

To cite this article: Pekince, R.M., Özel, Y. (2025). İllüzyonist Bir Mobilya Olarak Üçlü Koltuğun Sitcom Mekânı Tasarımındaki Rolü ve Anlatıya Katkısı. International Journal of Social and Humanities Sciences (IJSHS), 9(1), 167-195

Submitted: May 02, 2025

Accepted: June 08, 2025

İLLÜZYONİST BİR MOBİLYA OLARAK ÜÇLÜ KOLTUĞUN SİTCOM MEKÂNI TASARIMINDAKİ ROLÜ VE ANLATIYA KATKISI

Rüveyda Müberra Pekince¹

Yaprak Özel²

ÖZET

Erken televizyon yapımlarından sayılabilecek, günlük hayattan konuları izleyiciye en komik haliyle sunan sitcom dizilerinin büyük kısmında mekân dekor-kurgudur. Düşük maliyetli, hızlı üretilebilen ve tümüyle kontrol edilebilen dekor-kurguda yer alan tüm öğeler, sitcom için özellikle seçilmekte ve sezonlar boyu hikâyeye eşlik ederek anlatının bir parçası haline gelmektedir. Bu objeler içerisinde en ön planda sunulan üçlü koltuk, neredeyse her dekor-kurgunun ortak öğesi olarak toplumsal hafızada yer tutmaktadır.

Çalışmanın amacı; sitcom dekor-kurgusunda sadece bir mobilya olmaktan öte, anlatının merkezinde yer alan ve bağlamı tanımlayan üçlü koltuğun illüzyonist etkisinin ortaya konmasıdır. Bu kapsamda, Amerikan yapımı ve ana mekânı konut olan sitcom dizilerindeki üçlü koltuklar nitel vaka analizi yöntemiyle incelenmiştir. Koltuğun mekân tasarımındaki işlevi ve sembolik değeri ile karakterlerin sosyokültürel ve sosyoekonomik kimliklerini nasıl temsil ettiği değerlendirilmiştir. Sonuç bölümünde; üçlü koltuğun karakterlerin duygusal ifadelerini, kimliklerini ve grup dinamiklerini vurgulama işlevi ve dekor-kurgu mekânda bir illüzyon oluşturarak izleyiciyle etkileşimindeki rolü ortaya konmaktadır. Üçlü koltuğun televizyon yapımlarında kullanım sebepleri ve popüler kültürdeki simgesel anlamı da tartışılarak, Amerikan sitcom dizilerindeki mekân ve nesne kullanımının anlatıya etkisine dair geniş bir perspektif sunulmaktadır.

Anahtar kelimeler: Üçlü Koltuk, Dekor-Kurgu, Sitcom, Sitcom Mobilyası, Objenin Anlatıya Katkısı

¹ Öğr. Gör., Haliç Üniversitesi, Meslek Yüksekokulu, Tasarım Bölümü, İç Mekân Tasarımı Programı İstanbul, Türkiye, ruveydapekince@halic.edu.tr. ORCID: 0000-0003-0668-3298

² Doç. Dr., İstanbul Nişantaşı Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, İstanbul, Türkiye, yaprak.ozel@nisantasi.edu.tr. ORCID: 0000-0002-6439-4817

THE ROLE OF THE THREE-SEAT SOFA AS AN ILLUSIONISTIC PIECE OF FURNITURE IN SITCOM SPACE DESIGN AND ITS CONTRIBUTION TO THE NARRATIVE

ABSTRACT

Sitcoms, considered among early television productions, often depict everyday life in humorous ways within decor-constructed settings. These low-cost, easily controlled spaces are deliberately designed, with recurring elements becoming part of the narrative across seasons. Among them, the three-seater sofa stands out as a common and memorable feature in collective cultural memory.

This study aims to reveal the illusionist effect of the three-seater sofa, which serves not merely as furniture but as a central narrative element that defines context. Using a qualitative case study method, American sitcoms set in domestic interiors are analyzed. The sofa's role in spatial design, its symbolic value, and its representation of characters' sociocultural and socioeconomic identities are explored. Findings show that the three-seater sofa highlights emotional expressions, identity, and group dynamics, while also creating an illusionist setting that engages the viewer. Its narrative role and symbolic meaning in popular culture are discussed to give a broad perspective on the use of objects and spaces in sitcom storytelling.

Keywords: Three-Seater Sofa, Set Design, Sitcom, Sitcom Furniture, Object's Contribution to the Narrative

GİRİŞ

Mobilya, mekânı işlevi bakımından tanımlayan, fiziksel ve psikolojik açıdan kullanıcı deneyimini biçimlendiren ve kullanıcının mekân ile etkileşimini zenginleştiren temel bir mekân öğesidir. Ölçeği, formu, malzemesi, mekânla ve mekândaki diğer unsurlar ile ilişkisi gibi nitelikler ile tasarım dilini ve kullanıcısının kimliğini temsil etmektedir. Mobilya birtakım işlevler vaat ederek mekânda gerçekleşme potansiyeli bulunan eylemler hakkında ön bilgi taşımaktadır.

Boyla (2012)'ya göre mobilyalar; sahip oldukları fiziksel nitelikler ile kullanıcılarının karakteristik özelliklerini, beğenilerini, sosyoekonomik ve sosyokültürel durumlarını yansıtarak kullanıcılarını tanımamıza yardımcı olan birer görsel ile-

tişim aracıdır. Bu açıdan hem tarihsel süreçte hem de günümüz koşullarında günlük yaşam, sosyal ilişkiler, ekonomik güçler ve teknolojik beceriler üzerine çalışan araştırmacılar için belge niteliği taşımaktadırlar.

Mobilya, iletişim sağlama özelliği sayesinde işlevi ve görsel etkisi dışında tasarımcısının kendisine yüklediği mesajı kullanıcılara ve görsel olarak mobilya ile iletişim kuran kişilere iletmektedir. Tasarımcı mesajını iletmek için renk, doku, biçim, boyut, malzeme gibi tercihler üzerinden bu iletişim dilini kullanabilmektedir (Özel, 2020).

Tiyatro, televizyon ve sinema yapımlarında fiziki mekânın temsili olarak oluşturulan dekor-kurguya dâhil edilecek mobilyaların kararı verilirken işlev veya konfordan ziyade mobilyanın mesaj iletmeye potansiyeline odaklanılmaktadır. Tasarımcılar bu yapımlarda dekor-kurgunun karaktere ait bir yaşam alanı olduğunu izleyiciye hissettirmek üzere karakterleri mobilyanın kullanıcısı gibi değerlendirerek mobilyaları tasarlamakta veya seçmektedir. Aynı şekilde yapımda işlenen dönemin vurgusu, karakterlerin sosyoekonomik ve sosyokültürel durumları gibi anlatıya dair bilgilerin dekor-kurgudaki öğeler üzerinden izleyiciye iletilmesi mümkün olduğundan mobilyaların anlam taşıma kapasitesi önem kazanmaktadır. Bu sebeple dekor-kurguda mekân organizasyonuna dâhil olan mobilyaların görsel iletişim aracı olma misyonları anlatı içinde öne çıkmaktadır. Mobilyanın en önemli işlevlerinden bir tanesi de mekân organizasyonuna katkı sağlaması ve karakterlerin mekân ile etkileşimini güçlendirmesidir. Karakterlerin bir masa etrafında yemek yemesi, yuvarlanarak üçlü koltuğun üstüne düşmesi veya sabah yataklarından kalkarken görülmesi gibi eylemler karakterlerin mekânla etkileşimini arttırmakta ve dekor-kurgunun gerçeklik algısını pekiştirmektedir. Mobilyalar, mekân içerisindeki yerleşimlerine bağlı olarak birtakım eylemleri gerçekleştirirken karakterlerin dekor-kurgunun neresinde bulunacağı ve kameranin hangi noktalara odaklanacağı konusunda da belirleyici rol oynamaktadır.

Amerika'da televizyonun ilk ortaya çıktığı zamandan beri var olan, tüm dünyada sayısız örneği üretilen sitcom türü günlük yaşamı komik yanlarıyla ele almaktadır. Bu nedenle sitcom türünün ana mekânlarından en az birisi genellikle konut olmaktadır. Sitcom yapımlarının mekân kullanımında değişime kapalı bir tavır sergilemesi sebebiyle dekor-kurgunun önemi ve anlatıya katkısı artmaktadır. Sitcom türü yapımlarda özellikle yaşam alanı için klasikleşen mekân kurgusu, hem seyirci

karşısında canlı olarak sergilendiği dönemden hem de bunun devamında tekil kamera kullanımı döneminden temel alan bir gelenek ile kendisini oluşturan kültürün hâkim Amerikan banliyö evi kurgusundan etkilenecek şekilde şekillenmiştir. Bu kurguda, mekânın merkezinde yer alarak yaşam alanını tanımlayan üçlü koltuk gibi iç mekân öğelerinin olmazsa olmaz hale geldiği ve sabit değişkenlerin varlığında farklılaşmaların ön plana çıktığı böylece ayrıntıların güç kazandığı görülmektedir. Bu çalışma sitcom yaşam alanı mekân kurgusunda neredeyse her yapımda kendisine yer bularak odak belirleyici rol üstlenen üçlü koltuğun, hikâyenin akışında yarattığı mekânsal illüzyon etkisine odaklanmaktadır. Üçlü koltuğun bu etkisi, izleyiciye hem gerçekçi bir yaşam alanı sunmakta hem de sitcom dünyasının kendine has tiyatral doğasına hizmet ederek anlatıya katkı sağlamaktadır. Her bir yapımda, kullanılan renkler, malzemeler, dokular ve formlar ile üçlü koltuk ait olduğu dekor-kurgunun estetik kodlarına uyum sağlamaktadır. Bu ikili durum, üçlü koltuğun bir yandan sitcomun değişmeyen bir unsuru olarak varlığını sürdürmesine, diğer yandan ise her yapımda kendine has bir karakter kazanmasına olanak tanımaktadır.

Sitcomun Tanımı ve Tarihsel Süreci

Sitcom(sit-com), İngilizce *situation comedy* ifadesinin kısaltılmışıdır. Sitcom dizileri 24-30 dakikalık bir süreçte genellikle günlük hayatta karşılaşılabilecek sıradan bir problemin deneyimlenmesi sırasında olayların karmaşıklılaşarak gerilimin yükselip sonrasında çözümlendiği ve sürecin mizahi olarak ele alındığı ve aktarıldığı televizyon programlarıdır.

Sitcom, İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra televizyonun savaşın toplumsal etkilerini azaltmak için bir araç olarak görülmesi ve eğlence odaklı yayınlara ağırlık verilmesiyle ortaya çıkmıştır. Sıradan hayatların, günlük maceraların aslında ne kadar keyifli ve eğlenceli olduğu mesajı izleyiciye verilmektedir. Televizyonun ilk ortaya çıktığı ülke olan Amerika'da, geniş bir izleyici kitlesine hitap edebilecek, her yaştan insanı güldürebilecek ve düşük maliyetle üretilebilen bu format, Amerikan televizyonunun kurumsal sınırlamalarına uyum sağlayacak şekilde gelişmiştir (Kars, 2003).

Sitcom, televizyonun henüz yaygınlaşmadığı dönemde radyoda yayınlanan tek kişilik şovlar ile tiyatronun sahne kurgusu ve seyirci önünde sergilenmesi geleneklerine yakın olarak geliştiğinden oyuncular, set tasarımcıları ve izleyicilerin kolay uyum sağladığı ve benimsediği bir tür olmuştur. Sitcom türünün ilk örneği

BBC yapımı Pinwright's Progress (1946), tiyatro dekorunda çekilen canlı performanslardan oluşmaktadır. Ancak, bu diziye dair yalnızca fotoğraflara ulaşılabilmektedir. İlk Amerikan sitcom'u olan ve bir çiftin maceralarını konu alan Mary Kay and Johnny (1947-1950), 302 bölüm sürmüştür ancak bu yapımın da kayıtları mevcut değildir. 1951 yapımı I Love Lucy kayıtlarına ulaşılabilen en eski Amerikan sitcom örneğidir. (Tafflinger, 1996).

Televizyonun hızla yaygınlaşması ve Amerikan rüyası düşüncesinin televizyon aracılığıyla yayılması politikasının da bir sonucu olarak sitcom türünün en hızlı geliştiği ve en çok yapımın üretildiği ülke Amerika Birleşik Devletleri (ABD) olmuştur. Günümüzde pek çok kültür, kendi sitcom yapımlarını üretirken halen Amerikan sitcom geleneğinden etkilenmekte ve bazen de uyarlamalar ve çeviriler ile Amerikan yapımlarını kendi toplumlarına sunmaktadır.

Sitcom türü dizilerde karakterlerin sıra dışı yanları abartılarak gözler önüne serilmektedir. Diyaloglar genellikle güldürmeyi hedeflenmekte, komedi teması bazen arka planda duyulan gülme efektleri ile desteklenmektedir. Olayların geçtiği mekânlar sezonlar boyunca aynı kalmakta ve anlatıya dâhil olmaktadır. Dekor-kurgu genellikle fiziki mekânların temsilleri olarak üretilen 3-4 mekân kurgusu (yaşam alanı, ofis, yatak odası, mutfak gibi) ve öykü gerektirdiğinde kullanılan 2-3 ek mekân kurgusundan oluşmaktadır. Fiziki mekânın bir temsili olarak tasarlanan dekor-kurgu izleyicinin kendi yaşamıyla bağ kurabilmesini ve karakterlerin yaşamına daha kolay dâhil olabilmesini sağlamaktadır.

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte, sitcom türü de evrilmiştir. Geleneksel canlı seyirci karşısında çekilen stüdyo sitcomlarının yerini, daha çok dış çekimlerin yapıldığı ve dramatik unsurlarla harmanlanan *mockumentary* tarzı yapımlar almıştır (The Office örneği gibi). Ayrıca internetin yaygınlaşmasının bir sonucu olarak sitcom yapımları televizyon yerine çeşitli dijital platformlarda da yayınlanabilmektedir. Böylece sitcom formatı çağın izleyici beklentilerine ve teknolojik gelişmelere ayak uydurmaktadır.

Sitcom Türünde Tasarlanmış İç Mekân Temsili Olarak Dekor-Kurgu Mekân

Sitcom türü dizilerde dekor-kurgu mekân, anlatı dâhilindeki olaylara gerçekleşme imkânı veren fiziki mekân temsilleridir. Dekor-kurgu düşük maliyetli, hızlı üretilen, yaşamsal faaliyetleri karşılamaya uygun olduğu izlenimi verebilecek, kullanıcısı konumundaki karakterlerin kimliklerini yansıtan bir yapıda tasarlanmaktadır.

Sitcom türünde dekor, yalnızca olaylara ev sahipliği yapan bir mekân değil, sezonlar boyunca anlatıya dâhil olan ve karakterlerin özelliklerini yansıtan merkezi bir unsur olarak değerlendirilmektedir. Sitcom dizileri genellikle günlük yaşamda en yoğun vakit geçirdiğimiz iş yeri veya evde geçmektedir. Böylece izleyicilerin yaşamlarındaki temel iki durum ve mekân yaygın olarak işlenmektedir. Bu bağlamda, dekor hem anlatıyı destekleyen bir yapı taşı hem de izleyicinin hikâyeye bağ kurmasını kolaylaştıran bir araç olarak işlevi görmektedir (Yaktıl Oğuz, 2002).

Sitcom türünde konut temsili olarak tasarlanan dekor-kurgu mekânlar, fiziki bir konutun bölümlerini ve mekânsal niteliklerini temsil edecek şekilde tasarlanmaktadır. Fiziki dünya ile kurulan bağın güçlenmesi sitcom anlatısının ve mekânının gerçeklik algısını da kuvvetlendirmektedir. Örneğin, dekorlarda sıklıkla yer alan şömine, ısınma ihtiyacını temsil ederken, şöminenin odunluğunun bulunduğu veya yakıldığı çoğu zaman görülmemektedir. Benzer şekilde, dekor-kurgu fiziki bir dış mekân ile ilişkili olmasa bile karakterlerin sahneye kapı zilini çalarak dış kapıdan girmesi ya da mekânların pencerelerinin çeşitli görsellerle temsil edilen sahile, kente veya yeşil bir alana açılması gibi detaylarla iç mekân-dış mekân ilişkisi kurulmakta ve gerçeklik algısı pekiştirilmektedir. Sahne ışıklarına rağmen dekor içerisinde yer alan aydınlatma elemanları, musluklardan akan su gibi su tesisatını çağrıştıran detaylar ve yemek pişirilebilen mutfaklar gerçek bir konutun temsili olarak izleyiciye sunulmaktadır. Seyirci, oyuncuların sürekli hareket halinde olduğu olay örüntüsünü takip ederken dekorun tüm detaylarını tam olarak algılayamasa da mekânın belirli işlevleri yerine getirmesi ve yaşama dair izlerin mekâna yansması hikâyenin gerçek bir mekânda geçtiği algısını uyandırmaktadır.



Şekil 1. The Golden Girls Üçlü Koltuğu ve bu desenin kullanıldığı tüketim nesneleri (Harris, (1985–1992). &Etsy, t.y.)

Sitcomların dekorlarında yer alarak sezonlar boyunca dizinin anlatısına dahil olan objeler, mobilyalar ve desenler toplumsal hafızada yer edinerek birer fenomen haline gelebilmektedir. Yayınlandıkları dönemden yıllar sonra bile sitcomun adı veya karakterin adı ile anılan mobilyaların, objelerin veya dekorların birer tüketim nesnesine dönüşerek satışa sunulduğu görülebilmektedir. Örneğin; The Golden Girls dizisinin ana mekânında yer alan üçlü koltuğun kumaşı, toplumsal hafızada yer edinerek halen renk ve deseniyle farklı ürünlerde tüketiciye sunulmaktadır (Şekil 1).

1990'lı yılların sitcom dizileri çoğunlukla konutta geçmekte, mekânlar genellikle Amerikan banliyö evlerinin mekân organizasyonunu temel almaktadır. Sitcomlar için tasarlanan dekor-kurgu ve yapım tasarımları, fiziki dünya mekânlarıyla bir bağ kurmayı amaçlamaktadır. Dekor içerisinde sıkça görülen masa başında çalışma, bitki bakımı yapma, yetişkinlerin bisiklet binmeyi öğrenmesi veya karakterlerin ana mekândaki üçlü koltukta zaman geçirmesi gibi standartlaşmış sahneler, Amerikan ev yaşamına dair eylemleri ve mekân kullanımını desteklemektedir. Farklı durum komedilerinde tekrarlanan bu tür olaylar, ev iç mekanlarının belirli bir standart çerçevesinde kurgulanmasını sağlamış ve aynı zamanda, idealize edilmiş bir banliyö evi yaşam tarzını vurgulamıştır (Marc., vd. 2005).

Televizyonun ilk ortaya çıkıp yaygınlaştığı ülke olan ABD'de, sitcom türü de en hızlı gelişimi göstermiştir. Sitcom türünde yapımlar üreten diğer kültürler kendi günlük yaşam pratikleri ve geleneksel mekân organizasyonlarını kısmen mekâna yansıtsalar da dekor-kurgu tasarımında türün klasikleşen mekân organizasyonunu benimsemişlerdir. Hem bu üretimler hem uyarlama yapımlar hem de Amerikan yapımlarının farklı dillere çevrilerek yayınlanmasının sonucunda Amerikan sitcomu dekor-kurgusu sitcom türü için yaygın olarak kabul görmüştür. Bu sebeple Amerikan banliyö evi mekân organizasyonu sitcom dekor-kurgusu aracılığıyla farklı kültürlerle taşınmış, fiziki dünyada da kendisine yer bulmuştur (Pekince, 2024).

Amerikan banliyö evi, her sınıftan Amerikalı ailenin yaşadığı, genellikle kentin dışında bulunan ve mutlu ailenin sembolü olarak görülen müstakil evlerdir. Amerikan banliyö evlerinin mekân örgütlenmesi, genellikle bireysel yaşam alanlarını ön planda tutan ve aile birlikteliği için özellikle kurgulanmış alanların bulunacağı

şekilde düzenlenmektedir. Bu tip evlerin mekân organizasyonu, özellikle 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren, Amerikan kültüründe *rüya ev* kavramının bir parçası olarak kurgulanmıştır. Genellikle yemek yeme, dinlenme, çalışma gibi eylemler için tanımlanan alanlar ve mobilyalar mekânın merkezinde yer alırken dolaşım için bırakılan geniş alanlar mekânların çeperine yerleştirilmektedir. Yaşam alanları, giriş mekânı ve mutfak ile ilişkili olarak kurgunun oluşturulduğu açık planlı çözümler yaygın olarak görülmektedir. Bu konutlarda oturma odası, yemek odası ve mutfak gibi alanlardan çocuk odaları, çalışma odaları gibi özel alanlara ve özel alanlardan da mahremiyetin daha da arttığı giyinme odası ve banyo gibi mekânlara doğru katmanlı bir geçiş mevcuttur.

Amerikan banliyö evinde geçen sitcom dizileri, 2000 yılı sonrasında daha merkezi bölgelerdeki apartman dairelerinde yaşayan karakterlerin konutu çoğunlukla paylaşımlı olarak kullandığı örneklerle dönüşmeye başlamıştır. Böylece genel masraflar düşürülmekte, ev içi görevler paylaşılmakta ve yalnızlık hissi azalmaktadır. Konut ortak alanları konutu paylaşanların ortak bir temsilini sunarken özel alanlar, kişiselleşmekte ve karakterlerin bireyselliklerine yönelik temsiller barındırmaktadır. Bu apartman dairelerinin iç mekanlarında yine Amerikan Banliyö evinin mekân organizasyonu görülürken merdiven gibi düşey sirkülasyon elemanları ortadan kalkmıştır.

Sitcom türünde mekânların kullanım yoğunluklarına göre bakıldığında, sitcom dekor-kurgusunda çoğunlukla temel olarak giriş, ortak yaşamın geçtiği salon, mutfak ve yatak odaları bulunmaktadır.

Giriş mekânları genellikle salona açılmaktadır. Dış kapının kamera açısına girdiği ve önünde görüntüyü kesebilecek eşyaların olduğu durumlar için kamerayı hareket ettirmeden sadece açısında basit bir oynama yapılarak, kapıdan gireni göstermek amacıyla kapı girişleri birkaç basamak üstte yer alabilmektedir. Girişte genellikle hafif bir portmanto veya şemsiyelik bulunması yaygın olarak görülmektedir ancak kullanıcılar içeriye ayakkabılarıyla girmekte ve ayakkabılık gösterilmemektedir. Gerçek mekânın toz, kir, çamur gibi istenmeyen gerçeklikleri dekor-kurgu mekâna taşınmamaktadır. Karakterin aksi bir mizacı olmadıkça her şey uyum içinde ve düzenlidir.

Ortak yaşamın geçtiği ve ana mekân olarak kullanılan evlerin salonları ya da bazen bir kafe veya bar gibi kullanıcıları bir araya getiren sosyal mekânlar, karakterlerin ortak özelliklerini vurgulayan niteliklere sahip olarak düzenlenmektedir.

Bu ortak mekânların ortak bir oturma elemanı olması; rahatlama, dinlenme, aidiyet, tembellik gibi temsiller barındırmaktadır. Karakterler kadar rol üstlenerek, farklı mekânsal deneyimlere olanak veren ortak mekânların başlıca mobilyası olarak üçlü koltuğun sıklıkla tercih edildiği görülmektedir. Üçlü koltuk sadece bir mobilya değil aynı zamanda sitcom dizilerinin unutulmaz sahnelerine, tarihsel gelişimlerine, entrikalara ve kahkaha dolu sohbetlere kadar pek çok olaya tanıklık eden başlıca unsurlardandır.

Üçlü koltuğun ana mekânın merkezinde konumlandırılması sebebiyle bu öge dekor-kurgu mekânın işlev tanımlayan bir parçası haline gelmektedir. Üçlü koltuğun arkasında sunulan objeler, diğer bağlantılı mekânların kapıları ve ısınma ihtiyacına cevap veren şömine oldukça sık kameranın açısına girmekte ve izleyiciye sunulmaktadır. Ayrıca kullanıcıların ilgi alanları ve meslekleriyle ilgili ipuçları taşıyan kitaplık, sanata ve koleksiyonculuğa ilgi duyan karakterleri temsilen sanat eserleri, müziğe duyulan ilgiyi yansıtan plaklar ve piyano gibi objeler, karakterlerle mekânı bütünleştirirken mekâna gerçeklik hissi katan temsiller olarak konumlandırılmaktadır. Duvar takvimleri ve saat kullanımı, gece-gündüz algısının kaybolduğu sitcomlar için zaman kavramının temsili anlamında sıklıkla tercih edilmektedir.

Sitcom mutfakları, kullanıcıların yemek hazırlığı, ürünlerin yerleştirilmesi gibi günlük işleri yaparken görüldüğü mekânlardır ve sitcomun gerçeklik algısını arttırmayı desteklemektedir. Mutfakta yenilen yemekler, su tesisatı, yemek pişirme için ateş/ocak bulunması dekoru gerçekliğe yaklaştırmaktadır. Yemek yerken veya işlerle uğraşırken karakterlerin birbirleri ile daha yakın oldukları, diğer karakterlerden ayrı daha izole bir ortam oluşturması sayesinde sırların paylaşıldığı sahneler, mutfak dekor-kurgu mekânda gerçekleşmektedir. Bununla birlikte yemek pişirme alanlarındaki elektronik eşyaların modelleri, bulundurdıkları ve tükettikleri gıda ürünleri ile hem kullanıcıların sosyoekonomik durumunu hem de dönemin teknolojik gelişmişlik seviyesi bakımından bilgi aktarımı sağlanmaktadır.

Yatak odaları, ortak mekânın aksine bireyselliğin egemen olduğu ve kişisel tercihlerin eşyalarda daha yoğun hissedildiği mekânlardır. Desteklenen spor takımının ya da sevilen müzik grubunun posterleri burada yer almaktadır. Karakterlerin çalışma alanları da çoğunlukla burada kurgulandığından meslekleriyle ilgili deneyim edinilebilmektedir. Aydınlatma, genel stüdyo aydınlatması ile sağlanmak-

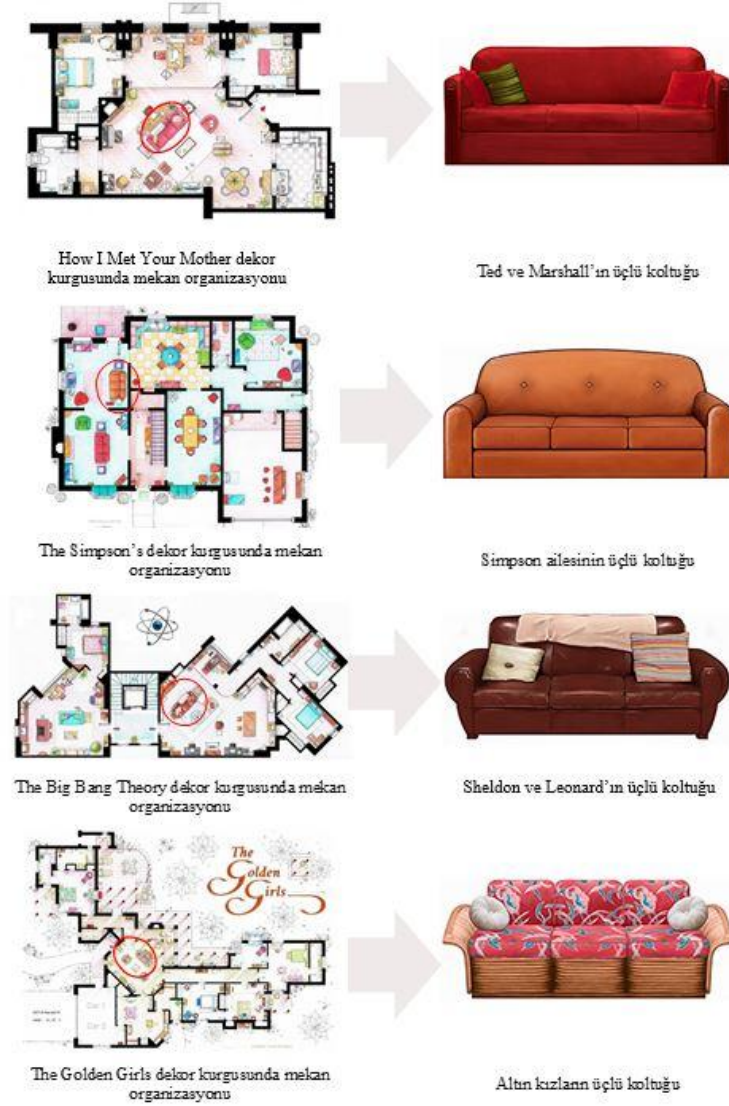
tadır. Giysiler genellikle giyinme odasında ya da dikkat çekici olmayan bir gardıropta depolanarak, arka planda tutulmaktadır. Oda içi düzen karakterin kişilik özelliği oranında çok düzenli veya dağınık olabilmektedir. Karakterin mizacına uygun renkler ve dokular tercih edilmektedir. Farklı mekânlarda da varlığını sürdüren renk tercihleri, karakterlerin mizaçları, hâkim duyguları ve ilişkileri hakkında fikir vermektedir.

Sitcom Dekor-Kurgusunda Ortak Öge Üçlü Koltuk

Sitcom türü diziler karakterleri, yaşam biçimleri ve mekânlarıyla izleyicisinin fiziki dünyadaki yaşamına referanslar vererek onlarla bağ kurmaya yönelik güçlü bir tasarım yaklaşımı kullanmaktadır. Üçlü koltuk, Amerikan sitcomu dekor-kurgusunda çoğunlukla ana mekân olan yaşam alanında neredeyse her yapımda kendisine yer bulan ve merkezde konumlanan bir iç mekân ögesidir (Şekil 2).

Bu bağlamda, üçlü koltuk, sitcom mekânlarının adeta ikonik bir unsuru haline gelmiştir. Her ne kadar üçlü koltuk, sabit bir düzenle sitcom mekânlarında tekrar-lansa da her yapımın anlatısına özgü bir kimlik kazanarak değişime uğramaktadır. Bu dönüşüm, hem sitcomların değişime kapalı yapısına sadık kalmayı başarmakta hem de yeni anlam katmanları sunarak her dizinin özgün anlatısına katkıda bulunmaktadır.

Aileyi ya da paylaşımlı konutlarda süre gelen birlikte yaşamı konu alan sitcomlarda bir arada bulunma temsili olarak sıklıkla üçlü koltuklar kullanılmıştır. Bu öge, mekân içerisinde buluşma noktası olma, yaşama mekânını ifade etme, konutta ya da konutta gibi hissedebilececek bir yerdeymiş gibi izlenimler sunarak sitcomun ana mekânını ifade etme görevini üstlenmektedir.



Şekil 2. Sitcom dekor-kurgusunda ortak öge üçlü koltuk (Lizzeralde, t.y.&Sit Back and Relax, t.y.).

Üçlü koltuk, oturma eylemiyle birlikte hareket, etkileşim ve çatışma noktası olarak da işlev görmektedir. Uyuma, uzanma, boğuşma ya da samimi anlara ev sahipliği yaparak hem fiziksel hem de duygusal eylemlere olanak tanımaktadır. Anlatı dâhilinde karakterlerden birisi gülerken koltuğa düşebilir, nesneler koltuğun üzerine dizilebilir veya *It's Always Sunny in Philadelphia*'nın *A Very Sunny Christmas* adlı özel bölümünde karakterin döşemeyi yırtarak üçlü koltuktan çıplak olarak çıktığı sahnedeki gibi sürprizler gerçekleşebilmektedir. Bunun gibi olaylara gerçekleşme imkânı sağlayan üçlü koltuk, anlatıya dâhil olarak seyirciyi güldüren anlar sunma potansiyeline sahiptir. Böylece üçlü koltuk iç mekânda oturma elemanı olmasının yanında sitcomun adeta karakterlerinden biri haline gelebilmektedir (Şekil 3).



Şekil 3. It's Always Sunny in Philadelphia, partideki üçlü koltuk (Howerton, vd., 2005–günümüz).

Üçlü koltuk pek çok sahnede sergilendiğinden, dekor-kurguda seyirciye gösterilmek istenen diğer objeler ve bağlantılı mekânlar çoğunlukla onun arka planında yer almaktadır. Bu objeler karakterlerin kimliklerini yansıtmada noktasında üçlü koltuğun sunduğu temsili destekleyici görev üstlenmektedir. Karakterlerin mesleklerini tanımlama amacı ile seçilmiş, ilk akla gelen veya halk arasında o meslek grubu ile özdeşleşmiş objeler dekor-kurgu mekânda konumlandırılmaktadır. Böylece izleyicilerin karakterler hakkında hızlıca fikir edinmeleri ve hikâyeyi anlamlandırma süreçlerinin hızlanması sağlanmaktadır. Ayrıca bu objeler karakterlerin o mekânda yaşadığına dair kanıtlar sunarak dekorun gerçeklik hissini de pekiştirmektedir. How I Met Your Mother'ın ilk sezonlarında mimar olan karakter Ted'in çizim masası ile Ted'in ev arkadaşı Marshall'ın etrafa saçılmış kalın hukuk kitapları üçlü koltuğun arkasındaki karmaşa içinde seyirciye sunulmaktadır (Şekil 4). Böylece mekân karakterlerin mesleki faaliyetlerinin de burada gerçekleştirilebildiğine dair ipuçları barındırmaktadır. Dekor-kurguda yer alan kapı, pencere, merdiven gibi yapısal öğeler de çoğunlukla üçlü koltuğun arkasında yer almaktadır. Örneğin çok katlı bir evde bulunduğu vurgulanmak istendiğinde merdivenin en az birkaç basamağı ve korkuluğu, üçlü koltuğun arkasında gözükmemektedir. Benzer şekilde dış kapının üçlü koltuğun arkasında bulunması sayesinde evin dış kapısından sahneye katılan karakterlerin kamera açısı değişmeden gösterilmesi mümkün olabilmektedir.



Şekil 4. How I Met Your Mother dizisinde ana mekân (Bays, Thomas, 2005–2014).

MATERYAL VE YÖNTEM

Araştırma, üçlü koltuğun sitcom dekor-kurgusunda yer alarak adeta bir illüzyon etkisi sunduğu hipotezini sınamak üzere kurgulanmıştır. Bu kapsamda, sitcom türünün niteliklerini, tarihsel gelişimini ve mekân kullanımını anlamak için literatür taraması yapılmıştır. Bu bağlamda, sitcomun dekor-kurgu mekanındaki ana belirleyici mobilyası üçlü koltuğun, illüzyonist bir etki yaratması hipotezinin irdelenmesi ve üçlü koltuğun temsil ettiği anlamların saptanması için nitel vaka analizi yürütülmüştür. Vaka analizi için karakterleri ve mekânlarıyla toplumsal hafızada iz bırakan yedi farklı sitcom materyal olarak seçilmiştir. Bu yapımlar; dönemleri, çekim yöntemleri ve karakterlerin mekânlarla ilişkileri bakımından geniş bir yelpazeyi temsil etmekte ve dekor-kurguda üçlü koltuğun etkisini irdelemek için uygun bir örneklem sunmaktadır. Her bir vaka, şu parametreler üzerinden analiz edilmiştir:

- Üçlü Koltuk: Üçlü koltuğun renk, malzeme, biçim, stil unsurları ve bunların sembolik anlamları.
- Mekân Organizasyonu: Üçlü koltuğun diğer mekânsal unsurlarla ilişkisi, kamera açıları ve sahne düzeni üzerindeki etkisi ile üçlü koltuğun arkasında sunulan diğer unsurlar.
- Anlatıya Katkı: Üçlü koltuğun karakterler arası ilişkiyi, iletişimi ve hikâye akışını nasıl desteklediği.

Analiz süreci boyunca, her sitcom dizisinin özgün tasarım dili ve üçlü koltuğun bu dil içindeki rolü detaylı bir şekilde değerlendirilmiştir. Değerlendirme sırasında görsel materyaller ve sahne arkası tasarım süreçlerini yansıtan dokümanlardan faydalanılmıştır.

BULGULAR

The Cosby Show(1984-1992)

The Cosby Show, Amerikan banliyö evinde yaşayan mutlu, istikrarlı ve sevimli bir Afro-Amerikan aileyi konu almaktadır. Başarılı, yüksek eğitilmiş, zevk sahibi Huxtable'lar müzayedelere katılmakta ve düzenli olarak sanat eserleri satın almaktadırlar. Evin özellikle duvarlarında bu eserler sergilenmektedir. Tasarımcı

Garvin Eddy ve asistanı Rosaria Sinisi tarafından hazırlanan set; iç mekânların özenli tasarımı ve mesaj verme amacı ile seçilmiş objeler ile izleyiciye takdim edilmektedir. Cosby Show dekoru eğitilmiş insanların ekonomik durumlarını ve önceliklerini ifade edilmektedir. Siyah halk resimleri, reproduksiyon Queen Anne ve Regency mobilyaları ile dolu iç mekânlar çiftin koleksiyonculuğa olan ilgisini yansıtmaktadır (Şekil 5). Duvarları süsleyen tablolar hem Huxtable ailesinin ruhuyla örtüşmekte hem de hikâyeye yaratıcısı Cosby'nin siyah Amerikalıların halk resimlerine olan ilgisini de yansıtmaktadır. (Brown, 1987)

Huxtable ailesine 5 sezon boyunca eşlik eden yumuşak dokulu, açık renkli çiçek desenli kumaşa sahip, konforu ön planda tutan, hareketli ve aynı boyuttaki 3 sırtlık ve oturma minderinden oluşan Lawson tarzı koltuk; beş çocuklu bir aile için yeterli gözükmemektedir. Yaslanma kısmından daha alçak olan koltuğun kolçakları uzanıp dinlenmek ve şekerleme yapmaya uygundur. Koltuğa Queen Anne tarzındaki iki sandalye ve sehpaları eşlik etmektedir. Set tasarımcısı Eddy yaşam alanındaki resmi atmosfer içerisinde bu koltuğu seçmesinin nedenini insanların burada yaşadığı konusunda inandırıcı olmak gerektiğini savunarak açıklamaktadır. Ona göre yaşamın geçtiği mekânda bazı şeyler biraz daha kaba ve yumuşak olmalıdır (Friedman, 2005)



Şekil 5. Cosby ailesinin yaşam alanı (Carsey, & Werner, 1984–1992).

Dizinin 6. Sezonunda bu koltuk yerini diğer mobilyalarla aynı tarzdaki, daha düşük konforlu sayılabilecek, mavi bir çeşit cabriole koltuğa bırakmıştır. Sırt bölgesi ve kol yükseklikleri eşit olan cabriole koltuk artık uzanıp dinlenmek için gereken konforu sunmamaktadır. Ek bir sırt minderine sahip olamayan koltuğun sırtlık kısmındaki eğim ile yaslanma yüzeyi oluşturulmuştur. Biçimi, rengi, dokusu ve kumaş tercihi ile daha resmi gözükmekte ve sosyoekonomik olarak bir üst sınıfa geçildiği ifade etmektedir. Elde edilmek istenen etkinin bir destekleyicisi olarak ailenin baba figürün giyim tercihlerinde de artık çoğunlukla kravat kullandığı gö-

rölmektedir. Bu yeni üçlü koltuk, çocukları büyüyen ailenin ihtiyaçlarının ve tüketim alışkanlıklarının da değiştiğine işaret ederek karakterlerin gelişimlerinin bir yansımısını sunmaktadır (Şekil 6).



Şekil 6. Cosby ailesinin üçlü koltukları (Carsey, & Werner, 1984–1992).

Koltuğun ardındaki belirgin unsur merdivendir ve sunduğu en kesin veri evin çok katlı oluşudur. Merdiven, ahşap korkuluklu küpeşesiyle sıcak bir renk ve doku sunarken arka planda dinamik ve ritmik bir etki sağlamaktadır. Arka köşede genellikle ebeveynlerin bir şeyler okumak için kullandığı düşünülen ancak dizi karakterlerinin kullanırken görülmediği sıcak tonlardaki rahat berjer ve ona eşlik eden lambader yer almaktadır. Diğer köşede bulunan ahşap kasalı ve oyma detaylara sahip sarkaçlı saat, 1876 tarihinde bestelenen Grandfather's Clock adlı şarkının popüler olmasından sonra büyükbaba saati olarak da anılmaktadır. Bu saatler önceleri el işçiliği ile üretildiğinden oldukça pahalıyken zamanla kısmen seri üretilerek orta sınıf ailelerin evinde de görülebilir hale gelmiştir. Bu saat reproduksiyon Queen Anne tarzı mobilyalar ile uyum içindedir. Saatin yanındaki duvarda eğitilmiş ve kültürlü olarak tasvir edilen Huxtable ailesini temsil eden kitapların, plakların ve bir pikabın da bulunduğu raf ünitesi yer almaktadır. Müziğe ilgili Huxtable Ailesi, dizinin ilk sezonlarından sonra girişe yakın bir konumda yer alan piyanonun başında da görülmektedir. Raf ünitesinde ve zeminde yer alan yapay bitkilerle gerçek bir salon etkisi sağlanmaya çalışılmıştır.

The Golden Girls (1985-1992)

The Golden Girls, ev sahibi Blanche Deveraux'un evini yerel market panosuna ilan vererek ev arkadaşlarıyla paylaşmaya karar vermesiyle başlayan bir paylaşımli konut macerasını ele almaktadır. Paylaşımli konutlar, yaşlı yetişkinler açısından; daha düşük konut maliyetleri, günlük yaşamın paylaşımı, sorunların çözümülenmesi ve karşılıklı yardımlaşma da dâhil olmak üzere birçok konuda fayda sağlamaktadır. Dizi bu anlamda toplumsal bir mesaj da içermektedir. Masrafları paylaşmak, sürdürülebilir bir yaşam sağlamak, ev görevlerini birlikte üstlenmek,

yalnızlık hissini azaltmak ve eğlenceli vakit geçirmek için konut paylaşmanın mantıklı bir alternatif olabileceği gözler önüne serilmektedir (Pluhar, 2023).

The Golden Girls'de, bol güneş alan Florida ortamındaki yaşamın geçtiği ana mekân; feminen ve resmi olmayan havadar bir atmosfere sahiptir. İklima uygun; bambu mobilyalar, süs eşyaları ve çiçek desenli yastıklar kullanılmıştır. Dekorda kullanıcılar için rahat ve keyifli bir ortam oluşturulmuş, Amerikalı yaşlı ve yalnız kadınlar refah içinde tasvir edilmiştir.

The Golden Girls'ün ana mekânı olan Blanche Devereaux'ın ikonik evinde ahşap iskeletli, bambudan yapılmış, pembe zemin üzerine çiçekli ve bitki desenli kumaşla kaplı minderlere sahip bir üçlü koltuk tercih etmiştir. Üçlü koltuğun takımı iki berjer de ona eşlik etmektedir. Minder ve yastıklar konforlu ve yumuşak bir his verse de koltukların kolçakları bambudan yapılmış, sert ve sınırlayıcıdır. Bu sebeple konfordan ziyade estetiğe önem verildiğini söylemek mümkündür. Üçlü koltuğun ve onunla takım berjerlerin bahçe mobilyasını andıran form ve malzemeleri ile Florida'nın güneşli ve sıcak iklimine gönderme yapılmaktadır. Üçlü koltuğun arkasında pencerelerden görülen dış mekânın doğal manzarası, iç mekân bitkileri ve feminen atmosferi destekleyecek aksesuarlar yer almaktadır (Şekil 7).



Şekil 7. The Golden Girls'ün yaşam alanı (Harris, 1985–1992).

Dizinin yayınlandığı dönemdeki bir gazetenin haberine göre Altın Kızlar'ın başyapımcısı Paul Junger Witt, The Golden Girls için yaratılan mekânlar için İzleyicinin karakterlerine ilişkin beklentilerini karşılamak için özel olarak tasarlanmış bir iç mekân sunulduğunu ifade etmiştir. (Brown, 1987). Görünümlerine önem veren, giyimlerinde danteller, nervürlü kumaşlar, pileler gibi feminen detaylar tercih eden ve farklı renkleri kullanmaktan çekinmeyen kadın karakterleri yansıtacak oldukça düzenli, pembe-bej renklerin hâkim olduğu bir mekân tercih edilmiş olması Witt'in bu ifadesini desteklemektedir. Aynı zamanda betonlaşmadan rahatsızlıklarını dile getiren, bahçedeki ağacın kesilmemesi için komşularına karşı hukuki bir mücadele veren karakterlerin yeşillikler içinde bol güneşli bir banliyö

evinde yaşaması ve bu evin iç mekânında sıcak ahşap dokular ile bitkilerin yoğun kullanılması, izleyicilerin karakterlere ilişkin beklentilerini mekân kullanımı anlamında da karşılamaktadır.

Rosseanne(1988-1997)

Roseanne, beş kişilik Conner ailesinin günlük hayatının işlendiği sitcom türü bir yapımdır. Amerikan işçi sınıfının günlük yaşamını ve mücadelelerini; mizahi ancak gerçekçi bir şekilde sunmaktadır. Aile, dönemin toplumsal, ekonomik ve kültürel dinamiklerini yansıtan bir yapıya sahiptir. Conner ailesinin evi de tipik bir işçi sınıfı banliyö evinin temsilidir. Dizinin ana mekânı olan yaşam alanı ve mutfak, kullanıcılarının sosyoekonomik durumuyla uyumlu olarak oldukça sade bir şekilde tasarlanmıştır. Yaşam alanındaki koltuk, masa ve sandalye gibi mobilyaların büyük kısmı ömrünü tamamlamış, yıpranmış bir görüntü sergilemektedir. Roseanne'nin mekân düzenlemelerinde, aile fotoğrafları, oyuncaklar ve dağınık görünüm ile yaşanmışlık hissini pekiştirilmektedir.

Roseanne'nin dekor-kurgusunda; oldukça esnek tasarlanmış on farklı sahneleme alanı ve çok kameralı çekim tekniği sayesinde doğaçlamaya müsait ve komedi performansını öne çıkaran bir kurgu sunulmaktadır. Dizinin yapımcısı Williams, set tasarımcısına büyükannesinin evini ziyaret etmesini önermiştir. Set tasarımcısı Garvin Eddy'de Roseanne mutfağını tasarlarken bu mutfaktaki açık raflara ve lavabonun üzerindeki panjurlu pencerelere kadar örnek almıştır. Oturma odasındaki kanepeler ve sandalyeler gibi dekor-kurgunun çoğu ögesi de kurgusal Conner ailesinin ve izleyicilerin çoğunun yapacağı gibi Sears kataloğundan satın alınmıştır (Mayerle, 1991). Sears kataloğu, mobilya ve aksesuarlar içeren bir dekorasyon ögeleri kataloğudur. Sears kataloğu posta yoluyla her yere ulaşarak özellikle büyük mağazalara erişimi olmayan, kırsal kesimde yaşayan Amerikalılar için önemli bir alışveriş seçeneği sunduğundan yayımlandığı dönemlerin sosyal, ekonomik ve kültürel trendlerinin de bir temsilcisi olarak görülmektedir (Schlereth, 1982). Set tasarımında fiziki dünyadaki kullanıcıların satın alma alışkanlıklarının taklit edilmesiyle izleyicilerle bağ kurulabilmekte ve dekor-kurgunun gerçekçi atmosferi güçlendirilmektedir.

Conner ailesinin yaşam alanında merkezde bulunan ve ekranda en fazla görünen iç mekân ögesi üçlü koltuk, dönemin standart mobilya mağazalarında kolaylıkla bulunabilen, seri üretim bir mobilya izlenimi vermektedir. Dolgun minderleri ve

konforlu sırt kısmı, rahatlık ve kullanım kolaylığının ön planda tutularak tasarlandığını göstermektedir. Koltuğun kumaşı dayanıklılık ve uzun ömürlü kullanım sağlayabilmesi için pamuk-polyester karışımli dokuma bir kumaş olarak görülmektedir. Koltuk kumaşı ekose desen, kahverengi tonlarının hâkim olduğu bir renk düzenine sahiptir. Bu tonlar, toprak renkleriyle doğallık ve sade bir yaşam tarzını ifade etmektedir. Kolay ulaşılabilen, dayanıklı, çocuklu bir aile için konforlu ve kolay temizlenebilir bu koltuk, Conner ailesinin karakteri ve iç dinamikleri ile uyum içerisinde görülmektedir (Şekil 8).

Bölümlerin büyük kısmında koltuğun üzerinde görülen, tığ işi motiflerin birleştirilmesiyle oluşan battaniye mekâna ve kullanıcılara dair sembolik anlamlar barındırmaktadır. Bu tür battaniyeler el üretimi olmalarının yanında başka örgü işlerinden artan rengârenk iplerin değerlendirildiği ekonomik bir yaklaşımla üretilmektedir. Ayrıca bu tür el işi ürünler genellikle aile büyükleri tarafından üretilmeleri bakımından aile bağlarını temsil eden bir unsur olarak dekor-kurguda kendisine yer bulabilmektedir.



Şekil 8. Conner ailesinin üçlü koltuğu (Barr, Williams, 1988–1997).

The Simpsons(1989-Devam ediyor)

The Simpsons, Homer, Marge, Bart, Lisa ve Maggie'den oluşan orta sınıf bir Amerikan ailesini konu alan animasyon türündeki bir sitcom dizidir. Springfield adlı kurgusal bir şehirde toplumsal konulara eleştirel bir gözle bakan beş kişilik bir aile ve ev hayvanlarının maceralarını anlatan animasyon komedi sitcomunda dekor-kurgu, tipik iki katlı bahçeli Amerikan banliyö evi mekân organizasyonuna bağlı kalınarak tasarlanmıştır. Bir tanesi dizinin başlangıcında tüm aile üyelerinin koşarak kendi yerlerini almaya çalıştığı mutfakla komşu, odak noktası televizyon olan ve diğeri bir duvar piyanosu bulunan ve odak noktasını şöminenin oluşturduğu iki ana yaşam alanı ve bu iki alana ait üçlü koltuklar bulunmaktadır. Diğer sitcom dekor-kurgularından farklı olarak üçlü koltuğun arkasında kapı, pencere,

merdiven, kitaplık gibi unsurların görülmemesi ve koltuğun bir duvara dayalı durmasıdır. Bu durumda karakterler ve olaylar üçlü koltuğun önünde meydana gelmektedir. Üçlü koltuğun kimi zaman dâhil edildiği ama çoğunlukla şahitlik görevi üstlendiği görülmektedir. Karikatürist ve yapımcı Matt Groening, evin tasarımını yaparken sadelik ve sıradanlığı ön planda tutmuş, böylece izleyicilerin kendi konut yaşamlarında yabancılik çekmemesi sağlamıştır. Detayların oldukça kısıtlı tutulduğu bu evde ikonik üçlü koltuk, arkasındaki duvarda asılı tek bir tablo ve yerden koltuğa doğru uzanan abur şapkalı bir lambader ile birlikte yaşam alanını temsil etmektedir. Simpsonlar'daki üçlü koltuk, fonksiyonel sadeliği, kir ve lekelerle karşı seçilmiş toprak rengi ve retro-modern tasarımıyla ikonik bir iç mekân



elemanıdır. Turuncuya dönüp rengiyle yaşam alanını sıcak ve canlı bir alana dönüştürürken, evdeki çocukların güvenliği göz önünde bulundurularak hafif yuvarlatılmış köşeleriyle yumuşak ve samimi bir etki oluşturmaktadır (Şekil 9).

Şekil 9. The Simpsons üçlü koltuğu (Groening, 1989–günümüz).

Üçlü koltuğun dayalı durduğu pembe duvarda görülen en belirgin öge çerçeveli, asılmış şekli ile mekân içindeki dinamizmi destekleyen yelken tablosudur. Bu tablo ikonikleşmiş ve muadilleri etsy, amazon vb. çevrimiçi alışveriş sitelerinde satılmaktadır.

Simpson ailesi ile oturma odasındaki üçlü koltuk arasında güçlü bir bağ vardır. Koltuk, oturma elemanı olmasının yanı sıra hikâyenin bağlayıcısı aile olgusunu yansıtan bir öğesidir. Her bölümün başında, ailenin koltukta toplandığı *couch gag* sahnesi yer almaktadır (Şekil 10). Bu sahneler genellikle koltuğun yok olması veya yer değiştirmesi ya da bir canavara dönüşmesi gibi olaylar ile dizinin absürt mizah anlayışını pekiştirmekte ve desteklemektedir. Üçlü koltuk bir iç mekân unsuru olmanın ötesinde adeta dizinin karakterlerinden birisi olarak anlatıya dâhil edilmektedir. Beş kişilik ailenin tüm üyelerini yan yana üzerinde sıralanabildiği ve ailenin birlikteliğini temsil eden bir öğedir.



Şekil 10. Couch Gag sahnelerinden örnekler (Groening, 1989–günümüz).

Friends (1994-2004)

Friends, 1990’lı yıllarda Manhattan’da geçen ve iş hayatı, aşk ve gündelik yaşamın zorluklarıyla baş etmeye çalışan altı arkadaşın komik maceralarını konu alan bir sitcomdur. Dizinin ana karakterleri arasında aşçı Monica, onun çocukluk arkadaşı Rachel Green, masöz ve müzisyen Phoebe Buffay, aktör Joey Tribbiani, paleontolog Ross Geller ve iş insanı Chandler Bing bulunmaktadır. Hikâye, genellikle bu arkadaş grubunun romantik ilişkileri ve kariyer mücadelelerine odaklanırken, Rachel’in ekonomik özgürlük mücadelesi gibi anlatılar ile Amerikan gençlerini iş hayatına teşvik edici mesajlar da içermektedir.



Şekil 11. Central Perk Kafe (Kauffman & Crane, 1994–2004).

Dizinin iki ana mekânı bulunmaktadır. Bu mekânlar: karakterlerin birlikte yaşadığı ev ve Rachel’in garson olarak çalıştığı, aynı zamanda grubun buluşma noktası olan Central Perk kafedir. Bu mekânların ikisinde de üçlü koltuk, birlikteliği ve sosyal etkileşimi temsil eden birer odak noktası konumundadır. Özellikle Central Perk’te yer alan ve Warner Bros. Stüdyolarının bodrumundaki depodan çıkarılmış, hafif yıpranmış erken Victoria tarzı ve 19.yy Napolyon III tarzında etkiler

taşıyarak, adeta tek bir parça gibi algılanabilen, dalgalanarak bir kolçaktan diğere kadar uzanan dışa kıvrımlı ahşap iskeletinin görüldüğü kolçakları ve ona eşlik eden neredeyse berjer koltuk yüksekliğindeki kolçalardan bağımsız gibi duran chesterfield kapitone düğme işçilikli sırtlıklı kadife kumaş kaplı turuncu üçlü koltuk, diziyi temsil eden bir ikon hâline gelmiştir. Bu koltuk, Lego'nun Friends koleksiyonları gibi tüketim nesnelerinden, dünyanın dört bir yanında açılan Central Perk kafelere kadar geniş bir yelpazede mekânsal temsil aracı olarak kullanılmıştır (Şekil 11).

Friends'in diğer ana mekânı Monica'nın dairesidir. Bu daire açık planı ve genel kurgusu itibariyle gelenekselleşmiş sitcom mekân organizasyonunu yansıtmaktadır. Ancak Monica'nın dairesindeki kanepenin dördüncü duvara dik yerleştirilmesi, mekânla yaratıcı bir etkileşim sağlayarak klasik çok kameralı sitcom formatına yeni bir boyut kazandırmıştır. Bu yerleşim, Friends'in geleneksel sitcom kurallarına tamamen bağlı olmadığını gösterirken, aynı zamanda bu formatın estetik başarılarına katkıda bulunarak ve onları desteklemektedir (Knox, Schwind, 2019). Sarı ve mor gibi tamamlayıcı renklerin yarattığı kontrast mekânda derinliği vurgulamış ve bu geniş hacimde giriş ve mutfak gibi bölümlerin tanımlanmasını kolaylaştırmıştır (Friedman, 2005).



Şekil 12. Monica'nın dairesinde üçlü koltuk (Kauffman & Crane, 1994–2004).

Monica'nın dairesindeki üçlü koltuk, mekânın oturma alanının merkezinde konumlanarak bu paylaşımlı evdeki sosyal etkileşimin de odağını oluşturmaktadır. Stil olarak İngiliz roll arm etkileri taşıırken ayak yapısı ile 90'ların tasarım trendlerini yansıtmaktadır. Açık krem-bej tonlarındaki Victoria tarzı çiçek desenli bir kumaşla kaplanmış olan koltuk, çeşitli etnik desenli-renkli yastıklarla tamamlanarak mekânın sahip olduğu dinamik enerji içerisinde, dinginliği sunarken, karakterlere ve hikâyenin akışına vurgu sağlanmıştır. Koltuğun renk tercihi ve mekân ile uyumu; Monica'nın karakterindeki dengenin ve titizliğinin bir ifadesi olarak

sunulmaktadır. Yumuşak dokulu, minderli üçlü koltuk, konforlu ve samimi bir atmosfer sağlamaktadır (Şekil 12).

Monica'nın üçlü koltuğunun arkasındaki kamera açısına giren dekor-kurgu, eklektik bir nesne ve eşya karışımıyla zengin bir doku oluşturmaktadır. Dairedeki, açıkta bırakılmış tuğla duvar dokusu, bakır aksesuarlar, mat mor duvarlar ile ham ahşap dokular gibi detaylarla çok katmanlı bir görsellik sağlanmıştır. Bu unsurlar, mekânın sıcak ve samimi atmosferini güçlendirerek izleyiciye duygusal bir bağ kurma imkânı tanımaktadır (Knox & Schwind, 2019). Monica'nın dairesi, toplumsal cinsiyet ve bireysellik arasındaki etkileşimi, post-feminist kültürel duyarlılık içinde yeniden yorumlayan bir alan olarak değerlendirilmiştir (Thompson, 2018).

Set tasarımcısı Greg Grande'nin başlangıçta X kuşağına hitap eden bir garaj kültürü estetiği oluşturduğu, ancak hikâye yazarlarının Monica'yı daha sofistike bir karaktere dönüştürmesiyle mekânın da İtalyan Fortuny lambaları ve paslanmaz çelik mutfak eşyaları gibi detaylarla zenginleştirildiği belirtilmiştir. Bu dönüşüm, mekâna yeni anlam katmanları ekleyerek izleyici deneyimini derinleştirmiştir (Friedman, 2005).

Family Guy(1999-Devam ediyor)

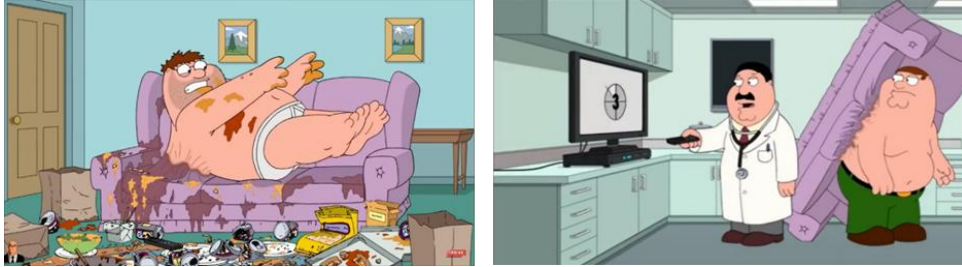
Amerikan banliyö evinde yaşayan orta sınıf bir ailenin hikâyesini işleyen Family Guy, Rhode Island'da Quahog adında kurgusal bir kasabada geçmektedir. Dizinin merkezinde, genellikle düşüncesiz ama komik baba Peter Griffin, ailesi ve arkadaş çevresi bulunmaktadır. Anlatı popüler kültür göndermeleri ve aşırıya kaçan absürt durumlar üzerine kuruludur. Yayın hayatına devam eden sitcom kesintili anlatı yapısını ve hicivden beslenen mizah anlayışını click kültürü ile ilişkili olarak geliştirmekte ve özellikle teknolojiye hâkim, genç erkek izleyicilerin medya tüketim alışkanlıklarına uyum sağlamaktadır. (Sienkiewicz & Marx, 2014).

Amerikan banliyö evi mekân organizasyonunun görüldüğü Griffin ailesinin evi, bir aile yaşamı için temel işlevselliği sağlarken, dekor-kurgunun düşük bütçeli ve sade görüntüsü kullanıcılarının ekonomik ve kültürel sınıfını vurgulamaktadır (Şekil 13).



Şekil 13. Family Guy’ın yaşam alanı ve üçlü koltuğu (MacFarlane, 1999–günümüz).

Yaşam alanında en belirgin unsur sitcom türünün genel yaklaşımına uygun olarak üçlü koltuktur. Kullanıcılarının antropometrik yapısına uyumlu şekilde normalden düşük yüksekliğe sahip oturma fontu ve sırtlığın normalden daha yüksek olması gibi özellikleriyle kullanıcılarını yansıtmaktadır. Lila tonlarına sahip, yere kadar uzanan ve ayakları kapatan etekleri sayesinde altına atılan her şeyi saklayabilen, yumuşak minderli bu üçlü koltuk; konforu ve kullanıcılarının üzerinde uzunca vakit geçirebilmesi ile tembelliğin bir temsili olmuştur. Hazır gıdalar, hareketsiz yaşam ve fazla kilo, üçlü koltuk kullanımı üzerinden eleştirilmektedir. Özellikle Peter Griffin’in tembel yaşam tarzının mekânsal yansıması üçlü koltuk olmuştur. Üçlü koltuk bazı durumlarda mizaha yön vererek sitcom anlatısına dâhil edilerek konutun dışındaki sahnelerde de sergilenebilmektedir (Şekil 14).



Şekil 14. Peter Griffin ve üçlü koltuğunun maceraları (MacFarlane, 1999–günümüz).

Üçlü koltuğun arkasında sitcom türünde görülen unsurlar; kapı, sehpa ve küçük duvar tabloları kurgulanmıştır. Bu öğeler evin mecburi mütevazı atmosferini destekleyici ve uyumlu gözükmektedir.

The Big Bang Theory (2007-2019)

California’da geçen The Big Bang Theory, beş karaktere odaklanmaktadır. California Teknoloji Enstitüsü’nde çalışan iki dahi ev arkadaşı olan deneysel fizikçi Leonard ve teorik fizikçi Sheldon, sosyal açıdan sıra dışı arkadaşları Havacılık ve Uzay Mühendisi Howard ve astrofizikçi Rajesh ile komşuları olan, feminen, hayat

enerjisi yüksek, garsonluk yapan kadın karakter Penny bu beş karakteri oluşturmaktadır. Bilimle uğraşan karakterler sosyal becerileri gelişmemiş ve özellikle kadınlarla iletişimde yetersiz kalan bireylerdir. Sosyal, sıcakkanlı, neşeli kadın karakter Penny'nin hayatlarına girmesiyle eğlenceli ve zorlu bir macera başlamaktadır (Hu, 2012).

Sheldon ve Leonard'ın dairesi mutfak, oturma alanı ve yemek masasının ilişkili olduğu açık plan bir şemayla kurgulanmıştır. Bu, ilişki mekânının kompakt ve işlevsel olmasını sağlarken Amerikan Sitcom dizisinin yaygın mekân organizasyonu ile uyum içerisinde gözükmektedir. Dekor-kurgu hem genç akademisyenlerin mütevazı yaşam tarzını hem de sosyal bir çalışma ve yaşam alanı ihtiyacını karşılamaktadır. Dekor-kurgunun ana mekânı, Leonard ve Sheldon'ın yaşayan, canlı ve yoğun biçimde kullanıcılarından izler taşıyan apartman dairesidir.



Şekil 15. Sheldon ve Leonard'ın üçlü koltuğu (Lorre, Prady, 2007–2019).

Sheldon ve Leonard'ın üçlü koltuğu yuvarlak formlu, sırtlığı üç dilime ayrılmış gibi gözüktüğü de tek bir parçadan oluşan ve oturma yüzeyi 3 rahat mindere sahip koyu kahverengi ve deridir. Koltuk biçimsel olarak konforun ön planda tutulduğu, formundaki yuvarlak hatları nedeniyle sempatik bir his uyandıran fakat koyu renkli deri yüzeyi nedeniyle ciddi, disiplinli, katı ve mesafeli bir yapıda sunmaktadır. Yüzeyi ve maliyeti açısından orta-üst ekonomik sınıf kullanıcıları simgelemektedir. Üstüne eklenen kırlentler ve battaniye ile aslında mesafenin simgesi olan koltuk yumuşatılarak Sheldon'ın çocuksu yanı da üçlü koltukta temsil edilmiştir. Temelde vurgulanmak istenen bilimin disiplinleri ile yaşayan, sadece yeni buluşlar peşinde koşan ve sosyal hayattan kopmuş iki karakterin, kendi döngüleri dışında kalan sosyal dünyaya yaklaşımlarını; uyumlarını, uyumsuzluklarını, farklı bakış açıları ve algıları nedeniyle bocalamalarını yansıtmaktadır (Şekil 15).

Ana karakterlerden biri olan Sheldon için kanepenin belirli noktası, oturma pozisyonu, sıcaklık, TV açısı ve hava akışı gibi çevresel faktörler açısından ideal bir alan olarak tanımlanmaktadır. Sheldon dışında kimsenin oturmadığı bu nokta,

Sheldon'ın kişisel sınırlarının ve alan sahiplenme davranışının sembolüdür. Arkadaşlarından biri (genellikle Penny ya da Leonard) yanlışlıkla Sheldon'ın yerine oturduğunda yaşanan abartılı tepkiler, eğlenceli çatışma anları yaratarak üçlü koltuğun anlatıya dahi olmasını sağlamaktadır. Ayrıca izleyiciler, bu küçük detayı tekrar tekrar görerek Sheldon'ın takıntılı ve uyumsuz kişiliğine dair kalıcı bir mizahi bağ geliştirebilmektedir. (Sofa.com, t.y.).

Üçlü koltuğun arkasında izleyiciye sunulan dekor-kurgu mekân, akademisyenlerin kimliklerini ve yaşam tarzlarını yansıtan objeler ve detaylar ile çevrilmiştir. Ahşap, deri, cam ve metal gibi soğuk- sıcak dokular ve renkler iddiasız bir şekilde kullanılmış, mekân atmosferine samimiyet ve derinlik katılmıştır. Koltuğun arka planında yer alan kitaplık, yazı tahtası, DNA modeli ve bilgisayar gibi bilimle ilgili objeler, karakterlerin mesleki kimliklerini vurgulamaktadır. Set tasarımcısı Shea, bu bilim temalı objeleri özenle seçmiş, prodüksiyonun metal atölyesinde iki DNA modelini birleştirerek daha büyük ve dikkat çekici bir DNA modeline dönüştürmüştür. (Hellogiggles, 2016).

SONUÇ

Televizyon programları içinde erken dönem örneklerinden sayılabilecek, günlük hayatı ve sıradan konuları izleyiciye en komik haliyle sunan türlerden biri olan sitcom, İkinci Dünya Savaşı sonrası dönemin toplumsal ve psikolojik etkilerini hafifleterek insanları güldürmeyi amaçlayan bir misyonla ortaya çıkmıştır. Özellikle ABD yapımı sitcom dizilerinde ortalama bir Amerikalı ailenin yaşadığı banliyö evindeki sıradan günlük yaşamın aslında ne kadar güzel olduğu vurgulanmaktadır. Komik oluşuyla seyirciyi eğlendiren, yaşamdan izler taşıması nedeniyle seyircisi ile birebir bağ kurabilen sitcom türü, sezonlar boyunca ekrana yansıyor büyük beğeni toplayarak toplumsal hafızada yer edinmiş örnekler sunmaktadır. Sitcom yapımları yaşama dair tavsiyelerle birlikte; mutlu olmanın yolları, ilgi alanları edinmenin ve kariyer sahibi olmanın gerekliliği, tek başına yaşamaktansa ortak konut kullanmanın yalnızlık hissini azaltıp masrafları yarıya düşürebileceği gibi toplumsal mesajları da içinde barındırmaktadır.

Farklı işlevleri bir arada üstlenmek üzere tasarlanan dekor-kurgu, sitcom türündeki mekân kavramını karşılamaktadır. Düşük maliyetli, hızlı üretilebilen ve tümüyle kontrol edilebilen dekor-kurguda yer alan her objenin sitcom için özellikle

seçildiği ve sezonlar boyunca tüm olaylara eşlik ederek anlatının önemli bir parçası haline geldiği saptanmıştır. Bu objeler, karakterlerin mesleklerini temsil eden destekleyici ürünler olabildiği gibi milliyetçilik veya popüler kültüre yeni katılmak istenen fikirlerin, renklerin veya ürünlerin seyirciye tanıtımı amacı ile dekor-kurgu mekânda seyirciye sunulduğu da tespit edilmiştir.

Televizyon tarihinin farklı dönemlerinden bugüne kadar yayınlanan örnekler incelendiğinde; üçlü koltuğun, Amerikalı sitcom yapımcılarının ve set tasarımcılarının en önemseddiği set unsuru olduğu görülmektedir. Üçlü koltuk dekor-kurguda mekânın merkezini oluşturabilmekte, aile değerlerini sembolize edebilmekte veya izleyicinin evdeki karakter yansımasını oluşturabilmektedir. Bazı sitcom dizilerde üçlü koltuk daha fazla öne çıkarak kendi başına bir yıldız haline gelebilmekte ve mizahın tonunu belirleyebilmektedir. Bu bağlamda, üçlü koltuğun illüzyonist etki yaratması hipotezinin sınanması ve üçlü koltuğun temsil ettiği anlamların saptanması için yürütülen vaka analizinde bu mobilyanın mekân tasarımındaki işlevselliği ve sembolik değeri öne çıkmaktadır. Analiz, üçlü koltuğun karakterlerin duygusal ifadelerini ve grup dinamiklerini vurgulamadaki rolü, sosyoekonomik, kültürel ve entelektüel yapılarını ve bu unsurların dekor-kurgu mekânda bir illüzyon oluşturarak, izleyici ile olan etkileşiminde önemli bir rol oynadığını ortaya koymaktadır.

Sahne de görülen üçlü koltuğun, mobilyanın iletişim aracı olarak görev üstlenme işlevi sayesinde kullanıcısının kimliği ile ilişkili bir görsel ifade sunarken, dekor-kurgunun fiziksel ve sosyal merkezini de işaretlediği görülmektedir. Bazı yapımlarda koltuk hareket etmekte, yırtılma, kırılma gibi etkilerle ile anlatıya dâhil olabilmektedir. Kurmaca anlatının daha da güçlendiği animasyon sitcom yapımlarında bu eylemlerin çok daha çeşitlenebildiği ve üçlü koltuğun karakter özelliği gösterebildiği saptanmıştır. Yine animasyon sitcom yapımlarında karakterlerin de farklı bedensel özelliklere ve antropometrik ölçülere sahip olarak tasarlanabilmesinin bir sonucu olarak üçlü koltuğun ölçülerinin de fiziki dünyada görünen örneklerinden ayrışabildiği saptanmıştır. Bu sebeplerle üçlü koltuğun illüzyonist etkisinin animasyon sitcom dizilerde daha ön plana çıktığı görülmektedir.

Toplum tarafından sevilip benimsenen sitcom dizilerinin mekânları, kendisini üreten coğrafyanın sınırlarını aşarak dünyanın her yerinde izleyicilerin evlerinde kendilerini gösterebildiği, böylece farklı kültürlerin mekân organizasyonlarını ve tasarım anlayışlarını etkileyebilme gücüne sahip olduğu görülmüştür. İzleyicilerin

talebi karşısında dekorasyon dergileri, mobilya üreticileri ve içmimarlar tarafından benzer mekân atmosferleri oluşturmaya yönelik öneriler çalışılmış, muadil ürünler ve dekorasyonlar tasarlanmıştır. Ayrıca sitcom mekânları, reklam yapmak veya ticari kazanç elde etmek gibi amaçlarla izleyicilere; fiziki mekânlarda oluşturulmuş temsilleri sunularak televizyonda bağ kurdukları mekânları deneyimleyebilme imkânı da sunulabilmektedir. Bu yaklaşımların bir sonucu olarak sitcom dekor-kurgusunun vazgeçilmez ögesi olan üçlü koltukların da taklitlerinin tüm dünyada üretildiği ve satışa sunulduğu görülmüştür. Sitcom üçlü koltuklarının, sitcom mekânının temsili olarak birer sembole dönüştüğü ve televizyonun kurgusal dünyasındaki temsillerinin ötesine geçerek anahtarlık, defter, kıyafet, çanta, yatak örtüsü gibi tüketim nesnelerinde kendisine yer bulduğu tespit edilmiştir. Mevcut bulgular sitcom dekor-kurgusundaki üçlü koltuğun illüzyonist etkisini ispatlar ve ortaya koyar niteliktedir.

KAYNAKÇA

Barr, R., & Williams, M. (Yapımcılar). (1988–1997). Roseanne [TV dizisi]. ABC.

Bays, C., & Thomas, C. (Yapımcılar). (2005–2014). How I Met Your Mother [TV dizisi]. CBS.

Boyla, O. (2012) Mobilya Tarihi. https://avys.omu.edu.tr/storage/app/public/merve.gercek/132420/oya_boyla_mobilya_tarihi.pdf

Brown, P. L. (1987). THE SITCOM LIVING ROOM // Where America Feels At Home: [CITY Edition]. St. Petersburg Times <https://www.proquest.com/newspapers/sitcom-living-room-where-america-feels-at-home/docview/262471203/se-2>

Carsey, M., & Werner, T. (Yapımcılar). (1984–1992). The Cosby Show [TV dizisi]. NBC.

Friedman, D. (2005). Sitcom Style: Inside America's Favorite TV Homes. Clarkson Potter Publishing.

Etsy. (t.y.). 80's RETRO Golden Girls Backpack [Fotoğraf]. <https://www.etsy.com/...> (Erişim: 6 Kasım 2024).

Etsy. (t.y.). Golden Girls Couch Pattern Duvet Cover [Fotoğraf]. (n.d.). Etsy. <https://www.etsy.com/...> (Erişim: 6 Ekim 2024).

Groening, M. (Yapımcı). (1989–günümüz). The Simpsons [Animasyon TV dizisi]. Fox Broadcasting Company.

Harris, S. (Yapımcı). (1985–1992). The Golden Girls [TV dizisi]. NBC.

Hellogiggles (2016). 14 Facts About “The Big Bang Theory” That Will Make You Feel Smarter Just For Knowing Them. <https://hellogiggles.com/big-bang-theory-facts/> (Erişim: 20 Eylül 2024.)

Howerton, G., McElhenney, R., & Day, C. (Yapımcılar). (2005–günümüz). It’s Always Sunny in Philadelphia [TV dizisi]. FX Networks.

Hu, S. (2012). An Analysis Of Humor In The Big Bang Theory From Pragmatic Perspectives. *Theory And Practice In Language Studies*, 2(6), 1185-1190. <https://www.academypublication.com/issues/past/tpls/vol02/06/13.pdf>

Kars, N. (2012). Bir Televizyon Program Türü Olarak Sitcom. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, Istanbul University Faculty Of Communication Journal (16). <https://doi.org/10.17064/iüifhd.14233>

Kauffman, D., & Crane, M. (Yapımcılar). (1994–2004). Friends [TV dizisi]. NBC.

Knox, S., & Schwind, K. H. (2019). The One Where They Look At Monica’s Apartment: Style, Space, Set Design. In S. Knox & K. H. Schwind (Eds.), *Friends: A Reading Of The Sitcom* (pp. 125–167). Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-3-030-25429-2_4

Lizarralde, I. (t.y.). Sit Back and Relax: Iconic Couches from Your Favorite TV Shows [Tumblr arşivi]. Tumblr. <http://sitbackandrelax.tumblr.com/archive> (Erişim: 19 Ekim 2024).

Lorre, C., & Prady, B. (Yapımcılar). (2007–2019). The Big Bang Theory [TV dizisi]. CBS.

MacFarlane, S. (Yapımcı). (1999–günümüz). Family Guy [Animasyon TV dizisi]. Fox Broadcasting Company.

Marc, D. (2005). *The Sitcom Reader: America Viewed And Skewed* (M. M. Dalton & L. R. Linder, Eds.). State University Of New York Press. https://books.google.com.tr/books?id=eZ9_tkpjxfgc

Mayerle, J. (1991). Roseanne-How Did You Get Inside My House? A Case Study Of A Hit Blue-Collar Situation Comedy. *The Journal Of Popular Culture*, 24(4), 71–88. https://doi:10.1111/j.0022-3840.1991.2404_71.x

Özel, Y. (2020). Berjer Koltuğun Hikâyesi. *International Journal Of Social And Humanities Sciences (IJSHS)*, 4(2), 137-164. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1341378>

Pekince, R. M. (2024). Sitcom Türü Dizilerde Kültürel Etkilerin Konut Temsilleri Üzerinden Analizi (Yüksek Lisans Tezi). Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı. https://tez.yok.gov.tr/ulusaltezmerkezi/tezos-ter?key=ujlm15wkzgqw6tlc0pvctzo8gncybnvu0nxzdj679kz6ijmgwfv5g-gjtpgac_e

Pluhar, A. (2023). Shared Housing: Making A Golden Girls Home A Reality. *Generations*, 47(2), 1-13. <https://www.jstor.org/stable/pdf/48747585.pdf>

Schlereth, T. J. (1982). Mail-Order Catalogs As Resources In American Culture Studies. *Prospects*, 7, 141–161. <https://doi.org/10.1017/s0361233300003495>

Sienkiewicz, M., & Marx, N. (2014). Click Culture: The Perils And Possibilities Of Family Guy And Convergence-Era Television. *Communication And Critical/Cultural Studies*, 11(2), 103–119. <https://doi.org/10.1080/14791420.2013.873943>

Sit Back and Relax: Iconic Couches from Your Favorite TV Shows [Blog yazısı]. (t.y.) <https://cheezburger.com/23777797/sit-back-and-relax-iconic-couches-from-your-favorite-tv-shows> (Erişim: 9 Ekim 2024).

Sofa.com (t.y.) Sitcom Sofas – Six Clever Ways That TV Uses Couches For Comedy. <https://www.sofa.com/inspiration-corner/lifestyle/sitcom-sofas-six-clever-ways-that-tv-uses-couches-for-comedy/> (Erişim: 11 Kasım 2024).

Tafflinger, R. F. (1996) *Sitcom: What It Is, How It Works*. Washington State University. Erişim Tarihi: 21.11.2024, <https://public.wsu.edu/~taflinge/sitcom.html>

Thompson, Lauren Jade. 2018. ‘It’s Like A Guy Never Lived Here!’: Reading The Gendered Domestic Spaces Of Friends. *Television & New Media* 19 (8): 758–774. <https://doi.org/10.1177/1527476418778414>

Yaktıl Oğuz, G. (2002). Televizyon Durum Komedilerinde Anlatı Yapısı. *Kurgu*, 19(1), 9-23. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1497147>