

Yerin ruhu ve sinemasal mekân: Jim Jarmusch'un Dead Man filmi

Spirit of place and cinematic space: Jim Jarmusch's Dead Man movie

Prof. Dr. Meral Nalçakan^{1*} , Res. Asst. Gamze Yalçın² 

¹Eskişehir Technical University,
Faculty of Architecture and Design,
Department of Interior Architecture,
Eskişehir, Türkiye.
mnalcaka@eskisehir.edu.tr

²Bitlis Eren University, Faculty of Fine
Arts, Department of Interior
Architecture and Environmental
Design, Bitlis, Türkiye.
gvalcin@beu.edu.tr

*Corresponding Author

Received: 31.10.2024

Accepted: 05.05.2025

Özet

Araştırma kapsamında, sinemasal evrenin ayrılmaz parçaları olan kurgu-karakter-mekân üçlemesinin hikâye anlatımındaki rolüne dikkat çekilerek yerin ruhu bağlamındaki insan-mekân ilişkisine odaklanılmıştır. Bu doğrultuda filmdeki karakterlerin kültürel ve sosyoekonomik yaşamlarının ve içsel çatışmalarının mekânlar aracılığıyla nasıl işlendiğinin irdelenmesi amaçlanmıştır. Yaşamı ve sinemaya yaklaşımıyla özgün bakış açısına sahip olan Jim Jarmusch'un yazıp yönettiği 19. yüzyıldaki Batı Amerika'yı konu edinen "Dead Man" filmi araştırma materyali olarak seçilmiştir. Film özelinde görsel verilere dayanarak nitel araştırma tekniğine uygun şekilde hermenötik (yoruma dayalı) fenomenolojik yaklaşım benimsenmiştir. Bu aşamada Christian Norberg-Schulz'un Genius Loci kavramı, filmdeki mekânların çözümlemesinde kuramsal temel oluşturmuştur. Dead Man filmindeki mekânların, karakterler ve hikâye kurgusuyla kurduğu ilişkilerin irdelenmesiyle "ölüm, eylemsizlik, sürüklenme, kabulleniş, kendini bulma, aidiyet, huzur" kavramları açığa çıkarılmıştır. Sonuç olarak; bu filmde, mekânlar izleyicinin algısını güçlendiren ve belleğinde çağrışım yapan güçlü aktarım araçları olarak kullanıldığı görülmüştür. Sanayi Devrimi sonrası değişen insan-insan, insan-doğa ve insan-mekân ilişkilerine dikkat çeken film, mekânsal ilişkiler ve ara kesitleri irdeleme ve değerlendirmede disiplinlerarası bir araç olarak dikkat çekicidir.

Anahtar Kelimeler: Sinemasal mekân, Dead Man, Genius loci, Toplumsal değişme, Mekânsal ilişkiler

Abstract

Within the scope of the research, the role of the fiction-character-space trilogy, which are inseparable parts of the cinematic universe, in storytelling was emphasized, and the focus was on the human-space relationship in the context of the spirit of the place. In this direction, it was aimed to examine how the cultural and socio-economic lives and internal conflicts of the characters in the film were processed through spaces. The film "Dead Man", written and directed by Jim Jarmusch, who has a unique perspective on his life and approach to cinema, was chosen as the material. Based on visual data, a phenomenological approach based on interpretation in accordance with qualitative research technique was adopted. Christian Norberg-Schulz's concept of Genius Loci has formed the theoretical basis for the analysis of spaces in the film. When the relationships between the places in the movie Dead Man and characters and story fiction are examined, the concepts of "death, inactivity, drift, acceptance, self-discovery, belonging, peace" are revealed. As a result, in this film, places are used as powerful transfer tools that strengthen the viewer's perception and evoke memories. Drawing attention to changing human-human, human-nature, and human-space relations after the industrial revolution, the film is remarkable as an interdisciplinary tool in examining and evaluating spatial relations and cross-sections.

Keywords: Cinematic space, Dead Man, Genius loci, Social change, Spatial relationships

Citation:

Nalçakan, M., Yalçın, G. (2025). Yerin ruhu ve sinemasal mekân: Jim Jarmusch'un Dead Man filmi. *IDA: International Design and Art Journal*, 7(1), 38-54.

Extended Abstract

Introduction: The need to create a place designed with a purpose is the common denominator of cinema and architecture. In both disciplines, there is a story constructed in the mind and a formal representation of the plot. With the body wandering in the produced space of the architecture, the mind wandering in the designed virtual space of the cinema experiences this fictionalized story. Cinema is one of the narrative arts that the screenwriter presents on a fictional basis by designing a real or fictional phenomenon. David Bordwell and Kristin Thompson defined narrative as “a chain of events in time and space, in a cause-effect relationship” (Bordwell & Thompson, 2012: 79). The cinematic space creates a physical environment for the flow of time and movement throughout the film. The cinematic space, where the plot takes place, draws the imaginative-ideal image of the actions by making the audience share in the action and places the story on a concrete ground. Walter Benjamin states that the audience experiences the movie with its whole being beyond seeing, “although watching a movie transforms the audience into a bodyless observer; the imaginary film space gives the body back to the viewer, the experimental, tactile and movable space offers powerful kinesthetic experiences. The film is watched with the muscles and skin as well as with the eyes” (cited by Pallasmaa, 2007: 18).

Purpose and scope: In this study, Jim Jarmusch’s 1995 film *Dead Man* was chosen as a sample for the purpose of interdisciplinary examination and evaluation of spatial relations and cross-sections. The film aims to determine the spatial reflections of the conflicts between two different cultures that occurred during the industrialization process and the lives that remained on their border, and to reveal their effect on the narrative. In order to reveal the spatial relations and intersections of the socio-cultural structure and nature with the ground, Christian Norberg-Schulz’s concept of “spirit of the place” formed the theoretical basis for the spatial reading and interpretation of the film. In the first stage of the study, the effect of the spatial element in the transmission of the narrative was investigated by focusing on the storytelling task of the art of cinema. The material of the study, the movie “*Dead Man*”, has been discussed in line with the theoretical basis explained earlier for the reasons stated below.

Method: In this study, in order to examine the effect of cinematic space on storytelling, the Hermeneutic (interpretive) phenomenology method, which emerged in the writings of Husserl’s student Martin Heidegger and was used in the analysis of a certain phenomenon through narratives, was taken as basis. Hermeneutic phenomenology, which was developed as a method for understanding and interpreting the nature of human experiences, reveals how the parameters that interact with each other are realized (Güçlü, 2021: 292). In this qualitative research design, which progresses as an interpretative process, the researcher examines the meanings contained in the lived experiences by questioning them in the form of what/whats and how, and interprets them accordingly (Güler et al., 2015: 236). The spatial images in the *Dead Man* film that support the narrative and evoke strong associations in the audience are interpreted in relation to certain themes within the scope of hermeneutic phenomenology, and an original perspective is brought to the study. The film “*Dead Man*”, written and directed by Jim Jarmusch, was determined according to criterion sampling, one of the purposeful sampling methods, in terms of highlighting the human-space relationship, which is one of the strong aspects of the narrative in accordance with the purpose of the study. Criterion sampling requires the study of a sample that meets a predetermined criterion or criteria in a purposeful manner (Yıldırım and Şimşek, 2021: 120). The film’s selection criteria include the narrative created with spatial images in parallel with the script and fiction of the film, the human-space relationships that suggest the concept of the spirit of the place, the way the relationships between spaces are constructed in cinematic time, and the themes that stand out in the flow chart of the narrative are supported by the spaces and establish strong connections and meanings.

Findings and conclusion: The film associates the audience with the journey towards eternal peace in a metaphorical sense and towards death in a physical sense. The effects of the journey on the characters’ self-esteem continue throughout the film. At first glance, the film seems to describe the physical and spiritual change of the characters. However, the main story draws attention to internal conflicts in the social structure, the reflections of social change on the physical environment, human-human, human-nature, and human-space relations. From this point of view, the progression in the cinematic space is a virtual flow that allows socio-cultural and environmental signs to be collected by the audience. If it is remembered that the spirit of the place is embodied when it is made visible as a whole with what it collects, the spaces constructed in the film gain meaning as an integral part of storytelling. The internal changes of the characters and the collected spatial signs bring forward the concepts of “death, inertia, drift, acceptance, self-finding, belonging, and peace” respectively in the journey’s schedule. While these concepts operate in reverse order in the laws of real time, the story in the movie begins with death for a society that moves away from the reality of the place itself and ends with peace as awareness, belonging, and a sense of self develop. As a result, the concepts of cinema, space, and time in the context of the spirit of the place and social change were evaluated through a phenomenological analysis based on interpretation, one of the qualitative research methods.

Keywords: Cinematic space, *Dead Man*, Genius loci, Social change, Spatial relationships

GİRİŞ

Bir amaç doğrultusunda tasarlanan bir yer yaratma ihtiyacı sinema ve mimarının ortak paydasını oluşturmaktadır. Her iki disiplinde de zihinde kurgulanmış bir hikâye ve hikâye örgüsünün formal temsiliyeti vardır. Mimarının üretilmiş var olan mekânında gezinen bedenle, sinemanın tasarlanmış sanal mekânında gezinen zihin bu kurgulanmış hikâyeyi yaşar. Bu yönüyle sinemada yaratılan mekân, izleyiciye anlatılan hikâyeyi pekiştirmesi için uygun atmosferi sağlayan mimari kaygının sonucudur. Luis Bunuel (1998: 9) bu kaygıyı “şimdi ve sonsuza dek mimar set tasarımcısının yerini alacak. Filmler mimarın en cesur hayallerinin sadık çevirmeni olacak” sözleriyle desteklemektedir.

Sinema, senaryo yazarının gerçek veya kurmaca bir olguyu tasarlayarak kurgusal bir zeminde sunduğu anlatı sanatlarından biridir. David Bordwell ve Kristin Thompson (2012: 79) anlatıyı “zaman ve mekân içinde olan, neden-sonuç ilişkisi içindeki olaylar zinciri” şeklinde tanımlamıştır. Anlatıda yaşanmış veya tasarlanmış bir olayın mantıklı bir sebep sonuç ilişkisine bağlanması için zaman ve mekân ilişkilerinin olay örgüsünü destekleyici nitelikte örgütlenmiş olması gerekmektedir. Sinemasal mekân, film süresince zamanın ve hareketin akışı için fiziksel bir ortam oluşturur. Panofsky, “mekânın içinde yalnızca bedenler değil, farklı çekimlerin kesilmesi ve montajı (kurgu), kameranın odaklanması ve kontrollü hareketiyle ortaya çıkan, yaklaşma, geri çekilme, dönme, çözülme ve saydamlaşmayla mekânın kendisi de hareket etmektedir” diyerek sinemasal mekânın hareketle olan ilişkisini vurgulamaktadır (aktaran Adiloğlu, 2015: 18). Olay örgüsünün gerçekleştiği sinemasal mekân, izleyiciyi devinime ortak ederek eylemlerin düşsel-düşünsel görüntüsünü çizer ve hikâyeyi somut bir zemine yerleştirir. Walter Benjamin, izleyicinin görmenin ötesinde tüm varlığıyla filmi deneyimlediğini “bir filmi izleme durumu izleyiciyi gövdesiz bir gözlemciye dönüştürmesine rağmen; hayali film mekânı, izleyiciye bedenini geri verir, deneysel, dokunsal ve hareketli mekân güçlü kinestetik deneyimler sunar. Film, gözlerle olduğu kadar kaslar ve cilt ile de izlenir” şeklinde ifade etmektedir (aktaran Pallasmaa, 2007: 18). Kurgunun izleği, karakterlerin duygu geçişleri ve fikir aktarımları mekânlara; izleyicinin belleğinde hacim bulan imgesel kodlarla konuyu destekleyen bir rol yüklemektedir. Sinemasal mekân gerek özü ile gerekse sembolize ettiği anlamı ile hikâyenin akışına uygun şekilde alt metinlerin de yerleştirildiği bir ortam sunmaktadır.

Bu çalışmada, mekânsal ilişkiler ve ara kesitleri disiplinlerarası irdeme ve değerlendirme amacıyla Jim Jarmusch’ın 1995 tarihli yapımı *Dead Man* filmi örneklem olarak seçilmiştir. Filmde, sanayileşme sürecinde oluşan iki farklı kültür arasındaki çatışmaların ve bunların sınırında kalmış yaşamların mekânsal yansımalarını tespit etmek ve anlatıya etkisini açığa çıkarmak hedeflenmiştir. Örneklem üzerindeki değerlendirmelerde, farklı coğrafyalarda görece zamanın akış hızına bağlı ortaya çıkan yaşantıların oluşturduğu “yerler”, bunları değiştiren-dönüştüren dinamikler çalışmaya farklı bir bakış açısı kazandırmıştır. Sosyokültürel yapı ve doğanın yerle oluşturduğu mekânsal ilişkiler ve arakesitleri ortaya koymak üzere; Christian Norberg-Schulz’un “yerin ruhu” kavramı filmin mekânsal okumasında ve anlamlandırmasında kuramsal temel oluşturmıştır.

Çalışmanın ilk aşamasında sinema sanatının hikâye anlatıcılığı görevine odaklanılarak anlatının aktarımında mekânsal öğenin etkisi araştırılmıştır. Çalışmanın materyali “*Dead Man*” filmi, aşağıda belirtilen nedenlerle daha önce açıklanan kuramsal temel doğrultusunda ele alınmıştır. Bunlar:

- Sanayi Devrimi sonrası Batı Amerika’nın birbiri içinde çözünemeyen iki farklı kültürünü anlatması,
- Kültürel karmaşanın yarattığı etkiyi ana karakterlerin öz kimliğinde yansıtarak yaşatması,
- Hikâyede yaratılan ikiliklerin filmin akışıyla karakterler ve mekânlar üzerinde yeniden şekillenerek yoruma açık alt metinler olarak sunulması,
- Gerçek tarihten esinlenilerek doğanın ve zamanın belleğindeki dönüşümü yaşamla ölüm arasındaki bir kesitle ele almasıdır.

Filmin mekânsal çözümlemesinde; yerin ruhu kavramı yol göstericiliğinde “aidiyet ve yersizleşme” arasında sürüklenen karakterlerin yaşadığı çok yönlü dönüşümle “ölüm, eylemsizlik, sürüklenme, kabulleniş, kendini bulma, aidiyet, huzur” araştırmada ön plana çıkan kavramlardır. Bu kavramların ön plana çıkmasında filmin anlatısındaki başrol karakterin ölümüne doğru giden bir süreçte karşılaştığı olaylar ve diğer karakterler/hayatlar ile ilgili deneyimlediği farkındalıkların kronolojik sıralaması etkin olmuştur. Anlatının akışına ve içeriğindeki anlamlara göre aşamalara ayrılarak belirlenen tematik kavramlar aracılığıyla mekânsal göstergelerinin tespit edilmesi çalışmanın özgün niteliğini oluşturmaktadır.

KURAMSAL ÇERÇEVE

Zaman-Mekân Kavramı ve Sinema

Sinemada hikâye, zaman ve mekân ilişkisi içerisinde kurulmaktadır. “Uzam sanatlarının durduğu noktadan sinema devam etmektedir. Dekor eylemle bütünleştirir ve uzamsal dekorun ardında zamanı ve öyküyü yakalamaya çalışır” (Oktuğ, 2008: 59). Hikâyenin akışı, belirli bir zamansal düzenin çerçevesinde ilerleyen hareketin mekâna işlenmesiyle sağlanmaktadır. Çekimlerle parçalanmış gerçek zaman ve mekânın kesitleri istenildiği gibi birleştirilerek kurgusal anlatı izleyiciye sunulur. Yapısı gereği sabit ve doğrusal bir gelişim gösteren gerçek zamanın parçalanmış anları farklı bir zamansal sırayla bir araya getirilebilir. Böylece zamanın ve mekânın yasaları sinemada değişerek gerçeğin öğelerinden yeni bir gerçeklik oluşturulur (Demir, 1994: 123). Çağdaş sinemadaki bu zaman ve mekân ilişkisi, fizik ve felsefe alanında süregelen zamanın varlığının ve deviniminin sorgulanmasıyla gelişim göstermiştir. Dolayısıyla gelişimin algılanabilmesi için öncül nitelikteki felsefi kuramların irdelenmesi gerekmektedir.

Felsefe alanındaki zaman ve mekân kuramlarının iki temel noktasını Kant ve Bergson’nun düşünceleri oluşturmaktadır. Kant, kendinden önceki düşünürlerin zamanı ve mekânı nesnel bir varlık olarak tanımlamalarına ve bunları algılamanın değişime bağlı olduğu düşüncelerine eleştiri getirmektedir. Çünkü değişimin birbiriyle bağdaşmayan nitelikleri vardır ve bu bağdaşmazlığın ancak eşzamanlılık kavramı ile açıklanabilir olduğu görüşündedir. Kant, zaman ve mekânın deneyimlerden önce insan bilincinde var olan a-priori bir duyum olduğunu ileri sürmektedir. Bu nedenle varlıklarını zihin ve bilinç ile açıklayabilmektedir. Bu yönüyle Kant’a göre zaman ve mekân gözlemleyenler olarak bize ait ve zaten bilincimizde var olan öznel bir duyumsamadır (Karataş, 2015: 357; Küçükparmak, 2019: 92; Serin, 2014: 178). Kant (1894: 59), “zaman ideasını, duyumsanan şeylerde bulunan ilişkilerin koşulu olarak tüm duyumlardan önce kavrandığından, o duyusal değil fakat salt sezgidir” şeklinde ifade etmiştir. Bergson ise zamanı insan bilincinde algılanan değişimin kendisi olarak tanımlamaktadır. Ona göre zaman devinmekte olan sürekli bir akış halindedir. Zamanın bu deviniminde geçmiş, şimdi ve gelecek arasında belleğimiz yoluyla sürekli gidip gelen ve bu anları birleştiren, kronolojik olmayan bir oluş vardır. Bergson bunu *duree (süre) kuramı*yla açıklamaktadır. İç yaşantının bir formu olan süre, geçmiş zamanı bellek aracılığıyla sürekli değişim halindeki şimdiki zamana getirmektedir. Bu şekilde hiçbir şey yitip gitmemekte ve varoluşunu sürdürmektedir (Yılmaz, 2011: 65-66). Zamanın sürelerle bölümlenebilmesinin de soyut varlığından ileri geldiğini iddia etmektedir. Bu aynı zamanda soyut mekân için de geçerli olmaktadır. Çünkü Bergson’a göre (2002: 68) “mutlak olarak tanımlanmış hatlarıyla maddenin bağımsız parçalara ayrılması soyut bir bölmedir.” Bu yüzden yalnızca soyut zaman ve mekân önce ve sonralara ayrılabilir (Sofuoğlu, 2004: 68).

Bergson’nun zaman ve mekân kuramı, çağdaş sanat üzerinde önemli bir etkiye sahiptir. Bellek içinde var olan ve zihin yoluyla tekrar yaşanabilir kılınan zaman kuramı, çağdaş sanatta yorumlanarak “eşzamanlılık” kavramıyla yeni bir boyut kazanır. Eşzamanlılığın mümkün kılındığı sanat anlayışı, film sanatının yapısal formunda önemli değişiklikler yaratır. Zaman sinemasal düzende kesintisizliğini ve geriye dönülmezliğini yitirir. Böylece filmde geriye dönüşler yapılarak zamanı durağanlaştırabilir, geçmiş anımsamalarla tekrarlanabilir ve geleceğe dair görüntüler sunarak zamanda sıçramalar yapılabilir. Zamansal olarak farklı olaylar dizisi birbiri ardına dizilmenin yanı sıra birbiri üstüne çakıştırılarak eşzamanlı olarak gösterilebilir (Demir, 1994: 124). Çünkü sinema hikâye anlatıcılığını, teknolojinin sunduğu olanaklara bağlı sanal bir uzamda gerçekleştirdiğinden; kesitler kronolojik sıralamaya aykırı olarak düzenlenebilir. Zamanda geriye dönüşler, sıçramalar veya geçmiş-gelecek çizgiselliğinin eşzamanlı devinimiyle anlatım zenginleştirilerek daha etkili bir olay örgüsüyle hikâye izleyiciye sunulabilir.

Zamanın doğası gereği aynı anda geçmiş ve şimdi olarak iki asimetric akışa ayrıldığını savunan Deleuze da (2021: 54-103) “zamanın dolaysız sunumuna ulaşmak” için sinemanın şimdinin zincirinden kurtularak filmde öncesini ve sonrasını filmin içine sokması gerektiğini vurgular. Bu aynı zamanda filmin yarattığı kurmacayı saf dışı bırakacak ham bir gerçeklik sunmak yerine; öncesi ve sonrasından ayrılamayan bir şimdije girmek gibi kurmacaya girmek olduğunu ifade eder. Bergson’un zaman üzerindeki fikirlerinin etkisinde gelişen sinemasal zamandaki hareket dizinleri mekânsal bir düzleme ihtiyaç duyar. Bu noktada sinema bir mekânsallaştırma işlevine sahiptir. Sinemanın en temel aracı olan fotoğraf “şimdiki” zamanı dondurarak mekânsallaştırır; böylece gerçek zamanda imkânsız olanı gerçekleştirir. Bergson’a göre, kesilerek tek tek

görünümeler elde edilen zaman mekânsal zamandır; gerçek süre bu şekilde ayrılamaz. Sinema da gerçek süreyi keserek ve görüntülere ayırarak yalnızca bu sürede akan hareketin yanılsamasını gösterir (Sofuoğlu, 2004: 70). Böylece sinemadaki zaman ve mekân gerçeğin kesintilerinden yeni bir gerçeklik yaratarak buradaki hareketin doğasını şekillendirir. Hareket, sinemasal zamanın ve mekânın yasalarına uygun sanal bir akış halini alır.

Yerin Ruhu

Yer kavramı, yalnızca fiziksel olarak tanımlanabilir analitik bir mekânı bildirmekten öte ilişki kurduğu şeylerle belli bir karaktere sahip; yaşayan ve yaşatan bir organizmayı çağrıştırmaktadır. Yer bu yönüyle bağlı bulunduğu çevrenin doğal verileriyle ve içindeki yaşam izleriyle nitelik kazanmaktadır. Tim Cresswell (2004) yerin tanımını anlam içermesi bakımından mekândan ayırmaktadır. Cresswell'e göre; "yer", insanların, öyle ya da bir başka türlü, ilişki kurdukları, değdikleri, bağlandıkları mekânlardır; anlamlı konumlardır" (Cresswell, 2004: 7). Yerin niteliği, mekân ve konum gibi salt geometrilerin varlığına anlamsal açıdan bir değer katılarak ortaya çıkmaktadır. Yi-Fu Tuan (1977), mekânların süreçle bir yere dönüşebileceğini ifade etmektedir. Bu süreçte; "farklılaşmamış alan olarak başlayan şey, onu daha iyi tanıdıkça ve ona değer kazandırdıkça yer haline gelir... Dahası, mekânı harekete izin veren şey olarak düşünürsek, o zaman yer duraklamadır; hareket halindeki her duraklama, konumun yere dönüştürülmesini mümkün kılar" (Tuan, 1977: 7). Martin Heidegger bunu köprü benzetmesi ile anlamlaştırır. Heidegger köprü'yü; görselleştiren, simgeleyen, toplayan ve çevreyi bir bütün haline getiren bir "yapı" olarak açıklar. Köprü, kasası ve gücü ile dere üzerinde sallanır. Sadece orada olan kıyıları birbirine bağlamakla kalmaz, kıyıları, ancak köprü dereyi geçtiğinde ortaya çıkar. Çünkü köprü, tasarlanmış olarak birbirlerinin karşısına geçmelerini sağlar... "Köprü" tüm varlığı "yer" diyebileceğimiz belirli bir "konum"da toplar. Bununla birlikte, bu "yer" köprüden önce bir varlık olarak mevcut değildir (her ne kadar nehir kıyısında ortaya çıkabileceği birçok "yer" olsa da), ancak köprü ile birlikte ve bir köprü olarak var olmaktadır (Heidegger, 2008: 87; Schulz, 1979: 18). Yer kavramı "mekân"dan ayrılrsa da Henry Lefebvre'nin mekânın üretiminde toplumsal dinamiğin etkisini ifade eden toplumsal mekân tanımlaması benzer nitelik göstermektedir. Lefebvre'ye göre (2014: 64) "toplumsal mekân toplumun mekânıdır. İnsan sadece kelimelerle yaşamaz; her "özne" kendini tanıdığı ya da yitirdiği, dolayısıyla yararlandığı ya da değiştirdiği bir mekânın içine yerleşir." Bu şekilde başlangıçta yalnızca bir mekân olarak var olan alan, insanların yaşamsal eylemlerini gerçekleştirerek anlam yükledikleri bir "yer" haline gelir.

Yerin mekândan sıyrılarak insan-çevre ilişkisi arasında anlamsal bir var olma halini alması, yere ilişki olduğu şeyleri belleğinde toplayan ve bunu atmosferine yansıtan bir öz atfetmiştir. Bu bağlamda Yi-Fu Tuan (1974) tarafından kullanılan *topophilia* (yer sevgisi) kavramına benzer olarak Christian Norberg-Schulz (1979) *Genius Loci* kavramıyla *Yerin Ruhunu* tanımlamaktadır. Somut çevre karakterini insanın kimliğiyle özdeşleştiren ve onun insana varoluşsal dayanak duygusu verebilecek bir nitelik olduğunu belirten Norberg Schulz'a göre (1979: 5), "herhangi bir şeyin anlamı topladıklarından ibarettir" ve yer, topladıklarıyla bir bütün halinde görünür kılındığında yerin ruhu somutlaşmış olur."

Yer kavramı insanların mekânlarla bağ kurma, bir olma hali olarak değerlendirildiğinde yerleşme eyleminin de anlamına gönderme yapılmaktadır. Yerleşme eylemi, bir insanın belirli bir çevrede ikamet etme durumu olarak ifade edilirse; Norberg Schulz'a göre, ikamet, insanın çevreyle kendisini özdeşleştirebildiğinde ve yönlendirebildiğinde yani anlamlı olarak çevreyi deneyimlediğinde başlamaktadır. Bu sebeple ikamet edilen yer (konut), yaşamın gerçekleştiği ve belirgin bir karakteri taşıyan yerler olduğu için bir sığınaktan daha fazlasını göstermektedir. Dolayısıyla yerin ruhunu da tanımlarken asıl olarak "insanın günlük yaşamda yüzleşmesi gereken somut gerçeklik" olarak kabul etmiştir (Norberg Schulz, 1979: 5). Walter Benjamin çevre-insan ilişkisindeki yerleşme eylemine flaneur kavramıyla farklı bir boyut getirmiştir. Benjamin Pasajlar adlı eserinde kentin kalabalıkları arasındaki yabancılaşmaya karşı evin bağlamını sokaklara taşımıştır. Bir anlamda Flaneur kişisi sokaklara yerleşerek, dört duvar arasında nasıl hissediyorsa sokakları da cepheler arasında aynı şekilde hissetmektedir. Sokaklarda evinde dolaşır gibi dolaşan Flaneur için, cephelerde asılı duran tabelalar bir evin salonundaki duvar tablosu, gazete kulüpleri evin kitaplığı ve kafelerin balkonları ise aşağı eğilerek bakabildiği cumbalarındır (Benjamin, 2002: 131). Flaneur aynı zamanda dolaştığı göstergelerle yüklü sokaklardaki imgeleri toplayarak ilerler ve böylece etkileşim kurduğu çevrede aidiyet bağı geliştirerek deneyimi anlamlı hale getirir.

Lefebvre, yerleşme perspektifinden bir konutu ele aldığı anda, toplumsal ilişkileri içerdiğini çünkü içinde bir ailenin ikamet ettiğini ifade etmektedir. Bu aile herhangi bir ülkenin herhangi bir bölgesinden ve herhangi bir toprağa bağlı olsun veya tarihi bir alanda bulunsun her durumda bir çevreye dâhil olmaktadır. Konut ise görünüşü/türü ne olursa olsun hem ürün hem de eser olarak kabul edilmekte ve doğanın bir parçası olarak var olmaktadır. Bu mekânın doğal mı yoksa kültürel mi, verili mi yoksa yapay mı olduğu sorgulandığında her ikisini de kabul etmektedir. Çünkü Lefebvre'ye göre (2014: 109) doğa ile kültür arasında dolayimler vardır. Mekân da şeyler arasındaki ilişkileri kuran aracı bir nesnedir.

Yerin anlamını ve kimliğini oluşturan her şey birbirine eklemlenerek bütünselliğin bir parçası olmuştur. Bu bütünselliğin kendi sınırları içindeki herhangi bir ögesinde meydana gelen değişim diğer yapıların da etkilenmesine sebep olmaktadır. Değişimin dinamizmi gerek anlamsal gerek fiziksel düzeyde yerin sınırlarını yeniden belirler. Çünkü Norberg Schulz'un dediği gibi (1979: 13), "sınır, bir şeyin durduğu şey değil, Yunanlıların kabul ettiği gibi, sınır, bir şeyin varlığının başladığı yerdir." Yerin varlığını kuşatan sınırlar başka bir yerin sınırına dayandığında mekânlar arası ilişkileri dolayımlayan ara kesitler ortaya çıkmaya başlar. Bu durumu sosyolog Mübeccel Belik Kıray (2006) toplumsal yapıdaki değişimin analizini ve sonuçlarını araştırdığı çalışmalarında *Tampon Mekanizmalar* terimiyle ifade etmiştir. Kıray, ara kesit oluşturan yapıyı sosyoloji tabanındaki toplumsal dinamikler doğrultusunda çözümlediğinden; yerin değerini ve kimliğini belirleyen özne faktörünü de ele almıştır. Kıray'a göre;

İster ilkel, ister feodal, ister modern temel yapıda ya da bunların değişim içindeki çeşitlenmeleri halinde olsun, her sosyal yapı, bu yapıyı meydana getiren sosyal müesseselerin, insan ilintilerinin ve bunların karşılıklı münasebetlerinden doğan sosyal değerlerin birbirlerini karşılıklı olarak etkiledikleri bir bütündür. Bu bütün her zaman aynı olmayan bir hız ve tempoyla değişir. Bu yapıyı teşkil eden unsurların birbirlerine bağlı ve tabi oluşları da değişimin rasgele olmamasına, alternatiflerin sınırlı kalmasına sebep olur. Böyle karşılıklı ilintiler bütünü halinde oluş, aynı zamanda, sosyal yapının bir tarafının değişip diğer yönlerinin değişmeden kalmasına izin vermez. Değişik derecelerde de olsa sosyal yapı dediğimiz fonksiyonel bütünün her cephesi belirli yönlerde değişikliklere uğrar. (Kıray, 2006: 95)

Sosyal yapıdaki değişimin hızına göre, yeni ilişkiler ve eski düzen arasında oluşan açıklığın denge durumuna gelebilecek düzeyde doldurulmasını sağlayan yeni yapılar ortaya çıkmaya başlar. Kıray, "değişimin buhransız olmasını sağlayan, çözülmenin önüne geçen ve her iki yapıya da ait olmayan bu yeni beliren müesseseler, ilintiler, değerler ve fonksiyonları" tampon mekanizmalar ve ara formlar kuramıyla ifade etmiştir. Bu *tampon mekanizmalar ve ara formlar* sayesinde, sosyal yapının çeşitli yönleri birbiri ile bağlanır, fonksiyonel bütünün parçası olmayan taraflar kaybolur" (Kıray, 2006: 96).

ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Sinema, belli bir durumun/olgunun aktarımında hikâye anlatıcılığı rolünü üstlenerek; anlatıcının dilinden olaya dair yeniden şekillenen bir gerçeklik sunmaktadır. Bu çalışmada, sinemasal mekânın hikâye anlatıcılığındaki etkisinin incelenmesi için; Husserl'in öğrencisi Martin Heidegger'in yazılarında ortaya çıkan ve belli bir olgunun anlatılar üzerinden çözümlenmesinde kullanılan hermenötik (yoruma dayalı) fenomenoloji yöntemi esas alınmıştır. İnsan deneyimlerinin doğasını anlamaya ve yorumlamaya yönelik bir yöntem olarak geliştirilen hermenötik fenomenoloji, birbiriyle etkileşim halindeki parametrelerin nasıl gerçekleştiğini açığa çıkarır (Güçlü, 2021: 292). Yorumlayıcı bir süreç olarak ilerleyen bu nitel araştırma deseninde araştırmacı yaşamış deneyimleri ne/neler, nasıl şeklinde sorgulayarak içerdiği anlamları irdeler ve buna göre yorumlama yapar (Güler vd., 2015: 236). Bu bağlamda başroldeki karakterin yaşam kesitindeki son evreye odaklanarak ölümüne sebep olan olgunun ele alındığı *Dead Man* filmi, sinemasal evrendeki yaşamlar ile mekânlar arasındaki diyalektiğin izleyici perspektifinden anlamlandırılması ve yorumlanması için yöntemin örneklemine oluşturmuştur. *Dead Man* filmindeki anlatıyı destekleyen ve izleyicide güçlü çağrışımlar uyandıran mekânsal kurgudaki imgeler hermenötik fenomenoloji kapsamında belirli temalarla ilişkili olarak yorumlanıp çalışmaya özgün bir bakış açısı getirilmiştir.

Jim Jarmush'un yazıp yönettiği "*Dead Man*" filmi, çalışmanın amacına uygun olarak anlatının güçlü yanlarından biri olan insan-mekân ilişkisini öne çıkarması açısından amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme göre belirlenmiştir. Ölçüt örnekleme, amaçlı bir şekilde önceden belirlenen ölçüt veya ölçütleri

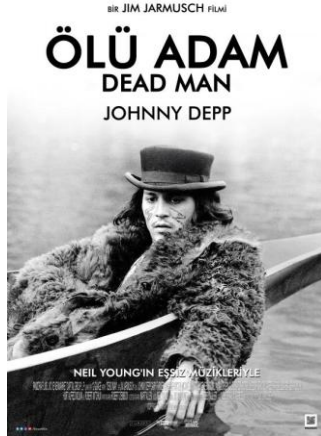
karşılayan örneklemin çalışılmasını gerektirmektedir (Yıldırım & Şimşek, 2021: 120). Filmin senaryosu ve kurgusuna paralel olarak mekânsal imgelerle oluşturulan anlatısı, yerin ruhu kavramını düşündüren insan-mekân ilişkileri, mekânlar arası ilişkilerin sinemasal zamandaki kurgulanış biçimi ve anlatının akış çizelgesinde öne çıkan temaların mekânlarla da destelenerek güçlü bağlantılar ve anlamlar kurması filmin seçilme ölçütlerini oluşturmaktadır. Filmin mekânsal analizi mimar, içmimar kimlikleriyle disiplinlerarası çalışan yazarların gözünden yerin ruhu kavramı ön plana çıkarılarak değerlendirilmiştir.

BULGULAR

Dead Man Filmi

*Görmek bir kum tanesinde bir dünya,
Ve bir cennet bir yaban çiçeğinde,
Tutmak sonsuzluğu avucunda,
Ve ebediyeti bir saatin içinde
(William Blake, 2007)*

1995 yılında gösterime giren ve 19. yüzyılın Batı Amerika'sında geçen hikâyesiyle bir Amerikan Western türü olan Dead Man filmi, yönetmen Jim Jarmusch tarafından yazılıp yönetilmiştir. William Blake ismine hayat veren karakterin yeni bir işe başlama ümidiyle Cleveland kasabasından ayrılıp Machine kasabasına doğru çıktığı yolculukla başlayan film, bir anlamda maddi hayattan manevi hayata geçiş sürecini anlatmaktadır. Machine kasabasına varan William Blake'in yaşadıkları onu ait olmadığı yerden kaçmaya sürüklemiştir. William Blake'ın kaçışında ona rehberlik eden ve onu sonsuz hayata hazırlayan Nobody isimli karakter ise hikâyenin sınır ögelerinden biridir. Nobody yalnızca William Blake'in hikâyesinde onun yol arkadaşı değildir. Aynı zamanda kendi hikâyesiyle filmin tampon mekanizması olmuştur. Çünkü bu karakter, yerli bir kabileden doğan fakat batılı beyazlar tarafından kaçırılarak bu kültürün de etkisini taşıyan fakat hiçbir yere de ait olamamış arada kalmışlığın ifadesidir. Her iki karakteri de ait olamadıkları yerlerde buluşturan hikâye, ölüme doğru giden yolculukta kendilerini bulmanın anlatısını sunmaktadır (Görsel 1).



Filmin Adı: Dead Man
Tür: Drama, Fantastik, Western
Yönetmen ve Senaryo: Jim Jarmusch
Yapımcı: Pandora Filmproduktion
Yapım Ülkesi: ABD, Almanya, Japonya
Yapım Yılı: 1995
Süre: 121 dk.
Müzik: Neil Young
Oyuncular: Johnny Depp, Gary Farmer, Crispin Glover, Michael Wincott, Gabriel Byrne

Görsel 1. Dead Man film künyesi

Aborjin kültürleri hakkında uzun zaman okumalar yaptıktan sonra hikâyeyi kurgulayan Jarmusch, film gösterime girmeden önce Charlie Rose ile yaptığı bir röportajında, filmin tonunu ve ruh halini *garip* ve *psychedelic* (sanrı yaratan) olarak tanımlamıştır. Yayınlandığı dönemde renkli filmlerin aksine siyah beyaz olarak çekilen filmin renk seçimi için ise Jarmusch; nasıl bir hikâye anlatmak istediğine yardımcı olan bir görüntü yarattığını ifade etmiştir (Ahmadi & Ross, 2012: 179). Bromley'den yaralanarak (2001: 52) 1950'lerde genellikle Western filmleri üzerinde denenmiş renkli film teknolojilerine karşın Jarmusch'ın siyah beyaz film seçimiyle bir tepki olarak ortaya koyduğu söylenebilir. Klasikleşen Western türü filmlerine eleştirel yaklaşarak farklı ve özgün bakış açısıyla hikâyeyi kurgulayan Jarmusch bu süreci şu şekilde anlatır:

Ben önce bir hikâye tasarlayıp yazmak, onu senaryo hâline getirmek ve sonra o senaryoya uygun oyuncular seçmek yerine, önce karakterlere kafa yormaya başlayıp, daha sonra onlar hakkında bir hikâye kurmayı ve

yazmayı seviyorum. Hatta bir vesileyle tanışmış olduğum karakterlere uygun roller düşünmeyi daha çok seviyorum. Zaten bu yüzden, işe karakterleri belirleyerek yola koyulduğumdan, diyalog ve hikâye taslakları kaleme almak benim için çok daha kolay oluyor. Yine de önceden yazdığım metindeki hiçbir şeyi kesin saymıyorum. Oyuncularla prova yaparken hem doğaçlamaya geniş bir alan tanıyorum, hem de oyuncularla etkileşim sürecinde karakterlerim kendilerine başka yollar çizebiliyor. Dolayısıyla, hikâye de süreç içerisinde kökten değişebiliyor. Hikâyesini böyle kurduğum bir filmi çektikten sonra da bir daha geri dönüp ona bakmıyorum. Film kendi yolunda gidiyor. (Hertzberg, 2001)

Jarmusch filmde, sanayileşmiş beyaz adamın kasabası Machine'deki medeniyeti ve şehrin dışına itilmiş Kızılderili kültürün maruz kaldığı yok oluşu sorgulatan ikiliklerle kurulmuş bir hikâye yaratır. Ardışık gelen ikilikler, endüstri çağının getirdiği üretim ve tüketim ilişkilerindeki değişimlerin toplumun farklı kesimleri üzerindeki yansımalarını göstermektedir. Cleveland, Machine kasabası ve Kızılderili köyünde farklı hızda yaşanan toplumsal değişme değerlendirildiğinde; Kıray'ın öne sürdüğü toplumda fonksiyonel bütünlüğü sağlayacak olan tampon mekanizmalar ve ara formların oluşmadığı görülür. Machine kasabasında yaşanan toplumsal sorunlar ve çözülme bu şekilde açıklanabilir. William Blake istasyonda trenden indiği andan itibaren kendini, denge haline ulaşamamış endüstrileşme ve kırsal yaşantının yarattığı yabancılaşma ortamının içinde bulur. Toplumsal değişmelerin farklı derecelerde yaşanması ile oluşan parçalanma ve gerilim, karakterlerin kendi içlerinde yaşadıkları çelişkilerle birlikte yerler ve yaşantılar üzerinden okunmaktadır.

Dead Man Filminin Mekânsal Çözümlemesi

Ölü bir adamla seyahat etmemek tercih edilir (Henri Michaux, Dead Man, 00:00:15)

Hikâyenin ana karakterleriyle birlikte izleyiciyi yaşamla ölüm arasındaki bir kesitte sürükleyen, kültürel, psikolojik ve mistik bir yolculuğun deneyimini sunan film; dış dünyada gerçekleşen çatışmanın içsel yıkımlarını ve dönüşümlerini göstermektedir. İzleyiciyi hikâyenin akışına doğal bir şekilde dâhil ederek sinemasal mekânda zihnin sürekli hareket etmesi sağlanmıştır. Filmdeki karakterlerin ilerleme-yürüme halinin dinamikliği ve bunun yanı sıra mekânlardaki durağanlık izleyicinin bilinçaltında yoruma açık bırakılmıştır. Filmde yerin ruhunu somutlaştıran mekânsal imler izleyicinin tanıklığına sunulmuştur. Benjamin'in metaforlaştırdığı Flaneur kişisi hatırlandığında; filmin Machine kasabasına kadar süren yolculuğu üzerine düşünmek gerekir. Bu yolculukta metaforik olarak; içinden geçtiği fiziksel çevreden imgeler toplayarak ilerleyen Flaneur niteliğindeki vagonun ve yolcularının aynı zamanda birbirleri için de birer imgeye dönüştüğü söylenebilir. Kamera aygıtının içinde gözün, özneliliğin tarihi vardır diyen Comolli'ye göre (2003) "aylak gezgin flaneur, kent imgeleri toplayıcısıdır; kentte algısal montaj yapar, zihnine nesneler, arzular, mallar, renkler, dokular yerleştirir, zihinsel sinemayı icat eder." Filmde ana karakter William Blake, vagonun içinde yol alınırken değişen zaman ve yolcularla her defasında yeniden kurgulanan yerin ruhunu sezinler. Zaman değiştikçe mekânlar değişmekte, mekân değiştikçe vagonun içindeki insanların niteliği (cinsiyet, giyim, tavır gibi) değişmekte, insanların niteliği değiştikçe de kahramanın mekândan aldığı izlenimler duygularına tedirginlik, şaşkınlık, korku ve endişe olarak yansımaktadır (Görsel 2).



Görsel 2. Vagonun içinde değişen zamanın mekânsal izlenim ve karakter üzerindeki etkisi (Dead Man, 00:01:17-00:04:40)

Çalışmanın bu aşamasında Dead Man filminin mekânsal analizi için filmin akışına uygun belirlenen temalar altında incelemeler yapılmıştır. Tematik kavramlarla ilişkili ve anlatıyı güçlendiren mekânsal göstergeler açığa çıkarılmıştır.

Ölüm

Tren yolculuğu, William Blake'in kayıplarla dolu geçmişini ifade eden Clevenland'ı ardında bırakıp, son durak olan Machine kasabasına gidiş hikâyesidir. Bu hikâyede vagon, birbirinden çok farklı iki yer arasında Heidegger'in köprü örneğine benzer ardışık mekânsal ilişkiler kurarak zaman-mekân algısını güçlendirir. Buradan hareketle vagon, filmin ruhuna da varlığıyla kimlik kazandıran simgeleyen, toplayan ve anlamını ortaya çıkaran bir yeri ifade etmektedir. Yolculuk boyunca varlığı, karakterin hikâyesi ile bütünlük kazanan, aynı zamanda iki ayrı yaşam şeklinin, zaman içinde değişen üretim ve tüketim ilişkilerinin arasında bağ kuran "vagon", filmin hikâyesinde yaşamla ölüm arasındaki ruhani yolculuğun mekânsal olarak küçük ölçeğidir. Hikâyedeki "ölüme doğru ilerleme" halini izleyicinin bilincine işleyerek ölüm kavramını somutlaştırmaktadır. William Blake'in vagon içerisindeki tedirgin hali ise sürekli olarak sallanan lambaya attığı bakış ile açığa çıkmaktadır. Lamba her görüldüğünde sekanslar da değişmekte ve son durağın zamanı biraz daha yaklaşmaktadır. Vagonun içerisindeki insanlar her durakta değişmekte ve boşalan-yeniden dolan koltuklar zamanın ilerlediğini gösterse de tedirginlik hissini biraz daha arttırmaktadır. Trenin son durağı olan Machine kasabası, William Blake için ölüme açılan bir kapının temsili gibidir. Temsiliyetin de ötesinde William Blake ile trenin ateşçisi arasında geçen konuşmada bu olgu doğrudan bir öngörü olarak da ifade edilmektedir. William Blake'in önündeki koltuk uzun süre boş kaldıktan sonra ateşçinin gelip oturmasıyla diyalog başlamaktadır.

Ateşçi: Pencereden dışarı bak! Bu sana sandalda olduğun zamanı hatırlatmıyor mu? Ve sonra o gece geç vakitte, uzanmış tavana bakıyordun ve kafandaki su çevrendeki manzaradan pek farklı değilken kendi kendine şöyle demiştin: "Sandal yerinde durduğu halde nasıl oluyor da manzara akıp gidiyor?" Ve hatta... Nerelisin?

William Blake: Cleveland.

Ateşçi: Cleveland ha?

.

William Blake: Şey ben, bir mektup aldım. Dickinson Madencilik'tekilerden, bana göre bir iş olduğunu onaylayan.

Ateşçi: Öyle mi?

William Blake: Evet. Ben muhasebeciyim de. (Mektubu ateşçiye verir)

Ateşçi: Doğrusu anlamam çünkü şey... Okumam yazmam yok benim! Ama şey... Sana kesin bir şey söyleyebilirim. Senin yerinde olsam böyle bir kâğıt parçasına yazılmış üç beş sözcüğe hiç güvenmezdim. Hele şu Machine kasabasından Dickinson adlı birisinden geliyorsa! Orada iş yerine mezarını bulman da aynı derece mümkün! (Bu cümlelerin hemen ardından silah sesleri gelmeye başlar). (Dead Man, 00:05:10) (Görsel 3)



Görsel 3. Ateşçinin William Blake'i "ölüm" kavramıyla yüzleştirdiği diyalog (Dead Man, 00:08:05)

Vagonun hareketiyle başlayan filmin açılış sahnesinden itibaren hiçbir sesli iletişimin olmaması ve ilk diyalogu başlatan ateşçi olması yolculuğa güçlü bir anlam yüklemektedir. Lokomotif ateşleyerek fiziksel

hareketi mümkün kılan kişi, aynı zamanda karaktere de gideceği yerle ilgili ipuçlarını veren, uyaran kişidir. Bu yolculukta vagon, geçmişindeki kayıplarla bugününe dair kaygısını yitiren, tepkisiz ve durağan haldeki karakterin onu bekleyen gelecekle yüzleşmesi için imgelerle yüklü dinamik bir mekândır. Vagonun penceresinden görülen manzara da tıpkı vagonun içindeki gibi giderek tekinsiz, güvensiz ve ilkel bir dünyaya doğru ilerlendiği izlenimini vermektedir (Görsel 4). Fakat William Blake için hareket halindeki vagon, onu gideceği yere ulaştıracak olmasıyla umudun taşıyıcısı gibidir.



Görsel 4. Zaman geçtikçe tekinsiz ve ilkel bir görünüme sahip olan doğal mekân (Dead Man, 00:01:00-00:05:10)

Dumanı tüten trenin son durağa varmasıyla sekans değişmekte ve film tekrar, kasabaya inen karakterin yürüyüşüyle başlamaktadır. Sanayileşmenin göstergesi olan trenin madencilik fabrikasının bulunduğu *Machine (Makine)* isimdeki kasabaya gelmesi; sosyoekonomik açıdan kentsel yaşamda bir gelişmişlik beklentisini de getirmektedir. Cleveland kasabasından maddi-manevi kayıplarla yola çıkan William Blake de aynı beklentiyle yeni bir işe başlayacağı Machine kasabasına gelmiştir. William Blake'in geride bıraktığı yitık yaşamı ve yeni bir iş-yaşam umudu ile geldiği trenin üzerinde yazan 29 numaraya filmde dikkat çekilmesi, yazarlara ikisi arasında metaforik bir gönderme olduğunu düşündürmüştür. Çünkü Kuzey Amerika ve Avrupa merkezli başlayarak tüm Dünya'ya yayılan ve özellikle sanayileşmiş kentlerde yıkıcı etkiler yaratan Büyük Buhran 1929 yılında gerçekleşmiştir. Birçok insanın işsiz kalmasına, üretimlerin ve ticaretin azalarak büyük bir kriz yaşanmasına sebep olan 1929 tarihli bu ekonomik bunalımdan en çok etkilenen sektör ise "madencilik" alanı olmuştur. William Blake'in kasabada ilerlerken izlediği manzarada da sanayileşen gelişmiş bir sosyal çevre yerine düşük yaşam standardıyla ilkel bir toplumsal düzen vardır (Görsel 5).



Görsel 5. 29 numaralı tren ve madencilik arasındaki ilişki (Dead Man, 00:10:00-00:12:25)

Eylemsizlik

William Blake'in ilk mekânsal deneyimi, kasabanın çamurlu yollarına batan ayakkabılarıyla başlamaktadır. Kasabadaki yaşantıya karşı karakter, eylemsiz bir izleyici olarak mekânsal imleri toplayarak ilerlemektedir. Karakterle birlikte ilerleyen izleyici, odağında karakterin olduğu sahnenin arka planında tabut taşıyan kasabalıları görmektedir. Bu sahne, filmin hikâye anlatıcılığında sinemasal mekânın imlerinden birini oluşturmaktadır. Mekânlar hikâyedeki ölüm teması göstergeleriyle anlatıyı desteklemektedir. Göstergelerle donatılan kentsel mekânda karakterin izlediği devam ettikçe toplumun yaşamına dair bilgiler verilmektedir. Yapıların dış cephesine asılı sergilenen bafalo kafatasları, tezgâhlardaki yüzülmüş deri ve kemikler; silahlarla dolaşan sinirli bakışlı insanların, avcılığı yaşam şekli haline getirdiğini göstermektedir. Bakımsız ve yıpranmış

haliyle kentsel mekân ve içinde yaşayan insanlar, alışlagelmiş Western filmlerinde olduğu gibi “Vahşi Batı” imgesine sahiptir. Kent meydanı, kamusal bir alan olmanın ötesine geçerek özel alanlara ait eylemlerin açıkça yaşandığı bir yere dönüşmüştür. Bu açıdan kentsel mekânda, özel-kamusal arasındaki mahremiyet sınırları eritilmiştir (Görsel 6).



Görsel 6. Machine kasabasındaki mekânsal imler (Dead Man, 00:10:57-00:12:15)

William Blake, meydanın sonundaki Dickinson Madenciliğe vardığında kasabadaki ahşap yapı evlerin aksine her yerinde metal-çelik işlerinin yürütüldüğü çelik kaplamalı cephesiyle bir fabrika görmektedir. Fabrikanın girişinden başlayarak ofis katına kadar her geçiş noktasında; yüksek ve yoğun sesiyle işleyen makineler, çelik strüktür ve çalışan insanlar dikkat çekmektedir. Buradaki insanlar da tıpkı mekânsal yapılanma gibi durmadan işleyen canlı mekanizmalardır. Fabrikada ofis katına doğru ilerleyen William Blake için yerin ruhunu, içerisindeki insanlar gibi duygusal yaşam izlerinden arınmış mekanik bir temsiliyette sezinlemektedir. Yine de kasabanın kasvetli ve durağan atmosferine oranla insan akışının dinamizminde en hareketli yerin fabrika ortamı olduğu söylenebilmektedir. Jarmusch burada sanayileşen batılı kutbun, ekonomi hegemonyası altında ezilen gündelik yaşamını sorgulamaya açarak; klasikleşen Western film kültürünün farklı bir yüzünü ortaya koymaktadır (Görsel 7).



Görsel 7. Dickinson Madencilik (Dead Man, 00:10:00-00:12:55)

Ofis katına çıktığında ise birbiri ardına dizilmiş masalarda işlerine odaklı memurların sessizliğinde bir çalışma alanı görülmektedir. İnsanların odasına girmekten çekindiği Bay Dickinson'un odası da duvara asılı fotoğrafının odağında; iskeletler ve doldurulmuş hayvanlarla süslenmiş, yaşamayan bedenlerin temsiliyetinde cansız ve durağan bir mekândır. Bay Dickinson'un da bu odada vakit geçirmediği (yaşamadığı), odaya giren kişinin ilk olarak Bay Dickinson'u görmeyerek belli bir süre beklemesinden anlaşılmaktadır. Bay Dickinson odaya kapısı açılan ve izleyicinin görmediği başka bir yerden sahneye girmektedir. Bay Dickinson'un açıkça izleyiciye sunulmayan gizemli odası, filmdeki tüm karakterlerin yaklaşmaktan bile çekindiği otoritenin gizil gücünü pekiştirmektedir. Bu süreçte odada masanın karşısında oturan karakterler Dickinson'u temsilen onun fotoğrafıyla göz göze gelmektedir. Bu bağlamda odadaki her şey gerçeğinin temsili olan yaşamayan-cansız varlıklardan oluşmaktadır. Bu yönüyle mekân, sanayileşmenin getirmiş olduğu tüketim odaklı seri üretimin bir sonucu olan taklide dayalı Kitsch Kültürü'nden izler taşımaktadır (Görsel 8).



Görsel 8. Dickinson'un odasındaki Kitsch kültüründen imgeler (Dead Man, 00:13:15-00:16:45)

Endüstri devriminin ürünü olan Kitsch akımı, tüketim piyasasının taleplerini karşılamak için ortaya çıkmış yapay bir kültür erozyonudur. Clement Greenberg, yerleşik kültürel geleneklerin pratiklerinden yararlanarak oluşturulmuş bu kültürel taklidi “has kültürün bayağılaştırılmış ve akademikleştirilmiş taklidini ham madde şeklinde alarak, bir duyarsızlık geliştirir ve bunu işler” şeklinde tanımlamaktadır (Greenberg, 2011: 47). Kitsch Kültürünün etkileri, William Blake'in, Thel'in nişanlısı olan Bay Dickinson'un oğlu tarafından vurulduğu mekân olan çiçekçi kız Thel'in evinde de görülmektedir. Mekânın her yerinde kâğıttan yapılmış cansız çiçekler bulunmaktadır. Mekân, kapısından itibaren içerisindeki mobilyalarla birlikte yıpranmış bir görüntüye sahiptir (Görsel 9).



Görsel 9. Thel'in Kitsch kültüründen izler taşıyan evi (Dead Man, 00:22:50-00:25:15)

Sürüklenme ve Kabulleniş

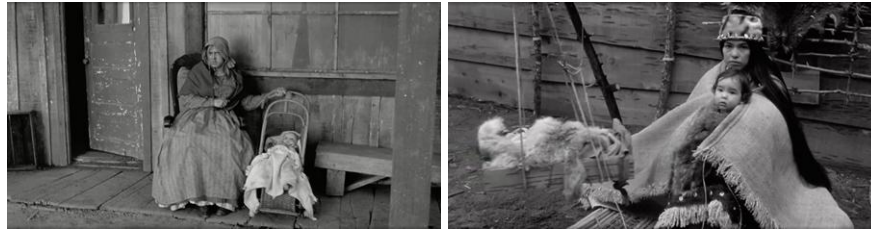
William Blake vurulduktan sonra ilk tanıştığı kişi yol arkadaşı olan Nobody'dir. Nobody karakteri kendi kültürü ile batılı kültür arasında sıkışan ve her iki toplum tarafından da kabul görmeyen, kendi açısından da aidiyetini bulamamış bir ara kesittir. Bu yüzden bu karakterle beraber geçirilen zamandaki mekânlar da hikâye anlatıcılığindeki ana kesitleri birbirine bağlayan “eşik” mekânlardır. Nobody, William Blake'in öleceğini anladığından onu, son yolculuğuna uğurlamak için bir ritüele çıkarmıştır. Bu yolculukta William Blake ve Nobody doğanın içerisinde imleri toplayıp izleyiciye sunan; karşılaştıkları her olayda farklı bir aydınlanma ve dönüşüm yaşayan aylak gezgin Flaneur gibi ilerlemektedir. William Blake için bu ilerleme peşindeki katillerden kaçış gibi görünse de ölümüne doğru giden bir süreçtir. Bu süreçte doğa, William Blake'in ve Nobody'nin sanayileşen batılı medeniyetteki kentsel mekânda kaybettikleri kimliklerini bulmak için rehber olmuştur. Kasabaya geldiğinde her şeyini yitiren ve çevresinde olup bitenlere karşı tepkisiz kalan William Blake; bedenini de kaybetmeden önce durumu kabullenen ve buna sebep olan batılı topluma karşı eyleme geçen bir insana dönüşmüştür (Görsel 10).



Görsel 10. William Blake ve Nobody'nin doğadaki "flaneur" ilerleyişi (Dead Man, 00:28:25-01:25:33)

Kendini Bulma ve Aidiyet

Machine kasabasına ilk vardığında etrafı merakla izleyerek yürüyen William Blake aynı bakışlarla Kızılderili köyüne gelmiştir. Bu köyde de aynı kasabada olduğu gibi bualo kemikleri bulunmaktadır fakat Machine kasabasındaki keyfi avcılığın aksine yanlarında yanan ateş ve pişen etler toplumun besin kaynağı olarak hayvanları avladıklarını göstermektedir. Machine kasabasındaki sahnede baygın ve agresif bakışlarla çocuğunu sallayan bir kadın görülmektedir; köydeki sahnede ise bir çocuğu kucağında biri ise salladığı beşikte duran meraklı gözlerle bakan bir kadın vardır. Machine kasabasındaki mekânsal imler ve ilişkili olduğu karakterler, sanayileşmiş toplumda yitirilen kültürel değerleri, inançları ve sosyal çürümeyi gösterirken; Kızılderili kasabasında insanoğlunun hayata dair anlam arayışı içindeki sorgulamaları ve geleneksel yaşamı devam etmektedir (Görsel 11).



Görsel 11. Machine kasabası ve Kızılderili köyü (Dead Man, 00:11:23-01:46:20)

Köydeki mekânsal imler insanların dini sembollerini yaşam alanlarına yerleştirdiği ve buradaki hareketliliğin yaşamın en temel ihtiyaçlarını karşılamak adına devam ettiğini göstermektedir. İnsanlar doğanın varoluşsal gerçeğini kabullenerek bir yaşam sürdürmektedirler. Norberg Schulz da bir yere ait olmanın öncelikle çevrenin ayrılmaz bir parçası olduğunu hissetmekten geçtiğini ifade etmektedir. Fakat insanlar bunu unuttukları zaman Machine kasabasında olduğu gibi çevreye yabancılaşarak doğal ve kültürel bozulmalara yol açabilirler. Norberg Schulz insanın bir yere aidiyetinin o yeri deneyimleyerek, birbiriyle ilişkili olan unsurların oluşturduğu temel yapıyı anlamaya bağlı olduğunu savunmaktadır. Ona göre; "gök ve yer arasında yaşayabilmek için insanın bu iki unsuru ve bunların etkileşimini anlaması gerekir. Buradaki anlamak kelimesi bilimsel bilgi anlamına gelmez; daha çok anlam deneyimini ifade eden varoluşsal bir kavramdır. Çevre anlamlı olduğunda insan kendini "evinde" hisseder" (Norberg Schulz, 1979: 23). Bir yere ait olmak insanın kendini anlamsız bir boşluğun içinde dolaşımdan kurtarmaktadır. Yaşamın düzeni çevreyle aidiyet geliştirdikten sonra kurulmaktadır. William Blake'in köyde gezinen bakışları, düzenli bir sosyal yaşamın işlediği yeri izleyiciye sunmaktadır. Filmin başından itibaren yerin gerçekliğiyle etkileşim kuramamış insanların sebep olduğu ve ölü olarak tabir edilebilecek bedenlerin gezindiği ölü mekânların aksine burada canlı bir yaşam görülmektedir (Görsel 12).



Görsel 12. Kızılderili köyündeki mekânsal imler (Dead Man, 01:46:09-01:48:04)

William Blake'i ölüme uğurlayan ritüelde son aşama için kanonun istendiği kabile şefinin evine gelinmiştir. Evin kapısı şaşırtıcı bir şekilde Machine kasabasında görülmeyen daha teknolojik düzeyde bir açılma kapanma düzeneğine sahiptir. Machine kasabasındaki Dickinson Madenciliğin, insanların girmekten çekindiği ve tedirgin eden baskıcı yapısına karşın bu evin girişi, gelen kişiyi karşılayarak davetkâr bir izlenim vermektedir. Geleneksel inanç motiflerinin bezendiği bu yapı ölüm yolculuğunun son evresine gelmiş William Blake için tüm yolculuk boyunca hissetmediği içtenliğe açılan ruhani bir kapıdır. Belki de artık evine dönmenin vaktidir (Görsel 13).



Görsel 13. Kızılderili köyündeki kabile şefinin evi (Dead Man, 01:48:05)

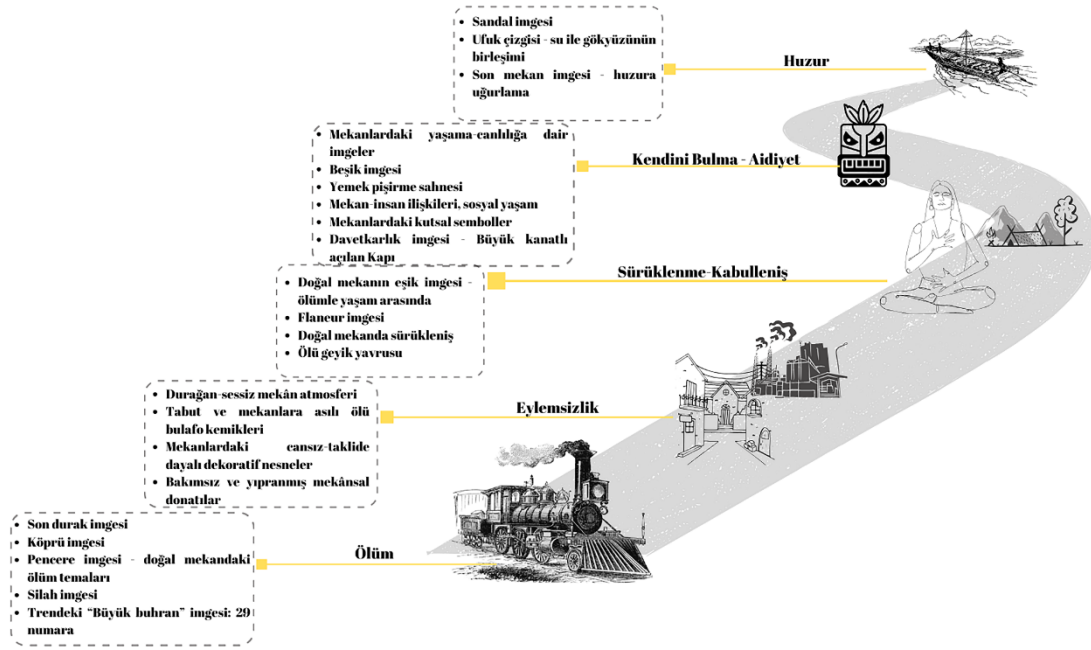
Huzur

Filmin başında ateşçinin William Blake'e söylediği sözler ile ölüm ritüelinin son sahnesi arasında güçlü bir bağlantı kurulmuştur. "Sandal yerinde durduğu halde, nasıl oluyor da manzara akıp gidiyor?" (Dead Man, Ateşçi). Ateşçinin söylediği gibi kanoda cansız bedeniyle duran William Blake için manzara akıp gitmektedir. Filmin sonunda ise William Blake'in su ile gökyüzünün, siyah ile beyazın kavuştuğu ufuk çizgisine doğru uğurlanması Norberg Schulz'un "her yerde iki unsur arasında bir tür etkileşim olmasına rağmen, gökyüzü ve yeryüzünün özellikle mutlu bir "evlilik" gerçekleştirmiş gibi görüldüğü yerler var" (Norberg Schulz, 1979: 42) ifadesini düşündürmüştür. Buradaki gibi son mekân, karakteri huzurlu bir sonsuzluğa uğurlamak için gökyüzü ve yeryüzünün birleştiği noktada filmi sonlandırmaktadır (Görsel 14).



Görsel 14. Ölüm ritüelinin son sahnesi huzura doğru (Dead Man, 01:54:38)

Filmin akışında ve anlatısında öne çıkan temalar imge yüklü mekânlarla desteklenmiştir. Mekânlar filmin anlatısını güçlendiren göstergeler olarak işlev görmekte ve insan-mekân, mekân-mekân ilişkilerinin doğasını çözümlemek için önemli anlamlar içermektedir. Tematik bir yaklaşımla çözümlenen mekânsal formdaki imgeler ve anlamlar filmdeki ölüme doğru giden yaşamın aşamalarını temsil etmektedir. Mekânsal imler ile filmin anlatımındaki tematik bağlantılar aşağıdaki diyagramda akışa uygun şekilde ifade edilmiştir (Görsel 15).



Görsel 15. Filmin akışında ön plana çıkan tematik kavramlar ile mekânsal göstergelerin ilişkisi

Son olarak; William Blake'in tüm kayıpları ile birlikte geçmişini Cleveland'a bırakıp yeni bir başlangıca doğru ilerlediğini düşündüğü bu ruhani yolculuk 19.-20. yüzyıllar arasında yaşamış Yunan şair Konstantinos Kavafis'in felsefi anlatılar içeren "Şehir" isimli şiirini hatırlatmaktadır. Şiirle çarpıcı şekilde benzer bir akış ve anlatı sunan film, zaten "bir ceset gibi" kendi şehriden ayrılan William Blake'in geri dönmek için verdiği çabada tüm "ömrünü tükettiğini" göstermektedir. Filmdeki mekânsal ilişkiler ve imler ise anlatıyı güçlü derecede destekleyen sinemasal araçlardır.

Bir başka ülkeye, bir başka denize giderim, dedin
Bundan daha iyi bir başka şehir bulunur elbet.
Her çabam kaderin olumsuz bir yargısıyla karşı karşıya;
-bir ceset gibi- gömülü kalbim.
Aklım daha ne kadar kalacak bu çorak ülkede?
Yüzümü nereye çevirsem, nereye baksam,
Kara yıkıntılarını görüyorum ömrümün,
Boşuna bunca yıl tükettiğim bu ülkede.

Yeni bir ülke bulamazsın, başka bir deniz bulamazsın.
Bu şehir arkandan gelecektir.
Sen gene aynı sokaklarda dolaşacaksın,
Aynı mahallede kocayacaksın;
Aynı evlerde kır düşecek saçlarına.
Dönüp dolaşıp bu şehre geleceksin sonunda.
Başka bir şey umma
Bineceğin gemi yok, çıkacağın yol yok
Ömrünü nasıl tükettiysen burada, bu köşecikte,
Öyle tükettin demektir bütün yeryüzünü de
(Kavafis, 1894-1910)

TARTIŞMA VE SONUÇ

Bu çalışmada sinemasal hikâye anlatıcılığına mekânın etkisi ve üstlendiği imgesel rolleri irdelemek ve değerlendirmek amacıyla seçilen "Dead Man" filminin mekânsal çözümlemesi yapılmıştır. Film, metaforik anlamda sonsuz huzura, fiziksel anlamda ise ölüme doğru giden yolculuğa izleyiciyi ortak eder. Yolculuğun

karakterlerin öz benliği üzerindeki etkileri film boyunca devam eder. İlk bakışta film, karakterlerin fiziksel ve ruhsal olarak değişimini anlatıyor gibi görünür. Oysaki asıl hikâye sosyal yapıdaki iç çatışmalara, toplumsal değişimin fiziksel çevreye yansımalarına, insan-insan, insan-doğa ve insan-mekân ilişkilerine dikkat çeker. Bu açıdan bakıldığında sinemasal uzamdaki ilerleyiş, sosyokültürel ve çevresel imlerin izleyici tarafından toplanmasına olanak tanıyan sanal bir akıştır. Bu akış içerisinde bir toplumsal düzenden başka bir toplumsal düzene olan geçişler, mekânsal ilişkiler ve ara kesitlerle kurulur. Filmde, sürekli bir yürüme halinin yarattığı zamansal belirsizlik mekânsal geçişlerle birlikte ortadan kalkarak; zamanı, mekânın bütünlüğünde anlaşılır kılmaktadır. Topladıklarıyla bir bütün haline geldiğinde yerin ruhunun somutlaşmış olduğu hatırlanacak olursa; hikâye anlatımının ayrılmaz parçası olarak filmde kurgulanan mekânlar anlam kazanır. Karakterlerin içsel değişimi ve toplanan mekânsal imler, yolculuğun çizelgesinde sırasıyla “ölüm, eylemsizlik, sürüklenme, kabulleniş, kendini bulma, aidiyet, huzur” kavramlarını ön plana çıkarır. Bu kavramlar gerçek zamanın yasalarında bu sıranın tersine işlerken; filmdeki hikâyede yerin kendi gerçekliğinden uzaklaşan -ana karakter William Blake üzerinden anlatısı kurulan- bir toplum için ölümle başlayıp, farkındalık, aidiyet ve benlik duyguları gelişikçe huzurla son bulur.

Mekân tasarlama sürecinde olduğu gibi sinema sanatının yaratımında da genel çerçeve belli bir hikâye kurgusuyla özgün niteliğini kazanır. Bu yönden tasarımcı ve yönetmen arasındaki temel benzerlik; içeriğindeki değer ve iletileri anlamlı bir bütünlükte sunarak hikâye anlatımını kullanmalarıdır. Mekân tasarımında gerçek mekânsal ve zamansal araçlar kullanılarak fiziksel bir ortam yaratılırken; sinema, mekânı ve zamanı gerçekliğin ötesine taşıyarak zihinsel hareketin akışı için kurgusal ortamlar yaratır. Gerçek mekânın kendine ait yaşanılmış zamanı anlamlı bir “yer”i var ederken; sinemada izleyici gerek gerçek yaşamların gerekse kurmaca ideallerin zemin bulduğu sanal uzama yerleştirilen imleri belleğine işleyerek yer deneyimi kazanır. İzleyicinin belleği karakterlerin hikâye içerisindeki hareketiyle şekillenerek; gerçek yaşamda yaşamadığı hisleri, gezmediği yerleri veya görmediği zamanları kendisi deneyimlemiş gibi bilincinde toplar.

Çalışmada Dead Man filminin mekânsal deneyim çözümlemesi yapılırken, hikâyenin geçtiği zaman, zamanın toplumlar üzerindeki etkileri ve değişen dinamikler, sosyokültürel yaşamın mekânlara yansımaları ve bu mekânların hikâye anlatımına katkıları irdelenmiştir. Sonuç olarak; yerin ruhu ve toplumsal değişim bağlamında sinema, mekân ve zaman kavramları film üzerinden değerlendirilmiştir. Bu değerlendirmede film, salt mekân ve hikâye anlatıcılığı açısından ele alınmamış, aynı zamanda karakterlerin başından geçen olaylar, tarihsel, ekonomik ve kültürel değerler dikkate alınarak nitel araştırma yöntemlerinden yoruma dayalı fenomenolojik analiz yapılmıştır. Yapılan çalışmayla filmlerin, zaman ve mekân öğelerini kullanarak yeniden oluşturduğu kurmaca anlatının içerisinde birçok bağlam barındırdığı görülmüştür. Zihinsel bir deneyim yaşayan izleyici, karakterle birlikte olayları yaşayarak imleri toplayan aylak gezgin gibi mekânların hikâyeyle kurduğu ilişkiyi çözümlemektedir. Gerçek zaman ve mekân öğelerini farklı bakış açılarıyla bir araya getiren film, olayların üzerindeki diğer sosyal ilişkilerin etkisini belli bir sinemasal akışla metaforik anlamlar bütünü olarak sunmaktadır.

Authors' Contributions

The 1st author contributed 50%, the 2nd author contributed 50% to the study.

Competing Interests

There is no potential conflict of interest.

Ethics Committee Declaration

It is not a study that requires ethics committee approval.

KAYNAKÇA

Adiloğlu, F. (2005). *Sinemada mimari açılımlar: Halit Refiğ filmleri*. Es Yayınları.

Ahmadi, A. & Ross, A. (2012). Jim Jarmusch's Dead Man: The cinematic telling of a modern myth. *Angelaki*, 17(4), 179-192. <https://doi.org/10.1080/0969725X.2012.747336>

Bergson, H. (2002). *Matter and memory* (N. M. Paul, W. Scott Palmer, Çev.). Zone Books.

Benjamin, W. (2002). *Pasajlar* (A. Cemal, Çev.). YKY Yayınları.

Bordwell D., &Thompson K. (2012). *Film sanatı* (E. Yılmaz, E. S. Onat, Çev.). De Ki Yayınevi.

- Bromley, R. (2001). Dead man tells tale: Tongues and guns in narratives of the west. *European Journal of American Culture*, 20(1), 50-64. <https://doi.org/10.1386/ejac.20.1.50>
- Bunuel, L. (1998). *Introduction, film architecture: Set designs from metropolis to runner*. Dietrich Neumann, Prestel-Verlag.
- Comolli, J. L. (2003). *Sinema. Ütopiyalar sözlüğü içinde* (T. Ilgaz, Çev.). Sel Yayıncılık.
- Cresswell, T. (2004). *Place: A short introduction*. Blackwell Pub.
- Deleuze, G. (2021). *Sinema II: Zaman-ime* (B. Yalım, E. Koyuncu, Çev.). Norgunk Yayıncılık.
- Demir, Y. (1994). Filmde zaman ve mekân üzerine. *Kurgu*, 5(1), 100-109.
- Greenberg, C. (2011). Avangart ve kitsch (M. Yalçın, Çev.). *Sanat ve Kuram*, 577-587.
- Güçlü, İ. (2019). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Nika Yayıncılık.
- Güler, A., Halıcıoğlu, M. B., & Taşkın, S. (2015). *Nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.
- Heidegger, M. (2008). *Düşüncenin çağrısı*. Say Yayınları.
- Hertzberg, L. (ED.). (2001). *Jim Jarmusch: Interviews*. University Press of Mississippi.
- Kant, I. (1894). *Dissertation on the form and prenciples of the sensible and the intelligible world, in Kant's inaugural dissertation of 1770* (J. E. William, Trans.). Columbia College.
- Kavafis, K. (2010). *Kavafis'ten yüz şiir* (C. Çapan, Çev.). Helikopter Yayınları.
- Küçükparmak, A. (2019). Kant'ta zaman-mekânın a prioriliği problemi. *Temaşa Erciyes Üniversitesi Felsefe Bölümü Dergisi*, (11), 91-100.
- Kıray, M. B. (2006). *Toplumsal yapı ve toplumsal değişme*. Bağlam Yayıncılık.
- Lefebvre, H. (2014). *Mekânın üretimi* (I. Ergüden, Çev.). Sel Yayıncılık.
- Norberg Schulz, C. (1979). *Genius loci: Towards a phenomenology of architecture*. Edinburgh College of Art Library.
- Oktuğ, M. (2008). *Sinemada anlatı: Senaryo*. Galata Yayınları.
- Pallasmaa, J. (2007). *The Architecture of image: Existential space in cinema* (2nd Ed.). Rakennustieto.
- Serin, F. N. (2014). Kant felsefesinde çoklu ben'in birleştiricisi olarak zaman. *FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, (17), 171-186.
- Sofuoğlu, H. (2004). Bergson ve sinema. *Selçuk İletişim*, 3(3), 66-76. <https://doi.org/10.18094/si.04280>
- Tuan, Yİ-FU. (1977). *Space and place: The perspective of experience*. University of Minnesota Press.
- William, B. (2007). *Seçme şiirler* (T. Alkan, Çev.). Bordo-Siyah Yayıncılık.
- Yıldırım, A., & Simsek, H. (2021). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.
- Yılmaz, H. (2011). Henri Bergson'un zaman kavramına yaklaşımının çağdaş anlatı sinemasına etkisi. *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(2), 61-78.

Görsel Kaynakçası

Görsel 1: Beyaz Perde. (2019, 2 Temmuz). *Ölü Adam: Afiş*. Beyaz Perde. <https://www.beyazperde.com/filmler/film-13765/fotolar/detay/?cmediafile=21638022> (20.10.2024).

Görsel 2-14: MacBride, D. J. & Jarmusch, J. (1995). *Dead Man* [Film]. ABD: Pandora Film Production.

Authors' Biography

Meral Nalçakan graduated as master architect from MSFAU Faculty of Fine Arts, Department of Architecture in 1986. She received her PhD degree from ITU in 1993. She started working as a research assistant in Anadolu University in 1987 and as an assistant professor in the Interior Architecture Department in 1993. She became an associate professor in 1996, and professor in 2004. She was a visiting scholar at Texas A&M College of Architecture in 1999. She is a faculty member at the Department of Interior Architecture, Faculty of Architecture and Design, Eskişehir Technical University.

Gamze Yalçın graduated from Çukurova University, Department of Interior Architecture in 2016. She then received a master's degree in interior architecture at the Social Sciences Institute of Çukurova University. Currently, she is continuing her doctoral/proficiency program in the field of Interior Architecture at Eskişehir Technical University and she is working as a research assistant at Bitlis Eren University.