



1960 YILINDAN GÜNÜMÜZE ANİMASYON FİLMLERDE MİMARLIK, KENT VE MEKÂN: GELECEK GÖRÜNDÜ

Hande Tulum Okur
Zeynep Ceylan Gezer Çatalbaş

Öz

Pek çok disiplin ile doğası gereği ilişkisi bulunan sinema disiplininde, geleceğe ilişkin kurgular, uzun yıllardan beri tartışılmaktadır. Bu tartışmanın söz konusu olduğu önemli disiplinlerden biri ise mimarlıktır. Bir temsil analizi öneren bu yazı kapsamında gelecek temasının kurgu mekânlar aracılığı ile sinemadaki tezahürü, dönemsel tarih yazımı yöntemi ile irdelenmiştir. Bu yöntemde, 1960'lardan günümüze, 1. ve 2. Uzay Çağı dönemlerine göre mimarlık ile sinema arasındaki etkileşim vaka analizi yöntemi ile ele alınmış ve geleceğe ilişkin kurgular sunan seçili animasyon filmler ile çizgi dizi üzerinden bir değerlendirme gerçekleştirilmiştir. Araştırma evreninden, tabakalı seçkisiz örnekleme yöntemi ile seçilen örnekler (*Jetgiller*, *Astro Çocuk*, *Transformers*, *Genç Bir Robot Olarak Hayatım*, *Aşk*, *Ölüm*, *Robotlar ve Vol-i*) çalışma kapsamında değerlendirilmiştir. Bu örneklerin seçilmesinin öncül nedeni, burada işlenen kurgu mekânların yalnızca hayal gücü ile sınırlı olması ve geleceğe dair tahayyül edilen teknolojinin, malzemenin ve mekânsal niteliklerin kolayca yansıtılabilmesidir. Bu çalışma kapsamında, dönemler arasındaki ve vakalar arasındaki ilişki ile etkileşimi anlayabilmek adına ayrıca bir karşılaştırmalı anlatım, çeşitli kent ve mimarlık yaklaşımlarını aktarabilmek için kullanılmıştır. Bu anlatımda, ayrıca dönemin sosyal, kültürel arka planı, tüketim alışkanlıkları ve düşünsel alt yapısı yansıtılmıştır.

Anahtar Sözcükler: sinema, gelecek, çizgi dizi, animasyon, mimarlık

Geliş Tarihi | Received: 30.10.2021 • Kabul Tarihi | Accepted: 05.09.2022

10 Ekim 2022 Tarihinde Online Olarak Yayınlanmıştır.

Hande Tulum Okur, Dr. Öğr. Üyesi., Bahçeşehir Üniversitesi

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2624-4025> • E-Posta: hande.tulum@arc.bau.edu.tr

Zeynep Ceylan Gezer Çatalbaş, Doktorant, İstanbul Teknik Üniversitesi

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1518-4485> E-Posta: ceylangezer@gmail.com

ARCHITECTURE, CITY, AND SPACE IN ANIMATED FILMS SINCE THE 1960'S: FUTURE AHOY!

Abstract

Ever since the first manmade object entered space in the 1950s, the human imagination has been captivated by the future. Nowhere is this clearer than in cinema, whose representations of the future are forced to reckon with the topic of design, especially as related to the city, urban space (fictional space), interiors, and, naturally, architecture. Since both cinema and architecture involve a focus on notions of human experience, movement, time, and visuality, the two fields are intimately related. This relationship is the starting point for this article, which uses the lens of fictional space to analyze the interaction between architecture and cinema during the First Space Age (1957–91) and the Second Space Age (1991–present), including the social, cultural, and theoretical aspects of that relationship, with a particular focus on representations of interior space and urban design. To analyze this interaction, we employ a qualitative research methodology and a historiographical lens that emphasizes the evolutionary process of the representation of the future in architecture and cinema. Because only the imagination limits human fictional space and the technology, materials, and spatial qualities within it, we draw the particular cases we examine in this article from animated series and films (*The Jetsons*; *Astro Boy*; *Transformers: The Movie*; *My Life as a Teenage Robot*; *Love, Death & Robots*; and *WALL-E*), which we select and analyze through stratified random sampling. These particular cases were chosen with an eye to their representation of the First and Second Space Age and their ability to provide grounds for comparison within and between the two eras. Additionally, the fact that few of these have yet been addressed by researchers makes their analysis here another of this study's contributions to the scholarly literature. Because fictional space in cinema, its reflection in architecture, urban space, and interior design, and representation are critical themes for this article, we employ Stuart Hall's representation theory and underline the benefits of his constructivist representation approach. The animated series and films dealt with here offer diverse perspectives on the topic. We examine the sorts of representations of the future they employ, while also dividing them by period to ascertain differences between these representations in the First and Second Space Age. By comparing the cases under study, we identify different urban and architectural approaches unique to each period that reflect its social and cultural context, theoretical horizons, and consumption habits. In doing so, we reveal that each period has its own representational language, with the First Space Age

marked by an emphasis on physical space and equipment that is replaced in the Second Space Age by an emphasis on changes in social life. The examples that reflect the First Space Age emphasize futuristic, space-themed details in interior design, while those reflecting the Second Space Age content themselves with today's technology and current materials and represent the theme of the future instead mostly through façade organizations and urban patterns. Furthermore, the samples reflecting the Second Space Age introduce a new type of future in which humans are positioned as passive and technology, technological devices, and equipment are positioned as active. Cases from this later era reckon more deeply with the role of the technology that is ostensibly meant to serve humans, eschewing the earlier emphasis on design variety, specifically interior design, in favor of grappling with and developing a perspective on the theme of the future. These differences are a reflection of the different social, cultural, and economic conditions and background of the First Space Age and Second Space Age, revealing the reciprocal interaction of the historical conditions and the particular approaches of cinema and architecture. Cinema is influenced by the social, cultural, and architectural features of its era. And, as a powerful mass media tool with the power to spread trends and developments across the world, it also has an important impact on its era. Therefore, cinema, architecture, and the facts of social life nourish one another and, as a result, evolve together.

Keywords: cinema, future, cartoon, animation, architecture

Giriş

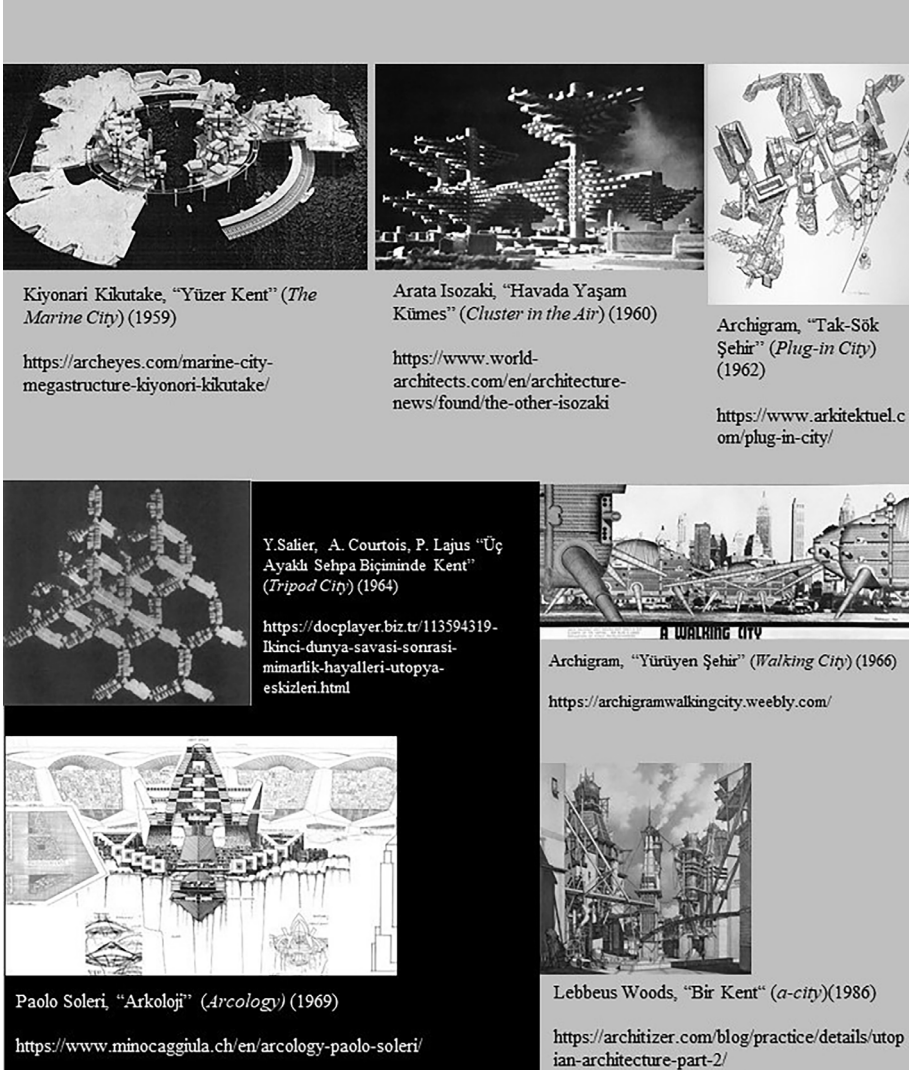
“Mimarlık sadece mekân ve biçimle ilgili değil, aynı zamanda olay, eylem ve mekânda olanlarla da ilgilidir”, (Tschumi, 1994).

Uzun yıllardır gelecekte kentlerin alacağı ya da alması gerektiği haller tartışılmaktadır. Örneğin günümüzde, teknolojik, ekolojik ve akıllı kent fikrine ilişkin, disiplinler arası fikirler ve projeler üretilmektedir.¹ Bu projelerde, malzeme davranışı üzerine araştırmalar gerçekleştirilmekte, hesaplamalı tasarım yöntemlerine ve dijital imalat süreçlerine başvurulmaktadır. Bu açıdan, kolaylıkla, hem malzeme hem de yapım-üretim için teknolojinin katkısının önemli olduğu söylenebilir (Erdine, 2020). Anlaşılan odur ki, geleceğe dair kentler tartışılırken yaratıcı, yenilikçi, erişilebilir-ilişkili/bağlantılı, akıllı, dirençli, güvenli, sağlıklı gibi kavramlar öne çıkmaktadır. Bu alan, kentlerin yüzlerini geleceğe çevirme yarışına dönüşmeye başlamıştır ve Çin, İspanya, İngiltere gibi ülkeler, kentlerinin “akıllı”laşması üzerine çeşitli projeler kurgulamakta, yeni adımlar atmaktadır.

Öte yandan, Aktuğlu Aktan’a (2012) göre, kentlerin büyümesi ve sanayileşmenin kent dokularında oluşturduğu sorunların ardından ideal ve/ya ütopyik kentler ve arzulanan gelecek imgesi oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu durumu, yoğunluklu olarak Hobsbawn’ın (1993, s.208) “insanlık tarihinin en devrimci dönemi” olarak tanımladığı yirminci yüzyılın ikinci yarısında görmek mümkündür. Bunlara örnek olarak gösterilebilecek çalışmalardan 1959’a tarihlenen ve nüfus artışı sorununu çözmek için yüzer kentler öneren Kiyonari Kikutake’nin “Yüzer Kent” (*The Marine City*) isimli çalışması, Arata Isozaki’nin mevcut yapıların üzerine yapı eklemelendirdiği 1960 tarihli “Havada Yaşam Kümesi” (*Cluster in the Air*) başlıklı çalışması (Aktuğlu Aktan, 2012), kolektif yaşam, yerleri değişebilen apartman dairesi üniteleri ve hız odaklı ulaşım ağı ile öne çıkan Archigram² grubunun 1962 yılına tarihlenen “Tak-Sök Şehir” (*Plug-*

¹ Bu konuda ayrıntılı bilgi için bkz. (Ercoşkun & Karaaslan, 2009).

² 2. Dünya Savaşı sonrası çeşitlilik içerisinde, mimarlığı farklı açılardan değerlendiren 1960’larda kurulmuş mimarlık grubu Archigram’ın ürünleri de bu atmosferde dikkat çekicidir. Archigram, fikirlerini geniş kitlelere yaymak için kolaj ve çizgi roman benzeri çizim teknikleri kullanmıştır. Ayrıca grup ve takipçileri, geleceğe dair demokratik ve herkes tarafından kullanılabilir, üzerine düşünülebilir mimarlık ürünlerini mümkün kılan ütopyalar yaratmışlardır.



Resim 1: 1959-1986 aralığında gelecek olgusunun yansıdığı projeler

In City) adlı projesi, Yves Salier, Adrien Courtois ve Pierre Lajus imzalı, toprakla teması azaltmayı öneren "Üç Ayaklı Sehpa Biçiminde Kent" (*Tripod Şehir*, 1964) (Sevinç&Yürekli, 2006), yine Archigram'a ait yer ile bir ilişki kurmayan, sabitlenmeden daima hareket halinde bir yaşam maki-

Yine de, kurgulanan toplumsal örgütlenmenin tüketim üzerine kurulu teknoloji (teknoloji ütopyası) oluşu, toplumsallığını ve demokratikliğini belirsizleştiren, popülist senaryolar olarak eleştirilmektedir (Orhun, 2017; Özkuş, 2006, s.160-168).

nesi (mega strüktür) tarifleyen 1966 tarihli "Yürüyen Şehir" (*Walking City*) isimli projesi, (Özkuş, 2006, s.67-69) Paolo Soleri tarafından tasarlanan, 1969'a tarihlenen mimarlık ve ekolojiyi bir araya getiren "Arkoloji" (*Arco-logy*) çalışması (Sevinç&Yüreklî, 2006) ve Lebbeus Woods imzalı, mimari organizasyona politik bir alt yapı ilişkilendirmek amaçlı tasarlanan 1986 tarihli "Bir Şehir" (*A-city*) projesi öne çıkar. Bu projeler (Resim 1) aslında toplumsal bağlamda demokratik ve özgür kentler ve toplum hayali sunar ancak projeler, yer ile kurdukları zayıf ilişki (oluş halinde mimarlık) nedeniyle belirsiz ve mesnetsiz bir organizasyon arka planı ortaya koyar. Bu da sunulan olumlu hayali, tartışmalı hale getirir (Özkuş, 2006, s.160-168).

Bu projeler, 1950'lerin sonuna ve özellikle 1960'lı yıllara tarihlenmektedir. İkinci Dünya Savaşı sonrası yaşanan sanayileşmenin yükselişi, bilim ve teknik alanlarındaki değişimler, 1960'lı yıllara, kültürel, teknolojik, politik, ekonomik koşulların ve sanat ve mimarlık ortamının değişmesi olarak yansımıştır. Bu dönemde, uzay araştırmaları Rusya'da, 1900'lerin başından itibaren Amerika'da ise 1940'lı yıllardan itibaren hız kazanarak önemli hale gelmiştir. 1957 yılında Sputnik 1 uydusunun fırlatılması ile başlayan Uzay Çağı ile tüm dünyada, uzay teknolojisi ve hayali, günlük hayatın bir parçası olmuştur (Preston vd., 2002, s.79). Sevinç'in de (2009) ifade ettiği üzere, insanlık, uzayda kendisine yeni mekânlar aramaya başlamıştır ve uzay istasyonları ve mimarileri, tasarımcıların vizyonunu değiştirmektedir. Dolayısıyla bu dönemle birlikte mimarlık ve özellikle iç mekân kurgusu bağlamında, gelecek tahayyülleri her zamankinden daha önemli olmaya başlar.

Ayrıca 1960'lı yıllarda, bu tip yaklaşımlar ve özellikle uzay çağı teması, sinemada uzay temalı filmlerin ortaya çıkmasına neden olur. Ortaya çıkan uzay temalı bu filmler, kurgu(sal) mekân ve karakter tasarımlarıyla öne çıkar, kısa sürede "Uzay Operası" (*Space Opera*) olarak isimlendirilir (Westfhal, 2006, s.197). Farklı gezegenlerde, uzayda yer alan, farklı kültürleri ve çeşitli varlıkları konu edip pek çok macera aktaran *Flash Gordon* (Henry MacRae, 1936), *Star Wars* (Yıldız Savaşları, George Lucas 1977), *Dune* (Çöl Gezegeni, David Lynch, 1984) isimli yapımlar, bilim kurgu sinemasının bir alt türü olan Uzay Operası türüne örnek gösterilebilir (Başçı, 2020, s.34). 1950-1980 yılları arasında karşımıza çıkan bu filmler, savaş sonrasındaki toparlanma döneminin ardından pek çok alanda değişimlerin olduğu "patlama çağı"nın (Şumnu, 2019, s.567) ürünleridir. Bu ürünlerde dikkat çekici olan sinema ve mimarlık arasındaki ilişkidir.

Psikoloji, sosyoloji gibi çok sayıda farklı disiplinle bilgi alışverişi

kuran ve çeşitli bakış açıları ile bu alışverişi zenginleştiren mimarlık, iç mimarlık ve sinema disiplini ile de mekân kavramı üzerinden buluşur. Mimarlık, kullanıcı ve mekân arasında kurulan ilişkiye ve burada kullanıcının hareketine, edindiği deneyime odaklanır. Görsel sanatlar bağlamında etkili bir anlatım biçimi olması yönüyle mimarlığı etkilediği düşünülen sinema ise mekânda, yine kullanıcının deneyimine, hareketine odaklanır. Sinema ayrıca günlük yaşama ilişkin de deneyimler ya da potansiyel deneyimler sunar (Ünver, 2015, s.15). Dolayısıyla, mimarlık ve sinema arasında önemli bir bağlantı ve etkileşim olduğu söylenebilir. Ünver (2015, s.2) ise mimarlığın yalnızca bir inşa sistemi olmadığını çevresel ve görsel bir sanat olduğunun altını çizerek sinema ile bu bağlamda ilişkilendiğini belirtir.

Bruno da (1997) sinemanın kendisini bir mimarlık pratiği, sokakta, kentte karşımıza çıkan bir sanat formu ve kent manzarası olarak tanımlayabileceğini iddia eder; böylece sinema - mimarlık arasında bir ilişki kurar. Ayrıca Bruno (1997, s.9), mimarlık ve sinema arasında “yuva”lanma ihtiyacı üzerinden bir ilişki sunar ve ekranın bu anlamda bir yerleşim aracına dönüştüğüne dikkat çeker.

Mimarlık ve sinema arasında paralellik kuran bir başka isim ise Pallasmaa'dır. Pallasmaa'ya göre (2001), bu iki disiplin, mekân ile zaman deneyiminin bedenleşmesi için uygun bir zemin sağlar. Koeck bu disiplinler arasında başka ortak özelliklere de değinir ve bunların en önemlisi olarak “anlatı”yı vurgular. Koeck (2013, s.12), doğru yerlerde yuvalanmayan filmlerin anlatısının etkisini kaybedeceğini belirtir ancak benzer şekilde, kentsel ve mekânsal anlatısı olmayan mimarlık pratiği de aynı derecede etkisiz olacaktır. Anlatının etkisizliği de sinema ve/ya mimarlığın bellekle ilişkilenebilmesine neden olur. Barber (2004, s.7) ise kentsel, kültürel, tarihsel, mimari ve sosyal dokunun sinema aracılığı ile yayılan çoklu anlamlar bütününe bellek ve kentsel mekânla girift bir etkileşiminin olduğunu aktarır.

Bu yazı kapsamında, yukarıda bahsi geçen mimarlık ve sinema arasındaki ilk etkileşim biçimine, kurgu mekân üretilmesi yaklaşımı aracılığıyla değinilecektir. Gelecek tahayyülünün yansıması olarak okunabilen kurgu mekânlar hayal gücü aracılığı ile özgürce üretilebilir iken inşa edilen mekânlar, teknoloji ve malzeme gibi parametreler ile sınırlanabilmektedir. Burada, geleceğin görülebilmesi için kurgu mekânlara gereksinim bulunmaktadır. Böylece hayal edilen yeni dünyalar teşhir edilebilecektir. Luis Bunuel, hayal edilen dünyaların teşhiri durumunu, “filmler,

mimarın en cesur rüyalarının sadık çevirimi olacaktır" şeklinde özetler (aktaran Goldberger, 1996). Benzer şekilde, Koeck de (2013, s.106) gelecekte, film endüstrisinin, mimarlık pratiğine kıyasla, mekân üretimi ve mekân analizi bağlamında daha elverişli bir zemin olacağını ifade eder.

1970'lere gelindiğinde, bilgisayar tabanlı görüntüler kullanılmaya başlanmasıyla, sinema endüstrisinde kurgu mekân üretiminde animasyon türünün payı artar. Aslında animasyonun ilk karşımıza çıkışı sinemanın ilk günlerine dayanır; animasyon kavramı, George Melies'in eserleri ile görünür olmuş, Fleischer kardeşler ve Disney ile popülerleşmeye başlamış (Hayward, 1996, s.11-12) ve günümüze dek, pek çok ülke, canlandırma sinemasında (animasyon), çizim, duraklı çekim (*stop motion*) gibi çeşitli yöntemler kullanarak pek çok ürün vermiştir. Böylece iki boyutlu çizimler ile başlayan bu alan, üç boyutlu çalışmalar ile sinemadaki etkin rolüne devam edebilmiştir (Ürtekin, 2018, s.12). Animasyon kavramını tanımlamak gerekirse; birbirini izleyen, birbiri ile bağlantılı hareket karelerinin oldukça kısa süre içerisinde, çeşitli teknikler yardımı ile oluşturduğu bir canlandırma eylemi olduğu söylenebilir (Akören, 2018). John Hart da benzer biçimde animasyonda mekânın dinamik biçimde kullanılmasının, planların (ön, orta, arka) efektif biçimde ele alınmasının ve rengin öneminin altını çizer (Hart, 1999, s.3). Susan Hayward'a (1996, s.14) göre animasyon her ne kadar Amerikan piyasası tarafından domine edilse de Avrupa ülkelerinde ve Japonya'da da 1950'lerin sonundan başlanarak günümüze dek masallar, bilim kurgu gibi farklı temalar eşliğinde ele alınan bir olgu olur. 1990'lı yıllarda bilgisayarın animasyon bağlamında bir araç olarak kullanılmaya başlanması ise animasyonda ciddi bir çeşitlenmeyi sağlayan yeni bir dönemin başlangıcıdır (Şakı Aydın & Sivas Gülçur, 2018). Animasyon filmlerinin yapım ve tasarım aşamaları arasında, en önemlilerden biri ise; karakter ve mekân tasarımıdır. Bu bağlamda, mimarlık disiplini ile pek çok ortak özellik aracılığıyla iletişim kuran animasyon filmlerinde açık ve kapalı mekânlar kullanılır. Açık mekânlarda, filmlere konu olan kentler, kentin simgesi niteliği taşıyan yapılar ele alınır (Ünver, 2002, s.49-51). Burada amaç, anlatının desteklenmesidir (Ürtekin, 2018, s.25).

Allmer'in (2013, s.7-8) "Mekânı kendisine çalışma konusu edinen mimarlık disiplininin filmlerde üretilen mekânlara kayıtsız kalması elbette beklenemez" ifadesini bir motivasyon kaynağı olarak alan bu çalışmada, gelecek tahayyülünü cesurca yansıtan kurgu mekânlar, çizgi dizi ve animasyon filmleri/dizileri üzerinden 1960 yılından günümüze seçilen

çeşitli vakalar aracılığıyla aktarılacaktır. Çalışmada özellikle çizgi dizi ve animasyonun seçilme nedeni bu ürünlerin sanal biçimde oluşturulmaları sebebiyle çeşitli biçimlerde mekân oluşturabilme gücüdür. Animasyon ayrıca anlatının ve ifadenin gücünü sinematik mekândan almakta olup bu nedenle animasyonda mekân tasarımı önem arz etmektedir. Animasyonda ayrıca bahsi geçen mekân tasarımında, kullanıcı deneyimine odaklanıldığı ve kullanıcı ile mekân hareket-değişim halinde gösterildiği için mekân yap(ıl)ma-değiş(tiril)me halinde yakalanır, gösterilir (Wood, 2006). Bu bağlamda çalışmada, animasyonun mekân tasarımından ve kullanıcıyı işaret etmesinden yararlanılmak istenmiştir. Kurgu mekânlar, günümüz teknolojisi ile birlikte filmlerde sıklıkla üretilir. Bu üretimlerde gerçek mekânların ve kurguların bir arada kolaj şeklinde kullanıldığı görülür.

Yazının öncelikli amacı, literatürde henüz yer almayan çeşitli örnekler aracılığı ile gelecek temasının farklı ele alınma biçimlerinin ve mekânsal tahayyüllerinin temsil edilmesidir. Böylelikle bu yazının, sinema ve mimarlık arasındaki etkileşimi, gelecek hakkındaki seçili örneklerle tartışan bir temsil çalışması olduğu da söylenmelidir. Bunun için Stuart Hall'un (1997) bir anlamlandırma süreci olarak tarif ettiği üç farklı temsil biçiminden özellikle inşacı yaklaşıma değinilecektir. Bu sayede literatüre katkıda bulunarak mevcut eksikliği tamamlamak hedeflenmektedir. Bu bağlamda, şu sorulara cevap aramak hedeflenmektedir: Gelecek kurguları mekânsal ve toplumsal olarak nasıl bir gelecek tanımlıyor? Bu vakaların kendi dönemlerinden etkilendikleri ya da dönemlerini etkiledikleri söylenebilir mi? Bu sorulara yanıt aramak, mekânı ortak amaçlar için kullanan sinema ve mimarlığın birlikteliğiyle yeniden düzenlenen toplum hayalini anlamak için önemlidir. Ayrıca geleceğe ilişkin pek çok öngörünün ve projelerin üretildiği günümüzde, gelecek tahayyülünün sinemaya yansımaları, mekânsal veriler ve kentsel öğeler aracılığıyla anlamaya çalışmak oldukça önemli olduğundan yazıda bu hususların vurgulanması da hedeflenmektedir. Böylece, mimarlık ve sinema arasında kurulan ilişki, mekânla sınırlı kalmayıp kullanılışı yoluyla toplumsala da işaret eder. Yazı kapsamında gelecek hayalinin mekânsallığının sinemadaki izdüşümü, toplumsal boyutlarıyla da ele alınmaktadır.

Çalışmanın Yöntemi

Çalışmada, dönemsel tarih yazımı yöntemi benimsenmiş ve bu yöntem aracılığıyla 1. ve 2. Uzay Çağı dönemlerine (Erdem, 2018) göre mimar-

lık, sinema ve toplum arasındaki etkileşim, çeşitli örnekler üzerinden temsil yolu ile ele alınmıştır. Bu ilişkiyi anlamlandırmak için bu yazıda, Hall'un (1997) yansıtmacı, maksatlı ve inşacı olarak üç değişik ekseninde incelediği anlatıdan inşacı yaklaşım yol gösterici olmuştur. Toplumla iletişim kurabilmek adına, mimarlık ve sinema disiplinleri bir temsil dili olarak kullanılmıştır. Özellikle filmlerde bu temsil dili, doğrudan gerçek dünyayı yansıtabilmesinin yanında, hayalleri, fantezileri ya da soyut olanı da içerebilir. Bu noktada buradaki temsil dili, yalnızca yansıtma ya da eşleşme değildir. Böylece yeni bir anlamın inşa edildiği söylenebilir.³

Bu çalışmada bu dili yansıtabilme adına vaka analizi yöntemine başvurularak çeşitli ve geleceğe ilişkin kurgular sunan örnekler belirli bir görsel çizgiye ve bunun sürekliliğine göre seçilmiştir. Bu nedenle, çalışmanın evreni olarak yalnızca kurgu mekânların yer aldığı ve 1. Uzay Çağı (1957-1991) ve 2. Uzay Çağı (1991-günümüz)'nda gelecek temasına odaklanan filmler ele alınmıştır. Bu evrenden, tabakalı seçkisiz örnekleme yöntemi ile katmanlar (sosyal, kültürel, düşünsel, kentsel, mekânsal) için eşit bir çalışma yapmak adına her iki çağı temsilen üçer örnek değerlendirilmiştir. Bu örneklerin tarihlendikleri dönemlerin sosyal, kültürel, düşünsel arka planlarını ve kentsel, mekânsal yaklaşımlarını yansıttıkları için araştırma evrenini temsil edebilecekleri düşünülmektedir. Çalışma için seçilen ürünlerde, mimari unsurların önemli bir kültürel öge olması da dikkat çekicidir.⁴

Bu perspektiften bakıldığında, Telotte'ye göre, animasyon tam anlamıyla bildiğimiz dünya olmayan ancak olabilir gibi görünen dünyalara derinlik ve boyut katarak gerçek dünya sınırlarını aşabilen yeni ihtimaller tanımlayabilir (2010, s.253). Bu yaklaşımdan yola çıkıldığında, gelecek tahayyülünün tasarımında, animasyonun önemli bir payı olduğundan bu çalışmada, animasyon ürünleri ele alınmıştır. Elbette sinematik anlatımda, kamera hareketi, montaj, ses gibi diğer tasarım unsurları da oldukça önemlidir ancak bu yazıda, daha fazla vaka analizi yaparak anlatımı çeşit-

³ Stuart Hall'a (1997, 2005) göre, yansıtmacı yaklaşım, gerçek dünyayı bir ayna gibi var olduğu biçimde yansıtırken, maksatlı yaklaşım konuşmacı ya da yazarın kendine ait bir dil ya da dünya yaratması anlamına gelir. Yazıda öne çıkan inşacı yaklaşım ise, bireylerin ve nesnelerin bir araya gelerek anlamı oluşturdukları, temsili inşa ettikleri yaklaşımdır. Daha fazla bilgi için Stuart Hall'un konuyla ilgili çalışmalarına bakılabilir.

⁴ Örneğin Hayao Miyazaki, çizgi dizilerinde, peyzaj çizimlerinde ve mimari yapı çizimlerinde, Japon şehirlerinden aldığı ilhamı kültürel bir öge olarak aktarmıştır (Sağlık vd., 2021).

lendirebilmek için yalnızca mekân tasvirlerine odaklanılmıştır. İlerleyen çalışmalarda ise sinematik anlatımın diğer öğelerine de vurgu yapılarak gelecek tahayyülünün yansıdığı ürünler daha da derinlemesine analiz edilebilir.

Seçilen vakalarda hedef, gelecek tahayyülünün yansıtılması olduğundan, Sputnik I'in 1957 yılında yörüngeye oturmasından bu yana tanımlanan iki farklı uzay çağıının da kapsanması düşünülmüştür; 1. Uzay Çağı ve 2. Uzay Çağı. Uzay yarışına odaklanan, temel ürünü prestij olan Birinci Uzay Çağı'nda uzay teknolojisinin gelişmesi ve uzay faaliyetlerinin yayılması söz konusuysen küresel perspektifi esas alan bilgi ve iletişim akışının hızlanmasıyla birlikte temel ürünü bilgi olan İkinci Uzay Çağı'nda uzaya ilişkin bilgilerin ekonomik ve politik bağlamda kullanılarak iktidar gücü sağlaması söz konusudur (Erdem, 2018). Bu bağlamda iki farklı Uzay Çağı'ndan üçer -farklı zamanlara yayılan- ürün incelenmiştir.

1. Uzay Çağı'nı temsilen *Jetsons* (*Jetgiller*, Joseph Barbera & William Hanna, 1962-1963) ve *Astro Boy* (*Astro Çocuk*, Hidehiko Yamamoto & Satoshi Yamamoto, 1980-1981) dizileri ile *Transformers: The Movie* (*Transformers*, Joe Bacal & Tom Griffin, 1986) filmi, 2. Uzay Çağı'nı temsilen ise; *My Life as a Teenage Robot* (*Genç Bir Robot Olarak Hayatım*, Rob Renzetti & Fred Seibert, 2003-2009) ve *Love, Death, Robots* (*Aşk, Ölüm Robotlar*, Tim Miller vd., 2019-...) dizileri ve *Wall-e* (*Vol-i*, Jim Morris & John Lasseter, 2008) filmi seçilmiştir. Animasyon film ve dizi örnekleri bir arada ele alınmıştır. *Jetgiller*, uzay temasını işleyen tasarım anlayışına adını vermesi (*Jetsonian Age*) nedeniyle ve gündelik hayatı, tasarım dünyasını da etkilemesi bağlamında seçilmiştir. *Astro Çocuk* dizisi ise gelecek tahayyülünü yansıtan bir mimarlık ve iç mekân pratiği ortaya konulduğu için dikkat çeker. Bu iki örnekte, gelecekte olması düşünülen bir yaşam biçimi ve bunun bir uzantısı olarak teşhir edilen bir dünya inşası söz konusudur. Bu çağı temsilen seçilen uzun metrajlı, yakın gelecek kurgusuna sahip olan *Transformers* filminde ise birbirinden oldukça farklı dünya inşaları ve mekân tahayyülleri söz konusudur. Burada öne çıkan husus, tasarım ürünlerinin ve yapay zekâ ürünlerinin ayrıştırılması için değişik geometrilerin ve renklerin kullanılması olup bu film, bu nedenle seçilmiştir. Yazı kapsamında 2. Uzay Çağı'nı temsilen seçilen vakalardan ilki; *Genç Bir Robot Olarak Hayatım*'dir. Bu örnekte kurgulanan yapıların kendi arasında farklı bir dil izlemesi, bu bağlamda bir çeşitlilik sunması, bu dizisin seçilme nedenidir. Bu çağı temsil etmesi için ele alınan son vaka; neredeyse her bölümde farklı senarist ve yönetmenlerin eşliğinde birbirinden farklı

konuların işlendiği *Aşk, Ölüm, Robotlar* dizisidir. Barındırdığı çeşitlilik ve günümüze oldukça yakın bir zamana tarihlenmesi nedeniyle seçilmiştir. Bu çağı temsilen seçilen uzun metrajlı *Vol-i* filminde ise iki karşıt dünya, çözünmekte olan dünya ve uzay gemisi tariflenmiş ve bir çeşitlilik sunulmuştur. Bu durum filmin seçilme nedenini oluşturur.

Uzay fikrinin etkilediği 1960'lı yıllar ile birlikte hem tasarımcıların hem de toplumun diğer üyelerinin bakış açısının değiştiği, yeni sanat ve tasarım kültürünün, edebiyatın, müziğin ve sinemanın yeniden üretildiği (Şumnu, 2019, s.573-574) bir dönem başlamıştır. Mimarlık bağlamında, pek çok yapı farklı yollarla dikkat çekici hale getirilmeye çalışıldığı bu yıllar içerisinde, dönemin kültürü ve tüketim alışkanlıkları da vurgulanmıştır. Bu vakaların analizi için, sırasıyla mimarlık ve sinema arasındaki ilişki, etkileşim ve çalışmada kullanılacak terminoloji (mekân, animasyon, çizgi dizi) aktarılmıştır. Ardından seçilen vakalar mekânsal ve toplumsal bağlamda irdelenmiştir.

Kaçınılmaz Birliktelik: Mimarlık, Filmler ve Toplum

Sinemanın, mekânla kurduğu derin ilişki nedeniyle, mimarlıkla da doğal bir etkileşim içinde olduğu görülür. Burada, Tanyeli'nin ele aldığı, mimarlık ve sinema arasındaki üç tip etkileşim biçimi önem kazanır. Bunlardan ilki, sinemada, sanal mimarlık alanı; kurgu mekân üretilmesidir. İkincisi; mimar ve mimarlık etkinliğini içermesi bağlamında kurulan etkileşimdir. Sonuncusu ise; gerçek mimari mekânların ele alınması ve/ya bu bağlamda film için yeniden üretilmesidir (2001, s. 66). Gerçek ve kurgu mekân üretilen ve kullanılan iki tipte de amaç, izleyiciye yer duygusu aktarabilmek, mekânın ayırt edici karakterinin olduğunu vurgulamaktır (Norberg-Schulz, 1980, s.212). Bunların dışında, pek çok yazar tarafından mimarlık ve sinema arasında farklı etkileşim biçimleri olduğu da iddia edilir. Bunların en önemlilerinden biri, sinema ve mimarlığın belge ve/ya kanıt olma niteliğidir (Beşgen ve Köseoğlu, 2019, s. 31). Yakın geçmişte, sinema ve mimarlığın belge olma niteliğine Türkiye bağlamında odaklanan pek çok çalışmadan bahsetmek mümkündür. Balcı'nın (2018) neoliberal politikalar ile 2000'li yıllardan itibaren oldukça hızlanan kentsel dönüşümün kentsel ve toplumsal etkilerini sinema temsili aracılığıyla ortaya çıkardığı araştırma, Evinç ve Evren Doğan'ın (2018) Türk sinemasının İstanbul imgesi oluşturulmasındaki etkisini ortaya koydukları makale, sinemanın belgeleme niteliğine yakın dönem örnekleri arasındadır. Bu çalışmalarda, tasarım disiplininin önemli kaynaklarından olan görsel olgular film sahnelerinden edinilen ekran görüntüleri ile sağlanmış ve

belli bir zamana sabitlenen görüntüler aracılığıyla kimi dönemlere işaret eden mekânlar, kentler belgelenebilmiştir.⁵

Gerçek mekânın aksine kurgu mekânda, yer ve zamanın göz önünde bulundurulduğu ya da göz ardı edildiği durumlar söz konusudur. Bu açıdan belge ya da kanıt olma niteliği tartışmalıdır. Ancak kurgu mekânlar, dönemin gelecek tahayyülünün örneklenmesi açısından bir kanıt niteliği taşıyabilir. Burada hem kullanıcının hem de mimarlık ve dolayısıyla iç mekânların değiştiği ve/ya bu etkenlerin, geleceğin kurgulanması için değişmesinin gerektiği görülür (Akyıldız, 2012, s.23). Özellikle, kurgu mekânların sıklıkla karşımıza çıktığı bilim kurgu filmlerinde, geleceğin mekânlarının ve kentlerinin zaman ile ilişkilendirilerek tasvir edildiği ve bu yapılırken izleyiciye gerçek mekân algısının da aktarılmak istendiği söylenebilir (Akyıldız, 2012, s.20). Ünver (2020) ise; geleceğin mekânlarındaki teknolojik etkilerin insan ve mekân arasında yol açabileceği değişiklikleri ve mekân kavramında olabilecek dinamik değişiklikleri işaret eder. Bilim kurguda karşımıza distopik (kötümser-olumsuz) ya da ütopyik (iyimser-olumlu) senaryolar çıkmaktadır.

Sinemadaki bu senaryoları daha iyi anlamak için ütopya ve distopya kavramlarının tanımlanması gerekir. Ütopya kavramı çoğunlukla daha iyi bir yer, daha iyi bir zaman ve/ya mutlu/daha iyi bir toplum inşasına işaret eder. Vieira ise ütopyaların karanlık yüzleri olduğundan bahseder; bu karanlık yüzleri bilimsel ve teknolojik ilerleme ile ilintili olarak okur ve karanlık yüzün hicvi veya anti ütopya ile sonuçlandığını belirtirken distopya kavramının doğuşunun bu iki alt kavramla ilişkilendiğinden bahseder. Distopya kavramında genellikle karamsar bir senaryo gözlemlense de kavramın bir umut ışığı içerdiği de söylenebilir. Bu nedenle, distopyalarda hala insanın kötü sondan kurtulabileceği düşünülmektedir. Ayrıca, distopyalarda, toplumsal bir düş, toplumsal bir kaçış fikri ön plandadır. Bu nedenle, ütopya ve distopya kavramları, birlikte var olur ve toplumsal düş kurmanın yöntemleri olarak okunabilir (Vieira, 2018, s.8-20). Ütopya ve distopya kavramları özellikle yazın kültüründe yüzlerce yıllık bir anlatı geleneğine işaret ederken, bilim kurgu için daha kısa bir geçmişten bahsedilebilir. Ancak bilim kurgu kavramı sinema ile yakın bir ilişki kurabilmiş, bilim kurgu sineması, sinema disiplininde kendisine önemli bir yer bulmuştur (Fitting, 2018). Bilim kurgu sinemasının yoğunlukla odaklandığı distopik konularda çoğu zaman teknoloji veya yapay

⁵ Bu konuda ayrıntılı bilgi için bkz. (Şumnu, 2017; Bülbül Bahtiyar, 2019; Tulum, 2020).

zekâ gibi unsurlara duyulan korkunun merkeze alındığı görülür.

Sinema ve mimarlığın belge olma durumuna ilişkin alternatif bir bakış ise Işıl Baysan Serim, sinemanın mimarlık ile olan ilişkisinde hareket ve süre blokları aracılığıyla bir arşiv yaratmanın söz konusu olduğunu aktarırken mimarlık ve sinema arasındaki ilişkinin önemini çeşitli örneklerle vurgular. Bu örneklerden biri olan Sergei Eisenstein, filmin atasının mimarlık olduğunu ve filmin titizlikle üretilmiş bir mimari esere benzermesi gerektiğini belirtir (1989). Baysan Serim ayrıca mimarlığın sinemanın içinde, sinemanın da mimarlık kültürünün içinde yaşadığının altını çizer (2014, s.44-45). Böylece sürekli bir ilişki ve etkileşim biçimi olduğu söylenebilir. Mimarlıkla kurulan bu ilişki ve etkileşimin, sinemanın tüm biçimleri için geçerli olduğu söylenebilir.

Öte yandan, sinema, toplumsal yapı önerme ya da inşa etme konusunda oldukça etkilidir. Penz ve Lu'ya (2011, s.29) göre, sinema, kullandığı yeniden inşa araç ve yöntemleri ile bir imge, bellek, kültürel kimlik kurgulayarak geçmiş veya geleceğe dair oluşturulan, düşlenen toplumsal belleği, olguları ya da kurgu olanı dönüştürme gücüne sahiptir. Bu anlamda Hall'un (1997) bahsettiği bağlamdaki temsil oluşturan dil olma özelliği sayesinde sinema, bir kitle iletişim aracı da olarak toplumun düşüncelerini ve davranışlarını yönlendirebilir (Erdem ve Şener, 2013). Böylece sinema, temsil aracılığıyla yeni bir dil inşa edebilir.

Filmleri alegorik olarak inceleyen Diken ve Laustsen (2014, s.32-35) ise sinemanın görsel imgelem yoluyla toplumsal olguları güçlendirebilir olduğunu ortaya koymuştur; böylece sinemanın toplumu anlamada bir araç olduğunu düşünmek mümkündür. Sosyal olguların filmlerde nasıl somutlaştığı, bunları değiştirme, güçlendirme, yönlendirme etkisi, ele alma ya da eleştirme biçimi, sosyolojik film çözümlemelerinde ortaya konulan temel yaklaşımlardır. Sosyolojik eleştiri niteliğinde yapılan film çözümlemelerinde ise ideolojik eleştiriye de başvurulabilir. Toplumsal sınıf ya da cinsiyete dayalı ilişkiler, iktidar içindeki egemenlik biçimlerine bağlı olarak belirlenir (Akbulut, 2010, s.257-269).⁶

Toplumunu dönüştürme gücüne örnek olarak, İkinci Dünya Savaşı sırasında pek çok kitle iletişim aracı gibi çizgi diziler de propaganda faaliyetleri için kullanılmış ve mizah ile rakibi gülünç duruma düşürüp

⁶ Bu eleştirinin yaklaşımı, Marksist teori perspektifi aracılığıyla, simgesel anlam ve politik güçler temelinde olmaktadır. Daha fazla bilgi için bkz. Kleinhans, 2010.

itibarsızlaştırma politikası yürütülmüştür. Bu durum, 20. yüzyılın başından itibaren hedef kitlesi çoğunlukla çocuklar olan ve esas olarak çizgiye dayanan, sinemanın bir kolu olan çizgi dizi ve diziler, eğlence hayatının, 1960'lı yıllarla birlikte televizyonun ve reklam sektörünün önemli bir parçası olduğunu göstermektedir (Alıcı, 2021). Bunun bir sonucu olarak pek çok amaçla değerlendirilen çizgi filmlerin ve dizilerin geniş bir kitleye hitap etmeye, hatta onları etkilemeye başladığı söylenebilir (Çakı, 2018). Böylece çizgi dizi ve dizilerin, çocuklar ve yetişkinlerin üzerinde yönlendirici bir etkiye de sahip olduğu iddia edilebilir.⁷

Animasyon filmlerinde, kapalı mekânlar, öykünün ivmelendiği zamanları işaret etmek için kullanılır. Burada ise, iç mekânın ayrılmaz unsurları olan zemin, duvar ve tavanın tasarımına ve iç mekânın barındırdığı diğer özelliklere önem verilir. Burada amaç, mimarlık ve sinemanın ortak öğesi olan mekânı, yaşanan ya da yaşanabilecek bir yere dönüştürmektir (Adiloğlu, 2005, s.182). Burada, tasarımcılardan beklenen mekâna ruh ve karakter katılmasıdır. Bu filmlerde gerçek yapılarla ya da çeşitli mimari akımlara referans verilebilir. Tasarlanan kurgu mekânda, genellikle dönemin yaşayışı ve koşullarına uygun şartlar söz konusu iken; bilim kurgu filmleri gibi filmlerde ise bu yazının da vurgulamak istediği gelecekte tahayyül edilen bir dönemin ve yaşamın koşulları söz konusu olur. Bu anlamda, bu ve benzeri filmlerde, düşsel bir gerçeklik söz konusudur, renkler ve teknoloji dönemine göre daha canlı ve gelişmiş olarak karşımıza çıkar (Balamir & Erkal, 1999, s.5). Böylece tanıdıklık hissinin ortadan kaldırılması ve geleceğe ait olmanın ortaya çıkarılması söz konusu olur (Köymen, 2008, s.82). Burada, hem kentler, hem iç mekânlar (kapalı mekânlar) bu gelişmişlik ve canlılıkla öne çıkar. Ayrıca mimari öğeler, hikâyelerde önemli bir rol oynar ve karakterler ile uyumlu bir çizgide yer alabildiği gibi tezat oluşturmak için de kullanılabilir.

Bir sonraki bölümde, yukarıdaki tartışmalar aracılığıyla, kurgu mekân fikrinin kentlerde üretilen mimarlık imgeleri olarak nasıl karşılık bulduğu ve mekâna yansıması, *Jetgiller (Jetsons)*, *Astro Çocuk (Astro Boy)*, *Transformers (Transformers: The Movie)*, *Genç Bir Robot Olarak Hayatım (My Life As a Teenage Robot)*, *Aşk, Ölüm Robotlar (Love, Death, Robots)* ve *Vol-i (Wall-e)* üzerinden ele alınmıştır.

⁷ Sibel Bozdoğan'ın (2015), belirttiği üzere, uluslar temsil için mimarlık ürünleri, resim, heykel gibi sanat eserlerini kullanmıştır. Çizgi dizilerin propaganda aracı bağlamında kullanılması ise onların da görsel temsil biçimi olarak, kullanılan yöntemlerden biri şeklinde değerlendirildiğini gösterir .

Kurgulanan Gelecek

Yazı kapsamında ele alınan ilk vaka olan *Jetgiller*, aslında ilk sezonunun ardından, 1960'larda iptal edilmiştir. Dizi, 1980'li yıllarda yeniden televizyona dönmüştür. Bu nedenle, dizinin pek çok bölümü aslında 1980'lere tarihlenir ancak aynı çizgiler ve estetik kaygılar güdülmüş, böylece bir süreklilik sağlanmıştır (Morello, 2020). Çizgi dizi döneminin tipik bir Amerikan ailesinin uzay çağında nasıl yaşadığını anlatır. Bu açıdan bakıldığında, mekânsal çözümlerinin yanında toplumsal tanımların son derece geleneksel oluşu dikkat çeker. Çekirdek ailede, baba çalışmakta, anne ise ev işlerinden sorumlu robotu yönetmekte ve savaş sonrası Amerikan tüketim toplumunu örnekleyebilecek biçimde çok para harcamaktadır. Ailenin çocuklarından erkek olanı bilime meraklı, akıllı bir profil çizerken; kız çocuk ise uçarı bir karakterdedir. Ailenin robotu da işçi sınıfından emektar olarak tasvir edilmektedir. Aile, yukarıda sayılan özellikleri, köpekleri ve robot hizmetçileriyle, aslında döneminin klasik Amerikan ailesinin, cinsiyet ve sınıf farklılıklarının vurgulandığı tüm içeriklere sahiptir. Burada, kent, güç ve hiyerarşiyi vurgular şeklinde kurgulanmıştır. Bu sebeple, *Jetgiller* aslında, mekânsal kurguda yenilikçi olsa da bu yenilikçi fikrin, dizideki toplumsal yapıya yansımadağı, özgür iradenin varlığından bahsedilmediği görülür. Bu durum oldukça dikkat çekicidir. Kurgulanan yaşam biçiminin hangi mekânlarda hayat bulduğu aşağıda aktarılmıştır.

Jetgiller'de öncelikle, ayaklar üzerinde duran ve uçuyor gibi gösterilmek istenen dairesel yapıların bulunduğu Orbit Kenti dikkat çeker (Resim 2). 1960'lı yıllarda başlayan dizide, Orbit Kenti'ndeki bu yapıların, 1958'e tarihlenen Tema Binası'nın benzer form ve kompozisyon özelliklerine referans verdiği söylenebilir. Bu yapı, orta yüzyıl modern tasarım yaklaşımlarının ikonik bir simgesi olacak ve *Googie*, *Populuxe*, *Doo-wop*, *Jetsonian Age* ve *Space Age* gibi farklı isimlerle adlandırılan bir tasarım



Resim 2. *Jetgiller*, Orbit Kenti ve Tema Binası. Kaynak: (The Jetsons: TV or Not TV, 2015), (Theme Building (n.d.)).

yaklaşımını simgeleyecektir. Bu yaklaşımda esas olan yeni teknoloji ve malzemenin fütürist bir kurguyla dikkat çekici bir imge yaratmasıdır (Acar, 2020, s.23). Bu açıdan, çizgi dizideki mimarlık pratiğinin, dönemin yaklaşımlarını yansıttığı ve döneminden oldukça etkilendiği söylenebilir.

Jetgiller'in, dönemden etkilenişi bu yapıyla sınırlı değildir. Çizgi dizide, karakterlerden birinin yazlık, balıkçı kulübesi olarak tariflenen konutunun, 1958 tarihli "North by Northwest" filmindeki ev biçimindeki set tasarımına öykündüğü görülür (Resim 3). Ayrıca yine burada görülen bir yapının, uzay temasını tasarım yaklaşımlarına yansıtan John Lautner'in Malin Evi isimli tasarımına referans verdiği anlaşılır (Novak, 2013). Bu bağlamda, *Jetgiller*'in, geleceği hedef alan dönemsel yaklaşımları yakından takip ettiği düşünülebilir.

Bu örnekte iç mekân kurgusuna ve kurguda yer alan detaylara bakıldığında ise kent ve yapı tasvirlerini uyumlu bir biçimde izleyen öğelere rastlanır (Resim 4). Bu oldukça şeffaf iç mekânlarda önem verilen hususlardan birisi teknoloji kullanımudur. Robot ve makineler aracılığı ile yaşamın kolaylaştığı bir gelecek vaat edilir. Ebeveyn yatak odası olarak tanımlanabilecek iç mekânda ise bir duvar ünitesinin içine yerleştirilmiş dairesel bir yatak bulunur. Yatağın formu, Orbit Kenti'nde gördüğümüz yapılara benzerdir. Ancak dairesel yatak imgesine, dizinin dönem iç mekânlarından ziyade ilerleyen yıllarda, daha çok rastlanılmaya başlanır. *Jetgiller* Konutu'nda, farklı iç mekânlarda, örneğin yatak odasındaki sehpanın üzerinde, soyut pek çok heykel ve resim de görülür. Bu anlamda, *Jetgiller*, dönemin sanat anlayışını da takip etmektedir. Bu durum, -1950-1980 yılları arasında tüm dünyada karşımıza çıkan mimarlık ve sanat ilişkisinin bir yansıması olarak okunabilir (Yavuz, 2015; Tulum, 2018). Konutta iç mekânında rengin baskın bir biçimde kullanıldığı ve dikkat çekici mobilyaların ele alındığı anlaşılır (Şumnu, 2019, s.579). *Jetgiller*'de-

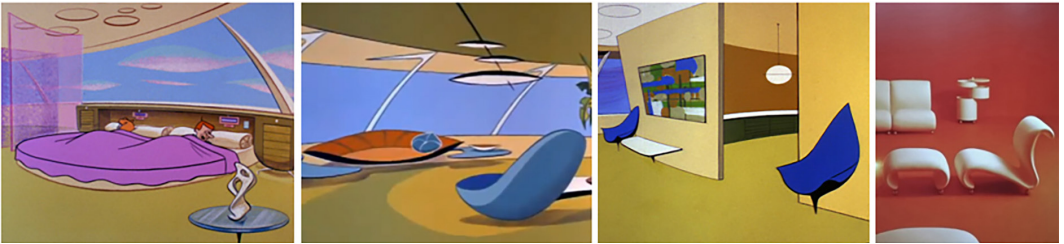


Resim 3. Sırasıyla *Jetgiller*, yazlık, balıkçı kulübesi, "North by Northwest" filmindeki ev biçimindeki set tasarımı ve *Jetgiller*, televizyon stüdyosu binası ile John Lautner tasarımı Malin Konutu. Kaynak: (Novak, 2013).

ki mobilyalar, 1960'lı yıllarda karşımıza çıkan Verner Panton tasarımı esnek, estetik mobilyaları ile benzerlik taşır. Bu anlamda, *Jetgiller* aslında, 1960'lar mobilya ve renk perspektifini takip etmiştir. Ayrıca burada, dik-kat çekici olan, kent ve yapılarda 1950'lerin sonunun takip edilmesi ancak iç mekânlarda 1960'ların esas alınmaya başlanmasıdır.

Jetgiller, uzun yıllar gösterimde kalıp izleyici kitlesini koruyabilmiştir. Böylece, bu örneğin, gelecek temalı tasarım bağlamındaki etkisinin yayılması da mümkün olmuştur. Hatta 1970-1974 yılları arasında çekilen canlı sitcom dizisi *Partridge Ailesi*'nin 1970'e tarihlenen animasyon versiyonu olan *Partridge Family 2200 AD* (*Partridge Ailesi*, William Hanna & Joseph Barbera, 1970-1974) mekânsal kurguda *Jetgiller*'den esinlenmiştir. Bu çizgi dizi, gelecek tahayyülünü kurgu mekânlar aracılığıyla yansıtma açısından başarıya ulaşmış, hem yapılara hem de iç mekânlara odaklanmıştır. Kısaca, *Jetgiller*, dönemin farklı koşullarını yansıtarak yayın hayatına başlasa zamanla, dönemi etkileyen bir ürüne dönüşmüştür. Bu anlamda *Jetgiller* dönemin avangart yaklaşımını yaygın tasarım anlayışımı gibi yansıttığı, toplumu haberdar ettiği için yeni bir dünya icat etmiştir. Böylece Hall'un (1997) ifade ettiği inşacı temsil yaklaşımının önemli bir örneği olarak okunabilir.

Yazı kapsamında ele alınan bir sonraki vaka olan *Astro Çocuk*, 1980'li yıllara tarihlenen Japon manga dizisidir. *Astro Boy*'un (*Astro Çocuk*, Koji Bessho & Mori Masaki, 1963) ilk versiyonu siyah beyaz olup 1963 yılında yayınlanmıştır. 1980 yılında ise renkli çizgilerle, daha karanlık bir hikâye odağıyla yeniden yapılmıştır. *Astro Çocuk* senaryo gereği 2003 yılında başlamaktadır. Bu örnekte, bir bilim adamı, ölen oğlunun yerine koymak için bir robot yaratarak robotun zamanla insani duygulara (özelliklere) sahip olmasını sağlamıştır. *Astro Çocuk*'un gelecekteki robot hakları üzerine vurgu yapan bir dizi olması, geleceğin toplumsal düzeni



Resim 4. *Jetgiller*'den iç mekân görüntüleri ve Verner Pantone tasarımı mobilya Kaynak: (*The Jetsons: TV or Not TV*, 2015), (Verner Pantone 1960s, 2016).

hakkında da nispeten fikir verir. Bu anlamda, yapay zekânın geleceğin toplumunun bir parçası olarak haklarının tartışılması fikrini beraberinde getirir. Burada, 1940'lı yıllardan itibaren robot konusunu içeren farklı bilim-kurgu temalarını normalleştirmeye çalışan ve daha çok *The Naked Sun* (Güneşin Tanrıları), *The Robots of Dawn* (Şafağın Robotları) ve *Robots and Empire* (Kurtarıcı)" gibi robot öykü ve romanları ile tanınan Isaac Asimov ile başlayan yapay zekânın kabulü meselesinin öne çıkmaya başladığı anlaşılır. *Astro Çocuk* elbette bu anlamda tek örnek değildir, gerçek ve kurgu mekân bir arada kullanılan yakın zamana tarihlenen *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *Matrix* (Lana ve Lilly Wachowski, 1999) ve *Avatar* (James Cameron, 2009) gibi örneklerde benzer tartışmalar söz konusudur.

Astro Çocuk çizgi dizisinde, anlatının desteklenmesi amacıyla kenti simgeleyen yapılar gösterilir (Resim 5). Buradaki kent tasvirinde, geometrik formlara ve ulaşım yollarına vurgu yapan, yapılara ve iç mekânlara ilişkin nispeten az detay veren bir inşa söz konusudur. Bu iç mekânlarda ve kent görüntülerinde ise daha çok teknolojinin ifade edilmesi, robotlar, görüntülü telefonlar, uçan arabalar gibi unsurlar görülür. Ayrıca, *Astro Çocuk*'ta mevcut teknolojinin geleceğe uyarlanması düşüncesine rastlanır. Örneğin ankesörlü telefonların yerini dizide kamusal alanda, separatörlerle ayrılan görüntülü telefon birimleri almıştır.

Ayrıca, ele alınan kent, kuş bakışı görünüşte ve karşıdan görünüşte farklı biçimlerde yansıtılır. Bu açıdan karakter inşasına, mekân inşasına



Resim 5. *Astro Çocuk*'tan sahneler. Kaynak: (Astro Boy (1980) Official Trailer, 2015).

dan daha çok önem verildiği ve mekânların ya da kentin daha çok bir arka plan oluşturmak için tasarlandığı düşünülebilir. Bunların dışında, *Astro Çocuk*'un görsel kurgusu gereği, az çizgi ile stilize bir anlatım oluşturulmak istenmiş, bu durum kent ve mekânlara yansımıştır.

Burada yansıtılan gelecek tahayyülü içeren kentin, hem dizinin kendi dönemine hem de pek çok farklı döneme referans verebilecek tasarımı öğelerine sahip olduğu görülür. Böylece çeşitli dönemlerin ilerici özelliklerine işaret eden ve anlamlı bir iletişim dili oluşturan bir dünya inşası söz konusudur. Bu bağlamda, benzer geometrik hacimlerin ve farklı yükseklikteki yapıların ele alındığı anlaşılabilir. Ayrıca, *Jetgiller*'de karşımıza çıkan malzeme ve yapım teknolojileri burada görünmez durumdadır. Çoğu zaman *Astro Çocuk*'un karakterinin teknoloji ile ilişkisinin altı çizilir. Bu bağlamda, bu örnek, her ne kadar teknolojik verilerin toplumsal karşılıklarını ele alsada mekânsal ve mimarlık pratiği anlamında, *Jetgiller*'e oranla, geleceğe ilişkin az sayıda veri sunar. Ancak, hem *Jetgiller* hem de *Astro Çocuk* iyimser bir uzay çağı tarifler. *Jetgiller*'de çıkan küçük sorunların çözülmesi ve ailenin mutlu yaşamlarına devam etmesi söz konusu iken, *Astro Çocuk*'ta hikaye bir trajedi ile başlamasına rağmen iyi kalpli robotun sürekli dünyayı kurtarması ile devam eder.

1.Uzay Çağı'nı temsilen seçilen son vaka olan *Transformers* filmi, aynı isimli diziden uyarlanan 1980'li yıllara tarihlenen, farklı gezegenlerden robotlar arasındaki savaşı konu edinen uzun metrajlı bir filmidir. Robotları iyi (*Autobot*) ve kötü (*Decepticon*) olarak sınıflandıran filmde, insanların (*Witwicky* ailesi) *Autobotlar* ile olan dostluğu da ele alınır. Burada önemli olan husus, robotların yani yapay zekânın, geçmişten günümüze insan ile ilişkilendirilebilecek iyilik ve kötülük hususları üzerinden tanımlanmasıdır. Filmde yer alan insanlar da robot gücüne ve teknolojik gelişimine ayak uydurabilmesi için zırha benzer kostümler ile donatılır. Bu bağlamda, robotların insanlara oranla idealize edildiği anlaşılabilir.

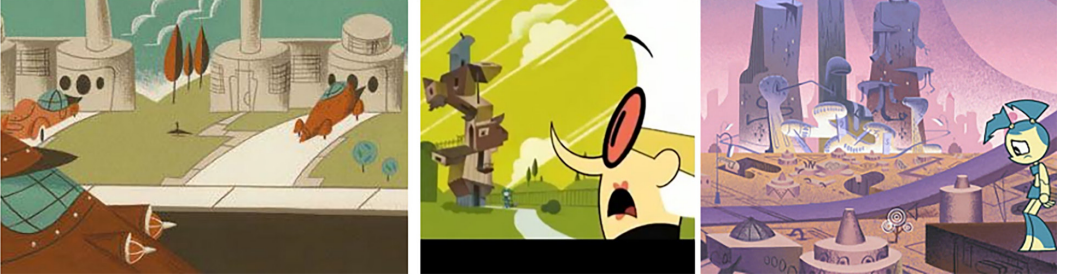
Filmde yansıtılan dünyalara bakıldığında bir çeşitlilik olduğu söylenebilir. Doğal çevrenin sunulduğu dağlık ve yeşil çevre, metalik yüzeylerden oluşan geometrik kurgulu cephe ve iç mekânlar, canavar gezegen tarafından tahrip olan ve çözünen dünya da özellikle dairesel ve silindirik formları vurgulayan, parlak bir kent imgesi bu çeşitliliğin parçalarıdır (Resim 6). Dağlık ve yeşil çevre dışındaki çevre ve mekân anlatılarında parlak renkler ve yaşanılabilir bir atmosfer tanımlanmaz. Ancak burada, geometrik düzenin hâkimiyeti görülür. Bu düzenle birlikte yapay zekâ ve geleceğin teknolojik imkânlar ile birlikte çok rasyonel, kurallı ve



Resim 6. Transformers filminden sahneler. Kaynak: (The Transformers 1986 Full Movie, 2021).

kontrollü bir gelecek tahayyül edildiği anlaşılabilir. Oysa filme göre tasarlanmayan gerçek dünya, yani dağlık yeşil alan ya da tahrip olan gezegen, diğerlerine oranla günümüz anlatısına daha yakındır. Öte yandan robotlarda kullanılan renk kurgusu oldukça parlak ve gösterişlidir. Burada robotların ayrıştırılmasının ve belki de kimlik kazanmalarının önemli olduğu varsayılabilir. Her ne kadar filmde, öncelik değişen, dönüşen robotlara verilmiş olsa da, film, gerçek dünyanın yansımaları ve gelecek ile ilişkili dünya fikrini mekânsal olarak aktarmaya çalışır. Hall'un temsil anlatısına referansla, hem günümüze hem de geleceğe yüzünü dönen bir dünya inşası ve temsili söz konusudur.

2. Uzay Çağı'nı temsilen seçilen *Genç Bir Robot Olarak Hayatım*, *Aşk, Ölüm, Robotlar* ile *Vol-i* yakın zamandaki gelecek tahayyüllerini anlatması açısından önemlidir.



Resim 7. Genç Bir Robot Olarak Hayatım'dan sahneler. Kaynak: (My Life As A Teenage Robot Theme Song, 2016).

İlk olarak, "Genç Bir Robot Olarak Hayatım" adlı örnekte, sıradan bir genç kız olarak yaşamaya çalışan ve eş zamanlı olarak dünyayı türlü felaketlerden kurtarmaya çalışan pek çok farklı güce sahip bir robotun maceraları anlatılmaktadır. Örnekte, hem "normal" hayatı hem de gelecek tahayyüllerini yansıtan teknolojik dünya aktarılmaktadır. Bu bağlamda, günümüze referans ile gündelik hayatı yansıtan bir Amerikan lisesi ya da klasik bir Amerikan ailesi konutu iç mekânlarına yer verilir. Burada, malzeme ya da teknoloji açısından bir yeniliğe rastlanmaz, buna karşın dizinin bilim kurgu temasına ağırlık verdiği kısımlarında yenilikçi bir dil gözlemlenir. Bu dil ise daha çok yapıların cepheleri ve kent imgesi aracılığıyla okunabilir. Yapılarda ve kentte, yer yer basit ve keskin hatlı geometrik formlara, metabolist, fütüristik tasarım yaklaşımlarının yansıdığı kompozisyonlara ve organik, esnek ve hareketli hacimlere rastlanır (Resim 7). Bu bağlamda, ciddi anlamda bir çeşitlilik söz konusudur ve geleceğin farklı biçimlerde tezahürünün mümkün olduğunun altı çizilir. Hatta bu çeşitlilik aktarılan farklı dönemlerden etkilenilip ilham alındığı da söylenebilir (Resim 8). Böylece geleceğin farklı biçimlerde inşa edi-

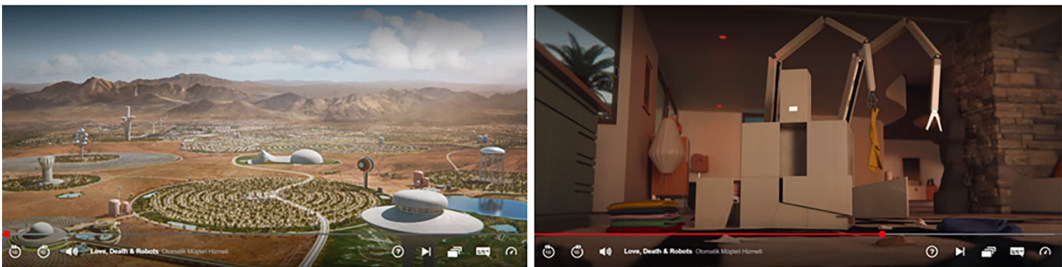


Resim 8: Dizide etkilendiği düşünülen tasarım yaklaşımlarına örnekler. Kaynak: (Movable apartment pods of the future, 1970s, 2018), (Futuristic architecture of the 70s: photographs of a modern World with a twist of science fiction, n.d.), (Futuristic architecture of the 70s: photographs of a modern World with a twist of science fiction, n.d.).

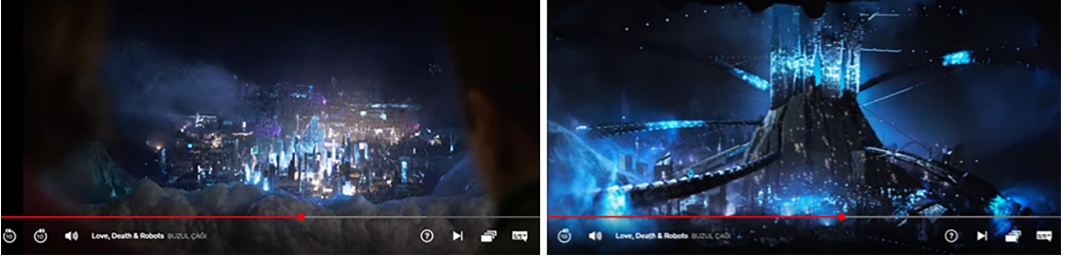
lerek temsil edildiği söylenebilir. Bunların dışında, tasarım dünyasının da gelecek tahayyüllerinin çoğulcu olabileceğine ilişkin tahminlerle de bir örtüşme söz konusudur. Öte yandan, kimi klasikleşmiş unsurların geleceğe uyarlanması bahsedilebilir. Örneğin, mimarlık pratiğinde uzun yıllardır ele alınan az katlı müstakil konut ve araba konsepti, burada, az katlı, müstakil heykelsi konuta ve uçan bir araca dönüşmüştür.

Genç Bir Robot Olarak Hayatım, Jetgiller ile karşılaştırıldığında, pek çok farklılığa rastlanır. Örneğin, burada dönemin tasarım anlayışlarıyla çok kuvvetli bir bağ görülmez. Sosyal olguların kolay kabul göreceği alışılmış kavramlarla kurgulanması, robotlar ile gelecek tahayyülünün popüler kültürün parçası haline gelmesi olarak yorumlanabilir. Böylelikle, normalleşen yapay zekâ, alışlagelmiş toplumsal gerçeklerden farklı olanı yaşamamakta ve arzulamamaktadır.

Bir sonraki vaka olan *Aşk, Ölüm ve Robotlar*'ın iki sezonunun gelecek tahayyülünün mimarlık ve iç mekân kurgusu üzerinden okunabileceği bölümleri incelenerek seçilmiştir. *Automated Customer Service (Otomatik Müşteri Hizmeti, John Scalzi vd., 2021)* bölümünde kurgulanan kent görüntüsü, 1898 ve 1902 tarihli Ebenezer Howard'ın Bahçe Şehir (*Garden Cities of To-Morrow*) tezinden sonra tartışılan ütopyik dairesel planlamayla türdeşdir. Bu dairesel planlamanın merkezinde ise, *Jetgiller*'in Orbit Şehri'ne benzerliğiyle dikkat çeken, dairesel formlu fakat bu sefer uçuyor gibi gözükmeyen, aksine ayağı yere basan kuleler dikkat çeker (Resim 9). Kentteki kurak topografik öğeler ise uzay çağının artık dünyada yaşandığının bir göstergesi gibidir. Geleceğin temsili olan formlardaki yapılar, artık dünyadadır, fakat dünyada yaşam aynı değildir. Teknolojinin, fiziken aynı görülen dünyada gündelik hayatlarla birlikte toplumsal yapıyı nasıl değiştirdiğinin vurgulandığı bölümde, robot haklarından ziyade, gündelik hayatta emektar olan robotların kont-



Resim 9: Otomatik Müşteri Hizmeti bölümünden sahneler. Kaynak: Love, Death, Robots (Dept, M., Van Der Meiren, K., Nicolas, D. & Nicolas, L., 2021).



Resim 10: Buzul Çağı bölümünden sahneler. Kaynak: Love, Death, Robots, (Miller, T., 2019).

rol ettiği dünyada insan hakları sorgulanmaktadır.

Ice Age (Buzul Çağı, Philip Gelatt vd., 2019) bölümüne bakıldığında, bir buzdolabı penceresinden insanlığın hızlandırılmış tarihine bakan bir çiftin dünyanın geleceğine de şahit olduğu görülür (Resim 10). Burada tahayyül edilen gelecek, parlak gökdelenleriyle gece görüntülerine aşına olduğumuz Amerikan kentlerinin daha yükselmiş ve parlaklaşmış biçimidir. Zaman ilerledikçe daha da büyüyen yapılar, tek bir kütlede organizma gibi birleşir. Metalik yapı malzemesi gri, ışıklar ise parlaktır, fakat atmosfer karanlıktır. Bu karanlık, distopik gelecek kurgularına benzer şekilde, geleceğe ve büyüyerek daha fazla tüketen insanlığın sonuna dair muğlak bir son barındırmaktadır.

When the Yoghurt Took Over (Yoğurt Dünyayı Ele Geçirdiğinde, Janis Robertson vd., 2019) ise insan, kaynaklar ve toplumsal sorunların ironik şekilde tartışıldığı bir bölümdür. Sorunların çözümlendiği dünyadaki simetri, steril görüntü ve geometrik formlar dikkat çekicidir (Resim 11). Bu monoton bir düzende ise hiyerarşik olarak üstün olanın, çareyi uzaya gitmekte bulması düşündürücüdür.

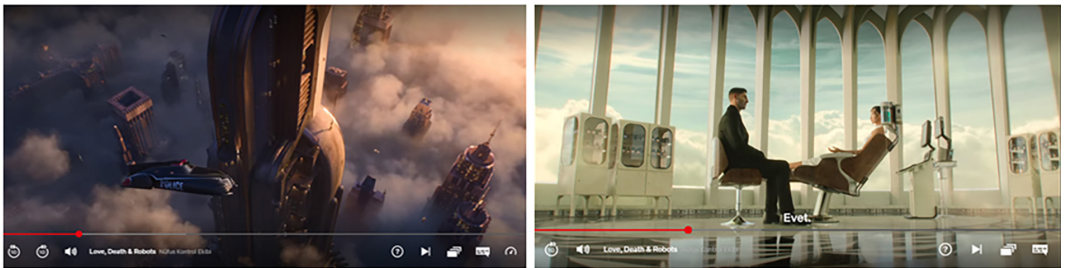


Resim 11: Yoğurt Dünyayı Ele Geçirdiğinde bölümünden sahneler. Kaynak: : Love, Death, Robots, (Maldonado, V. & Torres, A., 2019).

Dizide dikkat çeken bir başka bölüm olan *Pop Squad* (Nüfus Kontrol Ekibi, Philip Gelatt, 2021) bölümünde, insanların sonsuz, genç ve zengin yaşama, dünyada ancak belli sayıda insan olması şartıyla ulaşması anlatılır. Burada, nüfus kontrolünün yol açtığı distopik bir gelecek imgesi söz konusu olduğundan sisli bir atmosfer kurgulanmıştır. Uçan arabalar, yüksek ve sivri hatlara sahip yapılar düşünülmüştür (Resim 12). Bu açıdan aslında, *Jetgiller*'de pozitif biçimde yer alan bu öğelerin istendiğinde distopya için de kullanıldığı anlaşılabilir. Hem iç mekânda ve yapılarda hem de karakterlerin fiziksel görünüşünde, yönelinen sivri, uzun hatlar, Gotik tasarım yaklaşımının modernize bir yorumu niteliğindedir. Burada ayrıca, *Aşk, Ölüm ve Robotlar*'ın distopik bilim kurgularda ele alınan tasarım yaklaşımlarına öykündüğü de düşünülebilir. Ayrıca bir sisteme dâhil olmanın ya da sistem dışı olmanın yansımaları ve hiyerarşiye ilişkin tutumlar sorgulanır. Bölüm, *Nüfus Kontrol Ekibi*'ne göre öldürülmesi gereken bir çocuğun yaşaması için görevlilerden birinin sistem dışına çıkması ile sonlanır. Böylece tüm avantajlara rağmen mükemmel görünen geleceğin aslında öyle olmayabileceği vurgulanır. Bu bölümde öne çıkan gelecek inşasının simgeleri, karanlık ve distopik bir atmosfere işaret ederken, benzer simgelerin 1. Uzay Çağı'nı örnekleyen ürünlerde pozitif senaryolara referans verdiği görülür. Bu durum da bize, gelecek inşasındaki simgelerin değiştiğini ve temsil ettiği gerçekliğin dönüştüğünü anlatır.

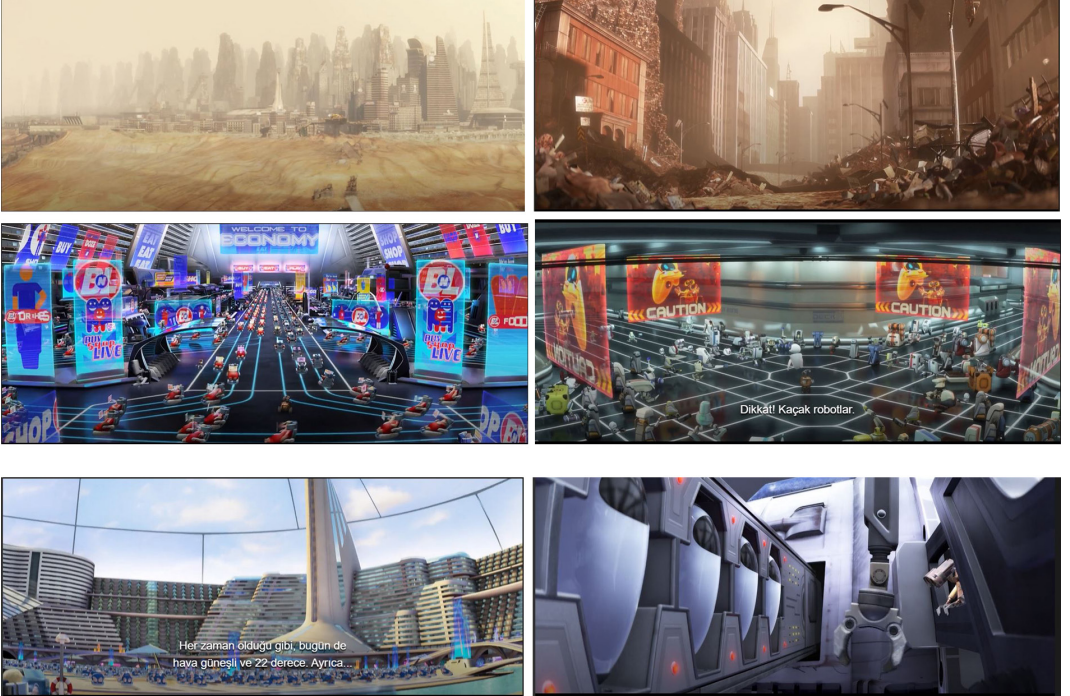
Aşk, Ölüm ve Robotlar'da ele alınan bu dört bölüm, geleceğe dair yapay zekâ, canlılar ve dünya kaynakları sorunlarının belirsiz geleceğe işaret ettiğine dair karanlık senaryolar barındırmaktadır. Gelecek bugün burada yaşanmaktadır ve sorunlar önümüzde durmaktadır.

2. Uzay Çağı'nı temsilen ele alınan uzun metrajlı film olan *Vol-i* incelendiğinde, terk edilmek zorunda kalınan dünya ve insanlara geçi-



Resim 12: Nüfus Kontrol Ekibi bölümünden sahneler. Kaynak: Love, Death, Robots, (Nelson, J. Y., 2021).

ci habitat tanımlayan uzay gemisinin karşıtlığı dikkat çeker. Terk edilmiş dünya, düzenli çöp yığınlarının, çözünen kent dokusuyla birleşerek oluşturduğu yeni bir imge yaratır (Resim 13). Öte yandan insanlara geçici habitat oluşturan uzay gemisinde ise teknolojinin etkin bir şekilde kullanılarak (bunun sonucunda) insanların edilgenleştiği ve yapay zekânın, robotların normalleşerek etkin rol aldığı bir pozisyona dönüştüğü anlaşılır. Bu uzay gemisinde iki farklı karakter ve mekân düzeni söz konusudur. Birincisi, edilgenlik ve hareketsizlikten ötürü kilo almış, hantallaşmış insanların yaşadığı mekânlar, parlak, gösterişli, dijital reklam panolarıyla ve ekranlarla donatılmış, adeta büyük Amerikan kentlerinin replikası olarak tasarlanmıştır. Bu insanlar uçan sandalyelerde hiç hareket etmeden ve aşına olduğumuz sosyal ilişkilerden, toplumsal yaşamdan farklı biçimde yaşam sürmektedirler. Aslında hiç karar vermelerine gerek kalmadığı gerçek-dışı bir hayat kurgusundadır. Burada arka planda gibi görünen ama tüm süreci yöneten, çok rasyonel ve planlı bir şekilde işleyen yapay zekâ düzeni vardır; aslında insanların edilgen olabilmesinin sebebi bu ikincil dünyadır. Bu da uzay gemisindeki ikinci karakteri oluşturur. Burada ise iç mekânların, aktive olmaya hazır ekranlarla donatıldığı görülür.



Resim 13. Vol-i filminden sahneler. Kaynak: Wall-E, (Stanton, A., 2008).

Lineer aydınlatmayla vurgulanan geometrik düzen ve dairesel formlar, parlak beyaz yüzeyler iç mekân kurgusunun ana karakterini oluşturur.

Yazı kapsamında ele alınan vakaları özetlemek gerekirse; 1. Uzay Çağı'nı temsil eden örneklerde, iç mekân tasarımında geleceği vurgulamak için fütüristik detaylara önem verildiği, 2. Uzay Çağı'na ait örneklerde ise; iç mekân kurgusunda, günümüz teknolojisi ve malzemelerinin kullanılmasının yeterli görüldüğü, mimarlık pratiğinde cepheler ve kentsel kurgu aracılığıyla gelecek temasının aktarıldığı anlaşılmaktadır. 2. Uzay Çağı'nı temsil eden filmlerde sistemler her ne kadar insanlar için geliştirilmiş olsa da, insanların bu gelecekte oynadığı edilgen rol, yine gelecek inşasının değiştiğini ve farklı biçimlerde geleceğin temsil edildiğini gösterir.

Sonuç

Günümüzde robot ve teknolojileri, elektrikli süpürgelerden dronelara kadar gündelik hayatımızın bir parçası olmuştur. Ayrıca gelecek temasının ve mekânsal yansımalarının temsil edildiği pek çok filme rastlamak mümkündür. Bu bağlamda, insanoğlunun geleceğe duyduğu merakın da bir yansıması olarak, bu temanın sinemada çok önemli olduğu düşünülebilir. Gelecek temasının sinemada geçmişten günümüze nasıl işlendiğine, mekânsal ve toplumsal izdüşümleriyle birlikte bakmak önemlidir. Özellikle sinema, kullandığı üç boyutlu teknolojiler hesaba katıldığında, hem geleceği yansıtmak açısından çeşitlilik ve yaratıcılık barındırır, hem de böylece oluşturduğu yeni dil ile toplumu derinden etkiler ve hatta dönüştürür.

Yazı kapsamında karşılaştırma yapabilmek ve incelemeyi derinleştirip çeşitlendirebilmek adına vaka analizi yöntemi, mekân analizi üzerinden kullanılmış olup ele alınan vakalar (*Jetgiller*, *Astro Çocuk*, *Transformers*, *Genç Bir Robot Olarak Hayatım*, *Aşk*, *Ölüm*, *Robotlar* ve *Vol-i*) 1960'lı yıllardan günümüze gelecek tahayyüllerinin değiştiğini gösterir niteliktedir. Özellikle 1. Uzay Çağı'ndaki mekânsal çeşitliliğin, 2. Uzay Çağı'nda da devam ettiği, ama bu dönemin vurgusunun düşünsel sorgulamada yoğunlaştığı görülür. Bu da 1. Uzay Çağı'ndaki mekânsal çeşitliliğin bu çağın prestij üretimi arzusuyla ilişkisi olduğunu kanıtlar niteliktedir. Zira 1960'lı yılların mimarlık ortamı ve canlılığı gelecek düşüncesini de etkilemiştir.

Bu da kendi dönemlerinden etkilendiklerinin de bir göstergesi niteliğindedir. Sinema, hem dönemin kültürel ve mimari özelliklerinden

etkilenmiş, hem de güçlü bir kitlesel iletişim aracı olduğu için, bu unsurları geniş çevrelere yayabilmiştir. Bu da sinemanın inşacı temsil yönünün etkin olmasından kaynaklanır. Ayrıca bu durum, mimarlık, sinema ve toplumsal olguların birbirinden beslenip böylece geliştiklerini gösterir. Bu iki disiplin, kentsel ve mekânsal anlatılar üreterek bellekle etkileşebildikleri için de toplum için benzer bir öneme sahiptir.

2. Uzay Çağı'na tarihlenen vakalarda, teknoloji ile donatılma fikri dışında, fiziksel mekânların önemini, 1. Uzay Çağı'nı temsil eden vakalara oranla, görece yitirmeye başladığı söylenebilir. 1. Uzay Çağı üretimlerinde geleceğin toplumsal vurgusu alışlagelmiş olanken, zamanla örneklerde bu vurgunun değişmeye başladığı görülür. 2. Uzay Çağı üretimlerinde fiziksel mekânlardaki gelecek vurgusunun görece azalmasıyla, toplumsal yaşama dair vurgular, yeni gelecek temsilleri ön plana çıkarılmıştır. 2. Uzay Çağı'ndaki bu düşünsel sorgulama, dönemdeki bilgi ve iletişim vurgusunun bir sonucudur. 2. Uzay Çağı ile birlikte dijitalleşmenin, teknolojinin normalleşerek gündelik hayatla ilişkilenebilmesi ve sıradanlaşmaya başlaması söz konusudur. Dolayısıyla özellikle bu çağı yansıtan vakalarda, eleştirel bakış açıları ortaya çıkmaya başlamıştır.

Bu çalışma aracılığıyla, gelecek fikri mekânsal, kentsel, toplumsal ve tasarımsal bağlamda, literatürde yer almayan, böylelikle literatüre katkı sunabilecek seçili vakalar aracılığıyla anlaşılmaya çalışılmış; böylece sinema ve mimarlık ara kesitine dair Stuart Hall'un temsil kuramından yararlanılarak bir okuma yapılmıştır. Bu okumada ele alınan örneklerin kurgulanışındaki özgürlük, gelecek temasına farklı perspektifler katmayı sağlayabilmiştir. 1960-2020 yılları arasında farklı ürünleri konu alacak gelecek temalı başka araştırmalarda, bu temanın zenginliği farklı araştırma yöntemleri ile de vurgulanabilir ve anlaşılabilir. Bu yüzden ileriki araştırmalarda bu zenginliğin irdelenmesinin ufuk açıcı bilgiler elde edilmesine yardımcı olacağı düşünülmektedir.

Kaynakça

Barbera, J.& Hanna, W. (Yapımcı). (1962-1963). *The Jetsons* [Televizyon Dizisi]. ABD: Hanna-Barbera Productions.

Barbera, J.& Hanna, W. (Yapımcı). (1970-1974). *Partridge Family 2200 AD* [Televizyon Dizisi]. ABD: Hanna-Barbera Productions / Columbia Pictures Television.

Bessho, K. & Masaki, M. (Yapımcı). (1963). *Astro Boy* [Televizyon Dizisi]. Japonya: Mushi Production.

Cameron, J. (Yönetmen). (2009) *Avatar* [Film]. ABD: 20th Century Fox / Lightstorm Entertainment / Dune Entertainment / Ingenious Film Partners.

Gelatt, P. (Senarist). Miller, T. (Yönetmen). (2019). *Ice Age* (Sezon 1, Bölüm 16) [Televizyon Dizisi Bölümü]. Miller, T., Fincher, D., Miller, J., Donen, J. (Yapımcı), *Love, Death, Robots*. ABD: Digic Pictures / Blur Studio / Atomic Fiction.

Gelatt, P. (Senarist). Nelson, J. Y. (Yönetmen). (2021). *Pop Squad* (Sezon 2, Bölüm 3) [Televizyon Dizisi Bölümü]. Miller, T., Fincher, D., Miller, J., Donen, J. (Yapımcı), *Love, Death, Robots*. ABD: Blur Studio.

Lucas, G. (Yönetmen). (1977). *Star Wars* [Film]. ABD: Lucasfilm.

Lynch, D. (Yönetmen). (1984). *Dune* [Film]. ABD: Dino De Laurentiis Corporation.

MacRae, H. (Yapımcı). (1936). *Flash Gordon* [Film Serisi]. ABD: Universal Pictures / King Features Syndicate.

Miller, T., Fincher, D., Miller, J., Donen, J. (Yapımcı). (2019-günümüze). *Love, Death, Robots* [Televizyon Dizisi]. ABD: Blur Studio / Netflix Studios.

Renzetti, R. & Seibert, F. (Yapımcı). (2003-2009). *My Life as a Teenage Robot* [Televizyon Dizisi]. ABD: Frederator Studios / Nickelodeon Animation Studio.

Robertson, J. (Senarist). Maldonado, V. & Torres, A. (Yönetmen). (2019). *When the Yoghurt Took Over* (Sezon 1, Bölüm 6) [Televizyon Dizisi Bölümü]. Miller, T., Fincher, D., Miller, J., Donen, J. (Yapımcı), *Love, Death, Robots*. ABD: Blow Studio.

Scalzi, J. & Dept, M. (Senarist). Dept, M., Van Der Meiren, K., Nicolas, D. & Nicolas, L. (Yönetmen). (2021). *Automated Customer Service* (Sezon 2, Bölüm 1) [Televizyon Dizisi Bölümü]. Miller, T., Fincher, D., Miller, J., Donen, J. (Yapımcı), *Love, Death, Robots*. ABD: Atoll Studio.

Scott, R. (Yönetmen). (1982). *Blade Runner* [Film]. ABD / Hong Kong: The Ladd Company / Shaw Brothers / Blade Runner Partnership.

Shin, N. (Yönetmen). (1986). *Transformers: The Movie* [Film]. ABD / Japonya: Sunbow Productions, Marvel Productions, Toei Animations.

Stanton, A. (Yönetmen). (2008). *Wall-E* [Film]. ABD: Pixar Animation Studios.

Takei, H. & Yamamoto, S. (Yapımcı). (1980-1981). *Astro Boy* [Televizyon Dizisi]. Japonya: Tezuka Productions.

Wachowski, L. & Wachowski, L. (Yönetmen). (1999). *Matrix* [Film]. ABD / Avustralya: Warner Bros. Village Roadshow Pictures / Groucho II Film Partnership / Silver Pictures.

Acar, S. (2020). *Türkiye Mimarlık Pratiğinde Googie Etkisi: Uluslararası Fuar Katılımlarında Ragıp Buluç'un Rolü*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Bahçeşehir Üniversitesi, İstanbul.

Adiloğlu, F. (2005). *Sinemada Mimari Açılımlar: Halit Refiğ Filmleri*. Es.

Akbulut, H. (2010). [Ders notları]. *Film Çözömlenmeleri: Radyo Televizyon Sinema*. Açık ve Uzaktan Eğitim Fakültesi, Radyo Televizyon Sinema Lisans Programı, İstanbul Üniversitesi.

Akören, A. N. (2018). Çizgi dizi ve Animasyon Eğitiminde Son Eğilimler. *Etkileşim Üsküdar Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 1 (2), 124-141.

Aktuğlu Aktan, E. (2012). İdeal ve Ütopik Kent Modellerine Ulaşım Bağlamında Biçimsel Yaklaşımlar. *İdealkent*, 5, 68-103.

Akyıldız, Ö. (2012). *Mimari Mekânların Sinemanın Kurgusal Mekânları Üzerine Etkileri*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul.

Alıcı, B. (2021). Türkiye'de Animasyon Sineması Çalışmaları Üzerine Bir Değerlendirme. *Türkiye Araştırmaları Literatür Dergisi*, 19 (37), 53-78.

Allmer, A. (2013). *Sinemada Mimarlık*, SineMekân. A. Allmer (Ed.). Varlık.

Astro Boy (1980) Official Trailer. (2015). YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=OG4_sCOsBps.

Balamir, A. & Erkal, N. (1999). Mimarlık Bilgisine İçerden ve Dışardan Bakışlar. *Mimarlık*, 5, 5-6.

Balcı, Ş. (2018). 2000'ler Türk Sinemasında Kentsel Dönüşüm. *Sinecine*, 9(2), 71-109.

Barber, S. (2004). *Projected Cities: Cinema and Urban Space*. Reaktion.

Başçı, S. (2020). *Bilim Kurgu Sinemasında İç Mekân Tasarımını Şekillendiren Karakter-Mekân Bütünlüğünün Star Wars Filmleri Üzerinden İncelenmesi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul.

Baysan Serim, I. (2014). Mimarlık ve Sinema İttifakının Soykütüğü Üzerine. *Betonart*, 41, 44-49.

Beşgen, A. & Köseoğlu, Ş. (2019). Sinema-Mimarlık Arakesitinde Bir Mekâna Dokunmak: Sine-Tasarım Atölyesi. *Sine Filozofi Dergisi*, Özel Sayı, 26-52.

Bozdoğan, S. (2015). *Modernizm ve Ulusun İnşası Erken Cumhuriyet Türkiye'sinde Mimari Kültür*. Metis.

Bruno, G. (1997). Site-seeing: Architecture and the Moving Image. *Wide Angle*, 19(4), 8-24. doi:10.1353/wan.1997.0017

Bülbül Bahtiyar, T. (2019). 1970-1990 aralığında konut ve iç mekân özelliklerinin Kemal Sunal filmlerinden okunması. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Necmettin Erbakan Üniversitesi, Konya.

Çakı, C. (2018). İkinci Dünya Savaşı'ndaki Propaganda Savaşlarında Çizgi dizinin Rolü: Nazi Almanyası ve Amerika Birleşik Devletleri Üzerine İnceleme. *Hire Halkla İlişkiler ve Reklam Çalışmaları E-dergi*, 1 (2), 51-63.

Diken, B. & Laustsen, C. B. (2014). *Filmlerle Sosyoloji*. (Çev: S. Ertekin). Metis.

Doğan, E. & Doğan, E. (2018). Kent ve Anti-Gösteri: İstanbul'un Sine-Masal İmgeleri. *sinecine*, 9(2), 111-130.

Eisenstein, S. (1989). Montage and Architecture, *Assemblage*, 10, 111-131.

Ercoşkun, Ö. Y. & Karaaslan, Ş. (2009). Geleceğin Ekolojik ve Teknolojik Kentleri. *Megaron*, 4(1), 27-34.

Erdem, N. & Şener, N. (2013). *Bir Öteki Yaratmak: Yüzüklerin Efendisi Üçlemesinde Öteki Yaratımı*. II. International Conference on Communication, Media, Technology and Design. Famağusta, 344-349.

Erdem, T. (2018, Haziran). Uluslararası İlişkilerde Yeni Perspektif: Astropolitiğe Giriş. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 20 (1), 431-446.

Erdine, E. (2020). Mimarlık ve Robotik Üretimin Günümüzü ve Geleceği. *Dosya TMMOB Mimarlar Odası Ankara Şubesi*, 45, 18-25.

Fitting, P. (2018). Ütopya, Distopya ve Bilimkurgu. R. Kızıler (Ed.), *Ütopya Edebiyatı* (s.193-218). İş Bankası Kültür.

Futuristic architecture of the 70s: photographs of a modern World with a twist of science fiction. (n.d.). Arch Daily. <https://www.archdaily.com/943378/futuristic-architecture-of-the-70s-photographs-of-a-modern-world-with-a-twist-of-science-fiction/5f0186b2b357654054000405-futuristic-architecture-of-the-70s-photographs-of-a-modern-world-with-a-twist-of-science-fiction-photo>.

Goldberger, P. (1996, 7 Haziran). Film View; Architectural Visions, Celluloid Frames. *New York Times*, <https://www.nytimes.com/1996/01/07/movies/film-view-architectural-visions-celluloid-frames.html> (Erişim Tarihi: 17.06.2021).

Hall, S. (1997). The Work of Representation. S. Hall (der.). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices* içinde. Open University, 13-74.

Hall, S. (2005). Anlamlandırma, Temsil, İdeoloji: Althusser ve Post-Yapısalcı Tartışmalar. Mutlu, E. (der.). *Kitle İletişim Kuramları* içinde. Ütopya, 359-394.

Hart, J. (1999), *The Art of the Storyboard: Storyboarding for Film, TV and Animation*. Butterworth-Heinemann.

Hayward, S. (1996). *Key concepts in cinema studies*. Routledge, 11-15.

Hobsbawn, E. (1993). Küllerden Doğan. R Blackburn (Der.), (Çev: O. Akınhay), *Çöküşten Sonra - Sosyalizmin Geleceği*. Ayrıntı.

Kleinhans, C. (2010). Marksizm ve Film. (Çev: Ö. Yaren). *Sinecine*, 1(2), 109-118.

Koeck, R. (2013). *Cine-scapes: Cinematic Spaces in Architecture and Cities*. Routledge.

Köymen, E. (2008). Üç Boyutlu Animasyon Filmlerde Mimarlık. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Trakya Üniversitesi, Edirne.

Morello, S. (2020). No Longer, Not Yet: Retrofuture Hauntings on The Jetsons. *De genere*, 6, 113-127.

Movable apartment pods of the future, 1970s. (2018). Reddit. https://www.reddit.com/r/RetroFuturism/comments/8qagsu/movable_apartment_pods_of_the_future_1970s/.

Norberg-Schulz, C. (1980). *Genius Loci-Towards a Phenomenology of Architecture*. Rizzoli.

My Life As A Teenage Robot Theme Song (HQ) | Episode Opening Credits | Nick Animation. (2016). Nickleodeon Cartoon Universe. https://www.youtube.com/watch?v=tkXWxL_KrUA.

Novak, M. (2013, 14 Mart). Mid-21st Century Modern: That Jetsons Architecture. *Smithsonian Magazine*. <https://www.smithsonianmag.com/history/mid-21st-century-modern-that-jetsons-architecture-2494820/> (Erişim Tarihi: 08.08.2021).

Orhun, O. (2017). Cool Zamanlar, Gençlik, Archigram ve Tarifi Zor Bir His Üzerine. *Manifold*. <https://manifold.press/cool-zamanlar-genclik-archigram-ve-tarifi-zor-bir-his-uzerine> (Erişim Tarihi: 08.08.2021).

Özkuş, B. Y. (2006). *Archigram: Tekno-Topya*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.

Pallasmaa, J. (2001). *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*, Rakennustieto.

Penz, F. & Lu, A. (2011). *Urban Cinematics: Understanding Urban Phenomena Through the Moving Image*. Intellect.

Preston, R., Johnson, D. J., Edwards, S. J. A., Miller, M. D. & Shipbaugh, C. (2002). *Space Weapons Earth Wars*. Rand.

Sağlık, A., Temiz, M., Kasniç, G. & Kelkit, A. (2021). "Hayao Miyazaki'nin 'Rüzgârlı Vadi, Komşum Totoro, Rüzgâr Yükseliyor' Animelerindeki Peyzaj Unsurlarının İncelenmesi ve Değerlendirilmesi". *Sanat Dergisi*, (37), 359-374. <http://doi.org/10.47571/ataunigsfd.764769>

Sevinç, A. & Yürekli, F. (2006). Ütopya Anlayışın 1960'larda Gösterdiği Değişimler. *İtüdergisi/a mimarlık, planlama, tasarım*, 5(2), 143-155.

Sevinç, A. (2009). Hayal Gücüne Güç Katan Toplumsal Arka Plan: 1960'ların Ütopya Eskizleri İçin Altlık Çalışması. *Sosyoloji Dergisi*, 3(18), 173-194.

Şakı Aydın, O. & Sivas Gülçur, A. (2018). Animasyon Sineması ve Göstergibilim: Coco Filminin Greimas'ın Eyleyensel Örnekçesine Göre Çözümlemesi. *Asos Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 6 (70), 1-13.

Şumnu, U. (2017). Önemli bir mimarlık belgeleme aracı olarak sinema filmleri: Sivri Akıllılar filmi ve Nebioğlu Tatil Köyü. *Sanat Yazıları*, 37, 349-360.

Şumnu, U. (2019) Sohbet Çukurları 1960'larda Tasarım ve Bir Sosyal Devrim Aracı Olarak Mobilya. *Sanat Yazıları*, 41, 565-582.

Tanyeli, U. (2001) Sinema ve mimarlık: Temsiliyet nesnenin temsili sanatın sanallıkla ifadesi. *Arredamento Mimarlık*, 11, 66.

Telotte, J. P. (2010). *Animating space: from Mickey to Wall-E*. University Press of Kentucky.

The Jetsons: TV or Not TV. (2015). Youwp. <https://yowppyowp.blogspot.com/2015/11/the-jetsons-tv-or-not-tv.html>.

Theme Building (n.d.). Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Theme_Building.

The Transformers 1986 Full Movie. (2021). YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=3RNzyYurjHg>.

Tulum, H. (2018). *Art and Architecture Synthesis in Turkey: From 1950s to 1970s*. (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Bahçeşehir Üniversitesi, İstanbul.

Tulum, H. (2020). Mimari Belgelemede Türk Sinemasının Rolü: Tarabya Oteli Analizi. *Sanat Yazıları*, 43, 433-456.

Tschumi, B. (1994). *Manhattan Transcripts*. Academy. <http://www.tschumi.com/projects/18/> (Erişim Tarihi: 06.06.2021).

Ünver, T. (2002). *Bir Popüler Kültür Ürünü: Çizgi dizi Pokemon*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Ankara.

Ünver, B. (2015). *Sinema ve Mimarlık Etkileşimi: Wall-E Filmi Örneği*. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi 4. Ulusal İç Mimarlık Sempozyumunda Sunulan Tam Metin Bildiri, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul.

Ünver, B. (2020). Distopik Bilim Kurgu Sinemasında Gelecek Mekânları ve Mimari Öngörüler, *Yedi Sanat Tasarım ve Bilim Dergisi*, 24, 95-111. <https://doi.org/10.17484/yedi.730583>

Ürtekin, Ö. (2018). *Geçmişten Günümüze Animasyon Filmlerinde Mekân Kullanımı Analizi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Işık Üniversitesi, İstanbul.

Verner Panton 1960s. (2016). B22 Design. <https://b22-design.tumblr.com/post/140465207995/verner-panton-1960s>.

Vieira, F. (2018). Ütopya Kavramı. R. Kızıler (Ed.), *Ütopya Edebiyatı* (3-35). İş Bankası Kültür.

Westfhal, G. (2006). s.197). *Space Opera*. E. James, F. Mendlesohn (Der.), *Science Fiction*. Cambridge.

Wood, A. (2006). Re-animating space. *Animation*, 1(2), 133-152.

Yavuz, E. (2015). *An aesthetic response to an architectural challenge: Architecture's dialogue with the arts in Postwar Turkey*. (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Ankara.