



**T.C.
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

**YÜKSEK
LİSANS
TEZİ**

**GÜNÜMÜZDE TASARIM OYUNCAK
KAVRAMI VE GELİŞİMİ**

İREM BİLGİ

TASARIM KÜLTÜRÜ ANABİLİM DALI

MART 2016



GÜNÜMÜZDE TASARIM OYUNCAK KAVRAMI VE GELİŞİMİ

İrem BİLGİ

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
TASARIM KÜLTÜRÜ ANABİLİM DALI**

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

MART 2016

İrem BİLGİ tarafından hazırlanan “Günümüzde Tasarım Oyuncak Kavramı ve Gelişimi” adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından OY BİRLİĞİ ile Gazi Üniversitesi Tasarım Kültürü Anabilim Dalında YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Doç. Çiğdem DEMİR
Görsel İletişim Tasarımı, Gazi Üniversitesi

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum



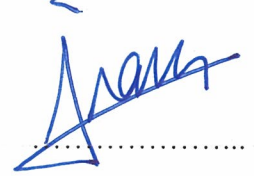
Başkan : Doç. Özden PEKTAŞ TURGUT
Görsel İletişim Tasarımı, Gazi Üniversitesi

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum



Üye : Doç. T. İnanç İLİSULU
Grafik Tasarımı, Başkent Üniversitesi

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum



Tez Savunma Tarihi: 21/03/2016

Jüri tarafından kabul edilen bu tezin Yüksek Lisans Tezi olması için gerekli şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

.....
Prof. Aysen SOYSALDI
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

ETİK BEYAN

Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada;

- Tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- Bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu,

bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.



İrem BİLGİ
21.03.2016

GÜNÜMÜZDE TASARIM OYUNCAK KAVRAMI VE GELİŞİMİ
(Yüksek Lisans Tezi)

İrem BİLGİ

GAZİ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
Mart 2016

ÖZET

Tasarım oyuncaklar, günümüzde dünya çapında belirli bir yere sahip olan ve kullanıcıları ile sürekli etkileşim içinde bulunan bir alan haline gelmiştir. Bu araştırma kapsamında sınırlı sayıda ve el yapım teknikleriyle üretilen tasarım oyuncakların ortaya çıkışı, tarihçesi ve gelişimi incelenmiştir. Dünya üzerinde markalaşmış hale gelen tasarım oyuncak firmalardan örnekler verilmiş ve Türkiye’de tasarım oyuncak kültürünün günümüzdeki durumu ele alınmıştır. Tasarım oyuncakların el yapımı olmasının, sınırlı sayıda üretilmesinin ve bu özelliklerin kullanıcı ile olan ilişkisinin temellerinin Arts and Craft dönemine kadar uzanmakta olduğu tespit edilmiştir. Araştırma dahilinde ele alınan kişiye özel tasarım olgusu, gündelik hayatın oyunlaştırılması ile bağdaştırılmış ve kullanıcıların ürünle olan empati ilişkisi sorgulanmıştır. Oyun kavramının insanları gündelik hayatın karmaşasından uzaklaştırması sonucu, oyun olgusundan yola çıkılarak üretilen ürünler, örneklerle incelenmiştir. Oyun kavramının tasarım ürünlerinde kullanılmasının yanı sıra, sanat ürünlerinde oyuncak kavramı araştırılmış ve bu alanda tüm dünyada bilinirliği olan sanatçılardan örnekler verilmiştir. Tasarım oyuncaklar, yetişkinler için üretilen ve koleksiyon haline getirilen bir alandır. Tasarım oyuncaklar, oyun oynamak için değil sergilenmek için tasarlanmıştır. Koleksiyonerler, internet üzerinden takip ettikleri yeni oyuncakları satın almakta ve biriktirmektedir. Araştırmada, tasarım oyuncakların üretim teknikleri, yapımında kullanılan materyaller detaylandırılmış ve tüm tekniklerin avantajları ve dezavantajları irdelenmiştir. Aynı zamanda araştırmacı, yeni bir baskı tekniği olan 3 boyutlu baskı tekniği uygulayarak bir tasarım oyuncak tasarlamış ve araştırmayı üretim aşamalarıyla desteklemiştir. Kullanıcıların kendi yaratıcılıklarını ve tasarımlarını sergilediği DIY- Do It Yourself (Kendin Yap) kültürü, tasarım oyuncaklar için önemli bir alan olarak görülmektedir. Tasarım oyuncak sanatçılarının boş bir platform olarak tasarladıkları ve “boş tuval” olarak görünen oyuncak formları, kullanıcıların kendi zevkleri dahilinde tasarım yapabildikleri bir mecra haline gelmiştir.

Bilim Kodu : 406. 7.040
Key Words : Tasarım oyuncak, DIY, vinil, oyuncak, koleksiyon
Sayfa Adedi : 154
Danışman : Doç. Çiğdem DEMİR

CONCEPT OF DESIGNER TOYS AND ITS DEVELOPMENT
AT THE PRESENT TIME
(Master Thesis)

İrem BİLGİ

GAZİ UNIVERSITY
ENSTITUTE OF FINE ARTS
March 2016

ABSTRACT

Design toys have been a field that has a certain point worldwide and continuously in an interaction with its users. Design toys have been produced for adults and is a field which has been a collection. Design toys have been designed in order to be displayed but not be played. Within the scope of this research, the occurrence of the design toys which are at the limited time and which are produced with handcraft techniques, their history and development have been examined. The examples are given among the design toy companies that have been brand worldwide and the current situation of the design toys culture in Turkey have been tackled. It has been identified that the design toys are craftworks and they are produced at the limited availability and the relationship of its features with the user dates back to Arts and Craft period. Special design fact which is tackled within the scope of study, has been associated with the dramatizing of the daily life and the empathy relationship of the users with the product have been questioned. As a result of the fact that the toy concept move away the people from the chaos of daily life, the products which are produced with the concept of game have been examined with examples. As well as using the toy concept in the design products, the toy concept has been researched in the works of art, and examples were given among the artists who are worldwide famous artists. The production techniques of the design toys, the material that are used in its production were detailed in the study and the advantages and disadvantages of all the techniques have been scrutinized. At the same time, the researcher designed a design toy by implementing 3-d printing technique which is a new printing technique, and supported the study with the production stages. The culture of DIY - do it yourself in which the users display their own creativity and designs is regarded to be an important field for the design toys. Toy forms which are seen as "blank toile" that were designed by the artists of design toys as an empty platform, have been a medium at which the users are able to design on their own pleasure.

Science Code : 406. 7.040
Key Words : Designer toy, DIY, vinyl, toy, collection
Sayfa Adedi : 154
Advisor : Assoc. Prof. Dr. Çiğdem DEMİR

TEŞEKKÜR

Ülkemizde tasarım oyuncakların fazla duyulmamış olması, kaynak konusunda yaşadığım sıkıntı, bu tez çalışmasında beni zorlayan nedenlerden sayılmaktadır. Ancak daha önce araştırılmamış bir alan üzerinde çalışmanın vermiş olduğu keşfetme hissi bana bu tez üzerinde yazılacak çok fazla alan bırakmıştır. Bu tez çalışması kapsamında ön araştırma için izleyici olduğum Pictoplasma-Berlin konferansı, araştırmanın sınırlarını belirlememde yardımcı olmuştur. Bana bu tezin fikir, rapor, oluşum ve yazım aşamalarında yön veren, her anımda destek olan, profesyonel bakış açısını ve güvenini esirgemeyen değerli hocam, danışmanım Doç. Çiğdem Demir'e, Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi çatısı altında fikir ve vizyon edinmemi sağlayan, bana tanımış oldukları sabır ve anlayış sebebiyle tezime katkısı olan bütün hocalarıma, tezin başlangıcından bitişine kadar yanımda olan, inancını ve anlayışını sunmaktan çekinmeyen sevgili ailem ve dostlarıma, tez kapsamında üretimini yaptığım tasarım oyuncağın yapım aşamasındaki katkıları için Doruk Dede ve Dastudyo'ya teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ÖZET	iv
ABSTRACT.....	vi
TEŞEKKÜR.....	viii
İÇİNDEKİLER	ix
RESİMLERİN LİSTESİ	xi
1. GİRİŞ.....	1
2. OYUN VE OYUNCAK KAVRAMLARI.....	5
2.1. Oyuncanın Tanımı ve Yetişkin Bireyler İçin Oyuncak	5
2.1.1. Sanat ve tasarım objesi olarak oyuncak	8
2.2. Gündelik Yaşam ve Hayatın Oyunlaştırılması	14
2.2.1. Günümüzde oyun algısı içeren nesneler – Alessi örneği	16
2.2.2. Üreten tüketici kavramı.....	19
2.2.3. DIY- do it yourself (kendin yap)	20
3. TASARIM OYUNCAKLAR	23
3.1. Tasarım Oyuncak Tanımı	23
3.2. Tasarım Oyuncanın Tarihçesi ve Gelişimi	25
3.2.1. Tasarım oyuncaklara ilham veren sanat akımları	29
3.2.2. Tasarım oyuncaklara ilham veren kavramlar.....	34
3.3. Tasarım Oyuncakların Tasarımı	36
3.3.1. Tasarım oyuncaklarda yaratıcılık süreci	40
3.3.2. Tasarım oyuncaklarda görsel tasarım elemanları	39
3.3.3. Tasarım oyuncaklarda görsel algı ve algılama.....	45
3.3.4. Tasarım oyuncaklarda göstergebilim ve anlamlandırma	50
3.3.5. Tasarım oyuncaklarda kullanılan materyaller ve üretim süreci.....	55

3.3.6. Tasarım oyuncakların ambalaj tasarımı	68
4. GÜNÜMÜZDE TASARIM OYUNCAKLAR.....	71
4.1. Dünyada Tasarım Oyuncakın Önemi.....	71
4.2. Dünyadan Tasarım Oyuncak Örnekleri	74
4.2.1. Kidrobot	76
4.2.2. Toy2R	79
4.2.3. KAWS (Brian Donnelly)	81
4.2.4. Takashi Murakami	84
4.2.5. Tokidoki.....	87
4.2.6. Jeremyville.....	89
4.2.7. Gary Ham.....	91
4.2.8. Monster Factory	92
4.2.9. Le Merde.....	93
4.2.10. Friends With You.....	94
4.3. Türkiye’de Tasarım Oyuncak	96
5. SONUÇ ve ÖNERİLER	101
KAYNAKLAR	105
EKLER.....	111
ÖZGEÇMİŞ	153

RESİMLERİN LİSTESİ

Resim	Sayfa
Resim 2.1. Blythe Dolls”adıyla bilinen bebeklerden bir örnek	6
Resim 2.2. Marvel’in Batman karakteri için üretilen figür oyuncak	6
Resim 2.3. Teddy Bear.....	7
Resim 2.4. Dreadnok Torch	7
Resim 2.5. Roadblock	7
Resim 2.6. The Rubber Duck	10
Resim 2.7. Fat Monkey	10
Resim 2.8. Balloon Dog	11
Resim 2.9. Time After Time Capsule	12
Resim 2.10. Prosperity in Proportion.....	13
Resim 2.11. Delicious Mess.....	13
Resim 2.12. Meltdowns	13
Resim 2.13. Magic Rabbit Kürdanlık	18
Resim 2.14. “Te o Tea” Çay Süzgeci	18
Resim 2.15. “Duck Timer “ zamanlayıcı	19
Resim 2.16. “JenerationDıy” Youtube görüntüleri.....	21
Resim 3.1. Tim Easley’in masasından bir detay.....	23
Resim 3.2. Bastardino	25
Resim 3.3. Spiki Dunny.....	25
Resim 3.4. Hopi Kachina oyuncakları	25
Resim 3.5. Dada Bebekleri	26
Resim 3.6. Mechanical Head	26
Resim 3.7. Marionette	26
Resim 3.8. Toys	26
Resim 3.9. Kaiju oyuncakları.....	27

Resim	Sayfa
Resim 3.10. Gardeners.....	28
Resim 3.11. Arts and Crafts döneminde baskı atölyesi	30
Resim 3.12. Pratone	31
Resim 3.13. Varoom!	32
Resim 3.14. Boom!	32
Resim 3.15. Art Poppy	32
Resim 3.16. Gary Baseman’ın bir illüstrasyonu	34
Resim 3.17. Gary Baseman’a ait bir tasarım oyuncak	34
Resim 3.18. Keith Haring’in New York metrosunda bir fotoğrafı	36
Resim 3.19. The Seven Samurai	37
Resim 3.20. Squadts	37
Resim 3.21. Matt Jones’un tasarım oyuncak yapımını ve üretim teknikleri	39
Resim 3.22. No Strings on Me Dunny	41
Resim 3.23. Split Wolf.....	42
Resim 3.24. F.A.D.	43
Resim 3.25. WildGirl Naomi and ChouChou.....	45
Resim 3.26. Lil Franky	47
Resim 3.27. Togo Monroe Dunny	47
Resim 3.28. TwoBit	48
Resim 3.29. Companion: Resting Place.....	48
Resim 3.30. Custom Munny	49
Resim 3.31. Buckingham Forest Qee	50
Resim 3.32. Soda Pop Saul” ve “Frankie Fries”	53
Resim 3.33. The Cap	54
Resim 3.34. Captain America	54
Resim 3.35. Carnivorous Giraffe	54

Resim	Sayfa
Resim 3.36. Redrum Bear Qee	55
Resim 3.37. Jon Knox'un vinil materyali kalıplama tekniği	56
Resim 3.38. Plaseebo'nun ürettiği bir oyuncağın ilk eskizi.....	57
Resim 3.39. Jemtoy karakterinin ince detayları.....	58
Resim 3.40. Labbit	59
Resim 3.41. Tako	59
Resim 3.42. Amanda Visell'in ahşap oyuncakları	59
Resim 3.43. Tasarımcı Loulou'nun kağıt tasarım oyuncak yapım aşaması	60
Resim 3.44. Blue Panther isimli tasarım oyuncağın ilk eskizi	61
Resim 3.45. Blue Panther'in vektörel görünümü	62
Resim 3.46. Blue Panther tasarım oyuncağın 3 boyutlu programdaki görünümü	63
Resim 3.47. Blue Panther tasarım oyuncağının 3 boyutlu formu	63
Resim 3.48. Blue Panther karakterinin boyanması.....	64
Resim 3.49. Blue Panther tasarım oyuncağı üzerinde boyama.....	64
Resim 3.50. a. Blue Panther.....	65
Resim 3.50. b. Blue Panther.....	65
Resim 3.50. c. Blue Panther.....	66
Resim 3.51. DIY tasarım oyuncak üretimi	67
Resim 3.52. Munny.....	68
Resim 3.53. Custom Munny	69
Resim 3.54. Tabasco Dunny	69
Resim 3.55. Kidrobot ve Amanda Visell tasarımı Blind Boxes	70
Resim 4.1. Pictoplasma Konferansı	72
Resim 4.2. Forms Follow Empaty" Sergisi	73
Resim 4.3. My Plastic Heart sanat galerisi ve mağazası.....	74
Resim 4.4. The Art of Toys" Sergisi.....	74

Resim	Sayfa
Resim 4.5. Panda Baby Treeson	76
Resim 4.6. Zombie Baby	76
Resim 4.7. Banana Universe	77
Resim 4.8. Wooden Sky Monkey	77
Resim 4.9. Gold King	78
Resim 4.10. Dunny İce Cream	78
Resim 4.11. Sketchup Projesi	78
Resim 4.12. Toyer Worker.....	79
Resim 4.13. Qee serisi	80
Resim 4.14. 150 cm boyutunda platform Qee ve tasarımcısı Raymon Choy	80
Resim 4.15. Mickey Mouse	81
Resim 4.16. Companion	81
Resim 4.17. Companion.....	82
Resim 4.18. Chum	83
Resim 4.19. Darth Vader Companion	83
Resim 4.20. Small Lie	83
Resim 4.21. KAWS'ın vinil oyuncaklarının bir kısmı	83
Resim 4.22. Çiçekler (Superflat)	85
Resim 4.23. DOB	85
Resim 4.24. DOB peluş oyuncak	85
Resim 4.25. Çiçek Topları	85
Resim 4.26. DOB Tuhaf Ormanda	86
Resim 4.27. Superflat Museum	86
Resim 4.28. Smashbox Tokidoki	87
Resim 4.29. Tokidoki'nin Hello Kitty'e tasarladığı çanta	87
Resim 4.30. Sandy	88

Resim	Sayfa
Resim 4.31. Adios	88
Resim 4.32. Latte	88
Resim 4.33. Adios boş platform oyuncak	88
Resim 4.34. Vinyl Will Kill” kitabı ambalajı ve kartları	88
Resim 4.35. Jeremyville Sessions” kitabından bir ayrıntı	89
Resim 4.36. Nightmare in Jeremyville	90
Resim 4.37. Love Bunny	91
Resim 4.38. Carrot Shake	91
Resim 4.39. Trickster	91
Resim 4.40. Monster Toytem	92
Resim 4.41. Clementine ve Miranda	93
Resim 4.42. Ledavhara	93
Resim 4.43. Leminiverse	93
Resim 4.44. Megalith	93
Resim 4.45. Malfi	95
Resim 4.46. Good Wood Gang	95
Resim 4.47. Wish Come True	96
Resim 4.48. Robolucha	97
Resim 4.49. Galacto	97
Resim 4.50. Bone Cracker	97
Resim 4.51. Selim Varol’un tasarım oyuncak koleksiyonunu	98
Resim 4.52. Milk Gallery’de düzenlenen kağıt tasarım oyuncak sergisi	99

1. GİRİŞ

Problem Durumu/ Konunun Tanımı

21. yüzyılda Endüstri Devrimi sonrası kendine ve doğaya yabancılaşan toplum, gündelik hayatın getirdiği kaostan kurtulabilmek için kendini, mutlu ve özgür kılan, sınırlılıktan uzaklaştıran oyuncaklara geri dönmüştür. “Tasarım oyuncaklar” da bu noktada erişkinler için önemli bir pazar haline gelmiştir. Bu araştırmanın konusu olan tasarım oyuncakların kullanıcıyla içsel bağ kurarak etkileşime geçen oyuncaklar olması incelenmektedir. Sınırlı sayıda ve özel üretilen bu oyuncaklar aracılığıyla, kullanıcı farklı olduğunu hissetmekte ve ürünü kendine özgüleştirebilmektedir.

Tasarımcılar, kitlesel üretim pazarlarını reddederek eski ve lisanslı ürünlerin yerine yeni modeller, kavramlar ve en önemlisi yeni kitlesel üretim teknikleri getirmişlerdir. Bu yeni oyuncak tasarımcıları sıradan çizgi roman ve film figürleriyle ilgilenmekten ziyade sofistike oyuncak düşkünlerinin estetik ihtiyaçlarındaki boşluğu doldurmaktadır. Bu yeni oyuncakların aslında oynamak için değil, sergilenmek için olduğu görülmektedir.

Araştırmanın Amacı

Tasarım oyuncaklar her ne kadar dünya üzerinde tanımlı bir alan olsa da bu konu hakkında pek fazla bilimsel çalışma bulunmamaktadır. Özellikle Türkçe yazılmış kaynakların bulunmadığı ve yurtdışındaki kaynakların yeterli akademik düzeyde olmadığı görülmektedir. Aynı zamanda tasarım oyuncak kavramı, bilimsel yönden incelendiğinde sektördeki payının ciddiyeti muhafaza edebileceği düşünülmektedir. Bu araştırma doğrultusunda, tasarım oyuncak alanının ileride alan araştırmacılarına kaynak olma yolunda bir çalışma olması hedeflenmektedir. Araştırmada üretim teknikleri ve görsel tasarım elemanları dahilinde bir uygulama çalışması sunulmaktadır. Bu uygulama ile araştırmacı yeni bir tasarım oyuncak formu tasarlamış olup araştırmanın içeriğinde bahsedilmekte olan üretim teknikleri ve tasarım anlayışı gerçeğe yansıtılmıştır. Böylece araştırmanın konusu olan tasarım oyuncakların kaydadeğer bir alan olduğu ileri sürülebilmektedir.

Araştırmanın Önemi

Tasarım oyuncak kavramı ve bu konuda çalışma yapan tasarımcı ya da sanatçıların belirli bir alan adına sahip olmadıkları öngörülmektedir. Bu araştırma ile tasarım oyuncaklar kapsamlı bir biçimde araştırılmış olup dünyadan ve Türkiye’den örnekler incelenmiştir.

Tasarım oyuncakların sınırlı sayıda üretildikleri ve el üretimi oldukları bilinmektedir. Tasarım oyuncak koleksiyoncularının bu ürünlere hayran olma nedenleri, alan hakkında olup biten gelişmeleri ve yeni çıkan oyuncakları takip etmeleri, sosyolojik çıkarımlarla irdelenmiştir. Bu bağlamda tasarım oyuncaklara duyulan arzın nedeni /sonucu tartışılmıştır.

Araştırmanın dördüncü bölümünde “günümüzde tasarım oyuncaklar ve gelişimi” incelenmektedir. Dünyada tasarım oyuncakların önemi; konferanslar, etkinlik ve festivaller ile vurgulanmaktadır. Aynı zamanda tasarım oyuncakların sergilenmekte olduğu müzeler ve sanat galerileri, tasarım oyuncakların satış mecraları ve mağazaları sunulmakta, internet üzerinde tasarım oyuncakların yayılmasını sağlayan mecralardan örnekler verilmektedir.

Sınırlılıklar

Bu çalışmada yönlendirilen sınırlılıklar, kavramsal ve yöntemsel sınırlılıklar olmak üzere iki grupta incelenebilmektedir.

Kavramsal sınırlılıklarda ilk olarak oyuncağın tanımı üzerine bir inceleme yapılmıştır. Tasarım oyuncakların koleksiyon edilebilme ve sergilenme özelliği göz önüne alınarak oyuncaklar; “yetişkin bireyler için oyuncaklar” olarak araştırılmıştır. Aynı zamanda oyuncak formundan esinlenerek üretilen sanat ve tasarım objeleri ele alınmıştır.

Tasarım oyuncakların yetişkinler üzerinde gündelik hayattan uzaklaştırıcı etkisi olduğu tespit edildiği üzere “günümüzde oyun algısı içeren nesneler” araştırılmış ve bu nesneler üzerine “Alessi” firması örnek olarak seçilmiş ve sınırlandırılmıştır.

Oyun algısı içeren nesnelerin kişiye özel olması ve kullanıcıyla empati ilişkisi kurmasının, ürünün sınırlı sayıda üretilmesi ve el yapımı olması gibi özelliklere sahip olduğu görülmüştür. Böylece Alvin Toffler’in “üreten tüketici toplumu” kavramı irdelenmiştir. Aynı zamanda bazı tasarım oyuncakların, kullanıcıları üreten tüketici durumuna getirdikleri

bilinmektedir. DIY- do it yourself (kendin yap) kavramı da bu noktada tanımı yapılan kavramlar içerisinde olmaktadır.

Kavramsal sınırlılıklar, araştırmanın üçüncü bölümünde “tasarım oyuncakların tanımı ile başlamaktadır. Bu bölümde “tasarım oyuncakların tarihçesi ve gelişimi” örneklerle incelenmiştir. Aynı zamanda yeni bir alan olan tasarım oyuncakların oluşumunda etkili olan ve tasarımcılara ilham veren “sanat akımları ve kavramlar” araştırılmış ve irdelenmiştir.

Yöntemsel sınırlılıklar; üçüncü bölümde “tasarım oyuncakların tasarımı” başlığı altında gelişmektedir. Tasarım oyuncaklarda yaratıcılık kavramı tartışılmış ve görsel tasarım elemanları tespit edilmiştir. Tasarım oyuncaklarda “görsel algı ve anlamlandırma”, “göstergebilim”, kullanılan “materyaller ve üretim süreci” incelenmiştir. Tasarım oyuncakların üretim yöntemleri, kullanılan materyallerle ilişkilendirilerek sunulmaktadır. Bu materyaller; kentsel vinil ve resin, peluş, ahşap, kağıt, üç boyutlu baskı teknikleri ile sınırlandırılmıştır. Ayrıca DIY- do it yourself/ kendin yap kavramının tasarım oyuncaklardaki etkisi bu bölümde irdelenmektedir.

Tasarım oyuncakların önemini desteklemek üzere dünyadan 10 adet tasarım oyuncak markası ve tasarımcısı örnek verilmektedir. Bu örneklerde Kidrobot, Toy2R, KAWS, Takashi Murakami, Tokidoki, Jeremyville, Gary Ham, Monster Factory, Le Merde, Friends With You ile sınırlı kalmıştır. Dünya üzerindeki tasarım oyuncak örneklerinin yanısıra ülkemizde tasarım oyuncağın yeri ve önemi, ilk üretilen tasarım oyuncak ve konu ile ilgili sanatçı ve tasarımcılardan örnekler verilmiş, yurtiçi etkinlikler ve sergiler araştırılmıştır.

Tanımlar

DIY: do it yourself (kendin yap): İnsanların kendi tüketim ürününü, yaratıcılığını da öne sürerek ortaya çıkararak tasarlaması ve üretmesidir.

Kawaii: Japonca’da “tatlı” anlamına gelen kawaii, Japon popüler kültüründe giyimden yemeklere, içeriğinde minimal detaylar ve kalp, gökkuşağı, yıldız vb. figürler içeren bir kültürdür.

Kaiju: Japonca'da "tuhaf yaratık" anlamına gelen, TV şovları ve filmlerdeki karakter yaratık, canavar ve böceklerin modellemeleri olarak tarif edilmektedir” (Curtis, 2015: 72).

2. OYUN VE OYUNCAK KAVRAMLARI

2.1 Oyuncanın Tanımı ve Yetişkin Bireyler İçin Oyuncak

“Oyuncak; çocuk, yetişkin ve hayvanların yaş ve cinsiyetine bakılmaksızın oyun oynamaları amacıyla tasarlanmış nesnedir” (Heljakka, 2008: 21). Oyuncakların sadece eğlenmek amaçlı nesneler olmadığı ve bireyin yaratıcılığı, karar verme mekanizması ve sosyalleşmesi üzerinde etkisi olduğu söylenebilmektedir. Oyuncaklar, bu özelliklerinin yanı sıra, kullanıcılar tarafından biriktirilmesi, sergilenmesi ya da koleksiyon oluşturulması gibi özelliklere de sahip olabilmektedir. Bu araştırmada oyuncakların oynanabilir işlevinden çok, koleksiyon edilebilme özelliği irdelenecektir.

Oyuncak kavramı düşünüldüğünde, ilk olarak çocukların ve bebeklerin zihinsel- bedensel gelişimi için eğlendirici tarzda üretilmiş nesneler olduğu söylenebilmektedir. Ancak yetişkinlerin çocukluktan kalan oyun merakı ve oyuncaklara olan ilgisi küçümsememesi gereken bir olgudur. Phoneix (2006: 9), oyuncakların çocukça nesneler olmadığını, ancak çocukluktaki duygu ve düşüncelerin figüratif ve somutlaşmış sembolleri olduğunu belirtmektedir. Heljakka (2008: 23), bu yetişkin oyuncakları; “bebekler (Resim 2.1.), aksiyon figürleri (action figures) (Resim 2.2.) ve tasarım oyuncaklar” olarak sınıflandırmaktadır. Yetişkin oyuncakları, gerçek dünyanın bir nevi minyatürü sayılabilmektedir. Heljakka (2013), başka bir kaynakta, yetişkinler için tasarlanan bu oyuncakları, fantazi oyuncaklar (fantasy toy) olarak tanımlamaktadır. “Fantazi oyuncaklar, popüler kültürün bir yansıması olarak görülebilmektedir. İkinci Dünya Savaşı sonrası TV dizileri ve filmlerinin popüler kültür ürünleri üretilmeye başlanmıştır”. Heljakka (2013: 243), Popüler kültürün yükselişi ile birlikte bu fantazi oyuncaklar, yetişkinler için hayran kitleleri oluşturan platformlar sunmaya ve bu yönde bir endüstri oluşmasına sebep olmaktadır.



Resim 2.1. Yetişkinler arasında popüler olan ve “Blythe Dolls”adıyla bilinen bebeklerden bir örnek , tasarımcı: Jodiedolls



Resim 2.2. Aksiyon figürlere bir örnek olarak Marvel’ın Batman karakteri için üretilen figür oyuncak, üretici: Medicom Toys

Leclerc, İkinci Dünya Savaşı’nın oyuncak endüstrisine olan etkilerini şu şekilde aktarmıştır:

İkinci Dünya Savaşı’na kadar, oyuncaklar, çocukların eğitiminin bir kısmı için öngörülen bir rol oynamıştır. Oyuncaklar, aileye, sosyal, kültürel ve mesleki mevcudiyetlere ve çocuğun cinsiyetine göre belirlenmekteydi. Amaç, çocuğu geleceğe ve yetişkin dünyasına hazırlamaktır. Erkek çocuklardan beklenen, babaları gibi iş sahibi olup çalışmaları, kız çocuklardan beklenen ise anneleri gibi ev hanımı olmalarıydı. Endüstriyel devrim ve orta sınıfın yükselişi, oyuncak endüstrisinin bugüne adapte olmasına ve oyuncakları çocuklar için cazip hale getirecek sosyal kodlar oluşmasına yol açmıştır (Leclerc, 2008:3).

Endüstriyel devrim sonrası popüler kültürün ortaya çıkması, gelişen teknoloji, sinema ve TV endüstrisindeki yükseliş, “lisanslı oyuncaklar”ın üretilmeye başlanmasına zemin hazırlamıştır. Lisans, telif hakkına sahip tarafın, eserin üzerindeki haklarını korumayı düzenlemektedir. Lisanslı oyuncaklar, genel olarak sinema-TV filmine ait popüler kültür karakterleri oyuncakları olarak görülebilmektedir. Leclerc, lisanslı oyuncakların üretilmeye başlandığı dönemin arka planını şöyle açıklamaktadır:

İkinci Dünya Savaşı sonrasına kadar, oyuncak endüstrisi durma noktasına ulaşmaktaydı. Üretimin yeni başlangıçlara ihtiyacı vardı. Endüstri toplumu tarafından geliştirilen yeni kültürel modeller alanını genişleterek yeniden tanımlamakta ve sanayiye yeni bir soluk getirmekteydi. Yeni ekonomik değerler ve modern iletişimin gelişimi, daha önce hiç görülmemiş lisanslı oyuncakları üretmeye ve dağıtmaya olanak sunmaktaydı (Leclerc, 2008:3).

İlk kez üretilen lisanslı oyuncak, 20. yy'ın başlarında İdeal Toy Company (İdeal Oyuncak Şirketi) tarafından, ABD başkanı Theodore Roosevelt'in adını vermiş olduğu "Teddy Bear" adlı peluş oyuncaktır. Teddy Bear adı günümüze kadar gelmiş ve evrensel anlamda "oyuncak ayı" anlamını taşımaktadır (Resim 2.3.) (McQueen, 1998: 125).



Resim 2.3. "Teddy Bear" peluş oyuncak, 1903

Lisanslı oyuncaklar, yetişkin bireyler tarafından koleksiyon ya da sergi amaçlı satın alınabilmektedir. Daha önce bahsedilmiş olan aksiyon figürlerin (action figures), koleksiyonerliğe hitap eden ve yetişkinlerin ağırlıkta olduğu bir tüketici kitlesine sahip olduğu gözlenmektedir. Aksiyon figürleri ilk kez 1964 yılında Amerikalı "Hasbro Oyuncak Şirketi" tarafından üretilen "G. I. Joe" isimli, maskülen ve içeriğinde genelde militarizm, macera, avcılık gibi konuları barındıran oyuncaklardır (Resim 2.4.), (Resim 2.5). G.I.Joe oyuncaklarının halen üretilmekte olduğu ve ilk üretildiği yıllardaki modelleri koleksiyonlar için talep görmekte olduğu söylenebilmektedir.



Resim 2.4. "Dreadnok Torch" adlı figür ve ambalajı, Hasbro Oyuncak, yükseklik:10 cm, 2008



Resim 2.5. "Roadblock" adlı figür, yükseklik, 10 cm 2012

Yetişkin bireyler için oyuncaklar, oyun oynamanın yanı sıra “biriktirmeye, koleksiyon üretmeye ya da sergilemeye” yönelik olabilmektedir. Koleksiyoner haline gelen bireyler, oyuncakları biriktirerek çocukluk anılarını, içsel dünyalarındaki duygusal bağlantıları ‘nostalji’ kavramıyla bir arada tutabilmektedir. Leclerc (2008:2)’e göre; nostalji, bu amatör koleksiyonerleri, zamanın ruhundan parlayan oyun sembollerini elde etmek için adeta bir hazine avına çıkmış gibi hissettirebilmektedir. Koleksiyonerler bu sayede kimliklerine, kişisel isteklerini tatmin eden ayrıntılar kazandırmaktadır.

Heljakka’ya göre (2008: 27), yetişkinlerin oyuncak kullanımı, akademik çalışmalar için hala az ölçüde önem taşımaktadır. Ancak yetişkinler, her yıl, dünya çapındaki oyuncakların %50 sini çocuklar ya da bir başkası için hediye olarak almak yerine, bireysel kullanımları için satın almaktadırlar. Bu bireysel kullanım alanı, kişilerin kendi koleksiyonlarının bulundukları mekanı da kişiselleştirmelerine yol açarak özel hissedecekleri bir yer haline getirmektedirler.

2.1.1 Sanat ve tasarım objesi olarak oyuncak

Oyuncak kavramının, sanat ve tasarım alanlarının neredeyse tümünü etkilemekte ve ilham verdiği söylenebilmektedir. Oyuncak kavramından esinlenerek ürün tasarlayan ya da oyun kavramına gönderme yapan sanatçı ve tasarımcıların, izleyici ya da kullanıcı ile çocuksu içgüdüleri ve duyguları ile iletişim kurdukları düşünülmektedir.

Oyuncak biçimini almış bir nesnenin, sanat /tasarım olarak ya da oyuncak olarak ayrımını yapmak tartışma konusu olabilmektedir. Grafik tasarımcı Michael Lau’nun NY Times gazetesinde verdiği röportajda oyuncak ve sanatın tanımı konusunda şöyle belirtmiştir: “Londra’daki Saatchi Galerisine gittik. Her yerde oyuncaklar vardı, fakat oldukça büyük boyutlardaydı. Minyatür olduğu zaman bunlara oyuncak deniyor. Büyük olursa sanat oluyor” (Lubow, 2004). Lau, oyuncak biçiminde ortaya çıkan ürünler hakkında yapmış olduğu bu yorumda, ele alınıp oyun oynanabilen nesnelerin oyuncak, büyük ölçüde üretilen ve sergilenen ürünlerin sanat olarak ele alındığı vurgusunu yapmaktadır. Ancak bu tezin konusu olan, hem oyuncak boyutlarında üretilip hem de sanat ve tasarım eseri olarak sergilenebilen “tasarım oyuncaklar” ın yeni ve fazla araştırılmayan bir alan olması, ayrıca Türkçe literatürde ya da kaynaklarda henüz yeterince yer almaması irdelenmeye değer bulunmuştur.

Sanat ve tasarım objesi olarak oyuncak formunda eserler üreten sanatçı ve tasarımcılara genel olarak bakıldığında amaçlarının, oyunun ve oyuncağın eğlendirici, insanları gündelik hayattan uzaklaştırıcı, çocukluk anılarına ve çocuksu içgüdülerine hitap ettiği görülebilmektedir. Bu araştırma dahilinde incelenen çağdaş sanatçılar, eserlerini heykel, resim ya da enstalasyon alanlarında gerçekleştirmektedirler. Oyuncak kavramından yola çıkarak eser üreten sanatçılar, Florentijn Hofman, Jeff Koons, Sebastian Masuda, Designer Obtain Cherish (Jonathan Paul) bu alanda tanınabilirliğini ve başarısını ispat eden sanatçılar olduğu düşünülmüş ve irdelenmiştir.

Florentijn Hofman

Eserlerini devasa oyuncaklar biçiminde tasarlayan sanatçı Hollandalı Florentijn Hofman, çevreci yaklaşımlara ve küresel barışa dikkat çekmek istemiştir. Hofman'ın bu yönde en bilinen eserlerinden biri, dünyanın çeşitli yerlerindeki limanlarda yüzen devasa ördek "The Rubber Duck" (Kauçuk Ördek)tir (Resim 2.6.). Bu ördek aslında ilk olarak 1947 yılında Peter Ganine tarafından tasarlanan ve günümüzde hala çocuklar için "yüzen bir banyo oyuncağı" simgesinde olan lisanslı bir oyuncaktır. Hofman, bu oyuncağı kendi sanat anlayışına adapte etmiş ve PVC malzeme yardımıyla eserler üretmiştir. Bu ördeklerden en büyük olanı 2007 yılında üretilmiş olup 26×20×32 m boyutlarında ve 600 kg ağırlığındadır. Hofman'ın mottosu bu ördek ile tüm dünyaya eğlence yaymak ve insanların çocukluk anılarını tazelemek olmuştur. Hofman, Kriston Capps ile yaptığı citylab.com internet sitesindeki bir röportajında (Capps, 2014), bu dostça yüzen ördeğin şifalı bir takım özellikleri olduğundan ve dünya çapında meydana gelen gerilimleri ve yükselen tansiyonları rahatlattığından bahsetmiştir. The Rubber Duck ördeğin yumuşak, arkadaş canlısı ve tüm yaştaki insanların ilgisini çekecek kapasiteye sahip olduğunu belirtmiştir.



Resim 2.6. Florentijn Hofman'ın 2013 yılında ABD'de Allegheny Nehri'inde sergilenen "The Rubber Duck" eseri

Hofman'ın çağdaş eserlerinden bir diğeri de Brezilya'da 2010 yılında düzenlenen Pixel Show Tasarım Konferansı için sergilenen "Fat Monkey (Şişman Maymun)"dur (Resim 2.7.). Fat Monkey, yapımında binlerce flip-flop (parmak arası terlik) ile oluşturulmuştur. Eserin uzunluğu 125 metreyi bulmaktadır.



Resim 2.7. Florentijn Hofman'ın "Fat Monkey" adlı eseri, genişlik: 125 m, üretim yılı 2010

Jeff Koons

ABD'li çağdaş heykeltıraş Jeff Koons, kiç kavramı üzerine çalışarak eserler üreten, dünyanın en tanınmış yaşayan sanatçıları arasında olarak bilinmektedir. Jeff Koons'un eserleri, yaşayan sanatçılar dalında satış fiyatı dünya rekoruna girmiş en pahalı eserler arasında yer almaktadır (Tully, 2013). Koons, sıradan nesneleri paslanmaz çelik materyali ile ayna yüzeyli, balon görünümlü heykellere dönüştürmektedir. Avangard ve Pop Sanatı

akımlarından etkilenen Koons'un ikon haline gelen çalışmalarından biri "Celebration Series" yani "Kutlama Serisi" adı altında tasarladığı "Balloon Dog" eserleridir (Resim 2.8.).



Resim 2.8. Jeff Koons'un New York Metropolitan Sanat Müzesi'inde sergilenen "Balloon Dog" eseri, boyut: 307.3 x 363.2 x 114.3 cm, 1994-2000

3.5 metreyi bulan ve balondan yapılmış köpek görünümünde olan bu eserler mavi, pembe, sarı, turuncu ve kırmızı renklerde olmak üzere üretilmiş ve ilk kez Basel'de 2012 yılında ve daha sonra dünyanın çeşitli lokasyonlarındaki müzelerde sergilenmiştir (Hester, 2008). "Sosis balon" olarak tanımlanan balondan hayvanlar yapmak, geçmişten bu yana çocukların sıklıkla oynadığı bir oyuncak olarak bilinmektedir. Koons'un dev boyutlarda tasarladığı bu balon heykelleri de oyun ve oyuncak kavramının sanata dönüşmüş hali olarak değerlendirilmektedir.

Sebastian Masuda

Japon sanatçı Sebastian Masuda, heykel, resim, enstelasyon gibi eserlerinin dışında, Japonya'da bulunan "6% Doki Doki" isimli oyuncak ve giyim eşyaları satılan bir butik mağazanın sahibi olarak bilinmektedir. Masuda, kawaii kültürünü ¹ tüm dünyaya tanıtmaya amacıyla projeler, enstelasyonlar ve heykeller üretmektedir. Masuda'nın "Time After Time Capsule" isimli projesi, ilk olarak ABD'nin Miami bölgesinde, Japon sanatçı Yuko Shimizu tarafından 1974 yılında yaratılan ve bugün dünya çapında üne sahip olan "Hello Kitty" karakterinin 2,7 m yüksekliğinde bir heykelini üretip sergilemesiyle başlamaktadır (Resim

¹ Kawaii, Japonca'da "tatlı" anlamına gelen kawaii, Japon popüler kültüründe giyimden yemeklere, içeriğinde minimal detaylar ve kalp, gökkuşağı, yıldız gibi figürler içeren bir kültürdür.

2.9.). Masuda'nın bu projedeki amacı, 2020 Dünya Olimpiyatları'ndan önce tüm dünyadan 10 şehirde bu projeyi sunmaktadır. Hello Kitty heykeli, Miami'den sonra ilk olarak ABD New York'ta sergilenmiştir.

"Masuda kawaiiyi objelerin küçük dünyası olarak tanımlamaktadır ve her bireye, eşsiz olduğunu hissettiren kişisel duygular vermekte olduğunu belirtmektedir" (Tokyo Fashion, 2015). Projede çocuklar ve ailelerin katılımlarıyla düzenlediği çalıştaylarda Masuda, şeffaf görünümlü heykelin içerisine kawaii tarzda oyuncakları yerleştirerek, insanların istedikleri oyuncakları içinden almalarını sağlamıştır. Bu şekilde sanatçının, çocukluk anılarına göndermede bulunmuş olduğu düşünülmektedir.



Resim 2.9. Sebastian Masuda'nın "Time After Time Capsule" projesi altında ABD New York'ta sergilenen Hello Kitty heykeli, yükseklik: 2.7m, üretim yılı: 2015

Designer Obtain Cherish (Jonathan Paul)

Designer Obtain Cherish takma adıyla bilinen, ABD California kökenli pop sanatı heykeltıraşı Jonathan Paul, eserlerinde tüketim döngüsünü eleştirmektedir. Sanatçı eserlerini, çağdaş arzular ve obsesyonları, sex, cinsiyet, tüketim, medya ve ünlülük gibi kavramlarla açıklayarak, farklı tekniklerle gerçekleştirmektedir. Paul, tartışma ve hiciv içeren mesajlarını, canlı ve renkli sanat eserleriyle eğlendirici bir biçimde ortaya koymaktadır (Resim 2.10.).



Resim 2.10. Designer Obtain Cherish'in "Prosperity in Proportion (Orantılı Zenginlik)" adlı eseri, karışık teknik, peluş heykel, boyut: 177.8 x 193 cm, 2014

Paul'ün eserlerinde pop sanatının renkli, parlak ve eğlenceli dünyasından faydalanmış olduğu düşünülmektedir. Günlük hayattaki sıradan nesneleri büyük boyutlarda ve başarılı fikirlerle kullanmakta olup, bu nesneleri çocuksu/oyunsu bir tarzda sunmaktadır (Resim 2.11, 2.12).



Resim 2.11. Designer Obtain Cherish 'in "Delicious Mess" adlı eseri, karışık teknik ve resin, 2012



Resim 2.12. Designer Obtain Cherish 'in "Meltdowns" adlı eseri, karışık teknik ve resin -PVC, 2012

2.2 Gündelik Yaşam ve Hayatın Oyunlaştırılması

Sanayi Devrimi ² sonrası seri üretimin yaygınlaşması, makineleşme gibi teknolojik gelişmelerin, insanlara kendini özel hissettirmeyen ürünlerin kullanımına zorladığı düşünülmektedir. Seri üretimin pratik ve hesaplı olması gibi özellikleri, o dönem için başlangıçta devrim niteliği taşısa da, “insan olma” kavramının bireysel düşünce, duyarlılık, duygu gibi ihtiyaçlarını karşılayamamıştır.

21. yüzyılda endüstriyel dönem sonrası, sanat akımları ve tasarımcılar tarafından belirli zamanlarda seri üretime karşı bir duruş olmuştur. Endüstrileşmenin karşısında yer alan zanaat canlandırmaları (craft revival) pek çok ülkede üretim metotlarını sorgulayan, el yapımı değerlerini savunan girişimleri temsil etmişleridir (Sparke, 1986: 26). Arts and Crafts döneminde William Morris ile başlayan bu hareket, sınırlı sayıda üretilen, el yapımı olan, özgür ve estetik tasarımların önünü açmıştır. “Morris, endüstrileşmenin kirlilik, düşük kalite, gibi olumsuz sonuçlarını gözlemlemiştir. Ona göre estetik ve sosyal problemler birbirinden ayrılmaz ve bu problemlerin çözümü de ticari sanatın reformunda yatmaktadır” (Sağocak, 2003: 32).

Morris, tasarım felsefesi olarak estetikten başka, kişiye özel üretim kavramını benimsemiştir. Tasarım objelerin sınırlı sayıda üretimi, kullanıcıların özel hissetmelerini sağlamak ve objeyle kullanıcı arasında duygusal bir bağ oluştuğu bilinmektedir. Sıradan nesnelerin, kullanıcıya özel olması durumunda ortaya çıkan duygu sistemlerini Bilgin, şu şekilde aktarmıştır: “Eşya, çeşitli gruplarda objektif özelliklerini aşan bir anlam kazanarak, bir takım yaşantılarla çağırışım içinde, insanın ihtiyaç ve isteklerinin doyum aracı haline gelmektedir” (Bilgin, 1991: 343).

İnsanoğlu günlük yaşamın tekdüzeliğinden uzaklaşmak için kullandığı birtakım nesnelerle duygusal bağ kurabilmektedir. Bu bağ, bazen kullanıcıların yaşantıları dahilinde bulunan duyarlılıklarına, bazen ürünün estetik değerlerine göre değişkenlik gösterebilmektedir. Tunalı, kullanıcı ve ürün arasında duyarlılık ve duygulardan kaynaklanan bağ hakkındaki düşüncelerini şu şekilde belirtmiştir: “Gündelik yaşam içinde bizi çevreleyen nesnelerle ilgi içine gireriz. Bu ilgi kimi zaman özel türden bir duygu ilgisi olur. Böyle bir duygu içerisinde

² Sanayi devrimi, Büyük Britanya’da başlayan, 1760-1840 yılları arasında yaşanan hızlı endüstrileşme dönemini, ulaşılması zor teknolojik, sosyo ekonomik ve kültürel değişimleri ifade eder (Sağocak, 2003:1).

nesnelerle aramızda bir özdeş olma süreci başlar. Bu süreçte nesnelere birtakım duygusal nitelikler yükleriz” (Tunalı, 2012: 102). Bayazıt ise, tasarım ürünler ve kullanıcı etkileşimde estetiğin önemini şöyle belirtmiştir: “Ürünün beklenen işlevleri gerekli bir kalitede yapması yeterli olmamaktadır. Mutlaka insanlara bulundukları zamanın değer yargılarına uyacak estetik niteliklere sahip hoşlanacakları ürünleri tasarlamak gerekmektedir” (Bayazıt, 2008: 307).

Seri üretim döneminin beraberinde getirdiği yabancılaşma süreci, kişiselleştirilebilen ürünler sayesinde insanları tekrar içsel doğasına yöneltmiştir. İsmail Tunalı, bu özel tasarım ürünlerini ve kullanıcı arasındaki empati ilişkisini şöyle açıklamıştır:

Empati yoluyla, bizim dışımızda bulunan nesnelere kendi duygularımızı yüklerken, aslında kendimizi o nesnelerle özdeşleştirmiş oluruz. Bu özdeşleştirmeyi hem doğada hem de tasarımsal varlıklarda uyguluyoruz. Hatta diyebiliriz ki, doğayı ve tasarımsal varlıkları çoğunlukla empati yoluyla kavrarız. Elimde tuttuğum kalem, üzerinde yazı yazdığım masa, oturduğum koltuk benim varlığımın bir parçası gibidir. Benim varlığımın dışında bulunan bu nesneler benim varlığım ile özdeşleşmiş olurlar (Tunalı, 2012: 103,104).

Kullanıcı ve ürün arasında gelişmekte olan bu bağ ya da etkileşimi tasarımcılar sağlamaktadır. Bu aşamada, ürün ve kullanıcı arasına bir de tasarımcı dahil olmaktadır. Tasarımcının hisleriyle oluşturduğu ürünler önce tasarıma sonra da kullanıcıya subjektif bir biçimde yansıyabilmektedir. Küçükerman’a göre:

Tasarlanmış yeni bir ürünle karşılaşan kullanıcının çok kısa bir süre içinde yüzeysel ya da geçici de olsa “etkilenebilmesi”, gerçekte o ürünün kabul edilmesi için gerekli olan en önemli adımdır. Burada tasarımcı açısından en önemli olan ürünün teknik özelliklerinden çok ‘genel ve biçimsel’ yanlarıyla da kullanıcıyla yakın ve sıcak ilişkiler kurabilmesini sağlamaktır (Küçükerman, 1996: 106).

İnsanların kendilerine yakın hissederek ve duygusal bağ kurarak kullanmış olduğu bu nesneler, yalnızca ürünün estetiğiyle sınırlı kalmamaktadır. Oyun kavramından etkilenerek tasarlanan özel tasarım ürünler de kullanıcı ve nesne arasında empati oluşmasında ve duygusal bağ kurmasında fayda sağlamaktadır. Gündelik hayatın estetikleşmesi ve oyunlaştırılması, arasındaki bağlantı hakkında Huizinga şu yorumda bulunmuştur:

Oyunu ne doğruya ne de iyiye doğrudan bağlayabilmek mümkün olduğundan estetik alanın içinde rastlantısal olarak mı yer aldığı konusunda tereddüt ederiz. Güzellik bizatihi

oyuna içkin bir nitelik değildir; ancak oyunun bütün güzellik unsurlarıyla birleşmeye yönelik bir eğilim göstermektedir (...) Oyun, en gelişmiş biçimleri içinde insana bahşedilmiş estetik algılama yeteneğinin en soylu unsurlarını meydana getiren ritim ve armoni ile doludur. Oyun ile güzellik arasında çok sayıda ve sağlam bağ vardır (Huizinga, 2010: 23, 24).

21. yüzyılda endüstri dönemi sonrası kendine ve doğaya yabancılaşan toplum, gündelik hayatın getirdiği kaostan kurtulabilmek için kendini, mutlu ve özgür kılan, sınırlılıklardan uzaklaştıran oyun kavramına dönmüştür.

Modernleşme, ilerleyen teknoloji, iş hayatının yoğunluğu gibi faktörlerin, günümüz insanını monoton ve tekdüze bir yaşama ait olmasını getirmektedir. Modern insan, bu sıradanlıktan, gündelik hayatında kullandığı bazı ürünlerin kendine özgü olmasına, kendi estetik değerlerine göre satın almasına yol açabilmektedir. Bu nesneler “oyun algısı içeren” ve sıradan olmayan nesneler olup, kullanıcılar bu nesnelerle kendilerine yeni bir yaşam alanı sağlayabilmektedir. “Oyun gündelik veya asıl hayat değildir. Oyun, bu hayattan kaçarak kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanına girme bahanesi sunar” (Huizinga, 2010: 25).

Ürün tasarımı anlamında Alessi, Memphis gibi tasarım grupları, günümüzde oyun algısı içeren, kullanıcıyı eğlendiren ve duygusal bağ kurduğu düşünülen tasarımlar üretmektedir.

2.2.1 Günümüzde oyun algısı içeren nesneler – Alessi Örneği

Firmalar, artık sadece fonksiyonel olarak daha üstün olan değil aynı zamanda ürün ve tüketici arasında duygusal bir bağ yaratabilecek ürünler geliştirmek için bir yaklaşım aramaktadır. Bu şirketlerden biri, 1921 yılında kurulan ünlü İtalyan tasarım grubu Alessi’dir. Alessi, misyon olarak, estetik, tasarımsal ve fonksiyonel özellikleri, kaliteli seri üretim anlayışıyla geliştirmeyi benimsemiştir. Alessi, sanat ve endüstriyi birleştirerek insanlara hayallerini sunan bir tasarım firması olarak görülmekte ve “Dream Factory (Hayal Fabrikası)” olarak tarif edilmektedir (alessi.com). Bayazıt, Alessi hakkında şöyle belirtmiştir:

Bilgisayar grafiğinin yaygınlaşması ve çoklu medya tarafından etkin bir biçimde kullanılması, reklamlar estetik zevki tümüyle değiştirmiştir. Alessi gibi İtalyan firmaları bir çok alanda estetik zevklerin öncüleri olmuş ve insanlar ürünlerde farklı bir şeyler arar

olmuştur. Giderek insanları heyecanlandıran, onlara farklı duygular yaşatan ürün tasarımlarına doğru bir eğilim vardır (Bayazıt, 2008: 318).

Alessi'nin kurucusu olan Alberto Alessi de Arts And Crafts hareketini kendi tasarım felsefesine ilham almıştır. Alessi ve tasarımlarının Arts and Craft etkileri hakkında Nonie Niesewand şöyle belirtmektedir:

Tasarımın anlamının yaratıcı fikirleri değiştirerek seri üretimle fabrika yapımı işleri sınırlı sayıda üretilen el işi tasarımlardan daha iyi olduğuna inanan modernistler tasarıma pek önem vermemektedirler. Bunun aksine, Alberto Alessi'nin tüm dünyada satılan, çağ boyunca tüm sınıflar ve gelirler için yaptığı tasarımlar, William Morris'in İngiltere'de başlattığı, etkileyici -küçük Arts and Crafts hareketine hayranlık olarak başlamıştır. Alessi, paslanmaz çelik fabrikasında fabrika işler, teknolojik gelişmeler ve robotlara inat, zanaatkarlara tasarım yönlendirmeleriyle hala orjinal tasarım ruhunu korumaktadır (Liddell, 1994)

Alessi, ürünün insanlar için anlamına bir yenilik kazandırmak, ürünlerin daha derindeki duygusal ve sembolik yanlarında bir yenilik yaratabilmek için benzersiz bir yaklaşım geliştirmiştir. Kullanıcı ve ürün arasında duygusal bağ kurabilen, estetik değerler taşıyan, hassasiyetle ve sınırlı sayıda üretilen Alessi ürünlerinin canlı ve çocuksu tasarımlarıyla oyun kavramı içermekte olduğu söylenebilmektedir.

Alessi tasarım grubu tasarımcıları arasında yer alan Stefano Giovannoni'nin "Magic Rabbit (Sihirli Tavşan) (Resim 2.13.) isimli kürdan tutacağı olan ürün, oyun algısı içeren nesneler arasında örnek verilebilmektedir. İlüzyon gösterilerinde kullanılan 'şapkadan tavşan çıkarma' eyleminden ilham alan tasarımcının farklı renklerde ürettiği bu kürdanlıkta tavşan figürünün baş kısmı kaldırıldığında 'sihir' algısı yaratarak kürdanlar ortaya çıkmaktadır. Çocuksu karakterlere sahip ve canlı renklerde görünümü olan bu ürünün, estetik görünümü ve işlevi sayesinde oyuncacı andırdığı görülmektedir.



Resim 2.13. Stefano Giovanoni'nin tasarımı olan "Magic Rabbit" adlı kürdan tutacağı, boyut: 7.5 x14 cm, materyal: termoplastik ve resin, üretici firma: Alessi

Alessi grubunun tasarımcısı olan Stefano Pirovano'nun "Te o Tea" çay süzgeci (Resim 2.14.) oyun algısı içeren bir Alessi tasarımına örnek gösterilebilmektedir. Norman (2004: 106)'a göre, Pirovano'nun tasarımı olan bu çay süzgeci, ilk bakışta kolları ve bacakları olan sevimli, çocuksu bir figürdür; ancak bu sevimlilik fonksiyoneliğe dönüştüğünde "sevimli" ibaresi "eğlence" ve "zevk" anlamına gelebilmektedir. Norman, Pirovano'nun çay süzgecinin evinde, kullanıldıktan sonra bile eğlencesini kaybetmediğini, pencere önünde sergilediğini ve her gün onu gördüğünü belirtmiştir. Oyun algısıyla tasarlanmış bu estetik nesnelerin aynı zamanda mekanda sergilenebilmesi, kullanıcının kendi zevkine göre düzenlediği evinde de bir sanat objesi olarak görülmesini sağlayabilmektedir.



Resim 2.14. Stefano Pirovano'nun tasarımı olan "Te o Tea" çay süzgeci, boyut: 7.5 cm x 3.75 cm, materyal: paslanmaz çelik, üretici firma: Alessi

Alessi, fonksiyonelliği ve estetiği biraraya getirerek özel tasarımlarıyla mutfak ürünlerini eğlendirici ürünler haline dönüştürmüştür. Grubun tasarımcılarından Eero Aarnio'nun ördek formunda tasarladığı "Duck Timer (Ördek Zamanlayıcı) (Resim 2.15.) oyuncak formu üzerinden yola çıkılarak tasarlanan bir başka örnektir. Mutfak gereci olarak kullanılan bu

zamanlayıcı, sürenin dolduğunu gerçek ördek sesiyle belirtmekte ve figürün gaga kısmı hareket etmektedir. Aarnio'nun, tasarımında kullandığı bu eğlenceli yaklaşımla, kullanıcı ile ürün arasında duygusal bir bağ kurduğu düşünülmektedir.



Resim 2.15. Eero Aarnio'nun “Duck Timer” isimli zamanlayıcı tasarımı, materyal: termoplastik ve resin, üretici firma: Alessi, yükseklik: 15 cm, 2011

2.2.2 Üreten Tüketici Kavramı

İnsanların, endüstriyel dönem sonrası özel tasarım ürünlerle başlayan tüketim ürününe karşı heyecanı, hoşlandıkları ürünlerin tasarımları ile ilgili merak içinde olduğu söylenebilmektedir. Teknolojinin getirdiği yenilikler sayesinde üretimin sağladığı kolaylıklar, bu merakı harekete geçirmekte ve kullanıcılara kendi ürünlerini elde etme olanağı sağlayabilmektedir. Alvin Toffler, 1980 yılında yazdığı Üçüncü Dalga kitabında, tüketicilerin kendi ürünlerini üretmesini “**Prosumer Movement** (Üreten Tüketici Hareketi)” tanımlar, post-endüstriyel çağda fenomen haline gelmektedir.

Toffler'e göre prosumer (üreten tüketici) kendi kıyafetlerini diken, kendi yemeğini yapan, kendi arabasını tamir eden insanlardır. Yani kendi tüketim ürünlerini kendi oluşturmaktadır. Toffler, insan tarihini tüketim ve üretim aktiviteleri açısından üç aşamaya ve dalgaya ayırmaktadır. Toffler birinci dalgayı, avcı toplayıcı yaşam dönemindeki insanların tarım kültürü olarak nitelendirmektedir. İkinci dalga ise fabrikaların üstün olduğu endüstri dönemi toplumdur. Bu dönemde bir çok insan ürünü kullanmak için değil değiştirmek için üretim yapmaktadır. Prosumer olarak yalnızca ev hanımlarının yemek, temizlik gibi üretimleri varsayılabilir. Üçüncü dalga ise birinci ve ikinci dalga toplumunun sentezi olarak post-endüstriyel dönem toplumu olarak görülmektedir. Üçüncü dalga toplumu, kendi üretim ve tüketimlerini gerçekleştirmektedir (Kotler, 1986).

Endüstri dönemi toplumunun üreten tüketici olarak görülmesi pek çok nedene dayandırılabilir. Özellikle teknolojinin gelişimi, bilişim olanaklarının çoğalması, bilgisayarlar ve telekomünikasyon sistemleri, tüketicilere kendi ürünlerini oluştururken

avantaj sağladığı düşünülmektedir. Ayrıca üreten tüketici olmanın bir başka avantajı olarak makinelerin baskın olduğu günümüzde, insanlar için hobi niteliğinde olan mental ve fiziksel aktivite sunma olanağı yarattığı söylenebilir. Makineleşmenin ve ucuz seri üretimin post-endüstriyel dönemde kullanıcılar için kullandığı ürüne, doğaya ya da kendine yabancılaşması sonucu da üreten tüketici olma kavramını tetikleyen unsurlardan biri olarak görülebilmektedir. Tunalı, yabancılaşmanın tanımını şöyle belirtmiştir:

Teknoloji ve endüstri, bir mekanist dünya, bir aletler, aygıtlar, araç ve gereçler dünyası yaratır. Bir bireysel düşünce ve duyarlık varlığı olan insan, böyle bir mekanist sistem içinde kendini yitik, korumasız ve yabancı bulur. ‘Yabancılaşma’ olayı, insanın kendi yarattığı, kendi etkinliğinin ürünü olan, nedenselliğe dayalı bu mekanist sisteme ve makineye karşı, özü gereği özgür bir bilinç varlığı olan insanın kendini ‘yabancı’ hissetmesidir (Tunalı, 2012: 70).

Makineler, insanların özel hissetme ihtiyaçlarını karşılayamadığı için, onları kendi ürünlerini, estetik anlayışlarına göre üretmek durumunda bırakmış olduğu söylenebilmektedir. Bilgin, yabancılaşmanın nedenlerini şu şekilde açıklamıştır:

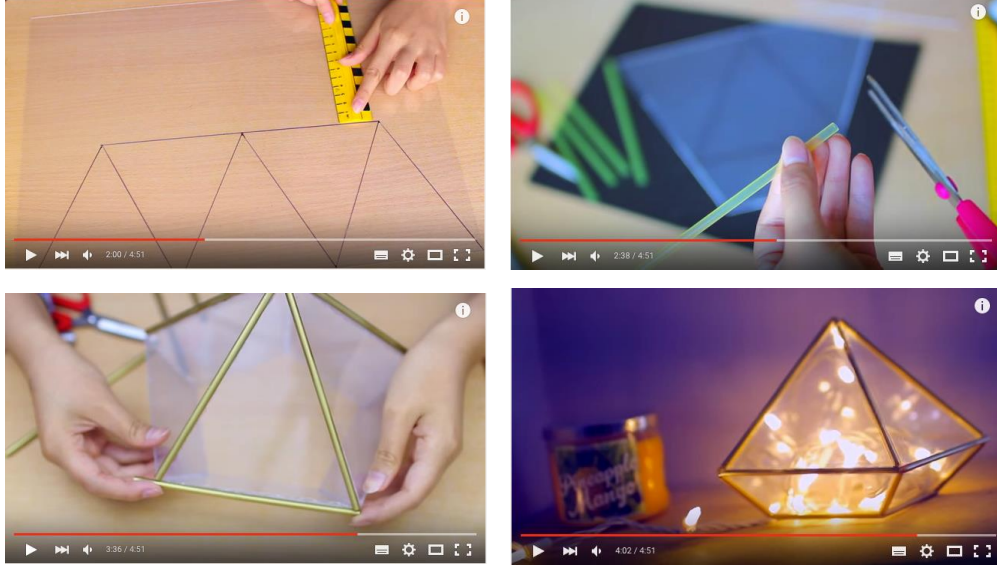
Başlangıçta kullandığı eşyanın bizzat üreticisi ya da yapıcısı olan insan, bugün kullandığı eşyaya tamamen yabancı durumdadır (...) Eşyaların üretim biçimleri ile bireylerin eşyalar karşısındaki psikolojik tutumu arasında belirli bir ilişki olduğu saptanmıştır. Proje/ dizayn elemanı ve yapımcı ile kullanıcı arasındaki kopukluğun nitelediği bir üretim-tüketim zinciri, eşya karşısında duyulan yabancılığın, eşyayla bütünleşememenin önemli bir kaynağı olarak görülmüştür (Bilgin, 1991: 288).

Üretim nesneleri ve kullanıcı arasındaki kopukluk, hem üreticiler hem de kullanıcılar tarafından giderilebilmektedir. Tasarımcıların özel olarak tasarladığı, kullanıcıyla empati kurduğu tüketim nesnelerinin yanı sıra kullanıcılar da kendi nesnelerini üretebilmektedir. Bu üretim yolu DIY- Do It Yourself (Kendin Yap) kavramı adı altında gerçekleşmektedir.

2.2.3 DIY -Do It Yourself (Kendin Yap) kavramı

DIY- Do It Yourself kavramı, dünyanın bir çok yerinde insanların belirli ihtiyaç ve ilgi alanlarını doyurmak amacıyla kendi ürünlerini ürettikleri; tüketim ve medya ürünlerini, kurumsal üretim ve dağıtımdan bağımsız hissedebildikleri ve para biriktirebildikleri bir platform olduğu görülmektedir (Lupton, 2006, 18). “Do It Yourself Movement” olarak da bilinen bu kavram, günümüz insanının gelişen internet teknolojilerinden faydalandığı ve internet ile birbirleriyle iletişim kurdukları bir platform haline gelmektedir. İnsanlar kendi

yaratıcılıklarını ve yeteneklerini bir araya getirerek, internet üzerinde bağlantıya geçtikleri bloglar, web sayfaları ve forumlar aracılığıyla birbirleriyle birikimlerini paylaşmaktadırlar. Tutorial ya da ders olarak bilinen video çekimleri (Resim 2.16.), animasyonlar, kendi ürününü üretmek isteyen insanlar için yol gösterici niteliğinde olabilmektedir.



Resim 2.16. Youtube video web sayfasında JenerationDiy isimli blogger sahibinin gece lambası üretimi ve video çekiminden kareler

DIY hareketi, kişilere kendi ürünlerini yapma olanağı sağlayarak, kişileri yalnızca bir tüketici olma konumundan çıkarmıştır. Böylelikle üreten tüketici konumuna gelen insanlar, tasarımla ilgili eğitim almamasına karşın yaratıcılıklarını kullanarak kendi ürünlerinin tasarımcısı olmaya başlamışlardır.

Tezin 3.3.2. bölümünde de incelenecek olan DIY kavramı, tasarım oyuncaklar için de önemli bir rol oynamaktadır. Tasarım oyuncak kullanıcıları, zaten özel tasarım olan oyuncakları satın almanın yanı sıra, kendi oyuncaklarını da tasarlayabilmekte ve bireysel estetik anlayışını ürüne yansıtabilmektedir.

3. TASARIM OYUNCAKLAR

3.1 Tasarım Oyuncak Tanımı

Tasarım oyuncaklar (design toys) ya da başka bir deyişle sanat oyuncaklar (art toys), sanatçılar ya da tasarımcılar tarafından sınırlı sayıda üretilen, oynanabilirlik ya da fonksiyonellikten ziyade koleksiyon amaçlı ya da sergilenmek için tasarlanan oyuncaklardır. Tasarım oyuncaklar hayran kitlesini yeni ürünler için heyecanlandıran, masalarını süsleyen ve onlara ilham veren oyuncaklardır (Resim 3.1). Heller ve Arisman’a göre yeni plastik, peluş ve vinil oyuncaklar daha ziyade ikonik heykellerdir. Bu yeni oyuncaklar aslında oynamak için değil, sergilemek içindir (Heller ve Arisman, 2008: 5). Steinberg ise bu oyuncakları biriktirme durumunu “Tasarım oyuncaklar, temelde koleksiyon oluşturma pratiğine dayanmaktadır. Koleksiyonu tamamlamak için teşvik edici ve kaçınılmaz bir istek oluşturmaktadır” (Steinberg, 2010: 210) şeklinde açıklamaktadır.



Resim 3.1. Tasarımcı Tim Easley’in masasından bir detay

Bu oyuncaklar günümüzde grafik tasarımcılar, illüstratörler, endüstriyel tasarımcılar, karakter tasarımcıları, heykeltıraşlar, web ve medya tasarımcıları, kostüm tasarımcıları, sokak sanatçıları gibi sanat ve tasarımın hemen hemen her alanında uzmanlaşmış kişiler tarafından yapılmaktadır. Steinberg, tasarım oyuncakların multidisipliner, çok yönlü ve sanatsal yapısını şöyle aktarmıştır:

Bu oyuncakların değerini üç şekilde tarif edebiliriz: Birincisi, onlar şehir kültürü entegre edilmiş oyuncaklardır. Yetenekli graffiti sanatçıları tarafından çizilir ve sokak sanatı-giyim arasındaki geçitte yer alır (Kidrobot, Boutny Hunter, Kaws gibi markalar, içeriğinde giyim de bulunan tasarım oyuncak markalarıdır). İkincisi; grafik tasarım ve

sanat dünyasının değerlerinden yararlanır. Üçüncüsü ve son olarak; bu oyuncaklar sanatın kayda değer düşünülen parçalarındandır (Steinberg, 2010: 210).

Tasarım oyuncaklar bir çok materyalden yapılabilir, fakat genelde kullanılan iki yaygın materyal bulunmaktadır. Bunlardan biri “vinil” adı verilen bir plastiktir. Diğeri ise sentetik bir sıvı malzeme olan “resin”dir. Bu yüzden, “Şehir Vinili, Kentsel Vinil (Urban Vinil) de tasarım oyuncaklar ile eş anlamda kullanılan bir terimdir” (Jenkinson, 2015). Resin malzemesinden yapılan tasarım oyuncaklara da yine Kentsel Resin (Urban Resin), peluştan üretilen tasarım oyuncaklara da Tasarımcı Peluşu (Designer Plush) adı verilmektedir. Ünlü illüstratör, oyuncak tasarımcısı Jeremyville’e göre “Tasarım oyuncak, sanatçıların ya da tasarımcıların illüstrasyonları ve grafik tasarımları kullanılarak vinil, resin, peluş ve ahşap materyallere uygulanan, tasarıma dayalı 3 boyutlu objelerdir” (Jeremyville, 2004: 5). Phoneix’e göre ise şehir vinili - tasarım oyuncakları - butik oyuncaklar; televizyon, film, çizgi roman ve video oyunlarından kopup gelen ticaretten ziyade kişisel duyarılıkla oluşturulan orijinal şeylerin sanat, grafik tasarım ve oyuncağın harmanlanmasından oluşmaktadır (Phoneix, 2006: 42).

Tasarım oyuncaklar, video oyunları, çizgi romanlar, televizyon ya da filmlerden uyarlanan popüler hale gelmiş figür oyuncakların aksine, sanat, tasarım ve bireysel hassasiyete dayalı üretilmiş orijinal eserlerdir. Atılğan’a göre;

Tasarım Oyuncaklara’a, Asya ve Amerikan Pop kültürünün, sokak, Hip-Hop ve kaykay kültürünün eseri olan bir tür sanat ya da tasarım hareketidir denilebilir (...) Tasarım Oyuncak hareketi ilginç bir şekilde sokağı ve çalışma ortamını, çocuğu ve yetişkini, akademiyi ve tüketimi beraberce kapsar (Atılğan, 2008: 76).

Vinil oyuncakların boyutları genel olarak 2 cm den 50 cm’e kadar değişkenlik gösterebilmektedir (Resim 3.2, 3.3.) ve üretildikten sonra özel tasarlanmış ambalajlarıyla sunulmaktadır. Fakat gelişmiş bazı tasarım oyuncaklarının 6-8cm boyutlarında aynı formda ve farklı tasarımda olan oyuncakları “blind boxes (kör kutu)” adını verdikleri kutularda toplu bir şekilde satılmaktadır. Tasarım oyuncakların üretimi ve sonraki süreçleri 2. bölümde detaylı bir şekilde incelenmiştir.



Resim 3.2. Tasarım grubu Toki Doki'nin "Bastardino" adlı oyuncak, yükseklik: 5 cm



Resim 3.3. Tasarımcı Nakarani Shiau'ya ait "Spiki Dunny" adlı oyuncak, yükseklik: 50 cm

3.2 Tasarım Oyuncanın Tarihçesi ve Gelişimi

Tasarım oyuncakların ortaya çıkışını, bugünkü çağdaş zeminde var olmadan önce dünya üzerinde var olduğunu, geçmişten pek çok örnek desteklemektedir. Heller, 17. yy'da Güneydoğu Amerika'da dinsel törenler için kullanılan "Hopi Kachina" (Resim 3.4) oyuncaklarının günümüz tasarım oyuncaklara ilham verdiğini düşünmektedir (Heller, 2008: 72).



Resim 3.4. Hopi Kachina oyuncakları, 19. Yy., boyut: 33x14.6 cm

1919’da, vinilin keşfinden önce, benzer canavarlar, troller ve robotlar, Dadaist tasarımcılar Hannah Hoch (Resim 3.5.) ve Raoul Hausmann (Resim 3.6.) tarafından tasarlanmış ve üretilmiştir.



Resim 3.5. “Dada Bebekleri”
Hannah Hoch, 1916
1920



Resim 3.6. “Mechanical Head”, Raoul Hausmann,

Dadaistlerin yanı sıra fütürist sanatçı Fortunato Depero, (Resim 3.7.) kontrüviktist Ladislav Sutnar (Resim 3.8.) ve sürrealist Salvador Dali, sıradışı ve tuhaf oyuncaklar tasarlayarak sınırlı sayıda satışa sunmuşlardır.



Resim 3.7. “Marionette”
Furtunato Depero, 1918



Resim 3.8. “Toys” Ladislav Sutnar, 1930

Tasarım tarihinin sıradışı bakış açısı, modernist tasarımcıları da etkilemiştir. Teknolojinin ilerlemesiyle sıra dışı tasarımların yapımında kullanılan malzemeler de değişmiştir. Vinil, oyuncak endüstrisine yeni girmiş bir kavram olmayıp, 1960 ve 1970’li yıllarda Japonya’da

“Kaiju” oyuncakların yapımında kullanılmaktaydı. Tasarım oyuncakların bugünkü haline dönüşümü ise Kaiju oyuncaklarına dayanmaktadır. “Kaiju, Japonca'da "tuhaf yaratık" anlamına gelen, TV şovları ve filmlerdeki karakter yaratık, canavar ve böceklerin modellemeleri olarak tarif edilmektedir” (Curtis, 2015: 72). Marusan, Bullmark ve Popy gibi markalar Godzilla, Gamera and Ultraman gibi çeşitli film ve dizi karakterlerini Kaiju adını verdikleri oyuncaklar haline getirmekteydiler (Resim 3.9.) Kaiju oyuncakların üretimi, halen tasarım oyuncaklar statüsünde devam etmektedir.



Resim 3.9. Kaiju oyuncakları – 1970’li yılların film karakterleri Godzilla, Gamera ve Ultraman

Günümüzde ise tasarım oyuncak kavramı, ilk olarak, Hong Kong’lu grafik tasarımcı Michael Lau’nun Fransa seyahati esnasında “Tintin” çizgi romanının heykelciklerini yapan Jean-Marie Pigeon adında bir sanatçıdan esinlenerek, kendi çizdiği çizgi roman “Gardeners”ı üç boyutlu hale getirmeyi istemesiyle başlamıştır. Tasarım oyuncakların 1999’da Michael Lau tarafından ilk olarak ortaya çıkışı, New York Times yazarı Arthur Lubow tarafından şöyle aktarılmıştır:

29 Eylül 1999 günü Hong Kong’un Wan Chai mahallesinin sokaklarında kıvrıla kıvrıla dördüncü kattaki bir galeriye kadar uzanan kuyrukta bekleyen insanlar Michael Lau isimli genç bir tasarımcının kişiselleştirilmiş 99 aksiyon figürü sergisine girebilmek için sıraya girmişti. Hong Kong trendlerinin çabuk değişen dünyasında bu cidden alışılmadık bir şeydi (...) Fakat Lau’nun yetişkin oyuncakları farklıydı. G.I. Joe gibi oyuncak bebeklerden elde edilmiş vücutları kullanan ve sert plastikten orijinal kafa, el ve ayak kalıpları oluşturan Lau, bol şortlar, kamuflaj ceketler, çadır gibi geniş tişörtler ve şimdilerin spor ayakkabıları ile giydirilmiş, zincirler, küpeler ve dövmelemlerle süslenmiş, rasta örgüleri veya açık renk berelerin altına yapıştırılmış saçları olan kaykaycılar, sörfçüler ve kar kayakçıları yaratmıştı (Lubow, 2004).

Lau tasarım oyuncakları tasarlarken, sokak kültüründen, hip-hop müzikten kaykay tarzından esinlenerek moda, müzik ve sokakla iç içe geçmekte olan yeni bir tasarım tarzı yaratmıştır. Lubow'un makalesinde bahsettiği Lau'nun sergilediği 99 figüre Lau daha sonra, önceden çizgi romanını çizdiği "Gardeners" ismini vermiştir. "Gardeners" (Resim 3.10.) oyuncakları kısa sürede grafik tasarımcılara, illüstratörlere, endüstriyel tasarımcılara, moda tasarımcılarına ilham kaynağı olmuş ve bu yönde gelişmeler başlamıştır.



Resim 3.10. Michael Lau tasarımı olan "Gardeners" adlı oyuncaklar

Michael Lau'nun tasarladığı bu el yapımı oyuncaklar ilk kez Japonya'da Hikaru Iwanaga'nın Bounty Hunter adında gotik-punk giyim dükkanında satılmaya başlanmıştır (Budnitz, 2010: 7). Lau'nun yeni oyuncak tasarımları internetin hızla gelişen gücü yardımıyla kısa süre içinde önce Japonya, sonra Amerika ve Avrupa'ya yayılmaya başlamıştır. Aynı yıllarda, Pasifik Okyanusu'nun diğer tarafında, New York'ta Kidrobot adıyla bilinen küçük bir firma kurulmuştur. Paul Budnitz tarafından kurulan Kidrobot, New York ve San Francisco'da mağazalar zinciri haline gelmiş ve vinil dalgasının Batı'daki öncüsü olmuştur.

Grafik tasarımcı, illüstratör ve oyuncak tasarımcısı olan Pete Fowler tasarım oyuncaklarla tanışmasını şöyle açıklamıştır:

90ların sonunda Japonya'daki gezim süresince yeni bir şeylerin olduğunu farkettim. Normalde Ultraman canavarları, Doraemon, Ampanman ve ilgimi çeken diğer figürlerin koleksiyonunu yapıyordum. Ama Michael Lau ve James Jarvis'in oyuncaklarını gördüğümde sıradan film, çizgi film oyuncaklarının dışında bir şeylerin gelişmekte

olduğunu farkettim. Lau'nun oyuncaklarının peşine düştüğümde anladığım şey şuydu ki, bu oyuncaklar altın değerindeydi ve benim gibi tasarımcı ve illüstratörler için yeni bir dalga oluşturmaya başlamıştı (Fowler, 2015: 23).

Tasarım oyuncaklar bazı sanatsal ve ilham verici yönleri yükseltirken aynı zamanda insanların çocukluğuna yönelik nostalji duyguları açığa çıkarmaktadır. Uluslararası tasarımcılar oyuncak hareketini bir anda popüler hale getirmişlerdir. Bir çok sanatçı bu alanda çalışmaya ve kendilerini oyuncakları toplamaya adanmış bir hayran kitlesine sahip olmaya başlamıştır. “Günün oyuncağını elde etmek için hayranlar dükkanların önünde saatler hatta günlerce beklemeye başladı. Bazı oyuncak tasarımcıları adeta birer rock yıldızı haline geldi. Hayranlar favori tasarımcıların çizdiği oyuncakların dövmelerini bile yaptırmaya başladı (Budnitz, 2010: 7). Sınırlı sayıda üretilen tasarım oyuncakların kısa sürede nasıl yayıldığını ve hayran kitleleri oluşturduğunu Lubow şu şekilde aktarmıştır; “Sergilenmek için tasarlanan bu oyuncaklar değerlidirler ki birçok alıcı, yeniden satış değerini korumasını umarak satın aldıklarında bu oyuncakların kutusunu bile açmaz ve sonradan öyle bir görürler ki rağbetle eBay fiyatları bile ikiye üçe katlar” (Lubow, 2004). Koleksiyonerlerliği desteklediği için tasarım oyuncaklar internet üzerinde de kısa bir sürede ikinci el pazarı oluşturmaya başlamıştır.

Tasarım oyuncak hareketinin son yıllardaki en büyük değişiminin oyuncak tasarımcılarının ve hayran kitlesinin çoğunun artık Batı’da- Amerika Birleşik Devletleri, Kanada, Meksika, Güney Amerika, Avrupa, Avusturalya hatta Güney Afrika’da olduğunu belirten ünlü tasarımcı Paul Budnitz; “bu bir sanat mı yoksa oyuncak mı?” sorusuyla sürekli karşılaştığını ve tasarım oyuncakların ciddi birer sanat çalışması; aynı zamanda seri üretim plastiklerle aynı raflarda durabileceğini belirtmiştir (Budnitz, 2010: 8). Adeta birer sanat çalışması olarak görülen bu oyuncakların tasarımcılar tarafından ilham alınan ve gözetilen bazı sanat akımlarca desteklendiği söylenebilir.

3.2.1 Tasarım oyuncaklara ilham veren sanat akımları

Sanat ve tasarımın her alanında, yeni oluşumlar başladığında bir sanat akımına ya da hareketine eğilim ya da tepki gerçekleşmektedir. Tasarımların temelini dayandığı ve ilham aldığı sanat akımları hemen her zaman var olagelmıştır. “Tasarımcılar üzerinde onları etkileyen ve tasarımlarına özgünlük kazandıran bir çok kaynak bulunmaktadır” (Bayazıt, 2008: 227). Tasarım oyuncakların ise belli başlı etkilendiği dolaylı sanat hareketleri; Arts

and Crafts ve Pop Art, direkt bağı olduğu sanat hareketi ise Pop Sürrealizm yani Lowbrow olarak sıralanabilmektedir.

Arts and Crafts

Sanayi devrimi sonrası seri üretime tepki olarak ve insanların özlerine yabancılaşmasını engellemek adına; el yapımı, sınırlı sayıda ve estetik duyarlılığı gözetilen ürünler ortaya koyan John Ruskin ve William Morris, Arts and Crafts hareketini başlatmışlardır. “John Ruskin ve William Morris gibi kişiler sanat ve zanaatlarda kapsamlı bir reformun hayalini kuruyorlardı. Onlar ucuz seri üretimin yerini dürüst ve anlamlı olan el işçiliğinin almasını istiyorlardı” (Gombrich, 1995: 535). Seri üretime karşı gelerek sınırlı sayıda üretime destek veren Arts and Crafts, tasarım oyuncakların bu özelliğiyle tamamen örtüşmektedir (Resim 3.11.)



Resim 3.11. Arts and Crafts döneminde baskı atölyesi ve perdelik kumaş yapımı, 1890

“William Morris, insanların kendi markalarını, işaretlerini oluşturmaya ve çevrelerine şekil vermeye, bilgi, fikir ve ifade paylaşımı ihtiyacı olduğu iddiasındadır. Bazı oyuncak tasarımcıları, ‘kendin yap’ aktivitelerini topluluk oluşturma, arkadaşlık, bilgi ve duygu paylaşımının anahtarı olarak kullanmaktadırlar” (Atılğan, 2013: 35). Arts and Crafts akımının tasarım oyuncakları en çok etkilediği noktalardan biri de; kendin yap DIY- Do It Yourself kültürüdür. Ayrıca DIY olmasa bile tek tip, seri üretim tasarım oyuncak üretilmemektedir. El işçiliğine dayanan Arts and Crafts, tam olarak tasarım oyuncakların bu felsefesiyle bağdaşmaktadır.

Pop-art

“20. yüzyılda kent yaşamını soluyan sanatçının kitle kültürünün tüketicisi olması ne kadar kaçınılmazsa, o kültüre katkıda bulunması da o kadar kaçınılmazdır”(Antmen, 2009: 159).



Resim 3.12. “Pratone” Grup Sturm’un 1966 yılında pollüteran köpükten tasarladığı koltuk

1950’lerin ortasında başlayan Pop Art akımı 1960’ların ortasında zirveye çıkmıştır. Hodge, Pop Art tasarımcılarının zamanın getirdiklerine karşı duruşlarını şöyle belirtmiştir; “Pop Art sanatçıları, savaş sonrası dünyanın iç karartıcılığını hafifletmek ve geleceğe neşeyle bakmak istiyorlardı (...) Toplumsal tüketim çılgınlığından yola çıkan eğlenceli yapıtlar yapıyorlardı “ (Hodge, 2011: 168). Pop Art’ın bu neşe ve eğlence odaklı duruşu tasarım oyuncaklarda da gözlemlenebilmektedir (Resim 3.12.). Sağocak ise Pop Art’ın eğlenceli karşı duruşunu, “Sentetik malzemeler, eğlenceli, ironik ve kışkırtıcı formlara olanak sağlıyor, 68 kuşağının tutucu-orta sınıf yaşam tarzına isyancı alternatif yaşam biçimlerine olanak sağlıyordu” (Sağocak, 2003: 151). şeklinde tanımlamaktadır.



Resim 3.13. Roy Lichtenstein'in "Varoom!" adlı Pop art eseri 1963



Resim 3.14. Tasarımcı Sket-One'in "Boom!" adlı vinil figürü, 2010

Pop Art'ın eğlenceli tarzı, parlak renkleri ve farklı malzemeden yapılmış üretimleri, tasarım oyuncaklara öyle ilham kaynağı olmuştur ki oyuncak tasarımcıları bu akıma direkt gönderme bile yapmışlardır. Pop art sanatçısı Roy Lichtenstein'in (Resim 3.13) ünlü çizgi roman tarzı eserlerinden etkilenen oyuncak tasarımcıları Sket-one (Resim 3.14.) ve Travis Cain'in (Resim 3.15.) eserleri buna örnek verilebilmektedir.



Resim. 3.15. solda; Tasarımcı Travis Cain'in "Art Poppy" adlı vinil figürü için ambalaj tasarımı, sağda; figürün ayrıntıları yer almaktadır.

Pop Sürrealizm/ Lowbrow Art

Tasarım oyuncakların ortaya çıkmasını sağlayan dolaylı sanat akımlarının yanı sıra, pek çok kaynak tarafından tasarım oyuncakların ait olduğu ve içinde bulunduğu düşünülen sanat

akımı: Pop Sürrealizm yani Lowbrow sanattır. Lowbrow'un kökleri, 1950li yıllarda Güney Kaliforniya'daki hot rod (genellikle 1930 ya da 1940'lı yıllara ait eski Amerikan arabalarını modifiye sanatı) ve sörf kültürüne (dalga sörfü tahtalarına yapılan tasarımlar, görsel bir kültürün öncüsü olmuştur) dayanmaktadır. 1970'lerin sonu 1980'lerin başına doğru doğruya kaymaya başlayan bu akımı Ergen şu şekilde açıklamaktadır:

1980'lere yaklaşırken Los Angeles'ta şekillenen yeraltı çizgiroman sanatı, punk müzik, dövme ve Hot Rod kültürü yeni bir alternatif akımı şekillendirmeye başlamıştır. Amerikalı çizgiroman sanatçısı Robert Williams, benzer postsanat eleştirmenleri gibi (haberli ya da habersiz bir şekilde aynı dönemlerde) 'highbrow' (yüksek sanat) tanımlamasına karşıt olarak 'Lowbrow' (sığ sanat) terimini ortaya atar. Williams çizgiromanlarından uyarlayarak yarattığı resimlerini ifade etmek için kullandığı 'Lowbrow' sanatın popülerleşerek kendine has bir tarz haline geleceğini ve gerçek sanat olarak herşeye tepeden bakan bir akım olabileceğini iddia eder. Ek olarak Williams sonradan bu tanım kendisini ve diğer alt kültür etkileşimleriyle üreten sanatçıları fazlasıyla rahatsız ettiğinden 'Pop Sürrealizm' adını kullanır (Ergen, 2015: 176).

Birçok kaynağa göre, Lowbrow sanatın tanımında yer alan kelimeler, tasarım oyuncakların içeriğiyle ortak noktalar bulundurmaktadır. Örneğin, Esaak, Lowbrow sanatın özelliklerini şöyle maddelemiştir:

- Lowbrow, sokak kültürü ve yeraltından doğmuştur.
- Lowbrow mizah içermektedir. Bazen mizah eğlencelidir, bazen afacan ve bazen de sarkastik yorumları doğurabilmektedir.
- Lowbrow, ağırlıklı popüler kültür ikonlarını içermektedir.
- Şu an için Lowbrow sanatçılarının çoğu eleştirmenler/galeriler/küratörler tarafından onaylanmamıştır fakat "Juxtapoz" magazin başta olmak üzere içeriği Lowbrow'dan ibaret olan pek çok yayın görülebilmektedir (Esaak, 1994).

Pop Sürrealizm'in ilk ustalarından Robert Williams'a göre Pop Sürrealizm; hikaye illüstrasyonlarından, çizgi roman sanatından, bilim kurgudan, film afişlerinden, müzik sanatı ve afişlerinden, saykodelik ve punk rock sanatından, bisikletçi sanatlarından, sörfte, kaykay grafiklerinden, grafiti sanatından, dövme sanatından, pin-up tarzdan meydana gelmiştir (Dumka, 2014).

"Pop Sürrealizm tam olarak sokak sanatının ve illüstrasyonun tuval üzerindeki yansıması olmasada kullanılan teknik ve konular bu alt kültürlerden alıntılar içerir. Genel olarak anlatım tekniği resim ve illüstrasyondur fakat hızla yaygınlaşan bu bağımsız akım özellikle günümüzde heykel, vinil oyuncaklar, seramik ve mekan yerleştirmeleri olarak da görselleştirilir" (Ergen, 2015: 176).

Tasarım oyuncakların, bir açıdan Lowbrow sanatın üç boyutlu hali olduğu söylenebilmektedir. Bazı Lowbrow sanatçıların, illüstrasyonlarında kullandıkları karakterleri tasarım oyuncaklara çevirmiş olduğu görülmektedir. Gary Baseman isimli sanatçı bunun en başarılı örneklerinden biridir (Resim 3.16., 3.17.). Bu doğrultuda Gary Baseman'ın illüstrasyonlarının tasarım oyuncağa dönüşmüş halleri gözlemlenebilmektedir.



Resim 3.16. Gary Baseman'ın bir illüstrasyonu



Resim 3.17. Gary Baseman'a ait tasarım oyuncak

3.2.2 Tasarım oyuncaklara ilham veren kavramlar

Bu oluşumu etkileyen sanat akımlarının yanı sıra bir takım kavramların ve kültürlerin de bu alanda ilham kaynağı olduğu söylenebilmektedir.

Kavramsal ve biçimsel olarak bir çok olgu tasarımcılar üzerinde etkili rol oynamaktadır. Bir kültürün içindeki bir çok öge ve metafor tasarımcı üzerinde etki bırakabilmektedir. Tasarım oyuncaklar da genel olarak “gençlik” alt kültür yapısını referans almaktadırlar. 1980’li yıllarda ortaya çıkan Punk estetiği, dansları, giyimleri, müzikleri ve yaşamları, bir gençlik alt kültürü oluşturmuştur. Bayazıt’a göre “bu alt kültür, tarihsel gençlik kültürlerinden alıntı stiller ya da günlük yaşamdan elemanlar ya da hatta seksle ilgili parodiler, vahşet, ölüm gibi her çeşit stil elemanları, stil modeli yapımında kullanılmıştır” (Bayazıt, 2008: 212). Bu modeller de tasarım oyuncakların içeriğini dolduran yapılar arasında sayılabilmektedir.

Japon kültürü ve sanatı, tasarım oyuncak kavramını en çok etkileyen kültürlerden olmuştur. **Manga çizgi romanlar ve anime filmler** buna örnek teşkil etmektedir. Karakter tasarımına dayalı bu endüstrilerden oyuncak tasarımcılarının ilham alması kaçınılmaz olmuştur.

İncelenecek diğer kavram ise **kawaii** dir. Japonca’da “tatlı” anlamına gelen kawaii, Japon popüler kültüründe giyimden yemeklere, içeriğinde minimal detaylar ve kalp, gökkuşağı, yıldız gibi figürler içeren bir kültürdür. Buna verilebilecek en tanınmış örnek ünlü karakter “Hello Kitty”dir. Kawaii kavramı, tasarım oyuncaklara içerik bakımından katkı sağlamıştır.

Tezin 3.2. bölümünde bahsedilmekte olan **kaiju**’nun genel teması olan canavar ve yaratıklar ve vinil malzeme kullanımı tasarım oyuncakların ortaya çıkışını derinden etkilemiştir. Japon kültüründen başka Batı’da tasarım oyuncaklara referans olmuş pek çok kaynak bulunmaktadır.

Her şeyin öncesinde tasarım oyuncaklar **sokak kültürü** içinde doğmuştur. Bu doğrultuda oyuncak tasarımcıları hemen her alanda uzmanlaşmış kişilerdir fakat bu tasarımcıların bir kısmının, direkt sokak kültüründen çıkmış, alaylı- grafiti ve sokak sanatçıları olduğu görülmektedir. Bu bağlamda tasarım oyuncaklara **grafi ve sokak sanatı** yansımaktadır. “Keith Haring’in afiş tasarımlarını New York metrosunda icra etmesi (Resim 3.18.), tasarımcı Futura 2000’in giyim markası Nike için “box fresh” ayakkabılar üretmesi, sokak kültürü ve gençlik kültürünü birbirine bağlamış, vinil oyuncakların doğmasına sebep olmuştur” (Zeegen, 2005: 212). Arka sokaklarda bir alt kültür olarak gelişen **hip-hop müziği** ve **dansı, kaykay kültürü** de tasarım oyuncakları etkileyen kavramlar olmuştur.



Resim 3.18. Keith Haring 80li yıllarda New York metrosunda tasarımını icra ediyor

3.3. Tasarım Oyuncakların Tasarımı

Tasarımcıların, bir tasarım oyuncak üretmek istediklerinde, ilk olarak, düşündükleri ve uygun buldukları konsepti, belirli bir tarz çerçevesinde geliştirerek eskiz çalışmalarına başladıkları söylenebilmektedir. Tasarımcılar, diğer tasarım alanlarının aksine sipariş üzerine çalışmadıklarından dolayı bu konseptleri belirlerken tamamen kişisel tasarım anlayışlarını yansıtmaktadırlar. Bazen, tasarım oyuncaklar 2’den fazla, birbiriyle ilintili seri tasarımları bulunmaktadır ve bu seri oyuncaklar da konsept tasarımını en iyi ifade eden tasarımlar olmaktadır (Resim 3.19.). Konseptler, tasarım oyuncakların kimliği görevini görmektedir. Başlangıç aşamasından, pazarlama görsellerine, ambalaj tasarımlarına kadar bu kimlik doğrultusunda tasarım yapılmaktadır. Bu konseptleri oluştururken de tasarımın temelleri ve ilkelerini gözetmek durumunda kalmaktadırlar. Bir kavramı ya da konsepti görselleştirmenin çeşitli yöntemleri bulunmaktadır. Turgut, tasarım sürecinin gelişimi hususunda şu açıklamada bulunmuştur:

İleti, doğrudan simgesel nitelikler kazandırılarak görselleştirilebileceği gibi, aynı anlama karşılık gelebilecek başka öğelerin kullanılmasıyla da yansıtılabilmektedir. Alışılan, kalıplaşmış uygulamalar dışında, kendine özgü yaklaşımlarla yeni ve yaratıcı anlatım biçimleri geliştirmek, yeni bir ileti kodlaması olarak daha da ilgi uyandıracaktır. Bu aşamada tasarım öğeleri ve içerik arasında öznel buluşlar getirerek görsel bir bağ kurmaya gereksinim duyarlar (Turgut, 2013: 109, 110).



Resim 3.19. Jon Paul Kaiser'in "The Seven Samurai" adlı tasarım oyuncak serisindeki 7 farklı tasarımdan 3'ü, materyal: vinil, yükseklik: 7.5cm, 2015

Görsel buluşları oluşturabilmenin, tasarımcının yaratıcılığına, görsel duyarlılığına ve tasarımsal sezgisine bağlı olduğu bilinmektedir. Ayrıca tasarım oyuncakların üç boyutlu grafik nesneler olduğu söylenebilmektedir. Ancak; formun üzerindeki grafik tasarımın da sadece ikinci boyutla sınırlandırıldığını söylemek yanlış olabilmektedir. Örneğin oyuncak formunun üzerine illüstrasyon yapan bir tasarımcı oyuncığa aksesuar da ekleyebilmekte ya da oyuncığın dokusunu değiştirebilmektedir. Tasarımcı Ferg "Squads" adlı tasarım oyuncığın tasarımında aksesuar olarak silah ve kumaş materyalli bir ceket kullanmıştır (Resim 3.20.). Böylelikle tasarım oyuncak üzerinde modüler olarak bulunan bu aksesuarlar, "oyun" kavramına da gönderme yaparak kullanıcıları bu doğrultuda yönlendirmektedir.



Resim 3.20. Tasarımcı Ferg'in "Squads" adlı eseri, yükseklik: 9cm, vinil, 2009

Tasarım oyuncakların iki boyutlu grafik ve illüstrasyonların üçüncü boyuta uygulanan hali olduğu düşünüldüğünde, bir tasarım oyuncığın, tasarım anlamında en belirgin özelliği "form"dur. Bu sebeple tasarım, formdan başlayıp; doku, boyut, renk, çizgi, denge gibi tasarımın ana prensipleri dahilinde değerlendirilebilir. Tasarımcı formu düşünürken materyal seçimini ve araştırmasını da bu veriye göre yapmaktadır. Örneğin peluş malzeme

kullanmak isteyen bir tasarımcı, oyuncağın ağırlık merkezini, yapısını dengede durabilecek şekilde tasarlamak durumundadır. Strüktür, sadece peluş malzemede değil, bütün kullanılan materyallerde devreye girmektedir. Bu noktada tasarımcının, üç boyutlu analitik kabiliyeti büyük önem arz etmektedir. Materyal ne olursa olsun, bir tasarım oyuncağın düz bir yüzeyde durabilmesi beklenmektedir.

El yapımı olan tasarım oyuncaklarda form, seri üretime kıyasla deformasyon gösterebilmektedir. Tasarımı aynı olan iki oyuncağın simetri, boyama gibi farklılıkları ortaya çıkabilmektedir. Bu deformasyonların da, kullanıcıda ‘kişiyeye özel’ üretim hissini ve duygusal bağı sağlamakta yararın olduğu söylenebilir. Tasarım oyuncakların el yapımı olması, ‘boyut’ hususunu da etkilemektedir. Bu sebeple 1 cm ya da 500 cm boyutlarında bir tasarım oyuncağa rastlamak pek kolay değildir.

Geçtiğimiz birkaç yılda, tasarım oyuncak yapımı eğitimi veren küçük çapta atölye çalışmaları düzenlenmişse de, tasarımcılar için bu işin resmi sayılabilecek bir eğitimi bulunmamaktadır. Genel olarak tasarımcılar, tasarım oyuncak üretim sürecini, daha önce bu işi yapan tasarımcılardan yardım alarak öğrenmektedir. Buna ek olarak, internet üzerinde; çeşitli video siteleri ya da bloglarda tasarımcılara yardımcı olabilecek teknik bilgiler ve detaylar mevcuttur. Böylelikle zaten tasarımcı/sokak sanatçısı olan oyuncak tasarımcıları için tasarım oyuncak üretmek kolaylaşmaya başlamıştır. Örneğin tasarımcı Matt Jones kendi internet sitesi olan lunartic.com adresinde yayınlamış olduğu “Plastic Survey” adı altında, tasarım oyuncak yapımına dair çizimlerle oluşturulmuş yönergeler sunmuştur (Resim 3.21.). Çizimlerde, polimer kil ile tasarım oyuncak yapımı için gerekli olan materyal ve araçlar, formu oluşturmanın doğru noktaları, fırına verme şekli, temizleme ve boyama gibi yöntemler, doğru ve yanlış gösterimlerle ifade edilmektedir.

EVER WANTED TO PRODUCE YOUR OWN DESIGNER TOYS?

Matt "Lunartik" Jones, the creator of the Lunartik in a Cup of Tea designer toys, has produced an illustrated guide version of his Plastik Surgery Workshops. An easy to follow manual, this guide walks you through all the basic steps in producing your own designer toy figure, from making the model to pouring the silicone mold to casting the piece in resin. Clutter is proud to reproduce the first chapter of this fantastic guide herein!



TOOLS & MATERIALS REQUIRED

SAFETY INFORMATION - ALWAYS WEAR A MASK & WORK IN A WELL VENTILATED ROOM. TAKE A BREAK OUTSIDE EVERY HOUR.

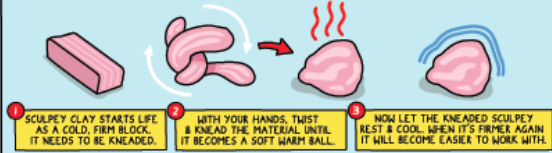


THE PROCESS INTRO

THIS GUIDE TEACHES THE BASIC SKILLS OF MODEL MAKING WITH SUPER SCULPEY CLAY. YOU WILL LEARN HOW TO PRODUCE A MASTER MODEL, MAKE A SILICONE RUBBER TOOL & CAST OFF AN ARMY OF CRITTERS! THE MASTER MODEL IS THE BACKBONE TO SUCCESS.

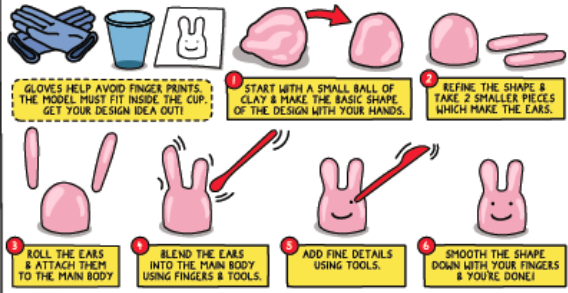
1 START HERE: SCULPEY CLAY PREPARATION

IN ORDER TO START WORKING, WE WILL NEED TO PREPARE THE SCULPEY CLAY.



2 MODEL MAKING - STEP BY STEP GUIDE

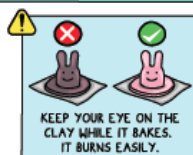
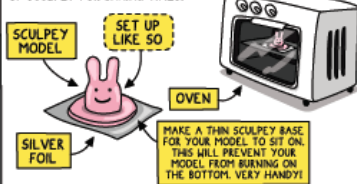
WE'RE GOING TO CREATE A MASTER MODEL FROM SCULPEY CLAY. HERE IS AN EXAMPLE WHICH YOU CAN CHOOSE TO FOLLOW. WE'RE GOING TO USE A CUP AS A CONTAINER FOR THE SILICONE TOOL. SO MAKE SURE THE MODEL FITS COMFORTABLY INSIDE IT.



3 CURING THE MASTER MODEL

ONCE YOU'RE HAPPY WITH THE MODEL, IT'S TIME TO BAKE IT. THIS IS THE CURING PROCESS FOR SCULPEY CLAY.

- ALWAYS WATCH OVER YOUR MODEL AS IT BAKES.
- NEVER LEAVE THE OVEN ON
- READ THE INSTRUCTIONS ON YOUR PACK OF SCULPEY FOR BAKING TIMES.



Resim 3.21. Tasarımcı Matt Jones'un hazırladığı tasarım oyuncak yapımını ve üretim tekniklerini anlatan çizimler

3.3.1 Tasarım oyuncaklarda yaratıcılık süreci

Yaratıcılık, hayal gücüyle yakından ilgisi olan bir düşünme biçimi olarak görülebilir. “Yaratıcılık yeni ve geçerli fikirlerin yaratılmasıyla sonuçlanan düşünme sürecidir” (Küçükerman, 1996: 35). Parsıl’a göre; tasarımcılar için yaratıcılık, estetik öğeler içeren özgün bir bütünlük yaratmaktır. Burada yaratıcılık; iç duyumsama ile dış etmenlerin birleşip dışa vurduğu bir süreç olarak ele alınır (Parsıl, 2012: 43). Tasarımcılar, kendilerine ilham kaynağı olan kavramları ya da nesneleri bu süreçte kendi iç dünyasında hayal gücü ile harmanlayıp yaratıcı çözümler sunmaktadır.

“Sanatsal yaratıcı süreç, imgelerle düşünmeyi içine alır. İnsan algılarının doğal gereği olarak imgeler, sanatçının zihninde, başlıca dünya yoluyla meydana gelir. Her sanat eserinde, gerçeklikten nesnel olarak elde edilmiş anılsal, duyuşsal ve görsel izlenim öğeleri de yer alır” (San, 2008: 16). Tasarım oyuncaklarda da duyu ve duyular, algı, duygular, imge ve imgelem, simge ve semboller kullanıcı ya da izleyici algısı için önem teşkil etmektedir.

Tasarım oyuncaklarda görsel tasarım elemanları da yaratıcılık sürecine teknik açıdan dahil olarak katkı sağlamıştır. Becer; görselleştirmenin, bir tasarımın en önemli yaratıcı evresi olduğunu belirtmiştir. (Becer, 2008: 75). Bu sebeple tasarım oyuncakların görsel yaratım süreci büyük önem ifade etmektedir.

3.3.2. Tasarım oyuncaklarda görsel tasarım elemanları

Bir tasarımın oluşumu sırasında görsel tasarım elemanlarının kurgusu, dikkat edilmesi gereken bazı ilkelere dayanmaktadır. Becer (2008), tasarım ilkelerini belirlerken; bu ilkelerin sayısının üslup ve anlatım biçimine göre değiştiğini belirtmektedir. “Yüksek sanatsal düzeylere sahip bir çok tasarım, içgüdülerle biçimlendirildikleri için istenilen etkiyi sağlayamazlar. Bir tasarımcı olmanın en önemli koşullarından biri de tasarım ilkelerini bilmek ve bunları gerektiği yerde kullanabilmektir” (Becer, 2008: 63). Bir tasarımda, tüm görsel tasarım elemanları eşit oranda yer almayabilir. Bu ölçeği belirlemek, tasarım alanının özelliklerini ve amacını saptamakla analiz edilmektedir. Bu bölümdeki görsel tasarım elemanları, bir tasarım oyuncağın düşünce sürecinden üretim aşamasına kadar, kurallar ve ilkeler çerçevesinde gelişen elemanlar olarak incelenmiştir. Tasarım oyuncaklardaki görsel

tasarım elemanları; araştırmacı tarafından illüstrasyon/grafik tasarım, doku, form ve fiziksel denge olarak belirlenmiş ve analiz edilmiştir.

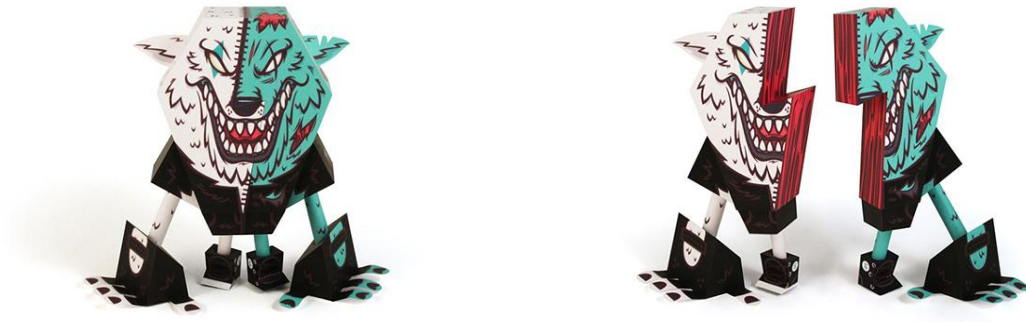
İllüstrasyon / grafik tasarım

Tasarım oyuncakların üç boyutlu grafik ve illüstrasyon ürünleri olduğu bilinmektedir. Tasarımcıların büyük çoğunluğu, kendi illüstrasyonlarını ya da grafiklerini tasarım oyuncaklara adapte etmektedirler. İspanyol tasarımcı WuzOne, tasarlamış olduğu vektörel illüstrasyonunu, Kidrobot firmasının “Dunny” figürüne uygulamıştır (Resim 3.22.). Tasarımcı aynı zamanda ambalaj tasarımında da oyuncaktaki tasarıma uygun grafikler kullanmıştır.



Resim 3.22. Tasarımcı WuzOne’ın “No Strings on Me Dunny” adlı eseri, vinil malzeme, yükseklik: 20 cm, 2015

Tasarım oyuncaklarda grafik tasarım ve illüstrasyon vinil materyal kullanılan oyuncaklarda sınırlı kalmamıştır. Kağıt materyalden üretilen tasarım oyuncaklar, çoğu zaman önceden bilgisayarda tasarlanan bir illüstrasyon ya da grafik tasarımının dijital baskı alınmasıyla, bu baskılı kağıtların birbirine yapıştırılmasından üretilmektedir (Resim 3.23.).



Resim 3.23. Tasarımcı Tou Gui'nin "Split Wolf" isimli kağıt tasarım oyuncak çalışması

Doku

“Bir yüzey üzerinde tekrarlara dayalı biçimsel bir düzen bulunuyorsa, orada bir dokunun varlığından sözedilebilir. Tasarım yüzeyinde bulunan dokular, optik ya da fiziksel olarak duyguları yönlendirici bir işleve sahiptir” (Becer, 2008: 62). Tasarım oyuncaklarda doku öğesi, yüzeyin üzerinde grafik ve illüstrasyon çözümlmeleri ile gerçekleşeceği gibi, yontma tekniğiyle de olabilmektedir. “Görsel olarak algılanan dokular görsel doku, elle dokunulduğu zaman algılanan dokular ise dokunsal dokudur” (Bayraktar ve diğerleri, 2012: 25). Dokunsal doku, yüzeyin hem görünüşüne etki etmekte hem de elde hiss edilmektedir. J*RYU adıyla bilinen tasarımcı Jess Ryu, polimer kil oyuncakları ince ayrıntılarla yontarak, dokunsal etkiler vermektedir (Resim 3.24.). Ryu, Urbanvinyldaily adlı tasarım oyuncak blogundaki bir röportajda bu detayların tasarımındaki işlevi hakkında şu açıklamada bulunmuştur; “Eserlerimin duygusal ve öyküsel unsurlarını anlatmak benim için çok önemlidir ve bunların yolunu anlatmak en iyi detaylara vurgu yapmaktan geçer” (urbanvinyldaily.com).



Resim 3.24. Tasarımcı J*RYU'un F.A.D. adlı eseri, vinil, yükseklik: 20 cm, 2015

J*RYU, teknik olarak polimer kil ve epoxy (termosetler grubundan yapıştırıcı bir kimyasal reçine) malzemelerini biraraya getirerek kendi özel araçlarının yanı sıra; kürdan, dişçilik malzemeleri gibi araçlarla tasarımını tamamladığını söylemektedir. Ardından akrilik boya ve airbrush tekniğiyle, yapıyı boyadığını belirtmiştir (urbanvinyldaily.com, 2015). Ryu'nun oyuncaklar üzerindeki bu tekniğinin, formu adeta bir sanat eseri haline dönüştürdüğü söylenebilir.

“Bir doku, figür olarak değil, arkaplan olarak sunulmaktadır. Doku, imaj ya da formun oluşmasında önemli rol oynamaktadır. İyi kullanıldığında arka plan dokusu, temel imajları ve görsel konsepti oluşturmaktadır” (Lupton ve Phillips, 2008: 53). Tasarım oyuncaklarda görsel konsepti belirlemede çoğu zaman materyal seçimi önemli olmuştur. Vinil bir oyuncakla peluş bir oyuncağın verdiği dokunsal hissiyat aynı olmayacaktır. Tasarımcının vermek istediği mesaj ve duyguya bağlı olarak bu özellikler değişmektedir. Bu özellikler formun içerik ya da anlamını genişletmekte ya da estetik bir algıya yol açmasına neden olabilmektedirler.

Form

Tasarım oyuncaklarda, tasarım unsuru olan şekil/biçimin yerine form kavramını ele almak daha geçerli sayılabilmektedir. “Şekil ve biçim, yüzey etkisi veren ve daha çok iki boyutlu, form ise hacim ve kütle etkisi yaratan üç boyutlu geometrik elemanlar olarak ifade edilebilmektedir” (Bayraktar ve diğerleri, 2012: 18). Tasarım oyuncaklar üç boyutlu sanat

ürünleridir. Grafik tasarım ya da illüstrasyonun aksine, üçüncü boyut, tasarıma bir takım özellikler kazandırmaktadır. Üç boyutlu nesneler elle tutulabilen ve etrafında gezilebilen somut nesnelerdir. Dolayısıyla zamana, mekana ya da doğaya bağlı olarak farklı reaksiyonlar gösterebilmektedir. Öztuna, bu farklılıkları şöyle yorumlamıştır:

Üç boyutlu sanatta görünen şekil, izleyicinin bulunduğu konuma bağlıdır. Konumda yapılan herhangi bir farklılık, şeklin değişmesiyle sonuçlanacaktır. Üç boyutlu bir çalışmanın herhangi bir bölümü ışığı kestiğinde gölgeler oluşur. Gölgenin değişimi, izleyicinin ve çalışmanın konumuna ya da ışık kaynağına bağlıdır. Işık kaynağı nereden gelirse gelsin, eğer bir çalışma, yüksek ve alçak şekil farklılıklarına ya da girintilerine sahipse; gölge düzenleri çalışmanın yaratmak istediği görsel etkiyi artıracaktır (Öztuna, 2007: 167).

Tasarım oyuncakların ortalama boyutlarının 2 cm ile 100 cm arasında değişmekte olduğu düşünülürse, bu etkiler açık bir biçimde gözlenebilmektedir.

Fiziksel Denge

Fiziksel denge, tasarım oyuncakların zemin üzerinde durabilmesini mümkün kıldığından dolayı, zaruri bir unsur olarak görülmektedir. Örneğin, bir vinyl oyuncak masanın üzerinde simetrik denge sayesinde durabilmektedir. Simetrik dengeye dair Öztuna; şu açıklamada bulunmuştur:

“Üç boyutlu biçimlendirmelerde denge ve uzamsal etkilerdeki genişleme söz konusu olduğunda incelemenin boyutu değişir. Örneğin üç boyutlu bir çalışmada simetrik denge sadece ön ve arka görünümde gözlemlenebilir. Önden ve arkadan simetrik görünen bir çalışma, üst ve yan konumlardan simetrik görünmeyebilir” (Öztuna, 2007: 173).

Tasarımın dengede durabilmesi için, tasarımcı bazen zihninde tasarladığını tam olarak gerçekleştiremeyebilir. Ancak yaratıcı bir tasarımcı bu sonucu da tasarımın bir parçası haline getirip çözüm sunabilir. Örneğin Gary Baseman; “WildGirl Naomi and ChouChou” adlı tasarım oyuncak, hareketli bir yapıya sahip olduğu için ürünün zeminine sabitleyici yerleştirmiştir (Resim 3.25.).



Resim 3.25. Gary Baseman’ın “WildGirl Naomi and ChouChou” adlı tasarımı, vinil, yükseklik, 15 cm, 2015

3.3.3. Tasarım oyuncaklarda görsel algı ve algılama

“Tasarımcı kağıt üzerine birşeyler çizmeye başladığı andan itibaren, algıya açık bir yapı oluşturmaktadır“ (Becer, 2008: 64). Tasarımcılar, izleyicinin algısını doğru biçimde yönlendirdikleri takdirde, ürünlerin başarılı olması ya da kayda değer satışlar elde etmesi mümkün olabilmektedir. Tasarım oyuncaklarda görsel algı ve algılama süreci, tüm tasarım disiplinlerinde olduğu gibi, ürünü anlama ve algılamaya katkıda bulunmaktadır.

“Algılama, insan organizmasının duyu organlarıyla, çevreden aldığı uyarıların bilinç düzeyinde kabul ederek kayıt altına alması olarak tanımlanabilir” (Elden ve Özdem, 2015: 146). Uçar (2004: 59)’a göre, nesnelerin algılanmasında ilk basamak görme, ikinci basamak anlamlandırma işlemleri ile gerçekleşmektedir. Tasarımı biçimlendirmek ve algılamak açısından “Gestalt” kuramı tasarımcılar için her zaman önemli olmuştur.

Gestalt kuramı

1900’lerde Alman ve Avusturyalı psikologların ortaya attıkları “Gestalt” kavramı, temelde insanın gözünün görsel deneyimlerini nasıl organize edip algıladığını araştırır. Gestalt teorisinin prensiplerine göre; - Görsel bir imajın parçaları, farklı bileşkenler şeklinde çözümlenebilir ve değerlendirilebilir. - Görsel bir imajın tamamı onun parçalarının toplamından farklı ve daha kapsamlıdır (Uçar, 2004: 65).

Gestalt kuramı kapsamında insan algısını etkileyen bazı ilkeler bulunmaktadır. Bu ilkeler sırasıyla; figür/zemin ilişkisi, tamamlama, devamlılık, benzeşme/ayırışma ve yakınlık olarak belirlenmiştir.

a. Figür / zemin ilişkisi

Tasarım oyuncaklarda kullanılan grafik ve illüstrasyonlar, formdan ayrı olarak düşünüldüğünde, tasarım anlamsız gelebilmektedir. İzleyici üzerindeki grafik algıyı yönetme biçimi figür/zemin ilişkisiyle gerçekleşebilmektedir. Burada incelenmekte olan figür ve zemin, tasarımın üzerindeki iki boyutlu grafik parçaların yerine geçmektedir.

Lupton ve Phillips'e göre (2008); figür/zemin ilişkisiyle hareket etmek, tasarımcıya yaratma ya da yıkma gücü vermektedir. Figür /zemin ilişkisi görsel algıyı şekillendirmektedir. Bir formu öne çıkaran, zemini ya da arkaplanıdır. Siyah bir alan üzerindeki siyah şekil, kontrast ve ayırım olmadan görünmeyecek ve form dağılacaktır. Tasarımcılar figür ve zemin arasında form ve boşluktaki enerji ilişkisini kullanmak için figür/zemin dengesi kurmaktadır. Kontrast sayesinde bu denge sağlanmakta, belirsizlikler dağılmaktadır. Figür/zemin ilişkisi pozitif-negatif alan olarak da bilinmektedir. Lupton, figür/zemin ilişkisini üç ana başlıkta incelemektedir: Stabil (Sabit) İlişki Reversible (Tersinir) İlişki, Ambiguous (Belirsiz) İlişki (Lupton ve Phillips 2008: 86).

Stabil (Sabit) ilişkide; figür ve zemin birbirinden kolayca ayrılabilir. Yüzey üzerindeki tasarım, açıkça belirgindir. Ryan Bubnis'in tasarlamış olduğu "Lil Franky" adlı tasarım oyuncakta, tüm tasarım elemanları açık bir şekilde birbirinden ayrılabilir (Resim 3.26.). Karakterin yüzeyini oluşturan göz, kaş, giyisi gibi ayırt edici özellikler, renkler ile birbirinden ayrılabilir. Burun, kulak, kol ve bacak gibi uzuvlar da üç boyutlu haliyle, somut bir biçimde yansıtılmıştır.



Resim 3.26. Ryan Bubnis'in "Lil Franky" adlı eseri, vinil, yükseklik: 7.5 cm, 2008

Reversible (Tersinir) ilişkide; pozitif-negatif unsurlardan öne çıkan yani dominant olan, ilk önce dikkatimizi çekmekte ve pasif olan ileti arkada kalmaktadır. Bu algı, sürekli kendini devam ettirmektedir. Ilovedust adlı tasarımcının "Togo Monroe Dunny" isimli çalışması incelendiğinde, tersinir figür/zemir ilişkisi gözlemlenebilmektedir (Resim 3.27.). Siyah ve beyaz renkler pozitif-negatif ilişki algısı sunmaktadır.



Resim 3.27. Ilovedust adlı tasarımcının "Togo Monroe Dunny" çalışması, vinil, yükseklik, 20cm, 2010

Ambiguous (Belirsiz) ilişki; odaksal noktaya meydan okumaktadır. İzleyicinin gözünde, figür zeminde kaybolmaktadır. Tasarımcı David Flores'in eserlerinde bu ilişkiye sıklıkla rastlanılabilmektedir. Flores, TwoBit adlı tasarım oyuncakta renkleri ve kontürleri birbirine yedirerek, belirsiz bir figür/zemin ilişkisi kullanmıştır. (Resim 3.28.).



Resim. 3.28. David Flores'in "TwoBit" isimli eseri, vinil, yükseklik: 25 cm, 2010

b. Tamamlama

"İnsan, geçmiş yaşam deneyimlerinden öğrendiklerinden hareketle, aralarındaki parçaları eksik olan, ancak parçalar tamamlandığında bütünsel bir amaca hizmet eden şekillerin, eksik kalan parçalarını tamamlama eğilimindedir" (Elden ve Özdem, 2015: 152). Tasarımın tamamlama özelliği, gözün parçaları tamamlama güdüsüne dayanmaktadır. Tasarımcı KAWS'ın "Companion: Resting Place" adlı çalışmasında, tasarımın tamamlama özelliğini açık bir şekilde görmek mümkündür (Resim 3.29.).



Resim 3.29. Tasarımcı KAWS'ın "Companion: Resting Place" eseri, vinil, boyut: 30.48 x 22.86 cm, 2013

KAWS'ın eserinde, izleyicinin gözü hem siyah, dış alanı hem de renkli, iskelet ve organ alanını tamamlamaktadır. Gözün tamamlayıcı özelliği sayesinde bu yarıma bölünmüş figürler izleyiciyi rahatsız etmemekle birlikte merak uyandırmaktadır.

c. Devamlılık

“Aynı yöndeki şekiller birbirlerinden ayrı da olsalar belirli bir yönde bütünmüş gibi algılanırlar” (Elden ve Özdem, 2015:153). “Bir figürün biçimsel yapısındaki doğrultular, diğer öğelerin doğrultularıyla etkileşimde girerek, biri, bir diğerini daha algılanabilir hale getirecektir. Çünkü bir kompozisyonu algılanabilir kılan, şeylerden biri de belli yöndeki bir figürün diğerine karşıtlık oluşturmastır” (Turgut, 2011: 151). Skwak adlı tasarımcının yapmış olduğu Custom Munny karakteri, anlamsız şekiller bütünü, aynı yönlerde olan devamlılığı sayesinde algılanabilir bir doku yaratmıştır (Resim 3.30.). Figürün bacaklarında, kollarında, başında, kulaklarında yaratılan doku, renklerin ve yönlerin devamlılığı ile anlam kazanmıştır.



Resim. 3.30. Tasarımcı Skwak'ın “Custom Munny” çalışması, vinil, yükseklik: 50 cm, 2010

d. Benzeşme / ayrışma

Tasarım yapısı olarak birbirine benzeyen öğelerin aynı grupta algılanması ilkesidir. “Benzer biçimlerin grup içinde birlikte algılanmasına karşın aslında birbirlerinden farklı olma durumudur” (Uçar, 2004: 68). Gary Baseman'ın tasarladığı “Buckingham Forest Qee” adlı oyuncağın yüzeyindeki siyah kontür desenler, aynı yapıda olduğu için tek bir anlam ifade etmektedir (Resim 3.31.). Yeşile boyanmış alanlar ise tek bir grup olarak algılanmaktadır.

Gary Baseman'ın bu eserinde Gestalt kuramının benzerlik ve ayrışma ilkesi rahatlıkla gözlemlenebilmektedir.



Resim 3.31. Gary Baseman'ın “Buckingham Forest Qee” isimli eseri, vinil, yükseklik: 20 cm, 2005

e. Yakınlık

Birbirine yakın olan karakterler aynı grupta ve bir bütün olarak algılanmaktadır. Mekansal ve zamansal yakınlık görsel algıyı etkileyen unsurlardan olarak görülebilmektedir. Gary Baseman'ın Resim 3.31.'deki çalışmasında benzerlik ilkesinde olduğu gibi yeşil alanlar ve siyah kontürlü alanlar birbirleriyle olan fiziksel yakınlıkları sayesinde aynı grupta algılanmaktadır.

3.3.4. Tasarım oyuncaklarda göstergebilim ve anlamlandırma

Semiyoloji olarak da bilinen göstergebilim, işaretlerin incelendiği bir bilim dalıdır. “Göstergebilim, göstergelerin bilimidir ve insanların sözcüklerden, seslerden ya da resimlerden nasıl anlam çıkardıklarının temelini oluşturan ilkelere” (Ambrose ve Harris, 2013: 69). “Tasarımcılar iletişim kurmak için imgeleri kullanır. Imgeler semiyotik (göstergebilimsel) ilkelere tabi tutulduğunda, bir grafik araç ilk bakışta görünenden fazlası haline gelebilir. İmgenin türü, tarzı ve sunumu, niteliği ve üretimi, tasarıma yeni katmanlar ekleyerek onun içerisinde bulunduğu bağlama yeni anlamlar kazandırabilir” (Ambrose ve Harris, 2012: 66). Göstergebilimsel yaklaşımlar algı çözümlemeye alakalı olduğundan dolayı öznel gerçeklikler sunmaktadır. Elden ve Özdem (2015)'e göre; göstergebilim matematiksel formüllere dayalı bir yöntem değildir, bu nedenle kesin ve net çözümlere rastlanmamaktadır.

Göstergebilim nesnelerin ilk bakışta görünmeyen anlamlarını ortaya çıkarmakta yardımcı olmaktadır. Bu yönde, tasarım oyuncaklarda göstergebilimin önemli bir unsur olduğu söylenebilmektedir. Bir tasarım oyuncağın üzerinde görünenden çok daha fazla anlama rastlanabilmektedir. Ya da görünenin aksine, göstergeler başka bir anlamı çağırıştırabilmektedir.

Roland Barthes, göstergebilimin ilkelerini 1. Dil ve Söz, 2. Gösterilen ve Gösteren, 3. Dizim ve Dizge, 4. Düzanlam ve Yananlam olarak belirlemiştir (Barthes, 2012: 23). Göstergebilim; gösterge, gösterilen ve gösteren olgularının anlamlandırılmasıyla gerçekleşmektedir.

“**Gösterge**, basit ve anında tanınabilir bir biçime indirgenerek bir nesneyi, kişiyi veya fikri temsil eden grafik öğelerdir” (Ambrose ve Harris, 2013: 66). Ambrose ve Harris’in grafik tasarım üzerinde yaptığı bu açıklamanın, tasarımın her alanında geçerli olduğu söylenebilir. Bir tasarım oyuncakta da gösterge, doğrudan formun, renklerin yani dış görüntüde ilk olarak algılanan tasarım elemanlarının gösterdiği yönerge olduğu düşünülmektedir. Örneğin, tasarım oyuncak ilk bakışta bir insan karakterindeyse, gösterge olarak “insan “ sözcüğü kullanılabilir.

“**Gösterilen**, göstergelerin vermek istedikleri mesajdır. İletinin, alıcının perspektifinden ve algılama sürecinden geçtikten sonra bireyin zihnindeki görüntüdür” (Elden ve Özdem 2015: 161). “Dilbilimde gösterilenin öz niteliği, özellikle “gerçeklik” derecesine ilişkin tartışmalara yol açmıştır. Ne var ki, bütün bu tartışmalarda gösterilen bir nesne değil de, nesnenin zihinsel bir tasarımı olduğu vurgulanmıştır” (Barthes, 2012: 52). Bir tasarım oyuncak ele alındığında, figürdeki tasarım elemanları oyuncağın bütünü oluşturduğunda ortaya çıkan kavram, “gösterilen” i temsil etmektedir.

“**Gösteren**, katıksız, bağlantısal bir öğedir ve gösterenin bu tanımı, gösterilenden ayrılmaz. Tek ayırım gösterenin aracı olmasıdır. Özdek, ona gereklidir ” (Barthes, 2012: 53). Tasarım oyuncaklarda gösterenin, oyuncağın zemini üzerinde kullanılan parçalar ya da formu hakkında ipucu veren girinti ve çıkıntılardan oluştuğu söylenebilmektedir.

Roland Barthes’in düzanlam ve yananlam ilkeleri gösterge, gösteren ve gösterilen kavramlar ışığında gerçekleşmektedir.

Düzanlam, imgeyi görünür bir göstergeyle anlamlandırmak anlamına gelmektedir. “Örneğin ‘araba’ dört tekerlekli bir araçla ilişkilendirdiğimiz, düz anlam bir sözcüktür. Benzer bir şekilde araba resmi ‘ulaşım’ anlamına gelebilmektedir” (Ambrose ve Harris, 2013: 70). Bir tasarım oyuncuğa bakıldığında, oyuncuğun düzanlamı, ilk bakışta figürün algılatığı nesne olarak tanımlanabilmektedir. Formu, renkleri ya da dokusunun oyuncuğun ne olduğuna dair verdiği ilk ipucu, düzanlamı ifade edebilmektedir.

Yananlam, Barthes (2012)’e göre anlamlandırmanın ikinci düzeyidir. Elden ve Özden, yananlamı şöyle açıklamıştır:

Yananlam, göstergenin, kullanıcıların duygularıyla ya da heyecanlarıyla ve kültürel değerleriyle buluştuğunda meydana gelen etkileşimi belirlemektedir. Örneğin dilbilim bağlamında ‘kral’ kelimesi düz anlamı itibariyle monarşi yönetimlerindeki yöneticiyi simgelerken, başka bir insana ‘kralsın sen’ şeklinde söylendiğinde ‘büyüksün, harikasin’ yan anlamlarını taşıyan bir ifadeye dönüşmektedir (Elden ve Özdem, 2015: 164).

Göstergebilimin, tasarımcılar tarafından tasarımın tüm alanlarında yararlanılması, ortaya çıkan ürünün anlamlanması hususunda önem teşkil etmektedir. Tasarım oyuncaklarda bu faydalı etkiyi görmek mümkün olabilmektedir. Bir tasarım oyuncuğun üretiminde, göstergebilimden faydalanan ve ürünü aynı perspektifte analiz eden tasarımcı için, kullanıcı algısını yönlendirmek de kolayla indirgenebilmektedir.

Kidrobot firmasının Yummy World markası adı altında oluşturduğu “Soda Pop Saul” ve “Frankie Fries” isimli peluş oyuncaklar (Resim 3.32.), göstergebilim açısından analiz edilebilmektedir. Kola ve patates kutusu biçiminde tasarlanan oyuncaklar, popüler kültürün fast- food simgelerini yansıtmaktadır. Burada gösterge olarak, kola ve patates sözcüklerini kullanmak doğru olabilmektedir. Gösteren ise, kola kutusunda; pipet, renkli şekiller, bir çift göz ve çizgi ile gösterilen ağız yapısıdır. Gösterilen ise oyuncuğun anlamına bakıldığında, bir çift göz ve ağız sayesinde insan karakteri halini almış bir kola kutusu olduğu söylenebilir.

Kola ve patates kutuları, ilk bakışta bir bardak kutu ve içinde patates olan kırmızı bir kutu olarak görülmektedir. Fakat bu kutular neredeyse dünyadaki tüm toplumlar için, bir fast food markasının sayesinde aynı şeyi ifade etmektedir. Bu ikonik kutuların ilk bakıştaki anlamlarına düzanlam denilebilmektedir. Tasarımcı, bu kutuların popüler kültürün birer imgesi haline dönüşmesinden faydalanarak bir yan anlam üretmektedir. Kutuların

üzerindeki insana ait göz ve ağız yapıları, kola ve patates imgelerini kişileştirmiş ve bir anlam elde edilmesine sebep olmuştur.



Resim 3.32. Kidrobot firmasına ait Yummy World markasının sol baştan sırasıyla “Soda Pop Saul” (yükseklik: 60 cm) ve “Frankie Fries” (yükseklik: 40 cm) isimli tasarım oyuncakları, peluş malzeme, 2016)

Yananlama sahip göstergeler; simge, metafor (eğretileme) ve metonim (düzdeğişim) gibi anlamlandırmalarla çeşitlendirilebilmektedir.

Simge; parçanın bütünü temsil ettiği zaman ya da tam tersi durumlarda kullanılır. Basitçe ana konu, onunla doğal olarak bağlantılı bir şekilde değiştirilir. Bu değiştirme, simgenin temsil ettiğini sözcük anlamıyla almak yerine, temsil edilenin herkesçe bilindiği ya da anladığı zaman iş görür (Ambrose ve Harris, 2013: 75). Örneğin Atakule, Ankara şehriyle özdeş olmuştur ve şehrin simgesi olarak kullanılabilir. Görsel sanatların çoğunda olduğu gibi, tasarım oyuncaklarda da simgeyle anlamlandırma oldukça yaygındır. Ryan Bubnis adlı tasarımcının “The Cap” (Resim 3.33.) adlı tasarım oyuncağında ünlü Marvel Comics çizgi roman kahramanı “Kaptan Amerika (Captain America)” ya (Resim 3.34.) gönderme yapmıştır. Kaptan Amerika kahramanın kıyafeti üzerindeki renkler, siperi o kadar kalıplaşmıştır ki, Bubnis’in tasarım oyuncağında hiç bir aynılık olmamasına karşın, izleyicide direk Kaptan Amerika çağrışımı yapmaktadır.



Resim 3.33. Ryan Bubnis'in "The Cap" eseri, vinil, yükseklik: 7.5 cm. 2008



Resim 3.34. Marvel Comics'in "Kaptan Amerika (Captain America)" karakteri, 1941

Bir diğer yananlam göstergesi de metafor (eğretileme)dur. "**Metafor**, anlamı bilinmeyen bir durumu açıklamak için, anlamı bilinen bir olguyu, nesneyi kullanmaktadır" (Elden ve Özdem 2015: 164). Metafor, imgeler yakından ilişkili olmasalar da bilinmeyen bir olguya ilişkin izlenimi bir imge ile kurduğu karşılaşma ile aktarmaktadır. Tasarımcı Amanda Visell'in "Carnivorous Giraffe" adlı eserinde, zürafa imgesi, çocuğu sallayan bir salıncak metaforuna dönüştürülmüştür (Resim 3.35).



Resim. 3.35. Amanda Visell'in "Carnivorous Giraffe" adlı tasarım oyuncuğu, resin, 2008

Yananlamda son anlandırma kavramı olan "**metonim** (düzdeğişmece), birbirleriyle doğrudan bağlantısı olan kelimelerin ya da nesnelerin birbirinin yerine kullanılmasıdır; taç ve krallık gibi" (Elden ve Özdem 2015: 165). Frank Kozik'in "Redrum Bear Qee" (Resim 3.36.) adlı tasarım oyuncuğunda; sevimli görünen ayı formunun üzerinde biçimlendirdiği karakter, kırmızı boya ve sigara gibi imgelerle birlikte "kan ve katil" kavramlarını çağrıştırmaktadır. Kırmızı boya, biçime, dağınık bir şekilde uygulandığı için "kan" imgesini

yansıtmaktadır. Ayrıca karakterin gözlerindeki yapı ve siyahlık, ağızındaki sigara; kötü bir karakterin canlandırılmasında yardımcı olmuştur.



Resim 3.36. Frank Kozik’in “Redrum Bear Qee” tasarım oyuncacı, vinil, yükseklik: 6 cm

Tasarım oyuncakların genel olarak bir karakteri, imgeyi ya da nesneyi bir başka anlam üzerinde anlatması, göstergebilimin neden kullanıldığını açıklamaktadır. Tasarım oyuncaklar, farklı perspektif ve anlam kaymalarına sahip olabilmektedirler. Göstergebilimin kullanılması, bu özelliklerin karışmaması ve doğru yönde ilerlemesi açısından faydalı olabilmektedir.

3.3.5. Tasarım oyuncaklarda kullanılan materyaller ve üretim süreci

Rawson, tasarımın var olan ham materyalleri değiştirerek bize istediğimiz uygunlukta çözümler sunabilmekte olduğunu belirtmektedir (...) Tasarım sürecinin dört farklı yönü vardır; **malzeme**, gerçek objeleri seçerek değiştirip **süreç** yardımıyla birleştirmek, daha sonra **amacımızı** uygulamak için onlara yeni bir **form** vermek (Rawson, 1987: 10). Bu bölümde tasarım oyuncakların hangi materyallerden yapıldığı ve tüm teknik üretim süreçleri detaylı bir şekilde incelenecektir.

Tasarım oyuncakların üretiminde uygulanan teknikler, kullanılan malzemeye göre değişiklik göstermektedir. En yaygın kullanılan malzemelerin “**vinil** ve **resin**” olduğu söylenebilir. Vinil ve resin dışında **ahşap**, **peluş**, **kağıt** materyal kullanımlı oyuncaklar ve **3 boyutlu baskı** tekniğinin uygulanmakta olduğu oyuncaklar da mevcuttur.

Urban Vinyl (Kentsel Vinil) ve Urban Resin (Kentsel Resin)

Vinil ve resin materyallerinin tasarım oyuncaklarda teknik kullanım olarak mantığı hemen hemen aynı işlemektedir. Bu bölümde vinil ve resin arasındaki farklar ve benzerlikler tasarım oyuncak üretim süreci altında karşılaştırılarak açıklanacaktır. Fakat ondan önce vinil malzemenin tasarım oyuncak dünyasına girişi özetlenecektir.

Tasarım oyuncakların mucidi Michael Lau, ilk yaptığı figürleri ABS plastik adı verilen bir polimerden yapmaktaydı. Ancak ABS plastik pahalı ve zor şekil alan bir malzemeydi. Lau'nun vinile bu süreçte geçtiği görülmektedir. Lau'nun ABS plastikten, vinile geçişini Lubow şu şekilde aktarmıştır:

On iki inçlik figürler pahalı bir kalıpta katılaştırılarak sert ABS plastikten yapılıyor, bu da kafa, el veya ayaklardan daha geniş olan başka bir şeyi özel-üretime sokmak için oldukça pahalı kılıyor. Plastik oyuncak üretmenin diğer bir yolu ise döner döküm vinil metodudur: vinil plastik daha ucuz bir kalıba enjekte edilir ve çukur bir obje üretecek şekilde bükülür ve sonrasında boyanır. Döner döküm vinil oyuncaklar ABS plastiğinin ince detaylarını ortaya koyamasa da oldukça ucuzdur ve üretimi daha kolaydır. Böylelikle tasarım oyuncaklar için vinil malzemesini daha uygulanabilir bulunmuştur (Lubow, 2004).

Vinil PVC ve yumuşak vinil (soft vinil: Japonya'da sofubi olarak bilinmektedir) olmak üzere iki ayrı çeşit olabilir. Vinil malzemede rotocast kalıplama tekniği uygulanmaktadır. Vinil ısıtılır ve metal bir kaba dökülür. Kalıp döner ve vinil negatif boşluğa yatırılır. Daha sonra yeteri kadar şekil aldığı anda kalıptan çıkarılır, soğumaya bırakılır (Resim 3.37.).

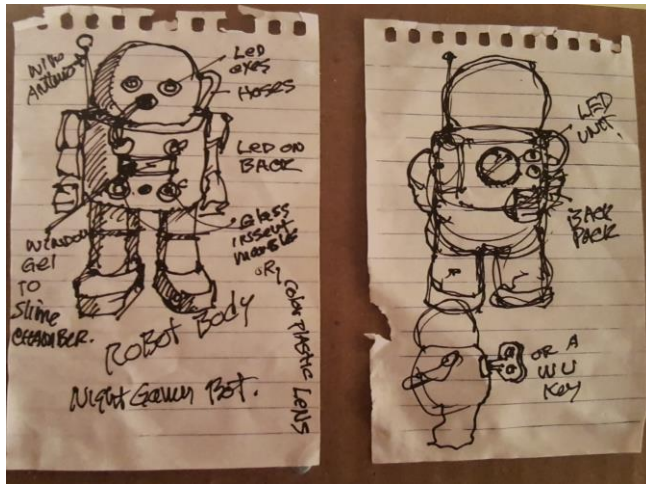


Resim 3.37. Tasarımcı Jon Knox'un vinil materyali kalıplama tekniği

Tasarım oyuncak dünyasına vinilden sonra sıvı bir sentetik olan resin dahil olmuştur. Resin, küçük detayları işlemeye izin verir fakat vinile göre çok daha kırılgandır. İşlenmemiş resin,

hacim yüzdesine göre işlenmemiş vinilden daha pahalı bir malzeme olmakla birlikte resinde kullanılan silikon kalıplar da vinilde kullanılan metal kalıplara göre ucuzdur.

Vinil ve resin gibi malzemeler kullanıldığında tasarım oyuncakların üretim aşamaları eskizleme yöntemi ile başlamaktadır. Başlangıç olarak ilk eskizler oluşturularak tasarım yapılmakta ve üç boyutlu teknik çizimlerle desteklenmektedir (Resim 3.38.). Daha sonra prototip denilen 3 boyutlu model örneği oluşturulmaktadır. Ardından prototip kalıba alınmakta ve kalıba dökülmektedir. Kalıplama işlemi tamamlandıktan sonra girinti ve çıkıntılardaki malzemeden kurtulmak için detaylı bir temizlik gerekmektedir. Bu aşamada, figürün ince ayrıntıları ayarlanmakta ve üzerine uygulanacak boyama, grafik tasarım ya da illüstrasyon teknikleri uygulanmaktadır. Böylece ürün ambalaja girmeye ve satışa sunulmaya hazır hale gelmektedir.



Resim 3.38. Tasarımcı Plaseebo'nun ürettiği bir oyuncağın ilk eskizi

Bou, 'We are indie toys' kitabında vinil ve resinden oyuncak yapım aşamalarını şöyle açıklamıştır; "Önce çizmek istediğimiz figürün, karakterin eskizini çiziyoruz, daha sonra bir çok sanatçının yaptığı gibi polimer kil, plastisin ya da balmumu ile modelliyoruz. Kullandığımız araçlar her hangi bir evde bulunabilen, çay kaşığı, kürdan, bıçak ya da iğne olabilir" (Bou, 2014: 7). Model boş bir şekilde çıktıktan sonra, ince detaylar düzenlenmekte (Resim 3.39.) boyama işlemi gerçekleştirilmekte ve ambalajlanmaya hazır hale gelmektedir.



Resim 3.39. Tasarımcı Jemtoy karakterinin ince detaylarını oluşturmaktadır

Designer Plush (Tasarımcı Peluşu)

Happy Worker isimli peluş tasarım oyuncak ekibi peluş oyuncakların üretim şemasını ilk olarak karakter tasarımına bağlamakta daha sonra oyuncuğun boyutlarına karar vererek kumaş seçiminden sonra dikim işlemine geçmektedirler. Bu süreçten sonra tasarıma göre kumaşa baskı ya da plastik materyal eklemektedir (HappyWorker, 2015). Peluş oyuncakların içeriğini yalnızca peluş değil; suni polyester, farklı uzunlukta kürkler, naylon, deri, pamuk, keçe örgü ve özel kumaşlar oluşturmaktadır. Kumaşlar, bilgisayarda hazırlanan tasarıma uygunluk açısından renklere boyanmaktadır. Kumaşların kesiminde genelde lazer yöntem kullanılmakta, bazı hassas parçalar el yardımı ile kesilmektedir. Sonraki aşamada kesilen ve boyanan parçalar birleştirilerek tasarım tamamlanmaktadır (Resim 3.40), (Resim 3. 41.).



Resim 3.40. Frank Kozik'in "Labbit" peluş tasarımı, yükseklik: 17cm, 2009



Resim 3.41. TADO tasarım grubunun "Tako" peluş tasarımı, yükseklik: 20cm, 2010

Designer Wood (Tasarımcı Ahşabı)

Ahşap tasarım oyuncakların, tasarımcılar için çok tercih edilebilir bir malzeme olmadığı görülmektedir. Ekonomik açıdan uygun bulunmayan ahşap malzemesi ile ilgili Paul Budnitz "2009 yılında Dunny serisi için ahşap materyal kullandım. Yapımı bir hayli pahalıya patladı, bu da bu materyalin ne kadar az kullanıldığını açıklar" (Budnitz, 2015). şeklinde açıklamaktadır. Estetik açıdan tercih sebebi olsa da tasarımcılar için ahşap malzemeyi şekillendirmek zor olmaktadır. Ahşap tasarım oyuncakları denilince akla gelen ilk isimlerden olan Amanda Visell (Resim 3.42.) ise 2010 yılında Paul Budnitz ile yaptığı röportajında; artık ahşap malzemeli oyuncaklar üretmediği için ahşap görünümlü vinil malzeme kullandığını açıklamıştır. "Ahşap malzemeyi daha çok kullanabilmeyi isterdim, ama sert yapısından dolayı karakteri şekillendirmeme izin vermiyor, bazı şeyler ahşapta mümkün olmuyor" (Budnitz, 2010: 77).



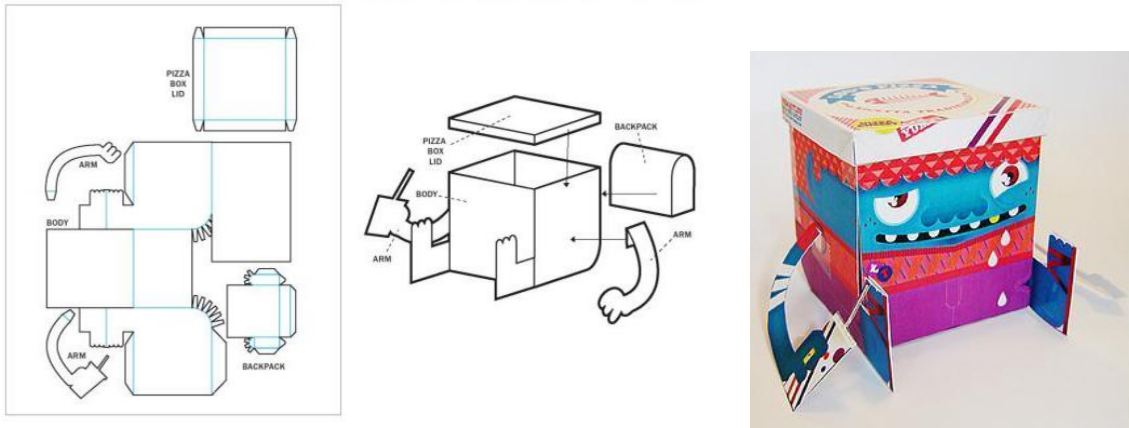
Resim 3.42. Amanda Visell'in ahşap oyuncakları

Kağıt

Tasarım oyuncaklarda kullanılan diğer bir malzeme ise kağıttır. Kağıt tasarım oyuncaklar, adından da anlaşılacağı gibi kağıt parçalarını katlama, kesme ve yapıştırma yöntemiyle inşa edilen, kağıttan yapılan oyuncaklardır. Figürler ve eğlenceli şekiller parlak renklerle bir araya getirilmektedir.

Kağıt tasarım oyuncaklarının kökeni origamiye dayanmaktadır. Fakat sadece kağıt katlamadan ziyade farklı olarak kırtasiye bandı, yapıştırıcı, makas ve yazıcı gibi araçlar da sürece dahil olmaktadır. Kağıt oyuncakların tasarım aşamalarında başlangıç olarak oyuncaklara ait eskiz çalışmaları yapılmaktadır. İlerleyen aşamada dijital ortamda istenilen renk ve doku oluşturularak, tasarım açık bir hale getirilmekte, (Resim 3.43.) katlama yerleri belirlenmekte ve istenilen kağıda baskı alınarak, kesme işlemine başlanmaktadır. Üretimin son aşamasında ise tüm parçalar birleştirilmektedir.

Kağıt tasarım oyuncakların en büyük avantajı, hızlı ve pratik yapılabilmesidir. Her zaman ulaşılabilen malzemelerle maliyeti çok düşük oyuncaklar yapmak mümkündür. Ancak kağıt malzemenin dezavantajı, kalıcı olmamasıdır.



Resim 3.43. Hollanda'lı tasarımcı Loulou'nun kağıt tasarım oyuncak yapım aşaması: katlanma yerleri, 3 boyutlu tasarım, ve son hali, 2009

3 boyutlu baskı

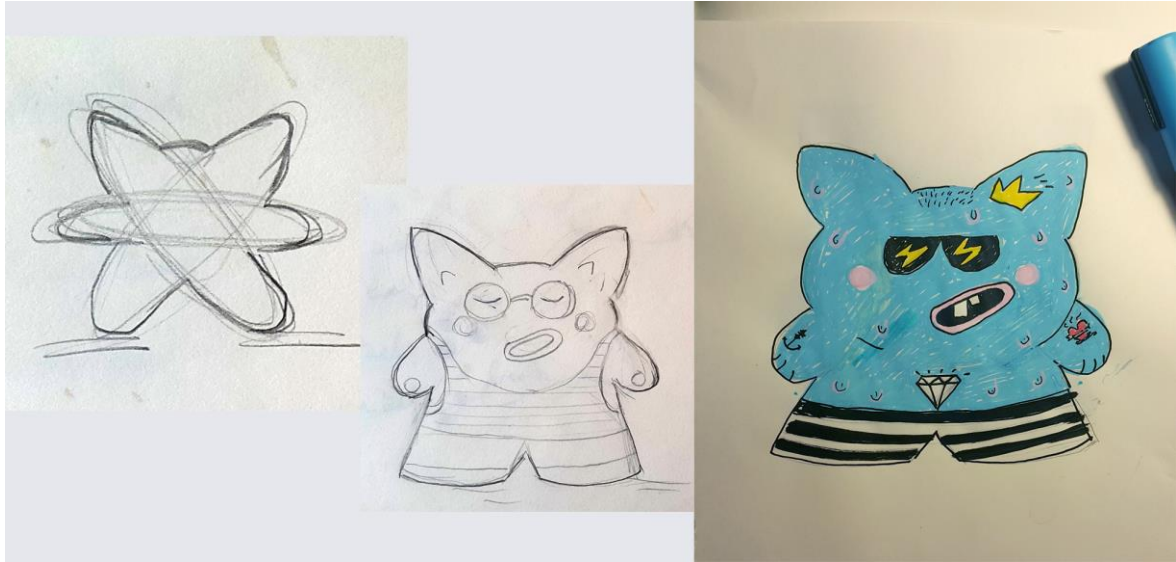
Tasarım oyuncak yapımında kullanılan bir diğer üretim tekniği 3 boyutlu baskıdır. Son yılların getirdiği 3 boyutlu baskı teknolojisi, tasarım oyuncak yapımında da etkisini göstermeye ve tercih edilmeye başlamıştır. Tasarımcılar dijital çizimleri direkt baskı makinesine gönderip 3 boyutlu oyuncaklara kolaylıkla ulaşabilmektedir. Ancak bu tekniğin

bazı noktalarına dikkat edilmesi gerekmektedir. 3 boyutlu baskı ile çalışan başarılı oyuncak tasarımcısı Teodoru Badiu, Louis Bou'nun "We Are Indie Toys" kitabında;

"Figürlerinizi 3 boyutlu baskıda hazırlamak istiyorsanız iki noktaya dikkat etmeniz gerekmektedir. Birincisi, 3 boyutlu baskı ucuz bir yöntem değildir, bu etken sizin figürünüzün boyutları hakkında düşünmenizi gerektirmektedir. İkinci nokta ise, figürün düşmemesi için iki ya da 4 ayağının üzerinde durabilecek bir merkez noktası yakalamanız gerekmektedir" (Bou, 2014: 197).

şeklinde belirterek 3 boyutlu baskı tekniğinde dikkat edilmesi gereken hususlara dikkat çekmiştir. 3 boyutlu baskı kolay ve pratik bir yöntem olsa da yeni gelişmekte olan bir teknoloji olduğu için üretim pahalıya malolmaktadır. İlerleyen yıllarda baskı makinelerinin çoğalması, yeni ve farklı teknolojiler üretilmesi sonucunda bu tekniğin, daha makul koşullarda gelişmesi öngörülmektedir.

Araştırmacı, bu tezin kapsamında bir karakter tasarlayarak 3 boyutlu baskı tekniği ile "Blue Panther" isminde bir tasarım oyuncak oluşturmuştur. Tasarım ilk aşaması olan eskiz, ilk önce vektörel ortamda düzenlenmiştir (Resim 3.44., 3.45.).

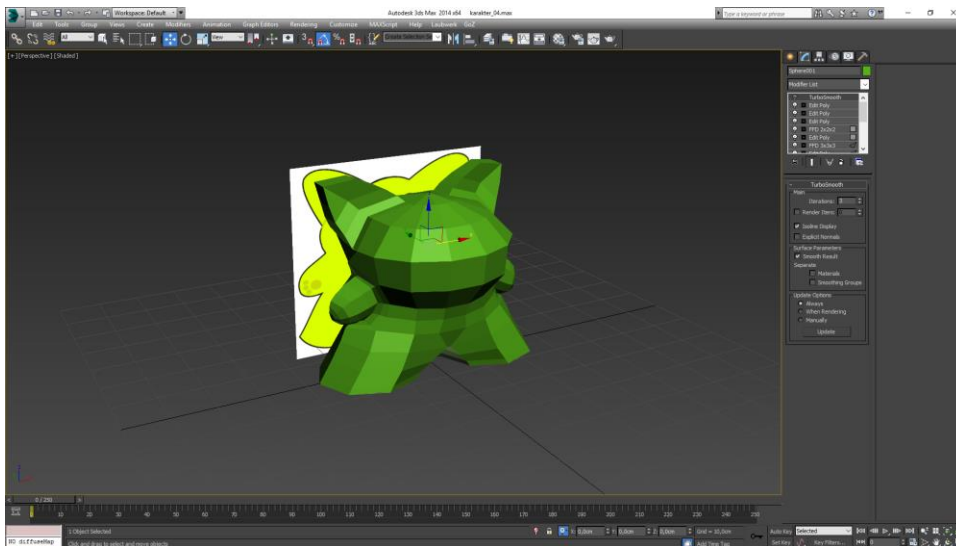


Resim 3.44 Blue Panther isimli tasarım oyuncakın ilk eskizleri, 2016

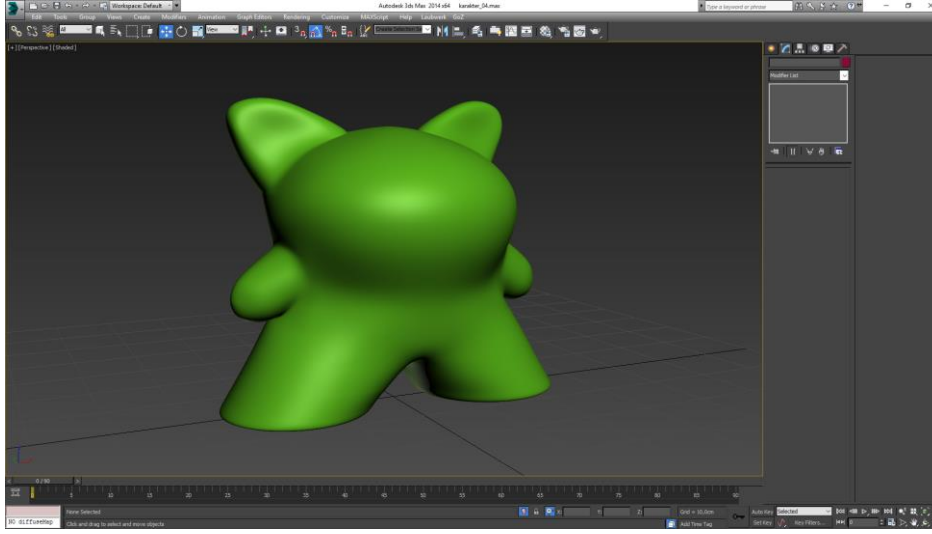


Resim 3.45 Blue Panther'in vektörel ortama aktarıldıktan sonraki görünümü, 2016

“Blue Panther” tasarım oyuncacı ilk eskizlerinden sonraki aşama 3 boyutlu bir tasarım programında çizimidir. 3 boyutlu baskı tekniği, iki boyutlu vektörel programları algılamamakta ve 3 boyutlu bir programda çizilmesi gerekmektedir (Resim 3.46.).³



³ Araştırmacının tasarladığı Blue Panther karakterinin 3 boyutlu çizimi için, 3D Max programı uzmanı Doruk Dede'den yardım alınmıştır.



Resim 3.46. Blue Panther tasarım oyuncağın 3 boyutlu programa aktarılmadan önce 3D MAX programındaki ekran görüntüleri, Teknik: Doruk Dede, 2016

3 boyutlu olarak çizimi yapılan tasarım oyuncak, baskı makinesine girmeye hazır hale getirilmiştir. Ortalama 7 saat süren baskı sonucunda, boyutları 10 cm yükseklik olmak üzere, 10x11x8 cm olan ve poliaktik asit bazlı bir plastik olan PLA plastik materyalli tasarım oyuncak formu elde edilmiştir (Resim 3.47.).



Resim 3.47. Blue Panther tasarım oyuncuğunun 3 boyutlu baskı makinesinden çıkan form, boyut: 10x11x8 cm, malzeme: PLA plastik, 2016

PLA plastik materyali üzerinde akrilik boya sonuç vermektedir. Araştırmacı tasarım oyuncak formu üzerine boyama amaçlı olarak; akrilik boya ve çok amaçlı, polyester uçlu boyama markörü kullanmıştır (Resim 3.48., 3.49.).



Resim 3.48. Blue Panther karakterinin 3 boyutlu formu üzerinde akrilik boya uygulanmıştır



Resim 3.49. Blue Panther tasarım oyuncacı üzerinde boyama markörü ile ince detaylar işlenmiştir

Araştırmacının tezi desteklemek üzere hazırlamış olduğu “Blue Panther” tasarım oyuncacı Resim 3.50.’de görülmektedir. Araştırmacı, tasarımcı kimliği ile tasarladığı oyuncacın formunu 3 boyutlu baskı tekniği ile oluşturarak, formun çoğaltılmasına ve sıradan kullanıcıların da form üzerinde yaratıcı tasarımlar uygulamasına olanak sağlamaktadır.



Resim 3.50. (a). “Blue Panther” isimli tasarım oyuncak, tasarım ve üretim: İrem Bilgi, boyut: 10x11x8 cm, malzeme: PLA plastik, 2016



Resim 3.50. (b). “Blue Panther” isimli tasarım oyuncak, tasarım ve üretim: İrem Bilgi, boyut: 10x11x8 cm, malzeme: PLA plastik, 2016



Resim 3.50. (c). “Blue Panther” isimli tasarım oyuncak, tasarım ve üretim: İrem Bilgi, boyut: 10x11x8 cm, malzeme: PLA plastik, 2016

DIY - Do It Yourself (Kendin Yap)

Tasarım oyuncaklarda DIY; boş bir platformu, boyayarak, belki şekil vererek, yeni dokular ekleyerek ya da dijital tekniklerden yararlanarak sanat nesnesi haline dönüştürmektir. Bu platformlar da ünlü tasarımcılar ve şirketler tarafından tasarlanmakta ve satışa sunulmaktadır. Boş platformu alan kullanıcılar istediği gibi tasarıma yön verebilmektedir. El yapımı olmasından dolayı tüm kitlelere kendi tasarımını yapma özgürlüğü verilmiştir. Bu konuda insanlar kendi kurdukları topluluklarda etkinlikler ve atölyeler düzenlemekte ayrıca çevrimiçi ortamda ‘nasıl yapılır’ı anlatan videolar paylaşmaktadırlar (Resim 3.51.).



Resim 3.51. DIY tasarım oyuncak üretimi yapan bir paylaşımcının videosundan sahneler

DIY kültürü tasarım oyuncaklarda belirli markalarda ağırlık kazanmıştır. Örneğin en bilinen ve güçlü örnek Kidrobot markasının tasarımcısı Paul Budnitz’in tasarımı olan “Munny” (Resim 3.52.) adını verdikleri boş platform oyuncaklardır.



Resim 3.52. Kidrobot firmasının “Munny” platform figürü

"Munny, pürüzsüz beyaz vinilden yapılmaktadır. Boya, mürekkep ya da hamurdan başka dekoratif nesneler yapıştırılabilmekte, tipografi uygulanabilmekte iplik ya da kumaş kullanılabilmektedir. boyutları 6 cm'den 35 cm'e kadar çıkabilmektedir" (Knight, 2015). Nick Curtis, Clutter dergisinde yayınladığı makalesinde Munny ve DIY fikrini şöyle yorumlamıştır:

Hiç kimse bir sanat galerisinden boş tual almaz. Form ve dokusu ilginç olsa bile hala basit bir boş tualdir. Ama birileri bu boş tualı boyadığında büyümlü bir sanat çalışması olabilmektedir. Bu doğrultuda “Munny” boş bir tual olarak görülebilir. Bir Munny’i özelleştirmek, sanatçı için formu yeniden yorumlamak ve modifiye etmek için parlak bir fikir olabilir” (Curtis, 2015: 36).

DIY üretim metodu, insanlar tarafından serbest ve kuralsız yapısıyla bir tasarım, sanat ürünü haline gelmiştir. Bu yüzden DIY tekniği de tasarım oyuncakların üretim sürecine dahil olabilir.

3.3.6. Tasarım oyuncakların ambalaj tasarımı

Tasarım oyuncakların üretimi tamamlandıktan sonra satışa sunulması için tasarım ve marka konseptine göre ambalaj tasarımı yapılmaktadır. Oyuncakların ambalajı da tasarımın bir ögesi olarak kabul görmektedir. Çoğu durumda, oyuncak tasarımcısı aynı zamanda ambalaj tasarımcısı olabilmektedir. Oyuncak tasarımcısı Rich Montanari, Clutter Dergisi’nin 19. Sayısında verdiği bir röportajda ambalaj tasarımının önemini şöyle vurgulamıştır:

“Kişisel olarak ambalajın, tasarım oyuncakların bir parçası olduğuna inanıyorum. Yırtılıp açılrsa da çöpe atılsa da en önemli şeylerden biri ambalajdır. Bu yola başladığımda sadece oyuncak şekillendirmeyi değil, nasıl boyayacağımdan, nasıl paketleyeceğime kadar her şeyi düşünüyorum. Ayrıca her insanın ödediği miktar benim için önemlidir, onlara ürünlerimi sunarken her ayrıntıyı detaylandırmaya dikkat ediyorum” (Montanari, 2015: 50).

Oyuncaklar genelde karakter tasarımına dayanmakla birlikte ambalaj tasarımı, form tasarımı, renk seçimi, kullanılan fontlar ve materyal seçimi gibi grafik tasarım bilgisi gerektirmektedir. Tasarımcılar, oyuncakların eşsizliğini, pazarlama stratejisi olarak ambalajlarında en özgün biçimlerde yansıtmaktadırlar .

Resim 3.53. da görüldüğü gibi sanatçı Ducobi, alışlagelmiş materyal olan kartondan başka bir materyal denemiş ve teneke kutulardan bir ambalaj tasarlamıştır. Oyuncakın tasarımına bu kutular da uyum sağladığı söylenebilmektedir. Resim 3.54.’de ise tasarımcı Sket One, Dunny formunu “acı sos” ambalajı biçiminde kullanmıştır. Burada tasarımcı, bir tasarım oyuncak, ambalaj tasarımına dönüştürmüştür.



Resim 3.53. Tasarımcı: Ducobi
“Custom Munny”, yükseklik:
20cm, 2011



Resim 3.54. Tasarımcı: Sket One
“Tabasco Dunny”, yükseklik:15cm,
2010

Tasarım oyuncaklarda formu farklı ambalaj örneği olarak “blind boxes” lar mevcuttur.

Blind Boxes

Blind boxes (Kör Kutu) özellikle büyük tasarım oyuncak firmalarında üretilen, çoklu halde tasarım oyuncak içeren kutular olarak tanımlanmaktadır. Bir kutunun içinde aynı formda yaklaşık olarak 6 ila 24 adet mini figür bulunmakta ve figürlerin tasarımları tamamen kullanıcıya sürpriz yapma niteliğinde tasarlanmıştır. Örneğin bir kutunun içinden aynı formda sarı, yeşil, mavi, kırmızı gibi farklı konseptlerde tasarım oyuncaklar çıkabilmektedir.

Blind Boxes yani K r Kutu isminin de kutuların i eri inin dı arıdan g r lememesinden ve s rpriz i ermesinden geldi i d   n lmektedir. Blind Boxes kutularının ambalajları stand bi iminde kullanılmaktadır. (Resim 3.55.) B y k firmalar bu ambalajlara olduk a  zen g stermektedirler.



Resim 3.55 solda; Kidrobot Blind Boxes Serisi, sa da; Amanda Visell, “Ferals” Blind Boxes Serisi

4. GÜNÜMÜZDE TASARIM OYUNCAKLAR

4.1. Dünyada Tasarım Oyuncakın Önemi

Günümüzde, tasarım oyuncaklar tüm dünyada etkili ve sarsıcı bir akım niteliğindedir. Yaklaşık 20 yıllık bir geçmişe sahip olmasına karşın internetin etkisiyle gittikçe kıtalara yayılmıştır. Grafik tasarımın 3 boyutlu hale gelip oyuncak şeklini alması, bunu insanların koleksiyon yapması ve koleksiyonerlerin internet üzerinden yeni oyuncakları takip etmeleri, forumları ve paylaşımları; eğitim, kültür ve sosyal alanda yeni gelişmeler gerektirmiştir. vinylabuse.com/forum, myplasticheartnyc.com/board, forums.kidrobot.com/ gibi siteler bu paylaşım alanlarına örnek gösterilebilir.

Bu bölümde sadece tasarım oyuncaklara özel galeriler, dergiler, yayınlar, etkinlikler, konferanslar, yarışmalar, festivaller incelenecektir. Ayrıca tasarım oyuncakların sergilendiği müzeler de araştırma konusuna dahil edilmiştir.

Her yıl düzenlenmekte olan tasarım oyuncak etkinliği **Designer Con** (Tasarımcı Buluşması), tasarımcılar ve hayranlarını bir araya getiren, söyleşi, panel, sunum, sergi gibi etkinlikleri barındıran bir oluşumdur. Clutter dergisinde Miranda O'brien, makalesinde Designer Con'u şöyle özetlemiştir.

“2006 yılında amacı tasarımcılar ve koleksiyonerleri bir araya getirmek olan Vinil Toy Network etkinliğini 2009 yılında Ayleen Gaspar ve Ben Goretsky güçlerini birleştirerek oyuncak tasarımı alanında başarılı bir etkinliğe sahip olmuşlardır. Böylece Designer Con adı altında birleşerek 73000 metrekairelik sergi alanları, 330 adet sergi ve tüm dünyadan 7000 adet katılımcıya ev sahipliği yapmıştır “ (O'brien, 2015: 44).

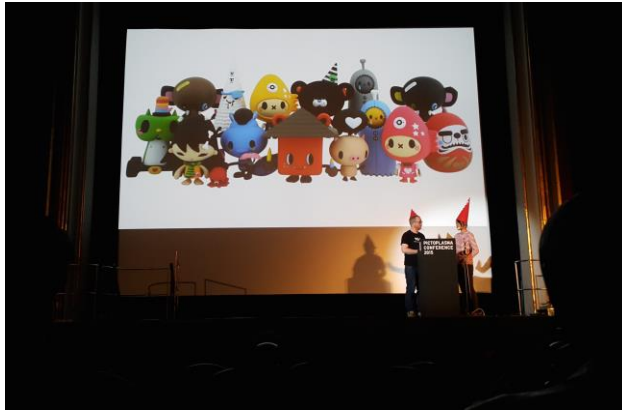
ABD'nin Kaliforniya eyaletinde gerçekleşen Designer Con'a benzer bir başka etkinlik ise İngiltere'de, sadece tasarım oyuncaklar için düzenlenen **Toy Con** adı altında düzenlenmektedir.

Uzak Doğu'daki etkinliklere bakıldığında ise Hong Kong'da her yıl düzenlenmekte olan **Toy Soul** fuarı sadece figür ve tasarım oyuncakları kapsamaktadır. Tayvan'da gerçekleştirilen Taipei Oyuncak Festivali, “**Taipei Toy Festival**”, Güney Kore'de düzenlenen **Art Toy Culture**, sanat oyuncak kültürü festivali de her yıl tüm dünyadan

misafirler ağırlayarak kıtalararası tasarım oyuncak bağlantıları kurulmasına destek vermektedir.

Güvenilirliği konusunda kendini ispatlamış olan tasarım oyuncak ödülleri, “**Designer Toy Awards**” 2011 yılından beri her sene düzenlenmektedir. Etkinlik bünyesinde; en iyi vinyl, en iyi resin, yılın sanatçısı, seçkin üretim, çıkış yapan sanatçı, yılın oyuncacı, yılın DIY platformu, yılın markası, en iyi oyuncak dükkanı, en iyi blog gibi kategorilerde tasarımcılara ödül verilmektedir.

Tüm bu etkinlikler içerisinde en popüler olan ve her yıl İspanya, Meksika, ABD, Almanya gibi farklı ülkelerde düzenlenmekte olan **Pictoplasma** Karakter Festivali ise tasarım oyuncakların gelişimine destek vermektedir. “1999 yılında kurulan Pictoplasma, çağdaş karakter tasarımında ilk defa gelişmiş arşiv ve koleksiyon sunmaya başlamıştır” (Heller ve Arisman, 2008: 25). Karakter tasarımı anlayışını tamamen farklı bir boyuta taşıyan Pictoplasma’da her yıl şehrin farklı yerlerinde dünyanın hemen her yerinden sanatçı ve tasarımcıları davet ederek konferanslar, festivaller ve sergiler düzenlenmektedir. Bu sanatçı ve tasarımcılar arasında her yıl tasarım oyuncak alanından başarılı isimler ağırlanmaktadır (Resim 4.1.).



Resim 4.1. TADO tasarım grubu, tasarım oyuncak çalışmalarını sunarken, Pictoplasma Konferansı, 2015

2015 yılı Mayıs ayında Almanya, Berlin’de gerçekleştirilen Pictoplasma konferansı tez araştırması kapsamında izleyici olarak takip edilmiş ve TADO, Sticky Monster Lab, Mr. Kat gibi karakter tasarımı, illüstrasyon ve tasarım oyuncak sanatçılarının sunumları takip edilmiştir. (Resim 4.2.)



Resim 4.2. Tasarımcı MrKat'ın tasarım oyuncaklarından bir örnek, Pictoplasma “Forms Follow Empaty” Sergisi, 2015

Tasarım oyuncakların satışı dünya üzerinde bir çok galeri, kuruluş ve internet üzerindeki mağazalardan yapılmaktadır. Koleksiyonerler için internet, tamamlamak istedikleri ve yeni oyuncakları sürekli takip ettikleri önemli bir platform olarak yerini almıştır. Bu açıdan sayısız internet satış mağazası olduğu görülmektedir. **3D Retro** mağazası, Kaliforniya'da bulunan ve en çok bilinen mağazalardan biridir. ABD Chicago'da bulunan **Rotofugi** mağazası da 2015 yılı en iyi tasarım oyuncak dükkanı ödülünü almıştır. Tasarım oyuncak doğduğu yer olan Hong Kong'taki **Toy2R** mağazası da dünyadaki en bilinen örneklerden sayılmaktadır. Dünyanın farklı bölgelerinde var olan hem tasarım oyuncak galerisi olup hem de mağaza olan mekanlar da çoğalmaktadır. En bilinen örneklerden biri 2004 yılında New York'ta açılan **Myplasticheart Sanat Galerisi ve Mağazası**, (Resim 4.3.) tasarım oyuncak ve çağdaş sanatlar alanında dünyanın en iyilerini bir araya getiren bir oyuncak dükkanı ve galerisidir. Her ay düzenlediği sergilerle bir çok çağdaş yeraltı pop ve şehir sanatçılarına ev sahipliği yapmaktadır (myplasticheart, 2015). California'da **MOAH**, (Resim 4.4.) “Los Angeles'ta **LACMA**, New York'ta **MOMA**, Chicago'da **MCA** gibi uluslararası çağdaş sanat müzeleri; koleksiyonlarında, sergilerinde ve hediye mağazalarına tasarımcı oyuncakları sunmaktadırlar” (Scott, 2010: 68).



Resim 4.3. My Plastic Heart sanat galerisi ve mağazası, New York



Resim 4.4. 2015 yılında MOAH müzesinde düzenlenen "The Art of Toys" isimli sergi

Türkiye’de ise tasarım oyuncaklar küçük butik mağazalarda ve İstanbul’da bulunan **Milk Gallery** gibi galerilerin mağaza bölümlerinde satılmaktadır. Yine Türkiye’de 2000 yılından beri internet üzerinden satış yapan **Jedbang Collectibles**, genel olarak pop-figürleri içerse de Kidrobot gibi önde gelen tasarım oyuncak markalarının Türkiye temsilciğini yapmaktadır (Jedbang, 2015).

Tasarım oyuncak alanında etkinlikler, yeniliklerden haberdar olmak, sanatçılarla kullanıcıları biraraya getirmek, merak edilen teknik detayları incelemek çeşitli yayınlar aracılığıyla gerçekleşmektedir. Örneğin tamamen tasarım oyuncaklara ait olan **Clutter Magazine** dergisi, günlük tasarım oyuncak haberlerine ulaşılabilen **VinylPulse** blogu ve Designer Toy Awards 2015’te en iyi blog ödülünü alan **The Toy Cronicle** en bilinen yayınlardandır. Ayrıca her hafta salı günleri tasarım oyuncak alanından haberler yayınlayan **ToyBreak Tv** isimli bir internet televizyonu da bulunmaktadır.

Tasarım oyuncaklar tüm dünyada giderek yükselen bir konuma gelmiştir. Gelecekte de kuşkusuz büyük önem ifade etmeye devam edeceği öngörülebilmektedir.

4.2. Dünyadan Tasarım Oyuncak Örnekleri

Hong Kong’ta başlayıp tüm dünyaya yayılan tasarım oyuncak hareketi, beraberinde büyük firmaların ve markaların oluşmasını sağlamıştır. Dünyaca tanınabilirliği olan, internet ortamındaki en büyük tasarım oyuncak ansiklopedisi olan Vinyl-creep.com’un veritabanında, Uzak Doğu’da 278 adet, ABD’de 1547 adet, Avrupa’da 359 adet ve diğer

bölgelerde 46 adet tasarım oyuncak sanatçısı, tasarımcısı ya da firması bulunmaktadır. Tasarım oyuncak kavramı Uzak Doğu'da doğmasına karşın ABD'de daha yaygın hale gelmiştir. Örneğin ABD'de bulunan "Kidrobot" markası, tasarım oyuncak denildiğinde, ilk sırada yer alan isim olarak görülmektedir. Kidrobot'dan hemen sonra Hong Kong'ta "Toy2R" ın, pazar payı en yüksek ikinci marka olarak görüldüğü söylenebilmektedir. Nüfus bakımından daha kapsamlı bir coğrafya olan Uzak Doğu'da, -özellikle Japonya'da- moda ve alt kültür gibi imgelerinin sürekli ve hızla değişen bir sirkülasyon içerisinde olmaları, her şeyin kendini çok çabuk yenilemesi gibi özellikler, tasarım oyuncak hareketinin Batı'nın elinde olmasına sebep olarak gösterilebilmektedir.

Bu bölümde; bilinirlik, rağbet, pazar payı, materyal gibi ayırt edici faktörlere göre en başarılı örnekler seçilmiş ve incelenmiştir. Örneğin, tasarım oyuncak alanında en çok kullanılan vinil ve resin materyalleriyle tasarım oyuncak üreten firma ve markalar çoğunlukta örneklendirilmiştir. Peluş, ahşap ya da diğer materyallerden üretilen tasarım oyuncaklara, sektördeki paylarının kıyasla küçük olmasından dolayı, daha az değinilmektedir.

Tasarım oyuncaklardaki konsept çeşitliliği de bu bölümde irdelenen örneklerin seçilmesinde etken olmuştur. Sanat ve tasarımın tüm alanlarında konsept ve tarz sanatçının/tasarımcının bireysel tercihinine göre değişiklik göstermektedir. Tasarım oyuncaklarda da bu özellik gözlenebilmektedir. Tasarımcılar, korku, grotesk (varlıkların sıra dışı özelliklerle yeniden tasviri), retro (bilinçli olarak yakın geçmişin akımlarını, modalarını türeten veya taklit eden tarz), kawaii tarzı gibi bir çok konsept ve konu üretmektedirler. (Resim 4.5., 4.6.)



Resim 4.5. Tasarımcı Bubi Au Yeng'in "Panda Baby Treeson" isimli tasarımı, yükseklik: 7.5cm, vinil, 2009



Resim 4.6. Tasarımcı Plaseebo'nun "Zombie Baby" isimli tasarımı, yükseklik: 7.5cm, resin, 2014

Bir başka ölçüt ise bilinirlik ve akılda kalıcılık olarak ele alınmaktadır. Örneğin; 4.3.3. bölümde bahsedilmekte olan KAWS- diğer adıyla Brian Donnelly'nin büyük bir firma olmayıp bireysel bir sanatçı olmasına karşın yarattığı eserlerle ve neredeyse kurumsal denilebilecek sistemiyle birlikte ikonik olan başarısı gösterilebilmektedir.

Yukarıda bahsi geçen bütün etkenler göz önünde bulundurularak, önem sırasına göre, toplam 10 adet örnek, bu doğrultuda incelenmiştir.

4.2.1 Kidrobot

2002 yılında ABD Colorado'da Paul Budnitz'in kurduğu Kidrobot, oyuncak, giyim ve aksesuar markasıdır. Paul Budnitz Kidrobot'un kuruluşunu Caroline D'Souza ile yaptığı röportajda şöyle özetlemiştir. "1999 yılında Michael Lau'nun tasarladığı Çin ve Japonya'da çıkan vinil oyuncakları gördüm. İnsanları Çin'e kadar götürmeye ikna eden, aynı makineden çıkmış kitle üretim oyuncaklarına karşı gelen sınırlı sayıda tasarım oyuncakların farkına vardım. Eve gelip kendi garajımda Kidrobot'u kurmaya karar verdim" (D'Souza, 2008).

Markalaşmış olan Kidrobot, marka kimliğini korumanın doğrultusunda birlikte çalıştığı pek çok sanatçı ve tasarımcı bulunmaktadır. Kidrobot, dünyanın önde gelen tasarım oyuncak ve giyim perakendecilerindendir. "Kentsel sokak trendlerini, modayı ve pop sanatı, sınırlı

sayıda üretilmiş tasarım oyuncaklarıyla birleştirmektedir. Arka planında grafiti, güzel sanatlar, moda, endüstriyel tasarım, grafik tasarım, illüstrasyon ve müzik olan en önemli uluslararası sanatçılar ile benzersiz bir iş birliği içerisinde” (Dickerson, 2013). Caroline D’Souza, Kidrobot ile ilgili yaptığı araştırmada markanın multidisipliner yönünü şöyle aktarmıştır:

Kidrobot oyuncak projelerinde her zaman işbirliğini felsefe edinmiştir. Her yıl ortalama 60 proje oluşturulmaktadır. Paul Budnitz yüzlerce tasarımcıyla birlikte çalışmaktadır: Grafiti sanatçısı; Doze Green, Dalek, Mist, Tilt- ünlü illüstratörler Frank Kozik, Tara McPherson- moda tasarımcıları; Marc Jacobs, Paul Smith ve Hermes gibi.. (D’Souza, 2008).

Kidrobot'un en önemli oyuncakları 2002 yılında Kidrobot'un kurucusu ve başkanı Paul Budnitz ve grafiti sanatçısı, illüstratör ve oyuncak tasarımcısı tarafından üretilen kentsel grafiti ve stensil sanatına dayanan çizgi film hayvanlarına benzeyen **Dunny** ve **Munny** figürleridir. Dunny figürü de Munny gibi aslında bir şablondur. Munny, DIY- Do It Yourself oyuncakları olarak boş platform şeklinde satılırken, Dunny’i ünlü tasarımcılar profesyonel biçimde işlemektedir. Ortalama boyutları 20 cm yüksekliğinde olan Dunny oyuncakların nadir bulunanlarının fiyatları internet üzerinden satışlarda 5 dolardan 25.000 dolara kadar değişiklik göstermektedir. Daha önceki bölümlerde bahsedilen Munny oyuncakları da Dunny ile fiziksel benzerlikler göstermektedir. (Resim 4.7., 4.8.) Munny için; Dunny figürünün DIY- Do It Yourself versiyonu olduğu söylenebilir.



Resim 4.7. Sergey Sbss’nin “Banana Universe” isimli Dunny çalışması, yükseklik: 7.5 cm, 2011



Resim 4.8. Hugh Rose’un “Wooden Sky Monkey” isimli Munny çalışması, yükseklik: 20cm, 2010

Dunny, çift kulaklı bir tavşan formuna dayanan figürdür. Bu oyuncakların 3 ayrı eklem yerleri vardır; başı ve iki kolu 360 derece dönebilmektedir. Bazen Dunny’lerin ambalajından yanında aksesuar olarak lazer silahlar, dondurma külahı, markör kalemler, gaz maskesi, taç gibi eklentiler olabilmektedir. (Resim 4.9., 4.10.).



Resim 4.9. Tristian Eaton’un “Gold King” isimli Dunny çalışması, yükseklik: 20 cm. 2012



Resim 4.10. Esther Kim’in “Dunny Ice Cream” çalışması, yükseklik: 7,5 cm, 2010

Sket One adlı tasarımcı, Dunny platform oyuncakları için özel bir seri geliştirmiştir. Bir figürü, ürünlerin ambalajı olarak tasarlamış ve dünya üzerindeki Dunny oyuncakları içinde farklı bir proje haline getirmiştir. “Sketchup” adlı projede ketçap, mayonez gibi sosların ambalajları Dunny şeklinde tasarlanmıştır (Resim 4.11.). Tasarım oyuncakların gündelik hayatta kullanılabilen bir form olarak geçmesi, hayran kitlelerinin beğenisini kazanmakla birlikte, daha önce tasarım oyuncak kavramıyla karşılaşmamış kişilerin tanınmasını sağlayacaktır.



Resim 4.11. Tasarımcı Sket One’in Sketchup projesi ve ambalaja dönüşmüş Dunny figürleri

Kidrobot'ta Dunny ve Munny oyuncakların yanı sıra; Tara McPherson, Swizz Beatz, Matt Groening, Ed Templeton, Mike Shinoda, Shepard Fairey (Obey Giant), Joe Doucet, Futura 2000 (Mo'Wax), Devisu, Jamie Hewlett, MF DOOM (Madvillain), Huck Gee, JK5 (Joseph Aloï), Mark Hoppus, Frank Kozik, Ron English, WuzOne, Scott Tolleson ve Amanda Visel gibi sanatçıların tasarladığı vinilden peluşa bir çok koleksiyon bulunmaktadır.

4.2.2. Toy2r

Batı'da Kidrobot gelişmekteyken Uzak Doğu'da 1995 yılında Raymond Choy, Hong Kong tabanlı tasarım oyuncak mağazası olan Toy2r'ı açmıştır. Toy2r çok kısa zamanda, tasarım oyuncaklar için potansiyel koleksiyoner pazarına büyük yatırım yapmakta olan ve uluslararası düzeyde kabul gören bir firmaya dönüşmüştür. Choy'un ilk tasarımı, 2001 yılında, bir çizgi film karakteri kafatasını andıran, basit insan formu ve başına benzeyen bir karakter olan **Toyer** adlı tasarım oyuncaktır (Resim 4.12.). Toyer oyuncakların boyutları 15, 20 ve 27 cm yüksekliğinde olmak üzere üç farklı ölçüdedir ve bugün 23 farklı tasarımı bulunmaktadır.



Resim 4.12. Toy2r firmasının “Toyer Worker” figürü, yükseklik: 20cm, 2001

Karlı bir oyuncak yatırımı olduğu farkedilen Toyer, tüm dünya üzerinden sanatçı ve tasarımcıların desteğini görmüş ve Choy'un en önemli sayılmakta olan, kült tasarım oyuncak **Qee**'nin oluşumuna katkı sağlamıştır. “2002 yılında tüm dünya üzerindeki tasarımcılar ve koleksiyonerlerin dikkatlerini çekmeyi başardı ve 18 adet farklı Qee tasarımı 7.5 cm boyutlarında anahtarlıklar olmaya başladı” (Vinyl Creep, 2014). Bugün; 4, 6, 20, 40, 90 ve 150cm boyutlarında olmak üzere Qee figürü çeşitleri bulunmaktadır. Tasarımlarına göre bir Qee oyuncak, ayı temasındaysa BearBearQee, kediye andırıyorsa KitCatQee, ya da maymunsa MonQ şeklinde adlandırılmaktadır. (Resim 4.13.)



Resim 4.13. Formlarına göre sırasıyla, maymun (MonQ), tavşan (Bunee), kedi (KitCatQee), ayı (BearBearQee), köpek (DoggyQ)

Qee figürleri toplamda 5 farklı formdadır ve yaklaşık 1500 farklı 7.5 cm'lik tasarım oyuncak vardır. Kidrobot firmasına ait Dunny figüründe olduğu gibi, bu farklı Qee figürlerinin platform halleri, farklı tasarımcılar tarafından karakter tasarımı yapılmaktadır.

Qee figürü de en az Kidrobot firmasının Dunny oyuncakı kadar popüler olmuştur, aynı zamanda Munny figürü gibi Qee oyuncakının da platform (DIY) versiyonları satışa sunulmaktadır (Resim 4.14.)



Resim 4.14. 150 cm yüksekliğinde bir platform Qee ve tasarımcısı Raymon Choy

Toy2R firması sadece Qee ve Toyer satışına odaklanmamış olup, bünyesinde farklı vinil oyuncakları da barındırmaktadır.

Tasarım oyuncak kavramı Hong Kong'ta ortaya çıkmasına karşın Kidrobot, Toy2R'a göre daha iddialı ve geniş kapsamlı bir firma olmuştur. Kidrobot çok daha fazla sanatçıyla ve farklı disiplinlerden oluşan koleksiyonuyla dünyada, Toy2R'dan daha fazla bilinir olmaktadır.

4.2.3. KAWS (Brian Donnelly)

KAWS adıyla bilinmekte olan Brian Donnelly 1996 yılında New York Görsel Sanatlar Okulu'ndan mezun olduktan sonra ünlü çizgi film – animasyon şirketi Disney'de animatör olarak tasarım hayatına başlamıştır. Bir "altkültür" kahramanı olarak düşünülen KAWS, pop art, oyuncak yapımı, grafiti, ürün tasarımı ve heykel gibi birbiriyle ilgisiz sayılabilecek disiplinleri, birlikte sunmaktadır. Takashi Murakami, Jeff Koons, Keith Haring gibi pop art disiplinli sanatçılarından etkilenmiştir.

1999 yılında ilk tasarım oyuncuğu olan Companion'u ünlü Disney karakteri Mickey Mouse'u (Resim 4.15.) yeniden yorumlayarak, Japon mağazası Bounty Hunter'da sergilemiştir (Resim 4.16.).



Resim 4.15. 1928'de Walt Disney tarafından tasarlanan "Mickey Mouse" karakteri



Resim 4.16. 1999'da KAWS tarafından tasarlanan "Companion" adlı tasarım oyuncuğu

Bu gri oyuncak, aslında Mickey Mouse'un ölü versiyonu olarak tanımlanmaktadır. Benzer ayakkabılar, benzer eldivenler ve düğmeli pantolon giydirilerek tasarlanmış figürün "ölü" olduğu kafatası formu ve çarpı haldeki gözlerinden anlaşılmaktadır. Bu ayrıntılarla, tasarım oyuncakların tam manasıyla Pop Sürrealizm akımının "grotesk ve gotik" yönünü yansıtmaktadır. Donnelly, bu akımın en önemli temsilcilerinden sayılmaktadır. Ayrıca pek çok kaynakta, KAWS'a göre bu yüksek ölçekli heykeli, postür açısından Fransız heykeltıraş Rodin'in "Düşünen Adam" heykeline benzetmek doğru olabilir. Mickey Mouse karakterinin yeniden yorumlanmasına dair gelen başarısının ardından Donnelly,

KAWS, 7 ve 3.25 inç sınırlı sayıda ürettiği ünlü Companion oyuncak 1999 yılında piyasaya sürmüştür. Şişirilmiş kafatası ve ölüm tehlikesi işareti gibi özellikleri bulunan, sıksa bacaklı Mickey Mouse vücuduyla, KAWS dünyanın en tanınan uluslararası karakteri Mickey Mouse'u yeniden yorumlamıştır. Bunun ardından, iki eliyle yüzünü kaplayarak oturan devasa Companion (Passing Through) ikonik figürünü oluşturmuştur (Edwards, 2012) (Resim 4.17.).

Companion heykeli Newyork'tan başlayıp ABD'deki çeşitli eyaletleri dolaşarak Hong Kong'a getirmiş ve çeşitli sergi salonlarında, müzelerde sergilenmiştir.



Resim 4.17. Tasarımcı KAWS'in Atlanta High Museum of Art müzesinde sergilenen Companion eseri, fiberglass- metal yapı ve boya, boyut: 520x430x185 cm, 2010

Brian Donnelly, Mickey Mouse karakterinin yanı sıra; Michelin Adam (Resim 4.18.) Şirinler, Darth Vader (Resim 4.19.) The Simpsons ve Sünger Bob gibi film ve animasyon dünyasından popüler karakterleri, artık kendi alameti-farıkası haline gelmiş çarpı (x) gözler ve boş ölüm maskeleriyle dönüştürmektedir.



Resim 4.18. “Chum”, fiberglass, 2008



Resim 4.19. “Darth Vader Companion”, vinil, 2007

Companion figürü devasa heykellerden (Resim 4.20.) vinil karakterlere (Resim 4.21.) sayısız versiyonu olan bir form haline gelmiştir. 20 cm’lik vinil figürlerden 10 metrelik heykellere kadar sayısız çalışması olan KAWS, dünyada tanınmış bir marka haline gelmeyi başarmıştır. Tasarım oyuncakları, hayran kitlesini günden güne büyüten, adeta paha biçilmez bir hal almıştır.



Resim 4.20. Londra Regent Park'ta sergilenen "Small Lie" isimli ahşap heykel çalışması, yükseklik:9.6 m, 2013

4.2.4. Resim 4.21. KAWS'ın vinil oyuncaklarının bir kısmı
Takashi Murakami

Japonya'nın Andy Warhol'u olarak bilinen 1962 Tokyo doğumlu sanatçı Takashi Murakami, güzel sanatların çağdaş pop sentezi ile popüler kültürünü, yoğun grafikler, renkli anime karakterler ve manga çizgi film stiliyle harmanlamaktadır. Murakami, 2000 yılında gerçekleştirdiği "Superflat" sergisinde "Superflat Manifesto"yu yayınlamış ve post modern kültüre yeni bir akım kazandırmıştır. Kaynağını manga ve animelerden alan bu akım 2. Dünya Savaşı sonrası Japonya'da oluşan kültürel boşluğu pop art sanatı etkileriyle eleştirmek amaçlı doğmuştur. İllüstratör, heykeltıraş ve oyuncak tasarımcısı olarak nitelendirilen Takashi Murakami'nin tasarım oyuncak yapımına başlamasının ardındaki arkaplanı Weigand şöyle özetlemiştir:

1990'ların başında Japonya sanat dünyası, yenilikler açısından bir aşama kaydedememiş, batı dünyasının estetik dominantlığına borçlu kalmıştır. Murakami de çalışmalarıyla, milliyetçiliğin bu eksikliğine, 2. Dünya Savaşı'ndan Japon kültürüne hiciv ve eleştiri yaparak yanıt vermiştir. Bu zamanlar esnasında, sanatçı en iyi bilinen karakterlerini geliştirmeye başlamıştır" (Weigand, 2015).

Çalışmalarının içeriği genelde, geleneksel ve popüler Japon motiflerini canlı renklerle sevimli, saykodelik (1970'li yıllarda hippy akımına yön veren kavram, hayal gördüren) bir kompozisyon içerisinden oluşmaktadır. Bunların arasındaki en ünlü imgeler, tekrar eden gülümseyen çiçekler, mantarlar, kafatasları ve Budist ikonografiler olarak görülmektedir (Resim 4.22.).



Resim 4.22. Çiçekler (Superflat), 2003, boyut: 64.8 x 64.8cm, Litografi



Resim 4.23. Sanatçının en bilinen karakterlerinden biri olan "DOB", 2013, boyut: 300x300cm, tuval üzerine akrilik

"Japon sanatçılar, Takashi Murakami gibi, 'İlk olarak kendi resimlerinden ya da heykellerinden oyuncak üreten sanatçılar' olabilirler" (Phoneix, 2006:80). Murakami'nin kendi karakteri olan DOB'un (Resim 4.23.) peluş oyuncakını tasarlamakla tasarım oyuncak üretme çalışmaları başlamıştır (Resim 4.24.) Murakami "insanların heykelle değil oyuncaklarla yaşamayı tercih edeceğini" düşünmektedir (Phoneix, 2006: 80). Bu yüzden ki sanatçı eserlerini peluş oyuncak haline getirmeye başlamıştır (Resim 4.25).



Resim 4.24. DOB peluş oyuncak, 2003, boyut: 47x33cm



Resim 4.25. farklı boyutlarda peluş "Çiçek Topları" Art Basel, 2008

Murakami, 1999'da başlayan Michael Lau'nun tasarım oyuncak hareketiyle, aynı ortamda ve aynı zamanda üretim yapmasına oyuncak tasarımlarına bağımsız olarak başlamıştır. Peluştan sonra farklı malzemeler deneyen sanatçı vinil ve resin tekniğini DOB karakterinin

büyülü mantarlarla çevirili olduğu “DOB, Tuhaf Ormanda” (Resim 4.26.) serisinde keşfetmiştir. Bu seri, 2012 yılında \$2,770,500’a satılmıştır.



Resim 4.26. “DOB, Tuhaf Ormanda”, 1999, resin-fiberglass-akrilik-demir, boyut: 52.4 x 386.08 x 347.98 cm

Murakami’nin bir başka oyuncak serisi de 2005 yılında ürettiği, 10 adet yaklaşık 10’ar cm boyutlarında olan, ABS plastikten yapılmış “Superflat Museum” oyuncaklarıdır (Resim 4.27.)



Resim 4.27. “Superflat Museum” serisi, ABS plastik malzeme, 2005

Sanatçı kendi ürettiği bağımsız oyuncaklar dışında, son yıllarda Kidrobot ile iş birliği yapmakta ve platform Dunny oyuncakları da tasarlamaktadır.

4.2.5. Tokidoki

Tokidoki, 2003 yılında İtalyan tasarımcı Simone Legno ve partnerleri Pooneh Mohajer ve Ivan Arnold tarafından ABD'nin Kaliforniya eyaletinde kurulmuştur. Tokidoki; giyim, aksesuar, kozmetik, oyuncak tasarımı gibi alanlarda, ünlü markalarla (Karl Lagerfeld, LeSportsac, Onitsuka Tiger, Marvel, New Era, Hello Kitty, Fujitsu, Levi's, Smashbox (Resim 4.28.) Cosmetics, Xbox, T-mobile, Fornarina, Skullcandy ve Medicom Toy) iş birliği yaparak uluslararası pazarda kendine yer edinmiştir (Resim 4.29.). Dünya çapında 60 ülkede yaklaşık 1000 adet butikte Tokidoki ürünleri bulunmaktadır (tokidoki.it). Vektörel tabanlı karakter tasarımı ve illüstrasyondan oluşan tasarımları bu markaların ürünlerinin üzerine uygulanmaktadır. Tasarım oyuncaklar ise, karakter tasarımlarının figüre dönüşmüş versiyonu olarak üretilmektedir.



Resim 4.28 Ünlü kozmetik mağazası Sephora'da bulunan Smashbox markasının Tokidoki ambalaj tasarımlı kozmetik standı



Resim 4.29. Tokidoki'nin Hello Kitty markasına tasarlamış olduğu çanta

Tokidoki, kendi yarattığı belirli konseptler ve bu konseptlerin içerisinde de karakterler üretmektedir. Örneğin “Cactus Friends” isimli konseptte tam 18 adet farklı karakter tasarımı bulunmaktadır. (Resim 4.30.) . Bu karakterlerin tasarım anlamında Japon kültüründen esinlenerek tasarlandığı söylenebilmektedir. Simon Legno, Nadine Kam ile olan röportajında, “İnsanlar bana anime ya da manga çizdiğimi söylüyorlar fakat ben katılmıyorum; daha ziyade Japon’ların kawaii kültürlerini yansıtıyorum” (Kam, 2007) şeklinde belirtmiştir. Kawaii kültürünün sevimli tarzı Tokidoki'nin tasarımlarının her ayrıntısında gözlemlenebilmektedir. Örneğin “Adios” (Resim 4.31.) karakteri Tokidoki'ye

göre ‘cehennemden kovulan bir şeytan’ imgesindedir. Fakat bu karakter kawaii stilinde tasarlandığında şeytan imgesi bile, tasarımcının hayal dünyasında başkalaşım geçirerek sevimli bir görünüme kavuşmaktadır.



Resim 4.30. Cactus Friends serisinden “Sandy” figürü, vinil, yükseklik:15cm



Resim 4.31. “Adios” figürü, vinil, yükseklik:15cm

Tokidoki’nin tasarım oyuncakları vinil ve peluş (Resim 4.32.) materyallerden üretilmektedir. Büyük firmalarda olduğu gibi Blind Boxes serileri bulunmaktadır. Ayrıca platform oyuncak kültüründen de etkilenmiş ve Adios karakterini DIY tekniği için boş platform tarzında tasarlamış ve satışa sunmuştur (Resim 4.33.).



Resim 4.32. Moofia serisinden “Latte” peluş tasarım oyuncak, yükseklik:23.5cm



Resim. 4.33. Adios boş platform oyuncak, ambalaj içerisinde iki adet boyama kalemiyle satılmaktadır

4.2.6. Jeremyville

Asıl mesleği mimarlık olan ancak; ürün tasarımı, grafik tasarım, illüstrasyon, oyuncak tasarımı gibi alanlarda çalışmaları da mevcut olan Avusturalya kökenli tasarımcı Jeremyville, 2010 yılında New York Times yazarı Steven Heller tarafından, dünya üzerindeki en iyi 100 illüstratöründen biri seçilmiştir. Jeremyville, 2003 yılında “Vinyl Will Kill! (Vinil Öldürür!)” adlı, 2007 yılında ise “Jeremyville Sessions (Jeremyville Dönemi)” adlı, tasarım oyuncak alanında kendi yazdığı iki adet kitap yayınlamıştır (Resim 4.34., 4.35.).



Resim 4.34. “Vinyl Will Kill” kitabı ambalajı ve kartları ile birlikte, 180 sf, 2003



Resim 4.35. “Jeremyville Sessions” kitabından bir ayrıntı, 256 sf, 2007

Bu kitapların içeriği, iş birliği yaptığı sanatçılarla olan tasarım oyuncak projeleri ve röportajlarını, ya da bireysel projelerinden oluşmaktadır. Jeremyville, bütün alanlarda yaptığı tasarımlarını, kendi markası olan Jeremyville adı altında satışa sunmaktadır.

Jeremyville'in yapmış olduğu ilk tasarım oyuncak, 1995 yılında kendi markası Jeremy tarafından ürettiği, 30 cm yüksekliğinde şişme oyuncak "Space Puppy (Uzay Köpeği)"dir.



Resim 4.36. "Nightmare in Jeremyville" oyuncağın afiş görseli, yükseklik: 20 cm, 2009

Tasarımcı, 1995'ten beri tasarım oyuncak alanında hem özgün ve bağımsız çalışmalarını yürütmekte hem de Kidrobot ve Toy2R gibi firmalarda oyuncak tasarımcısı olarak çalışmaktadır. Kidrobot firmasına yapmış olduğu 20cm yüksekliğinde olan "Nightmare in Jeremyville (Jeremyville'de Kabus)" (Resim 4.36.) isimli Dunny oyuncağı hayli popüler olarak görülmektedir.

Jeremyville'in bir başka en popüler tasarım oyuncağı ise peluş materyalden üretilmiş olan 47 cm yüksekliğindeki "Love Bunny (Aşk Tavşanı)"dir. (Resim 4.37.) İki karakterin de önceden Jeremyville tarafından küçük çaplı bir çizgi roman olarak çizilmesi ve oyuncakların ambalajlarında bu küçük hikayelerin poster halinde yer alması, bu figürlerin popüleritesinin sebebi olarak görülebilmektedir.



Resim 4.37. “Love Bunny” oyuncakın afiş görseli, yükseklik: 47 cm, 2010

4.2.7. Gary Ham

İllüstratör, oyuncak tasarımcısı ve “modern Gepetto” olarak bilinen Gary Ham, tüm materyallerden oyuncak üretse de, ahşap tasarım oyuncaklarıyla bilinmektedir. Karakter ve illüstrasyonlarında genelde 1960lı yılların animasyon tarzından etkilenen Ham, aynı zamanda bir tasarım oyuncak koleksiyoneridir (superham.com).

Ahşap malzeme, kolay bir malzeme olmadığı için Ham, genellikle ahşap prototiplerden sonra oyuncakları vinil olarak üretmektedir (Resim 4.38.). İlk tasarladığı oyuncak Carrot Shake (Havuç Karışımı) adlı, 15 cm yüksekliğindeki vinil oyuncak olup, vinili kullanması için bir heykeltıraştan yardım almıştır (Resim 4.39.).



Resim 4.38. “Carrot Shake”, yükseklik: 15cm, vinil, 2008



Resim 4.39. “Trickster” adlı oyuncak, ahşap prototipinden sonra vinil malzeme ile tekrar tasarlanmıştır, yükseklik:22.5cm, 2011

Gary Ham'ın en başarılı bulunan çalışmalarından biri de, her biri 5cm yüksekliğinde olan, 7 farklı karakterin üst üste konularak modüler bir heykel tasarımı olan “Monster Toytem” çalışmasıdır (Resim 4.40.).



Resim 4.40. “Monster Toytem” ambalaj tasarımı ve modüler karakterler, vinil, yükseklik: 35 cm, 2012

4.2.8. Monster Factory

2003 yılında Kanada Toronto’da Adam Dunn, Rhya Tamasauskas ve Bliss Man adlı tasarımcılar tarafından kurulan tasarım grubu, peluş tasarım oyuncaklar üretmektedir. Monster Factory (Canavar Fabrikası), ilk olarak Heartbreakers (Kalp Kırıcılar) adıyla bilinen 6 adet canavar karakterini oluşturan bir kolektif sanat projesi olarak başlamıştır. Daha sonra satış değerleriyle dünya çapında büyük bir başarıya ulaşan karakterlerin sayısı günümüzde 100’e kadar ulaşmıştır (Resim 4.41.)



Resim 4.41. Mikropolar yünden yapılan Monster Factory oyuncakları
Solda “Clementine”, yükseklik:10 cm, sağda “Miranda”, yükseklik: 25 cm

Monster Factory, The Globe and Mail gazetesindeki bir röportajında; tasarım felsefelerinin “iyi tasarım, iyi karakter” olduğunu belirtmektedir. "Yeni karakterler yaratmayı seviyoruz ve farklı tarzlarda canavarlar oluşturuyoruz. Oyuncaklarımızın iskeletlerini oluşturma sürecinde her zaman farklı yollar bulma ve yenilikçi olma gibi bir özelliğimiz var. Tasarımlarımız her zaman değişkenlik göstermekte" (Walsh, 2014). Sürekli kendini yenileyen bir tasarım grubu olan Monster Factory’nin, peluş tasarım oyuncak firmaları arasında gelecekte de önemli yer edinmeye devam edeceği öngörülmektedir.

4.2.9. Le Merde

ABD, Seattle’da bulunan tasarımcı Mike Kelly, resin malzemeye şekil verip boyayarak Le Merde marka adıyla, tasarım oyuncak üretmektedir. Kelly; heavy metal müzik, korku filmleri, ve 1970li yılların çizgi film karakterlerini içeren popüler kültürden ilham almaktadır (Bou, 2014, 99). Spot renkler kullanarak resin malzemesinin şeffaflığını tasarım oyuncaklarda başarılı bir biçimde yansıttığı söylenebilir (Resim 4.42). Tasarımcının, basit ve tek renk boyama tekniği ve ambalaj tasarımları ile ilgi çektiği düşünülmektedir (Resim. 4.43.).



Resim 4.42. “LedavHara”, resin, 2009



Resim 4.43. “Leminiverse”, mini resin figürler ve basit- şeffaf ambalajları, 2010

Le Merde’in “kaiju” oyuncaklardan esinlendiği düşünülmektedir. Kaiju tekniğinde olduğu gibi seri üretim gibi görünen ve tek ya da iki renk oyuncaklar üretilmektedir (Resim 4.44.).



Resim 4.44. ”Megalith”, resin, 2011

4.2.10. Friends With You

2002 yılında ABD Florida’da, Samuel Borkson ve Arturo Sandoval tarafından bir tasarım işbirliği olarak kurulan grubun asıl amacı Büyü, Şans ve Arkadaşlık konusunda pozitif mesaj vermektir. Friends With You’nun resim, heykel, enstelasyon, oyun alanı tasarımları, tasarım oyuncak gibi alanlarda çalışmaları bulunmaktadır. Misyonu, dünya kültürüne manevi farkındalığı ve gücü neşeli etkileşimlerle aktarabilmektir (friendswithyou, 2015).

Friends With You oyuncakları tamamen özgün karakter tasarımına sahiptir ve çoğunlukla Malfi (Resim 4.45.) karakterinin varyasyonlarından oluşmaktadır. Günümüzde 28 adet peluş, 6 adet ahşap ve küçük çapta daha bir çok tasarım oyuncak çeşidi bulunmaktadır.

Ayrıca 2005 yılında Kidrobot firması ile de ahşap materyalden ürettikleri “Good Wood Gang” serisi satışa sunulmuştur (Resim 4.46.).



Resim 4.45. “Malfi” karakteri, yumuşak malzeme, yükseklik:25cm, 2002



Resim 4.46. “Good Wood Gang” ahşap tasarım oyuncaklar, 2005

Friends With You'nun en son tasarlamış olduğu tasarım oyuncak serisi, her birine şanslı numaralar verilen ve blind boxes (kör kutu) larda ambalajlanmış "Wish Come True" serisidir. Kullanıcıya paketi açana kadar tamamen sürpriz olan oyuncaklar, verildiği numaralara göre bir nevi "niyetçilik" işlevi görmektedir. “Bu oyuncak serisinin tamamının diplerinde, oyuncakların dengede durması ve insanlara yatıştırıcı ses vermesi amacıyla çan bulunmaktadır” (urbanvinyl.wikia.com, 2015) (Resim 4.47).



Resim 4.47. solda “Wish Come True” serisi, sağda Blind Boxes standı, 2008

4.3. Türkiye’de Tasarım Oyuncak

Tasarım oyuncaklar Türkiye’de üretim anlamında yurt dışındaki düzeyde değer bulamamıştır. Yine de hobi sektöründe bulunan bazı oyuncak mağazaları “tasarım oyuncak” kategorisinde belirli bir koleksiyon düzeyine sahiptir. Bunun yanı sıra yurtdışındaki koleksiyonerlik anlayışı Türkiye’de de mevcuttur.

Türkiye’de üretilen ilk tasarımcı oyuncak, illüstratör ve grafik tasarımcı **Derin Çiler** tarafından 2008 yılında tasarlanan **RoboLucha** figürü olmuştur (Resim 4.48.). Amerika’da tasarım oyuncak üreticisi olan Patchtogether firmasının düzenlediği uluslararası tasarım oyuncak yarışmasını kazanan Derin Çiler, ilham kaynağının Meksikalı güreşçiler Lucha Libre’ler olduğunu belirtmektedir (patchtogether.com, 2008). Sadece 1000 adet üretilen RoboLucha’lar 3 farklı renk seçeneği ile 2009 yılında İstanbul’da bulunan Milk Galeri’de satışa sunulmuştur. Derin Çiler, daha sonra resin ve kağıt materyaller kullanarak bir kaç tasarım oyuncak üretimi daha yapmıştır (Resim 4.49.).



Resim 4.48. Derin Çiler'in tasarladığı “RoboLucha” oyuncaklar, yükseklik: 20cm. 2009



Resim 4.49. Derin Çiler'in tasarladığı kağıt tasarım oyuncak “Galacto”

Derin Çiler'in dışında Türkiye’de özgün vinil oyuncak tasarımı yapan az sayıda sanatçı bulunmaktadır. 2013 yılında illüstratör **Burak Şentürk**, Kidrobot firmasının “munny” platform figürünü, DIY tekniğiyle tasarlamış ve dünyadaki sayılı vinil tasarım oyuncak bloglarından biri olan Spankystokes.com’a göndermiştir (Resim 4.50.). Şentürk’ün, Bone Cracker adını vermiş olduğu tasarım, blogta yayınlanmış ve ilgi görmüştür.



Resim 4.50. Burak Şentürk’ün “Bone Cracker” platform oyuncak ve üretim aşaması, 2013

Almanya-Düsseldorf’da yaşayan, toplam 15000 adet tasarım oyuncak olan ve dünyanın en büyük tasarım oyuncak koleksiyonlarından birine sahip olan **Selim Varol**, bu koleksiyonerlerden biridir. Tasarım oyuncak koleksiyonunu Almanya-Berlin ve İspanya-Malaga’da gibi yerlerde sergiler düzenleyerek sunum yapan Varol, ToyGiants adında bir kitap çıkarmış ve tasarım oyuncakların fotoğraflarıyla bütün koleksiyonunun görülme

olanağını sağlamıştır (Resim 4.51.). Oyuncak tasarımcılarının çoğuyla tanıştığını belirten Varol, 2008 yılında Hürriyet Gazetesi'ne verdiği röportajda koleksiyonunun Türkiye'de sergilenmesi hakkında şöyle bir açıklamada bulunmuştur:

Uzun vadede oyuncak koleksiyonumun tamamını İstanbul'a getirmek istiyorum. Kendime ait bir müze kuracağım. Hamburg'da bir oyuncak tren sergisi açıldı. Yılda 180 bin turist yalnızca o trenleri görmeye gidiyor. Koleksiyonumun 180 bin kişi olmasa da Türkiye'ye turist çekeceğine inanıyorum (Arna, 2008).



Resim 4.51. Selim Varol'un tasarım oyuncak koleksiyonunun Malaga'da düzenlenen sergisinden bir kısım, 2013

Türkiye'de tasarım oyuncak koleksiyonerliği yapmakta olan kitlenin büyük bir kısmını tasarımcılar oluşturmaktadır. Bu tasarımcılardan biri, İstanbul'un en önemli reklam ajanslarında yaratıcı yönetmenlik kariyeri bulunmakta olan, başarılı görsel tasarımcı Örgüt Çaylı'dır. **Örgüt Çaylı**, kendisinin küçük bir tasarım oyuncak koleksiyonu olduğunu belirtmektedir. Araştırmacı, tez konusu dahilinde Çaylı ile iletişime geçip "bir tasarımcı olarak neden tasarım oyuncakları biriktirme ihtiyacı duydunuz?" sorusunu sorarak Türkiye'deki bir koleksiyonerin, yurtdışındaki koleksiyonerler ile aynı doğrultuda bir düşünce yapısıyla tasarım oyuncak birikimi konusunda bağdaştığını ileri sürebilmeyi amaçlamıştır. Çaylı ise şu yanıtı vermiştir:

Neden sorusunun cevabı aslında çok basit: Hayal gücümü beslemek için. Biraz daha üstünde düşünürsem, sanırım büyümek istememekle de ilgili birşey. Hep çocuk kalmak isteğiyle ilintili. Tasarım oyuncaklara yönelmemin sebebi de onları grafik tasarım nesneleri olarak görmem sanırım. Oyuncakların çoğunluğu grafik tasarımcı yada illüstratörler tarafından tasarlanıyor (Örgüt Çaylı, kişisel görüşme, 7 Ocak 2016).

İstanbul’da popsürrealizm, sokak sanatı, urban art (kent sanatı) çalışmalarını konseptine odaklanan, 2009 yılında açılan “Milk” sanat galerisi ve mağazası Türkiye’de tasarım oyuncakların sergilenmesi anlamında ilk sanat galerisidir. İçerisinde küçük bir tasarım oyuncak mağazası da bulunan galeri, çeşitli tasarım oyuncak sergilerine ev sahipliği yapmaktadır. Bunlardan biri İstanbul’da yaşayan reklamcı “**Baran Baran**”ın tasarım oyuncak koleksiyonu sergisi olmuştur. 300’ü aşkın tasarım oyuncuğu kendi animasyon ofisinde barındıran Baran’ın koleksiyonunun sergisi 2011 yılında gerçekleşmiştir.

Milk sanat galerisinde düzenlenen bir başka tasarım oyuncak sergisi de 2010 yılında düzenlenmiş olan “**Milk Gone Mad, Paper Toy Show**” adlı kağıt tasarım oyuncak sergisi olmuştur. Türkiye ve dünyadan yaklaşık 40 sanatçının katıldığı karma sergiye, daha önce tasarım oyuncak üretmemiş sanatçılar da dahil olmuşlardır. (Resim 4.52.) Milk sanat galerisinin, bu sergiyi tasarım oyuncaklara dikkat çekme amaçlı yaptığı söylenebilmektedir.



Resim 4.52. 2010 yılında Milk Gallery’de gerçekleşen kağıt tasarım oyuncak sergisinden bazı tasarımcıların eserleri

Türkiye’de tasarım oyuncak kavramının yaygın olmadığı görülebilmektedir. Bunun nedenleri arasında Türk tasarımcıların tasarım oyuncak üretimine yönelmemesi, ülke içerisinde “Lowbrow ya da Street Art” içerikli galerisinin fazla bulunmaması gösterilebilir. Bu konuda Milk sanat galerisi muadilinde bir kaç galeri açıldığı takdirde tasarımcıların sanatçıların ilgisi oluşacaktır. Ayrıca koleksiyonerlerin tasarım oyuncakları ülke sınırları

içerisinde temin edebileceği mağaza sayısı sınırlıdır. Türkiye’de Kidrobot’un distribütörü olan Jedbang Koleksiyon’un internet satış mağazasında toplam tasarımcı oyuncak çeşidi 180 adettir. Arz-talep ilişkisi düşünüldüğünde, tasarım oyuncaklara olan ilgi ve talep arttıkça, bu özellikte mağazalar çoğalacak ve yurtdışındaki standartlara erişebileceklerdir.

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

İnsanlık, geçmiş tarihlerden günümüze, oyun kavramı ve oyuncak imgesiyle etkileşim halinde olmuştur. Oyun ve oyuncak, yalnızca çocukların ilgi alanı gibi görülse de, bireylerin yetişkin dönemlerinde meşgul olduğu kavramlar olmuştur. Yetişkinler, gündelik hayatı oyunlaştırarak karmaşadan kendini arındırabilmekte ve içsel dünyasına yönelebilmektedirler. Yetişkinler için tasarlanan oyuncakların da insanları, çocukluk nostaljilerine dönebilmeyi sağlamasının yanı sıra, bulunduğu şehir ortamından uzaklaştırdığı ve kendini özel hissettirdiği bilinmektedir. Heljakka, yetişkinlerin, her yıl, dünya çapındaki oyuncakların %50 sini çocuklar ya da bir başkası için hediye olarak almaktan ziyade, bireysel kullanımları için satın almakta olduğunu belirtmiştir. Tasarım oyuncakların da içinde bulunduğu bu oyuncakları biriktirip koleksiyon haline getiren yetişkin bireyler için oyuncakların, günümüz yaşam tarzlarında önemli bir yere sahip olduğu görülmektedir. Bu önem, araştırmada, dünya çapında tanınabilirliği olan ve pazar payı yüksek olarak bilinen 10 adet tasarım oyuncak firmasından ve tasarımcılardan örnekler sunularak desteklenmiştir. Bu kapsamda, farklı üretim teknikleri ve materyaller kullanılan örnekler olmasına da dikkat edilmiştir.

Araştırma sırasında tasarım oyuncakların üretim teknikleri ve materyalleri ayrıntılarıyla irdelenmiştir. Tasarım oyuncakların üretiminde kullanılan en önemli materyalin “vinil” olduğu görülmüştür. Bu yüzden araştırma dahilindeki örnekler çoğunlukla vinil malzemeden üretilen örnekler olmuştur. Aynı zamanda vinil malzemenin dökme kalıp yöntemiyle uygulandığı ve kullanılan diğer peluş, kağıt, ahşap gibi materyallerden daha kullanışlı olduğu tespit edilmiştir. Araştırmacının 3 boyutlu baskı tekniğinden yararlanarak tasarlayıp ürettiği uygulama (Blue Panther tasarım oyuncak), yeni olan bu teknolojiyi sorgulama ve deneme olanağı sunmuştur. Sonuç olarak, 3 boyutlu baskı teknolojisinin dezavantajlı bir maliyete sahip olduğu kanısına varılmıştır. Ayrıca PLA plastik malzemeyle üretilen 3 boyutlu nesnelerde, materyalin dokusundaki sertlik, detaylı çalışmaya engel olmaktadır.

Tasarım oyuncakların bir alanı olarak görülen DIY- Do It Yourself kültürü araştırmanın başka bir konusu olmuştur. Toffler’in üreten tüketici yani prosumer kuramı, DIY kavramını açıklamaya yardımcı olmaktadır. DIY tasarım oyuncaklar, kullanıcılar için tasarımcıların hazırlamış olduğu “Munny” tasarım oyuncak örneği gibi, boş ve beyaz bir tuval olarak sunulmaktadır. Sınırlı sayıda ve el yapımı olarak üretilen tasarım oyuncaklar, hedef kullanıcı

kitlesini etkileşim halinde tutarak, onların yaratıcılıklarını ve zevklerini geliştirmektedir. Aynı zamanda kullancılar, ürettikleri DIY tasarım oyuncaklar hakkında internet üzerinde birbirleriyle bağlantı kurabilmekte ve sosyalleşebilmektedir. Böylece ürün ve kullanıcı arasındaki ilişkinin tasarım oyuncaklar açısından öneminin ortaya çıkmakta olduğu düşünülmektedir.

Araştırmada tasarım oyuncakların dünyadaki yeri ve öneminin yanı sıra Türkiye’deki durumu da incelenmiştir. Tasarım oyuncakların ülkemizde fazla ilgi görülmeyen bir alan olduğu gözlenmiş ve bu alanla ilgili kişilerin çoğunun tasarımcı olduğu tespit edilmiştir. Tasarımcı olmayan koleksiyonerlerin sayısının ise kıyasla az olduğu gözlemlenmiştir.

Ülkemizde bilinirliği az olan tasarım oyuncak alanında, ulusal ve uluslararası bilimsel makalelerin var olduğu görülmüştür. Ancak bu konu üzerine hem Türkiye’de hem de dünya çapında bilimsel ve akademik tez ya da araştırma çok az sayıda bulunmaktadır. Bu yüzden bu araştırmanın tasarım oyuncak alanında bilimsel bir kaynak olması hedeflenmektedir.

Araştırmacı, sadece bu tezle sınırlı kalmayıp, gelecekte de tasarım oyuncaklar konusunda bilimsel çalışmalarını yürütmeye devam edecektir. Akademik anlamda katkı sağlamak için, üniversitelerin ilgili bölümlerinde tasarım oyuncaklarla ilgili 3 gün süreli bir “atölye çalışması” önerisi sunulacaktır. Tasarım oyuncakların üç boyutlu grafik tasarım nesneleri olduğu düşünüldüğünde, güzel sanatlar fakültelerinin; grafik tasarım, görsel iletişim tasarımı, seramik ve heykel vb bölümlerden öğrencilerin katılacağı bu atölye çalışmaları, öğrencileri disiplinlerarası çalışmalarına olanak sağlayacaktır. Öğrenciler, hazırladıkları üç boyutlu tasarım oyuncakların üzerine, iki boyutlu grafikler uygulayacaklardır. Atölye çalışmalarında uygulanacak en basit teknik “kağıt tasarım oyuncak” tekniği olabilir. Bunun yanı sıra, vinil materyal uygulama tekniği “rotocast” de uygulanabilir. Rotocast tekniği uygulanacak çalışma için, öğrencilerden ilk olarak 3 boyutlu bir figür eskizi istenecektir. Eskizi çizilen oyuncakların denge ve uygulanabilirlik problemleri çözülecek ve sonra kalıplama- dökme işlemine başlanacaktır. Üçüncü boyuttaki formu elde ettikten sonra da ilk eskizlere bağlı kalarak grafik uygulamalar yapılacaktır. Çalışmanın amacı, tasarım oyuncak alanını sanat ve tasarım öğrencilerine tanıtmak ve uygulamasını öğretmektir. Bu atölye çalışmasından sonra, bu alanda Türkiye çapında profesyoneller yetişeceği düşünülmektedir.

Türkiye’de tasarım oyuncak kültürünü artırmak için yapılabilecek bir başka etkinlik ise, farklı disiplinlerdeki sanatçı ve tasarımcıların ürettikleri tasarım oyuncakların sergileneceği bir “tasarım oyuncak sergisi” olacaktır. Bu serginin Ankara’da yapılması amaçlanmaktadır. İstanbul’da Milk Gallery tarafından düzenlenmiş olan “Milk Gone Mad, Paper Toy Show” adlı kağıt tasarım oyuncak sergisi yapılmıştır. Aynı zamanda İstanbul’da, Ankara’ya göre tasarım oyuncak kavramının bilinirliği daha fazladır. Bu yüzden Ankara’da düzenlenmesi öngörülen sergide tasarımcılar, Türk kültüründen öğeler taşıyan tasarım oyuncaklar üretecektir. Tasarım oyuncakların oluşum sürecine etki eden sokak kültürünün her toplumda farklılaşacağı düşünüldüğünde, Türkiye’de üretilen tasarım oyuncaklar da kültürümüzü yansıtacaktır. Bu doğrultuda gerçekleşecek olan sergi, Ankara halkına tasarım oyuncak tanıttak ve şehrin sanat ortamında tasarım oyuncak üretimi başlayacaktır. Tüm bunlara ek olarak; sergilenen oyuncaklar, dünya çapında tasarım oyuncak satışı yapılan e-bay, Amazon vb. internet sitelerinde satışa sunulacaktır. Böylece yurt dışındaki tasarım oyuncak koleksiyonerleri Türk kültürüne ait tasarım oyuncaklara sahip olacak ve bu konu hakkında bilgi sahibi olacaklardır.

Avrupa, Amerika ya da Uzak Doğu’nun aksine, Türkiye’de sokak sanatının yaygın olmadığı görülmektedir. Sokak kültürü ve sokak sanatından beslenen tasarım oyuncakların ülkemizde bilinmeyen bir alan olmasının sebepleri arasında, bu alanların az olması sayılabilmektedir. Tasarım oyuncakların ait olduğu Lowbrow Art yani Pop Sürrealizm akımını yansıtan sanat galerileri ise ülkemizde az sayıdadır. Özellikle Ankara’da Lowbrow sanat galerisi bulunmamaktadır. Şehirde açılacak olan yeni bir Lowbrow sanat galerisi, farklı alanlarda çalışmalar yapan sanatçı ve tasarımcıları bir araya getirecek ve tasarım oyuncak kavramı bilinir hale gelmeye başlanacaktır. Galeride, küçük bir standın da tasarım oyuncakların satışı için ayrılması farkındalık yaratacaktır. Yurt dışından ve yurt içinden sanatçıların sergilerinin gerçekleşeceği galerinin, ülkemiz ve Ankara şehri için sanat ve tasarım anlamında yeni bir soluk getireceği düşünülmektedir.

KAYNAKLAR

- Ambrose, G., Harris, P. (2012). *Grafik Tasarımın Temelleri*. (çev. Mehmet Emir Uslu). İstanbul: Literatür, 66.
- Ambrose, G., Harris, P. (2013). *Grafik Tasarımda İmge*. (çev. Mustafa Kemal İz). İstanbul: Literatür, 66-69-70-75.
- Antmen, A. (2009). *20. Yüzyıl Batı Sanatından Akımlar*. (İkinci Basım). İstanbul: Sel Yayıncılık, 159.
- Atılğan, Ş. (2008). *Gündelik Yaşamın Estetize Edilişinde Oyuncak ve Gelişen Rolü*. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, Volume 1/5, 76.
- Atılğan, Ş. (2013). *Designer Activity Through Open Source Knowledge: Designer Toys Movement*. Procedia - Social and Behavioral Sciences 122, 35.
- Barthes, R. (2012). *Göstergebilimsel Serüven*. (çev. Mehmet Fırat, Sema Fırat). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. (Eserin orijinali 1985'te üretilmiştir). 23-52-53.
- Bayazıt, N. (2008). *Tasarımı Anlamak*. (Birinci Basım). İstanbul: İdeal Kültür & Yayıncılık, 212-227-317-307-318.
- Bayraktar, N., Tamer, G., Tekel, A., Gürer, N., Kızıлтаş, A., Köroğlu, B. (2012). *Görsel Eğitimde Yaratıcılık ve Temel Tasarım*. (Birinci Basım). Ankara: Nobel Kitap, 18-25.
- Becer, E. (2008). *İletişim ve Grafik Tasarım*. (Altıncı Basım). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 62-63-64-75.
- Bilgin, N. (1991). *Eşya ve İnsan*. (Birinci Basım). İstanbul: Gündoğan Yayınları, 288-343.
- Bou, L. (2014). *We are Indie Toys*. (Birinci Basım). New York: Harper Collins Publishers, 7-99-197.
- Budnitz, P. (2010). *I'm Plastic Too*. (Birinci Basım). New York: Abrams, 7-8-77.
- Budnitz, P. (2015). *Designer Toys 101, What is the Designer Toys?* Clutter Magazine Issue 31, 23.
- Curtis, N. (2015). *What is a Custom?*. Clutter Magazine Issue 31, 36.
- Curtis, N. (2015). *What is Kaiju?*. Clutter Magazine Issue 31, 72.
- Elden M., Özdem ,Ö. (2015). *Reklamda Görsel Tasarım- Yaratıcılık ve Sanat*. (Birinci Basım). İstanbul: Say Yayınları, 146-152-153-161-164-165
- Ergen, E. V. (2015). *Yeni ve Bağımsız Bir Sanat Deneyimi Olarak Pop Sürrealizm*. Art-Sanat 3. 176.
- Fowler, P. (2015). *Designer Toys 101, What is the Designer Toys?* Clutter Magazine Issue 31, 23.

- Gombrich, E. (2007). *Sanatın Öyküsü*. (çev.Erol Erduran, Ömer Erduran). İstanbul: Remzi Kitabevi. (Eserin Orijinali 1950’de yayınlandı), 535
- Heljakka, K. (2008). *Toy Stories, Design, Play, Display, Adult Experience with Designer, Toys*. The Nordic Conference on Experience, 12-23-27.
- Heljakka, K. (2013). *Principles of Adult Play(fulness) in Contemporary Toy Cultures*. Helsinki: Aalto Arts Books, 243.
- Heller, S. (2008). *The New Geppettos: Illustrators as Toy Makers*. VAROOM 02 the Journal of Illustration and Made Images, 72.
- Heller, S., Arisman, M. (Editörler). (2008) *Marketing Illustration*. (Birinci Basım). New York: Allworth Press, 5-25.
- Hodge, S. (2013). *Gerçekten Bilmeniz Gereken 50 Sanat Fikri*. (çev. Emre Gözgü). Ankara: Domingo, 168.
- Huizinga, J. (2010). *Homo Ludens, Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (çev. Mehmet Ali Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları (Eserin Orijinali 1951’de yayınlandı), 23-24-25.
- Jeremyville. (2004). *Vinyl Will Kill*. Hong Kong: System Design Limited, 5.
- Küçükerman, Ö. (1996). *Endüstri İçin Ürün Tasarımında Yaratıcılık*. (Birinci Basım). İstanbul: Yem Yayın, 35-98-106.
- Leclerc, R. (2008). *Character Toys: Toying with Identity Playing with Emotion*. Character Toys, Design and Emotion Conference, HK 2008, 2-3.
- Liddell, M. (Editör). (1994). *Alessi the Design Factory*. New York: Academy Group Ltd.
- Lupton, E. (2006). *DIY: Design it Yourself*. (Birinci Basım). New York: Princeton Architectural Press, 18.
- Lupton, E., Phillips, J. (2008). *Graphic Designs: the new basics*. (Birinci Basım). New York: Princeton Architectural Press, 53-86.
- McQueen, H. (1998). *Temper Democratic: How Exceptional in Australia?*. (Birinci Basım). Güney Avustralya: Wakefiled Press, 125.
- Montanari, R. (2015). *Harder Than the Rest*. Clutter Magazine Issue 19, 50.
- Norman, D. (2004). *Emotional Design*. (Birinci Basım). New York: Basic Books, 106.
- O’Brien, M. (2015). *Designer Con*. Clutter Magazine Issue 29, 44.
- Öztuna, Y. (2007). *Görsel İletişimde Temel Tasarım*. (Birinci Basım). İstanbul: Tibyan Yayıncılık, 167-173.
- Parsıl, Ü. (2012). *Sanatta Yaratıcılık*. (Birinci Basım). İstanbul: An Kitap, 43.

- Phoneix, W. (2006). *Plastic Culture: How Japanese Toys Conquered World*. (Birinci Basım). Tokyo: Kodansha International ltd, 9-42-80.
- Rawson, P. (1987). *Design*. Hong Kong: Mandarin Offset, 10.
- Sağocak, M. (2003). *Tasarım Tarihi (Endüstri Tasarımında 250 Yıl)*. Bursa: Uludağ Üniversitesi Güçlendirme Vakfı Yayınları, Vipaş Aş., 1-32-151
- San, İ. (2008). *Sanat ve Eğitim, Yaratıcılık- Temel Sanat Kuramları- Sanat Eleştirisi Yaklaşımları*. (Dördüncü Basım). Ankara: Ütopya Yayıncılık, 43.
- Scott, S. (2010). *Toys and American Culture*. California: ABC- CLIO, LLC., 68.
- Sparke, P. (1986). *An introduction To Design & Culture In The 20. Century*, London: Allen & Unwin Ltd, 27.
- Steinberg, M. (2010). *A Vinyl Platform for Dissent: Designer Toys and Character Merchandising*. Journal of Visual Culture 9(2), 210.
- Tunalı, İ. (2012). *Tasarım Felsefesi*. (Dördüncü Basım). İstanbul: Yem Yayın, 70-102-103-104
- Turgut, E. (2013). *Grafik Dil ve Anlatım Biçimleri*. (Birinci Basım). Ankara: Anı Yayıncılık, 109-110-151.
- Uçar, T. (2004). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım*. İstanbul: İnkılap Yayınları, 59-65-68.
- Zeegen, L. (2010). *Complete Digital Illustration*. Mies, Switzerland: Rotavision, 212.
- İnternet: About Tokidoki. Web: <http://www.tokidoki.it/about/> adresinden 6 Ocak 2016'da alınmıştır
- İnternet: Alessi. Web: <http://www.alessi.com/en/company/about-us> adresinden 6 Ocak 2016'da alınmıştır.
- İnternet: Arna, S. (Nisan, 2008). *Dünyanın en büyük sanat oyuncacı koleksiyoncusu Selim Varol 3 milyon dolarlık oyuncacı var*. Hürriyet Gazetesi.. Web: <http://www.hurriyet.com.tr/dunyanin-en-buyuk-sanat-oyuncagi-koleksiyoncusu-selim-varol-3-milyon-dolarlik-oyuncagi-var-8625912> adresinden 6 Ocak 2016'da alınmıştır.
- İnternet: Capps, K. (September, 2014). *The Rubber Duck Artist Must Be Stopped*. From The Atlantic Citylab. Web: <http://www.citylab.com/design/2014/09/the-rubber-duck-artist-must-be-stopped/379577/> adresinden 6 Ocak 2016'da alınmıştır.
- İnternet: Derin Çiler, Robolucha. (2008). Patch Together. Web: <http://www.patchtogether.com/designs/robolucha-3d-rotation-309.html> adresinden 6 Ocak 2016'da alınmıştır
- İnternet: Dickerson, C. (2013). *Kidrobot, A Strategic Brand Analysis*. Slideshare. Web: <http://www.slideshare.net/CarlDeAngelo/dickerson-kidrobot> adresinden 6 Ocak 2016'da alınmıştır.

İnternet: D'Souza, C. (2008). *Paul Budnitz: the Kidrobot story*. Gulf News Culture. Web: <http://gulfnews.com/news/uae/culture/paul-budnitz-the-kidrobot-story-1.25678> adresinden 6 Ocak 2016'da alınmıştır.

İnternet: Dumka, B. (2013). *Pop Surrealism, Dina Goldstein and The Revolution in Contemporary Art In the Doll House*. Web: <http://inthedollhouse.net/wp-content/uploads/2014/02/Pop-Surrealism-and-Dina-Goldstein.pdf> adresinden 6 Ocak 2016'da alınmıştır.

İnternet: Edwards, J. (2012). *Yes, That Was Mickey Mouse's Dead Body In The Macy's Thanksgiving Day Parad*. Business Insider. Web: <http://www.businessinsider.com/kaws-companion-in-macys-thanksgiving-day-parade-2012-11> adresinden 6 Ocak 2016'da alınmıştır.

İnternet: Esaak, S. (1994). *The Lowbrow Movement - Art History 101 Basics*. About.com. Web: <http://arthistory.about.com/od/arthistory101/a/lowbrow.htm> adresinden 6 Ocak 2016'da alınmıştır.

İnternet: *Friends with You*, Info. Web: <http://friendswithyou.com/info/> adresinden 6 Ocak 2016'da alınmıştır

İnternet: *Friends with You*, Urban Vinyl Wiki. Web: http://urbanvinyl.wikia.com/wiki/Friends_With_You adresinden 6 Ocak 2016'da alınmıştır

İnternet: HappyWorker. Web: <http://www.happyworker.com/toy-manufacturing/custom-plush-toys> adresinden 6 Ocak 2016'da alınmıştır.

İnternet: Hester, J. (June, 2008). *Kitsch master Koons unveils MCA retrospective*. The Chicago Maroon. Web: <http://chicagomaroon.com/2008/6/3/kitsch-master-koons-unveils-mca-retrospective/> adresinden 6 Ocak 2016'da alınmıştır.

İnternet: *J*RYU*. Urban Dailiy Vinyl. Web: <http://urbanvinyldaily.com/featured-artist-of-the-month/2012-interviews/jryu/> adresinden 6 Ocak 2016'da alınmıştır.

İnternet: Jedbang Colletibles. Web: <http://www.jedbang.com/> adresinden 6 Ocak 2016'da alınmıştır

İnternet: Jenkinson, S. (August, 2015). *12 inspiring design toys for your desks*. Creative Bloq. Web: <http://www.creativebloq.com/inspiration/design-toys-for-your-desk-1234110?page=1> adresinden 6 Ocak 2016'da alınmıştır.

İnternet: Kam, N. (January, 2007). *Designs Reveal Artist's Personality*. Star Bulletin Vol 12, issue 11. Web: <http://archives.starbulletin.com/2007/01/11/features/story02.html> adresinden 6 Ocak 2016'da alınmıştır.

İnternet: Knight, R. (2015). *Custom Munny Modification*. Inspiration and Originality Underlined. Web: <http://www.iouart.co/2013/04/custom-munny-modification.html> adresinden 6 Ocak 2016'da alınmıştır.

- İnternet: Kotler, P. (1986). *The Prosumer Movement : a New Challenge For Marketers*. Association for Consumer Research. Web: <http://www.acrwebsite.org/search/view-conference-proceedings.aspx?Id=6542> adresinden 6 Ocak 2016'da alınmıştır.
- İnternet: Lubow, A. (August, 2014). *Cult Figures*. The New York Times Magazine. Web: http://www.nytimes.com/2004/08/15/magazine/cult-figures.html?_r=0 adresinden 6 Ocak 2016'da alınmıştır.
- İnternet: My Plastic Heart. Web: <http://www.myplasticheart.com/> adresinden 6 Ocak 2016'da alınmıştır.
- İnternet: *Sebastian Masuda's Giant Hello Kitty Sculpture Lands in New York City* (May, 2015). Tokyo Fashion. Web: <http://tokyofashion.com/sebastian-masuda-giant-hello-kitty-sculpture-nyc/> adresinden 6 Ocak 2016'da alınmıştır.
- İnternet: *SuperHam Designs, The Art of the Gary Ham*. Web: <http://www.superham.com/about/> adresinden 6 Ocak 2016'da alınmıştır.
- İnternet: Tully, K. (November 2013). *The Most Expensive Art Ever Sold At Auction: Christie's Record-Breaking Sale*. Forbes. Web: <http://www.forbes.com/sites/kathryntully/2013/11/13/the-most-expensive-art-ever-sold-at-auction-christies-record-breaking-sale/#3ecdb0c51f9c> adresinden 6 Ocak 2016'da alınmıştır.
- İnternet: Vinyl Creep- Qee. (2014). Web: <http://vinyl-creep.net/Qee> adresinden 6 Ocak 2016'da alınmıştır.
- İnternet: Walsh, S. (2014). *Toronto's best kept secret: A toy company in the heart of the city*. The Globe and Mail. Web: <http://www.theglobeandmail.com/report-on-business/small-business/sb-growth/torontos-best-kept-secret-a-toy-company-in-the-heart-of-the-city/article17753260/> adresinden 6 Ocak 2016'da alınmıştır.
- İnternet: Weigand, E. (2012). *Takashi Murakami's Hybrid Of High And Low Art*. The Culture Trip. Web: <http://theculturetrip.com/asia/japan/articles/takashi-murakami-s-hybrid-of-high-and-low-art/> adresinden 6 Ocak 2016'da alınmıştır.

EKLER

GÖRSELLER TABLOSU

GÖRSEL NO	2.1.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Blythe Dolls
DÖNEMİ	2015
SANATÇISI	Jodiedolls
TEKNİĞİ	Plastik malzeme üzerine airbursh ve karışık teknik
BOYUTLARI	28 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	https://www.etsy.com/nl/listing/221841883/reserved-mentos-custom-blythe-art-ooak?ref=shop_home_active_2

GÖRSEL NO	2.2.
GÖRSEL ADI/KONUSU	The Dark Knight Rises - Batman Miracle
DÖNEMİ	2012
SANATÇISI	Medicom Toy
TEKNİĞİ	Plastik - Kumaş
BOYUTLARI	21.0 x 18.5 x 6.5 cm
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	https://www.bigbadtoystore.com/bbts/product.aspx?product=MED10748&mode=retail

GÖRSEL NO	2.3.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Teddy Bear
DÖNEMİ	1903
SANATÇISI	Morris Michtom
TEKNİĞİ	Peluş
BOYUTLARI	60 cm yükseklik
SERGİLENME	The National Museum of American History
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://tonya.me.uk/teddy-bear-facts-and-information/

GÖRSEL NO	2.4.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Dreadnok Torch
DÖNEMİ	2008
SANATÇISI	Hasbro Oyuncak
TEKNİĞİ	ABS plastik
BOYUTLARI	10 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.gijoeactionfigures.net/25th_anniversary_gi_joe/gi_joe_wave_13.php

GÖRSEL NO	2.5.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Roadblock
DÖNEMİ	2012
SANATÇISI	Hasbro Oyuncak
TEKNİĞİ	ABS plastik
BOYUTLARI	10 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://collider.com/g-i-joe-retaliation-toy-images/

GÖRSEL NO	2.6.
GÖRSEL ADI/KONUSU	The Rubber Duck
DÖNEMİ	2007
SANATÇISI	Florentijn Hofman
TEKNİĞİ	plastik
BOYUTLARI	26×20×32 m
SERGİLENME	ABD, Allegheny Nehri
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.citylab.com/design/2014/09/the-rubber-duck-artist-must-be-stopped/379577/

GÖRSEL NO	2.7.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Fat Monkey
DÖNEMİ	2010
SANATÇISI	Florentijn Hofman
TEKNİĞİ	Flip flop- plastik
BOYUTLARI	5 x 4 x 15 m
SERGİLENME	Sao Paulo - Brezilya
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.designboom.com/art/florentijn-hofman-fat-monkey-made-of-flip-flops/

GÖRSEL NO	2.8.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Balloon Dog
DÖNEMİ	1994-2000
SANATÇISI	Jeff Koons
TEKNİĞİ	Paslanmaz çelik
BOYUTLARI	307.3 x 363.2 x 114.3 cm
SERGİLENME	New York Metropolitan Sanat Müzesi
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	https://www.flickr.com/photos/seanbrucker/4475827583

GÖRSEL NO	2.9.
GÖRSEL ADI/KONUSU	A Giant Hello Kitty Time Capsule
DÖNEMİ	2015
SANATÇISI	Sebastian Masuda
TEKNİĞİ	Yarı saydam plastik
BOYUTLARI	2.7m yükseklik
SERGİLENME	Dag Hammarskjold Plaza, East 47th Street, New York
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://hammarskjoldplaza.org/hello-kitty-time-capsule/ - https://www.facebook.com/sebastian.m.art/photos/pb.405531512916441.-2207520000.1455015191./623582744444649/?type=3&theater

GÖRSEL NO	2.10.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Prosperity in Proportion
DÖNEMİ	2014
SANATÇISI	Designer Obtain Cherish
TEKNİĞİ	Karışık teknik- Peluş Heykel
BOYUTLARI	177.8 x 193 cm
SERGİLENME	UNIX GALLERY New York & Houston
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	https://www.artsy.net/artwork/desire-obtain-cherish-prosperity-in-proportion

GÖRSEL NO	2.11.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Delicious Mess
DÖNEMİ	2012
SANATÇISI	Designer Obtain Cherish
TEKNİĞİ	Karışık teknik-Resin
BOYUTLARI	190 × 150 × 85 cm
SERGİLENME	BLUERIDER ART Taipei
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.theinspiration.com/2015/10/desire-obtain-cherish/

GÖRSEL NO	2.12.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Meltdowns
DÖNEMİ	2012
SANATÇISI	Designer Obtain Cherish
TEKNİĞİ	Karışık teknik-PVC-Resin
BOYUTLARI	66 x 27.9 x 27.9 cm
SERGİLENME	UNIX GALLERY New York & Houston
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	https://www.artsy.net/artwork/desire-obtain-cherish-medium-meltdown-gold-flake

GÖRSEL NO	2.13.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Magic Rabbit
DÖNEMİ	2000
SANATÇISI	Stefano Giovanoni
TEKNİĞİ	Termo plastik - resin
BOYUTLARI	7.5 x14 cm
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://objekt.ie/index.php?id_category=43&controller=category

GÖRSEL NO	2.14.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Te o Tea çay süzgeci
DÖNEMİ	1998
SANATÇISI	Stefano Giovanoni
TEKNİĞİ	Termo plastik – resin – paslanmaz çelik filtre
BOYUTLARI	5.7 x 6.4 x 3.6 cm
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.amazon.ca/Alessi-ASP09-Strainer-Stefano-Pirovano/dp/B000FV8OCK

GÖRSEL NO	2.15.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Duck Timer
DÖNEMİ	2011
SANATÇISI	Eero Aarnio
TEKNİĞİ	Termo plastik – resin
BOYUTLARI	9.80 x 13.00 cm
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://hivemodern.com/pages/product6161/alessi-eero-aarnio-duck-timer

GÖRSEL NO	2.16.
GÖRSEL ADI/KONUSU	DIY Easy Crystal Terrarium
DÖNEMİ	2015
SANATÇISI	JenerationDıy
TEKNİĞİ	-
BOYUTLARI	-
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	https://www.youtube.com/watch?v=Ra46eeJbkGY

GÖRSEL NO	3.1.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Tim Easley'in çalışma masası
DÖNEMİ	2015
SANATÇISI	-
TEKNİĞİ	-
BOYUTLARI	-
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.creativebloq.com/inspiration/design-toys-for-your-desk-1234110

GÖRSEL NO	3.2.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Bastardino
DÖNEMİ	2012
SANATÇISI	Tokidoki
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	5 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	Kişisel fotoğraf

GÖRSEL NO	3.3.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Spiki Dunny
DÖNEMİ	2007
SANATÇISI	Nakarani Shiau
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	50 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://toysrevel.blogspot.com.tr/2007/11/about-nakanaris-20-spiki-dunny-custom.html

GÖRSEL NO	3.4.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Hopi Kachina bebekleri
DÖNEMİ	19. yy.
SANATÇISI	Anonim
TEKNİĞİ	-
BOYUTLARI	33x14.6 cm
SERGİLENME	Brooklyn Museum
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	https://en.wikipedia.org/wiki/Hopi_Kachina_figures

GÖRSEL NO	3.5.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Dada Dolls
DÖNEMİ	1916
SANATÇISI	Hannah Hoch
TEKNİĞİ	kumaş, iplik, iplik, tahta ve boncuklar
BOYUTLARI	60 cm yükseklik
SERGİLENME	National Gallery of Art, Washington, DC
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.georginagoodman.com/wordpress/love-dada-dolls-by-hannah-hoch/

GÖRSEL NO	3.6.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Mechanical Head
DÖNEMİ	1920
SANATÇISI	Raoul Hausmann
TEKNİĞİ	Karışık teknik- ahşap, metal
BOYUTLARI	32,5 x 21 x 20 cm
SERGİLENME	Musée national d'art moderne, Paris
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	https://gilliansblog.wordpress.com/2011/04/25/the-universal-languages-of-maths-and-art/picture-20-2/

GÖRSEL NO	3.7.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Marionette
DÖNEMİ	1918
SANATÇISI	Furtunato Depero
TEKNİĞİ	Ahşap
BOYUTLARI	-
SERGİLENME	Galleria Museo Depero
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	https://tr.pinterest.com/pin/303218987390768460/

GÖRSEL NO	3.9.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Godzilla, Gamera, Ultraman
DÖNEMİ	1970
SANATÇISI	Marusan, Bulllmark, Popy
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	15 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.tomopop.com/a-collector-s-take-a-brief-history-of-vinyl-15184.phtml

GÖRSEL NO	3.10.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Gardeners
DÖNEMİ	2009
SANATÇISI	Michael Lau
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	15 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.highsnobiety.com/2009/04/01/michael-lau-csbooth16-gardeners-released/

GÖRSEL NO	3.11.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Arts and Crafts döneminde baskı atölyesi ve perdelik kumaş yapımı
DÖNEMİ	1809
SANATÇISI	-
TEKNİĞİ	-
BOYUTLARI	-
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	https://en.wikipedia.org/wiki/Arts_and_Crafts_movement

GÖRSEL NO	3.12.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Pratone
DÖNEMİ	1966
SANATÇISI	Grup Sturm
TEKNİĞİ	Pollüteran köpük
BOYUTLARI	95 x 140 x140 cm
SERGİLENME	Vitra Design Museum, Rhein, Almanya
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	https://superradnow.wordpress.com/tag/modern-design/

GÖRSEL NO	3.13.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Varoom!
DÖNEMİ	1963
SANATÇISI	Roy Lichtenstein
TEKNİĞİ	Tuval üzerine yağlı boya
BOYUTLARI	142.2 cm × 142.2 cm
SERGİLENME	The John and Kimiko Powers Collection
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	https://en.wikipedia.org/wiki/Varoom!#/media/File:Varoom!-Lichtenstein.jpg

GÖRSEL NO	3.14.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Boom!
DÖNEMİ	2010
SANATÇISI	Sket-One
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	7,5 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://collect3d.com/news/sketones-boom-dunny/

GÖRSEL NO	3.15.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Art Poppy
DÖNEMİ	2010
SANATÇISI	Travis Cain
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	7,5 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	https://tr.pinterest.com/pin/18436679694850284/

GÖRSEL NO	3.16.
GÖRSEL ADI/KONUSU	For the Love of Toby
DÖNEMİ	2005
SANATÇISI	Gary Baseman
TEKNİĞİ	Ahşap üzerine akrilik
BOYUTLARI	24 x 18 cm
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://garybaseman.com/work/for-the-love-of-toby/

GÖRSEL NO	3.17.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Toby's Secret Society
DÖNEMİ	2011
SANATÇISI	Gary Baseman
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	7,5 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://trampt.com/designer-toys/11977/toby-red-toby-s-secret-society-gary-baseman-kidrobot

GÖRSEL NO	3.18.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Keith Haring ve New York metrosundaki çizimleri
DÖNEMİ	1981
SANATÇISI	Fotoğraf: Iseng Kwong
TEKNİĞİ	-
BOYUTLARI	-
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.nakamura-haring.com/english/keith_haring/

GÖRSEL NO	3.19.
GÖRSEL ADI/KONUSU	The Seven Samurai
DÖNEMİ	2015
SANATÇISI	Jon Paul Kaiser
TEKNİĞİ	vinil
BOYUTLARI	7,5 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.thetoychronicle.com/customs/the-seven-panda-samurai-blindbox-series-by-jon-paul-kaiser/

GÖRSEL NO	3.20.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Squadts
DÖNEMİ	2009
SANATÇISI	Ferg
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	9 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.iamfatterthanyou.com/2015/10/ferg-%E2%80%93-gassed-s001-50-retail-edition/

GÖRSEL NO	3.21.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Plastic Surgery
DÖNEMİ	2012
SANATÇISI	Matt Jones
TEKNİĞİ	-
BOYUTLARI	-
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.lunartik.com/plastik-surgery-tips/

GÖRSEL NO	3.22.
GÖRSEL ADI/KONUSU	No Strings on Me Dunny
DÖNEMİ	2015
SANATÇISI	WuzOne
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	20 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.kidrobot.com/products/no-strings-on-me-dunny

GÖRSEL NO	3.23.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Split Wolf
DÖNEMİ	2015
SANATÇISI	Tou Gui
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	20 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	https://www.behance.net/gallery/9424675/Split-wolf-Papertoy

GÖRSEL NO	3.24.
GÖRSEL ADI/KONUSU	FAD
DÖNEMİ	2015
SANATÇISI	J*RYU
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	20 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.cluttermagazine.com/news/2015/11/kidrobot-x-jryu-exclusive-its-fad-patina-dunny

GÖRSEL NO	3.25.
GÖRSEL ADI/KONUSU	WildGirl Naomi and ChouChou
DÖNEMİ	2015
SANATÇISI	Gary Baseman
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	15 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://rotofugi.com/products/the-wild-girls-chou-chous-naomi

GÖRSEL NO	3.26.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Lil Franky
DÖNEMİ	2008
SANATÇISI	Ryan Bubnis
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	7,5 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.ebay.co.uk/itm/Kidrobot-Heroes-and-Heartbreakers-LIL-FRANKY-2-20-Frankenstein-Ryan-Bubnis-/321528378551

GÖRSEL NO	3.27.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Togo Monroe Dunny
DÖNEMİ	2010
SANATÇISI	Ilovedust
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	20 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.allvinyls.com/kr/8in_102.php

GÖRSEL NO	3.28.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Twobit
DÖNEMİ	2010
SANATÇISI	David Flores
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	25 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.vinylpulse.com/2015/08/david-flores-x-bic-plastics-twobit-pre-order.html

GÖRSEL NO	3.29.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Companion: Resting Place
DÖNEMİ	2013
SANATÇISI	KAWS
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	30.48 x 22.86 cm
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.lelong.com.my/kaws-resting-place-companion-black-version-zzzooo-163094826-2015-07-Sale-P.htm

GÖRSEL NO	3.30.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Custom Munny
DÖNEMİ	2010
SANATÇISI	Skwak
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	50 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	https://www.flickr.com/photos/48525504@N05/4447998586

GÖRSEL NO	3.31.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Buckingham Forest Qee
DÖNEMİ	2005
SANATÇISI	Gary Baseman
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	20 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://rotocasted.com/toy/24538/

GÖRSEL NO	3.32.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Soda Pop Saul, Frankie Fries
DÖNEMİ	2016
SANATÇISI	Yummy World
TEKNİĞİ	Peluş
BOYUTLARI	60 cm ve 40 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.kidrobot.com/collections/yummy-world

GÖRSEL NO	3.33.
GÖRSEL ADI/KONUSU	The Caps
DÖNEMİ	2008
SANATÇISI	Ryan Bubnis
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	7,5 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://geb.ebay.in/g/ImportHubViewItem?itemid=251406736835&Heroes-Heartbreakers-The-Cap-N-Kidrobot-Dunny-3-20-Ryan-Bubnis-Captain-USA

GÖRSEL NO	3.34.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Captain America
DÖNEMİ	1941
SANATÇISI	Marvel
TEKNİĞİ	-
BOYUTLARI	-
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.comicvine.com/forums/battles-7/edward-elric-vs-captain-america-1633126/

GÖRSEL NO	3.35.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Carnivorous Giraffe
DÖNEMİ	2008
SANATÇISI	Amanda Visell
TEKNİĞİ	Resin
BOYUTLARI	17,5 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.toyartgallery.com/artists/info/amanda-visell/

GÖRSEL NO	3.36.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Redrum Bear Qee
DÖNEMİ	2008
SANATÇISI	Frank Kozik
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	6 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://lavitsfigure.com/products/toy2r-qee-frank-kozik-redrum-bear-ver-8-vinyl-figure

GÖRSEL NO	3.37.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Tasarımcı Jon Knox'un vinil materyali kalıplama tekniği
DÖNEMİ	2010
SANATÇISI	-
TEKNİĞİ	-
BOYUTLARI	-
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	Bou, L. (2014). <i>We are Indie Toys</i> . (Birinci Basım). New York: Harper Collins Publishers, 40.

GÖRSEL NO	3.38.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Tasarımcı Plasebo'nun ürettiği bir oyuncağın ilk eskizi
DÖNEMİ	2010
SANATÇISI	-
TEKNİĞİ	-
BOYUTLARI	-
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	Bou, L. (2014). <i>We are Indie Toys</i> . (Birinci Basım). New York: Harper Collins Publishers, 69.

GÖRSEL NO	3.39.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Tasarımcı Jemtoy karakterinin ince detaylarını oluşturması
DÖNEMİ	2010
SANATÇISI	-
TEKNİĞİ	-
BOYUTLARI	-
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	Bou, L. (2014). <i>We are Indie Toys</i> . (Birinci Basım). New York: Harper Collins Publishers, 122.

GÖRSEL NO	3.40.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Labbit
DÖNEMİ	2009
SANATÇISI	Frank Kozik
TEKNİĞİ	Peluş
BOYUTLARI	17 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.kidrobot.com/collections/frank-kozik

GÖRSEL NO	3.41.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Tako
DÖNEMİ	2010
SANATÇISI	Tado
TEKNİĞİ	Peluş
BOYUTLARI	20 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://blog.kidrobot.com/paul-leaks-tako-plush/

GÖRSEL NO	3.42.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Zoo Trip Series, Wonder Woman
DÖNEMİ	2011
SANATÇISI	Amanda Visell
TEKNİĞİ	Ahşap
BOYUTLARI	20 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	https://tr.pinterest.com/kandrzejewska/amanda-visell/ - https://tr.pinterest.com/pin/546976317213685903/

GÖRSEL NO	3.43.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Tasarımcı Loulou'nun kağıt tasarım oyuncak yapım aşaması
DÖNEMİ	2009
SANATÇISI	LouLou
TEKNİĞİ	Kağıt
BOYUTLARI	50 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://papermau.blogspot.com.tr/2012/12/pizza-boy-cubic-paper-toy-by-loulou-and.html

GÖRSEL NO	3.44.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Blue Panther isimli tasarım oyuncağın ilk eskizi
DÖNEMİ	2016
SANATÇISI	İrem Bilgi
TEKNİĞİ	-
BOYUTLARI	-
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	Kişisel fotoğraf

GÖRSEL NO	3.45.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Blue Panther'in vektörel ortama aktarıldıktan sonraki görünümü
DÖNEMİ	2016
SANATÇISI	İrem Bilgi
TEKNİĞİ	Vektörel illüstrasyon
BOYUTLARI	-
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	Kişisel fotoğraf

GÖRSEL NO	3.46.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Blue Panther tasarım oyuncağın 3 boyutlu programa aktarılmadan önce 3D MAX programındaki ekran görüntüleri
DÖNEMİ	2016
SANATÇISI	Doruk Dede
TEKNİĞİ	3D Max programı
BOYUTLARI	10x11x8 cm
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	Ekran görüntüsü

GÖRSEL NO	3.47.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Blue Panther tasarım oyuncağının 3 boyutlu baskı makinesinden çıkan form
DÖNEMİ	2016
SANATÇISI	İrem Bilgi
TEKNİĞİ	PLA plastik
BOYUTLARI	10x11x8 cm
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	Kişisel fotoğraf

GÖRSEL NO	3.48.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Blue Panther karakterinin 3 boyutlu formunun boyama aşaması
DÖNEMİ	2016
SANATÇISI	İrem Bilgi
TEKNİĞİ	PLA plastik üzerine akrilik boya
BOYUTLARI	10x11x8 cm
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	Kişisel fotoğraf

GÖRSEL NO	3.49.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Blue Panther tasarım oyuncacı üzerinde boyama markörü
DÖNEMİ	2016
SANATÇISI	İrem Bilgi
TEKNİĞİ	PLA plastik üzerine markör
BOYUTLARI	10x11x8 cm
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	Kişisel fotoğraf

GÖRSEL NO	3.50. (a,b)
GÖRSEL ADI/KONUSU	Blue Panther
DÖNEMİ	2016
SANATÇISI	İrem Bilgi
TEKNİĞİ	PLA plastik üzerine akrilik ve markör
BOYUTLARI	10x11x8 cm
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	Kişisel fotoğraf

GÖRSEL NO	3.51.
GÖRSEL ADI/KONUSU	DIY
DÖNEMİ	2011
SANATÇISI	-
TEKNİĞİ	-
BOYUTLARI	-
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	https://www.youtube.com/watch?v=ocQ3UhBvfcCk

GÖRSEL NO	3.52.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Munny
DÖNEMİ	2007
SANATÇISI	Kidrobot
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	17.5 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	https://makesomethingmondays.wordpress.com/tag/munny/

GÖRSEL NO	3.53.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Custom Munny
DÖNEMİ	2011
SANATÇISI	Ducobi
TEKNİĞİ	Karışık teknik, vinil- ahşap
BOYUTLARI	20 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.spankystokes.com/2010_08_24_archive.html

GÖRSEL NO	3.54.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Tabasco Dunny
DÖNEMİ	2010
SANATÇISI	Sket- One
TEKNİĞİ	Karışık teknik, vinil- metal
BOYUTLARI	15 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://blog.kidrobot.com/custom-tabasco-8-inch-dunny-by-sket-one/

GÖRSEL NO	3.55.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Kidrobot Blind Boxes, “Ferals” Blind Boxes
DÖNEMİ	-
SANATÇISI	Kidrobot, Amanda Visell
TEKNİĞİ	Vinil, kağıt
BOYUTLARI	-
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://astrozombies.com/kidrobotrollinstockblindbox.aspx - http://www.kidrobot.com/products/amanda-visell-ferals-mini-series

GÖRSEL NO	4.1.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Pictoplasma Konferansı
DÖNEMİ	2015
SANATÇISI	-
TEKNİĞİ	-
BOYUTLARI	-
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	Kişisel fotoğraf çekimi

GÖRSEL NO	4.2.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Pictoplasma “Forms Follow Empaty” Sergisi
DÖNEMİ	2015
SANATÇISI	-
TEKNİĞİ	-
BOYUTLARI	-
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	Kişisel fotoğraf çekimi

GÖRSEL NO	4.3.
GÖRSEL ADI/KONUSU	My Plastic Heart sanat galerisi ve mağazası
DÖNEMİ	2015
SANATÇISI	-
TEKNİĞİ	-
BOYUTLARI	-
SERGİLENME	NewYork
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.myplasticheart.com/

GÖRSEL NO	4.4.
GÖRSEL ADI/KONUSU	The Art of Toys sergisi,
DÖNEMİ	2015
SANATÇISI	-
TEKNİĞİ	-
BOYUTLARI	-
SERGİLENME	NewYork
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://freewayeditions.com/blogs/news/51111875-art-news-the-art-of-toys-at-moah

GÖRSEL NO	4.5.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Panda Baby Treeson
DÖNEMİ	2009
SANATÇISI	Bubi Au Yeng
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	7,5 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://trampt.com/designer-toys/25973/panda-baby-treeson-treeson-bubi-au-yeung-crazy-label

GÖRSEL NO	4.6.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Zombie Baby
DÖNEMİ	2014
SANATÇISI	Plaseebo
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	7,5 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://toysrevil.blogspot.com.tr/2014/03/of-zombie-baby-atomic-chicken-show.html

GÖRSEL NO	4.7.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Banana Universe
DÖNEMİ	2011
SANATÇISI	Sergey Sbss
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	7,5 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.flickr.com/photos/14858862@N03/5153731919

GÖRSEL NO	4.8.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Wooden Sky Monkey
DÖNEMİ	2010
SANATÇISI	Hugh Rose
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	17,5 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://urbanvinylldaily.com/2012/01/21/hugh-rose-custom-throw-back-wooden-sky-monkey/

GÖRSEL NO	4.9.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Gold King
DÖNEMİ	2012
SANATÇISI	Tristian Eaton
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	20 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.theblotsays.com/2012/09/kidrobot-x-gold-king-8-dunny-by-tristan.html

GÖRSEL NO	4.10.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Dunny Ice Cream
DÖNEMİ	2010
SANATÇISI	Eshter Kim
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	7,5 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://rotocasted.com/toy/8259/

GÖRSEL NO	4.11.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Sketchup Dunny
DÖNEMİ	2009
SANATÇISI	Sketone
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	20 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.vinylpulse.com/2015/03/sket-one-anticipation-sketchup-8-custom-dunny-0306.html - http://www.tomopop.com/dunny-2010-s-golden-ticket-dunny-is-revealed-and-surpises-no-one-14569.phtml

GÖRSEL NO	4.12.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Toy Worker
DÖNEMİ	2001
SANATÇISI	Toy2r
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	20 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://trampt.com/designer-toys/1556/toyer-worker-green-toyer-toy2r-toy2r

GÖRSEL NO	4.13.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Qee
DÖNEMİ	2010
SANATÇISI	Toy2r
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	7,5 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://plasticandplush.com/2010/01/eslite-x-toy2r-qee-collab.html

GÖRSEL NO	4.14.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Qee
DÖNEMİ	2007
SANATÇISI	Raymon Choy
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	150 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://toy2r.blogspot.com.tr/2007_03_01_archive.html

GÖRSEL NO	4.15.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Mickey Mouse
DÖNEMİ	1928
SANATÇISI	Walt Disney
TEKNİĞİ	-
BOYUTLARI	-
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	https://tr.wikipedia.org/wiki/Miki_Fare#/media/File:344px-Mickey_Mouse.svg.png

GÖRSEL NO	4.16.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Companion
DÖNEMİ	1999
SANATÇISI	KAWS
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	19,7 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://urbanartassociation.com/thread/92658/wanted-kaws-figures

GÖRSEL NO	4.17.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Companion
DÖNEMİ	2010
SANATÇISI	KAWS
TEKNİĞİ	Fiberglas, metal yapı, boya
BOYUTLARI	520x430x185 cm
SERGİLENME	Atlanta High Museum of Art
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	https://www.high.org/Art/Exhibitions/KAWS-Companion

GÖRSEL NO	4.18.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Chum
DÖNEMİ	2008
SANATÇISI	KAWS
TEKNİĞİ	Fiberglas
BOYUTLARI	225 cm yükseklik
SERGİLENME	Gering Lopez Gallery, New York
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://artobserved.com/2008/11/go-see-kaws-at-gering-lopez-gallery-new-york-through-december-23rd/

GÖRSEL NO	4.19.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Dart Vader Companion
DÖNEMİ	2007
SANATÇISI	KAWS
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	25 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.kawsinfo.com/toys.html

GÖRSEL NO	4.20.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Small Lie
DÖNEMİ	2013
SANATÇISI	KAWS
TEKNİĞİ	Ahşap
BOYUTLARI	9.6 m yükseklik
SERGİLENME	Londra Regent Park
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.kawsinfo.com/sculptures.html

GÖRSEL NO	4.21.
GÖRSEL ADI/KONUSU	KAWS tasarımı vinil oyuncaklar
DÖNEMİ	-
SANATÇISI	KAWS
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	-
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://forum.thegiant.org/viewtopic.php?f=19&t=371&start=50

GÖRSEL NO	4.22.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Çiçekler (Superflat)
DÖNEMİ	2003
SANATÇISI	Takashi Murakami
TEKNİĞİ	Litografi
BOYUTLARI	64.8 x64.8cm
SERGİLENME	Taro Gallery, Tokyo
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	https://www.artsy.net/artwork/takashi-murakami-if-i-could-reach-that-field-of-flowers-i-would-die-happy-1

GÖRSEL NO	4.23.
GÖRSEL ADI/KONUSU	DOB
DÖNEMİ	2013
SANATÇISI	Takashi Murakami
TEKNİĞİ	Tuval üzerine akrilik
BOYUTLARI	300x300cm
SERGİLENME	Courtesy of Samsung Museum of Art, Seoul, South Korea
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://theculturetrip.com/asia/japan/articles/takashi-murakami-s-hybrid-of-high-and-low-art/

GÖRSEL NO	4.24.
GÖRSEL ADI/KONUSU	DOB peluş oyuncak
DÖNEMİ	2003
SANATÇISI	Takashi Murakami
TEKNİĞİ	Peluş
BOYUTLARI	47x33cm
SERĞİLENME	Michali Inventory Catalogue
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.vgallery.co.za/34long/unlimited.htm

GÖRSEL NO	4.25.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Çiçek Topları
DÖNEMİ	2008
SANATÇISI	Takashi Murakami
TEKNİĞİ	Peluş
BOYUTLARI	Farklı boyutlar
SERĞİLENME	Art Basel
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.artnet.com/artists/takashi-murakami/2

GÖRSEL NO	4.26.
GÖRSEL ADI/KONUSU	DOB, Tuhaf Ormanda
DÖNEMİ	1999
SANATÇISI	Takashi Murakami
TEKNİĞİ	resin-fiberglass-akrilik-demir
BOYUTLARI	52.4 x 386.08 x 347.98 cm
SERĞİLENME	Pinchuk Art Centre, Ukrayna
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://pinchukartcentre.org/en/photo_and_video/photo/12114

GÖRSEL NO	4.27.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Superflat Museum
DÖNEMİ	2005
SANATÇISI	Takashi Murakami
TEKNİĞİ	ABS plastik
BOYUTLARI	10.16 cm x 5.08 cm
SERĞİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	https://paddle8.com/work/takashi-murakami/13578-toys

GÖRSEL NO	4.28.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Smashbox Makyaj Ürünleri Standı
DÖNEMİ	-
SANATÇISI	Tokidoki
TEKNİĞİ	-
BOYUTLARI	-
SERĞİLENME	Sephora Kozmetik
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.sanrio.com/product/tokidoki-x-hello-kitty-cosmetic-pouch/

GÖRSEL NO	4.29.
GÖRSEL ADI/KONUSU	tokidoki x Hello Kitty Overnight Bag: Kimono
DÖNEMİ	2014
SANATÇISI	Tokidoki
TEKNİĞİ	-
BOYUTLARI	23,75 x 30 x 15 cm
SERĞİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.sanrio.com/product/tokidoki-x-hello-kitty-overnight-bag-kimono/

GÖRSEL NO	4.30.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Cactus Friends, Sandy
DÖNEMİ	2007
SANATÇISI	Tokidoki
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	15 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	https://tr.pinterest.com/pin/276760339577007735/

GÖRSEL NO	4.31.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Adios
DÖNEMİ	2007
SANATÇISI	Tokidoki
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	15 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://livewiregames.co.nz/popculture/designer-toys/vinyl-figures/tokidoki/tokidoki-adios-vinyl-figure.html

GÖRSEL NO	4.32.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Moofia, Latte
DÖNEMİ	2014
SANATÇISI	Tokidoki
TEKNİĞİ	Peluş
BOYUTLARI	23,5 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://shop.tokidoki.it/latte-moofia-plush.html

GÖRSEL NO	4.33.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Adios Custom Toy
DÖNEMİ	2008
SANATÇISI	Tokidoki
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	12,5 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://shop.tokidoki.it/diy-adios-vinyl-toy.html

GÖRSEL NO	4.34.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Vinyl Will Kil
DÖNEMİ	2013
SANATÇISI	Jeremyville
TEKNİĞİ	-
BOYUTLARI	180 sayfa
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://idnproshop.com/item/?id=vinyllwillkill

GÖRSEL NO	4.35.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Jeremyville Sessions
DÖNEMİ	2007
SANATÇISI	Jeremyville
TEKNİĞİ	-
BOYUTLARI	256 sayfa
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.fecalface.com/SF/good-stuff-mainmenu-87/books-a-zines-mainmenu-88/557-jeremyville-sessions

GÖRSEL NO	4.36.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Nightmare in Jeremyville
DÖNEMİ	2009
SANATÇISI	Jeremyville
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	20 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.vinylpulse.com/2008/09/kidrobot-in-oct.html

GÖRSEL NO	4.37.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Love Bunny
DÖNEMİ	2010
SANATÇISI	Jeremyville
TEKNİĞİ	Peluş
BOYUTLARI	47 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://blog.kidrobot.com/preview-the-love-bunny/

GÖRSEL NO	4.38.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Carrot Shake
DÖNEMİ	2008
SANATÇISI	Gary Ham
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	15 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://plasticandplush.com/2008/08/review-carrot-s.html

GÖRSEL NO	4.39.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Trickster
DÖNEMİ	2011
SANATÇISI	Gary Ham
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	22,5 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://urbanvinylldaily.com/category/gary-ham/page/2/

GÖRSEL NO	4.40.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Monster Toytem
DÖNEMİ	2012
SANATÇISI	Gary Ham
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	35 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.circusposterus.com/blog/tag/monster-toytem/

GÖRSEL NO	4.41.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Clementine, Miranda
DÖNEMİ	2012
SANATÇISI	Monster Factory
TEKNİĞİ	Mikropolar yün
BOYUTLARI	25 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.monsterfactory.net/

GÖRSEL NO	4.42.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Ledavhara
DÖNEMİ	2009
SANATÇISI	Le merde
TEKNİĞİ	Resin
BOYUTLARI	-
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.lemerde.com/resin-2/

GÖRSEL NO	4.43.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Leminiverse
DÖNEMİ	2010
SANATÇISI	Le merde
TEKNİĞİ	Resin
BOYUTLARI	-
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.lemerde.com/resin-2/

GÖRSEL NO	4.44.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Megalith
DÖNEMİ	2011
SANATÇISI	Le merde
TEKNİĞİ	Resin
BOYUTLARI	-
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.lemerde.com/resin-2/

GÖRSEL NO	4.45.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Malfi
DÖNEMİ	2002
SANATÇISI	Friends With You
TEKNİĞİ	Yumuşak malzeme
BOYUTLARI	25 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	https://tr.pinterest.com/kmeyer/friends-with-you/

GÖRSEL NO	4.46.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Good Wood Gang
DÖNEMİ	2005
SANATÇISI	Friends With You
TEKNİĞİ	Ahşap
BOYUTLARI	Farklı boyutlar
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://urbanvinyl.wikia.com/wiki/Friends_With_You

GÖRSEL NO	4.47.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Wish Come True
DÖNEMİ	2008
SANATÇISI	Friends With You
TEKNİĞİ	Blind boxes
BOYUTLARI	Farklı boyutlar
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.vinylpulse.com/2008/05/friends-with-wo.html - http://joshsphear.com/blog/friends-with-you-wish-come-true

GÖRSEL NO	4.48.
GÖRSEL ADI/KONUSU	RoboLucha
DÖNEMİ	2009
SANATÇISI	Derin Çiler
TEKNİĞİ	Vinil
BOYUTLARI	20 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.mekazoo.com/

GÖRSEL NO	4.49.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Galacto
DÖNEMİ	2010
SANATÇISI	Derin Çiler
TEKNİĞİ	Kağıt
BOYUTLARI	30 cm yükseklik
SERGİLENME	Paper Toy Show at Milk Gallery Istanbul
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	https://www.behance.net/gallery/2792535/Galacto

GÖRSEL NO	4.50.
GÖRSEL ADI/KONUSU	“Bone Cracker” platform oyuncacı ve üretim aşaması
DÖNEMİ	2013
SANATÇISI	Burak Şentürk
TEKNİĞİ	mini munny, akrilik, super sculpey, posca ve sprej vernik
BOYUTLARI	10 cm yükseklik
SERGİLENME	-
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.buraksenturk.com/portfolio/bone-cracker/

GÖRSEL NO	4.51.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Selim Varol'un tasarım oyuncak koleksiyonun
DÖNEMİ	2013
SANATÇISI	-
TEKNİĞİ	-
BOYUTLARI	
SERGİLENME	Malaga
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	http://www.artdiscover.com/en/news/selim-varol-the-art-of-collecting-urban-art/177

GÖRSEL NO	4.52.
GÖRSEL ADI/KONUSU	Milk Gone Mad Paper Toy sergisi
DÖNEMİ	2010
SANATÇISI	-
TEKNİĞİ	-
BOYUTLARI	
SERGİLENME	Milk Gallery, İstanbul
KAYNAĞIN ALINDIĞI ADRES	https://www.flickr.com/photos/milkgallery/sets/72157623187511933/

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Soyadı, adı : BİLGİ, İrem
 Uyruğu : T.C.
 Doğum tarihi ve yeri : 10.08.1987, Ankara
 Medeni hali : Bekâr
 Telefon : 0 (506) 506 44 87
 Faks : 0 (312) 425 34 10
 e-mail : bilgi.irem@gmail.com



Eğitim

Derece	Eğitim Birimi	Mezuniyet tarihi
Yüksek lisans	Gazi Üniversitesi /Tasarım Kültürü	Devam ediyor
Lisans	Gazi Üniversitesi/Görsel İletişim Tasarım	2011
Lise	Kalaba Lisesi	2004

İş Deneyimi

Yıl	Yer	Görev
2014-Halen	Gazi Üniversitesi	Araştırma Görevlisi
2012- Mart/ Eylül	If Medya	Grafik Tasarımcı

Yabancı Dil

İngilizce



GAZI GELECEKTİR..

