

## ÇİZGİ ROMAN BİÇİMİNDE MİMARİ TEMSİLLER: ARCHIGRAM



### ARCHITECTURAL REPRESENTATIONS IN THE FORM OF COMIC: ARCHIGRAM

Tuğçe DEMİRHAN KIRIŞ\*

Nuray ÖZASLAN\*\*

#### Öz

Mimari tasarım, mekana dair felsefi, coğrafi, kültürel, toplumsal ve teknik boyutları olan yaratıcı bir faaliyet olarak düşünsel bir süreçtir. Mimari fikrin çok bileşenli doğası onun temsilinde de farklı teknik ve yöntemlerin kullanılmasını gerektirmiştir. Mimarlık, mekan tasarımını ifade eden çeşitli temsil biçimlerini tarih boyunca geliştirmiştir. Modernleşme süreci ile birlikte mimarlık kuram, tasarım ve uygulama alanında görülen değişim mimari düşüncenin temsilini de etkilemiştir. Ancak, İkinci Dünya Savaşı'nın yıkıcı etkileri genç mimar ve sanatçıları etkilemiş ve modernizme olan eleştiriler artmıştır. Yeni Dünya'nın sanat ve mimarlık anlayışı, 1960'lardan itibaren yeni sanatsal tür ve ifade biçimlerinin gelişmesine yol açmıştır. Pop Art ile sanatın konusu haline gelen ancak 1960'lı yıllarda hala sanatsal bir tür olarak kabul edilmeyen çizgi roman türü de dönemin geç kuşağı arasında hızla popülerleşerek hızlı ve etkili bir kitle iletişim aracına dönüşmüştür. Dönemin genç mimarlar kuşağının temsilcilerinden olan Archigram grubu da geleceğe dair kent ve mimarlık düşüncelerini çizgi roman tekniğini kullanarak ifade etmişlerdir. Çizgi romanın Archigram tarafından mimari bir temsil biçimi olarak seçilmesi, temsillerinin kısa sürede popüler hale gelmesi, mimarlık yayınlarından ayrılarak özgünleşmesi mimarlık tartışmalarını etkilemiştir. Bu çalışma, Archigram tarafından oluşturulan temsillerin ortaya çıktığı dönemde fikirlerinin popüleritesi ve günümüzde bu popülerliği korumasının altında yatan etmenin alışılmışın dışında bir temsil biçimi geliştirmiş olmaları fikrinden hareketle şekillendirilmiştir. Bu amaçla çizgi romanın sanatsal bir temsil olarak kabul süreci ve mimari temsil ile kurduğu ilişki Archigram temsilleri üzerinden incelenecektir. Bu inceleme, düşünsel bir ürün olan tasarım fikrinin karşı tarafa etkili bir biçimde aktarılmasında çağın ruhunun önemli bir parametre olduğunu, aynı zamanda temsil araç ve yöntemlerinin teknik bir ifade biçiminin ötesinde kültürel ürünler olduğunu göstermeyi de amaçlamaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Archigram, mimari temsil, çizgi roman, popüler kültür, modern sanat

\* Doktora Öğrencisi, Eskişehir Teknik Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü; Mimarlık ABD.

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-4479-8320> ♦ E-mail: [t.demirhann@gmail.com](mailto:t.demirhann@gmail.com)

\*\* Prof. Dr., Eskişehir Teknik Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Mimarlık Bölümü.

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-4458-8059> ♦ E-mail: [nozaslan@eskisehir.edu.tr](mailto:nozaslan@eskisehir.edu.tr)

### **Abstract**

The discipline of architecture has two separate areas of activity. The areas of construction and representation. When it comes to architecture, physical structures come to mind first. In this case, architectural representation is also perceived as a passive tool of the construction process. However, with the development of architectural representation tools and methods, the discipline of architecture has a cultural tool. Architectural representation has become an important area where space design is shaped. As a result of this situation, only projects that remained on paper came to the fore.

With the criticism of modernist discourses since the 1960s, both art and architecture entered a very colorful and vocal period. Modern art has adopted a critical stance and rejected the assumptions of traditional art. As a result, the subject and tools of art have transformed. Modern architecture, on the other hand, has not been able to experience this liberation process because it has the responsibility of serving people. In the modern era, architectural representations used methods based on mathematical foundations. However, by rejecting the responsibility of physical productions, new architectures that live only in the field of representation have come to the fore. The Archigram group, which isolated itself from the construction process and produced only in the field of representation, became one of the most popular examples of the 1960s.

In the 1960s, the comic book genre was not accepted as an artistic genre due to the reasons such as appealing to children, being a tool of popular culture, being easily understood and consumed quickly. One of the important reasons why comics is not accepted as an artistic genre is that it uses a hybrid type of representation. However, with the use of comic book images by the Pop Art movement that emerged in the 1960s, comic book images were exhibited in art galleries. As a result of this situation, the process of being accepted as an artistic genre has begun. Archigram produced architectural comics in those years when these discussions on the comic book genre continued. Archigram has succeeded in spreading its ideas around the world by using the advantages of comics. These advantages of comics: It can be listed as easy to understand, fast to produce, fast to consume and entertaining. For this reason, they have achieved their goals by using comic book techniques that have no relation with architectural representation. This article is based on the idea that the representations created by Archigram became popular in the 1960s because they used comics. The Archigram group and the Archigram projects are still popular today. For this purpose, the process of accepting the comic as an artistic representation and its relationship with architectural representation will be examined through Archigram representations. This study aims to show that the spirit of the age is an important parameter in effectively conveying the idea of design, which is an intellectual product, to the other party, and that the means and methods of representation are cultural products beyond a technical expression. The change created by the Archigram example on paper is an important indicator for the discipline of architecture, which has used its own tools and methods throughout history.

**Keywords:** *Archigram, architectural representation, comics, pop culture, modern art*

## Giriş

Günümüzde çizgi roman bir sanatsal tür olarak kabul edilse de sanat tarihine baktığımızda bu kabulün sancılı bir süreci içerdiğini görürüz. Uzun yıllar çizgi roman kolay anlaşılır yapısı, genç kitleye hitap etmesi, ele aldığı konuların basitliği...gibi sebeplerle kitleleri eğlendiren ve hatta olumsuz etkileyen bir popüler kültür aracı olarak sınıflandırılmış, sanatsal alandan dışlanmış. İçerik ile ilgili sıkıntılarının yanında çizgi romanın temsil biçiminin melez bir biçim olması da bu kabulü zorlaştırmıştır. Edebiyat ve resim arasındaki dikotomi, çizgi romanı kategorisi mümkün gözükmeyen bir tür olarak muğlak bir çerçeveye hapsedmiştir. Ancak 1950'li yıllar ile 2000'li yıllar arasında geçen sürede postmodern kültürün geçerlilik kazanması ve güzel sanatlarda pop estetiğinin gelişimi ile çizgi roman sanatsal yaratıma uygun bir alan olarak kabul görmüştür.<sup>1</sup>

Mimarlık disiplini akla ilk olarak mekan, bina, kent gibi fiziksel çevreyle bağlantılı kavramları getirmektedir. Ancak mimarlık, temsil ve inşa olarak iki ayrı alana sahip ve bu iki alanın birbirleriyle olan ilişkisinin yine tarihsel ve toplumsal dinamiklerle dönüşümünün bir sonucu olarak ele alınması gereken bir disiplindir. Rönesans'a kadar etkinlik alanı şantiye olan ve tasarladığı yapının inşa sürecini fiilen yürüten mimar, lineer perspektifin keşfi ile tasarımını bir iletişim aracı olarak iki boyutlu temsil etme becerisini geliştirerek şantiye alanından atölyeye geçmiştir. Tasarımcının inşa edilecek mekan ya da yapıya dair düşüncesini ortak bir iletişim biçimi olarak aktaran mimari temsil, modern dönemde de kendi özgül temsil biçimlerini oluşturmuştur. Rönesans'ta perspektif ile temelleri atılan matematiksel ifadeler modern dönemde kullanılan tasarı geometri ile bireyin gözünden bağımsız, bire bir doğru ölçülerle varolabilen mekansal ifadelere dönüşmüştür.<sup>2</sup> Modern mimarlığın temsil ve uygulamada mimarlığı rasyonelleştirme idealinin temeli, Fransız filozof, matematikçi ve yazar Descartes'ın keşfettiği Analitik Geometri'ye dayanmaktadır. Descartes kartezyen koordinat sistemi ve analitik geometriyi icat ederek, cebirsel bir ifadenin (fonksiyon), geometrik bir görselliğe ulaşabileceğini kanıtlamıştır. Descartes'ın sistemi, mimarlıkta somut ürünün başarısının matematiksel ilişkilerden kaynaklandığı görüşlerinin öne sürüldüğü erken modern çağın kuramsal ihtiyacını karşılamıştır. Bu durum inşa alanında süregelen biçim-işlev tartışmalarının temsil alanındaki karşılığı olmuştur.<sup>3</sup> Mimarlık, temsil biçimlerinin gelişmesi sayesinde düşünülebilen tasarımın ifade edilebildiği yeni bir boyut kazanmıştır. Mekan, yapı ya da çevrenin inşa edilebilmesi için çeşitli parametrelere bağlı olarak zihnin ürettiği tasarımın temsili, fikrin görünümü olarak yeni bir mimari ürüne dönüşebilmiştir. Mimari temsil, fiziksel mimarlık üretimlerinin pasif bir aracı olmaktan çıkmış, mimari tasarımın düşünsel sürecinin şekillendirildiği özerk bir alan haline gelmiştir. Bu sayede mimarlar temsili retorik amaçla da kullanmaya başlamışlardır.<sup>4</sup>

1 Beathy, 2017, 23.

2 Güler, 2004, 108.

3 Tanyeli, 2017, 313.

4 Güler & Yücel, 2005, 85.

Günümüzde popülerliğini koruyan Archigram grubu mimari temsili, fiziksel yaşam çevresinin geleceğine dair öngörülerini ifade ettikleri retorik bir araç olarak kullanmayı başarmış örneklerden biridir. Sanatsal bir tür olarak kabul dahi edilmeyen çizgi roman türü ile mimari temsil ilişkisini kurmak ilk etapta mümkün gözükmemektedir. Ancak 1960'lı yılların popüler kültürü ile örtüşen üretimleriyle mimarlık dünyasında kısa sürede tanınır hale gelen Archigram grubu, temsillerinde çizgi roman sanatından yararlanmış ve bir sayısını da tamamen çizgi roman biçiminde yayınlamıştır. Archigram'ın temsillerinde çizgi roman türüne ait teknikler, mesajlarının hızlı iletilmesi ve yine dönemin ruhuna uygun olarak hızlı tüketilmesi amacına uygun olarak kullanılmıştır.<sup>5</sup>

Moderniteye yönelik eleştirilerin arttığı 1960'lı yıllar hem mimarlık hem de sanat alanında eleştirilerin arttığı çok sesli ve renkli bir dönemdir. Bir yandan savaş karşıtı gösterilerinin olduğu, özgürlük çağrılarının yapıldığı, kültürel kimlik ve aidiyetin önemini tartışıldığı, sosyal, ekonomik ve siyasi değişimlerin gerçekleştiği bir ortam yaratılmıştır. Gündelik hayatı dönüştüren teknolojik gelişmeler sanat, mimarlık ve kültür alanında yer alan heyecanlı toplulukların interdisipliner alanda gerçekleştirdikleri yeni keşiflerinin önü açılmıştır.<sup>6</sup> 1950'li yıllarda Brütalizm akımının savaş sonrası mimarlık eğilimleri arasında popüler hale gelmesine katkı sağlayan İngiliz mimarlar Peter ve Alison Smithson'ın da aralarında bulunduğu bir grup mimar, sanatçı, ressam ve yazar Londra'da bulunan Çağdaş Sanatlar Enstitüsü'nde bir araya gelerek *Independent Group*'u (*IG-Bağımsız Grup*) kurmuşlardır. IG yaptığı sergiler ile dönemin sanat ve mimarlık çevrelerinde pek çok tartışmayı şekillendirmiştir. 1956'da Smithsonlar'ın, Daily-Mail gazetesinin İdeal Ev (*Ideal Home Exhibition*) sergisi için tasarladıkları *Geleceğin Evi* (*The House Of The Future*) projesi 1960'lı yılların popüler sanatsal eğilimlerinden olan Pop Art'ın mimarlık alanına yansımaları olarak değerlendirilmiştir.<sup>7</sup> Plastik malzemenin alışılmadık biçimler ile mimari bir formun yaratımında kullanıldığı Geleceğin Evi projesinin izleri, Smithson'ların öğrencisi olan Archigram üyesi Peter Cook'un ileriki yıllarda geliştirdiği bir çok projede görülmüştür.<sup>8</sup> Bunun dışında 1966'da Floransa'da kurulan Superstudio söylemleriyle kente ve dönemin yaşam biçimine dair eleştirilerini metin, fotoğraf, kolaj, fotomontaj gibi farklı temsil araçlarını kullanarak ifade ederek New York Modern Sanatlar Müzesi'nde (MoMA) 1972 yılında açılan *Italy: The Domestic Landscape* sergisiyle uluslararası üne kavuşmuştur.<sup>9</sup> Archigram da temsil alanına yeni yöntem ve araçların dahil olduğu, interdisipliner alanda bir çok grubun sanatsal ve mimari tartışmaları şekillendirdiği bu ortamda kurulmuştur.

Archigram grubu, geleceğin kenti ve yaşam biçimine dair fikirlerini, dönemin popüler kültürünün etkisi altında çizgi roman tekniği ile ifade edip, teknolojiye ve makine

5 Hejduk, 2006, 232.

6 Özkuş B. Y., 2006, 1.

7 Polatkan, 2006, 57-58.

8 Polatkan, 2006, 60.

9 MoMA, 1972.

çağına olan inançlarını görselleştirmişlerdir. 1960'lı yıllarda etkisini kaybetmeye başlayan modern söylemleri eleştirirken geleceğin dünyasını eğlenceli ve çarpıcı bir tekno-dünya olarak kurgulamışlardır.<sup>10</sup> Hem temsil hem de inşa alanında dar, bürokratik sınırlara hapsolmuş modern mimariye 1960'lı yılların radikal siyasi ruh haliyle paralel yeni bir soluk getirme arayışları mimarlık öğrencileri tarafından da grubun kabul görmesine zemin hazırlamıştır.<sup>11</sup> Öyle ki temsilleri fikirlerinin de önüne geçmiş ve çok sayıda sergide yer almalarını sağlamıştır. Son olarak Herzog & de Meuron tarafından Hong Kong'ta yapılan The M+ Müzesi Archigram grubunun tüm arşivinin satın alınarak sergilenmiştir. Bu durum Archigram'a olan ilginin zamansız ve sürekli olduğunun göstergesi olarak kabul edilebilir.<sup>12</sup>

Bu çalışmada çizgi roman sanatının, popüler sanatın geliştiği bir ortamda üretilen Archigram çalışmalarına olan etkisi temsiliyet bağlamında incelenecektir. Çizgi roman ifade biçiminin temsiliyet bağlamında yarattığı özgürlük alanının mimarlık disiplini için önemini Archigram çalışmaları üzerinden değerlendirmek ve sonuçlarını ortaya koymak amaçlanmıştır. Grubun etkinlik gösterdiği, modernitenin eleştirildiği, popüler sanatın etkin olduğu ve çizgi roman türü için oldukça önemli bir kırılma noktasına denk gelen 1960'lı yılların dinamikleri üzerinden tartışılacak olan bu konu ile temsil araçlarının, fikrin yaygın etkisini arttırmadaki etkisi irdelenecek, grubun temsilleri ve çizgi roman arasındaki ilişki ortaya konulacaktır.

Bu makale, Archigram'ın fikirlerini, dönemin etkili, popüler kültürün görsel ifade biçimlerinden biri olan çizgi roman tekniğiyle temsil etmeyi seçmelerinin, fikirlerinin yayılmasında önemli katkılarda bulunduğunu öne sürmektedir. Mimari temsilin, özgün ve teknik dilinin dışında bir teknikle sunulması ile fikrin etkisinin ve anlaşılabilirliğinin popüler sanata paralel bir yansıması olduğu görülmektedir. Modern sanat ile gerilimli bir ilişki kuran, sanat ve temsiliyet merkezli tartışmaların odağında yer alarak sanat dünyasından dışlanan çizgi roman türüne ait temsil biçimlerinin Archigram tarafından, fikirlerini hızlı ve etkili bir şekilde yayma amacına yönelik bir araç olarak kullanması bu bağlamda bir örnek teşkil eder. Bu çalışmada, temsiliyet alanındaki özgürleşmeler sayesinde düşünsel bir eylem olan mimarlığın, kağıt üzerinde gerçekleşen anlatı biçim ve içerikleriyle yaratılan etki Archigram örneği ile değerlendirilecektir.

### **Sanatsal Bir Temsil Olarak Çizgi Roman**

Sanat'ın tarihi boyunca temsiliyet yalnızca sanat eseri üzerinden değil dönemin sosyal, ekonomik ve politik atmosferi ile anlamlandırılabilir. Bu atmosfer; toplumsal dinamik ve dönüşümlere bağlı olarak gerçeklik algısındaki farklılıklar, bu farklılıklara göre temsilin inşa edilişi ve temsilin estetik yapısı gibi durumlar ile şekillenmiştir.<sup>13</sup>

10 Huxtable, 1998.

11 Sadler, 2011, 2.

12 Walsh, 2019.

13 Alp, 2013, 41.

Endüstri Devrimi ile birlikte yaşanan değişimler sanat ve temsil biçimlerini de etkilemiş ve güzel sanatlarda değişikliklere yol açarken yeni sanat dallarının da ortaya çıkmasına neden olmuştur. Yeni ifade biçimlerinin ortaya çıkmasında teknolojik gelişmeler önemli bir rol oynamıştır. Walter Benjamin'e göre fotoğraf makinesinin icadı ile insan eli resmin yeniden üretimi sürecinde altına girmek durumunda kaldığı sorumluluklarından özgürleşmiş yerini objektife bakan bir göz almıştır.<sup>14</sup> Sanat eserlerinin teknik olarak yeniden üretilbildiği bir çağda fotoğraf sanatı geleneksel estetik sanatın karşısına bir çok güçlük çıkartmıştır.<sup>15</sup>

1800'lü yıllarda fotoğraf makinesinin icadıyla birlikte güzel sanatlarda varolan gerçekliğin temsil edilme gerekliliği sorgulanmaya başlanmış ve bu durum sanatçıları yeni arayışlara itmiştir. Bu dönüşüm, sanatın özüne dair soruların yeniden sorulmasına ve devamında sanatın düşünsel bir eylem olarak yeniden kurgulanmasına ön ayak olmuştur. Fotoğraf makinesinin bulunuşuyla, gerçekçi temsil anlayışının aşılması modern sanatçıyı bir taraftan rahatlatırken, diğer taraftan gerçekliğin nasıl temsil edileceği gerilimini yaratmıştır. Bu gerilim, modern sanatçının gerçekliğe hem içsel hem de dışsal olarak tekrar dönüp bakmasını sağlamıştır. Bu bakış ise yeni alışılmamış estetik biçimleri ortaya çıkartmıştır.<sup>16</sup> Modern sanatın öncüllerinden oldukça farklı bir estetik ve temsil anlayışıyla üretilen resimlerle, İzlenimcilik akımı ile başladığı kabul edilir. İzlenimcilik ile birlikte net çizgiler kaybolmuş, resimler sağlam bir desen temelinden uzaklaşmıştır. Antmen'e göre "...İzlenimcilerin bir izlenimi etkisini yitirmeden tuvale aktarabilmesi için gereken hız, çabuk ve kesik fırça vuruşlarıyla, sonradan gözün birleştireceği renk tuşeleriyle sağlanmış, Akademik resimlerin vernikli ve cansız görüntüsünün çok ötesinde bir canlılık yakalanmıştır. Resim yüzeyine az önce dokunulmuş etkisi uyandıran bu canlılık, akademik resimlerle karşılaştırıldığında elbette ki 'bitmemiş' gibi görünür ve algılanır."<sup>17</sup> İzlenimcilik akımı ile başlayan modern sanat hareketleri özetle temsiliyet merkezli bir krizin üzerine temellenmiştir.

Modern sanatın kendi içerisinde yaşadığı ve büyük bir kopuşa sebep olan bir diğer kırılma noktası ise Birinci Dünya Savaşı sebebiyle gerçekleşmiştir. Sanatçılar savaşın getirdiği yıkımın sorumlusu olarak gördükleri hakim sınıfın estetik anlayışına göre sanat yapmayı reddederek, yeni bir estetik ve temsil anlayışının temellerini atmış ve Tristan Tzara öncülüğünde Dada akımını başlatmışlardır.<sup>18</sup> Dada ile birlikte sanatın tek görevinin retinal olanı yüceltmek olmadığı görüşü hızla yayılarak *anti-estetizm* anlayışı doğmuştur. Dada akımının temsilcilerinden biri olan Marcel Duchamp, estetik ve temsiliyet kavramlarına bambaşka bir bakış açısıyla yaklaşarak 1913'de bir bisiklet tekerleğini ve 1917 yılında bir pisuarı sergilemiş ve sanat dünyasına hazır nesne kavramını

14 Benjamin, 2001, 53.

15 Benjamin, 2001, 61.

16 Alp, 2013, 49.

17 Antmen, 2008, s. 22.

18 Tristan Tzara ve Dada Manifestosu, 2016.

kazandırmıştır.<sup>19</sup> Duchamp'ın sanatı düşünsel bir eylem olarak yeniden kurguladığı bu çalışmalarından sonra ortaya çıkan Sürrealizm, Kavramsal Sanat ve Pop Art gibi yeni sanat akımlarında Dada'nın etkileri görülmüştür.<sup>20</sup> 1960'lı yıllara gelindiğinde artık sanat ve gündelik yaşama dair her aşamada dönüşümün izleri okunurken, kültürel sınırların zorlanması dönemi tanımlayan bir proje haline gelmiştir. Çalışmalarında popüler kültüre ve çizgi romana ait imgeleri kullanan Pop Art sanatçıları modernizmin sınırlarına karşı bir nevi savaş başlatan Duchamp'ın temellerini attığı özgürlük alanından faydalanmıştır. Pop sanat terimi, İngiliz eleştirmen Lawrence Alloway tarafından 1958 yılında Amerikan kitlesel medya popüler kültürünü tanımlamak için kullanılmıştır. Pop sanatçıları 1960'lı yıllara ait gündelik yaşama dair imajları (cola şişesi, çorba kutusu, çizgi roman kareleri... gibi) sanatsal üretimler olarak yeniden yorumlayarak, sanat ve yaşam arasında uçurumun kapanmasını sağlamışlardır.<sup>21</sup>

İkinci Dünya Savaşı sonrası dönemde aynı anda birçok sanatsal yönelim ortaya çıkmış ve üretimler eğer sanat felsefesine ileri yönde bir katkı sunuyorsa herşey sanat olarak kabul edilebilir hale gelmiştir. Kültürel sınırların zorlanması ile hem disiplinlerarası sınırlar aşılmış hem de sanat üretimlerini halk sanatı ve yüksek sanat olarak ayıran sınır ortadan kalkmıştır.<sup>22</sup> Sanatın konusunda, nesnesinde ve en nihayetinde sanatın tanımında yaşanan bu dönüşümler temsiliyet merkezli yeni kabulleri de beraberinde getirmiştir. Çizgi roman türüne ait üretimlerin de sanat olarak kabulü temsil alanında yaşanan bu dönüşümler sayesinde olmuştur. Bugün sanatsal bir tür olarak kabul edilen çizgi romanın dönüşümü, bu türün kültürdeki anlaşılma tarzı ile ilişkilidir. Çizgi romanın kültürdeki anlaşılma tarzı ise hem türün kendi formuna ilişkin entelektüel ve estetik düşüncenin olgunlaşması hem de zaman içinde çizgi romanın tüketici kitlesinin değişimi ile ilgilidir. 20.yy sanatı olarak görülen çizgi romanın özellikle savaş sonrası dönemde kültürel bir form olarak değersiz görülmesine yol açan sebepler ve günümüze kadar geçen sürede sanatsal bir tür olarak kabul edilerek akademiye, galerilere, müzelere girişi yine yüksek kültür ve kitle kültürü arasındaki çatışmalar analiz edilerek anlaşılabilir.<sup>23</sup>

1993 yılında karikatürist Scott McCloud çizgi romanın teorik çerçevesinin oluşturulabilmesi amacıyla kendisi de bir çizgi roman olan Çizgi Roman'ı Anlamak (*Understanding Comics: The Invisible Art*) adlı çalışmasını yayınlamıştır. Bu çalışma, akademik çevreler için çizgi romanın bir ifade biçimi olarak ciddiye alınmamasına hem konu hem de ifade biçimi olarak bir karşı duruştur. McCloud çizgi romanı “İzleyicide estetik bir tepkiye yol açmaya veya bir mesajı iletmeye yarayan, bitişik düzende bir nizama göre ardışık duran görsel veya başka imgeler” olarak tanımlamıştır.<sup>24</sup> Temelde

19 Gompertz, 2015, 19.

20 Antmen, 2008, 196.

21 Danto, 2018, 42-45.

22 Danto, 2018, 46.

23 Beathy, 2017, 22.

24 McCloud, 2018, 9.



resimsel herhangi bir temsilden farkını da “ardışık sanat” benzetmesi üzerinden ortaya koymuştur. Eğer ortada tek bir kare varsa o tek bir resimdir, ancak ardışık iki resim varsa artık o ürün başka bir türe ait anlamına gelmektedir. Bu tarif üzerinden McCloud çizgi romanın tarihinin 20. yüzyıldan çok daha önceye dayandığını ifade etmiştir. Tarih boyunca keşfedilen resimli el yazmalarının, Fransızlara ait 1066 yılında İngiltere’nin istilasını konu eden 70 metrelik duvar halısının (Bayeux Duvar Halısı), ressam, baskıcı ve karikatürist olarak bilinen William Hogarth’ın ardışık resimler ve gravürlerle anlatılan hikayelerinin, hatta mısır hiyerogliflerinin çizgi roman türünün örnekleri olarak ele alınabileceğini savunmuştur. Modern çizgi romanın temellerinin ise 1800’lü yıllarda Rudolphe Töpffer’in ilk defa resim ve sözleri birbirleriyle bağlantılı şekilde kullanmasıyla atıldığını söylemiştir.<sup>25</sup>

McCloud 20.yy’a gelene kadar kabaca “ardışık sanat” örneklerini çizgi roman türünün öncülleri olarak kabul etmiştir. McCloud, çizgi romanın tanımını yaparak başladığı ve türün sanatsal bir ifade tarih içerisinde konumlandırıldığı eserinde aslında eğlenceli ve kolay anlaşılır bir temsiliyet biçimini kullanarak (çizgi romanı kullanarak) türün avantajlarının ve potansiyellerinin okuyucu tarafından da anlaşılmasına zemin hazırlamıştır.

20.yy’ın ikinci yarısına gelindiğinde, yan yana çizilmiş kutucuklar içerisine çizilen karakterlerden, konuşma balonlarından oluşan bant karikatürler gazete ve dergiler için oldukça önemli parçalar. İkinci Dünya Savaşı sonrası dönemde, Amerikan çizgi roman endüstrisinin en büyük şirketlerinden DC Comics’in üretimleri ve 1960’lı yıllarda yayın hayatına başlayan Marvel Comics’in üretimleriyle çizgi roman türündeki üretimler de popüleritesini arttırmıştır. Savaş sonrası dönemde henüz yerini televizyon, video oyunları ve daha sonra internete bırakmadan önce kitle kültürünün en popüler aracı haline gelmiştir. Form olarak çizgi roman türüne oldukça benzeyen bant karikatürler o yıllarda eleştirmenler tarafından çizgi roman türünden itina ile ayrı tutulmuştur. Bant karikatürler mesaj veren ve kamu hizmetine fayda sağlayan bir tür olarak, çizgi romanlar ise özellikle gençleri ahlaki olarak yozlaştıran bir tür olarak sınıflandırılmıştır.<sup>26</sup>

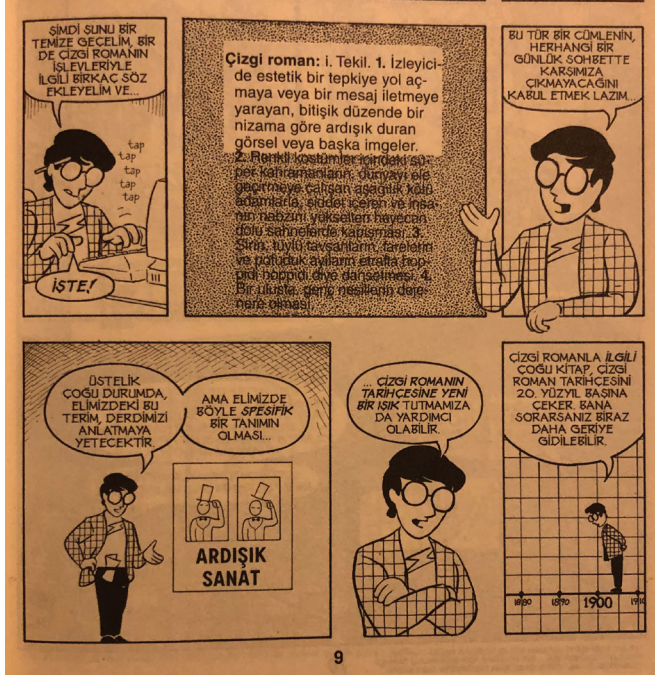
Çizgi roman türünün sanatsal bir tür olarak kabul edilmeyişinin önündeki tek engel özellikle içerik üzerinden kitle kültürü ya da popüler kültür ile kurduğu ilişki değil, kendisine seçtiği temsil biçimi ile de ilgilidir. Fransız eleştirmen Terry Groensteen çizgi romanın kültürel bir form olarak değersiz görülmesinin beş sembolik engeli ana hatlarıyla ortaya koymuştur. Bu engelleri; metin ve imgenin karışımıyla ortaya çıkmış melez bir tür olması, çocuklar ve ergenlik çağındakiler tarafından tüketilmesi, görsel sanatlardan en çok aşağılanan tür olan karikatürle ilişkili olması, 20.yy boyunca görsel sanatların gelişimiyle bütünleşmemiş olması, tür içerisinde üretilen formların sayıca çok olması ve küçük olan formatından dolayı dikkat çekmemesi olarak sıralamıştır.<sup>27</sup>

25 McCloud, 2018, 17.

26 Beathy, 2017, 35.

27 Groensteen, 2006’dan aktaran Beathy, 2017, 27-28.





Görsel 1: Scott McCloud, "Çizgi Romanı Anlamak", 2018.

1950'li yıllarda sanat dünyası ile çizgi roman dünyası ilişki kurmaya başlamıştır. 1960'lı yıllarda Pop Art akımının temsilcilerinden Roy Lichtenstein çizgi romanın, sanat dünyasındaki konumunun belirlenmesinde etkin bir rol oynamıştır. Lichtenstein, Amerikan çizgi romanlarından belli kareleri büyüterek yeniden işlemiş, çizgi romanı kaynak malzemeye indirgemiş ve çizgi romanın ayrı bir form olarak geçerlilik kazanmasını zorlaştırmıştır.<sup>28</sup> Ancak aynı zamanda çizgi romanlara ait paneller Lichtenstein ile birlikte sanat galerilerinde sergilenmeye başlamıştır.

Devam eden yıllarda sanatın tanımı, nesnel ve konusu bağlamında yaşanan radikal dönüşümler ile çizgi roman türünün bir sanatsal tür olarak kabulünün önü açılmıştır. Postmodern kültür çizgi romanın sanatsal bir tür olarak kavranabilmesi için özgürlük alanı yaratırken, türe ait içerik ve form olarak çok çeşitli örnekler ortaya çıkmış ve beğeni toplamıştır. Çizgi romanlar yalnızca genç kuşağa değil her yaşta okuyucuya hitap etmeye başlamış, türün endüstrisinin büyüyerek yeni şirketlerin ortaya



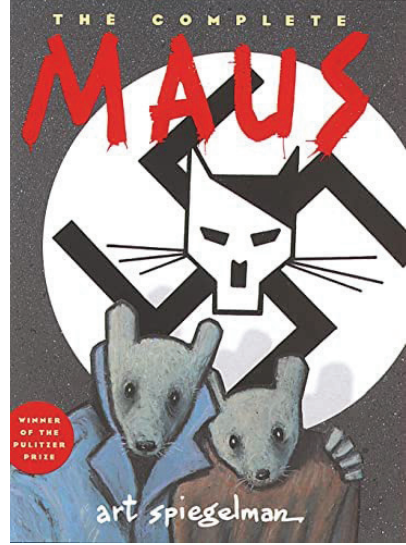
Görsel 2: Roy Lichtenstein, "Masterpiece", 1962.

28 Beathy, 2017, 64.

çıkmasına olanak sağlamıştır. Bu sayede tematik ve görsel olarak çok çeşitli türden grafik roman ve çizgi romanlar üretilmeye başlanmıştır. Sanatsal saflık ideolojisinin yıkıma uğraması ve bu dönüşümlerin nihai sonucu olarak çizgi roman sanatçısı kategorisinin ortaya çıkması ile çizgi roman sanatsal bir tür olarak kabul görmüştür.<sup>29</sup> McCloud'un Çizgi Roman'ı Anlamak adlı çalışmasından yedi yıl sonra, yine çizgi roman olarak yayınladığı Çizgi Roman'ın Yeniden Keşfi (*Re-inventing Comics*)'nde Art Spiegelman'ın *Maus* adlı eserinin Pulitzer ödülü alması ve MoMa'da sergilenmesi, çizgi romanın aynı zamanda bir sanat ve edebiyat dalı olarak kabul görmesinin sembolik bir zaferi olarak yorumlanmıştır.<sup>30</sup>

*Maus: A Survivor's Tale (Maus-Hayatta Kalanın Öyküsü)* Spiegelman'ın babasının Yahudi toplama kampındaki deneyimlerini anlatan bir grafik romandır. Spiegelman, grafik romandaki Nazileri kedi, Yahudileri ise fare olarak basit çizgilerle resmederek etkileyici bir anlatım ortaya koymuştur. *Maus*'un hem edebiyat hem de sanat alanında benzersiz bir yerde konumlanması çizgi roman türünün barındırdığı potansiyel ile temelden ilişkilidir.

Çizgi roman sanatının tarihsel süreçte biçim ve içerik olarak dönüşümü ve bu dönüşümün nihai bir sonucu olarak çizgi romanın sanatsal bir tür olarak kabulünü içeren sürece baktığımızda, günümüzde türe ait eserleri ayrı ayrı resimsel bir sanat ya da edebi bir eser olarak değerlendirmemekteyiz. Bütün sanatsal disiplinler gibi çizgi roman da özgül bir alana ihtiyaç duymaktadır. Bu durumun sebebini yalnızca temsiliyet merkezli tartışmalarla ya da içerik olarak sanatsal türlerden farklıyla anlamaya çalışmak yetersiz olacaktır. Sanat eserlerinde günümüze gelene kadar fikir ve bu fikrin temsili karmaşık bir hal alırken çizgi roman sanatına ait eserlerde



Görsel 3: Art Spiegelman, “Maus: A Survivor's Tale” Kapak, 1996.



Görsel 4: Projects 32 : Art Spiegelman : The Museum of Modern Art, New York, 1992.

29 Beathy, 2017, 28.

30 McCloud, 2021, 12.

mesajlar doğrudan verilmektedir. Tüketicisinin keyifli vakit geçirmesini amaçlayan çizgi roman sanatçısı söz ile görseli birbirlerinin tamamlayıcısı olarak kullanıp tüketiciyi de bu tamamlamayı yapacak aktif özne olarak hikayeye dahil etmektedir. Bu durum sanatsal temsillerde olanın aksine bir algı kolaylığını beraberinde getirmektedir. Bu noktada çizgi romanın bir sanatsal tür olduğu ancak imgeleri kullanan bir tür olarak resim sanatından ve yazıyı kullanan bir tür olarak edebiyattan farklı bir noktada olduğu söylenebilir.

Çizgi romanın kolay anlaşılabilir, etkili, popüler, hızlı ve ulaşılabilir yapısı, 20. yüzyılın ikinci yarısında popüler kültür için önemli bir araç haline gelmesinde fayda sağlamıştır. Özellikle genç kuşak arasında yaygınlaşan bu tür, 1960'lı yıllarda yaşları 20 ile 30 arasında değişen yeni mezun altı mimarın kurduğu Archigram grubu ile birlikte yeni bir görsel anlatım tekniği olarak mimarlık disiplinine kazandırılmıştır.

### **Temsiliyet Bağlamında Archigram ve Çizgi Roman İlişkisi**

Peter Cook, Ron Harren, Warren Chalk, Dennis Crompton, Michael Webb ve David Green'in kurduğu Archigram grubunun aynı adlı fanzinleri 1961 yılı ile 1974 yılları arasında 9.5 sayı olarak belirli aralıklarla yayınlanmıştır. Fanzinde grup üyelerine ait ütöpic projeler ve grubu oluşturan isimlerden bazılarının öğrenci projeleri alışılmamış tekniklerle sunulmuştur.<sup>31</sup> Aynı zamanda Cook, Chalk ve Harron tarafından Londra'da Archigram Architects adıyla bir ofis kurulmuş ve 1970 ile 1974 yılları arasında grup çalışmalarını burada da sürdürmüştür. Ofis, grubun uluslararası bir mimarlık yarışmasında birincilik kazanan projelerinin iptal edilmesi ile kapanmıştır.<sup>32</sup>

Archigram, dışavurumculuğu, Dada'yı, fütürizmi, konstrüktivizmi, reklamları, çizgi romanları, bilimkurgu gibi farklı alan ve konuları mimari temsil çerçevesinde melezleyerek alışılmışın dışında ve zamanın ruhuna uygun bir tematik ve görsel dünya yaratmıştır. Güncel konu ve kavramları mimarlık alanına dahil eden gruba ait projelerde "uzay yarışı" olarak bilinen ve 1960'lı yıllarda uluslararası bir sosyolojik mesele haline gelen gelişmelerin de etkileri bulunmaktadır.<sup>33</sup>

Fanzinde yer alan projeler, gündelik yaşama ve Pop kültürüne ait imgeleri barındıran, 1960'lı yılların teknolojik imkanlarıyla yetinmek yerine ileri teknolojik altyapılara dayanan, serbest, esnek, uyarlanabilir mekansal öneriler olarak tariflenebilir. Öncelikli amaçları mimarlığın bilgi alanını genişletmektir. Bununla paralel görsel tabanlı bu fanzinde kullanılan temsiliyet araçları çok çeşitlidir. Fanzinde yer alan kolajlar, fotoğraflar, mimari çizimler ve metinler ile Archigram, mimarlığın her alanındaki geleneksel yöntemlere baş kaldırmıştır.<sup>34</sup> Genç üyelerden oluşan grubun karşısında durduğu bir alan da mimarlık dergileridir. 1960'lı yıllardaki süreli mimarlık yayınları, akademik ortamdaki heyecan verici tartışmaları barındırmayan, benzer projelerle ve inşaat reklamlarıyla

31 Sadler, 2005, 3.

32 Sadler, 2011.

33 Sadler, 2011.

34 Aksu, Uludağ, & Çağlar, 2008, s. 745.

dolu dergilerdir.<sup>35</sup> Farklı üniversitelerden mezun olan grup üyeleri fanzinleriyle mimarlık alanında yayıncılık yapan dergilere eklenmek yerine özgün bir platform yaratmayı seçmişlerdir. Fanzinin ve grubun adı olan Archigram, “ARCHItecture ve teleGRAM” kelimelerinden türetilmiştir. Bir tür mimari telgraf olan bu fanzinin, mimarlık ile ilgili mesajları hızlı bir şekilde yayma çabaları isim seçimlerinden anlaşılmaktadır.<sup>36</sup>

Birinci Dünya Savaşı ile birlikte ortaya çıkan Dada akımı ile temelleri atılan, İkinci Dünya Savaşı sonrası ise sanatın her alanında sanatçıların hakim sınıfın estetik anlayışı ile sanat yapmak istememeleri ile etkisini gösteren anti-estetik, anti-sanat kavramlarının mimarlık alanındaki karşılığının Archigram’ın üretimleriyle ilişkisi kurulabilir. Peter Cook, ütöpik projeleriyle bilinen Buckminster Fuller tasarımlarının, Brütalizm’den ve okudukları uzay çizgi romanlarından etkilendiklerini ifade etmiştir.<sup>37</sup>

1950’lerde mimar Alison ve Peter Smithson, İngiltere’de ünlü modernist mimarların söylem ve yaratımlarının sonucunda büyük kentlerdeki izolasyona ve toplumsal çöküşe dair endişelerini dile getirmiş ve 19-26 Temmuz 1953’te Fransa’da Aix-en-Provence’de toplanan 9. CIAM toplantısında yeni bir mimarlık anlayışının doğuşuna işaret etmişlerdir.<sup>38</sup> Çok sayıda kent planı ve genç mimarın katıldığı bu kongre sonunda yayımlanan Habitat Tüzüğü (Doorn Manifesto), kullanıcılar, çevre ve binalar arasında ilişkiyi güçlendiren ve insanların kültürel değerlerini gözönüne alan yeni bir kent vizyonu önermektedir. Bu toplantının sonunda Alison ve Peter Smithson, Aldo van Eyck, Jaap Bakema, Ralph Erskin, Georges Candilis gibi birçok genç mimarın oluşturduğu TEAM 10 grubu’da mimarlık ve kent planlamada modern planlamanın işlevselci ve soyut yönteminin yerine kimlik, kültür, yer, esneklik kavramları ile sokak ve mahalle kurgusunun sosyal değerlerini öne çıkaran bir söylem geliştirdiler. Bu grupta yer alan mimarlar Yeni Brütalizm (Alison ve Peter Smithson) ve Strükturalizm (Aldo van Eyck) gibi yeni yaklaşımları geliştirdiler.<sup>39</sup> Team 10 Grubu “*modern mimarlığın biçimsel dil kurmaya odaklı ve zaman-mekan eksenindeki kavrayış zemininin, insan odaklı bir bakışla, yer-durum eksenine çevrilmesiyle aşılabileceğini*” ifade ederek mimarlıkta kimlik ve yer odaklı yaklaşımların düşünsel zeminin kurgulanmasına katkı sağlamıştır.<sup>40</sup>

Pop anlayışının mimarlığa aktarılması ile Yeni Brütalizm’in mimaride popüler hale gelmesinde rol oynayan Peter ve Alison Smithson’ın *Parallel of Life and Art (Sanat ve Yaşamın Paralelliği)* adlı sergide yer alan çalışmaları herhangi bir estetik kalıba uymayan, şiddet içeren görsellerin, endüstriyel imgelerin ve röntgen filmlerinin fotoğraflardan oluşmaktadır. Reyner Banham, Independent Group’un bu çalışmalarının, mimarlığın yaşamın estetik olmayan gerçeklerine dikkat çektiğini ifade etmiş ve onları anti-estetik,

35 Özkuş, 2006, s. 15.

36 Sadler, 2005, s. 143.

37 Cook, 2020.

38 Tanyeli, 2017, 135.

39 Team 10 Online, “Team 10 Meetings”: [<http://www.team10online.org/>]

40 Savaşır, 2018, 85.



anti-sanat olarak değerlendirmiştir. Yine Banham, Smithson'ların inşa edilmemiş erken dönem projelerini ise *anti-mimarlık* olarak değerlendirmiştir.<sup>41</sup> Sadler, 1950'lerde Yeni Brütalistler ve Independent Group tarafından işgal edilen mimarlık zemininin önde gelen sanatsal, teknolojik ve kültürel eğilimlerle özellikle pop etkileriyle Archigram tarafından hızlandırılmaya çalışıldığı ifade etmiştir.<sup>42</sup>

Fanzinin 4. sayısı olan *Amazing Archigram 4 – Zoom Issue* çizgi roman formatında yayınlanmış bir sayıdır. Kullandıkları çizgi roman dilinde de Pop sanatçısı Roy Lichtenstein'in çalışmaları ve sci-fi dergilerin etkileri görülmektedir.<sup>43</sup> Derginin ana konusu 'hız teması' olarak belirlenmiştir. Bu sayıda dünyayı kurtarmaya çalışan kahraman bir mimardır. Mimari çözümler konuşma balonları içerisinde gramer yanlışları önemsenmeden ifade edilmiştir. Ayrıca fanzinde kesilebilir bir pop-up bölümü de bulunmaktadır.<sup>44</sup> Modernist söylemlerin eleştirilmeye başlandığı 1960'lı yıllarda Archigram'ın genç kuşağa ait bireylerden oluşması, mesajlarını hızlı ve etkili bir biçimde yayma amaçları, projelerini şekillendirirken etkilendikleri Yeni Brütalizm akımının görsel olarak anti-estetik, anti-mimari ve anti-sanat gibi kavramlarla karşılaşma bulması ve yükselen pop kültürünün de etkisiyle fanzinlerinde çizgi roman türüne ait görsel anlatım tekniklerinden faydalanmalarını açıklar niteliktedir.

Amazing Archigram'ın kapağını tasarlayan Warren Chalk, Dc Comics tarafından yayınlanan bir Amerikan bilim-kurgu serisi olan *Mystery in Space*'den esinlenmiştir. Cook; "Uzay çizgi romanlarına ve bilim kurguya duyulan yakınlık 1961 yılından beri ifade edilmişti. Kafamızın arkasında hep mimarlık çizgi romanı (architecture-comic) düşüncesi yatmaktaydı. Geniş ölçüde Warren Chalk'un tesiri (hem teknik bilgisi, hem de uzay çizgi romanları koleksiyonu ile) 1964 yılında bunun meydana gelmesini sağlamıştır." ifadesi ile Chalk'un bilgi birikimi sayesinde fanzinin görsel ve tematik kurgusunun inşa edildiğini ve Archigram'ın serüveninin başında beri bir *architecture-comic* yaratma arzusunun dile getirdiğini.<sup>45</sup>



**Görsel 5:** Sanat ve Yaşamın Paralelliği (Parallel of Life and Art), 1953.

41 Polatkan, 2006.

42 Sadler, 2005, 7-8.

43 Huxtable, 1998.

44 Özkuş B. Y., 2006, 26.

45 Cook, 1999'dan aktaran Özkuş B. Y., 2006, 26.



Görsel 6: Amazing Archigram 4, Pop-up, 1964.



Görsel 7: Amazing Archigram 4 Kapak, 1964, Mystery in Space Kapak, 1963.

Amazing Archigram'ın ilk sayfasında Chalk'ın *Space Probe*'ı yer almaktadır. Zoom başlığı küçük, prefabrik formlara ve uzay aracına özgü montaj hızına referans vermektedir. Ayrıca sayıda Archigram'ın ilerde yayınladığı projelerinde tekrarlanan 'uzay kapsülü' gibi tasarımların ön tanıtımları yapılmıştır. 20 sayfadan oluşan fanzin Cook tarafından düzenlenmiştir. Pop-up kısmı da yine Cook tarafından eklenmiştir.<sup>46</sup>

46 Cook S. P., 2013, 54.



Görsel 8: Amazing Archigram 4, Space Probe, 1964.



Görsel 9: Amazing Archigram 4, 1964.



Cook, 2013 yılında verdiği bir röportajda Amazing Archigram'ın uluslararası pazarda tanınan ilk sayıları olduğunu ifade etmiştir. Buna ek olarak, fanzin dar bir çevrede iki yüz adet civarı satarken Amazin Archigram ile birlikte hızla bin adedin üzerinde sattığını eklemiştir. Fanzin bu sayı ile birlikte Milano, Floransa gibi şehirlerde bilinir hale gelmiştir. Ayrıca Reyner Banham'ın Amazing Archigram'ın çok sayıda kopyasını Amerika'ya götürmesi ve hakkında makaleler yazması ile derginin dönemin ünlü mimarlarından Philip Johnson ve çağdaşları tarafından da tanınmasına sebep olmuştur.<sup>47</sup>

Yukarıda tarihsel olarak analiz edilen çizgi roman türünün, sanatsal bir tür olarak dışlanma ya da ciddiye alınmama sebepleriyle ilişkili olarak temsiliyetinin, Archigram'ın projeleri arayıcılığıyla ifade etmek istedikleri fikirlerine yönelik etkili araçlara dönüştüğü görülmektedir. Çizgi roman öncelikli olarak gençler tarafından takip edilen, temsil yöntemi olarak melez bir tür olmasıyla algı kolaylığı sağlayan, geleneksel resimsel temsillere kıyasla daha kuralsız bir çerçevede hareket edebilen, geniş kitlelere hızlı bir biçimde ulaşabilen ve yine aynı hızda tüketilebilen bir yapıya sahip olmasıyla Archigram'ın aykırı duruşuna ve hızla yaymak istedikleri mesajlara ideal bir ifade alanı sağlamıştır. Aynı zamanda modern mimarlığın temsil alanında kullandığı matematiksel ifadeler yerine çizgi roman temsilleri kullanarak eleştirel bir tutumu benimsemişlerdir. Bu mimari temsilin dönemin ruhu ile ilişkili kültürel bir olgu olduğu kabulünü sağlamlaştırmıştır. Mimari temsiller yalnızca mimarlık çevreleri tarafından anlaşılabilir bir yapıdayken Archigram ile birlikte hem disiplinlerarası bir alanın ürününe dönüştürülmüş hem de kitlelere yönelik olarak üretilebilmiştir. Bu durum sayesinde projelerine ve temsil ettiklere yönelik tartışmalar zengin bir çevrede şekillenmiştir. Archigram'ın hedef kitlesi de fikirlerinin karşılık bulabileceği heyecan verici mimari tartışmaların merkezinde yer alan genç mimar ve sanatçılardır. Grup fikirleri ve üretimleri ile etkilerini günümüze kadar sürdürebilmiş, dünyanın farklı ülkelerinde çok sayıda sergide yer almışlardır. Archigram arşivinden bir takım çizimler, kolajlar M+ tarafından satın alınarak 2019 yılında Hong Kong'a götürülmüştür. Burada *Archigram Cities* adıyla gerçekleştirilen sempozyumda, Archigram'ın çalışmaları hem grubun hayranları hem de üretimlerine aşina olmayan mimarlar tarafından mimarlık ve şehircilik pratiği bağlamında yeniden değerlendirilmiştir.<sup>48</sup>

2020 yılında dünyanın ilk online tasarım festivali olan *Virtual Design Festival*'de Archigram'ın da çalışmaları yer almıştır. Festival için hazırlanan videoda grubun üyelerinden Dennis Crompton grubun yalnızca kavramsal projeler yaratmak için varolmadığını, Monte Carlo projelerinin neredeyse uygulanacağını belirtmiştir. Bununla birlikte Archigram grubunun kolektif bir biçimde yarattığı projeler kağıt üzerinde kalsa da grup üyelerinin ayrı ayrı yer aldıkları projeler inşa edilmiştir.<sup>49</sup>

Amazing Archigram'da Cook'un en ünlü projelerinden biri olan Plug-in City yer almıştır. Plug-in City projesi, statükodan duyulan rahatsızlığın, İngiliz modern mi-

47 Cook S. P., 2013, 53.

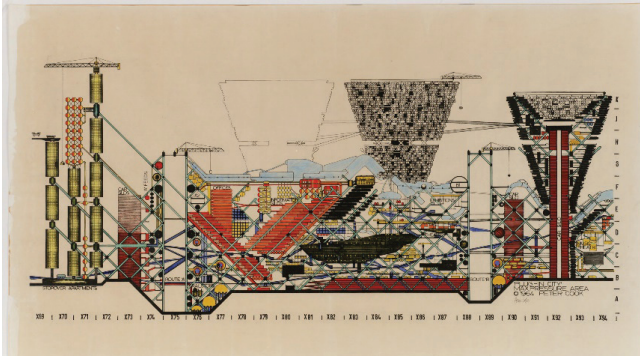
48 Hickman, 2020.

49 Hobson, 2020.



Görsel 10: Archigram Cities Sergisi, Hong Kong, 2020.

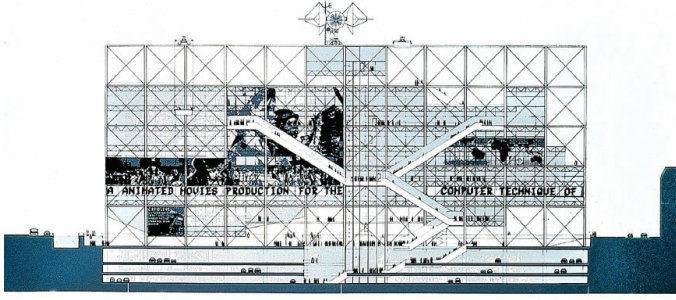
marisinin yüzeysel biçimciliğinin ve banliyö yaşamının tek düzelikliğini eleştirisi olarak değerlendirilmiştir. Projede modernizmin parçalı işlevsel mekanlarının karşılığı olarak, fonksiyonel mekanların sınırlarının belirsizleştiği, yer değiştirebilir apartman üniteleri arasında hızlı bir ulaşım ağına barındıran bir megastrüktür önerilmiştir. Modernizmin ilerleyen yıllarında kaybedilen avangart duruş Cook'un Plug-in City projesiyle yeniden öne çıkmıştır.<sup>50</sup> Grubun kağıt üzerinde kalan projelerinde yer alan fikirleri, fiziksel dünyada varlık kazanan projelerden bazılarına esin kaynağı olmuştur. Paris'de yer alan Pompidou Sanat Merkezi'nde Archigram'ın esneklik, değişkenlik gibi kavramlarından hareketle tasarlanmıştır.<sup>51</sup>



Görsel 11: Peter Cook, Plug-in City: Maximum Pressure Area kesiti, 1964.

50 Sadler, 2005, 14.

51 Özkuş B. , 2005, 86.



Görsel 12: Renzo Piano ve Richard Rogers'ın 1971-1977 yılları arasında Paris'te gerçekleştirdiği Pompidou Sanat Merkezi'nin yarışma sunumu, 1971.



Görsel 13: Virtual Design Festival Archigram Afışı, 2020.

Grubun kurucusu Peter Cook'a 2007 yılında kraliçe tarafından mimarlık alanına yaptığı katkılardan dolayı 'Sir' ünvanı verilmiştir.<sup>52</sup> Archigram'ın projelerinin inşaaya yönelik olmaması, amaçlarının öncelikle kağıt üzerinde hızlı ve radikal bir dönüşümü gerçekleştirmek olması ve buna rağmen mimarlık bilgi alanına yaptıkları katkıların kamuoyu tarafından kabul görmesi mimari temsil bağlamında cesaretli ve özgün hamlelerini şekillendirirken 1960'lı yılların dinamiklerini doğru şekilde değerlendirmeleriyle açıklanabilir.

52 Rousseau, 2008.

## **Değerlendirme ve Sonuç**

Tasarıma dair düşüncenin anlatılabilmesi için tarih boyunca çeşitli temsil araçları ve ifade biçimleri kullanılmıştır. Mimari temsil araçları, sanatsal temsil biçimleri ile tarih boyunca faydacı bir ilişki kurmuştur. Ancak modern dönemde tasarı geometri, teknik resim, perspektif gibi matematiksel yöntemler kullanan mimarlığın sanatsal temsiller ile kurduğu bağ zayıflamıştır. Bu durum, mimari temsillerin inşai nesne ile ilişkisini kuvvetlendirmiş ancak eleştiri gücünü zayıflatmıştır. Sanatsal temsiller modern dönemle birlikte geleneksel sanatın eleştirisi üzerine kurulan bir temelden hareket ederken mimarlık, modern çağın artan ihtiyaçlarına hızlı ve ekonomik çözümler bulmakla yükümlü bir faaliyet alanı olarak tanımlanmış bu nedenle de mimari temsil, mimarlık ürününün inşasını mümkün kılan teknik bir anlatı ve iletişim aracı olarak değerlendirilmiştir.

İkinci Dünya Savaşı sonrasında mevcut dünya düzeninde köklü değişikliklere gidilmiş, modernizme yöneltilen eleştiriler artmış, sanat ve mimarlık alanında ortaya çıkan yeni yaklaşımlar ve popüler kültürün etkileri görülmeye başlanmıştır. Özellikle Amerika'da popüler kültürün en önemli araçlarından biri haline gelen çizgi roman uzun süre sanat alanında yer alamamış ve tüketicisine eğlenceli vakit geçirtmeyi amaçlayan melez bir temsil türü olarak değerlendirilmiştir. Öyle ki, savaş sonrası dünyada önemli bir kitle iletişim aracı haline gelen çizgi romanlar otoriteler tarafından uygunsuz konularıyla gençleri ahlaki yönden yozlaştıran ucuz içerikler olarak sınıflandırılmıştır. Popüler kültüre ait imgeleri sıkça kullanan pop sanatçıları eserlerinde çizgi roman karelerine sıkça yer vermiştir. Bu durum çizgi romana ait temsillerin hazır nesne olarak algılandığı bir görüşü doğurarak çizgi romanın sanatsal bir tür olarak kabulünü zorlaştırmıştır. Bununla birlikte çizgi romana ait imgeler sanat galerilerinde kendine yer bulmuş, bu durum pop estetiğinin gelişimine katkıda bulunmuştur. Ancak, 1970'li yıllardan sonra estetik açıdan ve ele aldığı konu itibarıyla çizgi romanın sanatsal bir tür olarak kabulünün önünü açan örnekler ortaya çıkmıştır. Bu örnekler hem tematik hem de görsel olarak ana akım çizgi roman örneklerinden farklı bir konumda değerlendirilmiş ve sanat galerilerinde kendilerine "çizgi romanlar" olarak yer bulabilmiştir. Amerikalı karikatürist Art Spiegelman'ın babasının toplama kampı anılarını çizgi roman biçiminde sunduğu Maus adlı eseri, çizgi romana yönelik eleştirel bakışı dönüştürebilen bir eser olarak sanat tarihinde önemli bir konuma sahip olmuştur. Çizgi romanın yalnızca çocuklar ve gençler için eğlenceli, kolay tüketilebilir olduğu, basit mesajlar verdiği ve temsiliyetini kolaycı bir tutumla harmanladığı şeklindeki eleştiriler Maus ve benzeri çizgi roman ya da grafik romanlar için geçersiz hale gelmiştir. Bu kırılma önceki dönemlerde üretilen çizgi romanlara bakış açısını da değiştirmiştir. Günümüzde hala çizgi romanlar çocukların, gençlerin ve yetişkinlerin sıklıkla okuduğu bir tür olarak öne çıkmaktadır. Bununla birlikte dünyanın her yerinde çizgi roman festivalleri düzenlenmekte sanatçıları ve okuyucuları biraraya getirmektedir.

Ancak çizgi romanın tanımını yapan ve türün kavramsal çerçevesini oluşturmayı amaçlayan otoritelere göre çizgi roman türü zaten temelleri ilk resimsel temsillere dayanan sanatsal bir türdür. Çizgi romanın 1960'lı yıllarda uygulanan sansür mekanizmalarına ve dışlanmalara rağmen önlenemez yükselişi dönemin ruhu ile temelden ilişkilidir.

Yaşanan iki dünya savaşının sonunda, dünyayı yıkıma sürükleyen politikaları reddeden genç kuşağın, dünyaya iletmek istedikleri mesajlarının yayılması için ihtiyaç duydukları hızlı ve etkili araçlar kitle iletişim araçları olmuştur. Çizgi roman, sanat ve gündelik hayat arasında tam da bu noktada durmasıyla 1960'lı yıllarda bu ihtiyacı karşılamıştır. Adını anlık mesaj anlamına gelen telegram teknolojisinden alan Archigram'ın, çizgi roman sanatına referans veren görselleri ile çizgi romanları Amazing Archigram 4, bu sebepten kısa sürede geniş kitlelere ulaşarak dönemin mimarlık tartışmalarına yön verebilmiştir. Yayımlanan ilk üç sayının daha kısıtlı bir çevrede bilinir olması ve çizgi roman olarak yayınlanan sayının hızla popülerleşmesi grubun Archigram'ın potansiyeline bu sayı ile ulaştığını kabul etmesine zemin hazırlamıştır.

Archigram'ın projeleri geleceğin dünyasını öngörme iddiasındadır. Mimarlıkta modernist söylemlerin eleştirildiği bir dönemde, 1960'lı yılların koşullarında fütürizm, high tech gibi akımlardan etkilenecek oluşturdukları projelerle, erken modern dönemin avangard ruhunu yeniden canlandırmayı amaçlamışlardır. İleri teknolojik altyapılara dayanan, serbest, esnek, uyarlanabilir mekansal öneriler olarak tarif edebileceğimiz projeleri ile dönemin mimarlık anlayışını, üretimlerini ya da heyecanını kaybetmiş mimarlık dergilerini eleştirip mimarlığın kuram ve pratiğinin şekillenmesinde rol oynamışlardır. Projelerinin inşası mümkün olmasa dahi kendilerinden sonra bir çok projeye esin kaynağı olmuşlardır.

Ancak Archigram'ın etkisini günümüze kadar sürdürdüğü başarısında en önemli payın öncelikle tercih ettikleri temsil aracı olan çizgi roman tekniği olduğu söylenebilir. Söz ve resimsel ifadelerin melezlenmesi ile oluşturulan, hızlı anlaşılabilen dolayısıyla tüketilen, çoğaltılabilen yapısıyla kitle kültürünün en popüler araçlarından biri olan çizgi romanı anlatım biçimleri olarak seçmek Archigram'ın temsiliyet biçiminin etkisini anlamamızı sağlar. Mesajın anlaşılabilmesi için ardışık resimler arasında veya resimsel ifadeler ile sözel ifadeler arasında sürekli yeniden kurulan ilişkiye okuyucuyu dahil eden bir tür olarak çizgi roman, dinamik yapısıyla Archigram'ın fikirlerini ifade etmek için doğru bir zemin oluşturmuştur. Çizgi romanlarda, hem resimsel ifadelerin hem de sözel ifadelerin yarattığı iki yönlü özgürlük kullanılarak anlatılmak istenen mesaj doğrudan, etkileyici, hızlı biçimde verilebilir. 1960'lı yıllarda Archigram'ın dönemin mimarlık eleştirisi ve alternatif mimarlıkları üzerine vermek istediği mesaj da doğrudan, etkileyici ve hızlıdır. Bu tercihin daha geniş kitlelere ulaşılabilmesi için de etkili olduğu görülmektedir. Grubun uluslararası düzeyde tanınırlığını sağlayan en önemli sayısı Amazing Archigram bir mimari çizgi romandır. Bununla birlikte genç kuşak arasında da popüler olan bildik bir temsil biçimini kullanmaları mimarlık öğrencileri tarafından da tanınırlıklarını sağlamış, bu sayede fikirleri akademi ortamlarında da tartışılmaya başlamıştır. Bununla birlikte geleneksel mimari temsil araçlarını kullanarak yalnızca mimarlar tarafından anlaşılacak projeler üretmemiş olmaları fikirlerinin interdisipliner bir alanda tartışılmasını sağlamıştır. Bu durumun olağan bir çıktısı olarak mimarlığın sınırlarını genişletmiş ve bilgi alanına katkıda bulunmuşlardır. Fikirlerini doğru zamanda doğru bir zeminde inşa etmelerinin önemli bir sonucu olarak bir çok fiziksel mimari üretime de esin kaynağı olmuşlardır.

Archigram'ın yalnızca 9.5 sayı yayınlatabildiği fanzinleri günümüzde hala dünyanın çeşitli yerlerinde gerçekleştirilen sergi, konferans ve etkinliklerde kendisine yer bulabilmektedir. Bu durum, grubun fikirlerini geniş kitlelere ulaştırmak ve etkin bir mimarlık görüşü oluşturmak için çizgi romanın kitlesel, basit, kolay anlaşılır dilini dönemin ruhunu gözönünde bulundurarak temsil aracı olarak tercih etmesinin bir sonucu olarak değerlendirilmelidir. Bu durumun bir diğer sebebi de günümüzde hala popüler olan çizgi romanların özgün temsil biçiminin zamansız yapısıdır.



## KAYNAKÇA

- Aksu, A., Uludağ, Z., & Çağlar, N. (2008). Sanat, Kent ve Mimarlık Eleştirisi için Ortak Bir Tema: Kent Kolajları. *Gazi Üniversitesi Mühendislik Mimarlık Fakültesi Dergisi*, 23, 741-748.
- Alp, K. Ö. (2013). Sanatın Temsili ve Postmodern Sanatta Temsil. *Art-e Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi*, 12, 40-61.
- Antmen, A. (2008). *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar\**. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Beathy, B. (2017). *Sanat Karşısında Çizgi Roman*. (N. Elhüseyni, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Benjamin, W. (2001). Teknik Olarak Yeniden Üretilbilirlik Çağında Sanat Yapıtı. In *Pasajlar* (A. Cemal, Çev.). İstanbul: YKY Yayınları.
- Cook, P. (2020, 05 11). Peter Cook discusses the rise of Archigram in the 1960s in exclusive Dezeen interview for VDF, Dezeen: <https://www.dezeen.com/2020/05/11/archigram-origins-peter-cook-video-interview-vid/> [Erişim: 10.05.2021]
- Cook, S. P. (2013). Amazing Archigram! (C. Oloriz, & K. Rus, Interviewers), <https://www.mascontext.com/issues/20-narrative-winter-13/amazing-archigram/> [Erişim: 14.06.2021]
- Danto, A. C. (2018). *Andy Warhol*. (S. Sertabiboğlu, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Gompertz, W. (2015). *Pardon Neye Bakmıştınız?* (S. Evren, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Gürer, T. K. (2004, 01 12). *Bir Paradigma Olarak Mimari Temsilin İncelenmesi*. Yayımlanmış Doktora Tezi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul. <http://hdl.handle.net/11527/10340>
- Gürer, T. K., & Yücel, A. (2005). Bir paradigma olarak mimari temsilin incelenmesi. *itiüdergisi/a*, 84-96.
- Hejduk, R. (2006). Beyond Architecture: Technology, Freedom, and Play. In R. Cheng, & P. J. Patrick J Tripeny, *Getting Real: Design, Ethos, Now* Hejduk, R. (2006). Beyond Architecture: Technology, Freedom, and Play. R. Cheng, & P. J. Patrick J Tripeny içinde, *Getting Real: Design, Ethos, Now*. Washington DC: Association of Collegiate Schools of Architecture, 227-239
- Hickman, M. (2020). ArchDaily: <https://www.archdaily.com/951207/after-coronavirus-delays-m-plus-launches-archigram-cities-series-in-a-hybrid-format> [Erişim:15.06.2022]
- Hobson, B. (2020). <https://www.dezeen.com/2020/05/14/archigram-monte-carlo-dennis-crompton-video-interview-vid/> [Erişim:18.06.2022]



- Huxtable, A. L. (1998). Architecture's Dream Team. *The Wall Street Journal*. <https://www.wsj.com/articles/SB893299276589124500> [Erişim:18.06.2022]
- McCloud, S. (2018). *Görünmez Sanat Çizgi Romanı Anlamak*. (M. Ülgen, Çev.) İstanbul: Sırtlan.
- McCloud, S. (2021). *Çizgi Romanın Yeniden Keşfi*. (S. E. Yavuz, Çev.) İstanbul: Sırtlan Kitap.
- Museum of Modern Art (MoMA), 1972 [https://www.moma.org/momaorg/shared/pdfs/docs/press\\_archives/4800/releases/MOMA\\_1972\\_0029\\_26.pdf](https://www.moma.org/momaorg/shared/pdfs/docs/press_archives/4800/releases/MOMA_1972_0029_26.pdf) [Erişim:11.06.2021]
- Özkuş, B. (2005). "Renkli Rüyaalar Görmek": Archigram. *Mimar.ist*, 84-86.
- Özkuş, B. Y. (2006, 10 13). *Archigram: Tekno-topya*. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul. <http://hdl.handle.net/11527/3257>
- Polatkan, A. H. (2006). Bir Anksiyete Ortamı Olarak Modern Mimarlıkta Brütalizm ve Brütalist Çevre Üzerine Sorular. *Betonart*, 9.
- Rousseau, B. (2008, 02 01). *Sir Peter Cook ile Söyleşi*. <https://v3.arkitera.com/h24466-sir-peter-cook-ile-soylesi.html#:~:text=Cook%2C%20%C5%9Fu%20anda%202012%20Olimpiyat,dolay%C4%B1%20%E2%80%9CSir%E2%80%9D%20%C3%BCnvan%C4%B1yla%20%C3%B6d%C3%BCllendirildi>. [Erişim: 16.05.2021]
- Sadler, S. (2005). *Archigram Architecture Without Architecture*. Londra, Cambridge, England: The MIT Press.
- Sadler, S. (2011). Archigram (act. 1961-1974). *Oxford Dictionary National Biography*. doi:<https://doi.org/10.1093/ref:odnb/101273>
- Savaşır, G. (2018). Yeni Brütalizm'in Robin Hood'undan İmdat Sinyali. *Arredamento Mimarlık*, 84-89.
- Tanyeli, U. (2017). *Yıkarak Yapmak Anarşist Bir Mimarlık Kuramı İçin Altlık*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Team 10 Meetings*. Team 10 Online: <http://www.team10online.org/> [Erişim Tarihi:19.06.2022]
- Tristan Tzara ve Dada Manifestosu*. (2016, 04 16). e-Skop: <https://www.eskop.com/skopbulten/dadanin-100-yili-tristan-tzara-ve-dada-manifestosu/2915> [Erişim: 01.06.2021]
- Walsh, N. P. (2019). *Archdaily*. <https://www.archdaily.com/910328/archigrams-entire-archive-purchased-by-m-plus-museum-in-hong-kong> [Erişim: 11.06.2021]

Ege Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi | *Ege University, Faculty of Letters*  
**Sanat Tarihi Dergisi** | ***Journal of Art History***  
ISSN 1300-5707 | e-ISSN 2636-8064  
Cilt: 31, Sayı: 2, Ekim 2022 | *Volume: 31, Issue: 2, October 2022*

Sahibi (Owner): Ege Üniv. Edebiyat Fak. adına Dekan (On behalf of Ege Univ. Faculty of Letters, Dean): Prof. Dr. Yusuf AYÖNÜ ♦ Yazı İşleri Müdürü (Managing Director): Doç. Dr. Hasan UÇAR ♦ Editörler (Editors): Dr. Ender ÖZBAY, Prof. Dr. İnci KUYULU ERSOY ♦ Yayın Kurulu (Editorial Board): Prof. Dr. Semra DAŞÇI, Doç. Dr. Lale DOĞER, Doç. Dr. Sevinç GÖK İPEKÇİOĞLU ♦ İngilizce Editörü (English Language Editor): Dr. Öğr. Üyesi Elvan KARAMAN MEZ ♦ Sekreteryaya - Grafik Tasarım/Mizajpaj - Teknik İşler - Strateji - Süreç Yönetimi (Secretariat - Graphic Design/page layout - Technical works - Strategy - process management): Ender ÖZBAY

İnternet Sayfası (Açık Erisim) | Internet Page (Open Access)

**DergiPark**  
AKADEMİK  
<https://dergipark.org.tr/std>

Sanat Tarihi Dergisi hakemli, bilimsel bir dergidir; Nisan ve Ekim aylarında olmak üzere yılda iki kez yayınlanır.

*Journal of Art History is a peer-reviewed, scholarly, periodical journal published biannually, in April and October.*

