

dr. öğr. üyesi bengi yurtsever (sorumlu yazar|corresponding author)
muğla sıtkı koçman üniversitesi, mimarlık fakültesi, mimarlık bölümü
bengiyurtsever@mu.edu.tr orcid: 0000-0003-2220-6133

MEKÂN ALGISİNİN DÖNÜŞÜMÜNDE GERÇEKLIK KAVRAMI: PLEASANTVILLE FİLMİNİN OKUMASI

araştırma makalesi|research article
başvuru tarihi|received: 25.01.2023 kabul tarihi|accepted: 14.03.2023

ÖZET

Kent kavramının, mekânsal sınırların dönüşümüyle farklı bir tanımlamaya gereksinim duyacağı açıktır. Mimari kapsamda kent, mekân, yer, ortam ve bağlam gibi kavramlarda anlam dönüşümü yaşanabilecektir. Sosyolojik açıdan bakıldığında kolektif birliktelik ortamına altlık hazırlayan kentler, yeni sanal mekânlarda buna gereksinim duymadan yeni bir kolektif şehir hakkına sahip olabilecektir. Eski veya gerçek diye adlandırılan kentteki birçok mekânsa gerek fiziksel kullanım gerek sosyolojik anlam olarak yerini boşluklara bırakabilecektir. Bu çalışma kapsamında yeni şehir hakkı kavramına erişim sürecindeki mekânsal anlam dönüşümleri, Siegfried Kracauer'ın görüşlerinden yararlanılarak *Pleasantville (Yaşamın Renkleri)* filminin okunmasıyla bir doküman analizi yapılmıştır. Kracauer'ın modernizm mekânları üzerine görüşleri, maddesellik ve evsizlik formu kavramları hem kendi dönemi içerisinde hem de günümüz bağlamında irdelenmiştir. Bu içerikteki eleştiri metinleri, kitaplar ve filmler doküman analizinin bileşenlerini oluşturmuştur. Sosyolojik açıdan kolektif farkındalık dönemine tanıklık ettiren film aracılığıyla, günümüze ve geleceğe ilişkin yeni şehir hakkı arayışını tartışmak amaçlanmıştır. İçinde bulunulan kırılma dönemini öncekilerden ayıran durum alternatif bir sanal ortamın yeni kentsel mekân oluşumuna zemin hazırlıyor oluşudur. Dolayısıyla tamamen yeni bir düzenin, yaşantının ve belleğin gelişimini gözlemlemek ve bunlara ilişkin bileşenlerin yeniden tanımlanması söz konusudur. Olası yeni mekânların yeni haklara gereksinim duyabileceği; bu hakların sanal veya gerçek ortam ayırt etmeksizin kolektif bir aradalıklar olmadan etken olabilmesinin güçlüğü üzerinden tartışmanın değerlendirilmesi tamamlanmıştır.

Anahtar Kelime: Gerçeklik, Sanal Ortam, Şehir Hakkı, Kolektif Yaklaşım, Pleasantville

Yurtsever, B. (2023). Mekân algısının dönüşümünde gerçeklik kavramı: Pleasantville filminin okuması. *Bodrum Journal of Art and Design*, 2(2), 162-177. <https://doi.org/10.58850/bodrum.1242439>

REALITY CONCEPT IN THE TRANSFORMATION OF SPACE PERCEPTION: THE READING OF PLEASANTVILLE FILM

ABSTRACT

It is evident that the changing spatial boundaries necessitate a redefinition of the concept of the city. In the architectural context, this transformation can be observed in various notions, including the city, space, place, environment, and context. From a sociological perspective, cities that facilitate a collective environment can establish a new collective city without the need for virtual spaces. The physical and sociological meanings of many urban spaces, deemed old or real, are likely to be substituted in the course of this transformation. This study examines the changes in spatial meaning during the adoption of the new concept of the right to the city, by analyzing the film *Pleasantville* through the lens of Siegfried Kracauer's views. The examination focuses on Kracauer's perspectives on modernism spaces, materiality, and homelessness, both during his era and in today's context. The document analysis includes critical texts, books, and films. The purpose of this analysis is to explore the pursuit of a new right to the city in the present and future from a sociological perspective, considering the film as a witness to a period of collective awareness. The current transformation period is different from previous ones in that an alternative virtual environment is paving the way for a new urban space. Consequently, it is necessary to observe the development of a completely new order, experience, and memory, and redefine the components that relate to them. The emergence of new spaces may demand new rights. However, the evaluation of this discussion concludes that these rights may not be effective without collective associations, regardless of the environment, virtual or real.

Keywords: Reality, Virtual Environment, Right to the City, Collective Approach, Pleasantville

GİRİŞ

ABD'de 2001 yılından itibaren, temeli aslında çok daha öncelere dayanan, bir gayrimenkul patlaması yaşanmıştır. Patlamanın finans sektöründeki karşılığı ise 2008 yılında yaşanan bir kriz ile ortaya çıkmıştır. Bu kriz, etkilerini kısa zamanda tüm Avrupa'ya yaymıştır. Yaşanan kriz sürecine dair halk bir açıklama beklemiş; ancak yapılan açıklamalar, anlaşılabilirlikten uzak, birtakım sahte jargonlara sığınmış söylemler olarak görülmüştür. Halk bu durumdan rahatsız olarak sokaklara dökülmüştür (Harvey, 2012/2013: 9-30). Bu konular üzerine David Harvey, birikimlerini derleyerek *Rebel Cities: From the Right to the City to the Urban Revolution (Asi Şehirler: Şehir Hakkından Kentsel Devrime Doğru)* adıyla bir kitap yayınlamıştır. Bu kitapta sözünü ettiği en önemli tartışmalardan birisi 1960'ların sonunda Henri Lefebvre'nin de üzerinde durmuş olduğu *Le Droit à la ville (Şehir Hakkı)* denemesinde geçen "Şehir Hakkı" kavramıdır. Gündelik hayatın bir yansıması sonucu vurgulu hale gelen bu hak, hem bir arayışın hem de bir talebin göstergesi olarak ele alınmaktadır.

Harvey'e (2013: 68) göre, özetle "Şehir Hakkı", kenti orada yaşayanların kendine göre değiştirmesi, kimi durumlarda ise yeniden yapılandırabileceği bir hakka sahip olabilmesi olarak tanımlanmaktadır. Burada sözü geçen kendine göre değiştirebilme, bireysellikten öte kolektif bir eylem ve söylemi temsil etmektedir. Günümüzde kolektif arayışların gerçekleşebileceği ortamların farklılaşması, alternatif mekân türlerine gereksinimi de beraberinde getirmektedir. Mekânın değişimi bir araya gelme halini fiziksel olarak dönüştürse de özünde toplu halde yaşama arayışı içerisinde olan birey için bu durumun yeni potansiyellerini aramak bir refleks hareketi olabilmelidir.

Bu bağlamda söz konusu potansiyellere yönelik bir doküman analizi yapılmıştır. Çalışmanın başında Alman mimar, film kuramcısı ve eleştirmeni Siegfried Kracauer'in içinde bulunduğu dönem, düşüncelerinin oluşmaya başladığı ortam ve görüşleri, kavramsal arka planı oluşturacak şekilde ele alınmıştır. Mekâna yönelik görüşleri "maddesellik" ve "evsizlik formu" üzerinden ele alınmış, meta-madde-gerçeklik-sanallık-sanal mekân-sanal ortam-metaverse etkileşimi kapsamında da günümüze taşınmıştır. Modernizm kırılması ile tanımlanan yeni kent mekânlarının insanlar üzerindeki etkilerini ele alan eleştirmenin tartıştığı evsizlik formu kavramının 2020'lerde aşkın bir konuma ulaştığı düşünüülerek; gelecek kent mekânlarının ve kolektif bir araya gelişlerin nasıl bir ortamda olabileceği tartışmaya açılmıştır. Bu ilk kısım büyük oranda araştırmaman kavramsal arka planını oluşturmaktadır. Kolektif bir hak arayışının vurgusunu kuvvetlendirebilmek amacıyla da *Pleasantville* filminden yararlanılarak bir film okuma ile ikinci kısım kurgulanmıştır. Film okuma bu sürecin bir alan çalışması niteliğindedir. Bir toplum olmanın bilincinin sürüp süremeyeceği, bir topluluğun bulunduğu yere dair bir kent tanımı ile kendi sınırlarını belirleyip belirleyemeyeceği ve yeni birtakım tanımlamalara duyulan gereksinim ile üçüncü ve son kısım olan değerlendirme tamamlanmıştır.

Pleasantville filmi yaşamın farklılıklarına karşı, özgün bakış açısının sunulabilmesine, aktarılabilmesine karşı bir eleştiri getirmektedir. Özgünleşme ve kendini ifade edebilme ile gelen özgürlük karşısında bir toplumda yaşananlar, filmde farklı imgeler aracılığıyla aktarılmaktadır. Bir aracı yardımıyla başka bir ortamda kendi gerçekliğini oluşturabilme hali, *Pleasantville* filmindeki bir tuşla televizyonun içerisinde bir programa dâhil olan iki kardeşin ortamda yer edinebilme biçimi ile bütünleştirilmiştir. Bu bütünleştirme sonucunda dönüşen mekânlardaki bir araya gelebilme durumları ve bunların nasıl bir şekilde kolektif ortam hazırlayarak yeni bir şehir hakkı ortaya çıkarabilecekleri sorgulanmıştır.

Arnheim'a (2010: 42) göre sinema izleyicinin bildiği bir durumu başka bir ortama taşıyan bir araçtır. Bu süreçte söz konusu bilinen durumun yeni bir şey gibi görünmesi sağlanmaktadır. İzleyici bu durumda tam anlamıyla tarafsızlaşarak hem gerçeği hem de kurgu olanı sorgulayabilmektedir. Gerçek hayatta kentin somut çeperlerinin anlamını kaybetme hali, bağlamın yeniden tanımlanmasına; bağlamın bu dönüşümü ise anlamın ve algının dönüşümüne neden olabilmektedir. Dolayısıyla da özünde kolektif hak aranan platformlar da dönüşmekte, buna bağlı olarak da birçok sosyolojik durumun etkileneceği gibi kent mekânları da

bu durumdan etkilenmektedir. Bu araştırmanın da gerek kent mekânları gerek toplumsal yaşam bağlamında bir sorgulama metni olması amaçlanmaktadır.

ARAŞTIRMAYA YAKLAŞIM

Çalışma kapsamında mekânın gerçeklik ve sanallık arasındaki anlam dönüşümü bir film okuması aracılığıyla ele alınmıştır. Farklı bir ortama geçerek kolektif bir arayış ile haklarını elde eden toplumun süreci, *Pleasantville* filminin okunması ile bütünleştirilmiştir. Kracauer'ın kente, kent mekânlarına, bu mekânlardaki davranışlarına ve gerçekliğe ilişkin görüşleri gündelik hayat ile bütünleştirilmiş ve Harvey'in bakış açısıyla harmanlanmıştır. *Pleasantville* filminin sosyolojik açıdan okunmasının, gündelik yaşamın sorgulanmasına olanak sağlayabileceği düşünülmektedir.

Sinema toplumsal gerçekliğin bir yansıması ya da dışavurumu olarak görülebilmektedir. Diken ve Laustsen'in (2016) de vurguladığı üzere sinema, insanın yaşamakta olduğu dünya ile olan etkileşimini arttırmaktadır. Sinemanın kurmaca ve bir fantezi ürünü olmasına karşılık olarak (Zizek, 1989: 45), bu fantezinin gerçeklikten uzaklaştırıcı ve bir yanılsama oluşturan konumda olmadığını; aksine içinde yaşanılan toplumun temeli olarak görülmesi gerektiğini belirtmektedir. Hatta kurmaca ve gerçeklik arasındaki ilişkiyi sinemanın aydınlatıcı bir araç olduğunu vurgulayarak aktarmaktadır. Bu kurmaca bir durumu gerçeklik sanıp aldanmak yerine, gerçekliğin kurmaca olduğunun farkına varılabilemesini sağlayan bir aydınlanmadır (Zizek, 2001: 77). Mimarlık özünde bağlam aracılığıyla veriler elde etme, bunları işleme ve kullanma konusunda diğer disiplinlerden faydalanarak gelişimini sürdürmektedir (Ünver, 2012: 8). Mimarlık ile sinema ilişkisi ise toplum, birey, eylem, davranış ortak paydasında geniş bir çepere sahiptir. Serim'e (2014: 44) göre, mimarlık ve sinema bir ittifak ilişkisi içerisindedir. Bilimsel, toplumsal, teknolojik, kurumsal ilişkilerin yansımaları her iki disiplinde de kendisini göstermektedir. Farklı araçlar ile olsa da görsel bir üretim sunmaları açısından da Doğan vd. (2022: 229) belirttiği üzere diğer birçok disipline göre daha yoğun bir ilişki içerisinde bulunarak birbirini beslemektedir. Yine Vidler'in (1993: 45) de vurguladığı gibi mimarlık sinema ile ayrıcalıklı ve zorlu bir ilişkiyi kurmaktadır. Bu açılardan değerlendirildiğinde bir film okumasının, mimarlığın çok yönlü sorularına yanıt aramada kullanılması kaçınılmazdır.

Bu bağlamda araştırma nitel bir veri analizine dayanmaktadır. Doküman analizi nitel araştırma yönteminin çatkısını oluşturmaktadır. Doküman analizinde, var olan kayıtlar ve bununla ilişkilendirilebilecek çeşitli belgeler incelenmekte; buna bağlı olarak da veri kaynağı elde edilmektedir (Sak vd., 2021: 230). Nitel araştırma sürecinde doğrudan gözlem ya da görüşmenin kullanılmadığı durumlarda araştırma problemiyle ilişkili yazılı ya da görsel materyaller de sürece dâhil edilebilmektedir. Bu tür araştırmalarda araştırmacı çoklu kaynaklar kullanarak gereksinim duyduğu veriye ulaşabilmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2008: 187-189). Doküman analizinde sadece yazılı belgeler değil, her tür görsel, grafik, harita, fotoğraf, film, belgesel gibi kaynaklar da kapsamlı veri oluşturmaya yardımcı olabilmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2008: 189). Çalışma kapsamında, eleştiri metinleri aracılığıyla bir görsel medya ürünü günümüze taşınmıştır. Söz konusu metinler hem filmi hem de bugünü yorumlama olanağı sunmaktadır. Dolayısıyla film okuma eylemi de buradan analiz edilen dokümanlardan birisini oluşturmaktadır. Ana eleştirel görüşler Kracauer ve Harvey üzerinden bütünleştirilirken, *Pleasantville* filmi tartışılmaktadır. Film okumayı zenginleştirilebilecek ek görüş, eleştiri, film kaynakları da araştırma sürecine dâhil edilmiştir.

KAVRAMSAL DÖNÜŞÜMÜN ORTAMINI HAZIRLAYAN KOŞULLAR

Dönemsel Kırılma Noktaları

Kracauer 1889-1966 yılları arasında yaşamış Alman gazeteci, sosyolog, mimar ve sinema kuramcısıdır. 1922-1933 yılları arasında Almanya'da çıkan Frankfurter Zeitung gazetesinde yazılar yazmış ve editörlük yapmıştır (Demoğlu, 2022: 135).

Simmel'in öğrencisidir ve yapmış olduğu çalışmalarda da ondan etkilendiği görülmektedir. Simmel'in çalışmaları daha çok toplumdaki aynılığa, seri üretim ve tüketimin eleştirisi üzerinedir. Kracauer ise bu görüşlerden gündelik yaşamın eleştirisi ve gerçekçilik bağlamında yararlanmışır. Kendisi, aynı zamanda Adorno, Benjamin ve Bloch ile de yakın arkadaşır (Jay, 1975: 61; Kılıç, 1981: 217).

Kracauer, özellikle sinema kuramcısı yönüyle bilinmektedir (Kılıç, 1981: 217). Bu yönünün ortaya çıkmasındaki en büyük etken de her biri film eleştirisi olan *Von Caligari Zu Hitler* (Caligari'den Hitler'e, 1947) ve *Theorie des Films* (Film Teorisi, 1960) yazılarıdır. Gerçekçilik ve maddesellik üzerine olan görüşlerini, filmler üzerinden aktaran Alman sinema kuramcısı, kendi için önemli gördüğü kentsel mekânlara film eleştirileri dışında yazılarında da yer vermektedir. Yaşadığı dönem itibari ile de kendisini, modernizm ile "yeni" ortaya çıkmaya başlayan kent mekânlarının tam ortasında bulmuştur. Mimarlık eğitimi almış olması da mekân seçimini ve ona bakış açısını etkilemektedir (Demoğlu, 2022: 135). Kracauer'in ilk çalışmaları gündelik yaşam üzerinedir. *Der Detectiv Roman* (Polisiye Roman) adlı eseri, 1925 tarihinde yayınlamıştır. Olaylara gerçekçi bakmayı tercih eden Kracauer, *Der Detectiv Roman* adlı kitabında gündelik yaşamdan modern topluma geçişteki sürecin bir değerlendirmesini yapmaktadır. Kracauer aslında genel anlamda çalışmalarında modernizmle birlikte gelen hayatı eleştirmekte; bu süreçte farklılaştığını düşündüğü gerçeklik kavramını gündeme taşımaktadır.

Kracauer'e (2011: 138-149) göre herkes sadece sözde bir sosyallik ihtiyacı için dışarı çıkmakta; ama konuşma, göz göze gelme gibi gerçek anlamda bir sosyalleşme ve iletişimden kaçınmaktadır. Onlar için kalabalığın içinde bulunmak yeterli gelmektedir. Kalabalık içinde farklı olmak, göze batmak, dikkat çekmek demektir ve buna hiç gerek yoktur. Kimse birbiri ile konuşmak istemez, hatta en ufak bir iletişim yanlış yorumlamalara bile neden olabilmektedir; ancak "sosyal olma" düşüncesi insanları bu mekânlara çekmektedir. Örneğin alışveriş merkezleri ya da otel lobileri bu tür yapay sosyallik mekânlarına birer örnektir. Sonuçta oluşan kalabalıklar aslında içi boşaltılmış, bir arada olan ancak birbiri ile hiçbir ilişkisi olmayan –olmadığı gibi aslında bunu içten içe de istemeyen– bir kuru topluluklar konumuna gelmektedir. Bu kalabalık içinde cismen var olma duygusunun, bir anlamda yine modernizm ile çıkmış olduğu söylenebilmektedir. Modernizmin bu çelişkili ikili yapısı ile esnek görünümü katı algılar oluşturması ise gerek mekân gerek rutin davranış biçimlerinin dönüşmesine neden olmaktadır.

Kracauer'in düşüncelerinin gelişmiş olduğu ortam birçok açıdan yeniye başlangıç yapılan ve savaş sonrası bir dönem olması nedeniyle de hem mekânsal hem davranışsal hem de toplumsal anlamda birçok durum eş zamanlı düşünülmektedir (Demoğlu, 2022: 133; Kaya, 2019: 11; Kracauer, 1947/2010: xiii). Biraz daha halkın anlayabileceği, toplumu dışlamayan, onu dâhil etmeye çalışan üretimler gündeme taşınmıştır. Bu nedenle de görece olarak yumuşak, katı kuralları bulunmayan bir anlayış ile geçmişten ve gerçekten uzaklaşabilmeye çalışılmıştır. Bu uzaklaşma yeri geldiğinde abartılı uygulamaların da benimsenmesine ortam hazırlamıştır. Gerçeklikten uzaklaşma halinin iyileştirici bir etkisi bulunmadığı görüşünde olan Kracauer'in (1960), dönemi içerisinde yorumlandığında ve *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality* kitabında da vurguladığı üzere gerek gündelik hayat gerekse de film kuramı açısından daha düzenli ve sistematik bir yaklaşıma sahip olduğu dikkat çekmektedir.

Kracauer, düşüncelerini gerçekçilik üzerine temellendirmiş; buna karşı olan durumları ise eleştirmiştir. Kracauer'in gerçekliğinde soyutluğa yer yoktur (Kracauer, 2011: 55; Kılıç, 1981: 221). Her eylem her üretim maddeseldir. Eğer gerçekliğin üstü örtülürse durumlar unutulmakta ve dönemin yansıması tamamen soyut bir boyutta kalmaktadır. Sinema teorilerinde de bu görüşün etkisi kendisini göstermektedir. Özellikle Alman dışavurumcu sinemasını eleştirmektedir (Kracauer, 1947/2010: 61-76). *Von Caligari zu Hitler. Das Deutsche Kino im Zeitalter der Massen* (Caligari'den Hitler'e: Alman Sinemasının Psikolojik Tarihi) çalışması da bu bağlamdaki ilk sinema örneklerinden olan *Das Kabinett des Doktor Caligari* (Doktor Caligari'nin Muayenehanesi) yönelik kapsamlı bir eleştiridir.

Das Kabinett des Doktor Caligari, Alman dışavurumcu sinemasının ilk örneklerinden olmasından kaynaklı olarak önemli görülmektedir. Korku ve sessiz film kategorisine dâhil edilebilecek olan film, 1920'de Robert Wiene'nin yönetmenliğinde çekilmiştir. Filmde kübizm, sürrealizm etkilerini görebilmek mümkündür. Mekânlar adeta birer tablonun içerisinde oynuyormuşçasına çekilmiştir. Arka fonda yer alan, mekânın değişimini vurgulayan tablolar kimi zaman katman katman kullanılarak mekânın başkalaşması sağlanmıştır. Benzer abartı yaklaşım oyuncuların makyajlarında ve oyunculukların kendisinde de etkisini göstermektedir. Mekânlardaki dekorların abartılı oluşuna uyum sağlayabilecek şekilde oyunculuklarda da aynı abartılı hareketler ve mimikler kendisini göstermektedir. Ancak, dönemi içerisinde birçok sinema kuramcısı tarafından, Kracauer de dâhil olmak üzere, insanları gerçeklikten uzaklaştırdığı düşüncesiyle eleştirilmiştir (Çavuş, 2020: 135; Wiene, 1920).

Bütün bu eleştirileri doğrultusunda, Kracauer'e göre, geleneksel sanatlar kullandıkları özel araçları ile içinde bulunulan düzeni dönüştürebilme özelliğine sahiptir. Sinema ise bir dönüşüm aracı olarak yorumlanmamalıdır. Aksine yaşamı gerçekte tam olarak nasıl ise, o hali ile yani olduğu gibi sunmalıdır (Andrew, 2010: 293). Ancak içinde bulunulan dönemde sinemada kurgunun varlığı, modern bakış açısının saflık ilkesine karşı bir unsur olarak görülmektedir. Dolayısıyla içinde bulunulan dönemin anlayışı ile özünde tezat oluşturan sinema için Fried (1998: 148-172) en deneysel biçimde bile modernist bir sanat olamayacağını belirtmektedir. Kracauer'in görüşü ile de örtüşen bu anlayışa göre sinema gerçekten daha gerçek bir konumda olabilmeli ve Monac'o'nun (1977: 307) da vurguladığı üzere gerçeği bir anlamda kalıplaştırarak şekillendirebilmelidir (akt. Kılıç, 1981: 228). Çünkü doğanın kaydedilmeye ve çoğaltılmaya karşı bir direnci bulunmaktadır. Söz konusu direnci kırabilmenin yolu ise çok daha fazla gerçekçi olmaktan geçmektedir. Dolayısıyla bir anlamda sinema doğrudan gündelik hayatın kendisi hatta duruma göre daha gerçekçi bir versiyonu olabilmelidir. Aksi halde gerçeklik algısı tamamen kendisini yok etme sürecine girebilecektir.

Gerçeklik Tanımının Dönüşümünde Kracauer Etkisi

Kracauer'in gündelik yaşam felsefesi sorunların gerçekçiliğinin artmasından kaynaklanmadığı yönündedir. Aksine sorunların çok yönlü çözümü için daha fazla gerçekçiliğe gereksinim duyulmaktadır. Yansıtılan birçok durum artık birer gösterge niteliğindedir. Dolayısıyla sinema bunun için aracı olabilecek bir konumdadır (Kılıç, 1981: 228). Günceli olduğu gibi, kendi gerçekliği içerisinde izleyici ile buluşturarak yoruma açmak gündelik hayatın eleştirisine bir ortam hazırlayabilecektir. Aksi takdirde gerçekmiş gibi davranan ancak gerçeklikten uzak bir anlatım yansımaları kendini gösterebilmektedir.

Kracauer'in gerçekliğinin bu anlamda daha öz olanı aramaya ve yansıtmaya eğilimli yönde olduğu söylenebilir. Mekânsal anlamda bunun karşılığı hem somut hem de soyut bağlamda tartışılabilir konuma gelmiştir. Maddesellik yani meta olma hali, somut bir varlık olarak kendini göstermekte iken metaverse denilen "gerçeğe yakın" olarak tanımlanan geniş bir soyut evren kendisini yeni ortam olarak tanıtmaktadır. Metaverse kavramına, Turan ve Kavut'un (2022: 356) belirttiğine göre, ilk olarak 1992 yılında Neal Stephenson'un *Snowcrash* adlı bilim kurgu türündeki romanında değinilmektedir. Bir diğer tanım olarak öte evren olarak da adlandırılan bu ortam, etkileşimli bir sanal gerçeklik inşa etmektedir. Sanal gerçeklik gözlüğü gibi ufak bir araç ile bu öte evrene dâhil olan bireyin doğrudan durumlara müdahale edebilmesi bağlamın hem toplumsal hem de mekânsal tanımlarını dönüşüme uğratmaktadır. Bu yeni ortam, içinde bulunulan gerçeklikten izler taşısa da sınırsızlığı ve hayal gücü nedeniyle mekân üretimi konusunda bilinmez bir potansiyeli de içinde taşımaktadır. Benzer düşünce yapısında ama sınırların kimi zaman bireysel olarak belki de çok daha kolaylıkla verilebileceği bir ortam, mimari açıdan bağlamın yeniden tanımlanmasını gerekli kılacak ölçekte önemli bir incelenme payına sahiptir. Bir aracı yardımıyla zaman bileşenini erişim anlamında neredeyse yok ederek bir şeyleri elde etme hali, farklı göstergelerin de zamanla görünürlüğünü etkileyebilecektir. Bu yeni ortam gerçek-sanal ya da eski-yeni mekânların arasında bir göç yaşatma

potansiyeline sahiptir. Yeni olana göçler sırasında oluşacak kişisel ve kamusal mekânlar, eskilerin anlamının giderek farklılaşmasına neden olabilecektir. Adeta terk edilmiş bir kente dönüşme distopyası olabilecek bir yeni düzen, sosyolojik bağlamda bireysellik-kolektiflik arasındaki ilişkinin de yeniden tanımlanmasını gerekli kılacaktır. Turan ve Kavut'un (2022: 359) vurguladığı üzere insanlar artık sosyalleşme gibi kamusal mekânları gerektiren birçok aktiviteyi kendi sınırları dâhilinde tanımlayabilecek ve yeniden şekillendirebilecektir.

"Evsizlik Formu" Üzerinden Gelecek Mekânlarının Yorumlanması

Kracauer, modernizm ile dönüşen gündelik yaşama ilişkin tepkisini, kentte yer alan ve bu yaşamın kendine özgü eylemleri ile anlamlanan mekânlar üzerinden örneklendirmektedir (Kracauer, 1997: 50). Örneğin, tiyatrolar, evsiz barınakları, iş ve işçi bulma kurumları, lunaparklar söz konusu yeni gündelik yaşamın içindeki kent mekânlarına dâhil edilebilir. *Otel lobisi* de Kracauer'in ön plana çıkardığı yeni düzenin mekânlarından birisidir. *Otel Lobisi* makalesinde bu yeni mekânı tüm detayları ile eleştirmektedir. Tanrı'nın evi olarak görülen ve ona atfedilen kiliseler de *Tanrının Evi* teması ile tartışılmaktadır (Kracauer, 1997: 51).

Kracauer (2011: 140; 1997: 51), insanların yoğunlukta olduğu iki mekân olarak otel lobilerini ve kiliseleri karşılaştırarak, bunları birbirinin tersine çevrilmiş imajlar olarak gördüğünü belirtmektedir. Bu bağlamda da söz konusu zıtlığı vurgulamak amacıyla, otel lobilerini negatif kilise olarak tanımlamaktadır. İki mekân arasındaki karşılaştırmayı şu şekilde açıklamaktadır: Otel lobilerinde insan yoğunluğu oldukça fazladır; ancak bu insanların hiçbiri birbiriyle konuşmak ya da tanışmak istemez (Kracauer, 1997: 55). Kilise ise normalde bir toplanma eylemine ortam sunmak için tasarlanmaktadır. Otel lobilerinde eşitlik ya da bir aradalık gibi bileşenlerin arka planda kendisini göstermesi gerekirken, bunun yerine hiçlik üzerinden bir ilişki kurulmaktadır. Lobide oturmakta ya da beklemekte olan insanlar da hiçlik üzerine odaklanmaktadır. Kilise mekânında ise insanlar ortak bir düşünce yapısına doğru sürüklenirken, ortak bir temaya yönelmektedir. Bu ve buna benzer tüm mekânların gündelik bağlamdan kopuk olmasını eleştirerek, bunların yaşamayan mekânlar olduğunu ileri sürmektedir.

Günümüzde hızla üretilen birçok kent mekânının gerçek anlamda yaşayıp yaşamadığı tartışmalıdır. Kent mekânları insanların sevgileriyle bütünleşip yaşamaktadır. İnsanların bu mekânlarda bulunma hali gerçek anlamda bir topluluk olma halinden gelmediği için bu bir araya gelişlerden sadece negatif/pozitif etkileşim ortaya çıkmaktadır. Negatif etkileşim çalışma kapsamında bir araya gelen ancak birbiri ile iletişime geçmek istemeyen, kimi zaman zorunluluktan bu mekânlarda bulunan bir toplumla iletişimde olma hali olarak tanımlanmıştır. Pozitif etkileşim ise gerçek anlamda birlikte üretim halinde olmaktan keyif alma, kendisini bunun için kentin belirli konumlarına taşıma, buralarda haklarını arama ve savunma hali olarak tanımlanabilir. Negatif etkileşim, başlangıçta birlik hali gibi görüldüğünden olumsuz etkisini hemen yansıtmayabilmektedir. Dolayısıyla kent özünde kalabalık ve daha fazla kamusal mekâna gereksinim duyan bir yer olarak kendisini göstermektedir. Ancak zaman bileşeni devreye girdiğinde kentli birey için aradaki bağı sadece bir yerde fiziksel bulunma hali olduğu, özünde oraya ait olmadığı ve hatta oraya zarar verme potansiyeli taşıdığı görülebilmektedir. Bu tür etkileşimler kent mekânını hep daha fazlasına gereksinim duyması yönünde desteklerken, hatalı bir altyapı oluşarak kentin her tür bileşeni bu hatalı çözümler üzerine eklenmektedir. Bir kısır döngü haline gelen bu durum karşısında yeni mekânlar yeni insanları, yeni insanlar da yeni mekânları birbirine çağırılmaktadır. Ters orantılı bir şekilde artan sayılar etkileşimin kazanım olma halini yok etmekte, negatif yönde gelişmesine ortam hazırlamaktadır. Bu negatif halin önü alınamaz biçimde artması ise kent mekânlarında ve toplumsal olarak kendisini gösteren kırılma anları olarak görülebilen "kaos" durumunu ortaya çıkarmaktadır. Buradan da anlaşılacağı üzere mekânlar geometrik birtakım tanımlılıklarına ek olarak, onunla yaşayan canlıların duygu durumları ile de var olmaktadır. Mekânı var eden, onu bir anlamda gerçek kılan somut ve soyut olanın kesişimidir (Asiliskender, 2002: 38). Bir mekânın, sadece birtakım rutin insan gereksinimlerini karşılaması, oranın bir kent mekânı olduğunu

da göstermemektedir. Çok yönlü, her tür duygu durumuna göre karşılığın bulunabileceği, kişinin özgürce kendini ve haklarını keşfedip tanımlayabileceği bir platform anlayışının, günümüzün yeni kent mekânını tanımlama sürecinde yeniden hatırlanması gerektiği düşünülmektedir.

Kracauer, modernizm ile ortaya çıkmaya başlayan kente ilişkin yeni birçok parçanın, insanları evsizleştirdiğini düşünmektedir (Kracauer, 1997: 50). Bu tür kent parçaları insanları dâhil oldukları rutin yaşamdan almakta, onları birlikte tutmakta; ama bunun dışında bir temas ya da ilişki içerisinde bulunmalarına izin vermemektedir. Yukarıda sözü edilen negatif etkileşim, Kracauer'in bu temas konusu ile bütünleştirilebilir. Kendi ölçeklerinde sosyalleşebilmek amacıyla, insanlar yeni kent mekânlarına gereksinim duymaktadırlar. Modernizmi sürekli eleştiren Kracauer, bu mekânların da bu döneme ait birer imge olduğunu belirtmektedir. Son zamanlarda ortaya çıkmış olan birçok mekânın gerçek anlamda bir gereksinimden mi yoksa yeni bir uyuşma eylemi için mi gündelik yaşama dâhil olduğu tartışmalıdır. Geçici tatmin öğelerinden oluşan her tür yenilik, zamanla sorunlara neden olabilmekte, onu paylaşan ve içinde yer bulan kimlikleri de dönüşüme zorlamaktadır. Kimliklerin farklılaşması, gereksinimlerin de farklılaşmasına neden olmaktadır.

Bu tür mekânların aracılığı ile insanlar söz sahibi olma hakkı yokmuşçasına bir konuma getirilmektedir. Ölçeklerin değişmesi, bir anlamda küreselleşmesi ile hedefler de sürekli büyümekte, insanlar yeterli olanı ya da gerekli olanı değil; nicel anlamda en çok olanı, en yeni olanı, en üstün olanı istemektedir. İnsanlar, bunları bir hayat ideali olarak benimsemekte, bunlara ulaşmak için de bunların kent içindeki erişim noktalarının bir kolu olan alışveriş merkezlerine akın etmektedirler. Sharon Zukin (1995), alışveriş merkezleri, çok katlı sinemalar, her şeyin bir arada bulunduğu büyük hipermarketler gibi "yeni" mekânların, insanlar üzerinde bir hipnotize etkisi yarattığını; insanların çevrelerinde olanı biteni göremediğini, hiçbir şeyin farkına varamadığını ve buralarda kendini kaybettiğine dair düşüncelerini aktarırken, bu durumu insanları "kapuçino ile uyuşturmak (*pacification by cappuccino*)" diye adlandırmaktadır (akt. Atkinson, 2003: 1831). Yine negatif etkileşime gönderme yapabilecek olan bu durum bireylerin zaman içerisinde uyuşarak, var olanı göremedikleri bir düzene dâhil olmalarına neden olmaktadır.

Özünde insanoğlu birlikte yaşamak konusunda evirilmiştir. Topluluk halinde eylemlerini gerçekleştirme, ritüellerini hayata geçirme konusunda birlik olma eylemi ön plandadır. Ancak mekân-insan döngüsü ile yaşanan değişimler sonucunda birlik olma eylemi giderek bir olma, tek olma, kişiselleşme, ötekileştirme, ayrıştırma, soyutlama, reddetme ve son olarak da görmemeye gidecek kadar geniş ölçekte bir kentli topluluğu ortaya çıkarmaktadır. Heidegger (1996: 71) var olma eylemini, birbiri ve başkaları ile birlikte olmak olarak tanımlamaktadır. Paylaşılan aynı düzene başkaları ile birlikte dâhil olmak, karşılaşmak, tanışmak, birbiri için olmaktır. Bu var olma biçimi tekil gibi görünse de özünde başkaları için bulunmayı da taşımaktadır. Yaşamı etkileyen ve bundan etkilenen mekânlar ise gerek somut bulunuşları gerek soyut anlamları ile varoluşun önemli bileşenlerinden biri olarak görülebilir.

1950'LER VE PLEASANTVILLE

Harvey'e (2012/2013: 43) göre içinde bulunulan hızlı çağ, kolektif bir araya gelişlerden uzak; yoğunluklu olarak da kişisel mülkiyet, bireysellik ve tekillik üzerinde temellenmektedir. Birçok ideal bireysellik ve mülkiyet üzerine oturmaktadır. Vurgulamakta olduğu "Şehir Hakkı" ise özgür ve kolektif bir yapılanmadır. Kent yaşamına dâhil olan insanlara karşı yapılan bu çağrıda kolektif anlamda bir uyanışın gerçekleşmesi beklenmektedir. Bireysel çıkarların ön planda kalmadığı, görüşlerin özgür bir dil ile ifade edilebildiği, bu ifadeleri kentte soyut ve somut karşılık bulabildiği bir kent ve yaşam biçimi, kolektif bir uyanış ile gerçekleşebilecektir (Yurtsever ve Polatoğlu, 2015: 2). Ancak 1940'lar ve modernizmin de etkisi ile giderek hızlanan bir tempoda bir yaşam biçimine sahip olan insanlar, anlık bir yerlerde bulunabilmekte ve bu yerleri içselleştirmeden

orada bulunmaya devam etme zorunluluğu hissetmektedir. Bu da Kracauer'in evsizlik formunda olduğu gibi şekilsel bir dışarıda bulunma halini ortaya koymaktadır.

Artı sermaye ve atıl işgücünden kaynaklanan krizler ve bunun yatıştırılmasına yönelik yapılara bir örnek, Harvey'in (2012/2013: 59) sözünü ettiği gibi ABD üzerinden verilebilir. Kentleşme adında 1940'lardan itibaren Moses ABD'de birtakım çalışmalar başlatmıştır. Bunlar metropol çeperlerinde yeni yerleşimlerin ortaya çıkmasına neden olmuş, banliyö olarak adlandırılarak, bir anlamda yeni bir yaşam stilini de beraberinde getirmiştir. Banliyö anlayışından önce, gereksinimler yakın çeperler dâhilinde çözümlenebiliyorken; yerleşimlerin merkezden uzak bölgelerde yaygınlaşması ile ölçek insandan taşıta kaymıştır. Erişilebilirlik ölçekleri bireyin kendi ulaşabileceği mesafelerde iken taşıt ön plana çıkmış ve "uzak" kavramı da ölçekle birlikte anlamını dönüştürmüştür. Banliyö yaşamı halkın yaşamına dair birçok kolaylık sağlayacağı, hatta belli bir statü göstergesi olacağı imgeleri ile reklam ürünü gibi sunulmaya başlamıştır. Kentin dinamiklerinden uzakta kalan bu yeni yerleşim anlayışı, 1960'lara kadar yoğun bir göç almıştır. Gün geçtikçe kent merkezlerinin boşalması ile halk çeşitli direnişler ile sesini ve merkezdeki varlığını da görünürleştirmek istemiştir. ABD'de 1940'lar ile birlikte yaşanmaya başlayan atıl artı sermaye sorunu, farklı alternatiflerde de görülebileceği gibi döngüsünü kent içinde tamamlamıştır. Benzer örneklerinde de görüldüğü gibi bu süreçte de o kentte yaşamını sürdüren insanlar en çok zarar gören grup olmuştur (Jacobs, 2011).

Pleasantville, bahsedilen dönemin ABD'sini anlatmaktadır. 1950'lerde ideal olarak yansıtılan bu yaşam biçiminin hem yaşanılan hem de izlenen hali izleyiciye sunulmaktadır. İki ortam arasındaki fark gündelik yaşamın bileşenleri ile vurgulanmaktadır. Yönetmenliğini ve senaristliğini Gary Ross'un yaptığı film, 1998'de çekilmiştir (Ross, 1998). Bireyin öz keşif sürecine karşı eleştirel bir bakış açısı oluşturulmaya çalışılmıştır. Aynışma da benzer ölçekte filmin ana eleştiri temalarından biri olarak ön plana çıkarılmaktadır.

David ve Jennifer 1990'ların sonunda yaşamakta olan, liseye giden iki kardeştir. İki kardeşin karakteri ise birbirinden çok farklıdır. David, çok daha sakin, dersleri ile ilgilenen, daha düzenli bir hayata sahip iken Jennifer daha çok eğlenmek üzerine kurulu bir ergenlik döneminden geçmektedir. Televizyonda gündelik yaşantıya ilişkin bir kurgu olan "Pleasantville" programını, David takıntılı bir biçimde takip etmektedir. Program kapsamında yapılacak olan maraton bilgi yarışması için tüm hazırlıkları tamamdır. Her sahne ve karakterin adını ezberlemiştir. Jennifer ise aynı akşam müzik kanalında yayınlanan ödül törenini izlemek istemektedir. İki kardeş tartışırken kumanda kırılır ve televizyonda istedikleri kanala geçemezler. O sırada kapı çalar ve bir televizyon tamircisi gelir. İki kardeş de böylesine anlık bir gelişme karşısında şaşırır da üstünde çok durmazlar ve onlara verilen alternatif kumanda için tartışmaya başlarlar. Tartışma sırasında David'in kumandada bir tuşa basması ile iki kardeş kendilerini televizyonun içinde, doğrudan programa dâhil olmuş bir şekilde bulur. Programda, 1950'lerin banliyö tipi yaşamı sergilenmektedir. Gündelik hayatın rutinler üzerinden yürütüldüğü, her şeyin tek tip ve aynı olduğu, insanların içlerinde mutsuz olsalar bile mutlu bir görünüm sergiledikleri bir yaşam biçimi programın ideal görünümünü desteklemektedir. Mutsuz olma halinin tanımı da olmadığı için bu tür olumsuz kavramlar, hisler ve durumlar insanlarda karşılık bulamamaktadır. Dolayısıyla da basit bir negatif durumla karşılaştıklarında bunu nasıl çözümleyebilecekleri konusunda çaresiz kalmaktadırlar. Rutinler, görevler, belirlenmiş sınırlar yaşamın sürdürülebilirliğinin tek yoludur. Bu düzende insanların merak ve arayışa yönelik duyguları bastırılmıştır ve bu yönde hiçbir içerik izleyiciye yansıtılmamaktadır. David ve Jennifer'ın sihirli kumanda ile Pleasantville'e geçip Bud ve Mary Sue'ya dönüştükleri sahne Görsel 1'de görülmektedir.



Görsel 1. Ross, G. (Yönetmen). (1998). *Pleasantville* [Film]. Larger Than Life Productions. İki kardeşin Pleasantville'e geçişi.

David, programın takipçisi olarak burada olmaktan başlangıçta memnundur. Karakterleri bildiği ve hangi bölümde olduklarını çözdüğü için o da o rutini bozmayacak şekilde, kuralına uygun bir oyuncu olarak programa dâhil olur. Ancak Jennifer bu durumdan çok memnun değildir. Bu yaşantıyı sıkıcı bulsa da Skip Martin ile karşılaştıktan sonra buraya bir şans verir.

İçinde bulunduğu dönemin televizyon özelliği olarak görüntünün siyah-beyaz olma hali, film kapsamında ideal olan netlik alanlarını tanımlayacak şekilde sunulmuştur. Renkler bu netliği bozacak bir nitelik taşımaktadır. Filmin başlangıcında basit bir görüntü özelliği ve döneme aitlik bildiren bu öge, ilerleyen sahnelerde farklı olanın aranması ile anlamını dönüştürmeye başlamaktadır. Farklı olanı arama ve merak içerisinde bulunma eylemleri, insanların gündelik yaşamlarına dâhil oldukça, her birinin kullanım alanına giren şeyler bir anlamda da tüm bağlamı renklenmeye başlamaktadır. Başlangıçta temas halinde oldukları şeyler renklenmekte; ardından da son aşama olarak kendileri bu dönüşüme dâhil olmaktadır. Kendi özgür görüşlerini ortaya koyarak kentle ve kentli ile bütünleşmeye başlayan insanların yaşamı, siyah-beyaz ikileminden uzaklaşmaktadır. Örneğin, filmde geçen renklenme sahnelerinden birisinin bu durumun gizlenmesi gereken bir gelişme olduğuna dikkat çeken kamuflaj eylemi olduğu görülmektedir. İçinde bulunduğu rutinden çıkan Betty Parker yeni halinden utandığı için insanlardan gizlemek istemektedir. Oğlu Bud yerine geçen David ise onu anlayışla karşılayarak, kamuflaj sürecine yardımcı olmaktadır. Renklenen Betty, makyaj malzemeleri yardımıyla yeniden gri görünümüne geri dönmektedir (Görsel 2).



Görsel 2. Ross, G. (Yönetmen). (1998). *Pleasantville* [Film]. Larger Than Life Productions. Makyaj ile renklenen insanların kamufle edilmesi.

Film, dönemi itibari ile hızlı bir değişim içerisinde olan Amerikan kültürüne yönelik bir eleştiridir. Pleasantville, herkesin sorunsuz, sıkıntısız, en mutlu hali ile yaşadığı bir ideal bölgedir. Gündelik yaşam akışı içerisinde her şey o kadar monoton bir şekilde süregitmektedir ki bu rutinde kötü bir alternatifte asla yer bulunmamaktadır. Her şey o kadar sorunsuzdur ki normalde bir felaket karşısında görev başında olması beklenen itfaiyeler bile bu eşsiz yerleşkede sadece kedileri ağaçtan kurtarmak amacıyla görev yapmaktadır. Çünkü hiçbir zaman yangın gerçekleşmemektedir. Filmdeki mutluluk sahneleri, insanların kendilerini keşfetmeleri ve bununla birlikte farkındalık kazandıkları "gerçek" bir mutluluk duygusu üzerinden kurgulanmıştır. Yağmur gibi gündelik bir doğa olayı bile bu negatif durumlara dâhil edilmiştir. Pleasantville'de yağmur yağmamaktadır. Her zaman güneşli günler yaşanmaktadır. Margaret karakterinin yağmuru deneyimleyerek renklendiği sahne ise kendisi için bu durumun ne kadar şaşkınlık verici olduğunu göstermektedir (Görsel 3).



Görsel 3. Ross, G. (Yönetmen). (1998). *Pleasantville* [Film]. Larger Than Life Productions. Yağmuru deneyimleyen insanların renklenmesi.

Söz konusu renklenme eylemi, genellikle ideal olarak sunulan yaşama dâhil olmayan, yasaklanmış olan, o yaşantıya farklı ya da yeni bir durum getirebilecek olan bir sürecin sonunda gerçekleşmektedir. Keşif süreci ile birtakım durumların farkına varmaları, insanları renklerle birlikte farklı bir uyanışa dâhil etmektedir. Filmde kitap okumak, bilim ve sanat ile ilgili araştırmalar yapmak ve üretimlerde bulunmak birer rutin dışı eylem olarak renklenmeye neden olmaktadır. Hem söz konusu ürün ya da üretim hem de bunu gerçekleştiren kişi zamanla renklenmektedir. Ufak renklenmeler, insanlardaki merak duygusunu daha da tetikler ve özünde olması gereken bir arayış sürecinin içerisine girmektedirler. Soda dükkânında çalışan Big Bob ve David'in yapmış olduğu duvar resmi de bu durumu simgeleyen sahnelerden birisi olarak dikkat çekmektedir. Duvar resminin içeriğinin de son günlerde yaşadıkları durumların özeli niteliğinde olan üretimde, ilk duvar resimlerinin ortaya çıkmasına yönelik bir benzetme de yapılabilir. Renkli duvar resmi, tüm halkın ilgisini ve bir grubun da nefretini çekmekte ve merak duygularını tetikleyerek farklı bir arayışa girmelerine ortam hazırlamaktadır (Görsel 4).



Görsel 4. Ross, G. (Yönetmen). (1998). *Pleasantville* [Film]. Larger Than Life Productions. Sanat ürünlerinin rutin dışı birer öge olarak görülmesinden kaynaklı olarak yasak kodlaması ile renklenmesi.

Pleasantville'de isyanlar ile başlayan bir dönem halkın kendi sesini duyurabileceği ortamları aramasına da olanak sağlamaktadır. Filmde her karakterin kendi durumuna göre renkleniyor oluşu ise ayrıca dikkat çekmektedir. Örneğin, 1990'larda yaşayan Jennifer, derslerle, kitaplarla arası çok iyi olmadığı için 1950'lerde bununla ilgileniyor olması onu renklendirir. Ya da normalde gayet sakin ve isyancı bir yaklaşımı olmayan David'in kendini ve halkı savunması, onun renklenmesini sağlamaktadır. Söz konusu rutin eylem ve görünümünden uzaklaşma, halkı renkliler ve griler olarak ikiye böler. Belirli bir süreçten sonra ise herkes kendisine özgü bir durumun farkındalığına erişerek renkli hale gelir. Tüm insanların renklenmesinden sonra kentin renklenmesi ise filmin mekân okumasına destek sağlamaktadır. Yaşam ve insan ile anlaşılan kent mekânı imgesine gönderme yapan renkli kent, yaşamın her tür gerçekliği ve kazanımı ile varlığının bir göstergesi niteliğindedir. Kardeşlerin içerisinde buldukları ortamın gerçeklik/sanallık ilişkisi bir noktadan sonra kaybolmaktadır. Hem kardeşler hem Pleasantville halkı karşılıklı olarak bu ortamlarda bulunmaktan kaynaklı olarak birtakım kazanımlar elde etmektedirler.

Özetle söz konusu kurgu kasabada yaşamakta olan insanlar arasında rutinlere dayalı monoton eylemler gerçekleşmekte iken, Jennifer'ın bu duruma isyanı ile banliyödeki yaşam anlayışının dönüşüm adımları atılmaya başlamaktadır. David dâhil oldukları Pleasantville ortamına ve oradaki mutluluk imgeleri ile bezenmiş yaşama özenmektedir. Buna bağlı olarak da buradaki düzeni bozacak herhangi bir şey yapmak istememektedir. Renklenmeye yavaş yavaş başlayan yeni yaşam için artık her şey en ideal olumlu formunda ya da iyi bir konumda değildir. Kötüler ve kötülüklerle birlikte ara durumlar da bu yaşantıya dâhil olmaktadır. Renksizlik ile gelen tekdüzelik, renklenme ile dönüşüme uğramakta ve zamanla da ortadan kalkmaktadır. Adorno (2003: 83) da "kültür endüstrisi" olarak tanımladığı kavramı yeniden düşünmek ile ilgili yazmış olduğu metinde, özünde bireylerin dâhil oldukları tüketim kültüründen mutlu olmadıklarını; ancak farklı olmamak ve uyumlu görünebilmek uğruna mutluymuş gibi rol yaptıklarını anlatmaktadır. Farklı bir eylem gerçekleştirilmenin ve rutin dışı durumların içerisinde bulunmanın karşılığı insanlara yasak olarak o kadar kuvvetli bir şekilde işlenmiştir ki bu şekilde bir durumda bulunmak hatta düşünmek bile insanı huzursuz hissettirmektedir. Belirlenmiş bir yaşam temposu içerisinde yerleştirilmiş olan insanlar sadece yine belirlenmiş rutinleri sürdürebilmek için bu dünyada bulunmaktadır. Bu sorgulanamaz tempoda farklı olmak eksiklik olarak yorumlanmakta, bundan dolayı da hiç kimse içinde bulunduğu koşulları sorgulama gereksinimi duymadan ve yaşamına devam etmeyi tercih etmektedir.

Pleasantville ilk yayınlandığı yıllarda beklenen ilgiyi göremese de ilerleyen zamanlarda çeşitli tartışmalara aracılık etmiştir. Kuşakların beklentileri, değişen dönemlerin etkileri, mekân ve kent konusundaki dokunuşlar, aslında kolektif bir şekilde adım atılması halinde elde edilebileceklerin yansımaları olarak yorumlanabilir. Bireysel anlamda bir kişinin renklenmesi bir dönüşüm gerçekleştirilemezken, deneyimlerin paylaşılması ve özgür ortamların oluşması ile daha kalabalık toplulukların renklenmesi ile kent düzeni başka bir aşamaya geçebilmiştir.

Benzer bir yaklaşımla ele alınabilecek bir diğer görsel veri de *Equilibrium* (İsyan) filmidir. 2002 yapımı olan filmde *Pleasantville* ile örtüşen imgelere rastlamak mümkündür. Yönetmenliğini ve senaristliğini Kurt Wimmer'ın yaptığı film baskı ve otorite mekânlarını izleyiciye birer kent bileşeni olarak sorgulatmaktadır (2002). İnsanların zorunlu olarak kullanılmaları gereken bir ilaç ile uyuşturulduğu, buna bağlı olarak da duygularından arındırıldığı bir toplum modeli bu kenti oluşturmaktadır. Birtakım duygular hissetmek suç kabul edilmekte ve cezası bulunmaktadır. *Pleasantville*'de olduğu gibi *Equilibrium* filminde de kitaplar, resimler, filmler, heykeller, canlı renkler, müzikler yasaktır. Kent mekânlarında ve yaşamın tüm alanında soğuk bir doku izleyici ile buluşturulmaktadır. Gri, bej, koyu kahve gibi renklerin kullanılabilirdiği kentte geçmişe dair tüm imgeler de ortadan kaldırılmıştır. Duygularını özgürce yaşamak isteyen halkın isyanı ve zaferi ile film tamamlanmaktadır (İşlek, 2010: 95-105).

Görünen, sergilenen yaşam ile özünde olan halin karşılaştırılması filmlerde de kendini göstermektedir. Her iki filmde de benzer öğelerin birer özgürlük kısıtlayıcı nitelikte kullanılması dikkat çekmektedir. Geçmişini anımsatacak olayların yok edilmesi, *Equilibrium* filminde daha çok vurgulanmıştır. *Pleasantville*'de gerçeklik yani kardeşlerin kendi renkli yaşamları sıkıcı iken, ideal olarak yansıtılan; ancak siyah beyaz şekilde görülen sanal yaşam mutluluk verici bir yaşam olarak gösterilmektedir. Bu mutluluğu pekiştiren yaşamsal öğelerden birisi rutinlerdir. Rutinlerin dışına çıkmak sorun olarak algılanabilir. Rutin dışı durumlar, önüne geçilmesi gereken, o an olmasa bile ilerleyen zamanlarda sorun yaratabilecek bir eylem gibi görünmektedir. Gerçek olmayan bir mekâna yani televizyon içindeki bir ortama geçiş yaparak, kendi gerçekliği ile yeni ortamını dönüştürmeye çalışmak sosyolojik açıdan birçok sorunun da beraberinde sorgulanmasını sağlayabilecektir.

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Kracauer'in sözünü ettiği evsizlik ortamı bugüne taşınacak olursa, bu kavramın etkisinin çok daha yoğun hissedildiği mekânlar ile karşılaşmak mümkündür. Kütüphaneler, çalışma mekânları olmaktan uzaklaşmış; kahve içme mekânları kendini kimi zaman kütüphaneye kimi zaman yarı çalışma ve toplantı mekânlarına çevirerek bu eyleme karşılık vermeye başlamıştır. Sosyal medya aracılığıyla paylaşımaya yönelik eylemlerin de gerçek ortamda sanal bir kurguya dönüşmesi, dışarıda bulunmayı destekler niteliktedir. Buna bağlı olarak hem mekânsal hem de gerçeklik kapsamında anlamsal birtakım kaymaların gerçekleşmekte olduğu söylenebilir. Her bir alternatif mekâna geçişte yeni geçilene eski olandan bir şeyler taşınması ile anlamlandırma söz konusu olsa da uzun zaman aralıklarında bu yeni mekânlar kendi gerçekliklerini de ortaya koymaktadır.

Hızlı yaşam şartları insanları gereksinimlerinden alıkoymakta ya da bu gereksinimlerini en alt düzeyde gerçekleştirebilecekleri; ancak en üst düzeye ulaşma hedefi içindeki gerilim duygusu ile var etmektedir. "Nasıl olabilir" sorularının karşılığını tam anlamıyla bulamadığı ve yanıtların çoğunlukla daha nicel ölçekte kaldığı günümüzde, toplum kolektif yansımalarını farklı ortamlara taşıma halindedir. Kent ve kamusal mekân kavramı yerini sosyal medyada kurulan ortaklıklara bırakmaktadır. Bu ortaklıklar kolektif birer adım gibi görülebilse de hızlı koşulların etkisi ile oluşması kadar kaybolması da aynı ölçekte hızla gerçekleşebilme endişesi taşımaktadır.

Modernizm düşüncesi ile yaşanan kırılma, insanları evlerinden alıkoymak, amaçsızca dışarıya çıkmalarına neden olmakta ve bunun sonucunda tüketime odaklanacakları bir döngü içerisinde konumlandırmaktadır. Kracauer'e (1997: 50) göre bu evsizlik düşüncesine dâhil olan insanlar modernizm ile ortaya çıkan yeni kent mekânlarında pasifleştirilmişlerdir. Teknolojiye ve sanal ortamlara yönelik yeni bir kırılma olarak görülebilecek 2010'ların ardından 2020'de COVID-19 Pandemisi de yeni bir kırılma dönemi yaşatmış; potansiyel bir uzaktan erişim, iletişim ortamlarının kullanımını yaygın konuma taşımıştır. Başlangıçta sadece birer iletişim aracı olarak görülen yaklaşımlar yavaş yavaş alternatif bir mekân ve ortam tanımlamaya doğru gitmektedir. Sanalın gerçek, gerçeğin ise atıl olma yolunda sürüklendiği günümüzde ilişkilerin nasıl kurgulanacağı, yeni kent mekânlarının hangi bağlamda tasarlanacağını analiz edebilmek adına önem taşımaktadır.

Bu bağlamda yapılan araştırmanın değerlendirme sürecinde özellikle aşağıda belirtilen noktalara dikkat çekmenin önemli olduğu düşünülmektedir:

-Yeni mekânlara gereksinim ve dolayısıyla da dönüşüm kaçınılmazdır. Yeni eylemlere göre mekân üretimini tartışmak ve günceli yakalamak önemli görülmektedir. Bu üretim sürecinin nasıl planlanacağı, analiz edileceği ve kapsamı, mimarlık tanımının içeriğinin yeniden sorgulanmasını da gerekli kılacaktır. Rutinde verilmekte olan eğitim sisteminden uygulama alanına kadar geniş bir ölçekte ele alınması gereken bir metaverse ortamı kendisini görünürleştirmektedir.

-Ortam deęişse bile toplum olma hali kendisini sürdürecektir. Bu yeni halin bir araya gelmeye ilişkin bileşenleri kapsamlı bir şekilde sorgulanmalıdır.

-Kolektif bir arada bulunabilmek ve eylemde bulunabilmek, dönem, ortam, konum fark etmeden karşılıklı kazanımların gerçekleşebileceęi deneyim alanını oluşturabilmektedir. Paylaşım odaklı bu düzende, alternatif durumların üretilebilmesine olanak sağlanabildięi için gün geçtikçe zenginleşen ve kendi içerisinde sınırları ya da keskin kuralları olmayan bir alan tanımlanmaktadır.

-Ortamın dönüşümünün ve kazanımların karşılıklı olduęu; dolayısıyla eski ve yeniyi birbirinden kopuk iki kurgu olarak deęil, birbiri ile bütünleşik iç içe geçen ve birbirinden beslenen iki bileşen olarak görmek önemli görülmektedir. Sanal ortam, gerçek ortamdaki deneyimler barındıracak ve gerçeęi dönüştürecek.

-*Pleasantville*'den de görülebileceęi üzere katkı düzeyinin önemli olmadığı, ufak temasların bile büyük etkiler yaratabileceęi göz önünde bulundurulmalıdır. Bu bağlamda mimarlığın geleceęinin yeni bir stratejik plan dâhilinde tartışılabilceęi ortamlar oluşturulmalıdır.

Kent mekânları ile söz konusu hakların aranma platformu, zamansallığı, biçimi dönüşüyor ve deęişiyor olsa da kolektif olma halinin aranacağı her tür ortam kentli olma halini destekleyebilecektir. Yeni bir düzene kaçış, temelin de sağlam olması halinde etken bir şekilde kendini gösterebilecektir. Aksi takdirde geçici birtakım çözümler ve öneriler kendisini gösterecek; ancak uzun vadede problemler ile karşılaşılabilir. Bu durumda haklar nerede ve ne şekilde aranmalı sorusu güncel bir şekilde sorgulanmalıdır. Ortamın sanal/gerçek ya da sanal gerçeklik denilen yerde olması araçları deęiştirmektedir. Yöntemlerin yenilenmesi, potansiyel durumların sorgulanması, teknolojik olanakların deęerlendirilmesi, yeni olasılıkları da gösterebilecektir. Örneklerinden de görülebileceęi üzere, insanların uyanışları beklenmedik bir anda, beklenmedik bir şekilde ve yerde gerçekleşebilir. Burada belki de dikkat edilmesi gereken, uyanışın ardındaki sürece hâkim olabilmek, kolektif hak arayışını kolektif bir yaşam biçimine dönüştürebilmektir.

Özetle yeni bir kırılma döneminde olduęu açık bir şekilde görülmektedir. Ortam bizi bu dönüşüme zorunlu kılmaktadır. Direnç göstermek ise katı düşüncelere saplanmış bir toplumun yansımasıdır. Söz konusu dönüşüm ortamı büyük ölçekli bir planlama dâhilinde, sosyal, politik, ekonomik, beşeri, coęrafi vb. birçok alanda etkisini daha vurgulu yapabilir de bunun dışında da alternatif görüşlere olanak sağlayabilecek kolektif bir aradalıkların etkisinin de gücü azımsanamaz ölçektir. Birçok bağlamda yeniden tanımlanmayı bekleyen kent, yeni metaverse dünyasına geçişte bu tanımlamalara daha yüksek oranda gereksinim duymaktadır. Aksi takdirde deneyimlerden uzaklaşan ve bunlardan birer çıkarım yapılamamış kentsel bileşenler ile bir sanal evren inşasının gerçekleşebilme endişesi kendisini göstermektedir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Yazar %100 oranında katkı sağlamıştır.

Çatışma Beyanı

Herhangi bir potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Etik Kurul Beyanı

Araştırma süreci etik kurul raporunu gerektirmemektedir.

KAYNAKÇA

Adorno, T. (2003). Kültür endüstrisini yeniden düşünürken (B. O. Doęan, Çev.). *Cogito*, 36, 76-84.

Andrew, D. J. (2010). *Büyük sinema kuramları* (Z. Atam, Çev.). Doruk Yayıncılık.

Arnheim, R. (2010). *Sanat olarak sinema* (R. Ü. Tandoęan, Çev.). Hil Yayınları.

- Asiliskender, B. (2002). Peki, "gerçek" nedir?. *TOL*, 1(1), 36-39.
- Atkinson, R. (2003). Domestication by cappuccino or a revenge on urban space? Control and empowerment in the management of public spaces. *Urban Studies*, 40(9), 1829-1843. <https://doi.org/10.1080/0042098032000106627>
- Çavuş, M. (2020). Dr. Caligari'nin odası (The cabinet of dr. Caligari). H. T. Akarsu, N. Erdoğan ve T. Özbursalı (Ed.), *Sinemada mimarlık içinde* (s. 131-135). YEM Yayınları.
- Demoğlu, M. E. (2022). Bir Pazar Günü (1930) filmi üzerinden Kracauer'in bulunmuş öykü kavramına bakış. *ARTS: Artuklu Sanat ve Beşeri Bilimleri Dergisi*, (8), 128-150. <https://doi.org/10.46372/arts.1104989>
- Diken, B., Laustsen, C. B. (2016). *Filmlerle sosyoloji* (S. Ertekin, Çev.). Metis Yayınları.
- Doğan, Y. B., Arslan, K., Arpacı, S. G. (2022). Bilim kurgu filmlerinde gelecek öngörülerinin mobilya ve mekân tasarımına yansımaları: 2001: A Space Odyssey filmi. *bab Journal of FSMVU Faculty of Architecture and Design*, 3(2), 228-240.
- Fried, M. (1998). *Art and objecthood: Essays and reviews*. University of Chicago Press.
- Harvey, D. (Temiz, A. D. ile). (2013). *Asi şehirler: Şehir hakkından kentsel devrime doğru*. (A. D. Temiz, Çev.). Metis Yayınları. (Orijinal eser basım tarihi 2012).
- Heidegger, M. (1996). *Zaman kavramı* (S. Babur, Çev.). İmge Kitabevi.
- İşlek, E. (2010). Duygusuzlar şehri Libria'da isyan. A. Allmer (Der.), *Sinemekan: Sinemada mimarlık içinde* (s. 95-105). Varlık Yayınları.
- Jacobs, J. (2011). *Büyük Amerikan şehirlerinin ölümü ve yaşamı* (B. Doğan, Çev.). Metis Yayınları.
- Jay, M. (1975). The extraterritorial life of Siegfried Kracauer. *Salmagundi*, 31/32, 49-106.
- Kaya, H. (2019). *Frankfurt Okulu'nun sinemaya bakışı* [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Marmara Üniversitesi.
- Kılıç, L. (1981). Siegfried Kracauer'in sinema kuramı. *Kurgu*, 4(1), 217-229.
- Kracauer, S. (1960). *Theory of film: The Redemption of physical reality*. Princeton University Press.
- Kracauer, S. (1997). The hotel lobby. N. Leach (Ed.), *Rethinking architecture: A reader in culture theory içinde* (s. 50-64). Routledge.
- Kracauer, S. (Quaresma, L. ile). (2010). *Caligari'den Hitler'e: Alman sinemasının psikolojik tarihi* (E. Yılmaz, Çev.). De Ki Basım Yayın. (Orijinal eser basım tarihi 1947).
- Kracauer, S. (2011). *Kitle süsü* (O. Kılıç, Çev.). Metis Yayınları.
- Monaco, J. (1977). *How to read a film: The Art technology, language, history and theory of film and media*. Oxford University Press.
- Ross, G. (Yönetmen). (1998). *Pleasantville* [Film]. Larger Than Life Productions.
- Sak, R., Şahin Sak, İ. T., Öneren Şendil, Ç., ve Nas, E. (2021). Bir araştırma yöntemi olarak doküman analizi. *Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi*, 4(1), 227-250. <http://doi.org/10.33400/kuje.843306>
- Serim, I. B. (2014). Mimarlık ve sinema ittifakının soykütüğü üzerine. *Betonart*, 41, 44-49.
- Turan, T., Kavut, İ. E. (2022). Gerçeküstü sanat akımının kurgusal mekânlara metaverse kavramına katkısının norm bağlamında incelenmesi. *Journal of Architectural Sciences and Applications*, 7(1), 346-363. <https://doi.org/10.30785/mbud.1079846>
- Ünver, B. (2012). *Sinemada mekânsal duyumsama: The Shining filmi örneği*. [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Bahçeşehir Üniversitesi.
- Vidler, A. (1993). The explosion of space: Architecture and the Filmic Imaginary. *Assemblage*, 21, 44-59.
- Wiene, R. (Yönetmen). (1920). *Das cabinet des Dr. Caligari*. [Film]. Decla-Bioscop AG.
- Wimmer, K. (Yönetmen). (2002). *Equilibrium* [Film]. Blue Tulip Productions.
- Yıldırım, A., Şimşek, H. (2008). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayınları.
- Yurtsever, B., Polatoğlu, Ç. (2015). Yenilenen konut alanlarında ikilem: Bomonti örneği. *AMPS Housing-A Critical Perspective Selective Papers, Liverpool*. https://architecturemp.com/wp-content/uploads/2015/10/BENGI_YURTSEVER_DILEMMA-AT-RENEWED-HOUSING-ZONES_TR.pdf

Zizek, S. (1989). *The Sublime object of ideology*. Verso.

Zizek, S. (2001). *The Fright of real tears, Krzysztof Kieslowski between theory and post-theory*. British Film Institute.

Görsel Kaynakçası

Görsel 1: Internet Movie Database. (t.y.). *Pleasantville*.

https://www.imdb.com/title/tt0120789/mediaviewer/rm1781009152?ref_=ttmi_mi_all_sf_91 (17.02.2023).

Görsel 2: Internet Movie Database. (t.y.). *Pleasantville*.

https://www.imdb.com/title/tt0120789/mediaviewer/rm3931281408?ref_=ttmi_mi_all_sf_10 (17.02.2023).

Görsel 3: Internet Movie Database. (t.y.). *Pleasantville*.

https://www.imdb.com/title/tt0120789/mediaviewer/rm1277692672?ref_=ttmi_mi_all_sf_89 (17.02.2023).

Görsel 4: Internet Movie Database. (t.y.). *Pleasantville*.

https://www.imdb.com/title/tt0120789/mediaviewer/rm3301808897?ref_=ttmi_mi_all_sf_45 (17.02.2023).