

## SİNEMADA İNSAN VE MEKÂN İLİŞKİSİNİN EGEMENLİK ALANI BAĞLAMINDA GÖSTERGEBİLİMSEL İNCELEMESİ: MAKAS ELLER FİLMİ

### SEMIOTIC ANALYSIS OF THE RELATIONSHIP BETWEEN HUMAN AND SPACE IN CINEMA IN THE CONTEXT OF SOVEREIGNTY: THE MOVIE OF EDWARD SCISSORHANDS

Yeşim Kırımlioğlu\*, Derya Elmalı Şen\*\*

#### Öz

İnsan ve mekân ilişkisinde kimi zaman insan mekânı şekillendirirken kimi zaman da mekân insanı yönlendirmektedir. Bu bağlamda aralarında devingen ve bütünleşik bir bağ vardır. İnsan ancak deneyimleyerek mekânı algılar ve egemenlik alanı oluşturarak aidiyet duygusunu güçlendirir. Böylece mekân-kimlik-aidiyet birbirini şekillendirir. Sinema ve mimarlığı buluşturan insan ve mekân sinemada önemli ölçüde işlevseldir. Bu etkileşimin sinemada nasıl yansıtıldığına odaklanan çalışmada izleyiciye dilsel ve görsel birçok gösterge sunan bir sinema filminin mekânsal göstergeler üzerinden analiz edilmesi amaçlanmıştır. Bu bağlamda çalışmada Tim Burton'un Makas Eller filmi ele alınmış ve kurguladığı mekânların karakterlerle etkileşimi; söz konusu mekânların içerdiği birçok gösterge, gösteren (anlatım) ve gösterilen (içerik) üzerinden göstergebilim yöntemi ile çözümlenmiştir. Filmde mekânların ve karakterlerin birbiriyle özdeşleştiği, karakterlerin buldukları mekânlara ayak uydurmaya çalıştıkları ve zamanla kendilerine göre şekillendirerek egemenlik alanı oluşturdukları sonucuna varılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** İnsan-Mekân Etkileşimi, Egemenlik Alanı, Sinema Filmi, Göstergebilim, Makas Eller.

#### Abstract

In the relationship between human and space, sometimes the human shapes the space, and sometimes the space orients the human. In this context, there is a dynamic and integrated relationship between them. The human perceives space only by experiencing it and strengthens his/her sense of belonging by creating a sovereign space. Thus, space-identity-belonging shapes each other. Bringing cinema and architecture together, human and space are significantly functional in cinema. This study, which focuses on how this interaction is reflected in cinema, aims to analyze a film that offers many linguistic and visual signs to the audience through spatial signs. In this context, Tim Burton's Edward Scissorhands movies are taken into consideration in the study and the interaction of the spaces he constructed with the characters is analyzed with the semiotics method through many signs, the signifier (narration) and signified (content) contained in these spaces. It is concluded that the places and characters in the film are identified with each other, that the characters try to adapt to the places they are in, and that they shape them according to themselves over time and create an area of sovereignty.

**Keywords:** Human-Space Interaction, Sovereignty Area, Movie, Semiotics, Edward Scissorhands.

---

*Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 20.09.2023 - Kabul tarihi: 02.05.2024*

\* Y. L. Öğr., Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, yesimkirimlioglu@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0001-8850-0779>, Trabzon/Türkiye.

\*\* Prof. Dr., Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, d\_elmalı@ktu.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0003-1931-8927>, Trabzon/Türkiye.

## 1. Giriş

“Önce mekân vardı. Sonra mekânın her türlü özelliğini üzerinde toplayan insan var oldu. İlk oluşta nasıl birlikte olduysa daha sonra da öyle birlikte oldu mekân ve insan. Yani birbirinin gerekçesi olan bir bütünün iki farklı görüntüsü...” (Göka, 2001:17). En yalın ifadesi ile sınırlandırılmış boşluk olarak tanımlanan mekânı salt boşluk olmaktan çıkararak, onu anlamlı bir yere çeviren en önemli öge, ona ruhunu veren insandır. Füeg (1980) bunu destekleyecek şekilde insan ve mekân ilişkisinde mekânın insansız olamayacağını ve insanın mekânı etkileyen en önemli unsur olduğunu söylemektedir (Bilgi, 2007:36).

İnsan ve mekân arasındaki etkileşim, insanın bulunduğu mekânı nasıl algıladığı ile ilişkili olup buna bağlı olarak da insanın mekânı zamanla deneyimlemesi sonucunda şekillenir. Bu etkileşim insanın mekânı sadece fiziksel olarak deneyimlemesiyle sınırlı değildir; duyar ve içsel algılar, kültürel, zihinsel ve duygusal unsurlar da bu etkileşimin birer parçasıdır. Mekânı gözlemek, hissetmek, koklamak, ona dokunmak ve orada hayal kurmak mekânı deneyimleyebilme sürecindeki unsurlardan sadece bazılarıdır. Süreç içerisinde bulunduğumuz mekânla söz konusu unsurlar eşliğinde ne kadar ilişki kurabilirsek ve o da bize sosyo-psikolojik olarak ne kadar çağrışımında bulunabilirse, oluşan etkileşimin sonucunda mekândaki aidiyetlik hissi o kadar artar ve kendimizi oraya ait hissederiz (Gezer'den akt. Asar, 2013:28).

Aidiyet, bireyin kendisini bir grubun, bir topluluğun ya da bir mekânın parçası olarak görmesi ile oluşan bir duygudur. Aile, arkadaş, farklı dini inanç ve kültürel değerlere sahip topluluklar ile bireyin evi, iş yeri, gün içerisinde etkileşimde bulunabileceği farklı ortamlar, söz edilen toplulukları ve mekânları oluşturur. Maslow (1987)'a göre aidiyet, bireyin toplum içinde kabul edilmesi, tanınması ve değerli olarak görülmesidir (Ozar, 2018:28). Bu şekilde aidiyet, insanların bulunduğu mekânın değerlerini de paylaşarak gelişir ve insanın kimliğini bulmasına, sosyal ilişkiler kurmasına, kendini konforlu ve güvende hissetmesine yardımcı olur. Bu bağlamda aidiyet duygusu mekâna anlam kazandırır ve “yer”e dönüştürür. Yer yani tanımlanmış mekânı, mekândan ayıran en önemli fark ise kişinin mekânla kurduğu bu duygusal bağıdır (Adiloğlu'dan akt. Ertem, 2010:9). İnsan aidiyet duygusunu yaşama isteğiyle yaşadığı yeri, evini, odasını, masasını kişiselleştirme uğraşındadır. Kişiselleştirme, insanın yaşam alanını kendi kişisel tercihleri, zevkleri ve ihtiyaçları doğrultusunda, daha işlevsel, estetik ve konforlu bir hale

uyarlayarak özelleştirmesi olarak ifade edilebilir. Renkler, dokular, kullanılan donatılar ve bunlar gibi mekânın değişimine olanak veren her parça birer göstergedir. Kişiselleştirme ile insanın mekâna kendinden bir şeyler, birtakım izler katması o mekânda bir egemenlik alanı oluşturmasını sağlamaktadır. Egemenlik alanı bireylerin kişiselleştirme, sahiplenme, denetleme ve çevresi ile arasındaki sınırı ortaya koyma davranışlarını kapsayan bir mekanizmadır (Farshi, 2012:75). Bahsedilen aidiyet duygusu, kişiselleştirme ve egemenlik alanı gibi kavramlar insanın mekânı daha iyi deneyimlemesine, içselleştirmesine ve sahiplenmesine imkân tanırken, mekânla arasında bir bağ / ilişki kurulmasını sağlamaktadır.

İnsan ve mekân ilişkisi, mimarlık bağlamında önemli bir etkileşim olarak öne çıkarken mimarlık dışı disiplinler açısından da dikkat çekicidir. Bunlardan biri de sinemadır. Sinemada da yönetmen mimarlıkta olduğu gibi gerçek yaşamdan, kültürden ve toplumdaki değerleri, olumlu ya da olumsuz yanlarıyla hem kullandığı mekânlar hem de karakterler (insan) aracılığı ile izleyiciye yansıtır. Sinemada mekân, olay kurgusunun aktarılmasında ve algılanabilmesinde bir araç olarak kullanılırken, yönetmenin vermek istediği mesajı iletmesini sağlar; olayın seyri, gelecek sahneler ve karakterler hakkında ipuçları verir (Çelik vd., 2023:69).

Söz konusu disiplinlerin uygulayıcıları olarak mimar ve yönetmenin de buluştuğu noktalar olduğunu söylemek olasıdır. Mimar kendi deneyimini, bilgisini, yeteneğini kâğıda dökerek eserine bir kimlik kazandırırken yönetmen de kendi düşüncelerini, belki yaşamından bir kesiti, tasarımını filmine yansıtarak ona bir kimlik inşa eder (Duman ve Beşgen, 2021). Tim Burton, mekân ve insan etkileşimine kendi yaşantısından izler katarak filmin kimliğini inşa eden özgün yönetmenlerden biridir. Tim Burton, filmlerinde kurguladığı temalar gereği gizli mesajları, metaforları ve imgeleri oldukça sık kullanmaktadır. Bu noktada, her biri anlamlı bir dizge (gösterge) oluşturan söz konusu imge ve mesajları anlayabilmek önem kazanmakta ve bunun için göstergebilim yaklaşımı öne çıkmaktadır. Zira göstergebilimde gösterge ile verilen gizli mesajlar açığa çıkar, yorumlanır ve anlamlandırılır. Bu mesajlar iletişim, uyarı amaçlı ya da sinemada olduğu gibi sanatsal içerikli olabilir. Dolayısıyla bir konu ya da olay ile ilgili gizli ve örtük anlamları iletme işlevine sahip olan sinema, göstergebilimle yakın ilişkilidir. Bu bağlamda ele alınan çalışmada; filmlerinde göstergeleri oldukça etkili kullanan Tim Burton'un *Makas Eller* filmi göstergebilim yöntemi ile

çözümlemişdir. Ancak çözümlenmeye geçmeden önce insan-mekân ilişkisini sinema ve mimarlık disiplinleri bağlamında ele almak ve göstergebilime kısaca değinmek gerekmektedir.

## 2. Sinema ve Mimarlık Kesişiminde İnsan - Mekân İlişkisi

Mimarlık geçmişten günümüze birçok disiplinle etkileşim içinde olmuştur. Sinemanın doğuşu ile mimarlığın etkileşebileceği yeni bir sanat dalı daha ortaya çıkmıştır. Sinema ve mimarlık ilişkisi incelenirken öncelikle bu disiplinleri bir araya getiren, birbirlerini kullanmalarına ve etkilenmelerine neden olan ortak yönleri düşünülmelidir (Öztürk, 2012:30). Sinema ve mimarlık ortak yönleriyle farklı açılardan ele alınabilecek bir konudur ancak bu çalışmada, çalışmanın temelini oluşturan insan ve mekân bağlamında ele alınmıştır.

Mimarlık, insan için yaşam alanları olabilecek nitelikli mekânlar yaratmayı hedeflerken, sinema da insan yaşamını her açıdan ele alan kurguları görsel yöntemlerle aktarır. Sinemanın insan yaşamından kesitler sunması, insanla şekillenip insanı anlatması gibi bir düzeninin olması onu mekâna koşulsuz şartsız bağımlı hale getirir. Bu bağlamda sinema mekânı kullanan insan ile insan ve mekân arasındaki ilişkiyi kapsayan bir olgu haline gelir. Bachelard (1968), insan mekân ilişkisinin kurulabilmesi için mekânın deneyimlenmesi gerektiğini, mekânın kullanıcıda bıraktığı etkinin mekân kavramını oluşturduğunu savunur (Akyıldız, 2012:22-25). Bu etki sinemada izleyicide bırakılan etki ile benzerlik gösterir. İki disiplin de kendini deneyimleyen insanın duygu ve düşüncelerini etkilemeyi amaç edinir; sinema bunu kamera aracılığıyla yaparken, mimarlık bizzat kullanıcıyı aracı kılar (Bozdoğan, 2008:23). Diğer bir ifade ile mimarlık insandaki mekân duygusunu ve deneyimini gerçek manada yaşatırken, sinema yapay olarak gerçekleştirir.

Sinema ve mimarlığın kesişiminde bulunan mekân ve mekânın deneyimlenmesiyle ortaya çıkan "yaşanan mekân" kavramını Pallasmaa (2007:13) şu şekilde ifade eder: "Sinema da mimarlık da yaşanan mekânı açıklar. Bu iki sanat dalı, hayatın kapsamlı imgelerini yaratır ve onlara aracılık eder. Her iki sanat dalı da var olan mekânın özünü ve boyutlarını tanımlar; her ikisi de yaşam durumlarının deneysel sahnelerini yaratır." Yaşanan mekân diğer bir deyişle "yer" kavramı insanın mekânla bir bağ kurarak mekânın kimlik kazanmasıyla dönüşümü sonucudur. Sinemada da "karakter ile özdeşleştirme" kaygısı mekânı da "yer"e dönüştürme kaygısını oluşturur (Duman ve Beşgen, 2021). Aidiyet duygusu, yaşanmışlıklar, kişiselleştirme, kimlik

kazandırma gibi tüm bu unsurlar mekânın “yer”e dönüşmesini sağlar. Kimlik kazanamayan mekânlar ise hem sinemada hem mimarlıkta “yok-yer” olarak karşımıza çıkar. Yok-yerler anılardan ve yaşanmışlıklardan yani geçmişten söz etmez, bulunduğu coğrafyanın kültüründen ve değerlerinden bağımsızdır ve yersiz yurtsuz kavramıyla da birebir özdeşleşmektedir (Kanlı ve Bilgiç, 2016:126). Bu bağlamda yaşanmışlık içermeyen, anlam taşımayan, ilişki kurulamayan ve bu nedenle aidiyet oluşturulamayan mekân, bir nevi yok yer olarak ifade edilebilir.

Öte yandan mimarlığı anlam yaratma için kullanan sinema, mekânlara anlamlar yükler ve seyircinin bunu algılamasını amaçlar. Yönetmen renk, ışık, ölçü gibi değişken unsurlarla önemli gördüğü detaylara vurgu yaparak mekânsal farkındalık yaratmaya çalışır (Beşişik, 2013:50). Sinemadaki mekân algısını oluşturan unsurlar ışık, renk ve doku, biçim, ölçü-oran, hareket ve sestir (Çelik vd., 2023:69). Ancak çalışmada mekânlar görsel algı unsurları olan ışık, renk, doku, biçim ve ölçü-oran açısından ele alınmış, hareket ve ses kapsam dışında bırakılmıştır.

Bu unsurları kısaca açıklamak gerekirse ışık; filmin atmosferini oluşturan, mekândaki öğelerin algılanmasını sağlayan ve seyircide mekân, zaman, iklim ve ruh haline göre algı yaratan unsurdur. Işık ve gölge görüntüye anlam katarak, umudu, sevinci, hüznü ve korkuyu taşıyan önemli anlatım ögesi halindedir (Sözen ve Dayı, 2013:33). Aydınlık ve karanlık mekân arasında algısal farklılıklar vardır ki aydınlık bir mekân insanda enerji artırıp sevinç duygusu yaratırken karanlık mekân korku, gizem ve merak gibi duyguları yaşatır (Bozdoğan, 2008:11). Hafif loş bir ışıklandırma ise sakin ve dingin hissedilmesini sağlar (Tanrıkut, 2019:63).

Işığı renksiz düşünmek imkânsızdır. Sinemada her renk farklı bir anlam ve derinliğe sahiptir. Kırmızı rengin mutluluk, dışa dönüklük, aşk, sevgi gibi olumlu anlamları varken; nefret, hırs, kızgınlık, kendini tatmin etme, egoizm, ölüm gibi olumsuz anlamları da vardır. Kaygı ve stresi artıran sarı korkaklığın, ön yargının, baskının ve yıkıcı egemenliğin; mavi ise sakinliğin, dinginliğin, üretkenliğin, sadakatin ve bağlılığın rengidir (Karakoç, 2008:13; Kırık, 2013:73-75). Pembe neşenin, şirinliğin, sevginin ve aşkın rengi olmakla birlikte fiziksel bir uyaran niteliğinde hep genç kalmayı çağrıştırırken, beyaz masumiyeti, saflığı, dürüstlüğü ve temizliği; gri ise suskunluğu, sıkıntıyı, korkuyu ve melankoliyi temsil eder. Güç ve otorite anlamına gelen siyah, filmlerde genelde toplumu ve toplum kurallarını reddeden kişiler tarafından kullanılır (Kırık, 2013:77-78).

Mekân ve malzeme arasındaki ilişkiyi karakterize eden unsur olan doku ise cismin yüzeyine dokunulduğunda hissedilen fiziksel etkiyi yani sertliği, pürüzlülüğü, yumuşaklığı ifade eder (Yurttaş, 2019:30). Düz ve parlak yüzeyler daha soğuk etki yaratırken, pürüzlü ve yumuşak yüzeyler daha sıcak etki bırakır. Benzer şekilde düz hatlı, keskin ve köşeli biçimler mekânda daha sert, net ve sade etki verirken, eğrisel ve dairesel formlar yumuşak, neşe, rahatlık gibi etkiler bırakır (Aslan vd., 2015:144-147). Ayrıca bir mekânın yükseklik ve derinlik oranları da izleyicinin mekân algısında etkilidir. İç yüksekliği alçak olan bir mekân huzurlu ve rahatlatıcı etki bırakırken, yüksek seviyeli bir mekân ise kasvet, korku gibi hisler bırakabilir (Ertemli, 2018:58). Özetle; mekân algısında etkili olan ışık, renk, doku, biçim ve ölçü-oran gerçek mekân deneyiminde kullanıcı üzerinde nasıl bir etki yaratıyorsa, filmlerde de izleyici üzerinde benzer etkiler bırakmaktadır. Dolayısıyla yönetmen de sahnelerini, izleyici üzerinde yaratmak istediği etki ve algıya bağlı olarak bu unsurlarla kurgulamakta ve kayda almaktadır.

### **3. Göstergebilim**

Etkili bir iletişim ortamının temeli olan ve bizi kuşatan tüm göstergelerin çözümlenmesi gereksinimi göstergebilimin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Göstergebilim işaretler bilimi olup, iletişimle ilgili olan her şeyi -diller, trafik işaretleri, alfabe, müzik, sanat, moda, edebiyat, reklamlar ve mimari anlamda bir kentin planı, ulaşım yollarının düzeni gibi- birçok anlamlı dizgeyi inceler, betimler, sınıflandırır ve bu dizgelerin taşıdığı anlamları araştırır. Bu dizge birimleri genelde gösterge olarak adlandırılır (Rifat, 2000:127; Rifat, 2014:12). Çağdaş göstergebilimin temelleri, Amerikan filozof Charles Sanders Peirce ve İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure tarafından birbirlerinden habersiz fakat neredeyse eşzamanlı bir şekilde 20. yüzyılın başlarında atılmıştır (Vardar, 2001: 86). Peirce, göstergenin mantıksal işlevine odaklandığı göstergeler kuramını “semiotics” olarak adlandırmış ve göstergeyi yorum/yorumlayan (interpretant), biçim (representamen) ve gönderge (object) şeklinde üçlü bir düzlemde açıklamıştır (Erkman Akerson, 2019:104). Saussure ise dilbilim temelli olarak ele aldığı ve “sémiologie” olarak adlandırdığı göstergebilimi, göstergelerin toplum yaşamı içindeki durumunu inceleyen bilim dalı olarak tanımlamıştır. Saussure’ün dilsel göstergesi, bir gösteren (signifier) ve gösterilenden (signified) oluşan iki yönlü bir kavramdır (Rifat, 2000:136, Aksan, 1999:43).

Saussure ve Peirce'ün temelini attığı ve öncülüğünü yaptığı göstergebilim, 1960'lardan sonra bağımsız bir bilim dalı haline gelmiştir. L. Hjelmslev, R. Barthes, C. Levi-Strauss, J. Kristeva, A. J. Greimas ve J. Baudrillard gibi araştırmacılar Saussure'e dayalı Avrupa geleneğini; C. W. Morris, I. A. Richards, C. K. Ogden, U. Eco ve T. Sebeok gibi araştırmacılar ise Peirce'e dayanan Amerika geleneğini benimsemiştir. Bu araştırmacılar, göstergebilimi edebiyat ve dilbilim merkezinden çıkararak, onun mimari, endüstri, mitoloji, antropoloji, sinema gibi farklı alanlara da uygulanabileceğini göstermişlerdir (Rifat, 1992:25).

Hjelmslev, Saussure'ün dilbilim temelli göstergebilimini kuramsal özelliklerle donatarak geliştirmiş, "düz anlam" ve "yan anlam" kavramlarını göstergenin iki değişik değeri olarak ortaya atmıştır. Buna göre herhangi bir sözcük ilk anlamının dışında (düz anlam) daha başka anlamlar (yan anlam) da taşıyabilir (Rifat, 2000:141). Çağdaş göstergebilimin diğer önemli ismi olan Barthes, Saussure ve Hjelmslev'in kavramlarını geliştirerek yazın, moda, görüntü, mit vb. dizgeler gibi daha çok popüler kültür çözümlenmeleri üzerinde durmuştur (Rifat, 2000:146). Ayrıca Barthes, Saussure'ün aksine, dilbilimin göstergebilimin bir alt dalı olmadığını, göstergebilimin dilbilimin alt dalı olduğunu savunmuştur (Erkman, 1987: 28).

Nerede anlam varsa orada dizge vardır diyerek göstergebilimi genişleten Barthes'in anlamlandırma süreci "gösterge", "gösteren", "gösterilen" dizgeleri ve "düz anlam – yan anlam" bağlamından oluşur. Barthes'in çözümlenme şemasında, görsel imge, gösteren; anlam, gösterilen ve gösterge ise gösteren ve gösterilen bileşenlerinden oluşan bütün olarak ele alınır. Düz anlam göstergenin zihinde oluşan ilk anlamı, yan anlam ise kültür etkisiyle ilk anlamından farklı olarak oluşan anlamdır (Rifat, 2000). Her imge öncelikle düz anlamıyla okunur. Düz anlamı okuma basit bir betimleme ve var olan öğelerin sıralanmasıdır. Düz anlam okumanın üzerine ikinci düzeydeki bir okuma biçimi olarak yan anlam okuması eklenir. Her bağlama göre aynı imgenin yan anlam okuması ve anlamı değişkenlik gösterebilir (Günay, 2012:29).

Kültür, toplumsal değerler, aidiyet ve sahiplenme gibi duygular, kurallar ve birçok şey insanın davranışını etkiler ve insanda bu etkileşim ile bulunduğu mekânı kendine göre rengi, boyutu, dokusu, biçimi, aydınlatması gibi çeşitli algı unsurlarıyla şekillendirir ve yansıtır. Bu varsayım ile ele alınan çalışmada, bu etkileşimin sinemada nasıl yansıtıldığını gösterebilmek için göstergelerin çözümlenmesi amaçlanmıştır. Bu bağlamda sinematografisinde insan ve mekân

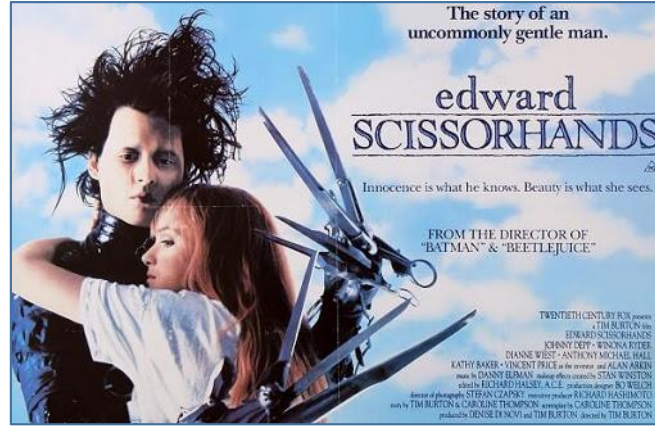
ilişkinsini etkili bir biçimde kullanan Tim Burton'un *Makas Eller* filminde kurguladığı mekânların karakterlerle etkileşimi; söz konusu mekânların içerdiği birçok gösterge, gösteren (anlatı) ve gösterilen (içerik) üzerinden göstergebilim yöntemi ile çözümlenmiştir. Her bir göstergede gösterilen düz anlam ve yan anlam boyutları ile analiz edilmiştir.

Ulusal alanyazın incelendiğinde sinema filmlerinin göstergebilim yöntemi ile analiz edildiği önemli çalışmalar mevcuttur. Bu çalışmalardan bazıları Erol ve Çakı (2017)'nin "The critique of the discipline in the Turkish educational system in the date of 2000's in Hayat Bilgisi series: The case study of 'Panzer Emin' " adlı çalışması, Çakı ve arkadaşları (2017)'nin "Türk sinemasında nazizm ideolojisi: 'Kırımlı' filmi ve göstergebilimsel analizi" başlıklı çalışması, İlkdoğan (2017)'in "Üç oda ve üç zaman, 'Okuyucu' filmi göstergebilimsel analizi" araştırması, Bozdemir (2018)'in "12 Eylül Askeri Darbesi'nin Türk sinemasına yansımaları: Beynelmillel filminin göstergebilimsel analizi" adlı çalışması, Sayıcı (2021) "Kim Ki-Duk'un 'Acı' filminin göstergebilimsel çözümlemesi" çalışması, Çilingir ve Can (2021)'in "Kim Ki-Duk'un Bin Jip (Boş Ev) filminin göstergebilimsel çözümlemesi" adlı araştırması ve Çelik ve arkadaşları (2023)'nin "Sinemada mekân: The Fall filminde göstergebilimsel yaklaşımla mekân okumaları" adlı çalışmasıdır. Göstergebilim dışında *Makas Eller* filmiyle ilgili yapılmış iki çalışma ise Türk ve Gülseren (2021)'in "Edward Scissorhands (Makas Eller) filmi ve simgeleşmiş kostümler" ile Kavut ve Savaş (2021)'in "Fantastik film mekân ve müziklerinin eş zamanlı değerlendirilmesi: Edward Scissorhands (Makas Eller) örneği"dir.

#### 4. Materyal ve Yöntem

Tim Burton'un Gotik film tarzı ve dışavurumculuk etkisiyle ele aldığı filmlerini anlamak için, karakterlerini ve mekânlarını verilen imgelerle, mesajlarla derinlemesine kavramak gerekir. Bunun için göstergebilim yöntemi önemli bir çözümleme aracıdır. Göstergebilimsel çözümleme ile verilmek istenen mesajlar yorumlanır ve anlamlandırılır. Çalışmada Saussure ve Barthes'in "gösterge", "gösteren", "gösterilen" dizgeleri ve yan anlam-düz anlam bağlamında göstergebilimsel çözümlemesi temel alınmıştır. Bu çözümleme için alanyazında aktarılan bilgiler doğrultusunda Tim Burton'un *Makas Eller* filmi uygun görülmüştür (Görsel 1). Filmde kullanılan dört önemli mekân ele alınmış ve bu bağlamda çözümlenmiştir.







Görsel 1. Makas Eller film afişi, Tim Burton, 1990.

1990 yapımı bir kült film olan Makas Eller fantastik, dram, komedi ve romantik türünde bir filmidir ve filmin senaryosu Denise Di Novi ve Tim Burton tarafından kaleme alınmıştır. Film, şatoda yaşayan bir robot (Edward) ile banliyöde yaşayan bir satış temsilcisinin (Peg) tanışmasıyla gelişen olayları konu etmektedir. Filmde yer alan mekânlarla özdeşleşen önemli sekiz karakter aşağıda tanıtılmıştır (Tablo 1).

Tablo 1. Filmde yer alan ana karakterler ve özellikleri.

Karakter	Özellikleri	Karakter	Özellikleri
	<b>Edward</b> (Johnny Deep) Robottan yaratılmış Makas elleri olan eksik insan İnsani duygulara sahip Yaratıcı, saf ve iyi kalpli		<b>Kim</b> (Winona Ryder) Peg'in kızı Baskıcı aileye ve sevgiliye sahip İçe dönük, mütevazı, masum ve iyi kalpli
	<b>Peg</b> (Dianna Wiest) Güzellik ürünleri satıcısı Evlü ve çocuklu Yardımsöver ve kibar		<b>Jim</b> (Anthony Michael Hall) Kim'in sevgilisi, Zengin, şımarık ve paragöz, Hırslı ve kötü
	<b>Joyce</b> (Kathy Baker) Peg'in komşusu, Edward'ı taciz eden, Hırslı, kıskanç ve intikam dolu		<b>Esmeralda</b> (O-Lan Jones) Peg'in komşusu, Edward'ı şeytan olarak gören, Gericü ve dindar

Filmi kısaca özetlemek gerekirse; şatosunda icatlar yapan bir mucit, robottan insan yapmaya karar verir ancak robotu Edward'a ellerini takamadan ölür. Edward elleri yerine makaslarla şatosunda tek başına kalır. Banliyöde yaşayan güzellik ürünleri satıcısı Peg satış yapma ümidiyle korkarak şatoya gider ve Edward'ın çaresizliği üzerine onu kendi evine götürür. Edward

makas elleri ile komşuların bahçelerindeki ağaçlara ve kadınların saçlarına yaratıcı şekiller vererek insanlar tarafından kabul görür. Ancak bir süre sonra komşular tarafından dışlanmaya başlar ve komşular Edward'a karşı tavır alırlar. Peg'in kızı Kim'e âşık olan Edward, Kim'in sevgilisi olduğunu görünce aşkını içinde yaşar. Kim'in de Edward'a karşı olan hislerini fark eden erkek arkadaşı Jim ise kıskançlık krizine girer ve Edward'a hırsız damgası yapıştırır. Edward'ı taciz eden Joyce reddedilmişlikten doğan intikamla ona kendisini taciz ettiği iftirasını atar ve Edward mahalle sakinleri tarafından öldürülmek istenir. Jim, şatosuna kaçan Edward'ın peşinden gider ve öldürmeye çalışırken çatıdan aşağıya düşerek ölür. Kim de Edward'ın zarar görmemesi ve onu sevdiği için herkese onun öldüğünü söyler. Ama Edward her sene Noel akşamı, önceleri kar yağmayan banliyöye şatosundaki dev buz kütlelerinden kar yağdırarak orayla olan bağını uzaktan da olsa devam ettirir.

## 5. Bulgular




Çalışmada filmin ana karakterleri olan Edward ve Peg'in kendilerine özgü yaşam mekânları olarak birbirinden tamamen zıt karakterlere sahip olan dağın tepesindeki şato ile eteğindeki banliyö yerleşimi dış ve iç mekân göstergeleri bakımından ele alınmıştır. Bulgularda; Barthes'ın gösterge dizgesi temel alınarak filmin ana mekânlarına ait sahneler, gösteren ve gösterilen bağlamında düz anlam ve yan anlam boyutları ile çözümlenmiştir. Çözümleme aşamasında her bir ana mekân için oluşturulan tablolarda, önce göstereni oluşturan sahne görseli, sonra sırasıyla sahne görselinin nesnel olarak algılanan temel / düz anlamı ile öznel olarak çağrıştırdığı yan anlamları açıklanmıştır. Son sütun olan gösterge sütununda ise film kurgusunda söz konusu görselin/ sahnenin/ imajın ne ifade ettiği başka bir deyişle neyin göstergesi olduğu analiz edilmiştir.

### 5.1. Şatoya İlişkin Bulgular

Makas Eller filminde iki ana mekân kullanılmış olup mekânların kendine has özellikleri mevcuttur. İlk olarak ana mekânlardan biri olan şatonun dış mekânı çözümlenmiştir (Tablo 2). Şatonun dış mekânında, Barthes'ın anlamlandırma şemasındaki gösteren kavramına karşılık gelen unsurlar; şatonun uzaktan genel görünümü, cephesi, girişi, bahçesi ve bahçesindeki figürleri kapsayan sahne görselleridir. Söz konusu görsellerde başkarakter Edward'ın yaşadığı

şatonun, banliyöden kopuk bir şekilde buraya tepeden hâkim olan ve gökyüzüne doğru uzanan bir dağın tepesinde konumlandırıldığı, aykırı ve ürkütücü görüldüğü dikkat çekmektedir. Biçim olarak değerlendirildiğinde göğe uzanan sivri formu ile boyutsal açıdan insanüstü bir kütle olmasıyla Gotik mimariyi yansıtırken, siyah rengi ve insanlara güvensizlik hissi veren karanlık yapısı, etrafından farklı ve dışlanmış olmasıyla Gotik stili yansıtmaktadır. Burada Gotik mimari ve stili ile burjuva hayatı yaşayan banliyöye karşı olan isyan ve başkaldırı anlatılmak istenmiştir. Ayrıca şato fiziksel olarak da kullanıcısı Edward ile benzerlik göstermektedir.

**Tablo 2.** Şato dış mekânının göstergebilimsel çözümlemesi.

Gösteren (mekân ve mekân unsurları)	Gösterilen		Gösterge
	Düz Anlam	Yan Anlam	
<p><b>Dağın tepesinde heybetli, siyah bir şato</b></p>  <p>Biçim, ölçü-oran, renk</p>	<p>Dağ Yapı Ev</p>	<p>İnsanüstü Devasa Uzak Gotik mimari Güvensizlik Karanlık Farklılık Dışlanmışlık Hayali mekân Siyah renk</p>	<p>* Burjuva hayatına ve modernizmin dayattığı yaşam şekline ve düşünce yapısına başkaldırı * Farklı yaşam tarzlarının çatışması * Edward karakterinin yalnızlığı, gizemli bir yapıda olması ve dış görünüşünün bu şato gibi ürkütücü olması</p>
<p><b>Şatonun cephesi</b></p>  <p>Doku</p>	<p>Binanın dış yüzü Heykel</p>	<p>Bakımsız Deforme olmuş Parçalanmış Eksik Kırık dökük</p>	<p>* Edward'ın bu şatonun cephesi gibi fiziksel olarak eksik ve yarım kalmışlığı, tamamlanamayışı</p>
<p><b>Şatonun bahçesi ve bitki figürler</b></p>  <p>Biçim, renk</p>	<p>Açık alan Yeşil alan İnsan ve hayvan figürleri</p>	<p>Cıvı cıvı renkler Aidiyet hissi Egemenlik alanı Farklılık Yaratıcılık</p>	<p>* Edward'ın bu bahçe gibi içinin temiz olması, naif duyguları ve çocuksu yanının olması * Dışlandığı alanda kendine ait bir "yer" oluşturması ve orayla bir bağ kurması, eksikliğini bitkilerden oluşturduğu insan ve hayvan figürleriyle yaratıcılığıyla tamamlaması</p>




<p><b>Kapı Tokmağı</b></p> 	<p>Kapı Metal Tutamak</p>	<p>İnsanüstü Devasa Farklılık</p>	<p>* Modern hayatın vermiş olduğu sıradanlığı ve tekdüzelige karşı bir tepki ve farklılık yaratılması</p>
<p>Ölçü-oran</p> <p><b>Şatonun dış kısmı ve bahçe</b></p>  <p>Aydınlatma</p>	<p>Aydınlık, Dış mekân Gün ışığı Peyzaj düzenlemesi</p>	<p>Canlılık Ferahlık Umut</p>	<p>* iç mekânın kasvetli karanlığıyla dış mekânın aydınlığı arasındaki tezatlık ana karakterin dış görünüşü ve duygularındaki tezatlıkla benzerlik göstermesi</p>

Şatonun dış cephesine bakıldığında duvarların bir kısmının yıkıldığı, pencere boşluğunda bulunan metal ızgaranın eksik olduğu ve duvar dokusunun pürüzlü olup uzun süredir bakımsızlıktan döküldüğü görülmektedir. İnsan ve mekân etkileşimine bakıldığında ise Edward'ın da bu şatonun zamanla eksilen ve yok olmaya mahkûm kalmış dokusu gibi bir insana tam olarak evrilemediği ve ellerinin yerine makaslarla eksik bir şekilde yaşamına devam ettiği görülmektedir. Şatonun rengârenk bahçesindeki bitkilerden oluşturulmuş figürler Edward'ın makas ellerinin yaratıcılığının bir ifadesidir. Bu bahçe Edward'a egemenlik alanını oluşturarak ona aidiyet duygusu kazandıran, dışlanmışlıktan kurtulup kendisini güvende hissettiren, mutluluğunu ve huzurunu koruyan bir yuva olmuştur. İçindeki iyiliği ve saf duyguları kendisine göre şekillendirerek şatonun içine de yansıtmıştır.

Devasa boyuttaki metal kapı ve tutamağı bu özelliğiyle modern dünyanın duvarlarını yıkan ve bu dünyanın dışında başka yaşam şekillerinin de olduğunu gösteren bir metafordur. Modernizmin getirmiş olduğu tekdüzelik ve insanlar tarafından kabul görmüş kurallara tepki koymak ve farklılık getirmek bu metaforun vermek istediği diğer bir mesajdır. Edward fiziksel görünüşü ile korkunç, siyah ve kasvet dolu olsa da içinde bir o kadar sevecen, renkli ve huzur veren yapıda bir karakterdir. Benzer şekilde şato da dışardan bakıldığında karanlık olarak algılansa da bahçesine girildiği anda aydınlığıyla insana huzur vermektedir. Bu yönden aydınlık-karanlık tezatlığı kullanıcı gibi mekânda da gözlenmektedir.

Şatonun iç mekânlarının göstergebilimsel çözümlemesi Tablo 3'te verilmiştir. Şatonun iç mekânında, Barthes'ın anlamlandırma şemasındaki gösteren kavramına karşılık gelen unsurlar; giriş mekânı, laboratuvar ve çatı katına ait sahnelerdir. Girişte bulunan sivri pencereler ve büyük basamaklı merdiven ölçü-oran bakımından üslup olarak Gotik mimariyi ifade etmektedir. Gotik mimari, Modernizmin işlevsellik ve rasyonelliğine karşı olarak duygusal bir atmosfer yaratır.

**Tablo 3.** Şato iç mekânlarının göstergebilimsel çözümlemesi.

Gösteren (mekân ve mekân unsurları)	Gösterilen		Gösterge
	Düz Anlam	Yan Anlam	
<p><b>Şatonun girişi</b></p>  <p>Biçim, ölçü-oran, doku</p>	<p>Giriş holü Yüksek tavan Büyük kapı, merdiven ve sivri pencereler Örümcek ağı Heykel</p>	<p>İnsanüstü Devasa Güvensiz Bakımsız Düşeysellik Gotik mimari ve stilin etkisi</p>	<p>* Düşeyliliği, sivrililiği ve ölçek olarak insanüstü boyutlarıyla Gotik mimariyi yansıtmaması * İç mekânın örümcek ağlarıyla kaplı, bakımsız, kırık dökük olmasıyla ve ürkütücü heykelleriyle Gotik stilin karamsar ve olumsuz tarzını yansıtmaması * Modernizme karşı olan insanların Gotik isyanının dışavurumu</p>
<p><b>Laboratuvar</b></p>  <p>Doku, renk</p>	<p>İç mekân Deney ortamı Mekanik aletler</p>	<p>Üretim Aidiyetlik Ev ortamı Sıcak yuva Samimiyet Siyah renk Karanlık</p>	<p>* Görünüşe göre bir laboratuvar mekânı olan ancak Edward için sıcak bir yuva ve ev olması * Edward'ın doğduğu ve insan olmaya ilk adımlarını attığı yer olması * Babası gibi gördüğü insanın (mucit) ölmesi ile insan olma umudunun yarım kaldığı yer olması</p>
<p><b>Çatı katı</b></p>  <p>Biçim, ölçü-oran, aydınlatma</p>	<p>İç mekân Tavan arası Kırık çatı Büyük boşluk Karanlık</p>	<p>Gotik stil Bakımsız Parçalanmış Kırık dökük Umutsuzluk Yalnızlık Gizlilik İletişim Karamsarlık Kasvet</p>	<p>* Çatının parçalanması ile Gotik stilin karamsar ve kasvetli etkisinin dışavurumu * Edward'ın, mucidin ölümünden sonra umutsuzlukla tüm vaktini burada geçirmesi ve yalnızlığa mahkûm kalması * Büyük boşluğun Edward'ın banliyö ile arasındaki tek bağ olması * Gotik ruhun, görünüşü karanlığa saklayarak içsel güzelliğe ve masumiyete duyulan özlemi gizlemesi</p>

Gotik sanat tarzının karamsarlığı ve kasveti iç mekânda giriş dâhil olmak üzere tüm mekânlarda kendini göstermektedir. Bu mekânlar aslında farklılığı, özgürlüğü ve çeşitliliği savunan insanların Gotik isyanının dışavurumudur. Laboratuvar da bu çeşitliliğin bir göstergesidir. Diğer bir deyişle şato sadece bir yaşam alanı olarak kullanılmamış ayrıca bir iş ortamı olarak da

kullanılmış ve Modernizmle çelişerek mekânda çeşitlilik sağlanmıştır. Bakıldığında bir üretim alanı görülmekte ancak Edward'ın robottan insana evrilmeye başladığı yani onun doğduğu evi temsil etmektedir. Ayrıca Edward, onu yaratan mucidini bu mekânda tanımış ve ellerini takamadan burada kaybetmiştir. Bu nedenle laboratuvar, Edward için sıcak bir ev ortamı olmasının yanı sıra hayallerinin de tamamlanamadığı bir yer olmuştur.

Çatı katı Edward'ın karanlığın içinden çıkarak Peg ile karşılaştığı ilk yer olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu sahnede Edward bir köşede yalnız başına herkesten gizlenir vaziyette oturmaktadır. Karanlığa gizlenen bedeni ile aslında gotik ruha sahip insanların içindeki güzelliği dışarı yansıtamaması gösterilmiştir. Edward, ailesi hatta babası gibi gördüğü mucidin ölümüyle artık ailesiz ve sahipsiz kalmış ve burada tek başına yaşamını sürdürmeye çalışmaktadır. Çatıda göze çarpan zamanla bakımsızlıktan parçalanarak açılmış büyük bir boşluk bulunmaktadır. Bu boşluk ile mekânın bir anda aydınlandığı görülmektedir. Tim Burton, filmlerinde sıklıkla kullandığı ışık-gölge oyunlarını bu sahnede en iyi şekilde yansıtmıştır. Büyük boşluk Edward için aydınlatmanın yanı sıra bir iletişim aracı da olmuştur. Film başlarken Edward'ın bu boşluktan banliyöyü izlediği ve filmin sonunda yine bu boşluktan banliyöye ilk kez kar yağdırdığı görülmektedir. Bu yönüyle çatıdaki boşluk, Edward ile banliyö arasındaki tek iletişim bağı olmuştur denebilir.




Şatonun mekânları genel olarak incelendiğinde biçim, boyut, renk, doku ve aydınlatma unsurları açısından üslup bakımından tamamen Gotik mimari tarza sahip olduğu; karanlık, kasvetli, bakımsız ve parçalanmış görüntüsüyle gotik ruhu yansıttığı söylenebilir. Her ne kadar dışardan bir gözle bakıldığında bu şekilde algılansa da aslında içinde yaşayan için onun yaşanmışlıkları ve anıları sayesinde bir yuva olmuştur. Ayrıca Edward bulunduğu mekânın gerektirdiği şekilde davranırsa da orayla bağ kurarak kendinden izler katmış ve oraya bir kimlik kazandırmıştır.

## **5.2. Banliyöye İlişkin Bulgular**

Makas Eller filminde kullanılan diğer ana mekân banliyö ortamı olup bu bölümde banliyönün dış ve iç mekânları çözümlenmiştir. Peg karakterinin ve komşularının yaşadığı banliyö, şatonun bulunduğu dağın eteğinde düz bir alanda konumlandırılmıştır (Tablo 4). Barthes'ın

anlamlandırma şemasına göre banliyö dış mekânında yer alan gösterenler; banliyönün genel görünümü, yolların ve evlerin düzeni, Peg'in evinin genel görünümü ve evlerin bahçelerindeki bitki figürleridir. Banliyö, boyutsal açıdan değerlendirildiğinde şatoyla tezatlık göstererek daha minimal boyutlarda olmasıyla modern hayatın insanlara kattığı konforlu yaşamı ve kolay erişilebilirliği ifade etmektedir. Evlerin yol kenarına aynı oranlarda belli düzenle sıralanması, her evin ana yola aynı biçimlerde bağlanan yaya ve garaj yolunun bulunması ve insanların bu yollarda araçlarıyla ya da yaya olarak sıralı, kurallı ve dakik bir şekilde hareket etmesi modern yaşamın ve burjuvanın yaratmış olduğu monoton ve kuralcı yaşamı simgelemektedir. Evlerin renk ve biçimlerine bakıldığında ise donuk pastel tonlarda rengârenk ve detaysız bir düzen görülmektedir. Dışardan bakıldığında rengârenk düzen her şeyin sorunsuz yaşandığı bir mekân hissi vermekle birlikte detaysızlığı, banliyö ortamına yapaylık katmaktadır.

**Tablo 4.** Banliyö dış mekânının göstergebilimsel çözümlemesi.

Gösteren (mekân ve mekân unsurları)	Gösterilen		Gösterge
	Düz Anlam	Yan Anlam	
<p><b>Banliyö genel görünüm</b></p>    <p>Biçim, ölçü-oran, renk, aydınlatma</p>	<p>Yapı Ev Dış mekân Düz arazi Yol Bahçe Aydınlık Gün ışığı Gökyüzü Yumuşak ve pastel renkler Minimal boyutlar</p>	<p>İnsan ölçeği Gerçek mekân Düzenlilik Ritim Benzerlik Yapaylık Donukluk Ferahlık</p>	<p>* Banliyönün minimal boyutlarda olmasının modern hayatın konforizmini ve tüketiciliğini simgelemesi * Belli bir ritimle tekrar eden pastel renklerdeki evlerin ideal, canlı, dışa dönük ve sorunsuz mutlu bir yaşamı ifade etmesi * Evlerin ayırt edici olmayan ve detaysız biçimlere sahip olması ile banliyönün basitliğini ve yapaylığını ifade etmesi * Belli bir düzendeki evlerin, yolların ve bahçelerin Modernizm ve burjuvanın neden olduğu monoton, mekanik, standart ve kuralcı bir yaşamı ifade etmesi * Kırmızı çatıların, basit ve sıradan evlere sıcak bir yuva etkisi vermesi * Arazinin düz topoğrafyası ve ayırt edici yanının olmaması "yer" ve "aidiyet" kavramlarının eksikliğini göstermesi * Banliyönün aydınlık yanının şatonun karanlığıyla tezat olması * Her günün güneşli ve parlak olması coğrafik unsurların ve "yer" kavramının eksikliğini göstermesi</p>

<p><b>Bahçeler ve bitki figürler</b></p>   <p>Biçim</p>	<p>Dış mekân Açık alan Yeşil alan Peyzaj düzenlemesi İnsan ve hayvan figürleri</p>	<p>Yaratıcılık Farklılık Aidiyet Egemenlik alanı</p>	<p>* Edward'ın ilk kez geldiği yerde kendine ait bir 'yer' oluşturması ve orayla bir bağ kurması, eksikliğini bitkilerden insan ve hayvan figürleri oluşturarak tamamlaması, kendini kabul ettirmeye çalışması * Herkesin bahçesine yaptığı bitki tasarımlarının o kişinin karakterini yansıtmaması (Peg'in 4 kişilik ailesini bitkilerde şekillendirmesi) * Joyce karakterinin hırslı ve tutkulu yapısını yansıtan biçimlerde bitkilerini şekillendirmesi * Esmeralda'nın Edward'ı şeytana benzetmesi üzerine bahçesinde 'şeytan'a benzeyen bir bitki oluşturması</p>
<p><b>Peg'in evi</b></p>  <p>Renk</p>	<p>Bina Ev Dış cephe Mavi renk</p>	<p>Dinginlik Üretkenlik</p>	<p>* Sinemada mavi rengin dinginliği, sakinliği ve üretkenliği simgelemesi * Bu özellikleriyle içinde yaşayan karakterlerle benzerlik göstermesi * Peg karakterinin sakinliği, mesleği gereği kremler üretmesi, bunları komşularına satması ve Edward karakterinin yüzündeki kesik izlerinin düzelmesi için uygulaması</p>

Edward banliyöye geldiği anda mekânlara ve insanlara ayak uydurmakta zorlansa da zamanla kendi yeteneğini ve yaratıcılığını kullanarak orada yaşayan insanların bahçelerindeki bitkilerden farklı figürler ortaya çıkarmış ve kendine bir egemenlik alanı oluşturarak mekânlarla ve insanlarla bağ kurmaya çalışmıştır. Banliyöde yaşayan her insanın davranışına ve düşüncesine göre bitkilerini bir forma sokmuştur. Peg, Edward'a karşı kibar davranıp ona yardım ettiği için onun bahçesinde 4 kişilik ailesini şekillendirmiştir. Joyce karakteri ise Edward'ın gözünde tutkulu biri olarak görüldüğü için bahçesine kalp oluşturmuş, Esmeralda'nın bahçesine ise Edward'ı dış görünüşünden dolayı sürekli kötüleyip onu bir şeytan olarak gördüğü için bitkileri şeytan biçiminde şekillendirmiştir. Peg'in evinin dış cephesinin rengine bakıldığında mavi olduğu görülmektedir. Mavi renk sinemada üretkenlik ve sakinlik demektir. Peg'in yardımseverliği, naifliği ve sakinliğinin yanı sıra güzellik ürünleri üreterek satmasıyla sahibi olduğu evin rengini karakterine yansıttığı söylenebilir.

Banliyö ile ilgili diğer çözümleme de iç mekânlarının çözümlemesidir (Tablo 5). Banliyöde Barthes'ın anlamlandırma şemasındaki gösterene karşılık gelen iç mekânlar; Peg'in evinin odaları,



Joyce'un mutfuğı ve Esmeralda'nın salonuna ait mekân sahneleridir. Peg'in evi renk bakımından incelendiğinde salonda beyaz rengin ve sadeliğın hâkim olduğı görölmektedir. Mekânda kullanılan beyaz rengin sinemada temsil ettiğı dürüstlük ve temizlik anlamlarının evin sahibi Peg'in karakterine yansıdığı, Edward'ı farklılığıyla kabul ederek ona dürüstçe doğruları gösterdiği ve alışması için ona her konuda yardım ettiğı görölmektedir. Saflık ve masumiyet anlamlarının ise Peg'in kızı Kim ile örtüştüğü söylenebilir. Kim'in yatak odasında ağırlıklı olarak kullanılan sarı rengin sinemada en çok bilinen anlamı huzursuzluk, sıkıntı ve korkaklıktır. Kim'in de film boyunca sürekli erkek arkadaşı Jim'in etkisi ve baskısı altında olduğı görölmektedir. Yatak odalarında kullanılan içi su dolu yatak ile raylı sisteme sahip yatak ise Modernizmin insanlara sunduğı konforlu ve pratik yaşamı simgelemektedir.

**Tablo 5.** Banliyö iç mekânının göstergebilimsel çözümlmesi.

Gösteren (mekân ve mekân unsurları)	Gösterilen		Gösterge
	Düz Anlam	Yan Anlam	
<p><b>Peg'in evi</b></p>  <p>Renk, doku, biçim</p>	<p>Ev İç mekân Salon Yatak odası Beyaz renk Sarı renk Şişme yatak Raylı yatak</p>	<p>Sadelik Saflık Masumiyet Dürüstlük Korkaklık Sıkıntı Huzursuzluk Modernizm Konfor Pratiklik Rahatlık</p>	<p>* Beyaz rengin sinemada saflığı, masumiyeti, dürüstlüğü, temizliği ifade etmesi * Bu özelliklerin içinde yaşayan karakterlerine yansması * Peg'in Edward'a yardım etmesi, dürüstlüğü, yardımseverliği, Kim'in ise saf ve masum olması * Sarının sinemadaki sıkıntı, huzursuzluk, korkaklık ve öfke gibi anlamları ile ailesinin ve erkek arkadaşının baskısı altında kalmış Kim karakterinin ilişkilendirilmesi * Kim'in içi su dolu şişme yatağının ve kullanımı pratik raylı yatağın burjuva ve modernizmin getirmiş olduğı konforu ifade etmektedir.</p>
<p><b>Joyce'un evi</b></p>  <p>Renk</p>	<p>Ev İç mekân Salon Yatak odası Pembe renk</p>	<p>Şirin Samimi Sıcak bir ortam Aşk Hırs Tutku</p>	<p>* Pembenin sinemadaki neşe ve şirinlik anlamları ile önceden sevecen biriymiş gibi görünen Joyce'n ilişkilendirilmesi * Fiziksel bir uyarıcı, daima genç kalmanın ifadesi ve aşkı temsil etmesi ile karakterinin sonradan değişip hırslı ve tutkulu birine dönüşmesiyle ilişkilendirilmesi</p>

<p><b>Esmeralda'nın evi</b></p>  <p>Renk, biçim, aydınlatma</p>	<p>Ev İç mekân Salon Haç formu Kırma çatı Kırmızı renk</p>	<p>Kışkırtıcı Tatmin edici Dini inanç Vurgu Loş ortam</p>	<p>* Kırmızının sinemadaki olumsuz yanı olan kışkırtıcılığı, tatmin ediciliği, egoizm, ölüm ve ateşi ifade etmesi karakterin gerici ve dindar özelliğiyle bağdaşması * Gotiğin tanrısallık etkisi * Arka plandaki haç formunun bulunduğu kısmın kırma çatı olmasıyla haçın vurgulanması * Haç formundaki boşluğun Hristiyanlığı ve kutsallığı ifade etmesi * Ortamın mumlarla loş bir hale gelmesi ve karanlığın ağırlıkta olması dini inancını ve bu bağlılığını evine yansıttığını ifade etmesi</p>
--	--	---	---

Joyce karakterinin evi incelendiğinde ise iç mekânların donatılar da dâhil olmak üzere çoğunlukla pembe tonlarda olduğu görülmektedir. Pembenin sinemada birçok anlamı bulunmaktadır. Neşe anlamı ile Joyce'un filmin başında Edward'a karşı takındığı sevecen tavır ile ilişkilendirilebilir. Fiziksel uyarıcı ve aşk anlamları ile de karakterin filmin devamında değişerek başka bir tavır takınması ve buna örnek olarak Edward'ı taciz etmesi ve onu bir hırs haline getirmesi ile ilişkilendirilebilir.

Esmeralda'nın evi renk açısından incelendiğinde kırmızının ağırlıkta olduğu görülmektedir. Kırmızının sinemada olumlu anlamları olsa da bu filmdeki anlamları olumsuz olup kışkırtıcılık, ölüm, egoistlik ve ateştir. Bu anlamları ile Esmeralda'nın Edward konusunda insanları sürekli kışkırtmaya çalışması ve onu şeytana benzetmesi, dinine bağlılığı gibi özellikleriyle ilişkilendirilebilir. Duvarda bulunan haç biçimindeki boşluk Esmeralda'nın dinini, inancını ve onun için kutsal olan Hristiyanlığı ifade ederken, haç biçimin bulunduğu duvarın kırma çatı ile belirgin hale getirilmesi de Hristiyanlık vurgusunu artırmaktadır. Aydınlatma bakımından sadece haç formundan sızan ışık ve yanan mumlarla ortamın loş hale gelmesi karanlığın ağırlıkta olmasını sağlarken, karakterin dini inancına olan bağlılığını evine yansıttığını göstermektedir.

Banliyönün mekânları genel olarak incelendiğinde Modernizm ve burjuva yaşantısının getirmiş olduğu kuralcılık, benzerlik, rahatlık, konfor, pratiklik, monotonluk ve sıradanlık kavramlarının hem mekânlara hem de içinde yaşayan karakterlere yansıdığı söylenebilir. Mekânlar gibi insanlar da belli kurallarda hareket etmekte, çimlere basmadan yaya yolunun izini takip etmekte ve evlere benzer rengârenk kıyafetler giymektedirler. İnsan ve mekân

etkileşiminde, bir yaşam tarzının gerektirdiği şartlar doğrultusunda insanların kendi konforlarına göre mekânları düzenledikleri ancak o mekânın içerdiği unsurlara göre de hareket ettikleri ve bunların dışına çıkmadıkları görülmektedir.

## 6. Değerlendirme

Tim Burton, filmlerinde genellikle “Modern geleneksellik”i eleştiren Amerikan sinemasının en ünlü yönetmenlerinden birisidir. Filmlerinde, modernleşme ile yitirilen ev, aidiyet, egemenlik alanı ve özgünlük kavramlarını ele almaktadır (Dursun, 2019:113). Modernizmin insanlara dayattığı standart, monoton, niteliksiz, ruhsuz, mekanik bir yaşamı modern olmayan mekân ve karakterle ironik bir biçimde eleştirmektedir. Modern ve modern olmayan iki farklı ve karşıt mekân ile karakterlerin en iyi yanı birbirilerine karşıt olmalarına rağmen birbirlerini değiştiren bir etkileşim içinde olmalarıdır. Bu durum “karşıtlık”ın yanı sıra olan şey her neyse karşılıklı olmasına da yol açmaktadır. Bu bakış açısı Tim Burton’u özgün kılan yanı olmuş ve Burton, Modernizmi en iyi yansıtabileceği düşüncesiyle banliyöleri seçmiştir (Güleç ve Çağlar, 2014).

Öte yandan Burton, film mekânlarında genellikle Alman dışavurumculuğun Gotik elemanlarını kullanır (Dursun, 2019:118). Sinemada Gotik tarzın kullanımına sebep olan bu akımın amacı görünmeyeni, insanın içindeki duyguyu ve hisleri açığa çıkarmaktır (Öztarkan Özyurt ve Sivas Gülçur, 2022:103). Modernizme tepki olarak oluşturulan zıt mekânlar Gotik tarzda yansıtılmıştır. Kasvetli, karanlık ve tekinsiz mekânlar, şato, karamsarlık, korku, insanüstü, ölüm, gerilim, aşk ve umutsuzluk içinde mücadele gibi özellikler ve mekânlar Gotik tarzın anlayışını yansıtır (Jing ve Qing, 2018:24-25). Ayrıca mekân kurgusunda Gotik etkisi olan ışık-gölge, aydınlık-karanlık oyunlarına da yer verilmiştir (Dursun, 2019:124). Tim Burton filmlerinde gerçek mekân Modernizmi yansıtırken gerçek olmayan mekân ise Modernizme karşıt olan mekânı yansıtmaktadır. Bu filmde de gerçek-modern mekân banliyö iken gerçeküstü-modern olmayan mekân ise şatodur (Görsel 2).



Görsel 2. Solda banliyö ve sağda şato (Görseller filminden alınmıştır).

Filmdeki iki ana mekândan biri olan banliyö; evlerinin aynı biçimde ve detaysız olduğu, yumuşak ve pastel renklerin belli bir ritimle süreklilik gösterdiği, yolların ve bahçelerin evlere uygun bir düzende tekrar ettiği sıradan ve sıkıcı bir ortamdır. Banliyönün bulunduğu topografyanın, eğimsiz düz bir arazi olduğu, burada geçen günlerin de tıpkı rengârenk evler gibi donuk ve güneşli olduğu görülmektedir. Bu sıkıcılık ve monotonluk dış mekânda olduğu kadar iç mekânlarda kullanılan mobilyalarla ve aksesuarlarla da kendini belli etmektedir. Evlerde kullanılan mobilyalar da Modernizmin etkisi olan konforu yansıtmaktadır. Aynı şekilde burada yaşayan insanlar da modern yaşamın kurallarına göre hareket etmekte, banliyö sakinleri sabah aynı saatte evden çıkıp akşam aynı saatte eve dönen erkeklerden ve günlerini evde geçirip sadece dedikodu yapan kadınlardan oluşmaktadır. İnsanlar her gününü aynı şekilde dışardan bağımsız ve başka insanlardan kopuk bir şekilde geçirmektedir. Bu bağlamda banliyöde anılar, yaşanmışlıklar ve deneyimlerden bahsedilemeyeceğini söyleyebiliriz. Banliyö dış görünüşüyle ne kadar renkli, modern, samimi, sosyal ve dışa dönük gibi görünse de aslında içinde yaşayanlar da bir o kadar ruhsuz, sıkıcı, farklılığa kapalı (modern olmayan düşünce yapısı), kendi içlerinde yaşayan ve içe dönük insanlardır. Banliyö, mimari karakteriyle bu sosyal görünüşün arkasında yatan kontrollü sosyal yaşamı gizlemektedir. Başkarakter Edward şatodan banliyöye gelip buranın kurallarına göre hareket etmeye çalışsa da banliyöyle bir bağ kurup burada bir egemenlik alanı oluşturarak peyzajını, insanların fikirlerini ve davranışlarını sonrasında da kar yağdırarak mevsimini değiştirmesiyle banliyöye bir kimlik kazandırmıştır.

Modern eve (banliyöye) karşı olan şato ise çeşitliliğe izin veren, gerçeküstü, iç ve dış mekânları bakımsız ve kırık dökük olan, insanlarda güvensizlik hissi uyandıran ancak bir yandan da kullanıcılarından izler taşıyan, bir kimliği olan, korunma hissini yaşatan ve yuva hissi veren bir mekândır. Şato Gotik mimariyi ve kültürünü göğe dikilen yapısıyla, uçan payandalarıyla, karanlık ve kasvetli mekânlarıyla, kırık dökük cephesiyle, sivri pencereleriyle, eski ahşap zemiyle,

simsiyah rengiyle, bakımsız mekânlarındaki örümcek ağlarıyla ve heykelleriyle açık bir şekilde yansıtılmaktadır (Jing ve Qing, 2018:24). Ölmeden önce şatonun kullanıcısı olan mucit de burada laboratuvar kurarak bir iş ortamı oluşturmuş ve bir kimlik kazandırmıştır. Edward'ı icat ederek onun doğduğu ve ona yuva olan sıcak bir eve dönüştürmüştür. Edward da mucidin ölümünden sonra yalnız kalmış ve şatonun bahçesini yarım kalan makas elleriyle yaratıcı olan insan, hayvan ve farklı bitki figürleriyle donatarak kendinden izler katmıştır. Edward ve yaşadığı yer olan şato birbirini yansıtılmaktadır. Edward dışarıdan bakıldığında korkutucu bir görünüme sahip ve yalnız olmasına rağmen içi tertemiz ve sevgi doludur. Şatosu da aynı kendisi gibi dışardan ürkütücü ve karanlık görünmesine rağmen içerde yaşanmışlıkları ile sıcacık sarmalayan, rengârenk bahçesi ile yuva gibi bir yerdir. Bu bağlamda bakıldığında Edward'ın şatonun karanlık ve ürkütücü yapısına göre bir karakter olduğunu yani mekâna göre hareket ettiğini ancak diğer yandan da kendi yaratıcılığını, saf ve temiz duygularını şatonun bahçesine yansıttığı ve bahçeyi kendisine göre şekillendirdiği söylenebilir.

## 7. Sonuç

Mimarlık disiplininin odağında bulunan mekân ve insanı birbirinden bağımsız olarak düşünmek imkânsızdır. "Mekân mı insanı yönlendirir yoksa insan mı kendisine göre mekânı şekillendirir?" bu iki düşünceden biri kesindir diğeri değildir ya da biri diğerine göre daha baskındır şeklinde net bir ayırım yapmak mümkün değildir. Çünkü ikisi de zaman içerisinde birbirini etkiler ve dış faktörlere göre bu etkileşim değişkenlik gösterebilir ancak her ikisi de birbirlerinden ayrı düşünülemeyen kavramlardır. İnsan bulunduğu mekâna uyum sağlayabilmek ve adapte olabilmek için oranın kültürünün, inançlarının, kurallarının gerektirdiği şekilde hareket eder. Bu yönden bakıldığında, mekânın insanı yönlendirebildiğini söylemek yanlış olmaz. Zamanla insan orada kendine "yer" edinmek ve duygusal bir bağ, "aidiyet" kurabilmek için kendinden de birtakım izler bırakır. Her iki durumda da mekânda kullanılan renk, doku ve ışık gibi algı unsurlarıyla yaşanan etkileşimin yansıması görülür. Bu etkileşimi sinema ekranından bizlere en iyi şekilde yansıtan Tim Burton ve filmi *Makas Eller* çalışmanın örnekleme olmuştur. Yönetmen iki farklı yaşam tarzını, mekânı ve karakterleri mekân algısını oluşturan unsurlar üzerinden izleyicilere yansıtmış ve mekânların algılanmasını güçlendirmiştir. Aynı zamanda mekânlar ve karakterlerin altında yatan gizli anlamları da göstergeler yoluyla aktarmıştır. Burton Modern

Mimariyi, bu dönemlerde etkisini göstermiş burjuva yaşantısını ve bu yaşam şartlarının mekânların ve insanların birbirini nasıl etkilediklerini bir banliyö ortamı ile yansıtmıştır. Bu ortama bir başkaldırıyı simgeleyen, her anlamda farklı olan ve farklı olduğu için de kabul edilmeyen diğer mekânı ise bir şato ile yansıtmıştır. Her iki mekânda da yaşayan karakterler bulunduğu mekânlara özdeşleşmekte ve benzerlik göstermektedir. Banliyö dışardan bakıldığında yumuşak renkleriyle, evlerinin ve bahçelerinin düzeniyle, evlerin iç içe birbirine yakın olmasıyla komşuluk ilişkilerinin güçlü olduğu sıcak ve samimi bir mahalleyi-yuvayı anımsatmaktayken; şato ise karanlık, simsiyah rengiyle, devasa boyutuyla soğuk ve korkunç bir mekânı anımsatmaktadır. İçinde yaşayan insanların da fiziksel özelliklerine bakıldığında aynı etkiyi vermektedir. Ancak yapılan çözümlerle karakterlerin yakından tanınmasıyla bunun böyle olmadığı anlaşılmaktadır. Edward'ın görünüşü itibarıyla bir robot olması ama aslında içinin temizliği ve saf masum duygularının varlığı onun insancıl yanını ortaya çıkarırken, banliyödeki karakterler de görünüşleriyle birer insan olmalarına rağmen yaşam tarzları ve düşünceleri onların bir robottan farklı olmadıklarını bize göstermiştir. Edward aslında kurduğu bağ ve yaşanmışlıklarıyla şatoyu bir yuva "yer" haline getirmiştir, banliyö ise insanların hep aynı şekilde hareket ettiği, monoton bir yaşam şekliyle ne zamanın ne de yerin belli olduğu "yok-yer" olmuştur. Edward banliyöye geldiğinde ilk olarak oraya ayak uydurmaya, onlar gibi davranmaya çalışsa da kendinden izler katarak orayla da bir bağ kurmaya çalışmıştır. Gündelik yaşamda kullanılan mekânlarda da bu etkileşim sıklıkla yaşanmaktadır. Bu bağlamda mekânların ve karakterlerin birbiriyle olan çatışması aynı zamanda karşılıklı etkileşimi ve bu etkileşimin izlerini taşıyan göstergelerin sinemadaki karşılığı da göstergebilim aracılığıyla ortaya konulmuştur.

Alanyazında *Makas Eller* filminin, filmde kullanılan kıyafetler ve müzikler ele alınarak göstergebilim açısından analizini içeren çalışmalar da mevcuttur. Yapılan bu çalışma ise sinemada kullanılan mekânların kullanıcılarıyla olan etkileşiminin incelenmesi ve göstergebilim yöntemi ile analiz edilmesi açısından farklılaşmaktadır. Bu durum, hem mimarlık hem de seçilen film açısından özgün bir çalışma olduğunu ortaya koymaktadır. İlerleyen zamanlarda bu çalışmanın mimarlık alanında bir örnek ve altlık olabileceği, bunun yanı sıra Makas Eller filminin moda, müzik ve mimarlık dışında edebiyat, psikoloji, felsefe ile başka sanat dalları açısından da göstergebilimsel analizinin mümkün olduğu düşünülmektedir.

**Kaynakça**

Adilođlu, F. (2005). *Sinemada Mimari Açılımlar: Halit Refiđ Filmleri*, 1. Baskı, İstanbul: ES Yayınları.

Aksan, D. (1999). *Anlambilim, Anlambilim Konuları ve Türkçenin Anlambilimi*, 2. Baskı, Ankara: Bilgi Yayınevi.

Akyıldız, Ö. (2012). *Mimari Mekânların Sinemanın Kurgusal Mekânları Üzerine Etkileri*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı.

Asar, H. (2013). *Mimari Mekân Okumasında Algısal Deneyim Analizinin Bir Yöntem Yardımıyla İrdelenmesi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir: Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı.

Aslan, F., Aslan E. ve Atik, A. (2015). "İç Mekânda Algı", *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, Malatya: İnönü Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi Yayınları, Cilt 5, Sayı 11, s.139-151.

Beşışık, G. (2013). *Sinema ve Mimarlıkta Mekân Kurgusu ve Kavrayışı*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Bina Bilgisi Anabilim Dalı.

Bilgi, A. (2007). *İnsan-Mekân-Işık Etkileşimi ve Işığın Mekândaki Psikolojik Etkilerinin Değerlendirilmesi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı.

Bozdemir, O. (2018). "12 Eylül Askeri Darbesi'nin Türk Sinemasına Yansıması: Beynelmîlel Filminin Göstergebilimsel Analizi", *Middle Black Sea Journal of Communication Studies*, Samsun: Ondokuz Mayıs Üniversitesi Yayınları, Cilt 3, Sayı 1, 19-28.

Bozdoğan, M. (2008). *Sinema Kavram ve Tekniklerinin Mimari Tasarıma Etkileri*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı.

Çakı, C., Zorlu, Y. ve Karaca, M. (2017). "Türk Sinemasında Nazizm İdeolojisi: 'Kırımlı' Filmi ve Göstergebilimsel Analizi", *Journal of Economy Culture and Society*, İstanbul: İstanbul Üniversitesi Yayınları, Sayı 56, s. 67-95.

Çelik, F., Arslan, B. D., Yıldız, F. ve Kalp, M. (2023). "Sinemada Mekân: The Fall Filminde Göstergebilimsel Yaklaşımla Mekân Okumaları", *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları, Sayı 29, s. 67- 80.

Çilingir, A. ve Can, A. (2021). "Kim Ki-Duk'un Bin Jip (Boş Ev) Filminin Göstergibilimsel Çözümlemesi", Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Konya: Selçuk Üniversitesi Yayınları, Sayı 46, s. 162-178.

Duman, Ş. ve Beşgen, A. (2021). "Sinemada Mekân-Karakter Özdeşleyimi Üzerine Bir İdeoloji: Kış Uykusu Filmi", *Mekânı Düşünmek: Felsefe, Politika, Mimarlık, Sinema*, ed. Deniz Yıldırım, Evren Haspolat, Hakan Sağlam ve Saim Can Beritan, Ankara: Nika Yayınları, s. 181-200.

Dursun, G. (2019). *Tim Burton Sinemasında Sürrealist Ev İncelemesi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı.

Erkman, F. (1987). *Göstergibilime Giriş*, 1. Baskı, İstanbul: Alan Yayınları.

Erkman Akerson, F. (2014). *Göstergibilime Giriş*, 2. Baskı, İstanbul: Bilge Yayınları.

Erol, E. G. ve Çakı, C. (2017). The Critique of the Discipline in the Turkish Educational System in the Date of 2000's in Hayat Bilgisi Series: The Case Study of 'Panzer Emin"', 26th International Conference on Educational Sciences, 20-23 Nisan, Antalya.

Ertem, Ü. (2010). *Sinema ve Mimarlık Etkileşiminin Örnek Kara Filmler Üzerinden İncelenmesi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı.

Ertemli, M. (2018). "Mekân Tasarımında Sınır Ögelerinin Görselliğe Katkısı: Düşey Yüzeylerin Estetiği", *Modular*, İstanbul: Gedik Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi Yayınları, Cilt 1, Sayı 1, s. 49-64.

Farshi, R. (2012). *Çevrenin Davranış Üzerinde Etkileri*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Ankara: Ankara Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Peyzaj Mimarlığı Anabilim Dalı.

Gezer, H. (2008). "Mekân ve Mekânın Algılanması", *Mimarlıkta Malzeme*, İstanbul: TMMOB Mimarlar Odası Yayını, Sayı 7, s. 33-42.

Göka, Ş. (2001). *İnsan ve Mekân*, 1. Baskı, İstanbul: Pınar Yayınları.

Güleç, G. ve Çağlar, T. N. (2014). "Sinema ve Mimarlık Etkileşimi: Tim Burton Filmlerinde Modernizm Eleştirileri", *Mimarlık*, Ankara: TMMOB Mimarlar Odası Yayınları, Sayı 375, s. 45-49.

Günay, D. (2012). "Görsel Göstergibilim ve İmgenin Anlamlandırılması", *Görsel Göstergibilim*, ed. Doğan Günay ve Alev F. Parsa, İstanbul: Es Yayınları, s. 11-54.

İlkdoğan, H. (2017). "Üç Oda ve Üç Zaman, 'Okuyucu' Filmi Göstergibilimsel Analizi", *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, Ankara: Sanat ve Dil Araştırmaları Enstitüsü Yayınları, Cilt 6, Sayı 38, s. 2817-2833.



Jing, S. ve Qing, K. (2018). "Manifestation of Gothic Style in Contemporary Films: Taking Edward Scissorhands as an Example", *International Journal Of Arts And Commerce*, Cilt 7, Sayı 10, S.21-27.

Kanlı, B. İ. ve Bilgiç, M. (2016). "Modernizm Eleştirilerinin 'Yok-Yer' Bağlamında Sinema Mekânı Kurgusunda Analizi", *İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, İstanbul Gelişim Üniversitesi Yayınları, Cilt 3, Sayı 1, s.118-149.

Karakoç, O. (2008). *Sinemada Renk Olgusu: Ölümsüz*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sinema-TV Anasanat Dalı.

Kavut, İ. E. ve Savaş, B. (2021). "Fantastik Film Mekân ve Müziklerinin Eş Zamanlı Değerlendirilmesi: Edward Scissorhands (Makaseller) Örneği", *Sanat ve Tasarım Dergisi*, Ankara: Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Yayınları, Sayı 27, s. 357-377.

Kırık, A. (2013). "Sinemada Renk Öğesinin Kullanımı: Renk ve Anlatım İlişkisi", *21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum*, Türk Eğitim-Sen Yayınları, Cilt 2, Sayı 6, s. 71-83.

Ozar, B. (2018). *Mekân Algısı ve Psiko-Sosyal Kalitenin Ölçülebilirliği Üzerine Bir Araştırma: Armada Hayat Sokağı Örneği*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İç Mimari Tasarım Anabilim Dalı.

Öztarkan Özyurt, P. ve Sivas Gülçur, A. (2022). "Tim Burton Sinemasında Gotik Bir Uyarılma: Hayalet Süvari Filminin Greimas'ın Eyleyensel Örnekçesine Göre Çözümlemesi", *Anasay*, Cilt 6, Sayı 21, s. 101-117.

Öztürk, B. (2012). *Sinemada Mekân Tasarımında İncelenmesi: Bilim Kurgu Sineması Örneği*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Maltepe Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İç Mimarlık Anabilim Dalı.

Pallasmaa, J. (2008). *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*, 2.Baskı, Helsinki: Rakennustieto.

Rifat, M. (1992). *Göstergebilimin ABC'si*, İstanbul: Simavi Yayınları.

Rifat, M. (2000). *XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları: Tarihçe ve Eleştirel Düşünceler*, 2. Baskı, İstanbul: Om Yayınevi.

Rifat, M. (2014). *Göstergebilimin ABC'si*, 4. Baskı, İstanbul: Say Yayınları.

Sayıcı, F. (2021). "Kim Ki-Duk'un 'Acı' Filminin Göstergebilimsel Çözümlemesi", *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, Ankara: Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Yayınları, Sayı 53, s. 77-92.

Sözen, M. ve Dayı, H. (2013). "Sinemada Işık Kullanımı ve Örnek Bir Çözümleme", *Erciyes İletişim Dergisi*, Erciyes Üniversitesi Yayınları, Cilt 3, Sayı 1, s.32-49.

Tanrıkuş, B. (2019). *Mekânsal Algıyı Etkileyen Tasarım Parametreleri ve Marka Kimliği İlişkisi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: İstanbul Kültür Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İç Mimarlık Ve Çevre Tasarımı Anabilim Dalı.

Türk, A. ve Gülseren, M. (2021). "Edward Scissorhands (Makas Eller) Filmi ve Simgeleşmiş Kostümler", *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, Ankara: Sanat ve Dil Araştırmaları Enstitüsü Yayınları, Cilt 77, s. 131-140.

Vardar, B. (2001). *Dilbilimin Temel Kavram ve İlkeleri*, 1. Baskı, İstanbul: Multilingual Yayınları.

Yurttaş, N. (2019). "Mekânsal Algı Kavramı ve İç Mekân Tasarımı İlişkisi", *Euroasia Journal of Social Sciences & Humanities*, Uluslararası Yayıncılar Birliği, Cilt 6, Sayı 1, s.27-34.

### **Görsel Kaynaklar**

Görsel 1. Makas Eller film afişi. <https://sonfilmavcısı.blogspot.com/2020/05/makas-eller-1990-johnny-depp-filmi.html>, Erişim tarihi: 4 Nisan 2023.

Aksi iddia edilmedikçe tüm görseller filminden alınmıştır.