

Elif DOKUR

Öğretim Görevlisi, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, elif.dokur@dpu.edu.tr, Kütahya-Türkiye

ORCID:0000-0002-9961-6897

## SİNEMADA KORKU İKONU OLAN OYUNCAKLARIN EVRİMİ VE CANLANDIRMA FİMLERE ETKİSİ: “CAROLİNE” FİLM ÖRNEĞİ

### Özet

21. yy’da insanların ve çocukların vazgeçilmezi haline gelen oyuncakların çıkış tarihi çok eskilere dayanmaktadır. İnsanlık tarihinde oyuncakların ne zaman yapıldığı, hangi işlevlerde kullanıldığı tam olarak bilinmemektedir. İnsanların bir şey yaratma ve ona anlam yükleme alışkanlığı ilk zamanlardan beri vardır. Eski çağlarda oyuncaklar, teknoloji / insan, tanrı / şeytan, iyi / kötü gibi hayatın her alanını ve yaşamın yorumlanmasını kendi anlatım teknikleri ile anlamlandırılmıştır. Oyuncaklar insan yaşamına yakından yaklaşır ve tarih içerisinde değişkenlik gösterip, günümüzde bir tüketim unsuru olarak karşımıza çıkmaktadır. Artık bir ihtiyaç gibi görülen oyuncakların, ortaya çıkışından günümüze kadar birçok disiplinler arasında farklı amaçlar doğrultusunda yer aldığı görülmektedir. Özellikle çocuklara yönelik yapılan oyuncaklar dikkat çekmektedir. Çocuklar katil bebeklerin oyun eşyaları haline gelirler ve bunun yanı sıra toplumun hastalıkları da görülmeye başlar. İnsan gerekçesi olmadan var olamayacak bir dünya algısına karşı çıkan kurgusal gerçekçilikten yola çıkarak, gizli olan - hem gizli hem de kendi içinde dünya hakkında bir şeyler ortaya çıkarır.

Oyuncaklar, özellikle sinemada korku imgesi haline gelmesiyle dikkat çeker. Çünkü korku sineması tüm popüler, kültürel türlerin en dayanıklı, çeşitli ve karmaşıklarından biridir. Korku ikonu olan oyuncak bebekler ise sinema dünyasına çok farklı etkiler kazandırmıştır. Günümüz sinemasında özellikle insana benzeyen çocuk oyuncakların ürkütücü bir nesne olarak karşımıza çıkması, onu oyun hayal edip, hayallerimizi bir varlığa dönüştürme aracı olduğu da düşünülebilir. Tarama modeline dayalı bu çalışmada, oyuncak bebek karakterlerin dönüşümünün film anlatısına etkisi örnek filmlerle ele alınmıştır. Bu çerçevede canlandırma sinemasındaki yansımaları ve “*Caroline*” (*Koralin ve Gizli Dünya*, 2009) film örneği anlatısal çözümleme yöntemiyle incelenecektir.

**Anahtar kelimeler:** Oyuncak, Çocuk, Korku, Sinema, Canlandırma Sineması.

## THE EVOLUTION OF TOYS THAT ARE HORROR ICONS IN CINEMA AND THE EFFECT OF ANIMATION ON FILMS: AN EXAMPLE OF THE MOVIE “CAROLINE”

### Abstract

The history of the toys, which have become indispensable for people and children in the 21st century, dates back to ancient times. It is not known exactly when toys were made and in which functions they were used in the history of humanity. People have a habit of creating something and attaching meaning to it since the earliest times. In ancient times, toys gave meaning to every aspect of life such as technology / human, god / devil, good / bad, and the interpretation of life with their own narrative techniques. Toys approach human life closely and have changed throughout history, and today they appear as a consumption item. It is seen that toys, which are now seen as a necessity, have taken place for different purposes among many disciplines since their emergence. Especially attention is paid to toys made for children. Children become playthings of killer dolls, and society's ills begin to appear along with it.

Departing from fictional realism, which opposes the perception of a world that cannot exist without human justification, it reveals something about the world that is hidden - both hidden and in itself.

Toys are especially noted for the fact that they have become an image of horror in the cinema. Because horror cinema is one of the most durable, diverse and complex of all popular cultural genres. Dolls, which are horror icons, have brought very different effects to the world of cinema. It can also be thought that the human-like children's toys appear as a frightening object in today's cinema, as a means of imagining it as a game and transforming our dreams into an entity. In this study based on the scanning model, the effect of the transformation of doll characters on the film narrative is discussed with sample films. In this context, its reflections in animation cinema and the movie example of "Coraline " will be examined with the method of narrative analysis.

**Keywords:** Toy, Child, Horror, Cinema, Animation Cinema.

## 1. Giriş

Oyuncaklar çağlar boyunca insanoğlunun hayatında var olmuştur. İlk zamanlar ortaya çıkan oyuncakların hangi işlevlerle kullanıldığı bilinemez de birçok anlamlandırmalarla yorumlanmıştır. Bu anlamlandırmalar dini, kültürel ya da bir iletişim aracı olarak kullanılmıştır. Tarihsel süreç içerisinde ilk insanlar doğadan birçok objeyi küçülterek bir amaç için kullanmışlardır. Bunu en çok da inanç amaçlı yapmışlardır. Farklı kültürlerde yaşayan topluluklar, yaşadıkları bölgenin de etkisiyle inanç ve yaşam biçimlerini el işçiliği ile yaptıkları oyuncaklara yansıtılmışlardır. İnsanlar tapınmak için yaptıkları doğadan topladıkları malzemelerle kendilerini kopya ettikleri bu objeler, oyuncak bebeği andıran şekildedir. 18. yüzyıl sonlarında sanayileşme ve varlıklı bir orta sınıfın ortaya çıkmasıyla, el yapımı oyuncaklardan seri üretilen oyuncaklar yaygın hale gelmiştir. Sanayileşmenin ortaya çıkışı, mekanik oyuncaklara olan yaygın hayranlıkla beraberinde ilerlemiş, çeşitli sesler üretebilecek veya karmaşık hareketler gerçekleştirebilecek bebekler, hayvan figürleri fuarlarda sergilenmiştir. Gelişen teknoloji ve medya endüstrilerinin de katkısıyla daha da popülerleşen oyuncaklar, çocukların yaratıcılığını teşvik eden kaliteli oyunlar olarak bir ün kazanır. Günümüzde ise oyuncaklar özellikle bir tüketim unsuru olarak karşımıza çıkmıştır. Bu tüketim unsuru olarak karşımıza çıkan oyuncaklar birçok sanat dallarında da kendini göstermiş ve sinema en dikkat çeken alanı olmuştur. Sinemada görülen oyuncaklar o dönemin toplumsal ve kültürel özelliklerini yansıtırken, çocuk üzerinden farklı konuları ve farklı olayları doğurmuştur. Katil ve kötü olarak sinemaya giren bu oyuncaklar, aslında toplumun hastalıklarını, birçok gizem ve bilinmeyeni yeniden düşünmeye zorlamıştır. Bebekler ve insanlar arasındaki etkileşimli karşılaşmalar ve onlarla ortaya çıkan ilişkiler genellikle merak uyandırıcıdır. Kenneth Gross'un da belirttiği gibi; bebekler veya kuklalar arasında bir şekilde bilinçsiz, ancak birbirine bağlı olan süreçler vardır, "kendilerine yansıttığımız şeyleri; onlar da bize yansıtıyorlar (Kopania, 2018: 37)." İnsan ve bebek ilişkisi aslında bilinçaltı fikrini temsil eder.

Oyuncaklar incelenmeye başlandığında özellikle tarihsel sürecinde oyuncak imgesi oldukça değişmiş ve popüler sinemada güçlü bir figür olarak karşımıza çıkmıştır. Artık oyuncaklar modern dünya içinde kendilerine yer edinmişlerdir. Yeni bir bakış açısı ve görünüm ortaya koymaya çalışan oyuncak bebeklerin bu tutumu çok farklı bir imgenin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu bağlamda, çalışmanın ilk bölümünde oyuncak kavramının tarihçesi ve sinemadaki yerine değinilmeye çalışılarak genel hatlarıyla ele alınacaktır. Ardından sinemada korku ikonu olan oyuncak bebeklerin dönüşümünün film anlatısına etkisi, "Child Play" (2019), "The Boy" (2016) ve "Annabelle" (2019) örnek filmler üzerinden ele alınmıştır. İkinci bölümde çalışmanın canlandırma sineması içerisinde öne çıkan "Caroline" (Koralin ve Gizli Dünya, 2009) film örneği anlatısal çözümleme yöntemiyle; konu, karakterler, zaman ve mekân başlıkları altında incelenmiştir. Son bölümde sonuç ve değerlendirme yapılarak çalışma tamamlanacaktır.

## 2. Oyuncakın Tarihi

Oyuncaklar çok eski zamanlardan beri var olmuştur. Antik dönemlerde oyuncakların tapınma amacıyla mı yoksa çocukların oyun aracı olarak mı kullanıldığı hakkında kesin bir bilgiye ulaşılamamıştır. Oyuncaklar zaman içerisinde

birçok deęişime uğramış ve bulunduğu yere göre değerlendirilmiştir. Mezopotamya, Mısır, Yunan ve Roma gibi uygarlıklarda oyuncakların ve kullanım amaçlarının birbirlerine benzer özelliklerde oldukları görülmüştür. Geçmişte ilk bulunan oyuncakların Mısır'lılara ait olduğu bilinmektedir. Eski Mısır Firavun mezarlarında pişmiş topraktan yapılmış oyuncaklar bulunmuştur. Pişmiş toprak oyuncakların günümüze kadar korunarak ulaşmaları, ölü kültürü ve tanrılarla ilişkili olmalarına dayanır. Mezarlara bırakılan bebeklerin ölümlerinin ruhlarına eşlik edeceği düşünülmektedir. Aynı şekilde Mezopotamya'da bulunan bebeklerinde inanışlar amacıyla kullanıldığı düşünülmektedir. Kaya, boynuz, dal, kök ve kemik gibi malzemelerle insana benzer bir şekilde yapılan bebekler, istedikleri manalara sokularak kullanılmıştır. Bebekler genellikle dişi olarak ve bereketi temsil eden bir semboldür. Eski dönemlerde bu bebekler dini inanışlar amacıyla ve dini törenlerde yer almıştır. Bebeklere doğaüstü güçler eklenmiş, nazarlık, muska gibi rollerde ve tanrıça gibi ele alınmıştır.

Antik Yunan incelendiğinde ise dikkat çeken oyuncakların başında, el arabası, minyatür mobilya ve eşyalar, at şeklinde deęnek, çeşitli evler, gemi ve arabalar bulunur. Arkeolojik kazıların ilk zamanlarında bulunan Yunan bebeklerinin Mısırlıların bebeklerinden farkı; pişmiş kilden yapılmış eklemli bedenlerden oluşmasıdır.

Roma Dönemi ise diğer uygarlıklara göre daha farklı gelişmiş, savaş döneminin etkisiyle yaşam standartları oldukça düşmüştür. Çocuklar yaşam şartlarından dolayı erken yaşta çalışmaya başlamış ve oyuncaklar ya kendi ürettikleri ya da ailelerinden kalan eski oyuncaklarla devam etmiştir. Özellikle savaşa yönelik oyuncaklar dikkat çekmektedir. Uzakdoğu toplumlarında ise bebeklerin birçok anlamı bulunmaktadır. Örneğin, Japonya'da çok eski zamanlarda annelere, felaketleri üzerine çekmek ve böylece çocuğunu koruma gayesiyle birer bebek verilirdi. Bugün için bir hayli gelişen Japon bebekçiliğinin tarihçesi, kabuğu soyulmuş söğüt deęneklerine dayanır. Saçları söğüt kabuğu şeritlerinden veya iplikten elbisesi kâğıttandır. Bunun, günahlarını üzerine almak üzere, eskiden yıllık temizlenme törenlerinde akan sular boyunca dikilen, soyulmuş söğüt dallarından deęişik bir şekli olduğu söylenebilir. Çocuklarının üzerine gelecek felaketleri üzerine çekebilmesi için annelere verilen bebeklere, canlı çocuk muamelesi yapılır, giydirilir ve beslenirdi. Çocuk isteyen kadınlar, esasen annelik sembolü olan bebekleri, belli bir mabette tanrıya takdim ederlerdi (Tuncer, 2010: 9-10).

18. yy ortalarında tahta, balmumu ve kâğıt hamurundan yapılmış bebeklerin yerini, kol ve bacakları eklemli, başı dönebilen porselen ve emayelenmiş bebekler almıştır. Yeni üretim teknikleri geliştirilmiş: 1879'da kadına deęil daha çok çocuğa bezeyen "bebek"; 1885'de de ilk konuşan bebek yapılmıştır. 1899'da Jumeau, François Gaultier ve Bru "Bebek ve Oyuncak Yapımı Birlięi" adını alır. Birlik, Birinci Dünya Savaşı sonlarında bebek üretmiş ve François Gaultier ("FG" markasıyla) 1860-1899 arasında porselen bebek yapımında başta gelmişlerdir (Tuncer, 2010: 10). Modern cemiyetlerde süs unsuru olarak kullanılan porselen bebeklerin uğursuzluktan koruma gibi batıl inanışlar amacıyla da kullanıldığı görülmüştür.

Oyuncaklar dönemin ve içinde yaşanan ortamı yansıtmıştır. Daha sonraki dönemlerde oyuncaklar çağın gelişimine ayak uydurarak deęişmeye ve gelişmeye başlamıştır. Levy'e göre orta çağdan itibaren oyuncaklar "tahta çağı" diye adlandırılmıştır. O dönem daha çok tahta malzemesinden oyuncaklar üretilmiş sonrasında bunu "teneke çağı" izlemiştir. İlk olarak elde boyanan oyuncaklar, sonrasında baskıları yapılarak üretimine devam ettirilmiştir. İkinci Dünya savaşına kadar devam eden demir döküm oyuncaklar özellikle Avrupa'da oldukça yaygınlaşmıştır. Birçok minyatür araba modeli oyuncak üretilmiştir. Amerika'da "Tootsie", İngiltere'de "Dinky" gibi oyuncaklar farklı ülkelerde bu tür oyuncakların artmasında yol göstermiştir. Minyatür oyuncakların amacı çocuğa toplum yaşamını öğretmek için oyun oynatmak olmuştur. İkinci Dünya savaşı sonrasında ise "plastik çağı" diye adlandırılan döneme girilmiştir. 19. yüzyılda Avrupa'da, sanayi devrimi ile el işçilięi de gitgide azalarak makineleşen bir devre başlanmıştır. Böylece her şey yavaş yavaş fabrikalarda üretilmeye başlamış ve her türlü oyuncak üretilebilir hale gelmiştir. Sanayileşmenin etkisi ve makine kullanımlarının artmasıyla, yüksek basınçlı kalıp makineleri ile üretime olanak sağlanarak, ucuz maliyetli plastik oyuncaklar popülerleşmiştir. Metal oyuncakların yerini ucuz maliyetli bu plastik

oyuncaklar almıştır. Sanayileşmeyle gelen ilerleyişle özellikle İngiliz firmaları güçlenmiştir. Birçok maskot oyuncak piyasaya sürülmüştür. Dönemin en tanınan örneği “Sunny Jim” olmuş, sonrasında televizyon ve çizgi romanların etkisiyle birçok bilinen karakterlerin oyuncakları yapılmıştır. Kedi “Felix”, “Mickey Mouse”, “Donald Duck”, vb gibi pek çok karakter oyuncak halleriyle satışa sunulmuştur.

Gelişen teknoloji ve medyanın da etkisiyle oyuncaklar ün kazanmış ve çocukların vazgeçemedikleri bir obje olmuştur. Aynı zamanda oyuncak bebekler, döneminin özelliklerini hem yapıldığı malzemesiyle hem de giyim kuşamıyla fikir vermiştir. Böylece toplumların giyim kuşamlarını bebekler aracılığıyla çeşitli kültürlerin birbirlerini tamamlamalarına da yardımcı olmuştur.

Günümüzde ise oyuncaklar özellikle bir tüketim unsuru olarak ve daha çok çocuklara yönelik şekliyle karşımıza çıkmıştır. Bu tüketim unsuru olarak karşımıza çıkan oyuncaklar aynı zamanda birçok sanat dallarında da kendini göstermiş ve sinema en dikkat çeken alanı olmuştur.

### **3. Sinemada Oyuncak Bebek**

Sinema sanatsal niteliği tamamıyla yeniden üretebilirliğe göre belirlenmiş ilk sanat formudur. Bu niteliğiyle sinema ilk kez sanat yapıtının geleneksel sahiçiliğine, bir diğere deyişle eserin belirli bir mekânsal-tarihsel aurayı gözeten tamamlanmışlığına karşı daima bir geliştirilebilirliği ya da gelişmeye uygunluğu karşımıza çıkarmıştır. (Cide, 2019: 6).

Gelişen sinemada farklı birçok figür yer edinebilmiştir. Bu figürlerden en dikkat çekenini ise özellikle tasarımlarıyla dikkat çeken oyuncaklar olmuştur. Oyuncak tasarımlarını ise oyuncağın hikâyesi ile desteklenmiş ve pazarlamak esas alınmıştır. Oyuncakla birlikte oyuncağın anlatıldığı bir çizgi roman verilir, böylece hikâyesi daha kolay anlatılmıştır. Bunun yanı sıra televizyon reklamları ve medya ile oyuncak artık varlığını ispat etmiştir. İlk olarak masal ve hikâyelerden filmlere yansıtan oyuncaklar daha sonrasında farklı senaryolarda da yer almıştır. Bunun başta gelen örneklerinden biri de tahta bebeğın hikâyesini konu edinen *The Adventures of Pinocchio* (Pinokyo'nun Maceraları,1996) filmidir. Ayrıca ülkelerinde maskot haline gelmiş birçok oyuncak bebek komedi, çocuk dizileri gibi yapımlarla televizyon ve sinemada yer edinmiştir. Bu ilerleyiş ve oyuncak bebek kullanımı zamanla değişmiş ve bir korku nesnesine dönüşmüştür.

### **4. Sinemada Korku İkonu Olarak Oyuncak Bebek**

Korku, çok eski zamanlara dayanmaktadır. Farklı kültürler arasında değişim göstermiş olsa da insanoğlunun ortak bir duyguda buluşabileceği en derin hissiyatıdır. Gerçekte olamayacak olaylar, bilinmemelik, gizem, olağandışılık gibi birçok korku türünü içerisinde barındıran geniş bir anlatı yapısını kapsar. Korku türü aynı zamanda anlatılardaki hikâyelerde kalmamış, sanatın birçok alanına yansımıştır. Bunun en geniş kullanımı sinema ve alt türü olan korku filmleri olmuştur. Günümüz korku filmleri, özellikle de popüler kültürün ortak bir yansımasıdır. Korku filmleri evrensel olanı da kapsamaktadır. Yerel korkuların yanında evrensel olan belirsiz ve bilinmeyene olan durum, bunu örnekler. Korku türü bugün, Batı'da üretilen popülerleşmiş birçok farklı yapımların içerisinde dikkat çeken içeriklerden biri de oyuncak bebeklerin oluşturduğu yapımlardır.

Oyuncak bebekler, sanal dünyada özellikle de korku filmlerinde genellikle kötü varlıklar olarak ele alınır. Sanatta yer edinmiş insanlığın kusurlarını ve bilinçaltını yansıtan bebekler, sinemada bir korku nesnesi haline gelmiştir. Aslında bu durum TDK sözlüğünde de geçen belirli nesne ve olağandışı korku olarak tanımlanan fobilerden üç tanesinde bahsedilmektedir. Bunlar; *'killer dolls'* (katil oyuncak bebekler), *'Automatonophobia'*, (cansız mankenler, vantrilokların kuklaları ya da balmumu heykeller gibi nesnelere, hissedene, duygulu varlıklar olduğunu zannetme korkusudur), *'Pediophobia'* (oyuncak bebek korkusudur. Porselen bebeklerden, konuşan ve hareket eden bebeklere kadar bütün oyuncak bebekler ile ilişkili bir anksiyete bozukluğudur) (URL-1). Korku kültüründe oyuncaklar genellikle “Doll” olarak geçer, yani İngilizce orijinal ismi ‘Killer Dolls’tur. İngilizcede kelimelerin geniş anlamlara sahip

olmasından dolayı ‘Doll’ kelimesi, oyuncak bebek manasında kullanılır ve ayrıca kukla anlamını da karşılar. Bundan dolayı kötü olarak var olan oyuncak bebek, kukla, hatta bazen de farklı cansız objelerde karşımıza çıkabilmektedir. Sigmund Freud, cansız bir nesnenin canlı gibi duyumsandığı durumlarda tekinsizlik duygusunu uyandıran şeyin, zihnin bir nesnenin canlı olup olmadığı konusundaki belirsizlik endişesine dayandığını yazar ve tekinsizlik duygusu ya da korku uyandıran oyuncak bebeklerle otomatlardan söz eder (Freud, 1971: 385). İnsanın geçmişinden bugüne gelen yaşantısında en karanlık ya da bastırılmış iç dünyasına yönelen korku sineması, aslında zayıf noktaları arar. Çocukluk korkuları, önceden başına gelmiş bir olayın tekrardan anımsatılması, travmatik durumlar, bilinmezliğin karşısındaki acizliği aktarır. Genelinde izleyiciyi korkutma amacı güden korku film yapımları, içeriğine bir fobiden türetilen ve sinemanın ana kahramanlarından biri haline gelmiş oyuncak bebekleri kullanır. Kimi filmde içine seri bir katilin ruhu kaçmış, kimi büyü ile canlanmış, kiminde ise ana karakteri bastırmaya çalışan aslının kötü yansıması olarak yer edinmiştir. Sinema da bir alt tür olarak kabul edilen “katil oyuncak bebek filmleri” bugün birçok yapımla popülerlik kazanmıştır.

Geçmişten bugüne korku filmlerinin vazgeçilmezi olan oyuncak bebekler artık kendi başrollerini almışlardır. İlk zamanlarda kullanılan filmlerde oyuncak bebekler, görünümleriyle izleyicide ürpertici şekilde algılsa da zararsız ve serserim mizacıyla ele alınmıştır. Oyuncak bebeklerin sinemaya girişinde ilk akla gelen örnek yönetmenliğini James Cruze’un yaptığı “The Great Gabbo” (Büyük Gabbo, 1929) filmidir. Ürpertici bebekler genellikle filmlerde iki kategoride gösterilir; ya çocuk oyuncakları ya da vantrilokların kuklaları biçimindedir. “Büyük Gabbo” filminde görülen ürkütücü biçimdeki oyuncak bebek bir kukladır. “Otto” isimindeki kukla aynı insan gibi davranışlar sergiler, yemek yer ve konuşur. Aslında kukla “Otto” korkutucu görüntüsüne rağmen kötü biri değildir. Filmde “Gabbo” isimindeki ana karakterin, kimseyle düzgün bir ilişki kuramaması ve tek arkadaşı olan kuklasıyla olan iletişimi, yalnızlığı daha sonrasındaki delirme sürecini vurgular. İlk zamanlar filmlerde kullanılan bebekler ana öğe değil bir yardımcı unsur görevindedir. Filmdeki ürpertici unsur bebek değil insanın yansıttığı psikolojik durumdur. 1940’lı yıllar korku filmleri açısından çok verimli geçmemiştir. O dönem filmler daha çok tiyatral anlatıma ve tiyatroya oyunculukları içinde barındırmaktadır. Ancak, Ealing Stüdyosu sıradışı bir film olan “Dead Of Night” (Ölü Gecesi, 1945) filmini yayınlamıştır. Birkaç kısa hikâyeden oluşan film, aynı zamanda birçok korku filmine de ilham kaynağı olmuştur. Filmde geçen “Hugo” adındaki kukla bebek, önce serserim mizacıyla ele alınmış, filmin ilerleyişinde aslında yaşayan kötü niyetli bir kukla olduğu görülmüştür. “Dead Of Night” kukla bebeklerin ürkütücü görüntüleri, davranışlarıyla uyumluluk kazanmış ve “kötü kukla” olgusunu, çaresiz bir insan, cinayet ve korkutuculuğa dikkat çekerek filme aktaran ilk film örneklerinden biri olmuştur. 60 ve 70’li yıllarda kötü özellikli kukla bebek filmleri artmaya başlamış ve anlatılarda insan savunmasız bir şekilde gösterilmiştir. “Devil Doll” (Şeytan Bebek, 1964), “Deep Red” (Koyu Kırmızı, 1975), “Magic” (Büyü, 1978) bunlardan bir kaçıdır.

80’li yıllar ise sanayileşme ve teknolojinin de etkisi ile artık tüketim çağının arttığı, filmlere de yansıdığı, özellikle de ikon ve maskot sayılacak karakterlerin doğumunu sağlamıştır. 1987 yılında “Dolls” (Bebekler) filmi anlatısında farklılığa başvurulmuş ve artık çocuk ve çocuk oyunları içeriğini oluşturmuştur. Ürpertici bebekler daha da kötü bir nesne haline gelmiş ve o zamana kadarki korku filmlerinde görülmeyen şekliyle kullanılmaya başlanmıştır. Artık filmlerde lanetli bebek bir tüketim nesnesi olarak çocuğa satın alınır veya verilir şeklindedir. Film anlatıları çocuk ve ürpertici bebek ilişkisini, çocuk üzerinden ele alarak; çocuğun bilinçaltını, olayların nasıl gelişeceği hakkında izleyiciye merak uyandıran bir hale getirir.

80’li yıllarda yapılan ve günümüzde film serisine devam eden başlıca yapıtlardan biri de “Child Play” (Çocuk Oyunu, 1988) filmi ve filmin ana karakteri, bir korku ikonu olarak anılan “Chucky”dir. Artık ürpertici bebek filmleri başka bir boyuta taşınmıştır ve “Child Play” filminin ana karakteri Chucky’de bu net bir şekilde görülmektedir (Görsel 1).





**Görsel 1.** Chucky'nin en eski ve en yeni görünüşleri.

İlk film olan “Child Play” (1988), Chucky'nin ortaya çıkış hikâyesini anlatır. Döneminin seri katillerinden olan “Charles Lee Ray” ismindeki seri katilin tutuklanmaktan kaçmak için ruhunu kasıtlı olarak bir oyuncak bebeğe aktarması ve öldürme çılgınlığı filmin ana konusudur. Çocukların bebeklerle oynayışı, aslında tamamen zararsız bir şeyin bile etrafta dolaşip insanları temel olarak öldürerek ürpertici bir nesne olmaya başlayabildiğinin bir örneğidir. Özellikle korku sinemasında bu belirsizlik ve beklemediğin anda beklenmeyen olayların doğuşu, izleyiciyi filme bağlayışı açısından oldukça önemlidir. Chucky serilerinde genel olarak cinayet, işkenceler ve insan bedenine geçmek isteyen oyuncak bebekler işlenmiştir. Serinin 4.cü filmi olan “Bride of Chucky” (Chucky'nin Gelini, 1998)'nde kendisi gibi bebek “Tiffany” ile insan bedenine girme mücadelesi devam etmiş ve 5.ci film olan “Seed Of Chucky” (Chucky'nin tohumu, 2004)'de onlara göre daha iyi kalpli kişiliğiyle oğulları “Glen” yer almıştır.

Chucky korku serisi Lars Klevberg tarafından yeniden çekilerek 2019'da vizyona giren ve ilk filmiyle aynı adı taşıyan “Child Play”de, 1988 orijinalinden bazı önemli değişiklikler yapılmıştır. Ancak filmin ortak noktası: Andy adlı yalnız bir çocuk, mücadele eden bekâr annesi ve anne Karen'ın bir oyuncak bebeği almasıdır. Film yeni bir temel üzerine inşa edilmiştir. Artık seri katil ruhu üzerinden değil, bebeğin yapay zekâsındaki hatalı yazılım yüklemesi oluşudur. Bu bebeğin iç bilgisayar çipindeki güvenlik sınırları kaldırılmıştır. Bebeğin öğrenme sınırının olmaması, şiddeti öğrenmesi ile tehlikeli bir hal alır ve anne-oğul hayatta kalma mücadelesi vermek zorunda kalır. İlk başlarda Chucky çok tatlı görünür ve Andy'nin oyuncuğu ve arkadaşı olmak ister. Ancak, diğer insanlar karşısına çıktığında, Chucky'nin biraz korumacı olduğu görülür ve tepkileri değişmeye başlar. Filmde detaylar ürperticilik katmada önemli etken olmuştur. Örneğin; Chucky'nin mutfak bıçağını gördüğünde gözlerinin merakla parlaması gibi. Klevberg ve Smith, dijital olarak programladıkları Chucky'yi modern çağın bir yansıması olarak gördüklerini söylemişlerdir. Film kontrolsüz bir kimliği temsil eden, yeni bir arkadaşı olan yalnız bir genç hakkındadır. Chucky'nin gerçekten Andy ile bağlantı kurmak ve onu memnun etmek istediği, merak uyandırıcı bir dönüşümü ve aynı zamanda bir yoldan çıkma durumudur. Film, çocukluk korkuları, kafa karışıklığı ve duygusal gelişim üzerine etkileri vurgulamıştır. Chucky'nin ilk olarak kendisini bir çocuk gibi gösterdiği gerçeği, filmin en vurgulanan kısmıdır. Andy, Chucky'nin şiddet eğilimlerini keşfettikten sonra kontrol altına almak için devreye girer. Bu noktada, bebek yanlış yönlendirilmiş sosyopat eğitiminden tamamen genel bir psikopat karaktere dönüşür. Bunun nedeni, filmin en büyük gücünün, mizah ile psikolojik korku arasındaki dengesi olmasıdır (URL-2). Film aynı zamanda gelişen teknolojiye tüketim çılgınlığına ve teknolojinin kötü amaçla kullanımı ve bağımlılıklara da (cep telefonu vb) bir gönderme yapar.

2000'li yıllarda artan lanetli bebek filmleri anlatısı ve işleniş bakımından oldukça çeşitlenmiştir. Örneğin, 2004 yılında yayınlanan “Saw” (Testere, 2004) filmi yine serisi devam eden ve ikon haline gelmiş James Wan'ın tek kişilik bir ürpertici bebek canlanmasıdır. Her şey, seri katil Jigsaw'un kurbanlarına mesajlar göndermek için kukla kullandığı ilk filmi “Saw” ile başlamıştır. Sık sık bir video ekranında görülür, bazen yüz yüze gelir, “Deep Red”deki “clockwork” bebeği hatırlatır ve sahnede üç tekerlekli bir bisiklete biner. Kukla korkutucu bir öge olarak sembolleşmiş ve filmde

eğer o görülürse kişilerin başına kötü bir olay geleceği, bir tuzağın içinde olacağını izleyici kolaylıkla anlayabilmektedir.

Son yılların en popüler korku filmlerinden biri olan “Annabelle” serisinin başarısı ise gerçek olabilme efsanesine dayanmaktadır. “Annabelle” (Görsel 2) filmi “The Conjuring” (Korku Seansları, 2013) filmlerinin tanıtıcı ön filmidir. “Korku seansı” filmlerinde Ed ve Lorraine Warren çifti paranormal olayları araştıran ve şeytani güçler tarafından ele geçirildiğini düşündükleri “Annabelle” bebeğini araştırmaktadır. Aslında filmde kullanılan bebeğin gerçek hayatta var olduğunu ve filmde daha korkunç bir görünüm kazandırılarak yer aldığından bahsedilmektedir. Filmdeki çoğu detay gönderme olarak gerçekte bilinen efsanesiyle aktarılmaya çalışılmıştır. Örneğin, filmde Annabelle cam bir kutunun içerisinde görülür. Gerçek bebekte bir kutuda saklanmış ve üzerindeki yazan mesaj ve şeytani tarot kartı gibi tüm detaylar “Annabelle” filminde de bire bir şekilde kullanılmıştır. Orijinal bebeğin laneti olduğuna inanılmış ve bebekle alakalı olan her insanında başına kazalar, belalar birçok kötü olay geldiği anlatılmaktadır. Film aynı şekilde bu laneti ve gizemi bebek üzerinde koruyarak içeriğine yansıtılmıştır. Ayrıca filmde bebeğin ev içinde sürekli yer değiştirmeleri, yazılı bulunan notlar gibi detaylar gerçek bebekte de yaşandığına ve filme konu edinildiğinden bahsedilir. Gerçek hayatta var olduğu düşünülen oyuncak bebeğin tuhaf halleriyle baş edilemez ve bir medyuma götürülür. Medyum ise yedi yaşında olan *Annabelle Higgins* adında bir kızın bu mülkte öldüğünü ve ruhunun burada kaldığı, bebeğinde bu ruh tarafından ele geçirildiğini söyler ve buna inanılır.

Son film olan “Annabelle 3” (2019)’da ana karakter olan Warren ailesinin evinde bulunan odadaki eşyalar dikkat çeker. Buradaki eşyalar aslında kötücül ruhların kilitli olarak kalacağı yerdir. Annabelle serisi genel olarak mekânı tek bir odada barındırmış ve odadaki eşyalar ile dikkat çekmiştir. Eşyalar incelendiğinde ise antika havası bizi eski döneme götürmektedir. “Annabelle” filmi 1970’lerin görüntüsünü ve havasını yeniden canlandırmıştır. Bebeğin üzerindeki dönemin giysisi, kapalı tutulduğu odadaki diğer tüm eşyalarla vurgulanmıştır. Korku filmleri döneminin özelliklerini görsel olarak yansıtırken içerisinde var olan gizemi ve bilinmeyi vurgulamaya odaklanır. Bu tarz filmler de dini öğelere fazlasıyla yer verilirken eş zamanlı olarak gelişen teknolojiye ayak uyduran filmlerde dikkat çeker. Dine bağlı kalmayan daha akılcı ve teknolojiyi kullanmayı tercih eden yapımlarda oldukça fazladır. Buna rağmen korku filmi yapımlarının vazgeçemediği insani ortak korkular; bir iblis tarafından ele geçirilme, lanetlenme, yaşlılık ve ölüm gibi birçok konu filmlere malzeme olmaya ve kullanılmaya devam etmiştir.



**Görsel 2.** “Annabelle” ve “The Boy” filmleri.

Son olarak “The Boy” (Lanetli Çocuk, 2016) filmi dikkat çeker. Film porselen bir bebeği konu edinir. Geçmişten bugüne vantriloğun kontrolündeki içine ruh giren kötü kuklalardan, doğüstü güçlerdeki bebeklere, 80’li yıllarda gelen oyuncak bebeklerin öldürme potansiyeli ve katil formlarına ya da içinde ruh barındıran metafizik tarafı güçlü bebeklere kadar birçok farklı korku öğesi bebekler aracılığıyla filmlere yansıtılmıştır. “The Boy” diğer filmlerden farklı olarak içeriğinde bakıcı ile oyuncak bebek arasındaki ilişkiyi yansıtmış, özellikle güçlü kadın figürünü vurgulamıştır. Film

birilerinin ‘gözlemcilik’ yaptığı, ‘röntgenci’ durduğu gerçeği üzerine kurgulanmıştır (URL-3). Film ilk bakışta “Annabelle” ve “Chucky” serilerini andırır da aslında farklı bir bakış açısıyla sunulmaktadır. Özellikle anne-baba-oğul ilişkisi üzerinden tedirginlik artırılarak hikâye işlenmiştir. Aslında *Lanetli Çocuk* filmi ne doğaüstü güçlere yönelmiş ne de porselen bebeği bir katil gibi göstermiştir. Klasik korku figürü gibi görünen oyuncak bebek filmde bambaşka şekilde yer almıştır. Filmde porselen bebek bir bağlantı aracı ve ana unsur gibi görünse de esas gerçeklik ortaya çıkmıştır. Filmin akışını duygu ve hissiyat belirlemiştir.

Zamanla gelişen korku sineması ve ikonlu bebeklerle birlikte cansız nesnelere bir özgürlük sağlamıştır. Her ne kadar kötü ve ürkütücü olsa da bu bebekler, filmde bilinçaltı, doğaüstü güç, çocukluk, düşler, gibi birçok öğenin de ham maddesi olmuştur. Özellikle bir dışavurum aracı olan sinemanın yanı sıra kullanılan teknik bütünlük taşıyan özel efektleri ile hayali bebekler animasyon filmlerde de etkisini sürdürmüştür.

## 5. Canlandırma Filmlerinde Oyuncak

Canlandırma sineması çok geniş bir alandır ve gerçekte olmayan hayali her nesne filmlerde yer alabilmektedir. Canlandırma sineması anlatımları esrarengizliği ve karakterler üzerinden merakı verebilen en önemli sanat dalıdır. Her türlü karakter animasyon filmlere girebilmektedir. Bu karakterlerde özellikle cansız nesnelere canlandırılması dikkat çeker. Bu cansız nesnelere özellikle oyuncaklar büyük yer kaplar. Oyuncakların animasyona girmesi masal ve hikâyelerin animasyon filmlere aktarılmasıyla olmuştur. “Pinokyo”daki (Pinocchio, 1940) başkarakterleri, belki de ekran üzerinde görünürde beklenmedik bir şekilde hareket edebilen en net örneklerdendir ve bu tarz birçok animasyon film örneği de bulunmaktadır. Tahta oyuncağın öyküsü animasyon filmiyle geniş bir yankı uyandırmış ve sonrasında birçok filme de konu olmuştur. Teknolojinin gelişmesi ve bilgisayar animasyonu ile birlikte bu durum daha da sınırsız bir çeşitlenmeyi sağlamıştır.

Oyuncak denilince ilk aklı gelen ve dört serisi bulunan “Toy Story” (Oyuncak Hikayesi, 1995) filmidir. Film, *Andy* adındaki bir çocuğun oyuncaklarını işler. *Toy Story* serisi aslında gerçek ve hayali içinde barındıran bir animasyon filmidir. Canlandırma sinemasının bir avantajı olan ‘her an her şey olabilir’i film fazlasıyla sağlamıştır. “Çocuklukla diyalog içinde olmak, bunu dışavurmak ya da bir düşe görsel gerçekliğini kazandırmanın en önemli filmsel yollarından biri animasyondur. Animasyon, çocukluğun imgeselini güncele taşıırken ona inanılabilirlik özelliği de kazandırıyor. Objelerin animasyonu, çocukluk gerçeğini koruyor. Çocukluğun imgeye dayalı oyunları ve çocukluk düşleri, kendini yetişkin olarak gören bir öznenin himayeci gülümsemelerini dondurabilecek tek güçtür. Filmlerimin amacı, düşlerin altını bir kez daha çizmektir. Çünkü düş ve gerçek, hayatımızın bileşik kabıdır (Gökçek, 2014: 63)”. Çocuk ve oyunu anlatımında yansıtan film, çocuğun her oyun oynadığında oyuncaklarında farklı atmosferde yer edinebildiği ve hayali de olsa istediklerini gerçekleştirebildiği bir platform sunar. Gerçek hayata döndüğünde ise insan ve oyuncak arasındaki ilişki gizemini korur ve oyuncaklar hareketsizdirler. Filmdeki tüm oyuncaklar aslında bir çocuğa bağlı olarak anlatıya dönüşür. Filmde oyuncakların sahibi çocuğun adının Andy olarak seçilmesi geçmişteki oyuncaklı filmlerde çocuk ve bebek ilişkilerinde geçen Andy ismiyle örtüştüğü ve bir gönderme olduğu düşünülebilir (Child Play filminde geçen Andy). Filmin ilk serilerinde ürpertici yanlar daha çok çocuk üzerinden verilmiştir. Çocuğun davranışı, saldırganlığı (oyuncakların kafalarını kopartmak, saçlarını kesmek vb) oyun esnasında oyuncaklara uyguladığı şiddetle bütünleşmiştir. Özellikle serinin 3.cü filminde sakat oyuncaklar ve diğer çocukların canavarca hareketleri, şiddet durumunu oyuncaklar üzerinden gözler önüne sermiştir. Aynı zamanda dışarının korkutuculuğunu ve oyuncakların, sahibi Andy’nin oyun odasına geri dönmeye çalışmalarını göstererek ev ortamı korunaklı bir yer olarak vurgulanmıştır. Film serisi eklediği yeni karakterleriyle birçok metaforu da içinde barındırır. Andy’nin gözde oyuncak olan “Woody” üzerinden anlatılan, filmde aslında arkadaş bağı çok güçlü, takım lideri biçiminde ve arkadaşlarıyla her zaman iyi kişilik özellikleriyle. Görünüşte bir “çocuk” filmi için hikâye anlatıcılığına derinlik ve karmaşıklık kazandırılmıştır. Oyuncak dediğimiz nesnenin çocukların hayatındaki rolünü de vurgular. Çocukların yaşamlarına yön verirken, aynı zamanda aile ve okul ilişkilerinde sorunlara karşı çözüm bulabilmelerini sağlayabilir.



Josh Cooley tarafından yönetilen serinin son filmi “Toy Story 4” (Oyuncak Hikâyesi 4, 2019)’da ise ev ortamı, çocuk ve oyun ilişkisi değil, artık bağımsız bir oyuncak Woody karakteri hikâye geliştirilmiştir. Filmin diğer belirgin yanı ise ilk üç filme kıyasla daha karanlık öğeleri barındırmasıdır. Antikacıda yaşayan Gaby Gaby isimli bebek filmde dikkat çeker. Gaby bebeğin arızası vardır ve kutudan çıktığında ses cihazı bozuktur. Bu yüzden hiçbir çocukla tanışmamıştır. Hikâye Gaby Gaby’nin en çok istediği ve ihtiyacı olan ses cihazının, Woody karakterinin ses cihazıyla aynı olması ve onu alarak kendine takma isteğiyle devam eder. Aslında diğer “Oyuncak Hikâyesi” serilerinde görmeye alışkın olunan yeni eklenen karakterler bu defa kötü dış görünümü ve kişilik yapısında kullanılmıştır. Filmde kullanılan kötü karakterler, geçmişten gelen lanetli oyuncak bebek filmlerinde görmeye alışık olunan ürpertici bebek figürünün ve kukla bebeklerin aynı şekilde ele alınışıdır (Görsel 3). Görünüş olarak izleyiciye korku etkisi yaratan kukla ve bebek figürleriyle filmde o karanlık yön ve korku sağlanmıştır.



**Görsel 3.** Toy Story (2019) film afişi ve filmde bir sahne.

Gaby Gaby, “Oyuncak Hikayesi 4” filminin kötü karakteri olarak ele alınan fakat bu durumu sakin ses tonu ve sevimli denilebilecek görünümü, kukla korumaları ve kurduğu hakimiyetiyle oldukça başarılı ve farklı olan karakteridir. Gaby Gaby’nin dikkat çeken özelliği, filmin ana karakterlerinden olan Woody hakkındaki kötü planlarına rağmen yaşadıklarının zorluğu ve sevgiyi hissetmek isterken kötüleştiği ve aslında bir yanının iyi olduğunu düşündürmesidir. Film, her ne kadar korku öğeleriyle ve farklı senaryosuyla anlatısını sağlasa da verilmek istenen mesajlarda arkadaşlıklarını, sevgi gibi temalar öne çıkarılmıştır. “Oyuncak Hikâyesi 4”, değişen zamanla birlikte hayatın bize neler yaşatacağı ve bunlar karşısında nasıl mücadele edebildiğimizi anlatmaktadır.

## **6. Canlandırma Film Örneği “Coraline”**

### **6.1. “Coraline” (Koralin ve Gizli Dünya, 2009) Anlatısal incelenmesi**

Anlatısal çözümler, filmin daha iyi okunmasını ve anlaşılmasını sağlamaktadır. Anlatısal incelemelerde filmin hikâyesi; kişi, zaman ve mekân unsurlarıyla bir bütün olarak bir arada ele alınır. “Coraline”ın anlatı elemanlarını çözümlerken; bu başlık altında, ilk olarak hikâye özetlenecek, ardından anlatı öğelerinden olan ana karakterler, zaman ve mekâna yer verilecektir.

Neil Gaiman 2002 yılında “Coraline” adını verdiği bir öykü kitabı yazmıştır. Gaiman’ın kitabında, daha önce yazılmış bir kurgu olan “Alice Harikalar Diyarı”nda (Carroll, 1965) ile birkaç benzerliği vardır. Her ikisinde de kendilerini arayan kadın karakterleri vardır, aynı zamanda kendilerini içinde buldukları tuhaf bir dünyadan kaçış arayışındadırlar. Maceralarının sonunda, kahramanlar büyür, pasif ve güvensiz karakterlerden kendinden emin ve bağımsız genç kızlara kadar tüm zorluklarla yüzleşirler. Her iki kahramanın da bir tür tünelden, kaçış için bir metafordan ve dönüştürücü bir cihazdan geçtiğini, çünkü tüneller sizi normalde geçemeyeceğiniz bir engelden geçirmek için inşa edildiğinden ve kendilerini her şeyin eylemlerine bağlı olduğu bir dünyaya taşınırken bulurlar. Her iki kıza da karakterler eşlik eder; onlara rehberlik eden; Coraline’in kedisini ve Alice’in tavşanı vardır (Krasteva, 2009: 6).

“Coraline” (Görsel 4) 2009 yılında Henry Selick tarafından uyarlanarak en yüksek hasılatlı stop-motion animasyon film örneklerinden biri olmuştur. Selick hikâyeye birebir bağlı kalmayarak birçok yönden değişiklikler yapmış ve yeni karakterler eklemiştir. Filmin hikâyesi, Coraline’ın bulduğu gizli bir kapı üzerinden ilerler ve kapıyla birlikte açılan öteki dünyada, evinin bir kopyasını görür. Kapının ardındaki gerçeklik aslında tamda isteği olan gerçekliktir. Keşfettiği bu yeni paralel hayattaki gerçeklikte herkesin bir ötekisi vardır. Fakat hiçbir şey görüldüğü gibi değildir. Aslında alternatif gerçeklik sadece bir tuzaktır ve bunu fark eden Coraline, kendi gerçek hayatına geri dönme mücadelesine başlamıştır.



Görsel 4. “Coraline (2009)” film afişleri.

## 7. Karakterler

### 7.1. Coraline

Coraline 11 yaşında, alıngan, inatçı, meraklı ve maceracı bir yapıdadır. Meşgul ebeveynlerinden ilgi görememekten şikâyetçi ve yalnızdır. Ergenliğin getirdiği isyan, negatif ve öfkeli yapıyı içinde barındırır. Coraline dahil olmak üzere tüm bu tarz filmlerde karakterler temel olarak şu sırayı takip eder: 1) Kahraman, meraklı, korkusuz, becerikli ve aklını kullanan, korkmayan genç bir kızdır. 2) Hayatından sıkılmış, eğlence ve macera diler. 3) Büyülü bir şekilde, garip ama harika bir dünyaya girer. 4) Alternatif dünyaya “bağlanır” ve gerçeğe dönmek istemez (URL-4).

Aslında, Coraline büyüyen bir kızın ruh halinin hikâyesini gösterir. Coraline, küçük bir kız çocuğuyla aynı tipik özelliklerde, sade, gotik ve asabi bir karakterdir. Şımarık ve yaramaz bir çocuk değil, aksine oldukça zekidir. Aynı zamanda cesur fakat dikkatsizdir. Bu da bir macera hikâyesindeki her kahramanın karakteristik özelliğinden kaynaklandığı düşünülebilir. Coraline ve kedi arasındaki ilişki de ilginçtir. Coraline’ın başlangıçta kediyle dost olmadığı görülür. Kara kedi, bazı halk masallarında sıkıntılıların sembolüdür. Filmde ise kara kedi ile arkadaş olur, ona rehberlik eder ve yardımcı olur.

Coraline, filmde ergen bir genç kız gibi çoğu zaman bencil, şüpheli ve tehlikeli birçok durumla başa çıkmak zorunda kalmıştır. Karakterin yaşadığı yolculuk, duruş ve içsel öz değişim, film boyunca seçtiği farklı yollarla dikkat çeker. Ebeveynlerini yeniden kazanmak için zorlu bir yolculuğa çıkar. Coraline, kendini hayalini kurduğu bir rüyada bulur. Ebeveynlerin rolleri yetersiz kalmıştır ve sahte ebeveynler ona daha cezbedici gelir. Filmin finaline doğru Coraline, eskiye özlem duyar ve aile kavramının önemini kavrayarak gerçek ailesine ve hayatına geri dönmek ister.

### 7.2. Anne Mel Jones ve Baba Charlie Jones

Filmde Coraline’ın anne ve babası yoğun bir şekilde çalıştıklarından, çocuklarına vakit ayıramamışlardır. Bu yüzden Coraline, içerisinde bulunduğu durumdan memnun değildir ve ailesinden ilgi bekler. Coraline’in ebeveynleri, ağır görevlerde kaybolmuş ve tutkudan yoksun kalmıştır. Diğer dünyadaki anne ve babası fiziksel olarak benzer

şekildedir. Tek farkları oyuncak bebeğe andıran düğme gözleriyle (Görsel 5). Bu oyuncak benzeri düğme gözlü ebeveynler her istediğini yapan, oldukça ilgili birer anne ve babadır. Coraline başlangıçta bu durumu kabul eder. Çünkü çocukların özellikle gerçek dünyadan memnun olmadıklarında cazip olanı kabullenmeleri kolaydır.



**Görsel 5.** “Coraline (2009)” filminden diğer dünyadaki anne ve babanın olduğu bir sahne.

Hikâyenin ana çekirdeği Coraline ve annesi arasındaki ilişkidir. Filmdeki erkek karakterler ise Coraline etrafında sadece yardımcı gibi görünür. Baba ve diğer baba Coraline'a filmde yardım etmeye çalışır.

### 7.3. Kötü Anne Beldam

Filmin başlangıcında görüldüğü gibi kötü bir karakter olan Beldam, oyuncak bebekler yapar ve bebeklerin içini boşaltıp kumla doldurur, gözlerine de düğme diker (Görsel 6). Oyuncak bebekler Beldam için bir araçtır ve tuzağına düşürmek istediği çocukları aynı onların oyuncak bebeklerini yaparak, onlara ulaştırır ve bebekler üzerinden onları gözetler.



**Görsel 6.** “Coraline (2009)” filminden örnek sahneler.

Film karakterler üzerinden ürkütücü yapısını korur. Filmdeki üç hayalet çocuk Coraline'dan gözlerini bulmasını ve ruhlarını serbest bırakmasını ister. Kötü anne Beldam, çocukların gözlerinden mutsuzluklarını görür ve onların her istediklerini yaparak, gözlerine düğme dikmesine izin vermelerini sağlamıştır. Böylece çocukların ruhlarını ve hayatını esir almıştır.

### 7.4. Wybie Lovat

Coraline filminde Wybie karakteri kitapta bulunmayan yeni bir karakterdir. Wybie karakterinin eklenmesiyle birlikte Coraline, “etrafta dolaşan, bazen kendi kendine konuşan bir kız olmayacaktır”. Wybie'nin ismi Wyborn, “Neden doğdunuz” anlamında, aynı zamanda beklenmeyen, yalnız bir çocuk olduğunu gösterir. Ama büyükannesi ve kedisi onu her zaman beldam'dan korur. Diğer dünyada, Beldam sessiz yapıda yeni bir Wybie yaratmış ve onun gibi oyuncak bebeğe benzer, düğme gözlü bir şekildedir. Wybie kumdan yapılmıştır, böylece diğer dünyadan çıkamaz. Coraline gerçek dünyada Wybie ile dost olmasada, sonunda hayatını kurtarır ve dost olur. Wybie büyükannesinin

kontrolü altındadır ve diğer Wybie, Beldam tarafından kontrol edilmektedir; ancak özgür bir iradeye sahiptir. Wybie, filmin sonunda Coraline'ın hayatını kurtaran kişi olur ve pasif yapısını cesur bir kişiliğe dönüştürmüştür.

## 8. Zaman

Filmde zaman algısı aynı şekilde devam etmiştir. Coraline evde bulduğu gizli kapıyla paralel evrene geçse de geri döndüğünde gerçek dünyadaki zaman aynı şekildedir, yani zaman hiç akmaz. Dolayısıyla film içerisindeki ve kapıdan geçmesiyle yaşadığı paralel evren aslında bir rüya gibidir. Gerçek yaşama geri döndüğünde zaman gerçek hayatta hiç ilerlememiş haldedir. Film paralel evren denilen bir atmosferi içerir. Bu tarz paralel evrenle ilişkilendirilmiş filmler ve Coraline örneği gibi, “görüş-noktasının yapay algıya ya da düşe dayalı olarak sunulduğu filmler” arasındadır. (Gürata, 2004: 110).

## 9. Mekân

Coraline paralel evren içerisinde gerçekleşir. Film, bir kurgu mekân şeklinde oluşturulmuştur. Coraline fantastik bir dünyada yer alan masalsi bir yerdedir. Evin odalarından birindeki duvarda minik bir kapı görür. Bu kapının paralel bir evrene açıldığını fark eder. Coraline kendini farklı bir boyutta, bambaşka bir evrende bulur. Evdeki her şey “gerçek” evinden oldukça farklı, hayalinde düşlediği yer biçimindedir. Bu yer; fantastikliği içerisinde büründüren ve hayali konuşan oyuncakların bulunduğu renkli bir evdir. Filmdeki diğer görülen mekânlar ise yaşadığı gerçek evi ve bahçesidir. Hikâyenin sonunda ise Coraline, tekrar gerçek yaşanan evine ve çocukluğuna dönmüştür.

## 10. Sonuç

Bu çalışmada özellikle korku imgesi olan oyuncaklar ele alınarak incelenmiştir. Geçmişten günümüze bakıldığında oyuncaklar birer tüketim unsuru olarak karşımıza çıkmış ve en çok sinema da yer bulmuştur. Oyuncaklar incelenmeye başlandığında özellikle tarihsel sürecinde oyuncak imgesi oldukça değişmiş ve popüler sinemada güçlü bir figür olarak karşımıza çıkmıştır. Katil ve kötü olarak sinemaya giren oyuncaklar, aslında toplumun hastalıklarını, birçok gizem ve bilinmeyeniyeniden düşündürmüştür. Sinemanın bir alt türü olarak kabul edilen ‘katil oyuncak bebek filmleri’, bugün birçok yapımla popülerlik kazanmıştır. Bunlardan “Child Play” (2019), “The Boy” (2016) ve “Annabelle” (2019) filmleri hikâyelerinde oyuncak bebekleri barındırmaktadır. Bu üç film birbirinden hikâyeleriyle farklı olsa da oyuncak bebeklerin kullanımı korku figürü olarak kendini yansıtmıştır. Her türlü canlı cansız nesnelerin kolaylıkla bir arada kullanılabildiği canlandırma sinemasına ise oyuncakların girişi eskiye dayanmaktadır. Canlandırma filmlerde oyuncak bebek, çocuk ve oyun üzerine anlatıma yansımış ve kendine her hayalin gerçekleşebildiği bir alan yaratmıştır. Bazı canlandırma filmlerde de oyuncaklar kendi başlarına bir birey olmuşlardır. “Coraline” filminin hikâyesinde, karakter kendini içinde bulunduğu tuhaf bir dünyadan kaçış arayışındadır. “Coraline” anlatıda belirli dönüşümler geçirmiştir. Film, Coraline’ın bulunduğu gizli bir kapıyla başlar ve açılan öteki dünyaya geçişle devam eder. Ders verme niteliği taşıyan film, aslında Coraline karakterinin kararları ve davranışları üzerine biçimlenmiştir. Coraline’in mücadelesinde savaş verirken aslında kendini daha iyi tanımıştır. Filmin anlatısında kötü bir karakter olarak tasarlanan Beldam ise oyuncak bebekler yapar ve bu oyuncak bebekler üzerinden çocukları gözetler. Tasarlanan düğme gözlü oyuncak form, filmde korkutucu yanın vurgulanmasını sağlamıştır. Ayrıca film birbirine ötekileşen bireyleri ele almıştır. İçeriğini oluşturan korkutucu atmosferi ve hikâyesinin yanı sıra verdiği mesajıyla da iyi bir örnektir.

“Coraline”ın incelendiği bu çalışmada, sınırların kayboluşunu sorgulayan ve günümüz dünyasındaki insanın sahip olduğu erdemlere ilişkin dönüşümü irdeleyen yaklaşımı, çocukların özellikle gerçek dünyadan memnun olmadıklarında cazip olanı kabullenmeleri, ebeveyn ve çocuk ilişkileri gibi konular işlenirken oyuncak bebeğin kullanımının gözetleme ve fiziksel görünüm de varlığı, bir araç olarak ele alınmıştır. Bu bağlamda masaldan uyarlanan film, oyuncuğa dönüşerek korku figürü haline gelişini aslında bir ders çıkarma amacıyla yansıttığını söylemek mümkündür.

## Kaynakça



Aktaş, Ş. (2000). *Roman Sanatı ve Roman İncelemesine Giriş*, Akçağ Yayınevi, 5. Baskı, Ankara.

Cide, İ. (2019). *Hans Bellmer: Arzunun Sinematografik Bir Bedende Göze Getirilme Tarzının Örgütlenmiş Yordamına Dair Teknik Bir Deneme Kısaca; Dikiz*. Faculty of Political Sciences, Ankara Üniversitesi, [https://www.w.w.a.c.a.d.e.m.i.a.e.d.u./30578046/HANS\\_BELLMER\\_ARZUNUN\\_S%C4%B0NEMATOGRAF%C4%B0K\\_B%C4%B0R\\_BEDENDE\\_G%C3%96ZE\\_GET%C4%B0R%C4%B0LME\\_TARZININ\\_%C3%96RG%C3%9CTLLEN%C4%B0%C5%9E\\_YORDAMINA\\_DA%C4%B0R\\_TEKN%C4%B0K\\_B%C4%B0R\\_DENEME\\_KISACA\\_D%C4%B0K%C4%B0Z](https://www.w.w.a.c.a.d.e.m.i.a.e.d.u./30578046/HANS_BELLMER_ARZUNUN_S%C4%B0NEMATOGRAF%C4%B0K_B%C4%B0R_BEDENDE_G%C3%96ZE_GET%C4%B0R%C4%B0LME_TARZININ_%C3%96RG%C3%9CTLLEN%C4%B0%C5%9E_YORDAMINA_DA%C4%B0R_TEKN%C4%B0K_B%C4%B0R_DENEME_KISACA_D%C4%B0K%C4%B0Z) (erişim tarihi: 16.12.2019).

Çiğdem, H. (2006). *1990 Sonrası Amerikan Korku Filmlerinde Temel Bir Kavram: Kötü*.

<http://acikerisim.deu.edu.tr:8080/xmlui/bitstream/handle/20.500.12397/9613/186146.pdf?sequence=1> (Erişim tarihi: 17.12.2019).

Freud, S. (1971). *The Uncanny', Collected Papers*, vol. 4. Translated by Joan Riviere, The Hogarth Press and the Institute of PsychoAnalysis, London.

Gökçek, Ö. (2014). *Sürrealizmde Cinsel Sapkınlık ve Bakışın Psikodinamiği*, Anadolu Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Sanat ve Tasarım Bölümü, Eskişehir.

Gürata, A. (2004). *Öznel Zamanın İzinde: Sinemada Postmodern Zamanlar ve görüş Noktası, Sinemada Anlatı ve Türler*, Vadi yayınları, Ankara.

Kopania, K. (2018). *Dolls and Puppets: Contemporaneity and Tradition*. Aleksander

Zelwerowicz National Academy of Dramatic Art in Warsaw, [https://www.academia.edu/37973848/Dolls\\_and\\_Puppets\\_Contemporaneity\\_and\\_Tradition](https://www.academia.edu/37973848/Dolls_and_Puppets_Contemporaneity_and_Tradition)(Erişim tarihi: 31.09.2019)

Krasteva, E. (2009). *Identity And The Self In The Stop- Motion Animation Coraline*, University of Westminster, London.

Niemann, H. (çev. Onur, B.) (1991). *Oyuncağın Gelişim Tarihi*, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, Cilt:24, Sayı:01, <http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/40/506/6128.pdf>, (Erişim tarihi: 30.09.2019)

Tuncer, F. (2010). *Geleneksel Anadolu Kültüründe Bez Bebek Geleneği ve Günümüz Örnekleri*. Mimar Sinan Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.

Tutar, C. (2015). *Türk Korku Sinemasının Yapısal Engelleri: Sosyo- Kültürel Bir Bakış*. Gümüşhane Üniversitesi, İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi, Cilt:3, Sayı:2, Gümüşhane.

### **Elektronik Kaynaklar**

URL-1-2 <https://www.otekisinema.com/katil-oyuncak-bebek-filmleri/> (Erişim tarihi: 17.12.2019)

URL-3 <https://www.otekisinema.com/sinema-tarihinin-en-korkunc-10-oyuncak-bebegi/> (Erişim tarihi: 17.12.2019).

URL-4 [https://www.academia.edu/32078012/detaild\\_analysis\\_Coraline\\_by\\_Dai\\_Lu](https://www.academia.edu/32078012/detaild_analysis_Coraline_by_Dai_Lu) (Erişim tarihi: 17.12.2019).

### **Filmografi**

<https://www.denofgeek.com/us/movies/creepy-dolls/241497/a-short-history-of-creepy-dolls-in-movies> (Erişim tarihi: 10.01.2020).

### **Görsel Kaynaklar**

Görsel 1. "Chucky" filmlerinden (1988, 1998, 2019) DVD görüntüleri.

Görsel 2. “Annabelle” (2014) ve “The Boy” (2016) film afişleri.

Görsel 3. “Toy Story” (2019) DVD ekran görüntüsü.

Görsel 4. “Coraline” (2009) DVD ekran görüntüsü.

Görsel 5. “Coraline” (2009) DVD ekran görüntüsü.

Görsel 6. “Coraline” (2009) DVD ekran görüntüsü.

sanat  
ve insan

