

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
HEYKEL ANA SANAT DALI
YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

SANATSAL FORM OLARAK OYUNCAK TASARIMI

Hazırlayan
Ebru ARSLAN

Danışman
Yrd. Doç. Sevgi AVCI

İzmir-2013

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “Sanatsal Form Olarak Oyuncak Tasarımı” adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin bibliyografyada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

.... /.../2013

Adı Soyadı

Ebru ARSLAN

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nün/...../..... tarih vesayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'ninmaddesine göre Heykel Anasanat Dalı Yüksek Lisans öğrencisi Ebru Arslan'ın "Sanatsal Form Olarak Oyuncak Tasarımı" konulu tezi incelenmiş ve aday/...../..... tarihinde, saat 'da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini/projesini savunmasından sonra dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anabilim dallarından jüri üyelerine sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin/projeninolduğuna oy.....ile karar verildi.

BAŞKAN

ÜYE

ÜYE

YÜKSEKÖĞRETİM KURULU DÖKÜMANTASYON MERKEZİ TEZ FORMU:

Tez No: **Konu No:** **Üniv. Kodu:**

Not: Bu bölüm merkezimiz tarafından doldurulacaktır.

Tez Yazarının:

Soyadı: ARSLAN **Adı:** Ebru

Tezin/ Projenin Türkçe Adı: Sanatsal Form Olarak Oyuncak Tasarımı

Tezin/ Projenin Yabancı Dildeki Adı: The Toy Design as Artistic Form

Tezin/ Projenin Yapıldığı:

Üniversite: Dokuz Eylül Üniversitesi **Enstitü:** Güzel Sanatlar Enstitüsü **Yıl:** 2013

Diğer Kuruluşlar:

Tezin/Projenin Türü:

Yüksek Lisans:

☒

Dili: Türkçe

Doktora:

☐

Sayfa Sayısı: 92

Tıpta Uzmanlık:

☐

Referans Sayısı: 136

Sanatta Yeterlilik:

☐

Tez danışmanının

Ünvanı: Yrd. Doç.

Adı: Sevgi

Soyadı: AVCI

Türkçe Anahtar Kelimeler:

1. Sanat
2. Oyun
3. Oyuncak
4. Form
5. Tasarım

İngilizce Anahtar Kelimeler:

1. Art
2. Play
3. Toy
4. Form
5. Design

Tarih:

İmza:

Tezimin erişim sayfasında Yayınlanmasını istiyorum:

Evet:

☐

Hayır:

☐

ÖZET

“Sanatsal Form Olarak Oyuncak Tasarımı” başlıklı bu araştırmada oyun-oyun nesnesi oyuncak ve sanat ilişkisi üzerinde durulmuştur.

Çalışmanın “Oyuncak Formu” isimli birinci bölümde oyuncağın tarihsel değişimi Antik dönemden 21. yüzyıla dek ele alınmıştır. Antik dönemde oyuncakları ikonlardan ya da yaşamdan sonra ölüme eşlik etmesi istenmiş nesnelerden ayırt etmek güçtür. Ritüel amaçlı kullanılan adak nesneleri önce dinsel törenlerde hizmet görür daha sonra oynamaları için çocuklara verilir. Bu dönemde oyuncaklarda genellikle kil, taş, kemik, kurutulmuş meyve, tahta gibi malzemeler kullanılmıştır.

Antik dönemden ortaçağa doğru gelindiğinde oyuncakların daha çok kil, ahşap ve balmumundan el yapımı ürünler olarak ortaya konduğu, dövme demirden hayvanların ve tahta bebeklerin üretilmesinden sonra ortaçağ sonuna kadar oyuncak sanayinde gelişme görülmediği saptanmıştır (Onur, 2002, 35).

Ortaçağ’da ticaretin artmasına bağlı olarak zanaat tekniği ile aynı ürünün tekrar tekrar üretilmesinden, makine üretimine geçiş Sanayi Devrimiyle gerçekleşmiş daha sonra tüm Avrupa’ya yayılmıştır.

20. yüzyılda çocuğun gelişiminde oyuncağa büyük roller yüklenmeye başlanmıştı. Eğitsel ve Yaratıcı oyuncaklar adıyla yeni tasarım ürünleri pazarda yerini almaya başladı.

21. yüzyılda elektronik ve dijital oyuncaklar dikkat çekmiştir.

Oyuncak formunun tarihsel değişimi bebek formu üzerinden örneklendirilmiştir. Bebekler her zaman istisnai oyuncaklar oldu. Zengin ya da yoksul her çocuğun bir bebeği vardı. Bebek formu antik dönemden günümüze oyuncağın izini sürmek açısından bize yol gösterecek evrensel oyuncaklardan biridir.

Kuşkusuz, insanın kendi imgesiyle uğraşmasından çok önceleri de insan imgesi çocuğun oyuncağını etkiledi. İlk bilinçli insan imgeleri doğadan kopya edilen bebek gibi figürlerdi. Sanatsal heykellerle karşılaştırıldığında bunların

özel bir konumu vardır. Çocukların ellerine geçmeden önce bunlar büyük olasılıkla tapınma nesneleri hizmetini görüyordu.

Bebek gibi formlar Paleolitik Taş Devri kil heykelciklerinde zaten vardı. Bunlar abartılmış bir tarzda kadın bedeninin özelliklerini göstermektedir. Bunların majik-mistik kadın simgeleri sonuç olarak da doğurganlığın simgeleri olduğu sonucu çıkarılabilir.

Antik çağda az çok değerli malzemenin kullanımı farklılığı yaratırken, Ortaçağ bireysel düzeylere göre oldukça özel bebek tipleri ortaya koymaktadır. 19. yüzyılın ortalarına kadar bebekler yetişkinler gibi görünüyordu. 20. yüzyılın başlarında, çocuk pedagojisinin yeniden gözden geçirilmeye başlanması ve Fröbel ile Montessori'nin görüşlerinin yaygınlık kazanmasıyla bebek formları da değişime uğradı (Nieman, 56-57). 21. yüzyıl ise tasarım bebeklerin ortaya çıkışına sahne oldu.

“Oyuncak Formundan Sanatsal Forma” başlıklı ikinci bölümde ise oyun- sanat ilişkisi, tarih boyunca çeşitli düşünürlerin görüşlerine yer verilerek kavramsal çerçevede incelenmiş; oyun etkisiyle sanat üretmiş akımlarla somut bir şekilde ele alınmıştır. Oyun tavrıyla sanat yapan sanatçıların heykellerinden örnekler verilerek oyuncaklarla benzer olan noktalar vurgulanmış; Tasarım oyuncak adı altında oyuncağın tasarım yönü ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır.

ABSTRACT

In this study it was approached among play, toy as play object and art relations. In the first chapter of the study which called “ The Form Of Toy”, it was tracked the historical change of toy since the ancient ages until 21st century.

In the ancient ages toys seem icons and the objects which will accompany the life after the death. The votive objects which are used on the purpose of ritual served in the religious ceremonies and then the objects were given to children for play. In this era it was used clays, stones, bones, dried fruits and wood etc. in toys.

In the middle age the toys were usually made by clays, wood and wax. And in this era toy industry was not developed. The toy production by the artificers continued until the industrial revolution. After the industrial revolution toys which made by factories spread wide Europe.

In the 20th century, toys take a bigger part for development of child. Pedagogic and creative toys appeared in the market.

In the 21st century, remarks electronic and digital toys. The historical change of toy form is exemplified on the baby doll form.

Baby doll form is one of the universal toy in terms of pursue the toy from ancient age to nowadays. The first conscious human images were the baby figures which were copied from nature. These baby dolls served probably as adoration objects before the children play them.

There is a special position of those contrary to artistic statues. There were baby forms in the clay figurines in the Paleolithic Stone Age. Those have shown the properties of an exaggerated woman body. These magic-mystic woman figurines are the symbols of the fertility.

In the ancient age it was used the value materials in baby dolls. In the middle ages, special baby types emerged. The baby dolls seem to adults until middle of the 19. century.

In the begining of 20. Century the baby doll forms changed with the development of the children pedagogy and spread the views of Frobel and Montessori. In the 21. century, designed babies emerged.

In the second chapter of the study, the relation of play and art examined with various thinker's views. Additional, it was exemplified with the statues of sculptor who is effected by the play.

Under the “The Designed Toys” topic in this study, is tackled the design side of toy.

ÖNSÖZ

“Sanatsal Form Olarak Oyuncak Tasarımı” adı altında yapılan bu çalışmada; Oyuncak formu ele alınmıştır. Yüksek lisans’a başladığım zaman doğan oğluma oyuncak seçerken, sanat ve oyuncak arasında bağ kurmaya çalıştım ve bu bana oyuncak formunun sanatsal bir form olarak değerlendirilip değerlendirilemeyeceği sorusunu sormamı sağladı. Heykel öğrencisi olarak oyuncak tasarlamaya karar verdim ve bu süreç beni bu tezi hazırlamaya kadar götürdü.

Oyuncak nesnesinin tarihsel süreci ele alınarak başlanan çalışmada aslında oyun, oyuncak kavramı ve sanatın aralarında güçlü bir bağ olduğu dikkatimi çekti. Oyuncanın sanata, sanatın oyuncaya olan etkilerini görmek beni heyecanlandırdı.

Bu çalışmanın oluşum süreci boyunca, yardımlarını benden esirgemeyerek bana yol gösteren danışman hocam Sayın Yrd. Doç. Sevgi Avcı’ya, destekleyip beni motive eden annem Sevim Yalkınoğlu’na, dualarıyla yanımda olan babam Adil Yalkınoğlu’na, var olması bile yeten canım oğlum Çağan Aras Arslan’a, manevi desteğini esirgemeyen eşim Hakan Arslan’a ve yardımlarından dolayı Nur Çetiner’e teşekkürlerimi sunarım.

Ebru ARSLAN

İÇİNDEKİLER

SANATSAL FORM OLARAK OYUNCAK TASARIMI

	Sayfa
YEMİN METNİ.....	i
TUTANAK.....	ii
Y.Ö.K. DÖKÜMANTASYON MERKEZ TEZ VERİ FORMU.....	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	vi
ÖNSÖZ.....	viii
İÇİNDEKİLER.....	ix
RESİM LİSTESİ.....	xi
GİRİŞ.....	1

1. BÖLÜM:

OYUNCAK FORMU

1. 1. Oyuncak Formunun Tarihsel Değişimi.....	4
1.2. Bebek Formu Üzerinden Oyuncakın Tarihsel Değişimi.....	17

2. BÖLÜM

OYUNCAK FORMUNDAN SANATSAL FORMA

2. 1. Oyun - Sanat İlişkisi.....	25
2. 1. 1.Sanat Hareketlerinde Oyun - Sanat İlişkisi.....	27
2. 2. Oyun-Oyuncak İlişkisi Bağlamında Sanatsal Form.....	29

2. 3. Tasarım Oyuncak.....	47
SONUÇ.....	61
KAYNAKÇA.....	63
ÖZGEÇMİŞ	

RESİM LİSTESİ

Resim 1:	Domuzcuk şeklinde Çingırak, M.Ö. 4. yy.....	6
Resim 2:	Domuz şeklinde Çingırak, M.Ö. 1- M.S. 4. yy arası.....	6
Resim 3:	Horoz, Ayıcık ve Köpek şeklinde Çingıraklar, M.S. 3.-4. yy.'lar Arası.....	6
Resim 4:	Kamçı ile Çevrilen Topaç, M.Ö. 5. yy.....	8
Resim 5:	Düz Kenarlı Topaç, M.Ö. 4. yy.....	8
Resim 6:	Zeus ve Çember Çeviren Ganymedes, M.Ö. 500-490.....	9
Resim7:	Çember Çeviren Çocuklar, M.S. erken 5.yy.....	9
Resim 8:	Yoyo.....	9
Resim9:	Yoyo Oynayan Bir Erkek Çocuk, M.Ö. 440.....	9
Resim 10:	Diabola.....	11
Resim 11:	Diabola oynayan kadın 1812.....	11
Resim 12:	Robert Stephenson tarafından 1829 yılında üretilmiş ve ilk tren lokomotiflerinden biri olan “Rocket”in ahşaptan yapılan bir oyuncağı.....	13
Resim 13:	1919 tarihli “Hornby Treni”.....	13
Resim 14:	İlk optik oyuncak “thaumatrope”.....	14
Resim 15:	“Ford Model T” oyuncağı.....	15
Resim 16:	M. Ö. 670 yıllarına tarihlenen pişmiş topraktan Mısır bebekleri.....	17
Resim 17:	Pişmiş topraktan yapılmış adak amaçlı oyuncak suvari heykelcikleri.....	18
Resim 18:	Antik Mısırdan günümüze bozulmadan gelmeyi başarmış bez bebek.....	18
Resim 19:	M. Ö. 5. yüzyıla ait Roma ve Yunan pişmiş toprak oyuncak bebekleri.....	18
Resim 20:	Boiotia bebeği M. Ö. 8. yy.....	19
Resim 21:	Boiotia bebeği M. Ö. 8. yy.....	19

Resim 22:	M. Ö. 5.- 4. yy'lara ait pişmiş topraktan bir Yunan oyuncak kız bebeği.....	20
Resim 23:	M. Ö. 3. yy'a ait pişmiş topraktan bir Yunan oyuncak kız bebeği.....	20
Resim 24:	M. S. 1. veya 2. yy'lara ait pişmiş topraktan yapılmış bir Roma bebeği.....	20
Resim 25:	M.Ö. 4. yy'a ait bir Yunan bebeği.....	20
Resim 26	: İlk yürüyen bebek “Autoperipatetikos”.....	22
Resim 27:	İlk yürüyen bebek “Autoperipatetikos”.....	22
Resim 28:	Joan Miro1.....	30
Resim 29:	Joan Miro 2.....	30
Resim 30:	Kurt Schwitters 1.....	31
Resim 31:	Kurt Schwitters 2.....	31
Resim 32:	Paul Klee.....	32
Resim 33:	Paul Klee'nin, 1916-25 arasında oğlu için yaptığı el kuklaları.....	32
Resim 34:	Pablo Picasso.....	32
Resim 35:	Picasso- “Three Standing Woman”.....	32
Resim 36:	Alexander Calder 1.....	33
Resim 37:	Alexander Calder 2.....	33
Resim 38:	Alexander Calder 3.....	33
Resim 39:	Alexander Calder- “Black Elephant”.....	33
Resim 40:	Louis Bourges'in “Maman”1.....	34
Resim 41:	Louis Bourges, Maman.....	34
Resim 42:	Barry Flanagan'ın tavşanları.....	35
Resim 43:	Barry Flanagan, “X Kayada Düşünür”.....	35
Resim 44:	Georg Baselitz 1.....	36
Resim 45:	Georg Baselitz 2.....	37

Resim 46:	Yue Minjun.....	37
Resim 47:	Yue Minjun.....	38
Resim 48:	Yue Minjun.....	38
Resim 49:	Heri Dono, “Born & Freedom”.....	38
Resim 50:	Henri Dono 2.....	38
Resim 51:	Henri Dono 3.....	38
Resim 52:	Jeff Koons’un “Balon Köpek”lerinden biri.....	39
Resim 53:	Jeff Koons, “Puppy”.....	39
Resim 54:	Anthony Gormley 1.....	40
Resim 55:	Anthony Gormley 2.....	40
Resim 56:	Anthony Gormley 3.....	40
Resim 57:	Anthony Gormley 4.....	40
Resim 58:	Anthony Gormley 5.....	40
Resim 59:	Jane Alexander 1.....	41
Resim 60:	Jane Alexander 2.....	41
Resim 61:	Juan Munoz 1.....	42
Resim 62:	Juan Munoz 2.....	42
Resim 63:	Juan Munoz 3.....	42
Resim 64:	Juan Munoz 4.....	42
Resim 65:	Bruce Nauman 1.....	43
Resim 66:	Bruce Nauman 2.....	43
Resim 67:	Bruce Nauman 3.....	43
Resim 68:	Richard Wentworth 1.....	44
Resim 69:	Richard Wentworth 2.....	44

Resim 70:	Jonathan Borofsky 1.....	44
Resim 71:	Jonathan Borofsky 2.....	44
Resim 72:	Jonathan Borofsky 3.....	45
Resim 73:	Jonathan Borofsky 4.....	45
Resim 74:	Saim Bugay 1.....	45
Resim 75:	Saim Bugay 2.....	45
Resim 76:	Saim Bugay 3.....	45
Resim 77:	Koray Ariş 1.....	46
Resim 78:	Koray Ariş 2.....	46
Resim 79:	Koray Ariş 3.....	46
Resim 80:	Selma Gürbüz 1.....	47
Resim 81:	Selma gürbüz 2.....	47
Resim 82:	Graves'in tasarladığı mutfak eşyaları 1.....	48
Resim 83:	Graves'in tasarladığı mutfak eşyaları 2.....	48
Resim 84:	Graves'in tasarladığı mutfak eşyaları 3.....	48
Resim 85:	Graves'in tasarladığı mutfak eşyaları 4.....	48
Resim 86:	İsamu Naguçi, "Hemşire Radyo".....	49
Resim 87:	Verner Panton tarafından 1960'da tasarlanan plastik sandalye.....	49
Resim 88:	"Küresel Televizyon".....	50
Resim 89:	1970'lerde bileğe takılabilecek şekilde tasarlanmış Panasonic marka bir Radyo.....	50
Resim 90:	Memphis tarafından tasarlanmış bir koltuk.....	50
Resim 91:	Memphis, "Carlton Paravanı".....	50
Resim 92:	Tasarımcı Michael Lau'nun hazırladığı minyatür Michael Jordan vinyl oyuncakları.....	54
Resim 93:	Tasarım oyuncak örnekleri.....	54

Resim 94:	Toy2R tarafından Hong Kong’da üretilen Qee Series.....	55
Resim 95:	Brent Nolasco tarafından Mphlabs için tasarlanmış bir resin oyuncak: “Gordo”.....	56
Resim 96:	Chanmen tarafından tasarlanmış olan “Oozebat”.....	56
Resim 97:	Kidrobot ve Zac-Pac tarafından yaratılmış olan “Exclusive S”K”UM-kun.....	56
Resim 98:	Paul Kanju’nun Mockbat’ı.....	56
Resim 99:	FriendsWithYou tarafından üretilmiş tasarımcı peluşları.....	57
Resim 100:	Uglydolls Ürünleri.....	57
Resim 101:	Burak Yerlikaya, “Daltonlar”.....	58
Resim 102:	Burak Yerlikaya, “Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler”.....	58
Resim 103:	Barış Karayazgan’ın atölyesinde yapılmış işlerden örnekler...	59
Resim 104:	Ömer Erdoğan, Küpşehir.....	60

GİRİŞ

Sanatsal Form olarak oyuncak Tasarımı” adlı bu çalışmada oyuncakın tarihsel gelişimi incelenmiştir. Oyuncakın hangi amaçlara hizmet ettiği, ne şekilde değişim gösterdiği araştırılarak oyuncak formunun heykel formuyla temas ettiği noktaları yakalamak amaçlanmıştır.

Tezin konusu olan oyuncakların varlık sebebinin anlaşılması ve oyun eyleminin sanatla ilişkisinin irdelenebilmesi için öncelikle oyun ve oyuncak kavramlarını tanımlanmak yerinde olacaktır.

İnsanlar ve diğer canlı türleri arasındaki ortak unsurlardan biri oyun kavramıdır. İnsanı insan yapan özelliklerin başında, o’nun *homo-ludens* (oyuncu-insan) oluşu gelir. Bu nedenle, oyun kavramının ortaya çıkışını, ya da oyun kavramının kökenlerini insanlığın varoluş tarihiyle birlikte düşünmek yanlış olmasa gerekir. İnsanın gülünecek durumuna ağlaması ya da tam tersine ağlanacak hallerine gülmesi yalnızca bir oyundur. Hayatın her alanında karşılaşılan türlü zorluk ve kolaylıklar insan için bir oyun olduğu söylenebilir. Bu nedenle oyun, insan varlığının, onun varoluşunun bir aynasıdır.

Hollandalı araştırmacı J. Huizinga’nın oyunu kültürel hayatın her anına yayar. Huizinga Homo Faber (yapımcı insan) ve Homo Sapiens (akıllı- düşünen insan) ikileminin karşısına Homo Ludens’i (oyuncu insan) koyar. Bu kavramsallaştırma Huizinga’nın oyuna biçtiği rolü anlamak açısından büyük önem taşımaktadır. Huizinga’ya göre (2010, 50) oyun: “Özgürce razı olunan, ama, tamamen emredici kurallara uygun olarak, belirli zaman ve mekan sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi (kendinden) bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayattan’ farklı, ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği iradi bir eylem veya faaliyettir.”

Oyun kavramı zorunluluk içermeyip istendiği zaman ihmal ve iptal edilebilir; Oyun dayatılmış bir ödev ve sorumluluk, veya toplumsal bir görev değildir; boş zaman içinde isteğe bağlı olarak gerçekleştirilen bir eylem olup, ancak bir ritüel ya da tören olduğu zaman görev ve ödev kavramlarıyla birleştirilebilir.

Oyun, güzel sanatlarda olduđu gibi, özgürleştirici bir nitelik taşımaktadır. İnsan, oyunu tercih ederken özgür iradesini kullanır ve oyun’a katıldığı andan sonra gerçek dünyadan ayrılır. Yalnızca o oyunun yapısını oluşturan kurallar bütününe egemen olduđu, başka bir dünyaya ait olur.

Oyunun bir başka yönüyle, özgürlüğün uzantısı olarak gündelik hayatın dışında gerçekleşiyor olmasıdır (Nutku, 1998, 13). Oyun, bireyi (oyuncuyu) gerçek hayattan “geçici” olarak uzaklaştırır. Birey (–mış gibi yaparak), kendi düzeninin, kendi dünyasının içine girer. And’a göre oyun (1974, 28) tam da burada ihtiyaç ve arzuların tatmin olmasının dışına çıkıp kendi içinde bir amacı olan ve kendinde tatmin bularak tamamına eren geçici bir eylem halini alır.

Gerilim unsuru, oyun kavramını anlama ve açıklamada etkin bir unsur olarak görünmektedir. Huizinga’ya göre (1994) parmağını deliğe takmaya çalışan bebekte, havaya top atıp yakalayan kız çocuğunda, makarayla oynayan kedide hep sona erdirilmek istenen bir “gerilim” vardır. Bu unsur, beceri oyunlarında, yap-boz vb. bireysel problem oyunlarında belirginleşerek önem kazanmaktadır.

Her çocuğun ilk arkadaşları oyuncaklar, sadece çocuklara değil toplumsal tarihe de yolculuğu boyunca eşlik ederler.

Oyuncaklar, yapıldıkları dönemin tarihsel, sosyal, kültürel kayıtları olarak düşünülebilirler. Özcan’a göre (2003, 167) oyuncakların belli dönemlerin ve insanların kültür ve geleneklerini göstermektedir. Uygarlığın bilim, sanat, mimari ve giysi gibi her alandaki gelişmesi çocuk oyunlarına ve oyuncaklarına yansımıştır. Niemann da (1991, 55) oyuncakların, yapıldıkları çağların minyatür boyutlardaki aynası olduğunu söyler. Halk sanatı ürünü, sanayi ürünü ya da bir sanatçının/tasarımcının elinden çıkmış olsun bütün oyuncaklar, üretildikleri toplumun hem dönemsel hem de sosyal özellikleri hakkında bilgi verirler.

Oyuncaklar, toplumun farklı sınıflarına mensup ailelerin çocuklarının sınıfsal aidiyetlerini pekiştirdikleri araçlar olarak da düşünülebilir Onur (1982, 367) çocukların oyuncak sahipliği ve oynama olanağının güçlü bir biçimde ana babanın dahil olduğu toplumsal sınıfa tabi olduğunu belirtmektedir. Üst sosyo-ekonomik kesim, pahalı oyuncaklar alabilip, bu oyuncaklarla oynayabilecek zamanı da

bulabilirken; alt sosyo-ekonomik kesimde çocuklar, günlük ekmeklerini kazanmak için ailelerine yardım etmek zorundaydılar. Bu nedenle, oyuncaklarla oynamak için yeterli zamana sahip olamamanın yanında, pahalı oyuncakları satın almak için gerekli maddi imkana da ulaşamıyorlardı. Böylelikle çocukluktan itibaren, bireyin ne iş yapacağı, nasıl yaşayacağı vs oyun ve oyuncak ile de sınırlanıyordu.

Ayrıca yaşanan yerleşim yerinin sahip olduğu sosyal ve doğal özellikler de oyuncak üzerinde önemli etkilere sahipti. Örneğin çömlekçilerin yoğun olduğu alanlarda beyaz kilden küçük şövalye figürlerine çokça rastlamak mümkündü. Nuremberg gibi ormanların yoğun olduğu yörelerde ise her şey ahşaptan üretiliyordu (Onur, 1982, 367).

Bununla birlikte oyuncaklar belli gelişimsel özellikleri taşıyan küçük insanlar tarafından oluşturulan kültürel sınırları aşan bir kategori olarak çocukluğu işaret ettiği için evrensel niteliklere de sahiptir. Örneğin çingirak, bebek, uçurtma gibi farklı oyuncaklar, form ve kullanılan malzeme açısından bazı farklılıklar içermekle birlikte hem kültürel hem de zamansal sınırları aşarak varolmuşlardır.

“Sanatsal Form olarak oyuncak Tasarımı” adlı bu çalışma iki bölümden oluşmaktadır. “Oyuncak Formu” adlı birinci bölüm iki alt başlığı içermektedir. “Oyuncağın Tarihsel Değişimi” adı altındaki ilk başlıkta oyuncak nesnesinin form ve içerik değişimi ele alınacaktır. “Bebek Formu Üzerinden Oyuncağın Tarihsel Değişimi” adlı ikinci alt başlıkta bebek formu antik dönemden günümüze kadar incelenerek oyuncağın değişimi bebek formu üzerinden örneklendirilecektir.

“Oyuncak Formundan Sanatsal Forma” adlı ikinci bölümde oyuncak formunun sanatsal forma etkisi araştırılacaktır. Üç alt başlıkta ele alınan bu bölümün “Oyun-Sanat ilişkisi” alt başlığında oyunla sanatın ortak noktalarına vurgu yapılacaktır. “Oyun- Oyuncak İlişkisi Bağlamında Sanatsal Form” adı altındaki ikinci alt başlıkta farklı zamanlarda yaşamış, özellikle 20. yüzyıl sonrası sanatçılar ve eserleri ele alınmıştır. ‘Tasarım Oyuncak’ başlıklı üçüncü alt başlıkta ise oyuncağın tasarım boyutu ön plana çıkartılarak oyuncağın sanat eseri olarak ele alınabilmesinin yolu açılmaya çalışılacaktır.

BİRİNCİ BÖLÜM

OYUNCAK FORMU

1. 1. Oyuncak Formunun Tarihsel Değişimi

Oyuncaklar, çoğunlukla çocukları eğlendirmek amacıyla yetişkinler tarafından yapıldıklarından, oyuncağın en önemli işlevi çocuğu dünyayla karşı karşıya getirmek ve yaşama hazırlamak olmuştur (Onur, 2002, 14). Bu yüzden çoğunlukla yapıldıkları dönemin yetişkin yaşamını ortaya koyan minyatür sunumlar olarak ele alınabilirler. Oyuncaklar, hem zamanlarının halk sanatı nesneleri hem de birçok örnekte geçmiş yaşam biçimlerinin, tasarımlarının ve formlarının doğru biçimde kayıtları olarak değerlendirilebilir.

Oyuncak formu taşıdığı düşünülebilecek ilk nesne, günümüzden 25000 yıl öncesinden kaldığı tahmin edilen 5 cm uzunluğunda ve 4 cm yüksekliğinde pişmiş topraktan yapılmış olan minyatür mamuttur (Akbulut, 2009, 183). Ancak tarihöncesi dönemle ilgili çok fazla ipucu bulunmamaktadır. İnsanların yaşamlarını avcılık ve toplayıcılıkla geçirdikleri bu dönemlerde yaşamı korumak temel faaliyet alanını oluşturuyordu. Bu nedenle boş zaman ve buna bağlı bir eylem olarak bugünkü anlamıyla bilinçli oyun o dönemlerde pek yoktu (Onur, 1992).

Antik dönemden beri üretim teknikleri değişse de çocuklar bugünkü çocuklar gibi çingiraklar, eklemli bebekler, elle sürülen hayvanlar, minyatür yaşam alanları, mobilyalar, taş, kil veya kurutulmuş meyveden yapılmış bilyeler ile oynamış ve aynı hazları yaşamışlardır.

Çeşitli nesnelerin insanlığa oyuncak hizmeti verdiği; Orta Avrupa'daki mağaralarda bulunan çakmaktaşıdan yapılmış heykelciklerden, Eski Mısır'a ait papirüs ve deriden yapılmış toplardan, pişmiş topraktan yapılan kuklalardan, tahta timsahlardan, ağaç kaplanlardan, Troya kazılarında ortaya çıkan Yunan kil bebeklerinden, eski Roma'ya ait paçavra bebeklerden anlaşılmaktadır (Gorman, 1985).

Anadolu’da kazılarda bulunup müzelere konmuş Antik oyuncaklarla ilgili yapılan araştırmalarda bir sınıflandırma yapılmış ve bu oyuncaklar beş ayrı bölümde gruplandırılmıştır:

1- Bebeklik çağı oyuncakları: Çingirak, oturak, bebek, kukla

2- Minyatür ev eşyası: Masa, kap kacak, testi

3- Oyuncak hayvanlar. Kuş, tavuk, horoz, ayı, domuz, aslan, boğa, at, öküz.

4- Ulaşım araçları: Araba, teker

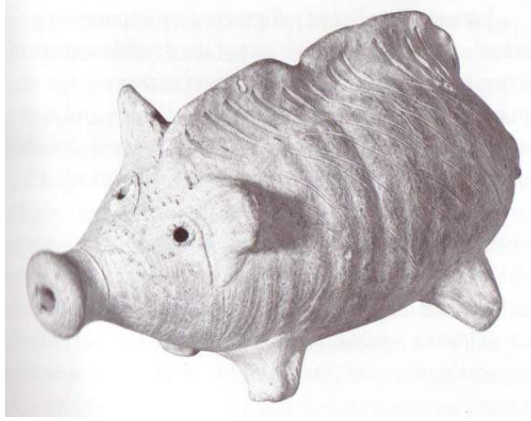
5- Oyun nesneleri: Aşık zar, topaç

Bu oyuncaklar Tunç Çağı (M.Ö 3000–1200), Bronz Çağı (M.Ö. 750- 300), Roma (M.Ö. 30- M.S. 395) dönemlerinden geliyor. Çingiraklar: pişmiş toprak, seramik ve tunçtan; aşıklar: kemik, cam, bronz ve kurşundan; topaçlar: pişmiş topraktan; kap kacaklar: pişmiş toprak ve seramikten; hayvanlar: pişmiş toprak, seramik ve tahtadan yapılmıştır

Mezarlara bırakılan oyuncakların diğer dünyada çocukların ruhlarına eşlik edeceğine inanılmaktaydı. Antik oyuncakların günümüze kadar ulaşmaları da bu külte dayanıyor. Antik oyuncakların kiminin kötü ruhları korumak için kullanılan müzikli muskalar, tılsımlar olduğu da düşünülmektedir. Bu nedenle zaman zaman oyuncakları adaklardan ayırmak güçleşmektedir.

Antik çağda ilk oyunculardan biri çingiraklardır. Çocuğu oyalamamanın yanı sıra kötü ruhları kovalamak için de kullanılıyordu. Eski Yunan’da ve Roma’da çingiraklar deri, ahşap, kemik, pişmiş toprak ve bronz gibi farklı malzemelerden yapılmaktaydı. Çingırağın içine ses çıkarması için pişmiş topraktan küçük toplar konulur, bazen de çıkardıkları sesin kötülükleri uzaklaştırdığını düşündükleri kurt dişi ya da mercan konulurdu. Anadolu’daki çingiraklara bakıldığında, çeşitli hayvanlara benzetilerek yapılmış olan çingirakların içine pişirilmeden önce küçük taşlar konulmuş ve hava çıkışı sağlamak amacıyla küçük delikler bırakılarak ağzı kapatılmıştır. Bütün çağlarda çocukların oyuncakları arasında hayvanlar özel bir yer tutar. Buradan yola çıkarak eski çağlarda çocukların evcil hayvanlarla meşgul

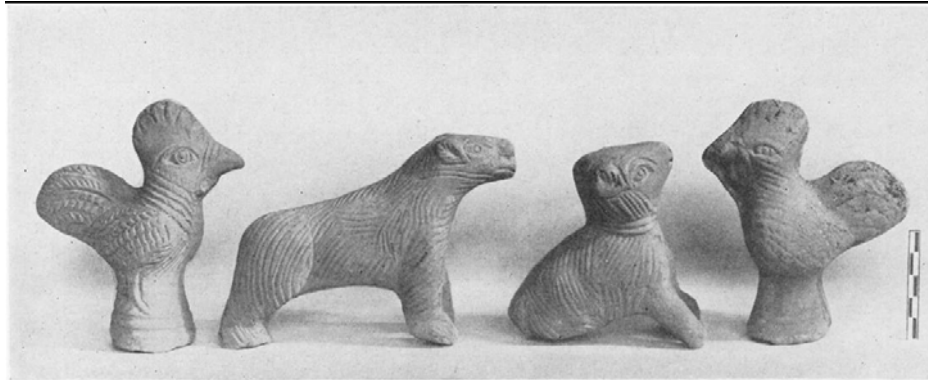
oldukları ve insanın en önemli yoldaşı olarak ona saygı gösterdikleri söylenebilir. Büyük olasılıkla, hayvanların küçük boyutlarda temsili yalnızca bir oyuncak özelliği taşımıyordu. Çoğu zaman oyunları da gösteren minyatür heykeller tapınma amacıyla kullanılabilmektedir (Niemann, 1991).



Resim 1: Domuzcuk şeklinde Çingirak, M.Ö. 4. yy (Zurich, Leo Lindenberg Collection)



Resim 2: Domuz şeklinde Çingirak, M.Ö. 1-M.S. 4. yy arası, (Metropolitan Müzesi)



Resim 3: Horoz, Ayıcık ve Köpek şeklinde Çingiraklar, M.S. 3.-4. yy.'lar Arası

Çingiraklar domuz, kuş, ayı biçiminde yapılmışlardır. Örneklerde görülen domuz şeklindeki çingiraklar çömlekçi çarkında yapılmıştır. Kulaklar, kuyruk, ayaklar ve sırttaki çıkık kısım el yapımıdır ve daha sonradan vücuda eklenmiştir. Vücudun üzerindeki kazıma bezekler domuzcuğun tüylerini belirtmektedir. Gözler ve burun ise pişmiş toprağa açılan delikler açılarak yapılmıştır.

Hayvan şeklinde yapılan çingiraklar boyutları nedeniyle çocukların ellerine pek verilemezken daha sonraları çocukların kavrayabilmeleri için saplı çingiraklar

biberon şeklinde çingıraklar da kullanılmıştır. Küçük heykelcikler şeklinde biçimlendirilmiş çingıraklara da bebek mezarlarında rastlanmıştır.

Eski Yunan'da bulunan oyuncaklar arasında bebek, çingırak, minyatür evler, arabalar, gemiler vb. vardır. Yunanlı çocuklar oyuncalarını kendileri yontarak, birbirinin üzerine inşa ederek oluşturuyorlardı. Çocuklar, iple çekildiğinde kuyruksallayan ya da ağzını açıp kapayabilen tahtadan hayvanlarla oynamaktan çok hoşlanırdı. Bu dönemde topaçlarda çok yaygındı. Elle çevrilen ve kamçı ile çevrilen topaçlar mevcuttu. Pişmiş toprak, ahşap, cam, bronz, taş gibi malzemelerle üretilmişlerdir. Günümüze ulaşan en erken tarihli topaçlar geometrik dönemin sonuna aittir. Kutsal alanlarda adak olarak ve ayrıca mezarlarda çok sayıda topaç bulunmuştur. Aynı zaman da topaçlar çocuk oyuncağı olmanın ötesinde yetişkinler için de kumar oyunlarında kullandıkları zar görevi görüyordu.

Eski Yunan'da top oyunları da çok fazla görülüyordu. Kilden, avuçta biçimlendirilerek yapılan ilk toplar zıplamıyordu. Çocuklar bunları yerde yuvarlayarak oynardı. Fırlatılan toplar ise ya yünden ya da sazdan yapılırdı. Kauçuğun bulunmasından çok önce, fildişinden ve sert tahtadan yapılma toplarla oynanan çeşitli oyunlar bulunmuştu.

Bu dönem aşık oyunu çok yaygındı, çocuklar gibi yetişkinler de aşık oyunu oynuyorlardı. Yunanlılar aşığa astroloji adını veriyorlardı, çünkü bunu geleceği kestirmek için kullanıyorlardı. Ancak bu oyun Yunanlılar tarafından yaratılmamıştı, büyük olasılıkla Yakın Doğu'dan geliyordu. Aşıklar önceleri koyun ve keçilerin ayaklarından çıkarılıyordu, daha sonra kristal kayadan ya da bronzdan yapıldı. Ancak özgün biçimini her zaman korudu (Onur, 1992).

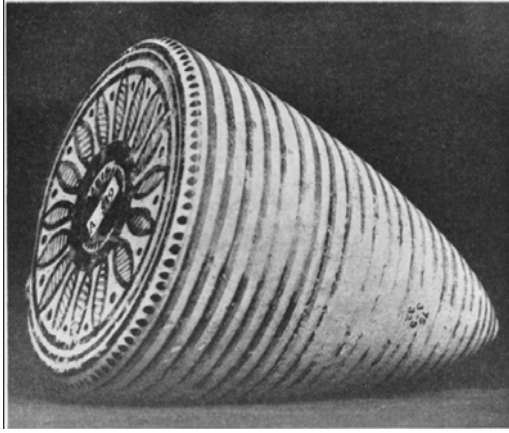
Roma uygarlığında Yunan oyun ve oyuncaklarıyla benzerlikler görülmektedir. Bilyeler Romalı çocuklar için önemliydi. En eski bilyeler kaba bir biçimde yapılmış, Roma döneminde ise daha düzgün ve çok renkliydi. Eski Çin'de demir bilyeler vardı. Daha sonra Hollanda, Almanya, İngiltere ve ABD de akik, taş, mermer, kil ve renkli cam bilyeler yapıldı (URL,1).

Eski Yunan ve Roma'da oynanan başka bir oyuncak yoyodur. İki disk, ortalarına takılan bir çubuk ve bu çubuğa sarılan ipin serbest bırakılarak yoyonun

yere doğru gönderilmesi ve geri çekilmesi şeklinde oynanır. Ahşap, pişmiş toprak ve bronz gibi çeşitli malzemelerden yapılan örneklerine rastlanmıştır.

Çemberler de çocukların en sevdiği oyuncaklardan idi. Çember sopa ya da elle çevrilebilen içi boş daire şeklinde; ahşap, demir ya da bronz gibi malzemelerden yapılan bir oyuncak türüydü. Bazen çevresine çivi ya da halka takılarak ses çıkarmaları da sağlanmıştı. Yunan vazolarında ve Roma lahitlerinde çember çeviren mitolojik kahramanlar çok yer bulmuştur.

Hayvan şeklinde betimlenmiş oyuncaklar sadece çingiraklarla sınırlı kalmıyordu.. Pişmiş toprak, ahşap, bez ve günlük yaşamda kullanılan malzemeler bu oyuncakların malzemesini oluşturuyordu. Kaplumbağa, kuş, ayı, domuz, köpek horoz gibi çeşitli hayvanların taklidi çocukları çok eğlendiriyordu. Daha sonraları bu hayvanlara tekerlek takılarak hareket etmelerine de olanak sağlandı.



Resim 4: Kamçı ile Çevrilen Topaç, M.Ö. 5. yy (Britanya Müzesi)



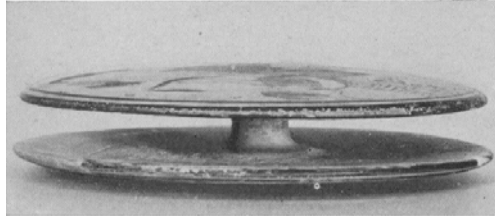
Resim 5: Düz Kenarlı Topaç, M.Ö. 4. yy (Boston Güzel Sanatlar Müzesi).



Resim 6: Zeus ve Çember Çeviren Ganymedes, M.Ö. 500-490 (Louvre Müzesi).



Resim7: Çember Çeviren Çocuklar, M.S. erken 5.yy (İstanbul Mozaik Müzesi).



Resim 8: Yoyo



Resim 9: Yoyo Oynayan Bir Erkek Çocuk, M.Ö. 440 (Berlin, Staatliche Museen)

Ortaçağda ise, çocuklar çalışmaya yönlendirildiklerinden dolayı durum değişir. Her ne kadar bu çağda çocuklara, genel olarak, 19. yüzyılın ‘Endüstri Devrimi’ sırasında olduğundan çok daha iyi davranılsa da artık yeni eğlence araçları geliştirilmiyordu. Orta çağda ilk olarak, belli tasarımlara göre yapılmış çömlekçiler tarafından şekillendirilen pişmiş topraktan yemek takımları görüldü. Bu yemek takımları kız çocuklarından çok erkek çocuklarına yönelikti. Çünkü o dönemde aşçılık erkeklere özgü bir meslekti. Kızlar ise dikiş diker şarkı söylerdi. Ancak bu oyuncaklara zengin burjuva çocukları ulaşabiliyor. Maddi durumu iyi olmayan ailelerin çocukları ya büyüklerinden kalan eski oyuncaklar ya da kendilerinin çevrelerinde buldukları nesnelerle oluşturdukları oyuncaklar oluyordu.

Bu dönemin oyuncakları arasında; küçük ölçekte rüzgar değirmenleri, küçük askerler, minyatür at veya gemiler, tahta kılıçlar yapılıyordu. Bu dönemde satranç

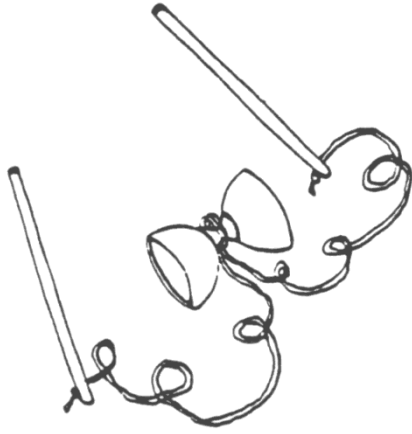
oyununun da çok yaygın olduğunu görmekteyiz (URL, 1). Dövme demirden hayvanlar, bronz kalay karışımı oyuncaklar da görülmekteydi. Spor müsabakalarının önemi dolayısıyla top oyunları da ön plandaydı.

16. ve 17. yüzyılda bebek evleri görülmekteydi. Bunlar gerçek oyuncak olmaktan çok süsleme parçalarıydı. Bu evler tarihsel açıdan çok önemlidirler, çünkü her dönemdeki iç döşeme özelliklerini doğru olarak yansıtır. Kız çocukları ev işine hazırlamak için bilinçli olarak gerçek bir eve benzetiliyordu. Oyun amacı yanında eğitsel rolü de bulunmaktaydı.

Fransa’da 16. yüzyılda fildişi, kristal ya da gümüşten yapılmış çingırağa rastlanıyor. Hollanda ve İngiltere’de gümüş bebek eşyaları görülmeye başlamıştır. Açık hava oyuncaklarının başında patenler vardır. Tahtadan yapılan patenler Hollandalılar tarafından yayılmıştır. Bu yüzyıl. Amerika ve Faransa’da paten binmek ve kızakla kaymak da görülen oyun etkinliklerinden idi.

17. yüzyılın gravürlerinde tahta ata binen çocuklar ilk kez görünmeye başladı (Onur, 1992). 16. yüzyıldan itibaren, ağaçtan oyuncak üreten atölyeler ortaya çıkmıştı. Bu atölyeler, çocuklar için çeşitli oyuncaklar yapmaya başlamadan önce dinsel heykeller üretiyorlardı.

18. yüzyılda Çin kökenli olan diabola adlı bir oyun dünyayı sardı. Çin’deki adı tjouk-pang-oui olan diabolo, 18.yüzyılın sonlarında “Uçan koni” adıyla Avrupa’ya getirildi. Tabanlarından birbirine yapıştırılmış olan koni biçimli nesne, iki ucunda sopalar bulunan uzun ip üzerinde döndürülerek ilerletilmeye çalışılır. Yoyo da aynı şekilde Çin’den gelmeydi ve bu iki oyun her zaman popüler kalmayı başardı. Bu dönemlerde otomatik oyuncaklarda yaygınlaşmaya başladı.



Resim 10: Diabola



Resim 11: Diabola oynayan kadın 1812

18. yüzyılın sonlarında çocuk artık küçük yetişkinler olarak görülüyor. Sosyal ve eğitsel içerikli oyuncaklar, bu dönemde çocukların eğitiminde gereken bilincin artması ile daha çok yapılmaya başlanmıştır. Roussau ve Fröbel gibi eğitimcilerin sayesinde çocuğa artık olumlu biçimde yaklaşılıyordu. Fröbel yarı sanatsal oyunlarla çocukları yaratıcı etkinlikler yapmaya okul çağından önce başlatmak istiyordu. İlk inşaat kutuları bu amaçla yaratıldı. Biçimler son derece yalındı: Dikdörtgen prizmalar, küpler, küreler, silindirler...(Onur, 1992). Resimli alfabe kartları, yapbozlar, harita oyunları gibi eğitici oyuncaklar da önem kazanmaya başlamıştı.

19. yüzyılda da bütün dünyada etkisini gösteren Endüstri Devrimi oyuncak dünyasında da kendini gösterdi. Oyuncaklık genellikle zanaatkarlık geleneğine göre gelişmişse de soylu ve varlıklı ailelerin çocukları için yapılan oyuncaklar zaman içerisinde sosyal değişim ve endüstriyel gelişimle seri üretilen, kolay erişilebilen bir hal almıştır (Akbulut, 2009, 182).

Endüstrideki gelişim ve ekonomik şartların olgunlaşmasıyla oyuncaklarda farklı malzemeler kullanılmaya başlanmıştır. Daha önce ağırlıklı olarak kil, taş, kemik, tahta daha sonraki dönemlerde de demir kullanımı öndeyken, endüstrileşmenin hız kazanmasıyla kumaş, porselen, plastik ve değişik madenlerin

kullanımı artış göstermiştir. Teknolojinin gelişmesi de mekanik ve elektronik oyuncakların önem kazanmasına neden olmuştur.

Oyuncak tarihiyle ilgili tüm araştırmalarda Alman oyuncakçılığına özel bir önem verilmektedir. Bunun temel nedeni, oyuncacı düzenli sanayi ürünü haline getiren ilk ülkenin Almanya olmasıdır. Kuzey Almanya'daki sık ormanlar ve bölgelerdeki insanların dinsel figür yapma geleneğine sahip olması, bu coğrafyayı oyuncakçılıkta öne çıkarmıştı. Başlangıçta sınırlı olan oyuncak ticaretinin, özellikle 18. yüzyıl başındaki Leipzig Fuarının katkısıyla artış göstermesi bu ticaret alanını uluslar arası hale getirmiştir. Nuremberg ve çevresini oyuncakçılıkta önder yapan faktörlerden en önemlisi ise oyuncakçılıkta pazaryeri haline gelmesidir. Bu kentin yanı sıra çevre yörelerde (genellikle ailelerce) imal edilen oyuncakların Nuremberg'de pazarlanması ve yine Nuremberg'li tacirler yoluyla Leipzig fuarına taşınması bölgenin oyuncakçılıktaki ününü perçinlemiştir (Onur, 2002, 36-37).

Nuremberg, oyuncak sanayinde merkez haline gelirken oyuncaklarda kullanılan formlar ve malzemeler de çeşitlenmiştir. Minyatür formlar, bebek evi mobilyaları, cam oyuncaklar yapılmıştır. Metal oyuncakların en eskisi de 18. yüzyılın sonlarına doğru yine Nuremberg'de üretilmiştir. Toplumsal ve teknolojik değişiklikler de oyuncak formları üzerinde etkili oluyordu. Örneğin 19. yüzyılda Nuremberg ile Fürth arasında ilk demiryolunun kurulması, oyuncak tren ve demiryolu çeşitlerini doğurdu. Nuremberg kenti yirmiden fazla firmasıyla raysız trenden en son teknik gelişmelerin minyatür modellerine kadar her türlü mekanik oyuncacı üreten büyük bir sanayi oluşturdu (Onur, 2002, 39).



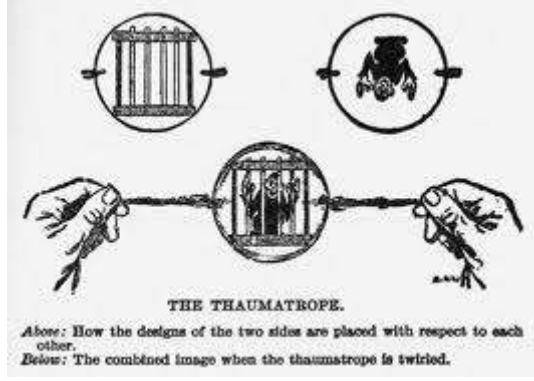
Resim 12: Robert Stephenson tarafından 1829 yılında üretilmiş ve ilk tren lokomotiflerinden biri olan “Rocket”’in ahşaptan yapılan bir oyuncakı (URL, 2).



Resim 13: 1919 tarihli “Hornby Treni”, Frank Hornby tarafından kurulmuş Meccano firmasınınca üretilmişti. Hornby markası dünya çapında büyük başarı kazandı (URL, 3).

Teneke oyuncaklar Almanya’da 1775’den beri üretiliyordu. Nuremberg oyuncakçılığın bu yeni dalının da merkezi haline geldi. Metal oyuncaklar, panayırarda büyük ilgi görüyordu. Teneke mutfaklar çok fazla tanınıyor ve seviliyordu. Japonya ve Çin’den cilalama tekniğinin öğrenilmesinden sonra oyuncaklara olan ilgi daha da arttı ve 19. yüzyılın ortalarına gelindiğinde İngiliz oyuncak sanayi iyice ortaya çıkarak fırın, kap kacak gibi basit metal oyuncakları piyasaya sürdü. Daha sonra bunları buhar makinesi, model gemi gibi oyuncaklar da takip etti (Onur, 1982, 376).

Trenler ve diğer oyuncak ulaşım araçlarının üretilmesi, eskiden beri bir ideal olarak var olan oyuncaklara hareket verme isteğini arttırdı. Küçük bir mekanizma yardımıyla hareket edebilen mekanik oyuncaklar ilk kez 18. yüzyılda Fransa’da belirdi. Bir zemberek aracılığıyla çalışan bu oyuncaklar, çoğu zaman saatçiler ve saatçi çırakları tarafından yapılıyordu (Onur, 1982, 376). Oyuncakla hareket vermek için pek çok değişik teknik denendi: hava hareketi, kum akıtma, ağırlık koyma, sarılmış lastik ve sicim, metal tel ve elektrik vb (Onur, 2002, 39–40). Elektrik gücüyle çalışan trenlerin ortaya çıkışı içinse 1930’ları beklemek gerekmiştir. Fransa’da Edebault firması 1931’den itibaren elektrikle çalışan tren üretimine başlamıştır.



Resim 14: İlk optik oyuncak olan “thaumatrope” 1823’de üretildi (URL, 4).

19. yüzyılın ortalarına gelindiğinde oyuncakların oldukça çeşitlendiği görülmektedir. Onur’un (2002, 42–43) Kraliçe Victoria’nın çocuklarının oyuncaklarını ve Londra oyuncakçılarını örnek göstererek anlattığına göre minyatür el arabaları, bahçe aletleri, oturma odası takımı, bakkal dükkânı, davullar, çay takımları, oyuncak tiyatrolar, çeşit çeşit bebekler, kurmalı trenler, müzik otomatları, bebek evleri, model dükkânlar, tahta atlar gibi çok çeşitli oyuncaklar bulunmaktaydı. Bu dönemde baskı tekniklerinin de ilerlemesi oyuncağın gelişimine katkı sağladı. Resimli kitaplarla oyuncaklar arasında yakın bir bağ kuruldu. Örneğin ipi çekilince hayvan sesleri çıkarabilen kitaplar üretildi.

19. yüzyıl Amerikan oyuncak sanayinin doğuşu olmuştur. Farklı işlerde çalışan zanaatçılar ek iş olarak oyuncak yapmaya başlamışlardır. Amerika’nın zengin hammadde kaynağı ve ileri teknolojisi sayesinde oyuncağı diğer ülkelerden daha ucuza imal etmeyi başaramıştır.

20. yüzyıl da ise popülerlik kazanmış oyuncaklar genellikle pedallı arabalar, bisikletler 1. Dünya Savaşı’nın etkisiyle kurşun askerler, oyuncak silah ve toplar, savaş gemileri ve tanklar olmuştur (Aktar, 1993, 67).

İngiltere model oyuncağın doğduğu ülke olmuştur. Diğer Avrupa ülkeleri ve Amerika ise 1920’lere kadar model oyuncakla ilgilenmemiştir. Ancak kalıp döküm minyatür araba da bir Ford Model T’dir ve 1914’te Chicago’da üretilmiştir.



Resim 15: “Ford Model T” oyuncuğı (URL, 3)

20. yüzyılın başlarında inşa oyunları ortaya çıkmıştır. İngilizlerin Mecanno adlı farklı parçaları birleştirme yoluyla oluşturdukları inşa oyuncaklarını Amerika kopya ederek yeniden farklı bir isimle üretmiştir. Danimarka’da oyun anlamına gelen ‘leg’ kelimesinden esinlenilerek lego adını verdikleri oyuncakları başlangıçta ahşap malzemeyle üretmişler ve daha sonra plastiğe dönüştürmüşlerdir.

Pil destekli çalışan trenler yapılmıştır. Kurgu oyuncakları tasarlanmış, pastel boya üretilmiştir. Polistren bulunarak oyuncaklarda kullanılmaya başlanmıştır. Scrabble, monopoly gibi oyun türleri bulunmuştur. Hula hoop, fresbee gibi oyun nesneleri üretilmiş ve oyun hamurları da bu dönemlerde bulunmuştur.

20. yüzyılın sonlarına doğru da atari ve video oyunları oynanmaya başlamıştır. Bilinen klasik oyuncakların yerini bilgisayar ve robot almaya başlamıştır.

Batı dünyasında çocukluğun yetişkinlikten farklı olduğu anlayışı 17. yüzyılda ortaya çıkmış ve modernleşme süreci içinde gelişmiştir (Onur, 2005, 527). Çocukların gelecek nesiller olduğu ve ülkelerin geleceklerinin çocukları iyi eğitmekle mümkün olacağı fikrinin doğması, çocuklara verilen değerin artmasına sebep olmuştur. Çocukları iyi eğitmenin yolu da oyuncaklardan geçtiği düşünülerek oyuncuğa eğitsel roller de yüklenmeye başlanmıştır. Oyuncak üreticileri II. Dünya savaşı sonrası eğitsel ve yaratıcı oyuncaklar adıyla yeni tasarım ürünlerini üretmeye başlamışlardır. Aileler Eğitici oyuncakların önemini vurgulayarak çocukların zekalarını geliştireceğini savunmuşlar. Eğitsel oyuncak dışındaki oyuncakların gereksiz olduğu düşünülerek tercih edilmemeye başlanmıştır. Eğitsel oyuncaklar; kil, oyun hamuru, boyalar, harf öğreten kartlar, meslek haritaları gibi oyun nesneleri olarak görülmektedir. Aslında bu tarz oyuncakların eğitici rolünün diğer

oyuncaklardan daha fazla olmadığı oynayan çocuğun zihinsel faaliyetlerine bağlı olduğu yapılan araştırmalarda anlaşılmıştır. Bu konuda Almqvist ‘Bir nesne tek başına öğretici, eğitici ya da durduğu yerde yaratıcılığı geliştirici olamaz. Çocuklar da oynarken eğitim kaygısı gütmeyiz, sadece oynarlar. Eğitsel yöntem olarak oyun, öğretilecek konulara göre kurgulanıp uygulanırken oyunun tüm zamana yayılması, özgür ve kendiliğinden olmaması oyunsal karakterini yitirmesine sebep olmaktadır (Goldstein, 1994, 50).

Eğitsel oyuncaklarla yetişen çocuklar savaş sonrası yetişkinleri olduklarında sosyal yenilenmenin yolunun yaratıcı çocuklar yetiştirmekten geçtiğini düşünmüşlerdir. Yaratıcılık kavramları sadece oyuncak endüstrinin yapısında değil psikoloji, eğitim, sanat gibi alanların araştırmalarında da önem taşımıştır. Yaratıcı oyuncaklar üretici tarafından kurgulanmayıp, çocuğun hayal dünyasına bırakıldığı oyunların; açık uçlu olan, yapı-kurgu oyuncakları, el işi gereçleri, takmalı- sökmeli setler, geometrik biçimler ve düzlemler, tanımsız nesneler gibi gereçleri ‘yaratıcı oyuncak’ adı altında toplanmıştır (Ogata, 2005).

21. yüzyılda ‘modern oyun’ kavramı ortaya çıkmış. Dijital gereçler çocukların oyuncak başında geçirdikleri zamanı azaltmıştır. Endüstriyel çağda geliştirilen oyuncaklar hakimiyet, kontrol, idare etme ve yaratıcılık kavramlarını içerirken; 21. yüzyıl bilgi çağında geliştirilen elektronik ve dijital oyuncaklar uyumlanmayı öğretmektedir. Yani 19. Yüzyıl kontrol çağyken 21. Yüzyıl kontrolünü kaybetmiş oyuncudan daha hızlı olan bilgisayarların çağı olmaktadır (Jessen, 1999).

Bilgisayar oyunları, çocukları saatlerce hareketsiz bırakan, toplum gerçekliğinden ve iletişimden uzak bireyler haline getirmiş. Çocuklar özgür eylemlerden ve yaratıcılıktan uzaklaşmışlardır. Bu konuda Barthes (1990) çocukların bu karışık nesneler dünyası önünde hiçbir zaman yaratıcı olamayacağını, kullanıcı olarak yer alacağını söyler. O’na göre çocuk dünyayı icat etmez kullanır. Her şey hazır olduğu, geriye araştırılacak bir şeyin kalmadığı için sadece kullanılacak durumlar yaratırlar. Bu nesneler yaratıcı çocuklar değil, kullanıcı çocuklar yetiştirmek ister.

Kitle iletişim araçlarında yansıtılan kahramanlar oyuncaklarda da şekillenmiş ve bilgisayar teknolojisinin kullandığı akıllı oyuncaklar çocukların dünyasına girmeye başlamıştır. Oyuncak tasarımcı ve üreticilerinin araştırma geliştirme alanlarını oluşturmuştur. (Örn. Sanal bebekler, hayvanlar) (Gaouette, 1999)

Aşağıdaki başlık oyuncağın tarihsel yolculuğunu, bir evrensel oyuncak örneği olarak “bebek” üzerinden anlatmaktadır.

1. 2. Bebek Formu Üzerinden Oyuncağın Tarihsel Değişimi

Tarihte bilinen ilk oyuncaklar Mısırlılara aittir. Firavun mezarlarının yanı sıra hanedanlık öncesi dönemde bir çocuk mezarında bulunan oyuncak bebekler, bu oyuncak formunun tarihini M. Ö. 3 bine kadar götürmektedir. Eski Mısır’da pişmiş topraktan olduğu kadar ahşaptan da yapılmış olan bu bebekler yetişkin kadın formunda olup, giysinin bacakları örtmesi nedeniyle sadece kolları hareketli yapılmıştır. Gözlerinin içi oyuktur ve renkli taşlarla doldurulmuştur. Saç detayları kazıma yoluyla veya boyanarak belirtilmiş olup, bazılarında küçük ahşap çivilerle başa gerçek saçlar tutturulmuştur (Çam, 2006, 102-103).



Resim 16: M. Ö. 670 yıllarına tarihlenen pişmiş topraktan Mısır bebekleri (URL, 5).

Eski Yunan ve Roma’ya bakıldığında da bebekler çocukların en çok sevdiği oyuncaklar arasında yer almaktaydı. Yapılan arkeolojik araştırmalar neticesinde kutsal alanlarda, mezarlarda ve atelyelerde bulunmuş olan bebekler ve vazo resimleri ile klasik dönem mezar stelleri üzerinde yer alan oyuncak bebek betimlemeleri, Antik dönemdeki bebek formlarına ilişkin bilgilerimizin temel kaynaklarını oluşturmaktadır. Antik dönemde üretilmiş ve bugün tekrar gün ışığına

kavuşmuş olan bebek formlarının kutsal alanlarda bulunmuş olması, adak olarak kullanıldıkları fikrini uyandırmaktadır. Yazılı kaynaklarda da belirtildiği gibi, Yunan ve Roma geleneğine göre kız çocukları evlenme çağına geldiklerinden oyuncaklarını Artemis, Athena, Aphrodite ve Demeter gibi Tanrıçalara adanmaktaydılar (Bener, 2008, 129-130).



Resim 17: Pişmiş topraktan yapılmış adak amaçlı oyuncak suvari heykelcikleri (URL, 6)

Bebeklerin yapımında ahşap, kemik, fildişi, mermer, alabaster, deri, keten, balmumu ve terra cotta (pişmiş toprak) kullanılmış olup (Özcan, 2003, 168) günümüze ulaşmayı başaranlar daha çok kemik ve pişmiş topraktan yapılmış olanlarıdır. Bunun yanında Mısır'ın kuru havası nedeniyle yok olmamış olan bir bez bebek de bugüne ulaşmayı başaramamıştır. M.S. 1–5. yüzyıllar arasında yapıldığı düşünülen bu bez bebek kaba ketenden yapılmış ve içi bez ve papirüs parçalarıyla doldurulmuştur. Cinsiyeti tam olarak belirlenememekle birlikte, başının sağ tarafına tutturulmuş mavi renkli cam boncuk, bir saç süsü olarak düşünülmekte olup, bu nedenle bir kız bebek olma ihtimali yüksektir (Bener, 2008, 130-131).



Resim 18: Antik Mısırdan günümüze bozulmadan gelmeyi başarmış bez bebek (URL,7)



Resim 19: M. Ö. 5. yüzyıla ait Roma ve Yunan pişmiş toprak oyuncak bebekleri (URL, 5)

Bebek yapımında en çok kullanılan malzeme pişmiş topraktır ve pişmiş toprak atölyelerinde çalışanlar da doğal olarak içinde yaşadıkları dönemin heykel sanatını takip ediyorlardı. Dolayısıyla üretilen bebekler de o dönem sanatının biçimsel özelliklerini yansıtmaktaydı (Bener, 2008, 131).

Kolları ve bacakları hareket edebilen eklemli oyuncak bebeklerin ilk örneklerinin M.Ö. 8. ve 7. yüzyıllarda Antik Yunan dünyasında Boiotia’da üretildiği düşünülmektedir. Boiotia’da bulunmuş olan bu bebekler pişmiş topraktan yapılmıştır ve gövdeleri içi boş bir çan şeklindedir. Bacakları ipe ya da madeni telle bağlanacak şekilde bebeğin gövdesine içten eklemlidir ve hareket ettirilebilmektedir. Kollar gövdeye yapışıktır. Boyları uzun, kolları kısa olduğu için vücut yapısında belirgin bir orantısızlık vardır. Çan gövde boyanarak geometrik motifler ve kuş betimleri ile süslü kıyafetler yapılmıştır (Bener, 2008, 131).



Resim 20: Boiotia bebeği M. Ö. 8. yy. (URL, 8)

Resim 21: Boiotia bebeği M. Ö. 8. yy. (URL, 8)

M.Ö. 6. yüzyılların sonlarından Helenistik döneme kadar ise ayakta duran ve oturan ve oturan olmak üzere iki farklı duruşa sahip bebekler üretilmiştir. Oturan oyuncak bebeklerin ortaya çıkışı, ayakta duranlara nazaran daha geç tarihlendirilmektedir. Ayakta duran oyuncak bebekler de iki gruba ayrılır: kol ve bacakları hareketli olanlar ve kol ve bacakları eklemelerinden kesik olanlar (Özcan, 2003, 168-169).



Resim 22: M. Ö. 5.- 4. yy'lara ait pişmiş topraktan bir Yunan oyuncak kız bebeği (terra cotta girl doll) (URL, 5)



Resim 23: M. Ö. 3. yy'a ait pişmiş topraktan bir Yunan oyuncak kız bebeği (URL, 10)



Resim 24: M. S. 1. veya 2. yy'lara ait pişmiş topraktan yapılmış bir Roma bebeği (URL, 11)



Resim 25: M.Ö. 4. yy'a ait bir Yunan bebeği (URL, 12)

Elderkin'e göre (aktaran Bener, 132) M.Ö. 5. yüzyılın ortalarından itibaren üretilen bebeklerde çeşitli değişiklikler olmuştur. Bebeklerin gövdesi artık giyimli değil çıplak olarak yapılmaya başlanmıştır. Bu sayede çocukların, oyun oynarken bebeklere çeşitli kıyafetler giydirebilmesi mümkün olmaktadır. Bu yeni tipin bir başka özelliği de bacakların kalçadan değil, dizlerden eklemlidir.

Oyuncakların ilk ortaya çıktığı günden itibaren belli bir gelişim gösterdiği ancak tekniğin yavaş gelişimi ve pazar koşullarının belirmemesi nedeniyle bu gelişmenin çok ağır ilerlediğini söylemek mümkündür. Oyuncak bu evrede bir aile

içi üretim nesnesidir. Ücret karşılığı bir oyuncak edinmek bu dönemde pek fazla rastlanabilecek bir olay değildir. Bu özellik giderek azalmakla birlikte oyuncak sanayisinin ortaya çıkıp gelişmesine kadar sürecektir.

Bununla birlikte oyuncağın özellikle antik çağlardaki anlamı incelendiğinde dinsel bir karakter taşıdığı, bu nedenle de sadece bir çocuk eğlence aracı olarak görülemeyeceği ifade edilebilir.

Antik çağ'daki bebek üretimi bu şekilde sürerken Ortaçağ'a gelindiğinde oldukça özel bebek türlerinin ortaya çıktığı görülmektedir. Niemann'a göre (1991, 56) bu dönemde köylerde ve kentlerde oturanlar için basit kil bebekler pazarlarda ve panayırda çok ucuza satılıyordu. Buna karşılık örneğin gösterişli giysileriyle şövalye "Tocken" gibi soylulara yönelik oyuncaklar da vardı.

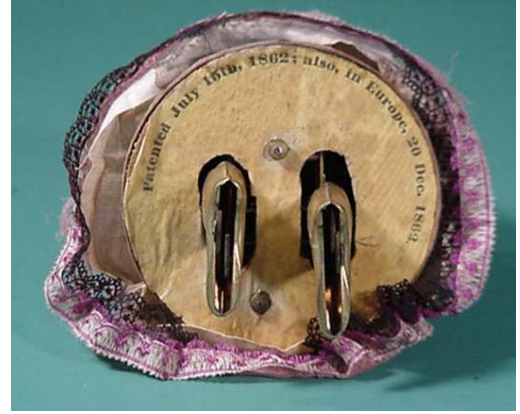
Oyuncakçılığın bir zanaat halini alması için uzun zaman gerekmiştir. Oyuncakların, zanaatkâr elinden çıkmasının tarihi incelendiğinde 15. yüzyılda Nüremberg'de "docken-macher"¹ ticaretinin ortaya çıktığı ve 17. yüzyılda Sonneberg'e yerleşerek yoğun bir biçimde geliştiği görülmektedir. Sonneberg bebekleri önceleri tahtadan yapılmakla birlikte daha sonra hamurun kalıplanmasıyla birlikte kabalığı giderilerek biçimlendirilmiştir (Onur, 1991, 57). Bu süreçte Nüremberg bölgesi üretilen zanaat işi ucuz oyuncakların pazarlandığı merkez halini almıştır (Akbulut, 2009, 183).

Zanaat ürünü bebeklerin ortaya çıkmasının ardında, bu oyuncakların soylular tarafından çocukları için talep edilmesinin bulunduğu görülmektedir. Köy ve kentlerde yaşayan alt sınıflara mensup kesimler için çocuk oyuncağına ücret ödemek, düşünmesi bile güç bir durumdu. Daha önceden de söz edildiği gibi çalışmak zorunda olan sınıfların çocukları da günlük yaşamlarının önemli bir kısmını, ailelerine yardım ederek geçiriyorlardı. Oyun oynamaya ayırabildikleri sınırlı zaman dilimlerinde de, anne-babaları veya kendileri tarafından üretilmiş olan basit oyuncaklarla oynuyorlardı.

¹ Docken-macher oyuncak bebek yapımcılığı anlamına gelmektedir.

1800 dolaylarında ilk kalıba dökülmüş başlı, tahta eklemli Sonneberg bebeği ortaya çıkmıştır. 1806-1810 arasında kâğıt hamuru, biçimlendirilmiş kil olarak hamurun yerini aldı.

1830'lar bebek yapımında porselen malzemesinin ilk kez kullanılmaya başladığı dönemdir. Başları porselenden olan bu bebeklerin gövdeleri deriden ve daha sonra da ahşaptan yapılıyordu. Bu bebekler minyatür boyutlardaki yetişkinlerdi. Bunların ciddi bakışlı ve kapalı ağızlı yaşlı kadın çizgileri vardı. Bebek gibi giyinmiş bebek üretme düşüncesinin ortaya çıkışı 1851'de belirmiştir. İlk yürüyen bebek (autoperipatetikos) 1862'de ortaya çıktı.



Resim 26, 27: Enich Rice Morrison tarafından 1862'de patenti alınan “Autoperipatetikos” ilk yürüyen bebedir. Başı kâğıt hamurundan, kolları deriden ve ayakları da pirinçten yapılmıştır. (URL, 13).

19. yüzyılın sonlarına yaklaşıldığında pek çok firma oyuncak bebek üretiyordu. Örneğin sadece Jumeau fabrikası 1881'de 17 değişik ölçüde başı olan 220 bin bebek üretmişti. Ancak oyuncakların markalanması kuralının ortaya çıkışı 1890'larda gerçekleşmiştir (Onur, 1982, 370).

İlk erkek bebeğin ortaya çıkışı 1900'lere doğru gerçekleşmiştir. 1904'den itibaren, gerçeğe olabildiğince benzemesi için bükülebilen organlara sahip oyuncaklar üretildi. Bütün ayrı parçalar küçük gövdeye bakır bir tel ile bağlanmıştı, daha sonra da bu görevi yapması için lastik kullanıldı. 1900-1920 arasında çıplak bebekler yapma dalgası yayıldı. Bu bebekler yıkanabiliyordu (Onur, 1982, 370).

1880'den itibaren önce Amerika'da daha sonra da Avrupa'da selüloit başlı bebekler üretilmeye başlandı. Selüloit (selüloz) Amerika'da 19. yüzyılın sonunda ortaya çıkmıştı. Ancak popüler olması 1930'lara doğru gerçekleşti. Selüloit, pamuk artıklarıyla nitrik ve sülfirik asit karışı bir madde olarak kalıba dökülebilme ve boyanabilme avantajına sahiptir. Almanya'da Rheinische Gummi ve Celluloid Fabrik selüloit bebek yapımında en önde gelen firmalar oldular. Bu madde İkinci Dünya Savaşının sonuna kadar oyuncak bebek yapımında yaygın olarak kullanıldı. Ancak bu tarihten sonra kolay tutuşan bir madde olduğu için güvenlik nedeniyle yasaklanmıştır. Selüloit'in kullanımının yasaklanması ve giderek azalması plastiği öne çıkarmış ve yaygınlaştırmıştır (Onur, 2002, 47). Plastik malzemeden ilk bebekler 1947 yılında imal edilmiştir (Onur, 1982, 371).

Bebekler sadece çocukların oynaması için de üretilmiyordu. Örneğin manken bebekler Paris'te ortaya çıkmıştı² ve Paris modasını İngiliz saray kadınlarına tanıtmak için kullanılıyordu (Onur, 1982, 371). Barbie bebeklerin ilk kez ortaya çıkışı ise 1959 yılında gerçekleşmiştir. Bu bebekleri üretmenin temel amacı genç modasını yaymak olmuş ve büyük bir ilgiyle kabul görmüştür. Barbie bebekler daha ilk yılında 350 bin satmıştır (URL, 14). Barbie bebeklerin atası 19. yüzyılda üretilen kâğıt bebeklerdir. Takılıp çıkarılabilen kâğıttan giysilere sahip olan bu bebekler, genç modasını tanıtmayı ve yaymayı amaçlayan barbie'lerin öncülü olarak kabul edilebilir (Swiniarski, 1991, 162).

1960'lardan sonra bebek imalatı büyük bir devrim yaşamıştır. Bu tarihlerden itibaren bebeklerin artık anne diyebildiğini, şarkı söyleyebildiğini, su içebildiğini, çiş yapabildiğini görmek mümkün olmuştur (Onur, 1982, 371).

Oyuncak olarak ele alınan bebek objesi form ve malzeme olarak heykel sanatıyla yakınlık göstermiş. Antik çağdan itibaren üretilen oyuncak bebekler aynı zamanda heykel olarak da değerlendirilmiştir. Aslında oyuncaklar için yapılan çoğu tanımlamalar heykel tanımlamalarıyla da örtüşmekte ve bu iki kavramın birbiriyle iç içe geçmiş oldukları gözlemlenmektedir. Oyuncakların ve sanat eserlerinin yapıldıkları dönemin tarihini, sosyal ve ekonomik bilgileri yansıttığı ve bunları gelecek kuşaklara yansıttığı söylenebilir.

² Manken bebekler ilk olarak 15. yüzyılda ortaya çıkmıştır (Onur, 2002, 50).

İkinci bölümde sanatsal formla oyuncak formu arasındaki ilişki konu edilecek ve bu iki ayrı alanı birleştiren sanatçı ve eserlerden örnekler verilecektir.

İKİNCİ BÖLÜM

OYUNCAK FORMUNDAN SANATSAL FORMA

2. 1. Oyun- Sanat İlişkisi

Oyun oynayan kişi de görülen fiziksel ve ruhsal değişimler, sanat yapan kişide de görülmektedir.

Rus yazar Anton Çehov, sanatçının yaratma sürecinde bir sorunun olması gerektiğini ve bunu bilinçli bir plan içinde yapmak zorunda olduğunu, yaratıcılığın ortaya çıkması için “çarpılacak bir duvar olması” gerektiğini söyleyerek, aslında var olan problemlerin yaratıcılığı tetiklediğinden bahseder (Şahiner, 1999).

May, yaratma sürecinde sanatçının sıra dışı, yoğun bir süreç içinde bulunduğunu kabul eder. Kalp atışları hızlanır, kan basıncı yükselir, dikkati bir noktaya odaklanır, çevreyle bağlantısı kesilir, yemek, içmek, uyumak gibi fiziksel gereksinimleri unuttur, yorulmaksızın, kesintisiz çalışır. Sanatçının eserini yaratırken kaygı ya da korku duygusuyla değil, sanatçıda mutluluk ya da haz kavramlarının yerine geçen coşku duygusuyla ürettiğini öne sürer.

Sanat ve oyun arasındaki ilişkiyi ortaya koymak adına pek çok perspektif geliştirilmiştir. Bunlardan en yaygın olanı sanat ve oyunu “çalışma” etkinliğinin karşısına konumlandırmaktır. Çalışma, ciddidir, ahlaki, ekonomik, politik, ekonomik ve genetik zorlamalara bağlıdır. Sanat ve oyunu ise zorlama/zorunluluk kavramıyla açıklamak güçtür.³

Antik çağ ve sonrasında bazı filozof ve düşünürler sanat ve oyun hakkında, etkileri günümüze kadar süren bazı tartışmalar yapmışlardır. Örneğin Platon sanatı gereksiz ve gerçekliğin yanıltıcı bir kopyası (kopyanın kopyası –mimesis/taklit) olarak görmüştür. Oyun, sınırlılıklar getirilmiş bir etkinlik olmalı ve ancak çocuğun büyüdüğünde yapacağı işe uygun bir faaliyeti içermelidir. Böylelikle Platon’da sanat ve oyun arasındaki ilişkinin ancak işlevsel ve sınırlı yanıyla ele alındığı görülmektedir

³ Bu görüş bazı araştırmacı ve yazarlar tarafından yaygın olarak kabul görürken, bazıları için geçerli bir varsayım değildir.

Aristoteles de sanatı Platon'a benzer bir şekilde taklit olarak görmektedir. Ancak Platon'dan farklı bir şekilde taklit kavramını genişletmiş ve “zevk” kavramını ortaya atmıştır. Poetika eserinde Aristoteles sanatın yalnızca “olanı” değil; “olması gerekeni” ve “olabilecek olanı” da taklit ettiğini anlatır. “Olabilecek olan” kavramı, hayal gücünün devreye girdiğini ve sanatın yalnızca gerçek olanla sınırlandırılmayacağını ifade eder. Aristoteles zihnin canavarlar, başka hayal ürünü varlıklar ve ortamlar yaratmak için deneyimle elde edilen imgelerin farklı şekillerde yan yana getirilebileceğini belirtir. Oyun oynayan çocuğun da yaptığı tam olarak budur. Ancak Aristoteles sanata gerçeği tanıtmaya görevi verir. O'na göre sanat, nesneyi rastlantısal olan tüm ayrıntılardan arındırmalı ve izleyiciyi nesne hakkında bilgilendirmelidir. Burada izleyicinin aldığı zevk ise görmenin ve bilgi edinmenin verdiği zevktir (Altınkaş, 2007).

Kant sanat ile oyun arasında bir ilişki kurmakla birlikte oyun olarak sanat anlayışını kabul etmez. O'na göre özgür sanat üretmenin yolu, onu tüm sınırlandırmalardan kurtarıp, çalışma olmaktan çıkarmak ve sadece oyun oynamaya doğru değiştirmek olamaz. Kant'a göre estetik deneyim, algılarımız ve anlayışımızın oynadıkları “uyumlu özgür bir oyun”dur. Gerçek bir estetik deneyimde, algı (imgelem) ve anlayış (idrak) hoş bir uyum içerisinde derin düşüncelerle dünyayı keşfe çıkıp, bu keşfin tadını çıkarırlar (Shiner, 2004, 229)

Schillere göre oyun, genel organik bir etkinlik değil, özellikle insansal olan bir etkinliktir. İnsan, sözcüğün tam anlamında ancak bir insan olduğu zaman oynar ve o, yalnızca oynadığı zaman tam anlamında bir insandır. Schiller, ‘ideal’ sanat dünyasını bir çocuğun oyunuyla birleştirebilir, çünkü ona göre çocuğun dünyası, bir idealizasyon ve yücelme süreci geçirmiştir. Bir çocuğun oyununda derin bir anlam vardır (Cassier, 1997, 195).

Schiller estetiğin konusu olan güzeli, oyunda görmektedir. Güzel oyunda canlı bir içtepi olmaktadır. Oyun içtepisinin konusu ise güzeldir. Güzelliği yaşayan bir biçim olarak tanımlar. Ona göre yaşayan biçimlerin bilincine varmak, insanı özgürlük deneyine götüren ilk ve kaçınılmaz adımdır. Estetik seyir veya düşünce, insanın evren karşısında aldığı ilk özgür tavidir (Cassirer, 1997, 195). Schiller,

sanat eserinin gözle görünür “özgürlük” olduğunu söyler. Oyunda özgürlük ve çıkar gözetmeme vardır. Bu kavramlar en çok sanatta gerçekleşebilir (Tunalı, 1979).

Sanatta ve oyunda ortaya çıkan özgür tavır, yalnızca sanatçıyı ve oyundaki insanı değil, onunla iletişim kurabilen bütün insanları da özgürleştirir. Çünkü oyun da sanat gibi, ereği kendi içinde olan (Auto-Telos) bir davranıştır. Çocuk oyun oynarken, oyunun çekim gücüne kapılır kaybolur gider. Onun için bu zaman diliminde başka bir dünya ve amaç yoktur, beğenilme kaygısıyla değil sadece oyun oynamak için oynar. Sanatçı için de bu durum geçerlidir, sanat eserini oluştururken beğenilme kaygısı ve endişesi yoktur ya da kazanacağı parayı düşünmez. Kaygıdan endişeden uzaklaşıp özgürleşir. Tek amacı sanat yapmaktır.

Sanat ve Sanatçılar Üzerine adlı kitabında Freud çalışmasının temel çıkış noktası olarak sanatsal yaratıyla çocuk oyunları arasında bir bağ olduğu üzerinde durmuştur. Freud sanatsal etkinliğin ilk dışa vurumlarını çocukluk dönemine benzetir. Sanatı; erişkinin yaşam karşısındaki tavrını, oyun keyfi olarak tanımlar. Yaratıcı sanatçılar ve oyun oynayan çocukların faaliyetlerinin birbirleri ile aynı olduğunu belirtir.

2. 1. 1. Sanat Hareketlerinde Oyun -Sanat İlişkisi

Oyun kavramını benimseyen ve etkilerini içinde barındıran akımlardan birisi 1. Dünya Savaşı sonrası ortaya çıkan **Dadaizm**'dir. Bu akım, 1. Dünya savaşında bilfiil bulunmuş ve insana yapılan muameleleri gördükten sonra dünyaya, akıla, insanlığa, sanata olan inançlarını kaybetmiş olan sanatçılar tarafından ortaya çıkarılmıştır. Dadacılara göre sanat rastlantı ve ciddiyet boyutunda oynanan bir oyundur. Dadacılık bir sanat akımı olmaktan çok bir yıkıcılık olarak görülmüştür (İpşiroğlu ve İpşiroğlu, 1991, 96).

Dadacılar, bu yıkan, her şeyi inkar eden bir oyunbozan rolü üstlenmişlerdi. Ancak bunu rollerini de oyun oynamak suretiyle ifa ediyorlardı. Saçmalama, alaya alma, şaka, ciddi, eğlence, eleştiri, oyun hepsi birbirine karışıyordu (İpşiroğlu ve İpşiroğlu, 1991, 97). Dada isminin Fransızca'da oyuncak tahta at anlamına gelmesi de Dada akımının oyun ve oyuncakla ilişkisini göstermesi bakımından önem taşımaktadır.

Avrupa’da birinci ve ikinci dünya savaşları arasında gelişen **Sürrealizm**’in başlangıcı ise 1924’de şair Andre Breton’un yayınladığı Sürrealizm Manifestosudur (Manifeste du Surrealisme). Bir sanat akımı olarak temelini Dadaizmden alan bu akım, yine Dadaizm gibi akılcılığı yadsımıştır (URL, 15). Sürrealistlerde dikkati çeken bir başka husus, çocukluğa dönüş, çocukluk dönemine özlemdir. Zira çocukluk, insan hayatının en hür, en serbest, en gerçekçi dönemidir.

Bunun ötesinde sürrealistlere göre sanat, bir nevi oyundur. Tabii ki büyüklerin oynadığı oyun. Nasıl çocuk, oyuncakları ile her türlü kayıttan azade muhayyilesindeki dünyayı kurar ve onun içinde yaşarsa, sanatkar da bastırdığı arzu, istek ve hayallerini, sanatın imkânları içinde yaşar ve tatmin olur. (URL, 16). Sürrealistler için büyüklerin dünyası hiç de hoş değildir. Bu nedenle yaşanan dünya aşağılanırken; çocuğun dünyasına, bilinçaltına, en saf olan duruma geri gitmek ve oradan, akıl ve içgüdülerin dengelendiği olası dünya tasarımı çıkarma amaçlanmaktadır (Azeri, 2000, 90).

Oyunla ilişkili bir başka sanat akımı da 1919’da aslında mimar olan Walter Gropius tarafından Almanya’nın Weimar kentinde kurulup 1933’de Nazi rejiminin baskılarıyla kapatılmak zorunda kalan **Bauhaus Okulu**’dur. Bauhaus çatısı altında zanaat ve sanat birleştirilmiştir. Bauhaus’la abartılı ve statüyü yücelten sanat, yapı ve dekorasyon yerine sade ve demokratik fonksiyonalizm yaratılmak istenmiştir (URL, 17). Bauhaus hem estetik hem de işlevsel eserler vermeyi amaçlamış ve sanat eğitiminin de bir oyun atmosferinde gerçekleştirilmesinin önemine vurgu yapmıştır.

Situasyonist Enternasyonal hareketi ise sanatın merkezine oyunu koymaya çabalamıştır. Situasyonist enternasyonal emek, ürün, insan ve bunların birbirine yabancılaşmasına, sömürülmesine karşı bir tavidir. (URL, 18). Situasyonistler bireysel çalışmalara, toplumdaki nüfuzlu kurumlarca desteklenmiş ortak bir yaşam şekline ve sanat eserlerinin meta haline getirilmesiyle toplumdan koparılmasına karşı çıkmışlardır. Onlar sanatı günlük hayatın içinde görmek istemişlerdir. Gündelik hayatı sanatsal ve günlük eylemlerle bilinçli oyun durumuna getirmişlerdir. Yaşanılan şehir ise sanatsal olanla izleyiciyi bir arada tutan ve birleştiren bir oyun alanı olmuştur. 1960’da yayınlanan Situasyonist Enternasyonal

Manifestosunda şöyle denmiştir: herkesin ve her bir kimsenin özgürlüğünün garantisi özgürce inşa edilen yaşamın, oyunun değerinde bulunmaktadır. Bu oyun zeminin yeniden yaratımının uygulaması, insanın insan tarafından sömürülmesinin son bulmasıyla güvence altına alınan yegane eşitlik çerçevesidir. Oyunun özgürleşmesi, yaratıcı özerkliği, dayatılan çalışma ve zevk arasındaki eski işbölümünün yerini alacaktır... Daha çok insan varlığınca kışkırtılan daha iyi bir oyunun gerçekliğidir. Bütün ülkelerin devrimci oyuncularını, gündelik hayatın tarih öncesinden ortaya çıkışını başlatmak üzere Situasyonist Enternasyonel’de birleşebilir” (URL, 19).

Latince “akmak” anlamına gelen **Fluxus** ise ilk olarak 1960 yılında Litvanyalı-Amerikalı sanatçı George Maciunas tarafından oluşturulmaya başlanmış uluslararası avant-garde bir akımdır. Maciunas'a göre Fluxus'un amacı "sanatta devrimsel bir gelgitin oluşmasını sağlamak, yaşayan sanatı ve karşı sanatı (*anti-art*) yaymak" idi. Bu nedenle de Rene Block’a göre özellikle müzeler, galeriler, koleksiyoncular tarafından ciddiye alınmamıştır (Şenyapılı, 2003, 86). Yüksek sanatın ciddiyeti Fluxusçular tarafından eleştiri konusu olmuştur. Bu açıdan Fluxus, Dada ile yakından ilişkilendirilebilir. Zamanın çoğu avant-garde sanatçısı Fluxus içinde yer almıştır.

Oyun tavrı göstermiş bir başka akım da **Postmodernizm**’dir. Eserlerinde çoğu kez şaşırtıcı ve gözcü renkler kullanan postmodernistler, nesnenin pratik kullanımdan çok taşıdığı anlama vurgu yaptılar ve giderek artan bir şekilde gündelik nesneleri oyuncaklara benzetmeye çalıştılar.

2. 2. Oyun-Oyuncak İlişkisi Bağlamında Sanatsal Form

20. yüzyılın başında Avrupa Sanatı sanayileşmenin getirdiği yalnızlaşma korkusuna, dokunmaya önem vererek çare üretmeye çalışıyordu. Bu aynı zamanda çocuğun da dünyayı tanıma biçimiydi. Bilinçdışı ya da düşsel anlamlar içeren eserlerin ortaya konduğu gerçeküstücülük adlı sanat akımının temsilcilerinden biri olan **Joan Miro** (1893-1983) da nesnelere bakarak değil, onlara dokunarak tanımayı severdi. Bu yaklaşım, Miro’yu heykel çalışmaya yönlendirmiştir (Hall, 2000, 268). Miro resimlerinde kadın, kuş, yıldız gibi öğelere yer verirdi, bunları düşsel ve

çocuksu tavrıyla resmederdi. Yaratım sürecini oyuna benzetmektedir, çalışma anında oyuna dahil olup zaman zaman tuvalin dışına çıkmakta, onu yeniden keşfetmekte ve sonra tekrar oyuna dahil olmaktadır.



Resim 28: Joan Miro 1 (URL, 20)



Resim 29: Joan Miro 2 (URL, 20)

Miro gibi **Georges Brque'da (1882-1963)** resimlerine bakarken bunlara eliyle de dokunmayı gereksindiğini söyler. Resme dokunma hissi uyandırmak ve maddesel bir nitelik kazandırabilmek için, Kübistler yağlıboyaya kum karıştırmışlardır. 1912'den sonra kâğıt, bez, düğme, kırık cam parçaları, ip gibi somut nesneleri resimlerine katıyorlardı. Bunlar kolaj tekniğinin ilk uygulamalarıydı. Bu dönemde sanatçıların hemen hepsi bu tekniği deniyorlardı. Bunların en ilginç **Kurt Schwitters'in (1887 - 1948)** elinden çıkanlardır. İşe yaramayan hurda eşyanın, gelişigüzel bir araya gelen döküntünün sanatçının üzerinde büyüleyici bir etkisi oluyordu. Atılmış otobüs biletleri, gazete ilanları, paçavralar, boş makara, düğme gibi malzemeleri kolaj yaparken kullanıyordu. Resimleri bu döküntülerle oynarken birdenbire oluşturulmuş etkisi bırakır. Resimlerine verdiği isimler de bu oyunun devamıydı. Eserlerini tek bir adla toplayıp, numaralandırmıştı. Gelişigüzel bir sözden alınmış bir hece olan “Merz” adını vermiştir. Parçayı bütünün bölünmezliği ve sürekliliği içinde somut olarak göstermek istiyordu ve bu nedenle Merz sütunu adını verdiği büyük plastik yapıya başladı. Bu sütun her gün yeni parçaların eklendiği, sürekli şekil ve yapı değiştiren bir yapıtı. Yaşamı boyunca onu uğraştıran bu yapıyla yüksek düzeyde bir sanat yaratımı sergilemek istemiyor, imgeleri, oyun

ve şakayla karışık buluşlarla başı sonu belli olmayan bir oluşturma sürecini göz önüne seriyordu. Bu döneme kadar göz önünde gösteri yapanları, halk panayırında görmeye alışmıştı. Şimdi ise yaratıcı bir sanatçı bu rolde görülmektedir (İpşiroğlu ve İpşiroğlu, 1991,80-99).



Resim 30: Kurt Schwitters (URL,21)



Resim 31: Kurt Schwitters (URL,22)

Paul Klee (1879- 1940) Modern sanatçıların en ferdiyetçi olanıdır. Kendine özgü perspektif ve mantık kaideleri olan bir dünya yaratmıştır. Sanatı içten gelme, hayali ve ilkel derecede objektiftir.

Klee’de çocukluk/çocuksuluk ve oyun mevcuttur. Read’e göre (1974, 161) Klee’nin bazı resimlerini çocuk resimleriyle karıştırmak bile mümkündür. Sadeliği, ince, duygulu çizgileri, manalı bir parçanın umulmadık dikkatle gösterilmesi, hoş hayalleri bakımından çocuk resimlerine benzerler.

Klee, Çin şiirinden etkilenecek harflerle resimler yapmış ve tuval üzerinde çizgileri, renkleri, harfleri ve kelimeleri birbirinden ayıramadığımız bilmece oluşturmuş, böylelikle izleyeni çözümlemeye zorlayarak, onu o andan kurtarıp bir oyun alanına sokmuştur. 1922’de Bauhaus’ta verdiği derslerde şöyle söylemektedir: “Bir yapının oluşmasında parçalardan bütüne yönelen biçimlendirme deneyimlerimi size iletirken, hoca olarak bana düşen görevi daha açık görüyorum. Bu deneyimi size kısmen sentez kısmen de analiz olarak iletiyorum. Yani yapıtlarımı olduğu gibi ya da ana parçalarına bölerek önünüze koyuyorum. Bunları oyuncak diye, oynamanız için

elinize veriyorum. Nasıl yapıldıklarını anlamak için bunları bozarsanız, size kızmam, hak veririm” (aktaran, İpşiroğlu ve İpşiroğlu, 1991, 148).



Resim 32: Paul Klee (URL, 23)

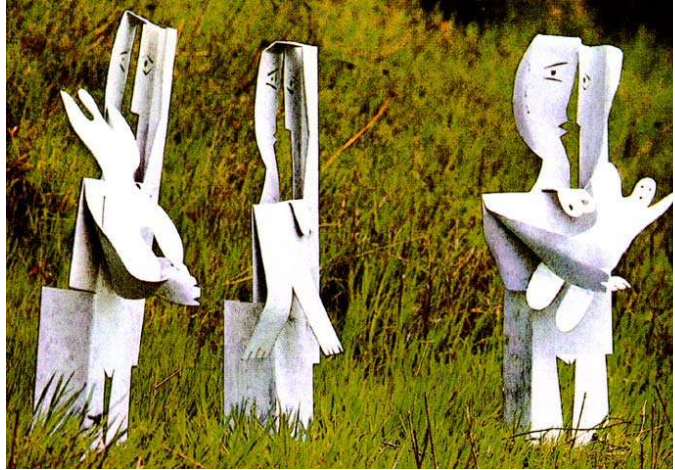


Resim 33: Paul Klee'nin, 1916-25 arasında oğlu için yaptığı el kuklaları (URL, 24)

Pablo Picasso (1881- 1973), sanat tarihinin en oyuncu sanatçılarından biridir. Picasso atölyesini “laboratuar”, resmini ise “ruhun oyunu” olarak görüyordu (Güner, 2002, 21). Yaşamı da sanatı da ciddiye alan ve çağdaşı çok az sanatçıda görülen bir politik bilince sahip olan Picasso, kendisine gelinceye kadar hiçbir sanatçının cesaret edemediği biçim değişikliklerini gerçekleştirirken oyundan ve eğlenmekten hiç geri kalmamıştır (Ozan, 2004, 98). Picasso plastik sanatların hemen her dalına el atmış ve hepsinde de oyuncu kimliğini sergilemiştir



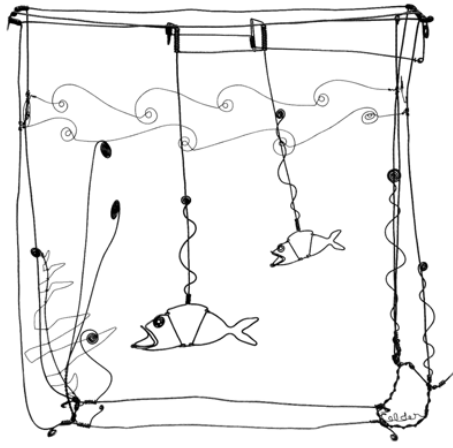
Resim 34: Pablo Picasso (URL, 25)



Resim 35: Picasso- “Three Standing Woman” (URL, 26)

Alexander Calder (1898-1976) 4 yaşında babasının heykeli için modellik yapan Calder 11 yaşındayken annesine hediye olarak köpek ve ördek heykelleri yaptı. 1926 yılında Paris’e yerleşen sanatçı bir Sırp oyuncakçının önerisiyle oyuncak

tasarlamaya başladı. 1927’de ise ABD’ye geri döndü ve çocuklar için ahşaptan çekilebilen ve itilebilen oyuncaklar tasarladı. Bu tasarımları Gould Manufacturing Company tarafından üretildi (URL, 27). Calder’e göre içinde yaşadığımız evrenin kendine has düzeni ve hareketi vardı, hiçbir şey durağan değildi. Bu nedenle denge unsuru üzerine çalışmaya karar vermişti. Bu oyun onu kuklalara, sirk figürlerine ve mobil heykellere götürdü. Oyun ve hareket onun sanatının temel unsurları oldu.



Resim 36: Alexander Calder 1 (URL, 28)

Resim 37: Alexander Calder 2 (URL, 28)



Resim 38: Alexander Calder 3 (URL, 29)



Resim 39: Alexander Calder- “Black Elephant” (URL, 29)

Louis Bourgeois (1911-2010) 21. yüzyıl Amerikan heykel sanatının öncülerindendir. 1930'larda resimle başladığı sanatı gerçeküstücü izler taşır. Aldığı matematik eğitiminin de etkisiyle 1947 sonrasında ilk heykel çalışmalarından

sonra varoluşçu düşünceyi benimsediğini açıkladı. Eserleri için ilhamını çocukluğundan almaktadır. Doğumundan beri kendinin babasının "vurucu-izlenimi" olduğunu iddia etmektedir. Bourgeois eserlerinde öfke, ihanet ve kıskançlık hislerini açığa vurmaktadır ama bu alaycı şakacılık şeklinde ifade edilmektedir. Heykelleri için lastik, tahta, taş, metal gibi çok çeşitli malzemeler ve ailesinin ana işi olan dokuma duvar halıcılığına uygun olarak da kumaş ve tekstil de kullanmıştır (URL, 85).

Louis Bourgeois bir yandan kendi alt üst olmuşluk duygularını yansıtırken öte yandan izleyicide de bu etkiyi yaratmak isteyen bir sanatçıdır. Bazı çalışmalarında oyuncak formunu yakalamak mümkündür. Bunlardan biri kamusal alanlara ve iç mekânlara yerleştirmiş olduğu dev boy örümcekler (yaklaşık 10 metre) dir. Bourgeois küçük örümcekler görmeye alışmış izleyicinin boyutlarla ilgili algılamasını yerinden oynatmıştır. Bu sayede sanatçının kendi alt üst olmuşluk duygularını da yansıtmaya çalışmıştır. Sanatçı heykellerini çocukluğunun izleriyle harmanlamıştır. O'na göre bu dev örümcekler annesine benzemektedir. Çünkü ikisi de kırılındır ve dantel örerler (Huntürk, 2011, 339).



Resim 40: Louis Bourges'in "Maman"ı (URL, 30)



Resim 41: Louis Bourges, Maman (URL, 31)

Barry Flanagan (1941 -2009) Flanagan da sanat çalışmalarında oyun oynamayı seçmiştir. Özellikle yabani tavşan çalışmalarıyla bilinen Flanagan'ın tavşanları Avrupa kent sokaklarında, müzelerde, galerilerde koşarlar, otururlar, düşünürler. Sanatçı'nın "X Kayada Düşünür" isimli heykeli Rodin'in "Düşünen

Adam”ına bir göndermedir (Huntürk, 2011, 340). “Yabani tavşanlar” oyuncak formuna en çok yaklaşan eserlerindendir.



Resim 42: Barry Flanagan’ın tavşanları (URL, 32)



Resim 43: Barry Flanagan, “X Kayada Düşünür” (URL, 33)

Georg Baselitz (1938-) 1968 yılına kadar geleneksel resim çalışmış ve yapması gerekeni bu zaman sürecinde yaptığını düşünerek 1969 yılında sıradan resimleri tepetaklak resmetmeye başlamış.

Sanatçı için heykel, temel plastik problemlerle uğraşmanın en kısa yolu olmuş. Karşımıza elektrikli testere ve baltayla düşünen, eskiz yapan, desen çizen bir adam olarak çıkar. Heykelin gelenekleri kırmada daha radikal rol oynayabileceğini düşündüğü için heykel çalışmaya başladığını, özellikle ahşap çalışmalarda damarların tersine gidince gördüğü uyumsuzluğu tüm alanlara genişletmek istediğini açıklamıştır. Çalışmaları için sadece dışavurumculuğu canlandırdığı değil, ilkel sanattan etkilendiği de söylenebilir (Huntürk, 2011, 329-330).

Büyük boyutlu ve ana renklerde boyanmış ahşap malzemeye çalışılmış heykele (resim44) baktığımızda Heykeltıraş ve ağacın birbirlerine direnmelerini, aceleci, arzulu, kuralsız, tehlikeli bir oyuna giriştiklerini görüyoruz. Heykeltıraş ve ağaç birbirinin gücünü deniyor. Bu çalışma aynı zamanda birbiri içine geçmiş *lego* adlı oyuncakı anımsatıyor



Resim 44: Georg Baselitz 1 (URL, 34)

Kasketi üzerinde “ZERO” yazan, dirseklerini dizlerine dayamış, başını eline yaslamış oturan bir figür.(resim45) Mısır Fayyum masklarındaki gibi gözlerinin derin oyukları beyaza boyanmış. Tek parça ahşap, kütleli, kabaca maviye boyalı, kapalı bir form. Baselitz sanat tarihinde yüzlerce örneğini gördüğümüz melankoli imgesini yeniden üretiyor. Fakat imgenin genel kabul görmüş anlamı ile heykelin malzemesi ve formu arasında ciddi bir gerilim yaratıyor. Baselitz sergi bağlamında verdiği bir röportajda heykeli yaparken, Rodin’in *Düşünen Adam*’ından değil, halk sanatlarındaki renkli İsa heykellerinden etkilendiğini söylüyor. İnsanın kaderi üzerine düşünceye dalmış bu İsa, acemice yontulmuş, koca bir oyuncak andırıyor. Baselitz Batı sanatında hep etkili biçimde ele alınmış imgeye, canlı bir renk, topuklu kadın ayakkabıları, komik bir kasket ve vidalı bir penis eklemiş. Mizahve biçimsel kabalık imgeyi acısıyla özdeşleşebileceğimiz bir İsa olmaktan çıkarıp bir çeşit ikonaya dönüştürmüş (URL, 34).



Resim 45: Georg Baselitz 2 (URL, 34)

Yue Minjun (1962 -) Sanatçının resimleri ve heykelleri ülkesindeki tempoyu, çalışma yaşamını yansıtır. İnsanlar aynı tempoda benzer şekilde çalışarak, benzer yaşamı paylaşarak birbirine benzemişlerdir. Bu yüzden de çalışmaları klonlamaya benzetilir. Sanatçının eserlerine bakıldığında hep gülen, kahkaha atan şekilde biçimlendirilmiş figürlerle karşılaşılır. Bunu sebebinin, yıllarca çevresinde asık suratlı insanları görmekten bıkmaları ve genç kuşağın gülen yüzlere gereksinim duyduğu, düşüncesi ile ilgili olduğunu söyler. Heykellerin sergilendiği ortama bakıldığında aslında bir sanat galerisinden çok lunaparkı anımsattığı söylenebilir. Hatta parkta yer alan grup heykellerini gören izleyiciler heykellerin kucaklarına çocuklarını verip fotoğraflarını çekmektedirler. Sanatçını gösterdiği oyuncu tavrına izleyenler de dahil olmakta ve aslında sanatçının vermek istediği mesajında bu şekilde izleyenlere geçtiğini görebilmekteyiz.



Resim 46: Yue Minjun 1 (URL, 37)



Resim 47, 48: Yue Minjun 2, 3 (URL37)

Heri Dono (1960 -) Endonezya'nın en yaratıcı çağdaş sanatçılarından Heri Dono, heykel, yerleştirme, performans, resim, baskı sanatları çalışmalarıyla bilinir ve tüm çalışmalarında Endonezya'nın geleneksel üslubu ile çağdaş sanatı bütünleştirmiştir. Çalışmalarında geleneksel kukla sanatından, teknoloji ürünü oyuncak robotlardan, batı kültürü filmlerinden etkilendiği öne sürülür (Huntürk, 2011,406).



Resim 49: Heri Dono, "Born & Freedom", (URL, 38)



Resim 50: Henri Dono 2, (URL, 39)



Resim 51: Henri Dono 3, (URL, 40)

Jeff Koons (1955-) seçtiği konularla oyuncakları çağrıştıran ve bireyi kendi yaşamına yönlendiren, özellikle 1990'larda tümüyle popüler kültür imgeleri üzerine kurulu heykelleriyle gündeme gelmiştir. Bu heykelleri tasarlayan, ancak profesyonel heykeltıraşlara ürettiren Koons, küçük olgusunu tartışmaya açan başlıca sanatçılardan biridir.

Sanatçı oldukça ilginç bir fikirle “büyümeyi sürdüren bir yavru köpek” heykeli yapmıştır. İlk olarak 1996’da Avrupa Çağdaş Sanat Müzesinde sergilenen dev heykelin konstrüksiyonu paslanmaz çelikten üzeri ise çiçek ve bitkilerden yapılmıştır. 18. Yüzyıl bahçe mimarisi ve bugünün bilgisayar tasarımından yararlanmış olan sanatçı heykeli 12 metre olarak tasarlamış ancak heykel bitkilerinin gelişimine paralel olarak büyümektedir. Koons’un yavru köpeği, tarihi binaların önünde görülmeye alışılmış önderlerin yerini almıştır. Koons ayrıca paslanmaz çelikten şişme balon etkisi veren hayvanlar da çalışmıştır (Huntürk, 2011, 341-342).



Resim 52: Jeff Koons’un “Balon Köpek”lerinden biri (URL,41)



Resim 53: Jeff Koons, “Puppy” (URL, 42)

Antony Gormley (1950 -) hemen hemen tüm eserlerinde konu olarak insan vücudunu ele almıştır. Bu eserlerden bazıları incelenecek olursa, bunların oyuncak izlenimi yarattığı düşünülebilir. Sanatçının; çelik blokları bir araya getirerek oluşturduğu figürler(resim54-55-56) izleyiciye, legoların ve küçük topların bir araya getirilmesinden oluşan oyuncakları anımsatır.



Resim 54: Anthony Gormley 1 (URL, 43)



Resim 55: Anthony Gormley 2 (URL, 44)



Resim 56: Anthony Gormley 3 (URL, 45)

Gormley 1993'te 'Avrupa Tarlası' ismini verdiği kırk bin pişmiş toprak heykelcik kullandığı çalışmasında(resim57) izleyiciyle adeta oyun oynamıştır. Heykelciklerini izleyici, izleyicileri ise izlenen konumuna getirmiştir. Sergiye gelen izleyiciler, heykellerin nerede sergilendiğini anlamaya çalışırken, yerde kendilerine gözlerini dikmiş bakan el büyüklüğünde binlerce heykelcik ile karşılaşmışlardır. Gormley, iki gözün eklenmesiyle heykelciklerinin farkındalık kazandıklarını söyler. Burada izleyiciye bakan heykelcikler konu olmaktan çıkmış, kendilerini gözleyen konu haline getirmişlerdir (Huntürk, 2011, 353).



Resim 57: Anthony Gormley 4 (URL, 46)



Resim 58: Anthony Gormley 5 (URL, 47)

Jane Alexander Güney Afrika'nın en ünlü heykeltıraşlarından biridir, onun çalışmalarında Afrika'daki sosyo-politik sorunları görmek mümkündür. Çalışmalarını tezin konusu olan oyuncaklar üzerinden değerlendirmek istersek

aslında tasarım oyuncak olarak tanımladığımız sanat nesneleriyle çok bağdaşmaktadır Görünümleri oyuncağı andıran bu heykellerde sanatçı malzeme olarak; fiberglas, giysi, ahşap, sentetik kil kullanmıştır.



Resim 59:Jane Alexander 1 (URL, 48)

Resim 60: Jane Alexander 2 (URL, 49)

Juan Munoz; (1953 - 2001) İspanyol sanatçının eserleri gerçek yaşamdaki insan boyutlarında veya biraz daha küçüktür. Çoğu çalışmasında pop sanatın yumuşak heykellerinde olduğu gibi içi doldurulmuş kumaş malzemeler kullanır. Çalışmalarında öncelikle kağıt hamuru, resin ve bronz kullanmıştır. İlk sergisini 1984’de Madrid’de açan Munoz 1990’ların başlarında geleneksel heykel kurallarıyla bağlantısını koparmaya başlamıştır. Figüratif heykelleriyle tanınan sanatçı, anıtsal heykelleri sorgulayarak biraz şiddet biraz oyun mantığıyla kurguladığı eserleriyle dikkat çekmiştir (URL,50)

Figürlerin bir kısmı kendi aralarında sohbet ederler, gülerler, bir kısmı da tamamen izleyiciye bakarlar. (Huntürk, 2011,403).

Munoz’un heykellerinde oyuncak formunu yakalamak mümkündür. Sanatçının aşağıdaki eserleri incelendiğinde Resim 61 ve 62’nin ‘hacıyatmaz’ oyuncağını, Resim 63’ün deve güreşi oyununu anımsattığı gözlemlenebilir. Resim 64 ise oyuncak bir tren formu kullanılarak heykel oluşturulmuştur.



Resim 61: Juan Munoz 1 (URL, 51)



Resim 62: Juan Munoz 2 (URL, 52)



Resim 63: Juan Munoz 3 (URL, 53)



Resim 64: Juan Munoz 4 (URL, 54)

Sanatçılar birçok şeye tepki verdikleri gibi yerçekimine de tepki vermişler. Bazı sanatçılar yerçekiminden kurtulmak istemişler ve bu amaçlarına ulaşmak için çeşitli yollar denemişlerdir. Bu sanatçılardan ve eserlerinden birkaç örnek vererek bize uçan balonu, salıncağı, uzaktan kumandalı helikopterleri anımsatan bu eserleri incelemiş olacağız.

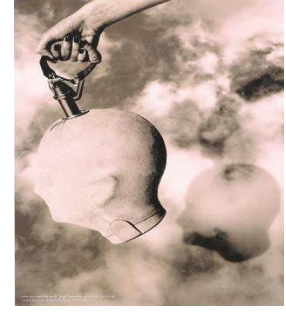
Bruce Nauman (1941-) Nauman'ın yapmış olduğu tavandan sarkan büstler bize ipli kuklaları anımsatmaktadır.



Resim 65: Bruce Nauman
(URL55)



Resim 66: Bruce Nauman
(URL55)



Resim, 67: Bruce Nauman
(URL56)

1960'ların ortalarından itibaren heykeller, filmler, hologramlar, neon duvar rölyefleri, fotoğraflar, baskılar, video ve performans sanatları üzerine birçok çalışma gerçekleştiren Neuman'ın kavramsal çalışmaları, estetik kaygısından uzak, anlamın üstünlüğünü vurgulayan çalışmalardır. Yapıtlarında çoğunlukla varoluş ve yabancılaşma kavramlarına işaret etmek amacıyla ironi ve kelime oyunlarına başvurur.

1980'lerin ortalarından itibaren genellikle heykel ve video sanatı üzerine çalışmalar gerçekleştiren sanatçı, bu dönemde insan ile hayvan vücudunun parçalarına öykündüğü, izleyeni huzursuz eden, psikolojik ve fiziksel temalı çalışmalar geliştirir. Sanatçının en ünlü çalışmaları arasında, içinde Los Angeles şehrinin silüetinin yer aldığı 10 adet renkli illüstrasyondan oluşan ve kitaptan ziyade bir sanat eseri olarak değerlendirilen “Laair” (1970); birbirinden ayrı olarak düzenlenmiş ekranlardan birinde sürekli “hayır” diyerek bağırان, diğerinde sinir bozucu çocuk şakaları yapan, ötekinde elinde akvaryum kâselerini tartan ve bir diğerinde de halk tuvaletine oturan bir palyaçonun yer aldığı “Clow Torture-Palyaço İşkencesi” adlı video çalışması bulunmaktadır (URL57).

Richard Wentworth, (1947-) Kitapları iplerle tavana bağlayarak yerçekimine karşı koymaya çalışmış, izleyiciye farklı bir bakış açısı sunmuştur. Sanatçı yer çekimi hem dostumuz hem düşmanımız der. Tavandan sarkan kitaplar(resim:68), rengârenk ve farklı boyutlarda seçilmiş. Uzaktan bakıldığında tek bir düzlem olarak görülmekte ve yatak salıncağı anımsatmaktadır. Masadan çıkan

fırça sopaları(resim.69) ise tokmakla vurularak tahta blokları içine itmeye çalışılan oyuncağı anımsatmaktadır.



Resim 68: Richard Wentworth (URL58)



Resim 69: Richard Wentworth (URL59)

Jonathan Borofsky (1947-) Sanatçının çalışmalarına bakıldığında oyuncak formunu anımsatmıyor demek olanaksız. “Gökyüzünde Yürüyenler”(resim 70) çalışmasında, binalarla yarışacak uzunlukta bir çelik boru üzerine insandan ayırt edilemeyecek görünümde yürüyen figürler yerleştirmiştir. Bu figürler sirklerde ip üzerinde yürüyen cambazları anımsatır. Diğer çalışması(resim71) delikler açılmış metal levhalarda oluşturduğu figürleri ‘hedef tahtasını’,resim 72 de ‘müzik kutusunu’ son örnekte de(resim 73) insan figürlerinden oluşan yapı bize parklarda çocukların tırmandığı renkli kuleleri anımsatır.



Resim 70: Jonathan Borofsky (URL60)



Resim 71:Jonathan Borofsky (URL61)



Resim 72: Jonathan Borofsky(URL62)



Resim 73: Jonathan Borofsky (URL63)

Saim Bugay (1934 - 2008) çalışmalarını özellikle kuklalar ve masklar üzerinde sürdürmüştür.

Saim Bugay'ı anlamak için yaşama ve üretme prensibine bakmak yeterince açıklayıcı olur aslında: “Aklın tekerleğini kullanarak ve oynayarak üretmek.”

Bu “oyun oynama” meselesi basit görünse de onun sanatında çok önemli bir yer kapsar. Çocuk gibi, keyif alarak, keşfederek, “mış gibi” yaparak üretmek ve sonuçta izleyiciyi de duruma dâhil ederek bu süreci sonsuz kılmak... Sanatçı nitekim özellikle son dönem çalışmalarında izleyiciyi bir yerde heykel üzerinde söz sahibi kılmış, onunla oynatmış, hareket ettirtmiştir. Oyun alanını andıran atölyesine ziyaret etmeye giden pek çok kişi ona oyuncak götürürdü. O da ziyaretçilerine, çalışma masasının arkasında biriktirdiği oyuncaklarının marifetlerini gösterirdi (URL,64).



Resim 74: Saim Bugay 1 (URL, 65)



Resim 75: Saim Bugay 2 (URL, 66)



Resim 76: Saim Bugay 3 (URL, 67)

Koray Ariş (1944-) Çağdaş Türk Heykel sanatının önemli isimleri arasında yer alan sanatçı; eserlerinde, denge ve devinim konularına, erken dönemde yerleşik figür kullanımına karşı bir alternatif oluşturmak için tasarladığı uzuvları olmayan kötürüm bedenlere, materyali deri olan insan soyutlaması eserlere ve izleyicisinin dokunmasıyla sallanan hacıyatmaz benzeri form çalışmalarına yer verir. Kullandığı malzeme ile tercih ettiği biçimler arasında organik bir ilişki arayan sanatçı, daha sonra sabit, hareket etmeyen heykeller yerine ufak bir ivmeyle devinen yalın formlar gerçekleştirmeye başlar. Bu çalışmalar oyun dünyasının hareketli nesnelerini hatırlatmaktadır. Tüm ayrıntıların ortadan kaldırıldığı, heykeli oluşturan formun alabildiğine yalınlaştırıldığı bu heykellerde, modern bir düşünüş ile hayatın buluşabileceği noktalara işaret edilmektedir. Masalsı ve tarihsel çağrışımları olan bu heykeller, izleyicisini oyuncu bir duyguya davet ediyor. (URL, 68)



Resim 77: Koray Ariş 1 (URL,69)



Resim 78: Koray Ariş 2 (URL,70)



Resim 79: Koray Ariş 3 (URL,71)

Selma Gürbüz (1960-) Çizgilerin basit ve güçlü etkilerini keşfetmek üzere yola çıkan Gürbüz, masalsı manzaralar, deniz yaratıkları, desenler ve ustaca işlenmiş, büyüleyici figürler ortaya çıkarıyor. Kullandığı araçlarda ekonomik davranarak, kurnaz, açık yürekli, cesur, bazen şehvetli ancak her zaman çekici karakterler yaratıyor. Bu karakterler, süssüz bir sadelikle, siluet sanatını, gölge tiyatrosunu ve animasyonu aynı bedende buluşturup, masalsı arketiplere dönüşüyorlar (URL,72). Geçmiş ile güçlü bağlar kuran masalsı kompozisyonlarında, uzun uzun ve yakından izlediği doğa, gezgin ruhu ve hiç bitmeyen çocuksu merakı hakim.”Uzun gece uzun yolculuklar” adlı sergi için sanatçı *‘Heykellerimde yeni bir dönemin başlangıcı bu sergi benim adıma. Malzeme olarak ilk defa ahşap kullandım ve birbirinden farklı boyutlarda ürettim. Sergi alanındaki yerleştirmeleriyle de aralarındaki oyunu tamamlayacaklar. Bu arada oluşları benim için de sürpriz olacak’*(URL,73) diyerek oyuncu tavrını ortaya koymuştur.



Resim 80: Selma Gürbüz 1 (URL,74)



Resim 81: Selma Gürbüz 2 (URL,75)

2. 3. Tasarım Oyuncak

Oyun (ve oyuncak), endüstri toplumu ve sonrasında hayatın insan kişiliğini ezici, boğucu, yıpratıcı, dağıtıcı ve giderek yok edici etkilerinden arınmak amacıyla kaçış imkânı yaratmıştır.

Endüstrileşmeye kadar insan yaptığı işe, topluma, kendine yabancılaşmıyordu. Modern hayat kişilik ve kimlikte parçalanma yaratıyor, yabancılaşma ortaya çıkıyor. Bu nedenle oyun ve oyuncak gerçek dünyanın olumsuz etkilerinden kaçarak sığınılacak bir liman özgürleştirici, rehabilite edici ve kişisel bütünlüğe ulaşmak için etkili bir araç haline gelmiştir.

Gündelik yaşam içerisinde işlevsel amaçlarla yararlanılan çaydanlık, meyve sıkacağı ya da tuzluk gittikçe artan şekilde oyuncak formlarına bürünmekte ve yaşama tat katma görevi üstlenmektedir. Graves tarafından tasarlanan mutfak eşyaları hayata anlam katan estetik oyuncaklar olarak düşünülebilir.



Resim 82, 83, 84, 85: Graves'in tasarladığı mutfak eşyaları (URL, 76)

18 ve 19. yüzyıl sanatçıların ilgilerini gerçek dünyaya yöneltmeye başladıkları dönemdir. Bu yöneliş modern kentin karmaşasını anlamaya, modern insanın çıkmazlarını ortaya koymaya yelteniyordu. Ancak bu, sanatçının başındaki halenin, modern kentlerin çamurlu bulvarlarına düşüşünü de ilan ediyordu. Bu durum hep doğaüstü, Tanrısal olay ve karakterleri kendisine konu edinme alışkanlığına sahip olan sanatsal aktivitelerin bakışlarının, sıradan olana, gündelik olana ve açıkça dünyevi olana çevrilmesi anlamına geliyordu. 20. yüzyılın başında ortaya çıkan Dadaizm akımı ise sanatsal ilgilerdeki değişimi daha da ileri götürerek sanatın

alanını olabildiğince genişletti ve “aşağılanan tüketim metalarının bile sanat olabileceğini” (Featherstone, 1996’dan aktaran Atılın, 2008, 73) savundu. Bununla birlikte başta postmodernizm olmak üzere 20. yüzyıldaki bazı sanat akımları da gündelik yaşam eşyalarını estetize ederek üretmeyi tercih etmiştir. Günümüzde çalışma ve yaşama kültürünün içinde yer alan gündelik nesneler gittikçe artan bir şekilde oyuncaklara benzemeye başlamıştır.



Resim 86: “Hemşire Radyo”. Japon heykeltıraş İsamu Noguçi tarafından, 1937 yılında tasarlanan bu cihaz, bebeğin odasında bir mikrofon ve stilize bir hemşire kafası biçiminde bir alıcıdan oluşmaktadır (URL, 77).



Resim 87: Verner Panton tarafından 1960’da tasarlanan plastik sandalye (URL,77).



Resim 88: “Küresel Televizyon”. 1970 yılında JVC tarafından üretilen bu Videosphere’in plastik dış yüzeyi vardır ve bir astronotun başlığını andırmaktadır. Bu da kamuoyunun uzay yolculuğuna yönelik ilgisini yansıtmakta ve aynı zamanda geleneksel şekillere meydan okumaktadır (URL,77).



Resim 89: 1970’lerde bileğe takılabilecek şekilde tasarlanmış Panasonic marka bir Radyo (URL,7 7).



Resim 90: Postmodernist bir grup olan Memphis çeşitli kaynaklardan –klasik mimari ve 1950’lerin değersiz sanatına kadar her şeyden- eklektik bir şekilde yararlandı. Çoğu kez şaşırtıcı ve göz alıcı renkler kullandılar; nesnenin pratik kullanımından ziyade görünümü ve taşıdığı anlama vurgu yaptılar. Başlarda tartışma yaratmasına karşın büyük ticari başarı kazandı (URL, 77).



Resim 91: “Carlton Paravanı”. Memphis grubu tasarımcılarından Ettore Sottsass’ın kitaplık tasarımı (URL, 77).

Sanat anlayışlarındaki bu tür gelişmeler, oyuncağın da bir sanat eseri olarak ele alınabilmesinin yolunu açmaktadır.

Bu bakışla oyuncak iki yönden sanat eseri olarak düşünülebilir:

1. Oyuncak gerçek dünyanın dışında bir dünya kurma fırsatını verip, oyuncuyu özgürleştirmektedir.

2. Bir tüketim nesnesi de olsa, yaratıcı bir sürecin sonucunda üretilebilmekte ve onunla oynayan kişiler tarafından yeniden üretilebilmekte, yeni anlamlara sahip olabilmektedir.

Bu bölümde sanat ve tasarımın tarihsel seyrinden söz ederek, bu kavramları tanımlamak⁴ ve ulaşılan verilere bağlı olarak tasarım oyuncak hareketine bakmak uygun olacaktır.

Ortaçağda sanat ve tasarımın koruyucusu olarak Kilise'nin önemi azalırken Akademiler ortaya çıkıp, büyümeye başladılar. Daha önceki sistemde elle yapılan her türlü faaliyet esnaf loncaları içerisinde yer almakta ve sanatçı olarak bilinen ressam, heykeltıraş, gravürcü, marangoz, terzi ve inşaatçıların yanında yer almaktaydılar. Ancak Akademiler, bu sanatlardan bazılarının değerini arttırarak, sanatlar arasında farklılaşma yaratmışlardır.

Ortaçağ'daki faaliyetler yüksek ilimler ve el sanatları olmak üzere ikiye ayrılırlardı. Gramer, matematik, söz sanatları, müzik ve astronomi yüksek ilimler içerisinde yer alırken el sanatları ise kısaca görsel sanatlar olarak adlandırılacak resim, çizim, heykel, marangozluk, terzilik gibi faaliyetleri kapsamaktadır. Ancak bu iki faaliyet türü arasında statü farkı bulunmaktaydı. Yüksek ilimler için lisans ve yüksek lisans düzeyinde eğitim verilirken, el sanatlarını öğrenmek için üniversiteye gidilmez, bir loncaya kaydolunur ve usta-çırak ilişkisi içerisinde öğrenilirdi. El sanatları düşük statüye sahipti.

Rönesans'tan sonra "tasarım" sözcüğünün yaygınlaşmaya başladığı görülmektedir. Fransızca dessiner ve İtalyanca disegno'dan İngilizceye geçen

⁴ Bu konuda özellikle Malcolm Barnard'ın Sanat, Tasarım ve Görsel Kültür isimli eserinden (2010, Ütopya Yayınları) yararlanılmıştır.

sözcük çizim, eskiz ve aynı zamanda planlama, tasarlama, fikir ve bu fikri otaya koymak için kullanılan araçlar anlamlarına geliyordu. Bu tür bir tanım da doğal olarak daha önce yüksek sanat olarak nitelendirilen faaliyetlere açık bir gönderme içeriyordu. El Greco gibi bazı ressamlar yaptıkları faaliyetin statüsünü arttırmak için akademiler kurmaya başladılar. Üniversiteler gibi hocaları ve profesörleri olan bu akademiler, loncaları da hedef alıyor ve akademilerin beslemeye çalıştığı zihinsel yaratıcılığı bastırdıkları iddiasıyla hor görüyorlardı. Bütün bu çabalar sanatçıyı zanaatçıdan ayırt etmeyi ve sanatçının toplumsal konumunu yükseltmeyi amaçlıyordu. Ancak 18.yüzyılın sonlarından itibaren yeni sanat akımlarının belirmesiyle akademilerin idealleri de sorgulanmaya ve önem yitirmeye başladı (Barnard, 2010, 91-94). Sanat akımlarının (okul, hareket ya da grup terimleri de kullanılabilir) Batı Avrupa’da genişlemeye ve yayılmaya başladıkları dönem 19. yüzyıldır. Bu akımlar sanatçı ve tasarımcıları, el yapımı nesnelerden makine üretimi ürünlere geçiş yapan piyasa değişimlerine karşı korumuştur. Bunun yanı sıra geleneksel himaye biçimleri olan Kilise ve Saray himayesinin azalmasıyla sanatçı ve tasarımcıların konumlarının değişmesine de katkıda bulunmuştur. Sanatçı ve tasarımcıların, yaşadıkları toplumun kültürel değerleriyle tam olarak uyumadıklarının da görülmeye başlanması bu dönemde belirginleşir.

Böylelikle sanat ve tasarımcılar himaye olarak ifade edilen ve iktidarın sadık kulları olmalarıyla sonuçlanan bağlarından kurtularak, kendi akımlarını ortaya koymaya başlamış ve özgürleşmişlerdir. Ancak bu noktada da sanat ve tasarım ürünü olarak kabul görececek nesnelerin tanımlanması sorunu baş göstermiştir. Örneğin sanat ve tasarım ürünlerini, bunları bilinçli bir çalışma ya da sergileme amacına yönelik olarak tanımlamak mümkün müdür? Böyle bir tanım Dadacı ya da Sürrealist eserleri, sanatsal açıdan değersiz görme anlamına gelebilecektir.

Başka bir tanımlama çabası sanat ve tasarım ürünlerinin yüksek standartta üretilmesi veya sunulmasını öne çıkarabilir. Ancak bu kez de yüksek standardın nasıl tanımlanacağı ya da yüksek kalitede üretilmiş, sunulmuş işlevsel ürünlerin de sanatsal olarak değerlendirilip değerlendirilemeyeceği sorunu karşımıza çıkacaktır.

Sanat ve tasarımın estetik amacının olduđu ve görsel duyumuzu etkilemesi gerektiđi de söylenebilir. Buradaki sorun da estetik olarak etkileyici olanın farklı sosyal sınıflar için farklı tanımlanabileceđidir.

Bunlara ek olarak sanat ya da tasarım olarak adlandırılan şeylerin bulunabilecekleri yerleri (sanat galerileri gibi) ya da toplumun o sanat ya da tasarıma vereceđi tepkileri öne çıkaran *harici göstergeler* ve bireysel sanat ya da tasarım biçimlerinin topluma ne ifade ediyor olduklarını tanımlayan *dahili göstergeler* de tanımlama girişimlerine yön verebilirler.

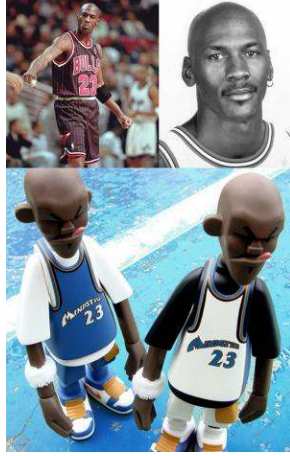
Bu tanımlama çabalarından yola çıkarak sanat ve tasarımı tanımlamanın oldukça zor (ve hatta yaygın görüşe göre imkânsız) olduđu söylenebilir. Bu nedenle Gombrich'in ünlü kitabının ilk cümlelerinde belirttiđi üzere (1992, 3);

“ ‘Sanat’ adı verilen şey yoktur aslında, yalnızca sanatçılar vardır; yani bir zamanlar renkli toprakla bir mağaranın duvarına becerebildiklerince bizon resimleri çiziktiren, bugünse boya satın alıp reklam afişleri yapan ve yüzyıllardan beri daha birçok başka şeyler üreten insanlar. Tüm bu etkinlikleri sanat diye tanımlamakta hiçbir sakınca yok, yeter ki sözcüğün yer ve zamana göre birbirinden deđişik anlamlara gelebileceđi unutulmasın ve günümüzde neredeyse bir korkuluk veya tapınç aracı haline gelen ve büyük S ile başlayan bir sanatın varolmadığının bilincinde olunsun.”

Öyleyse, tasarım oyuncakları sanat kategorisinde deđerlendirmenin yolu açıktır. Öncelikle tasarım oyuncakların sınırlı sayıda (10 - 2000 arasında) üretildiđi söylenmelidir (URL, 78). Ayrıca bu oyuncakları üretenler sanatçı/tasarımcılardır. Buradan yola çıkarak tasarım oyuncakları; kendilerine sanatçı/tasarımcı diyen ya da bu şekilde tanımlanan kişilerce sınırlı sayıda üretilmiş, işlevsel amaçları öncelik taşımayan, sanat galerinde sergilenen ve özel koleksiyonerleri olan eserler olarak tanımlamak mümkündür.

Bunun yanı sıra tasarım oyuncaklar ya da tasarımcı oyuncakları (designer toys) bir sanat hareketi olarak da tanımlanmaktadır (Atılğan, 2008, 76). Bu tasarım hareketi ilk olarak 1990'lı yıllarda Hong Kong'lu tasarımcı Michael Lau'nun yaptıđı oyuncaklarla başlamıştır. Lau'nun çalışmaları dünya çapında üreticiler tarafından

olduđu kadar sanat galerileri tarafından da beğeni ve heyecanla karşılanmış, büyük ilgi görmüştür (Atılğan, 2008, 75).



Resim 92: Tasarımcı Michael Lau'nun hazırladığı minyatür Michael Jordan vinyl oyuncakları



Resim 93: Tasarım oyuncak örnekleri

Tasarım oyuncaklarda genellikle plastik, peluş, ahşap, metal gibi çeşitli malzemeler kullanılmaktadır.

Tasarım oyuncak yaratıcılarının geçmişlerinde genellikle grafik tasarım, ilustrasyon gibi tecrübelerin bulunduğu, bazılarının ise klasik olarak sanat ve tasarım eğitimi almış olduğu görülmektedir (URL, 78).



Resim 94: Toy2R tarafından Hong Kong’da üretilen Qee Series, tasarım oyuncakların tipik örnekleri arasında yer almaktadır.

Tasarım oyuncaklar birkaç türde incelenebilir. Bu türlerden birisi Urban Vinyl’dir ve bu tip bazen “tasarım oyuncak” anlamına gelecek şekilde de kullanılmaktadır. Ancak urban vinyl figürleri üretim açısından (orijinal tasarımlar olmaları, sınırlı üretilmeleri ve çocuklardan ziyade yetişkinlere pazarlanmaları) tasarım oyuncak olarak tanımlanabilse de tüm tasarım oyuncakların urban vinyl kabul edilmesi doğru değildir. Lau’nun yanında, çalışmaları Tokyo Çağdaş Sanat ve Boston Güzel Sanatlar Müzelerinde sergilenen Takashi Murakami, Avusturyalı sanatçı Nathan Jurevicius ve grafiti sanatçısı KAWS da önemli urban vinyl sanatçıları arasında yer almaktadırlar. Urban vinyl figürleri koleksiyon olarak toplanmakta ve binlerce dolarlık fiyatlarla alıcı bulabilmektedirler (URL, 78).

Tasarım oyuncakların başka bir türü Resin Oyuncaklardır. Yine sanatçılar tarafından yaratılan resin oyuncak eserleri, sentetik resin maddesi ve resin kalıbı kullanılarak üretilirler. Önceden hazırlanmış bir kalıba dökülen sentetik resin, bu kalıp sayesinde çoğu zaman detaylı bir şekil alır. Bazen de sanatçı ortaya çıkan figürü sprey veya kuru boyayla boyar ya da vernikler. Resin oyuncakları yapma süreci sanayileşmiş vinyl oyuncak üretiminden daha fazla işgücü ve zaman gerektirir. Ama resin dökümü sanatçıların az miktarda oyuncak üretmesine izin verir. Resin oyuncak üretimi büyük bir finans gerektirmemekte ve genellikle tek bir sanatçının elinden çıkmaktadır.



Resim 95: Brent Nolasco tarafından Mphlabs için tasarlanmış bir resin oyuncak: Gordo (URL, 79)



Resim 96: Chanmen tarafından tasarlanmış olan Oozebat, pembe ve yeşil vynilden üretilmiş ve mor, sarı ve siyah spreylere boyanmıştır (URL, 80).



Resim 97: Kidrobot ve Zac-Pac tarafından yaratılmış olan “Exclusive S”K”UM-kun” oyuncağından sadece 50 adet üretilmiştir ve 120 dolarlık bir satış fiyatı vardır (URL, 80).



Resim 98: Paul Kanju’nun Mockbat’ı (URL, 80).

Tasarım oyuncakların bir başka çeşidi de “tasarımcı peluşları”dır (desiner plush). Tasarımcı peluşları sanatçı ve tasarımcılar tarafından sınırlı sayıda üretilmiş yumuşak ve içi dolu oyuncaklardır. FriendsWithYou ve Uglydolls gibi oyuncak üreticileri tasarımcı peluşlarına örnek olarak gösterilebilecek ürünler ortaya koymuşlardır. Tasarımcı peluşları kalite açısından el yapımı özelliği göstermektedir. (URL, 81).



Resim 99: FriendsWithYou tarafından üretilmiş tasarımcı peluşları (URL, 78).



Yoyamart
Dream Babo

Cookie

Learning
Nandy Bear

Express

US OPEN
EXCLUSIVE - Big
Toe

Giant Robot LIMITED
EDITION Ice-Bat

Resim 100: Uglydolls Ürünleri (URL, 82).

Burak Yerlikaya; Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesinde dekor ve kostüm eğitimi alan Yerlikaya tasarımlarını, geri dönüşüm kavramıyla ilişkilendirerek gerçekleştirmekte ve kullanılmış konserve kutularından yararlanmaktadır. Yaptığı işleri “oyuncak-heykel” olarak da niteleyen Yerlikaya oyuncak tasarlama sürecini şu şekilde anlatmaktadır (URL, 83):

“Karakterlerden yola çıkarak tasarımlarımı yapıyorum, önce kafamda bir karakter belirleyip ona hangi kostümün uygun olabileceğine karar veriyorum. Sonra kullanacağım malzemeyi seçiyorum. Tüm karakterlerimin ortak amacı, tüketim çılgınlığını engelleyebilmek ve atık maddelerin geri dönüştürülebilmesini sağlamak. Konserve kutusunu kullanan kişi onun içini boşalttıktan sonra çöpe atıyor. Bu kutu üzgün ve çaresiz, diğer çöpler ile çöplüğün yolunu tutuyor. Fakat konserve kutularının bir şansı var. Onları çöplükte 'Mr. Eller' bekliyor. Çöplükte bulduğu malzemelerle onları sahiplerine benzeyecek şekilde tasarlayıp, sadece bir konserve kutusu olmadıklarını göstermek üzere. Yaşamın içinden karakterlerden esinleniyorum. Bu bir doktor da olabiliyor, bir marangoz da... Son zamanlarda

masal kahramanlarını kendi tarzımda yorumlamak da beni mutlu ediyor. Önce Daltonlar'ı yaptım, şu anda Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler üzerinde çalışıyorum.”



Resim 101: Burak Yerlikaya- “Daltonlar”



Neşeli



Pamuk Prenses



Bilgin



Öfkeli



Tembel



Şakacı



Uykucu



Utangaç

Resim 102: Burak Yerlikaya tarafından tasarlanmış oyuncaklar olarak Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler (URL, 83).

Barış Karayazgan; da Güzel Sanatlar mezunu bir sanatçı. Çocuklar için çalışmalar yapmayı düşlemiş ve onlar için bir sanat merkezi açmış. Bu sanat merkezinde 7–14 yaş arası çocuklarla oyuncak heykeller yapıyorlar ve bu konuyla

ilgili “Hiç heykelle oynanmaz deme! Artık heykeller de hayatımızın bir parçası ve hatta oyuncaklarımız olabiliyor. Kendi hayallerimizdeki oyuncak heykellerimizi yapabilir ve hatta bu heykellerimizle daha sonra oynayabiliriz.” diyor.

Bu Sanat Merkezinde yapılan oyuncak heykellerden örnekler:



Resim 103: Barış Karayazgan’ın atölyesinde yapılmış işlerden örnekler

Ömer Ozan Erdoğan ise Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi’nde grafik eğitimi alarak sanat hayatına adım atmış. 2004 yılında karakter tasarımı konusuna eğilen Erdoğan, tasarladığı karakterleri tek tek elde dikerek hayata geçiriyor. Yaratığı tiplerde günlük hayatta kullanılan pompa, düğme, huni gibi malzemelere de yer veriyor. Bugüne kadar sadece sipariş üzerine tasarım oyuncaklar üreten sanatçı, Küpşehir ile ilk karakter tasarımı sergisini açmış. Bu sergide, şehrin parçası olan her karakter, yaratılan her tiplere, üzerinde şehirden bir parça taşıyor ve şehrin farklı bir yönünü yansıtıyor. Şehir kendi yaratıklarını üretiyor. Yaşayan bir organizma gibi bir yandan büyüyüp, gelişirken; bir yandan tüketip, imha ediyor. Herkesi, her yanı sarıyor, kendinin bir parçası yapıyor. Şehir yapılarının keskin, köşeli, kübik hatları, serginin ana hatlarını belirliyor. Küpşehir’in altyapısını oluşturan her ayrıntıda, kübik formlar göze çarpıyor. Küpşehir’de sokak kedileri, sokak köpekleri ve sokak çocukları; apartman çocukları, ev kedileri ve köpekleriyle aynı mekanı ve aynı kaderi

paylaşıyor. Şehir hayatının alışıldık tipleri, alışılmadık suretlerle, alışılmadık bir şekilde K p ehir’de kuma  ve s ngere b r nm   olarak kar ımıza  ıkıyor. K p ehir,  ehrin farklı y nlerini, yeni bir yorumla g zler  n ne seriyor (URL, 84).



Apartman  ocu u



Yolcu Tırımlar



Resim 104:  mer Erdo an, K p ehir (URL, 84).



SONUÇ

Dünyanın minyatür sentezleri olan ve çoğunlukla çocukları eğlendirmek için yapılan oyuncaklar, büyüklerin tercihlerini, düşüncelerini, toplumun ekonomik, toplumsal ve kültürel arka planlarını yansıtır. Oyuncaklar ait oluğu döneme, üretildikleri coğrafyaya dair ipuçları taşır. Tahtadan, bezden, topraktan yapılan bebekler, arabalar hayvan figürleri üretildikleri bölgenin doğal kaynakları ve insanların yaratıcılıkları, malzemeyi işleme becerileri konusunda da ipuçları taşır. Oyuncakların formları ise onlara yüklenen toplumsal işlevin yansımasıdır. Çünkü yetişkinler; çocukları, yetişkin olduklarında üstlenecekleri role hazırlamak için oyuncaklardan yararlanmışlardır.

Tarih içinde oyunun biçimleri, nitelikleri değişiklik gösterirken oyuncaklarda tarihle birlikte değişir, gelişir. Oyunağa yüklenen anlamlar dini inançların, eğitimin ve teknolojinin değişimi ile paralellik göstermiştir Malzemesi, tekniği değişse de her kültür kendi oyunağını yaratır. Bu antik dönemde şekillendirilen kil bebek de, 21.yüzyılda üretilen tasarım oyuncaklarda olabilir.

Oyun nesnesi olarak oyuncakların tarihsel değişimleri ele alınırken bu süreç boyunca oyunun sanatla ve oyuncak formunun heykel formuyla benzeştiği noktalar gözlenmiştir.. Bu benzerlikler özellikle 20. Yüzyıl sanat hareketlerinde, sanatçı ve eserlerinde görülmüştür.

20 yüzyılın başlarından itibaren dadaizm başta olmak üzere sürrealizm, fluxus, postmodernizm gibi akımlar sanatsal süreci bir oyun gibi ele almışlar ve sanatın alanını yaymışlardır. Oyun tavrı heykel sanatında da kendini göstermiştir. 20. yüzyıla kadar heykelin konusunu dinsel öğeler, mitolojik hikâyeler, devlet adamları ve soylu kesim oluşturmaktaydı. Heykel üç boyutlu, hareketsiz, sert ve doğal malzemelerden yapılan bir sanat olarak biçimlenmekteydi. 20. Yüzyılda soyut ürünlerin ortaya çıkması, hareketin devreye girmesi, boşlukların önem kazanması heykel sanatının kapsamını genişletmiştir. Geleneksel malzemelerden alternatif malzemelere dönüşüm, hazır nesnelerin kullanımı sanatsal üretim üzerinde etkili olmuştur. Çağdaş heykel sanatçıları, tasarladıkları işe uygun her türlü malzeme ve yöntem başvurumaktadırlar. Bu da heykel sanatının ifade olanaklarını zenginleştirmiştir.

Giderek sınırsız olanaklara sahip olan bazı sanatçılar, kendini oyun oynamakta özgür bırakarak, içinde var olan oynama ihtiyacını yaratıcı eyleme dönüştürmüş ve giderek oyuncak formlarına benzeyen eserler meydana getirmişlerdir.

Sanat ve oyuncak nesnesini kesiştiren başka bir alan ise “Tasarım Oyuncak” adı verilen tasarımcılar tarafından, sınırlı sayıda üretilen, işlevsel amaçları olmayan nesnelerdir.

Endüstrileşmeyle birlikte oyuncaklar çocuğu aşan başka anlamlar da içermeye başlamıştır. Endüstrileşmenin yarattığı boğucu ve sıkıcı yaşam insanoğlunu doğaya, topluma ve özellikle de kendine yabancılaştırmıştır. Birey, modern yaşamın hızlı temposu içinde kendini bulabileceği bir özgürlük alanına ihtiyaç duymaktadır. Bu ihtiyaç da gündelik hayatı oyunlaştıran, gündelik nesneleri de oyuncaklaştıran anlayışlar üretmiştir. Graves tarafından tasarlanan mutfak eşyaları ve yine sanatçılar tarafından tasarlanan radyolar, televizyonlar, tuzluklar, telefonlar, koltuklar vs gündelik yaşama anlam ve haz katan unsurlar olarak görülmektedir.

Bunların ötesinde 20.yüzyılın sonlarından itibaren tasarım oyuncak hareketinin yaygınlaşması da sanat ve oyuncak/oyun arasındaki ilişkiyi daha da belirginleştirmiştir. Tasarım oyuncağın yaratıcılarının sanatçı/tasarımcı olarak adlandırılmalarının yanı sıra ortaya çıkan ürünlerin sanat eserleri gibi kabul görmesi, bu tezi hazırlamamızı sağlayan soruyu sordurur:

“Oyuncak bir sanat eseri olarak ele alınabilir mi?

KAYNAKÇA

Kitaplar

- AND, Metin; **Oyun ve B   **, YKY, İstanbul. 2003.
- ANTMEN, Ahu; **20. Y  zyl Batı Sanatında Akımlar**, Sel Yayınları, İstanbul. 2008.
- ARSEVEN, Celal Esad; “**Kukla**”, *Sanat Ansiklopedisi*, C.III, İstanbul. 1950.
- BERMAN, Marshal; **Katı Olan Her Őey BuharlaŐıyor**, İletişim Yayınları, İstanbul. 1994.
- BUMİN, K  rŐat; **Batı’da Devlet ve Çocuk**, Alan Yayıncılık, İstanbul. 1986.
- CAİLLOİS, R. **Man, Play and Games**, University of Illinois Press, Chicago. 1995.
- CASSİNER, Ernst; **İnsan   st  ne Bir Deneme**,   ev: Necla Arat, YKY, İstanbul. 1997.
- BARNARD, Malcolm; **Sanat, Tasarım ve G  rsel K  lt  r**,   topya Yayınevi, Ankara. 2010.
- EMİRO  LU, Kudret; **G  ndelik Hayatımızın Tarihi**, Dost Kitabevi, Ankara. 2001.
- EY  BO  LU, İsmet Zeki; **T  rk Dilinin Etimolojik S  zl   **, Bilgi Yayınevi, Ankara. 1999.
- FEATHERSONE, M. **Postmodernizm ve T  ketim K  lt  r  **, Ayrıntı Yayınları, İstanbul. 1996.
- GOMBRİCH, E. H. **Sanatın   yk  s  **, Remzi Kitabevi, İstanbul. 1992.
- HALL, James; **The World as Sculpture**, Pimlico, London. 2000.
- HAN  ERLİ   LU, Orhan; **T  rk Dili S  zl   **, Remzi Kitabevi, İstanbul. 1975.
- HUIZİNGA, Johan; **Homo-Ludens**;   ev.: Mehmet Ali Kılı  bay, Ayrıntı Yayınları, İstanbul. 1995.
- KAGAN, M.; **G  zellik Bilimi Olarak Estetik ve Sanat**, Altın Kitaplar, İstanbul.
- KENDALL, Timothy; **Le Jeu des Vingt Cases, Jouer dans l'Antiquit  **, Marseille. 1992.

KLEİN, Anita; Child Life in Greek Art, Columbia University Pres., New York. 1964.

Kutlu, Gürol, **İstanbul Oyuncak Müzesi** (Tanıtım Broşürü).

Lenoir, Beatrice; **Sanat Yapıtı**, YKY, İstanbul. 2004.

Levy, Allen; **The London Toy and Model Museum**, New Cavendish Books, Londra. 1988.

May, R.; **Yaratma Cesareti**, Metis Yayınları, İstanbul. 1994.

Milli Eğitim Bakanlığı; **Örnekleriyle Türkçe Sözlük**, Ankara. 1996.

Nutku, Özdemir; **Oyun, Çocuk, Tiyatro**, Özgür Yayınları, İstanbul. 1998.

Onur, Bekir; **Oyuncaklı Dünya**, Dost Yayınları, Ankara. 2002.

Poyraz, Hatice; **Okul Öncesinde Oyun ve Oyuncak**, Anı Yayıncılık, Ankara. 1999.

Shiner, Larry; **Sanatın İcadı**, Ayrıntı Yayınları, İstanbul. 2004.

Suits, Bernard; **Çekirge Oyun, Yaşam ve Ütopya**, Ayrıntı Yayınları, İstanbul. 1995.

Sutton-Smith, Brian; **Toys as Culture**, Gardner Press, New York. 1986.

Şener, S.; **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi**, Adam Yayınları, İstanbul. 1982.

Tezcan, Mahmut; **Boş Zaman Sosyolojisi**, Doğan Matbaası, Ankara. 1977.

Tunalı, İsmail; **Felsefenin Işığında Modern Resim**, Remzi Yayınevi, İstanbul. 1992.

Tunalı, İsmail; **Estetik**, Remzi Yayınevi, İstanbul. 1998.

Dergiler

AKBULUT, Dilek; “Günümüzde Geleneksel Oyuncaklar”. **Milli Folklor Dergisi**, Sayı: 84, 2009.

ALTINKAŞ, Canan Birsoy, “Sanat ve Oyun”. **Bilim, Eğitim ve Düşünce Dergisi**, Sayı:7, 2007.

ATILGAN, Şule; “Gündelik Yaşamın Estetize Edilişinde Oyuncak ve Gelişen Rolü”, **Uluslar Arası Sosyal Araştırmalar Dergisi**, Vol. 1 (5), 71-80, 2008.

- ÇAM, Alp; “ Antik Çağ’da Pişmiş Toprak Oyuncaklar”, 3. Uluslar arası Eskişehir Pişmiş Toprak Sempozyumu, **Bildiriler Kitabı**, 16-30 Haziran 2003,102-105.
- KAMARAJ, Işık; “Okul Öncesi Eğitimde Oyuncak Kütüphanesi”. **M. Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi**, Sayı: 12, 177-182, 2000.
- KAMARAJ, Işık; “Oyuncak Kütüphanesi ve Oyuncak Kütüphanesi Birliği”. **Marmara Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi**, C: 23, Sayı: 23, 229-236, 2006.
- NİEMANN, Helmut; Oyuncanın Gelişim Tarihi, **AÜ Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi**, Sayı: 24/1, 55-61. 1991.
- ONUR, Bekir; “Tarih Boyunca Oyunlar ve Oyuncaklar”, **AÜ Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi**, Sayı: 25/2, 365-386. 1992.
- OZAN, Yunus; “Picasso’nun Çocukları”, **P Dergisi**, Sayı: 34, 98- 107, 2004.
- ÖNDER, Nabey; “Türkiye’de Oyuncakçılık”, **Folklor Halkbilim Dergisi**, Sayı: 4/35, 14-18. 1986.
- ÖZCAN, Ayça; “Antik Çağ’da Pişmiş Toprak Oyuncaklar”, 3. Uluslar arası Eskişehir Pişmiş Toprak Sempozyumu, **Bildiriler Kitabı**, 16-30 Haziran 2003,166-172, 2003.
- RAZON. Norma; "Okul Öncesi Dönemde Oyuncanın Yeri ve Önemi". **YA-PA Okul Öncesi Eğitiminin Yaygınlaştırılması Semineri**. 1984-1. İstanbul. 1984.
- SWINIARSKI, L.B.; “Toys, Universals for teaching global education”, **Childhood Education**, Sayı: Spring, 161-163. 1991.
- ŞAHİNER R.; “Yaratıcı Bir Cesaret Üzerine”, **Cumhuriyet Dergi**,14 Ekim 1999.

Tezler

- AK, Duygu; “Oyun ve Oyuncak Kavramlarının Tarihsel ve Kültürel Değişimine Endüstriyel Tasarım Açısından Bir Bakış”. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir, 2006.
- AZERİ Nazan; “Görsel Sanatlarda Oyunsallık: Rönesans-Dada- Sürrealizm”, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 2000.

BENER, Salkım Selvi; “Eski Yunan ve Roma’da Oyun ve Oyuncaklar”,
Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler
Enstitüsü, İstanbul. 2008.

GÜNER, Yıldız; “Türkiye’de Tarih Öncesinden Bu Yana Oyun- Sanat- Oyuncak
İlişkisi”, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul. 2002.

İnternet Kaynakları

URL, 1: Erişim: 09.03.12, <http://www.nuveforum.net>

URL, 2: Erişim: 27.01.12, <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2063233/Steaming-ahead-180-year-old-toy-train-thats-oldest-world.html>

URL, 3: Erişim: 27.01.12, <http://www.tootsietoys.info/TootsieModelT.jpg>

URL,4: Erişim: 27.01.12, <http://www.ffsozluk.com/nedir.php?&q=thaumatrope>

URL, 5: Erişim: 17.12.11, <http://pazzolrama.blogspot.com/2007/02/little-bit-of-history.html>

URL, 6: Erişim: 10.11.11, <http://www.forumtayfa.net/turkiyeden-fotograflar/37193-anadoluda-pisen-toprak-gonul-paksoy-koleksiyonu.html>

URL,7: Erişim: 17.11.11,
http://www.britishmuseum.org/explore/young_explorers/discover/all_about/toys.aspx

URL, 8: Erişim: 17.12.11,
http://www.greekshops.com/detail.aspx?ProdID=AG001_doll&RefID=1102

URL, 9: Erişim: 17.12.11, http://www.vroma.org/images/raia_images/index8.html

URL, 10: Erişim: 17.12.11,
http://en.wikipedia.org/wiki/File:Terracotta_doll_Louvre_Cp4654.jpg

URL,11: Erişim: 17.11.11, <http://archaeologicalmuseum.jhu.edu/the-collection/object-stories/archaeology-of-daily-life/childhood/terracotta-doll/>

URL, 12: Erişim: 17.11.11, <http://www.metmuseum.org/collections/search-the-collections/130011153>

URL, 13: Erişim:27.01.12, <http://oldtoyz1.com/dolls.html>

URL, 14: Erişim: 27.01.12,
<http://www.telegraph.co.uk/news/picturegalleries/uknews/6502099/Woolworths-reveal-the-most-popular-toys-in-Britain-over-the-last-ten-decades.html?image=1>

URL,15: Erişim: 20.02.12,
<http://www.evinart.com/pages/lsd.aspx?lang=TR§ionID=2&articleID=109&bhcp=1>

URL, 16:Erişim: 13.07.12,
http://www.turkceciler.com/edebiyat_akimlari/surrealizm.html

URL, 17: Erişim: 13.07.12, <http://en.wikipedia.org/wiki/Bauhaus>

URL, 18: <http://www.neokudum.com/inceleme/situasyonist-enternasyonal-bill-brown-jan-d-matthews-ken-knabb-guy-debord/>

URL, 19: Erişim: 13. 07. 12, <http://manifesto-manifesto.blogspot.com/2008/03/situasyonist-enternasyonal.html>

URL, 20: Erişim: 26.01.12 <http://nlss-bg.com/expertise-joan-miro-bigoraphy>

URL,21:<http://www.wikipaintings.org/en/kurt-schwitters/small-sailors-home-1926>

URL,22:<http://archives-dada.tumblr.com/post/38547057744/archiveofaffinities-kurt-schwitters-merz>

URL, 23: Erişim:26.01.12, <http://www.only-apartments.com/news/kee-cobra-amsterdam>

URL, 24: Erişim: 26.01. 12,
<http://www.sympathyfortheartgallery.com/post/10862087124/artlistpro-group-of-30-hand-puppets-paul>

- URL, 25: Erişim: 26.01.12, <http://majdah.maktoob.com/vb/majdah211804>
- URL, 26: Erişim: 26.01.12, http://www.all-art.org/art_20th_century/picasso14b.html
- URL, 27: Erişim: 26.01.12,
<http://www.chicagoreader.com/Bleader/archives/2010/06/25/morning-art-alexander-calder>
- URL, 28: Erişim: 26.01.12, <http://www.gezengi.com/haber-7654-ressam-ve-heykeltras-alexander-calder-kimdir-hayati-eserleri-aktuel-google-doodlesi-oldu-fecebok>
- URL, 29: Erişim: 26.01.12, <http://www.artvalue.com/auctionresult--calder-alexander-sandy-1898-19-black-elephant-2813035.htm>
- URL, 30: Erişim: 15.07.12, <http://today.msnbc.msn.com/id/37445784/ns/today-entertainment/t/sculptor-louise-bourgeois-dies/#.UCZMAaEaPJI>
- URL, 31: Erişim: 15.07.12, <http://www.moca.org/audio/blog/?cat=32>
- URL, 32: Erişim: 15.07.12, <http://www.bunnylicious.org/2008/12/barry-flanagan/>
- URL, 33: Erişim: 15.07.12, <http://www.nga.gov/feature/sculpturegarden/sculpture/sculpture9-fs.shtm>
- URL34: Erişim: 25.12.12, <http://www.boumbang.com/georg-baselitz/>
- URL,35: Erişim: 27.12.12, <http://mccheng3d.wordpress.com/2011/02/13/iii-from-flat-to-material-to-volume-definitions/>
- URL,36: Erişim: 27.12.12, <http://www.lostateminor.com/2010/01/27/yue-minjun/>
- URL,37: Erişim: 27.12.12,
<http://www.flickr.com/photos/29061579@N04/6773658692/>
- URL,38: Erişim: 27.12.12, <http://www.artnet.com/artwork/424644588/119570/heri-dono-born-and-freedom.html>
- URL,39: Erişim: 27.12.12, <http://www.flickr.com/photos/bernardoh/5729434728/>

- URL,40: Erişim: 27.12.12,
<http://www.krachtvancultuur.nl/en/current/2009/october/heri-dono>
- URL, 41: Erişim: 15.07.12, http://www.all-art.org/art_20th_century/koons1.html
- URL, 42: Erişim: 15.07.12, <http://www.thelmagazine.com/TheMeasure/archives/2009/11/03/100000-a-year-to-keep-your-koons-in-bloom>
- URL,43: Erişim: 15.11.11, <http://www.archithings.com/the-building-vi-sculpture-by-antony-gormley/2011/09/30>
- URL,44: Erişim: 27.12.12, <http://thesuiteworld.com/blog/sculpture-art-by-antony-gormley/>
- URL,45: Erişim: 27.12.12,
<http://www.appstate.edu/~childsjl/project2/architect/bio.html>
- URL,46: Erişim: 27.12.12, <http://artodyssey1.blogspot.com/2012/12/antony-gormley.html>
- URL,47: Erişim: 27.12.12, <http://artodyssey1.blogspot.com/2012/12/antony-gormley.html>
- URL,48: Erişim: 27.12.12, <http://www.artslant.com/ny/events/show/36565-survey>
- URL,49: Erişim: 27.12.12, <http://www.livelymag.com/375/>
- URL,50: Erişim: 27.12.12, yapimccanserver.com/Haberler/juan-munoz_95404.html.
- URL,51: Erişim: 27.12.12,
<http://gordon.shecket.org/SculptureGardens/Hirshhorn2006-2.htm>
- URL,52: Erişim: 27.12.12, <http://www.vanabbe.nl/press/pressphotos/200605-whathappenedtoart.htm>
- URL,53: Erişim: 27.12.12, http://oneartworld.com/artists/J/Juan+Mu_Floz.html

- URL,54: Eriřim: 27.12.12, http://www.artnews.org/mariangoodman/?exi=3162&Marian_Goodman&Juan_Mu_oz
- URL,55: Eriřim: 27.12.12, http://www.contemporaryartdaily.com/2009/06/venice-bruce-nauman-at-the-us-pavilion/img_2724/
- URL,56: Eriřim: 27.12.12, <http://pictify.com/187881/bruce-nauman-perfect-balance>
RESİM 66
- URL,57: Eriřim: 27.12.12, <http://elmaaltshift.com/2011/02/18/oyle-mi/>
- URL,58: Eriřim: 27.12.12, <http://thebesttimeoftheday.blogspot.com/2010/06/richard-wentworth.html>
- URL,59: Eriřim: 27.12.12, <http://catalogue.sunderland.ac.uk/items/175561>
- URL,60: Eriřim: 27.12.12, <http://beverlytang.com/found/archives.html>
- URL,61: Eriřim: 27.12.12, <http://www.you-are-here.com/sculpture/molecule.html>
- URL,62: Eriřim: 27.12.12, http://thirdandfairfax.blogspot.com/2006_06_01_archive.html
- URL,63: Eriřim: 27.12.12, <http://www.bcx.org/photos/art/exhibits/artists/jonathanborofsky/>
- URL,64: Eriřim: 27.12.12, <http://www.lebriz.com/pages/lsd.aspx?lang=TR§ionID=5&articleID=109&bhcp=1>
- URL,65: Eriřim: 27.12.12, <http://epochtimestr.com/index.php/saim-bugayin-77-yasgunu-anisina-karma-kukla-sergisi>
- URL,66: Eriřim: 27.12.12, http://ufuk-akbal.blogspot.com/2009_10_01_archive.html
- URL,67: Eriřim: 27.12.12, <http://recycle1000.blogspot.com/2012/03/aim-bugay-ansna-karma-kukla-sergisi.html>

URL,68: Eriřim: 27.12.12, www.issanat.com.tr/tr/etkinlik/sergi/20120426/koray-aris

URL,69: Eriřim: 27.12.12, <http://www.galerinev.com/tr/sanatcilar/detay/16/koray-aris>

URL,70: Eriřim: 27.12.12,
<http://www.sanathaber.net/haber.asp?HaberID=535&KategoriAdi=Resim-Gorsel> t

URL,71: Eriřim: 27.12.12,
<http://v3.arkitera.com/v1/sanat/2003/02/haberler/korayaris.htm>

URL, 72: Eriřim: 10.11.11, http://en.wikipedia.org/wiki/Designer_toys#Urban_vinyl

URL,73:
<http://www.timeoutistanbul.com/sanat/makale/2978/SelmaG%C3%BCrb%C3%BCz--R%C3%B6portaj>

URL,74: Eriřim: 25.12.12,
<http://hurarsiv.hurriyet.com.tr/goster/ShowNew.aspx?id=315181>

URL,75: Eriřim: 25.12.12,
<http://www.artnet.com/artwork/426134768/425932981/selma-gurbuz-meninas-iii.html>

URL,76:Eriřim:4.11.11, <http://www.michaelgraves.com/design/project/alessi.html>

URL, 77: Eriřim: 4 .11. 11, <http://giannaparadiso.com/Pages.aspx?konuID=11>

URL, 78: Eriřim: 10.11.11, <http://elmaaltshift.files.wordpress.com>

URL, 79: Eriřim: 11.01. 12, <http://www.vinylpulse.com/2009/10/proto-monday-brent-nolasco-x-mphlabs---gordo.html>

URL, 80: Eriřim: 11.01.12, <http://www.vinylpulse.com/incoming/>

URL, 81: Eriřim: 11.01.12, <http://www.youtube.com/watch?v=aW7QoeMbtVI>

URL, 82: Eriřim: 11.01.12,
<http://www.uglydolls.com/products/category/322.0.1.1.74644.0.0.0.0>

URL, 83: Eriřim:4.11.11, <http://www.pasaj.com/dukkantektasarimoyuncak>

URL, 84: Eriřim: 02.02.12, <http://elmaaltshift.files.wordpress.com>

URL, 85: Eriřim: 05.01.12, http://tr.wikipedia.org/wiki/Louise_Bourgeois

ÖZGEÇMİŞ

Ad, Soyad: Ebru Arslan

Doğum Yeri: İzmir

Yabancı Dil: İngilizce

Eğitim:

Yüksek lisans: 2013, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Heykel anasanat dalı

Lisans: 2000, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Heykel bölümü, Heykel anasanat dalı

İş Tecrübesi: 2005-2006, Celal Bayar Üniversitesi Eğitim Fakültesi.