

“Elysium” filminin fütüristik mimari bağlamında incelenmesi

*

Seda Subaşı¹Serhat Anıktar²

Öz

Var olan mekânın yansıtılması veya düşlenen mekânın bireye aktarılmasında en etkili yollardan biri sinemadır. Görsel zenginlik ve çarpıcılık açısından sinema, mekânın hafızada yer edinmesine olanak sağlamaktadır. Geleneksel olanı dilediği gibi yansıtma ve algılatma gücü olan sinema, kimi zaman gelecekteki mimarlık eylemlerine de yön vermiştir veya ilham olmuştur. Mimarlık ve sinemanın iç içe olduğu film türlerinden biri bilimkurgu filmleridir. Bilimkurgu filmleri insanların ütopyaları ve distopyaları daha kolay hayal etmesini sağlamaktadır. Kimi zaman bunun da ötesinde, gelecekte teknolojinin gelişmesiyle, filmlerdeki mekânsal kurgular gerçeğe dönüşmektedir. Mekân bağlamında literatürdeki karşılıklarına bakıldığında ütopya, yerin hoşnutsuzluğuna karşı kusursuz bir görüntü sunmaktır. Distopyalar ise var olan mekânların bugünkü halinden daha kötü yansıtılmasıdır. Distopyalarda sürekli denetimde olan, baskı uygulayan ve kaosa izin vermeyen bir otorite bulunmaktadır. Ütopya kent kavramı 20. yüzyılda fütüristik mimari olarak karşılık bulmuştur. Fütüristik mimari geçmişini tamamen reddetme ve gelecek için en ideal olanı kurgulama düşüncesine dayanmaktadır; teknoloji en ileri seviyede kullanılmakta, yüzen veya atmosfere asılı kentler güçlü makineler gibi kurgulanmaktadır. Fütüristik kentlerde sağlıklı ve mutlu bireyler zamanlarının çoğunu kendilerine ayırmaktadır. Bu çalışmanın amacı geleneksel kent- fütüristik kent sahnelerini analiz ederek Elysium filmini fütüristik mimari bağlamında değerlendirmektir. Aynı zamanda amaç, filmde yer alan mekânları ütopya ve distopya kavramları üzerinden görsellerle analiz etmektir.

Anahtar Kelimeler: distopya, fütüristik mimari, sinema ve mimarlık, ütopya

Atıf/Cite

Subaşı, S., & Anıktar, S. (2025). “Elysium” filminin fütüristik mimari bağlamında incelenmesi. *İdealkent* (48), 578-606. <https://doi.org/10.31198/idealkent.1604277>

¹ İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Mimarlık Doktora Programı, İstanbul, Türkiye, ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-9336-6858>
E-posta: sedasubasi93@gmail.com

² Doç. Dr., İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Mühendislik ve Doğa Bilimleri Fakültesi, Mimarlık Bölümü, İstanbul, Türkiye, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7727-5331>
E-posta: serhat.aniktar@izu.edu.tr



Review of the movie “elysium” in the context of futuristic architecture

*

Seda Subaşı³

Serhat Anıktar⁴

Abstract

Cinema is one of the most effective ways of reflecting the existing space or transferring the imagined space to the individual. In terms of visual richness and strikingness, cinema allows the space to take place in the memory. Cinema, which has the power to reflect and perceive the traditional as it wishes, has sometimes shaped or inspired future architectural actions. One of the film genres in which architecture and cinema are intertwined is science fiction films. Science fiction movies enable people to imagine utopias and dystopias more easily. Sometimes even beyond this, with the development of technology in the future, the spatial fictions in the movies become reality. In the context of space, utopia is to present a perfect image despite the discontent of the place. Dystopias, on the other hand, reflect existing spaces worse than they are today. In dystopias, there is an authority that is constantly under control, exerts pressure and does not allow chaos. In the 20th century, the concept of the utopian city was reflected in futuristic architecture. Futuristic architecture is based on the idea of completely rejecting the past and constructing the most ideal for the future; technology is used at the highest level, floating or atmospheric cities are built like powerful machines. In futuristic cities, healthy and happy individuals spend most of their time for themselves. The aim of this study is to evaluate the film Elysium in the context of futuristic architecture by analyzing the traditional city-futuristic city scenes. At the same time, the aim is to analyze the spaces in the film with visuals through the concepts of utopia and dystopia.

Keywords: dystopia, futuristic architecture, cinema and architecture, utopia

³ Istanbul Sabahattin Zaim University, Graduate Education Institute, Architecture PhD Program, İstanbul, Türkiye, ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-9336-6858>
E-mail: sedasubasi93@gmail.com

⁴ Assoc. Prof. Dr., Istanbul Sabahattin Zaim University, Faculty of Engineering and Natural Sciences, Department of Architecture, İstanbul, Türkiye,
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7727-5331> E-mail: serhat.aniktar@izu.edu.tr



Giriş

Üretim faaliyetlerinin hızla artması doğal kaynakların bilinçsizce tüketimi ve çevre kirliliğine neden olmuştur. Bunun sonucunda insanlar mekânın olumsuz yönlerini dile getirmekle birlikte ideal olanın peşine düşmek istemişlerdir. Problemlerin açığa çıkmasıyla kent ütopyaları ve distopyaları meydana gelmiştir. Kentlerdeki çatışmalar, adaletsizlikler ve hastalıklara karşı daha ideal bir yaşamın hayalini kuran Ebenezer Howard, Frank Lloyd Wright ve Le Corbusier dünya ölçeğinde ütopya kurmanın yollarını aramışlardır (Fishman, 2017). İdeal toplum ve ideal mekânı kent ölçeğinden bağımsız düşünmek mümkün değildir. Ütopyalar ideal ve kusursuz toplumların ve kentlerin temeli üzerine kurulmuştur. Amaç, toplumun ve yerin hoşnutsuzluğuna karşı mutlu, huzurlu, refah seviyesi yüksek bir seçenek üretmek; ideal bir görüntü oluşturmak, kusuru yok etmektir (Bezel, 1993; Dostoğlu, 2011). Ütopyalar bulundukları dönemin çirkinliklerini yansıtmakla beraber ideal ve güzel olana dair fikir sunmuşlardır. Bu nedenle kimi zaman distopik ve ütöpik düşüncelerin bir arada verilmesi mümkün olmuştur. Distopyalarda ise bugünün kentleri veya toplumu daha karamsar yansıtılmaktadır. Distopyalarda birey üzerinde mutlak bir tahakküm olduğu görülmüştür. Mutluluk yalnızca seçkinler sınıfına veya itaatkâr gruplara özgüdür. Distopyalarda kültürel farklılaşmalar, iş bölümleri, sosyal ilişkiler tamamen otoritenin denetimindedir ve herhangi bir eleştiri, boyun eğmeme, karşı çıkma gibi durumlarda otorite tarafından baskı uygulanmaktadır (Ülker, 2011).

Ütopya kent kavramı 15. yüzyıldan beri var olmuştur; Thomas More kendi eserinde insanların mutlu yaşadığı ve kendilerine zaman ayırdığı bir kurgu inşa etmiştir (Özen, 2006). 20. yüzyıla kadar gelişen bu düşünce, fütürizm akımıyla birleşince ortaya fütüristik mimari ve fütüristik kent kavramları çıkmıştır. Fütüristik kentlerin ortak noktası teknoloji olmuştur. Geçmiş tümüyle reddeden ve zaman-mekân bütünlüğüyle hareket eden fütüristler, geleceğin kentlerini tıpkı bir makine gibi düşünmüşlerdir. Bu nedenle hareketi ve devinizmi çağrıştıran eğik ve eliptik formlar tercih edilmiştir (Sforzinda, Newton Kenotafı ve Chaux kentleri gibi). Teknolojinin ileri seviyede kullanılma düşüncesiyle hafif ve modern malzemeyi en işlevsel haliyle kullanma düşüncesi ortaya çıkmıştır. Buckminster Fuller'in tasarladığı "Dymaxion Evi" (1927) projesi hafif ve modern

malzemeyle maksimum performansı hedeflemiştir (Fuller, 1999). Bu modelde endüstrileşmenin sonucu olan çevre kirliliğine de çözüm aranmıştır (Halıcıoğlu ve Koralay, 2020). Sonraları bu düşünce yeryüzüyle yarı bağlantılı (ayaklar üzerinde yükselen) veya atmosfere asılı kentlere evrilmiştir. Georgy Krutikov’un tasarladığı Flying City bunlardan biridir (Yalım, 2002).

Zaman ilerledikçe çevre kirliliğine, doğal kaynakların bilinçli tüketimine çözüm arayan ekolojik ve sürdürülebilir kentler kurgulanmıştır. Geleceğe dair girişimler tarihin doğasında bulunmaktadır ve diyalektiktir. Öteye doğru gerçek bir girişim, tarihin doğasında var olan ve diyalektik olarak ilerleyen eğilimi bilir ve harekete geçirir. Öncelikle, herkes gelecekte yaşamaktadır, çünkü insanlar çabalarlar. İnsan düşüncesi, engellenmediği müddetçe geleceğe dair girişimlerinde umut edilen şeyi içermektedir (Bloch, 1986). Bu yönüyle 21. yüzyılın fütüristik kentlerinde yeşil ağırlıklı bir panorama hâkim olmuştur. Bu kurguların yansıtıldığı alanlardan biri de sinema olmuştur. Sinema, var olan yerleri farklı şekilde yansıtmakta veya var olmayanı kurgulayıp izleyiciyle buluşturmaya olanak tanımaktadır. Bu yönleriyle mekânsal deneyim zenginliği yaratan sinema, görsel algımızı etkilemekte ve hafızamızda bir yer oluşturmaktadır (Bektaş, 2017; Beşışık, 2013). Zaman ve mekân bütünlüğüyle özneyi bir araya getirmektedir.

Mimarlık disiplini ile iç-içe olan sinemanın, gelecekteki mimarlık kurgusunu oluşturma ve geleneksel olanı farklı bakış açılarıyla yansıtmaya gibi bir gücü vardır. Teknolojinin gelişmesi ve kitle iletişim araçlarının yaygınlaşmasıyla sinemadaki mimari yansımalar insanların yaşam biçimlerini ve algılarını etkilemiştir (Kale, 2004). Sinema, mekânı tasarlayan veya yenden üreten insanlar için geniş bir saha olmuştur. Özellikle bilimkurgu filmlerinde var olmayan mekânların büyük bir hayal gücüyle kurgulanıp yansıtıldığı görülmektedir. Sinema var olan mekânı tüm güzellikleri ve avantajlarıyla öne çıkarma gücüne sahipken var olmayan ancak ideal olanın da tasarlanmasına olanak tanımaktadır. Böylece, bulunduğu dönemin sorunlarından uzakta, ideal-ütöpic pek çok mekân üretmek için elverişli bir alan olmaktadır. Mimarlık ve sinemanın iç içe ilişkili olduğu türlerden biri de bilimkurgu filmleridir. Bilimkurgu, var olmayan çevreyi sunmakta, zamanın ve mekânın ötesine giderek bireyin ütopyayı tasvir etmesine olanak tanımaktadır (Kellner, 2011). Çalışmanın amacı, mimarlık-sinema ilişkisine Elysium filmi üzerinden bakmak, geleneksel kent- fütüris-

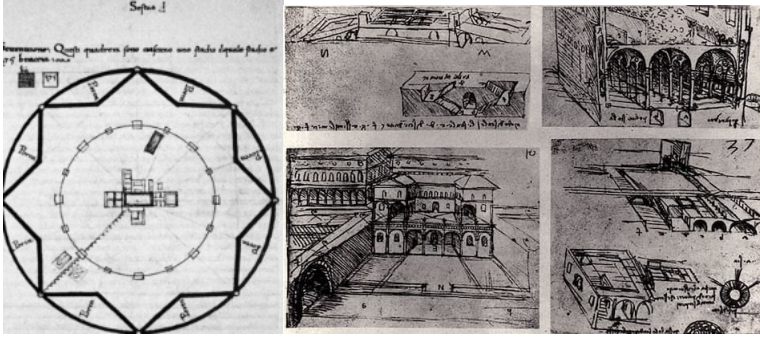
tik kent sahnelerini analiz ederek filmi fütüristik mimari bağlamında değerlendirilmektir. Aynı zamanda filmde yer alan mekânları ütopya ve distopya kavramları üzerinden görsellerle analiz etmektir.

Fütürizm ve Fütüristik Mimari

Endüstrileşme ile kentlerde hızlı büyüme ve doğal kaynakların bilinçsizce tüketimi meydana gelmiştir. Üretim faaliyetlerinin hızlı artışı ise doğal çevrenin kirlenmesine yol açmıştır. Bu problemlerin ivmeli bir şekilde artışı kent distopyalarının ve ütopyalarının düşünülüp ifade edilmesiyle sonuçlanmıştır. Ütopya, toplumun ve yerin hoşnutsuzluğuna karşı mutlu, huzurlu, refah seviyesi yüksek bir seçenek üretmek; ideal bir görüntü oluşturmak, kusuru yok etmektir (Bezel, 1993; Dostoğlu, 2011). Ütopyalar bulundukları dönemin çirkinliklerini yansıtmakla beraber ideal ve güzel olana dair fikir sunmuşlardır. Tafuri'ye göre mimarlık denen şeyin yükselişine yol açan itici güç, kentler genişlerken büyüyen ekonomidir. Tafuri, toplumun gelişimini ve örgütlenmesini büyük ölçüde o toplumun teknoloji ve (endüstriyel) üretim gibi maddi temelleri tarafından belirlendiğini düşünmektedir (Tafuri, 1976). Ütopya-kent ilişkisi kurulurken de teknolojiden bağımsız bir ütopyanın düşünülmediği görülmüştür. Distopyalar ise bugünün kentlerini gelecekte daha karamsar gösterme biçimidir. Distopyalarda birey üzerinde mutlak bir tahakküm olduğu görülmüştür. Mutluluk yalnızca seçkinler sınıfına veya itaatkâr gruplara özgüdür. Distopyalarda kültürel farklılaşmalar, iş bölümleri, sosyal ilişkiler tamamen otoritenin denetimindedir ve herhangi bir eleştiri, boyun eğmeme, karşı çıkma gibi durumlarda otorite tarafından baskı uygulanmaktadır (Ülker, 2011).

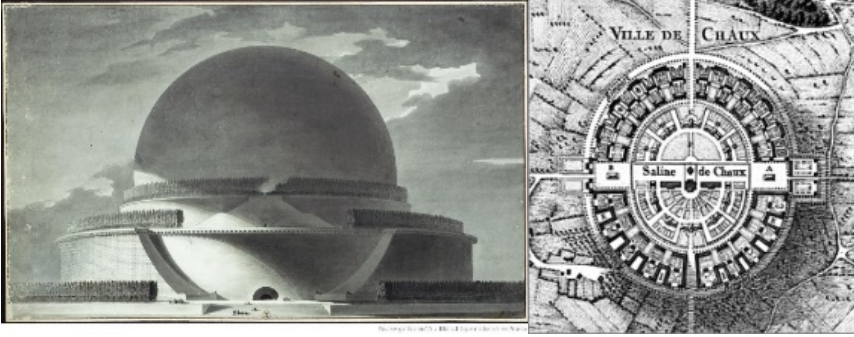
İdeal toplumu kentten bağımsız düşünmek mümkün değildir, o kent ölçeği ile var olmuştur. Bu nedenle ütopyayı kent ile düşünmek elzemdir. 15. yüzyılda Thomas More “Yeni Ada Ütopya’da İşlerin Nasıl Olması Gerektiği Hakkında” adlı eserinde insanların mutlu yaşadığı ve kendi işleriyle uğraştığı bir kurgu üretmiştir (Özen, 2006). Ütopya-kent ilişkisini kurduktan sonra ütopik mimarlık kavramından bahsetmek gerekmektedir. Ütopik mimarlık, toplumsal, ekonomik veya teknolojik nedenlerle gerçekleşmesi olanaksız görülen ve aklın sınırlarını zorlayan ancak yine bilim ve teknolojilerdeki ilerlemelerle gelecekte inşa edilmesi mümkün olabilen projelerdir (Hasol, 2000; Sarıgül, 2008).

Rönesans dönemi ütöplastlerinden Antonio di Pietro Averlino “Sforzinda” adlı kenti tasarlamıştır. Bu kentte birbirini üzerine çarpıraz konumlandırılmış iki adet kareden oluşan sekizgen köşeli yıldız planı vardır. Kentin duvarları güç ve zenginliği temsil etmekle birlikte, karşıdan bakan için dik yüzey oluşturmaması kenti savunma açısından avantajlı kılmaktadır (Kostof, 1991; Şimşek, 2019). Rönesans döneminin bir diğır düşünür ve sanatçısı olan Leonardo da Vinci de “Codex Atlanticus” isimli eserinde kent ütopyasından bahsetmiştir. Onun ütopyasında temel fikirler ulaşım ve su gereksinimleri üzerine kurulmuştur. 1486 yılında Milano’da nüfusun yarısının ölümüne sebep olan veba, Leonardo da Vinci’yi sağlıklı, temiz ve ulaşımın kolay olduğı bir kent düşünme itmiştir. Ulaşım 3 ayrı katmanda çözülmüştür. En altta su ulaşımı, kanalizasyon gibi altyapı fonksiyonları bulunmaktadır. Orta katmanda araç trafiğı bulunmaktadır, en üst katmanda ise elitlerin oturduğu ve araç trafiğine kapalı yaya trafiğı yer almaktadır (Çakmaklı, 2020) (Şekil 1).



Şekil 1. Solda Sforzinda Ütopya Kenti’nin Filarete tasarımı, sağda Codex Atlanticus’un eskizleri (Kaynak: URL 1)

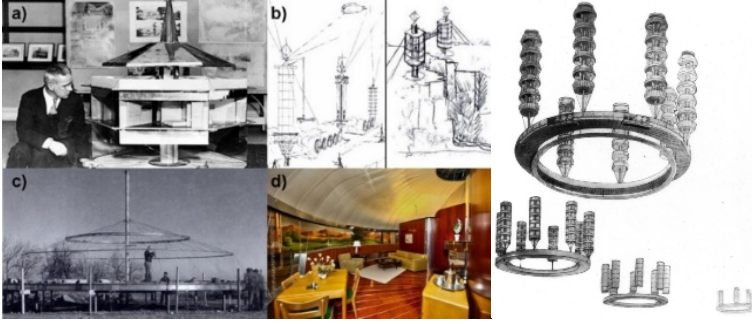
18. yüzyılda ütopyalar düşünce ürünü olmanın ötesine geçmiş, “Aktivist Ütopya” (Rowe ve Koettner, 1978) şekline dönüşmüştür. Fransız İhtilali ile (1789), Boullée ve Ledoux Fransa’daki ütöplik mimarlığın önemli ismi olmuştur. Etienne-Louis Boullée ve Claude Nicolas Ledoux ütopyalarında dairesel formlardan yararlanmıştır (Şekil 2). Sözelimi Newton Kenotafı ve Chaux kenti buna örnektir. Claude Nicolas Ledoux’un tasarımlarının çıkış noktası J. J. Rousseau’nun ekolojik ve sade yaşama dönüşü arzulayan yazılarıdır. Ledoux sosyal ve eşitlikçi bir yeniliğe ulaşabilmede etkin araçlardan birinin mimarlık olduğunu düşünmüştür (Hasol, 2000).



Şekil 2. Solda Newton Kenotafı (Boulle), sağda Chaux ideal kenti (Lodeux) (Kaynak: URL 2)

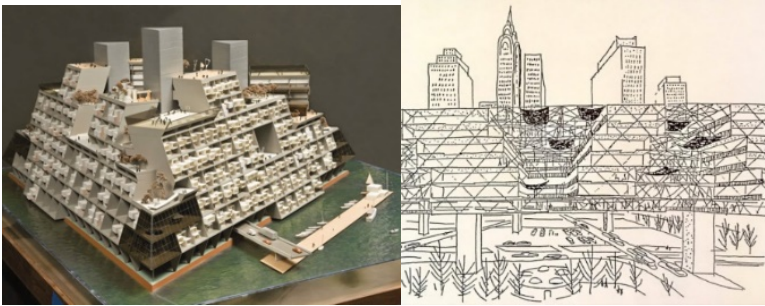
18. yüzyıl sonlarından 19. yüzyıl ortalarına kadar ütopyaya nostaljik bakış (William Morris) ve geleceğe bakış (Robert Owen ve Charles Fourier) görülmüştür. Nostaljik bakışta endüstrileşme öncesi kentlere özlem duyulmaktadır. Geleceğe bakışta ise verimlilik, sağlık, hijyen ve teknoloji gibi öneriler bulunmaktadır (Arslan, 2006). 20. yüzyıl ütopyalarında ortak nokta teknoloji olmuştur. Bu dönemde Fütürizm denen bir akım ortaya çıkmıştır. Fütüristlerin ortaya koyduğu kent önerileri 20. yüzyıl ütopyalarını şekillendirmiştir. Fütürizm akımının temelinde, savaştan geriye kalan harap şehirleri yeniden inşa etme fikri yatmıştır. Geçmiş tamamen reddederek, zaman ve mekân bütünlüğüyle hareket eden fütürist mimarlar teknolojiyi özne kabul etmişler ve makine gibi çalışan kentler düşlemişlerdir (Yaşar, 2019). 20.yüzyılın fütüristlerinden Sant'Elia ve Marinetti'ye göre (Conrads, 1991) eğik ve eliptik çizgiler daha dinamiktir. Devinimi ve dinamizmin mimari yansımalarından biri de endüstriyel devrime atfeden malzemeler ve sistem düşünülmesidir. Bu sebeple La Citta Nouva'da malzeme olarak çelik ve çimento tercih edilmiş, kentin ortası bir güç istasyonu gibi çalıştırılmıştır.

Buckminster Fuller'in tasarladığı "Dymaxion Evi" (1927) projesi hafif ve modern malzemeyle maksimum performansı hedeflemiştir (Fuller, 1999). Bu modelde endüstrileşmenin sonucu olan çevre kirliliğine çözüm aranmıştır. Doğal kaynakların bilinçli tüketimi için dairesel form (ısı kaybını önlemek) ve çatıda pasif havalandırma sistemleri kullanılmıştır (Halıcıoğlu ve Koralay, 2020). Zaman geçtikçe havada asılı kalan veya yeryüzünden kısmen koparılmış projeler gündeme gelmiştir. Dönemin ütöpik projelerinden olan Flying City'de (Georgy Krutikov tarafından, 1928 yılında) bunlardan biridir. Yer çekiminden bağımsız konumlanan kentlerin inşasında atom enerjisinin kullanımının imkân sağlayacağı düşünülmüştür (Yalım, 2002) (Şekil 3).



Şekil 3. Dymaxion Evi (Buckminster Fuller), sağda Flying City (Georgy Krutikov)(Kaynak: URL 3)

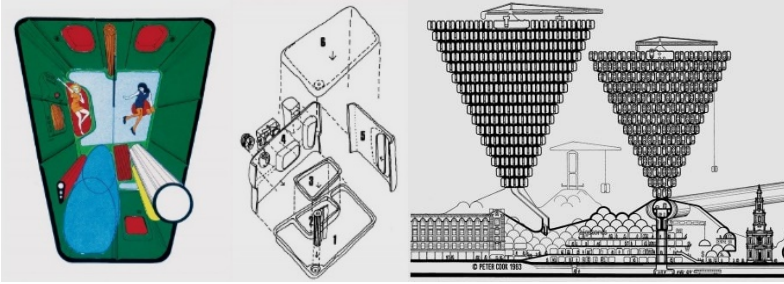
Fuller'e ait tasarımlardan bir diğeri Triton City'dir. Bu kent mimari açıdan esnek (flexible) ve su kütlesinin üzerinde yüzmekte, bir tekne gibi hareket etmektedir. Su üzerinde yüzen kent ile denizin kamulaştırılması amaçlanmakla birlikte, bu suyun damıtılması gibi ekolojik yaklaşımlar da söz konusu olmuştur (Çakmaklı, 2020; Sarıgül, 2008). Aynı dönemde Yona Friedman da Villa Spatiale'ı tasarlamıştır. Ekolojik kaygılarla yola çıkan Friedman, ayaklarla yerden yükseltilmiş, böylece şehrin dışarıya doğru genişlemesini önleyen, aynı zamanda mevcut kent dokusunu korumaya yönelik bir kent projesidir (Şekil 4). Yer ile ilişki asansörlerle ve merdivenlerle sağlanmıştır (Friedman ve Lynch, 2017).



Şekil 4. Solda Triton City maket görseli, sağda Villa Spatiale çizimi (Kaynak: URL 4)

1960'lı yıllarda ortaya çıkan “Archigram Grubu”, fütüristik mimaride teknolojiyi sonuna kadar kullanarak modern mimarinin yapı sökümünü başlatmışlardır. Fantezi ile hayal dünyası arasındaki çizgiyi ortadan kaldıran bu grubun ortak yanı memnuniyetsizlikleri ve sabırsızlıkları olmuştur (Aksu, Uludağ ve Çağlar, 2008). Archigram grubu yirminci yüzyılın

yapılarını eksik ve kusurlu görmüş, bunun yerine elektro-atomik çağın donatılarıyla eşdeğer dile sahip yapılar inşa etmeyi gerekli bulmuştur. Üyelerden olan Peter Cook’a göre ise fırlatılabilir, mobilize yapılardan oluşan mimari çevreler bu grubun arayışı olmalıdır (Gürel, 1968; Kronenburg, 2002). 1963-66 yılları arasında geliştirilmiş olan “Plug-in City” projesi, yüksek katlı mega yapılara yerleştirilen kapsül prefabrik evlerden oluşmuştur. Bu evlerin her biri kişiseldir, böylece her insan yaşadığı kişisel ortamı belirlemede söz sahibidir (Hobson, 2020). Sadler’e göre (2005), Plug-in City mimariyi durağan bir olgu olarak görmemekte, kent sakinlerinin katılımıyla var olan ve değişen organik bir varlık gibi kabul etmektedir (Şekil 5).



Şekil 5. Plug-in City, Peter Cook (Kaynak: URL 5)

Özetle 20. yüzyıl fütüristik mimari akımının temel yansımaları aşağıdaki gibi olmuştur:

- Teknolojiyi, hızı, hareket ve devinimi merkeze alan makine-yapılar inşa etmek,
- İlerleyen teknolojiyle kendini yenilemek ve yeniden üretmek,
- Hareketi ve dinamizmi sembolize eden dairesel, eğrisel ve eliptik formlardan yararlanmak,
- Topografyaya oturma meselesine yeni bir soluk getirmek: suyun üzerinde yüzebilen, atmosferde asılı kalabilen veya yerden yükseltilmiş kentler kurgulamak,
- Ekolojik tasarım girdilerini kullanmak,
- Ulaşımın uçan arabalarla sağlanması.
- Bireylerin sosyal, eşitlikçi, refah düzeyi yüksek toplumlarda yaşamasına olanak vermek ve mutluluğu, huzuru artırmak.

21. yüzyılın ütopya kentlerinde görülen tipoloji gökdelen tipolojisidir. Bu kentlerde ekolojik tasarım kriterlerinin üst düzeye ulaştığı görülmektedir. Yeşil mimari kavramının yakalandığı, kendi enerjisini üreten, sıfır karbon ayak izi amaçlanan tasarımlar söz konusu olmuştur. Javier Píoz tarafından tasarlanan Biyonomik Kule canlı gibi yaşayan, içinde yüz bin kişiyi barındıran bir gökdelen projesidir. Her birinde 25 kat bulunan 12 mahalleden oluşmaktadır. İlk mahalle yapıldıktan ve insanlar orada yaşadıktan sonra, ihtiyaca göre yeni mahalleler eklenecektir. Bu da yapıyı eklenenebilir ve canlı kılmaktadır (Ekici, 2001). Projenin kuş bakışı görsellerinden anlaşıldığı gibi, merkezde konik formda bir yapı ve ışınsal yollarla dairesel çepere ulaşan bir sistem görülmektedir. Fütürizmin ana malzemelerinden olan çelik ve cam birlikte kullanılmış, yeşil mimarinin girdilerinden olan bitkilendirme de projeye serpiştirilmiştir (Şekil 6).



Şekil 6. Biyonomik Kule, Javier Píoz (Kaynak: URL 6)

21. yüzyılın yeşil- sürdürülebilir fütüristik tasarımlarından biri de Ayrat Khusnutdinov'un Skytable projesidir. Yapı, terk edilmiş mahalleler üzerinden dört devasa sütunla yükseltilmiştir. Bu sütunlar çelik ile inşa edilmiştir ve her biri ofis fonksiyonuyla kullanılmaktadır. Sütunların hemen üstünde konutların bulunduğu platform yer almaktadır. Rekreasyon alanı ise tüm çatıyı kaplamaktadır. Proje ekolojik ve sürdürülebilir mimarinin girdilerinden faydalanmıştır. Ana kolonların altında bir geri dönüşüm tesisi ve gaz tankı bulunmaktadır. Aynı zamanda çelik ağın altında kullanılabilen rüzgâr türbinleri ve güneş panelleri de çatı katında yer almaktadır.

Dönemin diğer fütüristik projelerinden olan LO2P Gökdeleni, araba ve nüfus sayısının artmasıyla dünyanın en kirli şehirlerinden olan Yeni Delhi

için düşünülmüştür. Dairesel bir bina olarak tasarlanan projede geri dönüştürülmüş eski arabaları kullanmak amaçlanmıştır. Havanın temizlenmesi için temelde iki sistem düşünülmüştür. Bunlardan biri dairenin üzerinde yer alan devasa seralar, diğeri dairenin merkezinde yer alan döner filtre setidir (Şekil 7).



Şekil 7. Solda Skytable projesi, sağda LO2P Gökdeleni (Kaynak: URL 7)

Jetgiller çizgi filminden ilham alarak tasarlanmış Skyscraper projesi 2062 yılı için kurgulanmıştır. Bu projede teknolojik olanaklardan ziyadesiyle faydalanılmıştır. Uçan arabalar, kendi kendini temizleyen cepheler, 3D baskılı yapı malzemeleri bu tezin bir göstergesi olmaktadır (Phaidon, 2017) (Şekil 8).



Şekil 8. Skyscraper projesi (Kaynak: URL 8)

Örnekler incelendiğinde 21. yüzyıl fütüristik mimari akımının ortak noktaları şu şekilde sıralanabilir:

- Oldukça yüksek, geniş kullanıcı kapasitesine sahip yapılar tasarlamak,

- Sürdürülebilir, ekolojik kentler hayal etmek, bunun için ekolojik mimarının girdilerinden olan güneş panelleri, rüzgâr türbinleri gibi donanımları tasarıma dahil etmek. Ayrıca kendi kendini ve havayı temizlemeye olanak tanıyan teknolojiyi kullanmak,
- Doğal ışıktan ve havalandırmadan faydalanmak,
- Dairesel ve konik formları tercih etmek (dinamik algı oluşturmak ve hava akışını dengelemek),
- Modern ve teknolojik malzemelerden faydalanmak; çelik ve camı bir arada kullanmak, kenti veya yapıyı bir makine gibi düşünmek,
- Teknolojiyi konforlu yaşama, zamandan tasarruf/ kendine vakit ayırma ve doğayı koruma dinamiklerinin üzerine kurmak ve en üst düzeyde kullanmak; hafif malzemeyi teknolojik bilgiyle bir araya getirerek uçan arabaların, fırlatılabilen binaların (Peter Cook) olduğu kentler tasarlamak.

“Elysium” filmi

Film, uzak bir gelecek olan 2154 yılında geçmektedir. Filmde distopya ve ütopya olmak üzere temel iki kavram mekânsallaştırılmıştır. Endüstrileşmeyle birlikte, çevre kirliliğinin son derece fazla olduğu, yeşilin olmadığı, hastalıkların ve suç oranlarının arttığı, kaotik, eşitsiz ve mutsuz kentler Dünya’ya aittir. Bu kentlerden biri de filmin ana karakteri olan Max’in yaşadığı kenttir. 2154 yılının Dünya kentinde yüksek yapılar yer almaktadır ancak kent fiziksel tahribat açısından epey kötü durumdadır. Filmde, Dünya kentine geçiş sahnelelerinde çevre kirliliği, metruk yapılar, kirli insanlar, suça meyillilik, işsizlik, mutsuzluk gibi alt metinler okunmaktadır. Ütopya kent ise Elysium olarak adlandırılan, yeşil mimarının hâkim olduğu, üst düzey teknolojinin kullanıldığı, çeliklerle üretilmiş, hastalıkların olmadığı, insanların mutlu ve sakin yaşadığı bir fütüristik kentler topluluğudur (Şekil 9).



Şekil 9. Solda Dünya kenti (2154 yılı), sağda Elysium kenti (aynı yıl)

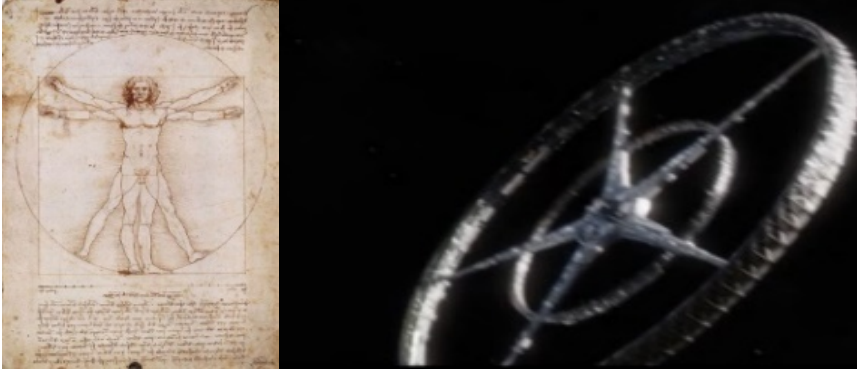
Elysium, yalnızca varlıklı ve seçkin insanların yaşadığı, böylece sınıf ayrımının olmadığı fütüristik bir ütopyadır. Dünya’da yaşayan bir grup, yapay zeka alanında oldukça gelişmiştir ve zaman zaman Elysium’a kaçak mekiklerle insan yollamaktadır. Kaçak insanlar Savunma Bakanı’nın emriyle robotlar tarafından imha edilmektedir veya cezalandırılmaktadır. Elysium’a farklı sınıftan insanın dahil olması kesinlikle mümkün değildir. Dünya’nın kontrolü de Elysium’dan yapılmaktadır. Distopya haline gelen Dünya kentinde, insanlar tarafından robotlar üretilmekte, üretilen robotlar hem bu kentin hem de Elysium’un güvenliği ve kontrolü için kullanılmaktadır. John karakteri Dünya’da robot üretim merkezinde çalışan ancak Elysium’da yaşayan seçkinlerden biridir. Dünya kentinde hastalık, fiziksel ve sosyal yetersizliklerin artması Elysium’a gitmeyi cazip kılmıştır. Sözelimi başrolde oynayan Max karakteri filmin başında, gökyüzüne bakarak bu kente göç etme arzusunu izleyiciye yansıtmıştır. Max karakterinin filmin ilerleyen dakikalarında Elysium’un tüm sistemini yeniden başlatmasıyla Dünya kentinde yaşayan bireyler vatandaşlık hakkına sahip olmuş, Elysium’a tedavi edilmek amacıyla gelmişlerdir (Şekil 10).



Şekil 10. Elysium’a uçan mekiklerle tedavi olmak için giden vatandaşlar

Fütüristik mimarinin “Elysium” filmi üzerinden algısı

Elysium kenti hareketi ve dinamizmi temsil eden dairesel formda inşa edilmiştir. İç içe iki dairesel yapının merkezinde yıldızlı form yer almaktadır. Çelikten bir tekerleği andıran dış dairenin kıvrımları arasında kalan bölgede insanların yaşadığı bol ışıklı, yeşil mimariye içkin, temiz, düzenli ve akıllı kentler inşa edilmiştir. Fütüristik kent olan Elysium’un formu Rönesans dönemi düşünürü ve sanatçısı olan Leonardo da Vinci’nin Vitruvius Adamı’na bir gönderme niteliğindedir (Şekil 11). Bu yapıda merkezden ışınsal yollarla çepere ulaşmakta, böylece dengeli ve güçlü bir forma gönderme yapılmaktadır.



Şekil 11. Solda Vitruvius Adamı, sağda Elysium (Kaynak: URL 9)

Bu kentte bulunan evlerde insanların kendini sürekli yeniledikleri ve iyileştirdikleri yapay zekâ araçları yer almaktadır; teknoloji üst düzeyde kullanılmaktadır. Refah seviyesi yüksek, eşitlikçi, mutlu ve huzurlu toplum amaçlanmıştır. İnsanlar çalışmadıkları için vaktini kendilerine harcamaktadır (Şekil 12). Yalnızca savunma bakanlığı, adalet bakanlığı gibi birimlerde çalışan üst düzey yetkililer bulunmaktadır. Gündelik işler ve savunma sistemi robotlar tarafından sağlanmaktadır.



Şekil 12. Elysium'da kendilerine vakit ayıran ve eğlenen insanlar

Elysium'da insanlar evlerinin teraslarından temiz, ekolojik, sağlıklı ve düzenli bir manzarayı izlemektedir. Bazı evlerde üslup olarak nostaljiye özlem görülmekle birlikte, geniş açıklıkların olduğu, cam ve çeliğin bir arada kullanıldığı, modern sonrası döneme referans veren evlere da rastlanır. Evler ileri seviye teknolojiyle üretilmiştir ve her evde doku onaran, hastalıkları iyileştiren tarayıcı yataklar bulunmaktadır (Şekil 13). Bu yönüyle fütüristik mimarinin en önemli girdisi olan teknoloji Elysium kentine oldukça yansıtılmıştır.



Şekil 13. Solda farklı üslupta yapıların bir aradalığı, sağda Elysium'da bir akıllı ev örneği

Elysium aynı zamanda bir akıllı kent modelidir. Bu yüzden kentin aydınlatılmasından görev tanımlarına, vatandaşlık bilgilerinden güvenliğine kadar her şey yapay zeka ile sağlanmaktadır. Bu verilerin akışı organik canlıların beynine takılan kablolu aygıtlarla sağlanabilmektedir. Bu da kentin güvenliğini tehdit edecek siber güvenlik konusunda düşünmeye itmiştir. Veri akışıyla tüm bu girdilere dair verilere müdahale edilebilmekte, vatandaşların ve yetkililerin görevleri sonlandırılabilir. Verilerin işlendiği laboratuvarı beyaz renk ve beyaz ışık hakimdir (Şekil 14).



Şekil 14. Elysium'un verilerinin işlendiği ve depolandığı laboratuvar

Kente ilk fütüristlerin kurguladığı gibi bir güç merkezi bulunmaktadır. Bu merkezde yapı malzemesi olarak çeliğin kullanıldığı görülmektedir. Güç merkezinin fiziksel yoğunluğu, kentin sürekli işleyen güçlü bir makine olduğu fikrini çağrıştırmaktadır. Elysium için çalışan robotlar, son model uçan arabalar da teknolojinin ve hareketin kente ne kadar dahil olduğunun göstergesi olmuştur (Şekil 15).



Şekil 15. Solda güç merkezi olduğu düşünülen alan, sağda Elysium için çalışan bir robot.

Doğal ışık, düzenli çevre, teknolojik aygıtlar, yeşil çatılar ve bitkilen-dirmeye de sürdürülebilir ve ekolojik mimariye sık sık atıfta bulunulmuş-tur. Sözgelimi Savunma Bakanı'nın ofisi ve yargılandığı mahkeme salonu buna örnektir (Şekil 16).



Şekil 16. Savunma Bakanı'nın yargılandığı mahkeme salonu

Her ne kadar Dünya ve Elysium arasında keskin ayrımlar olsa da fütüristik kent yansımaları Dünya'da da zaman zaman görülmektedir. Geleneksel kent olan mekânda teknoloji kısmen kullanılmıştır. Başrol Max'in savunma verdiği karakolda polis amiri yapay zekâ ürünüdür ve gelişen teknolojiyle Max'in anlık psikolojik durumunu tahlil edebilmektedir. Bu robotların ve yapay zekâ araçlarının üretimi Dünya'da yaşayan işçiler tarafından yapılmaktadır. Fabrikada günübirlik çalışan John karakterinin ofisi son teknolojiyle donatılmış, beyaz ışıkla aydınlatılmış, nizami bir ortamdır ve hiyerarşik bir konuma sahiptir. John karakteri, üst katta bulunan odasından çalışanları denetleyebilmektedir ve gerektiğinde müdahale edebilmektedir (Şekil 17).



Şekil 17. Savunma Bakanı'nın yargılandığı mahkeme salonu

Yöntem

Bu çalışma bir nitel araştırma çalışmasıdır ve iki aşamadan oluşmaktadır. Birinci aşamada literatür taraması, ikinci aşamada film sahnelerinin görselleri kullanılarak mekân analizi yapılmıştır. Çalışmanın kuramsal çerçevesini ikinci ve üçüncü bölümler oluşturmuştur. İkinci bölümde sinema ve mimarlık ilişkileri irdelenmiş, üçüncü bölümde ise fütürizm ve fütüristik mimari kavramları araştırılmıştır. Üçüncü bölümde, fütüristik mimari kavramının 20. ve 21. yüzyılda ortaya çıktığı sonucuna varılmıştır. 20. ve 21. yüzyıllarda bu kavramın kent ütopyalarına nasıl yansıdığına ilişkin bulgular aynı bölümde maddeleştirilmiştir. Bulgular kısmında, 20. ve 21. yüzyılın ortak fütüristik mimari yansımaları, filmdeki iki ana mekân olan Dünya kenti ve Elysium kenti görüntüleri üzerinden okunmuştur. Her iki mekânın film görselleri kullanılarak fütüristik mimarinin yansımaları tablo üzerinden analiz edilmiştir.

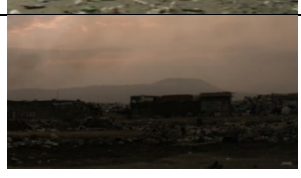
Literatür araştırması sonucu, fütüristik mimari ölçütleri aşağıdaki gibidir:

- Teknolojiyi üst düzeyde kullanmak,
- Eğrisel veya eliptik formdan yararlanmak,
- Atmosferde asılı kalabilen veya topografya ile direkt ilişkili olmayan kent düşlemek,
- Ekolojik mimari girdilerini kullanmak (güneş panelleri, türbinler vs.),
- Fiziksel olarak sürdürülebilir kent düşüncesi üretmek,
- Mümkün olduğunca doğal ışık ve doğal havalandırma kullanmak,
- Doğal kaynakları ve çevreyi temiz tutmak,
- Uçan arabalarla ulaşımı sağlamak,
- Bireyin kendine bolca vakit ayırmasına olanak sağlamak,
- Sağlıklı ve mutlu bireylerin yaşadığı bir kent tasarlamak,
- Eşitlikçi, sosyal, refah düzeyi yüksek bir toplum oluşturmak.

Bulgular

Elysium kenti ve Dünya kenti fütüristik mimari bağlamında karşılaştırıldığında Elysium’da teknolojinin tüm olanaklarının kullanıldığı görülmüştür. Dünya kentinde ise kentler arası mekik ve yapay zekâ teknolojisi bir grup yazılımcının tekelindedir. Elysium’da fütüristik mimarinin hareket ve dinamizmi temsil eden dairesel formu kullanılmış, Dünya kentinde

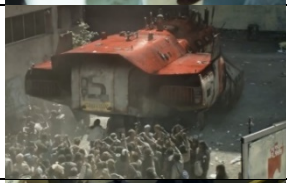
Tablo 1. Elysium ve Dünya Kenti’nin fütüristik mimari bağlamında karşılaştırılması.

Elysium		Dünya Kenti
	Teknolojiyi üst düzeyde kullanmak	
	Eğrisel veya eliptik formdan yararlanmak	
	Atmosferde asılı kalabilen veya topografyayla direkt ilişkili olmayan kent düşlemek	
	Ekolojik mimari girdilerini kullanmak (Güneş panelleri, türbinler vs.)	
	Fiziksel olarak sürdürülebilir kent düşüncesi üretmek	

geleneksel ve modern kent morfolojisi görülmüştür. Elysium atmosferde asılı kalabilen bir kent iken Dünya kenti topografyayla doğrudan ilişkili

bir kenttir. Elysium’da ekolojik mimariyi çağrıştıran bitkilendirme neredeyse bütün sahnelere hakimdir ancak Dünya kentinde ağaçlandırılmış alan veya güneş paneli, türbin gibi sistemler görülmemiştir. Elysium fiziksel olarak güçlü bir kenti temsil etmektedir. Kentin ana formu çelik yapı teknolojisi kullanılarak inşa edilmiştir. Elysium’da yapıların bakımsız, formu bozulmuş ve harabe halde olduğu görülmüştür (Tablo 1).

Tablo 2. Elysium ve Dünya Kenti’nin fütüristik mimari bağlamında karşılaştırılması.

Elysium		Dünya Kenti
	Mümkün olduğunca doğal ışık ve doğal havalandırma kullanmak	
	Doğal kaynakları ve çevreyi temiz tutmak	
	Uçan arabalarla ulaşımı sağlamak	
	Bireyin kendine bolca vakit ayırmasına olanak sağlamak	
	Sağlıklı ve mutlu bireylerin yaşadığı bir kent tasarlamak	
	Eşitlikçi, sosyal, refah düzeyi yüksek bir toplum oluşturmak	

Elysium’da doğal ışık kullanımı konutlarda geniş açıklıklı pencerelerle sağlanmıştır. Diğer yapılar çelik ve cam teknolojisiyle üretilmiş, bu da ışıktan doğrudan faydalanmayı sağlamıştır. Dünya kentinde hava kirliliği, toz bulutu had safhada olduğundan aydınlık çevre ve aydınlık yapılar görülmemektedir. Binalarda bulunan küçük pencerelerden kısmen de olsa içeri güneş ışığı sızmaktadır. Elysium’da doğal kaynaklar ve fiziksel çevre oldukça temizken, Dünya kentinde musluktan akan içme suyunun bulanık renkte olduğu görülmüştür. Her iki kentte de uçan araba teknolojisi kullanılmaktadır. Elysium’da insanlar vakitlerini güneşlenmek, parti yapmak, manzarayı seyretmek için kullanırken Dünya’da erkekler ve kadınlar ağır şartlarda çalışmaktadır. Elysium’da sağlık teknolojisi evlere kadar girmiştir, her birey evinde kendi kendini tedavi edebilmektedir. Dünya’da ise fiziksel çevre şartları kötü durumdadır, salgınlar hastalıklar epey ilerlemiştir. Elysium’da yaşayan tüm seçkinler eşit şartlara sahiptir. Elysium refah düzeyi yüksek eşitlikçi bir kenttir. İnsanlar burada oldukça mutludur. Dünya’da ise eşitsiz şartlarda yaşayan, Elysium’a kaçmak için birbirleriyle yarışan, kenti terk etmek isteyen insanlar ve sokakta başıboş dolanan mutsuz çocuklar bulunmaktadır (Tablo 2).

Tartışma ve Sonuç

Dünyada meydana gelen çarpık kentleşme, çevre kirliliği, iklim krizi, kaynakların adaletsiz dağılımı gibi mikro distopik görüntüler insanları sağlıklı, adaletli, huzurlu ve refah seviyesi yüksek kent hatta dünya arayışına ve kurgusuna itmiştir. Ütopya kent kurgularının ortaya çıkış noktası insanların geleceğe dair umut etme potansiyelleri olmuştur (Fishman, 2017). Ütopya, toplumun ve yerin hoşnutsuzluğuna karşı mutlu, huzurlu, refah seviyesi yüksek bir seçenek üretmek; ideal bir görüntü oluşturmak, kusuru yok etmektir (Bezel, 1993; Dosdoğru, 2011). Ütopyalar bulundukları dönemin çirkinliklerini yansıtmakla beraber ideal ve güzel olana dair fikir sunmuşlardır. Böylece ütopya ve distopya kavramlarının zaman zaman aynı kurgu içerisinde yer aldığı görülmüştür. Distopyalar ise bugünün kentlerini gelecekte daha karamsar gösterme biçimidir. Distopyalarda birey üzerinde mutlak bir tahakküm olduğu görülmüştür. Mutluluk yalnızca seçkinler sınıfına veya itaatkâr gruplara özgüdür. Distopyalarda kültürel farklılaşmalar, iş bölümleri, sosyal ilişkiler tamamen otoritenin denetimindedir ve herhangi bir eleştiri, boyun eğme, karşı çıkma gibi durumlarda otorite tarafından baskı uygulanmaktadır (Ülker, 2011).

Ütopya kent düşüncesi 15. yüzyılda Thomas More'un eserinden 20. yüzyıla dek farklı idealleri barındırmıştır. 20. yüzyılda ortaya çıkan fütürizm akımı yüzyılın ütopyalarını şekillendirmiştir. Böylece fütüristik kent denen kavram ortaya çıkmıştır. Ortak yönü teknoloji olan bu kentlerde hareket ve dinamizm ön planda olmuştur. Bu nedenle kentlerde dairesel veya eliptik formlar tercih edilmiştir. Hafif malzemeyi ileri düzeyde yapı teknolojisiyle bir araya getirmek amaçlanmıştır. Doğal kaynakları koruma ve ekolojik mimari temaları da kent fikirlerine yansımıştır. Doğal ışıklandırma ve havalandırma, güneş panelleri, rüzgar türbinleri tasarımlara dahil edilmiştir. Zamanla kentin topografya ile olan ilişkisi azalmaya başlamıştır. Yerden yükseltilmiş veya atmosfere asılı binalar kurgulanmıştır. Bu binalar arasında ulaşım uçan arabalarla sağlanmıştır.

Teknolojinin ilerlemesiyle insanların iş yükü azalmıştır. Birey vaktinin büyük bir bölümünü kendine ayırmıştır. Gelecek kaygısından ve kentin olumsuzluklarından uzakta yaşayan bireyler mutlu toplumları oluşturmuştur. Özetle fütüristik kentler, kusurun yok edildiği, elverişliliği yüksek olan, sosyal, eşitlikçi, refah düzeyi yüksek kentler olarak kurgulanmıştır. Elysium filminde iki mekân fütüristik mimari bağlamında karşılaştırılmıştır. Bulgulardan elde edilen sonuca göre Elysium kentinde fütüristik mimarinin bütün ölçütlerine karşılık bulunmuştur. Dünya kentinde ise kaos hakimdir. Teknolojinin kullanımını Dünya'da da görmüştür ancak yapay zekâ ve dijital veri işlemleri belli bir grubun tekelindedir. Dünya kentinde fütüristik mimarinin ölçütlerine rastlanmamakla birlikte, kent bir distopyayı yansıtmaktadır. Çevre kirliliği, ağaçsızlık, toz bulutları, yıkık ve metruk yapılar, tekinsizlik üst düzeydedir. Kentin fiziksel, sosyal, ekonomik açıdan sürdürülebilirliği bulunmamaktadır. İnsanlar ağır koşullarda çalışmakta veya başıboş sokaklarda dolaşmaktadır. Hastalıkları tedavi etmek için sağlık teknolojisi elverişli değildir. Bireyler çocukluktan itibaren Dünya'yı terk etmeyi ve Elysium'da yaşamayı düşlemektedir.

Sonuç olarak filmde Elysium ideal ve kusursuz kent imgesini yansıtırken, Dünya kenti distopya olarak sunulmuştur. Distopya kavramında mutluluk yalnızca seçkinler sınıfına özgüdür. Filmde de Dünya kentinde günebirlik çalışan Jack karakterinin ofisi ve işçilerin çalışma alanında bu temel ayrımın ve mekânda sınır kavramının olduğu görülmüştür. Aynı fabrikada ütopya ve distopya alanları bir arada verilmiştir. Filmde zamanın kenti daha karamsar gösterilmiştir. İşçiler tarafından üretilen robotlar halkı denetleme ve güvenliği sağlamakla görevli olmuştur. Bu robotlar yeri geldiğinde bireye fiziksel şiddet uygulamaktadır. Dünya kentinde herkes itaat etmek zorundadır. İş bölümleri, denetleme gibi konular Elysium'dan yürütülmektedir. Olası bir itaatsizliğe veya

kaosa karşı baskı uygulayabilecek otorite Elysium’da hazır bulunmaktadır. Böylece Dünya kentinin Elysium’un aksine bir distopya kent olduğu görülmüştür.

Extended Abstract

Review of the movie “elysium” in the context of futuristic architecture

*

Seda Subaşı⁵

Serhat Anıktar⁶

Cinema serves as a powerful medium for representing both existing and imagined spaces, enabling the visualization of utopias and dystopias that resonate with audiences. Its visual richness facilitates the embedding of spatial concepts in collective memory, often influencing perceptions of architecture and urbanism. Science fiction films, in particular, intertwine architecture and cinema, projecting futuristic visions that sometimes materialize with technological advancements. The film *Elysium* (2013), set in 2154, exemplifies this interplay by contrasting a dystopian Earth with the utopian space station Elysium, embodying futuristic architectural ideals. This study analyzes *Elysium* through the lens of futuristic architecture, examining its spatial constructs within the frameworks of utopia and dystopia, and explores how these align with historical and contemporary architectural theories. The aim is to evaluate the film’s traditional and futuristic city scenes, using visual analysis to interpret their utopian and dystopian dimensions.

The rapid industrialization of the 19th and 20th centuries led to environmental degradation, resource depletion, and urban challenges, prompting architects and thinkers to envision utopian and dystopian urban futures. Utopias, as conceptualized by thinkers like Ebenezer Howard, Frank Lloyd Wright, and Le Corbusier, aim to create ideal, harmonious societies free from societal discontent, emphasizing prosperity, health, and happiness (Fishman, 2017). In contrast, dystopias portray societies under authoritarian control, where surveillance, oppression, and inequality dominate, and happiness is reserved for an elite few (Ülker, 2011). The concept of the utopian city, rooted in Thomas More’s 1516 work, evolved in the 20th century into futuristic architecture, which rejected historical precedents in

⁵ Istanbul Sabahattin Zaim University, Graduate Education Institute, Architecture PhD Program, İstanbul, Türkiye, ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-9336-6858>
E-mail: sedasubasi93@gmail.com

⁶ Assoc. Prof. Dr., Istanbul Sabahattin Zaim University, Faculty of Engineering and Natural Sciences, Department of Architecture, İstanbul, Türkiye,
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7727-5331> E-mail: serhat.aniktar@izu.edu.tr

favor of advanced technology, dynamic forms, and machine-like urban systems (Özen, 2006).

Futuristic architecture, emerging from the Futurism movement, prioritizes technology, mobility, and ecological considerations. Architects like Buckminster Fuller, with his Dymaxion House (1927), and Georgy Krutikov, with his Flying City (1928), proposed innovative designs using lightweight materials and advanced engineering to create floating or elevated cities (Fuller, 1999; Yalın, 2002). These designs emphasized circular and elliptical forms to symbolize dynamism, ecological sustainability through renewable energy, and social equity to enhance individual well-being. In the 21st century, futuristic architecture has further integrated green design principles, as seen in projects like Javier Pío's Bionic Tower and Ayrat Khusnutdinov's Skytable, which prioritize sustainability, high-capacity structures, and ecological integration (Ekici, 2001).

Cinema, as a medium, amplifies these architectural visions by constructing imaginary spaces that influence public perception and inspire real-world designs. Science fiction films, in particular, create immersive environments that transcend time and space, enabling audiences to envision utopian and dystopian futures (Kellner, 2011). *Elysium* juxtaposes a degraded Earth with the technologically advanced, utopian *Elysium*, offering a rich case study for analyzing futuristic architecture's principles and their cinematic representation.

This qualitative study employs a two-stage methodology. First, a comprehensive literature review establishes the theoretical framework, exploring the relationship between cinema, architecture, and futuristic urbanism. Second, visual analysis of *Elysium*'s scenes examines the spatial constructs of the dystopian Earth and utopian *Elysium*, focusing on their alignment with futuristic architectural criteria. These criteria include advanced technology use, dynamic forms (e.g., circular or elliptical), non-topographical urban designs, ecological integration, natural lighting, sustainable resource use, advanced transportation (e.g., flying vehicles), and the promotion of equitable, prosperous societies. The analysis compares visual representations of both settings, using tables to highlight their adherence to or divergence from futuristic architectural principles.

The film *Elysium* presents two contrasting spatial narratives. Earth, depicted as a dystopian landscape, is characterized by environmental degradation, dilapidated structures, and social inequalities. High-rise buildings dominate, but they are marred by decay, pollution, and overcrowding, reflecting a chaotic urban environment where disease, crime, and unemployment prevail. Technology exists, notably in artificial intelligence and robotics, but is controlled by a select group, reinforcing social hierarchies. The urban morphology blends traditional and modern elements, yet lacks ecological or sustainable features, with minimal natural light and polluted resources, such as murky drinking water.

In contrast, Elysium embodies a futuristic utopia, designed as a circular space station suspended in Earth's atmosphere, symbolizing dynamism and technological prowess. Its form, reminiscent of Leonardo da Vinci's Vitruvian Man, features concentric rings with a star-shaped core, constructed using steel and glass to maximize natural light and structural integrity (Çakmaklı, 2020). Green architecture dominates, with lush vegetation, eco-friendly systems, and sustainable design elements like solar panels and natural ventilation, aligning with 21st-century futuristic ideals. Advanced technologies, including AI-driven healthcare systems in homes, ensure residents' health and longevity, while robots handle defense and daily tasks, freeing inhabitants to pursue leisure and personal fulfillment.

Elysium's architecture reflects a classless, equitable society for its elite inhabitants, who enjoy clean environments, spacious homes, and high-tech amenities. Conversely, Earth's dystopian setting enforces strict social control, with robots produced by exploited workers maintaining order through surveillance and violence. The film underscores the exclusivity of Elysium's utopia, as access is restricted to the wealthy, while Earth's inhabitants aspire to migrate there, often facing lethal consequences for unauthorized attempts.

The juxtaposition of Earth and Elysium in the film mirrors broader theoretical discourses on utopia and dystopia. Utopian cities, as conceptualized by More and later futurists, aim to eliminate societal flaws, creating environments that foster happiness and equity (Bezel, 1993; Dostoğlu, 2011). Elysium fulfills these ideals through its advanced technology, sustainable design, and dynamic forms, echoing projects like Fuller's Triton City and Friedman's Ville Spatiale, which prioritize ecological and social harmony (Friedman & Lynch, 2017). However, its exclusivity highlights a dystopian undercurrent, as access to this ideal is restricted, reinforcing class divisions.

Earth's dystopian depiction aligns with Ülker's (2011) description of authoritarian control and inequality, where technology serves to oppress rather than liberate. The film's portrayal of Earth's decay reflects real-world concerns about urbanization, environmental crises, and resource inequity, which have historically driven utopian architectural visions (Fishman, 2017). The coexistence of utopian and dystopian elements within the same narrative underscores the dialectical relationship between these concepts, as noted by Bloch (1986), who emphasizes humanity's hope-driven pursuit of better futures.

In conclusion, Elysium effectively illustrates the interplay between cinema and futuristic architecture, using visual storytelling to contrast a dystopian Earth with a utopian space station. The film's depiction of Elysium aligns with key futuristic architectural principles: advanced technology, dynamic circular forms, ecological sustainability, and social equity for its inhabitants. In contrast, Earth represents a dystopian failure, marked by environmental collapse and social oppression, with limited technological benefits controlled by an elite. The study's visual analysis reveals how Elysium draws on historical and contemporary architectural theories,

from Renaissance utopias to 21st-century green designs, to construct its narrative. By highlighting these contrasts, the film underscores the potential and pitfalls of futuristic urbanism, reflecting humanity’s ongoing quest for ideal cities amidst real-world challenges.

Kaynakça/References

- Aksu, A., Uludağ, Z. ve Çağlar, N. (2008). Sanat, kent ve mimarlık eleştirisi için ortak bir tema: Kent kolajları. *Gazi Üniversitesi Mühendislik Mimarlık Fakültesi Dergisi*, 23(4), 741–748.
- Arslan, M. E. (2006). 20. yüzyıl teknolojik ütopyalarının hareketlilik, esneklik/uyabilirlilik ve teknoloji kavramları (Yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü).
- Bektaş, E. H. E. (2017). Sinema ve mekân ilişkisi açısından bilimkurgu filmlerine bir bakış. *Mimarlık ve Yaşam Dergisi*, 2(2), 201–218.
- Beşışık, G. (2013). Sinema ve mimarlıkta mekân kurgusu ve kavrayışı (Yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü).
- Bezel, N. (1993). Ütopyalarda ve karşı ütopyalarda aklın ve insanın durumu ve kapsamı. *Varlık Dergisi*, 1026(3), 17–25.
- Bloch, E. (1986). *The principle of hope*. MIT Press. https://www.academia.edu/123958178/The_Principle_of_Hope
- Conrads, U. (1991). *20. yüzyıl mimarisinde program ve manifestolar* (S. Yavuz, Çev.). Şevki Vanlı Mimarlık Yayınları. (Orijinal çalışma yayımlanma tarihi: 1914).
- Çakmaklı, C. (2020). Biyomimetik bakış açısı ile fütüristik mimarlık üzerine bir inceleme: Vincent Callebaut mimarlığını anlamak (Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü).
- Dostoğlu, N. T. (2001). Ütopya, kent ve mimarlık üzerine düşünceler. *Arredamento Mimarlık*, (5), 73–76.
- Ekici, T. (2001). Teknolojik gelişimlerin mimarlığı yönlendirici etkileri konusunda bir araştırma (Yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü).
- Fishman, R. (2017). *Urban utopias in the twentieth century: Ebenezer Howard, Frank Lloyd Wright, and Le Corbusier*. Princeton University Press. <https://archive.org/details/urbanutopiasintw0000fish/page/n7/mode/2up>
- Friedman, Y., ve Lynch, P. (2017). Yona Friedman on empowering people with adaptable architecture. *ArchDaily*. <https://www.archdaily.com/878616/yon-friedman-on-empowering-people-with-adaptable-architecture>
- Fuller, B. (1931). *No more secondhand god and other writings*. In *No more secondhand god and other writings* (252–269). Penguin Books. https://www.google.com.tr/books/edition/No_More_Secondhand_God/-p3gDQAAQBAJ?hl=tr&gbpv=0
- Gürel, S. (1968). *Uzay organizasyonlarında yeni gelişmeler*. İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Baskı Atölyesi.

- Halıcıoğlu, F. H., ve Koralay, S. (2020). Reducing complexity in design and construction: Simple, integrated and innovative approaches. *Yapı Dergisi*, 457(0), 54-59.
- Hasol, D. (2000). Mimarlıkta ütopya. *Yapı Dergisi*, 228, 62-69.
- Hobson, B. (2020). Archigram's Plug-In City shows that "pre-fabrication doesn't have to be boring" says Peter Cook. *Dezeen*. <https://www.dezeen.com/2020/05/13/archigram-instant-city-peter-cook-video-interview-vdf/>
- Kale, G. (2004). Sinemada görsel deneyim ve mimarlık (Yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü).
- Kellner, D. (2013). *Cinema wars: Hollywood film and politics in the Bush-Cheney* (G. Koca, Çev.; 1. baskı). Metis Yayıncılık.
- Kostof, S. (1991). *The city shaped: Urban patterns and meanings through history*. Thames & Hudson Ltd.
- Kronenburg, R. (2002). *Houses in motion: The genesis, history and development of the portable building* (2. baskı). Wiley Academy.
- Özen, G. (2006). Bilimkurgu ve etki alanı üzerinden geleceğin yapay çevrelerinin değerlendirilmesi (Yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü).
- Phaidon. (2017). How The Jetsons inspired a 3-mile-high super tall. *Phaidon*. <https://www.phaidon.com/agenda/architecture/articles/2017/january/20/how-the-jetsons-inspired-a-3-mile-high-super-tall/>
- Rowe, C., ve Koettner, F. (1978). *Collage city*. MIT Press.
- Sadler, S. (2005). *Archigram: Architecture without architecture*. MIT Press.
- Sarıgül, A. İ. (2008). Mimarlıkta gelecekçilik (Yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü).
- Şimşek, Ü. (2019). Aidiyetsiz mimarlık: 20. yüzyıl kent ütopyları (Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü).
- Tafari, M. (1976). *Architecture and utopia: Design and capitalist development*. MIT Press.
- Ülker, Ş. Ş. (2011). Mimarlık ve sinema ortak alanında zamansallık ve gelecek mekanları (Yüksek lisans tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı).
- Yalım, E. (2002). Bilim kurgu edebiyatında ütopya ve mimarlık ilişkisi (Yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü).

URL bağlantıları

URL 1: Arkeopolis.com; yesilodak.com

URL 2: Archdaily.com; doganhasol.net

URL 3: <https://yapidergisi.com/tasarim-ve-yapimda-karmasikligi-azaltmak-basit-bu-tunlesik-ve-yenilikci-yaklasimlar/>

URL 4: <https://utopicus2013.blogspot.com/2013/06/triton-city-first-utopian-seas-ted.html>; <https://www.archdaily.com/781065/interview-with-yona-friedman-imagine-having-improvised-volumes-floating-in-space-like-balloons>

URL 5: <https://www.archdaily.com/399329/ad-classics-the-plug-in-city-peter-cook-archigram>

URL 6: <https://listelist.com/futuristik-yapilar/>

URL 7: <https://www.evolo.us/sky-table-a-social-implant/> ; <https://www.evolo.us/lo2p-delhi-recycling-center/>

URL 8: Phaidon.com

URL 9: (<https://arkeopolis.com/antik-cagda-altin-oran/>)

Seda Subaşı

İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi’nde Mimarlık alanında lisansını tamamlamıştır. Ardından Marmara Üniversitesi Şehir Çalışmaları Programı’nda yüksek lisans eğitimi almış ve “Sürdürülebilir Kentsel Korumanın Mimarlık Pratikleri Perspektifinden Değerlendirilmesi: Rami Kışlası Örneği” adlı tezini yayımlamıştır. Şu an İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi’nde Mimarlık Doktora Programı’nda tez sürecinde mimaride estetik alanında çalışmalarına devam etmektedir. Yazar, 05.12.2024 tarihinde İÇGUKON Sempozyumu’nda “Geri Dönüştürülmüş Atık Plastiklerin 3D Baskı Yöntemiyle İç Mimaride Kullanımlarının İncelenmesi” adlı bildiriye sunmuştur. Estetik, mimari ve sürdürülebilirlik alanlarında bildiri ve makaleleri de yayınlanmıştır. Yazar aynı zamanda serbest çalışan olarak mimari konsept tasarımlar üretmektedir.

Seda Subaşı received her Bachelor's degree in Architecture from Istanbul Sabahattin Zaim University. She subsequently completed her Master's degree in the Urban Studies Program at Marmara University, where she published her thesis titled "An Evaluation of Sustainable Urban Conservation from the Perspective of Architectural Practices: The Case of Rami Barracks." Currently, she is pursuing a Ph.D. in Architecture at Istanbul Sabahattin Zaim University, focusing her dissertation on aesthetics in architecture. On December 5, 2024, she presented her paper titled "Investigation of the Use of Recycled Waste Plastics in Interior Architecture through 3D Printing Method" at the ICCHCCON Symposium. She has published several papers and articles in the fields of aesthetics, architecture, and sustainability. In addition to her academic work, she also works as a freelance architectural concept designer.

E-posta: sedasubasi93@gmail.com

Serhat Anıktar: 2011-2005 yılları arasında Yıldız Teknik Üniversitesi Mimarlık Bölümü’nde lisans eğitimi almıştır. Mezun olduğu yıl (2005) aynı üniversitede Bilgisayar Ortamında Mimarlık alanında yüksek lisans eğitimine başlamıştır. “Çocukların mekan algısının gelişmesinde bilgisayarın etkisinin araştırılması” adlı tezini 2008’de yayımladıktan sonra Yıldız Teknik Üniversitesi’nde Mimari Tasarım Doktora Programı’na başlamıştır. Aynı sene İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi’nde araştırma görevlisi olarak

çalışmaya başlamış, 2015 yılında öğretim görevlisi olmuştur. Doktorasını 2017’de başarıyla tamamladıktan sonra 2017 yılında aynı görev yerinde Doktor Öğretim Üyesi olarak göreve başlamıştır.

Serhat Anıktar earned his Bachelor's degree in Architecture from Yıldız Technical University between 2001 and 2005. In the same year he graduated (2005), he began his Master's studies in the field of Computer-Aided Architecture at the same university. He published his thesis, "A Study on the Effect of Computers on the Development of Children's Spatial Perception," in 2008. He then pursued a Ph.D. in Architectural Design at Yıldız Technical University. In the same year, he started working as a research assistant at Istanbul Sabahattin Zaim University, where he became a lecturer in 2015. After successfully completing his Ph.D. in 2017, he was appointed as an Assistant Professor at the same institution.

E-posta: serhat.aniktar@izu.edu.tr

Etik Beyan/Ethical Statement: Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduğu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiği beyan olunur / *It is declared that scientific and ethical principles have been followed while carrying out and writing this study and that all the sources used have been properly cited.*

Telif Hakkı ve Lisans/Copyright & License: Dergimizde yayımlanan çalışmaların telif hakları dergimizde olup, CC-BY-NC-ND lisansı ile açık erişim olarak yayımlanmaktadır./*The copyrights of the works published in our journal belong to the journal, and they are published as open access under the CC-BY-NC-ND license.*)

Değerlendirme/Reviewers *Two external reviewers:* İki Dış Hakem / *Çift Taraflı Körleme/Double-blind*

Yapay Zeka Beyanı/AI Disclosure: Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde yapay zeka tabanlı herhangi bir araç veya uygulama kullanılmamıştır. Çalışmanın tüm içeriği, yazar tarafından bilimsel araştırma yöntemleri ve akademik etik ilkelere uygun şekilde üretilmiştir. / *AI Disclosure No artificial intelligence-based tools or applications were used in the preparation of this study. All content of the study was produced by the authors in accordance with scientific research methods and academic ethical principles.*

Etik Bildirim/Complaints: bilgi@idealkentdergisi.com

Çıkar Çatışması/Conflicts of Interest: Çıkar çatışması beyan edilmemiştir/*There is no conflict of interest in this study.*