıya somutluk kazandıran temel bir unsurdur. Dolayısıyla anlatıdaki mekan, yalnızca bir bağlam değil, aynı zamanda anlatının anlamlandırılmasında ve öznenin bu anlatıyı deneyimlemesinde belirleyici bir rol oynar.

Bu doğrultuda, kurmaca ve gerçeklik arasındaki ilişkiselliğin anlatı aracılığıyla kurulan mekan üzerinden de şekillendiği söylenebilir. Mekan yalnızca anlatı içinde var olan bir unsur değil, aynı zamanda öznenin zihinsel ve deneyimsel süreçlerini yönlendirme potansiyeline sahip bir yapıdır. Bu sebeple anlatılarda mekanın işlevi kadar, mekanın özneye nasıl aktarıldığı da kritik bir öneme sahiptir. Nane'nin (2021) ifade ettiği üzere, edebiyat ve mimarlık, kullanıcıya ya da okuyucuda duygu durumu yaratan, deneyimlenebilir anlatılar üretirler; ancak bu anlatılar farklı araçlar, yöntemler ve temsiller üzerinden inşa edilir. Bu bağlamda, mimari temsil üretimlerinde mekanın kurmaca ve gerçeklik ilişkiselliği içerisinde “özneye aktarılma biçimleri” yeniden düşünülmesi gereken bir zemin sunmaktadır.

3.1 Deneyimlenen Mekan: Mimarlıkta Gerçeklik ve Gerçekliğin Temsili

Mimari tasarım temelinde gerçeklik ile yüzleşmeyi ve onun belirli bir parçasını çeşitli temsil araçları aracılığıyla görünür kılmayı amaçlar. Güneş'e göre tasarım, bu bağlamda iki temel yaklaşım benimseyebilir: Gerçekliği olduğu gibi yansıtmak ya da onu yeniden üretmek (Güneş, 2022). Bu noktada, tasarım süreci içerisinde gerçeklik ile karşı karşıya gelen mimarlık, gerçekliği hem nesnel hem de düşünsel düzeyde kendine konu eder. Bir yandan fiziksel çevrenin üretimiyle doğrudan ilişkilendirirken, diğer yandan düşünsel süreçleri ifade etme çabasıyla gerçekliğin farklı katmanlarını görünür kılar.

Tasarım süreci içerisinde mimarlık gerçekliği, çoğu zaman nesnel bir zemin üzerinden değerlendirir. Bu yaklaşım, mimari temsili somut, nesnel ve kurallı bir sistem çerçevesinde oluşturulabileceği varsayımına dayanır. Söz konusu varsayım, Kartezyen düşüncenin mekana ilişkin ortaya koyduğu yaklaşımları ile daha sistematik bir hale gelmiştir. Mimarlıkta mekanın “nesnel” ve “matematiksel-geometrik” olarak kurgulanmasının kökeninde Eukleides'in üç boyutlu geometrik mekan anlayışı bulunmaktadır. Eukleides, mekanı; nokta, çizgi, düz çizgi, yüzey, düzlem, düzlem açısı, dik açı, şekil, çember ve paralel düz çizgiler gibi nesnel kavramlar aracılığıyla tanımlar (Bozdoğan ve Benek, 2021).

Eukleides'in düşünsel çerçevesi, Rene Descartes'ın geliştirdiği koordinat sistemi ve analitik geometri anlayışıyla birleşerek, mekanın homojen, üç boyutlu ve ölçülebilir bir gerçeklik olarak değerlendirilmesini mümkün kılmıştır. Descartes'ın *res cogitans* (düşünen şey) ile *res extensa* (yayılımı olan şey) ayırımına dayanan Kartezyen mekan anlayışı, mekanı onu kuran ve deneyimleyen öznenin bağımsız bir varlık olarak ele alır. Bu anlayış, mekana ilişkin rasyonel, matematiksel ve fiziksel boyutları ön plana çıkaran bir çerçeve sunar. Descartes, mekanı öznenin dışında, nesnel bir yapıda kurgularken; onu zamansal ve deneyimsel boyutlardan soyutlamıştır (Eker, 2022). Descartesçı kuramda “mekan, mutlak bir konteyner olarak düşünülmüştür” (Gleeson, 1996). Bu anlayış, mekanın nokta, çizgi ve düzlem gibi geometrik unsurlar, yükseklik, genişlik, alan, çevre gibi nicelikler üzerinden tanımlanmasına olanak sağlamış ve bu bağlamda mekanın temsili, evrensel ölçekte anlaşılabilir bir düzleme oturtmuştur.

Bu bağlamda, mekan herkes tarafından aynı biçimde okunabilecek, ortak ve nesnel bir gerçeklik olarak ele alınmıştır. Plan, kesit ve görünüş gibi araçlarla oluşturulan mimari

temsiller, mekanı belirli geometrik algoritmalar aracılığıyla evrensel biçimde okunabilir kılmayı hedeflemiştir. Temsile ilişkin yerleşik yaklaşımların amacı, mimardan şantiye şefine kadar mimarlığın farklı aktörlerinin ortak bir temsil dili aracılığıyla mimarlık üretimini okuyabilmesini ve anlayabilmesini sağlamaktır. Temsilin bu sistematik yaklaşımı, onu mimarlık pratiğinde yaygın, pratik ve geçerli bir araç haline getirirken; aynı zamanda mekanın yalnızca nesnel bir gerçeklik ile temsil edilip edilemeyeceğine ilişkin tartışmaları da beraberinde getirmiştir. Mitchell "Mimarlar inşa edebildiklerini çizdiler, çizebildiklerini inşa ettiler" ifadesiyle, temsile ait araçların ortaya koyduğu sınırlılıkları vurgulamaktadır (Mitchell, 2001, s.354).

Frasconi (2007), bu temsil araçlarının eleştirel düşünce üretmek yerine yalnızca mimarlık hakkında mantıklı düşünmeye hizmet ettiğini ve hayal gücünü sınırlandırdığını savunmaktadır. Mimari üretim, tasarlananın dünya üzerinde algılanabilen, var olan şeklidir. Düşsel olan ancak inşa edilebilir bir nitelik kazandığında mimari bir üretime dönüşür (Asiliskender, 2002). Nesnel bir mimari üretime odaklanan yaygın temsil yöntemleri, mekanı çoğunlukla belirli bir sistem çerçevesinde formüle etmeye eğilimlidir. Bu yaklaşım, eleştirel düşünceyi ve anlam üretimini geri planda bırakmakta; bu nedenle durağan, sınırlı ve devinimsiz çizimlerle temsil edilen mimari üretimler ortaya koymaktadır. Bu düşünceyi destekler nitelikte As ve Schodek (2008), açık ve net bir gerçeklik ortaya koyan temsillerin, geometrik algoritmalara dayalı mekanik üretimler olduğunu savunmuştur. Goffi (2007) ise mimari temsillerin artık bir sürecin izini değil, değiştirilemez bir gerçekliği temsil eden işlem görmüş imgeler haline geldiğini vurgulamıştır.

Söz konusu işlem görmüş imgeler, belirli kuralların ve yerleşik kabullerin çerçevesinde biçimlenmektedir. Bu kurallı sistem içinde, mimari temsili evrensel bir dile dönüştürme arzusunun bir sonucu olarak ölçek kavramı önemli bir yer tutmaktadır. Sözen ve Tanyeli (2011), Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü'nde ölçeği, "mimari proje çiziminde kullanılan küçültme oranı" olarak tanımlamış; yapının teknik çizim kurallarına uygun biçimde, belirli bir ölçekte temsil düzleminde üretilmesi gerektiğini vurgulamıştır (Sözen & Tanyeli, 2011, s. 233). Roth (2006), ölçeği bir yapının ortalama insan boyutuna göre büyüklüğünün veya küçüklüğünün temsil edilme biçimi olarak açıklarken (Roth, 2006, s. 99), Spankie (2019) ise bu kavramı yalnızca oransal bir gösterim aracı değil; aynı zamanda zihnin mekanı kavrayabilmesi için gerekli kurucu bir unsur olarak değerlendirmiştir.

Bu doğrultuda, ölçek kimi yaklaşımlar tarafından mimari temsilin vazgeçilmez bir bileşeni olarak görülmüş; mekanı hem algılamının hem de temsil etmenin temel araçlarından biri olarak kabul edilmiştir. Ancak bu geometrik ve kurallı sistemin sunduğu ölçekli temsil biçimleri, özneyi mekana hep aynı mesafeden bakan pasif bir konumda tutma eğilimi göstermiş; mekanı ise çoğunlukla tamamlanmış, kapalı bir sürecin ürünü olarak sunmuştur.

Bu bağlamda temsili, tamamlanmış bir sürecin sonuç nesnesi olarak değerlendirmek eksik bir yaklaşımdır; çünkü temsil nesnesi bitmiş veya durağan bir ürün olmanın ötesinde temsil edilenin muhatap olduğu kişinin zihninde çağrışım yolu ile var olan bir nesnedir (Yıldız & Akbulut, 2023). Mekanı, salt kartezyen koordinat sisteminde yer alan bir nesne olarak temsil etmek; mekan anlatısını öznenen bağımsız biçimde belli kurallar dahilinde üretilebilen matematiksel bir boyuta indirgemektedir. Oysa özne, mekanın varlığını; mekanı oluşturan nicel veriler yerine deneyim üzerinden tanımlar.

Bu çerçevede değerlendirildiğinde, bir mekanın anlatısının yalnızca nesnel gerçekliği yansıtmaya odaklanan aktarım biçimleri üzerinden inşa edilmesi, As ve Schodek'in (2008) belirttiği üzere tasarım sürecinde öznenin mekanı algılama ve deneyimleme potansiyelini ikinci plana itmektedir. Perez-Gomez, Kartezyen mekan anlayışının, mekanı sabit, durağan ve nesnel bir yapı olarak ele aldığını; bu yaklaşımın ise bireyin mekansal deneyimiyle dönüşen ve zihinsel süreçlerle yeniden anlamlandırılan öznel mekan kurgusunu göz ardı ettiğini belirtir (Perez-Gomez & Pelletier, 2000). Oysa mimaride gerçeklik, her ne kadar nesnel bir zeminden temel alsada, gerçekliğin temsili ile karşılaşarak gerçekliği anlamlandıran temel aktör, öznenin kendisidir. Bu bağlamda, mimari temsili yalnızca nesnel parametrelerle sınırlandırmak, mekanın zihinsel ve deneyimsel katmanlarını göz ardı eden indirgemeci bir yaklaşımı beraberinde getirir.

Perez-Gomez ve Pelletier araştırmalarında, algılanabilir dünyayı nesnel temsillere indirgeyen yaklaşımları eleştirmektedir. Onlara göre bu yaklaşımlar, öznenin deneyimini yok sayan, homojen, geometrik ve statik mekan anlayışını teşvik etmektedir (Perez-Gomez & Pelletier, 2000). Bu bağlamda mimari temsil yöntemleri incelendiğinde, mekanın genellikle iki ve üç boyutlu biçimsel yaklaşımlar çerçevesinde, nesnel bir zemin üzerinden çözümlendiği görülmektedir. Oysa insan algısı mekanı yalnızca üç boyutta, nicel veriler ile değil; zaman dahil olmak üzere dört boyutlu bir bağlamda deneyimlemektedir.

Pallasmaa mimarlığın, öznenin zamanla kurduğu deneyimi desteklemesi gerektiğini savunur; mimarlığın, öznenin zamanın sürekliliği içinde ikamet etmesine olanak tanınması gerektiğini vurgular (Pallasmaa, 2021, s.39). Bu bağlamda, Massey (2008), mekanı zaman-mekan içindeki eşsiz kavşaklarda meydana gelen anlatıların kesişim noktası olarak tanımlar (akt. Bozdoğan & Benek, 2021). Dolayısıyla öznenin zaman-mekan içerisindeki deneyimi, mimari mekanın gerçeklikle kurduğu ilişkinin temsili açısından göz ardı edilmemesi gereken önemli bir bileşendir. Mekanın yalnızca nicel verilerini temele alan temsil üretimlerinde mekanın zamansallığı da sabitlenmektedir. Bu noktada Psarra, geleneksel mimari temsillerde zamansal deneyimin eksikliğine dikkat çeker (Psarra, 2009). Zaman ve mekan birbirinden bağımsız düşünüldüğünde, mekan nesneleşir. Mekanın bir nesne gibi algılanması, duyguların, deneyimlerin, olayların ve bunların mekan üzerindeki etkilerinin hissedilmesini zorlaştırır. Bu tür indirgemeci temsiller, mekanı hem kavrama hem de hayal etme süreçlerinde öznellik algısını ortadan kaldırır (Sezen, Sağlam, Hiz & Sevinç, 2022). Oysa ki mimari temsilde yalnızca niceliksel unsurların değil, aynı zamanda deneyimsel, zamansal ve anlatısal katmanların da dikkate alınması gerekmektedir.

Lefebvre, mekanın üretimi ile zamanın homojen ve hiyerarşik yapısı arasındaki ilişki üzerine çalışmalar yapmıştır. Zaman algısına yönelik ortaya koyduğu yaklaşımlar, mekanın olaylar ve hareketlerle sürekli etkileşim halinde olan dinamik bir oluşum olarak değerlendirilmesinde katkı sağlamaktadır. Aynı zamanda Lefebvre'in ortaya koyduğu mekan kuramında da, mekan yalnızca fiziksel ya da tasarlanmış bir varlık değil; aynı zamanda deneyimlenen, hissedilen ve toplumsal olarak yaşanan bir oluşumdur (Lefebvre, 1991). Mekanın Üretimi (1991) adlı eserinde Lefebvre, mekanı siyasal ve ideolojik stratejiler doğrultusunda üretilen ve yeniden üretilen bir oluşum olarak değerlendirir. Bu bağlamda Lefebvre'in yaklaşımının, Kartezyen mekan anlayışına yönelik eleştirel bir duruş geliştirdiğini söylemek mümkündür. Mekanın yalnızca fiziksel ve ölçülebilir zemine indirgenemeyeceğini savunarak, onun toplumsal, kültürel ve öznel bileşenler aracılığıyla kurulan çok katmanlı bir yapıya sahip olduğunu öne sürer.

Bu noktada, mimari temsil üretimlerinin bağlam ile kurduğu ilişki de kritik bir önem taşımaktadır. Geleneksel temsil yöntemleri, mekanı büyük ölçüde fiziksel çevrenin niceliksel verileri üzerinden ele almakta ve bu doğrultuda bağlamı indirgemeci bir yaklaşımla değerlendirmektedir. Ancak bir mekanın temsili yalnızca fiziksel bağlamla

sınırlı tutulmamalıdır. Lefebvre'nin de vurguladığı üzere mekan; içinde bulunduğu kültürel, toplumsal ve bireysel katmanlarla birlikte değerlendirilmeli, bu doğrultuda bağlam dinamik ve çok katmanlı bir tasarım girdisi olarak ele alınmalıdır.

1980'li ve 1990'lı yıllarda postmodernizmin etkisiyle mimarlıkta öne çıkan bağlam anlayışı, daha çok fiziksel çevredeki yapılarla kurulan görsel ve estetik benzerlikler üzerinden ilerlemiştir (Erman & Yılmaz, 2017). Ancak mimarlıkta bağlam kavramı yalnızca fiziksel çevreyle kurulan görsel ilişkilerle sınırlı değildir; aynı zamanda niceliksel olmayan çok sayıda unsuru da kapsamaktadır. Başlangıçta bağlam, yapı alanının topografyası ve fiziksel koşullarıyla ilişkilendirilmiş olsa da, Tschumi'nin de ifade ettiği üzere, bağlam aynı zamanda tarihsel, kültürel, politik, coğrafi ve ekonomik boyutlar taşıma potansiyelini de beraberinde getirmektedir (Tschumi, 2004).

Bu geniş kapsamı içerisinde bağlam, yalnızca mekanın biçimsel ve işlevsel özelliklerinin belirleyicisi olmakla kalmaz; aynı zamanda mekanın özneyle kurduğu ilişkiyi ve özneye sunduğu deneyimi de doğrudan etkileyen, yönlendirici bir yapıya sahiptir. Bu doğrultuda bağlamın çok katmanlı ve dinamik yapısının temsilde etkin bir biçimde ortaya konabilmesi için, mimarlıkta öznel, deneyimsel ve kültürel boyutları da kapsayan daha bütüncül ve dinamik temsil yaklaşımlarının ele alınması önemlidir. Bu tür yaklaşımlar, bağlamı yalnızca fiziksel ve ölçülebilir özellikler üzerinden değil; aynı zamanda tasarım ve kullanım süreçlerine ilişkin deneyimsel boyutları da kapsayacak şekilde ele alarak, mekanın daha dinamik ve bütüncül biçimde temsil edilmesine olanak sağlar.

Mimarlık, tasarım, üretim ve kullanım süreçleri içerisinde sürekli olarak değişen, dönüşen ve yeniden kurulan bir gerçeklik alanıdır. Tıpkı diğer disiplinlerde olduğu gibi, mimarlıkta da gerçekliği anlamlandıran ve ona yaşam kazandıran temel aktör, öznenin kendisidir. Gerçeklik, özne için farklı bağlamlarda, farklı zamansal ve mekansal koşullar altında yeniden şekillenir. Bu çerçevede, mimari temsil üretimlerini ve ortaya koydukları anlatı yapılarını yeniden düşünmek gereklidir. Mimari temsilin nihai amacı yalnızca gerçekliği kurallı bir çerçevede, nesnel bir zeminde yansıtmak değil; aynı zamanda öznenin bireysel deneyimiyle şekillenen, zihinsel düzeyde yeniden inşa edilen çok katmanlı ve kişisel bir gerçeklik üretimini görünür kılmak olmalıdır.

3.2 Deneyimlenen Mekan: Mimarlıkta Kurmaca ve Kurmacanın Temsili

Başlangıçta özne, dünyaya karşı, dünyayı taklit ederek uyum sağlama yaklaşımını geliştirmiştir. Ancak zamanla, öznenin dünyaya karşı bir konum almasıyla birlikte, gerçekliğe ulaşmanın yolu doğrudan taklitten değil; onu sorgulamak, çözümlemek ve dönüştürmeye çalışmaktan geçmeye başlamıştır (Ercan, 2016). Modernizmle birlikte, görüneni olduğu gibi temsil etmeye dayalı nesnel gerçeklik anlayışı sorgulanmış; bunun yerine, öznenin gerçekliği dönüştürerek zihninde kurduğu dünyaları görünür kılma çabası ön plana çıkmıştır. Bu düşünsel dönüşümden mimarlık da etkilenmiştir.

Mekanın temsili sürecinde gerçeklikle yüzleşmenin ilk koşulu, fiziksel çevrede gözlemlenebilenin ötesinde farklı katmanların varlığını kabul etmekten geçmektedir. Mimarlık, bir tasarım ve anlatı aracı olarak yalnızca nesnel gerçekliği betimlemek ile yetinmemeli; öznenin dahiliyetiyle anlamlandırılan, çoğaltılan ve görünmeyen ya da henüz tahayyül edilmemiş olan boyutları da irdelemelidir. Perez-Gomez ve Pelletier, anlam yüklü temsili yaratabilmek için araçların yeniden tanımlanması gerektiğini vurgulamıştır (Perez-Gomez & Pelletier, 2000). Bu yaklaşım, mekanı yalnızca ölçülebilir ve betimlenebilir bir varlık olarak ele alan temsillerin kısıtlarına dayalı geleneksel bakış açısının ötesine geçilmesini gerektiğini desteklemektedir.

Mimarlık, geleneksel temsil yöntemlerinin odağına aldığı somut ve ölçülebilir verilerle sınırlı bir disiplin değildir; aksine, bir fikrin somutlaştırılmasını, mekana dair alternatif senaryoların geliştirilmesini sağlayan bir süreçtir (Conte & Marchetti, 2021). Fakat Tschumi, zamanla mimarlığın mekan ile olaylar arasındaki ilişkisellikten koparılarak yüzey göstergeleri sistemine indirgendiğini belirtir. Ona göre, göstergelerin estetiğine odaklanan mimarlar, mekansal meseleleri göz ardı etmekte ve mimarlık, yalnızca seyredilen bir nesneye dönüşmektedir (Tschumi, 1996, s.141).

Oysa ki mekan; zamansal, deneyimsel ve anlatsal boyutlar taşıyan çok katmanlı bir gerçeklik alanı olarak değerlendirilmelidir. Daniel Libeskind, mimari mekanı “yeniden icat için bir çağrı” olarak tanımlar. Mekan hem “vida ve somonlarla çevrelenmiş bir yapı” hem de insan belleğiyle yoğrulmuş, duyulara ve zihne hitap eden bir bütünlük taşımalıdır (akt. Penz, Radick & Howell, 2004, s. 3). Sophia Psarra ise *Architecture and Narrative* (2009) adlı kitabında mekan üretimini zihinsel bir etkinlik olarak tanımlar; mekan varsayımsal bir izleyicinin mekan içindeki yolculuğunu betimleyen bir anlatıdır. Mekan, zaman ve özne ile birlikte kurgulandığında hayal

gücünü tetikleyen bir nitelik kazanmaktadır. Çünkü kritik olan nokta öznenin yalnızca yapılı çevreyi anlaması değil; onu duyguları ve zihinsel süreçleri aracılığıyla nasıl algıladığı ve anlamlandırdığıdır. Bu bağlamda mimarlığın temel görevlerinden biri, eylemlerin, insanların ve zamanın görünür olduğu mekan anlatıları üretmektir (Sezen, Sağlam, Hiz & Sevinç, 2022).

Whitmire, mimarın tekil ve nesnel bir mekan anlatısı sunduğu durumlarda mekanın zamanla sıradanlaşacağını ve anlam kaybı yaşayacağını savunur (Whitmire, 2012). Bu nedenle mekanın “açık uçlu” anlatılar üretmesi gerektiğini ortaya koyar. Mekan mimar tarafından kullanıcıların aktif biçimde yorumlayabileceği ve hatta yeniden şekillendirebileceği “muğlak bir anlatı” alanı olarak sunulmalıdır. Kullanıcılar bu muğlak anlatıyı hem bilinçli hem de bilinçdışı düzeyde yorumlayarak, anlatının boşluklarını kişisel algı ve yorumlarıyla tamamlayarak, gerçek ile kurmacayı iç içe geçirirler. Bu sayede mekan, tekil bir deneyimle sınırlı olmaktan çıkarak; birbirinden farklı deneyim kümelerinin toplamından oluşur (Whitmire, 2012).

Her özne, kendi algısı ve deneyimi doğrultusunda mekanın anlatısına katkıda bulunur; böylece gerçeklik ile kişisel kurmaca iç içe geçerek özgün bir mekan anlatısı ortaya çıkar. Bu nedenle, mimarlık nesnel gerçeklikten türeyen bir mekan anlatısından temel alsa da, bununla sınırlı kalmayarak; zaman-mekansal bir düzlemde öznel deneyimlerin ve kişisel üretimlerin görünür kılınmasına imkan tanıyan kurmacaları da kapsamaya başlar. Kurmaca, mimarlık bağlamında yalnızca yaratıcı bir araç değil; aynı zamanda bilgi üreten, sezgiyi tetikleyen ve farklı gerçeklik katmanlarını açığa çıkaran düşünsel bir zemin olarak işlev görmelidir (Ram, 2021).

Tüm kurmaca türlerinde olduğu gibi, olası bir dünyanın inşası, bu dünyanın nasıl temsil edildiğiyle doğrudan ilişkilidir. Bu temsil ister metinsel ister görsel yollarla kurulmuş olsun, her iki durumda da hem öznel hem de nesnel yorumlara açık bir yapı sunmaktadır (Ram, 2021). Milani ve Schoonderbeek’in belirttiği üzere, temsil aynı anda “bir gerçekliğin benzeri ve gerçekliğin kendisi, hem hafıza hem beklenti, hem özne hem nesne, hem bilgi hem de arzu” olabilir (Milani & Schoonderbeek, 2010, s. 4). Bu çerçevede, yerleşik yaklaşımlar mimari temsili çoğunlukla nesnel ve araçsal bir zemine indirgerken; temsil, gerçeklik ile kurmaca arasındaki gerilim ekseninde ele alındığında, çok katmanlı anlatı yapılarını görünür kılma potansiyeli taşımaktadır. Bu anlatı yapıları, kimi zaman açık ve bilgi verici, kimi zaman ise muğlak, belirsiz ancak yoruma açık düşünsel bir uzam olarak işlev görmektedir.

Fischer, sanatçının, gerçeğin değişen biçimlerine paralel olarak, o günün gerçekliğini yansıtabilmek amacıyla yeni anlatım biçimleri üretmekte gecikmediğini vurgular (Fischer, 1990, s. 103). Kurmaca ve gerçeklik ilişkiselliğinde öznenin mekanla kurduğu dinamik ilişkiyi görünür kılmayı hedefleyen ve çok katmanlı mekan anlatılarını irdeleyen bir mimarın da, alışagelmış temsil biçimlerinin ötesine geçerek yeni anlatım yollarının arayışına girmesi gerekmektedir. Her ne kadar pek çok mimar, mekanı yerleşik temsil yaklaşımlarına dayanarak üretse de, bu yaklaşımları sorgulayan ve alternatif temsil yaklaşımlarının arayışında olan çalışmalar da mevcuttur. Bu bağlamda, kurmaca ile gerçeklik arakesitinde mimari temsil üretimlerinin, mekan anlatılarını nasıl inşa edilebileceğini tartışan ve bu süreci özgün anlatılar ve deneysel temsil yöntemleri aracılığıyla irdeleyen üç ismin, Bernard Tschumi, Zaha Hadid, Lebbeus Woods, yaklaşımlarına çalışmada yer verilecektir.

3.2.1 Bernard Tschumi, The Manhattan Transcripts (1981)

Bernard Tschumi, mimarlıkta anlatı kavramını yalnızca bir araç olarak değil, tasarımın kurucu bir bileşeni olarak ele alır. Louis Henry Sullivan'ın ünlü “form follows function” (biçim işlevi izler) ifadesini, “form follows fiction” (biçim kurmacayı izler) şeklinde yeniden yazarak mimari düşüncenin kurmaca ile olan bağını açıkça vurgulamıştır (akt. Kepekcioglu & Uz, 2018).

Bu yaklaşımlar doğrultusunda Tschumi, geleneksel mimari temsillerin sınırlayıcı yaklaşımına karşı eleştirel bir pozisyon alır. Plan, kesit ve aksonometrik perspektif gibi mimarlar tarafından sıklıkla kullanılan temsil biçimlerini sorgular. Tschumi'ye göre mimariyi yalnızca biçimsel yaklaşımları temele alan temsilin sınırları içerisinde anlamak, mimarlığın anlamını daraltan bir dil hapisanesine kapatmaktır (Tschumi, 1996, s.109).

Bu düşünsel çerçeve, Tschumi'nin The Manhattan Transcripts (1981) adlı çalışmasında karşılık bulur. Bu çalışmadaki amacının, mimari bileşenlerin mekan, hareket ve olay gibi olgular ile birlikte farklı bir okumasını önermek olduğunu vurgular (Tschumi, 1996, s. 18). Tschumi transkriptler aracılığıyla sunduğu bu okuma ile mimarlığın geleneksel yaklaşımlarını yıkıma uğratmaya ve mimari bileşenleri başka bir eksenle yeniden inşa etmeye girişmiştir. Hays'e göre The Manhattan Transcripts (1981), “çoğu mimari çizimden şu bakımdan ayrılır: ne gerçek projelerdir ne de sadece hayal ürünüdürler” (Hays, 2003, s. 34). Bu ara-durum, Tschumi'nin mimarlığı ne salt

gerçekliğe ne de sadece kurmacaya indirgememesiyle ilgilidir. Bu bağlamda Manhattan Transcripts’de Tschumi, gerçek ve kurmacanın arakesitinde herhangi bir okuyucunun aşına olacağı bir ortamda kurmaca bir anlatı oluştururken New York Metropolitan çevresinin çekirdeği Manhattan’dan ilham almıştır.

The Manhattan Transcripts (1981), dört bölümden oluşur ve her biri mimari mekânı olaylarla ve öznenin eylemleriyle ilişkilendiren alternatif gerçeklikler üreten kurmaca anlatılar üretir (Şekil 3.1). Bu anlatılar, üçlü bir temsil biçimi üzerinden aktarılır: olayları belgeleyen ya da yönlendiren fotoğraflar; mekânı tanımlayan plan ve kesitler; hareket ve eylemi simgeleyen diyagramlar (Tschumi Architects, t.y.). Böylece, mimari anlatının yalnızca görsel değil, aynı zamanda deneyimsel ve zamansal katmanları da açığa çıkarılır. Bu çok katmanlı sistem, geleneksel plan, kesit, görünüş düzenini aşarak, kullanıcıyı kişisel bir sürece davet etmektedir.



Şekil 3.1 : Bernard Tschumi, The Manhattan Transcripts çalışması, 1981 (URL-1)

Tschumi’nin bu çalışması, mimari temsilde yerleşik yaklaşımların sınırlarını aşan yenilikçi bir bakış sunar. Tschumi, mekânı yalnızca fiziksel ve nesnel biçimlerin toplamı olarak değil, aynı zamanda olay, hareket ve eylem kavramlarıyla birlikte ele alarak, mimarlığın deneyimsel boyutuna odaklanır. The Manhattan Transcripts (1981), sekanslar ve fragmanlarla oluşturulan anlatı yapısı sayesinde, farklı zamanlarda ve bağlamlarda yaşanan mekansallıkları görünür kılar. Tschumi’nin farklı kesitler

üzerinden sunduğu anlatı, sadece mekanın nesnel gerçekliğini değil, o mekanda gerçekleşen olayları, etkileşimleri ve devinimi de temsil eder. Bu bağlamda, Tschumi'nin kullandığı temsil biçimleri, yalnızca betimleyici değil, aynı zamanda anlatı kurucu nitelik taşır. Sonuç olarak, The Manhattan Transcripts (1981), mekanın temsiline yönelik yerleşik yaklaşımları sorgulayan; deneyimsel, mekansal ve anlatsal katmanları ön plana çıkaran kurmaca odaklı yenilikçi ve deneysel bir temsil dili ortaya koymaktadır.

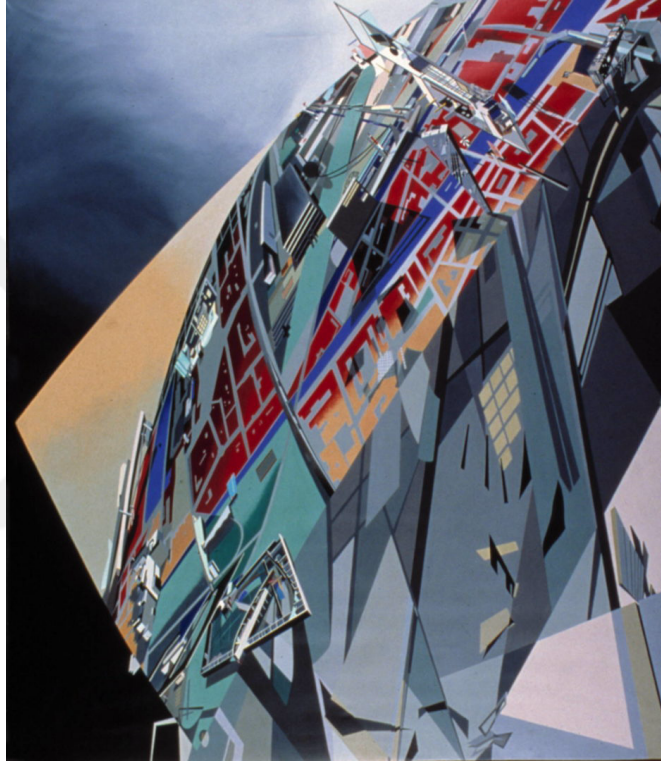
3.2.2 Zaha Hadid, The World - 89 Degrees (1983)

Zaha Hadid, kariyerinin başlangıcından itibaren mimarlığa sadece yapısal bir disiplin olarak değil, aynı zamanda deneysel bir sanat alanı olarak yaklaşmıştır. Sanat ve teknolojiyi buluşturan konstrüktivizm akımından beslenen Hadid geleneksel yaklaşımların sınırlarına bağlı kalmadan, tasarımlarına dinamik ve deneysel kompozisyonları yerleştirir. Bu bağlamda parçalanma, hareket ve belirsizlik, Hadid'in tasarım dilinin merkezinde yer almaktadır. Hadid, geleneksel plan, kesit ve görünüş anlayışına meydan okuyan; mekanın deneyimsel, algısal ve zamansal boyutlarını ön plana çıkaran anlatı yapıları geliştirir.

Hadid'in temsilleri, sadece mekanın formunu betimleyen değil; aynı zamanda mimari düşüncenin kurgusal ve zihinsel bileşenlerini de çağrıştıran çok katmanlı anlatılardır. Bu temsillerde özne, pasif bir gözlemciden ziyade aktif bir yorumlayıcıya dönüşür. Hadid'in temsilleri, izleyicinin zihinsel katılımını ve hayal gücünü harekete geçirerek, mekanı salt fiziksel bir nesne olmaktan çıkarır; onu özneyle birlikte kurulan bir anlam alanına taşır. Bu temsiller karşısında izleyici, görüleni yeniden parçalar, düzenler ve anlamlandırır.

Bu bağlamda, Zaha Hadid'in The World (89 Degrees) (1983) adlı çalışması, onun kurmaca ve temsile ilişkin düşüncelerinin somutlaştığı önemli bir örnektir (Şekil 3.2). Bu çalışma, belirli bir mekan ya da kent parçasının temsili olmanın ötesinde, Hadid'in kendi mimari projelerinden türetilmiş alternatif bir dünya inşasıdır. Bu kurmaca dünyada yerçekimi yokmuş gibi görünür, perspektif kuralları bilinçli olarak çarpıtılır, çizgiler yön değiştirerek birbirine bağlanır ve sabit bir ölçek kavramı ortadan kaldırılır. Bu bağlamda Hadid'in kurduğu kurmaca evren, Hadid & Betsky'nin ifadesiyle bir "Hadidland" olarak tanımlanır (Hadid & Betsky, 1998, s. 9).

Çalışma, belirli işlevlerin ve mimari formların bir araya geldiği bir sistemden ziyade, çeşitli projelerin oluşturduğu olası kompozisyonların ortak bağlamı olarak değerlendirilir. Hadid, bir yandan gerçeklikteki mimari projelere referans verse de, bu projeleri belirli bir zamansallık ya da coğrafi mekanla ilişkilendirmek yerine, tüm bağlamsal yüklerinden arındırarak kendi iç anlatısına sahip kurgusal bir dünyada sunar. Farklı ölçeklerdeki ve işlevlerdeki projeler bu kurgusal düzlemde yan yana gelir. Hadid, bu yolla mevcut kentlerin bağlamsal sürekliliğinden bağımsız, yalnızca kendi mimari üretimlerinin oluşturduğu özgün bir kent kurgusu ortaya koyar.



Şekil 3.2 : Zaha Hadid, The World – 89 Degrees çalışması, 1983 (URL-2).

Bu çalışma, mimarlığın temsile dayalı dünyasında yerleşik görsel kodları sorgulamakta ve perspektif kurallarına bilinçli bir şekilde karşı çıkmaktadır. Çalışmanın başlığında yer alan “89 derece” ifadesi, tam dikey bir bakış açısı olan 90 derecenin aksine, hafif eğimli bir bakışı ima eder; bu durum, eserin ne tamamen bir plan görünüşü ne de klasik anlamda bir perspektif sunmasıyla sonuçlanır. Bunun yerine, iki bakış açısının arasında konumlanan deneysel bir temsil düzlemi oluşturur. Kompozisyon, uydudan çekilmiş bir şehir görüntüsünü andıran biçimde karmaşık kent parçalarını yansıtırken; aynı zamanda, tüm yüzeyi kesen sarsıcı bir ufuk eğrisiyle alışılmadık bir mekansal algı yaratır. Yapılar, kentsel grid, yollar ve formlar adeta

parçalanmış, ardından Hadid'in temsil düzleminde yeniden birleşerek farklı bir düzen içinde kurgulanmış gibi görünür.

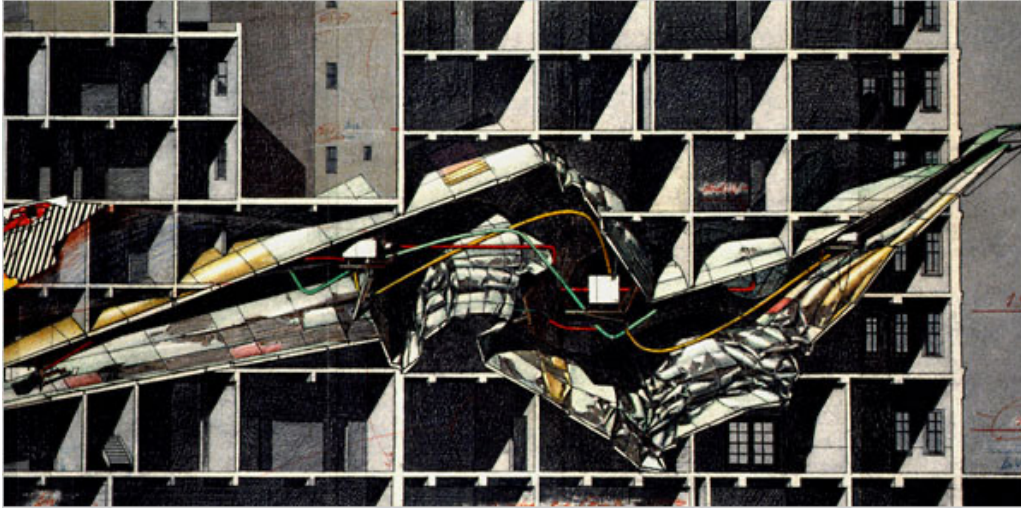
The World (89 Degrees) ile karşılaşan özne, alışıldık mimari referanslardan uzak, neredeyse düşsel nitelik taşıyan çok katmanlı bir mekan anlatısıyla karşı karşıya kalır. Gerçekliğe dair bazı izler barındırsa da, bu temsil düzlemi zamansal ve anlamsal boşluklarla örülmüş kurmaca bir düzlemde şekillenir. Göz, bu çok katmanlı temsilde dolaşarak parçaları zihinsel olarak birleştirir; böylece özne, Hadid'in sunduğu dünyada gerçeklik ve kurmaca arasındaki ilişkiselliği yeniden inşa eden aktif bir üretici konumuna gelir.

3.2.3 Lebbeus Woods, Berlin Free Zone (1990)

Lebbeus Woods, mimarlığa ilişkin düşüncelerini bulunduğu her ortamda özgürce dile getirmiş, bina inşa etmekten ziyade “fikir inşa etmekle” ilgilendiğini ve esasen “mimarlığın ne olabileceğine” odaklandığını ifade etmiştir (Becker, 2014, s. 12–15). Bu yaklaşımı doğrultusunda, temsil yöntemlerini yalnızca bir aktarım aracı olarak değil, mimarlığın potansiyellerini araştırma ve sorgulama aracı olarak kullanmıştır. Gerçekleştirdiği çalışmaların bir yandan gerçek mimari mekanlara ilham verme amacı taşıdığını, öte yandan geleneksel yaklaşımların ötesine geçerek özgür bir mimari tahayyülün mümkün olabileceği alternatif dünyaları görünür hale getirmeye çalıştığını belirtmiştir. Woods'a göre, mekan özünde zihinsel bir kurmacadır; onu kuran, hayal eden ve deneyimleyen ise öznenin kendisidir (Woods, 2009).

Berlin Free Zone (1990), Berlin Duvarı'nın yıkılmasının hemen ardından Lebbeus Woods'un kent yapısına ve kentsel mekana yönelik eleştirel yaklaşımını öne sürdüğü önemli bir çalışmadır (Şekil 3.3). Woods'un bu çalışmasında temele aldığı düşünce, kent mekanında öznenin yeri ve dahiliyetidir. Berlin Free Zone (1990)'da ele alınan mekan, öznenin müdahaleleri yoluyla yeniden inşa edilir. Woods, bu bağlamda kent mekanının “yeni bir potansiyeller ve olasılıklar matrisi sunduğunu” belirtir ve şöyle devam eder:

“Kendini yeniden var eden bireylerin özgürce kurduğu diyaloglar üzerine inşa edilen ve onların sürekli spontane eylemleri ile oyunları ile beslenen Free-Zone, tanımı gereği bir paralel kültürdür; uyuma ve öngörülebilirliğe dayalı olanın karşısında yer alır” (Woods, 1996, s. 288).



Şekil 3.3 : Lebbeus Woods, Berlin Free Zone çalışması, 1990 (URL-3).

Projenin arkasındaki düşünsel çerçeve gibi, bu düşüncelerin görsel temsili de radikal ve gerçeği sarsan niteliktedir. Özne, Berlin’de bir hükümet yapısı içinde, mevcut mekansal düzeni sorgulayan ve ona meydan okuyan yeni yapı kurgularıyla karşı karşıya kalır. Çizimlerde, yapının içine nüfuz eden strüktürler yer almaktadır. Woods’un ilk defa Berlin Free Zone (1990) projesinde “freespace” olarak adlandırdığı bu strüktürler, mevcut katmanları ve duvarları tüketip onların yerine düzensiz, organik biçimde gelişen yapılar sunmaktadır (Woods, 1996, s.285). Berlin Free Zone içerisinde bir özne, odalardan oluşan geleneksel bir hükümet binasında değil; anlamsal boşluklar ve beklenmedik geçişlerle örülmüş bir labirente dolaşmaya başlar. Bu boşluklar önceden tanımlı değildir ve özne tarafından keşfedilmeyi bekler. Bu bağlamda, Woods’un sunduğu temsil tamamlanmış bir yapı sunmaz; aksine, izleyicinin mekanı kendi zihninde tamamlamasına bilinçli olarak alan tanır. Woods’a göre “freespace”ler: “keşfedilmeyi bekler, agresif değillerdir; insanlar onları bulmak isterse eğer, ya tesadüfen ya da kasıtlı bir aramayla ortaya çıkarlar” (Woods, 1996, s. 289). Bu doğrultuda, mekan anlatısı, bir keşif süreci içerisinde öznenin aktif katılımıyla anlam bulur; bu süreci başlatan ise temsilin kendisidir.

Woods’un temsil anlayışı, mimarlığın geleneksel temsil yöntemlerine alternatif bir yaklaşım sunar. Kurallı ve sınırlandırılmış bir çerçeve yerine, radikal ve sorgulayıcı çizimlerle sarsıcı bir temsil zemini inşa eder. Bu çizimler tek ve durağan bir görsel betimleme sunmaz; izleyiciyi kişisel bir katılıma davet eden dinamik dahiliyet alanları oluşturur. Woods’un temsilleri, izleyiciye yalnızca bir mekanı göstermekle kalmaz; izleyiciyi o mekanı yeniden hayal etmeye, sorgulamaya ve tamamlamaya yönlendirir.

Bu bağlamda Berlin Free Zone, alışılmış mekansal düzenin dışında, öznenin aktif katılımıyla biçimlenen, çok katmanlı ve kurmaca bir kent anlatısını görünür kılmaktadır.



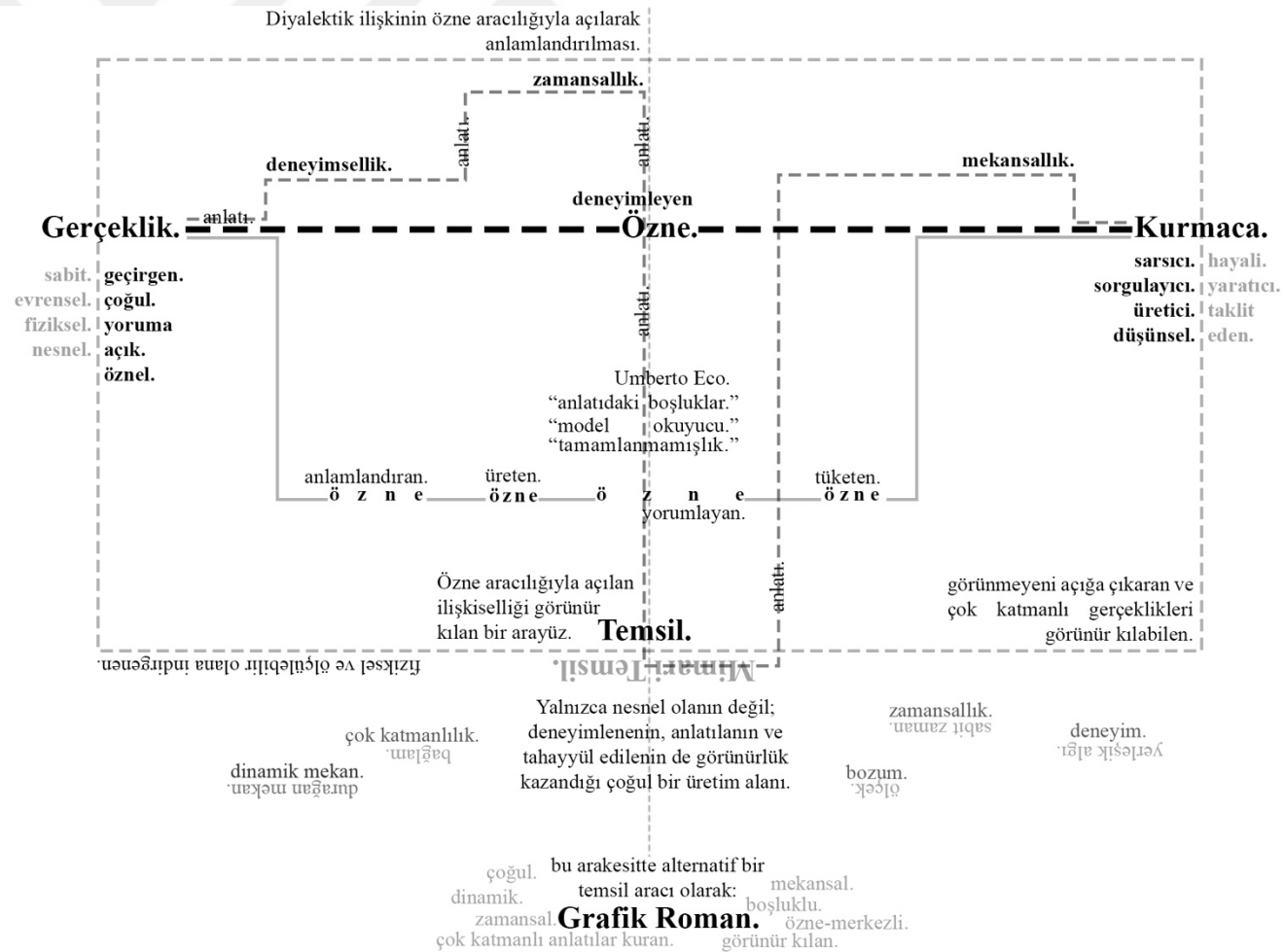


4. MİMARLIKTAKİ KURMACA VE GERÇEKLİK ARAKESİTİNDE DENEYİMLEYEN ÖZNE, ANLATI VE TEMSİL ÜZERİNE BİR BAKIŞ.

Bu bölümde, kurmaca, gerçeklik, özne, anlatı ve temsil kavramları etrafında tez boyunca yürütülen kuramsal tartışmalara karşı düşünsel bir pozisyon ortaya konulmaktadır (Şekil 4.1).

Çalışmada ele alınan kurmaca ve gerçeklik, sabit ya da birbirine karşıt iki kutup olarak değil; öznenin zihinsel ve deneyimsel katkılarıyla birbirini değiştiren ve dönüştüren dinamik yapılar olarak değerlendirilmiştir. Bu ilişkisel yapı, yalnızca doğrusal bir anlatı düzlemi üzerinden değil; zaman-mekansal ve zihinsel düzlemlerde çok katmanlı biçimlerde anlamlandırılmakta ve özne bu anlamlandırma sürecinin merkezinde konumlanmaktadır. Deneyimleyen özne, kimi zaman kurmaca ile gerçeklik arasındaki ilişkiyi kuran, kimi zaman ise bu iki kavram arasındaki sınırları bulanıklaştıran bir rol üstlenmektedir.

Gerçeklik kavramı, geleneksel literatürde çoğunlukla nesnel ve sabit bir yapı üzerinden ele alınmaktadır. Bu yöndeki yaklaşımlar, gerçekliğin çok katmanlı ve dinamik doğasını göz ardı etmekte; onu indirgemeci bir çerçeve içerisinde sınırlandırmaktadır. Bu bağlamda gerçeklik tez kapsamında, deneyimleyen öznenin zaman-mekansal ve zihinsel bağlamları doğrultusunda biçimlenen ve yeniden inşa edilen bir yapı olarak değerlendirilmektedir. Benzer biçimde, kurmaca ise yalnızca hayali bir düzlemde var olan bir anlatı yapısı olarak değil; öznenin aktif katılımıyla anlam kazanan, yaratıcı, çoğulcu ve dönüştürücü bir düşünsel uzam olarak ele alınmaktadır. Kurmaca, yalnızca hayali olanı temsil etmekle sınırlı kalmaz; aynı zamanda gerçekliği sorgulayan, sarsan ve alternatif biçimlerde yeniden kurabilen bir potansiyel barındırır. Bu potansiyel ise büyük ölçüde kurmaca anlatıların içerdiği boşluklara, tamamlanmamış yapıya ve öznenin bu yapıya aktif biçimde katılımına bağlıdır. Bu ilişkisel yapıyı daha derinlemesine kavramsallaştırmak amacıyla çalışmada bu yaklaşımı destekleyen isimlere yer verilerek, Umberto Eco'nun kuramsal yaklaşımları irdelenmiştir.



Şekil 4.1 : Kurmaca ve gerçeklik arakesitinde deneyimleyen özne, anlatı ve temsil üzerine bir okuma (Akifoğlu, 2025).

Eco'ya göre kurmaca, yalnızca sabit bir anlatının iletildiği kapalı bir yapı değil; boşluklar içeren açık uçlu bir yapı sunmaktadır. Bu yönüyle kurmaca, “tamamlanmamış” bir anlatı olarak işlev görmekte ve özneyi anlamın kurucu unsuru haline getirmektedir. Eco'nun metinlerinde gerçek ve kurmaca unsurların bilinçli bir şekilde iç içe geçirilmesi, okuyucunun bu iki düzlem arasında sürekli bir değerlendirme yapmasını zorunlu kılar. Bu değerlendirmede okuyucu, sadece anlatılanı yorumlamakla kalmaz; aynı zamanda kendi deneyim çerçevesi doğrultusunda gerçek olan ile hayali olanı yeniden inşa etme imkanı bulur. Bu süreç kurmaca aracılığıyla gerçekliğin sabit değil; öznenin katılımıyla yeniden inşa edilen bir olasılıklar alanı sunduğunu göstermektedir.

Bu bağlamda irdelenen tartışmalar, mimari temsil üretimlerinin ortaya koyduğu anlatı yapılarını, kurmaca ve gerçeklik arakesitinde öznenin dahiliyeti ile inşa edilen çoğulcu bir çerçeve üzerinden düşünmenin önünü açmaktadır. Söz konusu ilişkiselliğin özne üzerinden açılması ve yorumlanması, bu diyalektiği görünür kılan temsil biçimleriyle birlikte değerlendirildiğinde, mimarlık yalnızca gerçekliğin ve fiziksel olanın anlatısı ile sınırlı bir alan olmaktan çıkar. Bunun yerine, zaman-mekansal bir düzlemde, çok katmanlı mekan anlatılarının görünürlük kazandığı düşünsel bir alan olarak yeniden tanımlanır. Bu bağlamda çalışmanın ortaya koyduğu pozisyon şu temel ilkeler etrafında inşa edilmiştir:

Gerçeklik, sabit ve evrensel bir olgu olarak değil; algıya, bağlama ve zamansallığa bağlı olarak sürekli yeniden inşa edilen, yoruma açık bir uzamdır. Bu yaklaşım, gerçekliği yalnızca nesnel bir düzlemde ele almak yerine, onun öznel deneyimle şekillenen çoğul ve geçirgen doğasını vurgular.

Kurmaca, yalnızca hayal gücüne dayalı bir üretim değil; gerçekliği sarsan, ona alternatifler sunan ve onu farklı biçimlerde yeniden kurabilen düşünsel bir uzamdır. Bu bağlamda kurmaca, mevcut gerçeklik yapılarını sorgulayan ve dönüştüren yaratıcı bir üretim alanı olarak değerlendirilir.

Özne, gerçeklik ve kurmaca arakesitinde yalnızca anlamı ve temsili tüketen bir alımlayıcı değil; bu süreçlere aktif olarak katılan, onları deneyimleyen, yorumlayan ve yeniden üreten etkin bir aktördür.

Anlatı, özne ile temsil arasında bir köprü işlevi görmekte; kurmaca ile gerçeklik arasındaki geçişkenlikte, zaman-mekansal ve deneyimsel katmanlar arasında ilişkisel bir bağ kurucudur.

Temsil, yalnızca gerçekliği betimleyen bir aktarım aracı değil; öznel deneyimi, anlatısal çokluğu, zamansallığı ve mekansallığı kapsayan bir çokluk alanıdır. Bu bağlamda temsil, ilişkisellikleri görünür kılan ve bir araya getiren dinamik bir arayüz işlevi üstlenir.

Bu düşünsel çerçeve doğrultusunda, kurmaca ve gerçeklik arakesitinde temsil üretimlerinin sunduğu anlatı yapılarının zaman-mekansal bir düzlemde özne üzerinden nasıl biçimlendiğini görünür kılmak, mimari temsile dair eleştirel bir sorgulamayı beraberinde getirir. Mevcut temsil yaklaşımlarının nesnellik, doğruluk ve ölçülebilirlik gibi parametreler etrafında şekillenerek tüm özneler tarafından benzer şekilde anlaşılan evrensel bir dil oluşturma çabası, öznenin kişisel katılımını sınırlandırmakta ve mekan anlatılarının içerdiği çoğulluğu yeterince yansıtamamaktadır. Oysa ki temsil, çok katmanlı mekan anlatılarını üretebilen eleştirel ve yaratıcı bir araç olarak konumlandırılmalıdır. Bu eleştirel perspektiften hareketle çalışma, mimari temsildeki sınırlılıkları aşmak için temsili çoğulcu, açık uçlu ve yorumlanabilir bir yapı üzerinden yeniden düşünmeyi önermekte; bu düşünsel çerçeveyi, grafik romanları alternatif bir temsil paradigması olarak konumlandırarak temellendirmeyi amaçlamaktadır.

5. KURMACA VE GERÇEKLİK ARAKESİTİNDE BİR TEMSİL PARADİGMASI OLARAK GRAFİK ROMANLAR

Tez boyunca geliştirilen çerçeve, mimari temsili; kurmaca ile gerçeklik arasındaki ilişkiselliği deneyim aracılığıyla çoklu düzlemlerde görünür kılan mekan anlatıları üreten dinamik bir arayüz olarak yeniden düşünülmesi gerektiğini öne sürmektedir. Bu bağlamda, temsili durağan ve nesnel paradigmaların ötesine taşıyan alternatif yaklaşımların irdelenmesi, çalışmanın temel odaklarından biridir. Bu noktada grafik romanlar, görsel ve sözel bileşenleri eşzamanlı olarak kullanarak, yalnızca kurmaca ya da yalnızca gerçeklikle sınırlı olmayan; iki kavram arasında dinamik geçişlere olanak tanıyan, çoğulcu ve açık uçlu anlatı yapılarını görünür kılan temsil ortamları olarak ele alınmıştır. Bu yapı içerisinde, okuyucu pasif bir alıcı olmaktan çıkarak; yorumlayan, ilişkilendiren ve yeniden inşa eden etkin bir özneye dönüştürür. Kurmaca ve gerçeklik arasındaki geçirgenliği deneyimlenebilir kılan bu özgün yapı, mimari temsili hem görsel hem de kavramsal düzlemde dönüştürme potansiyeline sahiptir. Bu çerçevede, çalışma kapsamında grafik romanlara yeniden bakmayı mümkün kılan bir okuma zemini geliştirilmiştir.

Bu çerçeve, grafik romanları içerik odaklı bir okumanın ötesine taşıyarak; kurmaca ile gerçeklik arasındaki diyalektiği biçimlendiren ve bu diyalektiği temsili yapısal düzeyinde görünür kılan anlatı stratejilerine, mekan anlatıları üzerinden odaklanmaktadır. Bu yapı içerisinde anlam, yalnızca metin ya da görselde sabitlenmiş bir unsur olarak değil; öznenin—yani okuyucunun—katılımıyla sürekli olarak yeniden inşa edilen çok katmanlı ve dinamik bir süreç içerisinde üretilmektedir. Bu doğrultuda grafik romanlarda okuyucu, pasif bir alıcıdan çok, anlatıyı kuran ve tamamlayan olarak üreten bir konumda yer alır. Bu perspektifle yeniden değerlendirilen grafik romanların, gerçekliğe dair doğrudan, nesnel ve tekil bir bilgi üretmektense; gerçeklik algısını sarsan, dönüştüren ve okuyucuyu düşünsel sorgulamalara yönlendiren çok katmanlı anlatı yapıları sunduğunu söylemek mümkündür. Bu noktada, grafik romanlar sundukları mekan anlatıları aracılığıyla, mimari temsili durağan ve nesnel

yaklaşımlarına karşılık; kurmaca ile gerçeklik arakesitinde alternatif bir düşünsel zemin üretme potansiyeli taşımaktadır.

Grafik romanlara yönelik oluşturulan özgün okuma çerçevesi kapsamında, grafik romanlarda kurmaca ile gerçeklik arasındaki diyalektiğin nasıl kurulduğu, bu iki düzlemin birbirini nasıl etkilediği ve dönüştürdüğü; söz konusu ilişkisel yapı içerisinde zaman, mekan ve öznenin nasıl konumlandığı ayrıntılı biçimde irdelenecektir. Bu çözümleme süreci, **yapısöküm** yöntemiyle yürütülecektir. Bu bağlamda yapısöküm, grafik romanların yüzeyde sunduğu anlatı yapısını çözümleyerek; anlatının hangi biçimsel stratejiler ile gerçeklik algısını sarstığını, kurmaca ve gerçeklik arakesitinde mekan anlatılarını nasıl inşa ettiğini ve bu sürece öznenin hangi yollarla dahil olduğunu görünür kılmayı amaçlamaktadır. Yöntem, özellikle kurmaca-gerçeklik ilişkisini, temsilin sınırlarını ve deneyimleyen öznenin bu ilişkisel yapı içindeki rolünü açığa çıkarmak adına işlevsel bir çözümleme aracı olarak kullanılmaktadır. Bu bağlamda ortaya konulan çerçeve, belirli bir grafik roman seçkisi üzerinden okunacak; kurmaca ile gerçeklik diyalektiğini zaman-mekansal bir düzlemde, özne merkezli mekan anlatıları üzerinden görünür kılan temsil stratejilerinin dökümü gerçekleştirilecektir.

5.1 Grafik Roman Üzerine: Tanımsal ve Yapısal Bir Değerlendirme

“Grafik Roman” terimi ilk defa Will Eisner tarafından, 1978 yılında *A Contract with God* eserinde kitap uzunluğundaki çizgi roman hikayelerini tanımlamak amacıyla kullanılmıştır. Paul Gravett gibi birçok yazar ve araştırmacı bu terimin ortaya çıkışını, Eisner’in çalışmalarını uzun süredir “eğitici olmaktan uzak”, “çocuklara yönelik”, çocuksu ve mizahi olarak damgalanan çizgi romanlardan ayırma çabası olarak değerlendirmektedir (Gravett, 2005b). Bu noktada Hillary Chute de grafik romanları yetişkin ve entellektüel bir okur kitlesine hitap eden, kitap uzunluğundaki çizgi romanlar olarak tanımlar (Chute, 2017, s.18).

Alec adlı eserin yazarı ve *From Hell*’in çizeri olan Eddie Campbell, bu terimin çizgi roman formunu daha anlamlı bir düzeye taşımayı amaçlayan bir hareketi temsil ettiğini savunmaktadır. Campbell’a göre bu hareket, geleneksel çizgi romanın itibarsızlaşmış yapısından uzaklaşarak, yeni bir anlatı türünün yaratımına zemin hazırlar; bu tür, eski biçimlerin kurallarına boyun eğmeden, daha özgür ve derinlikli anlatılar üretmeyi hedeflemektedir (akt. Gravett, 2005a).

Yapısal açıdan değerlendirildiğinde, grafik romanlar yazılı ve görsel anlatım biçimlerini eşzamanlı olarak bir araya getirerek, anlatıyı çok katmanlı, dinamik ve esnek bir anlatı alanına dönüştürme potansiyeline sahiptir. Metin ile görselin bu bütünleşik kullanımı, grafik romanları çok katmanlı anlam üretimi açısından son derece etkili bir anlatı mecrası haline getirir (Dekoven & Chute, 2006). Will Eisner'in (1996) tanımına göre anlatı, grafik romanın iskeletini oluştururken, bu anlatıyı taşıyan görsel stil ise iskelete biçim veren kurucu bir bileşen olarak işlev görmektedir. Bu noktada Paul Gravett ise grafik romanların, sinemanın görsel gücünü edebiyatın hayal gücüne dayalı anlatımıyla birleştirerek, iki anlatı biçiminin imkanlarını eş zamanlı olarak kullandığını öne sürmektedir (Gravett, 2005a). Bu bütünlük içerisinde grafik romanlar, iki farklı aktarım biçimini kullanarak, klasik anlatı yapılarını aşan, karmaşık ve çoğulcu anlatı örüntüleri kurma imkanı sunmaktadır.

Grafik romanlar, çizgi roman biçiminde anlatılan kitap uzunluğuna sahip anlatılardır; bu anlatılar çizgi bantlardan oluşan bir derleme, bölümler halinde yayımlanan bir hikaye ya da kesintisiz ilerleyen bir kurgu yapısına sahip olabilir (Reid, 2010, s. 1). Bu bağlamda grafik romanları, çizgi roman formunun sunduğu yapısal ve biçimsel olanakları; daha derinlikli temalar, eleştirel içerikler ve çok katmanlı temsil stratejileriyle zenginleştirerek, hem anlatı hem de temsil düzleminde bu formun sunduğu potansiyelleri yeniden tanımlama çabasının bir ürünü olarak değerlendirmek mümkündür.

5.2 Grafik Roman Seçkisi Üzerine: Yapısöküm ile Temsil Stratejilerinin Analizi

Bu çalışma kapsamında, öncelikle deneysel ve yenilikçi yapıları ile öne çıkan grafik romanlara odaklanılmıştır. Geleneksel grafik roman düzenine, anlatı yapısına ve biçimsel özelliklerine müdahalede bulunan; hem yapısal hem de anlatımsal açıdan sınırları zorlayan üretimler incelenmiştir. İnceleme sonucunda, deneysel ve yenilikçi yaklaşımlar benimseyen grafik romanlar içerisinde özellikle mekan temsili irdeleyen grafik romanlar seçilmiş; kuramsal çerçeveye ilişkilendirilebilecek nitelikte bir seçki oluşturulmuştur. Bu bağlamda, mekan yalnızca bir arka plan unsuru olarak değil, anlatının dinamik bir bileşeni olarak ele alarak güçlü mekansal anlatılar ortaya koyduğu düşünülen *Little Nemo in Slumberland: Walking Bed*, *Brüssel*, *Les Murailles de Samaris*, *Building Stories* ve *Here* grafik romanlarından oluşan bir seçki belirlenmiştir. Söz konusu seçki, çalışma kapsamında oluşturulan özgün okuma

çerçevesi doğrultusunda irdelenmiş; gerçeklik algısını sarsarak kurmaca-gerçeklik arakesitinde mekan anlatılarını inşa ederek deneyimleyen özneyi sürece dahil eden temsil stratejilerinin izleri bu seçki üzerinden sürülmüştür.

5.2.1 Winsor McCay, Little Nemo in Slumberland: Walking Bed

Walking Bed, Winsor McCay'in Little Nemo in Slumberland adlı grafik roman serisinin 1908 yılında yayımlanan bir bölümüdür. Little Nemo in Slumberland, ilk olarak 1905 yılında New York Herald gazetesinde tam sayfa olarak yayımlanan haftalık bir çizgi bant serisi olarak başlamış; daha sonra bu bölümler bir araya getirilerek grafik roman formatında tek bir kitap halinde yayımlanmıştır. Walking Bed bölümünde ana karakter olan Nemo'nun yatağı rüya aleminde canlanmakta ve Nemo bu kurmaca dünyada bir yolculuğa çıkmaktadır. Yolculuk, çizgi bantın ilk panelinde başlamakta ve Nemo'nun uyanışıyla birlikte son panelde tamamlanmaktadır.

Winsor McCay, kurmaca ile gerçeklik arakesitinde, okuyucunun aşına olduğu bir gerçeklikten yola çıkarak kurmaca bir kent inşa etmiş; bu inşa sürecinde ise New York'tan ilham almıştır. Walking Bed'de New York kentinin izleri, McCay'in okuyucuya sunduğu Slumberland'de karşılık bulmuştur. Gerçek ile kurmaca arasındaki geçirgenliği vurgulamak amacıyla McCay, grafik romanın sunduğu anlatı ve temsil olanakları üzerinden deneysel bir yaklaşım geliştirerek dinamik bir kent anlatısı inşa etmiş, ancak bu inşa sürecini tamamlamamıştır. Walking Bed'de bu süreci tamamlayan özne anlatının ana karakteri Nemo ile birlikte bu yolculuğa dahil olan "okuyucu"dur.

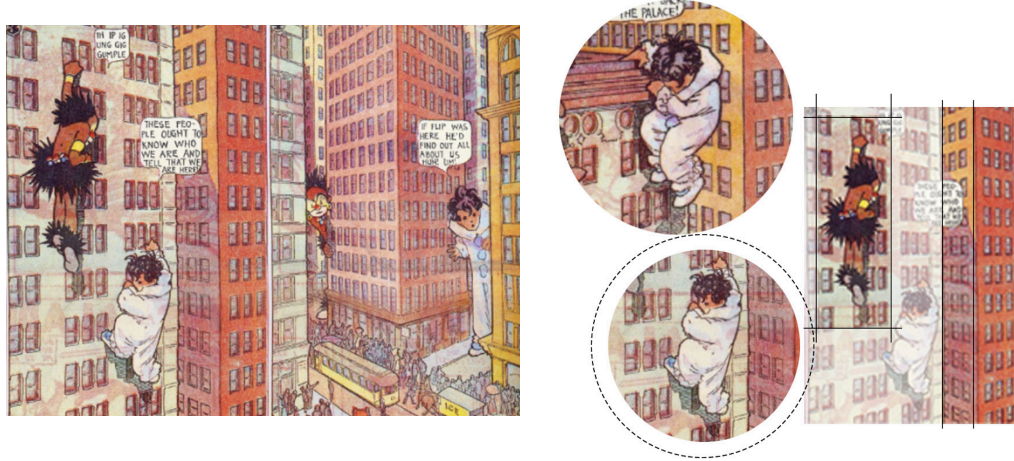
Bu bağlamda Winsor McCay'in, kurmaca ile gerçeklik arasındaki diyalektik ilişkiyi görünür kılmak, mekan anlatısının sınırlarını sorgulamak ve okuyucuyu bu ilişkisel yapının üretici bir öznesi haline getirmek amacıyla grafik romanın biçimsel olanaklarını ve anlatı yapısını etkili biçimde kullandığını söylemek mümkündür.

Walking Bed bölümünde, McCay özellikle gökdelen gibi modern kentsel yapıları bağlam dışılaştırarak, onları alternatif anlatı düzlemlerinde yeniden işlevlendirmektedir. Bu süreçte okuyucunun gökdelenlere dair yerleşik ve nesnel algısı sarsılır; yapı, anlatı içinde yeni anlamlar kazanır. McCay bu yaklaşımıyla, okuyucunun stereotipleşmiş temsillerin sunduğu mekan anlatılarına yeni bir perspektiften bakmasını sağlarken; aynı zamanda yapıyla kurduğu ilişkiyi kurmaca bir düzlemde yeniden yapılandırmasına olanak tanımaktadır. Bu sayede özne, bozuma uğratılmış

gerçeklik içinde kurmaca bir mekan aracılığıyla kent deneyimini yeniden inşa etme olanağı kazanır.

Sabit bir işlevi ve yerleşik bir algıyı temsil eden yapılar, McCay'ın anlatısında okuyucunun yorumlayıcı katılımı aracılığıyla bir rampaya, trampoline, merdivene ya da oyun alanına dönüşür. Gökdelenin bu işlevsel ve anlamsal dönüşümü, okuyucunun kentsel mekana dair algısını sarsmaya başlar. Okuyucu, bu yeni mekansal kullanım biçimleriyle karşılaştığında, gündelik yaşamda doğal kabul ettiği deneyimlerini sorgulamaya ve Slumberland'in kent mekanı içinde bu deneyimleri yeniden üretmeye başlar.

Bu strateji, temsili durağan ve nesnel mekan anlatılarından kopararak; alternatif gerçeklikler içerisinde yeniden anlamlandırmakta ve böylece okuyucunun mekana dair algısını dönüştürmektedir. Bu doğrultuda grafik romanda temsil edilen mekan sadece kurmaca bir anlatı düzlemi olarak değil; düşünsel bir kırılma sunan bir yeniden üretim alanı olarak işlev görür. Tez kapsamında bu yaklaşım, gerçekliğin bozuma uğratarak kurmaca mekan anlatılarının inşa edilmesi yoluyla mimari temsili dönüştüren bir strateji olarak “yeniden bağlamsallaştırma” başlığı altında ele alınmakta; bu strateji, kuramsal çerçevede savunulan temsil üretimlerinin sunduğu anlatı yapılarının çoğullaştırılması ve yoruma açılması yaklaşımını desteklemektedir (Şekil 5.1).

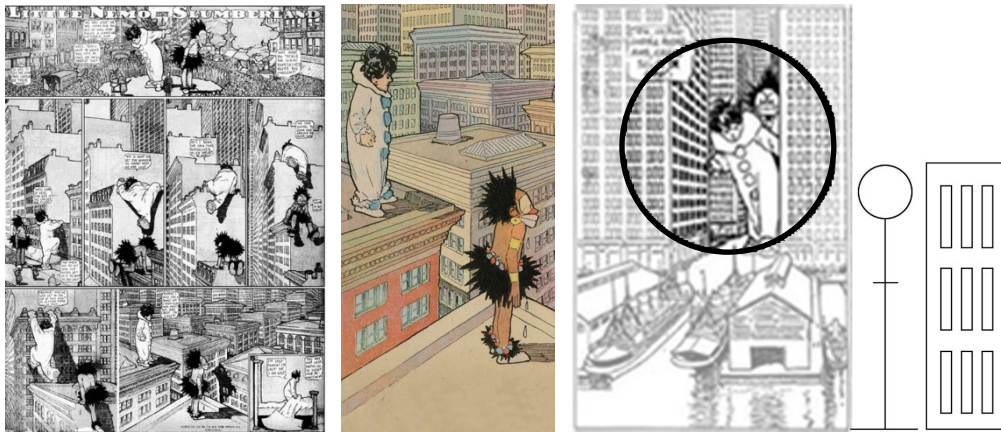


Şekil 5.1 : Winsor McCay, Walking Bed'de yeniden bağlamsallaştırma stratejisi örneği (URL-4).

Bu bağlamda Walking Bed bölümünde öne çıkan stratejilerinden bir diğeri, mimari temsilde kabul gören insan-yapı ölçeğinin bilinçli bir biçimde bozulmasıdır. McCay, insan figürlerini kent içerisinde olağandışı büyüklüklerde ya da küçüklüklerde konumlandırarak okuyucunun alışılmış mekansal ölçek algısını sarsar. Geleneksel

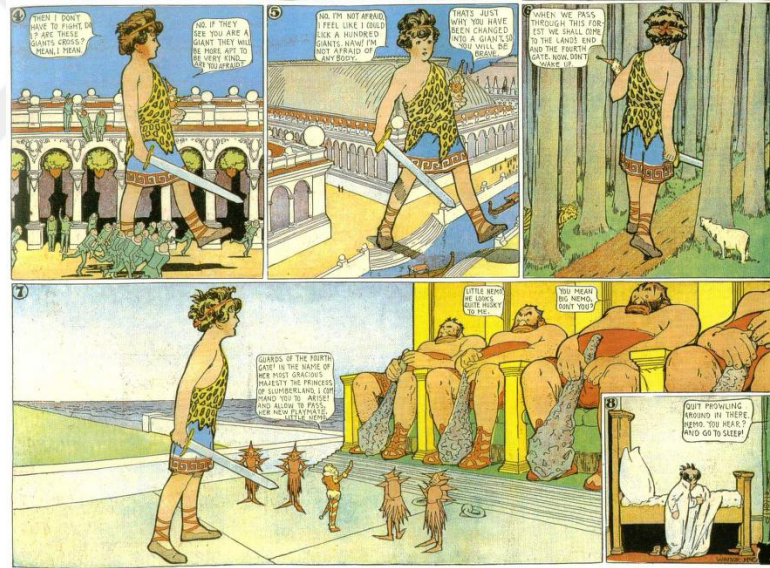
sokak düzlemine dayanan insan merkezli bakış açısını yerinden eder. Bu müdahale yalnızca figürlerin oranlarını dönüştürmekle kalmaz; aynı zamanda okuyucunun kent yapılarıyla kurduğu ilişkiyi de sorgulamasına zemin hazırlar.

Grafik romanın sunduğu temsil içerisinde ölçek, sabit bir referans noktası olmaktan çıkar; bağlama göre değişkenlik gösteren ve dinamik bir mekansal kurgu ögesine dönüşür. Bu bağlamda okuyucu, ölçeğin kırıldığı bu temsil düzleminde bedensel ve algısal olarak kendi konumunu yeniden inşa etmek zorunda kalır. Böylece temsil edilen kent, deneyimleyen özne açısından sabit ve nesnel bir gerçeklik alanı olma niteliğini kaybederek, çok katmanlı ve dinamik bir yorumlama zeminine dönüşür. Bu bağlamda, ölçeğin temsilde bozuma uğratılması, gerçekliğin sabit sınırlarını sarsan ve özne merkezli bir yeniden deneyim sürecine alan açan bir temsil stratejisi olarak değerlendirilmekte; tez kapsamında “ölçek bozumu” başlığı altında değerlendirilmektedir (Şekil 5.2). Her ne kadar tez kapsamında Walking Bed bölümündeki stratejiler detaylı biçimde irdeleniyor olsa da, Little Nemo in Slumberland grafik romanının birçok bölümünde benzer biçimde bu stratejilerin izlerine rastlanmaktadır. Örneğin, The Fourth Gate, bölümünde de “ölçek bozumu” stratejisi ile karşılaşilmektedir. Bu bölümde Nemo, Slumberland’a girebilmek için kent kapısının dev bekçileriyle karşılaşır; hem Nemo hem de bekçiler, kentsel çevreye kıyasla olağanüstü büyüklükte, devasa ölçeklerde temsil edilmiştir. Walking Bed bölümünde olduğu gibi, bu bölümde de kent mekanlarına dair yerleşik ölçek algısı bilinçli olarak bozuma uğratılmıştır (Şekil 5.3).



Şekil 5.2 : Winsor McCay, Walking Bed’de ölçek bozumu stratejisi örneği (URL-5; URL-6).

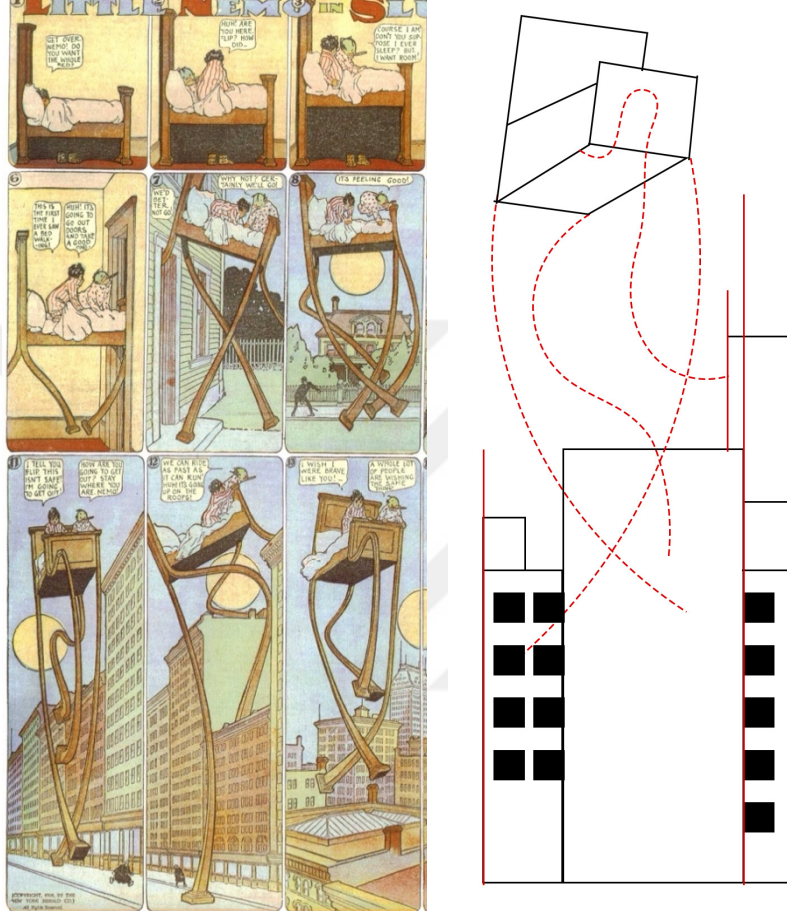
Walking Bed bölümünde Winsor McCay, akışkan ve esnek çizgiler ile modern mimarinin yapısal estetiğini bir araya getiren hibrit bir temsil dili sunmaktadır. Bu temsil dili, mimari öğelerin biçimsel gerçekliğe dayanan çizim normlarından yola çıkmakla birlikte, bu normları bilinçli olarak bozar ve alternatif temsil düzlemlerine taşır. Örneğin, Nemo'nun yatağının hareketli ve kıvrımlı ayakları esnek ve akışkan bir anlatımla sunulurken; kent silüetindeki yer alan gökdelenler, dikey ve keskin çizgiler ile temsil edilmektedir. Bu karşıtlık üzerinden inşa edilen temsil dili, yalnızca biçimsel çeşitlilik sunmakla kalmaz; aynı zamanda, temsil yaklaşımlarının genellikle sınırlı bir çerçevede ele aldığı yerleşik anlayışı sorgulayan alternatif bir yapı ortaya koyar. Okuyucu, bu hibrit örgütlenme aracılığıyla mekanı hem tanıdık hem de yeniden düşünülmesi gereken bir alan olarak deneyimler. Böylece mekanın temsili, çok katmanlı ve dinamik bir anlatı alanı sunar. Tez kapsamında bu yaklaşım, “çizim ve üslup kodlarının dönüştürülmesi” stratejisi olarak kavramsallaştırılmaktadır (Şekil 5.4).



Şekil 5.3 : Winsor McCay, The Fourth Gate’de ölçek bozumu stratejisi örneği (URL-14).

Walking Bed bölümünde dikkat çeken bir diğer strateji, McCay’ın aynı zamanda grafik roman sayfasının panel mimarisini de dinamik ve esnek bir yapıya dönüştürmesidir. Grafik romanlarda genellikle sabit bir düzende organize edilen paneller, Walking Bed’de içerik ve mekan temsiliinin sunduğu dinamik anlatı yapıları doğrultusunda deforme edilmekte ve bu deformasyon doğrudan sayfa düzenine yansımaktadır. Panel yapısının bozulması, kurmaca ve gerçek mekanın arakesitinde gerçekleşir; mekansal gerçeklik bozulduğunda, panel organizasyonu da bu değişime

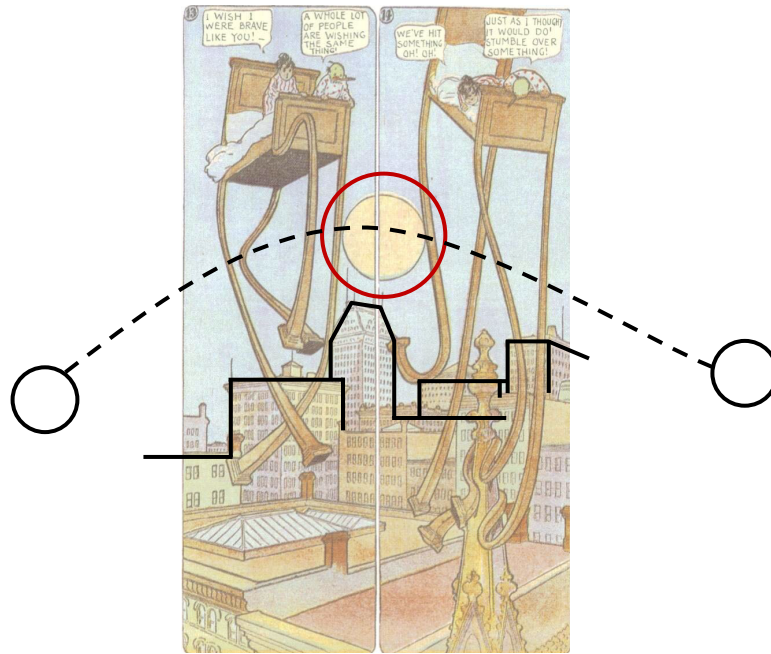
eşlik eder. Örneğin, Nemo'nun yatağı yükselip esnekleştiğinde, paneller de bu yükselme hareketini yansıtacak şekilde uzamakta; karakterin mekan ve zaman içindeki yönelimini takip edebilmek amacıyla dikey düzlemde genişlemektedir. Panel düzenindeki bu değişim aynı zamanda okuyucunun görsel okuma biçimini de dönüştürür.



Şekil 5.4 : Winsor McCay, Walking Bed’de çizim ve üslup kodlarının dönüştürülmesi stratejisi örneği (URL-7).

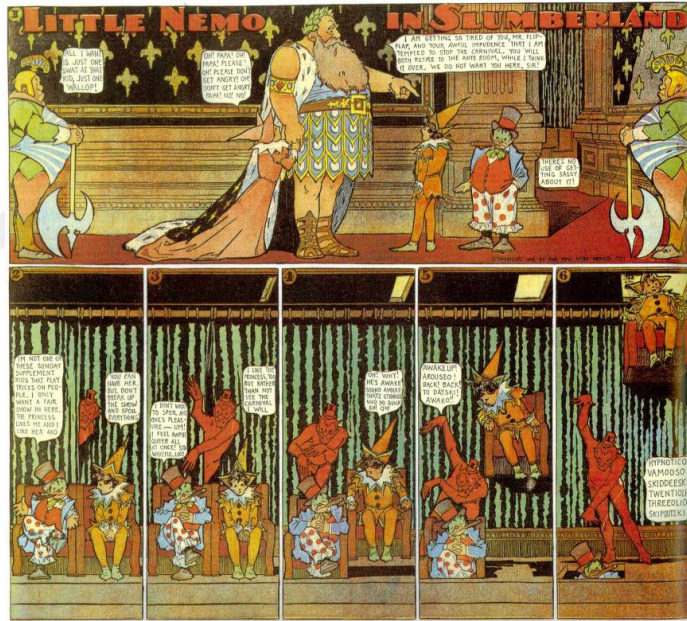
Bu strateji sayesinde okuyucu, sabit bir çerçevede pasif bir izleyici olarak grafik romanın sunduğu anlatıyı takip etmek yerine, anlatının mekansal ritmine ayak uyduran ve anlatı içindeki dönüşümlere aktif olarak katılım sağlayan tamamlayıcı bir özneye dönüşür. Panel mimarisindeki deformasyon, okuyucunun yalnızca görsel bir iz sürmesini değil, aynı zamanda anlatının mekansal kurgusunu yeniden yapılandırmasını ve bu yapıda bedensel, yönelimsel ve düşünsel olarak konumlanmasını gerekli kılar. Bu bağlamda panel düzenindeki bu kırılma ve yeniden yapılanma, yalnızca biçimsel bir tercih değil; okuyucunun anlatıya deneyimsel düzeyde dahil olmasını mümkün kılan bir strateji olarak tez kapsamında “sayfanın mimarisini deforme etme” başlığı altında değerlendirilmektedir.

Grafik romanlarda her panel farklı bir anı temsil etse de, bu panellerin aynı anda görülebilir olması, okuyucunun zamanın akışını bütüncül bir şekilde, tek bir bakışta algılamasına olanak tanır. Walking Bed’de bu yapı çarpıcı bir biçimde ortaya çıkar. Grafik roman, bir yandan ardışık bir zaman-mekan kurgusunu takip ederken, diğer yandan panellerin bütünsel bir kompozisyon olarak algılanmasına imkan tanıyarak okuyucuya bütün bir zaman-mekan algısı sunar. Bu sayede okuyucu, zamanın akışını farklı panellerin birleşmesiyle oluşan mekansal ve anlatısal bütünlük içinde takip eder. Örneğin, Nemo’nun yatağının hareketi iki panel arasında değişse de, panellerde sunulan kent bütüncül bir biçimde temsil edilmiş; böylece okuyucu zamanın akışını yatağın hareketiyle algımlarken, mekanı kesintisiz olarak deneyimleme fırsatı yakalamıştır (Şekil 5.5). Bu strateji, okuyucuyu zaman-mekan örgüsünü zihinsel düzeyde anlamlandıran etkin bir tamamlayıcıya dönüştürür. Bu bağlamda söz konusu yaklaşım, bu tez kapsamında “sürekli zaman akışı kurma” stratejisi olarak değerlendirilmektedir. Bu stratejiye aynı zamanda grafik romanda yer alan diğer bir bölümde de rastlanmaktadır. Mahkeme salonunda geçen bu bölümde, Nemo’nun her panelde farklı hareketler sergilemesi zamanın geçtiğini hissettirirken, panellerin tümü birlikte ele alındığında mahkeme salonunun bekleme odasını bütüncül bir biçimde temsil etmektedir. (Şekil 5.6).



Şekil 5.5 : Winsor McCay, Walking Bed’de sürekli zaman akışı kurma stratejisi örneği (URL-7).

Walking Bed, okuyucuya yalnızca tekil ve çizgisel bir zaman-mekan izleği sunmaz; aksine, çoklu zamansal ve mekansal olasılıkları aynı düzlemde bir araya getiren bütüncül bir okuma pratiği sunar. Panel, zaman, işlev ve bağlamın esnek biçimde manipüle edilmesiyle, kurmaca ve gerçeklik arakesitinde üretilen mekan anlatıları, okuyucunun katılımı aracılığıyla anlam kazanır. Bu yapı içinde okuyucu, paneller arasında serbestçe dolaşabilir; belirli panellerde duraksayarak mekanla daha yoğun bir ilişki kurabilir veya anlatının ritmini kendi zaman-mekansal düzlemine göre yeniden belirleyebilir. Scott McCloud'un belirttiği üzere, grafik romanlar okuyucuya anlatının zamanını ve akışını kendi hızında belirleme, geriye dönme ve yeniden değerlendirme imkanı sunar; paneller arasındaki boşluklar ise okuyucunun zihni tarafından tamamlanır (McCloud, 1993). Bu süreçte okuyucu, paneller arasında kurulan mekansal ve zamansal ilişkileri zihinsel olarak haritalandırır; boşlukları doldurup parçaları bir araya getirerek kişisel bir anlam ve mekan örgüsü oluşturur.



Şekil 5.6 : Winsor McCay, Flip's Trial'da sürekli zaman akışı kurma stratejisi örneği (URL-14).

5.2.2 Benoit Peeters ve François Schuiten, Brüssel

Tez kapsamında yapı sökümüne uğratılan bir diğer grafik roman örneği, Benoît Peeters ve François Schuiten'in Les Cités Obscures serisinin 1992 yılında yayımlanan beşinci kitabı Brüssel'dir. Grafik romanın ana konusu, Brüksel'deki kentsel dönüşüm hareketleri ve bu süreçte rol oynayan aktörlerdir. Brüssel, söz konusu dönüşüm süreçlerine yönelik eleştirisini yalnızca sözel bir anlatı üzerinden değil; aynı zamanda kurmaca ve gerçeklik arakesitinde konumlanan, alternatif zaman ve mekan

düzlemlerinde şekillenen katmanlı kent anlatıları aracılığıyla geliştirir. Bu bağlamda, romanın en dikkat çekici yönlerinden biri, Schuiten ve Peeters'in oluşturdukları kent temsilini yalnızca bir anlatı zemini olarak değil; aynı zamanda kente ilişkin eleştirel bir araç olarak kullanmalarındır.

Schuiten ve Peeters, gerçek Brüksel kentinden ilham alarak kurmaca bir kent oluşturmuştur. Bu yaklaşım, okuyucuya Brüksel'i yeniden düşünme, sorgulama ve kente karşı eleştirel bir bakış geliştirme olanağı sunmaktadır. Bu bağlamda özne, anlatının pasif bir tüketicisi olmaktan çıkar; kent mekanına dair sunulan keşif ve eleştiri süreçlerine aktif biçimde katılan, deneyimleyen ve yorumlayan etkin bir üreticiye dönüşür. Schuiten ve Peeters, öznenin Brüksel'e aktif olarak katılımına verdikleri önemi şu sözlerle dile getirir:

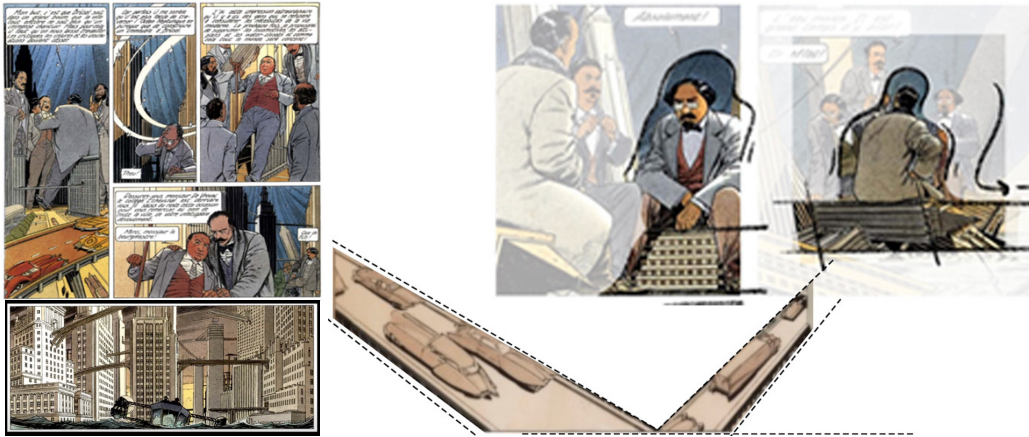
“Brüksel'in dönüşümü hakkında didaktik ya da tarihî bir hikaye yapmak istemedik. Amacımız, okuyucunun kitaba tekrar tekrar dönerek bazı sayfalara daha dikkatlice bakmasını ve sonunda hikayenin bir şekilde onun bir parçası olduğu izlenimini edinmesini sağlamaktır” (Schuiten & Peeters, 2020).

Brüksel'de, kent mekanına dair yerleşik algılar oluşturan yapılar, kurmaca anlatılar aracılığıyla yeniden tanımlanır. Schuiten ve Peeters'in yarattığı kentte, gökdelenler ve yollar işlevsel olarak dönüştürülmüş, temsil sınırlarının ötesine taşınmış ve okuyucunun yorumuna açık yapılar olarak kurgulanır. Örneğin, gökdelenlerin oturulabilir yapılar şeklinde temsil edilmesi ya da yolların eğilip bükülerek kentsel ulaşımı sağlayan köprü sistemlerine dönüşmesi, bu yapıların özgün bağlam ve işlevlerinden bilinçli biçimde koparıldığını ve alternatif bir kurmaca düzlemde yeniden anlamlandırıldığını göstermektedir.

Bu bağlamda grafik romanda dikkat çeken bir diğer unsur, Brüksel kentinde öznenin rastlamadığı bazı figürlerin grafik romandaki kent temsilinin ürettiği anlatılara dahil edilmesidir. Özellikle grafik roman boyunca okuyucunun tekrar tekrar rastladığı zeplin figürü, gerçek Brüksel kent dokusunda yer almayan bir figür olmasına rağmen, anlatıya entegre edilmiştir. Bu figür, okuyucunun aşına olduğu mekan kalıplarının dışına çıkarak alternatif bir gerçeklik ile karşılaşmasını sağlar. Böylece kent temsili, sabit ve nesnel anlatı yapılarını üreten bir zemin olmaktan çıkar; gerçekliğin dönüştürülerek yeniden anlamlandırıldığı, dinamik ve yoruma açık bir kurmaca olarak öznenin deneyimine sunulur. Bu bağlamda Brüksel öznenin, bozuma uğramış gerçeklik

zemininde kurmaca bir kent deneyimi aracılığıyla kent mekanını yeniden inşa edebildiği çok katmanlı bir anlatı yapısı sunar. Bu yönüyle grafik roman, tez kapsamında “yeniden bağlamsallaştırma” stratejisi kapsamında değerlendirilmektedir (Şekil 5.7).

Brüksel grafik romanında, bütçesel kaygılarla hareket eden bir müşteri, mühendislik hesaplamalarına dayalı yapısal kısıtlamalar ya da karmaşık kentsel planlama problemleri yer almaz; dahası, Schuiten’in zihninde şekillenen kent anlatılarını sınırlayabilecek fizik yasaları dahi bu kurmaca evrende geçerliliğini yitirmektedir. Bu duruma örnek olarak Brüksel grafik romanında, Schuiten ve Peeters mimari temsil üretimlerinde alışılmış ölçek ilişkilerini bilinçli biçimde bozarak geleneksel ölçek anlayışını sarsar. Brüksel grafik romanında insan figürleri, kent mekanını fiziksel olarak dönüştüren, olağandışı boyutlarda betimlenmiş aktörler olarak temsil edilir. Bu figürler, gökdelenleri, yolları ve sokakları yerlerinden sökerek ya da eğip bükerek yeni kent mekanları oluşturur; kentsel dokuyu bozuma uğratarak yeniden yapılandırır. Bu temsiller aracılığıyla, grafik roman anlatısında ölçek sabit ve ölçülebilir bir değer olmaktan çıkmakta; bağlama ve anlatıya bağlı olarak değişen bir temsil stratejisine dönüşmektedir.

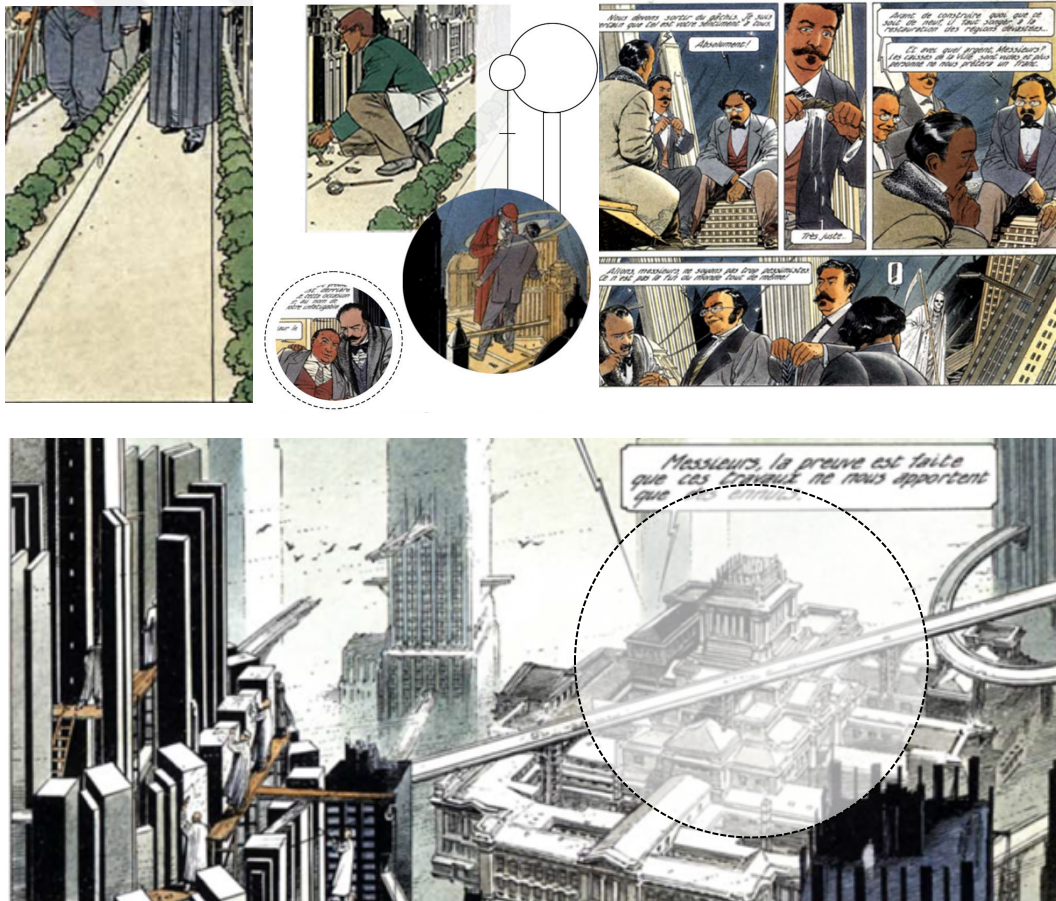


Şekil 5.7 : Benoît Peeters ve François Schuiten, Brüksel’de yeniden bağlamsallaştırma stratejisi örneği (Schuiten & Peeters, 2008).

Aynı zamanda, Brüksel kentinde gerçekte rastlanan yapılar da bu strateji doğrultusunda grafik roman mekansallığında yeniden üretilir. Örneğin, kentsel hafızada simgesel bir yere sahip olan Adalet Sarayı, grafik romanda “The Palace of Three Powers” adıyla, gerçek boyutunun ve bağlamının ötesinde olağandışı bir ölçekte temsil edilmiştir. Yapı ölçeğinin bilinçli olarak aşılması, anlatıdaki temsili ağırlığını

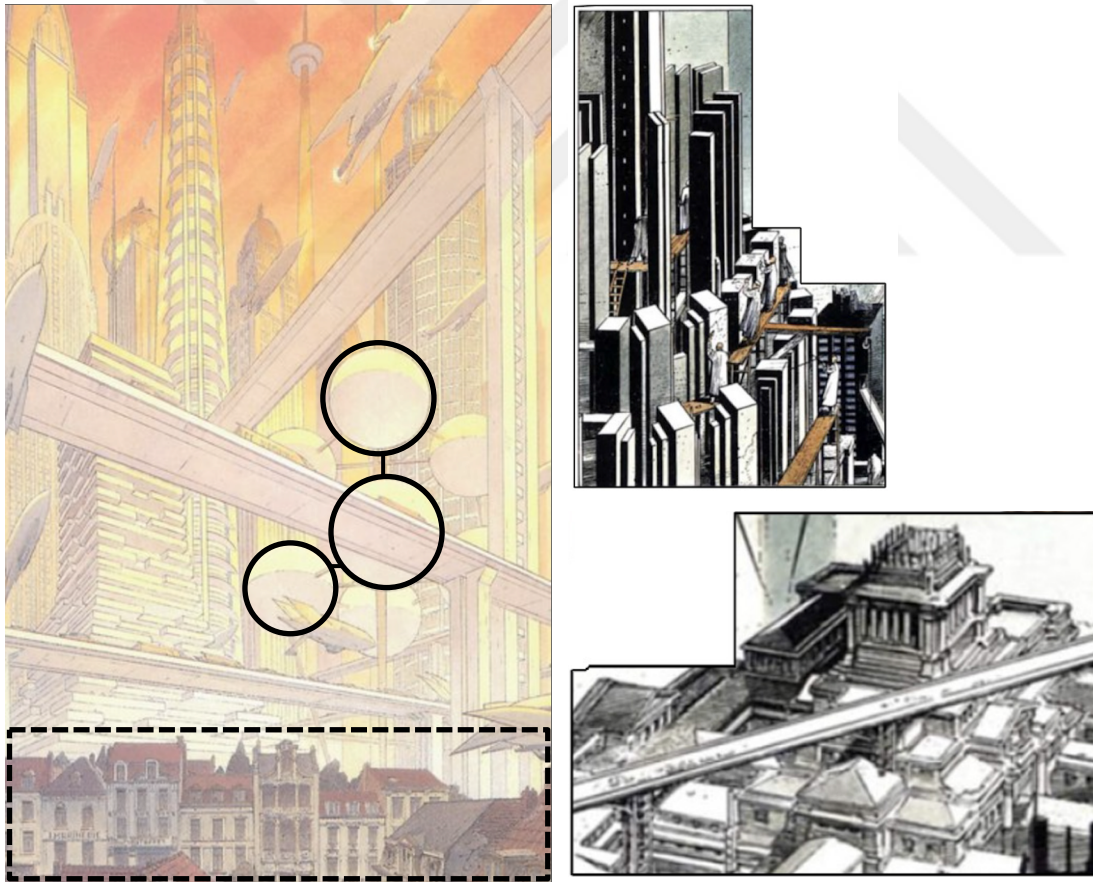
ve önemini vurgulamakta; okuyucunun kente ve mekana dair yerleşik algısını sorgulamasına olanak tanımaktadır.

Fiziksel ölçeğin bozulmasına dayalı temsiller, tez kapsamında Walking Bed örneğinde de izlerini sürdüğümüz “ölçek bozumu” stratejisi kapsamında değerlendirilmekte; okuyucunun gerçeklikte aşına olduğu mekan deneyimini sorgulamasına neden olmaktadır (Şekil 5.8). Ölçekteki bozuma bağlı olarak, özne, kent içindeki konumunu sorgulayan ve yeniden tanımlayan, anlatıya etkin biçimde katılan bir aktöre dönüşür; anlatıdaki insan figürleriyle birlikte kent mekanında kendisini yeniden konumlandırır. Gerçeklik düzleminde özne, gökdelenlerle çevrili kent sokaklarına yönelttiği sınırlı bir bakış üzerinden kent algısını inşa ederken; Brüksel’in sunduğu anlatı düzleminde, yapı-insan ölçeğinin bozuma uğratılmasıyla birlikte bu bakış genişler ve öznenin kente, kentin mekansal bileşenlerine daha önce deneyimlemediği bir perspektiften yaklaşmasına olanak tanır.



Şekil 5.8 : Benoît Peeters ve François Schuiten, Brüksel’de ölçek bozumu stratejisi örneği ((Schuiten & Peeters, 2008).

Schuiten ve Peeters, grafik romanın sunduğu anlatı ve temsil olanaklarını kullanarak; farklı mimari üslupları, tarihsel dönemleri ve mimari kodları tek bir perspektif içinde birleştirerek görsel ve düşünsel bir kırılma zemini oluştururlar. Brüssel’de Art Nouveau’nun unsurları, Gotik mimarinin strüktürel öğeleri ve fütüristik yapısal formlar aynı mekansal düzlemde bir araya getirilir. Bu temsil dili, farklı zamanlar arası geçirgenliğe ve mimari temsilin çok katmanlı doğasına işaret eder. Tek bir kent silüetinde eşzamanlı biçimde farklı dönemlere ait mekansal göstergelerin yer alması, okuyucunun gerçeklikte karşılaşamayacağı farklı zamansallıklarla aynı temsil düzleminde karşılaşmasını sağlar. Okuyucu, bu düzlemde yalnızca görsel bir gezintiye çıkmakla kalmaz; aynı zamanda karşıtlıkları anlamlandırmaya ve kendi zaman algısını kurmaya çalışarak anlatının üretici bir öznesi haline gelir. Bu yaklaşım tez kapsamında, “çizim ve üslup kodlarının dönüştürülmesi” stratejisi olarak kavramsallaştırılmaktadır (Şekil 5.9).



Şekil 5.9 : Benoît Peeters ve François Schuiten, Brüssel’de çizim ve üslup kodlarının dönüştürülmesi stratejisi örneği (Schuiten & Peeters, 2008).

Peeters'a göre, Br sel grafik romanında da g r ld đ   zere, grafik roman mekanları; herkes tarafından aynı şekilde okunabilen, belirli  l eklere sahip geleneksel temsil  retimlerinden farklı olarak, alternatif mekan anlatıları  retme potansiyeli barındırmaktadır (Peeters, 2020). Temsil  retimlerinde sıklıkla kar ıla ılan standartla tırılmı  insan, ara  ve ađa  fig rlerinin aksine; grafik romanlar, mekanla dođrudan etkile im halindeki karakterleri, fig rleri ve anlatıları i eren alternatif bir ortam sunar. Okuyucu, bu alternatif temsiller aracılıđıyla, kurmaca d nyalarda farklı boyutlarda, bađlamalarda ve i levlerde yeniden  retilmi  mekan anlatıları ile kar ıla ır. Mekan, artık yalnızca tekil bir bakı  a ısından sunulan sabit bir yapı olmaktan  ıkar; farklı perspektiflerin  akı tıđı,  oklu zamansallıkların ve bađlamsal ge i lerin e zamanlı olarak deneyimlenebildiđi bir anlatı alanına d n   r. B ylece okuyucu, mekanı yalnızca izleyen deđil; yorumlayan, yeniden anlamlandıran ve kurmaca d zlemde aktif bi imde yeniden in a eden bir  zne haline gelir.

Lus-Arana ve Parnell'e g re, bir dizi bozulmu  imgenin yeni anlatılarla harmanlanması ya da kaybolmu  ve gizli kalmı  olanları g r n r kılması, yeni mimari kimlikler  retme potansiyeli ta ır ve okuyucunun orijinal imgelere dair algısını d n   t r r (Lus-Arana & Parnell, 2022). Bu yakla ım, okuyucunun yalnızca mekana y nelik algısını d n   t rmekle kalmaz; aynı zamanda hayal g c n  tetikleyerek, okuyucuya  zg r ve a ık bir alan sunar. Bu bađlamda Br sel, yalnızca g rsel bir anlatı sunmakla kalmaz; aynı zamanda temsilin sunduđu anlatıları  ođulla tıran ve  zneyi anlatının  retici bir bile eni haline getiren yapısıyla, grafik romanın mimari temsilde sunduđu potansiyeli  rnekleyen  nemli bir  alı madır.

5.2.3 Benoit Peeters ve Fran ois Schuiten, Les Murailles de Samaris

Les Murailles de Samaris, Peeters ve Schuiten tarafından ilk kez 1982 yılında Franco-Bel ika  izgi roman dergisi   Suivre'de b l mler halinde yayımlanmı , 1983 yılında ise Casterman yayınevi tarafından tam bir cilt olarak basılmı tır. 1988 yılında ise, Peeters ve Schuiten'in yaptıđı eklemeler ve d zenlemelerle, Les Cit s Obscures serisinin ilk grafik romanı olarak yeniden yayımlanmı tır.

Les Murailles de Samaris'in ana karakteri Franz Bauer Xhystos ve Samaris kentleri arasında bir g rev i in seyahat etmektedir. Bu yolculukta yalnızca Bauer deđil, kentler ve kent mekanları da anlatının merkezinde yer almakta; anlatı, Bauer'in hareketi kadar, bu iki kentin grafik romanda nasıl temsil edildiđi ve yapılandırıldıđı  zerinden

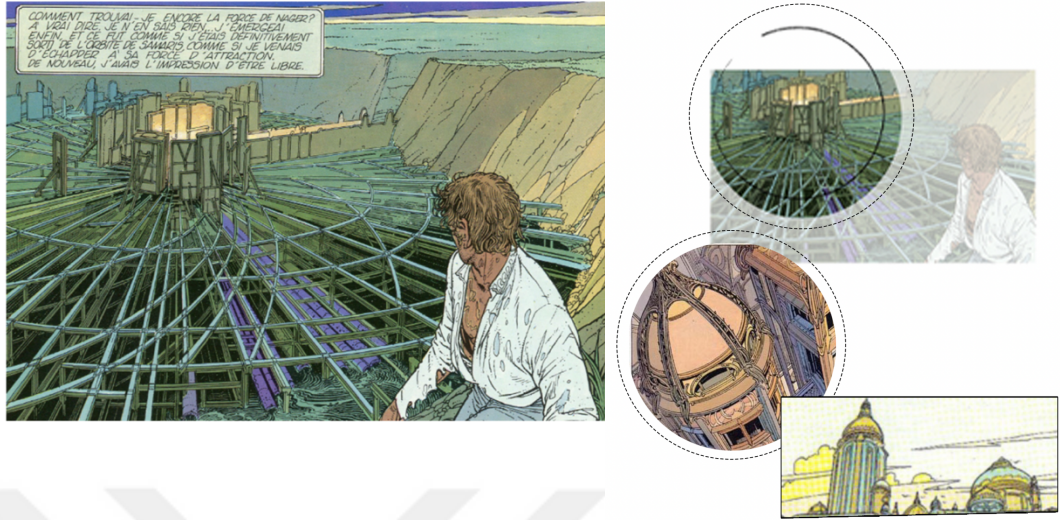
ilerlemektedir. Okuyucu ise bu yolculuk boyunca bir gözlemci olmanın ötesine geçerek, Bauer ile birlikte bu şehirler arasındaki seyahate katılan bir özne haline gelir. Bu bağlamda söz konusu grafik romanda kentlerin hangi anlatı ve temsil stratejileriyle inşa edildiği ve okuyucunun bu yolculuğa hangi araçlarla dahil olduğu irdelenmektedir.

Grafik romanda ilk olarak karşılaştığımız Xhystos kenti, doğa ile teknolojiyi uzlaştıran bir arakesitte kurgulanmıştır. Cam ve metalden oluşan, bitki formlarını çağrıştıran yapılar; Art Nouveau anlayışını yansıtırken, aynı zamanda Tony Garnier'nin ütopyik Cité Industrielle vizyonunu da anımsatmaktadır. Xhystos kentindeki üslup, romanın ikinci ana mekanı olan Samaris ile açık bir tezat oluşturur. Samaris, yüksek ve pürüzsüz trapezoidal duvarları, İslami kubbelerle örtülmüş yapıları ve geç Rönesans'a ait cephe düzenlemeleriyle sahne dekorları ile oluşturulmuş bir kent temsili sunar. Samaris'in Rokoko stilindeki renkli ve süslemeli cepheleri, Xhystos'un gri-mavi tonlara sahip yalın Art Nouveau karakteriyle keskin bir karşıtlık içindedir.

Peeters ve Schuiten, bu grafik romanda farklı dönemlere ve coğrafyalara ait mimari üslupları aynı anlatı düzleminde bir araya getirerek, gerçek dünyada rastlanması mümkün olmayan mekansallıklar üretmişlerdir. Bu mekansallıklar aracılığıyla, anlatı boyunca karakterle birlikte hareket eden okuyucu, sabit ve tanımlı bir mekan algısından uzaklaşır; alternatif zaman ve mekan ilişkileriyle örülmüş çoğulcu bir kent anlatısına dahil olur. Kentler arasında seyahat ederek kent deneyimini değişen ve dönüşen temsiller üzerinden yeniden kurar. Bu bağlamda, Peeters ve Schuiten'in Les Murailles de Samaris'te benimsedikleri bu strateji, tez kapsamında “çizim ve üslup kodlarının dönüştürülmesi” başlığı altında değerlendirilmektedir (Şekil 5.10).

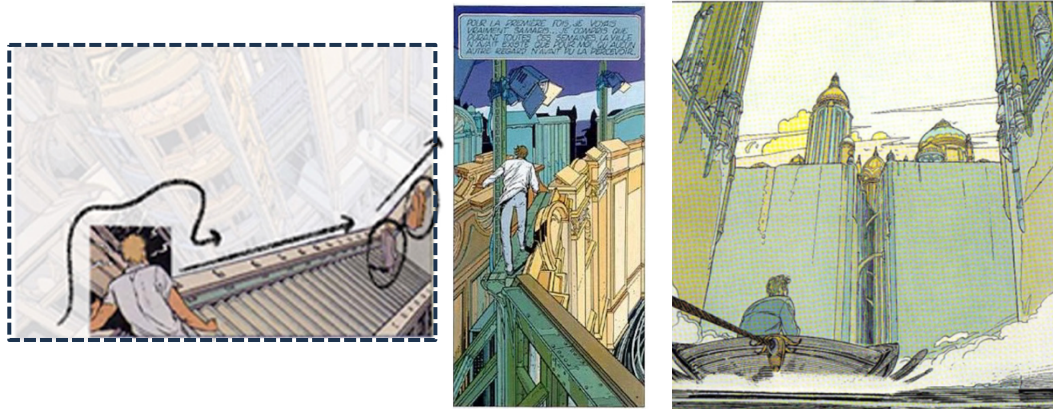
Samaris kenti; yüksek sütunlar, devasa duvarlar, sonsuza uzanan şehir koridorları, iç içe geçmiş yollar ve etkileyici heykel-kubbe kompozisyonlarından oluşan bir mekan kurgusuna sahiptir. Ancak bu yapılar, okuyucunun aşına olduğu işlevsel ya da yapısal bir mantık doğrultusunda değil; okuyucunun gerçeklik algısını sarsan, yanıltıcı ve büyüleyici bir illüzyon etkisi yaratmak amacıyla kurgulanmıştır. Bu bağlamda, Les Murailles de Samaris'in başrolünde yer alan kent yalnızca fiziksel bir yerleşim düzeni sunan bir alan olarak değil; anlatının taşıyıcısı ve kurucu bileşeni olarak işlev görmektedir. Grafik romanın sayfalarında temsil edilen kent mekanları ve mimari yapılar, işlevsellikten uzaklaştırılarak bilinçli bir şekilde karmaşık biçimde

kurgulanmıştır. Böylece okuyucuya, yer yer labirenti andıran ve ancak çözümleyerek anlamlandırılabileceği bir kent deneyimi sunulmuştur.



Şekil 5.10 : Benoît Peeters ve François Schuiten, Les Murailles de Samaris'de çizim ve üslup kodlarının dönüştürülmesi örneği (Schuiten & Peeters, 2007).

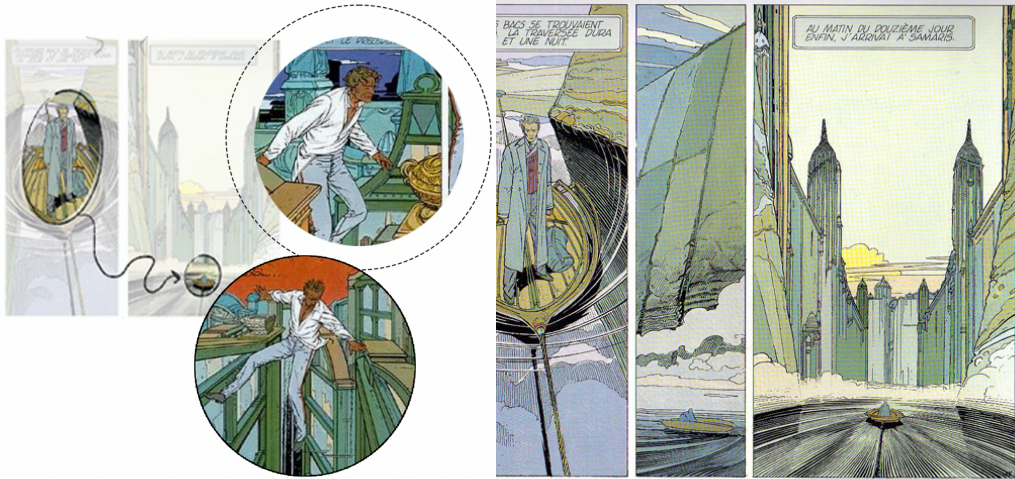
Örneğin, Samaris kentinde, kentsel ulaşımın temelini oluşturan sokaklar ve yollar, yerini çelik strüktürler, platformlar ve merdivenlerden oluşan bağlantı elemanlarına bırakmıştır. Bu yapısal elemanlar, yalnızca işlevsel ulaşım alanları olmanın ötesine geçerek, mekansal deneyimi dönüştüren ve anlatıya dramatik bir boyut kazandıran elemanlar haline gelmiştir. Les Murailles de Samaris'te Peeters ve Schuiten'in benimsediği bu yaklaşım, mimari elemanları işlevsel ve bağlamsal zeminlerinden kopararak kurmaca bir kent düzleminde yeniden yapılandırmakta; bu süreçteki anlam üretimini ise okuyucuya bırakmaktadır. Bu yaklaşımlar, tez kapsamında kavramsallaştırılan “yeniden bağlamsallaştırma” stratejisi ile doğrudan örtüşmektedir (Şekil 5.11).



Şekil 5.11 : Benoît Peeters ve François Schuiten, Les Murailles de Samaris'de yeniden bağlamsallaştırma stratejisi örneği (Schuiten & Peeters, 2007).

Les Murailles de Samaris'te kentteki yapıların ve insan figürlerinin ölçekleri, anlatının gereksinimlerine uygun olarak bilinçli bir biçimde bozuma uğratılmıştır. Bazı panellerde, şehrin duvarları aşılması imkansız bir ölçekte temsil edilirken, ana karakter Franz Bauer olağan boyutunun çok altında, neredeyse görülme-yen bir ölçekte konumlandırılmıştır. Diğer panellerde ise aynı karakter, yapıların üzerinde yürüyen, köprüler arasında sıçrayan devasa bir figür olarak betimlenmektedir. Bu ölçek kaymaları, okuyucunun mekana dair yerleşik algılarını sarsmakta; onu gerçeklikten uzaklaştırarak kurmaca bir kent illüzyonunun içine çekerek kenti daha önce karşılaşmadığı perspektiflerden deneyimleme imkanı sunmaktadır. Bu yaklaşım, tez kapsamında “ölçek bozumu” stratejisi başlığı altında değerlendirilmektedir (Şekil 5.12).

Les Murailles de Samaris, gerçeklik ve kurmaca arakesitinde mekan algısını bilinçli biçimde sarsmayı amaçlamış; okuyucuyu büyüleyici fakat yanıltıcı bir kurmaca dünyada yeniden konumlanmaya yönlendirmiştir. Samaris ve Xhystos kentleri, irdelenen temsil stratejileri aracılığıyla gerçekliğin bozuma uğratıldığı ve yeniden inşa edildiği kentler olarak kurgulanmış; bu durum, okuyucunun illüzyonla örülü, çok katmanlı ve karmaşık bir kent anlatısının içine çekilmesini sağlamıştır.



Şekil 5.12 : Benoit Peeters ve François Schuiten, Les Murailles de Samaris'de ölçek bozumu stratejisi örneği (Schuiten & Peeters, 2007).

Başkarakter Franz Bauer, yapısal bir düzenin bulunmadığı, karmaşık yapı kümeleriyle dolu kentler arasında sık sık yönünü kaybeder; bu durum, okuyucunun da aynı mekansal belirsizlik içinde kendi konumunu yeniden sorgulamasına neden olur. Kent, adeta düşsel bir hapisane işlevi görerek yalnızca başkarakteri değil, okuyucuyu da içine çeken bir kapan oluşturur. Bu anlatı yapısı, okuyucunun gerçek dünya ile Les

Murailles de Samaris'in bozulmuş ve çarpıtılmış kurmaca kent mekanları arasında gidip gelmesini sağlar; okuyucu, kendi zihinsel haritasını oluşturarak bu karmaşık düzlemde çıkışın bir yolunu arar. Bu kaotik ve belirsiz anlatı yapısı içerisinde okuyucu, Bauer ile birlikte kent mekanını keşfeder, kendi güzergahını oluşturur ve bu süreçte kent deneyimini yeniden üretir.

Aynı zamanda, Les Murailles de Samaris, okuyucuyu kentsel tasarımın ve yapısal düzenin kent kurgusu üzerindeki etkilerini sorgulamaya yönlendirir. Samaris ve Xhystos kentleri, okuyucuya hem kendi algı ve deneyimleri doğrultusunda var olabileceği alternatif bir alan, hem de kent mekanlarının taşıdığı anlamları ve sunduğu olasılıkları eleştirel bir perspektifle değerlendirebileceği düşünsel bir zemin sunar.

5.2.4 Chris Ware, Building Stories

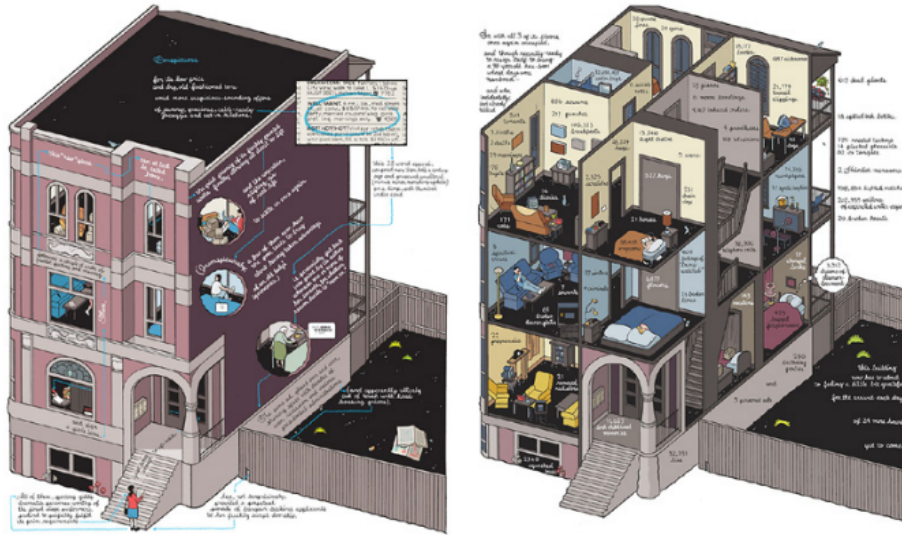
Chris Ware'in 2012 yılında yayımladığı Building Stories, 14 ayrı parçadan oluşan bir set olarak tasarlanmıştır. Bu yenilikçi grafik roman, okuyucunun hem zihinsel hem de fiziksel olarak okuma sürecine dahil olmasını gerektiren bir inşa pratiğine dayanır; bu nedenle, anlatının nihai anlamına ulaşabilmesi, doğrudan okuyucunun aktif katılımına bağlıdır. Building Stories, yalnızca bir hikayeyi aktarmakla kalmaz; aynı zamanda okuma eylemini bizzat görünür ve sorgulanabilir bir süreç olarak sunar. Scott McCloud'un (1993) da belirttiği üzere, okuyucu yalnızca metni çözümlemeye kalmaz; aynı zamanda görsel ritmi, panel organizasyonunu ve anlatının hangi sırayla bir araya getirileceğini de aktif biçimde yorumlayarak anlatının üreticisi haline gelir.

Grafik roman, Chicago kentinde okuyucunun her gün rastlayabileceği bir apartman yapısında yaşayan dört karakterin yaşamına ve bu karakterlerin apartman ile kurduğu bağlara odaklanır. Bu bağlamda Building Stories, mekanı yalnızca anlatının arka planındaki bir unsur olarak değil; anlatının kurucu ve yönlendirici bir bileşeni olarak ele alır. Chris Ware, grafik romanın yapısal olanaklarını, mekanı anlatının dinamik bir bileşenine dönüştürmek için bir araç olarak kullanır. Building Stories'de anlatının kurucu öğelerinden biri olarak öne çıkan Chicago'daki apartman yapısı, yalnızca bir arka plan değil; anlatının her aşamasında aktif biçimde yer alan, farklı panellerde çeşitli biçimlerde temsil edilen ve anlatıya doğrudan katılan bir baş karakterdir.

Ware, Building Stories'de mimari temsil üretimlerini grafik romanın anlatı ve yapısal olanakları ile bütünleştirerek hibrit bir temsil zemini oluşturmuştur. Aksonometrik ve kesit çizimlerini yeniden yorumlayarak, temsilin sınırlı ve kurallı çerçevesini

esnetmiş; böylece mekanın farklı anlatılarını görünür kılan alternatif temsil üretimlerine dönüştürmüştür. Anlatı boyunca, hikayenin ana karakterlerinden biri olarak konumlanan apartman yapısı, sıklıkla sabit bir bakış açısıyla, cepheyi gösteren aksonometrik çizimlerle sunulmuştur. Bazı panellerde ise apartmanın ön cephesi kaldırılmış ve iç-dış mekan ilişkileri görünür hale getirilmiştir. Bu yaklaşım, okuyucuya yapının içsel dinamikleri ve çevresel bağlamı hakkında, mimari temsil üretimlerinin sunabileceğinden daha katmanlı ve detaylı bir mekansallık sunmaktadır.

Apartman sakinleri grafik romanın sunduğu mekanlarda, uyuma, yeme, okuma ve banyo yapma gibi çeşitli sahnelerde tasvir edilmiştir. Anlatı içerisinde karakterler, hem birbirlerinden hem de binanın eksik cephesi nedeniyle özel alanlarının açığa çıkmış olmasından habersiz bir şekilde günlük yaşamlarını sürdürmektedir (Şekil 5.13).



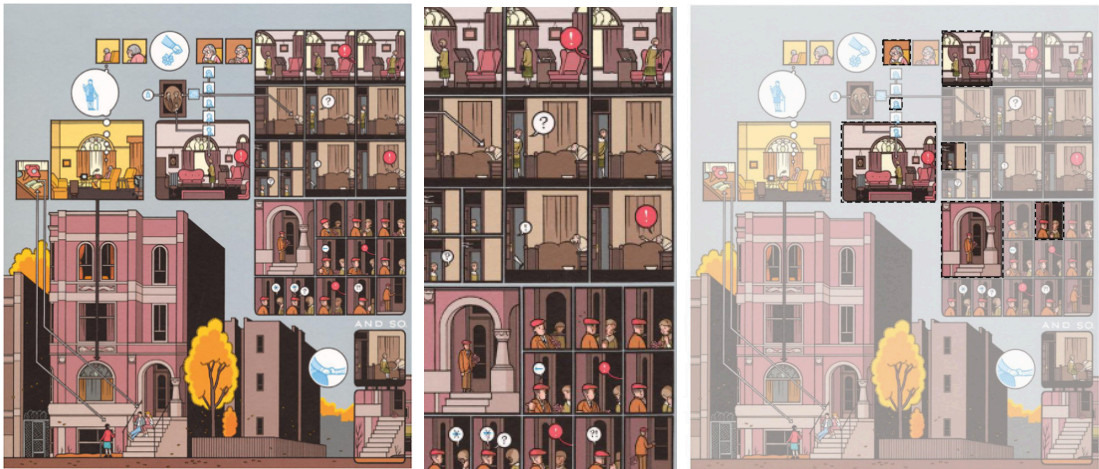
Şekil 5.13 : Chris Ware, Building Stories'de çizim ve üslup kodlarının dönüştürülmesi örneği (URL-8).

Farkında olmadıkları en önemli durum, yaşam alanlarına bir öznenin—yani okuyucunun—dahil olmuş olmasıdır. Ware'in benimsediği bu temsil stratejisi sayesinde okuyucu, apartman yapısının iç mekanlarına ve karakterlerin yaşamlarına sızar; bu mekanlarda adeta apartmanda yaşayan bir sakin gibi varlık gösterir. Böylece okuyucu, karakterlerle birlikte anlatı mekanının içinde yaşamaya başlar; apartmanın gündelik ritmine katılarak anlatının aktif bir öznesine dönüşür. Ricoeur'un da belirttiği üzere okuyucu, romanın sunduğu dünyaya katılır; dolayısıyla “okuma” eylemi, hayalî bir varoluş biçiminde “yaşama” eylemine dönüşür (Ricoeur, 1984). Bu tür bir dahiliyet durumu, geleneksel mimari temsillerde karşılaşılmayan mekan anlatılarını mümkün

kılmakta ve tez kapsamında kavramsallaştırılan “çizim ve üslup kodlarının dönüştürülmesi” stratejisi kapsamında değerlendirilmektedir.

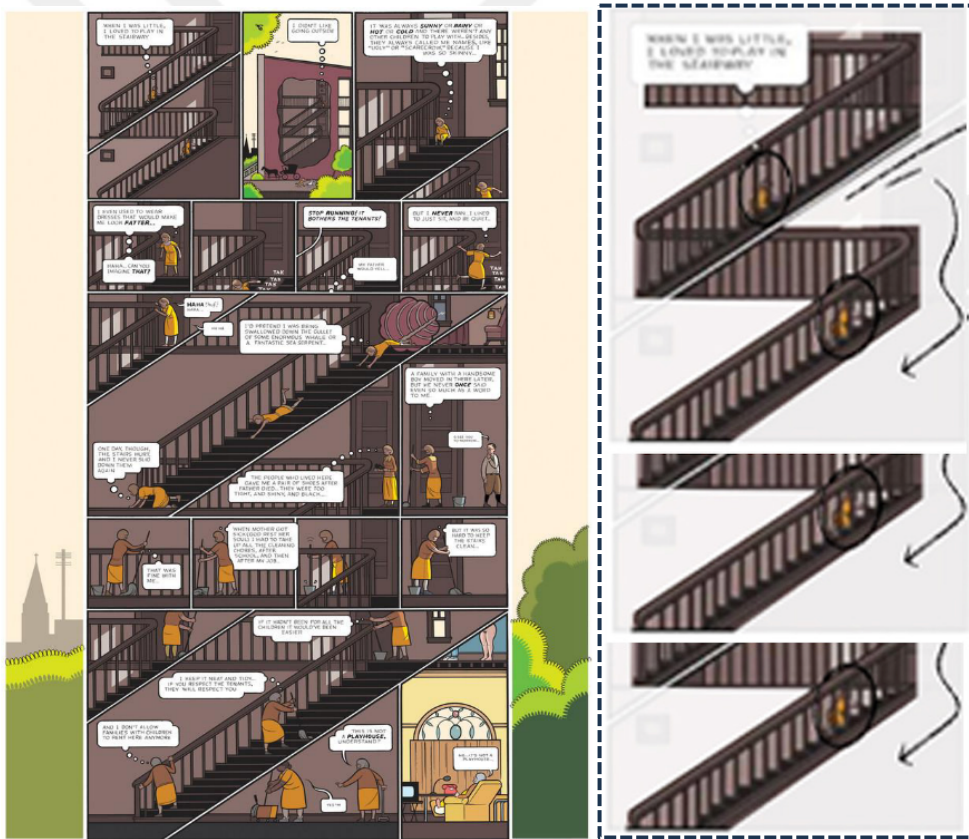
Chute’un da vurguladığı üzere, grafik romanın yapısal olanakları Ware’in elinde yalnızca anlatının taşıyıcısı değil, aynı zamanda anlatının üreticisi haline gelir: “Farklı şekil ve boyutlardaki panellerde gündelik anları yavaşlatma, parçalama, izole etme ve yan yana getirme yeteneği ile, Ware’in ellerindeki çizgi roman aracı, bu anların bir yaşam yaratma şekline dair derin bir anlatım sunar” (Chute, 2017, s.121-122). Ware, panel formunu (kare, dikdörtgen, yuvarlak) ve boyutlarını anlatının ritmi ve mekanın temsiline göre değiştirerek, anlatının görsel temsiliyi yeniden inşa eder. Örneğin, apartman yapısının genel görünümünü konu alan bir sahnede, yapı aksonometrik bir çizimle tek bir panel içerisinde bütüncül olarak temsil edilirken; aynı apartmanın belirli bir dairesinde geçen gündelik bir olay, çok sayıda küçük panel aracılığıyla zamansal bir parçalanma ve mekansal çeşitlilik içinde aktarılır.

Bu bağlamda Building Stories’in sayfa yapısı, sabit bir kompozisyondan çok, okuyucunun ve anlatının yönelimlerine göre sürekli dönüşen dinamik bir zemin olarak işler. Panellerin biçimsel çeşitliliği, yalnızca görsel bir estetik oluşturmakla kalmaz; aynı zamanda okuyucunun zamansal sıralamaları ve mekansal bağlantıları kurduğu etkileşimli bir okuma süreci yaratır. Okuyucu, panelleri sırasıyla takip etmez; aynı zamanda bu paneller arasındaki ilişkileri zihinsel olarak kurar, boşlukları doldurur ve mekan anlatısını zaman-mekansal bir düzlemde yeniden üretir. Bu strateji tez kapsamında "sayfanın mimarisini deforme etme" başlığı altında değerlendirilmektedir (Şekil 5.14).



Şekil 5.14 : Chris Ware, Building Stories’de sayfanın mimarisini deforme etme stratejisi örneği (URL-9).

Building Stories’de karşılaştığımız bir diğer temsil yaklaşımı, mimari bir elemanın sabit ve işlevsel anlamından kopararak anlatı bağlamında yeniden anlamlandırılmasını mümkün kılan “yeniden bağlamsallaştırma” stratejisidir (Şekil 5.15). Bu bağlamda özellikle Building Stories’in apartman yapısındaki merdiven, yalnızca katlar arasında dikey sirkülasyonu sağlayan yapısal bir unsur olarak değil; karakterin yaşam döngüsünü temsil eden, karakterin zihinsel ve zamansal geçişlerini görünür kılan bir eleman olarak konumlandırılmıştır. Grafik romanın mekan kurgusu içinde merdiven, karakterin çocukluktan yaşlılığa uzanan yaşam döngüsünü birbirine bağlayan metaforik bir yapı olarak kullanılmıştır. Katlar arasında inen merdiven, hem katlar hem de zamanlar arasında bağ kuran bir anlatı aracı olarak işlev görmüş; böylece zamanın akışı ve etkileri temsil düzleminde görünür hale gelmiştir.



Şekil 5.15 : Chris Ware, Building Stories’de yeniden bağlamsallaştırma stratejisi örneği (URL-10).

Ware’in anlatısında merdiven, bilinen işlevinin ötesine geçer; kurmaca ve gerçeklik arakesitinde, mekan anlatıları içinde zamanın katmanlarını görünür kılan bir araca dönüşür. Grafik romandaki karakter merdivenden her indiğinde, yaş almaktadır. Bu karakter ile birlikte okuyucu, yalnızca katlar arasında değil; aynı zamanda geçmiş ve

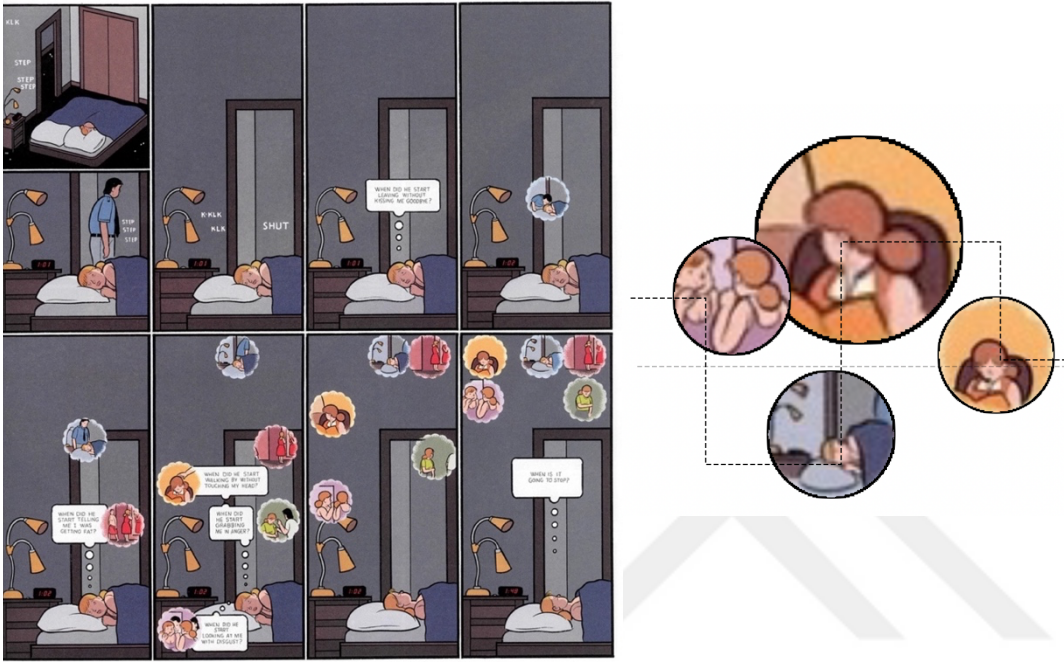
şimdi arasında da hareket eder, böylece mekan anlatısını farklı zamansallıklar içerisinde deneyimleme imkanı bulur.

Chris Ware, bu potansiyelleri değerlendirerek grafik romanında, sabit bir mekan olan apartman yapısı üzerinden zamanın farklı kesitlerini eşzamanlı olarak temsil etmeyi denemiştir. Building Stories’de aynı apartman yapısının farklı mekanlarında yaşamış bireylerin farklı dönemlerine ait anlatılar bir araya getirilmiş; panel yapısı kullanılarak geçmiş, şimdi ve geleceğe ait zaman kesitleri aynı anlatı içinde eşzamanlı olarak temsil edilmiştir. Böylece zaman, mekan anlatısının içinde görünür hale gelmiş; okuyucu ise zamanı yalnızca çizgisel bir akış olarak değil, çok katmanlı bir zaman örgüsü içinde deneyimleme olanağı bulmuştur. Ware’in bu yaklaşımı sayesinde okuyucu, mimari temsil üretimlerinde çoğu zaman geri planda kalan zaman unsurunu mekan ile birlikte deneyimleme imkanı bulmaktadır.

Okuyucu apartmanda yaşamış, yaşamakta olan ya da gelecekte yaşayacak karakterlerle birlikte, yapının hafızasında bir yolculuğa çıkar. Bu yolculuk, okuyucunun anlatıya zaman-mekansal bir düzlemde katılımını mümkün kılar ve böylece mekan, yalnızca “görülen” değil, aynı zamanda “yaşanan”, “hatırlanan” ve “yeniden inşa edilen” bir alan haline gelir. Ware, grafik romanın yapısal olanaklarını kullanarak zamanın farklı kesitlerini mekanın yapısal kurgusu içinde görünür kılar ve bu kesitleri okuyucusuna eşzamanlı olarak sunar. Bu anlatı yapısı, okuyucuya zamanın akışını kontrol etme ve kendi zamansallığı içinde anlam üretme özgürlüğü tanır. Okuyucu, apartmanın farklı zaman dilimlerine yayılan anlatı katmanlarına katılarak, mekanı kendi zamansallığında yeniden anlamlandırma fırsatı elde eder. Bu strateji tez kapsamında “zaman-mekan kesitleri oluşturma” başlığı altında değerlendirilmektedir (Şekil 5.16).

Ware, Building Stories’de okuyucunun doğrusal bir akış içinde takip edebileceği tekil ve sabit bir anlatı yapısı sunmaz. Bunun yerine, hem zamanın hem de anlatının kontrolünü okuyucuya bırakarak, mekan anlatısını özne merkezli ve açık uçlu bir yapı üzerinden ele alır. Birçok parçadan oluşan bu grafik roman, okuyucuya çok sayıda olasılıkla şekillenebilecek bir anlatı evreni sunar. Bu evrenin anlamlandırılabilmesi için okuyucunun yalnızca zihinsel olarak değil, aynı zamanda fiziksel düzlemde de bir inşa sürecine dahil olması gerekir. Bu bağlamda Building Stories, kurmaca ile gerçeklik arakesitinde öznenin aktif katılımıyla anlam kazanan bir yapıya sahiptir.

Bu yapı içinde kullanılan stratejiler anlatının kurulmasına ve yapılandırılmasına katkı sunan kurucu öğelere dönüşür. Okuyucu bu süreçte fiziksel olarak parçaları görür, dokunur ve düzenler; zihinsel düzlemde ise bu parçalar arasındaki boşlukları tamamlar, ilişkiler kurar ve anlam üretir. Böylece okuyucu, grafik romanın sunduğu parçalanmış yapıyı kendi deneyimiyle ilişkilendirerek anlamlandırır. Bu yaklaşım tez kapsamında “doğrusal anlatının bozumu” stratejisi olarak kavramsallaştırılacaktır.



Şekil 5.16 : Chris Ware, Building Stories’de zaman-mekan kesitleri oluşturma stratejisi örneği (URL-11).

Ware’e göre, bir anlatının tamamlanması ve anlam kazanması, okuyucunun hem zihinsel hem de fiziksel düzeyde aktif katılımıyla mümkündür. Ware, grafik romanda deneyimi, zamanı ve mekanı ustalıkla işleyerek Building Stories’i okuyucuların bizzat inşa ettiği bir mekana, bir anlatıya dönüştürür. (Chute, 2017, s. 115). Bu bağlamda okuyucular, grafik roman boyunca kurmaca ile gerçeklik arakesitinde karşılaştıkları görsel ve mekansal uyarıcıları, kendi tercihleri ve kabulleri doğrultusunda anlamlandırır; anlatı boyunca sunulan kesitler ve boşluklar arasında, kendi zaman-mekan düzlemlerinde deneyimlerini inşa ederler. Building Stories’de irdelenen stratejiler doğrultusunda şekillenen anlatı yapısı, grafik romanın sunduğu anlatının okuyucu katılımı olmaksızın tam anlamıyla tamamlanamayacağı yönünde bir yoruma olanak tanımakta; okuyucuyu, grafik romanın sunduğu mekan anlatılarını hem anlamlandıran hem de biçimlendiren kritik bir aktör olarak konumlandırmaktadır. Bu bağlamda, Hillary Chute’nin de belirttiği üzere Building Stories, yaşamın dokusunu

özne merkezli bir bakışla sunmaktadır; okuyucudan ise tüm dikkatini anlatıya vererek bu çok katmanlı anlatının parçalarını bir araya getirmesini, anlam üretim sürecine aktif biçimde katılmasını beklemektedir (Chute, 2017, s.122).

5.2.5 Richard McGuire, Here

Richard McGuire tarafından 1989 yılında altı sayfalık bir çizgi roman olarak yayımlanan Here, 2014 yılında genişletilerek üç yüz dört sayfalık bir grafik romana dönüştürülmüştür. Pek çok yazar, Here'ı grafik romanın yapısal olanaklarını kullanarak gerçekleştirilen yenilikçi ve deneysel bir çalışma olarak değerlendirmektedir. Here, gündelik yaşamın merkezinde yer alan domestik mekanlar üzerinden, ev ve odaları etrafında kurgulanan bir mekansal anlatı sunmaktadır. McGuire'in kullandığı ev tam anlamıyla gerçek bir mekana dayanmasa da, bu mekanın çıkış noktası, sanatçının New Jersey'de büyüdüğü evin oturma odasıdır. Bu ev, grafik romanda sunulan anlatının baş karakterlerinden biri olarak yapılandırılmış ve anlatıya etkin biçimde dahil edilmiştir. McGuire, çalışmasında kullandığı stratejilerle, gündelik yaşamda sıkça karşılaşılan bir yapı üzerinden, gerçek dünyada doğrudan gözlemlenemeyen mekansallıkları görünür kılmayı amaçlamış; kurmaca ve gerçeklik arakesitinde üretilen bu çok katmanlı anlatı düzlemini okuyucunun ellerine bırakmıştır.

Here'da tez kapsamında karşılaştığımız ilk strateji, “sayfanın mimarisini deforme etme” stratejisidir. Here, grafik romanların panelleme sistemine alternatif sunan yeni bir panel mimarisi ortaya koymuştur. Grafik romanların çizgisel, aynı boyutlarda ve ardışık olarak düzenlenen panel mantığını reddedip eşzamanlılığı öne çıkartan bir panel yapısı kullanılmıştır. Here, grafik roman sayfasını, evin belirli bir odasına ait farklı zamanların üst üste çakıştığı bir zaman-mekan düzlemi olarak yeniden kurgular. Sayfa düzeninde okuyucunun grafik romanlarda görmeye aşina olduğu ardışık paneller ve bu panelleri ayıran boşluklar yer almaz; bunun yerine, anlatının ana mekanını kesintiye uğratan, mekanın farklı anlarına ait kesitler, sayfa yüzeyine dağınık bir biçimde yerleştirilir. Bu yapı, okuyucunun zamanı yalnızca doğrusal bir akış içinde değil; iç içe geçen, çoğul ve geçişli bir düzlemde deneyimlemesini mümkün kılar. Bu bağlamda McGuire'in panelleri, temsil edilen ev yapısının geçmiş, şimdi ve gelecekteki anlarına açılan birer geçit işlevi görür. Her panel, evin belirli bir zaman kesitini görünür kılar; okuyucuya bu zaman-mekansal düzlemler arasında dolaşma

olanağı sunar. Okuyucu bu geçitlerin ilkinde grafik romanın kapağında rastlar (Şekil 5.17). McGuire, kapağa açık bir pencere yerleştirerek pencereyi okuyucunun anlatıya girişini sağlayan metaforik bir geçit olarak kullanmış; aynı zamanda bu pencere aracılığıyla grafik romanın içindeki panel sistemine de bir gönderme de bulunmuştur (URL-12).



Şekil 5.17 : Richard McGuire, Here grafik romanı kapağı (URL-13).

Here’da, 1957 yılına ait bir sahnede evin oturma odasında bebeğini seven bir anne gösterilmekte, oturma odasının temsili, sayfa yüzeyine dağınık biçimde yerleştirilen paneller aracılığıyla parçalanmaktadır (Şekil 5.18). Bu paneller oturma odasının, 1949, 1924 ve 1988 gibi farklı yıllardaki anlarını tek bir sayfa düzlemi üzerinde görünür kılmaktadır. Her bir panel, farklı bir zamansal düzleme açılmakta; okuyucu bu oturma odasında farklı yıllarda bebeğini seven anneler ile tek bir sayfa üzerinde karşılaşmaktadır. İlk bakışta bu paneller, hem sayfa kompozisyonunu hem de mekansal anlatının sürekliliğini kesintiye uğrattıyor gibi görünse de, mekanın temsilindeki bütünlük korunmaktadır. Oturma odasına ait bir detay olan zemin süpürgeliği, 1957, 1924 ve 1949 yıllarına ait paneller arasında kesintisiz biçimde devam etmekte; odada yer alan şömine ise 1988, 1957 ve 1945 yılları arasındaki kesitlerin hepsinde aynı yerde konumlanarak bir referans noktası oluşturmaktadır.

Böylece farklı zamansal kesitler, mekan düzleminde bütünlük içinde birbirine bağlanır.

Grafik romanın panel yapısının bozulması, mekan anlatısına zamansal bir boyut ekleyerek zamanı da görselleştirilebilir kılmaktadır. Here bu bağlamda, her sayfasında birden fazla zaman katmanını eşzamanlı olarak okuyucuya sunarak, zamansal çeşitliliği mekansal temsil üzerinden görünür hale getirir. Bu katmanlar, evin odalarında gerçekleşmiş ya da gerçekleşecek olaylara dair anları yansıtır. Grafik romanın büyük bölümü yazılı metinden arındırılmıştır. Bu yapı, okuyucunun kendi zaman-mekan deneyimini inşa ederken yazılı metinden çok görsel temsillerin yönlendirici rol üstlendiği güçlü bir anlatı kurgusu ortaya koyar.

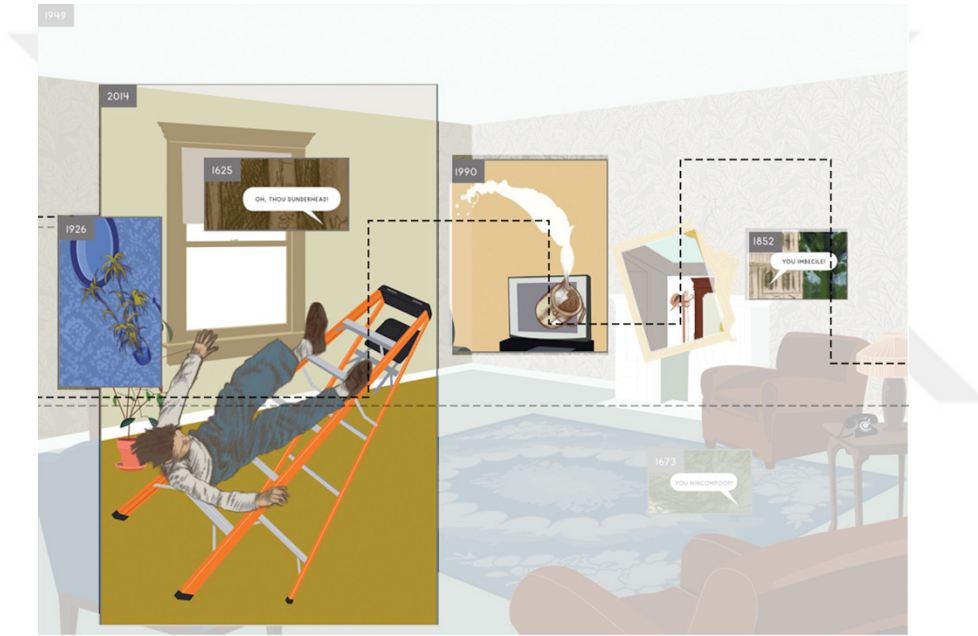


Şekil 5.18 : Richard McGuire, Here'da sayfanın mimarisini deforme etme stratejisi örneği (URL-12).

Here'ın başrolü olan ev yapısının 1949 yılına ait bir sahnesinde, odanın farklı zamanlarına ait kesitleri üst üste sunulmuştur (Şekil 5.19). 2014 yılında merdivenden düşen bir adam, 1990 yılında devrilen bir sürahi, 1926 yılında havada asılı kalmış bir saksı, aynı mekansal düzlemde eşzamanlı olarak yer almıştır. Böylece okuyucu, evin sunduğu anlatı düzlemine çizgisel bir zaman akışı üzerinden değil; çoklu ve çakışan zamansal kesitler aracılığıyla yaklaşma şansı elde eder. Bu stratejisi sayesinde okuyucu, mekanın farklı zamansal katmanları arasında dolaşma imkanı bulur; böylece mekana dair anlatıları kendi zamansallığıyla ilişkilendirerek anlamlandırır.

Bu bağlamda Here’da kullanılan bu yaklaşım, tez kapsamında “zaman-mekan kesitleri oluşturma” stratejisi altında değerlendirilmektedir.

Bu katmanlı anlatı yapısı sayesinde, tek bir mekan farklı zamanlara, olaylara ve karakterlere dair kesitlerle okuyucuya tekrar tekrar sunulur; bu durum, anlatının doğrusal yapısını kırarak özne-merkezli bir deneyim alanı oluşturur. McGuire, okuyucuya takip etmesi gereken sabit bir panel sırası sunmaz; anlatının kontrolünü bilinçli olarak okuyucunun inisiyatifine bırakır. Bu değerlendirme, Here’da yalnızca zamansal değil, yapısal düzeyde de çizgisel anlatı mantığının bozulduğunu göstermektedir. Bu doğrultuda grafik romanda izlerine rastlanan bir diğer strateji “doğrusal anlatının bozumu” dur.



Şekil 5.19 : Richard McGuire, Here’da zaman-mekan kesitleri oluşturma stratejisi örneği (URL-13).

McGuire’ın çalışmasında ele alınan üç temel stratejinin—sayfanın mimarisini deforme etme, zaman-mekan kesitleri oluşturma ve doğrusal anlatının bozumu—birbirini tamamlayacak şekilde bütünlüklü bir yapı sunduğu görülmektedir. Bu stratejiler aracılığıyla Here, gündelik yaşamın merkezinde yer alan bir ev yapısından temel alsa da, grafik romanın görsel dili ve yapısal esnekliği sayesinde bu mekanın gerçekliğini sorgulayan, sarsan ve dönüştüren kurmaca bir anlatı düzlemi kurar. Ev; geçmiş, şimdi ve geleceğin üst üste çakıştığı, alternatif zaman-mekansal anlatıların bir arada bulunduğu çoğulcu bir temsil düzlemi üzerinden yeniden inşa edilir. Here grafik romanı, okuyucuyu çizgisel bir zaman akışına ve durağan bir mekan anlatısına mahkum etmez; aksine, okuyucunun mekanı tekrar tekrar deneyimleyerek

anlamlandırabileceği bir anlatı düzlemi sunar. McGuire, Here'ın sunduğu mekansal anlatı üzerinden okuyucuya zamanı son derece dinamik ve sarsıcı bir biçimde hissettirdiğini vurgular (URL-12). Bu bağlamda Here okuyucuya yalnızca okunacak bir grafik roman sunmak yerine, sunduğu bu sarsıcı anlatı içerisinde okuyucunun kendi yaşamını, zaman-mekansal bir düzlemde yeniden deneyimleme fırsatı sunmaktadır.

5.3 Analiz Edilen Temsil Stratejileri Üzerinden Yeniden Okumalar

Yapısöküm yöntemiyle irdelenen grafik roman seçkisi, olgusal dünyanın katı ve değişmez sınırlarını aşarak, kurmaca dünyaların inşasına olanak tanımakta; okuyucuya—yani özneye—bu olası dünyalara ulaşmak için alternatif yollar ve bu dünyaları anlamlandırmaya yönelik arayüzler sunmaktadır. Bu bağlamda grafik romanlar, metin ve görseli özgün bir biçimde bir araya getirerek okuyucuyu, bir yandan gerçeklikten aldığı zemin üzerinden sunduğu dünyanın inandırıcılığına ikna ederken; öte yandan bu gerçekliği sarsan ve kurmaca doğasını açık eden temsil stratejileriyle, Maxine Greene'in kavramsallaştırdığı biçimiyle, “yanılsamalı dünyalar” inşa eder (Reid, 2010, s.3).

Bunu yaparken kimi zaman gerçekliğe referans vermekte, kimi zaman ise gerçekliği sarsarak kurmacaya daha fazla yaklaşmaktadır; böylece kurmaca ile gerçeklik arasındaki arakesitte sürekli ve dinamik bir ilişkisellik içinde konumlanmaktadır. Bu ilişkisellik, grafik romanlarda arka planda kalan bir unsur olmaktan çıkarak, doğrudan anlatının merkezine yerleşen mekan temsili üzerinden izlenebilir hale gelir. Bu ilişkiselliğin anlam kazanması ise, anlatıya aktif biçimde dahil olan özne—yani okuyucu—aracılığıyla gerçekleşmektedir.

Bu çerçevede, grafik romanlarda kullanılan temsil stratejileri yalnızca anlatıyı üreten, betimleyen veya görselleştiren araçlar değil; aynı zamanda anlatının yapısını kuran, yönlendiren ve sorgulayan nitelikler taşımaktadır. Tez kapsamında yapılan incelemeler doğrultusunda öne çıkan başlıca temsil stratejileri şu şekilde belirlenmiştir: Yeniden bağlamsallaştırma, ölçek bozumu, çizim ve üslup kodlarının dönüştürülmesi, sayfanın mimarisini deforme etme, sürekli zaman akışı kurma, zaman-mekan kesitleri oluşturma ve doğrusal anlatının bozumu.

5.3.1 Temsil Stratejileri Üzerinden: Grafik Roman Seçkisini Yeniden Çapraz

Okumak.

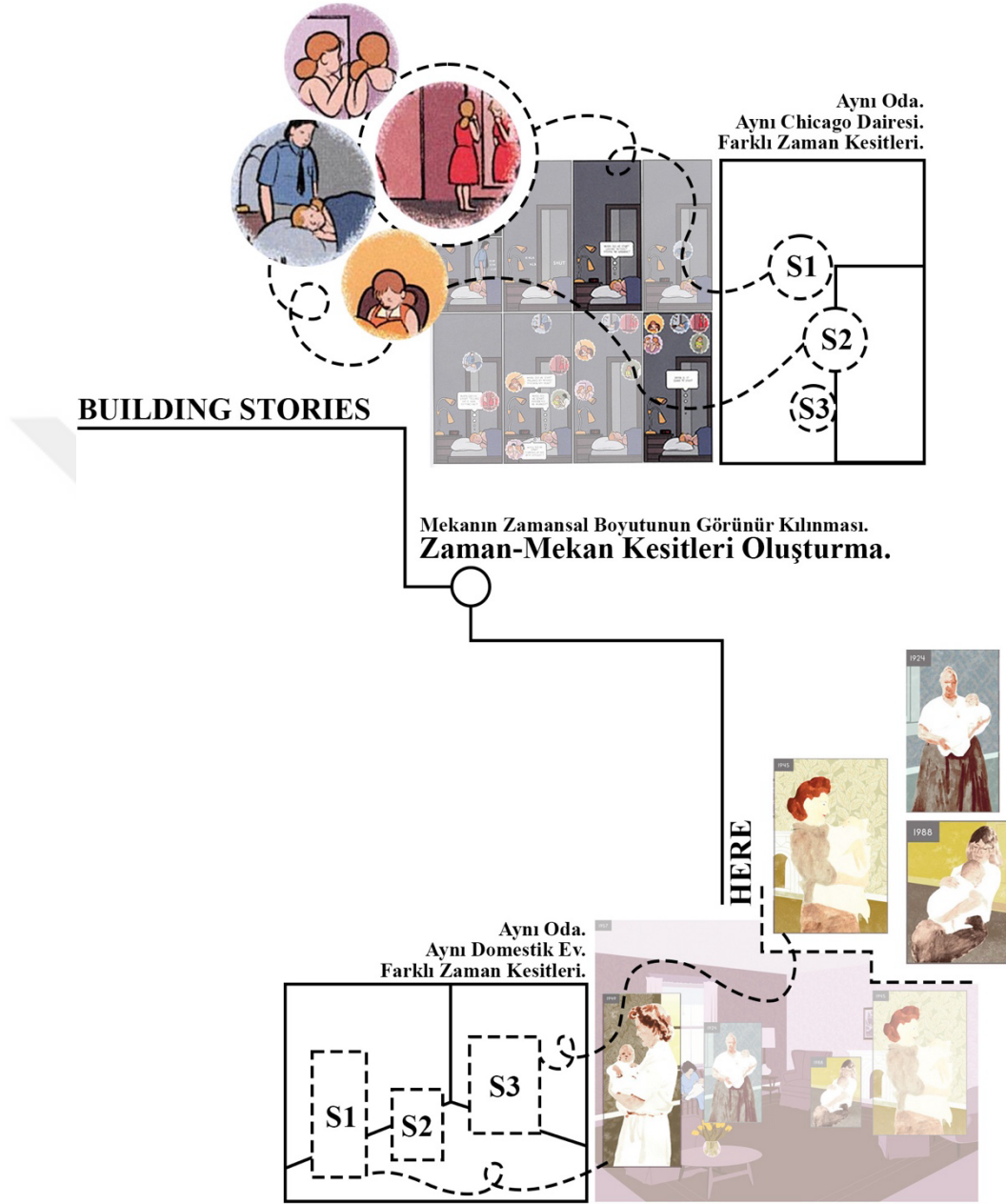
Bu bölümde, çalışma kapsamında incelenen grafik roman seçkisine yönelik gerçekleştirilen çapraz okumalar sonucunda elde edilen değerlendirmelere yer verilecektir. Bu değerlendirmeler, farklı grafik romanlarda karşılaşılan benzer anlatı yapılarının ve temsil stratejilerin karşılaştırmalı analizini mümkün kılarak, kurmaca ve gerçeklik arakesitinde konumlanan temsil stratejilerinin mekan anlatısı üzerinde nasıl işlediğini çözümlemeyi amaçlamaktadır. Böylece, hem tez kapsamında ortaya konulan stratejilerin işleyişi hem de okuyucunun bu stratejiler aracılığıyla mekan anlatısına nasıl dahil olduğu karşılaştırmalı olarak analiz edilecektir.

Bu bağlamda, ilk olarak Richard McGuire’in *Here* ve Chris Ware’in *Building Stories* adlı grafik romanları değerlendirilmektedir. Temele aldıkları mekanlar ve mekan temsilleri farklılık gösterse de, her iki roman da mekanı anlatının başrollerinden biri olarak konumlandırmakta ve bu mekanın zaman boyutunu görünür kılma konusunda ortak bir temsil yaklaşımı sergilemektedir. Mekanın zaman, hafıza ve deneyim katmanlarını da görünür kılan bir araç olarak grafik romanın yapısal olanaklarını kullanan bu iki çalışma, mekanı yalnızca nicel veriler üzerinden temsil eden, durağan ve tekil bir zaman algısıyla sınırlı kalan üretimlere karşı güçlü bir alternatif sunmaktadır.

Here’da zamansal sürekliliği kesintiye uğratan ve eşzamanlı zaman dilimlerini aynı mekan düzleminde buluşturan “zaman-mekan kesitleri oluşturma” ve “sayfa mimarisini deforme etme” stratejileri, mekanın tekil bir ana indirgenmesini engelleyerek çoklu zaman katmanlarını eşzamanlı bir biçimde görünür kılmaktadır. *Building Stories*’de ise paralel bir yaklaşım doğrultusunda aynı stratejilerin izlerine rastlanmakta; panel yapısı deforme edilerek mekanın geçmiş, şimdi ve geleceğe ait kesitlerini aynı anlatı içerisinde eşzamanlı olarak temsil edilmektedir. Böylece zaman ve mekan birbirinden bağımsız değil, bir arada deneyimlenen bir anlatı düzlemi üzerinden okuyucuya sunulur.

Her iki grafik roman da mimari temsilde sıklıkla göz ardı edilen ya da görselleştirilmesi güç olan zamansallığı, temsil stratejileri aracılığıyla görünür hale getirir (Şekil 5.20). Bu temsil üretimleri içerisinde okuyucu, yalnızca anlatıyı izleyen bir özne olmaktan çıkar; zamanlar arasında geçiş yapan, mekanı kendi zamansallığı ile

yeniden kuran aktif bir üreticiye dönüşür. Her iki grafik romanda da zamanın kontrolü okuyucuya devredilir; okuyucu ise mekanı yalnızca çizgisel zaman akışı üzerinden değil, çok katmanlı bir zamansallık örgüsü içinde deneyimleme olanağı elde eder.

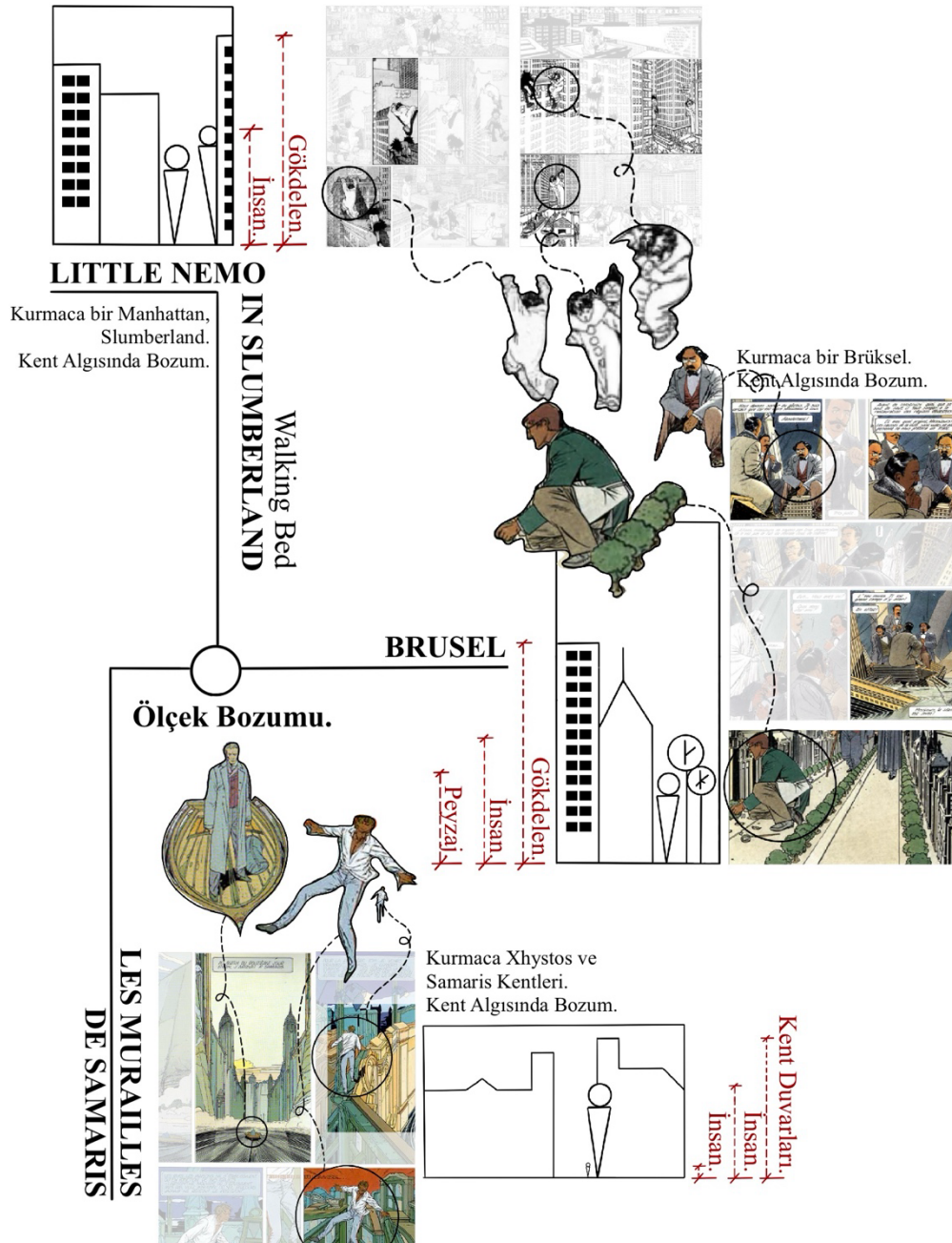


Şekil 5.20 : Here ve Building Stories’in zaman-mekan kesitleri üzerinden çapraz okuması (Akifoğlu, 2025).

Here grafik romanındaki ev ile Building Stories’deki apartman, gündelik hayatta sıkça karşılaşılan, gerçekliğe referans veren tanıdık mekanlar olarak anlatının merkezinde konumlandırılmıştır. Ancak bu tanıdıklık, anlatının ilerleyişinde parçalanır, yeniden bağlamsallaştırılır ve zamansal katmanlarla örülerek kurmaca bir düzleme taşınır. Böylece grafik romanlar, gerçekliği belirli stratejiler aracılığıyla sarsarak, okuyucunun

kişisel katkısıyla yeniden anlamlandırabileceği alanlar oluşturur. Bu bağlamda Here ve Building Stories, kurmaca ile gerçeklik arakesitinde yer alan temsil üretimleri ile mekanı zamansal düzlemlere yayan ve özne merkezli anlatılar aracılığıyla yeniden inşa eden güçlü örneklerdir.

Walking Bed, Brüssel ve Les Murailles de Samaris grafik romanları üzerine yapılan bir çapraz okuma denemesinde ise, tez kapsamında ele alınan “yeniden bağlamsallaştırma” ve “ölçek bozumu” stratejilerinin, mekanın temsiline yönelik alternatif bir düşünme alanı sunduğu görülmektedir (Şekil 5.21).



Şekil 5.21 : Walking Bed, Brüssel, Les Murailles de Samaris'in yapı-insan-ölçek üzerinden çapraz okuması (Akifoğlu, 2025).

Her üç romanda da mimari yapılar, işlevsel ve bağlamsal referanslarından koparılarak anlatı içerisinde yeni ilişkilerle kurgulanmış; aşına olunan yapı-insan-ölçek ilişkileri ise bilinçli biçimde bozuma uğratılmıştır.

Winsor McCay'in Walking Bed adlı grafik romanında, kent ilk bakışta tanıdık bir yapıya sahip gibi görünse de, anlatı ilerledikçe kentteki yapılar ve elemanlar bedenin hareketine göre bükülen, tırmanılan ya da parçalanan esnek mekanlara dönüşür. Bu dönüşüm, okuyucunun olgusal dünyadaki kent algısını bozarak kurmaca bir dünyada kenti ve kent mekanlarını sorgulamasına olanak tanır. Benzer şekilde Brüssel'de Peeters ve Schuiten, kentsel ölçekte dev bedenlerin hareketlerine uyum sağlayan eğilip bükülen yapılar aracılığıyla, okuyucunun aşına olduğu kent imgesini sarsmayı başarmıştır.

Les Murailles de Samaris ise bu stratejileri benzer fakat daha içkin bir yaklaşım ile uygular. Başlangıçta tanıdık mekansal kodlarla örülmüş gibi görünen kent, anlatı ilerledikçe işlevsel bağlamını kaybeder ve okuyucu, anlamlandırabildiği ve aşına olduğu mekan imgesinin aslında bir illüzyona dayandığını fark eder. Ölçek ve bağlam bilinçli olarak bozulur; böylece okuyucunun gerçekliği sorgulamasına ve yeniden inşa etmesine olanak tanıyan kurmaca bir dünya ortaya konur.

Bu grafik romanlar, hem gerçekliğin bozuma uğratılması hem de yeni bir kurmacanın inşası yoluyla kenti yeniden bağlamsallaştırır; ölçekleri esnetir, işlevleri askıya alır ve temsil üretimlerinin sınırlarını genişletir. Okuyucunun kent ve mekan algısı, anlatı boyunca dönüşür; okuyucu aşına olduğu imgelerin ötesine geçerek, farklı mekansal olasılıkları düşünmeye yönelir. Okuyucu, kurmaca ile gerçeklik arakesitinde inşa edilen bu mekanlarda, anlatıdaki karakterlerle birlikte kentin içinde bir yolculuğa çıkar; bedensel ve algısal olarak kendi konumunu yeniden belirler. Böylece kente daha önce deneyimlemediği bir perspektiften bakmaya başlar.

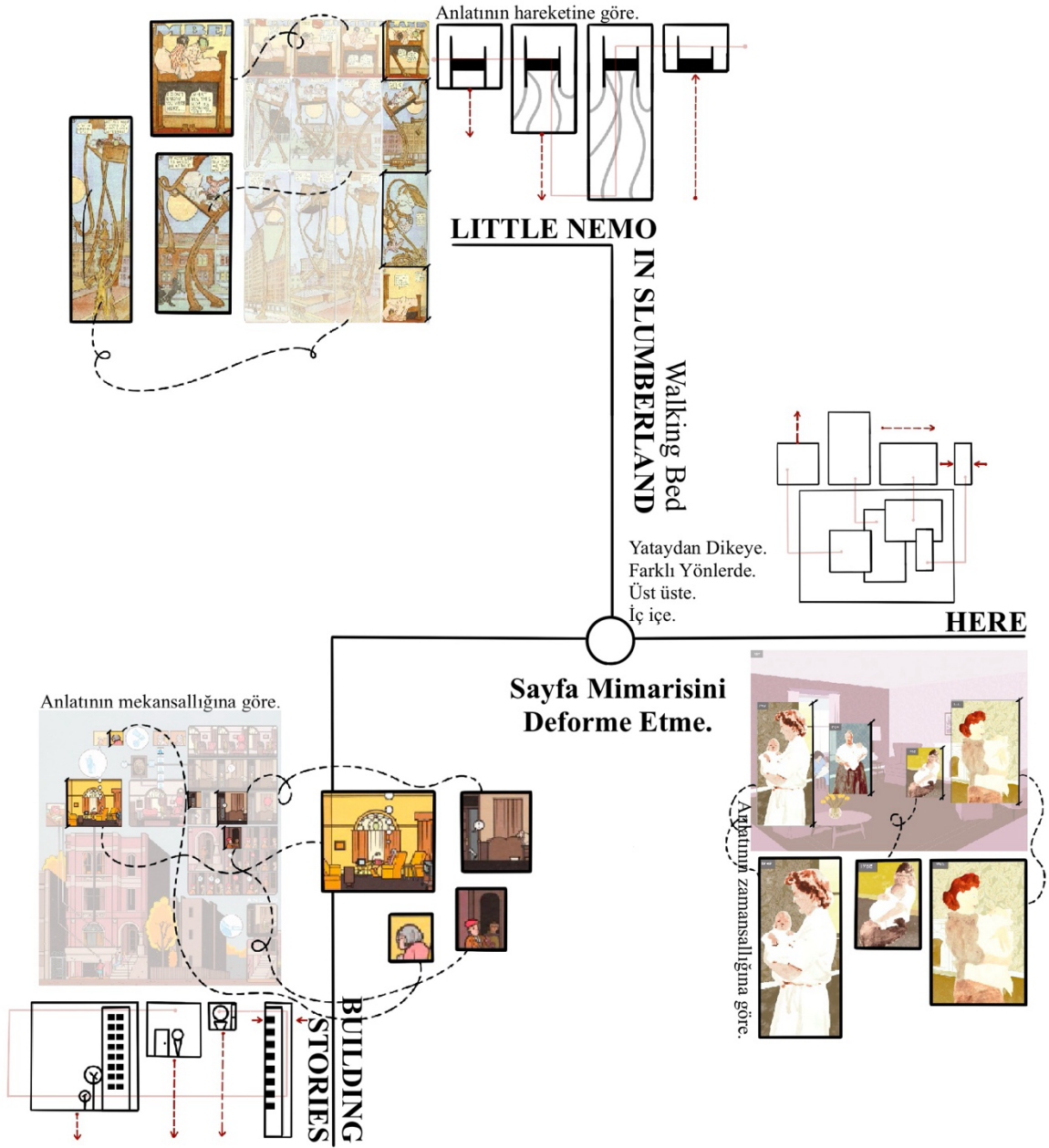
Bu bağlamda grafik romanlar, yalnızca alternatif mekan anlatılarını görünür kılmakla kalmaz; aynı zamanda mekan anlatılarına yönelik eleştirel bir bakış geliştirir. Mimari temsile dayalı nesnel ve durağan yaklaşımlar, anlatı içinde çözülerek yerini öznenin deneyimlediği, dönüştürdüğü ve anlam ürettiği çoğulcu ve kişisel bir uzamsallığa bırakır. Bu yönüyle söz konusu grafik romanlar, temsile ilişkin eleştirel ve yaratıcı potansiyeli açığa çıkaran; aynı zamanda kurmaca ile gerçeklik arasındaki geçişkenliği deneyimlenebilir kılan güçlü örnekler olarak öne çıkmaktadır.

Walking Bed, Building Stories ve Here grafik romanları üzerine yapılan değerlendirme de ise tez kapsamında irdelenen “sayfa mimarisini deforme etme” stratejisi, belirgin biçimde öne çıkmaktadır. Bu çalışmalarda grafik romanın temel yapısal unsurlarından biri olan panel organizasyonu, yalnızca biçimsel bir unsur olarak değil; aynı zamanda kurmaca ile gerçeklik arasındaki ilişkiselliği mekan temsili üzerinden görünür kılan güçlü bir anlatı aracı olarak işlev görmektedir. Söz konusu üç çalışmada da panel yapısı, okuyucunun aşına olduğu çizgisel ve doğrusal hiyerarşisinden kopartılarak, anlatının ritmine, hareketine, zaman ve mekan kurgusuna uygun biçimde dönüştürülmüştür.

Panel yerleşimleri, yataydan dikeye kaymakta, yön değiştirmekte, üst üste binmekte ya da birbirinin içine geçerek sayfa yüzeyini parçalamaktadır. Bu strateji sadece grafik romanın sunduğu anlatı yapısını değil, aynı zamanda grafik romanın okunma ve anlamlandırılma biçimini de dönüştürmektedir. Panel yapısı artık yalnızca anlatıyı aktaran bir çerçeve değil, doğrudan mekanın temsil edilme biçimine müdahale eden bir araca dönüşür. Bu biçimsel dönüşüm, okuyucunun grafik romanın ürettiği mekan anlatısı ile kurduğu ilişkiyi de dönüştürür. Bu temsil stratejisi sayesinde, okuyucu mekanı yalnızca çerçeve içinde sunulan öğelerle değil, aynı zamanda çerçeve dışı boşlukları doldurarak ve bu boşluklar arasında ilişkiler kurarak inşa eder. Böylece paneller sadece anlatının sabit bir gerçekliğini yansıtmak yerine, okuyucuya kişisel bir gerçeklik üretme biçimi sunar. Özellikle Here’da zaman kesitlerinin aynı sayfa üzerinde tek bir mekan temsiline üzerine üst üste yerleştirilmesi, Building Stories’de panel yapısının sayfadan sayfaya, anlatıya ve mekana göre dramatik biçimde değişmesi ve Walking Bed’deki mekansal ve bedensel akışın panel kurgusunu belirlemesi, okuyucuyu anlatının biçimsel çözümlemesine de aktif olarak dahil eder. Okuyucu, yalnızca anlatıyı takip etmekle kalmaz; aynı zamanda panellerin dizilişini ve ritmini, mekan anlatısının çerçevelenme biçimini ve çerçeve dışında kalan boşlukları da yorumlamak durumunda kalır. Bu yoruma açık yapı grafik romanı, klasik romanın doğrusal anlatı yapısından ve sinemanın izleyiciyi belirli bir anlatı akışına hapseden kurgusundan ayıran temel farkı oluşturmaktadır.

Bu bağlamda, “sayfa mimarisini deforme etme” stratejisine biçimsel düzeyde benzerlik gösteren, fakat daha çok anlatının akışına odaklanarak ondan ayrılan “doğrusal anlatının bozumu” stratejisi, özellikle Here ve Building Stories grafik romanlarında ön plana çıkmaktadır (Şekil 5.22). Her iki eserde de klasik grafik

romanlarda sıkça rastlanan giriş-gelişme-sonuç yapısı terk edilmiş; bunun yerine parçalı, çoğul ve çok katmanlı anlatı yapılarının üretimini mümkün kılan temsil stratejileri benimsenmiştir.



Şekil 5.22 : Here ve Building Stories'in panel yapısı üzerinden çapraz okuması (Akifoğlu, 2025).

Here'da Richard McGuire, zamanın ve anlatının çizgisel akışını kırar. Okuyucu, belirli bir olay akışını takip etmek yerine, zamansal geçişleri deneyimler; kendi tercihleri doğrultusunda mekan anlatısını yeniden yapılandırır. Bu bağlamda sayfa, okuyucunun kendi okuma rotasını oluşturduğu zamansal bir haritaya; mekan temsili ise çoklu okumalara zemin hazırlayan açık bir anlatı düzlemine dönüşür. Benzer şekilde, Building Stories'de Chris Ware anlatıyı tek bir doğrusal akışa bağlı kalmaksızın çok

sayıda modüler parçaya bölerek, okuyucuya klasik anlatı düzeninin dışına çıkma özgürlüğü tanır. Hangi parçanın önce ya da sonra okunacağına okuyucu kendisi karar verir; böylece anlatının kurulması ve anlamlandırılması öznenin kontrolüne bırakılır. Hillary Chute'nin de belirttiği üzere grafik romanlar düzyazının yaptığı biçimde doğrusal bir okuma biçimini önermez; okuyucunun okuma eylemi ile denemeler yapmasını sağlayan bir düzlem sunar (Chute, 2017, s. 22).

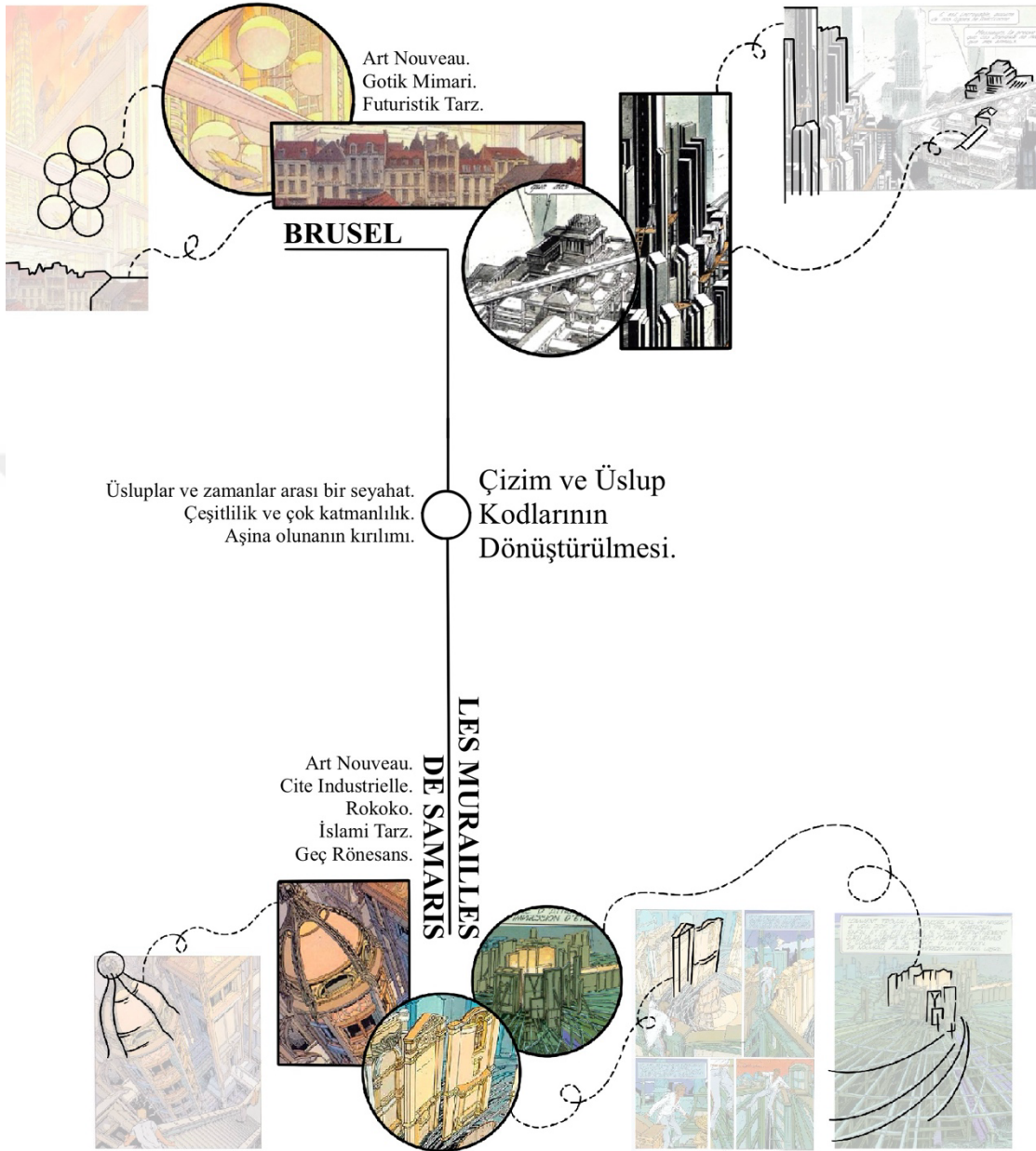
Bu noktada her iki eserde de anlatının doğrusal akıştan koparılması; anlatının tekil bir erişim biçimi, sabit bir temsil çerçevesi ya da tek yönlü bir ilişki kurma modeliyle sınırlandırmasını engellemektedir. Bunun yerine seçili grafik romanlarda, çok katmanlı ve olasılıklara açık bir okuma zemini sunulmuş; bu sayede öznenin anlatıyı kendi zaman-mekan düzleminde farklı biçimlerde deneyimlemesine olanak tanınmıştır.

Schuiten ve Peeters'in Brüssel ve Les Murailles de Samaris adlı grafik romanların da ise "çizim ve üslup kodlarının dönüştürülmesi" stratejisinin izlerine rastlanmaktadır (Şekil 5.23). Grafik romanlar çapraz okuma yöntemiyle değerlendirildiğinde, ele alınan stratejinin, grafik romanların sunduğu anlatı ve temsil olanakları aracılığıyla farklı dönemlere ve coğrafyalara ait mimari üslupları aynı anlatı düzleminde bir araya getirdiği; bu sayede gerçek dünyada karşılığı bulunmayan, özgün ve kurmaca mekansallıklar ürettiği görülmektedir. Brüssel'de bu strateji, farklı dönemlere ve mimari üsluplara ait öğelerin aynı kent düzleminde yan yana getirilmesiyle işler.

Bu yaklaşım, hem görsel hem de düşünsel düzeyde bir kırılma yaratır; kent düzleminde farklı üsluplar ve dönemler arası katmanları görünür kılarak mekan anlatısının durağan ve nesnel yapısına meydan okur. Benzer şekilde Les Murailles de Samaris'de de farklı dönemlere ve coğrafyalara ait mimari üsluplar bir araya getirilerek, okuyucunun gerçek dünyada karşılaşmadığı kent mekanları inşa edilir. Bu kurmaca kentler içinde okuyucu, yerleşik temsil yaklaşımlarının ürettiği sabit mekan anlatıları içinde sınırlı kalmak yerine; grafik romanın kurmaca ve gerçeklik arakesitinde sunduğu anlatı düzleminde karakterlerle birlikte farklı mekansallıklar arasında bir seyahate çıkar.

Her iki grafik romanda da kullanılan temsil dili ve sistemi, nesnel ve kurallı bir çerçevede sabitlenmiş değildir. Aksine, anlatının içsel dinamiklerine göre esnetilmekte ve yeniden biçimlendirilmektedir. Bu doğrultuda, her iki grafik romanda da okuyucu yalnızca görsel değil; aynı zamanda zihinsel bir yolculuk gerçekleştirerek,

karşıtlıkların bir arada var olduğu çok katmanlı mekan anlatıları içinde, kişisel bir bakış üzerinden mekanı yeniden deneyimleme ve anlamlandırma imkanı bulmaktadır.



Şekil 5.23 : Brüssel ve Les Murailles de Samaris'in temsil dili ve sistemi üzerinden çapraz okuması (Akifoğlu,2025).

5.3.2 Temsil Stratejileri Üzerinden: Bernard Tschumi, Zaha Hadid ve Lebbeus Woods'u Yeniden Okumak.

Bu noktada grafik romanlar üzerinden sökümü yapılan ve çapraz okumalara tabi tutulan temsil stratejilerinin mimarlık bağlamındaki izleri sürülecektir. Çalışmanın önceki bölümlerinde kurmaca ve gerçeklik arakesitinde özgün ve deneysel mimari temsil üretimleri ile mekansal anlatılar ortaya koyduğu gerekçesiyle irdelenen üç isim, Bernard Tschumi, Zaha Hadid ve Lebbeus Woods'un üretimleri bu bölümde yeniden

çağırılacaktır. Grafik romanlarda açığa çıkarılan stratejilerin, bu üç ismin mimari temsil anlayışlarında nasıl karşılık bulduğu değerlendirilecek; gerçeklik algısını dönüştüren, deneyimleyen özneyi sürece dahil eden ve anlatı odaklı mekansal üretimler ortaya koyan temsil stratejilerinin izleri takip edilecektir.

İlk olarak Zaha Hadid ve üretimleri incelendiğinde The World (89 Degrees) (1983) çalışmasında izi sürülen ilk strateji “çizim ve üslup kodlarının dönüştürülmesi”dir. Hadid bu stratejiyi, mimari temsil üretimlerinde kullanılan çizim tekniklerini sorgulayarak uygular; perspektif kurallarını bilinçli biçimde bozuma uğratar. Hadid, mimari temsil üretimlerinin çoğunlukla 90 derecelik dik ve keskin açılarını bilinçli bir biçimde dönüştürerek eğik düzlemler üzerinden alternatif bir temsil dili ortaya koymaktadır. The World (89 Degrees) (1983) ne geleneksel bir plan düzlemiyle ne de klasik perspektif kurallarıyla doğrudan örtüşmekte; bunun yerine, mekanın algılanış ve sunuluş biçimlerine ilişkin yerleşik kodları sorgulayan ve yeniden tanımlayan özgün bir bakış sunmaktadır. Hadid’in 2013 yılında verdiği bir röportajda dile getirdiği “360 derece varken, neden sadece birine bağlı kalalım?” ifadesi (URL-15), onun temsil üretiminde alışıldık çizim kurallarını ve sınırlı temsil dilini bilinçli olarak dönüştürerek deneysel ve çok yönlü bir temsil düzlemi kurma eğilimini ortaya koymaktadır.

The World (89 Degrees) (1983) çalışmasında izlenen bir diğer temsil stratejisi “yeniden bağlamsallaştırma”dır. Bu strateji, mimari elemanların kurmaca bir kent düzleminde yeniden yapılandırılmasını esas almaktadır. Walking Bed, Brüssel ve Les Muraillies de Samaris grafik romanlarında tespit edildiği gibi, Hadid de gerçek dünyada karşılaşılan mimari elemanları, kentsel grid sistemlerini ve ulaşım ağlarını parçalayarak kendi kurduğu kurmaca kent temsili içerisinde farklı bir düzen ve ilişkisellik içinde yeniden konumlandırmaktadır.

Hadid’in kurguladığı bu kent temsili, yerçekimi gibi fiziksel yasaları bilinçli biçimde askıya alarak yapıları işlevsel ve bağlamsal referanslarından koparır; böylece mimari yapıları kendi içinde tutarlı ancak gerçeklikten bağımsız bir düzlemde yeniden kurgular. Örneğin, 59 Eaton Place (1981-1982) projesi, gerçek bağlamından koparılarak bu kent düzleminde havada süzülen, uydu benzeri bir işlevde yeniden konumlandırılmıştır. Benzer şekilde, kent içinde konumlanan diğer yapılar da grid sistemleri ve yollar arasında, kimi zaman bu kent örgüsünün sürekliliğini takip eden bir düzen içerisinde, kimi zaman ise bu sürekliliği kesintiye uğratan aykırı konumlarda yer almaktadır. Bu yaklaşım, yapılar arası mekansal ilişkileri sabit ve durağan

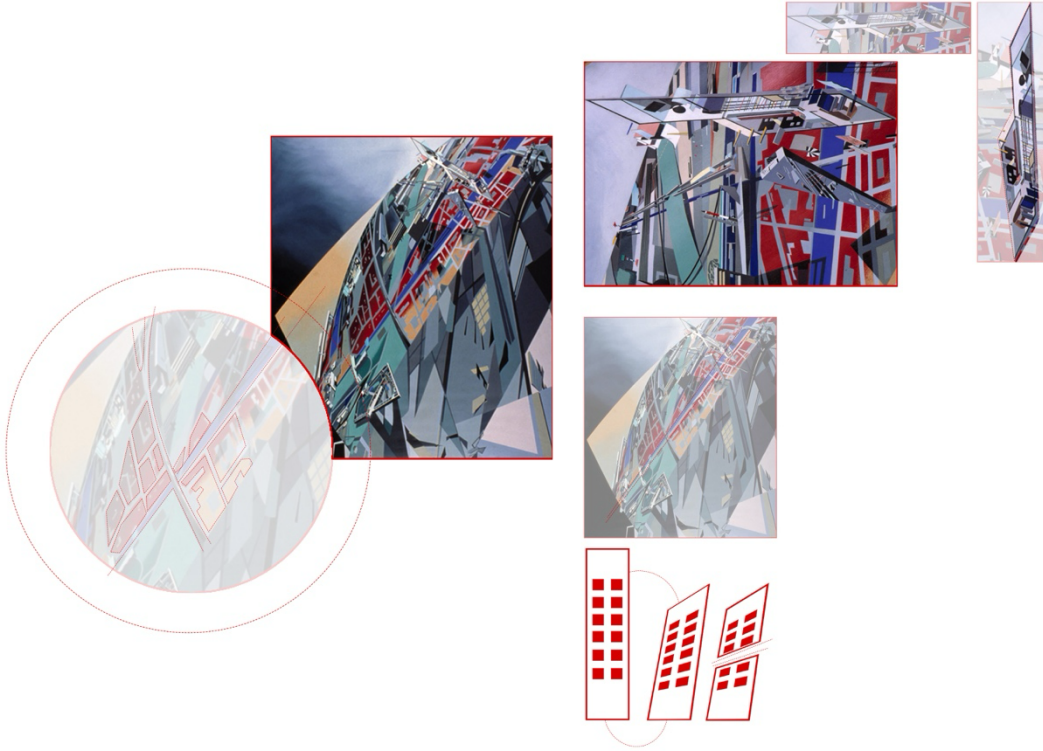
bağlamlar üzerinden tanımlamak yerine, Hadid'in kurgusal kent düzlemi içerisinde dinamik ve çok katmanlı bir biçimde yeniden ele almaktadır.

Zaha Hadid bu çalışmasında bağlamla birlikte ölçek kavramını da bilinçli biçimde bozuma uğratmıştır. *The World (89 Degrees)* (1983) çalışmasında izlenen bir diğer temsil stratejisi “ölçek bozumu”dur. Hadid, gerçek dünyada belirli işlevlere ve yapı-insan ilişkiselliğine göre oranlanan ölçekleri yeniden kurgulamış; mimari yapıları yerleşik ölçek algısından bağımsızlaştırmıştır. Örneğin *The Peak* projesi, gerçeklikte olduğundan büyük boyutlarda ve perspektifsel olarak bozulmuş biçimde temsil edilmiş; bu da yapının fiziksel gerçeklikteki ölçeğinden koparılarak farklı okumalara açık hale gelmesine olanak tanımıştır. Benzer şekilde, kent içindeki yollar ve grid sistemleri de kimi bölgelerde daraltılmış, kimi bölgelerde ise genişletilmiş biçimde temsil edilerek sabit ölçek anlayışının ötesine geçilmiştir. Bu sayede *The World (89 Degrees)* (1983)'de ölçek, sabit bir referans noktası olmaktan çıkmış; değişkenlik gösteren dinamik bir mekansal kurgu ögesine dönüşmüştür. Bu noktada özne, yerleşik ölçek algısının kırıldığı bu temsil düzleminde bedensel ve algısal olarak kendi konumunu yeniden inşa etme olanağı elde etmiştir.

Zaha Hadid, *The World (89 Degrees)* (1983)'de, gerçeklikten yola çıkarak kurguladığı, ancak temsil stratejileri aracılığıyla gerçekliği bilinçli biçimde bozuma uğrattığı özgün bir temsil düzlemi oluşturur. Hadid'in üretiminde ortaya koyduğu bu kurmaca kent, kentin adeta uzaydan bakılan perspektifinin bozuma uğratılarak üretilmiş bir versiyonu olarak özgün bir topografyaya, bir “Hadidland”e dönüşmektedir (Hadid & Betsky, 1998, s. 9). Bu temsil düzleminde gerçekliğin sabit referansları askıya alınarak alternatif, deneysel ve çok katmanlı bir kent kurmacası inşa edilmiştir.

Bu inşa sürecinde Zaha Hadid'in yanında yer alan bir diğer etkin aktör, deneyimleyen öznedir. Hadid, özneyi yalnızca pasif bir izleyici olarak değil, bu çok katmanlı ve parçalı temsil düzleminin aktif bir bileşeni olarak konumlandırır. Temsil düzlemi, öznenin zihinsel yön bulma süreçlerini harekete geçirerek, özneyi kentin parçalanmış ve bozuma uğratılmış fragmanlarını bir araya getiren, anlamlar üreten ve mekan anlatısını yeniden kuran bir aktöre dönüştürür. Bu bağlamda Hadid, geleneksel mimari temsillerin sunduğu durağan, tekil ve kapalı mekan anlatıları yerine; deneyime, yoruma ve çoğul okumaya açık, dinamik ve deneysel bir mimari temsil düzlemini görünür kılmaktadır. Bunu yaparken tez kapsamında dökümü yapılan, yeniden

bağlamsallaştırma, ölçek bozumu, çizim ve üslup kodlarının dönüştürülmesi stratejilerinden yararlanmaktadır (Şekil 5.24).



Şekil 5.24 : Zaha Hadid The World (89 Degrees) (1983) temsil stratejileri üzerinden yeniden okunması (Akifoğlu,2025).

Bu doğrultuda Bernard Tschumi'nin The Manhattan Transcripts (1981) üretimi yeniden ele alınmıştır. Tschumi Manhattan'dan ilhamla yola çıkmış olsa da, kentin farklı mekansal kesitlerini kurmaca bir anlatı düzleminde yeniden kurgulayarak deneysel bir temsil yaklaşımı ortaya koymuştur. Manhattan'ın gerçek mekanlarını temel alan bu üretim, dört bölümden oluşur ve her bir bölüm, farklı bir karakter, zaman ve olay örgüsü üzerinden kurmaca bir mekan anlatısı önerir: The Park, Central Park'ta meydana gelen bir cinayeti görünür kılar; The Street, 42. Cadde boyunca şiddet ve cinsellik içeren olaylar arasında sürüklenen bir karakterin eylemlerini izler; The Tower, bir gökdelenin yaşanan baş döndürücü bir düşüşü temsil eder; The Block ise, bir blok içinde yer alan beş ayrı mekanda meydana gelen beş olağandışı olayı betimler.

Bu noktada, The Manhattan Transcripts (1981)'de karşılaşılan ilk temsil stratejisi "ölçek bozumu"dur. Farklı panellerde ve bölümlerde sunulan mekan temsillerinde kent ölçeği, yapı ölçeği ve insan ölçeği iç içe geçmiş bir biçimde sunulur. Örneğin bir panelde Manhattan kent planının bir parçası arka planda yer alırken, diğer bir panelde aynı planda yer alan bir yapının daha yakın ölçekli bir çizimi; bir başka panelde ise

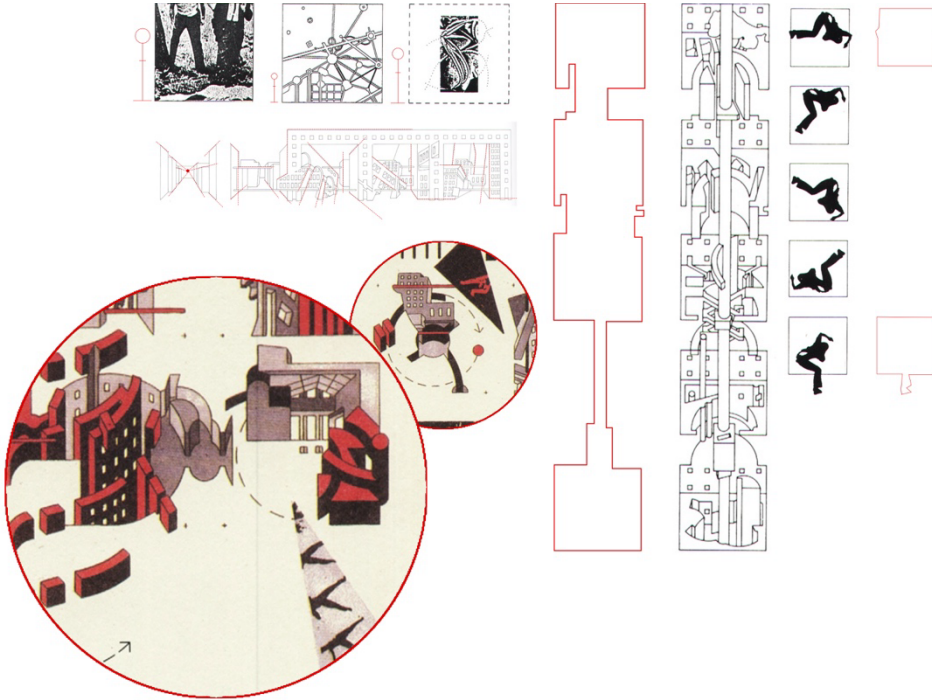
yapıda gerçekleşen bir insan eylemine ait bir fotoğraf yer alabilir. Bu sayede Tschumi, ölçekler arasında eşzamanlı bir kırılma yaratır. Özne, ölçeğin kırıldığı bu temsil düzleminde bedensel ve algısal olarak kendi konumunu yeniden inşa etmek durumunda kalır. Kimi zaman Manhattan gibi karmaşık bir kentsel bağlamdan bir yapıya, oradan da insan bedeninin hareketine geçiş yapar. Bu sayede özne, geleneksel mimari temsil üretimlerinde sıklıkla karşılaşılan sabit ve statik yapı-insan ölçeği anlayışının ötesine geçerek, mekanı farklı ölçeklerde ve bakış açılarında yeniden deneyimleme ve anlamlandırma olanağı elde eder.

Tschumi'ye göre The Manhattan Transcripts (1981) çalışmasının çıkış noktası, geleneksel mimari temsillerin, aksonometri, perspektif, plan, kesit ve görünüş gibi araçların, mekanın bedenle, hareketle ve olayla kurduğu ilişkiyi görünür kılmakta yetersiz kalmasıdır (Tschumi, 1996). Bu bağlamda, söz konusu temsiller mekanı durağan ve sınırlı bir çerçeveye hapsedme eğilimi göstererek mekanın sunduğu çoğul ve dinamik okumaları dışarıda bırakmaktadır. Bu bağlamda The Manhattan Transcripts (1981)'te karşılaştığımız bir diğer strateji “çizim ve üslup kodlarının dönüştürülmesi” stratejisidir. Tschumi, plan, kesit, görünüş, diyagram ve fotoğraf gibi birçok farklı çizim ve temsil tekniklerini bir arada kullanarak anlatının farklı katmanlarını farklı çizim kodları ile eşzamanlı bir düzlemde ortaya çıkartır. Bu strateji doğrultusunda bazı panellerde parçalı bir perspektif sunarak geleneksel perspektif kurallarını esnetir; alışlagelmiş plan düzlemini ise fragmanlara ayırarak, bu parçaları aynı sayfa düzleminde yeniden birleştirirerek özneye sunar.

Bu bağlamda Tschumi sayfa düzleminde de bazı denemeler yapar. Bazı sayfalarda doğrusal panel düzenine sadık kalırken, bazı sayfalarda bu düzeni bilinçli biçimde bozuma uğratar; paneller birbirine geçer, belirli noktalardan birleşerek sürekli bir panel halini alır ya da panel sınırları tamamen ortadan kaldırılarak çizimler sayfa düzlemine serbestçe dağılır. Tschumi, bir panelin diğer panelle kurduğu ilişkinin anlatıyı ortaya koymak için vazgeçilmez olduğunu; mekan anlatısının yalnızca tekil bir panel üzerinden değil, bütüncül bir panel kurgusu aracılığıyla inşa edilebileceğini vurgular (Tschumi, 1994, s.11). Bu yaklaşım, Walking Bed, Building Stories ve Here grafik romanlarında rastladığımız “sayfa mimarisini deforme etme” stratejisi ile paralellik göstermektedir. Temsil ile karşılaşan özne, yalnızca mekan anlatısını takip etmekle kalmaz; aynı zamanda panellerin dizilişini ve ritmini, mekan anlatısının çerçevelenme biçimini ve çerçeve dışında kalan boşlukları değerlendirme olanağı yakalar. Bu

değerlendirme sayesinde kendi anlatı ritmini ve akışını oluşturarak mekan anlatısını yeniden kurar.

Tschumi, mimarlığın hiçbir zaman tekil ve doğrusal bir anlatı ortaya koymadığını savunur (Tschumi, 2003, s. 23). The Manhattan Transcripts (1981) çalışmasında analiz edilen ölçek bozumu, çizim ve üslup kodlarının dönüştürülmesi, sayfanın mimarisini deforme etme temsil stratejileri aracılığıyla, kurmaca ve gerçeklik arakesitinde yeniden inşa edilen Manhattan'ı deneyimleyen öznenin yorumuna açar. Yalnızca mekanın fiziksel verilerine dayanan gerçekliğini değil, o mekanda varolan devinimi de görünür kılarak mimari temsildeki yerleşik yaklaşımların sınırlarını aşan yenilikçi bir bakış ortaya koyar (Şekil 5.25).



Şekil 5.25 : Bernard Tschumi, The Manhattan Transcripts (1981) temsil stratejileri üzerinden yeniden okunması (Akifoğlu, 2025).

Temsil stratejileri üzerinden yeniden okunacak diğer bir çalışma Lebbeus Woods'un Berlin Free Zone (1990) üretimidir. Woods, bu çalışmasında Berlin Duvarı'nın yıkılmasının ardından ortaya çıkan belirsiz geçiş dönemine odaklanmış, kentin belirsizliğini ve dönüşüm halindeki doğasını görünür kılma çabası içine girmiştir. Kentin "şekillenmekte olan yapısı içinde gizli bir şehir inşa etme" fikrinden yola çıkarak, alternatif bir mekansal düzlem yaratmayı amaçlamıştır (Woods, 1996, s. 286). Bu bağlamda Berlin Free Zone (1990), Berlin'in tarihsel ve fiziksel gerçekliğini temel alsa da, Soğuk Savaş sonrası atmosferi içinde terk edilmiş bir hükümet binasını,

eleştirel ve deneysel bir bakış açısıyla kurmaca bir temsil düzleminde yeniden üretmektedir.

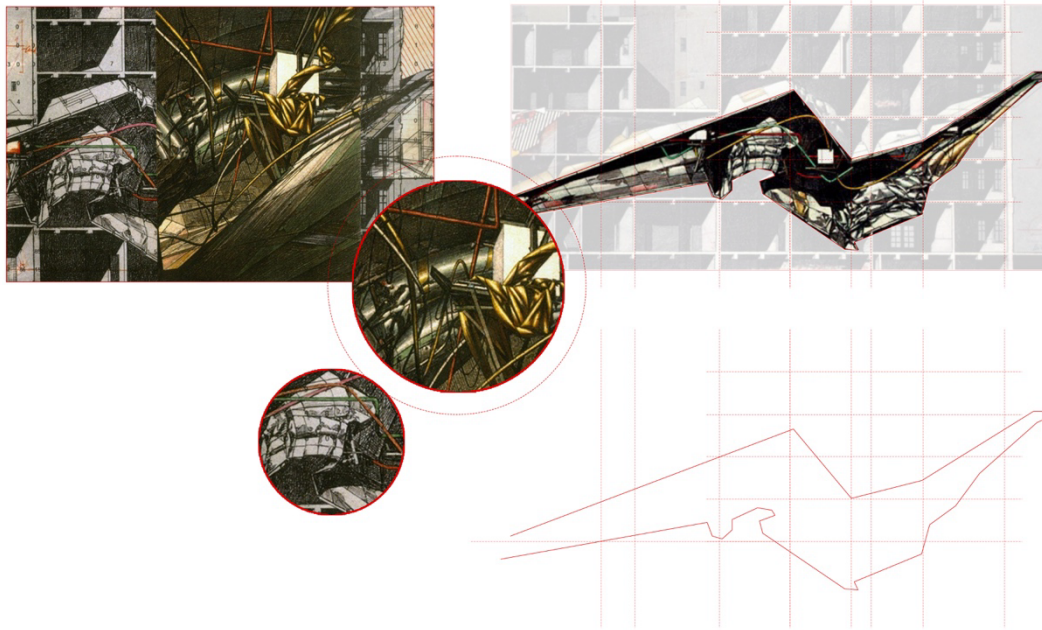
Bu noktada Berlin Free Zone (1990)'da rastlanan en belirgin temsil stratejisi “yeniden bağlamsallaştırma”dır. Woods, Berlin sokaklarında karşılaşılabilecek terk edilmiş bir yapının içine, yapının fonksiyonel kurgusunu kesintiye uğratan, mevcut düzenine nüfuz eden yeni bir strüktür yerleştirir. Woods mevcut olanı tüketen ve bozuma uğratan bu strüktürlere “freespace” adını verir (Woods, 1996, s.285). Bu strüktürler kendi başlarına tamamlanmış bir anlam taşımaz; ancak terk edilmiş bir hükümet binası içerisindeki bağlama yerleşerek dramatik ve kurmaca bir mekan anlatısının kurucu unsurlarına dönüşürler. Woods aynı zamanda, söz konusu strüktürün içerisinde kentte sıklıkla karşılaşılan altyapı elemanlarına, iletişim kablolarına ve borulara yer verir. İlk bakışta, bir bina içerisindeki standart altyapı bileşenleri gibi görünen bu öğeler, yeni bir bağlamda yeniden işlevlendirilerek şehir geneline yayılan sınırsız ve karmaşık bir iletişim ağına gönderme yapan bir işlev üstlenir. Bu bağlamda “freespace”, yalnızca mekanın temsiline yapılan bir müdahale değil; aynı zamanda mevcut kentsel, politik ve yapısal düzenin temsil düzleminde eleştirisine olanak tanıyan düşünsel bir pozisyonu da görünür kılar.

Woods, “freespace”lerin temsilinde aynı zamanda “ölçek bozumu” stratejisini de etkin biçimde kullanmaktadır. Hükümet binası, alışıldık yapı-insan ölçeğinde sunulurken, bu yapının içine yerleştirilen strüktür, olağan ölçek ilişkilerini bozuma uğratan devasa boyutlarda temsil edilir. Bu yaklaşım, yalnızca dramatik bir ölçek algısı yaratmakla kalmaz; aynı zamanda temsil ile karşılaşan özneye sarsıcı bir etki oluşturarak, özneyi temsil düzlemindeki konumunu yeniden düşünmeye zorlar. Böylece özne, yapıya önceden aşına olduğu ölçek algısının ötesinde, yeni bir perspektiften yaklaşmak durumunda kalır.

Woods'un Berlin Free Zone (1990) projesinde başvurduğu bir diğer temsil stratejisi ise “çizim ve üslup kodlarının dönüştürülmesi”dir. Woods, tarihi hükümet binasının katı, dikdörtgen grid sistemini; bu gridi adeta delip geçen, işgal eden, eğrisel ve akışkan formlu çizgiler ile çarpıştırır. Walking Bed grafik romanında olduğu gibi, burada da akışkan ve esnek çizgiler, dikey ve keskin çizgilerle bir arada kullanılarak güçlü bir biçimsel aykırılık yaratılmış; bu aykırılık üzerinden hibrit bir temsil dili ortaya konmuştur. Bu dil yalnızca biçimsel çeşitlilik sunmakla kalmaz; aynı zamanda geleneksel mimari temsilde sınırlı ve kurallı bir dil çerçevesinde üretilen üretimleri

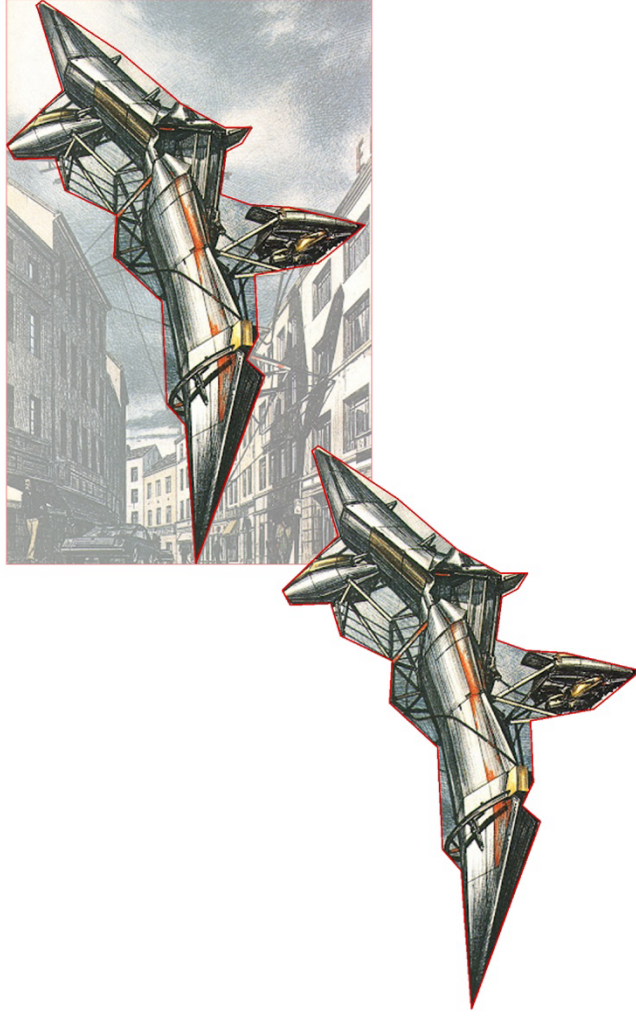
sorgulayan, bu temsil dilinin çerçevesinin sınırlarını genişleten, eleştirel ve alternatif bir temsil düzlemi oluşturur.

Lebbeus Woods'un üretimleri, geleneksel mimari temsilleri radikal biçimde sorgulayan, deneysel ve sarsıcı bir temsil düzlemi ortaya koyar. Woods'un çizimleri tamamlanmış anlatılar sunmak yerine; bilinçli olarak bırakılmış boşluklar, kırılmalar ve kesintilerle örülü açık uçlu mekan anlatılarına zemin hazırlar. Bu mekan anlatılarına anlam kazandıran aktör ise öznedir. Berlin Free Zone (1990) projesinde özne yalnızca terk edilmiş bir kamu binasının temsiline bakmaz; bunun yerine, kırılmalar, kesintiler ve beklenmedik boşluklar yaratarak mevcut dokuya ve bağlama nüfuz eden bir strüktür aracılığıyla yeniden kurgulanmış, sarsıcı ve eleştirel bir mekan anlatısıyla karşı karşıya kalır. Bu süreçte Berlin Free Zone (1990) projesinde öne çıkan temsil stratejileri; yeniden bağlamsallaştırma, ölçek bozumu ve çizim ile üslup kodlarının dönüştürülmesidir (Şekil 5.26).



Şekil 5.26 : Lebbeus Woods, Berlin Free Zone (1990) temsil stratejileri üzerinden yeniden okunması (Akifoğlu, 2025).

Woods, bu stratejileri kullanarak kurmaca ile gerçeklik arasındaki sınırları bulanıklaştıran çok katmanlı mekan anlatıları üretir. Bu temsil stratejilerinin izleri, benzer biçimde, Berlin Free Zone (1990) sonrasında geliştirdiği Zagreb Free Zone (1991) projesinde de belirgin biçimde gözlemlenmektedir. Bu bağlamda Woods'un üretimleri okuyucuya yalnızca bir mekanı göstermekle kalmaz; okuyucuyu o mekan içinde yeniden konumlanmaya, yapıyı ve bağlamı sorgulamaya ve eksik bırakılan anlatı boşluklarını kendi deneyimiyle tamamlamaya davet eder (Şekil 5.27).



Şekil 5.27 : Lebbeus Woods, Zagreb Free Zone (1991) temsil stratejileri üzerinden yeniden okunması (Akifoğlu,2025).



6. SONUÇ

Tez çalışması mimarlıkta temsil meselesine ilişkin kuramsal tartışmaları kurmaca ve gerçeklik diyalektiği üzerinden yeniden düşünmekte; bu ilişkisel yapı içerisinde deneyimleyen öznenin konumunu tartışmaya açarak grafik romanlar aracılığıyla yeni ve çoğulcu bir mekansal temsil düzlemi önermektedir. Çalışmada, kurmaca, gerçeklik ve özne kavramlarının farklı disiplinler tarafından nasıl tanımlandığı ve ele alındığı irdelenmiştir. Yapılan incelemeler doğrultusunda, kurmaca ve gerçekliğe dair farklı değerlendirmeler ve kavramsal tartışmalar ile karşılaşmış; bu doğrultuda kurmaca ve gerçekliğin kesin sınırlarla ayrılmış iki kavram olarak değil, karşılıklı olarak birbirini dönüştüren, etkileyen ve besleyen bir diyalektik ilişki içerisinde var olduğu ileri sürülmüştür. Bu ilişkiselliğin merkezinde ise anlam üretimini mümkün kılan “özne” yer almaktadır.

Bu ilişkiselliğin kurulabilmesi için öznenin anlatıya katılımı kritiktir. Zira kurmaca ve gerçeklik arasındaki bu diyalektik yapı, çoğu zaman tamamlanmış, kapsamlı ve eksiksiz bir anlatı sunmaz; aksine, anlam üretiminde belirli boşluklar ve muğlaklıklar barındırır. Bu yapıyı irdelemek amacıyla çeşitli yaklaşımlar ele alınmış; özellikle Umberto Eco’nun düşünsel perspektifi yol gösterici olmuştur. Bu noktada anlatı, özne tarafından anlamlandırılan ve yorumlanan, devingen bir yapı içerisinde değerlendirilmektedir. Bu değerlendirme, aynı zamanda anlatının özneye hangi temsil üretimleri aracılığıyla aktarıldığını ve bu aktarımın biçimini de doğrudan şekillendirmektedir.

Kurmaca ile gerçeklik arasındaki diyalektiği anlamlandıran temel unsur olan özne ve onun bu ilişkiselliğe katılım biçimi, bu sürecin görünür hale gelmesini sağlayan temsil yaklaşımlarını da dönüştürmektedir. Mimari temsili yalnızca sabit ve tek yönlü bir aktarım biçimi olarak değil; çok katmanlı ve açık uçlu bir yapı üzerinden yeniden düşünmeye zemin hazırlamaktadır. Bu düşünsel zemin doğrultusunda kurmaca, gerçeklik ve özne üzerinden inşa edilen çerçevenin mimarlık bağlamındaki yansımaları ele alınmış; söz konusu ilişkiselliğin, mimari temsil üretimlerinde sunulan anlatı yapılarının ötesine geçerek nasıl görünür kılınabileceği tartışmaya açılmıştır.

Mimari temsil üretimlerini nesnel parametrelerle sınırlamak, mekanın zaman-mekansal düzlemdeki deneyim boyutlarını ikinci plana iten indirgemeci bir yaklaşımı beraberinde getirmektedir. Zamandan ve deneyimden soyutlanmış temsiller, mekan anlatısını tekdüzeleştirerek mekanı nesneleştirmekte; mekanı kavrama ve hayal etme süreçlerinde önemli bir aktör olan özneyi çoğunlukla dışarıda bırakmaktadır. (Psarra, 2009). Bu doğrultuda mimarlık; özneyi dışarda bırakarak mekana dair sınırlı bir anlatı sunulduğu durumlarda, bu anlatının zamanla sıradanlaşarak anlam kaybına uğrayabileceğini göz önünde bulundurmalıdır. Bu nedenle mekanın, açık ve dinamik bir anlatı yapısı üzerinden ele alınması, mimari temsil üretimlerinin potansiyellerini irdelemek açısından önem taşımaktadır. Bu noktada kurmaca, mimarlık disiplininde farklı gerçeklik katmanlarını açığa çıkaran, mevcut gerçekliği sorgulayan ve dönüştüren düşünsel bir zemin olarak değerlendirilmektedir. Mimarlık her ne kadar nesnel gerçekliğe dayanan mekan anlatılarını temel alsada; zaman-mekansal bir düzlemde öznel deneyimlerin ve kişisel üretimlerin görünür kılınmasına imkan tanıyan kurmacaları da içerebilecek bir potansiyele sahiptir.

Bu bağlamda tez kapsamında, mimari temsil yalnızca gerçek olanı betimleyen durağan ve nesnel bir aktarım biçimi olarak değil; kurmaca ile gerçeklik arasındaki diyalektiği, inşa ettiği mekan anlatıları aracılığıyla çoklu düzlemlerde görünür kılabilen yaratıcı bir arayüz olarak yeniden düşünülmektedir. Bu yeniden düşünme biçimi, yerleşik temsil yaklaşımlarını sorgulayan ve bu yaklaşımların sınırlarını aşan alternatif temsil paradigmalarının araştırılmasını çalışmanın temel odaklarından biri haline getirmiştir. Bu doğrultuda çalışmada ele alınan grafik romanlar, görsel ve sözel bileşenleri eşzamanlı olarak kullanarak, yalnızca kurmaca ya da yalnızca gerçeklikle sınırlı olmayan; iki kavram arasında dinamik geçişlere olanak tanıyan, çoğulcu ve açık uçlu anlatı yapılarını görünür kılan temsil ortamları olarak değerlendirilmiştir.

Kurmaca, gerçeklik, özne, anlatı ve temsil kavramları etrafında şekillenen kuramsal pozisyon doğrultusunda, grafik romanların ürettiği anlatı yapıları özgün bir okuma çerçevesi üzerinden irdelenmiştir. Yapısöküm yöntemiyle desteklenen bu okuma çerçevesi, ele alınan grafik roman seçkisi—Walking Bed, Brüssel, Les Murailles de Samaris, Building Stories ve Here—üzerinden anlatının yüzeyde sunduğu yapıyı çözümlemiştir. Bu çözümleme sürecinde, grafik romanların kurmaca ile gerçeklik arakesitinde mekan anlatılarını hangi temsil stratejileri aracılığıyla inşa ettiği ortaya konmuştur (Şekil 6.1). Grafik roman seçkisi üzerinden tespit edilen stratejiler—

yeniden bağlamsallaştırma, ölçek bozumu, çizim ve üslup kodlarının dönüştürülmesi, sayfa mimarisi deforme etme, sürekli zaman akışı kurma, zaman-mekan kesitleri oluşturma ve doğrusal anlatının bozumu—yalnızca anlatıyı betimleyen ya da görselleştiren araçlar değil; aynı zamanda anlatıyı kuran, yönlendiren, sorgulayan, yeniden yapılandıran ve okuyucuyu sürece dahil eden bir zemin oluşturmaktadır.

Temsil stratejileri, olgusal dünyanın sınırlarını aşarak kurmaca dünyaların inşasına olanak tanımış; okuyucuya—yani özneye—bu dünyalara ulaşmak için alternatif yollar sunmuş ve bu dünyaları anlamlandırmasını sağlayan arayüzler üretmiştir. Bu bağlamda grafik romanlarda kurmaca ve gerçeklik arasındaki ilişki, tespit edilen temsil stratejileri aracılığıyla inşa edilen mekan anlatıları ile görünürlük kazanmıştır. Bu ilişkiselliğin anlamlandırılması ise anlatıya aktif biçimde dahil olan özne—yani okuyucu—aracılığıyla gerçekleşmektedir. Yapılan çapraz okumalar, incelenen grafik romanlardaki temsil stratejilerinin; kurmaca ile gerçeklik arakesitinde mekan anlatılarını nasıl ürettiğini, bu iki düzlemin birbirini nasıl dönüştürdüğünü, zaman, mekan ve deneyim kavramlarının bu ilişkisel yapı içinde nasıl konumlandığını ve öznenin bu sürece nasıl dahil olduğunu ortaya koymaktadır. Bu değerlendirmeler sonucunda temsil stratejilerinin etkilediği iki temel kurucu unsuru belirgin biçimde öne çıkarmaktadır: Deneyimleyen özne ve deneyimlenen mekan.

Walking Bed ve Brüssel gibi örneklerde, deneyimlenen mekan; gerçek kent dokularından, mimari referanslardan ve tanıdık kentsel imgelerden yola çıkılarak; kurmaca düzlemde bilinen kentlerin bir yansıması olarak yeniden inşa edilmiştir. Bu inşa süreci, okuyucunun belleğinde yer edinmiş gerçek kent imajlarının bozuma uğratarak dönüştürülmesiyle oluşmuştur. Les Murailles de Samaris'te ise, aşına olunan mimari formlar ve tipolojiler, kurmaca bir bağlamda bir araya getirilerek yeni ve özgün bir kentsel kompozisyon yaratılmış; burada mekan, referans aldığı gerçeklikten koparak anlatıya göre yeniden sekillenmiştir. Building Stories ve Here örneklerinde ise, apartman, ev ve oda gibi gündelik yaşamın tanıdık mekanları; zaman, hafıza ve deneyim katmanlarının iç içe geçtiği, özne-merkezli bir zaman-mekan düzleminde çok katmanlı bir anlatı yapısı aracılığıyla sunulmuştur.

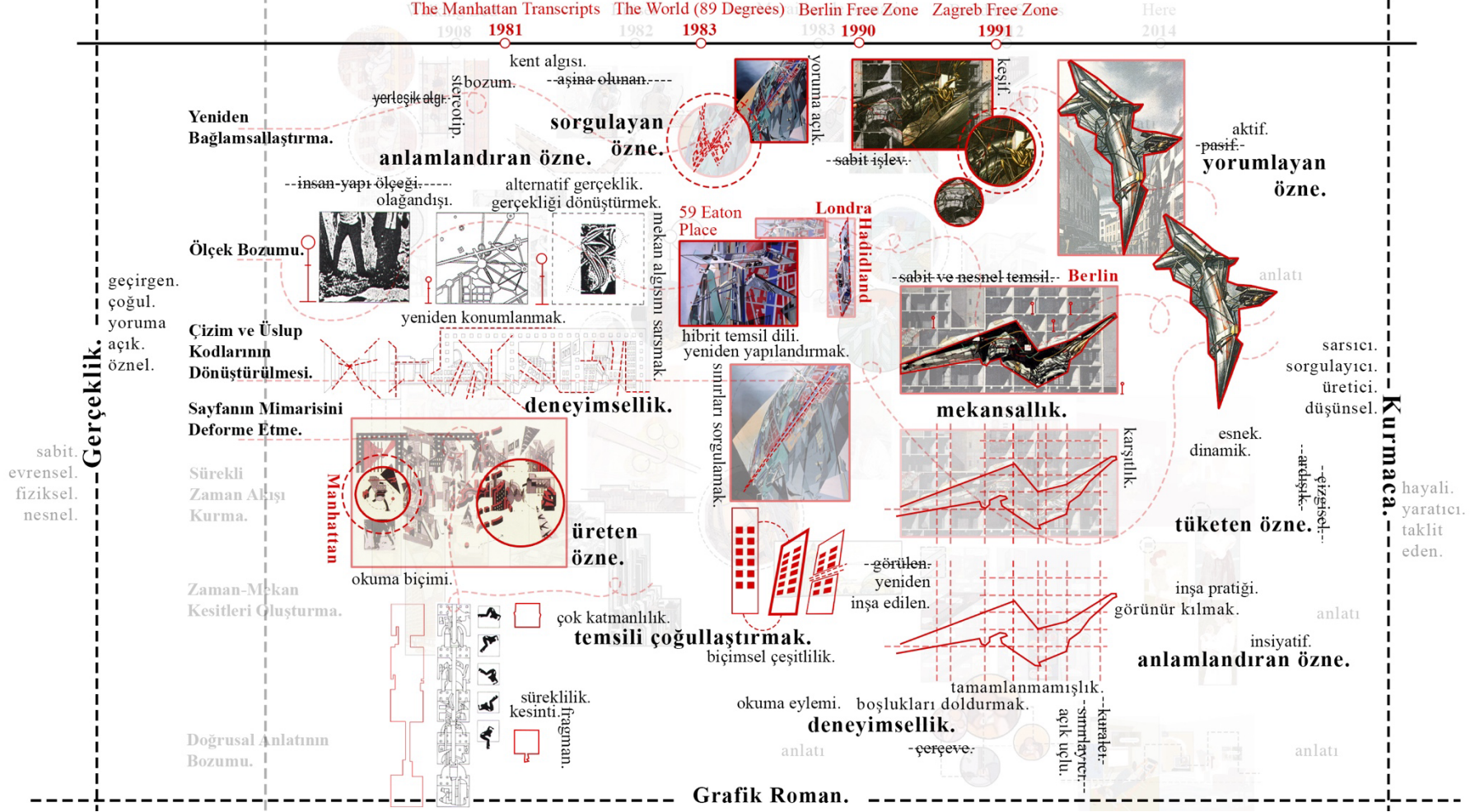
Bu bağlamda seçili grafik romanlarda mekan, tekil ve durağan bir anlatı zemini üretmek yerine, kurmaca ve gerçeklik arakesitinde biçimlenen “muğlak bir anlatı”

düzlemi sunar. Anlatının temel bir bileşeni haline gelen bu dinamik mekan, nihayetinde diğer bir temel aktörün—okuyucunun—ellerine teslim edilir.

Grafik roman ne denli özenli ve yoğun bir yaratım süreciyle üretilmiş olursa olsun, sunduğu anlatı yapısının tam anlamıyla anlamlandırılması için okuyucunun katılımı kritiktir. Bu bağlamda ikinci temel unsur, grafik romanlara yalnızca dışarıdan bakan değil, anlatıdaki karakterler ile birlikte doğrudan mekan anlatılarının içine dahil olan özne, yani okuyucudur. Ele alınan grafik romanlarda kullanılan temsil stratejileriyle görünür kılınan çok katmanlı anlatı yapıları, okuyucunun algılama, hayal etme ve yorumlama gibi bilişsel süreçlerini harekete geçirir. Bu durum, okuyucuyu yalnızca pasif bir alımlayıcı konumunda bırakmaz; aynı zamanda onu anlatının üretken bir tamamlayıcısı ve etkin bir yorumlayıcısı olarak konumlandırır.

Tez kapsamında yapısökümü gerçekleştirilen temsil stratejileri okuyucuyu anlatıyı zihinsel olarak birleştirmeye, boşlukları tamamlamaya ve mekanı yeniden inşa etmeye yönlendirir. Bu stratejiler, grafik romanı sabit ve tekil bir anlatı düzlemi olmaktan çıkarak; grafik romanların her okuma ediminde kurmaca ile gerçeklik arasındaki diyalektik ilişkiyi görünür kılan, özne tarafından inşa edilen, kişisel, katmanlı ve devingen mekan anlatıları üreten alternatif bir temsil paradigması olarak değerlendirilmesini sağlar.

Bu noktada, tespit edilen temsil stratejileri ve bu stratejiler üzerine karşılaştırmalı olarak yapılan çapraz okumalar doğrultusunda, mimarlıkta alternatif temsil yaklaşımlarını araştıran isimlerin üretimlerinde benzer stratejilerin yer alıp almadığına ilişkin bir yeniden okuma gerçekleştirilmiştir. Bu bağlamda, yerleşik mimari temsil yaklaşımlarını sorgulayan üç isim, Bernard Tschumi, Zaha Hadid ve Lebbeus Woods tez kapsamında yeniden ele alınmıştır. Temsil stratejilerinin izleri, Tschumi'nin *The Manhattan Transcripts* (1981), Hadid'in *The World (89 Degrees)* (1983) ve Woods'un *Berlin Free Zone* (1990) projelerinde aranmıştır (Şekil 6.2). Yapılan yeniden okumalar sonucunda, üç ismin de kurmaca ile gerçeklik arakesitinde mekan anlatılarını inşa ederken benimsedikleri deneysel yaklaşımların, tez kapsamında grafik romanlar üzerinden tanımlanan temsil stratejileriyle anlamlı bir paralellik taşıdığı ve bu stratejiler doğrultusunda çözümlenebileceği ortaya konmuş; yeniden bağlamsallaştırma, ölçek bozumu, çizim ve üslup kodlarının dönüştürülmesi, sayfanın



Şekil 6.2 : Okuma çerçevesi üzerinden mimari üretimleri yeniden okumak (Akifoğlu,2025).

mimarisini deforme etme stratejilerinin izlerine rastlanmıştır. Grafik romanlarda olduğu gibi söz konusu stratejiler aracılığıyla deneyimleyen öznenin, ele alınan mimari temsil üretimlerinde de sunulan dinamik ve çok katmanlı mekan anlatılarını etkin biçimde anlamlandıran ve yorumlayan bir aktör olarak sürece aktif katılım gösterdiği tespit edilmiştir.

Bu bağlamda tez, mimarlık bilgisine; mimari temsildeki mevcut sınırlılıkları aşmak, kurmaca ve gerçeklik arasındaki diyalektiği özne merkezli bir zeminde yeniden düşünmek ve bu ilişkiselliği çoğulcu, dinamik mekan anlatıları aracılığıyla görünür kılmak adına grafik romanları ve romanların sunduğu temsil stratejilerini alternatif bir araç olarak önererek özgün bir katkı sunmaktadır. Çalışma, mimarlık disiplininin temsile ilişkin yerleşik yaklaşımlarını grafik romanlar üzerinden eleştirel bir perspektifle yeniden düşünmeye açmakta; aynı zamanda mimarların düşünme, üretme ve temsil etme biçimlerini yeniden yapılandırabilecek zaman-mekansal düzlemde, deneyim odaklı ve çoğulcu araçlara duyulan ihtiyacı vurgulamaktadır.

Tezin ortaya koyduğu çerçeve, mimari temsilde gerçeklik, kurmaca, anlatı, temsil ve özne kavramları ekseninde yürütülecek kuramsal ve uygulamalı araştırmalar için güçlü bir zemin sunmaktadır. Bu doğrultuda tez, grafik romanların sunduğu temsil stratejileri ve anlatı yapılarının, mimari temsil üretimlerinin sunduğu anlatı yapılarını hem çeşitlendirme hem de derinleştirme potansiyeline sahip olduğunu ileri sürmektedir. Bu potansiyel, gelecekte gerçekleştirilecek çalışmalar açısından önemli açılımlar barındırmaktadır.

Tez çalışmasında grafik roman seçkisi üzerinden bir örneklem tercih edilmiş olsa da, geliştirilen çerçevenin alternatif temsil üretimleri üzerinden yeniden değerlendirilmesi; kurmaca ile gerçeklik arasındaki geçirgen sınırlar içinde, zaman-mekansal bir düzlemde ve özne merkezli bir yaklaşımla mekan anlatılarının farklı temsil paradigmaları aracılığıyla nasıl yeniden inşa edilebileceğine dair içgörüler üretme potansiyeli taşımaktadır. Bu doğrultuda, alternatif temsil üretimlerinin bu ilişkiselliği mekan anlatıları üzerinden hangi stratejilerle biçimlendirdiğinin araştırılması, mimari temsil alanında indirgemeci olmayan, çoğulcu, deneyim temelli ve eleştirel yaklaşımların geliştirilmesine katkı sunabilir. Bu üretimlere özgü temsil stratejilerinin dökümü yapılarak, mekan bilgisi çoğaltılır; mekana dair deneyim odaklı ve zaman-mekansal bir düzlemde kişisel anlam üretimini sağlayan yeni bakma

biçimleri üretilebilir. Bu sayede mimari temsil, kurmaca ile gerçeklik arasındaki diyalektik ilişkiyi görünür kılarak, bu ilişkiselliği “deneyimleyen öznenin” katılımıyla çoğullaştıran; “deneyimlenen mekanı” ise durağanlıktan kurtarıp, zaman-mekansal bir düzlemde açık uçlu, yeniden inşa edilebilir ve çok katmanlı bir anlatı alanı olarak var eden dinamik bir arayüze dönüşür.



KAYNAKLAR

- Antmen, A.** (2008). *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*. (G. Pular, Çev.). Sel Yayıncılık.
- As, I., & Schodek, D.** (2008). *Dynamic Digital Representations in Architecture: Visions in Motion*. Taylor & Francis.
- Asiliskender, B.** (2002). Peki “Gerçek” Nedir? *Tol Mimarlık Kültürü Dergisi*, (1), 36-39.
- Becker, J.** (2014). Drawn In: The Rendered Visions of Lebbeus Woods. J. Becker & J. D. Fletcher (Ed.), *Lebbeus Woods: Architect, Drawing Papers 114* (ss. 10-15). The Drawing Center.
- Berger, J.** (2013). *Görme Biçimleri*. (Y. Salaman, Çev.). Metis Yayınları.
- Bozdoğan, S., & Benek, S.** (2021). Modern Coğrafi Düşünce Mekan ve Yer Kavramlarının Teorik Temelleri Üzerine bir Değerlendirme. *Coğrafya Dergisi*, 43, 177-195.
- Burnett, R.** (2007). *İmgeler Nasıl Düşünür?*. (G. Pular, Çev.). Metis Yayıncılık.
- Büyük Larousse Sözlük ve Ansiklopedisi.** (1986). Gelişim Yayınları.
- Cevizci, A.** (2000). *Felsefe Terimleri Sözlüğü*. Paradigma Yayınları.
- Chute, H.** (2017). *Why comics?: From underground to everywhere*. Harper.
- Chute, H.L., & DeKoven, M.** (2006). Introduction: Graphic Narrative. *MFS Modern Fiction Studies* 52(4), 767-782.
- Conte, S., & Marchetti, V.** (2021). Drawing Creator of Worlds. Criticism and Representation of the City in Comics. *disegno* (9), 205-216.
- Deleuze, G.** (2015). *Anlamın Mantığı*. (H. Yücefer, Çev.) Norgunk Yayıncılık.
- Derrida, J.** (2010). *Edebiyat Edimleri*. (M. Erkan & A. Utku, Çev.). Otonom Yayıncılık.
- Dolezel, L.** (1998). Possible Worlds of Fiction and History. *New Literary History*, 29(4), 785-809.
- Eagleton, T.** (2012). *Edebiyat Olayı*. (B. Yüce, Çev.). Sel Yayıncılık.
- Eco, U.** (1979). *The Role of the Reader*. Indiana University Press.
https://monoskop.org/images/1/1b/Eco_Umberto_The_Role_of_the_Reader_1979.pdf
- Eco, U.** (1985). *Lector in Fabula*. Grasset & Fasquelle. (Orijinal eser 1979 yılında yayımlanmıştır). Erişim adresi:
<https://litterature924853235.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/06/ebook-umberto-eco-lector-in-fabula.pdf>

- Eco, U.** (1995). *Anlatı ormanlarında altı gezinti* (B. Yıldırım, Çev.). Yapı Kredi Yayınları. (Orijinal eser 1994 yılında yayımlanmıştır.)
- Eco, U.** (1997). *Yorum ve Aşırı Yorum*. (K. Atakay, Çev., 2. bs.). Can Yayınları.
- Eisner, W.** (1996). *Narrative and Graphic Storytelling*. Poorhouse Press.
- Eker, A.** (2022). Bir Kopuş: Yer Algısından Mekan Algısına Modernite Eşiği ve Modern Mekansallığın Metafizik Karakteri. *ViraVerita E-Dergi* (16), 189-211.
- Ercan, O.** (2016). *Değişen gerçeklik bağlamında günümüz sanatında nesne ve mekan sorgulamaları*. (Yüksek Lisans tezi). Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.
- Erman, O., & Yılmaz, N.** (2017). Mimari Tasarımda Konsept ve Bağlam İlişkisi Üzerine. *Uluslararası Hakemli Tasarım ve Mimarlık Dergisi*, (10), 96-115.
- Fischer, E.** (2012). *Sanatın Gerekliliği*. (C. Çapan, Çev.). Sözcükler Yayıncılık.
- Frascari, M.** (2007). Giriş: Modeller ve Çizimler – Mimarlığın Görünmeyen Doğası. M. Frascari, J. Hale ve B. Starkey (Ed.), *Modelden çizime: Mimarlıkta imgelem ve temsil içinde* (s. 1–7). Routledge.
- Gleeson, B.** (1996). A Geography for Disabled People. *Transactions of The British Geographers* (23), 387-396.
- Goffi, F.** (2007). Architecture's Twinned Body. M. Frascari, J. Hale ve B. Starkey (Ed.), *Modelden çizime: Mimarlıkta imgelem ve temsil içinde* (s. 88–98). Routledge.
- Gravett, P.** (2005a). *Graphic Novels: Stories to Change Your Life*. Aurum Press.
- Gravett, P.** (2005b). *Graphic Novels: Everything You Need to Know*. Harper Design.
- Güneş, S.** (2023). Tasarımda Gerçeklik ve Hakikat Kavramları. *Sanat & Tasarım Dergisi*, 13(1), 51-63.
- Hadid, Z., & Betsky, A.** (1998). *Zaha Hadid: the complete buildings and projects*. Thames and Hudson.
- Hançerlioğlu, O.** (2016). *Felsefe Sözlüğü*. Remzi Kitabevi Yayınları.
- Hays, M. & Damiani, G.** (2003). *Bernard Tschumi*. Thames & Hudson.
- İnce, Ö.** (2001). *Şiir ve Gerçeklik*. İş Bankası Yayıncılık.
- Derrida, J.** (1978). *Writing and Difference*. (A. Bass, Çev.). The University of Chicago Press.
- Kashani, N.A.** (2022). Extremes of 'narrative by proxy': 'Memory' in Umberto Eco's The Mysterious Flame of Queen Loana and The Prague Cemetery and 'Oblivion' in Jhumpa Lahiri's In Other Words and Whereabouts. *Forum Italicum*, 56(3), 356-369.
- Kepekçioğlu, M. B., & Uz, F.** (2018). Dramatik Olmayan Mimarlık: Rem Koolhaas'ın Dramatik Anlatı Geleneğine Yönelik Eleştirileri Üzerinden Bir Okuma. *Egemia* (3), 4–30.
- Lefebvre, H.** (1991). *The Production of Space*. Blackwell.

- Lus-Arana, L.-M., & Parnell, S.** (2022). Civilia: Utopia in the age of photomechanical reproduction. Architectural (photo)copy as (re)invention. *Ra Revista de Arquitectura*, 154-171.
- McCloud, S.** (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. Harper Perennial.
- Mendelsund, P.** (2015). *Okurken Ne Görürüz? Resimli Bir Fenomenoloji*. Metis Yayınları.
- Milani, S., & Schoonderbeek, M.** (2010). Drawing Theory: An Introduction. *Footprint Delft School of Design Journal* 4(2), 1–8.
- Mitchell, W. J.** (2001). Roll Over Euclid: How Frank Gehry Designs and Builds. M. Dailey, E. Franzen, J. K. White, C. A. Schafer ve E. Weisberger (Ed.), *Frank Gehry içinde* (s. 352-363). Guggenheim Museum Publications.
- Museum of Estonian Architecture.** (2020, October 21). *The Obscure Cities: Imaginary architectures between utopia and dystopia. A lecture by Benoît Peeters* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=beTdrNkaptg>
- Nane, P.** (2021). Deneyim ve Anlatı Odağında Mekana Yeniden Bakmak: Perec ve Butor'un Yazınında Mekanın Temsil Biçimleri. *Tasarım Kuram*, 17(33), 163-175.
- Oxford University Press.** (t.y.). *Oxford English Dictionary* (3.ed.). Erişim 16 Mayıs 2025, <https://www.oed.com/>
- Pallasma, J.** (2021). *Tenin Gözleri: Mimarlık ve Duyular*. (A.U.Kılıç, Çev.). YEM Yayınları. (Orijinal eser 1996 yılında yayımlanmıştır.)
- Penz, F., Radick, G., & Howell, R. (Eds.).** (2004). *Space in Science, Art and Society*. Cambridge University Press.
- Perez-Gomez, A., & Pelletier, L.** (2000). *Architectural Representation and the Perspective Hinge*. MIT Press.
- Portzamparc, C., & Sollers, P.** (2014). *Bir Mimar ve Bir Yazar Tartışıyor: Görmek ve Yazmak*. (C.İleri, Çev.) Yapı Kredi Yayınları.
- Psarra, S.** (2009). *Architecture and Narrative: The Formation of Space and Cultural Meaning*. Routledge.
- Ramachandran Ram, R.** (2021). Architecture, fiction and thought experiments. In *EAEA15: Envisioning Architectural Narratives. Proceedings of the 15th Biennial International Conference of the European Architectural Envisioning Association* (s. 235–245). University of Huddersfield, Department of Architecture and 3D Design, School of Art, Design and Architecture.
- Ranciere, J.** (2015). *Özgürleşen Seyirci*. (B. Şaman, Çev.) Metis Yayıncılık.
- Reid, L.** (2010). Imagination and representation in graphic novels. *The Journal of the Assembly for Expanded Perspectives on Learning*, 16(1), 1-13.
- Ricoeur, P.** (1984). *Time and Narrative, Vol. 1*. University of Chicago Press.
- Ricoeur, P.** (1991). The function of fiction in shaping reality. Mario J Valdes (Ed.), *A Ricoeur Reader: Reflection and Imagination içinde* (s.117-136). University of Toronto Press.

- Roth, L. M.** (2006). *Mimarlığın Öyküsü*. (E. Akça, Çev.) Kabalcı Yayınevi.
- Schuiten, F., & Peeters, B.** (2008). *Brüksel (Les Cités obscures, Vol. 7)*. Casterman.
- Schuiten, F., & Peeters, B.** (2007). *Les murailles de Samaris (Les Cités obscures, Vol. 1)*. Casterman.
- Sezen, B., Sağlam, D., Hiz, G., & Sevinç, T.** (2002). Narrative Processes in Architectural Design. *UOU Scientific Journal* (3), 26–37.
- Sözen, M., & Tanyeli, U.** (2011). *Sanat Kavramları ve Terimleri Sözlüğü*. Remzi Kitabevi.
- Spanki, R.** (2019). *İç Mimarlıkta: İç Mekan Çizimi ve Sunumu*. Literatür Yayınları.
- Sütcü, Ö. Y.** (2020). Edebiyat, kurmaca ve gerçeklik. *Beytulhikme: An International Journal of Philosophy*, 10(3), 871–889.
- Tschumi, B.** (1994). *The Manhattan Transcripts*. Academy Editions.
- Tschumi, B.** (1996). *Architecture and Disjunction*. The MIT Press.
- Tschumi, B., & de Michelis, M.** (2003). Intertextuality: Interview with Marco de Michelis. G. Damiani (Ed.), *Bernard Tschumi* (s. 19–26). Thames & Hudson.
- Tschumi, B.** (2004). *Event-Cities 3: Concept vs. Context vs. Content*. The MIT Press.
- Tschumi Architects. (t.y.).** *The Manhattan Transcripts*. Erişim 2 Mayıs 2025 tarihinde <https://www.tschumi.com/projects/18/> adresinden alınmıştır.
- Türk Dil Kurumu. (t.y.).** *Türkçe Sözlük*. Erişim 16 Mayıs 2025, <https://sozluk.gov.tr/>
- Yıldız, E., & Akbulut, M.T.** (2023). Mimari Temsil Sitemlerine Zaman-Mekân'ın Eklenmesi ile Oluşan Mekânsal Deneyimin Sinema Aracılığı ile İncelenmesi. *Jass Studies-The Journal of Academic Social Science Studies*, 16(98), 525-556.
- Walton, K. L.** (1990). *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*. Harvard University Press.
- Whitmire, D.** (2012). *Architecture as theatre; creating a vital architectural narrative*. (Yüksek Lisans tezi). Cincinnati Üniversitesi, Tasarım, Sanat, Mimarlık ve Planlama Enstitüsü, Ohio. http://rave.ohiolink.edu/etdc/view?acc_num=ucin1337950009.
- Woods, L.** (1996). The Question of Space. S. Aronowitz (Ed.), *Technoscience and cyberculture* (s. 279–292). Routledge.
- Woods, L.** (2009). *The Question of Space*. Lebbeus Woods Blog. Erişim tarihi: 19 Mayıs 2025, <https://lebbeuswoods.wordpress.com/2009/11/19/the-question-of-space/>
- Wölflin, H.** (1990). *Sanat Tarihinin Temel Kavramları* (H. Örs, Çev.). Remzi Kitabevi.
- Url-1**<<https://www.studiomercado.com/post/manhattan-transkriptleri-bernard-tschumi>>, erişim tarihi 24.05.2025.
- Url-2**<<https://www.zaha-hadid.com/design/the-world-89-degrees/>>, erişim tarihi 24.05.2025.

- Url-3**<<https://www.nytimes.com/2008/08/25/arts/design/25wood.html>>, erişim tarihi 24.05.2025.
- Url-4**<<https://www.toonsmag.com/surreal-worlds-of-winsor-mccays-little-nemo/>>, erişim tarihi 24.05.2025.
- Url-5**<<https://mascontext.com/issues/narrative/comics-and-architecture-comics-in-architecture-a-not-so-short-recount-of-the-interactions-between-architecture-and-graphic-narrative>>, erişim tarihi 24.05.2025.
- Url-6**<<http://wervical.com/daily-2/winsor-mccay/>>, erişim tarihi 24.05.2025.
- Url-7**<<https://www.vaultofculture.com/vault/slumberland/tottenanimated>>, erişim tarihi 24.05.2025.
- Url-8**<<https://mouse.org/news/chris-wares-building-stories>>, erişim tarihi 24.05.2025.
- Url-9**<<https://therumpus.net/2013/09/27/the-new-york-comics-picture-story-symposium-david-prudhomme/>>, erişim tarihi 24.05.2025.
- Url-10**<<https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/designing-lives-and-building-stories-chris-wares-comic-book-epic-81172688/>>, erişim tarihi 24.05.2025.
- Url-11**<<https://www.altevren.net/building-stories/>>, erişim tarihi 24.05.2025.
- Url-12**<<https://madoken.jp/en/article/8002/>>, erişim tarihi 24.05.2025.
- Url-13**<<https://www.richard-mcguire.com/new-page-4>>, erişim tarihi 24.05.2025.
- Url-14**<<https://archive.org/details/LittleNemo1905-1914ByWinsorMccay/page/n67/mode/2up>>, erişim tarihi 24.05.2025.
- Url-15**<<https://theguardian.com/artanddesign/2003/feb/03/architecture.artsfeatures>>, erişim tarihi 30.06.2025.



ÖZGEÇMİŞ

Ad-Soyad : Çiğdem Akifoğlu

ÖĞRENİM DURUMU:

- **Lisans** : 2022, Yeditepe Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü

YÜKSEK LİSANS TEZİNDEN TÜRETİLEN YAYINLAR:

- **Akifoğlu, Ç., & Dursun Çebi, P.** (2024). Bodily experiences on paper space: Imaginary narratives. M. Bovati, A. Moro & D. Villa (Ed.), *In-presence / The body and the space: The role of corporeity in the era of virtualization* (ss. 75–77). Pvblica. ISBN 978-88-99586-40-9.
- **Akifoğlu, Ç., & Dursun Çebi, P.** (2025). Fiction And Reality In Architectural Representation: Spatial Readings In Graphic Novels. 4th International Graduate Research Symposium: IGRS'25. May 12-14, 2025 İstanbul, Türkiye.