



**T.C.
ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
RESİM ANA SANAT DALI**

**SANAT VE OYUN İLİŞKİSİ BAĞLAMINDA POP
SÜRREALİZM AKIMINDA TASARIM OYUNCAK**

Yüksek Lisans Tezi

Beyza Tutku EMEN

Danışman
Doç. Dr. Elif ŞENEL

SAMSUN
2023

**T.C.
ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
RESİM ANA SANAT DALI**



**SANAT VE OYUN İLİŞKİSİ BAĞLAMINDA POP
SÜRREALİZM AKIMINDA TASARIM OYUNCAK**

Yüksek Lisans Tezi

Beyza Tutku EMEN

Danışman

Doç. Dr. Elif ŞENEL

SAMSUN
2023

TEZ KABUL VE ONAYI

Beyza Tutku EMEN tarafından, **Doç. Dr. Elif ŞENEL** danışmanlığında hazırlanan “**SANAT VE OYUN İLİŞKİSİ BAĞLAMINDA POP SÜRREALİZM AKIMINDA TASARIM OYUNCAK**” başlıklı bu çalışma, jürimiz tarafından 25.9.2023 tarihinde yapılan sınav sonucunda oy birliği ile başarılı bulunarak Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

	Unvanı Adı Soyadı Üniversitesi Ana Bilim/Ana Sanat Dalı	Sonuç
Başkan	Doç. Dr. Engin GÜNEY Ondokuz Mayıs Üniversitesi Resim Ana Sanat Dalı	☒ Kabul ☐ Ret
Üye	Doç. Dr. Elif ŞENEL Ondokuz Mayıs Üniversitesi Resim Ana Sanat Dalı	☒ Kabul ☐ Ret
Üye	Dr. Öğr. Üyesi Mehmet AKSOY Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Resim Ana Sanat Dalı	☒ Kabul ☐ Ret

Bu tez, Enstitü Yönetim Kurulunca belirlenen ve yukarıda adları yazılı jüri üyeleri tarafından uygun görülmüştür.

Prof. Dr. Ahmet TABAK
Enstitü Müdürü

BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK BEYANI

Hazırladığım Yüksek Lisans tezinin bütün aşamalarında bilimsel etiğe ve akademik kurallara riayet ettiğimi, çalışmada doğrudan veya dolaylı olarak kullandığım her alıntıya kaynak gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin Kaynaklar'da gösterilenlerden oluştuğunu, her unsurun enstitü yazım kılavuzuna uygun yazıldığını ve TÜBİTAK Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu Yönetmeliği'nin 3. bölüm 9. maddesinde belirtilen durumlara aykırı davranılmadığını taahhüt ve beyan ederim.

Etik Kurul Gerekli mi ?

Evet ☐ (Gerekli ise ekler kısmına ekleyiniz)

Hayır ☒

03 /07/2023

Beyza Tutku EMEN

TEZ ÇALIŞMASI ÖZGÜNLÜK RAPORU BEYANI

Tez Başlığı : SANAT VE OYUN İLİŞKİSİ BAĞLAMINDA POP SÜRREALİZM AKIMINDA TASARIM OYUNCAK

Yukarıda başlığı belirtilen tez çalışması için şahsım tarafından 03/07/2023 tarihinde intihal tespit programından alınmış olan özgünlük raporu sonucunda;

Benzerlik oranı : % 4

Tek kaynak oranı : % 1 çıkmıştır.

03/07 /2023

Doç. Dr. Elif ŞENEL

ÖZET

SANAT VE OYUN İLİŞKİSİ BAĞLAMINDA POP SÜRREALİZM AKIMINDA TASARIM OYUNCAK

Beyza Tutku EMEN
Ondokuz Mayıs Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Resim Ana Sanat Dalı
Yüksek Lisans, Haziran/2023
Danışman: Doç. Dr. Elif ŞENEL

20. yüzyıldan bu yana ortaya çıkan sosyo-kültürel, ekonomik, teknolojik ve ideolojik gelişmeler neredeyse bütün disiplinlerin, nosyonların, düşünce biçimlerinin birbiriyle etkileşim kurabileceği ve sınırların gitgide silikleştiği yeni bir dünya yaratmıştır. Sanat kavramı; hayat, toplum ve oyun ile bir araya getirilmek istenmiştir. Sanat ve oyun, insanlar için gündelik hayatın sorunlarından uzaklaşabileceği, yaratıcılığını açığa çıkarabileceği özgür bir alan yaratması nedeniyle her daim benzetilmiştir. Sanat tarihinde oyunla etkileşim içinde olan dada, sürrealizm, kübizm ve pop art gibi çok sayıda akım görülmüştür. 1970’lerde ortaya çıkan ve hala büyümeye devam eden pop sürrealizm akımı ise bu etkileşimin yakından izlenebileceği en güncel akım olmasıyla bu araştırmanın çıkış noktası olmuştur.

Tarama modeli kullanılan ve kuramsal-analitik özellik sergileyen çalışmanın genel amacı çerçevesinde öncelikle oyun ve oyuncak kavramları ele alınmış; daha sonra bu kavramların sanat ile nasıl etkileşime girdiği ve çalışmanın odağını oluşturan pop sürrealizm akımında oyunun ve tasarım oyuncağın yeri irdelenmiştir. Elde edilen veriler doğrultusunda akım içerisinde kültürel ve sanatsal normları eleştirmek üzere karnavalesk bir üslupla sevimli-tekinsiz öğeler ile sürreal-pop imgelerin yan yana getirilerek bir oyuncu edasıyla fantastik evrenler yaratıldığı, içerisine derin anlamlar gizlendiği ve izleyicinin sorgulamaya davet edilerek onların da bir oyuncuya dönüştürüldüğü görülmüştür. Bu büyüleyici, masalsi evrenlerde oldukça şaşırtıcı karakter tasarımlarına rastlanmıştır. Bu tasarımlarla ön plana çıkan akımın “tasarım oyuncak” dalgasına kapılması kaçınılmaz olmuş ve sanatçılar fantastik karakterlerini tasarım oyuncaklara dönüştürmüştür. Pop sürrealizmin hem oyunbaz hem oyunbozan bir tavırla, hem resimleri hem de tasarım oyuncakları ile yüksek sanat-düşük sanat, entelektüel-popülizm ve sanat-oyun-oyuncak gibi kavramlar arasındaki sınırları yok ettiği tespit edilmiştir.

Anahtar Sözcükler: Sanat ve Oyun, Oyuncak, Pop Sürrealizm, Tasarım Oyuncak

ABSTRACT

DESIGNER TOY IN POP SURREALISM IN THE CONTEXT OF THE RELATIONSHIP OF ART AND PLAY

Beyza Tutku EMEN
Ondokuz Mayıs University
Institute of Graduate Studies
Department of Painting
Master, June/2023

Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Elif ŞENEL

Since the 20th century, socio-cultural, economic, technological, and ideological developments have created a new world where almost all disciplines, notions, and thought forms can interact and boundaries become increasingly blurred. The concept of art has sought to merge with life, society, and play. Art and play have been likened to each other because they provide a liberating space for people to escape daily life's problems and express their creativity. Throughout art history, various movements like Dada, Surrealism, Cubism, and Pop Art have interacted with play. The contemporary movement known as Pop Surrealism, emerging in the 1970s and still growing, became the starting point for this research due to its close relationship with this interaction.

The study's general aim, which uses a scanning model and exhibits theoretical-analytical features, first addresses the concepts of play and toy, then explores how these concepts interact with art, focusing on the role of play and design toys in the Pop Surrealism movement. In line with the data obtained, it has been seen that in order to criticize the cultural and artistic norms in the movement, fantastic universes are created in a playful manner by bringing together cute-uncanny elements and surreal-pop images in a carnivalesque style, deep meanings are hidden in them, and they are transformed into an actor by inviting the audience to question. Quite surprising character designs have been found in these fascinating, fairy-tale universes. It was inevitable for the trend that came to the forefront with these designs to be caught in the “design toys” wave and the artists turned their fantastic characters into design toys. It has been observed that pop surrealism eliminates the boundaries between high art-low art, intellectual-populism, and the concepts of art-play-toy, with both a playful and a mischief-making attitude, through its paintings and designer toys.

Keywords: Art and Play, Toy, Pop Surrealism, Designer Toy

ÖN SÖZ VE TEŞEKKÜR

Tez yazım sürecimin her aşamasında ve diğer akademik çalışmalarında bilgilerini ve desteğini hiçbir zaman esirgemeyen; eğitim anlamında bana önemli katkıları olan değerli tez danışmanım Doç. Dr. Elif ŞENEL'e,

Tez savunmamda yer alıp görüş ve önerileriyle tezime katkı sağlayan jüri üyeleri Doç. Dr. Engin GÜNEY ve Dr. Öğr. Üyesi Mehmet AKSOY'a,

Lisans ve lisansüstü eğitim sürecimde emek verip bilgilerini paylaşan tüm hocalarıma,

Her daim destekçim olan sevgili aileme,

Bu süreçte yanımda olan sevgili arkadaşlarıma teşekkür ederim.

Beyza Tutku EMEN

İÇİNDEKİLER

TEZ KABUL VE ONAYI	i
BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK BEYANI	ii
TEZ ÇALIŞMASI ÖZGÜNLÜK RAPORU BEYANI	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT	iv
ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜR	v
İÇİNDEKİLER	vi
ŞEKİLLER DİZİNİ	vii
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem	1
1.2. Alt Problemler	1
1.3. Araştırmanın Amacı	2
1.4. Araştırmanın Önemi	2
1.5. Yöntem	3
2. OYUN, OYUNCAK VE TASARIM OYUNCAK	4
2.1. Oyun Kavram ve Kuramları	4
2.2. Oyuncak ve Tarihsel Serüveni	13
2.3. Tasarım Oyuncak	32
3. SANAT, OYUN VE OYUNCAK İLİŞKİSİ	39
3.1. Sanat ve Oyun	39
3.2. Sanatsal Yaratmada Oyun ve Oyuncakın Yeri	45
3.2.1. Sanatçının Oyun Alanı	45
3.2.2. Oyuncakın Sanat Nesnesine Dönüşümü	60
3.2.3. Çağdaş Bir Sanat Nesnesi Olarak Tasarım Oyuncak	73
4. POP SÜRREALİZM AKIMINDA OYUN VE TASARIM OYUNCAK	88
4.1. Pop Sürrealizm Akımının Tarihsel Gelişimi	88
4.2. Pop Sürrealizm Akımının Karakteristik Yapısı	102
4.2.1. Pop Sürrealizm ve Sürrealizm	108
4.2.2. Pop Sürrealizm, Popüler Kültür ve Pop Art	113
4.3. Pop Sürrealizm ve Oyun İlişkisinde Yükselen Bir Kavram Olarak Tasarım Oyuncak	117
4.4. Pop Sürrealist Sanatçının Oyun Alanı ve Tasarım Oyuncaklar	127
4.4.1. Gary Baseman	129
4.4.2. Mark Ryden	134
4.4.3. Yoshitomo Nara	140
4.4.4. Tim Biskup	143
4.4.5. Junko Mizuno	145
4.4.6. Ron English	148
4.4.7. Todd Schorr	152
4.4.8. Nicoletta Ceccoli	157
4.4.9. Robert Williams	162
4.4.10. Camille Rose Garcia	167
5. SONUÇ	174
KAYNAKÇA	178
ÖZ GEÇMİŞ	201

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 2.1. Exekias, M.Ö. 540-530, Siyah figür tekniğiyle yapılmış amfora, yükseklik 61,1 cm; ağız çapı 27,8 cm, Vatican Museums, Vatican.	6
Şekil 2.2. Kouros base with ball-players and wrestlers (Top oyuncular ve güreşçilerle Kouros üssü), M.Ö. 6. yüzyıl sonu, National Archaeological Museum, Athens.	6
Şekil 2.3. Bowdoin Painter, Terracotta lekythos (oil jar) (Pişmiş toprak lekythos [yağ kabı]), M.Ö. 480-470, 18.4 cm, Metropolitan Museum of Art, New York.	7
Şekil 2.4. Figure (Figür), yaklaşık M.Ö. 330-300, British Museum, London.	7
Şekil 2.5. Katriina Heljakka, Dimensions of the toy experience, 2017.	15
Şekil 2.6. Siirt'te Başur Höyük erken Tunç Çağı mezarlarında ortaya çıkarılan oyun taşları, yaklaşık M.Ö. 3100-2900.	17
Şekil 2.7. Şanlıurfa'da Soğmatar Antik Kenti'nde bulunan oyuncak at arabası ve çingirak örnekleri, Tunç Çağı.	17
Şekil 2.8. Rag Doll (Bez Bebek), Paçavra, papirüs, keten, yün ve cam boncuk, 19,5 cm, Üretim yeri: Mısır, British Museum, London.	18
Şekil 2.9. Mısır Oyuncakları (çingirak, topaç ve oyuncak kedi), M.Ö. 1550-1070, Üretim yeri: Teb, Mısır, British Museum, London.	18
Şekil 2.10. Paddle Doll (Kürek Bebek), M.Ö. 2030-1802, Ahşap, çamur, keten ipi, boya, 22.8 cm, Üretim yeri: Teb, Mısır, Metropolitan Museum of Art, New York.	18
Şekil 2.11. Terracotta jointed doll (Pişmiş toprak eklemli bebek), M.Ö. 5. yüzyıl, 12 cm, Yunanistan, Metropolitan Museum of Art, New York.	19
Şekil 2.12. İdole Cloche (Çan İdolü), yaklaşık M.Ö. 700, 40cm, Musée du Louvre, Paris... ..	19
Şekil 2.13. Roma'da bulunan kemik bebekler, Museo Cristiano, Vatican.	20
Şekil 2.14. Terracotta rattle in the form of a pig (Domuz şeklinde pişmiş toprak çingirak), Roma, M.S. 2. yüzyıl, Pişmiş toprak ve cam, 8,9 cm, Metropolitan Museum of Art, New York.	20
Şekil 2.15. Yo-yo oynayan çocuk, yaklaşık M.Ö. 440, Staatliche Museen zu Berlin, Berlin.	21
Şekil 2.16. Palmetler ve su kuşları ile süslenmiş topaç, Yunanistan, yaklaşık M.Ö. 4. yüzyıl, Seramik ve siyah figür tekniği, 9,5 x 7 cm, Museum of Fine Arts Boston, Boston.	21
Şekil 2.17. Pire'de bulunan mermer bir mezar stelinin parçası. M.Ö. 400-375, 0,44 m x 0,33 m, National Archaeological Museum, Athens.	21
Şekil 2.18. Çember oynayan çocukların betimlendiği bir Bizans mozaigi, M.S. 5. yüzyıl, Büyük Saray Mozaikleri Müzesi, İstanbul.	21
Şekil 2.19. Tekerlekli boyalı ahşap oyuncak at, Roma dönemi, 7,6 x 11,5cm, British Museum, London.	22
Şekil 2.20. Fransa'da bulunan şövalye tocken oyuncakları, 12-15. yüzyıl, Metropolitan Museum of Art, New York.	22
Şekil 2.21. Bavyera Dükü V. Albrecht için yapılan oyuncak bebek evi, 1558.	24
Şekil 2.22. İsveç moda bebeği, 1590 dolayları, 19.5 cm, tafta, çelik tel, gümüş tel, ipek, ipek, kadife, inci, altın tel, The Livrustkammaren Museum, Stockholm.	24
Şekil 2.23. Pierre Kintzing ve David Roentgen, Automate: Joueuse de tympanon (Otomat: Santur çalar), 1784, Musée des arts et métiers, Paris.	25
Şekil 2.24. Richard Brinsley Sheridan'ın Pizarro oyunundan bir sahneyi gösteren balmumu figürlü oyuncak tiyatrosu, yaklaşık 1799, Victoria and Albert Museum, London.	26
Şekil 2.25. Çeşitli Mickey Mouse karakter oyuncakları, The Walt Disney Family Museum.	28
Şekil 2.26. Lego tuğlası ve mini figürleri.	29
Şekil 2.27. New York Oyuncak Fuarı'nda tanıtılan ilk Barbie bebek, 1959.	30
Şekil 2.28. Action Figure: G.I. Joe Action Soldier (America's Movable Fighting Man), 1964, Hasbro.	31
Şekil 2.29. Sk8thing, Kid Hunter, 1997, Bounty Hunter markası için üretilmiş vinil tasarım oyuncak, 20.3 x 15.2 x 7.6 cm.	35
Şekil 2.30. Hikaru Iwanaga, Skull Kun, Bounty Hunter markası için üretilmiş vinil tasarım oyuncak.	35

Şekil 2.31. James Jarvis, Martin, Silas markası için üretilmiş tasarım oyuncak, 1998.....	36
Şekil 2.32. Michael Lau, Gardener serisinden tasarım oyuncaklar, 1999.....	37
Şekil 3.1. Jan van Eyck, The Annunciation Diptych (Müjde Diptiği), 1433-1435, Panel üzerine yağlı boya, Sol kanat (Başmelek Cebrail): 38,8 x 23,2 cm, Sağ kanat (Meryem Ana): 39x24 cm, Museo Nacional Thyssen-Bornemisza, Madrid.....	46
Şekil 3.2. Sandro Botticelli, Birth of Venus (Venüs'ün Doğuşu), Tuval üzerine tempera, 1485 dolayları, 172,5 cm×278,5 cm, The Uffizi, Floransa.....	47
Şekil 3.3. Leonardo da Vinci, Mona Lisa/La Joconde, 1502 dolayları, 53x77 cm, Ahşap üzerine yağlı boya, Musée du Louvre, Paris.....	47
Şekil 3.4. Pieter Bruegel, Children's Games (Çocuk Oyunları), 1560, 116,4×160,3×1,2 cm, Ahşap üzerine yağlı boya, Kunsthistorisches Museum Wien.....	48
Şekil 3.5. El Greco, The Vision of Saint John (Aziz John'un Vizyonu), 1608-1614, Tuval üzerine yağlı boya, 222,3 x 193 cm, The Metropolitan Museum of Art, New York.....	49
Şekil 3.6. Francisco Goya, La Gallina Ciega (Kör Adamın Blöfü), 1788, Tuval üzerine yağlı boya, 41x44 cm, Museo del Prado, Madrid.....	50
Şekil 3.7. William Blake, Oberon, Titania and Puck with Fairies Dancing (Dans Eden Periler ile Oberon, Titania ve Puck), 1786, Kağıt üzerine suluboya ve grafit, 47,5×67,5 cm, Tate Britain, London.....	50
Şekil 3.8. George Seurat, A Sunday on La Grande Jatte (Grande Jatte Adası'nda Bir Pazar Öğleden Sonrası), 1884, Tuval üzerine yağlı boya, 207.5×308.1 cm, Art Institute of Chicago, Chicago.....	52
Şekil 3.9. Vincent van Gogh, The Starry Night (Yıldızlı Gece), 1889, Tuval üzerine yağlı boya, 73,7x92,1 cm, Museum of Modern Art, New York.....	53
Şekil 3.10. Pablo Picasso, Les Femmes d'Alger (Oversize) (Avignonlu Kızlar), 1907, Tuval üzerine yağlı boya, 243.9x233.7 cm, Museum of Modern Art, New York.....	54
Şekil 3.11. Paul Klee, Fairy Tale of the Dwarf (Cüce Masalı), 1925, 35.4 x 43.4 cm, Karton üstüne sulu boya, Özel koleksiyon.....	55
Şekil 3.12. Marcel Duchamp, L.H.O.O.Q., 1964 (orijinali 1919), 29,8x20,0 cm, Norton Simon Museum, California.....	56
Şekil 3.13. André Masson, Automatic Drawing (Otomatik Çizim), 1924, Kağıt Üzerine Mürekkep, 23,5x20,6 cm, Museum of Modern Art, New York.....	57
Şekil 3.14. Marc Chagall, Birthday (Doğum Günü), 1915, Karton üzerine yağlı boya, 80,6x99,7 cm, Museum of Modern Art, New York.....	58
Şekil 3.15. René Magritte, La Clef des songes (Düşlerin Anahtarı), 1935, Brussels.....	58
Şekil 3.16. Dorothea Tanning, Eine Kleine Nachtmusik (Küçük Bir Gece Müziği), 1943, Tuval üzerine yağlı boya, 40,7×61 cm, Tate Modern, London.....	59
Şekil 3.17. Leonora Carrington, Self-Portrait (Inn of the Dawn Horse) (Otoportre [Şafak Atının Hanı]), 1937-38, Tuval üzerine yağlı boya, 65×81,3 cm, Metropolitan Museum of Art, New York.....	59
Şekil 3.18. Cory Arcangel, Super Mario Clouds (Super Mario Bulutları), 2002, Video Enstalasyonu, Whitney Museum of American Art, New York.....	60
Şekil 3.19. Federico Zuccaro, Palazzo Zuccari'nin Penceresi, 1592, Roma.....	61
Şekil 3.20. Medardo Rosso, Jewish Child (Yahudi Çocuk), 1893, alçı üzerine mum, 10x6 1/2x5 3/8 inç, Portland Art Museum, Portland.....	61
Şekil 3.21. James Ensor'ün maskeleri, The James Ensor House, Oostende.....	62
Şekil 3.22. Paul Klee'nin kuklaları, 1915-1925, Zentrum Paul Klee, Bern.....	62
Şekil 3.23. Marcel Duchamp, Fountain (Çeşme), 1917, Alfred Stieglitz'in Galeri 291'de çektiği fotoğraf.....	63
Şekil 3.24. Kukla oyunu Kral Stag'ın final sahnesi, 1918, İsviçre Kukla Tiyatrosu.....	64
Şekil 3.25. Meret Oppenheim, Object (Nesne), 1936, Kürk kaplı fincan, tabak ve kaşık, Fincan çapı 10,9 cm, tabak çapı 23,7 cm, kaşık uzunluğu 20,2 cm, toplam yükseklik 7,3 cm, Museum of Modern Art, New York.....	65
Şekil 3.26. Salvador Dalí, Lobster Telephone (İstakoz Telefon), 1938, Çelik, alçı, kauçuk, reçine ve kağıt, 17.8×33×17.8 cm, Tate Modern, London.....	65
Şekil 3.27. Hans Bellmer, Doll (Bebek), 1934.....	65

Şekil 3.28. Alexander Calder, Finny Fish, 1948, Çubuk, tel, cam, metal sac, pirinç, sardalya anahtarı, ip ve boya, 21×61 inç, National Gallery of Art, Washington.	66
Şekil 3.29. Pablo Picasso, Baboon and Young (Babun ve Genç), 1951, Bronz, 53,3x33,3x52,7 cm.....	66
Şekil 3.30. Richard Hamilton, Just What Is It That Makes Today's Home So Different and So Appealing? (Günümüzün Evlerini Bu Denli Farklı ve Çekici Yapan Nedir?), 1956, Kolaj, 26 cm×24.8 cm, Kunsthalle Tübingen, Tübingen.....	67
Şekil 3.31. Andy Warhol, Brillo Box (Soap Pads) (Brillo Kutusu [Sabun Pedi]), 1964, Ahşap üzerine polivinil asetat ve serigrafi mürekkebi, 43,3x43,2x36,5 cm.	68
Şekil 3.32. Andy Warhol, Barbie, Portrait of BillyBoy (Barbie, BillyBoy'un Portresi), 1986, Tuval üzerine akrilik ve serigrafi mürekkebi, 101,5x101,5 cm.	68
Şekil 3.33. Claes Oldenburg, Floor Burger (Yer Burgeri), 1962, Köpük kauçuk, karton dolgulu ve akrilik boya ile boyanmış kanvas, 132,1x213,4x213,4 cm. Art Gallery of Ontario, Toronto.....	69
Şekil 3.34. Jeff Koons, Rabbit, 1986, Paslanmaz çelik, 104,1 x 48,3 x 30,5 cm.	70
Şekil 3.35. Paul McCarthy, Blockhead, 2003, Enstalasyon, Tate Modern, London.....	70
Şekil 3.36. Gelitin, Hase / Rabbit / Coniglio, 2005, Kamusal heykel, 60x40x3 m, Artesina, Piemont, Italy.....	71
Şekil 3.37. Urs Fischer, Untitled (Lamp/Bear) (İsimsiz [Lamba/Ayı]), 2005-6, Karışık medya, 7x6.5x7.5 m, Fotoğraf: Stefan Altenburger.....	71
Şekil 3.38. Carsten Höller, Test Site, 2006, Tate Modern, London.....	71
Şekil 3.39. Daniel Arsham x Disney APPortfolio, Hollow Mickey (Boş Mickey), 2019, Reçine, 31x 32x 32 cm.....	72
Şekil 3.40. Daniel Arsham x Disney, Mickey Mouse Plush (Large), 2019, Pelüş, 113×64.1×50.8 cm.	72
Şekil 3.41. Hiroshi Fuji, Toys Saurus-2500R18, 2018, Karışık medya, 168×89×144 cm.....	72
Şekil 3.42. Otani Workshop, Equestrian Statue (Binicilik Heykeli), 2019, Kaikai Kiki Co.	72
Şekil 3.43. KAWS, Companion, 1999, Vinil tasarım oyuncak, 19,7×10,8×5,7 cm.	76
Şekil 3.44. KAWS, Holiday (Tatil), 2019, 121 fit, Victoria Limanı, Hong Kong.....	76
Şekil 3.45. Mujuworld, Ocean Guardians (Okyanus Muhafızları), 2012, Reçine, 7 inç.	77
Şekil 3.46. David Horvath ve Sun-Min Kim, çeşitli Uglydoll karakterleri, Tasarım pelüş... ..	79
Şekil 3.47. Touma'nın birkaç Knuckle Bear tasarım oyuncak örneği.	79
Şekil 3.48. Perrotin Paris'teki Baka sergisinden görünüm, çeşitli Mr. Dob eserleri, 2019. ...	80
Şekil 3.49. Takashi Murakami, Kaikai Kiki, 2005, Kaikai: 210x105,5x66 cm-Kiki: 212,5x102x50,5 cm, Yağ, akrilik, sentetik reçineler, fiberglas ve inox.....	81
Şekil 3.50. Versay Sarayı'nda "Murakami-Versay" sergisinden bir fotoğraf, 2010.....	81
Şekil 3.51. Nathan Jurevicius; Bunniguru, Scarygirl, Toycat, Blister, Vinil tasarım oyuncaklar, 2001-2004, 5-8 inç, Üretici: Flying Cat.	82
Şekil 3.52. Mori Chack, Gloomy Bear & Pity Sitting, Tasarım pelüş, 7 inç.	83
Şekil 3.53. Toy2R'in boş oyuncak örnekleri.	83
Şekil 3.54. Touma x Toy2r, Knuckle Bear BONE, Vinil tasarım oyuncak, 2 inç.	84
Şekil 3.55. Kidrobot, Dunny, Vinil boş oyuncak, 2004.....	86
Şekil 3.56. Tristan Easton x Kidrobot, New Money Dunny, 2019, Metal tasarım oyuncak, 5 inç.....	86
Şekil 3.57. "This is Not a Toy" (Bu Bir Oyuncak Değil) sergisinden bir görüntü, 2014, Design Exchange, Toronto.....	87
Şekil 4.1. Ed "Big Daddy" Roth, Rat Fink, 1963, Karakter çizimi.	91
Şekil 4.2. Robert Williams, The Cynics, 1963, Tuval üzerine yağlı boya, 30x36 inç.	92
Şekil 4.3. "Helter Skelter: LA Art in the 1990s" sergisinden bir görüntü, 1992, The Temporary Contemporary, The Museum of Contemporary Art, Los Angeles.....	95
Şekil 4.4. Robert Williams, Mathematics Takes a Holiday (Matematik Tatile Çıkıyor), 1991, Tuval üzerine yağlı boya, 40 x 46 inç.	96
Şekil 4.5. "Kustom Kulture" sergisinden görüntüler, 1993, Laguna Art Museum, California.	97

Şekil 4.6. “Pop Surrealism” sergisinden görüntüler, 1998, The Aldrich Contemporary Art Museum, Ridgefield, ABD.	98
Şekil 4.7. Mark Ryden, Incarnation (Enkarnasyon), Panel üzerine yağlı boya, 2009, 182,9x121,9 cm.	99
Şekil 4.8. Frank Fernandez’in tasarladığı et elbisesiyle Lady Gaga, 2010, Fotoğraf: Gregg Deguire/ Filmmagic.	99
Şekil 4.9. Juxtapoz dergi kapağı, Aralık 2011.	99
Şekil 4.10. Gary Baseman, Mint Chip Creamy (solda tasarım oyuncak, sağda karakter çizimi).	100
Şekil 4.11. Ron English, X-Ray Mc Supersized, 15.2x12.1x7.6 cm, Tasarım oyuncak, 2011.	101
Şekil 4.12. Ron English, Mc Supersized, Heykel.	101
Şekil 4.13. Ray Caesar, Calamity (Felaket), 2010, Dijital resim.	101
Şekil 4.14. Guns N’ Roses’in “Appetite For Destruction” (Yıkımın İştahı) albüm kapağı, 1987, Eser: Robert Williams, Appetite For Destruction, 1978.	104
Şekil 4.15. Gary Panter, Bon Bon, 1988, Kağıt üzerine akrilik, 22x30 inç.	105
Şekil 4.16. The Pizz, 7 Dwarves (7 Cüceler), 1999, Tuval üzerine akrilik boya, 30x40 inç.	105
Şekil 4.17. Anthony Ausgang, The Stigmata, 2000, Tuval üzerine akrilik boya, 30x40 inç.	106
Şekil 4.18. Skot Olsen, Hallucinate the Big Bread Wolf, 2002, 36x24 inç.	106
Şekil 4.19. Georganne Deen, GODS (Harry Heckle & Bait), 1995, Tuval üzerine yağlı boya ve kolaj, 133x96,5 cm.	106
Şekil 4.20. Tim Biskup, Gamelaga #5, Panel üzerine akrilik boya, 14x11 inç.	106
Şekil 4.21. Gary Baseman, The Ascension of Blackie the Cat (Kedi Blackie’nin Yükselişi).	106
Şekil 4.22. Gary Taxali, Intermediate Physics Passbook (Orta Düzey Fizik Hesap Cüzdanı), 2000, 8x6 inç.	106
Şekil 4.23. Camilla D’Errico, My Little Moonberry, Ahşap panel üzerine yağlı boya, 2012, 16x20 inç.	107
Şekil 4.24. Camilla D’Errico, Amici Forever, 2022, Ağaç panel üzerine suda çözünür yağlı boya.	107
Şekil 4.25. Todd Schorr, Five O’Clock Shadows in Disney-Dali Land (Disney-Dali Land’de Saat Beş Gölgesi), 1996.	108
Şekil 4.26. Von Dutch (Kenneth Robert Howard), The Flying Eyeball (Uçan Göz Küresi), 1976.	110
Şekil 4.27. Ed “Big Daddy” Roth, “Show Cars” poster, 1999.	110
Şekil 4.28. Ray Caesar, Prelude (Ön oyun), 2004, Dijital resim.	111
Şekil 4.29. Nicoletta Ceccoli, All We Need Is Love (Tek İhtiyacımız Sevgi), 2013.	112
Şekil 4.30. Marion Peck, Isle of Joy (Sevinç Adası), 2015.	112
Şekil 4.31. Kenny Scharf, Tang, 2007.	114
Şekil 4.32. Kenny Scharf, Pace Prints, 2014.	114
Şekil 4.33. Mark Ryden, Katy Aphrodite, 2014.	115
Şekil 4.34. Mark Ryden, Michael Jackson’ın “Dangerous” albüm kapağı (solda) ve çerçevelenmiş hali (sağda).	115
Şekil 4.35. Robert Williams, Clown Pathology (Palyaço Patolojisi), 2017, 76.2x101.6 cm.	119
Şekil 4.36. Joe Coleman, The Sorcerer’s Mirror at One Hundred Seconds to Midnight (Sihirbazın Aynası Gece Yarısına 100 Saniyede) (sağda detay), 2022, Karışık medya, 16,25 x 15 x 3,5 inç.	120
Şekil 4.37. Mia Makila, Secret (Gizem), 2019, Dijital Kolaj.	122
Şekil 4.38. Mia Makila, Rebel City (Asi Şehir), 2020, Dijital kolaj.	122
Şekil 4.39. Isabel Samaras, The Arrival of Hope (Umudun Gelişi).	122
Şekil 4.40. Ray Caesar, Precious, 2006, Dijital resim.	124
Şekil 4.41. Nicoletta Ceccoli, Ollie ollie oxen free, 2017.	125

Şekil 4.42. Mark Ryden, Rosie's Tea Party (Rosie'nin Çay Partisi), 2005, Tuval üzerine yağlı boya, 91x91cm.....	125
Şekil 4.43. Robert Xavier Burden, The Flight Painting (Uçuş Tablosu), 2016, Tuval üzerine yağlı boya, 427cm x 244cm.....	126
Şekil 4.44. Victor Castillo, Pure Pleasure (Saf Zevk), Tuval üzerine yağlı boya, 2013-4, 127x182 cm.....	126
Şekil 4.45. Victor Castillo, Puppy toy, Tasarım oyuncak, 2019.....	126
Şekil 4.46. Jonzo Inc. (David Chodosh), Dinky and Stinky Rat Fink Plush! Dolls, 1997, (büyük olan Dinki, eski pizza kokan bir kazı ve kokla kartıyla birlikte gelir). (Fotoğraf: Ren Messer; David Chodosh izniyle).....	129
Şekil 4.47. Rat Fink x Be@Rbrick, 2022, Tasarım oyuncak, yaklaşık 70 cm, Üretici: Medicom.	129
Şekil 4.48. Gary Baseman'ın eskiz defterinden bir çizim.....	132
Şekil 4.49. Gary Baseman'ın çeşitli tasarım oyuncakları.	133
Şekil 4.50. Gary Baseman, Blackie the Cat "Chai 18" Edition, 2022, Tasarım pelüş.....	133
Şekil 4.51. Gary Baseman x Be@rbrick, Blackie the Cat, 2022, Tasarım oyuncak seti, Üretici: Medicom.....	133
Şekil 4.52. Mark Ryden ,The Magic Circus (Sihirli Sirk), Tuval üzerine yağlı boya, 2001, 40x60 inç, Çerçevesi: 57x74 inç.	136
Şekil 4.53. Oyuncaklarla donatılmış stüdyosunda Mark Ryden, Fotoğraf: Liz Huston, 2012.	136
Şekil 4.54. Mark Ryden, YHWH, Tuval üzerine yağlı boya, 2000, 10x14 inç.	137
Şekil 4.55. Mark Ryden, YHWH, Tasarım Oyuncak, 2009, Fotoğraf: Brian McCarty, Model: Thea Jones.....	137
Şekil 4.56. Soldan sağa Francesco de Molfetta, Emilio Garcia, Marion Peck, KMDNZ, PlaSeeBo ve Liz McGrath imzalı YHWH oyuncakları, YHWH Group Custom Toy Show/Toy Art Gallery, 2013.....	138
Şekil 4.57. Mark Ryden, Saint Barbie (Aziz Barbie), Panel üzerine yağlı boya, 1994, 33 x 22 inç.....	139
Şekil 4.58. Mark Ryden, Pink Pop Barbie, Panel üzerine yağlı boya, 2021, 28 3/4 x 39 inç, Çerçevesi: 38 3/4 x 49 inç.	139
Şekil 4.59. Mark Ryden x Barbie, Pink Pop Barbie Doll, 2022, 12 inç, Üretici: Mattel Creations.	139
Şekil 4.60. Yoshitomo Nara, Dead Flower (Ölü Çiçek), Tuval üzerine monte edilmiş kumaş üzerine akrilik boya, 145,5x145,5 cm.....	141
Şekil 4.61. Yoshitomo Nara, You're a Voyager (Sen Bir Gezgin), 2004, Kağıt üzerine renkli kalem, 22,7x16 cm.	141
Şekil 4.62. Yoshitomo Nara, Untitled (İsimsiz), 2016, Ahşap üzerine renkli kalem ve akrilik boya, 19,1x18,4x1,3 cm.....	141
Şekil 4.63. Yoshitomo Nara, I Don't Want to Grow Up (Büyümek İstemiyorum), 2016, Ahşap üzerine monte edilmiş kumaş üzerine akrilik boya, 122,5x87 cm.....	141
Şekil 4.64. Yoshitomo Nara, Little Wanderer (Küçük Gezgin), Tasarım oyuncak.	142
Şekil 4.65. Yoshitomo Nara, Pup Cup, Tasarım oyuncak.	142
Şekil 4.66. Yoshitomo Nara, LAMMFROMM, Tasarım pelüş.	142
Şekil 4.67. Yoshitomo Nara, Visionaire #30 The Game, Oyun.....	142
Şekil 4.68. Tim Biskup, Totem Pals, Vanimal's Zoo serisi, 2003, Tasarım oyuncak seti, Üretici: Sony.	143
Şekil 4.69. Tim Biskup, Helper, Tasarım oyuncak, Üretici: Critterbox.	144
Şekil 4.70. Tim Biskup, Helper Dragon, 2005, Ahşap panel üzerine akrilik boya, 24x 36 inç.	144
Şekil 4.71. Tim Biskup, Super Giant Helper, Fiberglas tasarım oyuncak, 2.1 m, Clutter Gallery.	144
Şekil 4.72. Tim Biskup, Stack Pack, 2003, PVC tasarım oyuncak seti, Üretici: Sony.....	145
Şekil 4.73. Junko Mizuno, Playing Mother: Fish (Oynayan Anne: Balık), 2008, Tuval üzerine akrilik boya, Çap: 16 inç.	146

Şekil 4.74. Junko Mizuno, Miss Alice, 1998, Çizim panosu üzerine akrilik boya.	146
Şekil 4.75. Junko Mizuno, Chika, 2003, 9 inç boyunda, Üretici: Art Storm/Fewture, Japonya.	147
Şekil 4.76. Junko Mizuno, Miznotic Fantasy: Mint Night, Grape Night, Peach Night, 2004, 5,5 inç boyunda, Üretici: Art Storm/Fewture, Japonya.	147
Şekil 4.77. Junko Mizuno x Kidrobot, Witch Queen, 2023, Reçine tasarım oyuncak, 8 inç.	148
Şekil 4.78. Ron English, The Ascension of deadmau5 (Deadmau5'in Yükselişi), 2017, Tuval üzerine yağlı boya, 548 x 50 inç.	150
Şekil 4.79. Ron English, Bunnny Rabbbit, Action Surrealist, 2017, Tuval üzerine yağlı boya, 36 x 78 inç.	150
Şekil 4.80. Ron English, King Combrat (Kral Savaşı), 2017, Tuval üzerine yağlı boya, 48x48 inç.	151
Şekil 4.81. Ron English x Made by Monsters x JPS Gallery, MC Krusty Grin, 2016, Tasarım oyuncak.	151
Şekil 4.82. Ron English, Ronnnie the Rabbbit, 2005, Vinil tasarım oyuncak, 21,6x10,8x7,6 cm.	151
Şekil 4.83. Ron English, Cathy Cowgirl, 2006, Vinil tasarım oyuncak, Üretici: STRANGECO.	151
Şekil 4.84. Todd Schorr, The Spectre Of Cartoon Appeal (Çizgi Film Cazibesinin Hayaleti), 2000, Tuval üzerine akrilik boya, 60x84 inç.	153
Şekil 4.85. Todd Schorr, The Hydra of Madison Avenue (Madison Bulvarı'nın Hidrası), 2001. Tuval üzerine akrilik boya, 60x84 inç.	154
Şekil 4.86. Todd Schorr, The Spittel Aspirator (Tükürük Aspiratörü), 2022, Keten tuval üzerine akrilik boya, 30x24 inç.	155
Şekil 4.87. Todd Schorr, Lost At Sea (Denizde Kayıp), 2005, Tuval üzerine akrilik boya, 24x18 inç.	155
Şekil 4.88. Todd Schorr, Bunny Duck, 2003, Vinil tasarım oyuncak, 30,5x17,8 cm.	155
Şekil 4.89. Todd Schorr, Antidote for a Worrisome World (Kaygılı Bir Dünya İçin Panzehir), 2006, Tuval üzerine akrilik boya, 10x8 inç.	156
Şekil 4.90. Todd Schorr, Antidote for a Worrisome World (Kaygılı Bir Dünya İçin Panzehir), Tasarım oyuncak, fiberglas, çelik ve akrilik boya, 96x70x70 inç.	156
Şekil 4.91. Todd Schorr, Sweet Tooth (Tatlı Diş), 2005, Tuval üzerine akrilik boya, 24x18 inç.	156
Şekil 4.92. Todd Schorr, Steam punk Neo Kaiju, Tasarım oyuncak, Üretici: Strangeco. ...	156
Şekil 4.93. "The Girl in the Castle Inside the Museum" (Müzenin İçindeki Kaledeki Kız) kitap kapağı, Çizer: Nicoletta Ceccoli, 2008.	158
Şekil 4.94. Nicoletta Ceccoli, Tricks and Tickles (Hileler ve Gıdıklamalar), 2020.	159
Şekil 4.95. Nicoletta Ceccoli, You'll Float Too (Sen de Uçacaksın), 2019.	160
Şekil 4.96. Nicoletta Ceccoli, Tamburina (Tef), 2006.	160
Şekil 4.97. Oyuncaklarından ilham alarak "Pinky wanna have fun" tablosunu resmederken Nicoletta Ceccoli.	160
Şekil 4.98. Nicoletta Ceccoli, The Princess and the Prey (Prenses ve Av), 2008.	161
Şekil 4.99. Nicoletta Ceccoli, The Princess and the Prey (Prenses ve Av), 2022, Bronz metal heykel, 34x37x23cm, MAE Gallery.	161
Şekil 4.100. Nicoletta Ceccoli, Katherine, 2006.	162
Şekil 4.101. Nicoletta Ceccoli, Katherine, 2023, Reçine figür, 40x40 cm.	162
Şekil 4.102. Robert Williams, Coochy Cooty Men's Comics #1 (sağda detay), 1970, Yayıncı: Print Mint.	163
Şekil 4.103. Robert Williams, Coochy Cooty, 2005, Vinil tasarım oyuncak, 9 inç, Üretici: Burnco Industries.	163
Şekil 4.104. Robert Williams, Coochy Cooty, Serigrafi, 20x20 inç.	164
Şekil 4.105. Robert Williams, Giant Stick-Ons: Coochy Cooty Sticker, 1970ler, Üretici: Natural Trading Co.	164

Şekil 4.106. Robert Williams, Cooties Seeing Cooties, Taş baskı, 8,5x8,5 inç, Blab! #1, Monte Comix Productions.	165
Şekil 4.107. “Cootie” (Bit) oyunu, 1949, Üretici: W.H.Schaper MFG. Co. Inc.....	165
Şekil 4.108. Robert Williams, The Rapacious Wheel (Açgözlü Çark), 2013.....	166
Şekil 4.109. Robert Williams, Errant Levity, 2014.....	166
Şekil 4.110. Robert Williams, Brute Waste (Kaba Atık), 2009.	167
Şekil 4.111. Robert Williams, Diamond in a Goat's Ass (Bir keçinin kıcındaki elmas), 2009, Çelik armatür ile fiberglas üzerine akrilik ve emaye boya, 274x122x152,4 cm.....	167
Şekil 4.112. Camille Rose Garcia, Serenade dela Vultura Macabre (Ürkütücü Akbabanın Serenatı), 2014.	168
Şekil 4.113. Camille Rose Garcia, Cherrygirls vs. Contaminatron, 2000, Ahşap panel üzerine akrilik ve sim, 30x60 inç.....	169
Şekil 4.114. Camille Rose Garcia, Unsustainable Performance (Sürdürülebilir Performans), Ahşap panel üzerine akrilik ve sim, 48x60 inç.	170
Şekil 4.115. Camille Rose Garcia x Necessaries Toy Foundation, 4 Sisters (4 Kız Kardeş) (Soldan sağa: Sadie & Katie, Lulu, Cherrygirl, Patch), 2005, Boyalı dökme vinil tasarım oyuncak, 14 inç.	171
Şekil 4.116. Camille Rose Garcia, Garden of the Tooth Witch (Diş Cadısının Bahçesi), Ahşap panel üzerine akrilik ve sim, 48x48 inç.	172
Şekil 4.117. Camille Rose Garcia x Pretty in Plastic, Pierre St. Claire, 2018, Vinil tasarım oyuncak, 10 inç.	172
Şekil 4.118. Camille Rose Garcia x 3DRetro, Vultura Macabra (Ürkütücü Akbaba), 2021, Vinil tasarım oyuncak, 14 inç.	172

1. GİRİŞ

1.1. Problem

Sanat ve oyun, insanlar için gündelik hayatın sorunlarından uzaklaşabileceği, yaratıcılığını açığa çıkarabileceği özgür bir alan yaratması nedeniyle her daim benzetilmiştir. Her ikisinin de insanı özgür kılmasından ötürü sanat ve oyun arasındaki güçlü bağa oyun olarak sanat kuramı kapsamında da vurgu yapılmıştır. Sanat tarihinde oyunla etkileşim içinde olan çok sayıda sanat anlayışı görülmüştür. Özellikle sanatla hayatı birleştirme amacı güden postmodern sanattaki dada, sürrealizm, pop art gibi avangard anlayışlar bunlardan birkaçıdır. İçinde bulunduğumuz yüzyılla birlikte gündelik hayatın temposu hızla artmış ve oyun ile sanat bu tempodan uzaklaşmak için alanlar olarak görülmeye başlanmıştır. Dolayısıyla oyuncakların da popülerliği artmış; bir sanatsal yaratım olarak tasarım oyuncak kavramı hayatımıza girmiştir. Pop sürrealizm akımı, bu kavramın gelişimine katkı sağlayan başlıca akımlardan biri olmuştur.

Bu çalışmada; tarihsel süreçte içerik bakımından farklı kavramlardan etkilenen ve bünyesinde bu anlamda bir tür çeşitlilik barındıran; avangard etkilerin yanı sıra hem sürrealist geleneğin hem de popüler kültür ve alt kültürel oluşumların izlerini taşıyan bir akım olması dolayısıyla pop sürrealizmin sınırlarının muğlaklığı, sanat ve oyun etkileşiminin pop sürrealizm akımındaki rolünün ve bu etkileşimden beslenen tasarım oyuncak hareketinin akımın eklektik yapısında kendine nasıl yer bulduğunun belirsizliği problem olarak değerlendirilmiştir. Bu çerçevede, sanat, oyun ve oyuncak arasında nasıl bir ilişki olduğu, bu ilişkinin sanat tarihine ve akımlara nasıl yansıdığı, günümüzde gelişmekte olan pop sürrealizm akımının bu ilişkiden nasıl etkilendiği ve bu bağlamda tasarım oyuncak kavramının nasıl gelişim gösterdiği gibi sorulara yanıt aranmıştır.

1.2. Alt Problemler

- Oyun ve oyuncak kavramları geçmişten günümüze sosyo-kültürel, ekonomik, ideolojik, politik, pedagojik, psikolojik ve sanatsal gelişmelerden nasıl etkilenmiştir?
- Sanat ve oyun kavramları arasındaki sınırlar nasıl bulanıklaşmaya başlamıştır?
- Oyun ve oyuncak kavramları çeşitli dönemlerde sanat sahnesinde nasıl

konumlandırılmıştır?

- Oyuncak kavramı hangi aşamalardan geçip sanat nesnesine dönüşmüş ve çağdaş sanatta tasarım oyuncak kavramı nasıl yükselmiştir?
- Pop sürrealizm akımı hangi sanat akımları ve alt kültürel disiplinler üzerinden temellenmiş ve bugünkü şeklini almıştır?
- Sanat ve oyun etkileşiminin pop sürrealizm akımındaki yeri nedir?
- Pop sürrealist sanatçılar yeni bir sanatsal ifade biçimi olan tasarım oyuncak kavramını sanatlarına neden ve nasıl dahil etmiştir?

1.3. Araştırmanın Amacı

Bu çalışmada sanat ve oyun ilişkisi bağlamında pop sürrealizm akımında tasarım oyuncak kavramına ışık tutmak amaçlanmaktadır. Araştırmanın genel amacı doğrultusunda sanat-oyun ilişkisi ile sanat-oyun-oyuncak ilişkisi, daha sonra pop sürrealizm akımında sanat-oyun-oyuncak ilişkisi ve bu bağlamda akım içerisinde popüler hale gelen tasarım oyuncak kavramı gibi konular irdelenmiştir. Konu eser örnekleri ile desteklenmiş, pop sürrealist sanatçıların resimleri ve bir sanatsal yaratım olarak tasarım oyuncakları konu bağlamında analiz edilmiştir.

Pop sürrealizme, pop sürrealizmde tasarım oyuncak kavramına ve bu kavramın sanat-oyun ilişkisi bağlamında irdelenmesine literatürde yeterince yer verilmediği görülmüştür. Sanat ve oyun ilişkisi bağlamında pop sürrealizmde tasarım oyuncak konusunu ele alan bu araştırma, konu kapsamında Türkçe literatüre destek olarak araştırmacılara bilimsel bir kaynak oluşturmayı hedeflemektedir.

1.4. Araştırmanın Önemi

Postmodern süreçte hayatın pek çok alanında olduğu gibi sanatta da büyük değişimler görülmeye başlanmıştır. Günümüzde gitgide eklektik bir hal alan sanat, içerisine pek çok yeni kavram, teknik ve materyali alarak sınırlarını genişletmektedir. Modern sanatın aksine postmodern sanatta ortama özgülük ortadan kalkarak resim gibi iki boyutlu türler ile heykel, seramik gibi üç boyutlu türler sanat eserlerinde birlikte görülmeye başlanmıştır. Pop sürrealizm akımı, gerek sürrealizm ile pop artı sentezlemesiyle, gerek popüler kültür imgelerinden sıklıkla faydalanmasıyla, gerek kuramsal olarak sanat ve oyun ilişkisini içeren tasarım oyuncaklarıyla postmodernizmin bu eklektik yapısını büyük ölçüde benimseyen bir sanat akımı

olarak karşımıza çıkmaktadır. Halen dünyanın pek çok yerinden sanatçıları cezbetmekte olan pop sürrealizm ve bu akımla birlikte gündeme gelen tasarım oyuncak kavramı, postmodern dönem sanatının eklektik yapısına dikkat çekmek adına, sanatçı, sanat alıcısı ve okuyucusu için önem ifade etmektedir. Sanat ve oyun ilişkisi bağlamında pop sürrealizm akımında tasarım oyuncak konusunun literatürdeki eksikliği ve pop sürrealizm akımına özellikle Türkçe literatürde yeterince yer verilmemiş olması bu tezi ayrıca özgün ve önemli kılmaktadır.

1.5. Yöntem

Sanat ve oyun ilişkisi bağlamında pop sürrealizmde tasarım oyuncak konulu bu çalışma nitel bir araştırma olup yöntem kapsamında tarama modeli kullanılmıştır. Veri toplama tekniği olarak doküman analizi yapılmıştır. Bu çerçevede Türkçe ve farklı dillerdeki literatürde ulaşılan kaynaklardan, tezlerden, makalelerden, internet üzerinden elde edilen verilerden ve sanatçı röportajlarından faydalanılmıştır. Veri analiz tekniği olarak betimsel analiz uygulanmış; çeviriler tamamlanıp, kaynaklar incelendikten sonra değerlendirmeler yapılmış ve kaynaklara atıfta bulunularak veriler konu çerçevesinde yorumlanmıştır.

Araştırmanın genel amacı ve ana hat planı doğrultusunda öncelikle 2. bölümde oyun, oyuncak ve tasarım oyuncak kavramlarına değinilip, tarihsel süreçteki gelişimleri incelenmiştir. 3. bölümde oyun olarak sanat kuramı dahilinde sanat-oyun-oyuncak ilişkisi irdelenip, bu ilişkinin sanat tarihindeki yansımalarına dair sanat akımları ve eserler üzerinden örnekler verilmiştir. Aynı zamanda oyuncağın sanat nesnesine, tasarım oyuncağın da çağdaş bir sanat nesnesine dönüşüm süreci ortaya konmuştur. 4. bölümde ise pop sürrealizm akımının ortaya çıkış ve gelişim süreçleri ele alınmış, akımın sanat-oyun ilişkisinden nasıl etkilendiği ve bunun tasarım oyuncak kavramının gelişiminde nasıl bir rol oynadığı tespit edilmiştir. Elde edilen veriler pop sürrealizm akımı sanatçılarının resim ve tasarım oyuncak örnekleri ile desteklenmiş, eserler konu bağlamında analiz edilmiştir. Çalışma, bilimsel araştırma etiğine ve akademik kurallara uyularak hazırlanmıştır.

2. OYUN, OYUNCAK VE TASARIM OYUNCAK

2.1. Oyun Kavram ve Kuramları

Tarihsel serüvende ortaya çıkışı insanlık tarihine uzanan, kültürden dahi eski olan oyun kavramı yaşamın her alanında var olmasıyla dikkat çekmekte ve pek çok araştırmaya kaynak oluşturmaktadır. Oyunun TDK'deki bazı tanımları şöyledir: “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence; baziçe”, “Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma: *Olimpiyat oyunları. Akdeniz oyunları.*”, “Şaşkınlık uyandırıcı hüner: *Hokkabazın oyunu. Cambazın oyunu.*” (TDK, t.y.a). Ancak oyun kavramı, bu genel tanımlardan çok daha fazlasını içermektedir.

20. yüzyılda Çocuk Hakları Sözleşmesi'nin 31. maddesine göre bir hak olarak belirtilen oyun (BMGK, 1989), zamanla sadece eğlence aracı olarak görülmekten çıkıp insan üzerindeki yararları irdelenmiş ve tedavi edici bir değere de sahip olduğu gözlenmiştir. Aynı zamanda kültürlerin gelişimine eşlik eden oyun; eski uygarlıkların din, dil ve ritüellerinin incelenmesinde antropologlar, sosyologlar, dil bilimciler, ruh bilimciler ve halk bilimcilerin kullandığı önemli bir araç olmuştur (And, 2012: 46-48).

İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra *homo faber* (yapımcı insan) - *homo sapiens* (düşünür insan) ikilisinin karşısına *homo ludensi* (oyuncu insan) çıkaran Johan Huizinga, insan kültüründe çığır açarak oyunun, ritüel ve işin yanında önemsiz olduğu algısını yıkmıştır (And, 2012: 27). Oyun ile kültür arasındaki ilişkiyi ise şöyle açıklamıştır:

Kültür oyun biçiminde doğar, ta başlangıçtan beri oynanan bir şey olagelmıştır. Örneğin avlanma gibi doğrudan hayati ihtiyaçların giderilmesini amaçlayan etkinlikler bile arkaik toplumda kolaylıkla oyun biçimine bürünmüştür.(...) Toplum bu oyunlar aracılığıyla, hayatı ve dünyayı nasıl yorumladığını ifade eder (Huizinga, 2020: 69).

Huizinga'ya göre insanlık oyun üzerine temellenmiştir ve antik dönemde yaşam ile oyun arasında hiçbir ayırım ya da sınır yoktur. Fakat tarih içerisinde endüstrileşme gibi sebeplerle insan oyun oynama özelliğini yitirmiş ve yaşamın belli dayatmalarına kapılmıştır (Yılmaz, 2018: 36). Huizinga için oyunun en önemli özelliklerinden biri onun özgürlüğüdür. Oyun, gönüllü olarak yapılan ve bireyin gerçek yaşamından kopup kendi dünyasını yarattığı bir alandır. Aynı zamanda yer ve

süre açısından belli kurallara da sahiptir. Bu kurallara uyulmadığında tüm düzen bozulur ve “oyunbozan” kavramı karşımıza çıkar. Bir başarıya, sonuca yönelik yapılan bu eylemde uyum kilit noktadır (And, 2012: 28-29).

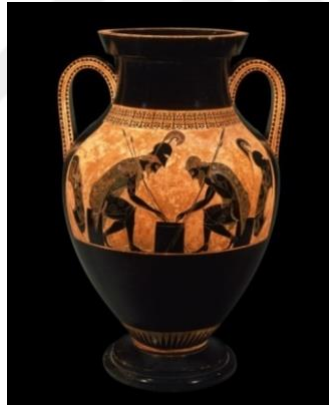
Sahip olduğu yaratıcı tozlarıyla evrenin var olma mantığında da karşımıza çıkan oyun, “yaratıcılık” ve “buluş” kavramlarıyla da yakından ilişkilidir. Hakikati irdeleyen din, felsefe, bilim; güncel ve estetik zevk ile ilgilenen resim, tiyatro, müzik gibi alanların hepsinin ortak noktasının insanın içindeki “oyun duygusu” olduğunu söylemek mümkündür. Bu bağlamda oyun, içgüdülerin yönlendirmesiyle yaratıcı şekillendirme arzusu olarak nitelendirilebilir (Akgül, 2020: önsöz-2). Oyunun ilişkilendirildiği bir diğer kavram olan buluş, dünyanın her yerinde refaha ulaşmada ihtiyaç duyulan en önemli kaynaktır. Bu noktada çocukluk çağında oyun oynamanın ve eğitimde de oyuna yer vermenin yetişkinleri çok daha yaratıcı ve yenilikçi bireylere dönüştürdüğü savunulmaktadır (Bateson and Martin, 2020: 116).

Psikolojik ve sosyolojik açıdan bakıldığında oyun, çocuğun toplum içindeki rolünü belirlemesinde ve kimliğiyle ilgili araştırmalar yapmasında önemli bir araçtır (And, 1993: 144). Oyun “gerçek dünyayla hayal dünyası arasında bir köprü” kurarak çocuğa hem duygusal haz verip hem de çocuğun yaşamı özgürce deneyimlemesini sağlar. Freud’a göre çocuk, oyun esnasında iç dünyasını açığa çıkararak günlük yaşamdaki sorunlarıyla başa çıkmaya çalışır (Yavuzer, 2011: 24). Bu bağlamda beş duyudan gelen bilgileri öğrenmeye, düşünüp sorgulamaya, keşfedip yaratmaya, sosyalleşmeye, problem çözmeye büyük ölçüde katkı sağlamasından dolayı bilişsel gelişimin de yapı taşıdır (Madi, 2014: 219). Biyolojik olarak incelendiğinde ise oyun, genellikle bireylerin fazla enerjisini atıp rahatlamak için ihtiyaç duyduğu bir sağaltım yöntemi olarak görülmektedir. Aynı zamanda “taklit etme güdüsünün tatmin edilmesi” olarak da yorumlanmaktadır (Huizinga, 2020: 10).

“İnsanoğlu doğuştan homo ludens’dir, yani oynayan insandır, ilkel insanın çevresini tanıması, öğrenmesi, bilgi edinmesi ve sanatı oyunla başlamıştır; bu insanın yaşamını var eden kültür, oyundur” (Nutku, 1998: 14). Oyunun ortaya çıkışında hem taklit etme güdüsünün hem de ritüellerin büyük rol oynadığı su götürmez bir gerçektir. Eski uygarlıkların gördüklerini taklit ederek birbirine aktarması, çocukların büyüklerine öykünerek onların yaptıklarını yapma çabası farkında olmadan oyunun yaratılmasına olanak tanımıştır. Bu süreçte çocukların oyun sayesinde yetişkinlerin

dünyasına dahil olması ve oyunun da kültüre geçiş için bir araç haline gelmesi kaçınılmaz olmuştur (Özhan, 1997: 10).

Günümüzdeki pek çok oyunun eski çağlara dayandığına dair çok sayıda kaynak bulunmaktadır. Yazılı kaynaklara bakıldığında Homeros, Platon, Ksenefon, Ovidius, Tacitus, Aristoteles, Herodotos, Sokrates gibi isimlerin eserlerinde dokuztaş, zar oyunları ve olimpiik oyunlar gibi birçok oyun hakkında bilgilere rastlanmaktadır (And, 2012: 42-3). Görsel kaynaklarda ise dikkat çeken örneklerden birkaçı Exsekias'ın M.Ö. 540-530 yıllarında yaptığı Akhilleus ile Aias'ın bir oyun masasında tabla oyunu (petteia) oynarken gösterildiği vazo (Şekil 2.1.) (Musei Vaticani, t.y.), M.Ö. 6. yüzyılın sonunda top oyunu (episkyros) oynayan bir grubun tasvir edildiği kabartma (Şekil 2.2) (Wikimedia Commons, 2006), M.Ö. 480-470 yılları arasında Bowdoin'in bir yağ testisi üzerine yaptığı Eros ile bir kadının el kızartmaca oynarken görüldüğü resim (Şekil 2.3) (Met Museum, t.y.a) ve M.Ö. 330-300 yılına ait aşık kemikleriyle beştaş (pentalitha) oynayan iki kızın pişmiş toprak heykelidir (Şekil 2.4) (British Museum, t.y.a) (Bener, 2016: 16,99,110,140).



Şekil 2.1. Exekias, M.Ö. 540-530, Siyah figür tekniğiyle yapılmış amfora, yükseklik 61,1 cm; ağız çapı 27,8 cm, Vatican Museums, Vatican.



Şekil 2.2. Kouros base with ball-players and wrestlers (Top oyuncuları ve güreşçilerle Kouros üssü), M.Ö. 6. yüzyıl sonu, National Archaeological Museum, Athens.



Şekil 2.3. Bowdoin Painter, Terracotta lekythos (oil jar) (Pişmiş toprak lekythos [yağ kabı]), M.Ö. 480-470, 18.4 cm, Metropolitan Museum of Art, New York.



Şekil 2.4. Figure (Figür), yaklaşık M.Ö. 330-300, British Museum, London.

Oyun, hem çocuğun hem yetişkinin belki de yaratmak, üretmek ve keşfetmek konusunda özgür hissettiği yegâne andır (Winnicott, 2021: 81). Ancak oynama eylemi çoğunlukla çocukla bağdaştırılmaktadır. Öyle ki eski Yunanca'da çocuk anlamındaki “pais” sözcüğü, oyun anlamına gelen “paidia” sözcüğünden türemiş ve oyun kavramı çocukları ciddi işlerle ilgilenen yetişkinlerden ayırmak için kullanılmıştır (Golden, Akt. Bener, 2016: 11).

Bugünkü anlamıyla “çocukluk” bilincinin oluşması oldukça zaman almıştır. Orta Çağ'da çocukların yetişkinlerle aynı oyunları oynaması, yetişkinler gibi giydirilmesi ve çocuk, genç, yaşlı ayrımı yapmayan ruhban eğitimi veren mesleki okulların olması henüz çocukluk fikrinin oluşmadığını göstermektedir (Ariès, 1962: 71, 330). Bu fikrin tohumları 16. yüzyılda rönesans döneminde atılmıştır (Postman, 1995: 5).

Çocukların yetişkinlerden farklı ihtiyaçları olduğu konusunda farkındalık oluşması aydınlanma felsefesiyle birlikte 17. yüzyılı bulmuştur. Bununla birlikte o dönemde Fransa'da işin yetişkinler, oyunun da çocuklar için olduğu öne sürülerek bu iki kavram birbirinden ayrılmıştır. İngiltere'de ise Protestanlığın inancın yanında çalışmaya, disipline önem vermesi ve John Locke'un çocuğun gelişiminde oyunu tam olarak reddetmese de çalışmayı, akılcılığı ön planda tutması oyunun değersiz sayılmasına yol açmıştır. Hatta öyle ki oyun, işin karşıtı sayılarak günah olarak görülmüştür. Bunun dışında 17. yüzyılda Püritanlar da çocukların cahil ve günahkâr doğduğu için eğitime ihtiyacı olduğu, oyunun da bunun önünde bir engel olacağı

görüşündedir. Oyun konusundaki bu tutumun Amerika’da 18. yüzyılda da devam ettiği, bugün bile varlık gösterdiği iddia edilmektedir. İngiltere’de ise 18. yüzyılın ortalarında oyun neredeyse ortadan kalkmış, hatta sokaklarda bazı oyunların oynanması yasaklanmıştır (Onur, 2013: 167-171).

19. yüzyıl Köker’e (2007: 8) göre çocukluğun oldukça örselenmiş olduğu bir dönemdir. Öyle ki bu dönem “kömür madenlerinde çalışan kız ve erkek çocuklarının öyküleriyle doludur”.

(...) bu yüzyılda çocukların çoğu endüstri devrimi sonucunda 19. yüzyılın getirdiği, kentlerin hızla büyümesi, teknolojik ilerleme ve bilimsel keşiflerle birlikte çocukluk ve yetişkinlik yaşamlarının çoğunu fabrikalarda ve değirmenlerde harcamak zorunda kalmışlardır. Bu yüzyıl aynı zamanda çocukların yaşadığı büyük yoksunluklara ve zalimliklere, Parlamento’nun çocukların böylesine kullanılmasına bir sınır koymaya çalışmasına da tanıklık etmiştir. 1817’de yapılan bir bildirimde dört, beş, altı yaşlarındaki çocukların, belki ancak (9-14 inches) 35 santim genişliğindeki bacalara isim kazımak için tırmanmaya zorlandıkları anlatılmaktadır. Çoğu zaman yer altında günde 18 saat çalışan çocuklar bulmak hiç de olağan dışı zor değildir. 1847’de aslında Yedinci Shaftesbury Kontu tarafından hazırlanan kararnamede çocukların çalışması bir günde 10 saatle sınırlandırılmıştır. Bu bize çocuğun işgücü olarak istismarının ne kadar yaygın olduğunu göstermektedir. Fakat 19. yüzyıl orta sınıfın büyümesine ve çocukların eğitiminde ve yetiştirilmesinde artan bir aydınlanmaya da tanık olmuştur (Kay, 1993: 66).

19. yüzyılda daha sonraları disiplin ve işi vurgulayan İngiliz; çocukluğa ve oyuna önem veren Fransız etkileri bir arada görülmeye başlanmıştır. Çocuğun oyun ile beraber çevresine hâkim olması beklenmektedir (Onur, 2013: 172). Aynı zamanda bu yüzyılda gelişen dünyada gitgide fabrikalaşan Batı toplumu, babanın evden uzaklaşması ile çocuk yetiştirmenin merkezine annenin konulmasına sebep olmuştur. Sutton Smith’e göre çocukların yetiştirilmesinde üç nokta önem kazanmıştır: formel eğitim, çocuk psikolojisi, oyun alanları. Özellikle bu dönemde çocukların psikolojisi ve eğitimi konusunda artan kaygılara, oyun alanları oluşturularak serbest zamanların oyun ve spor ile değerlendirilmesi çözüm olarak sunulmuştur. Bununla birlikte oyunu pek çok açıdan irdeleyen kuramlar geliştirilmiştir (Onur, 2016: 25-26). Bu kuramlar oyunun amacını araştıran “klasik” ve oyunun içeriğini araştıran “dinamik” olarak iki başlık altında incelenmektedir.

1. Klasik Kuramlar

Fazla Enerji Kuramı: Herbert Spencer ve Friedrich Schiller tarafından öne sürülen bu kuramda çocuğun çok oyun oynadığı takdirde sağlıklı olacağı görüşü vardır (Aksoy, 2014: 25). Bu kurama göre kişinin enerjisi çalışma (amaçlı etkinlik)

ve oyun (amaçsız etkinlik) ile harcanmaktadır (Dönmez, 1992: 18). Esasen oyun, çalışmadan artakalan enerjiyi boşaltabilmek için bir araç olarak görülmektedir (Pehlivan, 2012: 35).

Yeniden Yaratma/Rahatlama Kuramı: Moritz Lazarus, fazla enerji kuramının tam aksine oyunun amacının çalışırken harcanan enerjinin geri kazanılması olduğunu savunmaktadır (Pehlivan, 2012: 35). Fiziksel olarak yorucu olan iş veya okul hayatı bireyin rahatlatıcı etkinliklere olan ihtiyacını artırmaktadır. Oyun gibi etkinliklerin enerjiyi açığa çıkardığını öne süren yeniden yaratma kuramına göre enerjisi tükenen birey oyun sayesinde eski haline gelmektedir. Çocukluk döneminde sınıfta yapılan hareketli aktivitelerden sonra dinlendirici etkinliklere çocukların daha hevesli ve enerjik katılması bu görüşü destekler niteliktedir (Aksoy, 2014: 25). Lazarus'a göre oyun kendiliğinden gelişen ve her daim mutluluk veren özgür bir faaliyettir (Özdoğan, 2009: 111).

Öncül Deneme/Hazırlık Kuramı: Alman filozof ve psikolog Karl Groos tarafından geliştirilen bu kuram, içgüdüsel bir eylem olarak oyunun çocuğu yetişkinliğe hazırlamasına ve dolayısıyla oyunun toplumsallaştırma görevine işaret etmektedir (Onur, 2016: 26). Groos'a göre oyun, geçmiş içgüdüleri bir kenara bırakıp gelecekte ihtiyaç duyulacak güdüleri öğrenmeyi hedeflemektedir. Çocuklar ebeveynlerini taklit ettiği evcilik oyunları gibi etkinlikler ile yetişkin hayatın gerekliliklerini deneyimlemektedir (Aksoy, 2014: 26). Bu bağlamda oyun, olgunluğa erişimde başvuru ön denemeler olarak görülmektedir (Özdoğan, 2009: 111). Aynı zamanda Groos, oyunun arınma/boşaltım işlevinin olduğunu kabul ederek bireylerin sosyal ya da saldırgan eğilimlerinden oyun ile kurtulabileceğini belirtmiştir (Pehlivan, 2012: 35).

Yineleme/Tekrarlama Kuramı: Granville Stanley Hall, oyunu gelecekteki davranışların denemesi olarak gören Groos'un aksine oyunu ilkel hareketlerin yinelenmesi olarak kabul etmektedir (Dönmez, 1992: 18). Darwin'in evrim kuramından etkilenen Hall, geliştirdiği bu kuramda “özünü yineleme” kavramına odaklanmıştır (Onur, 2016: 50). Hall'e göre (Akt. Aksoy, 2014: 26) çocuklar, insan evriminin gelişim sırası (hayvan, yabani insan, kabile insanı) ile oyunlar oynamaktadır. Misalen çete oyunlarından önce ilkel insanlar gibi ağaçlara tırmanmaktadırlar. Asıl amaçlanan ise oyun ile ilkel içgüdülerin zayıflatılarak çocuğun çalışma gibi sorumluluklarına hazırlanmasıdır.

2. Dinamik Kuramlar

Psikoanalitik Kuramlar

Kişilik Gelişim Kuramı: Her davranışın bir sebebi olduğunu savunan Sigmund Freud'un bu kuramı oyunun insanın farkında olduğu ya da olmadığı duygularının açığa çıktığı, yani aslında şans eseri oluşmadığı görüşünü içermektedir. Freud'a göre birey arzu, duygu ve hayallerini, kurduğu oyunlarda kişi veya nesnelere yansıtabilir. Özellikle çocuğun yaşamındaki olumsuz olayları oyunlarında tekrarlaması onları özümseyerek başa çıkmasını sağlamak ve oyunu iç düzenin korunmasında rol oynayan bir denge unsuru yapmaktadır. “Çocuk oyunda yetişkin rolü oynayarak hayal içinde kazandığı duyguları ileride gerçekler karşısında kullanmak üzere saklamaktadır.” (Dönmez, 1992: 19). Freud, oyunu cinsel ve saldırgan dürtülerin ya da travmaların açığa çıkmasıyla bireyde rahatlamayı sağlayan bir duygusal boşalım (katarsis) aracı olarak görmektedir. Bu bağlamda Freud'un oyunun duygusal gelişimdeki önemine ve iyileştirici rolüne dikkat çekmesi oyun terapisi alanını da büyük ölçüde etkilemiştir (Aksoy, 2014: 28).

Freud'un oyun konusunda İtalyan eğitimci Montessori'nin fikirlerinden belirli noktalarda ayrıldığı bilinmektedir. Montessori'ye göre çocukların oyunu işe göre ikincil konumdayken Freud 'a göre birincil konumdadır. Montessori çocuğun doğası gereği oynadığını fakat bunun ancak sosyal uyuma hizmet ettiğinde ve gerçek dünyayı öğrenmek için kullanıldığında önemli olduğunu düşünmektedir. Freud ise çocukların hem *gerçeklik ilkesi* hem de *zevk ilkesine* göre oyun oynadığını ve oyunun dış dünyadan çok bireyin kendini öğrenmesiyle ilgili olduğunu savunmaktadır (Elkind, 1999, s. 92-95).

Psikososyal Gelişim Kuramı: Erik Erikson, geliştirdiği bu kuram ile öğretmenleri olan Montessori ve Freud'un oyun konusundaki fikirlerini birleştirip daha da genişletmeyi hedeflemiştir (Elkind, 1999, s.96).

Erikson; Freud'un bir çocuğun egosunun oyun yolu ile tatmin edilip kendini iyileştirmesi görüşünü Tom Sawyer üzerinden verdiği örnekle irdelemiştir. Tom karakteri teyzesinin isteğiyle bahçelerinin çitlerini boyarken, kendisiyle alay etmesinden korktuğu arkadaşı Ben Rogers görünür. Ben, bir yandan elma yerken bir yandan vapur sesleri çıkararak başlattığı oyununa bir kaptan gibi emirler vererek devam eder. Tom'un buna aldırmadan çalışmaya devam ettiğini gördüğünde ise

“Çalışmak zorundasın değil mi” diye Tom’a seslenir. Erikson bu örneği organizma, ego ve toplum açısından değerlendirir. Ben karakterinin bir elma yerken aynı zamanda birkaç kişi ya da nesneyi (vapur, kaptan, mürettebat) canlandığı ve Tom’u gördüğünde sosyal gerçekliği değerlendirmeyi de ihmal etmediği dikkat çekmektedir. Tom’un içinde bulunduğu zor duruma karşın kendisinin özgürlüğünün arttığı görülmektedir. Erikson’a göre Ben’in oyunu, aslında onun büyümekte olan ve bedenindeki değişimlerle baş etmeye çalışan bir çocuk olduğunun göstergesidir. Oyun yoluyla yetişkinliğine göz atar fakat kendini yine bir çocuk gibi davranırken bulur. Erikson, Ben’in beyin (kaptan), sinir ve kaslar (sinyal sistemi ve makine) ve tüm bedeni (gemi) ile iyi işleyen bir oyun oynayarak egosuna karşı geçici bir zafer kazandığı sonucuna varmaktadır. O halde oyunun amacı, bedensel ve sosyal sorunların kişinin benliğiyle senkronize edilerek ego hâkimiyetinin sağlanması olarak ifade edilebilmektedir (Erikson, 1987: 188-190). Erikson’ın bu örneğe ilişkin açıklamalarına bakıldığında oyun anlayışının Freud’unkinden daha geniş bir açılımı olduğu görülmektedir. Birey oyun ile sadece Freud’un belirttiği gibi olumsuz duygularından arınmayla kalmayıp, fiziksel ve zihinsel gelişimindeki iç huzursuzluklarıyla da başa çıkmaya çalışmaktadır. Aynı zamanda Erikson’a göre Montessori ile Freud’un oyun konusundaki toplumsal uyum - kişisel uyum ayırımına gerek olmadığı gibi oyun ile işin de birbirinden ayrılmaması, oyunun, çocuğun işi olduğunun kabul edilmesi çocuklarda sağlıklı bir ego gelişimine zemin hazırlayacaktır (Elkind, 1999: 98-101).

Bilişsel Gelişim Kuramları

Piaget’in Bilişsel Gelişim Kuramı: Piaget’e göre çocuğun bilişsel gelişiminin temel dayanağı şu iki eylemdir:

1. Asimilasyon (özümleme): Çocuğun yeni tanıştığı durum ya da nesneleri var olan bilgi ve düşünce sistemiyle birleştirerek algılamasıdır.

2. Akomodasyon (uyum): Çocuğun kendi bilgi ve düşünce sistemiyle algılayamadığı yeni bilgileri sisteminde düzenlemeler yaparak uyarlamaya çalışmasıdır.

Piaget oyunu özümleme, öğrenmeyi ise uyum eylemiyle ilişkilendirmektedir. Groos’un Hazırlık kuramının tersine Piaget, oyunun çocuklara yeni bilgi ya da beceriler kazandırmadığı görüşüne sahiptir. Piaget’e göre oyun sadece çocukta var

olan becerileri ve egoyu geliřtirmeyi saęlamaktadır. Bu grřnde bir Montessori okulunda alıřmasından tr Montessori'nin tesiri olabileceęi dřnlmektedir (Uluę, 2016: 56).

Piaget oyunları ocuęun biliřsel geliřim evrelerine gre alıřtırma oyunları, simgesel oyunlar ve kurallı oyunlar olarak sınıflandırmaktadır. Alıřtırma oyunları doęumdan iki yařına kadarki srete bebeęin haz duyduęu elleri aıp kapama gibi tekrarlanan basit duyu motor faaliyetleridir. Simgesel oyunlar 2-7 veya 2-11 yař arası ocukların gerek yařamındaki olayları gereklięe uyma kořulu olmadan, hayali nesnelerle simgeleřtirdięi oyunları kapsamaktadır. Zihinsel geliřimin ileri evrelerinde olan 11-12 yař arası ocuklarda ve yetiřkinlerde oyun kadar kurallar da nem kazanmakta ve spor oyunları gibi kurallı oyunlar n plana ıkmaktadır (Dnmez, 1992: 20).

Biliřsel ve Dil Geliřimi Kuramı: Lev Vygotsky, geliřtirdięi bu kuramda oyunun nasıl oluřtuęu, kkeni ve ocuęun geliřimine etkisiyle ilgilenmiřtir. Vygotsky'e gre oyun, okul ncesi dnemdeki ocuklar iin en nemli etkinlik olmasa bile ocuęun geliřimine byk katkı saęlamaktadır. Vygotsky oyunun ocuęun haz aracı olduęu grřne katılmamakla birlikte oyunların ocuęun ihtiya, duyu veya eęilimlerini anlamak iin incelenmesi gerektięi dřncesindedir (Uluę, 2016: 58). Vygotsky'nin kuramı, Piaget'in kuramından pek ok noktada ayrılmaktadır. Vygotsky'e gre Piaget'in yaptığı gibi kurallı oyun diye bir ayrım yoktur; btn oyunlar hem hayal rn hem de kurallıdır (Aksoy, 2014: 30). Piaget'in aksine Vygotsky, oyunun ocuęa yeni bilgiler kazandırdığımı, dil geliřiminde ve problem zmede yardımcı olduęunu savunur. Piaget oyunun ocuęun bireysel geliřimi zerine etkisiyle ilgilenirken Vygotsky, ocuęun oyun ile geliřtirdięi sosyal etkileřimine de dikkat eker (Onur, 2016: 29-30). Oyunda iřlenen konular ve oynanan roller ocuęun kendi toplumunun sosyokltrel yapısını tanımasını saęlarken ileri dřnme ve anlam ıkarma yeteneęini de geliřtirmektedir. Bu noktada Vygotsky'nin *yakınsal geliřim alanı* kavramı ortaya ıkmaktadır. Bu kavram ocuęun kendi kendine yapabildikleri ile birinin yardımıyla ya da oyundan edindikleriyle yaptıklarının arasındaki uzaklık olarak aıklanmaktadır. Bu durum da ocuęun birine gereksinmeden oyun ile kendine biliřsel destek saęladıęını gstermektedir (Uluę, 2016: 59).

Bruner'in Bilişsel Gelişim Kuramı: Jerome Bruner, oyunun bir öğrenme aracı olduğu konusunda Vygotsky ile hemfikiridir. Bruner'e göre oyun, çocuğun herhangi bir kaygı ya da baskı hissetmeden risk aldığı, esnek düşünmesine ve problem çözme hünerini geliştirmesine fırsat tanıyan bir ortamdır. Çocuk oyun içinde keyifli keşifler yaparak matematik, dil gibi alanlarda ve nesne kullanımında kendini geliştirmektedir. Aynı zamanda çocuk oyun sırasında oyunun sonucuna değil de sadece oyuna odaklandığı için yeni deneyimlere ya da başarılarla açıktır, bu yüzden Bruner oyunun sonucuyla değil anlamıyla ilgilenmektedir (Aksoy, 2014: 31). “Çocuklar oyunda bir amaca ulaşmak için girdikleri baskı altında yapamayacakları, yeni ve beklenmedik davranışları sergilerler. Bu nedenle, oyun çocukların davranışsal seçeneklerini artırarak onlara esneklik sağlar” (Uluğ, 2016: 59).

Haz Arama/ Uyarılma Kuramı: Daniel Berlyne, insanın sürekli bir hareketlilik ile çevreyle etkileşim halinde olduğunu ve genel olarak *heyecan arama* davranışında bulunduğu görüşündedir. Alışılmadık nesne ya da olaylarla karşılaşıldığında haz seviyesi oldukça fazla yükselirken, yetersiz uyaranlar haz seviyesini düşürüp çocuğun sıkılmasını sağlar (Uluğ, 2016: 53). Berlyne'e göre oyun, çocuğun keşifler yapmasına olanak tanıyan ve çocuk için önemli uyaranlar içeren keyifli ve heyecanlı bir etkinliktir. Oyunun ortaya çıkışında çocuğun merkezi sinir sisteminin haz almayı/ uyarılmayı en üst seviyede tutma arzusu rol oynamakta ve çocuk bunun sonucunda içinde bulunan merakla yeni bilgiler edinmek istemektedir (Aksoy, 2014: 32).

2.2. Oyuncak ve Tarihsel Serüveni

Oyuncak kavramı TDK'de “oyun aracı, önemsiz ve kolay iş; başkaları tarafından bir araç gibi kullanılan, hiçe sayılan güçsüz kimse” olarak tanımlanmaktadır (TDK, t.y.b). Ancak işlevleri göz önüne alındığında oyuncak kavramının çok daha geniş bir açılıma sahip olduğu anlaşılmaktadır.

Oyun gibi oyuncak kavramı da genel olarak psiko-eğitsel, sosyokültürel ve tarihsel açılarından incelenmiştir. Örneğin Özhan'a göre (2005: 231) oyuncak, “çeşitli maddelerden yetişkinlerce veya çocukların kendilerince yapılan, tek ya da grup olarak oynanabilen, çocuğun hayal dünyasını geliştiren, onu eğlendiren, eğiten, paylaşımcı yapan nesnelerdir”. Swiniarski “Oyuncaklar ulusal simgelerdir ve siyasal, tarihsel toplumsal olayları yansıtır” görüşündedir (Akt. Çiftçi, 2014: 108). Onur'a göre (2010: 56) ise oyuncaklar toplumsal-kültürel yapıyı yansıtmakla kalmayıp,

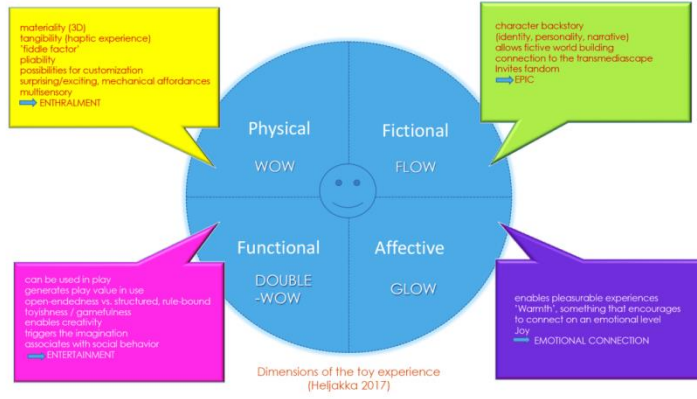
yapımında kullanılan teknik ve materyalleri ile döneminin ekonomik ve sınıai şartlarını da göstermektedir.

Oyuncak sözlükte “oyun aracı” olarak tanımlansa da bazı kişilerce oyuncak ile oyun aracı kavramı arasında ayrımlar yapılmıştır. Oyun aracı, oynanan oyuna özgü ve oyun bittiğinde manasını yitiren, toplu kullanılan nesneler (beştaş oyununun taşları gibi) iken oyuncaklar kişiye özeldir. Boratav’a (Akt. Onur, 2013: 187-188) göre kişinin tek başına oyun oynamasına olanak tanıyan nesne olan oyuncak, toplu oyunlarda da kullanılabildiğinde aynı zamanda bir oyun aracıdır. Ancak halkbilimcilerce bazı nesneler (bilye, aşık kemiği gibi) oyun oluşturmadağı, sadece oyunda kullanıldığı gerekçesiyle yalnızca oyun aracı olarak kabul edilmektedir. Yavuzer’e göre (Akt. Çakmak, 2016: 215) ise oyuncak, çocuğun oyununu gerçekleştirmesi için kullandığı her türlü araçtır. Bu görüşe benzer bir yaklaşımı olan Akkaya (2018: 23) oyuncak veya oyun araçlarını üçe ayırmaktadır:

1. Doğada bulunan, hiçbir düzeltme yapılmadan oyunda kullanılan taş, çamur, kum ve ağaç gibi malzemeler
2. Doğadan elde edilen ancak insan eliyle işlendikten sonra oyunda kullanılan malzemeler
3. Kimyasal maddelerin karışımıyla fabrikada üretilen oyuncak ve malzemeler (plastik ve kağıt gibi)

Cohen’e (2006: 54-55) göre oyuncaklar, çocuğun hem eğlence aracı hem de motor becerilerini, fantezi dünyasını geliştiren ve sosyalleşmesini sağlayan, hayatındaki önemli bir parçadır. Oyuncaklarla oynamak çocuğun doğal olarak, içinden gelerek yaptığı bir eylemdir. Piaget, çocukların oyuncak bebeklerine gün içerisinde yaşadığı olumlu ya da olumsuz deneyimleri yansıttığını gözlemlemiştir.

Oyuncak konusunda çok sayıda araştırması bulunan Katriina Heljakka, hazırladığı tabloda (Şekil 2.5) (Heljakka, 2018) oyuncak deneyiminin boyutlarını fiziksel, kurgusal, işlevsel ve duygusal açılardan ele almıştır.



Şekil 2.5. Katriina Heljakka, Dimensions of the toy experience, 2017.

İnal (2005: 254), oyuncacı “günümüzde çocukluk çağı ve dünyasının eğlence ve öğrenme gereksinimine yönelik olarak toplumsal gerçekliğin yetişkinler tarafından minyatür biçimde tasarmlandığı ve yeniden üretildiği oyun aracı” olarak nitelendirmektedir. Tam bu noktada akıllarda “Oyunlar, oyuncaklar ve oyun araçları üzerinde hep yetişkinlerin gölgesi mi var?” sorusu belirmektedir (Onur, 2013: 162). Barthes’a (1996: 53-54) göre oyuncaklar “insan nesnelerinin küçültülmüş kopyalarıdır”. Yetişkin yaşamını anlatan, çocuğun düşünmesine fırsat vermeden onu yetişkin rollerine hazırlayan asker, postacı ve Vespa gibi Fransız oyuncakları bunun en iyi örneğidir. Her daim bir şey anlatan Fransız oyuncacı karşısında çocuk sadece kullanıcıdır, hiçbir zaman yaratıcı olamaz; keşfetme, heyecanlanma, şaşırtma ve sevinme gibi duygulardan uzak kalır. Oysaki oyuncacının en önemli işlevleri kişinin uyarılmasını sağlayarak haz yaratması, keşifler yapmasına olanak tanınması ve kişinin yaratıcı yönünü geliştirmesidir (Uluğ, 2013: 258-259). Çocuklar oyuncaklar ile oynarken hem kendilerini hem dünyayı tanırlar hem de imgeleme ve düşünme dünyalarını güçlendirir (Elkind, 2011: 31-32). Çocukluk tarihi alanında uzman olan ve çocukluk müzelerinde başkanlık yapmış Anthony Burton oyuncakların var olma sebebini şöyle açıklar: “Oyuncakların en büyük çekiciliği bize dünyayı minyatür halinde göstermeleridir (...). Oyuncaklar çocukların kendi güçlerini fark etmelerine ve yetişkinin dünyasına uyum sağlamalarına yardım ederler.” (Akt. Onur, 2010: 21). Özhan (2005: 232) ise oyuncacının çocuk gelişiminde “el becerilerini geliştirme, bir şeyi başkalarıyla paylaşma, sosyal gelişimini sağlama, hayal güçlerini ve zihin gelişimlerini sağlama, bozduğu şeyi yeniden yapma, sayı kavramını geliştirme” gibi işlevleri olduğunu savunmaktadır. Kapitalist sistem ile birlikte oyuncak, sadece bu işlevleriyle bilinen masum bir kavram olmaktan çıkıp daha karmaşık bir hal almıştır.

Cinsiyet ayrımcılığı, şiddet, ataerkillik üzerine mesajlar veren ve çocuğa korku gibi duyguları yerleştiren oyuncaklar bunun göstergesidir (Mynheer, Akt. İnal, 2005: 255).

Varoluşu insanlık tarihi kadar eski olan oyun gibi oyuncak da pek çok çağa ve kültüre tanıklık etmiş ve günümüze gelene kadar teknik, malzeme, işlev bakımından değişimler göstermiştir. Onur'a (2013: 162) göre oyuncağın tarihi; endüstri, kültür, sanat, eğitim, çocukluk tarihleri gibi toplumsal tarihin tüm alanlarıyla ilişkilidir. Bu yüzden oyuncağın tarihi, uğranacak pek çok durağın olduğu bir yolculuktur.

“(..) Eski çağlarda ağaç, kemik, toprak, cam ya da metalden yapılan kısacası hammaddesi doğada bulunan ve oyun oynamak için doğadaki şeklinden farklı bir şekle dönüştürülen her şey oyuncak kapsamına girerken zaman zaman bazı maddeler doğadaki haliyle de oyuncak olarak kullanılabilmektedir” (Uhri, 2018: 44).

Oyuncak adı altında incelenebilecek nesnelerin ortaya çıkışı tarihi çağların başlangıcına dayandırılrsa da Paleolitik ve Neolitik dönemlerdeki duvar resimleri, taş-kemik objeler ve Tunç Çağı'na ait çingirakların da oyuncakların temelini oluşturduğu düşünülmektedir. (Çakır, 2018: 64). Türkiye'nin Siirt ilinde bulunan Başur Höyük'te yapılan kazılarda Erken Tunç Çağı'ndan kalma dünyanın en eski figüratif oyun seti bulunmuştur (Şekil 2.6) (Sağlamtimur, 2020). Domuz ve köpek şeklinde heykelciklerden, farklı geometrik şekillerde oyun taşlarından ve zardan oluşan bu setin günümüzdeki satranç gibi zekâ-strateji oyunlarının atası olduğu düşünülmektedir (Sağlamtimur, 2018: 56-59). Şanlıurfa'daki Soğmatar Antik Kenti'ndeki kazı çalışmalarında ise nekropol alanında bir mezar odasında yine Tunç Çağı'ndan kalma, kralların çocuklarına yaptırdığı düşünülen yaklaşık beş bin yıllık pişmiş toprak oyuncak at arabası, arabaya ait tekerlekler ve çingirak (Şekil 2.7) (AA, 2017) bulunmuştur. Bu türdeki oyuncakların en eski örneklerinden olan bu oyuncaklar, dönemin sanat ve oyun anlayışından izler taşıırken bu çağda çocukların oyuncaklarıyla birlikte mezara gömüldüğünü de göstermektedir (AA, 2017).



Şekil 2.6. Siirt'te Başur Höyük erken Tunç Çağı mezarlarında ortaya çıkarılan oyun taşları, yaklaşık M.Ö.3100-2900.



Şekil 2.7. Şanlıurfa'da Soğmatar Antik Kenti'nde bulunan oyuncak at arabası ve çingirak örnekleri, Tunç Çağı.

Günümüzdeki pek çok oyuncakın ilk örneklerine Antik Çağ'daki yazılı kaynaklarda da rastlanmaktadır. Örneğin Herodotos Lydialıların zar, aşık ve top oyunları oynadıklarından, Sokrates ve Horaca oyuncak atlardan, Aristophanes oyuncak ev ve sandalyelerden, Plutarkos seramik bebeklerden, Kallimako mumdan yapılan bebeklerden, Demostenes ise eklemleri oynayan pişmiş toprak bebeklerden bahsetmektedir (Yaraş ve Yaraş, 2011: 63).

Dünyadaki ilk oyuncakları bulmak üzere gerçekleştirilen arkeolojik araştırmalar sonucu Sibirya, Mısır, İndus Vadisi ve Anadolu gibi çeşitli yerlerde bulunan bazı nesnelerin oyuncak olarak nitelendirilmesi tartışmalara sebep olmuştur. Çünkü doğada kaybolmasından ötürü bazı oyuncakların günümüze ulaşamaması ve oyuncak ile ritüellerde kullanılan nesnelerin birbirine benzemeleri bu araştırmada kesin bir sonuca varılamayacağını göstermektedir (Uhri, 2018: 46). Oyuncak bebekler ile adak heykelciklerinin birbiriyle karıştırılması bu duruma örnek olarak gösterilebilir. Dini anlam taşıyan, Tanrıya adak için bırakılmış pişmiş toprak bebek heykelleri oyuncak olarak nitelendirilemez; yalnızca çocukların rahat oynaması için oynar eklemliler olarak tasarlanan bebeklerin oyuncak olduğundan emin olunabilmektedir (Yaraş ve Yaraş, 2011: 64).

Niemann'a (1991: 55-56) göre Taş Devri'nde ortaya çıkan kadın bedeninin detaylandırıldığı, doğurganlığı simgeleyen ve tapınma nesnesi olarak da kullanılan bebek formları ilk bilinçli insan figürleridir. Fakat oyuncak olarak nitelendirilen ilk bebek figürleri İlk Çağ'da M.Ö. 2. yüzyılda Mısır'da karşımıza çıkmaktadır (Şekil 2.8) (British Museum, t.y.b). Oyuncak bebek gibi topaç (M.Ö. 1400'ler), çember ve tahta at gibi bazı hayvan figürlü oyuncakların da ilk örnekleri (Şekil 2.9) (British

Museum Images, t.y.) Mısır'da bulunmuştur. Eski çağlardan beri hayvan imgesinin oyuncaklarda sıklıkla kullanıldığı bilinmekte, bu oyuncakların tapınma işlevinin de olduğu düşünülmektedir. Eski Mısır'da firavunların minyatür silah gibi oyuncaklar ile gömülmesi de bir başka ritüeldir (Onur, 2010: 56).



Şekil 2.8. Rag Doll (Bez Bebek), Paçavra, papirüs, keten, yün ve cam boncuk, 19,5 cm, Üretim yeri: Mısır, British Museum, London.



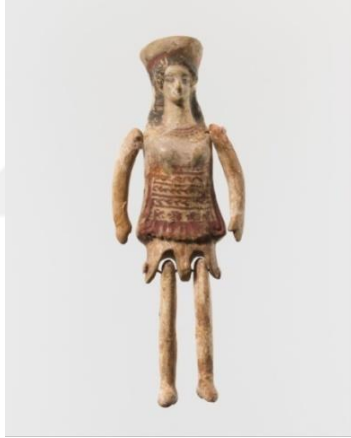
Şekil 2.9. Mısır Oyuncakları (çingirak, topaç ve oyuncak kedi), M.Ö. 1550-1070, Üretim yeri: Teb, Mısır, British Museum, London.

İlk Çağ'ın ilk oyuncak bebeklerinden biri de Mısır Uygarlığı'nın *kürek bebekleridir* (Şekil 2.10) (Met Museum, t.y.b). 7-10 inç yüksekliğinde ahşap bir küreğin üzerine tasarılan bu bebeklerin gövdesi geometrik şekillerle donatılırken saçları da kil boncuklarla süslenmiştir. Önemli bir detayı ise üzerlerindeki doğurganlık simgeleridir (King, 1978: 3-4).

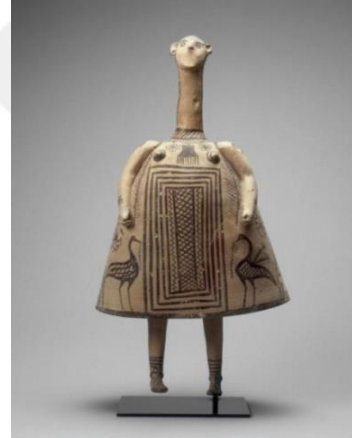


Şekil 2.10. Paddle Doll (Kürek Bebek), M.Ö. 2030–1802, Ahşap, çamur, keten ipi, boya, 22.8 cm, Üretim yeri: Teb, Mısır, Metropolitan Museum of Art, New York.

Oyuncak bebek yapımı M.Ö. 8-6. yüzyıllarda Yunanistan'da da sürdürülmüştür. Geometrik dönemde Boitia'da üretilmiş olan Helen dünyasının ilk oyuncak bebekleri çan şeklindeki gövdesi geometrik şekillerle veya hayvan motifleriyle bezenmiş, yalnızca bacakları oynayan figürlerdir (Şekil 2.11 ve 2.12) (Met Museum, t.y.c ve Musée du Louvre, 2003). Bazı araştırmacılar tarafından çan bebeklerin oynar eklemli bebeklerin atası olduğu fikri ortaya atılmıştır (Yaraş ve Yaraş, 2011: 65-66). Bu bebeklerin idol/Tanrı-tanrıça figürinleri ile karıştırılma ihtimali varsa da bu, oyuncak bebeklerin kollarına açılan deliklerden teller geçirilerek hareket ettirilebilmesinin sağlanmasıyla engellenmiştir. “Başlarında stephane (başı çevreleyen çelenk şeklinde başlık) veya polos (silindirik başlık), ellerinde krotalon (müzik aleti, çalpara) ve kısa khiton (uzun ve kolsuz eski Yunan giysisi) giymiş” bu bebekler Latince pupus ya da pupa olarak adlandırılmış; aynı zamanda *dansçı bebek* olarak da nitelendirilmiştir (Çakır, 2018: 70-71).



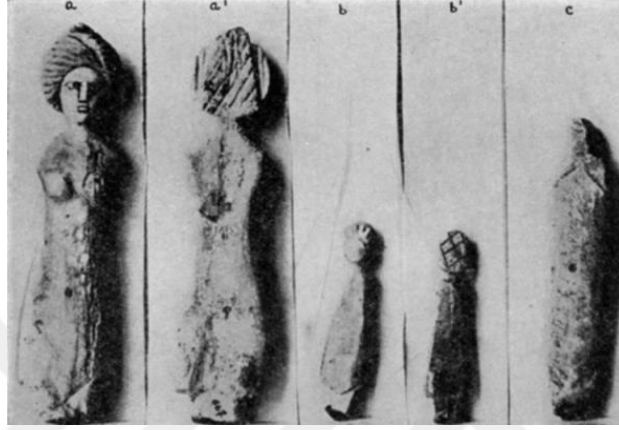
Şekil 2.11. Terracotta jointed doll (Pişmiş toprak eklemli bebek), M.Ö. 5. yüzyıl, 12 cm, Yunanistan, Metropolitan Museum of Art, New York.



Şekil 2.12. İdole Cloche (Çan İdolü), yaklaşık M.Ö. 700, 40cm, Musée du Louvre, Paris.

İlk Çağ'da oyuncakların din ile yakından ilişkili olduğunun en önemli kanıtlarından biri Eski Yunan ve Roma'da görülen geleneklerdir. Bu geleneklere göre evlenme çağına gelen kız çocukları oyuncaklarını Artemis, Aphrodite, Athena ve Demeter gibi tanrıçalara adamaktadırlar. Roma'daki bir başka gelenek de rahibelerin ölürken dahi korudukları bakireliği ve çocuk saflığını simgelemesinden dolayı oyuncak bebekleri ile gömülmesidir (Akt. Bener, 2016: 160-161).

Romalı çocuklar pişmiş topraktan -ithal- Yunan bebekleriyle oynarken öte yandan kemik, sert ağaç ya da fildişi gibi materyallerden bebekler de imal edilmiştir (Onur, 2016: 97). Roma yeraltı mezarlıklarında sıklıkla rastlanan kemik ve fildişi bebeklere Vatikan'ın Museo Cristiano'sundaki hiç yayınlanmamış figürler örnek olarak gösterilebilmektedir (Şekil 2.13) (Elderkin, 1930: 473) (Akt. Elderkin, 1930: 472).



Şekil 2.13. Roma'da bulunan kemik bebekler, Museo Cristiano, Vatikan.

Antik Çağ'da çocukların doğduklarında ilk tanıştığı oyuncak olan çingırağın oyalama ve uykuya dalmayı sağlama işlevlerinin yanı sıra çingırağın içine konulan kurt dişi ya da mercanın çıkardığı sesin kötü ruhları kaçırdığına da inanılmaktadır. Eski Yunan ve Roma'da hayvan biçimli (Şekil 2.14) (Met Museum, t.y.d), saplı, çocuk biçimli ve biberon şeklinde olmak üzere dört çeşit çingırak görülmüştür (Çakır, 2018: 76 ve Bener, 2016: 143-146).



Şekil 2.14. Terracotta rattle in the form of a pig (Domuz şeklinde pişmiş toprak çingırak), Roma, M.S. 2. yüzyıl, Pişmiş toprak ve cam, 8,9 cm, Metropolitan Museum of Art, New York.

Eski Yunan ve Roma’da görülen diğer oyuncaklar ise ustalık gerektiren yo-yo (Şekil 2.15) (Wikimedia Commons. 2008), aşık kemiği, bilye, topaç (Şekil 2.16) (MFA, t.y.), top (Şekil 2.17) (NAM, t.y.) ve özellikle Bizans dönemi mozaiklerinde betimlenen çember (Şekil 2.18) (İstanbul Valiliği, 2019), dokuz taş ve damadır (Onur, 2016: 98 ve Başaranbilek, 1993: 53).



Şekil 2.15. Yo-yo oynayan çocuk, yaklaşık M.Ö. 440, Staatliche Museen zu Berlin, Berlin.



Şekil 2.16. Palmetler ve su kuşları ile süslenmiş topaç, Yunanistan, yaklaşık M.Ö. 4. yüzyıl, Seramik ve siyah figür tekniği, 9,5 x 7 cm, Museum of Fine Arts Boston, Boston.



Şekil 2.17. Pire’de bulunan mermer bir mezar stelinin parçası. M.Ö. 400-375, 0,44 m x 0,33 m, National Archaeological Museum, Athens.



Şekil 2.18. Çember oynayan çocukların betimlendiği bir Bizans mozaigi, M.S. 5. yüzyıl, Büyük Saray Mozaikleri Müzesi, İstanbul.

Antik Yunan ve Roma dönemlerinde popülerlik kazanmış bir diğer oyuncak da pişmiş toprak, ahşap veya kemikten yapılmış, iple çekilebilen ve at, horoz gibi

biçimlerde olan tekerlekli arabalardır (Şekil 2.19) (British Museum, t.y.c) (Akt. Akyürek, 2014: 26).



Şekil 2.19. Tekerlekli boyalı ahşap oyuncak at, Roma dönemi, 7,6 x 11,5cm, British Museum, London.

İlk Çağ'ın pişmiş toprak, ağaç, deri, taş gibi doğal malzemelerle yapılan ilkel oyuncaklarını Orta Çağ'ın dövme demir hayvan ve tahta bebek gibi oyuncaklar izlemektedir. Avrupa'da oyuncak sanayiinin temelini oluşturan da bu oyuncaklardır (Onur, 2010: 57). Ortaçağ'da da İlk Çağ'daki gibi oyuncak bebek, oyuncak araba ve değnek at gibi oyuncaklar revaçta olup bu oyuncaklar dönemin soylularının çocukları için satılmaya başlanmıştır (Çakmak, 2016: 215).

12. yüzyıl itibariyle içinde oyuncakların da olduğu tüm üretim nesnelerinin satıldığı bilinmektedir. Bu dönemde en çok üretilen oyuncaklar arasında oyuncak bebek, topaç, minyatür gemi, firdöndü ve diablo vardır. (Onur, 2016: 98-99). Oyuncak bebek çeşitliliği artmış; kent pazarları ve panayırlarında basit kil bebekler uygun fiyatlara satılmıştır. Bunun yanı sıra gösterişli giysilerle hazırlanmış şövalye token (Şekil 2.20) (Met Museum, t.y.e) gibi soylu oyuncaklar da üretilmiştir (Niemann, 1991: 56).



Şekil 2.20. Fransa'da bulunan şövalye token oyuncakları, 12-15. yüzyıl, Metropolitan Museum of Art, New York.

13. yüzyılda oyun ve oyuncuğa ilişkin önemli bir gelişme olarak Kastilya Kralı X. Alfons'un satranç, zar gibi bazı oyun ve oyuncaklardan bahsettiği “Oyunlar Kitabı” yayımlanmıştır. Yine bu yüzyılda Strazburg'da çingirak işlevi bulunan kadın heykelciklere rastlanmıştır. 14. yüzyılda yapılan topaç, değnek at, top, oyuncak bebek ve araba gibi oyuncakların betimlendiği resimler oyuncak çeşitliliğinde pek fazla değişim yaşanmadığını göstermektedir (Onur, 2016: 99, 187). Ancak oyuncak bebek konusunda bir yenilik olarak *manken bebek/moda bebeği* karşımıza çıkmaktadır. Yazılı kaynaklara göre 1396 yılında Bavyera Kraliçesi Isabella, VI. Charles ile evlendiğinde yeni moda giysileri tanıtmak üzere Paris'te bir manken bebek yapılmasını emretmiştir. Fransa'nın güncel modasını göstermek için İngiltere'ye gönderilen manken bebeğin kıyafetlerinin giyilebilsinler diye gerçek boyutlarda yapıldığı düşünülmektedir. Bu bağlamda bu tür oyuncakların küçük bir oyun nesnesi değil görkemli bir yetişkin oyuncuğu olduğunu söylemek mümkündür (King, 1978: 47).

15. yüzyılda oyuncak üreticileri kendilerine özgü malzeme ve teknikler kullanarak uzmanlaşırken yeni bir oyuncak türü olan mini helikopterler de görülmeye başlanmıştır. Öte yandan eğitimde oyunun yararı konusu hala tam anlaşılamadığı gibi oyuncakları yararsız hatta tehlikeli bulanlar (Rabelais ve Montaigne) da vardır. İlk Fransızca-Latince sözlükte (1542) bile bulunmayan oyuncak sözcüğü, Rönesans yazarı Pierre de Ronsard'ın çabalarıyla edebiyat ve eğitime kazandırılmıştır. Pieter Bruegel, Albrecht Dürer, Lucas Cranach gibi ressamalar ise Rönesans dönemi resimlerine oyuncuğu yerleştirmiş ve resimlerinden anlaşıldığı üzere bu dönemde oyuncak çeşitliliği artmıştır (Onur, 2016: 99-101).

1400'lü yıllardan itibaren Nürnberg, -Albrecht Dürer gibi- sanatçıları ve zanaatkarlarını koruyan kültürlü ve zengin tüccarları ile ticari bir şehir olarak ön plana çıkmaktadır. Bunun yanı sıra çam ormanları bakımından zengin olması ve yetenekli ahşap işçileri dolayısıyla Almanya, bu dönemde oyuncak endüstrisinde büyük bir atılım göstermiştir. Nürnbergli zanaatkarlar ilk başlarda panayır gibi küçük etkinliklerde oyuncak ve benzeri çalışmalarını satarken zamanla fuarlara katılmaya başlamış ve oyuncakları Avrupa'ya ihraç edilmiştir (Jaffe, 2006: 35-36). 1413-1465 yılları arasında Nürnberg'in oyuncak bebek yapımcıları yani *dockenmacher* giderek uzmanlaşmıştır. Günümüzde hala bu bölgede oyuncak bebek için *docke* denildiği bilinmektedir (Fraser, 1966: 66-67).

1558 yılında Bavyera Dükü V. Albrecht için bilinen en eski oyuncak bebek evi (Şekil 2.21) (Ross, 2004: 11) üretilmiştir (Richards, 2004: 4). 1590 dolaylarında ise şu an İsveç'teki Livrustkammaren Müzesi'nde sergilenen bir oyuncak bebeğin (Şekil 2.22) (SHM, 2017) IX. Charles'ın kızlarından biri için tasarlanmış olabileceği düşünülmektedir. Bu dönemden günümüze çok iyi durumda ulaşmış en eski oyuncak bebeklerden biri olan bu bebek, oldukça ihtişamlı giyimiyle dönemin modasını yansıtırken aynı zamanda, oyuncak bebeğin gelişim serüvenini de göstermektedir (King, 1983: 22-23).



Şekil 2.21. Bavyera Dükü V. Albrecht için yapılan oyuncak bebek evi, 1558.



Şekil 2.22. İsveç moda bebeği, 1590 dolayları, 19.5 cm, tafta, çelik tel, gümüş tel, ipek, ipek, kadife, inci, altın tel, The Livrustkammaren Museum, Stockholm.

Yükselişi 20. yüzyıla kadar sürecek bir oyuncakçılık merkezi haline gelen Almanya'da 16. yüzyılda ahşabın yanında teneke ve kurşun oyuncaklar; 18. yüzyılda sallanan atlar, kart desteleri, yapbozlar, bebek evleri, kağıt bebekler ve oyuncak askerler üretilerek oyuncak çeşitliliği artırılmıştır (King, 1985: 7-8).

18 yüzyıl, İngiltere'de John Locke ve Isaac Watts gibi dönemin aydın isimleri sayesinde oyun ve oyuncak reddeden püriten yaklaşımdan uzaklaşan, hem çocukluk hem oyuncak tarihi açısından devrim niteliğinde bir dönem olmuştur. Önceleri çocukları ileriki yaşamlarına hazırlık amaçlı yalnızca disiplinli bir eğitim hayatına yönlendiren ebeveynler, bu dönemde çocukların eğlenceye ve oyuna da hakkı olduğu ve bunların eğitime olumlu bir etkisi olabileceğini kavramıştır. Bu gelişmeyle birlikte Avrupa'daki yeni endüstriyel teknikler de oyuncak ticaretinin canlanmasına ve ilk kez seri üretilen metal oyuncaklar gibi çok sayıda yeni oyuncak

geliştirilmesine olanak tanımıştır. Bu yeni oyuncaklardan bir tanesi kuşkusuz oyuncak bebek evleridir. İlk olarak Almanya ve Hollanda'da görülen minyatür evler, oyuncak olarak değil, değerli minyatür eşyaların gösterimi için yapılmışken İngiliz oyuncak bebek evleri çocuk oyuncakları olarak üretilmiştir. Aynı zamanda bu evler, kız çocuklarına bazı ev eşyalarının kullanımını gösterip, dikiş için ilham vermesi ile eğitici oyuncaklar olarak görülmüştür. Bunun yanı sıra bu dönemde eğitici oyuncak olarak resimli alfabe kartları, tarihi ve kutsal kitaplarla dolu minyatür kitaplıklar, harita yapbozları ve bazı masa oyunları da üretilmiştir (Flick, 1985: 5-8).

Otomatik oyuncaklar tarihin çok eski dönemlerine dayanmakta, zira antik çağ kaynaklarında dahi kendi kendine hareket edebilen heykel ya da bebeklerden söz edilip mekanik oyuncaklara göndermeler yapılmaktadır. 18. ve 19. yüzyıllar ise otomatlar ve mekanik oyuncakların altın çağları olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu dönemde anatomik yapısı tamamen doğru olan ve şarkı söylemek gibi birçok eylemi gerçekleştirebilen otomatik insan ve hayvan oyuncakları üretilmeye başlanmıştır (Fraser, 1966: 108-115). 18. yüzyılda özellikle Almanya'da büyük otomat üreticilerinin olduğu bilinmektedir. Bunlardan ikisi Pierre Kintzing ve David Roentgen, 1784 yılında Fransa Kraliçesi Marie-Antoinette için *Automate: Joueuse de tympanon* (Otomat: Santur çalar) (Şekil 2.23) (Arts et Métiers, t.y.) otomatını üretmiştir (Akt. Tez, 2008: 145-146).



Şekil 2.23. Pierre Kintzing ve David Roentgen, Automate: Joueuse de tympanon (Otomat: Santur çalar), 1784, Musée des arts et métiers, Paris.

İçinde hareket edebilen oyuncak bebeklerin olduğu müzik kutuları 19. yüzyıla tarihlenir. Yürüyen oyuncak bebekler de bu yüzyılın önemli yeniliklerinden biridir. Bu bebekler ilk olarak 1836 yılında Paris'te ortaya çıkmış; bunu 1844'te yürüyemese

de kendi başına ayakta durabilen oyuncak bebekler izlemiştir. Patenti alınan ilk yürüyen bebeğin ise 1862’de Amerika’da yapılmış olduğu bilinmektedir. 1820’lerde Johann Maelzel tarafından ilk konuşan bebek üretilmiştir. 1880’lerde Thomas Edison bu bebekler için yuvarlak diskli bir fonograf geliştirerek gramafondaki kaydı değiştirir gibi bu diski değiştirerek sözleri değiştirilebilen oyuncak bebekler ortaya çıkarmıştır. Aynı zamanda 1800’lü yıllarda tomatrop, fenakistiskop, zoetrop gibi pek çok optik oyuncak üretilmesi, akabinde oyuncak panorama ve oyuncak tiyatrolarının (Şekil 2.24) (VAM, 2009) ortaya çıkması da önemli gelişmelerdendir (Fraser, 1966: 119-131).



Şekil 2.24. Richard Brinsley Sheridan'ın Pizarro oyunundan bir sahneyi gösteren balmumu figürlü oyuncak tiyatrosu, yaklaşık 1799, Victoria and Albert Museum, London.

1830’larda buharlı trenlerin icat edilmesinin ardından oyuncak trenler de üretilmeye başlamıştır. İlk oyuncak trenler ahşap malzemeden olup hareketsizken daha sonraları saat mekanizmasıyla çalıştırılan metal trenler üretilmiştir. 1920’lerde ise elektrikli oyuncak trenler geliştirilmiş ve onlara gerçek trenlerin isimleri verilmiştir (Khanduri, 2002: 8-9). 19. yüzyılda baskı tekniklerinin gelişmesiyle yeni bir oyuncak türü olan, ipi çekildiğinde hayvan sesleri çıkaran resimli kitapların da üretildiği bilinmektedir. Bu dönemde oyuncak çeşitliliğin oldukça artış göstermesi Kraliçe Victoria'nın çocuklarının oyuncaklarından da anlaşılmaktadır: “minyatür el arabaları, bahçe aletleri, oturma odası takımı, bakkal dükkânı, davullar, çay takımları, çeşit çeşit bebekler, oyuncak tiyatrolar, kurmalı trenler, müzik otomatları, bebek evleri, model dükkânlar, tahta atlar...” (Onur, 2010: 67-68).

John Locke, Rousseau, Edgeworth, Froebel, Pestalozzi ve Montessori gibi isimler, okul öncesi dönemde çocukların eğitici oyuncaklar ile oynayarak öğrenmesi ve keşfetmesi gerektiğini savunmaktadır. Bu gelişmelerle birlikte tarihsel süreçte

oyun ve oyuncuğun önemi giderek artmıştır. 1837 yılında oyuncak endüstrisi hızla gelişen Almanya'da filozof-eğitimci Froebel'in ilk anaokulu açılmıştır. İngiltere'de ise ilk anaokulu Johannes ve Bertha Ronge tarafından 1851 yılında açılmış, akabinde Avrupa ve Kuzey Amerika'da da anaokulları açılmaya başlanmıştır (Jaffe, 2006: 89).

Tüm bu gelişmeler yaşanırken madalyonun öteki yüzünde sanayi devrimiyle birlikte oyuncaklar hızla artmışsa da bundan faydalanmaktan ziyade zarar gören çok sayıda çocuk olmuştur. Fabrikalarda ve çömlekçi dükkânları gibi işletmelerde çocuk işçiler çalıştırılmıştır. 1842 yılına ait bir raporda, dokuz yaşındaki bir çocuğun haftada yetmiş saat çalışıp yaklaşık üç bin çömlek figür yaparak iki şilin kazandığı bilgisi yer almaktadır. Daha sonra Lord Shaftesbury gibi sosyal reformcular ile şartların iyileştirildiği bilinmektedir (Onur, 2010: 68).

Birinci Dünya Savaşı sırasında (1914-1918) İngiltere Almanya ile savaş halindeyken birçok oyuncak fabrikası silah üretmek zorunda kaldığı için oyuncak üretimi azalmıştır (Khanduri, 2002: 7). Ancak savaş sonrası sanayi beklenmedik bir yükseliş yaparak İngiliz firmalarının güçlenmesine sebep olmuştur. Porselen bebek gibi oyuncakların tekeli hala Almanya'dadır. Yanıcı olmasına rağmen selüloit kullanımı artmış ve Japonya'dan da milyonlarca oyuncak bebek ve hayvan ithal edilmiştir. Bu dönemde -iki dünya savaşı arası- maskot oyuncakları ortaya çıkmıştır. Kedi Feliks, Mickey Mouse, Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler gibi pek çok çizgi film karakterinin oyuncakları yapılmaya başlanmıştır. 1939'da İkinci Dünya Savaşının patlak vermesiyle Avrupa'da oyuncak ticaretinin durma noktasına gelmesinden ötürü annelerin evde yapabileceği örgü oyuncak modelleri gündeme gelmiştir. Bu yüzden 1930'ların oyuncaklarını bulmak zordur. Savaş Sonrası hammadde kıtlığından dolayı ticaretin tekrar canlanması 1940'ların sonunu bulmuştur. Bununla birlikte oyuncak endüstrisinde 18. yüzyıldaki gibi bir devrim yaşanmıştır. Çini ve selüloit oyuncak bebeklerin, metal ve ahşap oyuncakların yerini plastik oyuncaklar almış; son derece gerçekçi modern oyuncaklar ortaya çıkmıştır (Flick, 1985: 28-29).

20 yüzyılda çocukların gelişim sürecine eşlik etmesi amaçlı yetişkin rol modeli olarak yaratılan karakter oyuncakları, kitle iletişim yöntemleriyle popüler kültüre hızla entegre edilmiştir. Bunların başında “arkadaşlık, kibarlık ve cömertlik gibi olumlu değerleri” empoze eden fantastik *Mickey Mouse* (Şekil 2.25) (The Walt Disney Family Museum, 2011) figürü gelmektedir (Elkind, 2011, 5-49). 1920'li-30'lu yıllarda ünlünen ve zamanla porselen oyuncaklardan kurmalı oyuncaklara,

saatlerden fonograflara kadar çok sayıda nesnenin üretilmesini sağlayan bu karakter, dünyanın yeni bir çılgınlığa -karakter ürünleri çılgınlığına- sürüklendiğinin habercisidir (Culler, 2011).



Şekil 2.25. Çeşitli Mickey Mouse karakter oyuncakları, The Walt Disney Family Museum.

1930’larda Danimarka’da ahşap oyuncaklarla faaliyet gösteren küçük bir marangoz atölyesi 1936 yılında LEGO şirketine dönüşmüş, 1958 yılında bugün bildiğimiz sonsuz yapım olanağı sunan LEGO tuğlası piyasaya sürülmüştür. Birbirine geçen boruları sayesinde sınırsız inşa fırsatı sunmasıyla benzersiz bir oyuncak olan LEGO tuğlası hayal gücünü harekete geçirerek oyun yoluyla yaratıcı fikirlerin üretilmesini sağlamaktadır. Kurucusu Ole Kirk Kristiansen olan LEGO’nun 1960 ve 70’lerde ürün yelpazesi evler ve araçlardan oluşmakta, ancak içinde yaşayan hiçbir figür yer almamaktadır. Buna karşılık 1974’te bir ailenin üyelerini yansıtan yapı figürleri; 1978’de ise -astronot gibi- çeşitli rollerde olan mini figürler üretilmiş ve bunlar kısa sürede popülerlik kazanmıştır (LEGO, t.y.). Her yıl eklenen yeni temalarla hızla büyümeye devam eden LEGO’nun Star Wars, Harry Potter gibi film karakterlerinin de mini figürlerini (Şekil 2.26) (Smith, 2011: 17) yaratması karakter oyuncakçı çılgınlığının uzun süre devam ettiğinin ve edeceğinin göstergesidir (Smith, 2011: 16). Döneminin şartlarına ayak uydurup kendini sürekli olarak yenileyen LEGO, oyuncak tarihinde çığır açmıştır. Diğer oyuncaklardan farklı olarak çocuğun kendi fantezilerini de oyuna katma imkânı sunması ile zamanla hem evlerde hem okullarda en çok kullanılan modern oyuncaklardan olmuştur (Akkaya, 2018: 32). Aynı zamanda LEGO’nun mini figürlerinin çocuklara yetişkin rollerini göstermesiyle toplumsal bir işleve de sahip olduğunu söylemek mümkündür.



Şekil 2.26. Lego tuğlası ve mini figürleri.

1970’lerle beraber oyuncakların sosyalleştirme işlevinin karakter oyuncakları ile farklı bir şekil alarak çocukların tüketici konumuna getirildiği gözlenmektedir (Elkind, 2011: 49-50). Üreticilerin, çocukların yaşamlarındaki tepkilerini veya tercihlerini araştırmaya başlamaları çocukların kültürel endüstrilerinin gelişiminde rol oynayan en büyük adımlardan biridir. Bununla birlikte çizgi romanlar ve çizgi filmler gibi tüm çocuk medyasının ticarileştirilmesi kaçınılmazdır. Çocuk medyasının pazarlanmaya başlanması, çocuklar hakkında öğrenilenlerin şekillendirilerek, çocukluğu etkileyen üretimler yapılmasını beraberinde getirmektedir. Piyasanın ebeveynleri ve çocukları yönlendirmesi göz önüne alındığında çağdaş çocuk kültürünün çocukların kendi seçimlerini yansıttığını söylemek pek mümkün değildir. Özellikle 20. yüzyılın sonlarına doğru kültürel ürünler çocuğu eğitme amacıyla değil, ekonomik kaygılarla üretilmeye başlanarak kaliteleri düşmüş; ancak pazarlama stratejileri oyuncaklar ve televizyon yoluyla hız kazanmıştır. Lisanslı karakter oyuncakları ile 1986’da büyük hasılat elde edilmiş ve bu da oyuncak yapımcılarına televizyonun çocuk endüstrisinin temel taşı olduğunu düşündürmüştür (Kline, 1993: 19-20, 138). Baudrillard’ın aktarımına göre oyuncak üreticileri, çocukların sevdiği bir karakter yarattığında bu oyuncağın tüm aksesuarlarını da satabilir ve “tüketim ağı” oluşmuş olur. Bu kavramı en iyi örnekleyen karakter oyuncaklarından biri 1959 yılında kişilikle donatılan ilk karakter oyuncaklarından biri olan *Barbie* (Şekil 2.27) (Holland, 2016) figürüdür (Elkind, 2011: 50).



Şekil 2.27. New York Oyuncak Fuarı'nda tanıtılan ilk Barbie bebek, 1959.

ABD'deki Mattel oyuncak şirketinin kurucularından Ruth Handler'ın, oğlunun kendini itfaiyeci, astronot, doktor gibi mesleklerde hayal edebileceği pek çok oyuncacı varken kızının oyuncak bebekleriyle sadece anne veya bakıcı olarak oynayabildiğini fark etmesi ona oyuncak bebek alanında bir eksik olduğunu hissettirmiştir. Bu his, Ruth'a kızlara seçenekleri olduğunu, her şey olabileceklerini gösteren bir oyuncak bebek yaratması için ilham olmuştur (Barbie Media, t.y.). Bu bağlamda Handler, Alman Bild Lilli bebeğinden de esinlenerek, Charlotte Johson'ın tasarladığı giysilerle genç bir moda bebeği olan Barbie'yi yaratmıştır. Modadaki gelişmelere ayak uyduran, 125'ten fazla meslekte karşımıza çıkan ve İspanyol, Afro-Amerikan, Eskimo gibi çeşitli kültürleri yansıtan versiyonları ile Barbie, oyuncak bebek alanında köklü bir devrim yaşatarak kız çocuklarının oyuncak bebeklerle oynama şeklini de değiştirmiştir. 1961'de ise Barbie'nin erkek arkadaşı olarak "Ken" oyuncacı üretilmiştir (Smith, 2011: 112). 1962'de, yani kadınların kendi banka hesaplarını açmasına bile izin verilmeyen bir dönemde, Barbie'nin ilk rüya evi üretilmiş ve Barbie, kadınları yeni şekillerde temsil ederek bağımsızlığın sembolü haline gelmiştir. İnsan aya gitmeden dört yıl önce 1965'te astronot Barbie üretilmiş ve kızlara yıldızlara bile ulaşabilecekleri mesajı vermiştir. Bunların yanı sıra yıllardır çok çeşitli versiyonlarıyla karşımıza çıkan Barbie'nin, moda ortaklıklarına, kampanyalara, sanat eserlerine, defilelere konu olduğu ve olmaya devam ettiği görülmektedir (Barbie Media, t.y.).

20. yüzyılda ortaya çıkan Barbie ve akabinde üretilen moda bebeklerinin 14. yüzyılın moda bebeğinden oldukça farklı olduğu aşikârdır. 14. yüzyıl ve sonrasında kraliçeler ya da çocuklar için üretilen görkemli ve pahalı moda bebeklerinin aksine

20. yüzyıl moda bebekleri plastik malzemeden olup çok daha ucuz seri üretim nesneleridir. (Jaffe, 2006: 142).

Barbie, ev işinden çok moda yöneltten yeni bakış açısı ve ulaşılacak ölçülerdeki fiziği ile çok fazla tartışmaya sebep olsa da çıktığı dönemden beri en çok satılan oyuncaklardan biridir. Tüketim ağı var olmadan önce yaratılan Barbie zamanla lisanslı ürünleri ve filmleri ile tüketim ağına dahil olmuştur (Elkind, 2011: 50-52).

1960’larda kızlar için üretilen Barbie ve Sindy moda bebeklerinin ardından ilk kez erkekler için *G.I. Joe* gibi aksiyon figürleri (Şekil 2.28) (Google Arts and Culture, t.y.a) piyasaya sürülmüştür. Bu bebekleri robotlar ve ardından 70’lerin dizi-film oyuncakları izlemiştir. 1980’lerde rubik küp ve “Game Boy” ortaya çıkmış ve bununla birlikte bilgisayar oyunları hızla artmaya başlamıştır. 2000’lerden sonra bilgisayar oyunları ve elektronik oyuncaklar çeşitlilik kazansa da Barbie bebek ve oyuncak araba gibi oyuncakların popülarlığını hala koruduğu bilinmektedir. (Khanduri, 2002: 20-28). Elkind’e göre (2011: 48-49) 21. yüzyıl çocukları “kendi oyuncaklarının ve oyun kültürlerinin üretici ağı olmaktan, yetişkinler tarafından dayatılan bir oyun kültürünün tüketici ağına” dönüştürülmektedir. Günümüzde oyun ve oyuncak çoğu zaman çocuğu toplumsallaştırma işlevini cinsiyet ayrımları üzerinden yerine getirmektedir. Oyuncak araba ve uçaklar erkek çocuklarına; oyuncak bebek ve bebek evleri/ev eşyaları kız çocuklarına pazarlanmaktadır. Önceleri oyuncaklar çocuğu toplumsal rollere ve mesleklere hazırlarken bugün marka bağımlılığına, moda bilincine yönlendirerek tüketim psikolojisini aşılacaktır.



Şekil 2.28. Action Figure: G.I. Joe Action Soldier (America’s Movable Fighting Man), 1964, Hasbro.

2.3. Tasarım Oyuncak

Sanat oyuncacı (art toy), tasarım vinil (designer vinyl), sokak vinili (urban vinyl), butik oyuncak (boutique toy) gibi isimleri olan “tasarım oyuncaklar” (designer toys); film, dizi, çizgi roman ve video oyunlarından uyarlanan ticari oyuncaklardan ziyade kişisel anlayış ve estetiğe bağlı olarak, genellikle oynanmak için değil, sergilenmek için yaratılan sanat, grafik tasarım ve oyuncacı harmanlayan özgün parçalardır (Phoenix, 2006: 27). Genellikle sınırlı sayıda üretilen ve güçlü karakter tasarımlarının üç boyutlu nesnelere dönüşümü olan bu oyuncaklar, eğlence temeline dayanmayıp sanatsal bir içeriğe sahiptir (Crawford, Akt. Jack, 2006a).

Tasarım oyuncak üreticilerinin çoğu aslında farklı mesleklerden gelmektedir: illüstratör, grafik tasarımcı, reklamcı, ressam, heykeltıraş, oyuncak tasarımcısı, video oyunu yapımcısı, moda tasarımcısı, animatör. Bunun yanı sıra punk müzik, grafiti, pop art, kaiju sineması, dövüş oyuncakları, sokak modası, oyuncak koleksiyonculuğu gibi ilgi alanları olan küçük topluluklar, gelenekleri sürdürmek yerine kendi gerçekliklerini ve ilgilendikleri konuları ifade etmek için alternatif bir tür olarak tasarım oyuncak fikrini yaratmışlardır. Popüler kültürle iç içe geçen gençlik kültürünün yansıması olan bu yeni türde asıl amaç, sanatçının mesajını, yarattığı karakterler ile ileterek topluma nüfuz etmesini sağlamaktır (Sernissi, 2014: 23; Vartanian, 2006: 7-9). Tasarım oyuncak, oyuncak biçimindeki bir tür koleksiyonluk sanat nesnesi sayılmakta ve dolayısıyla koleksiyon yapma mantığına dayandığı söylenebilmektedir (Steinberg, 2010: 209).

Oyuncakların uzunca bir süre neredeyse yok sayılmasının ardından koleksiyon nesnelere dönüşümüne ve müzayede ya da sergilerde yüksek fiyatlara satılacak kadar saygın hale gelmelerine dek önemli bir gelişim gösterdiği ve zamanla statüsünün değiştiği bilinmektedir (King, 1973: 2).

Oyuncaklar, kökenleri çocuklukta olabilecek ancak çocuksu olmayan düşünce ve duyguları somutlaştıran, kişinin gizli ve hayali parçalarını görebildiği mecazi bir yapıya sahip sembollerdir. Birey oyuncakla oynarken bu sembolleri temsili bir mekânda bir fikrin vücut bulmuş haline getirmektedir. Bu onu sahibinin kişiliğiyle daha çok doldurarak daha “yükü” yaparken, bu yoğun kişisel deneyimin hem taşıyıcısı hem de buna bağlı olarak sahibinin önemli bir parçasına dönüştürür. Birdenbire eski bir oyuncacın hatırlanması ya da kaybolmuş bir oyuncacın keşfi, unutulmuş ya da ulaşılamaz anıları tetikler, bu bağlamda oyuncak bir hafıza

sarayıdır. Sahipleri için herhangi bir maddi değerden ziyade büyük bir duygusal değere sahiptir. Bazı insanlar geçmişe açılan bir pencere olmasından ötürü oyuncakların bu tarihiliğinden keyif alır ve nostaljik oyuncakları arayıp elde etmek ister. Aynı zamanda oyuncak toplama dürtüsü, aynı karakterin birçok örneği veya bir temanın çeşitli karakterlerinin bir dizisi bir arada görüldüğünde anlam kazanması düşüncesine dayanmaktadır. Bunlar birbirini güçlendirerek bağlamsal bir evren yaratır. Bir aksiyon figürü sadece bir oyuncak, on figür bir koleksiyon, yüz tanesi ise bambaşka bir dünyadır (Phoenix, 2006: 9-10).

20. yüzyıl itibariyle popüler kültürün hızla tüketime sürüklenmesi, hayatın her alanına olduğu gibi oyuncak endüstrisine de yansımaktadır. Bu süreçte ortaya çıkan çocuklara yönelik film ve reklamlar için karakter üretimi, akabinde karakter oyuncakları, lisanslı oyuncaklar, oyuncak koleksiyonculuğu, DIY (kendin yap) kültürü ve plastik gibi yeni malzemelerle oyuncakların seri üretime geçmesi gibi gelişmeler; sanat ile oyuncak arasındaki sınırları bulanıklaştıran “tasarım oyuncak” kavramının doğuşuna temel hazırlamıştır.

19. yüzyılın sonlarında icat edilen plastiğin geleceğin malzemesine dönüşebilmesi için iki dünya savaşı ve kimya teknolojisindeki elli yıllık gelişmeler gerekmiştir. II. Dünya Savaşı sona erdikten sonra, PVC plastiğin kimya, mühendislik ve imalat kullanımları için uygun hale gelmesinin ardından tüm Avrupa ve Amerika Birleşik Devletleri'ndeki oyuncak şirketleri, plastiği potansiyel oyuncak malzemesi olarak görmeye başlamıştır. Ideal Novelty ve Toy Company, Amerika Birleşik Devletleri'nde tamamen plastik olan ilk oyuncak bebekleri yaptıktan sonra film ve çizgi roman karakterlerinin karakter oyuncakları üretilmiştir. Ardından Walt Disney Company'nin Mickey ve Minnie Mouse'u gibi lisanslı oyuncaklar ortaya çıkmıştır. Popüler kültürün önemli temalarından biri olarak bilim, oyuncak piyasasına da sızarak uzay oyuncakları ve robotlar üretilmesine yol açmıştır. Süper kahramanlar, dedektifler, kovboylar, hayvan karakterleri, ışın tabancaları, ağlayan Betsy Wetsy bebekleri gibi çeşitli oyuncaklar piyasaya sürülmüş; plastik her yere yayılmıştır. Ancak yapbozun büyük bir parçası hem ürün hem de fikir ihracatçısı olan Japonya'dır. Astro Boy, Godzilla ve Gatchaman'dan Power Rangers, Sailor Moon ve Pokémon'a kadar Japon çizgi romanlarına ve filmlerine dayanan plastik oyuncakların, Batı'nın pazarı üzerinde çok fazla etkisi olmuştur. Japonya'dan Batı'ya

geçen, mutasyona uğrayan ve ardından tekrar Doğu'ya dönen tasarım ve popüler kültür trendleri tüm dünyayı etkisi altına almıştır (Phoenix, 2006: 7-14).

Özellikle doksanlı yıllarda Japon tasarımcılar, Japon popüler kültürünün unsurlarının yanı sıra Star Wars'tan geçmişin Amerikan reklam maskotlarına kadar birçok Amerikan öğesinden ilham alan figürler yaratmışlardır. Asya kültürü Batı kültürüne sızarken iki kültür arasında bir etkileşim sürecinin de kapısını aralamıştır. Japon tasarımcılara ilham veren önemli unsurlardan biri genellikle güçlü ve tehlikeli canavarların işlendiği bir Japon film türü olan *kaijudur*. Kaiju karakterlerinin silüeti, dokusu ve rengi Batılı canavarlardan ve kahramanlardan tamamen farklıdır. Bu farkın en büyük sebebi figürlerin yapımında plastik temelli vinil malzemesinin kullanılmasıdır. Vinilin aurası, karakterler tamamen hayal ürünü olsa da kaiju figürlerine bakıldığında izleyicide sanki gerçekmişçesine bir hissiyat bırakmaktadır (Vartanian, 2006: 7).

Plastik, neredeyse sonsuz bir çeşitliliğe, boyut veya şekil almak için elastik bir güce sahip; kalıcı, çizilmez ve suya, güneş ışığına dayanıklı olmasıyla modern oyuncağın vazgeçilmezidir. Esneme, uyum sağlama ve yeni şekiller alma yeteneği, modern dünyada yaşamak için ihtiyaç duyduğumuz niteliklere gönderme yapan bir metafordur. Plastik nesneler, yoğun karmaşıklığın veya aşırı basitliğin biçimlerini rahatlıkla yansıtabilmekte; bu da geleneksel olarak sanattan talep edilen şekilde duygusal ve entelektüel açıdan kişiyi tatmin etmektedir. Bu gelişmelerle birlikte oyuncağın oyuncakçılardan kaldırılıp, müze ve galerilerde sergilenen yeni neslin sanat objelerine dönüşmesi ve yirmi birinci yüzyılın boş tuvali haline gelmesi çok sürmemiştir. Niş koleksiyonculara yönelik sınırlı sayıda üretilen, nispeten pahalı plastik figürlerden oluşan son trend tasarım oyuncak, plastisite kültürüne duyulan modern hayranlığın yalnızca bir yönü olarak karşımıza çıkmaktadır (Phoenix, 2006: 7-11).

1990'ların ortalarında Hong Kong ve Japonya'dan başlayarak, genellikle çizgi roman illüstratörlerinin G.I. Joe, Barbie ve diğer popüler oyuncak bebeklerin bazı uzuvlarını değiştirip, deforme edilmiş (parçalanmış, erimiş ve benzeri) vücut parçalarıyla onları dönüştürmeye başlayarak yarattığı melez oyuncaklar için fuarlar düzenlenmeye başlanmıştır. Çok geçmeden Çin'in Guangdong eyaletindeki oyuncak fabrikaları, sınırlı sayıda üretim yapmak üzere (yaklaşık 250 adet) görevlendirilmiş ve akabinde tasarım oyuncak hareketi patlak vermiştir (Heller, 2007). Bu süreçte

Tokyo'nun Harajuku (gençlik kültürü ve moda için bir merkez üssü) semtinde Bounty Hunter ve A Bathing Ape gibi birkaç sokak giyim markası, promosyon ürünleri olarak orijinal oyuncaklar yaratırken, Hong Kong'daki bir grup oyuncak koleksiyoncusu ve dükkan sahibi de ürünlerini yarı düzenli oyuncak fuarlarında sergilemeye başlamıştır (Crawford, 2005).

1995 yılında kurulan Bounty Hunter'ın kurucuları Hikaru Iwanaga ve Taka Suzuki markayı gitgide büyütürken, tişört koleksiyonları için sanatçı ve tasarımcılarla çalışmaya başlamıştır. Bunlardan biri olan A Bathing Ape ve 40% Against Rights gibi markaların kurulmasında rol oynayan ünlü Japon grafik tasarımcısı Sk8thing, Bounty Hunter'ın stilini ve estetiğini mükemmel bir şekilde yansıtan bir karakter yaratmıştır. Hem tehlikeli hem de neşeli görünümüyle markanın temel değerleriyle örtüşen ve oldukça ilgi çeken *Kid Hunter* (Şekil 2.29) (Sk8thing, 1997) karakteri daha sonra üç boyutlu hale getirilerek bir vinil tasarım oyuncakla dönüştürülmüştür. Akabinde Hikaru Iwanaga tarafından tasarlanan *Skull Kun* (Şekil 2.30) (Trampt, t.y.a) adlı ikinci bir vinil figür piyasaya sürülmüş ve her ikisi de çok beğenilen öğeler haline gelmiştir. Bu beğenin sebebi ise karakterlerin münhasırlıkları ve sokak kültürünü yansıtmalarının yanı sıra yeni filizlenmekte olan tasarım oyuncak hareketinin ilk örnekleri olmalarıdır (Vartanian, 2006: 9).



Şekil 2.29. Sk8thing, Kid Hunter, 1997, Bounty Hunter markası için üretilmiş vinil tasarım oyuncak, 20.3 × 15.2 × 7.6 cm.



Şekil 2.30. Hikaru Iwanaga, Skull Kun, Bounty Hunter markası için üretilmiş vinil tasarım oyuncak.

Markanın ismi -Bounty Hunter (ödül avcısı)- Iwanaga'nın hayran olduğu Star Wars ürünlerinin yanı sıra eski ABD oyuncaklarını hazine avlarcasına toplamasından gelmektedir. Bunlara olan tutkusunu punk bir tavırla birleştiren Iwanaga; kafatasları, çiviler ve siyah rengin hakim olduğu oyuncak ve kıyafet tasarımlarıyla ön plana çıkmaktadır. Bounty Hunter'ın tasarım oyuncağı yaklaşımı, Iwanaga'nın iki sloganıyla özetlenmektedir: “%50 oyuncak, %50 punk” ve “Diğer tüm oyuncaklar berbat”. Tasarım oyuncak dünyasına girdikten sonra Iwanaga diğer sanatçılarla bağlantılar kurmaya devam ederken 1998 yılında İngiltere merkezli illüstratör James Jarvis'in ilk oyuncağı olan *Martin*'i (Şekil 2.31) (Trampt, t.y.b). üretmesine yardımcı olmuştur (Phoenix, 2006: 52).



Şekil 2.31. James Jarvis, Martin, Silas markası için üretilmiş tasarım oyuncak, 1998.

İki tasarım oyuncağı piyasaya sürülen Bounty Hunter'ın ardından Japonya merkezli Silas markası da iş birliği yaptığı James Jarvis'in ürettiği Martin figürüyle tasarım oyuncak devriminin öncülerinden biri olmuş; Jarvis'in çalışmaları yepyeni bir izleyici kitlesine ulaşmıştır. Takip eden 5 yıl boyunca Silas, popüler talebi karşılamaya ve James'in tasarımlarını hem Silas bayrağı altında hem de World of Pain projesinin bir parçası olarak yayınlamaya devam etmiştir. Bu figürlerin başarısının ardından Jarvis, Silas'ın iki yöneticisi ile birlikte yeni bir şirket kurmaya karar vermiştir. Bu bağlamda Jarvis'in figürlerini bağımsız olarak üretmek ve dağıtmak, çalışmalarını moda bağlamından çıkarıp daha geniş kitlelere ulaştırmak; birlikte çalıştıkları diğer sanatçılarla da yeni projeler geliştirmek üzere küçük, bağımsız ve sanatsal bir alt yapısı olan Amos şirketi kurulmuştur (Amos Novelties, t.y.).

1990'lı yılların Japonya'sındaki bu gelişmelerden etkilenen sanatçılar Michael Lau ve Eric So, genellikle Hong Kong'un gelişen genç sokak kültürünü yansıtan

özgün oyuncaklarını yaratarak oyuncak fuarlarına katılmışlardır. (Crawford, 2005). Tasarım oyuncak hareketini ateşleyen asıl gelişme ise Michael Lau'nun tamamen tasarım oyuncaklardan oluşan bir sergi düzenlemesi olmuştur. 1998 yılında Lau, Hong Kong gençleri için popüler kültür ve yaşam tarzı haberlerini sunan Touch Magazine'de bir çizgi roman köşesi olarak The Gardener serisini başlatmıştır. Serinin kısa zamanda tutulmasının ardından Lau, tutkusu olan eski G.I. Joe aksiyon figürlerinin tarzından ilham alarak Gardener karakterlerini üç boyutlu hale getirmiş ve ilk oyuncak koleksiyonunu (Şekil 2.32) (Lau, 1999) yaratmıştır. Diğer ticari aksiyon figürlerinden farklı olarak her bir Gardener figürü sanatçı tarafından el işçiliğiyle üretilmiş olup tasarım oyuncak olarak konumlandırılmış ve oyuncak meraklılarını figürleri birer sanat objesi olarak değerlendirmeye yönlendirmiştir. Bu figürler, gerçek ve kurgusal karakterlerle Lau'nun yaşam ve çevresindeki dünya ile ilgili ideolojisini temsil etmektedir (Mutual Art, 2021). Oyuncakları, -koleksiyon nesnesinden sanat nesnesine yükseltmesine dek- hayatının önemli bir parçası olarak nitelendiren Lau'nun sanatında, Amerikan oyuncaklarının yanı sıra Hong Kong sokak kültürü ve 90'ların sonundaki kaykay kültürü de önemli bir rol oynamaktadır. Büyük beden kargo şortlar, bol tişörtler ve spor ayakkabılarla şekillendirdiği oyuncaklarında bu kültürlerin etkisi açıkça görülmektedir (Christie's, 2019a).



Şekil 2.32. Michael Lau, Gardener serisinden tasarım oyuncaklar, 1999.

Michael Lau 1999'da Hong Kong Sanat Merkezi'nde düzenlediği Gardener sergisinde tasarım oyuncaklarını sergileyerek sanat dünyasında bir devrim yaratmış ve bu bağlamda "Tasarım Oyuncakların Babası" unvanını kazanmıştır. Bu sergiyle birlikte Lau, oyuncakları sanatın sürekli gelişen doğasına entegre etmiş ve tüm kalıpları kırarak moda, sanat, oyuncak ve sokak kültürünü birleştiren yepyeni bir

sanat formu yaratmıştır. Oyuncakların seri üretim nesnelerden çok daha fazlası olabileceğini kanıtlayan bu yeni kategori Lau tarafından “Artoy” olarak isimlendirilmiştir. Lau, yalnızca hayal gücü ve kendine meydan okuma arzusuyla, oyuncakların ucuz ve ticari algısını yıkarak onları sınırlı sayıda üretilen kaliteli ürünler olarak ön plana çıkarmıştır. Lau’nun yaklaşımı, diğer çağdaş sanatçılara ilham vermiş ve hatta etkisi Kaws ve Takashi Murakami’ye kadar ulaşmıştır (Fung, 2021).

Lau, sanat hayatında sıklıkla farklı kültürleri ya da öğeleri alıp kendi dilinde yorumlamaktadır. Bu bağlamda Gardener sergisinin bir tür yüksek ve alçak sanat karışımı olarak görülebileceğini ancak bunun pek de bir önemi olmadığını belirtmektedir. Genellikle resim ve heykel türlerinde çalışmalar yapan Lau, geleneksel ortamlarda çalışmasına rağmen geleneğe ve çağdaş sanatın tanımına meydan okumaktadır. Sanata dair yaklaşımını şöyle özetlemektedir: “Tüm sanatlar oyuncaktır, tüm oyuncaklar sanattır” (Lau, akt. Kosanoviç, 2021).

2001 yılına gelindiğinde, oyuncak fuarları resmi olarak bir düzineden fazla yeni bağımsız oyuncak markasının yer aldığı uluslararası bir etkinlik olan Hong Kong Toycon’a dönüşmüştür. 2002 yılının başlarında ise dünyaya yayılmaya başlayan tasarım oyuncak hareketi Pasifik’e sıçramıştır. Pek çok büyük şehirde tasarım oyuncaklara özel mağazalar açılırken, sanat galerileri de sergilerinde bu oyuncaklara yer vermeye başlamıştır. Sokak sanatı, sokak modası, ABD ve Japon oyuncak koleksiyonu, alternatif çizgi romanlar, müzik, kendin yap felsefesi (DIY) gibi çağdaş sanat ve tasarım türlerinin oluşturduğu alt kültür ağı tasarım oyuncak hareketini birkaç yıl içerisinde uluslararası bir sanatçı ve şirket topluluğuna dönüştürmüştür. Bu alt kültürlerden -grafiti, yeraltı çizgi romanları, kaykay grafikleri, illüstrasyon, lowbrow akımı- çok sayıda sanatçı ve tasarımcı sanatlarını güzel vinil heykellere dönüştürme fırsatını yakalamıştır. Dünya çapında örnekleri görülmeye başlanan tasarım oyuncaklar bazen ürkütücü ya da agresifken bazen sevimli ve komik şekilde karşımıza çıkmaktadır. (Crawford, 2005). Bu stillerde Japonya’nın manga, kawaii estetiği ve 1970’lerde başlayan Hello Kitty çılgınlığı; 1950’lerde ortaya çıkıp gitgide gelişen Amerika’nın karakter veya maskot piyasasının rolü büyüktür (Kuntjara, 2021: 3).

3. SANAT, OYUN VE OYUNCAK İLİŞKİSİ

3.1. Sanat ve Oyun

Sanat ve oyun tarih boyunca kültürle birlikte gelişim gösteren özgür ve yaratıcı ifade biçimleri olarak iç içe geçmiş iki temel kavramdır. Bu iki kavramın geçmişten bugüne dek insanlığın gelişim süreci, bireylerin içsel yolculuğu ve kişisel gelişimi, kültürlerin şekillenmesi, eğitim sistemleri ve psikolojik tedavi yöntemleri gibi birçok alanda yolu kesişmektedir. Özellikle yaratma dürtüsü ile yakından ilişkili olmaları sanat ve oyunu birbirine yaklaştırmıştır. Sanatçı yaratım süreçlerinde adeta oyunlarında birtakım olayları ya da deneyimlerini kendince yorumlayıp dönüştüren, sıradan nesneleri oyuncaklara evrilten ve dolayısıyla ortaya yeni bir şey koyan bir çocuk gibi hareket etmektedir.

Spencer koşulların oyuna elverişli olduğu her yerde bireyde ister istemez bazı duyguların uyandığını, dolayısıyla oyunun bu yönüyle bir çeşit simülasyon olduğunu belirtmektedir. Erken psikanaliz bu görüşe “katarsis” teorisini ekleyerek oyunun kişiye bastırılmış duygularından kurtulup bir nebze rahatlama fırsatı sunma işlevine dikkat çekmiştir (Erikson, 1950: 187). Katarsis “psikanalizde bilinçdışına itilmiş duyguların yaşanıp deşarj (boşalım) olanağına kavuşturularak hastanın patojen duygulardan ve nevrotik semptomlardan kurtulması” olarak tanımlanmaktadır (Freud, 2000: 303). Pek çok oyun kuramında bireyin kendini, duygularını, arzularını ya da hayallerini açıkça ifade edebilmesinden ötürü oyunun yaşamı yaratıcı kılma özgürlüğü sunması ve gündelik hayatın gerekliliklerinden veya zorluklarından uzaklaşılan bir kaçış noktası olmasına değinilmektedir. Bu bağlamda oyun sayesinde kişi kendine şartlarını kendi belirlediği bir dünya yaratarak bir arınma/katarsis yaşamaktadır (Onur, 2016: 32).

Yaşamsal deneyimlerin oyuncaklar ya da oyun nesneleriyle aktarıldığı oyun gibi duyguların boya, fırça ve benzeri ile tuvale veya çeşitli materyallere yansıtıldığı sanat da bir çeşit sağaltım yöntemi olarak görülmektedir. Freud’a göre (2001: 97) psikanalitik açıdan sanatçı nevrotik bir birey gibi bilinçaltında bastırılan duygularını, arzularını, içgüdülerini açığa çıkararak, yaratıcı bir şekilde “yüceltme ürünü” denilebilecek yapıtlar üretmektedir. Hatta öyle ki pek çok sanatçı eserlerinde karakterleri, yaşam koşullarını, özelliklerini tamamen kendi hayal gücüyle şekillendirdiği evrenler yaratmaktadır. Bu evrenler “paracosm” kavramıyla ifade

edilerek şöyle tanımlanmaktadır: “Bir çocuk tarafından yaratılan detaylı, uzun süreli hayali bir dünya. Bu dünya insanlar, hayvanlar veya yabancı yaratıkları içerir” (Urban Dictionary, 2015).

Ünlü oyun araştırmacılarından Brian Sutton-Smith oyuna dair görüşlerini yedi retorik üzerinde toplamıştır. Bunlardan beşincisi “hayali retorik” olmak üzere araştırmacı bu retorikğin heterojenliğine dikkat çekmektedir. Çünkü hayali kavramı “hayal gücü, fantezi, fantazmagorya, yaratıcılık, sanat, romantizm, esneklik, metafor, mitoloji, tesadüf, yapısöküm, heteroglossia” gibi pek çok kavramla girift bir haldedir. Hem bu kavramlarla ilişkilerinden hem de bu retorikte oyunun en temel özelliğinin bir tür dönüşüm olmasına odaklanılmasından dolayı oyunun sanat ile bir aradalığı vurgulanmaktadır. Dolayısıyla bu retorikğin kapsadığı gruplar da oldukça geniştir: oyuncular, piyanistler, senaristler, dansçılar, sanatçılar, besteciler, koreograflar, yönetmenler; oyuncaklar, oyunlar, fantezi diyarları, senfoniler gibi hayal gücü eserleri yaratanlar ve dünyanın tüm çocukları (Sutton-Smith, 2001: 127- 129).

Freud sanatsal eylemlerin ilk izlerini çocuklarda aramaktadır. En çok ilgi duyduğu uğraşı olan oyunda çocuk kendine ait yarattığı dünyayı son derece ciddiye almaktadır; sanılanın aksine oyunun karşısı ciddiyet değil gerçekliktir. Sanatçı da tıpkı bir çocuk gibi hayal dünyası yaratarak onu ciddi bir şekilde gerçeklikten ayırmaktadır. Çocuğun yaşamında, oyununda ve eğitiminde tek bir arzusu bulunmaktadır: yetişkin olmak. Yetişkinler ise kendilerinden oyun oynamayı veya hayal kurmayı bırakıp gerçek dünyanın koşullarına adapte olmalarının beklendiğinin farkındadır. Ancak onlar oyun oynamanın hazzından vazgeçemeyip bir yerde ürüne yönelmektedir: düşler. Bu açıdan bakıldığında sanatçının gündüz düşü gören kimse, sanat yapıtının da gündüz düşü olduğu sonucuna ulaşılmaktadır (Freud, 2001: 104-111).

18. yüzyılda özgürlük, deha, sanat ve çocukluk kavramlarını yücelten bir hareket olarak yükselen romantizm, hayal gücüne verilen önemi de büyük ölçüde artırmıştır. Bununla birlikte estetiğe ahlaki güç atfedilip estetiğin temeline de oyun yerleştirilmiş ve oyun Batı medeniyetinde ilk kez önem kazanmıştır (Sutton-Smith, 2001: 129). Aydınlanma felsefesinin yarattığı hayal gücü fikri bu yüzyılda şiirsel güç, orijinallik, bireysellik, bilgi ve etik anlayışı gibi değerlerin de gelişmesine yol açmıştır. Edebiyat, estetik, felsefe, eleştiri, din ve psikolojiyi yeni alanlara yönelten hayal gücü fikri, bu sanat ve düşünce dallarını insanın doğasını yansıtacak biçimde

bilgi ve yaratıcılık zemininde buluşturmuştur. Locke, Shaftesbury, Hume, Leibniz ve Kant gibi aydınlanmanın önemli isimleri de hayal gücü fikrinin gelişmesine katkıda bulunmuştur (Engell, 1981: 3)

Kant'ın felsefi görüşünde -yetişkinler için- hayal gücü/imgelem/zihnin özgür oyunu, aklı da içinde barındırmaktadır. Hayal edilen şeylerin anlaşılması bilgiyi gerektirmektedir, dolayısıyla oyun da insanı bilgi aramaya yönelten bir olgudur. Yetişkin imgeleminin kökeninde oyun yer alıp, burada bahsedilen oyun zihinde gerçekleştirilen bir eylemdir. Soyut denilebilecek ahlaki ve manevi konularda nesnel yargılara varılamayacağından ötürü imgelemin ve oyunun insan yaşamının gündelik tarafına ışık tutma gerekliliği ön plana çıkmaktadır. Bu yüzdendir ki oyun sanatın ve ahlakın temelidir (Onur, 2016: 45).

Romantizm hareketi kişinin özgürlüğünü, özerkliğini ve orijinalliğini vurgulamasından ötürü sanat ve oyunu özdeşleştirmiştir. Bu iki kavramın yakınlaşmasında rolü olan en önemli isimlerden biri kuşkusuz Friedrich Schiller'dir. Schiller bireyin duygularını, algısını ve tutkularını belli bir dünya görüşünde birleştirecek bir yol aramaktadır. Hayal gücü nesnel ve öznel yaşamı birleştirici bir güçtür ve bu da oyun ve sanat kavramlarıyla oldukça ilişkilidir (Sutton-Smith, 2001: 131-133).

18. yüzyılın felsefesinde oyuna dair bakış açısı Schiller'in önemli söylemleriyle birlikte genişlemektedir. Schiller'e göre insanın temel fiziki ihtiyaçlarını karşılamak için enerji tükettiği alan iş iken, geri kalan enerjisiyle yaşamın gerçekliğinden uzaklaşıp yaratıcılığını açığa çıkardığı yer oyundur. Oyun; spor, festival gibi türleri içeren “fiziksel oyun” ve zihinsel enerjinin kullanılıp bireye estetik doyum sağlayan sanat gibi etkinliklerden oluşan “simgesel oyun” olmak üzere iki başlık altında toplanmaktadır. Simgesel oyun kişinin kendini aşma fırsatı bulduğu, maneviyatın önem kazandığı ve özgürleştirici etkisiyle umut kaynağı olarak görülen etkinliklerdir (Onur 2016: 45-46).

İnsanların hangi yaşta olursa olsun kendiliğinden gelişen bir şeyler çiziktirip soyut karalamalar yapma ihtiyacı ve dolayısıyla sanatsal etkinliklere içgüdüsel bir eğilimi olduğu yadsınamaz bir gerçektir. Çoğu zaman boş kalmaktan kaynaklanan bu duruma bazı bilinçdışı dürtüler atfedilebileceği gibi bunun bir alt oyun işlevi olabileceği de söylenebilmektedir. Schiller'in teorisinde plastik sanatların kökeninde doğuştan bir “oyun içgüdü” bulunmaktadır (Huizinga, 2020: 231-232).

Schiller’e göre insanlık kavramını şekillendiren iki temel dürtü bulunmaktadır. Bunlardan ilki zamana ve dolayısıyla değişime tabi olan tüm duygu ve dürtülerimizi ifade eden “duyusal dürtü”dür. İkincisi ise “biçim dürtüsü” olup bu dürtü zamana ve değişime karşı, koşullar ne olursa olsun insanın mutlak varlığını, akıllı doğasını ve kişiliğini korumasıyla ilişkilendirilmektedir. Zamana göre değişimler gösteren duyusal dürtü sadece durumlar yaratırken biçim dürtüsü yasalar koymakta ve şimdi koyulan yasalar sonsuza kadar geçerli kılınmaktadır. İlk bakışta birbirine tamamen zıt olan bu iki dürtü zamanı zaman içinde yok eden, oluş-mutlak varlık ve değişim-aynılık gibi çelişkileri birleştiren “oyun dürtüsü”nde buluşmaktadır. Duyusal dürtü bireyi fiziki olarak, biçim dürtüsü de ahlaki olarak zorlarken oyun dürtüsü duyguları akılla, aklın yasalarını duygularla barıştırıp tüm gereklilikleri bertaraf ederek insanı özgürleştirmektedir (Schiller, 2020: 59-69).

Schiller’in felsefi çalışmalarında araştırdığı bir diğer konu da insanın doğal bir varlıktan rasyonel bir varlığa nasıl dönüşebileceğidir. Bunun için bir geçiş aşamasının gerekli olduğunu düşünerek “estetik insan” olarak adlandırdığı üçüncü bir insan türü fikrini ortaya atmıştır. Sanatın doğa ve ruhu birleştirdiği gibi estetik insanda da insanın şehvetli doğasının ruhsallaşması söz konusudur. İçsel bütünlüğünü sağlayamayan ve doğadan kopmuş insan sanatla yeniden tamamlanabilir, öyle ki insanın tüm güçlerini geliştirebilecek tek şey sanattır. Yaratıcı hayal gücünün gerçeklikle serbest bir şekilde ilgilenebilmesinden ötürü sanat insanı özgür kılmaktadır. Burada hayal gücünün serbest oyunu söz konusu olup insanın hayatın ciddiyetinden ve baskılarından koparıldığı görülmektedir. Bu yüzden huzura ve insanın en yüksek amacı olan özgürlüğe yalnızca estetik insan erişebilmektedir (Schiller, 1959: 112-113).

Estetikten söz etmişken Schiller’in güzellik kavramına dair söylemlerine de bakmak gerekir. Ona göre insan hoş, iyi ve mükemmeli ciddiye alırken güzellikle oynamaktadır. Bundan dolayı bireyin güzellik idealini oyun dürtüsüyle bağdaştırmak yanlış olmayacaktır. Akıl doğası gereği mükemmelliğe ve sınırsızlığa eğilimlidir, ancak şu ya da bu dürtünün baskısı insan doğasını kısıtlamaktadır. Aklın yasalarına göre insanlığın tamamlanabilmesi için gerekli olan gerçeklik-biçim, rastlantı-gereklilik ve acı-özgürlük çelişkilerinin ortak bir paydada buluşma şartı, biçim ve duyusal dürtülerinin buluştuğu oyun dürtüsüyle sağlanmaktadır. Oyun dürtüsünün nesnesi ise güzelliktir, bu yüzden insanlık var olacaksa güzellik de olmalıdır. Birey

duygularını aklın yasalarıyla uyumlu hale getirmeli ve nesneleri algıırken özgür ve kendi doğasına uygun şekilde onun güzel ile bağlantısını kurmalıdır (Schiller, 2020: 69-73). Schiller (2020: 73) estetik sanatın ve hatta tüm hayat sanatının yapısını felsefi olarak şöyle ifadelendirmiştir: “İnsan güzellikle yalnızca oynamalı ve insan yalnızca güzellikle oynamalı. Çünkü insan (...) kelimenin tam anlamıyla nerede insansa yalnızca orada oynar ve yalnızca oynadığı yerde tam insandır”.

Sanat ile oyunu birbirine yakınlaştıran bir başka dürtü de “rekabet dürtüsü” olmuştur. Tarihin en eski dönemlerinden beri sanatsal yarışmalar ve her yeni sanatsal atılımda dönemin rakiplerine meydan okumak süregelen bir gelenektir. Mitlerde de sürekli karşımıza çıkan rekabetçi sanatkarlık sanatın, teknik becerilerin ve yaratıcılığın gelişimine önemli ölçüde katkı sağlamıştır. Her nerede yapılsa yapılsın yarışmalarda buluş yapmaya teşvik, yeteneği açığa çıkarma ve galip gelme isteği söz konusudur. Fakat bunların da ötesinde yarışmalarda aslanan oyun işlevidir (Huizinga, 2020: 233-237). Dolayısıyla oyun dürtüsünden sonra rekabet dürtüsünün de sanatın şekillenmesinde rol oynarken sanattaki oyunsallığı pekiştiren bir unsur olduğu görülmektedir.

Daha önce de bahsedildiği üzere oyunun ortaya çıkışında taklit etme güdüsü ve ritüellerin etkili olduğu bilinmektedir. İnsanoğlunun çevresinde gördüğü her şeyi taklit ederek birbirine aktarması, çocukların yetişkinlerin eylemlerine öykünüp onları tekrarlaması farkında olmadan oyunun ortaya çıkmasına sebep olmuştur (Özhan, 1997: 10). Böylece “ilkel insanın çevresini tanıması, öğrenmesi, bilgi edinmesi ve sanatı” taklitle beraber oyunla başlamıştır (Nutku, 1998: 14). Platon’a göre taklit (mimesis) sanatçının genel tavrını betimleyen bir terim olmakla beraber taklitçi - yaratıcı ya da icracı- sanatçı yarattığı şeyin iyi veya kötü olduğunu bilmez. Taklit etme eylemi onun için ciddi bir iş değil salt oyundur. Bu söylemde yaratıcı sanatı azımsama söz konusu olsa da yaratıcılığın ve sanatın oyun ile ilişkilendirilmesi önemlidir (Huizinga, 2020: 224).

Mitolojiye bakıldığında ritüellerin kökeninde de bir benzetme, tekrarlama işlevi olduğu dikkat çekmektedir. Bu benzetme, evrene dair kutsal olguları mistik bir şekilde tekrar etme ve tapınanları bu kutsal eyleme davet etmeyi kapsamaktadır. İlkel dönemlerde mevsimsel tören gibi etkinlikler takımyıldızların hareketleri, bitkilerin büyümesi, insan ve hayvanların doğumu ya da ölümü gibi birçok eylemin taklit edildiği ritüeller şeklindedir. Aynı zamanda ilkel hükümetlerin de ritüellerle

oyunlanması sonucu ortaya çıktığı bilinmektedir. Örneğin kral güneşi oynarken krallık da güneşin hareketinin bir yansımasıdır (And, 2012: 30).

Tarihteki ilk oyunlar arkaik insanın evrendeki konumunu ve kaderini sorguladığı doğum, ölüm, düğün, savaş, avlanma ve iş gibi olguları anlamlandırmaya çalıştığı ritüel niteliğindeki hareketleri içeren törenlerdir (Fink, 2015: 24). Özellikle çocuk oyunlarının tarihin en eski çağlarındaki ritüellerin deformasyona uğramadan günümüze kadar erişebilmesini sağladığı düşünülmektedir. Britanyalı antropolog Edward Burnett Tylor'a göre çocuk oyunlarının çoğu yetişkinlerin uğraşları ve ritüellerinin bir benzetmesidir. Bunun yanı sıra ok, yay, sapan gibi onlarca oyuncağın da eski çağların yetişkinlerinin araçları ve ritüellerinin izini taşıdığı da söylenebilmektedir (And, 2012: 293).

Arkaik dönemde sanat yapıtı oyuncakla bağdaştırılmakta olup bu oyuncaklar genellikle kutsal bir değeri olan ritüel objeleridir. Bunların dışında heykeller, mimari yapılar, giysiler ve silahlara da süslenip bezenerek mistik bir kimlik kazandırılmaktadır. Ritüel oyun ile öylesine özdeşleştirilmiştir ki onun oyunsal yapısını sanatta da bulmak kaçınılmaz olmuştur. Birbirine sıkıca bağlı olan bu üç kavramın semantik bağlantısını da temelinde “sevinçten havalara uçma” anlamı yer alan çok anlamlı Yunanca “agalma” kelimesinde bulmak mümkündür. Bu kelime hem keyif veren güzellik nesnesi, değerli süs objesi gibi anlamları barındırırken hem de heykel, tanrının heykeli anlamını içermektedir. İkinci anlamını “adak hediyesi” gibi bir ara terimden aldığı muhtemeldir. Dolayısıyla Yunanların kutsal sanatın özü olarak bir tanrının heykelini “sevinçle verilen adak” anlamındaki bir kavramla - agalma - yüceltmesi ritüel, oyun ve sanatın birlikteliğini de pekiştirmektedir (Huizinga, 2020: 230-231).

Oyun ve sanat temelde bireylerin kendilik arayışlarında, yeni fikirler denemelerinde ve keşifler yapmasında özgürlük sağlayan, çoğu zaman eğlenceli ve kişiye haz veren etkinliklerdir. Öte yandan sanat, bir mesaj iletme ve izleyicide heyecan ve merak gibi duygular uyandırma işlevleri de bulunan yaratıcı ifade biçimlerinden biridir. Bu işlevlerinden ötürü sanat çağlar içerisinde pek çok değişime uğramış olup yaşam var oldukça da bu değişim sürüp gidecektir.

3.2. Sanatsal Yaratmada Oyun ve Oyuncağın Yeri

Sanatsal serüvende pek çok akımda oyun ve oyuncağın farklı formlarda, farklı anlatım biçimleriyle ve farklı amaçlar doğrultusunda kullanıldığını görmek mümkündür. Kültür ve sanat birbiriyle etkileşim içerisinde gelişirken oyun ve oyuncaklar da bunlara ayak uydurmaktadır. Sanat kimilerince özgür bir şekilde yaratıcılığın sergileneceği bir oyun alanı olarak görülmektedir. Eserlerde imgelerle ve nesnelerle oynanırken, zamanla oyuncak da sanat nesnesi konumuna yükseltilmeye başlayarak akabinde tasarım oyuncak şeklini almaktadır. Bu konu aşağıdaki üç alt başlık altında irdelenmektedir.

3.2.1. Sanatçının Oyun Alanı

“Sanatsal etkinlik, formları, tarzı ve işlevleri değişmez bir öze değil, çağlara ve toplumsal içeriklere göre evrilen bir oyundur” (Bourriaud, 2005: 17). Bu süregelen evrilme sanatta kendini “üslup” kavramıyla göstermektedir. Üslupların her birinin ortaya çıkışı adeta yeni formlar arayışı içerisinde olan zihnin bir oyunu gibidir. Öyle ki üslup oyun ile aynı şeylerden beslenmektedir: “ritim, armoni, düzenli değişim ve tekrar, vurgu ve uyum” (Huizinga, 2020: 255).

Sanat ve oyun, tarih boyunca çeşitli sanat akımlarında birbirine bağlanmıştır. Bu akımların ortaya çıkışı da sanatçıların yerleşik normları ve gelenekleri alt üst etmek üzere deneysel bir şekilde, oyunbaz ve yaratıcı tekniklerle yeni üsluplar geliştirerek birbirini takip etmesiyle gerçekleşmiştir. Neredeyse hepsi kendinden önceki akıma tepki olarak yükselen sanat akımlarında toplumsal, kültürel, siyasi, bilimsel, teknolojik ve felsefi etmenlerin rol oynadığı görülmüştür.

“Yeniden doğuş” olarak tanımlanan Rönesans dönemi geçmiş idealleri büyük bir ciddiyetle sürdürürken oyun ruhundan da geri kalmamıştır. Bu dönemde “antikiteyi taklit ederek yaşama oyunu”nun yanı sıra güzel ve ihtişamlı biçimlere dayalı bir “estetik mükemmellik oyunu” da söz konusudur. Sanat eserleri mitolojik figürler, alegoriler, simgeler, klasik motifler ve fantastik süslemelerle donatılmıştır (Huizinga, 2020: 247-248).

Rönesans sanatının oyun unsurunu hissettiren eserlerinden biri Jan Van Eyck’in *The Annunciation Diptych (Müjde Diptiği)* (Şekil 3.1) (Museo Thyssen, t.y.) eseridir. Figürlerin çerçeveden taşıp uçacakmış hissi verdiği, yoğun şekilde üç boyutlu ve gerçek gibi görüldüğü eserin oyunsallığı ise *tromp l’oeil* tekniğinde

saklıdır. Bir göz aldatma oyunu olarak nitelendirilebilen bu teknik ışık ve gölge yardımıyla nesnelere ya da figürlere gerçeklik izlenimi verilmesi üzerinedir (Gombrich, 2015: 173). Bu illüzyonist teknikle yapılan eserler izleyicide şaşkınlık etkisi yaratarak izleyicinin bu yanılsamaya aldanıp esere uzanarak gerçekliğini test etmesine neden olmaktadır. Zira izleyicileriyle oyun oynayan sanatçının amacı da budur, sanatçı bilinçli olarak yarattığı gizem ve yanılsama oyununa izleyicinin dahil olmasıyla amacına ulaşır (Milman, 1983: 7).



Şekil 3.1. Jan van Eyck, The Annunciation Diptych (Müjde Diptiği), 1433-1435, Panel üzerine yağlı boya, Sol kanat (Başmelek Cebail): 38,8 x 23,2 cm, Sağ kanat (Meryem Ana): 39x24 cm, Museo Nacional Thyssen-Bornemisza, Madrid.

Işık-gölge, kompozisyon, oran-orantı, anatomi, idealizm, güzellik gibi pek çok unsur göz önüne alınarak gerçeğe olabildiğince yaklaşma amacında olan Rönesans sanatının tüm mükemmelliği içerisinde Sandro Botticelli'nin insan anatomisine uymayan figürleri farklılık göstererek dikkat çekmektedir. Bu figürlerden biri Medici ailesinden birinin siparişi üzerine yapılan, mitolojik bir öyküye dayalı *Birth of Venus* (Venüs'ün Doğuşu) (Şekil 3.2) (The Uffizi, t.y.) resminin ana figürü olan Venüs'tür. Resim mükemmel bir kompozisyona sahipken figürlerde çizim doğruluğu yoktur. Aşk ve güzellik tanrıçası Venüs'ün resimde olduğundan uzun bir boyunla tasvir edilmesi, omuzlarının aşağı sarkması ve sol kolun vücuda olağandışı bir şekilde bağlanması ile figürün güzelliği yüceltilmiştir (Gombrich, 1999: 264). Burada hem oyunbozanlık hem oyunbazlık söz konusudur. Sanatçı döneminin sanat anlayışına – anatomi kuralları- ters düşen bir biçimde yeni bir stil yaratmıştır. Öte yandan Venüs'ün Doğuşu resmi hem alegorik hem de simgelerle dolu yapısıyla Rönesans sanatının tarzını da yansıtmaktadır. Rönesans sanatçılarının eserlerinin daha derin anlamlar taşıması için sıklıkla alegori, simge ve metaforlardan faydalandığı

bilinmektedir. Bu teknikler, sanatçıların birden çok anlam ve yorumla oynamasına izin verirken izleyiciyi de eserin anlamını çözmek için eğlenceli bir zihinsel egzersiz yapmaya davet ederek oyunun içine dahil etmektedir.

Şifreleri hala çözilememiş olup Rönesans döneminden günümüze dek önemini koruyan gizemli eserlerden biri de kuşkusuz *Mona Lisa/La Joconde*'dur (Şekil 3.3) (Musée du Louvre, t.y.). Modelin kim olduğu ve arka plandaki detaylara gizlenen şifreler çeşitli spekülasyonlara yol açmış; resmin her bir santimi kıvılcıkları ışınlarla incelenmiştir. Çıplak gözle görülemeyecek harf, rakam gibi işaretler bulunsada bunların neyi ifade ettiği kesin olarak söylenememektedir. Resmin en dikkat çekici yanının ise figürün gizemli gülüşü olduğunu söylemek mümkündür (Arte, 2019: 58-63). Portrelerin keskin hatlarla tasvir edildiği bu dönemde Leonardo'nun yumuşak ve belirsiz gölgelendirmelerle geliştirdiği “sfumato” tekniği bir devrim yaratmıştır. Bu teknikle yaptığı *Mona Lisa* resminde Leonardo, yüz hatlarını gölgelendirmeyeyle yumuşatıp sınırları bulanıklaştırarak özellikle modelin gülüşünde esrarengiz bir atmosfer yaratmıştır (De Rynck, 2016: 106). Bu gizemli gülüş hem alaycı hem hüznü olarak nitelendirilebilirken, izleyici figüre her bakışta farklı bir ifadeyle karşılaşmaktadır. Sanatçı ışık-gölge oyunu olarak görebileceğimiz sfumato tekniğiyle aynı zamanda izleyiciyi bir yanılsama oyununa da sürüklemektedir.



Şekil 3.2. Sandro Botticelli, Birth of Venus (Venüs'ün Doğuşu), Tuval üzerine tempera, 1485 dolayları, 172,5 cm×278,5 cm, The Uffizi, Floransa.



Şekil 3.3. Leonardo da Vinci, Mona Lisa/La Joconde, 1502 dolayları, 53x77 cm, Ahşap üzerine yağlı boya, Musée du Louvre, Paris.

Rönesans'ın büyük buluşlarından biri de “çocukluk” fikridir (Postman, 1995: 5). Toplumsal ve ideolojik değişimlerin yaşandığı Rönesans'ta yeni bir yetişkin

profili oluşturulurken çocukların dünyası onlardan ayrıştırılarak, genellikle oyun kavramıyla özdeşleştirilen çocukluk kavramı da farklı bir bakış açısı kazanmıştır (Akgül, 2020: 45-46). Çocukluk temasının sanatta tazahürünü ve dönemin artan oyun ve oyuncak çeşitliliğini Pieter Bruegel'in *Children's Games (Çocuk Oyunları)* (Şekil 3.4) (KHM, t.y.) eserinde görmek mümkündür. Eserde pek çok oyuncakla beraber yaklaşık 80 farklı oyun çeşidi görülmektedir. Bu bağlamda çocuk oyunlarının bir kataloğu olarak ifadelendirilen eser adeta sanat, oyun, oyuncak ilişkisinin simgesi haline gelmiştir (Onur, 2016: 100-104). Aynı zamanda eserin eğlenceli kompozisyonu ve zenginliği alımlanma sürecini de oyunsallaştırmaktadır. Eserde çocukluğun özü ve oynamanın hazzı hissedilirken izleyici de eserin her bir parçasında yeni bir oyuna dahil olmaktadır.



Şekil 3.4. Pieter Bruegel, *Children's Games (Çocuk Oyunları)*, 1560, 116,4×160,3×1,2 cm, Ahşap üzerine yağlı boya, Kunsthistorisches Museum Wien.

16. yüzyıl sonları İtalyan sanatçıların resim sanatının zirveye ulaştığını, yapılacak her şeyin yapıldığını düşündüğü bir dönemdir. Ancak bazı sanatçılar ustalarını aşmak ve sanatın yeni imkânlarını keşfetmek üzere deneyler yapmaya yönelmiştir. Alışılmışın dışına çıkan biçim, renk, kompozisyon ve oranların kullanıldığı, fazlaca simgesel anlatımlar içeren bu deneysel eserler resimli bulmacalara benzetilmektedir. Bazı eleştirmenlerce bu eserler Michelangelo'nun karmaşık pozlarla çizdiği çıplak figürlerini içeren tarzının bir taklidi olarak görülmüş ve bu akıma Maniyerizm (tarzcılık) adı verilmiştir (Gombrich, 1999: 361-362).

Maniyerist sanatçıların eleştirildikleri asıl konu doğadan ve hakikatten uzaklaşıp biçimleri yapmacık ve aldatmacalı bir şekilde göstermeleridir. Bu açıdan Maniyerizm akımının sanatın nesneleri olduğu gibi gösterme zorunluluğunun ortadan kaldırılıp, sanatçıların hislerinin de devreye girdiği modern bir sanat anlayışı

olduğunu söylemek mümkündür. Maniyerizm büyüleyici ve etkileyici yapısıyla zorlukları veya zorunlulukları bir oyuna çevirmektedir (Arasse, 2017: 102-107). Bu durumu eserlerinde izleyebileceğimiz ressamlardan biri El Greco'dur. Sanatçının *The Vision of Saint John* (*Aziz John'un Vizyonu*) (Şekil 3.5) (Met Museum, t.y.f) eserinde kıyamet gününü tüm korkunçluğuna rağmen doğadışı, coşkulu bir anlatımla ve abartılı biçim, renk ve kompozisyon unsurlarıyla betimlediği görülmektedir. Bu eser, kutsal öyküleri olağandışı bir tarzla gösterme arzusunda olan sanatçının en şaşırtıcı resimlerinden biridir (Gombrich, 1999: 371-373). Resimdeki figürler anatomi kurallarına uymamakla beraber biçimsel bozukluklarıyla oyuncakları da anımsatmaktadır. El Greco gibi maniyerist sanatçıların büyük bir beceri ve yaratıcılıkla karmaşık kompozisyonlar, abartılı figürler, sıradışı renkler, fantastik ve eğlenceli anlatımlar üzerine keşifler yapmaları oyun kavramıyla yakından bağlantılıdır. Biçim ve içeriğe yönelik bu oyunsal ve keyifli yaklaşımlarıyla izleyiciyi şaşırtmayı başarmaktadırlar.



Şekil 3.5. El Greco, *The Vision of Saint John* (*Aziz John'un Vizyonu*), 1608-1614, Tuval üzerine yağlı boya, 222,3 x 193 cm, The Metropolitan Museum of Art, New York.

Sanattaki bu yeni abartma arzusu 17. ve 18. yüzyılda kendini Barok ve Rokoko akımlarıyla göstermeye devam etmektedir. Barok üslubunun temel özelliği olan şeyleri abartma eğilimi bütünüyle yaratıcı dürtünün oyunsal içeriğiyle ilişkilendirilmektedir. Bu üslup tüm ihtişamıyla döneme damgasını vurmuş; sanatın yanı sıra modaya ve toplumun düşünce yapısına dahil olmak üzere tüm hayata işlemiştir. Üslup-moda ve sanat-oyun kavramlarının iç içe geçtiği bir diğer akım ise Rokoko olmuştur. Akımın tüm şatafatlı ama incelikli ve zarif eserleri izleyicide oyun izlenimi bırakırken Rokoko oyun ve ciddiyeti zarafetle dengeleyen nadir akımlardan biri olarak görülmüştür (Huizinga, 2020: 250-257). Barok ve Rokoko eserlerinin

balolar, karnaval sahneleri ve çeşitli oyunlar gibi eğlenceli temaları kullanmasıyla da teatrallik veya oyunsallık içerdiği söylenebilir. Bu durum Goya'nın *La gallina ciega* (*Kör Adamın Blöfü*) (Şekil 3.6) (Museo del Prado, t.y.) eseriyle örneklendirilebilir.



Şekil 3.6. Francisco Goya, *La Gallina Ciega* (*Kör Adamın Blöfü*), 1788, Tuval üzerine yağlı boya, 41x44 cm, Museo del Prado, Madrid.

Oyunun temel unsurlarından biri olan hayal gücü kavramı Aydınlanma felsefesiyle birlikte romantizm akımıyla önem kazanmaktadır. Romantiklerin özellikle neoklasik biçimcilik ve materyalist zihne karşı tutumuyla Ortaçağ ve Rönesans'a ait dünya görüşleri, yani klasik gelenek son bulmuş ve modern çağ başlamıştır. Öne çıkan yaratıcı hayal gücü kavramı, insanı doğayla yeniden birleştirmenin yolu olmuş; duyuların, zihnin, ruhun ve dolayısıyla bireyselliğin yüceltildiği bir döneme girilmiştir. Bu yeni dönemin dikkat çeken eserlerinden biri William Blake'e ait, sihirli, mitolojik, oyunsal ve düşsel bir içeriğe sahip olan *Oberon, Titania and Puck with Fairies Dancing* (*Dans Eden Periler ile Oberon, Titania ve Puck*)'dir (Şekil 3.7) (Tate, 2020a).

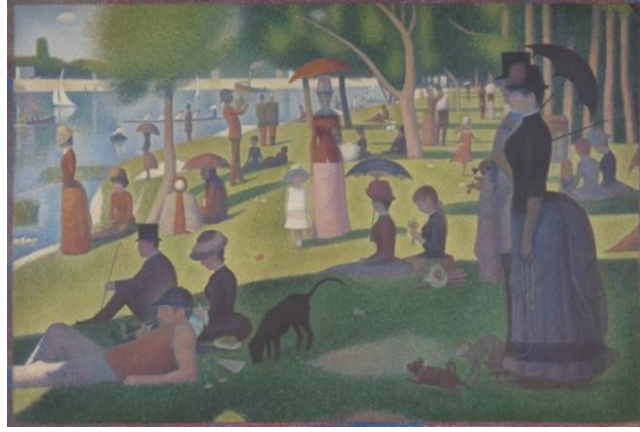


Şekil 3.7. William Blake, *Oberon, Titania and Puck with Fairies Dancing* (*Dans Eden Periler ile Oberon, Titania ve Puck*), 1786, Kağıt üzerine suluboya ve grafit, 47,5x67,5 cm, Tate Britain, London.

Bireyselliğin ve özgürlüğün ön plana çıktığı bir diğer akım Empresyonizm (izlenimcilik) olmuştur. Standartların dışına çıkıp bağımsızlık arzusuyla hareket eden izlenimci sanatçılar sanatta soyut düşünme çağını başlatmıştır. Sanatçıların tarzları öylesine özgün ve farklıdır ki eserlere bakıldığında sanatçısını tanımak mümkün hale gelmiştir. Hayal kavramına ve soyut tasvirlerle oldukça değer veren izlenimciler doğayı ve yaşamı onlarda bıraktığı etkiyle, kısa ve belirgin fırça tuşeleriyle resmetmektedir (Child, 2019: 49-51).

İzlenimcilik akademik sanatın kuralcılığından son derece uzak, desen ve biçimin ön planda olmadığı, siyahla oluşturulan gölgelendirmenin yerine açık-koyu tonlarla yaratılan boyutlandırmanın hakim olduğu, bilimsel perspektifin yerini renk ve hava perspektifinin aldığı bir akım olarak şekillenmiştir. Atölye yerine doğada çalışan izlenimciler akademik resmin detaycılığına karşın ışığın anlık değişimleriyle doğanın farklı renklerini yakalamaya çalışmaktadır; ışık neredeyse ana konuları haline gelmiştir. Hızlıca atılan kesik fırça vuruşlarıyla yeni bir optik gerçekçilik yaratan izlenimciler resmin kendi gerçekliğine odaklanılmasının da önünü açmışlardır. Bu sanatçıların bir yeniliği de fotoğrafın icadından etkilenmeleri üzerine geliştirdikleri fotoğraf karesi izlenimi veren resimleri olmuştur (Antmen, 2016: 21-24). Sonuç olarak Empresyonizm gerek ışık oyunları ile gerek çeşitli optik oyunlarla tam bir oyun ruhu içermektedir. Oyunla ilişkilendirilen bireysellik, özgürlük, hayal, yaratıcılık, deney gibi pek çok kavramla da iç içe olduğu açıkça gözlenmektedir.

George Seurat izlenimcilerin sezgilere dayalı optik oyunlarını bir adım öne taşıyarak Puantilizm (noktacılık) ve Divizyonizm (bölmecilik) tekniklerini gündeme getirmiştir. Küçük renkli noktaların uzaktan bakıldığında iç içe geçerek bütünlüklü bir imgeye dönüştüğü *A Sunday on La Grande Jatte (Grande Jatte Adası'nda Bir Pazar Öğleden Sonrası)* (Şekil 3.8) (AIC, t.y.) eseri bu tekniklerin hayata geçirildiği örneklerden biridir (Thompson, 2014: 50). Seurat bu keşifleriyle sanata yeni optik yanılsama oyunları kazandırmıştır.



Şekil 3.8. George Seurat, A Sunday on La Grande Jatte (Grande Jatte Adası'nda Bir Pazar Öğleden Sonrası), 1884, Tuval üzerine yağlı boya, 207.5×308.1 cm, Art Institute of Chicago, Chicago.

Post empresyonist sanatçı Van Gogh'un eserlerinde ise fırça vuruşları izlenimcilikten farklı olarak sanatçının görüntüyü yakalamadaki becerisinden ziyade sanatçının zihnindeki coşkuyu göstermektedir, Gogh'un amacı da budur. Sanatçı hiç durmadan tutkulu bir şekilde sanatsal denemeler yaptığı bu yaratıcı süreçte neredeyse her şeyi resmetmekte; sıradan görüntüleri bile renk ve biçim kullanımıyla bambaşka bir boyuta taşımaktadır (Gombrich, 1999: 547-548). Van Gogh'un eserlerine bakıldığında sanatçısını tanımamak mümkün değildir, sanatçı tüm yaratıcılığıyla tamamen kendisine özgü bir stil oluşturmuştur. Kuşkusuz en ünlü eserlerinden biri diyebileceğimiz *The Starry Night* (*Yıldızlı Gece*) (Şekil 3.9) (MoMA, 2019a) aslında sıradan bir köyün tasviridir. Ancak cesur fırça darbeleri ile hareket ve enerji duygusu taşıyan canlı renkler sanatçının doğaya verdiği duygusal tepkiyi öylesine çarpıcı yansıtır ki bu sıradan köy manzarası büyümlü bir resme dönüşür.

Van Gogh'un bir dönem ruhsal rahatsızlıklar geçirdiği ve bu dönemde sanatsal yaratımlarına, deneylerine devam ettiği bilinmektedir. *The Starry Night* da Gogh'un bu dönem tedavi gördüğü Güney Fransa'daki hastanenin penceresinden görünen manzaradan ilham alarak hayal gücüyle biçimsel değişiklikler yaparak ürettiği eserlerden biridir (Akt. MoMA, 2019a). Dolayısıyla biçim bozma oyunları içermesi, yaratıcılığı ve deneyliliği vurgulaması, kişisel deneyimler ile sanatsal ifade arasındaki bağlantıyı göstermesi ve sanatçıya bir nevi katarsis sağlaması ile bu resim, sanat-oyun birlikteliğinin görüldüğü bir yaratımdır.



Şekil 3.9. Vincent van Gogh, The Starry Night (Yıldızlı Gece), 1889, Tuval üzerine yağlı boya, 73,7x92,1 cm, Museum of Modern Art, New York.

20. yüzyılda çocuğun oyununun ve sanatının önemli hale gelmesi, modern sanatın gelişimine paralellik göstermektedir. İlkel, masum, özgün ve dünya tarafından müdahale edilmemiş çocuk şeyleri sınırsız bir hayal gücüyle temsil etme yeteneğine sahiptir. Çocuğun hayal gücü ile sanatçı olarak çocuk arasındaki bağın gücü ortaya çıkarken İlkelcilik (Primitivizm) akımı bu bağı pekiştirmiştir. Picasso, Matisse, Kandinsky ve Klee gibi modern sanatçılar çocukların gördüklerini değil, hayal ettiklerini çizmelerinden ötürü çocuklar gibi çizebilmek istediklerini ifade etmiştir (Sutton-Smith, 2001: 133). “Çocuk imgesi, çocuk bakışı, çocuk gerçekliği” sanat dallarında sıklıkla görülmeye başlanırken bir özgürlük ifadesi haline gelmiştir (Akgül, 2020: 46).

Sanat tarihinin en oyunbaz sanatçılarından biri hiç şüphesiz Pablo Picasso’dur. Öncüsü olduğu Kübizm akımı bir nesnenin/figürün birçok açıdan görülebilmesini sağlayan dördüncü boyutun keşfi ile yeni bir görme ve temsil etme biçimi geliştirerek sanatta biçimsel bir devrim yaratmıştır. Kübizmin temelini oluşturan eserlerden biri Picasso’nun *Les Femmes d'Alger (O Version O)* (Şekil 3.10) (MoMA, 2019b) resmidir. Picasso’nun simgesel ve kavramsal imgeler olarak gördüğü ritüel nesnelere ve simgesel etnografik objelere ilgi duyduğu bilinmektedir. Söz konusu eserde de Afrika masklarından ve İberya heykelticiklerinden ilham aldığı söylenebilmektedir. Picasso tıpkı primitif bir sanatçı gibi saf ve dürtüsel bir yaratım süreci içerisindeyken ilgi duyduğu nesnelerin geometrik, kaba ve sade stili de eserlerine yansımıştır. Aynı zamanda tek odaklı perspektifi reddeden Picasso, cepheden ve profilden görülebilecek figürleriyle izleyiciye yeni bir görme olanağı sunmuştur (Antmen, 2016: 45-47). Picasso

geometrik biçim oyunları, ritüellere yakınlığıyla, kültürlerle etkileşimiyle, karikatürel yaklaşımıyla, primitif ve çocuksu tarzıyla, yaratıcı keşifleriyle sanat ve oyunun ortak noktalarının neredeyse hepsiyle yakından ilgilidir.

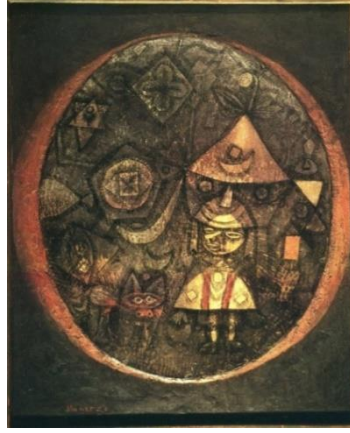


Şekil 3.10. Pablo Picasso, Les Femmes d'Alger (Avignonlu Kızlar), 1907, Tuval üzerine yağlı boya, 243.9x233.7 cm, Museum of Modern Art, New York.

Picasso'nun oyunseverliğini başka bir örnekte daha görmek mümkündür. Kayıt altına alınan bir çalışmada Picasso bu defa cam üzerine resim yapmaktadır. “İzleyici, resmin ortaya çıktığını görüyordu ancak camın diğer tarafından seyreliyordu. Picasso, hızla bir keçi çizerek ve ardından onu çabucak süsleyerek başladı. Diğer şekiller belirdi ve kayboldu; renkler karıştırıldı ve dönüştürüldü. Filmin sonunda keçi çoktan gitmişti ve resmin neyle ilgili olduğunu söylemek zor olacaktı. Picasso oynuyordu -muhtemelen gösteriş yapıyordu- ama açıkça çok eğleniyordu” (Bateson and Martin, 2000: 209).

Çocuksu resimleriyle tanınan bir başka ressam Paul Klee, Picasso'dan ve biçimlerle oynanabilme olanağı sağlamasından ötürü kübizm akımından oldukça etkilenmiştir. Çünkü Klee'nin sanatında öncelik konu değil biçimdir. Yaratım süreci ise rastlantısallığa dayanmaktadır; resme başladığında belirmeye başlayan biçimler hayal gücünün etkisiyle belli imgelere dönüşmektedir. Bu durumu örnekleyen eserlerinden biri *Fairy Tale of the Dwarf (Cüce Masalı)* (Şekil 3.11) (Wikiart, t.y.) resmidir. Eserdeki cücenin başının, hemen üzerindeki daha büyük yüzün de alt kısmını oluşturduğu görülmektedir. Sanatçı hayal gücünün tüm özgürlüğüyle biçimlerle oynarken bu imgeyi bulmuş ve tamamlamıştır. Onun bu oyunu tamamen rastlantısallıktan ibarettir, önceden düşünülmemiştir (Gombrich, 1999: 578). Burada görülen durum sanat ve oyunun buluştuğu bir nokta daha olduğunu hatırlatmaktadır:

doğaçlama. Sanat ve oyun kurgusal olabileceği gibi tamamen doğaçlama yoluyla da gelişebilmektedir.



Şekil 3.11. Paul Klee, Fairy Tale of the Dwarf (Cüce Masalı), 1925, 35.4 x 43.4 cm, Karton üstüne sulu boya, Özel koleksiyon.

Modern sanatta izlenimcilik akımı itibariyle başlayıp primitivizm, dışavurumculuk, fovizm, kübizm, fütürizm gibi akımlarla devam eden soyutlama eğilimi sanatçıların dış dünyanın gerçekliğinden uzaklaşıp kendi gerçekliğine odaklanmasına yol açmıştır. Bu da “sanat için sanat” anlayışına zemin hazırlayıp soyut sanat denilen genel eğilimi beraberinde getirmiştir. Soyut sanatçılardan Kandinsky için sanatın temeli duyguların ifadesine ve dolayısıyla içgüdü gibi primitif öğelere dayanmaktadır. Kandinsky’nin sanatında mistisizm önemli rol oynamış; sanatın gündelik yaşamdan ziyade tinin ifadesi olduğunu savunmuştur. Bu yüzden sanatında non-objektif yani dış dünyadan/gerçeklikten bağımsız ve kavramsal açıdan tamamen soyut bir yol izlemiştir (Antmen, 2016: 79-81). Soyut sanatın tam da oyunun bireyi dış dünyadan ve yaşamın ciddiyetinden koparıp özgürleştirme işlevlerini taşıdığı görülmektedir. Burada sanat-oyun bağlantısı soyutlama ve özgürlükle birlikte daha çok belirginleşmiştir.

Sanat tarihinin en oyunbaz ama aynı zamanda oyunbozan akımı dada olarak görülebilir. Dada akımı ile sanatsal gelenekten radikal bir kopuş yaşanmış; sanat gündelik yaşama entegre edilirken umutsuzluk içindeki insanlığa oyun duygusu tekrar kazandırılmaya çalışılmıştır. Sanatta özgürlük ve özgünlüğü hedefleyen dada kuralsız, akıldışı, sezgisel ve rastlantısal bir tavır yaratmıştır. Yine çocuksu bakışın hakim olduğu akımlardan biri olan dada yaşamın ciddiyetine karşı mizahi, alaycı ve oyuncağ bir tutum sergilemiş; hatta öyle ki dada sanatçıları anlık duyguları yakalamak üzere oyunlar yaratıp dadaist suareler düzenlemişlerdir (Akgül, 2020: 77-

78) . “Dada” sözcüğü Fransızca’da “oyuncak at” anlamına gelmekteyse de akımın isminin buradan mı yoksa bir çocuğun çıkardığı ilk seslere benzemesinden mi gelmektedir, tam olarak bilinmemekle beraber her koşulda içinde çocuksu ve oyun sal bir anlam barındırdığı aşıkârdır. Öte yandan dada mantığının, sanatın, belleğin, yerleşik normların ve geleceğin yıkımıdır, bu yönüyle de tam bir oyunbozandır ya da bir karşı oyunun ta kendisidir denilebilir (Antmen, 2016: 122-123).

1960 yılında nesneden ve biçimden ziyade düşünceye yani içeriğe önem veren, Sol le Witt tarafından literatüre giren kavramsal sanat ifadesinin temellerini bu tarihten kırk beş yıl önce yaptığı çalışmalarla Marcel Duchamp’ın attığını söylemek yanlış olmayacaktır. *L.H.O.O.Q.* (Şekil 3.12) (Norton Simon Museum, t.y.) bu fikri güçlendirmektedir. Duchamp çalışmasında ünlü Mona Lisa resmine alaycı ve çocuksu bir tavırla oyun oynarmışçasına bıyık, sakal çizerek ve “onun sıcacık kalçaları var” anlamına gelen “L.H.O.O.Q.” harflerini ekleyerek ironik bir biçimde geleneksel sanatın tüm ciddiyetini yerle bir etmektedir. Aynı zamanda bu çalışma Duchamp’ın sanata kazandırdığı “hazır/buluntu nesne” –Mona Lisa resmi- aracılığıyla yapılmış çalışmalardan biridir (Arte, 2019: 171-172).



Şekil 3.12. Marcel Duchamp, *L.H.O.O.Q.*, 1964 (orijinali 1919), 29,8x20,0 cm, Norton Simon Museum, California.

Dada kavramsal açıdan sürrealizm akımının da oluşumunda rol oynamıştır. Fransız şair ve yazar Andre Breton, 1924 yılında yayınladığı Birinci Sürrealist Manifestosunda, akımın amacının akıl, mantık, estetik ve ahlaki önyargılardan arındırılmış saf düşünceyi göstermek olduğunu ifade etmiştir. Freud’un psikanaliz çalışmalarından etkilenen sürrealist sanatçılar, bilinçaltına yönelmiş ve hayallerin ya da kaygıların temeline inebilmenin sanatın bir parçası olduğunu savunmuştur. Bunun için ilk başta psikanalizde bilinçdışını ortaya çıkarmada kullanılan serbest

çağrışımdan yola çıkarak “ruhsal otomatizm” yöntemine odaklanmışlardır. Bu yöntem, belli bir estetik ya da ahlaki önyargıdan bağımsız olarak düşüncenin sözle ya da yazıyla aktarımı olarak tanımlanabilir (Antmen, 2016: 133-136). Andre Masson’un *Automatic Drawing*’i (*Otomatik Çizim*) (Şekil 3.13) (MoMA, t.y.a) ruhsal otomatizm denen serbest çağrışım oyununu örnekleyen bir çalışma olarak karşımıza çıkmaktadır.



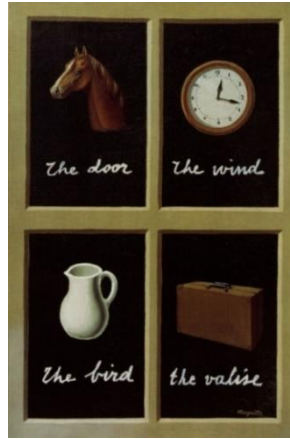
Şekil 3.13. André Masson, *Automatic Drawing* (Otomatik Çizim), 1924, Kağıt Üzerine Mürekkep, 23,5x20,6 cm, Museum of Modern Art, New York.

Sürrealizmi sürrealizm yapan esas teknik ise gündüz düşlerinin resme aktarılmasını ifade eden “oneirizm”dir. Düş kurma sanatını icra eden sürrealistler, halüsinasyon yolu ile gerçekle oyun oynamaktadır. Bunu geliştirmek üzere oneirizmin derinliklerine inmeyi amaçladıkları “sürrealist oyunlar” düzenlemişlerdir. Örneğin “Güzelim ceset, yeni şarabı içecek” cümlesiyle başlayan bir oyunlarında bir kağıda her oyuncu peş peşe birbirinden habersiz bir şekilde yazıp çizmiş; oyun sonunda kağıdın kıvrımları açıldıkça ortaya neyin çıktığına bakılmıştır. Bu çocukça ama aynı zamanda ciddi olarak görülebilecek psikolojik deney benzeri oyunların amacı ise oyuncuların manevi güçlerini ve kendi gerçekliklerini incelemektir. Zira sürrealistler düşünüldüğünden daha düşsel bireylerdir, ortaya çıkardıkları imgeler de bu yüzden Freud’un “düş-uyaranlar” diye tanımladıklarıdır. Düş, bilince ait olmadığı gibi onun artık-ürünü de değildir, yalnızca psikolojik rahatlamamanın eseridir. Sürrealist sanatçı da bu düşlerle ürettiği imgelerin koruyucusudur (Passeron, 1990: 23, 56-59). Chagall’ın rüya içindeymiş etkisindeki, masalsı ve çocuksu resimleri (Şekil 3.14) (MoMA, t.y.b) oneirik tarzı yansıtmaktadır.



Şekil 3.14. Marc Chagall, Birthday (Doğum Günü), 1915, Karton üzerine yağlı boya, 80,6x99,7 cm, Museum of Modern Art, New York.

Surrealist sanatçı René Magritte ise gizemli, oynasal ve bulmaca benzeri eserlerinde geleneksel algıya meydan okuyarak imgeler ile anlamları arasındaki ilişkiyi araştırmaktadır. *La Clef des songes (Düşlerin Anahtarı)* (Şekil 3.15) (MoMA, t.y.c) eserinde de gördüğümüz nesneler ile sözcükler arasındaki uçuruma dikkat çekmiştir (Berger, 2019: 7). Magritte bunun gibi ilginç eserleriyle izleyicinin algılarını ve beklentilerini alt üst ederken onları eğlenceli keşifler yapmak üzere sanatına dahil etmeye çalışmaktadır. Aynı zamanda sanatçının daha önce bahsi geçen tromp l'oeil tekniğini de kullandığı, hem optik oyunlarla hem kavramsal oyunlarla donatılmış pek çok eseri bulunmaktadır.



Şekil 3.15. René Magritte, La Clef des songes (Düşlerin Anahtarı), 1935, Brussels.

Akıldan ziyade düşselliğe, çocuksuluğa ve absürtlüğe dayanan sürrealist eserlerde fantastik mekân veya karakter gibi öğeler ve çocuk, oyun, oyuncak gibi temalar ile sıklıkla karşılaşılır. Dorothea Tanning ve Leonora Carrington'ın eserleri (Şekil 3.16 ve 3.17) (Tate, 2011 ve Met Museum, t.y.g) bunun en iyi

örneğidir. En nihayetinde sürrealist oyunlardan beslenerek gelişimini sürdüren sürrealizm akımının pek çok açıdan oyun niteliği taşıdığı görülmektedir. Adı üstünde gerçekliği bozmaya yönelik, akıl ve mantığın dışlanıp düşselliğin belirginleştiği, doğaçlamalara –ruhsal otomatizme- önem veren, düşleri resmetmeyi bir çeşit katarsis olarak gören bu akım büsbütün sanat ve oyunun birlikte ilerlediği bir süreci yansıtmaktadır.



Şekil 3.16. Dorothea Tanning, Eine Kleine Nachtmusik (Küçük Bir Gece Müziği), 1943, Tuval üzerine yağlı boya, 40,7×61 cm, Tate Modern, London.



Şekil 3.17. Leonora Carrington, Self-Portrait (Inn of the Dawn Horse) (Otoportre [Şafak Atının Hanı]), 1937-38, Tuval üzerine yağlı boya, 65×81,3 cm, Metropolitan Museum of Art, New York.

Postmodern dönemde avangardla birlikte sanat ve yaşamın sınırları; Fluxus, Performans Sanatı ve Happening gibi harekete ve izleyicinin katılımına dayalı akımlarla da sanat ve oyun arasındaki sınırlar giderek muğlaklaşmıştır. Tıpkı doğaçlama bir oyun gibi ilerleyen bu gösteriler zaman zaman izleyicinin yaratıcı müdahaleleriyle şekillendirilmiştir; böylece hem sanatçı hem izleyici birer oyuncuya dönüşmüştür.

2000'lere doğru teknoloji günden güne gelişimini sürdürürken sanat-oyun birlikteliği dijital dünyada “sanat oyunu” denilen yeni sanat hareketiyle tezahür etmiştir. Dijital oyun yapımcıları ve sanatçıların geliştirdiği hareket ile birlikte artık dijital oyunlar da galeri ve müzelerde sanat eseri olarak yerini almıştır. Çoğunlukla yalnızca sergilenmek amacını taşıyan bu eserlerin bir kısmı aslına uygun olarak oyun işlevini korurken bazıları da dijital oyunun bazı unsurlarına müdahale edilerek oluşturulmaktadır. Oyun sanatının önemli örneklerinden biri olan Cory Arcangel'in *Super Mario Clouds*'u (*Super Mario Bulutları*) (Şekil 3.18) (Whitney, 2002), Super

Mario Brothers oyununun hacklenip, kodları değiştirilerek hareket eden bulutlar hariç tüm görsel ve ses unsurlarının ortadan kaldırılmasıyla hazırlanmıştır (Bogost, 2011: 11).



Şekil 3.18. Cory Arcangel, Super Mario Clouds (Super Mario Bulutları), 2002, Video Enstalasyonu, Whitney Museum of American Art, New York.

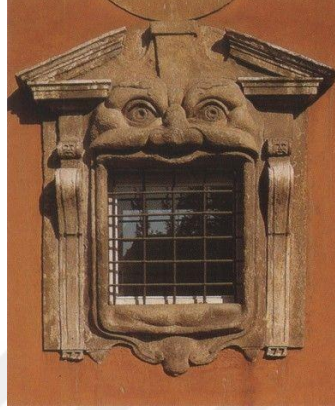
3.2.2. Oyuncanın Sanat Nesnesine Dönüşümü

Sanat ve oyuncak tarihsel süreçte birbirine daima ilham veren iki kavram olagelmıştır. Pek çok oyuncak illüstrasyon gibi görsel sanatlara dayalı popüler filmler, kitaplar ve animasyonlardaki karakterlerden yaratılırken pek çok sanat eseri de bazen içinde oyuncak barındırmaktadır, hatta bazıları oyuncanın ta kendisidir. Çocukluk ve tüketim kültürüyle ilgili konulara atıfta bulunmak ya da toplumsal, entelektüel, siyasi ve benzeri eleştiriler yapmak üzere oyuncakları resim, heykel, performans ve enstalasyon gibi sanatsal yaratımlarına dahil eden sanatçılarla sık sık karşılaşılmaktadır. Tıpkı oyun oynayan bir çocuk gibi oyuncaklarla fantezi dünyaları veya hikâyeler yaratan sanatçı tüm yaratıcı gücünü ortaya çıkararak izleyiciyi heyecanlandırıp bazen de çocukluğuna dönmesini sağlamaktadır.

Sanat, oyun ve dolayısıyla oyuncanın 18. yüzyıla kadar birbirinden ayrı tutulduğu bilinmektedir. 18. yüzyılda Kant ve Schiller gibi isimlerin söylemleriyle birlikte bu iki kavram felsefi açıdan birbirine yakınlığa da bunun sanattaki tezahürü 20. yüzyılı bulmuştur. Bu süreçte sanat gitgide özerkleşirken sanat, oyun ve oyuncak arasındaki sınırlar da muğlaklaşmaya başlamıştır (Onur, 2016: 124). Ancak bu yüzyıldan önce nadiren de olsa sanatçıların oyuncak benzeri çalışmalarına rastlamak mümkündür.

Geleneklere karşı, çılgın ve deneysel tavrıyla sanat tarihinin dikkat çekici akımlarından biri olan maniyerizmin temsilcileri özgün ve çoğu zaman eğlenceli,

oyunsal girişimlerde bulunmuştur. Bu sanatçılardan biri yüz şeklindeki *Palazzo Zuccari'nin Penceresi* (Şekil 3.19) (Anonymous, 2017) eserinin sahibi mimar ve ressam Federico Zuccaro'dur (Gombrich, 1999: 362). Mimariye bir yenilik kazandıran sanatçının bu eğlenceli tasarımının oyuncağı anımsatması da dikkat çekmektedir.



Şekil 3.19. Federico Zuccaro, Palazzo Zuccari'nin Penceresi, 1592, Roma.

Genel olarak resim sanatıyla ilişkilendirilen İzlenimcilik akımının sanatta üç boyutlu tezahürleri de olup, bunları Medardo Rosso'nun izlenimciliğin ışık oyunlarını alçı üzerine şeffaf balmumuyla yansıttığı heykellerinde (Şekil 3.20) (Portland Art Museum, t.y.) görmek mümkündür. Şeffaf balmumu, heykel üzerinde izlenimci resimlerdeki gibi titreşimli bir yüzeyin oluşmasına yol açmaktadır. Rosso bu heykelleriyle 19. yüzyılın en özgün ve ilginç heykeltıraşlarından biri olmuştur (Antmen, 2016: 26-27). Rosso'nun çok sayıda çocuk figürlü heykelleri bulunmaktadır; ağlama, gülme gibi çeşitli ifadelerde görünen bu figürler tıpkı birer oyuncak bebek kafası gibidir.



Şekil 3.20. Medardo Rosso, Jewish Child (Yahudi Çocuk), 1893, alçı üzerine mum, 10x6 1/2x5 3/8 inç, Portland Art Museum, Portland.

20. yüzyılda sanatçı homo faberden (yapıcı insan) homo ludense (oyuncu insan); sanatçının atölyesi de atölye ve oyun odası sentezine dönüşmektedir (Hall, 2000: 253). Bu dönemde pek çok ressam ve heykeltıraşın asıl sanatsal yaratımlarının yanı sıra oyuncaklar da yapmaya başladığı görülmektedir. “Maske ressamı” olarak anılan James Ensor’ün maskeleri (Şekil 3.21) (Radio France, 2009) ve çocuksu sanat tarzıyla tanınan ressam Paul Klee’nin kuklaları (Şekil 3.22) (Anonymous, t.y.a) bunlar arasında sayılabilir.



Şekil 3.21. James Ensor’ün maskeleri, The James Ensor House, Oostende.



Şekil 3.22. Paul Klee’nin kuklaları, 1915-1925, Zentrum Paul Klee, Bern.

Oyuncakların sanata çeşitli yollarla dahil olması dada, sürrealizm ve pop art akımlarında yaşanan bazı gelişmelerle ilişkilendirilebilir. Bu akımlarla birlikte sanat gitgide özgürleşerek eklektik bir hal alırken, oyuncak ve sanat kavramları arasındaki keskin sınırların muğlaklaşması da kaçınılmaz olmuştur.

Sanatta gelenekleri yıkmak üzere yapılan özgürce girişimler, Picasso’nun figürleri parçalayarak oynadığı oyunun ardından Mondrian ve Maleviç gibi soyut sanatçıların figürü tamamen dışlamalarıyla devam etmiştir. Geriye yalnızca tuval ve boya kalmıştır fakat sanatçı hala tam anlamıyla özgür olmayıp, tuvalin sınırlayıcı etkisi altındadır. Anti-art görüşüne sahip olan Marcel Duchamp sanatın simgeleri olarak görülen tuval ve boyayı da terk etme kararı almıştır (Yılmaz, 2012: 263-265). Dada hareketinin öncüsü olan Marcel Duchamp 1912-1920 yılları arasında geliştirdiği “hazır nesne” kavramı ile sanatta radikal bir atılım gerçekleştirmiştir. Hazır nesnelerinden en ünlü olanı *Fountain*’i (*Çeşme*) (Şekil 3.23) (Wikimedia Commons, 2020) üyesi olduğu New York’taki bir sanatçı kulübünün düzenlediği sergiye göndermiştir. Bu sergiye kulübün her üyesi katılabilmektedir; Duchamp da bu fırsattan yararlanmıştır. Elbette bunun bir sanat nesnesi olmadığını söyleyip karşı çıkanlar olmuştur, hatta öyle ki bir perdeyle sergideki diğer işlerden ayrılmıştır. Yine

de Duchamp sıradan bir seri üretim nesnesini sanat eseri olarak sergilemeyi başarmıştır (Saehrendt and Kittl, 2019: 171).



Şekil 3.23. Marcel Duchamp, Fountain (Çeşme), 1917, Alfred Stieglitz'in Galeri 291'de çektiği fotoğraf.

Duchamp'ın Mott Iron Works firmasından aldığı pisuara tek müdahalesi “R. Mutt” şeklinde attığı imza olmuştur. *Mutt* hem firmanın isminden hem de dönemin ünlü “Mutt ve Jeff” çizgi filminden gelmektedir; Mutt şişman, küçük ve komik bir adamken Jeff uzun ve zayıf bir adamdır, Duchamp da bu çelişkiden hoşlanmıştır. *Richard* (R.) ise Fransızca argoda para kesesini ifade eden bir sözcüktür (Camfield, 1989: 22-23). Duchamp güzel sanat yapmak ve izleyiciye sanatsal zevk vermek amacıyla olmayıp, yalnızca çalışmanın sanat olup olmadığını düşündürmek istemiştir. Bununla birlikte sanatçı-sanat nesnesi-halk arasındaki ilişkiler değişmeye başlamıştır (Lynton, 2004: 131-132). Sanatçı absürt ve alaycı müdahaleleriyle sunduğu hazır nesneler ile hem izleyiciye hem de sanat dünyasına oyun oynamıştır. Nitekim her dönemin kuramcı ve sanat tarihçilerinin üzerine türlü yorumlar yaptığı en önemli kavramsal sanatçılardan biri olmuştur (Saehrendt and Kittl, 2019: 171).

Dadanın yıkıcı eylemleri içerisinde Jean Arp ve eşi Sophie Taeuber Arp'ın güzel sanatların uygulamalı sanatlardan üstün görülmesine yönelik algıyı yerle bir etmek amacıyla yaptığı yerli sanatlardan etkilenen mask, kukla ve heykel çalışmalarına rastlanmaktadır. 1918 yılında Taeuber, kuklalarıyla İsviçre Kukla Tiyatrosu'nun açılışında Carlo Gozzi'nin bazı psikanalistleri hicvettiği bir oyununu sahnelemiştir (Şekil 3.24) (Artun, 2016).



Şekil 3.24. Kukla oyunu Kral Stag'ın final sahnesi, 1918, İsviçre Kukla Tiyatrosu.

1920'li yıllarda bazı yönleriyle dadanın devamı niteliğinde bir akım olarak sürrealizm yükselmiştir. Sürrealizmde sanatçının bilinçaltını yansıtmaya amacı olduğu için akım içindeki sanatçıların birbirinden farklı tarzlarının olması kaçınılmazdır. Otomatik desen, biçim bozma, kolaj, frotaj, dekalkomani gibi rastlantısallığa dayalı türlerin görüldüğü sürrealizmin en önemli türlerinden biri gündelik nesnelerin asıl işlevlerinden koparılıp yeni bir boyut kazandırıldığı “gerçeküstücü nesne” olmuştur (Antmen, 2016: 134-138).

Gündelik işlevlerinden arınıp simgesel işlevler kazanan bu nesneler hayal ile gerçeği de birleştirmiştir. Aynı zamanda “dekoratif olmayan, yararsız, ancak düş ve şehvetle dolu önemli nesnelerin yapımı, sürrealizmin çağın duyarlılığına yaptığı en büyük katkıdır” (Passeron, 1990: 64-66). 1936'da Paris'teki Gerçeküstücü Sergi'de yer alan sürrealizmin önemli kanadını oluşturan bu nesnelerle ilgili Breton şu sözleri söylemiştir: “Bu nesnelerde her şeyden önce, gündelik yaşamda duyularımızla algıladıklarımızın ve bizi kendileri dışında olabilecek her şeyi aldatıcı olarak görmeye çağırınların bunaltıcı yinelemesinden doğan yasağı kaldırma özelliği vardır” (Akt. Antmen, 2016: 138).

Gerçeküstücü nesnelerin başlıcaları Meret Oppenheim'in kürk kaplı fincanı (Şekil 3.25) (MoMA, 2019c), Salvador Dali'nin ıstakoz telefonu (Şekil 3.26) (Tate, 2020b) ve Hans Bellmer'in oyuncak bebek parçalarından yaptığı çalışmasıdır (Şekil 3.27) (Volat, 2014). Hans Bellmer, hazır oyuncak parçalarından oluşturduğu bebek çalışmalarıyla sürrealistleri adeta büyülemiştir. Çocuk-kadın oyuncak bebekleriyle erotik göndermeler yapmış, sürrealizme farklı bir açılım sunmuştur (Passeron, 1990: 124-126). Gerçeküstücü nesneler sürrealistlerin akılcılığa karşı gelmelerinin farklı bir

yolu olmuş; yarattıkları bu nesnelerle hayal gücünü ve yaratıcılığı yüceltirken nesnelerin gerçek anlamlarını, dolayısıyla mantığı alt üst etmişlerdir.



Şekil 3.25. Meret Oppenheim, Object (Nesne), 1936, Kürk kaplı fincan, tabak ve kaşık, Fincan çapı 10,9 cm, tabak çapı 23,7 cm, kaşık uzunluğu 20,2 cm, toplam yükseklik 7,3 cm, Museum of Modern Art, New York.



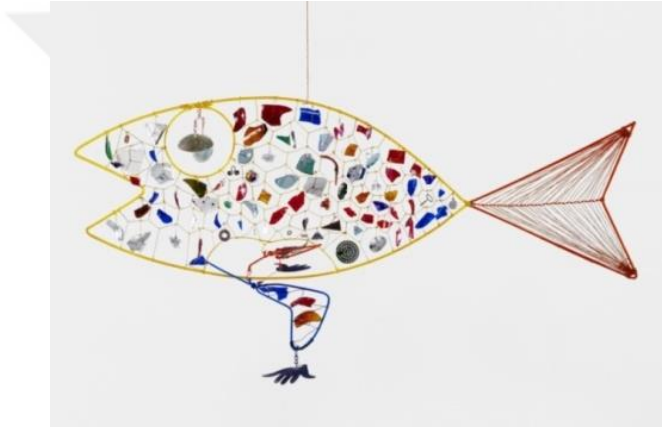
Şekil 3.26. Salvador Dalí, Lobster Telephone (Istakoz Telefon), 1938, Çelik, alçı, kauçuk, reçine ve kağıt, 17.8×33×17.8 cm, Tate Modern, London.



Şekil 3.27. Hans Bellmer, Doll (Bebek), 1934.

Duchamp'ın hazır nesneleri ve gerçeküstücü nesneler Alexander Calder ve Pablo Picasso gibi pek çok sanatçıyı etkilemiştir. Sirk heykelleriyle tanınan Amerikalı heykeltıraş ve ressam Alexander Calder'in bir dönem oyuncak firmasında çalıştığı ve dünyaca ünlü müzelerde sergilenen pek çok özgün oyuncak çalışmaları olduğu bilinmektedir. Geliştirdiği hareketli heykellerle (mobil) oyuncak alanına önemli ölçüde katkı sağlamıştır. Genellikle iple duvara veya tavana asılarak havada hareket eden bu heykeller (Şekil 3.28) (Calder Foundation, t.y.) tel, tahta ve metal gibi çeşitli malzemelerle üretilmiştir (Onur, 2016: 125).

Kübist biçim oyunları ile tanınan Picasso resimlerinin yanı sıra hazır/bulutlu nesnelerle de üç boyutlu yapıtlar üretmiştir. “Picasso nesneleri dönüştürme oyununa 1930’ların ilk yıllarında başladı ve bunu günümüze kadar aralıklarla sürdürdü. Bir nesneyi alıp canlı bir varlığa çeviriyordu. Bir bisiklet selesiyle gidonlarını boğa başına çevirmiştir. Bir oyuncak arabayı maymun yüzüne, tahta parçalarını insan figürüne çevirmiştir” (Berger, 1985: 108). Çocuklarına ait olduğu muhtemel bir oyuncak arabayı bir hayvan kafasına benzetmesi üzerine yaptığı *Baboon and Young* (Babun ve Genç) (Şekil 3.29) (MoMA, 2008) heykelinde bir yanılsama oyunu da söz konusudur. Zira tıpkı Picasso gibi izleyici de oyuncak arabayı maymun kafası gibi görmekte ve oyuna dahil olmaktadır (Gombrich, 2015: 89).



Şekil 3.28. Alexander Calder, Finny Fish, 1948, Çubuk, tel, cam, metal sac, pirinç, sardalya anahtarı, ip ve boya, 21×61 inç, National Gallery of Art, Washington.



Şekil 3.29. Pablo Picasso, Baboon and Young (Babun ve Genç), 1951, Bronz, 53,3x33,3x52,7 cm.

1950’li yıllarda bir grup sanatçı ve tasarımcının yalnızca kendi yaratıcılarının irdelediği, özgür ve bambaşka bir dünya olan *kitle iletişim imgelerine* ilgi duymaya başlaması yeni bir hareketin gündeme gelmesine yol açmıştır: pop art. Filmlerde, çizgi romanlarda, dergilerde, çizgi filmlerde ve reklamlarda görülen bu imgeler geniş bir kitleye hitap ederken tüketiciye yönelik yeni bir kitle sanatını yaratmaktadır. Bu yeni hareketin ilk örneklerinden biri Richard Hamilton’ın *Just What Is It That Makes Today's Home So Different and So Appealing?* (*Günümüzün Evlerini Bu Denli Farklı ve Çekici Yapan Nedir?*) (Şekil 3.30) (Google Arts and Culture, t.y.b) kolajıdır. Çalışmada görünen televizyonda açık duran film, duvarda asılı olan çizgi roman afişi, sinema, kasetçalar, elektrikli süpürge, konserve yiyecekler, hizmetçi ve herkesin sahip olmak istediği vücut ölçülerinde bir erkek ve kadın dönemin Batı

A photograph of a man in a bodybuilding pose in a living room. He is holding a red sign that says "100". A woman is sitting on a sofa in the background, and a small table with a box is in the foreground.

Greenberg'in modernizme yönelik anlatısı tam da burada, po-



Şekil 3.31. Andy Warhol, Brillo Box (Soap Pads) (Brillo Kutusu [Sabun Pedi]), 1964, Ahşap üzerine polivinil asetat ve serigrafi mürekkebi, 43,3x43,2x36,5 cm.

Warhol'un popüler kültürden her bireyin anlayabileceği bir sanat yaratırken güzel sanatları ticari sanatlara en çok yakınlaştıran isim olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Zira kendini makine olarak tanımlayan sanatçı serigrafi gibi ticari yöntemleri ve seri röprodüksiyonu sanata dahil ederek sanat eserinin biricikliğine meydan okumuştur. Warhol'un, sanatında aynı imgeleri yinelemesi ve tıpkı bir seri üretim hattına benzeyen "Fabrika"sı da endüstriyel anlamda seri üretim tutkusunun göstergeleridir (Frigeri, 2019: 24). Warhol popüler kültürün en sevdiği seri üretim nesnelerinden biri olan oyuncakları da sanatına taşımayı es geçmemiş; yapıtlarından birinde (Şekil 3.32) (Christie's, 2014) tüm zamanların en popüler oyuncaklarından biri olan Barbie'ye yer vermiştir.



Şekil 3.32. Andy Warhol, Barbie, Portrait of BillyBoy (Barbie, BillyBoy'un Portresi), 1986, Tuval üzerine akrilik ve serigrafi mürekkebi, 101,5x101,5 cm.

Warhol'un açtığı yoldan ilerleyen Claes Oldenburg pop art hareketine devasa dondurma külahı, top ve hamburger (Şekil 3.33) (MoMA, 2013) gibi heykelleriyle damga vurmuştur. Mizahi bir yaklaşımla gündelik nesneleri ya da tüketim nesnelerini

olağandışı boyutlarla göstererek sürreal bir tarz yaratırken kamusal alanda sergilemesiyle de nesnelere anıtsallık kazandırmıştır (Lynton, 2004: 294). Oldenburg’un çalışmaları her şeyin sanat olabileceği gerçeğini tekrar hatırlatırken oyuncak kavramına da göndermeler yapmaktadır.



Şekil 3.33. Claes Oldenburg, Floor Burger (Yer Burgeri), 1962, Köpük kauçuk, karton dolgulu ve akrilik boya ile boyanmış kanvas, 132,1x213,4x213,4 cm. Art Gallery of Ontario, Toronto.

20. yüzyıla dek oyuncakların zaman zaman resim, heykel ve fotoğraflar gibi sanatsal yaratımların bir parçası olduğu ya da oyuncakları anımsatan sanatsal çalışmalar görülürken artık oyuncağın kendisi sanatçının elinden çıkan bir sanat ürünü haline gelmiştir. “Sanat olarak oyuncak” yapan ilk sanatçı ise Jeff Koons olmuştur (Onur, 2016: 126). Aynı zamanda modernizmin küçümsediği *kitsch* kavramı ile sanatı kaynaştırmaya yönelik tarzıyla tanınmaktadır. Arzularını veya düşüncelerini sanatsal üretilere dönüştürmede tıpkı pop sanatçıları gibi popüler kültürden beslenmektedir (Barrett, 2015: 300-326). Bu bağlamda popüler oyuncakları, popüler çizgi film karakterlerini ve pop yıldızlarını kullanarak genellikle dev boyutlu oyuncaklar yaratmaktadır. Gündelik kitsch nesnelerin olağandışı uyarlamalarıyla sanat dünyasında dikkat çeken Koons’un *Rabbit*’i (Şekil 3.34) (Koons, 1986) 1980’li yılların ikonlarından biri olmuştur (Saehrendt and Kittl, 2019: 29-30). Koons yaptığı bu oyuncaklar ile dadanın hazır nesnelerini, sürrealizmin gerçeküstücü nesnelerini ve pop artın kitle iletişim ve tüketim nesnelerini bir araya toplamış; bu hareketlerin her birinden kavramsal açıdan oldukça etkilenmiştir.

Bir başka anıtsal oyuncak Paul McCarthy’nin Pinokyo’dan ilham aldığı siyah, papyonlu figürü *Blockhead*’dir (Şekil 3.35) (Tate, 2003). Bu dev figürün

bacaklarının arasından içeri girilebilmekte ve içeride izleyicileri bozuk para atınca siyah şeker veren bir şekeromatik karşılamaktadır. Anıtsallığın izleyiciyi ne derecede etkilediği “Heidi gibi koşarak McCarthy’nin devasa heykellerine sarılmak istiyorum” şeklinde bir izleyici notundan da anlaşılmaktadır (Akt. Eroğlu, 2020: 77-78).



Şekil 3.34. Jeff Koons, Rabbit, 1986, Paslanmaz çelik, 104,1 x 48,3 x 30,5 cm.



Şekil 3.35. Paul McCarthy, Blockhead, 2003, Enstalasyon, Tate Modern, London.

Sanat dünyasının en ilginç oyuncak çalışmalarından biri şüphesiz dört sanatçının oluşturduğu kolektif olan Gelitin’in *Hase/Rabbit/Coniglio*’sudur (Şekil 3.36) (Gelitin, 2005). Yünden örülüp içi samanla doldurulmuş, 60 metre uzunluğundaki bu tavşan pamuk şeker rengiyle ve yumuşak dokusuyla çok sevimli görünmektedir fakat aslında ölü ve günden güne çürüyen bir cesedi temsil etmektedir. Yine yünden yapılmış bağırsakları da zemine sarkmış haldedir. Çalışma 2005 yılında yapılmış olup 20 yıl boyunca bulunduğu yerde kalması planlanmaktadır, böylece izleyicilere çürümeyi yakından gözlemleme şansı verilmektedir (Kahn, 2005). Gelitin bu kamusal heykeliyle iğrençlik, saçmalık gibi kavramlara gönderme yaparken ironik, oyunbaz ve yıkıcı yaklaşımıyla geleneksel sanatsal sınırlara meydan okumaktadır.

“Saçmalık” kavramını gündeme getiren oyunculardan biri de Urs Fischer’in *Untitled (Lamp/Bear)* (*İsimsiz [Lamba/Ayı]*) (Şekil 3.37) (Fischer, t.y.) çalışmasıdır. Fischer saçmalık hissine duyduğu ilgiyi yapıtlarında açıkça ortaya koymaktadır. Sanatçının bronz döküm tekniğiyle yaptığı bu heykel Park Avenue’deki Seagram binasının dışına yerleştirilmiş; 2011’de ise bir müzayedede yedi milyon dolar gibi fahiş bir fiyata satılmıştır (Wilson, 2015: 140).



Şekil 3.36. Gelitin, Hase / Rabbit / Coniglio, 2005, Kamusal heykel, 60x40x3 m, Artesina, Piemont, Italy.



Şekil 3.37. Urs Fischer, Untitled (Lamp/Bear) (İsimsiz [Lamba/Ayı]), 2005-6, Karışık medya, 7x6.5x7.5 m, Fotoğraf: Stefan Altenburger.

İzleyiciye etkileşim fırsatı sunan, dokunulup hareket ettirilebilen sanat objelerinin ve içine girilebilen enstalasyonların günden güne artması *atmosfer sanatı* kavramını doğurmuştur. Oyuncaklar da bu sanattan nasibini almıştır. Carsten Höller'in Tate Modern'de sergilenen ve binanın üçüncü katına kadar uzanan dev kaydıracağı –*Test Site*- (Şekil 3.38) (Tate, 2007) da bunlardan biridir. Ziyaretçiler bu spiral kaydırdan kayarken ışık efektleri oluşmakta, sanatçının deyimiyle izleyiciye ruha şifa olacak bir “kuantum çılgınlığı” yaşatmaktadır (Saehrendt and Kittl, 2019: 131).



Şekil 3.38. Carsten Höller, Test Site, 2006, Tate Modern, London.

Güncel sanatın önemli sanatçılarından Daniel Arsham, mimari ve sinematik unsurlarından yararlanarak oluşturduğu, neredeyse her biri süt beyazı renginde olan heykel ve enstalasyonlarıyla tanınmaktadır. Sinema ve çizgi romanlara olan tutkusu

çoğu eserinde hissedilmektedir (Bailer, 2006: 12). Reçine ve pelüştten yaptığı Mickey oyuncakları bunu örnekleyen çalışmalarındandır (Şekil 3.39 ve 3.40) (Arsham, 2019; Arsham and Disney, 2019).



Şekil 3.39. Daniel Arsham x Disney APPPortfolio, Hollow Mickey (Boş Mickey), 2019, Reçine, 31x 32x 32 cm.



Şekil 3.40. Daniel Arsham x Disney, Mickey Mouse Plush (Large), 2019, Pelüş, 113×64.1×50.8 cm.

Sanat olarak oyuncağın gelişmesinde belki de en önemli katkıyı Japon sanatçılar sağlamıştır. Kawaii (sevimli) kültürünün ve oyuncakların son derece popüler olduğu bölgede bu pek de şaşırtıcı değildir. Oyuncakları kullanarak yarattığı dev oyuncaklar ve enstalasyonlarıyla Hiroshi Fuji (Şekil 3.41) (Fuji, 2018) ve seramik heykelleriyle Otani Workshop (Şekil 3.42) (Brown, t.y.) bu alana katkıda bulunan sanatçılardandır.



Şekil 3.41. Hiroshi Fuji, Toys Saurus-2500R18, 2018, Karışık medya, 168×89×144 cm.



Şekil 3.42. Otani Workshop, Equestrian Statue (Binicilik Heykeli), 2019, Kaikai Kiki Co.

Çağdaş sanatta *sanat olarak oyuncak*ın bir ayağını da “tasarım oyuncak” kavramının oluşturduğu bilinmektedir. Bir sonraki başlık altında bu kavramın çağdaş sanatta nasıl ses getirdiği irdelenmektedir.

3.2.3. Çağdaş Bir Sanat Nesnesi Olarak Tasarım Oyuncak

Postmodern sanatın multidisipliner yapısının içerisinde filizlenen tasarım oyuncak hareketinde hem yapıcı/birleştirici hem de yıkıcı eylemler bir arada görülmektedir. Tasarım oyuncakın çağdaş sanat sahnesine yükselişi genel olarak moda, oyuncak ve sanatın pek çok dalının harmanlanmasıyla gerçekleşmiştir.

Tasarım oyuncak hareketinde yaratılan popüler kültürel karakterler hem sevimli hem de agresif veya ürkütücü bir yapıda olabilmektedir. Çocukluğumuza ait öğelerin popüler kültürün materyalleri olduğu fikrinden yola çıkılarak yetişkin-çocuk arketipi oluşturulmuştur. Aynı zamanda yüksek sanatın alçak sanatla; Batı sanatının Asya sanatı ile iç içe geçmesi ve yeraltı sanatının ticari hale dönüştürülmesi söz konusudur. Bunların yanı sıra bazı eserlerin içeriği ya da üretim araçları yıkıcıdır. Çalışma stillerine ve figürlerin doğasına göre kurallar alt üst edilmektedir. Seri üretim oyuncakların yerini küçük ölçekli üretimler almaktadır. Sanatçıların sıklıkla iş birliği yaparak stilleri karıştırmasının altında da alt üst etme/yıkma fikri yatmaktadır. Tasarım oyuncakların çekiciliği tam olarak burada, yani tıpkı pop art gibi sınırları bulanıklaştıran, esnek ve her şeyi tüketen yapısındadır. Sınıflandırılmaya direnmesini sağlayan da bu esnekliktir (Vartanian, 2006: 6-9). Tüketme eğilimi tasarım oyuncakı iyi bir koleksiyon parçası yapan en önemli etkenlerden de biridir. Aynı zamanda tasarım oyuncakların sanat dünyasındaki popülaritesi sokak kültürüyle, popüler imgelerle iç içe olmasına dayanmaktadır. Bu oyuncaklar, çocukluk pop ikonografisini -Mickey Mouse gibi- sokak tarzına indirgeyerek yıkıcı hale getirmektedir (De Mattei, 2021).

90’lar itibariyle gitgide büyüyen tasarım oyuncak hareketi “sanat mı, oyuncak mı” tartışmalarına sebep olmuştur. Bu bağlamda oyuncak ile tasarım oyuncak arasındaki ayrımlar açıklığa kavuşturulmalıdır. Oyuncak dünyasında tasarımcı, tıpkı bir paketleyici veya oyuncak montaj işçisi gibi üretim zincirinin halkalarından biridir. Tasarım oyuncak hareketinde ise her şey başlı başına sanatçıyla ilgilidir. Sanatçının tasarımı, üretimin en önemli parçasıdır. Sanatçılar, çalıştıkları şirketin istekleri doğrultusunda tasarım yapan oyuncak tasarımcılarının aksine, kendi sanat anlayışlarına uyan tasarım oyuncaklar yaratırlar. Bu yaratımlarda sanatçının

portfolyosundaki diğer işlerle konu ya da üslup gibi benzerlikler görülebilmektedir. Tüm sanatçılar tasarım oyuncakları kendi imza tarzlarında yaratırken oyuncak tasarımcıları ise kendi tarzlarını geliştirmekten ziyade hedef kitleyi memnun etme ve piyasada iyi satacak ürünler yapma çabasıdadır. Bu bağlamda tasarım oyuncaklar, bir şirket tarafından lisanslanan toplu ürünler değil, sanatçı tarafından imzalanmış ve numaralandırılmış orijinal sanat eserleridir. Bu eserler seri üretilen oyuncakların aksine genellikle sınırlı sayıda yapılmaktadır, hatta bazıları türünün tek örneği bile olabilir. Oyuncakların üretim amacı yalnızca oynanmak iken tasarım oyuncakların sanatsal bir yönü olması dolayısıyla farklı amaçları bulunmaktadır. Sanat bir duyguyu, bir kavramı veya bir fikri iletme amacıyla ise bir sanat oyuncakındaki her unsur da (biçim, renk, oyuncakın adı ve benzeri) anlam oluşturmak veya bir duyguyu iletme için bir araya gelmektedir. Örneğin yüksek ve alçak sanat arasındaki farkı sorgulamak, sanatın metalaştırılmasına atıfta bulunmak veya çocukluğa/gençliğe özgü saf neşe ve umursamazlık duygularını uyandırma gibi amaçlar taşıyabilir. Amacı çocukların oynamasının çok ötesinde olan sanat oyuncaklarının satışları da oyuncakların aksine galeriler, sanat müzayedeleri ya da bizzat sanatçının kendisi aracılığıyla yapılmaktadır (Hathaway, t.y.). Ancak zamanla tasarım oyuncak üzerine kurulmuş butik oyuncak mağazaları da açılmış ve sanat galerisi ile mağaza arasındaki sınırlar da bulanıklaşmaya başlamıştır. Bu mağazalar, sanatçıların tabloları veya özel parçaları ile birlikte sınırlı sayıda üretilen oyuncaklarını da sergileyerek, tasarım oyuncak üzerine yeni bir piyasa gelişmesine yardımcı olmaktadır (Phoenix, 2006: 49).

Genel olarak tasarım oyuncak ile oyuncak arasında bazı ayrımlar yapılsa da daha önce belirtildiği üzere tasarım oyuncak hareketinin belirli sınırları yoktur. Tasarım oyuncaklar aksiyon figürü, oyuncak bebek veya yumuşak/pelüş oyuncaklar gibi türlerin hepsini içinde barındırabilmektedir. Tasarım oyuncak sanatçıları büyük oyuncak şirketleri tarafından dikte edilen uygunluk yönergelerine uymak zorunda olmayan bağımsız bir statüye sahiptir. Bu bağlamda tasarım oyuncaklara “bağımsız oyuncaklar” da denir. Aynı zamanda manipülatif etkileşime izin vermeyen yüksek sanat eserleri olarak görülseler de Heljakka araştırmaları sonucunda bu oyuncakların nadiren rafta bırakıldığını ve yetişkinlerin onlarla birçok şekilde etkileşim halinde olduğunu gördüğünü söylemektedir. Ona göre tasarım oyuncakları alıp sergilemek yetişkin oyununun bir parçasıdır. Sanat eserleri genellikle oynanmaya açık değildir,

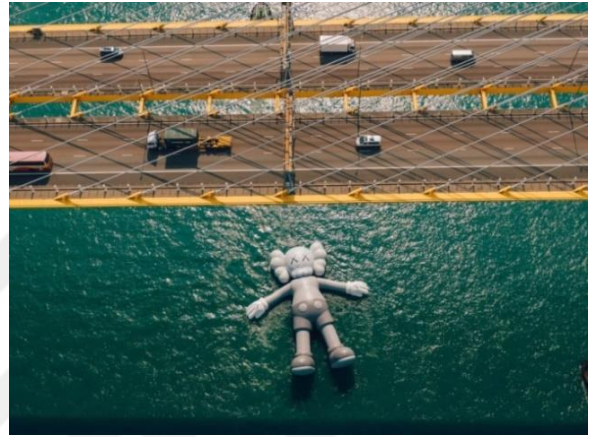
oysa bazı tasarım oyuncaklar hareket ettirilebilir, oynanabilir ve pozlar verilip fotoğrafları çekilebilir. Bu bağlamda eğlenceli etkileşimlere izin vermekte ve oyuncuyu görsel, dokunsal açılardan tatmin etmektedir. Bu oyuncakların imrenilen ve ulaşılması zor öğeler olması sebebiyle tasarım oyuncak mağazalarının yanı sıra bazı yetişkin mağazalarının gizli yerlerinde bulunup adeta avlanması bile büyüleyici bir oyuncu davranış biçimi olarak görülebilmektedir (Heljakka, 2013: 80, 179, 182, 273, 274, 377).

Tasarım oyuncaklarda yepyeni bir karakter yaratmanın yanı sıra mevcut nesneler, biçimler ya da bazı karakterlerin birleştirilip dönüştürülmesi de sıklıkla görülmektedir. Bu oyuncaklar çoğunlukla popüler kültürün günlük nesnelerinin veya ticari simgelerinin stilize edildiği karakter tasarımlarına dayanmaktadır. Dolayısıyla sanatsal idealizm ile kitlesel pazarlanan ürünlerin ticari girişimi arasındaki gri alanda gezindikleri söylenebilmektedir. Bu bağlamda melez tasarım oyuncaklar çağdaş popüler kültürün ortak sembollerinden doğan yeni semboller haline gelmektedir (Kuntjara, 2021: 2,7). Bunun en popüler örneği KAWS'ın tasarım oyuncaklarıdır.

KAWS (gerçek adı Brian Donnelly), genellikle çizgi film figürlerini, reklamları, posterleri, filmleri kendine mal ederek veya bazı pop kültür imgelerini manipüle ederek popüler olanı yeni bir popüler şeye dönüştürmektedir (The Modern, 2013). Kariyerinin ilk yıllarında Disney'in animasyonlarında arka plan ressamı olarak çalışan KAWS (Christie's, 2019b), 1999 yılında Disney'in oldukça popüler Mickey Mouse'undan esinlenerek *Companion* (Şekil 3.43) (KAWS, t.y.) karakterini yaratmıştır. Çapraz kemiklerden ve X şeklinde gözlerden oluşan Companion, bilinen çizgi film karakterlerinin daha karanlık bir versiyonudur. KAWS siyasete nazaran bir çizgi filmin insanların hayatlarına bu kadar nüfuz edebilmesinin garipliğini bu melankolik karakter ile ele alarak çizgi filmlerin popüler kültür ve siyaseti yönlendirmedeki simülakr benzeri rolünü eleştirmektedir (MyArtBroker, t.y.).

Companion karakterinin ilk vinil oyuncakı 1999'da Tokyo'daki Bounty Hunter ortaklığı ile piyasaya sürülmüştür. Daha sonra KAWS bazı sanatçılarla ve şirketlerle iş birliklerine devam ederek bu karakterin çok sayıda varyasyonunu yaratmış; tasarım oyuncak hareketinin önemli figürlerinden biri haline gelmiştir. İlk başlarda hazır imgelerin üzerine boyayarak alt üst etmesi ile tanınan sanatçı, müdahale sınırlarını zorlayarak güzel sanatlar, pop art, ticarileşme ve tüketicilik estetiğini içine çekerek grafitiyi yeni bir düzeye taşımıştır (Lida, 2006: 20). Aynı zamanda ikonik

izgi film kahramanlarını da alt st eden KAWS, yksek ve dřk sanat kavramları arasında ayırım yapmadığını da aıka gstermektedir. 2019 yılında Art Basel’de, Hong Kong’un Victoria Limanı’nda gerekleřtirilen *Holiday (Tatil)* (řekil 3.44) (Sierzputowski, 2019) isimli alıřmasında sanatının popler hale gelen Companion karakterinin 121 fit uzunluęundaki řiřme versiyonu yer almıřtır (Christie’s, 2019b). Bu anlamda da KAWS’ın byk boyutlu iřleriyle tasarım oyuncak hareketinin dikkat ekici isimlerinden biri olduęunu sylemek mmkndr.



řekil 3.43. KAWS, Companion, 1999, Vinil tasarım oyuncak, 19,7×10,8×5,7 cm.

řekil 3.44. KAWS, Holiday (Tatil), 2019, 121 fit, Victoria Limanı, Hong Kong.

Tasarım oyuncakların karakter tasarımlarını genel anlamda iki stilde incelemek mmkndr: *sevimli* ve gncel modanın karanlık tarafını ifade eden *tuhaf/rktc* (Heljakka, 2013: 81). Dery’ye gre tasarım oyuncaklarda grlen bu iki stil Japon estetięinin kowaii (rktc) ve kawai (sevimli) stillerinden ilham almaktadır (Dery, 2006).

Japonya’da II. Dnya Savařı sonrası dnemde bir eęlence kaynaęı olarak byk bařarı elde eden manga geleneęi, estetik aıdan *kawai* devrimine de imza atmıřtır. Bu dnem itibariyle Japonya’da giysiler, aksesuarlar, kırtasiye rnleri, paketli gıdalar, mobilyalar, evler, arabalar gibi neredeyse tm ticari rnler kawai akımına kapılmıřtır. Her ne olursa olsun kawai ęeler her zaman pozitif bir estetik mesaj vermektedir. Bu ęeler genel anlamda byleyici, řirin, pelř, kabarık, arzu edilir grnmdedir ve tehdit edici herhangi bir unsur barındırmamaktadır. Aynı zamanda yalınlık Japonların sevimlilik kavramında belirleyici bir faktrdr. Kawai

karakterler genellikle yuvarlak hatlı, basit, düz ve pürüzsüz şekilde, gülümseyen bir ifadeyle tasarlanmaktadır -Hello Kitty gibi (Shiokawa, 1999: 93-98).

Kawaii stili tasarım oyuncak hareketinde sıklıkla rastlanan bir unsurdur. Bay Muju (Dave Ashlin) ve Bayan Muju'nun (Katie Weselby) İngiltere, St. Ives Cornwall'daki okyanus kıyısında bulunan Mujuworld sanatçı stüdyosu buna örnek olarak gösterilebilmektedir. Bay Muju, Mujuworld karakterlerinin ve manzaralarının illüstrasyonlarını yaparken Bayan Muju, karakterleri reçine ile üç boyutlu sanat eserlerine dönüştürmektedir. Mujuworld eserlerinde doğadan, sihirden ve hikaye anlatımından ilham alan unsurlar, canlı renkler ile bir araya gelip mutlu/pozitif bir hava yansıtmakta ve pozitif mesajlar vermektedir (Mujuworld, t.y.). Doğayla iç içe olan sanatçıların tasarım oyuncaklarından biri *Ocean Guardians (Okyanus Muhafızları)* (Şekil 3.45) (Mujuworld, 2012) serisidir. Arctic, Indian, Pacific, Atlantic ve Southern isimli -beş okyanusu temsil eden- figürlerden oluşan seri reçineden üretilmiş olup her biri 7 inç boyutundadır. Figürlerin satışından elde edilen gelir okyanusları ve deniz canlılarını korumak adına çalışan Surfers For Cetaceans Charity kuruluşuna gitmektedir. Kendilerini çevreye adanmış sörfçüler Bay ve Bayan Muju, bu seriyle okyanus sorunları hakkında farkındalığı artırmayı hedeflemektedir. Bu bağlamda yarattıkları balık pullu sevimli karakterleri de doğanın koruyucuları ve totemler olarak nitelendirmektedirler (Thorne, 2012).



Şekil 3.45. Mujuworld, Ocean Guardians (Okyanus Muhafızları), 2012, Reçine, 7 inç.

Ngai'ye göre sevimliliğin merkezinde antropomorfizm bulunmaktadır. Ancak karakterin formuyla her ne kadar oynanmış olsa da, sevimlilik bir tür ilkelikmişçesine karakterin yüzünde her daim çarpıcı bir yalınlık gözlenmektedir. Basit hatları ve genelde çok az süslemesi veya detayı olan bu sevimli tasarımlarda

gerçekçilik ve kesinlik ilkeleri göz ardı edilmektedir. Aynı zamanda sevimli nesneler genel anlamda fiziksel dokunmaya davet eden bir yumuşaklığa sahiptir (Ngai, 2005: 815). Tasarım oyuncak alanında bu dokunsal yumuşaklık, genellikle tasarım pelüş oyuncaklarda kendini göstermektedir.

Tasarım oyuncakların bir alt kategorisi olan “tasarım pelüş”, sanatçılar ve tasarımcılar tarafından sınırlı sayıda üretilen yumuşak, içi doldurulmuş bebeklerdir. Genellikle benzersiz ve fantastik antropomorfize edilmiş karakter tasarımlarına sahiplerdir. Tasarım pelüş bebeklere, etiketlerinde veya yanında verilen kitapçıklarda karakterin ayırt edici özellikleriyle isimler verilmektedir. Bu oyuncaklar geleneksel, kitlesel pazarlanan oyuncaklar ile sanat oyuncakları arasındaki gri alanda görülmektedir (Heljakka, 2013: 80).

Uglydoll (Şekil 3.46) (Liu, t.y.) adlı tek gözlü, tek boynuzlu gibi onlarca çeşit ve renkte tasarlanan karakterler, tasarım pelüşlerin en başarılıları arasındadır. İlk olarak New York tasarım okulu mezunları David Horvath ve Sun-Min Kim tarafından tasarlanan *Uglydoll* karakteri, kısa zamanda hem çocuklar hem yetişkinler tarafından benimsenmiş ve büyük bir seriye dönüşmüştür. Bununla birlikte *Uglydoll*, neredeyse küresel bir fenomene dönüşen çok sayıda tuhaf ve bilinçli olarak çirkin tasarlanan karakterlerden biri olmuştur (Heller, 2007). Horvath’a göre “güzel” kelimesinin olduğu gibi “çirkin” de sadece bir kelimedir ve benzersiz, garip, anormal veya komik şeyler aslında bizi biz yapan unsurlardır (Lyn, 2022). Bu açıdan *Uglydoll* karakterleri idealize edilmiş güzellik algısının karşıtı olarak değerlendirilebilir.

Uglydoll’un ortaya çıkışı karakterin kendisi gibi çok sevimli bir hikayeye dayanmaktadır. Amerikalı tasarım öğrencisi David Horvath, kız arkadaşı Kim Sun-Min’e yazdığı aşk mektuplarına her zaman ilginç bir karakter çizimi iliştiirmektedir. Sonunda onu turuncu pelüş kumaşla bir oyuncığa dönüştürmüş ve kız arkadaşıyla birlikte zamanla oyuncaklardan filmlere uzanan tuhafliklerle dolu bir *Uglydoll* evreni yaratmışlardır. Şimdiye kadarki en başarılı tasarım oyuncak koleksiyonlarından birini yaratan çift, 2006’da New York’ta “Yılın Oyuncığı” tasarım ödülünü almıştır. *Uglydoll* karakterleri hem sevimli hem de tuhaf fiziksel özelliklerle tasarlanmıştır. Küçük kollar, çarpık gözler, büyük kulaklar, eğri ağızlar gibi deforme edilmiş uzuvlara sahip olduklarından dolayı çirkin olarak nitelendirilmektedirler ancak onları

çekici kılan da tam olarak budur. Geleneksel sevimli oyuncakların yerini artık hem sevimli hem de biçimsiz ve tuhaf olan oyuncaklar almaktadır (Stöckl, 2013).



Şekil 3.46. David Horvath ve Sun-Min Kim, çeşitli Uglydoll karakterleri, Tasarım pelüş.

Tasarım oyuncaklarda görülen bu yeni trend -sevimli ve tuhaf birlikteliği- Dery’ye göre karakter tasarımlarında çoğunlukla Japonya’nın kowaii ve kawaii isimli geleneksel değerlerinin postmodern bir yaklaşımla alıntılanarak ironik bir şekilde bir araya getirilmesine dayanmaktadır. Touma’nın Terminatör ile Winnie the Pooh’un ilginç bir sentezi olan, sevimli bir oyuncak ayıcığın agresif bir hale büründüğü *Knuckle Bear* (Şekil 3.47) (Vinyl Creep, 2021) karakteri bunu açıklayan tasarım oyuncak örneklerinden biridir (Dery, 2006). Kısa zamanda sevilen ve önemli bir koleksiyon parçası haline gelen bu karakterle popülerlik kazanan Touma, *Knuckle Bear*’ın çeşitli varyasyonlarını üretmiş; hatta bu karakter üzerine birkaç sanatçı ve tasarım oyuncak şirketiyle de iş birlikleri yapmıştır. Bazı varyasyonlarında *Knuckle Bear*, malzeme (vinil-pelüş) ve renk kullanımıyla (siyah-pembe) da kowaii-kawaii karşıtlığını açıkça yansıtmaktadır.



Şekil 3.47. Touma’nın birkaç Knuckle Bear tasarım oyuncak örneği.

Kawaii-kowaii karşıtlığından faydalanıp, KAWS gibi mevcut popüler kültür sembollerinden yeni semboller yaratan bir isim de Takashi Murakami’dir. Sanatçının en ünlü karakteri adını Japonca “dobožite” (neden) argo ifadesinden alan tehditkâr

ama aynı zamanda eğlenceli *Mr. DOB*'dur. Takashi Murakami'ye varoluşsal sorgulamasında eşlik eden karakter, sanatçının avatarı olma noktasına kadar karmaşık bir psikoloji geliştirmiştir. Murakami, *Mr. DOB*'un tasarım sürecinde Doraemon, Sonic the Hedgehog ve Mickey Mouse gibi çeşitli animasyon figürlerinden esinlenmiştir (Maddox, 2019). Murakami'nin Doğu ve Batı'nın popüler çizgi film karakterlerinden yarattığı bu yeni figür onun imza karakterlerinden biri olmuş ve resimlerinin yanı sıra büyük/küçük onlarca tasarım oyuncak varyasyonu üretilmiştir (Şekil 3.48) (Maddox, 2019).



Şekil 3.48. Perrotin Paris'teki Baka sergisinden görünüm, çeşitli *Mr. Dob* eserleri, 2019.

Murakami'nin dikkat çeken diğer tasarım oyuncaklarından *Kaikai Kiki* (Şekil 3.49) (Fondation Louis Vuitton, t.y.), yine kawaii-kawaii karşıtlığının örneklerinden biridir. İyi olan karakter *Kaikai*, beyaz renkte, gülümseyen ve nazik bir yapıda, tavşan kulaklarıyla tasvir edilmiştir. Kötü olan *Kiki* ise pembe bir vücuda, küçük kulaklara, üç göze ve vampir dişleriyle vurgulanan yaramaz bir gülüşe sahiptir. Sanatçının manevi koruyucuları olarak gördüğü bu karakterlerin isimlerinin anlamı ise *doğaüstü* ve *tuhaftır*. Bu isimler kano stiline yaratıcısı ressam Kano Eitoku'nun tuhaflık, incelik ve groteskin bir karışımı olan estetiğini anlatmak için 16. yüzyılda ortaya çıkan Japonca bir deyimden gelmektedir (Fondation Louis Vuitton, t.y.). Çiçek toplarının üstünde duran bu karakterlerin ellerindeki üzerinde kafatasları olan mızrakları da ürkütücü bir öğe olarak dikkat çekmektedir. Takashi Murakami bu karakterleri de dahil birçok eserini Versay Sarayı gibi köklü mekanlarda yüksek sanat eserleriyle yan yana sergileyerek yüksek kültür-alçak kültür, yüksek sanat-alçak sanat ayrımlarını silikleştirmektedir (Şekil 3.50) (Lux & Jourik, 2010).



Şekil 3.49. Takashi Murakami, Kaikai Kiki, 2005, Kaikai: 210x105,5x66 cm-Kiki: 212,5x102x50,5 cm, Yağ, akrilik, sentetik reçineler, fiberglas ve inox.



Şekil 3.50. Versay Sarayı'nda "Murakami-Versay" sergisinden bir fotoğraf, 2010.

Bir diğer başarılı tasarım oyuncak sanatçısı Avustralya kökenli Nathan Jurevicius'dur. Sanatçı, henüz üniversitedeyken mezuniyet projesiyle ödül alarak sanat hayatının geri kalanında çok daha büyük başarıları imza atacağını sinyallerini vermiştir. İmza karakteri ise adını ve karakterinin bazı yönlerini kızı Arkie'den alan ve Hong Kong firması Flying Cat aracılığıyla 2002 yılında üç boyutlu halini hayata geçirdiği "Scarygirl" figürüdür (Klanten and Hübner, 2006: 169). Hasta olduğu için bir dizi tıbbi testten geçmekte olan kızının bu karaktere hayat verme sürecini sanatçı şöyle anlatmaktadır: "Altı aylık bir bebeği tüpler sarkarken gördüğünüzde biraz korkutucu görünüyor diye düşünürsünüz. Bu yüzden ona korkunç kız adını taktık". Scarygirl, sanatçının çizgi romanında kökenleri hakkında gerçeği arayan bir yetim olarak karşımıza çıkmaktadır. Bir gece geç saatlerde terk edilmiş olan sevimli ama tuhaf küçük kız Blister adlı arkadaş canlısı bir ahtapot tarafından bulunup büyütülürken yaşadığı maceralara mistik bir tavşan Bunniguru da eşlik etmektedir. Bu karakterler daha sonra tasarım oyuncaklara dönüştürülmüştür (Şekil 3.51) (Jurevicius, t.y.). İllüstratör, yönetmen, tasarım oyuncak sanatçısı gibi kapsamlı bir kariyere sahip olan sanatçı 2000'lerden bu yana Scarygirl'ün çizgi romanından çevrimiçi oyununa, animasyonundan çok çeşitli vinil oyuncaklarına uzanan geniş tasarım yelpazesıyla dünyanın dört bir yanında alt kültürel bir hayran kitlesi oluşturmuştur (MAAS, t.y.). Jurevicius (Akt. Mitsios, 2009) tasarladığı fantastik ve tuhaf karakterlerle ilgili ise şunları söylemektedir: "Genellikle bir şeyi nasıl görüldüğüne göre yargılamamakla ilgili ortak bir tema yaratırım. Güzel şeyler

genellikle tehlikeli olabilir. Korkutucu görünen şey, sadece korkutucu bir şeyin önyargılı bir fikri olabilir -gerçekte en nazık, en az zararlı yaratık olabilir”.



Şekil 3.51. Nathan Jurevicius; Bunniguru, Scarygirl, Toycat, Blister, Vinil tasarım oyuncaklar, 2001-2004, 5-8 inç, Üretici: Flying Cat.

Japon grafik tasarımcısı Mori Chack ise kanlı pençelere sahip pembe bir ayı olan *Gloomy Bear* (Şekil 3.52) (Chack, t.y.) karakteriyle tanınmaktadır. Karakter, rafine sevimli niteliğini korurken, aynı zamanda bir canavardır. Tasarım oyuncakta bu tür asimile edilmiş karakterler sıklıkla görülmektedir, bu da onları geleneksel oyuncaklardan ayıran şeyin bir parçasıdır. Gloomy Bear’ın hikayesi küçük bir çocuk olan Pity ile başlamaktadır. Çocuğun ismi, Mori Chack’ın hiciv niyetinin altını çizen bilinçli bir seçimdir. Pity’nin annesi bir gün oğlunun oyuncak ayısını dışarı atar. Yıllar sonra terk edilmiş bir yavru ayı ortaya çıkar ve Pity onu evcil hayvanı olarak sahiplenir. Ayı, ondan çok daha hızlı olgunluğa erişip canavarlaşır ve herhangi bir ayının yapacağı gibi Pity’ye saldırmaya başlar. Ancak çocuk canavara çok bağlıdır ve dostunu bir kez daha kaybetmekten korkar (Clutter Magazine, 2006: 84). İnsanlara saldıran dev pembe ayı Gloomy Bear, Chack’ın hayvanların doğası gereği vahşi olduğu için insanlarla uyumsuz olduğuna dair inancını yansıtan bir karakteridir. Sanatçı, özgün hicivli mizahıyla yarattığı aldatıcı sevimli karakterleriyle dünyadaki çelişkiler ve sosyal meseleler üzerine göndermeler yapmaktadır (Kidrobot, 2009).



Şekil 3.52. Mori Chuck, Gloomy Bear & Pity Sitting, Tasarım peluş, 7 inç.

Tasarım oyuncak hareketini yenilikçi yapan yönlerinden biri de alt kategorisi olan “boş oyuncaklar”dır. Platform ya da DIY(kendin yap) oyuncakları olarak da geçen boş oyuncaklar, çoğunlukla beyaz veya başka bir renkte monokrom olarak tasarlanan prototiplerdir. Herkesin kendi estetik zevkine göre boyayıp aksesuarlarla özelleştirebileceği bu nesneler, sanata dönüştürülebilen üç boyutlu tuval oyuncaklar olarak da nitelendirilmektedir. Bu tuval oyuncaklar sanatçılar tarafından müdahalelere uğradığında ise benzersiz özel oyuncaklara dönüşmektedir ve bu yeni şekliyle sınırlı sayıda yeniden üretilmektedir. İlk boş oyuncak serisi, 1998’e uzanmaktadır. Çin merkezli tasarım oyuncak şirketi Toy2R ilk olarak Toyer serisini ürettikten sonra başarısını 2002’de Qee serisinin piyasaya sürülmesinin ardından Bear Qee karakterinin kısa sürede çeşitlendirilmesiyle sürdürmektedir (Şekil 3.53) (Toy2R, t.y.a). Bu zoomorfik formdaki boş oyuncaklar çocukluk oyunlarına atıfta bulunurken koleksiyonculuğun doğasında var olan oyuncu ruhu ve sanatsal eylemin yaratıcı manipülasyonunu birleştirmeyi hedeflemektedir (Sernissi, 2014: 11).



Şekil 3.53. Toy2R’ın boş oyuncak örnekleri.

1995 yılında Hong Kong’da Raymond Choy tarafından küçük bir oyuncak mağazası olarak kurulan Toy2R, “kendin yap” konseptini tasarım oyuncakla birleştiren ilk markadır. Hong Kong Toycon fuarının düzenli katılımcılarından biri olan şirket, bu sayede oyuncaklarını çok sayıda koleksiyoncuyla buluşturmuştur. Aynı zamanda Touma gibi pek çok başarılı sanatçıyla da iş birliği (Şekil 3.54) (Ebay, t.y.a) yapma fırsatı yakalamıştır. Toy2R, özelleştirilebilir boş oyuncakları ile çok daha büyük bir pazarın fitilini ateşlemiştir (Hoye, 2005: 59).



Şekil 3.54. Touma x Toy2r, Knuckle Bear BONE, Vinil tasarım oyuncak, 2 inç.

Markanın Qee serisinin ismi İngilizce “key” (anahtar) kelimesinden gelmektedir. Seride bugüne kadar on sekiz Qee temel karakteri bulunmaktadır ve 2,5 inçlik bu mini figürler hem moda uygun bir aksesuar (anahtarlık) hem de koleksiyonluk tasarım/sanatsal oyuncak olarak kullanılmaktadır. On sekiz temel karakter şunları içermektedir: BearBearQ, KitCatQ, DoGgyQ, ToyerQ, MonQ, BuneeQ, PigeerQ, EggQ, BalleeQ, BoxeeQ, EarggQ, SprayeeQ, CupeeQ GrizeeQ, PungeeQ, ElepeeQ, Boxee ToyerQ and RhineeQ. Tüm Qee figürleri, dünyanın dört bir yanından ünlü tasarımcılar/sanatçılar tarafından tasarlanmıştır. Toplama sürecine heyecan katmak için kimliklerini gizlemek adına kör kutularda gönderilmektedirler (Toy2R, t.y.b).

Tasarım oyuncak koleksiyonerleri, yeniden satış veya takas olasılığını göz önünde bulundurarak, biriyle oynamak ve diğerini paketinde tutmak için ellerindeki tasarım oyuncakların kopyalarını satın alabilmektedir. Bu yüzden ambalaj genel olarak yetişkin oyuncak kültüründe önemli bir rol oynamaktadır. Tasarımcı/sanatçı açısından bakıldığında ambalaj, oyuncağın arka planını sözlü ve görsel yollarla ulaştırmak için kullanılmaktadır. Koleksiyoner için tasarım oyuncak kadar ambalajı

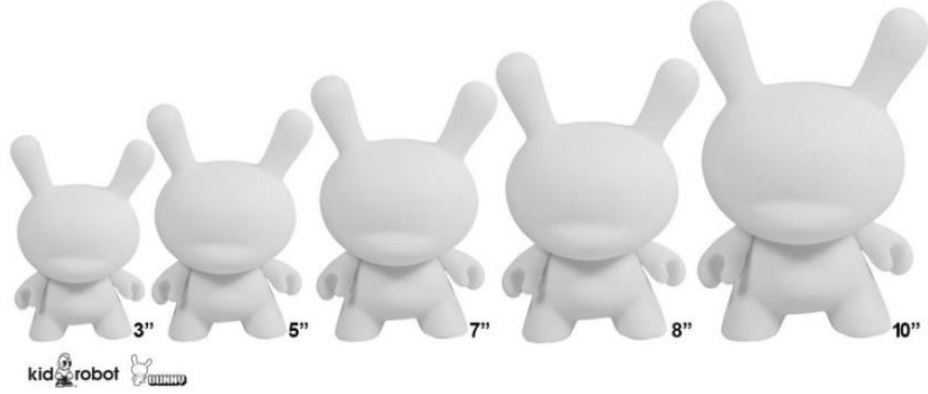
da parasal bir değere sahip olabilmekte ya da görselliğe önem veren biri için paketin estetik nitelikleri de önemli bir detay olarak görülebilmektedir. Trend bilincine sahip tasarım oyuncaklarda güzelliğin yanı sıra, görselliğin hayranlık uyandırması için yenilik de çok önemli bir öğedir. Bu bağlamda “kör kutu” da tasarım oyuncaklara gizem katarak çığır açan bir uygulama olmuştur (Heljakka, 2013: 259-260).

Tasarım oyuncak hareketinin bu yeni trendlerine -boş oyuncak ve kör kutu- kapılan bir diğer başarılı marka Kidrobot’tur. Kurucusu Paul Budnitz olan Kidrobot, heykel ve kavramsal sanatın yenilikçi bir karışımı olup, hem günümüzün uluslararası moda tasarımcıları, çizerleri ve sanatçıları için hem de sokak trendleri ve pop art için yaratıcı bir tuval sunmaktadır. Sanat, tasarım ve sürprizin bulunduğu bir alan olarak görülen marka, tasarım oyuncakları ve diğer ürünleriyle insanları şaşırtmayı, keşfe çıkarmayı, heyecanlandırmayı ve bu sayede sanatı hayata taşımayı hedeflemektedir (Kidrobot, t.y.a).

Budnitz’e göre nostalji ölümdür, geçmişten ilham alanların aksine o geriye değil ileriye bakmayı tercih etmektedir. Bu yaratıcı felsefesine dayanarak her zaman yeni hissettiren ve benzersiz tasarımlar aramaktadır. Markasında yer alan tüm tasarımların hem sanat hem ticaret ürünleri olduğunu ve bu iki kavram arasında herhangi bir çatışma olmadığını ifade etmektedir. “Kidrobot aç bir pazar bulduğuna göre, onları bir sonraki Mattel olmaktan alıkoyan ne?” sorusuna ise şu şekilde cevap vermektedir:

Kidrobot’u, çocukların yaratıcı ruhunu ezen, temelde cansız, neşesiz oyuncaklar yapan dev bir holding haline gelmekten alıkoyan nedir demek istiyorsunuz? Bunun olmasını engelledim çünkü bunu yapmakla neden ilgileneceğimi hayal bile edemiyorum. Müşterilerimiz ve hayranlarımız da bunu yapmamızı engelliyor, çünkü yaparsak bizi terk ederler ve ben de onları cesaretlendiririm (Heller, 2006: 78).

Kidrobot’un en ses getiren boş oyuncakı kuşkusuz 2004’te Paul Budnitz ve Tristan Eaton tarafından yaratılan *Dunny* (Şekil 3.55) (Vinyl Creep, 2018) karakteridir. Bu oyuncak, ayırt edici boru şeklinde uzun kulakları olan bir tavşan figürüne dayanmaktadır. Karakterin adı ise “Devil Bunny”nin kısaltmasıdır. Çeşitli boyutlarda üretilen Dunny’nin üç eklem noktası vardır: 360 derece dönebilen bir kafa ve iki kol. Üretildiğinden beri özelleştirilen Dunny oyuncaklarından bazıları lazer tabancaları, dondurma külahları, keçeli kalemler, geyşa yelpazeleri, gaz maskeleri, taşlar, kapüşonlu sweatshirtler, sanatçı kartları veya çıkartmaları gibi pek çok aksesuar içermektedir (Kidrobot, t.y.b).



Şekil 3.55. Kidrobot, Dunny, Vinil boş oyuncak, 2004.

Dunny boş oyuncak 2004'ten beri birçok popüler sanatçı ve tasarımcıyla özelleştirilmiş ve yüzlerce farklı versiyonu piyasaya sürülmüştür. Bunlardan dikkat çekenlerden bazıları karakterin yaratıcısı olan Tristan Eaton'ın versiyonlarıdır. Muralist, illüstratör ve oyuncak tasarımcısı olan Tristan Eaton, pop görüntülerinin titiz, görsel bir kolajını benzersiz üslubuyla harmanladığı büyük ölçekli duvar resimleriyle tanınmaktadır. 18 yaşında ilk oyuncak ını Fisher-Price için tasarlamasının ardından tasarım oyuncak hareketine de katılarak bu alanda itici bir güç haline gelmektedir. Eaton'ın Dunny ve Munny tasarım oyuncakları da dahil olmak üzere Kidrobot için yaptığı çalışmalar, ona uluslararası bir ün ve sürekli büyüyen bir hayran kitlesi kazandırmaktadır. Popüler çalışmalarından biri ise *New Money Dunny* (Şekil 3.56) (Kidrobot, 2019) isimli metal tasarım oyuncaktır (Martinique, 2020).



Şekil 3.56. Tristan Eaton x Kidrobot, New Money Dunny, 2019, Metal tasarım oyuncak, 5 inç.

Tasarım oyuncaklar 2014 yılında Toronto'daki Design Exchange'de düzenlenen *This is Not a Toy (Bu Bir Oyuncak Değil)* (Şekil 3.57) (Juxtapoz, 2014)

sergisi ile büyük ses getirmiştir. John Wee Tom, Sara Nickelson ve şarkıcı Pharrell Williams'ın küratörlüğünde gerçekleşen sergide Takashi Murakami, KAWS, FriendsWithYou, Coarse, Huck Gee ve Frank Kozik gibi önemli sanatçılar yer almaktadır. Serginin amacı ise bir kavramın veya fikrin estetik ifadesi olarak yapılmış bir sanat ve tasarım nesnesi ve aynı zamanda çağdaş bir kültürel gösteren olarak tasarım oyuncak (kavramsal oyuncak) kavramı üzerine düşündürmektir (Juxtapoz, 2014). Zira bu oyuncaklar pop kültürü, moda ve grafiti gibi birçok türün sentezidir. Serginin ismi de gündelik nesnelerin ambalajlarında bulunan sorumluluk reddini anımsatırken, eserlerin kısmen ticari, kısmen sanatsal olduğuna da gönderme yapmaktadır. Sergideki eserlerin çoğu Pharrell Williams'ın koleksiyonundan parçalardır, bu bağlamda Williams serginin düzenlenmesinde hem koleksiyonu hem de bağlantıları ile büyük rol oynamıştır (Nastasijevic, 2014).



Şekil 3.57. “This is Not a Toy” (Bu Bir Oyuncak Değil) sergisinden bir görüntü, 2014, Design Exchange, Toronto.

4. POP SÜRREALİZM AKIMINDA OYUN VE TASARIM OYUNCAK

4.1. Pop Sürrealizm Akımının Tarihsel Gelişimi

Günümüzde daha çok “pop sürrealizm” ismiyle bilinen akım aslında yolculuğuna “lowbrow art” (alt/aşağı kültür sanatı) ismiyle başlamıştır. 1960’lı yılların Amerika’sında temeli atılan akım (Reid, 2004: 7), lowbrow ismini 70’lerin sonunda Robert Williams tarafından yazılan bir kitaptan almıştır. Bu yüzden Williams akımın kurucusu olarak görülmektedir (Williams, t.y.a). Bunun yanı sıra yazarlar ve sanatçılar tarafından *artoons*, *karikatür dışavurumculuk*, *imagist*, *anlatı karası*, *pervasivizm*, *karikatür çoğulculuk*, *psychedelic¹ punk*, *kustom kulture (özel kültür)*, *underground (yeraltı)*, *retro illüstrasyon* gibi pek çok isim de önerilmiştir (Jordan, 2005: 11). Bunun sebebi ise akımın pek çok alt kültürden etkilenmesidir. Bu yüzden akımın lowbrow’dan pop sürrealizme dönüşüm yolculuğunu incelerken öncelikle döneminin sosyo-kültürel, ekonomik ve estetik gelişmelerini irdelemek gerekmektedir.

Sanat ve toplum insanlık tarihi boyunca sanatın sosyal dokudan hem etkilenmesi hem de onu etkilemesi ile bir etkileşim halindedir. Sanat hareketleri ortaya çıktığı toplumun genel özellikleri, ihtiyaçları, estetik anlayışı, ekonomik şartları, eğitim durumu ve kültürel, siyasi ve dini yapısı gibi pek çok değerle ilişkilidir. Homojen toplumlar genellikle tek bir anlayışa bağlı kalırken Amerikan toplumu gibi heterojen toplumlar kültürel ve sanatsal çeşitlilik sunmaktadır (Gans, 2020:101).

1948 yılında ABD ve İngiltere’de anlık olanı ifade eden “pop kültürü” oluşmuştur. Bu bölgelerde savaş yılları toplumun sınıflara ayrılması, zorunlu askerlik, karneyle yiyecek alma ve üretimin yoğunlaştırılması gibi süreçleri kapsamaktadır. Öte yandan ataerki hiyerarşi ortadan kalkarken mücadele birliği içinde olan toplumda dostluk ve özgürlük duyguları hakimdir. Ancak savaş sona erdikten sonra her şey tepetaklak olmuş, kadınlar yeniden dışlandığı bir sürece girmiş, metaların patriarkal ve hegemonyacı bir sistem içerisinde tüketimine dayanan bir yaşam biçimi sunulmuş ve savaş döneminde kazanılan tüm özgürlükler yerle bir

¹ “Daha çok sanrı yaratma özellikleriyle bilinen uyuşturucuların kullanımıyla ilişkilendirilmiş renkli ve ‘uçuk’ sanatlar” (Gans, 2020: 129).

olmuştur. Bu durum nihilist bir yaklaşımla anarşist eylemleri beraberinde getirmiştir (Marcus, 2013: 269-274). Nüfusun heterojenliği ile ortaya çıkan eşitsizlik de toplumsal çelişkileri iyice arttırmıştır (Gans, 2020: 58).

1950'ler itibariyle gelişen teknolojinin ve ekonominin getirisi olarak radyo, televizyon, sinema, dergi, müzik, moda, oyun ve oyuncak gibi popüler kültürün gösterenleri çığ gibi büyüyerek kapitalist bir toplum çizilmesine yardımcı olurken metaların yanı sıra belirli ideolojileri de popülerleştirmektedir. Örneğin ABD çocuk dergileri ve çizgi filmlerinin genellikle ticari kültürün veya kapitalist ideolojinin lehine olacak şekilde tasarlandığı bilinmektedir (Alemdar ve Erdoğan, 1994: 10-11). Televizyon programları, çizgi film ve çizgi roman gibi kitle kültürü ürünleri; belirli bir estetiğe dayalı bir sanatçının elinden çıkmayıp kitlesel olarak üretilmesi ve dolayısıyla seçkin/yüksek sanatın bireyselliğinden yoksun olması sebebiyle ticari, standart olduğu ve insanın düşüncesinin gelişmesine katkıda bulunmadığı gibi eleştirilerle karşı karşıya kalmıştır (Korkmaz ve Yaylagül, 2008: 129).

Popüler kültür, yüksek kültürel ürünler -klasikler- ile seçkin sınıfı içine alan yüksek kültürün kavramsal olarak karşıtıdır. Kitle kültürü ve folk/halk kültürü tabanlı popüler kültür; kitle iletişim ürünleriyle kitleye yayılmakta olup, düzeyi düşük, mutluluğun tüketimde arandığı, ticari bir yapıya sahiptir. Kitlenin genişliği sebebiyle herkesin anlayabileceği basitlikte üretilen kitle iletişim ürünleri, bayağı bir kültür yaratıp onu standartlaşma ve homojenliğe itmektedir (Alemdar ve Erdoğan, 1994: 118-125).

Kapitalizm gitgide yayılırken çok çeşitli ekonomik, siyasi, sosyal, kültürel ve sanatsal açmazlara sebep olmuştur. Bunlardan biri de yükselen popüler kültür ve sanat ile boş zaman etkinlikleri üzerine tartışmalardır (Korkmaz ve Yaylagül, 2008: 125). Bu tartışmaların toplumun en çok genç kesimini ilgilendirdiğini söylemek mümkündür. Zira gençler paraları olmasa bile boş vakitleri sayesinde mekânları ve imgeleri tüketmektedir (Fiske, 1999: 52). Çelişkilerle dolu 1950'lerin Amerika'sının toplumsal uyumu kısa sürede yerini kitsch karşı kültürü ile çok sayıda alt kültüre bırakmıştır (Reid, 2004: 5).

Alt/aşağı kültür, egemen kültür değerlerine karşı olan akademik eğitim almamış işçilerin ve isyankâr gençlerin kültürüdür. Bu kültür gençlik kültürü, zenci kültürü ve etnik kültürler gibi dallara ayrılabilir. Bunlar beat, hippie, punk, rock, psychedelic sanatlar, multimedya sanatları, batik tekniğiyle yapılmış unisex

giysileri içeren modalar, uyuşturucu kültürü ve posterler gibi çok çeşitli türü kapsamaktadır. Kitle medyasınca sağlanan bu alt kültürel ürünlerin estetiğinde esas olan özdür ve biçim tamamen görüldüğü işleve indirgenerek soyutlamaya yer verilmemektedir. Devlet dahil hiçbir otoriteye güvenmeyen, kültürü yadsıyan, aksiyona ve melodrama ilgi duyan alt kültür, eğitim düzeyinin düşüklüğü de göz önüne alınarak genellikle kültürün egemen ideolojilerini ya da magazin el olayları sansasyonel bir biçimde ele almaktadır. Yalınlıkla biçimlenen yüksek kültürün aksine alt kültür; ya geleneksel –rokoko gibi- ya da çağdaş –modern Hollywood tarzı gibi- bir şekilde abartılı anlatım ve süslemeciliğe düşkündür (Gans, 2020: 123-129).

Alt kültürün abartılı, anlatımcı ve süslemeci stili Amerika’da 50’li ve 60’lı yıllarda kendini çizgi romanlar, sörf tahtası grafikleri, canavar filmleri ve *hot rod*² gibi türlerde göstermiştir (Reid, 2004: 5). Bu dönemlerde küreselleşmenin ekonomik ve sosyal sonuçlardan biri olan yoksulluğa bağlı olarak gelişen “çocuk suçluluğu” gündeme gelmiştir (Artar ve Ahioğlu, 2007: 249-241). Tüm bu alt kültürler de sapkın antisosyal davranışlara ve şiddete özendirdiği iddiasıyla çocuk suçluluğuyla ilişkilendirilmiştir. Ancak orta sınıf Amerika kısa süre sonra bunların ideallerini değilse de estetiğini benimsemiştir. Ed “Big Daddy” Roth’un hot rod kahramanı *Rat Fink* (Şekil 4.1) (Roth, t.y.a), Amerikan gençliği içerisinde bir ikon haline gelerek içinde lowbrow sanatçılarının da bulunduğu bir nesil sanatçıya ilham vermiştir (Reid, 2004: 5).

Rat Fink, Ed’in alter kişiliği olarak bilinen ve Mickey Mouse’a karşı kültürün yanıtı olan bir çeşit anti kahraman olmakla beraber hot rod’ın ilk ve belki de en önemli ikonudur. İlk olarak buzdolabına asılan bir çizim olan bu karakter Ed’in imzası haline gelmiş; animasyonlar, çizgi romanlar, çıkartmalar, tişörtler, oyuncaklar ve güzel sanatlara uzanan bir yolculuk geçirmiştir (Stecyk and Messer, 2008: 34).

² “ ‘Hot rod’ ABD’de, sıradan bir otomobilin hızlandırılması amacıyla modifiye edilmesine verilen addır” (Gans, 2020: 106).



Şekil 4.1. Ed “Big Daddy” Roth, Rat Fink, 1963, Karakter çizimi.

1950’lerin dazlaklar, modlar, rockçılar, scooterboylar, punk rockçılar ve psikobillyler gibi pek çok alt kültürü *kustom kulture* denilen yeni bir estetik hareketi ortaya çıkarmıştır. Triumph Motosikletleri, canavar posterleri, Harley-Davidson ürünleri ve kendin yap (DIY) etkinlikleri de bu hareketin alt yapısında yer alan öğelerdir (Roth, t.y.b). Güney Kaliforniya’da oldukça yaygın olan sörf, paten, motor ve araba kültürlerinden de oldukça etkilenen ve aşağı bir stille şekillenen bu estetik hareket, lowbrow sanatçılarıyla aynı ilham kaynaklarını paylaşmaktadır: dövme, çizgi film, karikatür, poster sanatı, hot rod (Senn, 2013). Kustom kulture, pop sürrealizm akımı için önerilen isimlerden biri olsa da incelendiğinde ondan ayrı bir kültür ya da estetik hareket olduğu görülmektedir. Ancak pop sürrealizm akımının gelişiminde rol oynadığı söylenebilmektedir.

Tarihsel süreçte farklı stillerle bu denli etkileşim halinde olan hareket pek çok kişi tarafından benimsenmiştir. Bu isimler arasında özel arabalar yapan Dean Jefferies ve Ed “Big Daddy” Roth’un yanı sıra, Barris Brothers ve Von Dutch (Kenny Howard) gibi sanatçılar yer almaktadır (Roth, t.y.b). Bu sanatçılardan en önemlisi kuşkusuz Robert Williams’tır.

Gençlik yıllarından itibaren yeraltı araba kültürüyle ilgilenen Williams, lowbrow art’ın kurucusu olmasının yanı sıra kustom kulture hareketinin de önemli bir parçasıdır. Robert Williams, *rockabilly* hayranlarının, genç *gearhead*lerin ve hot rod meraklılarının uğrak yeri olarak ünlenen, arabalı girişi olan -Alabama’daki-Parkmore’un da sahibidir. Williams’ın gençlik yılları Albuquerque’de yarış arabaları, sokak çeteleri ve haylazlıklarla geçmiştir. Liseden atılan ve hapsedilme olasılığıyla karşı karşıya kalan Williams, asi davranışlarının onu daha büyük çıkmazlara sokmaması için yeni bir başlangıç yapmak üzere 1963’te Los Angeles’a taşınarak

sanat eğitimini ilerletmek için fırsatlar aramaya başlamıştır. İlk resmi sanat eğitimini Los Angeles City College’de (L.A.C.C.) alan sanatçı, kendini sanat teorisi çalışmalarına adanarak yağlı boya tekniklerini öğrenmiştir. Siyasi ve ironik karikatürleriyle tanınan Williams, siyasi karikatür alanında ödül alan ilk L.A.C.C. öğrencisi olmuştur. Bu dönemde yaptığı resimlerinden biri kariyerinin başlarında düşük sanat geleneklerini yüksek sanata uygulamaya başladığını gösteren *The Cynics* (Şekil 4.2) (RM Sotheby’s, 2018) çalışmasıdır (Williams, Akt. Givens, 2013: 52-53). Sanatçının mahşerin dört atlısını tasvir ettiği düşünülen bu eseri, sonraki eserlerinden hem konu hem de renk ve stil açısından gözle görülür bir şekilde ayrılmaktadır. Zira sanatçının ilerleyen dönemlerdeki resimlerinde konu genellikle arabalar ve kadınlar olmakla birlikte canlı renkler hakimdir. Bu eser ilginç bir şekilde bu etkilerin hepsinden yoksun ama yine de çarpıcı bir şaheserdir (Blaszkiewicz vd., 2018: 24).



Şekil 4.2. Robert Williams, *The Cynics*, 1963, Tuval üzerine yağlı boya, 30x36 inç.

Savaş sonrası dönemde gitgide mobil hale gelen toplum, genç sürücülerde arabalara ve onların sunduğu yaratıcılık fırsatlarına karşı bir tutku uyandırmıştır. Arabalara yüksek performanslı motorlar, yarış tekerlekleri ve süspansiyonlar gibi çeşitli eklemeler yapmak popüler hale gelmiştir. Lowbrow’un temeli de 60’ların başlarında Robert Williams, Rick Griffin ve Von Dutch gibi bir grup hot rod tutkunu sanatçının, ünlü isimlerin ve genel olarak karşı kültürün buluşma yeri olan Ed Roth’un Los Angeles’taki (Maywood) çok katlı hot rod stüdyosunda atılmıştır. Bu sanatçılar hot rod’ın yanı sıra bazı yeraltı sanatlarının da gelişimine katkıda bulunmuştur. Örneğin Williams 60’ların yeraltı çizgi romanı Zap Comix’in kadrosunda yer alırken Griffin psychedelic posterleri ve albüm kapakları ile birlikte hippie estetiğini tanımlamaya yardımcı olmuştur. Ancak yine de uzun bir süre görmezden gelinmişlerdir (Reid, 2004: 5-9).

Alt kültürler kitle üretim nesnelere (çizgi film, çizgi roman ve benzeri), yani metaya dönüşürken ticari sömürü ve yaratıcılık/orijinallik kavramları arasında mutlak bir ayrım yapmayı da zorlaştırmıştır. Alt kültürlerle birlikte ortaya çıkan bu yeni tarzlar, toplumsal değerleri alt üst ederken öte yandan toplumun genel moda anlayışını doğrudan besleyip endüstrilerde yenilenme sağlamıştır. Bu bağlamda bu kültürler yıkıcılıkla yapıcılık arasında bir döngü içerisinde. Yüksek sanat olarak görülmesi bile alt kültürler, dışavurumcu bir ifadeyle yıkıcı dönüşümler yaratmasıyla, yeni eğilimler geliştirmesiyle sanatsal niteliğe de sahiptir. Egemen ideolojiye yönelik itirazların tarz aracılığıyla dolaylı olarak temsil edildiği bir direniş biçimi olan alt kültür, kültürel çeşitliliğin yanı sıra sanatta da radikal değişimlere zemin hazırlamaktadır (Hebdige, 2004: 88-125).

1970'ler, bir çağın kapanmasına ve günümüze kadar sürecek olan yeni bir çağın açılmasına sahne olmuştur. Postmodern dönem bütün ihtişamıyla tüm yaşam alanlarına girmiş, köklü değişimlere imza atmıştır. Postmodernizmle tüm kurallar yıkılmış, geleneksel kodlar bozulmuştur. Hayatın her alanında yeniyi kapılar açılmış, yeni stiller oluşturulmuş, yeni yöntemler benimsenmiştir. Yeniye arama yolunda sonsuz kaynaktan beslenilmiş ve her yol denenmiştir. Sonsuz bir denemeler döneminin başlangıcına işaret eden postmodernizm, bu tarihten itibaren tüm disiplinlerin iç içe geçtiği, alt ve üst sınırının ortadan kalktığı, sorgulayıcı, eleştirel bir yaşam biçimini müjdelemiştir (Şenel, 2013: 184-185).

1970'lerin sonlarında Amerika Birleşik Devletleri'nde ekonomik durgunluk, siyasi rahatsızlık ve 1960'ların gelişmelerinden ve iyimserliğinden kaynaklanan genel bir "akşamdan kalma" ya da "kısırlık" duyguları hakim olmuştur. Vietnam Savaşı'nın sonlanmasının akabinde, Sosyal Güvenlik, Medicare (ulusal sağlık sigortası programı), Çevre Koruma Kurumu ve yetersiz olsa da Sivil Haklar Yasası ile ırk eşitliğine yönelik çalışmalar gibi gelişmeler görülmüş; rahat ve huzurlu bir ülke izlenimi verilmiştir. Ancak çok geç olmadan sanat dünyası bu sahte rahatlık duygusuna karşı sesini yükseltmeye başlamıştır. Bu seslerden en yükseği kuşkusuz özellikle Güney Kaliforniya'da hâkim olan punk kültürü olmuştur. Daha sonra karşı kültür dalgası Los Angeles'ta müziğin yanı sıra sanatın her alanına yayılmıştır. O dönemde Robert Williams da son derece kışkırtıcı ve yıkıcı resimler yapmaktadır (Juxtapoz, 2019a).

Ed Roth'un sanat yönetmeni olan Robert Williams'ın resmi sanat akademisinin onaylamadığı çizgi romanlar, film afişleri, sörfçü sanatı, araba illüstrasyonu gibi çeşitli figüratif yeraltı türlerini benimsediği bilinmektedir. 70'lerin eklektik yapısından ve daha sonraları gitgide yayılan karşı kültürden güç alan Williams, 1979

yılında “The Lowbrow Art of Robt. Williams” kitabı ile *highbrow*a (yüksek kültür) karşı lowbrow’u savunduğunu göstererek eserlerini sergilemeye değer bulmayan galerilere ve sanat kurumlarına meydan okumuş; lowbrow terimini güzel sanatlar sözlüğüne ekleyerek yeni bir akımın başlangıcına imza atmıştır (Williams, t.y.a).

Lowbrow sanat hareketi –dolayısıyla pop sürrealizm- esasen hikaye illüstrasyonu, çizgi roman, bilim kurgu, film afişi, sinema filmi üretimi ve efektleri, animasyon, müzik sanatı ve posterleri, psychedelic ve punk rock sanatı, araba yarışı ve motorcu sanatı, grafiti, dövme, pin-up sanatı, pornografi, sörfçü ve kaykay grafiklerinden doğmuştur. Ancak bunların tamamı resmi sanat kurumları tarafından reddedilen, aşağılanan türlerdir. Soyut ve kavramsal sanatın uzun dönem hâkimiyetinden sonra birkaç istisna dışında temsili sanatın zanaatkârlığa dayalı dünyasında işler olarak ortaya çıkan lowbrow hareketi ana akımdan oldukça uzak ve son derece özgür ve rahat bir sanatçı kitlesine sahip olmasıyla pek hoş karşılanmamıştır (Williams, 2004: 13). Akımı oluşturan dövme, illüstrasyon, çizgi roman gibi yeraltı türlerinin sanatçıların çoğu sanat eğitimi almamıştır; sanat eleştirmenleri, müzeler ve galerilerin bu hareketi sanat olarak görmemelerinin bir sebebi de budur (Kordic, 2016). Aynı zamanda akımın daha çok erkeklere hitap etmesi ve –ilk zamanlarda- kadın sanatçılara fazla yer verilmemesi de bir başka eleştiri konusu olmuştur. Örneğin pop sürrealist sanatçı Camille Rose Garcia (Akt. Jordan, 2005: 79), lowbrow’un arabalar ve poster resimleri gibi daha çok aşağı görüşlü erkeklerin ilgi alanlarına yönelik düşük zekâ seviyeli bir sanatı ifade ettiğini ve lowbrow sanatçılarıyla paylaştığı tek şeyin çizgi roman etkileri olabileceğini belirtmiştir.

Sanat çevrelerince uzun süre yok sayılan alt kültür sanatçıları 1990’larda *Helter Skelter: LA Art in the 1990s* (Şekil 4.3) (MOCA, 1992) ve *Kustom Kulture* sergileri ile büyük ses getirmiştir (Reid, 2004: 9). 1992’de MOCA baş küratörü Paul Schimmel tarafından düzenlenen *Helter Skelter: LA Art in the 1990s* sergisinde Robert Williams, Mike Kelley, Paul McCarthy, Chris Burden gibi 16 görsel sanatçı ve Charles Bukowski, Benjamin Weissman, Dennis Cooper gibi 10 yazarın işi yer almıştır. Sergi multidisipliner bir yapıda olmakla beraber genel anlamda yıkıcı alt akımları gündeme getirmiş ve belli başlı konulara odaklanmıştır: yabancılaşma, mülksüzleştirme, sapkınlık, cinsiyet ve şiddet (MOCA, 1992). Yaklaşık 100.000 ziyaretçisi olan sergi halkın olumlu tepkisiyle karşılaşırken eleştirmenler cephesinde

aynı şey geçerli olmamıştır. Sergi bazı eleştirmenler tarafından “bir ergen nihilizmi”; MOCA ise “ergenliğin Louvre’u” olarak değerlendirilmiştir. Öte yandan yeraltı sanatçılarına ışık tuttuğu için takdir edilirken, verilmek istenen mesajın ciddiyetini kaybetmiş olduğuna dair eleştiriler de yapılmıştır (Muchnic, 1992). Los Angeles sanatının klişelerini ve New York’un hegemonyasını yıkmayı hedefleyen sergi çağdaş yaşamın daha karanlık, kaygı dolu tarafına odaklansa da sanatçıların gündelik konuları aşağı sembollerle ve stillerle, çarpıcı renklerle ya da imgelerle işlemeleri çılgın bir atmosfer yaratmıştır. Bu atmosfer kimi eleştirmenler tarafından pop art akımı ve Andy Warhol ile birlikte 80’lerin New York sanat etkinliklerine benzetilmiştir. (Singerman, 2004).



Şekil 4.3. “Helter Skelter: LA Art in the 1990s” sergisinden bir görüntü, 1992, The Temporary Contemporary, The Museum of Contemporary Art, Los Angeles.

Sergide özellikle Robert Williams’ın resimleri (Şekil 4.4) (Williams, t.y.b) sansasyon yaratmıştır (Reid, 2004: 9). Bu sergi 60’ların sonlarında San Francisco’da, 80’lerin başında çağdaş sanat dünyasında ressam olarak görülmeye başlayan Williams’ın ilk müze sergisidir. Sanatçının mizahi resimleri pek çok eleştirmen tarafından kimlik politikaları üzerine adaletsiz mesajlar verdiği ve tıpkı pop art gibi son derece kitsch bir yapıda olduğu gerekçesiyle aşağılanmıştır. Hatta kimilerince karmaşık fahişe-canavar fantezilerinin çizgi romandan bozma kötü resimleri olarak nitelendirilmiştir. Yine de Williams, hiyerarşik beğeni kültürlerini ortadan kaldırıp her kesimden izleyiciyi kapsayarak hedeflediği doğrultuda yüksek ve düşük sanat arasındaki çizgiyi bulanıklaştırmayı başarmıştır (Singerman, 2004). En nihayetinde sergi uluslararası alanda sesini duyurmuş olup lowbrow sanatçılarının görünürlüğünü arttırmıştır.



Şekil 4.4. Robert Williams, Mathematics Takes a Holiday (Matematik Tatile Çıkıyor), 1991, Tuval üzerine yağlı boya, 40 x 46 inç.

Williams (Akt. Gartenfeld, 2010) serginin sanat dünyasında nasıl ses getirdiğini şöyle ifade etmiştir:

Helter Skelter gösterisiyle ilgili tarihsel gerçek, sanat eserlerinin çoğunun çizgi film odaklı olduğu ilk büyük sanat gösterisi olmasıydı ki bu hiçbir zaman dile getirilmedi. Unutma, bu 1992'ydı. Sanatta bir dönüm noktasıydı ve kimse aslında dev bir çizgi romandan geçtiğini anlamıyor gibiydi. Gösteride yer aldıktan sonra birçok kişi tarafından hem eleştirmenler hem de küratörler tarafından kara listeye alındım. Şovun en düşük noktası, en kötüsü olarak kabul edildim. Gösteri iyi eleştiriler almadı. 150'den fazla gazetede eleştirildi ve neredeyse her zaman onun en karanlık anı olarak anıldım. Ancak en ilginç eleştiri The Washington Post'taydı. Zap çizgi romanına benzeyen bir sanat gösterisinden geçmenin gerçekten bir zevk olduğunu söyledi.

Alt kültür sanatçılarının dikkat çektiği bir diğer etkinlik olan 1993 yılında Laguna Sanat Müzesi'nde düzenlenen ve dönüm noktası niteliğindeki *Kustom Culture* (Şekil 4.5) (Senn, 2013) sergisi, Ed Roth, Robert Williams ve Von Dutch'ın başarısını ve popülerliğini artırmaya devam ederken, bir dizi yeni sanatçının çalışmalarını da tanıtmıştır. Sergi, işin renkli, çılgın ve asi doğasından etkilenen genç nesil sanatçı ve koleksiyonerlerin yanı sıra baby boomers kuşağında da yankı uyandırmıştır. Rekor katılımı ve çok sayıda eleştiriyle sonuçlanan sergi, hem izleyicilerin hem de dönemin birçok galerisinin odağını değiştirerek yeni milenyumun şafağında Amerika'nın estetiğinde adeta bir katalizör olmuştur (Reid, 2004: 9). Müzeye eğlenceli sanatı getiren bu sergi; "Kustom Kulture", "Juxtapoz Magazine", "Hi-Fructose Magazine" ve "BL!SSS Magazine" gibi çok sayıda sanat yayınının doğmasına zemin hazırlamıştır. Aynı zamanda, Don Ed Hardy'nin "Eye Tattooed America", OCMA'nın "Beautiful Losers: Contemporary Art And Street Culture", MOCA'nın "Art in the Streets" ve MoMA'nın "Tim Burton retrospektifi" gibi diğer aşağı stilde sergilerin önünün açılmasına yardımcı olmuştur (Senn, 2013).

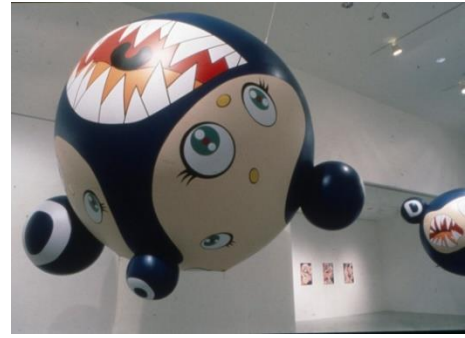


Şekil 4.5. “Kustom Kulture” sergisinden görüntüler, 1993, Laguna Art Museum, California.

Robert Williams 1974’te -Greg Escalante ve Eric Swenson ile birlikte- Juxtapoz dergisini kurarak lowbrow akımının hızla büyümesini sağlarken, bu sanatın popülerleşerek kendine özgü bir hal alıp sanat olarak kabul edileceğini belirtmiştir. Öyle ki kökleri alt kültürel etkinliklere dayanan akım, içinde çok çeşitli konu ve tarzı barındırmasından dolayı kısa zamanda kendisini çok sayıda sanatçı ve büyük bir hayran kitlesiyle buluşturarak popülerliğe kavuşmuştur. Juxtapoz dergisinden sonra Hi Fructose dergisi de akımın daha görünür olmasına yardımcı olmuştur. Bununla birlikte akıma her geçen gün sanat eğitimi almış sanatçılar da dahil olurken bunlardan bazılarının lowbrow kavramından rahatsız olması üzerine akım pop sürrealizm adını almıştır (Kordic, 2016). Burada pop sürrealizm akımına dair önemli sorunlardan birine değinmek gerekmektedir. O da bu akım için kesin bir değerlendirme yapılmamış olması ve özellikle terminolojiye ilişkin belirsizlik ya da eleştirilerdir. Eleştirilerin sebebi ise lowbrow teriminin entelektüel olanın yani yüksek kültür ve sanatın tam zıddı bir kavrama işaret etmesidir (McCormick, 2004: 10). Robert Williams, 1979’da lowbrow’u ilk kez kitabının adında kullandığından beri terim bu akımla özdeşleştirilmiştir fakat sanatçı aslında mizahi bir yaklaşımla kendi sanatını tanımlamış; terimin bir sanat hareketinin adı olmasını amaçlamamıştır. Williams dahil olmak üzere akımın sanatçıları bu aşağı terimi gönülsüzce kabul etmişlerdir (Williams, Akt. Givens, 2013: 7-8).

Pop art ve sürrealizmin beklenmedik ama başarılı sentezinden doğan bu ismin keşfi ise iki olaya atfedilmektedir. Birincisi Kenny Scharf’ın sanatını “Görüntüler bilinçaltımdan geliyor, ancak bilinçaltım popüler görüntülerle dolu. Bilinçaltım pop, bu yüzden sanatım pop sürrealist olmalı” şeklinde açıklamasıdır (Scharf, akt. Clyde,

2016a). İkincisi ise 1998 yılında Aldrich Çağdaş Sanat Müzesi'nde *Pop Sürrealizm* (Şekil 4.6) (The Aldrich, 1998) adıyla bir sergi düzenlenmesidir (Givens, 2013: 7). Sürrealist ve pop sanatçıları, yüksek ve alçak değerleri harmanlayıp geleneksel hiyerarşileri alt üst etmiştir. Pop sürrealist sanatçıları da aynı amaç doğrultusunda sanatı popüler, eğlenceli ve kışkırtıcı bir arayış haline getirmektedir. Oyuncaklar, çizgi filmler, reklamlar, televizyon ve bilgisayar ile büyüyen bu sanatçıları, çağdaş kültürün temsillerini sürrealist gözle değiştirmektedirler. Pop Sürrealizm sergisi bunu üç tema ile ele almaktadır. Birinci tema olan *grotesk beden* üzerine yapılan eserlerde bir mutasyon alanı olarak parçalanmış beden imgelerine ve popüler mükemmelliğe ilişkin göndermeler bulunmaktadır. İkincisi *popüler ikonografi* olmakla beraber bu temadaki eserlerde Pamuk Prenses, Michael Jackson ve Dalí'nin eriyen saati gibi popüler kültürel ikonların gerçeküstü bir ikondan pop ikonuna dönüşümü söz konusudur. Sonuncusu ise çizgi roman sanatında ve ana akıma yükselen yeraltı kültüründe mantıksız ve fantastik olanı keşfetmeye yönelik çalışmaları kapsamaktadır. Richard Klein, Dominique Nahas, Harry Philbrick ve Ingrid Schaffner küratörlüğünde gerçekleşen sergide aralarında Robert Williams, Takashi Murakami, Yayoi Kusama, Cindy Sherman, Kenny Scharf, Mike Kelley, Paul McCarthy, Gary Panter, John Currin, John Wesley gibi isimlerin olduğu 73 sanatçı yer almıştır (The Aldrich, 1998).



Şekil 4.6. “Pop Surrealism” sergisinden görüntüler, 1998, The Aldrich Contemporary Art Museum, Ridgefield, ABD.

Terminoloji açısından bakıldığında pop sürrealizm mevcut iki sanat hareketinin ismini içermesiyle sanat dünyası için lowbrow'dan sonra akım için daha kabul edilebilir bir isim olarak görülmüştür. Fakat sürrealizm ve pop art farklı dönemlerde ve farklı şekillerde karakterize edilmiş iki akımdır; pop sürrealizm sanatçıları bu iki akıma bağlı kalmaksızın sanatsal yaratımlar gerçekleştirmektedir. Bu yüzden bu isim

de kimilerince sınırlayıcı bulunduğu için eleştirilmektedir (Givens, 2013: 7-8). D'Errico'ya (2016: 5-7) göre lowbrow hareketi 1970'lerde çizgi roman karakterleri gibi popüler kültür unsurlarını içeren daha düşük kaliteli bir sanatı ifade etmektedir. Pop sürrealizm sürekli olarak kendini yenileyen, sınırları aşan, daha oyuncu, tuhaflıkla donatılmış ve mizahi bir üslupla çok çeşitli sanatsal ifadeler geliştiren bir akım olarak lowbrow'un ötesine geçmiş olup, başlı başına bir akım haline gelmiştir.

Pop sürrealizm akımının özellikle 2000'lere doğru Juxtapoz ve Hi-Fructose gibi dergilerin yanı sıra Corey Helford, The Ayden Gallery, Thinkspace, Merry Karnowsky ve Jonathan LeVine gibi galeriler sayesinde Kuzey Amerika'yı aşarak uluslararası alanda kabul gördüğünü ve temsilcilerinin arttığını söylemek mümkündür. Ünlü isimler dahi onu hızla benimsemiştir, öyle ki Lady Gaga'nın Mark Ryden'in *Incarnation (Enkernasyon)* (Şekil 4.7) (Ryden, 2009) eserinden ilham alınarak tasarlandığı düşünülen bir et elbisesi (Şekil 4.8) (Flanagan, 2019) giymiştir (D'Errico, 2016: 8). Yüksek ve düşük sanatı kaynaştıran en başarılı sanatçılardan biri olan Ryden, kısa sürede sanat piyasasında önemli bir konum kazanmış ve yapıtları önemli galerilerde oldukça yüksek fiyatlara satılırken ünlü dergilerin de kapak resmi (Şekil 4.9) (Ryden, 2011) olmuştur (Kordic, 2016).



Şekil 4.7. Mark Ryden, *Incarnation (Enkernasyon)*, Panel üzerine yağlı boya, 2009, 182,9x121,9 cm.

Şekil 4.8. Frank Fernandez'in tasarladığı et elbisesiyle Lady Gaga, 2010, Fotoğraf: Gregg Deguire/Filmmagic.

Şekil 4.9. Juxtapoz dergi kapağı, Aralık 2011.

2000 yılı sonrası altın çağını yaşayan ve hızla yaygınlaşan bu multidisipliner akımda resim ve illüstrasyonun yanı sıra zamanla heykel, vinil oyuncaklar, seramik

ve enstalasyon da görülmeye başlanmıştır. Gary Baseman'ın *Mint Chip Creamy* (Şekil 4.10) (Baseman, t.y.a) isimli tasarım oyuncakı örneğinde olduğu gibi pop sürrealist sanatçıların özel karakterlerinin üç boyutlu olarak yeniden hayata geçirildiği sıklıkla görülmektedir.



Şekil 4.10. Gary Baseman, Mint Chip Creamy (solda tasarım oyuncak, sağda karakter çizimi).

Sürrealizm ve pop art akımlarında nesnelerin önem kazanması, hazır nesnelerin sanat eseri olarak sunulması ve gündelik nesnelerin fantastik bir biçimde yeni bir anlam kazandırılarak sanat eserine dönüştürülmesi, pop sürrealizmde karşımıza çıkan tasarım oyuncak kavramıyla ilişkili görülmektedir. Özellikle sürrealizmde önem kazanan gerçeküstücü nesnelerin, pop artta ise popüler karakterlerin ve tüketim ürünlerinin sanat eseri olarak karşımıza çıkmasının pop sürrealist sanatçıları etkilediğini ve bu bağlamda tasarım oyuncak üretiminde artış yaşandığını söylemek mümkündür.

Pop sürrealizmin en üretken ve popüler kültürle ilişkili sanatçılarından Ron English resimlerinde sıklıkla görülen *Mc Supersized* karakterinin çok sayıda tasarım oyuncak versiyonunu (Şekil 4.11) (Artnet, t.y.) ve dev boyutlu heykelini (Şekil 4.12) (Anonymous, t.y.b) yapmıştır. Shanghai'da bir mağazanın önüne yerleştirilen heykel, McDonalds markasının şikâyeti üzerine kısa süre içinde kaldırılmıştır (Smith, 2017). English yarattığı MC Supersize adlı obez McDonald's karakterini reklam panolarına anonim olarak asarak sahte bir kampanya yürütürken Morgan Spurlock da 30 gün boyunca her öğün McDonald's'ta yemek yediği ve bu markayı eleştirdiği "Super Size Me" belgeselini çekmektedir. Spurlock, English'in reklam panolarına astığı karakter çizimini gördükten sonra sanatçıyla iletişime geçerek McDonald's ile ilgili yaptığı

resimleri filminde kullanmak üzere onunla anlaşmıştır, Mc Supersized bebeğinin yaratılması da bu olaylardan sonra gerçekleşmiştir (English, akt. Jacques, 2014). English, bu eserlerle Amerikan tüketim kültürüne ve obeziteye göndermeler yaparak farkındalık yaratırken pop sürrealizmin malzeme ve boyut sınırlarını da genişletmiştir.



Şekil 4.11. Ron English, X-Ray Mc Supersized, 15.2x12.1x7.6 cm, Tasarım oyuncak, 2011.



Şekil 4.12. Ron English, Mc Supersized, Heykel.

Dijitalleşen çağa uygun olarak pop sürrealizm akımı da kendini yenilemektedir. Bazı sanatçılar dijital programlarla yapıtlar üretmeye başlamaktadır. Pop sürrealizmin dijital ayağında usta kabul edilen Ray Caesar, bazı yapıtlarında Viktorya ve Barok dönemlerinden manzaraları (Şekil 4.13) (Caesar, 2010) modernize ederek resmetmektedir (Kordic, 2017). Caesar gelenekselliği fantastik bir üslupla dijital ortama taşıyarak akım içinde farklı bir açılım sunmaktadır.



Şekil 4.13. Ray Caesar, Calamity (Felaket), 2010, Dijital resim.

4.2. Pop Sürrealizm Akımının Karakteristik Yapısı

1940'lar itibariyle ABD'de soyut dışavurumculuk, minimalizm ve kavramsal sanat gibi sanat hareketleri ile soyutun ve öznelğin ön planda olduğu bir sanat ortamı çizilirken pop sürrealizm bunların tam aksine anlatımcı ve figüratif bir karakter sunarak çığır açmıştır. Genel anlamda pop kültürü, pop art, sürrealizm ve yeraltı sanatlarının unsurlarını birleştiren bu sanat hareketi, egemen toplum ve sanat ideallerine alt kültürel bir dışavurum olarak sanat sahnesine yükselmiştir.

Çağdaş sanat, film, edebiyat ve müzik gibi yüksek kültürlerin aslında çizgi roman, araba modifiyesi, punk rock, kaykay ve sörf tahtası çizimleri, grafiti gibi alt kültürlerden doğduğunu söylemek mümkündür. Pop sürrealizm akımının kurucusu olarak görülen Robert Williams ve akımın diğer sanatçıları bu iki kültürü –yüksek ve düşük kültür- bir araya getirerek yeni bir stil ortaya koymaktadır. Buna benzer bir girişim olan pop art hareketinde ise Williams'a göre tek sorun hayal gücünün eksikliğidir. Bu yüzden Williams alt kültürel etkinliklerin ve pop kültürü ürünlerinin yanı sıra düşselliğin yüceltildiği sürrealizmin estetik ve kavramsal unsurlarından da faydalandığı yeni bir sanat yaratmaya çalışmıştır. Bu bağlamda önce alt kültüre hitap eden daha sonra her kesimden izleyiciyi cezbedecek kalitede enerjik, yaratıcı, iyi bir renk kullanımına sahip olan, fantastik ve gerçekçi bir stil ortaya çıkarmıştır. Bu stille yaptığı eserlerinde en sık ilham aldığı öğeler çizgi filmler ve çizgi romanlardır; zira bu türlerin zamanla görsel sanatların zirvesine çıkacağını düşünmektedir (Deitch, 2015: 54-57). Williams sanatında önemli derecede rol oynayan hayal gücü ve çizgi film ikonografisine ve bunların çağdaş sanattaki yerine ilişkin şu açıklamalarda bulunmuştur:

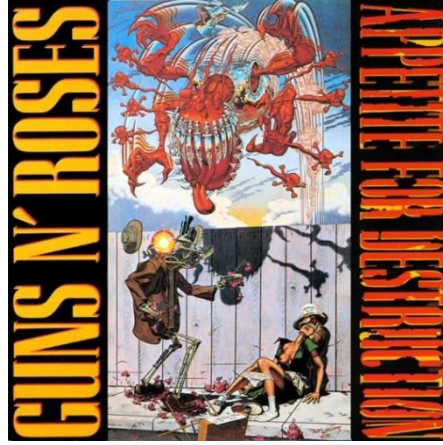
Her şeyi tükettiler. Bir haçınız ve bir şişe idrarınız ve konserve dışkınız var ve [birisi] hiçbir şey yapmıyor ve bir müzede bir kum yığını var -geriye ne kaldı? Geriye kalan tek şey, geniş açık hayal gücü kullanımıdır(...). 20. yüzyılın en büyük sanatının çizgi film olduğuna dair hiçbir şüphem yok. Başka hiçbir sanat dalında çizgi film kadar büyük ve dev bir kelime dağarcığı yoktur. Herkesin çizgi filmlere karşı belirli bir takdiri vardır, ancak hiç kimse onları "güzel sanatlar" olarak düşünmek istemez. Çizgi filmin önünde engel, kahrolası entelektüelliktir (Williams, Akt. Campion, 2015).

Pop sürrealizm anti-entelektüel bir yapıda ve lowbrow ismiyle doğmuş olsa da tüm eserlerin aşağı bir stili olduğu söylenemez, yalnızca ilham kaynakları genellikle aşağı kültür olarak görülen bazı yaratımlardır. Bunlar çoğunlukla daha önce bahsedilen karikatür, çizgi roman, çizgi filmler, reklamlar, motor, paten, sörf, dövme,

grafiti, yarış arabaları gibi türlerin yanı sıra ana akım kitsch kültürü, tiki kültürü, eski tahta oyunları, yol kenarı tabelaları ve mimarisi ve Japon oyuncaklarıdır. Özellikle karikatür sanatının pop sürrealizm akımını stilistik ve kavramsal olarak şekillendirdiği kesin olarak söylenebilmektedir. Bu bağlamda pop sürrealist eserlerin figüratif, temsili ve anlatımcı olması kaçınılmazdır. Eserlerin genellikle bir hikaye anlattığı veya izleyiciye mesajlar verdiği görülmekle birlikte bazen anlatılan şeyler film/çizgi film sahnelerine ve çizgi romanlara dayanmaktadır. Aynı zamanda pek çok pop sürrealist sanatçı albüm kapakları veya konser afişleri gibi figüratif sanatsal çalışmalar yapmakta ya da eserleri sonradan afişlere/kapaklara dönüştürülmektedir (Jordan, 2005: 11-12).

Pop sürrealizm akımında genel anlamda karikatür sanatından gelmiş olabileceği düşünülen karnavalesk bir hiciv ve mizah anlayışı, müstehcenlik, ürkütücülük ve tuhaflık gibi özelliklerle donatılmış bir stil ile gündelik dünyayı alt üst etmeye yönelik bir eğilim vardır (Jordan, 2005: 11). Akımın karakterini ifade eden en iyi ya da kapsayıcı kavram “grotesk” olacaktır, zira grotesk tüm bu bahsedilen özellikleri içinde barındırmaktadır.

Akımın grotesk yapısını Robert Williams’ın sanat eserlerinde açıkça izleyebiliriz. Williams, sanat hayatının ilk başlarında bir dönem sürrealizmden etkilenecek sofistike/entelektüel sürrealist resimler yapmaya çalışmış fakat bunları yetersiz bulmuştur. Daha sonra sanatına çizgi film ikonografisini de dâhil ederek teknik anlamda kendini geliştirmeye ve eserlerini güzel sanatlar mertebesine yükseltmeye yönelik çalışmalar yapmıştır. Sanatçı bu erken dönem çizgi film tabanlı çalışmalarını abartılmış karikatürler olarak nitelendirmektedir. Bu çalışmalarından biri de dünyaca ünlü Guns N’ Roses’ın ilk albümünün kapağında yer alan *Appetite For Destruction (Yıkımın İştahı)* (Şekil 4.14) (Discogs, t.y.) resmi (Deitch, 2015: 55). Eserin içeriği, stili ve Williams’ın sanat anlayışı, Guns N’ Roses’ın imajıyla oldukça uyumaktadır. 70’lerin sonlarında karşı kültür dalgasına kapılan iki taraf da otorite ve kurumsal kapitalizm karşıtıdır ve eser de tam bu doğrultuda yapılmış çarpıcı ve yıkıcı bir yaratımdır. Öyle ki eserdeki şiddet ve cinsellik unsurları eleştirilere yol açarak albümün kapağının değiştirilmesine yol açmıştır. Ancak yine de hem grup hem de Williams yıkıcı tarzları ile ses getirerek büyük bir başarı elde etmiştir (Juxtapoz, 2019a).

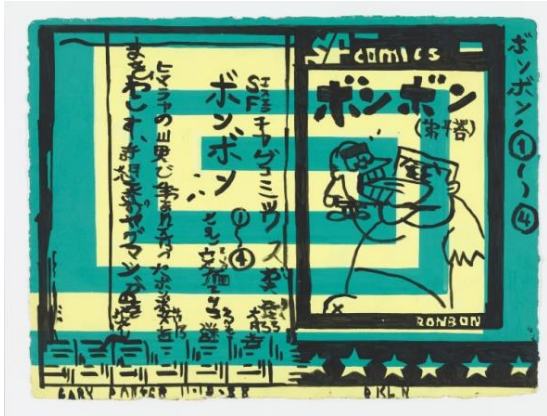


Şekil 4.14. Guns N' Roses'in "Appetite For Destruction" (Yıkımın İştahı) albüm kapağı, 1987, Eser: Robert Williams, Appetite For Destruction, 1978.

Alt kültürün aksiyona ve melodrama olan düşkünlükleri erkeklere hitap eden macera dramlarında açıkça görülmektedir. Bunlarda genellikle bir kahramanın suçlularla bireysel mücadelesi veya toplumu doğal afetlerden kurtarmaya çalışması ele alınmakta, konu açıkça ve dramatize edilmiş bir biçimde verilmektedir. Melodramatik alt kültürel romanlarda ise iyi ve kötü kahramanların arasında bir savaş hakim olmakla beraber daima iyi olan kazanmaktadır. Aynı zamanda alt kültürde toplumsal yaşamdaki cinsiyet ayrımcılığı sanata da yansımaktadır. Kadınlar genellikle dinsel veya canlı renkli, temsili din dışı sanata ilgi duyarken erkekler çoğunlukla duvara asabilecekleri erotik kadın resimlerinden hoşlanmaktadır (Gans, 2020: 123-124). Williams'ın ve bazı pop sürrealistlerin erken dönem çalışmalarında alt kültürün sosyo-kültürel ve estetik özelliklerinden izler bulunmaktadır. Bunu Williams'ın *Appetite For Destruction* eserinde de açıkça görmek mümkündür. Williams (Akt. Heching, 2017) eserinin konusunu "Yerde başka bir robot tarafından saldırıya uğramış oyuncak robotlar satan bir kız var ve çitin üzerinden yaklaşan bir intikam canavarı onu yakalamak için geliyor. Yani bu resimde intikam ve adalet var" şeklinde açıklamıştır. Eserin melodram, çizgi film ve çizgi roman gibi alt kültür sanatlarının karakterini taşıdığı söylenebilir. Zira eserde sansasyonel bir biçimde ele alınan bir iyi-kötü savaşı konusu, karikatürel bir üslup, erotik bir kadın figürü ve abartılı, süslemeci bir stil dikkat çekmektedir.

1980'lerden itibaren Williams'ın yağlı boya tabloları, alışılmış tarzında -çizgi roman gibi- yapılmaya devam etse de yapısal olarak her zamankinden daha karmaşık hale gelip günden güne gelişmiştir (Campion, 2015). Bu süreçte eserlerinde karnavalesk stil ve fantastik öğeler daha sık görülmeye başlamıştır. Lowbrow da

gelişim sürecinde Robert Williams'ın *illüzyonist* ve Gary Panter'ın *karikatürümsü* stili olmak üzere iki farklı stile yönelmiştir. Williams'ın eserleri –illüstratiften ziyade- daha resimsel ve illüzyonistken, Panter'ın (Şekil 4.15) (Fredericks & Freiser, t.y.) daha saf bir şekilde karikatürümsü ve serbest bir stili vardır. Williams, karnaval, dövme, hot rod ve çizgi roman görüntülerinden beslenirken, Panter babasının karikatürümsü eserleri, çizgi roman başta olmak üzere Amerikan pop kültür ikonografisi, Meksika güreş posterleri ve bıçakları, Hint resimleri gibi unsurlardan ilham almıştır. Modernizmin kavramsal idealleri tükendiği için postmodern sanatın geçmişe dönüp keşifler yaparak eskileri birleştirdiğini söyleyen Panter bu yüzden kendi kültürler arası ve çoğulcu sanatını da “rekombinant” olarak isimlendirmiştir. Williams; *The Pizz* (Şekil 4.16) (Anderson, 2004: 106), Anthony Ausgang (Şekil 4.17) (Ausgang, 2000) ve daha sonra Todd Schorr (bkz. Şekil 4.25) ve Skot Olsen (Şekil 4.18) (Jordan, 2005: 108) gibi isimlerin sanatlarını stilistik olarak etkilemiştir. Panter ise; Georganne Deen (Şekil 4.19) (Invaluable, t.y.), Tim Biskup (Şekil 4.20) (Biskup, t.y.), Gary Baseman (Şekil 4.21) (Baseman, t.y.b) ve Gary Taxali'nin (Şekil 4.22) (Jordan, 2005: 173) sanatını şekillendirmede rol oynamıştır (Jordan, 2005: 13, 110).



Şekil 4.15. Gary Panter, Bon Bon, 1988, Kağıt üzerine akrilik, 22x30 inç.



Şekil 4.16. The Pizz, 7 Dwarves (7 Cüceler), 1999, Tuval üzerine akrilik boya, 30x40 inç.



Şekil 4.17. Anthony Ausgang, The Stigmata, 2000, Tuval üzerine akrilik boya, 30x40 inç.



Şekil 4.18. Skot Olsen, Hallucinate the Big Bread Wolf, 2002, 36x24 inç.



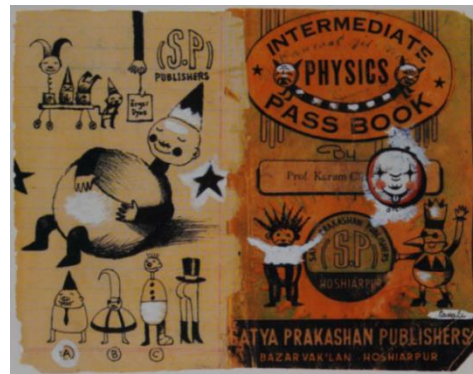
Şekil 4.19. Georganne Deen, GODS (Harry Heckle & Bait), 1995, Tuval üzerine yağlı boya ve kolaj, 133x96,5 cm.



Şekil 4.20. Tim Biskup, Gamelaga #5, Panel üzerine akrilik boya, 14x11 inç.



Şekil 4.21. Gary Baseman, The Ascension of Blackie the Cat (Kedi Blackie'nin Yükselişi).



Şekil 4.22. Gary Taxali, Intermediate Physics Passbook (Orta Düzey Fizik Hesap Cüzdanı), 2000, 8x6 inç.

Bu tuhaf ama eğlenceli akım pop sürrealizm ismini aldıktan sonra sanatçıların pop kültürünü –daha çok izleyicinin çizgi film ya da tarihten aşına olduğu karakterleri- Daliesk imgelerle birleştirmesiyle daha sürrealist veya fantastik denilebilecek bir karakter kazanmıştır. Ancak akımın temsilcileri günden güne artarken sınırları da oldukça genişlemiş, çok sayıda farklı stil ortaya çıkarken pop kültür referanslarının zorunluluğu ortadan kalkmış, tek ortak nokta olarak eserlerin içeriğinin gerçeküstü doğası kalmıştır. Örneğin Camilla D’Errico sanatsal yaratımını hayatıyla uzlaşmanın ve duygularını ifade etmenin bir yolu olarak görmektedir. Resimlerindeki pek çok unsur onun bilinçli olarak seçmediği, duygusal durumuna göre kendiliğinden şekillenen ve izleyicinin de bazı duygularını uyaran imgelerdir. Stili genel olarak tuhaf, fantastik, mizahi ve çocuksu olarak görülen sanatçının eserlerinde (Şekil 4.23) (D’Errico, 2012) en çok dikkat çeken öğeler ise iri gözlü – bazen de boynuzlu- bir kız figürü, gökkuşağı renkleriyle betimlenmiş hayvanlar, popüler karakterler, oyuncaklar ve eriyen gökkuşağı imgeleridir. Ancak her zaman pop kültüründen karakterler ya da imgeler kullanmamaktadır, bazı eserleri (Şekil 4.24) (D’Errico, 2022) yalnızca duygularını ifade etmeye yönelik yapılmış sürreal yaratımlardır (D’Errico, 2016: 5-8, 56).



Şekil 4.23. Camilla D’Errico, My Little Moonberry, Ahşap panel üzerine yağlı boya, 2012, 16x20 inç.



Şekil 4.24. Camilla D’Errico, Amici Forever, 2022, Ağaç panel üzerine suda çözünür yağlı boya.

Sürreal olanı ve pop olanı ifade eden sanatsal yaklaşımların birbirinden farklı bir seyir izlediği bilinmektedir. Sürrealizm rüyalara ve bilinçdışına dayanırken, pop art en basit anlatımla popüler kültürün ve tüketim çılgınlığının, yani yaşamın içinden görüntülerin yüzeysel bir şekilde sanata yansımalarıdır. Pop Sürrealizm içinde bu

yaklaşımların farklı yönleri bir araya getirilmeye çalışılmaktadır. Bu bağlamda politik ve sosyal konuların fantastik bir üslupla ele alındığı, popüler imgelerle donatılmış sarkastik yapıtlar ortaya çıkmaktadır. Çizgi film, çizgi roman, karakter tasarımı gibi popüler kültürün konuları ve imgeleriyle, düşselliğin akımı olan sürrealizmle iç içe olan pop sürrealizmin çocuksu ve oyunsal bir tavır geliştirmesi kaçınılmaz olmuştur. Bu bağlamda pop sürrealist eserlerde oyunsal temalarla bazı güncel sorunlara değinilip, oyun sahneleri, oyuncaklar ya da oyuncağa benzer karakter tasarımlarına da sıklıkla yer verilmektedir. Daha sonra bunlar üç boyutlu hale getirilmek üzere tasarım oyuncaklara dönüştürülmektedir.

Akımın oyuncu sanatçılarından biri olan Todd Schorr'un yapıtlarında ilgi duyduğu iki unsuru birleştirdiği görülmektedir: Sanat tarihindeki usta sanatçıların teknikleri ve çizgi filmler (Schorr, t.y.). Sanatçının bu yaklaşımına, ünlü çizgi film yapımcısı Walt Disney ile sürrealist ressam Salvador Dali'yi bir arada resmettiği *Five O'Clock Shadows in Disney-Dali Land (Disney-Dali Land'de Saat Beş Gölgesi)* (Şekil 4.25) (Schorr, 1996) eseri örnek gösterilebilir. Eserde Dali'nin üslubuna, Walt Disney'in Mickey Mouse karakterine ve esere verilen isimle Walt Disney'in Disneyland'ine göndermeler yapılmaktadır. Bu bağlamda eser; sanat, oyun, eğlence, çocukluk, hayal gibi pek çok kavramı içinde barındırmaktadır.



Şekil 4.25. Todd Schorr, Five O'Clock Shadows in Disney-Dali Land (Disney-Dali Land'de Saat Beş Gölgesi), 1996.

4.2.1. Pop Sürrealizm ve Sürrealizm

Pop sürrealizm akımı, zihni rasyonel kısıtlamalardan kurtarmayı ve bilinçaltı dünyasını keşfetmeyi amaçlayan kültürel ve sanatsal bir hareket olan sürrealizmden kavramsal açıdan oldukça etkilenmiştir. Her iki akımın da geleneklere, saf akılcılığa,

estetiğe ve sanatta burjuva zevklerinin hâkimiyetine karşı olduğu görülmektedir. Sürrealizmin akılcılığa karşı düşsellik önermesi pop sürrealizm akımında da kendini gösterirken, bu doğrultuda belirli tematik ve estetik unsurları da paylaşmaktadırlar.

Sürrealizm ve pop sürrealizm arasındaki en belirgin ortak nokta bilinçaltı ve düşsellik tutkusudur. Bu bağlamda her ikisinde de mantığı ve izleyicinin beklentilerini alt üst edip, heyecan uyandıran alışılmadık, rüya gibi, absürt, tekinsiz ve fantastik öğelere rastlanmaktadır. Sanatçılar beklenmedik bir şekilde bir araya getirilen imgelerle geleneksel gerçeklik anlayışına meydan okumaktadırlar.

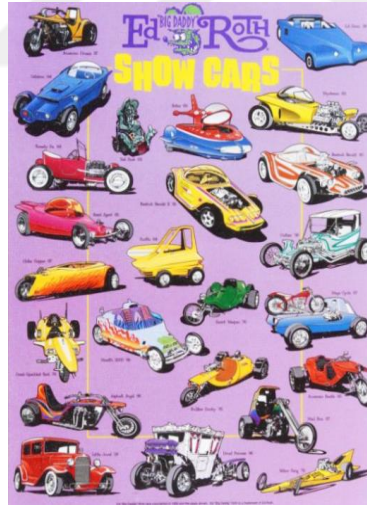
Dada ve sürrealizm sanatçılarının başından beri anti-estetik bir yapıda olup sanattaki kalıplara meydan okuduğu ve köklü değişimler yapmak istedikleri bilinmektedir. Bu bağlamda pek çok teknik geliştirmişlerdir. Dali başta olmak üzere sürrealist sanatçılar özellikle gerçeklik algısı üzerinde oynamalar yaparak sanata karşı savaş açmışlardır. Pop sürrealizm akımına bakıldığında ise çok daha radikal bir meydan okuma görülmektedir, zira bu akımın sanatçıları -popülerliğe her daim uzak olan yüksek sanatın aksine- hem anti-entelektüel hem de popülist yanlısıdır. Özellikle Robert Williams sanat dünyasının geleneksel zanaatkârlık, temsili ve anlatısal resim gibi mevcut tabularına karşı özgürlükçü, yıkıcı ve yenilikçi bir duruş sergilemektedir. Williams, hem burjuva, orta sınıf değerlerini hem de sanat kurumlarının değerlerini alt üst ederek, adeta Amerikan kültürü ve sanatı ile mücadele eden bir kanun kaçağı gibidir (Klein, 1998: 37-38).

Pop sürrealizm akımının sürrealist etkilerini kustom kulture hareketinden aldığı söylenebilir. Özellikle 1960'lı yıllar itibarıyla kustom kulture, adeta sürrealizmin yeni bir versiyonu gibi görülmüştür. Bu süreçte hot rod kültürüne yakın olan isimler, hayal gücünün sınırsız olanaklarıyla arabaları bambaşka tasarımlara dönüştürmüştür. Sürrealist sanatın bilinçaltına yönelmesi, otomatik çizimleri, gerçeklikle ilgili beklentilere ve mantığa meydan okurcasına sıradan hayatı ve sıradan nesneleri gerçeküstü bir boyuta taşıması Von Dutch, Ed “Big Daddy” Roth ve Robert Williams’ı oldukça etkilemiştir. Roth’un şiş gözlü canavarlı vahşi karikatürleri (bkz. Şekil 4.1) ve Von Dutch’ın imzası haline gelen *The Flying Eyeball* (Uçan Göz Küresi) (Şekil 4.26) (Kustomrama, 2021) figürü bu etkilerle yapılan eserlerden birkaçıdır. Özellikle Dali’nin etkisinde olan Roth ve Williams, bilinçdışı kavramını keşfettikten sonra tıpkı sürrealistler gibi grotesk, erotik, şiddetli ve tuhaf olanın gerçekliğine yönelmiş ve bu doğrultuda fantastik, çarpıtılmış, deforme olmuş, vahşi,

coşkulu, hatta manik denilebilecek tarzda resimler yapmıştır. Temelinde -en büyük tutkuları olan- arabaların etkisi olduğu söylenebilen ve adeta fütüristleri bile şaşırtacak bir dinamizm yakalamışlardır. Aynı zamanda Dutch'ın doğaçlama ince çizgileri sürrealistlerin otomatik çizimlerini anımsatırken pek çok kustom kulture sanatçısının araba tasarımları (Şekil 4.27) (DeWitt, 2001: 179) Meret Oppenheim'in kürk kaplı fincanı (bkz. Şekil 3.25) gibi gerçeküstücü nesnelere benzemektedir. Onlara benzer olarak bu sanatçılar da gündelik hayatın sıradan bir nesnesi olan arabalara farklı parçalar ekleyip olağandışı stillerde yaratmalarıyla nesneye dair beklentileri alt üst etmektedir (DeWitt, 2001: 104-111).



Şekil 4.26. Von Dutch (Kenneth Robert Howard), The Flying Eyeball (Uçan Göz Küresi), 1976.



Şekil 4.27. Ed "Big Daddy" Roth, "Show Cars" posteri, 1999.

Dali başta olmak üzere sürrealist sanatçıların rüya gibi, illüzyonist eserleri kustom kulturedan sonra pop sürrealizm sanatçılarına da fikir, kavram ya da imgeleri doğrusal olma zorunluluğu olmadan vahşi, oneirik ve mizahi üsluplar geliştirme konusunda ilham verip onları özgürleştirmiştir (Jordan, 2005: 15). Bu bağlamda sürrealizm akımını oldukça etkileyen Freud'un psikanaliz kuramının ve bilinçaltında yeri olan bazı konuların da pop sürrealizm sanatçılarının çıkış noktalarından

olduğunu söylemek mümkündür. Pop sürrealist sanatçı Ray Caesar bu doğrultuda bilinçaltını ve duygusal varoluşunu irdeleyen, sanat yoluyla fantezilerini, tutkularını ifade eden çalışmalar yapmaktadır. Bilinci ile bilinçaltı arasındaki bir köprü olarak gördüğü eserleri (Juxtapoz, 2012), çocukken çoğul/disosiyatif kişilik bozukluğu tanısı alan sanatçının o yıllar itibarıyla inşa etmeye başladığı farklı bir dünyanın, yani paracosmun yansımasıdır. Caesar ikinci benliğini de bu paracosm içinde saklamaktadır (Medium, 2019). *Prelude (Önoyun)* (Şekil 4.28) (Caesar, 2004) eseri sanatçının bu benliğini tasvir ettiği çalışmalarından biridir.



Şekil 4.28. Ray Caesar, *Prelude (Önoyun)*, 2004, Dijital resim.

Sürrealizm akımında oneirizm yöntemiyle yapılan çalışmalara, yani çoğunlukla düşsel manzaraların, masalsı ve çocuksu anlatım biçiminin hakim olduğu eserlere pop sürrealizmde de rastlamak mümkündür. Nicoletta Ceccoli'nin masalsı, dişiliği ön planda, sevimli yalnız çocuk resimleri (Şekil 4.29) (Ceccoli, 2013) bunun en iyi örneğidir. Çoğunlukla çocuk figürleri, oyunsal sahneler, oyuncaklar ve fantastik öğeler barındıran Caesar ve Ceccoli'nin eserleri Dorothea Tanning (bkz. Şekil 3.16) ve Leonora Carrington (bkz. Şekil 3.17) gibi sürrealist sanatçıların eserlerini anımsatmaktadır.



Şekil 4.29. Nicoletta Ceccoli, All We Need Is Love (Tek İhtiyacımız Sevgi), 2013.

Pop sürrealist sanatçı Marion Peck, hem popüler ve tanıdık hem de fantastik öğelerle karikatürize edilmiş, rüyalardan kesitler gibi görünen resimlerinde mizahi ve sarkastik bir üslup kullanmaktadır. Bilinçdışından yararlanarak yaptığı oneirik resimlerini (Şekil 4.30) (Peck, 2015) garip ve sevimli yaratıklarla dolduran sanatçının asıl amacı izleyiciye dünyanın asla görüldüğü gibi olmadığını göstermektir. Sürrealistler gibi bilinçaltına, düşlere hayran olduğunu belirten Peck, yapıtlarını gece ve gündüz kurduğu hayallerle, bilinçdışıyla arasındaki bağ ile ürettiğini ifade etmektedir (Martinique, 2017).



Şekil 4.30. Marion Peck, Isle of Joy (Sevinç Adası), 2015.

Postmodernizmde sanatın hayata dahil edilmek istenmesi pek çok akımı etkilemiştir. 1960'lerden sonra yüksek kültüre hitap eden modernist sanat anlayışı yıkılmaya çalışılmış; sanatın toplumdaki her bireye ulaştırılması amaçlanmıştır. Bu bağlamda sanatı oyunlaştırmak, onu gündelik hayata dahil etmede kullanılan bir yöntem olmuştur. Birçok avangard sanat akımında oyunsallık görülmüş; oyuncak benzeri çalışmalar da gündeme gelmiştir.

Sürrealizm; düş kurma sanatına yönelik olarak düzenledikleri sürrealist oyunlar ve izleyiciyi düşündüren kavramsal ve optik oyunlar ile sanatta oyun tavrını gösteren en önemli akımlardan biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Günümüzde hala popülerleşmeye devam eden pop sürrealizm akımı da fantastik öğeler ve çocuk, oyun ve oyuncak temaları ile sürrealizme benzerlik gösterirken, sanat-oyun ilişkisini de pekiştirmektedir. Pop sürrealizmin gelişimine katkıda bulunduğu tasarım oyuncak kavramı da sürrealizm akımındaki gerçeküstücü nesneleri anımsatmaktadır. Bu konu “Pop Sürrealizm ve Oyun” ve “Pop Sürrealist Sanatçının Oyun Alanı ve Tasarım Oyuncaklar” başlıkları altında ayrıca irdelenmektedir.

Her iki akımın sanatçıları düşselliğe ve oyunsallığa yönelip bilinçaltını açığa çıkarırken katarsis de sağlamaktadır. Dolayısıyla sürrealizm ve pop sürrealizm; *düş*, *oyun*, *oyuncak*, *çocuk*, *katarsis* gibi pek çok kavramda buluşmaktadır.

4.2.2. Pop Sürrealizm, Popüler Kültür ve Pop Art

1960’lı yıllar başta Marcel Duchamp olmak üzere dada ve sürrealizm akımlarının kavramsal etkilerinin tekrar yankı bulduğu bir dönem olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu süreçte sanat ve yaşam arasındaki engelleri ve sanatın “müzedeki üst nesne” konumunu yıkmak üzere 1920’lerin sanatçılarına benzer biçimde –hatta daha yıkıcı- girişimlerde bulunmaktadır (Şahiner, 2013: 192). Bu girişimlerden biri ve belki de en ses getireni daha önce de üstünde durulan pop arttır.

1950’lerde çizgi romanlar, reklamlar, dergiler ve filmlerden alınan görüntüleri ve tüketim nesnelerini kullanması ile popüler kültürün sanata yansması olarak görülen pop art, kendinden 20-30 yıl sonraki pop sürrealizm akımına da ilham kaynağı olmuştur. Pop sürrealizm akımı, sürrealizmin irrasyonel ve beklenmedik imgelerini tanıdık, popüler ve kitle iletişimsel unsurlarla birleştirmektedir. Akımın popüler kültür ikonografisini kucaklaması, sürrealist geleneğin çağdaş bir yorumu olarak nitelendirilebilmesini mümkün kılmaktadır. Hem sürreal, fantastik ve mizahi bir üslup kullanan hem de popüler kültürden neredeyse her bireyin anlayabileceği bir sanat anlayışı olan pop sürrealizm tıpkı pop art gibi daha erişilebilir, eğlenceli bir sanat ortamı yaratmaktadır. Bu bağlamda güzel sanatlar-ticari sanatlar, yüksek sanat-alçak sanat, yüksek kültür-alt kültür gibi kavramlar arasındaki sınırlar giderek bulanıklaşmaktadır.

Yapıtlarında bilinçdışındaki popüler imgeleri kullandığını söylemesiyle pop sürrealizmin isim babası olduğu düşünülen Kenny Scharf, 1970’lerde New York’un hızla büyüyen pop kültüründen esinlenmiştir. Bu bağlamda bir dönem bilim kurgu tarzında ortamlar yaratarak animatif karakterlerle sosyal mesajlar veren çalışmalar yaptığı, bazı çalışmalarında da günlük hayatı muhteşem bir oyun alanına dönüştürdüğü görülmektedir. Keith Haring, Jean Michel Basquiat ve Andy Warhol’a yakınlığı ile bilinen Kenny Scharf, bu isimlerle birlikte pop arta da katkılar sağlamıştır (Lotte Museum, 2018).

Pop artın ardından isim babası olduğu pop sürrealizme yönelen Scharf, pop arttan aşına olduğu popüler öğeleri sanata dönüştürmek fikrinden uzaklaşmamış, bazı popüler gıdaların mizahi tasvirlerini (Şekil 4.31) (Scharf, 2007) yapmıştır. Animasyon ve karikatürlerden de oldukça etkilenen Scharf, yapıtlarında (Şekil 4.32) (Scharf, 2014) çizgi film karakterlerini de kullanmıştır. Scharf tıpkı Andy Warhol ve diğer pop sanatçıları gibi popüler kültürü sanata dahil ederek sanatı halka indirmeyi amaçlamıştır.



Şekil 4.31. Kenny Scharf, Tang, 2007.



Şekil 4.32. Kenny Scharf, Pace Prints, 2014.

Pop art gibi pop sürrealizmde de popüler medya ve tüketim nesnelerinin yanı sıra müzik ve modanın da hakimiyeti söz konusudur, sanatçılar eserlerinde sıklıkla ünlü isimlere yer vermektedir. Bunlardan biri Katy Perry (Şekil 4.33) (Ryden, 2014) gibi ünlü simaları resimlerine konu yapan Mark Ryden’dir. Ryden, Michael Jackson’ın *Dangerous* albüm kapağını (Şekil 4.34) (Juxtapoz, 2018) tasarlamasıyla da geniş bir kitleye ulaşmış, içerisinde çok sayıda sembol barındıran bu deneysel çalışmaya oldukça süslü bir çerçeve ile başka bir boyut kazandırmıştır (Juxtapoz, 2018). Dönemin ünlü yıldızlarıyla çalışma usulü özellikle Marilyn Monroe gibi

popüler isimleri sanatına dahil eden Andy Warhol'un sanat anlayışıyla benzerlik göstermektedir.



Şekil 4.33. Mark Ryden, Katy Aphrodite, 2014.



Şekil 4.34. Mark Ryden, Michael Jackson'ın "Dangerous" albüm kapağı (solda) ve çerçevelenmiş hali (sağda).

1960'larda kitle iletişim araçlarının ön plana çıkması ve gelişen baskı teknikleri pop artın başarılı olmasında etkili olmuştur. Özellikle baskı teknikleri sanatın halkla buluşturulması için kullanılan önemli bir araç olarak görülmüştür. Pop sürrealizm de bu araçları sıklıkla kullanmaktadır. Dönemin çizgi filmleri akımın sanatçıları oldukça etkilemekte ve sanatçıların resimlerine ilham kaynağı olmaktadır. 2000'lerde ise giderek dijitalleşen çağın getirisi olarak dijital tekniklerle sanat yapıtı üretme, pop sürrealizm akımında etkin bir şekilde görülmeye başlamıştır. Tıpkı pop art gibi pop sürrealizm de döneminin gelişen kitle iletişim araçlarıyla geniş bir kitleye

ulaşmaktadır. Akımın dijital sanatçısı Ray Caesar konuyla ilgili şu sözleri aktarmıştır:

Lowbrow veya pop sürrealizmi düşünürsem, bunu internetin iletişimsel ve ifade edici yönlerini kullanan ilk hareket olarak düşünüyorum. (...) Bu anlamda şu anda çalışan tüm sanatçılar bu işi dijital ortamda sunuyorlar. Boyalı ve bir galeride asılı olsa bile hepimiz onları çoğunlukla çevrimiçi olarak görüyoruz. Bir şeyleri değiştiren internet ortamının öncesi ve sonrasının farkını belirtmek için bu akımı “Neo-Dijitalizm” olarak adlandırdım. Farklı bir sanatçı türü ve tamamen farklı bir izleyici kitlesi için bir ortam yarattı. (Caesar, akt. Kordic, 2017).

Pop sürrealizmin pop art ile buluştuğu bir diğer ortak nokta da oyuncaklardır. 20. yüzyılın ikinci yarısında pop art hareketi göstergelerle donatılmış tüketim toplumunun her türlü nesnesini estetize ederek sanat ve yaşam arasındaki ayrımları kaldırmıştır. Ekonomik gösteren olarak nitelendirilebilen tüketim ürünlerinin birer sanat nesnesine evrilip müze ve galerilerde yerini almasıyla birlikte yüksek kültür ve kitle kültürü sınırları da yerle bir olmuştur (Şahiner, 2013: 187). Bu ekonomik gösterenlerden biri de kuşkusuz oyuncaklardır. Çalışmada daha önce bahsedildiği üzere kültürlerin gelişimine eşlik eden oyuncaklar, 20. yüzyıl itibariyle çizgi romanlar ve çizgi filmler gibi tüm çocuk medyasının ticarileşmesine yol açarak kültürel endüstrinin gelişiminde rol oynamaktadır. Özellikle Mickey Mouse gibi figürlerle artan karakter oyuncakları ve ürünleri çılgınlığı kitle iletişim yöntemlerinin de etkisiyle popüler kültürle girift bir hale gelmiştir. Bu durum pop artta Andy Warhol, Roy Lichtenstein gibi sanatçıların eserlerine; pop sürrealizmde ise Mark Ryden, Gary Baseman gibi pek çok sanatçının eserine tezahür etmiştir. Hatta öyle ki pop sürrealistlerin ünlü oyuncak markalarıyla iş birliği yaptığı ya da yarattıkları karakterlerinin üç boyutlu hali olarak tasarım oyuncaklar ürettiği de görülmektedir.

Pop sürrealistlerin başvurduğu sanatsal ifade yöntemlerinden biri olan tasarım oyuncakların, pop artın sıklıkla kullandığı kitle iletişim ya da tüketim nesneleri ile hem estetik hem de kavramsal açıdan benzerlik gösterdiği söylenebilir. Örneğin Ron English’in Amerikan tüketim kültürüne gönderme yapan *Mc Supersized* (bkz. Şekil 4.11 ve 4.12) çalışmaları Claes Oldenburg’un dev hamburger ve benzeri heykellerini (bkz. Şekil 3.33); Kenny Sharf’ın *Tang* (bkz. Şekil 4.31) eseri de tüketim nesnelerini doğrudan sanatına dahil eden Andy Warhol’un *Brillo Box* (bkz. Şekil 3.31) gibi yapıtlarını anımsatmaktadır. Pop artın tüketim ürünleri ile yaptığı girişime benzer olarak tasarım oyuncak kavramıyla birlikte ekonomik bir gösteren olan oyuncaklar,

kültürel ve sanatsal bir gösterene ve sanat nesnesi konumuna yükseltilmiş ve yüksek kültür ile popüler kültür arasındaki sınırlar bir kez daha parçalanmıştır.

Güzel sanatlar açısından bakıldığında “yüksek beğeni” hem eğitim durumuna hem de ekonomik şartlara bağlıdır; zira özgün bir sanat yapıtına sahip olmak yüksek bir gelir gerektirmektedir (Gans, 2020: 24). Pop art ve pop sürrealizm tam olarak bunu yıkmaya çalışmaktadır. Pop sürrealizmin bunun için seri olarak da üretilebilen ve her kesimden bireyin alabileceği –değişen boyutlarla- erişilebilir fiyatlarla da sunulan tasarım oyuncaklara yöneldiği söylenebilmektedir. Aynı zamanda tasarım oyuncak daha önce bahsedilen pek çok alt kültürden, sokak modasından ve genel anlamda pop kültüründen beslendiği için yüksek beğeni/kültür de gerektirmemektedir.

4.3. Pop Sürrealizm ve Oyun İlişkisinde Yükselen Bir Kavram Olarak Tasarım Oyuncak

“Ben ve pop sürrealizm içindeki diğer sanatçılar, çeşitli ikonografi ve imgelerle oynayabileceğimiz, sürekli pop kültür referansları eklemek zorunda kalmadan özgürce ve çılgınca yaratabileceğimiz bir tür yarattık”

Camilla D’Errico (2016: 8).

“Sanat, hayal gücünüzün yapabileceği kadar geniş bir oyun alanıdır ve tüm engelleri kaldırırsanız, gerçekte ne kadar ileri gidebilirsiniz? Hayal gücü nereye kadar?”

Robert Williams (Akt. Deitch, 2015: 57).

Fantastik imgeler, peri masalları, mitolojik yaratıklar, efsanevi karakter tasarımları, çocukluğa dair görüntüler, pop kültürü ikonografisi, insan-hayvan melezleri, çizgi filmlerden fırlamış figürler, oyun sahneleri ve tasarım oyuncaklar gibi pek çok unsurla pop sürrealizm akımı oldukça oyunbaz bir doğaya sahiptir. Akımın bilinçaltını keşfetme serüveninde genellikle oyun kavramını benimsediği söylenebilir. Sosyo-kültürel ve sanatsal normlar sorgulanırken de mizahi ya da ironik bir üslupla oynasal ve özellikle tuhaf bir tavır sergilenmektedir. Bu yolla hem izleyici sorgulamaya davet edilip hem de izleyicide bazı duygular uyandırılarak onlar da bir oyuncuya dönüştürülmektedir. Bunun sonucunda geleneksel beklentiler, yüksek kültür/sanat-düşük kültür/sanat ve gerçeklik-fantezi kavramları arasındaki sınırlar alt üst olmaktadır. Bu yönüyle pop sürrealizmin oyunbaz olduğu gibi oyunbozan olduğu da söylenebilir.

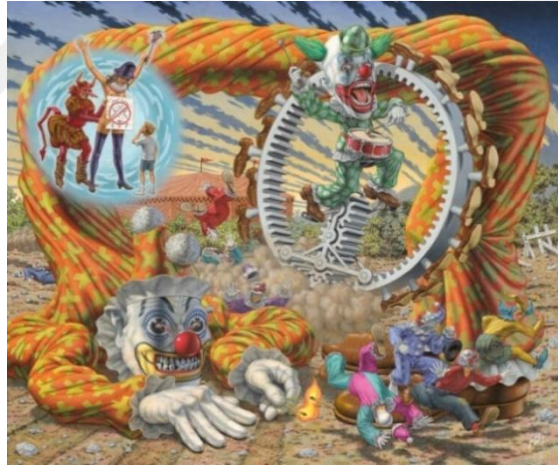
Pop sürrealizm akımının karakteristik yapısında anlatımcılığın ön planda olduğundan bahsedilmişti. Pop sürrealist eserler adeta sanatçının kurduğu bir oyun içerisinde izleyiciye anlattığı bir hikaye gibidir. Fantastik ve melez karakterlerle

tasarlanan rüya gibi evrenler izleyicinin hayal gücünü harekete geçirerek bu evrenlerin ardındaki derin anlamları düşünmeye yönlendirmektedir. Oyuncu konumundaki izleyiciler de kendi yorumlarını inşa ederek aktif bir katılım göstermektedirler. Aynı zamanda pop sürrealistler oyunlarında pop kültürünün her türlü imgesini kendine mal ederek, pastiş ya da parodi gibi yollarla nostaljik, yıkıcı ve aynı zamanda eğlenceli bir görsel dil yaratarak popüler kültürün hayatımızdaki etkisi üzerine düşünmemizi de sağlamaktadır. Pop sürrealizmin oyunsal yönünün bir uzantısı da tasarım oyuncaklardır, bu konu bir sonraki başlıkta ele alınmaktadır.

Pop sürrealizm akımında sanat ve oyunun genel anlamda iki kavramda bulunduğu söylenebilir: *karnaval* ve *paracosm*. Burada öncelikle Mihail Bahtin'in karnaval kuramına değinmek gerekir.

Bahtin'e göre (2005: 30-38) karnaval; eğlenceyi, şenliği ifade eden bir kavramın çok ötesinde, hiyerarşiyi ve egemen kalıpları alt üst edip özgürleşen toplumun bir temsilidir. Resmi bayramlarda toplum rütbesine ya da sınıfına göre ayrılırken karnavallarda tüm rütbelere bir rafa kaldırılmakta, herkes eşit görülmektedir. Özellikle rönesans ile Orta Çağ'da şenlikler, eğlenceli ayinler, palyaçolar, soytarılar, devler ile cüceler, hokkabazlar, parodi edebiyatı gibi pek çok unsurdan oluşan halkın "karnaval mizah kültürü" Orta Çağ kilise ve resmi feodal kültürüne, kast sistemine karşı bir duruş olarak görülmüştür. Karnaval, hem "aşağı" tarafından bürokrasiye ve hiyerarşiye atılan bir çılgılık hem de aynı zamanda müphem bir kahkahadır. Neşeli, muzaffer, alaycı ve taklitçi bu kahkaha "karnaval gülüşü" diye isimlendirilmektedir. Bu gülüşte hem ölüm hem de yeniden doğuş saklıdır. Karnaval anında gündelik sıkıcı hayat gömülüp eğlence, oyun ve yalnızca kendi özgürlüğünün yasaları ile örgütlenen yeni bir hayat var edilmektedir. Halk kültürünün bu ikinci hayatında gelişen mesafenin ortadan kalktığı, rahat ve neşeli yeni bir dil ve davranış biçimi "karnavalesk" üslubu ortaya çıkarmıştır. Bu üslup edebiyat alanına yansımış, özellikle Rabelais'in romanlarında iyi bir şekilde temsil edilmiştir. Oyun işlevinin bu denli yoğun olması ve duygulara hitap etmesiyle karnaval, gösteri sanatları gibi bazı sanatsal biçimlerle benzer görülse de sanatsal bir form değildir. Sanat ile hayat arasında yer aldığı söylenebileceği gibi karnavalı hayatın özgür bir biçimde yeni oyun kuralları ile tasarlanmış hali olarak da değerlendirmek mümkündür.

Pop sürrealizm akımı da tıpkı karnaval gibi otorite ve entelektüel/yüksek sanat karşısı ikinci bir dünya ve sanat fikri sunmaktadır. Klasisizm ve idealizm gibi sınırlardan kurtulup özgürleşen karnavalesk sanatın izleri, önceleri Bruegel, Goya, Bosch, James Ensor, Louise Bourgeois, Paul McCarthy ve Mike Kelly gibi isimlerde görülürken pop sürrealizmde başta Robert Williams ve Joe Coleman olmak üzere pek çok sanatçının eserlerinde derinden hissedilebilir. Bu iki sanatçı da daha önce karnavallarda çalışmış, hem “karnaval gülüşü” nosyonunu hem de karnaval imgelerini ve kargaşasını sanatlarına yansıtmışlardır. Williams’ın oyunsal temalar üzerinden tuhaf, mizahi figür ve imgeler ile yarattığı rengârenk eserleri genel olarak karnaval afişleri hissi vermektedir (Jordan, 2005: 11-15). *Clown Pathology (Palyaço Patolojisi)* (Şekil 4.35) (Williams, t.y.b) ilk bakışta karnavalların baş kahramanlarından biri olan palyaçoların yarattığı eğlenceli bir oyun gibi görünse de detaylara bakıldığında şiddet, pornografi gibi konulara göndermelerin yapıldığı anlaşılmaktadır. Sevimli ile ürkütücü öğelerin ve oyun ile şiddetin bir araya gelip her şeyin alt üst olduğu bir kaos ortamı dikkat çekmektedir.



Şekil 4.35. Robert Williams, Clown Pathology (Palyaço Patolojisi), 2017, 76.2x101.6 cm.

Coleman’ın genellikle tek kıllı bir fırça ve kuyumcu gözlükleriyle yaptığı resimleri adeta birer minyatür destandır. Bu yıl gerçekleşen “Joe Coleman: 100 Seconds to Midnight” (Gece Yarısına 100 Saniye) sergisinde benliği patolojik olarak irdeleyen sanatçı, otobiyografik olanı bir tür mitolojiye ya da alegoriye dönüştürürken dünyanın hastalıkları üzerine kafa yormaktadır. Bu sergide yer alan ve yapımı 5 yıl süren *The Sorcerer’s Mirror at One Hundred Seconds to Midnight (Sihirbazın Aynası Gece Yarısına 100 Saniyede)* (Şekil 4.36) (Andrew Edlin Gallery, 2023) eseri genel anlamda William Blake ve sanatçının çocukluğundan bu yana

hayranlık duyduğu Hieronymus Bosch'un eserlerini anımsatmaktadır. Eskatolojya ile ilgilenen sanatçı insanlığın sosyal ve ruhsal çöküşünün bir dizi işaretini resmin dört bir yanına yazmıştır. Bunlardan birkaçı covid sonrası sendrom, nükleer imha, kirlilik, Ukrayna savaşı, soykırım, orman yangınları, kurumsal açgözlülük, istilacı türler, siber saldırılar, ırkçılık, altyapı çökmesi, uzay enkazı, salgın hastalıklar ve bencilliktir. Tablonun tam merkezinde kendini aynaya bakar halde çizen sanatçı dünyayla olan ikili ilişkisine ve yabancılaşmasına işaret ederken, öte yandan yaklaşan yok oluşa ve insanlığın bundaki suçluluğuna bakmaktadır. Hem üst üste konulmuş iki hap gibi görünen hem de haç işaretlerine benzeyen bu şık üç boyutlu tablo sanatçının kutsal formlara olan hayranlığını da göstermektedir (Andrew Edlin Gallery, 2023). Sonsuz sembolle donatılmış, titizlikle işlenmiş ve mistik bir atmosfere sahip bu eser kuşkusuz karnavalesk pop sürrealist eserlerin en ihtisamlı örneklerinden biridir.



Şekil 4.36. Joe Coleman, The Sorcerer's Mirror at One Hundred Seconds to Midnight (Sihirbazın Aynası Gece Yarısına 100 Saniyede) (sağda detay), 2022, Karışık medya, 16,25 x 15 x 3,5 inç.

Pop sürrealizmde karnavalesk üslubu benimseyen ve bilinçaltını keşfetmek için oyun kavramından yararlanan bir diğer isim de İsveçli sanatçı Mia Makila'dır. Makila; David Lynch, Ingmar Bergman, Terry Gilliam ve Tim Burton gibi yönetmenlerden ve Hieronymus Bosch ve Pieter Bruegel gibi sanatçılardan ilham alırken, eserlerinde hem grotesk bir atmosfer hem de oynusallık ön plandadır (Victionary, 2010: 270). Renkli, ürkütücü ve gotik pop sürrealist Makila'nın akademik odak noktası rönesans karnaval dönemi esnasında yaratılan alt üst edilmiş

dünyalardır. Bu yüzden eserlerinde erken rönesans sanatına, özellikle Bosch, Bruegel ve Lucas Cranach gibi ressamalara göndermeler açıkça hissedilmektedir. Bunun yanı sıra Frida Kahlo, René Magritte gibi sürrealist sanatçılardan ve Disney'den de ilham almaktadır. Atopik dermatit gibi hastalıklar geçirmesi sebebiyle çocukluğu acı ve utanç ile geçen sanatçı eserlerinde bu yüzden sıklıkla puantiyeler, eriyen veya çürüyen deri, açıkta kalan sinirler ve yara izleri gibi imgeler kullanmaktadır. Ayrıca eserlerinde (Şekil 4.37) (Makila, 2023) en sık pembe rengini kullanmasının bir sebebi etin ve çoğu organın bu renk olmasıdır. Diğer bir sebebi ise pembe rengin kadın cinsiyet sorunlarının bir sembolü olarak, mavinin karşıtı şeklinde vurgulanmasıdır (Şekil 4.38) (Makila, 2023). Gençliğinde aşırı dindar ve aynı zamanda tacizci bir adamla yaşamak zorunda kalan sanatçı, bu kişiden şeytan tarafından ele geçirildiği iddiasıyla şiddet görmüştür, bu yüzden eserlerinde ters haç gibi unsurlara da yer vermektedir (Makila, t.y.a).

Makila'nın sanatı genellikle "korku pop sürrealizmi" veya "karanlık lowbrow" olarak tanımlanmaktadır. Eserlerinde çoğunlukla korku, endişe, delilik, öfke ve keder gibi ilkel ama karmaşık duyguları araştıran sanatçı aynı zamanda mizahi öğelere de yer vermekte ve iblislerini tuval üzerinde adeta oynatıp eğlendirmektedir (Makila, akt. Raphael, t.y.). Aynı zamanda bu sayede onlarla yüzleşip kendini onların varlığından kurtardığını belirtmektedir. Bunun öfkeyi ve acıyı azalttığını düşünen sanatçı, içimizdeki çocuğa her daim sarılmanın ve hayallerden vazgeçmemenin gerekliliğini de vurgulamaktadır. Bu yüzden eserlerinde sıklıkla çocuksu karakterlere yer vermektedir (Makila, t.y.b). Bunların yanı sıra balonlar, oyun ve oyuncaklar gibi çocukluğa dair bazı öğelere de sıklıkla rastlanmaktadır. Makila sanatında hem bilinçaltını yansıtır acılarından kurtulmaya çalışmasıyla hem de bunu yaparken karnavalesk bir üslupla, bir oyuncu edasında hikayesini anlatmasıyla aslında bir çeşit katarsis sağlamaktadır. Dolayısıyla sanatçı pop sürrealizmin hem sürrealist hem de oyuncu etkilerini başarılı bir şekilde göstermektedir.



Şekil 4.37. Mia Makila, Secret (Gizem), 2019, Dijital Kolaj.



Şekil 4.38. Mia Makila, Rebel City (Asi Şehir), 2020, Dijital kolaj.

Pop sürrealizmin kanavalesk üslubunun ve dolayısıyla oyunsallığının bir göstergesi de sanatçıların kendine mal etme, pastiş ve parodi gibi bazı postmodern görsel anlatım biçimlerini kullanmalarındır. Isabel Samaras çalışmalarında (Şekil 4.39) (Page, 2012) genellikle eski ustaların klasik resimlerini modern mitoloji denilebilecek pop kültür medyasından imgeler ve sevilen karakterler ile birleştirmektedir. Bir nevi alternatif bir gerçeklik yaratmak için farklı evrenleri çarpıştırmaktadır (Varnish Fine Art, 2012). Böylece sanatçı yüksek sanat ile popüler kültürü bir araya getirip farklı oyunlar kurarcasına yeni eserler ortaya koymakta ve seçkinci sanat anlayışına baş kaldırmaktadır.



Şekil 4.39. Isabel Samaras, The Arrival of Hope (Umutun Gelişi).

Modern hayatın hızına yetişemeyip gündelik yaşamın sorunları içerisinde kaybolup giden insan, oyunu bir kaçış alanı, bir çeşit sığınak olarak görmeye başlamıştır. Bu sığınak içerisinde gitgide yalnızlaşan insan, yine bu sığınağı

kullanarak kendine yeni kimlikler yaratmaya çalışmaktadır. Bu durumun gündelik yaşamda sosyal medya ve dijital oyunlarda karşılığı olurken sanatta da farklı tezahürleri görülmektedir. Pek çok sanatçı, oyun ve sanat aracılığıyla yeni alter kişilikler/avatarlar ile hayali bir dünya, yani paracosm yaratmaktadır. Pop sürrealizmde paracosm, sıklıkla başvurulmuş bir sanatsal ve oyunsal anlatım biçimidir.

Daha önce Ray Caesar'ın eserlerinin bir paracosm örneği olduğundan kısaca bahsedilmişti. Bu konunun pop sürrealizmdeki oyunsallığı açıklaması için derinleştirilmesi gerekmektedir. Caesar genel anlamda eserlerinin kahramanının alter egosu ve cinsiyetinin muğlaklığı olduğunu söyleyerek bunu şöyle ifade etmektedir:

Çocukken çalışmalarımındaki figürler gibi hareket ediyor ve giyiniyordum, ancak bu kısa süre sonra 1960'larda yaşadığım ailede çok tehlikeli hale geldi. Bebeklerle konuşmam ve onların cevap verebileceği konusunda ısrar etmem babam için sinir bozucuydu. Yıllarca süren terapi, bunun bir tür çoklu kişilik bozukluğu olduğunu ortaya çıkardı ancak bu konuda biraz daha mistik fikirlerim var. Kahramanımın, hayatta kalabilmek için bir paracosmda veya iç dünyada saklamak zorunda kaldığım, bilinçaltımdaki kimliğimin bir parçası olduğu fikrinden memnunuz (Caesar, akt. Jupilings, t.y.).

Eserlerini genellikle Maya -üç boyutlu modelleme programı- ile üreten sanatçı, bilinçaltı ve paracosm ile sanal dünya arasında sıkı bir ilişki olduğunu düşünmektedir. Hayal dünyasında kendini kaybeden insan boş ve yaratılmaya hazır sonsuz bir evren olan sanal dünya içerisinde de özgürlük ve sınırsızlık karşısında afallamaktadır. Caesar, gerçekliğin çok ötesinde başka bir boyut olması ile sanal dünyanın “bilinçaltı oyun odam” diye tanımladığı paracosm kavramına çok benzeyen bir ifade olduğunu düşünmektedir (Kordic, 2017). Eserlerini kurguya hazır bir oyun olarak gören Caesar, gitgide gelişen teknoloji çağında sanal ortamın sonsuz olanaklarından faydalanarak özgürce oyun oynarcasına bilinçaltı dünyasını ve ikinci benliğini resmederken pop sürrealizmin oyunsal yönünü farklı bir teknikle ve güçlü bir anlatımla göstermektedir. *Precious* (Şekil 4.40) (Caesar, 2006) Caesar'ın izleyiciye oyun odasındaki ikinci benliğini gösterdiği eserlerden biridir.



Şekil 4.40. Ray Caesar, Precious, 2006, Dijital resim.

Pop sürrealizmde çocuk ve oyun temalarına sıklıkla rastlanmaktadır. Bu temaları fazlaca kullanan sanatçılardan biri Nicoletta Ceccoli'dir. Çocukluğunun resim yaparak ve oyuncaklar üreterek geçtiğini söyleyen Ceccoli; çocukluğu insanın özgür ve mutlu olduğu tek dönem olarak nitelendirirken, büyüdüğümüzde bu özgürlüğü kaybettiğimiz ve hayallerimiz de olmasa sıradan bir yaşama kapılıp gideceğimiz düşüncesindedir. Sanatçı, eserlerinde genellikle kendi alter egoları olduğunu söylediği yalnız ve hüzünlü kız çocuğu figürlerine yer vermektedir (Ceccoli, Akt. Maclean, 2016). Oyuncaklar arasında saklambaç oynayan kafası kopmuş oyuncak bir bebeğin yer aldığı *Ollie ollie oxen free* (Şekil 4.41) (Ceccoli, 2017) eseri Ceccoli'nin oyun temasını işlediği eserlerinden biridir.

Eserlerinde çocuk ve oyun temalarını işleyen bir başka pop sürrealist sanatçı Mark Ryden, genellikle barok stili çerçeveler gibi geçmişe ait sanatsal öğelerle popüler imgeleri birleştirmekte ve resimleri ustalıkla en ince ayrıntısına kadar işlemektedir. Böylece yüksek sanat ile alt kültürel sanatın arasındaki sınırları yok etmektedir. Eserlerinde genelde hayvanlara ve doğaya karşı tavrımız gibi güncel sorunlara yönelmektedir (Kordic, 2016). Bu bağlamda Ryden, eserlerinde sıklıkla et imgesini kullanmaktadır. Aynı zamanda oyuncaklara benzer karakter tasarımları ile bilinmektedir. *Rosie's Tea Party* (*Rosie'nin Çay Partisi*) (Şekil 4.42) (Ryden, 2005) resminde oyuncaklarıyla birlikte yemek masasında oturan küçük kızın et doğrarken bakışlarını izleyiciye doğru çevirdiği görülmektedir. Küçük bir kız çocuğu ve oyuncak gibi karakterlerin yer almasıyla masum oyunsal bir eser olması beklenen resim aslında günümüzdeki insan-hayvan ilişkisini eleştirmektedir.



Şekil 4.41. Nicoletta Ceccoli, Ollie ollie oxen free, 2017.



Şekil 4.42. Mark Ryden, Rosie's Tea Party (Rosie'nin Çay Partisi), 2005, Tuval üzerine yağlı boya, 91x91cm.

Güncel pop sürrealist sanatçılardan biri olan Robert Xavier Burden, 2005'te Kaliforniya'ya taşınıp sanat eğitimi almaya başladıktan sonra pop sürrealizm ve sokak sanatı gibi Kaliforniya kültürünün öne çıkan sanat hareketlerinden etkilenmeye başlamaktadır (Burden, Akt. Queen's University, t.y.). Burden çocukluğundan beri Star Wars oyuncakları, He-Man'den Battle Cat, Batman, Ninja Kaplumbağalar ve King Kong gibi çok çeşitli oyuncaklardan oluşan bir koleksiyon yapmaktadır. Sanatçı resim yapmaya başladığı dönem, hayatının en önemli parçası olan oyuncakları resimle sergilemenin yollarını aramış ve bunun için çocukluk evindeki duvar kağıdı, kilim veya kumaş desenleri, daha sonra Gotik vitray, Fransız duvar halısı, İran ve Fas kilimleri ve Doğu mandalaları gibi çeşitli kültürlerin desenleri ve akabinde de kendi desenlerini kullanarak kendi görsel dilini yaratmıştır. Bu dekoratif motifler üzerinde oyuncakları sergileyen karmaşık kompozisyonlu eserleri bir çeşit "oyuncak sanatı"na dönüşmüştür (Juxtapoz, 2016). Bu eserlerinden biri olan yapımı üç yıl süren *The Flight Painting (Uçuş Tablosu)* (Şekil 4.43) (Burden, 2016), pop kültürünün farklı dönemlerinden yaklaşık 250 uçan oyuncak –uçak ve pegasus figürü gibi- , da Vinci ornitopteri ve çeşitli pop kültür referansları içermekte olup, resmi yine etnik bir desen çevrelemektedir (Burden, 2016).



Şekil 4.43. Robert Xavier Burden, The Flight Painting (Uçuş Tablosu), 2016, Tuval üzerine yağlı boya, 427cm x 244cm.

Yarattığı uzun burunlu karakterlerle ünlü olan pop sürrealist sanatçı Victor Castillo genellikle çizgi roman, animasyon gibi popüler medya türlerinden ilham almaktadır. Çoğunlukla toplumsal ve politik olaylara göndermeler yaptığı resimlerinde sık sık oyun oynayan çocuk figürlerine rastlanmaktadır. Sanatçı, boş gözlerle bakan ve palyaçoya benzer şekilde resmettiği çocuklarla cehaleti tasvir etmektedir (Ni, 2015). *Pure Pleasure (Saf Zevk)* (Şekil 4.44) (Castillo, 2014) eserinde, arka planda bir yangın görüntüsü varken ön tarafta her şeyden habersiz oyun oynayan çocuklar dikkat çekmektedir. İlk bakışta masum bir çocuk oyunu gibi görünen bu grotesk resim aslında toplumsal eleştiriler içermektedir. Aynı zamanda Castillo'nun resimlerinde karşımıza çıkan bu uzun burunlu ve boş gözlü karakterlerin tasarım oyuncakları (Şekil 4.45) (Castillo, 2019) da bulunmaktadır.



Şekil 4.44. Victor Castillo, Pure Pleasure (Saf Zevk), Tuval üzerine yağlı boya, 2013-4, 127x182 cm.



Şekil 4.45. Victor Castillo, Puppy toy, Tasarım oyuncak, 2019.

Tasarım oyuncaklar pop sürrealizm akımının eklektik yapısı içinde akımın oynunsallığının somut veya üç boyutlu tezahürleri olarak yer bulmaktadır. Bu sanatsal yaratımlar adeta kültüre ve sanata karşı oyunlar düzenleyen asi pop sürrealist sanatçıların yıkıcı oyuncaklarıdır. Bu konu bir sonraki başlık altında detaylıca irdelenmektedir.

4.4. Pop Sürrealist Sanatçının Oyun Alanı ve Tasarım Oyuncaklar

Postmodern sanatın eklektizmi, malzeme sınırının genişleyip sanatçının özgürleşmesi sanatta yeni açılımlar meydana getirmektedir. Sürrealizm akımı tasarladıkları gerçeküstücü nesneler ile izleyicinin gündelik nesnelere bakışını değiştirip mantığı alt üst ederken, dada akımının hazır nesneyi ve pop artın da tüketim ve kitle iletişim nesnelerini “sanat nesnesi” konumuna yükseltmesiyle sanatta büyük sarsıntılar yaşanmıştır. Yüksek kültür/sanat ile düşük kültür/sanat arasındaki sınırlar parçalanmaya başlamıştır.

Anti-entelektüel bir tavır sergileyen pop sürrealizm akımı ise birbirine tamamen zıt görülen yüksek/seçkin sanat ile popüler kültür arasındaki keskin ayrımı yok etmek için tasarım oyuncak kavramına yönelmektedir. Hem pop sürrealizmin hem de tasarım oyuncağın kökeni sıkı sıkıya örülmüş bir alt kültür ağıdır. Sokak sanatı, sokak modası, Japon oyuncakları, müzik –punk gibi-, pop art, çizgi romanlar ve çizgi film karakterleri gibi pek çok ilham kaynağını paylaşmaktadırlar.

Popüler kültürün en ünlü tüketim nesnelerinden biri olan oyuncaklar, tasarım oyuncak kavramı ile sanat nesnesi mertebesine yükselterek yeni bir anlam kazanmaktadır. Başta çizgi filmler ve reklamlar olmak üzere popüler kültüre dair her türlü imgeden beslenen pop sürrealizmin, kültürel ve sanatsal ifade biçimi olarak nitelendirilebilen tasarım oyuncağı benimsemesi çok da tuhaf değildir. Zaten oyunvari olan pop sürrealizm, tasarım oyuncak ile daha da oyunbazlaşarak izleyiciyi de tam bir oyuncuya dönüştürmektedir. Zira daha önce bahsedildiği üzere tasarım oyuncaklar genellikle sergilenmek için yapılırsa da kimileriyle aynı zamanda oynanabilmektedir.

Tasarım oyuncaklar 1990’lar itibariyle alt kültürlerin ilgisini çekmeye başlarken, özellikle 2000’ler itibariyle genç koleksiyonerler en sevdikleri sanatçıların son çıkan tasarım oyuncaklarını almak için Kidrobot gibi bu oyuncaklara adanmış

mağazalarda kuyruk oluşturmuştur (Beato, 2009). Bu yıllarda uluslararası alanda bilinirliği artan tasarım oyuncakların mağazaların yanı sıra sanat galerilerinde de örnekleri artmaya başlamış; pek çok alt kültür sanatçısının yanı sıra pop sürrealizm sanatçıları tarafından da resimleri üç boyutlu hale dönüştürmek için bir fırsat olarak görülüp benimsenmiştir (Crawford, 2005). Frank Kozik’e göre (Akt. Beato, 2009) artık yapılması gereken tek şey tasarım oyuncak üzerine odaklanan bir yayındır. Bu görevi de pop sürrealizmin en büyük destekçisi olan Juxtapoz dergisi üstlenmiş ve Mayıs/Haziran 2004 sayısında tasarım oyuncaklara ayrılan “Toybox” adlı yeni bir bölümle yayınlanmaya başlamıştır.

Tasarım oyuncaklar pek çok açıdan bakıldığında hem pop sürrealizmin hem de Juxtapoz dergisinin ideolojisinin nihai somutlaşmış halidir. Zira bu oyuncaklar minimalist ve kavramsal sanat eserleri gibi seçkin sanata yönelik eserlerin tamamen karşısı olan üç boyutlu figüratif zanaatkarlığın eğlenceli, dokunsal, kolay erişilebilir eserleridir. Birçoğu seri üretilmesiyle ve uygun fiyatlı olmasıyla daha erişilebilir iken bir kısmının sınırlı sayıda üretilmesi tasarım oyuncak kavramını özel ve gizli kılmaktadır (Beato, 2009).

Figüratif ve anlatımcı bir yapıya sahip olmasından ötürü pop sürrealizmde karakter tasarımı büyük önem taşımaktadır. Akım içindeki mitolojik yaratıklar, insan-hayvan melezleri, çizgi film kahramanlarına benzer figürler ya da sanatçıların kendine özgü olan fantastik karakterleri gibi pek çok örnek üzerinden karakter tasarımı çeşitliliğini açıkça görebiliriz. Çizilen bu karakterlerin tasarım oyuncaklara dönüştürülmesi de pop sürrealizm akımının geleneklerinden biri olarak görülebilmektedir. Bu geleneğin temelinde ise kustom kulture sanatçısı Ed “Big Daddy” Roth’un *Rat Fink* (bkz. Şekil 4.1) karakterinin etkisinin olduğu düşünülebilir. Çünkü bu sevilen karakterin çizimini tişörtler, anahtarlıklar, kalemler ve oyuncaklar gibi ürünler izlemiştir.

Bu kadar güzel arabaları ve bu kadar iğrenç canavarları tasarlayabilen Roth’un hayal gücüne hayran olan ve Rat Fink’in çocukken kahramanı olduğunu söyleyen Jonzo şirketinden David Chodosh, bu karakteri bir oyuncağa dönüştürmek için Roth’la görüşmüştür. Roth bu karakteri yalnızca araba koleksiyoncularına değil, çocuklara da satmak istediğinden bu fikre sıcak bakmıştır. Bunun üzerine Chodosh, siğilleri, kötü dişleri, şişkin ve kan çanağına dönmüş gözleri ve benekli teniyle Rat Fink’in çirkinliğini büsbütün yansıtan peluş oyuncaklar (Şekil 4.46) (Chodosh, 2008:

204) tasarlamıştır. Karakterin iticiliğini artırmak için diline bozulmuş pizza kokusu gibi bir gizli özellik dahi eklemiştir; Roth'un kalbini kazanmayı başarmıştır. Akabinde Roth ve Chodosh birlikte birkaç oyuncak ve anahtarlık da tasarlamışlardır (Chodosh, 2008: 202). Bu zamansız anti-Mickey hot rod canavarını günümüzde dahi çeşitli yaratımlarda görmek mümkündür. Öyle ki 2022 yılında Medicom Oyuncak Şirketi'ne bağlı olarak Be@Rbrick x Rat Fink iş birliğiyle karakterin tasarım oyuncak versiyonu (Şekil 4.47) (Medicom Toy, 2022) piyasaya sürülmüştür.



Şekil 4.46. Jonzo Inc. (David Chodosh), Dinky and Stinky Rat Fink Plush! Dolls, 1997, (büyük olan Dinki, eski pizza kokan bir kazı ve kokla kartıyla birlikte gelir). (Fotoğraf: Ren Messer; David Chodosh izniyle).



Şekil 4.47. Rat Fink x Be@Rbrick, 2022, Tasarım oyuncak, yaklaşık 70 cm, Üretici: Medicom.

Bu konunun alt başlıklarında 2000'li yıllara damgasını vuran tasarım oyuncak hareketinin pop sürrealist temsilcilerine değinilecek ve eserleri irdelenecektir.

4.4.1. Gary Baseman

Pop sürrealizmde karakter tasarımlarını tasarım oyuncaklara dönüştürme (bkz. Şekil 4.10) geleneğinin öncülerinden ve en başarılılarından biri Gary Baseman'dır. Baseman, genel anlamda risk almayı seven bir karaktere sahip olup, gerçekleri keşfetmekten de haz almaktadır. İnsanlığın gizemlerini keşfetmek için çıktığı sanat yolculuğu incelendiğinde Baseman'ın sanatının her daim yeni fikirlerle geliştiği görülmektedir (Baseman, akt. Wright, 2009: 144-147).

Baseman sanatta iki temel amaç olduğunu düşünmektedir: "Biri, kişinin bilinçsiz benliğini daha yakından anlamaktır. Diğeri ise zamanımızın ruhuna dokunmak" (Baseman, 2004). İçinde bulunduğumuz zamanı ise çılgın, seksi, vahşi ve eğlenceli olarak tanımlamaktadır. Warhol, Disney ve Ralph Lauren gibi isimlerin

sadece seçkinlerin değil, herkesin takdir edebileceği görüntüler ile adeta imgeler imparatorluğu ve hayaller devrimi yarattığını belirtmektedir (McCormick, 2006: 140). Onların açtığı yoldan giden Baseman, erişilebilir sanatı ilerletmeye ve meşrulaştırmaya yönelik “pervasive art” (yaygın sanat) terimini geliştirmiştir (Attaboy and Owens, 2009: 24). Baseman televizyon, kitaplar, dergiler, film ve radyodan sonra bilgisayarın olanakları ile tanışılmasıyla birlikte, sanatçıların tuvaleri olarak tüm kitle iletişim araçlarını daha fazla kullanması gerektiği düşüncesindedir. Bu yüzden yaygın sanat hareketi, sanat yoluyla insan gerçeğini keşfetmek üzere popüler kültür dili kullanmaktadır. Hareketi besleyen pop art, sürrealizm, modernizm ve ticari sanat gibi pek çok unsur bulunmaktadır (Baseman, 2004).

Baseman’ın sanatı genel anlamda pek çok kavram arasındaki sınırı bulanıklaştırmaya yöneliktir: deha ve aptallık, yüksek sanat ve düşük sanat, güzel sanatlar ve kitle iletişim araçları, aşk ve nefret, melek ve şeytan, düzen ve kaos, neşe ve sefalet, komedi ve trajedi, saflık ve aşağılama, sofistike ve çocukça, aptalca; popüler kültür ile gerçeküstücülük, güzel sanatlar ve oyuncak kültürü (Smolin, akt. Baseman, 2004; Jordan, 2005:48; Heller, 2006: 82).

1960’ların pop/gençlik kültürünün içinde kendisinden yaşça büyük kardeşleri ile büyüyen Baseman, kardeşleri evden ayrıldıktan sonra uzunca bir dönemi yalnız geçirmiştir. Bu yalnızlık ona ilham vermiş ve “dünyanın en büyük karikatüristi” olmak isteyen sanatçı, ilkokulda “Gary ve Canavarlar” adlı ilk kitabını yazmıştır. Bu dönemlerinde Warner Bros, Porky Pig, Bugs Bunny, Daffy Duck, Sniffles, Çakmaktaşlar ve Kedi Felix gibi pek çok çizgi filminden etkilenmiştir. Genel olarak yalnız yaşayan bu çizgi filmlerdeki kahramanlar topluma/dünyaya yabancılaşmış ya da onunla çatışma haline girmiştir. Çoğunlukla karikatürün olay örgüsüne ilham veren bu çatışma, Baseman’ın sanatının da konularından biri olmuş ve resimlerini hem başkalarıyla bağ kurmaya can atan hem de onlar gibi olmaya çekinen yabancılaşmış karakterlerle doldurmuştur. Bunu yaparken çizgi film üslubunu benimsemiş olup, saçmalık ve ironiden sıkça faydalanmıştır (Smolin, akt. Baseman, 2004). Karakterlerini ikinci kişiliği olarak gören sanatçı, sanat yoluyla ve tasarladığı karakterler üzerinden kendi hikayesini anlatmayı tercih etmiştir (Jordan, 2005:48).

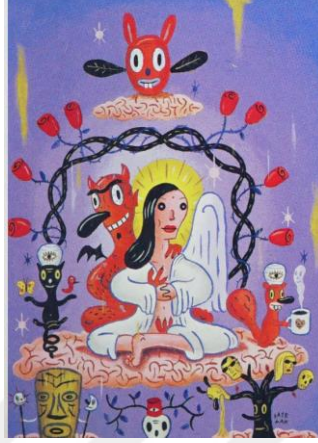
Baseman’ın çizgi filmlerden sonra en büyük ilham kaynağı 60’larda kardeşleri sayesinde tanışıp bağımlısı olduğu ve 70’lerde sürekli aldığı MAD dergisi’dir. Yüksek sanat olarak görülmeyen bu dergi, Baseman’a akıllıca ve aynı zamanda

çocukça işler yaratmada iyi bir yol gösterici olmuştur. Öte yandan sanatçı bu dergi sayesinde toplum hakkında yorum yapmanın yolunu da bulmuş ve mizah yoluyla popüler kültürü sanatına dahil etmeye karar vermiştir. Bu da ona yüksek sanat-düşük sanat kavramlarının sınırlarını bulanıklaştırmanın kapılarını açmıştır. Sanatçı, bu kavramları bulanıklaştırmada MAD'in yanı sıra geleneksel sanat dünyasından da ilham almıştır: sürrealizm, modernizm, kübizm, Rus konstrüktivizmi. Bu sanat akımlarını pop kültürü, kitle iletişim araçları ve mizahla harmanlayarak farklı bir açılım sunmuştur (Smolin, akt. Baseman, 2004).

Sürrealizm akımına büyük ilgisi olan Baseman'ın sanatında yinelenen bazı temalar bulunmaktadır: arzu, özlem, kontrol, güvenlik açığı. Bu temaları işlemesinde de sürrealistlerin arzu kavramını iç benliğin gerçek sesi ve insan doğasını anlamının anahtarı olarak nitelendirmesi rol oynamaktadır. Anatomi, yaşam, çizim ve manzaradan ziyade duygu, fikir, mizah ve arzulardan etkilenen Baseman, sanatında özellikle çocukluğuna dair duygulara gönderme yapmaktadır. Çocukluk özlemlerinden hiçbir şey yitirmeyen sanatçı hala çocuk mizahına ve ulaşılmaz güzelliğe ilgi duymaktadır. Çocukken en çok etkilendiği şeyler mizah ve kızlardır. O süreçte seksin ne olduğunu öğrenmeden önce kızlara aşık olduğunu kendine saklayıp, bunun bir zayıflık ama aynı zamanda harika bir insan zayıflığı olduğunu düşünmüştür (Baseman, 2004).

Baseman'ın geniş hayal gücü tavşanlardan palyaçolara kadar tanıdık figürleri çok farklı karakterlere dönüştürse de aslında sanatında üç ana karakter hakimdir: Dork (aptal), Devil (şeytan), Woman (kadın). Uzun ve şişkin burunlu Dork karakteri Baseman'ın avatarı ya da belki de her insanın içindeki alternatif kişiliğidir. Çoğunlukla çıplak bedeniyle gördüğümüz ve çapkın bir erkek olan Dork'un burnu fallik bir gönderme içerirken, fal taşı gibi açılmış gözleri ise erkek cinsiyetinin dışıye şehvetli bakışını temsil etmektedir. Devil de nevrotik ve libidosu yüksek bir yapıda olan ve eziyet çeken bir karakterdir. Sanatçının Basemanland diyebileceğimiz efsanevi evreninde her erkeğin içinde bir aptal ve her aptalın içinde bir şeytan vardır. Son olarak Woman, sanatçının genellikle resimlerinin merkezinde gördüğümüz, erkekleri güzelliğiyle cezbeden ve ulaşılmaz bir karakterdir. Yörüngesinde dönen erkekler bu karakterin etrafında neredeyse bir hale oluşturur. Şekil 4.48'de (Baseman, 2004) ilahi bir ışık saçan halesiyle Woman yine tam merkezdedir ama bu sefer yalnız değildir. Tek kanadıyla dikkat çeken Woman'ı yine tek kanatlı olan

Devil tamamlamakta ve adeta bütünleşmektedirler. Böylece Baseman şeytan ve meleği bir araya getirerek bu kavramları bulanıklaştırma amacına ulaşmaktadır. Aynı zamanda eserde yine cinselliğe dair göndermeler olduğu ve neredeyse bir seks sahnesinin yansıtıldığı söylenmektedir (Smolin, akt. Baseman, 2004).



Şekil 4.48. Gary Baseman'ın eskiz defterinden bir çizim.

Çizgi filmlerden ve popüler kültürden bu denli etkilenen ve çok yönlü bir sanatçı olan Baseman, “Modellerim fallık burunlu ve kopmuş kafalı, ulaşılmaz güzelliğe özlem duyan kedilerdir, ama bu benim hayatım” diye bahsettiği sevilen karakterlerini daha sonraları tasarım oyuncaklara (Şekil 4.49) (Baseman, t.y.c) dönüştürmeye başlamıştır (Baseman, 2004). Sanatçı güzel sanatlar ve oyuncak kültürü arasındaki çizgileri bulanıklaştırmak amacıyla başvurduğu tasarım oyuncakları kitleler için sınırlı sayıda üretilen heykeller olarak görmektedir. Tasarım oyuncak alanındaki ilham kaynakları ise KAWS'ın Mickey Mouse benzeri ve kurukafalı oyuncakları; 50'li ve 60'lı yıllarda üretilen Kaiju oyuncakları, güzel sanatlar ve oyuncak kültürü arasındaki çizgiyi bulandıran Takashi Murakami ve Yoshitomo Nara'nın oyuncakları gibi Japon temelli oyuncaklardır (Heller, 2006: 82). Baseman (Akt. McCormick, 2006: 140) tasarım oyuncakların önemini şu sözlerle ifade etmektedir: “Artık bu sevimli görüntüler aracılığıyla daha geniş bir izleyici kitlesinin dikkatini çekerek sanatın ötesine geçme fırsatımız var. Bu yıkıcı. (...). Bu sevimli yaratıklarla dünyayı ele geçireceğiz”.



Şekil 4.49. Gary Baseman'ın çeşitli tasarım oyuncakları.

Baseman'ın popüler karakterlerinin (bkz. Şekil 4.21) tasarım pelüş versiyonları (Şekil 4.50) (Baseman, 2022a) ve ünlü tasarım oyuncak markalarıyla iş birliği yaparak geliştirdiği tasarım oyuncakları (Şekil 4.51) (Baseman, 2022b) da bulunmaktadır.



Şekil 4.50. Gary Baseman, Blackie the Cat "Chai 18" Edition, 2022, Tasarım pelüş.



Şekil 4.51. Gary Baseman x Be@rbrick, Blackie the Cat, 2022, Tasarım oyuncak seti, Üretici: Medicom.

Baseman, ABC/Disney için "en iyi gündüz animasyon dizisi" dalında iki kez Emmy ödülü ve "en iyi uluslararası çocuk programcılığı" dalında BAFTA kazanan animasyon televizyon programı "Teacher's Pet" in yaratıcısı/baş yapımcısıdır. Aynı zamanda popüler oyun Cranium'un da arkasındaki sanatçıdır. Eserleri Time, Rolling Stone, GQ, The New Yorker, Forbes, Esquire ve New York Times'ın sayfalarında yer almış, 2004 yılında ise sanatını anlatan "Dumb Luck" adlı kitabı -Chronicle Books tarafından- yayınlanmıştır. Bunun yanı sıra resimlerinin yanında Critterbox ve

Sony Japonya gibi markalarla tasarım oyuncaklar üretmeye devam etmektedir (McCormick, 2006: 140).

4.4.2. Mark Ryden

Amerika'nın pop kültürü içerisinde büyüyen ve dolayısıyla küçüklüğünden beri çevresi alt kültürel nesnelerle çevrili olan Mark Ryden, sanat hayatına ağabeyi KRK'nin sayesinde sekiz yaşında resim yapmayı öğrenerek başlamıştır (Jordan, 2005: 126). Sanatında her daim nostaljiyi önemseyen Ryden, erken dönemde yaratıcılığını pop kültürünün psychedelic posterleri, filmleri, albüm kapakları ve ağabeylerinin yeraltı çizgi romanlarıyla beslemiştir (Erlanson, 2011: 39). Sonraları ise sanatın eski ustalarının etkileriyle modern başyapıtlar üretmeye başlamıştır. Klişe görüntülerle karşılaşıldığında hissedilen çekim ve itme gibi çelişkili duyguları keşfetmek üzere “kitsch” kavramına yoğunlaşmıştır. Bu yüzden Ryden'in sanatında tanıdık görüntüler kitsch imgelere, kitsch nesneler ise heykellere ve oyuncaklara dönüşmektedir. Böylece erişilebilir ancak derin, modern ve zamansız bir sanat yaratmaktadır (Attaboy and Owens, 2009: 150).

Ryden'a göre (Akt. Jordan, 2005: 126) sanattaki en büyük sorunlardan biri hedeflere çok fazla vurgu yapılmasıdır. Sanatçı yaratım sürecinde kendine belirli hedefler koyduğunda ister istemez kendini sınırlamış olup, yaratıcılığını engellemektedir. Gerçek sanat bu hedeflerden, sınırlardan kurtulup duygu ve arzulara odaklanıldığında gerçekleşmektedir.

Çılgınca modern dünyamızda, insanlar genellikle kendilerini huzursuz ve kayıp, hayatın anlamından ve amacından yoksun bulurlar. Doğa, aşk, müzik veya sanat yoluyla ifade etmeye çalışsak da, ruhlarımız gizem ve güzelliği özleyiyor. Hayal gücü, kalbimizin sızladığı her şeye -tarif edilemez, manevi, ebedi olan-doğru bir köprü görevi görebilir. Sonuç olarak, sanatçının en yüce işlevi, gerçekte kim olduğumuzun anlaşılmasız doğasını sezmemize yardımcı olmak için bilinmeyene açılan kapıları açık tutmak ve aşkınlığı arayan parçalarımızın gelişmesine izin vermektir. Bu bakımdan sanatçı, fiziksel ve ruhsal alemler arasında aracılık eden, tutkularımızı körükleyen ve yorgun ruhlarımızı iyileştiren şamanik bir rol üstlenir (Erlanson, 2011: 47).

Eşi Marion Peck'e göre (Akt. Erlanson, 2011: 47) Ryden -kendisi için “şaman” terimini kullanmasa da- sanatıyla özlem duyduğu ruh, güzellik, umut gibi mesajlar aşılıyarak dünyaya dokunma arzusu hissetmektedir. Ryden herkesi çok gizemli ve güçlü bir şekilde adeta büyüleyen saf ve sevgi dolu bir sihir, bir neşe saçmaktadır.

Ryden yaşamın beş duyumuzla algıladığımız fiziksel düzlemin çok ötesinde olduğu ve bu yüzden dünyanın tıpkı bir diorama gibi bir yanılsama olduğu

görüşündedir. Eserlerindeki gizemli hikayelerin puslu bir panoramaya karşı, sanki bir tiyatro perdesi önünde geçiyormuşçasına canlandırılması da bu görüşe dayanmaktadır (Erlanson, 2011: 41). Kompozisyon oluşturma ve figürleri yerleştirme biçimi, nesneleri ileri geri oynatması genellikle resimlerin sahnede sunulan bir oyunu ya da dünyadan ayrı küçük, yeni bir dünyayı temsil ettiği izlenimini vermektedir. Bu da gösterilenin Ryden'in yarattığı karakterlerin kendi dünyaları ya da hayal gücünün iç dünyaları olabileceğini düşündürerek esere büyümlü bir nitelik kazandırmaktadır (Peck, Akt. Erlanson, 2011: 47).

Ryden genel olarak bakıldığında doğaya ve ruha büyük önem vermekte ve bu iki kavrama yakınlığın çocukluğun özünde bulunduğuna inanmaktadır. Zira yetişkinler bilinçdışı alemlerine giden yolu bilseler de özellikle modern yaşamın dikkat dağıtıcı engellerinden buraya ulaşamamaktadır. Çocukluktaki mistik aydınlanma ve evrenin enerjisiyle kurulan güçlü ruhsal bağlantılardan yola çıkan Ryden, sanatıyla “cansız nesnelerin canlı olduğu ruhlu bir dünya” yaratmaktadır. Dünya algımızı bizi gizemlerle yeniden birleştiren yeni metaforlarla zenginleştirmek üzere kültürün klişelerini modern bir mitolojiye dönüştürerek, hem kendi içindeki meraklı çocuğu harekete geçirip hem de tüm canlılar adına empati yapmaktadır. Eşi Marion, Ryden'in çizdiği kızların her birinin bir anlamda kendi portreleri olduğuna inanmaktadır (Erlanson, 2011: 44-47).

Çoğunlukla çocuk ve oyun gibi temalardan yararlanması ve oyuncaklar ya da tasarladığı oyuncak gibi karakterlerle kalabalık kompozisyonlar oluşturarak gerçekliğin ötesinde yeni dünyalar yaratması ile Ryden'in eserleri (Şekil 4.52) (Ryden, 2001) karnavalesk sanatın başarılı örneklerindendir. Aynı zamanda eserlerinde yoğun bir pembe renk kullanımı göze çarpmaktadır. Hem bu kadar çocuksu ve sürreal bir görüntü yaratıp hem de figürleri ve nesneleri bu denli gerçekçi ve titizlikle işlemesi onun sanatının temel özelliğidir. Eserleri sevimli ile tekinsiz kavramları arasındaki sınırları da bulanıklaştırmaktadır.



Şekil 4.52. Mark Ryden ,The Magic Circus (Sihirli Sirk), Tuval üzerine yağlı boya, 2001, 40x60 inç, Çerçevesi: 57x74 inç.

Ryden'in genel anlamda hayatında büyük önem taşıyan ve sanatında da ilham kaynağı olarak gördüğü şeylerden biri oyuncaklardır. Uzun yıllardır eski çocuk kitapları, antika fotoğraflar, tıbbi malzemeler, dini resimler, ölü doldurulmuş hayvanlar ve özellikle çok çeşitli oyuncaklar toplamaktadır. Odaları (Şekil 4.53) (Ryden, t.y.) oyuncaklarla dolu olan sanatçının resimlerine bakıldığında da oyuncak tutkusunun izlerini açıkça görmek mümkündür. Oyuncaklar Ryden'in sanatının büyük bir bileşenidir (Jordan, 2005: 126; Attaboy and Owens, 2009: 158).



Şekil 4.53. Oyuncaklarla donatılmış stüdyosunda Mark Ryden, Fotoğraf: Liz Huston, 2012.

Ryden'in sahip olduğu güçlü maneviyat duygusu ve doğaya karşı duyduğu derin saygıyı tasarım oyuncaklarında da görmek mümkündür. Doğayla uyum duygusunun geçmişten bugüne dinlerde büyük önem taşıdığı bilinmektedir. Örneğin Şinto inançlarının her kaya ve ağaçta bir tanrının yaşadığına inandığı modern Japonya'da hâlâ ön plandadır. Ryden (Akt. Erlanson, 2011: 44) bu konuya şöyle bir yorum getirmektedir:

Dev bir sekoyanın önünde durduğunuzda, bu gücü hissetmek çok kolay, ama tanrıların yaşadığı sadece doğal dünyanın kayaları ve ağaçları değildir. Bebeklerde, oyuncaklarda ve heykellerde de kendi tanrıları yaşar. Doldurulmuş bir tavşan, bir avize veya bir ginseng kökü soyut bir varlığa sahiptir. açıklaması zor. Bir şeyin “özü”, onun küçük tanrısıdır.

Ryden’in eserlerinde gördüğümüz büyüleyici karakter tasarımları uzun bir zaman sonra sonra manevi özlerle dolu varlıklar olarak tasarım oyuncaklara dönüşmektedir. Çevresindeki birçok kişi sanatçıya oyuncak yapma konusunda her zaman ısrarcı olmuştur ancak Ryden oyuncak üretiminin hayatını ele geçirmesinden korktuğu için direnmiştir. Sonunda –o dönem tasarım oyuncak bağımlısı olan- oğlu Jasper sanatçıyı ikna etmiştir. İlk olarak 2009 yılında oğlunun seçimiyle *YHWH* (Şekil 4.54) (Ryden, 2000) karakterini -Necessaries Toy Foundation aracılığıyla- tasarım oyuncakla (Şekil 4.55) (Anderson, 2009) dönüştürmüştür. Ryden (Akt. Jack, 2013) bu karakteri şöyle tanımlamaktadır:

YHWH, tanrının telaffuz edilemez adıdır. YHWH'm, yanan bir çalıdan üç gözlü tavşan totemine kadar her şeyle temsil edilebilen ilahi olanın tanımlanamaz doğasını ve onun tarif edilemez gizemini temsil eder. YHWH oyuncak versiyonumu yaratırken, her bir figürü seri üretilen bir plastik parçasından büyümlü bir nesneye yükseltmeye çalıştım.



Şekil 4.54. Mark Ryden, YHWH, Tuval üzerine yağlı boya, 2000, 10x14 inç.



Şekil 4.55. Mark Ryden, YHWH, Tasarım Oyuncak, 2009, Fotoğraf: Brian McCarty, Model: Thea Jones.

2013 yılında Toy Art Gallery’de Ryden’in dönüm noktası olan YHWH tasarım oyuncaklarının sanatçı yorumlarını kapsayan bir karma sergi açılmıştır. Bu sergi için aralarında sanatçının eşi (Marion Peck), ağabeyi (KRK Ryden) ve bazı pop sürrealistlerin de olduğu (Anthony Ausgang, Camille Rose Garcia, Camilla d'Errico, Frank Kozik, Isabel Samaras, Kathie Olivas , Liz McGrath) bir illüstratör, tasarımcı

ve ressam grubu (Şekil 4.56) (Brautman, 2013) YHWH karakterini kendi stillerinde özelleştirmiştir (Jack, 2013). “Boş oyuncak” kavramına bir gönderme olduğu söylenebilecek bu sergiyle Ryden, pop sürrealizmde tasarım oyuncakça yeni bir açılım sunarak hareketin gelişimine katkı sağlarken, bu başarısını resimlerindeki diğer karakterlerin tasarım oyuncakları izlemiştir.



Şekil 4.56. Soldan sağa Francesco de Molfetta, Emilio Garcia, Marion Peck, KMDNZ, PlaSeeBo ve Liz McGrath imzalı YHWH oyuncakları, YHWH Group Custom Toy Show/Toy Art Gallery, 2013.

Ryden’in çığır açan bir diğer oyuncak çalışması ise kuşkusuz Mattel Creations iş birliğiyle gerçekleştirdiği Barbie’leridir. Ryden’in sanatında Barbie 1994 yılında en tanınmış resimlerinden biri olan *Saint Barbie (Aziz Barbie)*’yi (Şekil 4.57) (Ryden, 1994) yaptığından beri çocukluk masumiyeti ve dişiliğin ilahi güçleri temalarının başrolüdür. Ryden, Barbie’yi “kültürel bir fenomen” ve “arketipsel bir figür” olarak görmektedir. Geçtiğimiz yıl Ryden, ikonik Barbie’yi kendi fantastik stiliyle uyarladığı resim (Şekil 4.58) (Ryden, 2021) ve oyuncaklarını (Şekil 4.59) (Mattel Creations, 2022) Kasmin Gallery’deki “The Pink Pop” sergisinde izleyicisiyle buluşturmuştur (Kasmin Gallery, 2022). Mattel başkanı ve COO’su Richard Dickson (Akt. Kasmin Gallery, 2022), bu iş birliğini şu sözlerle yorumlamıştır:

Başından beri, Mark Ryden, oyuncakların sanata ilham verdiği ve oyuncakların aynı zamanda sanatçıların kendilerini ifade etmeleri için bir tuval olduğu fikrinin savunucusu oldu. Böylesine çılgınca yetenekli bir vizyonerle ilişkiye sahip olmak, Mattel Creations platformumuzun misyonunu daha da yükseltiyor. İşbirliği aynı zamanda, Barbie estetiğini Mark’ın kendi imza ikonografisiyle zahmetsizce harmanlayan, hem nefis beklenmedik yağlı boya tablolarında hem de sınırları zorlayan Barbie bebeklerinde zahmetsizce harmanlayan yüksek oranda koleksiyonluk sanat eserleri yaratıyor.



Şekil 4.57. Mark Ryden, Saint Barbie (Aziz Barbie), Panel üzerine yağlı boya, 1994, 33 x 22 inç.



Şekil 4.58. Mark Ryden, Pink Pop Barbie, Panel üzerine yağlı boya, 2021, 28 3/4 x 39 inç, Çerçevesi: 38 3/4 x 49 inç.



Şekil 4.59. Mark Ryden x Barbie, Pink Pop Barbie Doll, 2022, 12 inç, Üretici: Mattel Creations.

4.4.3. Yoshitomo Nara

1959 doğumlu Japon pop sürrealist sanatçı Yoshitomo Nara 30 yılı aşan kariyerinde resmin yanı sıra ahşap, FRP, seramik, bronz gibi malzemelerle heykel ve tasarım oyuncak gibi üç boyutlu çalışmalar, kaykay tasarımları ve enstalasyonlar yapmaktadır. Başarılı multidisipliner sanatçı Nara, sanatında medya anlamında çeşitlilik sunarken, eserlerindeki figürleri genelde tekrarlamaktadır. Nara'yı sanatsal yaratıma iten güç ise arkadaşları olarak gördüğü izleyiciye kendini ifade etme ve onlarla iletişim kurma arzusudur. Eserlerinde müzik, resim ve edebiyat gibi pek çok dalın etkileri görülmekte ve bunların da etkisiyle eserler izleyicinin kalbinin derinliklerine işleyip, duyarlılıklarını harekete geçirmektedir (Nara, t.y.). Bunun bir sonucu olarak sanatçının, çoğunluğu gençlerden oluşan ve kendisine iyi bir sanatçıdan çok bir pop yıldızı gibi davranan geniş bir hayran kitlesi oluşmuştur (Phoenix, 2006: 88).

Nara'nın sanatı pek çok pop sürrealist sanatçı gibi temsili ve oldukça anlatımcıdır. Sanatının bu yönüne dair referansları sanatçı şöyle açıklamaktadır: “Resimli kitaplar tek bir resimle birçok hikaye anlatır, dolayısıyla bu tür bir sistem, tek bir resimden ortaya çıkan anlatılar, çalışmalarım üzerinde, özellikle de ilk çalışmalarım üzerinde çok daha güçlü bir etkiye sahip oldu” (Nara, Akt. Pace Gallery, t.y.).

Nara çizgi romanlardan, çocuk kitaplarındaki illüstrasyonlardan ya da oyuncak bebeklerin ve kuklaların dünyasından fırlamış, çoğunlukla asık suratlı olan karakterleriyle hem mükemmel hem de çaresizlik dolu bir dünyayı bir arada tasvir etmektedir. Sıklıkla yaraları ve bandajlarıyla, bazen de ellerinde bıçaklarla görünen karakterleri (Şekil 4.60) (Nara, t.y.b) izleyiciye tehditkâr ve tehlikeli dünyayı hatırlatmaktadır. Bu bağlamda Nara'nın sanatı ilk bakıldığında masum ve masalsi bir çocuğun bakış açısını yansıtıyor gibi görünse de aslında bir yetişkin bakış açısını göstermekte ve çağdaş insanlığın ve dünyanın genel sorunlarına gönderme yapmaktadır. Bu durum, çoğunlukla çocuklar tarafından okunup sevilse de anlatı perspektifinin açıkça yetişkin yazarın bakış açısını yansıttığı Küçük Prens kitabını anımsatmaktadır. Öyle ki Nara eserlerinde (Şekil 4.61) (Nara, t.y.b) sıklıkla bu kitaptan alıntılar yapmaktadır. Nara'nın sanatında sıklıkla gördüğümüz bir diğer etki de kuşkusuz müziktir. Punk ve rock'ın anarşist gücünden faydalanan Nara çocuk resimlerinde bir özgürlük göstergesi olarak gitar gibi imgelere (Şekil 4.62) (Nara,

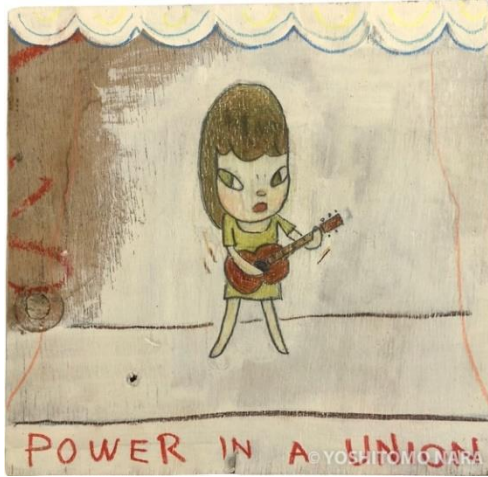
t.y.b) yer vermektedir. Nihayetinde Nara'nın sanatına geniş bir perspektiften bakıldığında çocukluk ve melankoli temalarının hakim olduğu anlaşılmaktadır (Krystof and Schwenk, 2004: 73-75). Çocukluğa dair vurgusunu ve büyümeye ya da yetişkin dünyasına başkaldırısını çoğu eserinde (Şekil 4.63) (Nara, t.y.b) açıkça görebilmek mümkündür.



Şekil 4.60. Yoshitomo Nara, Dead Flower (Ölü Çiçek), Tuval üzerine monte edilmiş kumaş üzerine akrilik boya, 145,5x145,5 cm.



Şekil 4.61. Yoshitomo Nara, You're a Voyager (Sen Bir Gezgin), 2004, Kağıt üzerine renkli kalem, 22,7x16 cm.



Şekil 4.62. Yoshitomo Nara, Untitled (İsimsiz), 2016, Ahşap üzerine renkli kalem ve akrilik boya, 19,1x18,4x1,3 cm.



Şekil 4.63. Yoshitomo Nara, I Don't Want to Grow Up (Büyümek İstemiyorum), 2016, Ahşap üzerine monte edilmiş kumaş üzerine akrilik boya, 122,5x87 cm.

Nara'nın hem çocuksu hem de isyankâr sanatında en çok dikkat çeken karakterler çocuklar (Şekil 4.64) (Nara, t.y.c) ve köpekler (Şekil 4.65) (Nara, t.y.c) olmakla beraber bunlar resimlerinin yanı sıra tasarım oyuncaklarında da karşımıza çıkmaktadır (Phoenix, 2006: 88). Aynı zamanda Nara'nın tasarım pelüş (Şekil 4.66) (Nara, t.y.c) ve oyunlar (Şekil 4.67) (Nara, t.y.c) tasarladığı da bilinmektedir.



Şekil 4.64. Yoshitomo Nara, Little Wanderer (Küçük Gezgin), Tasarım oyuncak.



Şekil 4.65. Yoshitomo Nara, Pup Cup, Tasarım oyuncak.



Şekil 4.66. Yoshitomo Nara, LAMMFROMM, Tasarım pelüş.



Şekil 4.67. Yoshitomo Nara, Visionaire #30 The Game, Oyun.

4.4.4. Tim Biskup

Tim Biskup, 1970'lerin Los Angeles'ında heavy metal ve punk rock'ın uyumsuz ritmi içinde, alt kültürlerin sesinin yükselmeye başladığı bir dönemde büyümüştür. Frankenstein ve Drakula karakterleri çizip, yeraltı çizgi romanlar ve kustom kulture hareketine dair her şeyi toplamıştır. Büyüdükçe, kaotik bir bilinç geliştiren sanatçı, Otis/Parsons'ta Güzel Sanatlar derecesini tamamlayana kadar bakışını animasyondan Japon kaiju oyuncaklarına çevirmiştir. Esasen bir ressam olan Biskup, eşi Seonna Hong, Joan Miró, James Flora ve Mary Blair gibi isimlerden ilham almıştır. Pop sürrealizm hareketine katılıp ahşap ve tuvalde, heykelde, oyuncaklarda, kitapların sayfalarında ve bir hediye ve giyim serisi olan Gama-Go'nun kataloğunda öne çıkmıştır (McCormick, 2006: 146). 70'lerde yeraltı çizgi romanlarıyla başladığı söylenebilen pop sürrealizmi sanatın punk'ı olarak gören sanatçı lowbrow terimini asla benimsememektedir. Bunun yerine modernizm ve pop art birleşimi olan *modpop* terimini önermektedir (Jordan, 2005: 59).

2003 yılında, Old Town Pasadena'da orijinal ve özel öğeleri sergilediği ve dağıttığı bir alan olan Biscop Gallery'yi açmadan bir yıl önce Sony, Vanimals Zoo serisi için bir vinil oyuncak seti üretmesi için Biskup'la anlaşmış ve bunun üzerine sanatçı *Totem Pals* (Şekil 4.68) (Ebay, t.y.b) ve ardından bir dizi kapsül oyuncak tasarlamıştır. Bu süreçte, Critterbox'tan Colin Batty, o zamandan beri gerçek boyutundan daha büyük bir boyutta üretilen, yinelenen bir Biskup karakteri olan *Helper*'ı (Şekil 4.69) (Vinyl Creep, 2008a) yapmaya başlamıştır (McCormick, 2006: 146). Bu karakter sanatçının resimlerinde de (Şekil 4.70) (Vinyl Creep, 2008b) sık görülen bir karakter olmakla beraber, dev boyutlu oyuncakları da (Şekil 4.71) (Clutter Gallery, t.y.) yapılmıştır.



Şekil 4.68. Tim Biskup, Totem Pals, Vanimal's Zoo serisi, 2003, Tasarım oyuncak seti, Üretici: Sony.



Şekil 4.69. Tim Biskup, Helper, Tasarım oyuncak, Üretici: Critterbox.



Şekil 4.70. Tim Biskup, Helper Dragon, 2005, Ahşap panel üzerine akrilik boya, 24x 36 inç.



Şekil 4.71. Tim Biskup, Super Giant Helper, Fiberglas tasarım oyuncak, 2.1 m, Clutter Gallery.

Biskup'a göre insanların genel algısında bir şeyden çocuksu bir şekilde zevk almak ile gözlemci, entelektüel bir şekilde zevk almak konusunda büyük bir ayrım vardır. Biskup, tasarım oyuncaklarında çocukken sevdiği şeylere göndermeler yaparak onları işine dahil ettiğini belirtmektedir. Ona göre tasarım oyuncaklar hem çocuklar hem yetişkinler içindir. Bu bağlamda işlerinde önem verdiği iki husus

vardır. İlk olarak *modüler tasarım* dahilinde oyuncakların davetkar ve etkileşimli olmasına; ikinci olarak da *denge bulma* amacı ile çirkinlik-güzellik, sevimlilik-kötülük, mutluluk-hüzün gibi zıtlıkları bir araya getirmeye özen göstermektedir. Ayrıca masanın üzerinde duran toplanabilir nesneler ile insanlara onları alıp oynamaları için ilham veren oyuncaklar arasındaki boşluğu kapatan oyuncaklar yapma çabasıdır (Heller, 2006: 81). Biskup'ın popüler çalışmalarından biri de sevimli ve ürkütücü karakterlerin yer aldığı ve etkileşime izin verecek şekilde tasarlanmış, takılıp çıkarılabilen bir yapıya sahip olan *Stack Pack* (Şekil 4.72) (The Moog, 2014) tasarım oyuncak setidir.



Şekil 4.72. Tim Biskup, Stack Pack, 2003, PVC tasarım oyuncak seti, Üretici: Sony.

4.4.5. Junko Mizuno

Tokyo'da büyümüş olan pop sürrealist sanatçı Junko Mizuno, yarattığı son derece dikkat çekici, seksi kadın karakterleriyle kadının gücünü yücelten ve hem pozitif hem de negatif enerji dolu fantastik evreniyle tanınmaktadır. İlham kaynakları ise fetiş sanatı, halk sanatı, dini sanat, psychedelic sanat, pin-up sanatı, reklam sanatı, eski oyuncaklar, moda, çizgi roman, yemek, doğa, filmler, TV şovları, video oyunları ve genel anlamda 70'ler ve 80'lerin Japon pop kültürüdür. Şu anda San Francisco'da yaşayan sanatçı, sanat yaratmanın saf hazzıyla sürekli olarak yeni çizgi romanlar, resimler, illüstrasyonlar, oyuncaklar ve tişörtlere uzanan bir yaratım sürecindedir. Çalışmaları dünya çapında mağazalarda, müzelerde ve sanat galerilerinde yer almaktadır (Mizuno, t.y.a).

Mizuno'nun sanatında manganın hikâye anlatım dili başta olmak üzere Japon etkileri açıkça hissedilmektedir. Eserleri çoğu kızın mangasında ve Lolita tarzı çizimlerinde yer alan gizli cinselliği açığa çıkarırken, genellikle sevimli peri masallarının aoseksüel dünyasında yaşayan karakterlere acı, seks, kan, şiddet ve ölüm gibi insani unsurları tanıtmaktadır (Phoenix, 2006: 62). Mizuno'nun sanatı kısaca “çekici bir sevimlilik ve grotesk ürkütücülük, karanlık ve ışık ikileminin altında, sabit bir fetişist rüya, post-feminist eğilim, psychedelia ve aşırı güç” diye açıklanabilmektedir (Clutter Magazine, 2006: 90).

Mizuno'nun sanatı genellikle seksi kadınlardan oluşsa da zaman zaman çocuksu karakterlerle ve oyunsal temalarla da karşılaşmak mümkündür (Şekil 4.73) (Mizuno, t.y.b). Aynı zamanda sanatında dondurma (Şekil 4.74) (Mizuno, t.y.b) ve şeker gibi pek çok yiyecek imgesine de sıklıkla rastlanmaktadır. İri gözlü ve şeytani ama tatlı kadın karakterleriyle donatılmış bu eserler yarı peri masalı, yarı korku filmi niteliğindedir. Ne kadar eğlenceli ve inkâr edilemez derecede tatlı görünürlerse görünsünler, izleyicide hep bir şüphe uyandırmaktadır. Mizuno'nun gizemli eserlerinin altında “trick or treat” (şeker mi şaka mı) geleneğinin yattığı söylenebilmektedir (Pappas, akt. Attaboy and Owens, 2009: 167).



Şekil 4.73. Junko Mizuno, Playing Mother: Fish
(Oynayan Anne: Balık), 2008, Tuval
üzerine akrilik boya, Çap: 16 inç.



Şekil 4.74. Junko Mizuno, Miss Alice,
1998, Çizim panosu üzerine
akrilik boya.

Sanatçının üzerindeki bir diğer Japon kültürü etkisi de oyuncaklardır. Mizuno'nun küçüklüğünden beri kilden figürler yaptığı bilinmektedir (Clutter

Magazine, 2006: 90). Şimdilerde ise başarılı tasarım oyuncaklarıyla her geçen gün ün kazanmaya devam etmektedir. Sevilen ve popüler tasarım oyuncak çalışmalarından biri, iki stilde sunulan “Miznotic Fantasy” serisidir. İlk stildeki dokuz inçlik kız figürlerinin (Şekil 4.75) (Mizuno, t.y.c) her biri farklı aksesuarlara sahip ve fetişist bir his uyandıran giysileriyle sunulmuştur. İkincisinde ise farklı renk seçenekleriyle ve manga sanatçılarının “süper deforme” -çok basitleştirilmiş ve abartılı- diye tanımladığı üslupta tasarlanmış, kısa, midilli benzeri uzuvları ve tek gözlü devasa bir kafası olan beş inçlik figürler (Şekil 4.76) (Mizuno, t.y.c) görülmektedir (Phoenix, 2006: 62). Dolayısıyla Mizuno’nun resimlerindeki tezatlık tasarım oyuncaklarında da karşımıza çıkmaktadır.



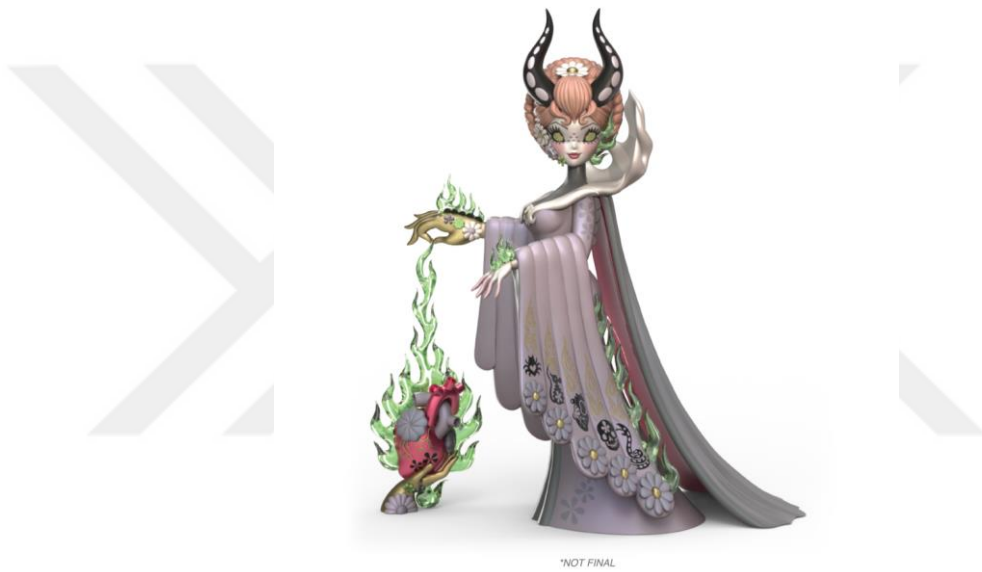
Şekil 4.75. Junko Mizuno, Chika, 2003, 9 inç boyunda, Üretici: Art Storm/Fewture, Japonya.



Şekil 4.76. Junko Mizuno, Miznotic Fantasy: Mint Night, Grape Night, Peach Night, 2004, 5,5 inç boyunda, Üretici: Art Storm/Fewture, Japonya.

Mizuno zaman zaman popüler tasarım oyuncak şirketleri ile iş birliği içinde de yaratımlar yapmaktadır. Bunlardan biri Kidrobot'la yaptığı -sanatçının en yeni tasarım oyuncaklarından- *Witch Queen* (Şekil 4.77) (Mizuno, 2023) tasarım oyuncaktır. Kidrobot (2023) bu oyuncacı şöyle tanıtmaktadır:

Kıskançlıkla cadı olarak etiketlenmiş, güçlü, açık sözlü, zamanının ilerisinde bir kadın mı, yoksa gerçekten bir cadı mı? Neden ikisi de olmasın? Ünlü sanatçı Junko Mizuno'nun bu anımsatıcı reçine heykeli, kategorileriniz için sıradan bir güç ve tüyler ürpertici bir umursamazlık yayar. Önceki evlerinden çıkarıldıktan sonra kalpler tutuşur ve avuçlarında soluk yeşil bir ateş açar. Çiçekler ve boynuzlarla taçlandırılmış, geçmişte iyiye karşı kötü sorularına bakıyor ve kendi gerçekliğini görüyor.



Şekil 4.77. Junko Mizuno x Kidrobot, *Witch Queen*, 2023, Reçine tasarım oyuncak, 8 inç.

4.4.6. Ron English

Pop sürrealizm ve tasarım oyuncak hareketlerinin en önemli isimlerinden ve günümüzün en üretken sanatçılarından biri olan Ron English, yarattığı benzersiz sanatıyla kültür, tarih ve sanat kavramlarını alt üst etmektedir. Çarpıcı yağlı boya tekniği ve yaratıcı renk kullanımıyla tanınan New York merkezli sanatçı, sokak sanatının babası olarak görülmektedir. Uluslararası düzlemde etkileyici görselleri politik, tüketici ve sürrealist bir dille yorumladığı duvar resimleri ve reklam panoları oldukça dikkat çekerken, tasarım oyuncak hareketinin de öncüsü olup, bu alanda da devrimler yaratmaktadır (English, t.y.).

Zaman zaman yasadışı ve kültüre meydan okuyan duvar resimlerine imza atan sanatçı, genel anlamda yıkıcı bir sanatsal tavır sergilemektedir (Braun, 2013).

Yüksek ve düşük sanat arasındaki sınırlara başkaldırdığını göstermek için English, propaganda terimini dönüştürüp pop kültürüne atıfta bulunan “POPaganda” terimini geliştirmiş ve bu terim onun bir markası haline gelmiştir (Martinique, 2020). Aynı zamanda POPaganda, medya tarafından yönetilen gerçek dünyaya mizahi bir şekilde meydan okuyan, büyüyen yeni bir dünya gibi görünmektedir (Lee, 2016). English (Akt. Lee, 2016) yüksek sanata dair eleştirisini ve ona karşı geliştirdiği sanatını ise şöyle açıklamaktadır:

Yüksek sanatın çoğu, içinde yaratıldığı sosyal veya politik durumu görmezden gelir, daha küçük, daha ezoterik, kavramsal bir konuşmada bir ses seçer. Benim için kendimizi bulduğumuz küresel durumu kabul eden farklı bir bakış açısına sahip olmak, onu kasten görmezden gelmekten daha güçlü. Bu yaklaşım aynı zamanda sanat eserlerime moda çılgınlığı ve dekorasyon objesi olmanın ötesinde bir hayat veriyor.

English pop sürrealizmin en oyunbaz ve oyuncaklarla yakından ilişkili isimlerinden biridir. Zira sanatsal yaratım sürecini “fikirler için yeni bir oyun alanı yaratmak ve onu çok yönlü oyuncularla doldurmak” olarak görmektedir (English, akt. Maclean, 2017). English’in sanatının oyunsal yönünü 2017 yılında Corey Helford Gallery’de gerçekleşen “Toybox: America in the Visuals” sergisi üzerinden açıkça görmek mümkündür. Sanatına hakim olan görsel dilini yeni yıkıcı ve düşsel anlatılarla ve imgelerle birleştiren sanatçı, bu sergi ile izleyicinin kültüre dair anlam arayışlarını bir nevi yapıbozuma uğratmaktadır. Eserlerin oyuncaklarla donatılmış çocukluk hayal gücü estetiği, kendisini yeniden keşfetmekte ve arayışta olan topluma yeni ve mizahi bir bakış açısı kazandırmaktadır. Yağlı boya tabloların yanı sıra heykel, enstalasyon, reklam panoları, duvar resimleri ve oyuncakların da yer aldığı sergi, çocukluktaki oyun etkinliği ile geliştirilen bir hayal gücü eylemi olarak benliğin ve daha geniş olarak toplumun yaratılmasını gözler önüne sermektedir. Serginin başrolü olan oyuncaklar ise “bireyin kodlanmış bir görsel anlatısını ve toplumun temelini oluşturan kolektif anlatıyı oluşturan arketipler” olarak karşımıza çıkmaktadır (English, 2017).

Sergideki eserlerin (Şekil 4.78 ve 4.79) (Corey Helford Gallery, 2017) oyunbaz pop sürrealizm akımının ve karnavalesk sanatın iyi temsilleri olduğunu söylemek mümkündür. Zira eserlere hem yıkıcı hem mizahi olan “karnaval gülüşü” ve tipik karnaval kargaşası hakim olup, geleneksel sanat ve kültür anlayışlarının yıkılıp, oyuncaklar ile yeni bir dünyanın yaratımı söz konusudur. Klasik eserleri kendine mal edip pop stil ve pop imgeler, karakterler ve oyuncaklar ile birleştiren English’in bu

parodileri onun sanatının bir diğerk oyunsal yönüdür. Aynı zamanda karnavalların baş ikonlarından biri olan palyaçoların English'in sanatında önemli bir rol oynadığı ve hem resimlerinde (Şekil 4.80) (Corey Helford Gallery, 2017) hem de tasarım oyuncaklarında (bkz. Şekil 4.11) sıklıkla karşılaşılabileceğimiz bir karakter olduğu söylenebilmektedir. Zaman zaman palyaço imgesini popüler çizgi film karakterleriyle birleştirdiği tasarım oyuncaklar da yaratmaktadır (Şekil 4.81) (Curtis, 2016).



Şekil 4.78. Ron English, The Ascension of deadmau5 (Deadmau5'in Yükselişi), 2017, Tuval üzerine yağlı boya, 548 x 50 inç.



Şekil 4.79. Ron English, Bunny Rabbit, Action Surrealist, 2017, Tuval üzerine yağlı boya, 36 x 78 inç.



Şekil 4.80. Ron English, King Combrat (Kral Savaşı), 2017, Tuval üzerine yağlı boya, 48x48 inç.

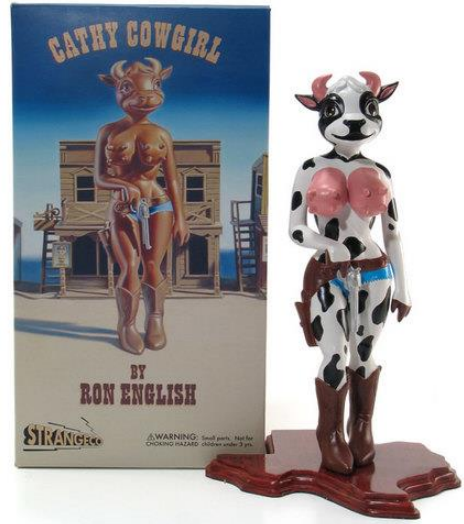


Şekil 4.81. Ron English × Made by Monsters × JPS Gallery, MC Krusty Grin, 2016, Tasarım oyuncak.

English'in sanatında önemli yeri olan tasarım oyuncaklarından birinin *Ronnie the Rabbbit* (Şekil 4.82) (English, 2005) olduğu söylenebilir. Zira sanatçı “bir tür nevrotik ve gergin ve her şeyi daha karmaşık hale getiren bu tuhaf ekstra beyinle” bu karakterin kendini yansıttığını düşünmektedir (Juxtapoz, 2017). Favori karakterlerinden birinin ise *Cathy Cowgirl* (Şekil 4.83) (Jack, 2006b) olduğunu söylemektedir (Akt. Lee, 2016).



Şekil 4.82. Ron English, Ronnie the Rabbbit, 2005, Vinil tasarım oyuncak, 21,6×10,8×7,6 cm.



Şekil 4.83. Ron English, Cathy Cowgirl, 2006, Vinil tasarım oyuncak, Üretici: STRANGEco.

4.4.7. Todd Schorr

Pop sürrealizmin en önemli temsilcilerinden Todd Schorr genel anlamda çizgi film ikonografisine dayanan eserleriyle tanınmaktadır. Çocukluğunda Famous Monsters of Filmland dergisi, Willis O'Brien filmleri, Walt Disney çizgi filmleri, Max Fleischer'ın Popeye'ı, King Kong ve Mighty Joe Young'dan oldukça etkilenen Schorr'un sanat tarihinden ilham aldığı isimler ise Vermeer, Bruegel, Gérôme, Dali, Magritte ve İngiliz suluboya sanatçısı Lawson Wood'dur. Schorr'un vintage Cadılar Bayramı eşyaları, eski resimli kitaplar, sihirli posterler, orijinal eski çizgi film ve illüstrasyon sanatı, kafatasları, ilkel halkların sanat eserleri ve antika silah ve zırhlar gibi nesnelerden oluşan bir koleksiyonu bulunmaktadır. Sanatçı aynı zamanda Hollywood'u büyük bir eğlence ve ilham kaynağı olarak görmektedir. (Jordan, 2005: 142-145).

1954'te New York'ta doğup, çocukluğu New Jersey'deki küçük bir banliyö kasabası olan Oakland'de geçen Schorr'un içinde bulunduğu kültürden etkilenmesi kaçınılmaz olmuştur. Çocukluğunda ailesinin ondaki resim yapma dürtüsünü keşfetmesiyle o yıllardan bu yana resim yapan sanatçı, 1966'da annesinin götürdüğü Manhattan'daki bir Salvador Dalí retrospektifinden oldukça etkilenmiş ve eserlerdeki sürreal atmosferi çizgi filmlere benzetmiştir (Hajela, 2020). 1970 yılında İtalya'nın Floransa kentindeki Uffizi Galerisi'ni ziyaret ettikten sonra ise sanata dair ufku iyice genişlemiştir. Bu deneyimleri Schorr'a, Amerikan pop kültürünü kendine mal ederek bunu eski ustaların teknikleriyle ve özellikle sürrealist gelenekle birleştirdiği kendi resim dilini oluşturmasını sağlamıştır. Sanat eğitimi aldıktan sonra 70'li yıllarda albüm kapakları, film afişleri ve dergi kapakları gibi illüstratif işlerle ilgilenen sanatçı, bu ticari çalışmaların yaratıcılığını kısıtlaması üzerine 80'lerde güzel sanatlara yönelip, imzası olan çarpıcı renklerle harikalar diyarı resimleri yaratmaya başlamıştır. Bir süre sonra Los Angeles'a taşınıp o dönem yeni yükselen pop sürrealist harekete katılmıştır. Zira sanatçı çizgi filmlerin yanı sıra pop sürrealizmin de temelini oluşturan psychedelic posterlere ve "Zap" gibi yeraltı çizgi romanlarına yoğun ilgi duymaktadır (Schorr, t.y.).

Schorr (Akt. Pryor, 2009) eserleri zaman zaman izleyici tarafından rahatsız edici bulunsa da resim yapmanın kendisini daima dinginleştirdiğini ifade etmektedir. Kendisinde huzursuzluk yaratan tüm düşüncelerini bilinç düzeyine iterek bilinçaltında bir arınma yaşamaktadır. Dolayısıyla son derece meditatif ve haz dolu

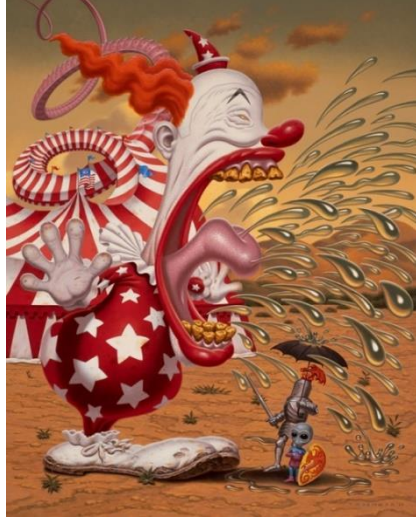
sanatsal yaratım sürecini “katartik” olarak değerlendirmektedir. Sanatçının huzursuz olduğu en büyük konulardan biri ise kapitalizmdir. Bu konuda büyük şirketlerin önemli ölçüde payı olsa da tüketicinin de rol oynadığı yadsınamaz bir gerçektir. Tüketim gitgide geri dönüşü olmayacak bir biçimde kontrolden çıkmakta ve çoğu insan bu kültürün yarattığı adeta bir peri masalı dünyasında yaşamaktadır.

Schorr tüketim kültürünün yarattığı bu ironik peri masalı dünyasını - Bruegel’den aldığı ilhamla- karnavalesk bir üslupla ve çizgi film karakterleriyle ele almaktadır, oyunbaz ama yıkıcı bu resimler (Şekil 4.84) (Schorr, 2000) oldukça kaotiktir. Zira sanatçının çocukluğunda etkilendiği en büyük unsurlardan biri de karnavallardır. Dört-beş yaşlarında ailesiyle New York’taki eski Madison Square Garden’da kurulan Ringling Brothers, Barnum ve Bailey Sirki’ne giden sanatçı, palyaçolar ve hayvanlarla yapılan üç halkalı sirki oldukça severken öte yandan içeri girmeden geçilen ana arenanın dışındaki yoldaki çığlık çığlığa konuşan karnaval çalışanlarının yarattığı havadan da bir o kadar ürkmüştür. Ancak çocukken korktuğu bu ortam yetişkin yaşamında ve sanatında sevdiği bir şeye dönüşmüştür (Schorr, Akt. Gibbs, 2018).



Şekil 4.84. Todd Schorr, The Spectre Of Cartoon Appeal (Çizgi Film Cazibesinin Hayaleti), 2000, Tuval üzerine akrilik boya, 60x84 inç.

Schorr’un bu karmaşık anlatımcı ve son derece detaylı eserleri, Kuzey Rönesans sanatından 18. ve 19. yüzyıl romantizme ve çağdaş illüstrasyona uzanan çok sayıda stili harmanlamaktadır. Buna örnek teşkil edebilecek oldukça iştisamlı ve popüler maskotların geçit törenini tasvirleyen *In The Hydra of Madison Avenue* (*Madison Bulvarı’nın Hidrası*) (Şekil 4.85) (Schorr, 2001) eseri, Madison Avenue’nun reklamcılarının yükselişine gönderme yaparak medyanın hayatımızı ele



Şekil 4.86. Todd Schorr, The Spittel Aspirator (Tükürük Aspiratörü), 2022, Keten tuval üzerine akrilik boya, 30x24 inç.



Şekil 4.87. Todd Schorr, Lost At Sea (Denizde Kayıp), 2005, Tuval üzerine akrilik boya, 24x18 inç.

Karnavallar, çizgi film karakterleri ve maskotlar ile bu denli yakın olan Schorr'un resimlerindeki pek çok karakteri çeşitli boyutlarda tasarım oyuncığa dönüştürmesi de kaçınılmaz olmuştur. *The Spectre Of Cartoon Appeal* (bkz. Şekil 4.84) resminin sağ alt köşesinde gördüğümüz karakter tipik oyuncak boyutuyla karşımıza çıkarken (Şekil 4.88) (Heritage Auctions, 2021), *Antidote for a Worrisome World* (*Kaygılı Bir Dünya İçin Panzehir*) (Şekil 4.89) (Schorr, 2006) eserindeki karakter dev boyutuyla (Şekil 4.90) (Arrested Motion, 2012) izleyicisini şaşırtmaktadır.



Şekil 4.88. Todd Schorr, Bunny Duck, 2003, Vinil tasarım oyuncak, 30,5x17,8 cm.



Şekil 4.89. Todd Schorr, Antidote for a Worrisome World (Kaygılı Bir Dünya İçin Panzehir), 2006, Tuval üzerine akrilik boya, 10x8 inç.



Şekil 4.90. Todd Schorr, Antidote for a Worrisome World (Kaygılı Bir Dünya İçin Panzehir), Tasarım oyuncak, fiberglas, çelik ve akrilik boya, 96x70x70 inç.

Schorr'un sanatında büyük yeri olan bir başka karakter de canavarlardır, bunu hem resimlerinde (Şekil 4.91) (Schorr, 2005b) hem tasarım oyuncaklarında (Şekil 4.92) (Trampt, t.y.c) görmek mümkündür. Sanatçı (Akt. Pryor, 2009) bunun sebebini şöyle açıklamaktadır:

Canavarlar hakkındaki mitler ve hikayeler, yüzyıllardır dünyanın dört bir yanındaki insanlar tarafından anlatıldı ve bunlardan keyif alındı. Amerika'da popüler kültürde ortaya çıkan günümüz canavarlarının çoğu, kökenlerini Avrupa ve Asya'da bulunan benzer yaratıklara kadar izleyebilir. İnsanlık sonsuza dek önceki nesillerin hikayeleri ve efsaneleri üzerine inşa ediliyor ve canavarlar da istisna değil. DNA'mızda, doğadaki bir anormallik karşısında korkmaktan veya dehşete kapılmaktan zevk alan bir şey var. Bu itme/büyüleme refleksidir ve hepimizin içinde derinden kök salmıştır.



Şekil 4.91. Todd Schorr, Sweet Tooth (Tatlı Diş), 2005, Tuval üzerine akrilik boya, 24x18 inç.



Şekil 4.92. Todd Schorr, Steam punk Neo Kaiju, Tasarım oyuncak, Üretici: Strangeco.

4.4.8. Nicoletta Ceccoli

1995'ten bu yana çocuk kitapları, dergiler, kitap kapakları, CD'ler, posterler, reklamlar ve animasyonlar gibi çeşitli alanlarda tasarımlar yapan Nicoletta Ceccoli pop sürrealist hareketin İtalya'daki temsilcilerinden biridir. Urbino Sanat Enstitüsü'nün animasyon bölümünde eğitimini tamamlayan sanatçı hem pop sürrealist eserleriyle sergiler düzenlemeye hem de çocuk kitapları resimlemeye devam ederek her geçen gün ödülleriyle bir yenisini eklemektedir (Ceccoli, t.y.).

Adeta bir açık hava müzesi olan İtalya'da, Titano dağının tepesinde masalsı Orta Çağ kuleleriyle çevrili San Marino'da büyüyen Ceccoli'nin sanat hayatında bu manzaraların ve İtalyan Rönesans sanatının klasik üslubunun etkisini görmek mümkündür. Sanatçı çocuk kitaplarıyla da ilkökul öğretmeni olan annesinin sayesinde tanışmıştır. Aynı zamanda sanatçının çocukluğu babasının laboratuvarında oyuncaklar ve çizimler yaparak geçmiştir. Yetişkin hayatında da bu etkiler devam etmiş; çocukların sihirli dünyasını sevmekten ve hayaller kurmaktan asla vazgeçmemiştir. Sanatçı bu hayallerini, dürtülerini ve arzularını sanat yoluyla ifade etme yoluna giderek bilinçaltını bu şekilde açığa çıkarmaktadır (Ceccoli, akt. Maclean, 2016).

Ceccoli'ye göre (Akt. Arrested Motion, 2008) güzel sanatlar ve illüstrasyon birbirini besleyen iki alandır. Eğitiminin ilk yıllarından bu yana çocuk kitapları illüstrasyonlarına tutku duyan sanatçı bunu bir sanat formu olarak nitelendirmektedir. Kate Bernheimer'in yazdığı *The Girl in the Castle Inside the Museum (Müzenin İçindeki Kaledeki Kız)* (Şekil 4.93) (Ceccoli, 2008a) kitabını resimleyen sanatçı, bu çalışmada oyuncaklara olan saplantısını açığa çıkararak sürreal bir yaklaşımda bulunmaktadır. Ceccoli (Akt. Smetts, t.y.) kitaptaki resimlerin düşünsel boyutunu ise şöyle ifade etmektedir: “Kitabın oyuncak bebek kızını, bir oyuncak müzesindeki güzel oyuncak şatosunun içinde sanki benmişim gibi kapana kısılmış halde görüyorum. Bazen çizimlerim ve hayali dünyalarım arasında sıkışıp kalmış gibi hissediyorum. Gerçek hayattan, gerçek insanlardan uzak kalmak için güzel, güvenli bir yer. Ben çok utangacı!”.



Şekil 4.93. “The Girl in the Castle Inside the Museum” (Müzenin İçindeki Kız) kitap kapağı, Çizer: Nicoletta Ceccoli, 2008.

Ceccoli bu çalışmasında oldukça özgür ve düşsel yaratımlar yapma fırsatı yakalasa da kitap illüstrasyonu alanı bazen kısıtlayıcı olabilmektedir. Çocukların hedef kitlesi olmasının ve yayıncıların beraberinde getirdiği sınırlamalardan özgürleşmek için sanatçı çoğu zaman güzel sanatlara yönelmektedir (Akt. Arrested Motion, 2008).

Ceccoli’nin resim çizmeye başlama süreci genellikle tıpkı çocuklar gibi yuvarlak şekiller ve fantastik temalar üzerinedir. Bu yüzden kendini çocukların dünyasına her daim yakın hissetmektedir. Aynı zamanda sanatçı başlangıçtan bu yana bir hikaye anlatmak üzere sanatsal yaratım ihtiyacı hissetmektedir (Ceccoli, akt. Karakoç, t.y.). Ancak Ceccoli (Akt. Maclean, 2016) bu anlatıları açık bir şekilde vermek yerine izleyicinin eserle iletişim kurması ve kendi hikayelerinden izler bulması için genellikle gizem yaratmaktadır. Bu konuda kavramsal eserleriyle izleyiciyle oynayan sürrealist sanatçı Magritte’den ilham almaktadır.

Ceccoli’nin sanatı pek çok paradoksun birleştiği bir oyun ve oyuncak dünyasıdır. Bu tezatlıkların sebebini sanatçı (Akt. Smetts, t.y.) şöyle dile getirmektedir: “Kişisel resimlerim aynı anda narin bir nostalji, kibir veya kırılgnlık, gaddarlık ve güzelliği ifade ediyor. Özellikle çocukluk ve ergenlik yılları arasında bir nevi öteki benliğim olan kızları canlandırmayı seviyorum. Belki de içimde henüz bir yetişkin gibi hissetmediğim için”.

Sanatçı tıpkı Magritte gibi ters köşelerle dolu sanatında çoğunlukla çocuksu-kadınsı karakterler ile sevimli-ürkütücü bir yaklaşım sunmaktadır. Kanlı bir şiddet sahnesi (Şekil 4.94) (Ceccoli, 2020) gibi rahatsız edici görüntüleri bile son derece tatlı oyuncak karakterleriyle, büyüleyici bir parlaklıkta, sürreal ve oyunsal bir anlatım biçimiyle vermektedir. Bu karakterler sevimliliğinin yanı sıra yalnız, garip ve melankoliktir. Bazen yarı kadın yarı hayvan olarak da karşımıza çıkabilen Ceccoli'nin karakterleri sanatçının öteki benlikleridir. Zira sanatçı hayatı boyunca kendi vücuduyla ilgili olumsuz düşüncelere kapılmış ve bu da onu yalnızlığa sürüklemiştir. Akabinde topluma yabancılaşan ya da ötekileştiren insanlarla bir bağ kurmaya başlamıştır. (Akt. Maclean, 2016)



Şekil 4.94. Nicoletta Ceccoli, Tricks and Tickles (Hileler ve Gıdıklamalar), 2020.

Ceccoli'nin sanatının pop sürrealizmde öne çıkan “paracosm” kavramının bir temsili olduğu söylenebilir. Öyle ki sanatçı (akt. Smetts, t.y.) eserlerinde “gerçek hayattan daha farklı ve daha büyümlü başka hayatlar yaşamak” gayesiyle kendi dünyalarını yaratmaktadır. Bu oyuncak diyarları genellikle hem masumiyet hem cinsellik içerirken; böcekler, balıklar, ejderhalar, fantastik yaratıklar, insan-hayvan melezleri, palyaçolar (Şekil 4.95) (Ceccoli, 2019) gibi çok çeşitli karakter tasarımları ve sirk ikonografisi (Şekil 4.96) (Ceccoli, 2006) ile donatılmıştır (Elsa, 2010). Bu yönüyle Ceccoli'nin eserleri karnavalesk sanata da göz kırpmaktadır. Karnavalesk bir üslupla yarattığı oyun ve oyuncak dolu evrenle yetişkin hayatına ve onun getirdiği hayal gücü kısıtlamasına meydan okumaktadır.



Şekil 4.95. Nicoletta Ceccoli, You'll Float Too (Sen de Uçacaksın), 2019.



Şekil 4.96. Nicoletta Ceccoli, Tamburina (Tef), 2006.

Ceccoli zaman zaman eserlerini yaparken stüdyosunda bulunan çok sayıdaki oyuncaktan ilham almaktadır (Şekil 4.97) (Ceccoli, 2022). Sanatçının oyuncaklarla ilgili düşüncesi de sanat hayatındaki tezatlığı taşımaktadır: “Bu gizemli, sessiz yaratıklar beni büyülüyor ve ne zaman yeni bir kasabaya gitsem ve orada bir oyuncak müzesi bulsam, ziyaret etmeyi asla kaçırmıyorum. Oyuncakları gizemli bir şekilde cansız ama hayat dolu buluyorum.” (Ceccoli, akt. Smetts, t.y.).



Şekil 4.97. Oyuncaklarından ilham alarak “Pinky wanna have fun” tablosunu resmederken Nicoletta Ceccoli.

Küçüklüğünden beri oyuncak yapımıyla ilgilenen ve eserlerinde de oyuncak karakterler tasarlayan sanatçı geçtiğimiz yıldan bu yana bazı karakterlerini tasarım oyuncaklara dönüştürmektedir. Bunlardan ilki aynı isimli resminde (Şekil 4.98) (Ceccoli, 2008b) yer alan figürün üç boyutlu hali olan *The Princess and the Prey*'dir (Prenses ve Av) (Şekil 4.99) (Art Collectorz, 2022). İlk olarak bronz metalden yapılan figürün daha sonraki versiyonlarında tasarım oyuncakın popüler materyali olan reçine de kullanılmıştır.



Şekil 4.98. Nicoletta Ceccoli, *The Princess and the Prey* (Prenses ve Av), 2008.



Şekil 4.99. Nicoletta Ceccoli, *The Princess and the Prey* (Prenses ve Av), 2022, Bronz metal heykel, 34x37x23cm, MAE Gallery.

Sanatçının bir diğer tasarım oyuncakı yine aynı isimli esere (Şekil 4.100) (Ceccoli, 2006) dayanan *Katherine* (Şekil 4.101) (KochxBos Gallery, 2023) figürüdür. Farelerle çevrili hayaletimsi bir kedi-kız olan bu figür sanatçının insan-hayvan melez karakterlerinden biridir. Ceccoli (Akt. Arrested Motion, 2008), hem saf ve bakir anlamlarını taşımasıyla hem de kedi sözcüğüyle bir ahenk içerisinde olduğundan ötürü bu karaktere “Katherine” ismini koymuştur.



Şekil 4.100. Nicoletta Ceccoli, Katherine, 2006.

Şekil 4.101. Nicoletta Ceccoli, Katherine, 2023, Reçine figür, 40x40 cm.

4.4.9. Robert Williams

Önceki başlıklar altında resimleriyle ele alınan pop sürrealizmin kurucusu ve akımı adeta karnavalesk sanata dönüştüren oyunbaz sanatçı Robert Williams resimlerinin yanı sıra heykelleriyle ve tasarım oyuncakıyla da akıma damgasını vuran isimlerdendir. Williams'ın ilk ve tek tasarım oyuncakı sanatçının aynı isimli çizgi romanında (Şekil 4.102) (Amazon, t.y.) yer alan karakterin üç boyutlu hali olan *Coochy Cooty*'dir (Şekil 4.103) (Toy Art Gallery, t.y.) Bu figür Williams'ın sanatsal yaratımlarında zaman zaman ortaya çıkan uğursuz bir karakterdir. İlk ortaya çıkışı ise 60'ların sonlarında Williams'ın kadrosunda bulunduğu yeraltı çizgi romanı Zap Comix'e dayanmaktadır. Nihilizm ve anti-hümanizm ile karakterize olan bu karikatür böceği, son derece uyumsuz tavırlar sergilemektedir. Negatiflikten beslenen figür, karikatürlerde bile uygunsuz yerlere yerleştirilmiş olup, hem psikolojik hem de fiziksel bir uyumsuzluk hali içerisinde. Yer aldığı hikayeler dahi kendi içinde tutarsızlıklarla doludur. Bu karakterin sanatçının ince bir şekilde gizlenmiş otobiyografik bir özellik taşıdığı söylene de karakter ve sanatçı birbirlerine karşı nefret beslemektedir, bu da işin bir başka tutarsız yönüdür (Burnco Industries, 2005).



Şekil 4.102. Robert Williams, Coochy Cooty Men's Comics #1 (sağda detay), 1970, Yayıncı: Print Mint.



Şekil 4.103. Robert Williams, Coochy Cooty, 2005, Vinil tasarım oyuncak, 9 inç, Üretici: Burnco Industries.

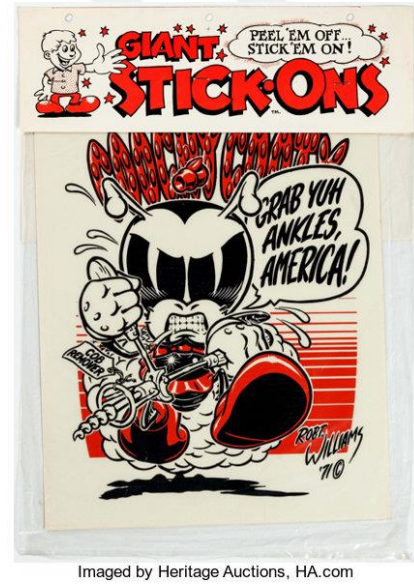
Williams'ın sevilen bu antropomorfik karakterini baskı resimler (Şekil 4.104) (L'imagerie Gallery, t.y.), stickerlar (Şekil 4.105) (Heritage Auctions, 2017a), farklı çizgi romanların kapak resimleri ve t-shirtler gibi çok çeşitli ürünlerde görmek mümkündür. *Cooties Seeing Cooties*'de (Şekil 4.106) (Heritage Auctions, 2017b) karakterin, ilham kaynağı olduğu düşünülebilecek *Cootie (Bit)* (Şekil 4.107) (Ebay,

t.y.c) oyununun figürüyle birlikte resmedildiği görülmektedir. “Cooty” ilk olarak I. Dünya Savaşı sırasında askerlerin siperleri istila eden ağırlı vücut bitlerini tanımlamak için kullandığı argo sözcük olarak ortaya çıkmıştır. Bitlerin bulaşıp giderek yayıldığı süreçte bit yakalama oyunları da popülerleşmiştir, öyle ki hala örnekleri görülmeye devam etmektedir (Hu, 2019). Williams’ın da Coochy Cooty karakteri ve genel olarak sanatı günden güne ses getirmeye devam etmektedir. David Dalton’un (Akt. Artnet, 2019) da dediği gibi Williams’ın sanatı “sadece büyüleyici, dehşete düşürücü, psikotik ve görüntü yutucu değil; aynı zamanda oldukça bulaşıcıdır. Bir kez görüldüğünde, doğrudan kan dolaşımınıza karışır ve bu şeyin estetik veya başka türlü bilinen bir panzehiri yoktur”.

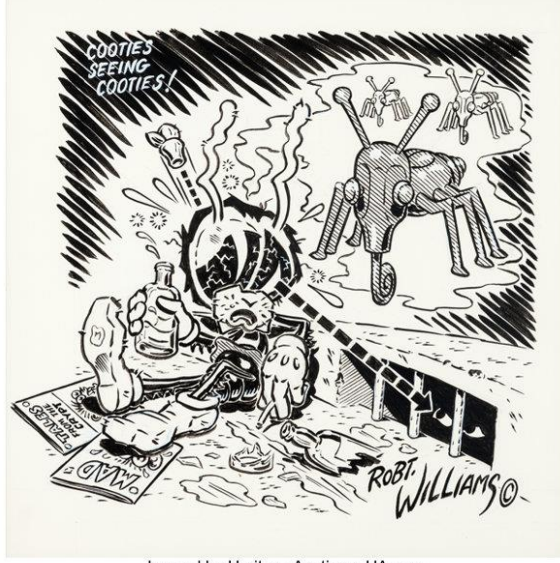
Daha geniş açıdan bakıldığında sanatçının öncülük ettiği pop sürrealizm akımı da ortaya çıktığından bu yana hızla yayılmaya devam etmektedir, karakterin altında yatan mesajın bu olduğu düşünülebilir. Karakterin genel uyumsuzluğu ve içindeki tezatlıkları da yıkıcı ve belirsizliklerle dolu olan pop sürrealizm akımıyla benzer niteliktedir. Bu yüzden Coochy Cooty tasarım oyuncacı adeta pop sürrealizmin karakterinin vücut bularak somutlaştığı bir sanat nesnesidir.



Şekil 4.104. Robert Williams, Coochy Cooty, Serigrafi, 20x20 inç.



Şekil 4.105. Robert Williams, Giant Stick-Ons: Coochy Cooty Sticker, 1970ler, Üretici: Natural Trading Co.



Imaged by Heritage Auctions, HA.com

Şekil 4.106. Robert Williams, Cooties Seeing Cooties, Taş baskı, 8,5x8,5 inç, Blab! #1, Monte Comix Productions.



Şekil 4.107. “Cootie” (Bit) oyunu, 1949, Üretici: W.H.Schaper MFG. Co. Inc.

McCormick’e göre (Akt. Artnet, 2009) Robert Williams “oyununun zirvesinde olan geç bir kariyer sanatçısı, sanatın kurallara göre oynamayı reddettiğinde ne olabileceğine dair hala anlamlı bir söyleme utanç verici bir şekilde gecikmiş bir giriş, nihayet zamanı gelmiş bir hayal gücü canavarı”.

Robert Williams Batı’nın “kanun kaçağı kültürünün müstehcen kralı” olarak görülürken, “kavramsal gerçekçilik” olarak yorumlanan eserleri de heavy metalin şehvetli, sapkın ve kontrolden çıkmış gürültüsünün pop sürrealist yankısıdır; iğrenç, alaycı veya kitsch de olsa eserlerinde derinlik de söz konusudur (Dalton, Akt. Artnet, 2019). Genellikle bilinçaltındaki tüm duyguları ya da hayallerini, rahatsız edici olsa dahi sanatında özgürce sergileyen Williams (Akt. BAM, 2019) bu konudaki fikrini de şöyle ifade etmektedir:

Pek çok insan ve genel olarak toplumumuz, aleni ve gereksiz hayal gücüne karşı uyarıcı bir gücenme içindedir. Bu uyarı, uyma konusundaki ihlallerin tehlikeli anomalilere, karakter kusurlarına ve en kötüsü sapkınlığa yol açtığı endişesinden kaynaklanmaktadır. Muhtemelen öyle, ama daha da önemlisi, fikirlerin yeni oyun alanlarını besliyor ve fikirler, bazen olduğu gibi, katlanarak büyüyor.

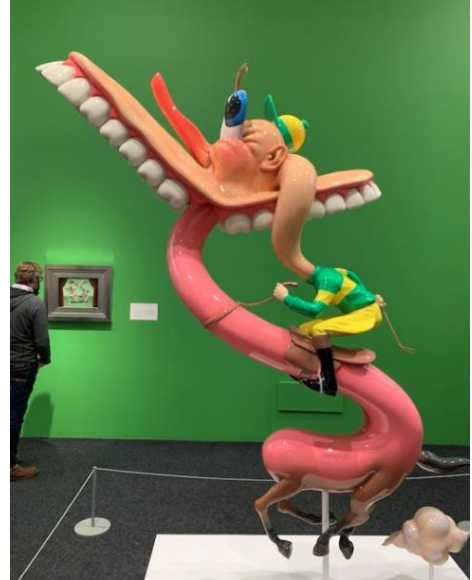
Williams’ın özgür hayal gücünün yarattığı yeni oyun alanları -resimleri ve tasarım oyuncağının ardından- heykelleridir (Şekil 4.108) (Arrested Motion, 2015), (Şekil 4.109) (Juxtapoz, 2019b), (Şekil 4.110) (Art Hag, 2010), (Şekil 4.111) (Art

Hag, 2010). *The Rapacious Wheel* (Açgözlü Çark) (Şekil 4.108) ve *Errant Levity*'nin (Şekil 4.109) sergilendiği 2018'de düzenlenen "Slang Aesthetics" (Argo Estetiği) sergisinin manifestosunda Williams (2018), çizgi roman, karikatür ve çizgi film gibi yeraltı türlerinin televizyon ve internet aracılığıyla kültüre büsbütün hakim olsa da sanat otoritelerinin garip bir şekilde bu türlerden hala uzak durduğundan bahsetmektedir. Ancak gerçek şu ki basit bir görsel sunum biçimine sahip olan bu türler, aslında sanat için çok yönlü ve şekillendirilmeye açık fırsatlardır. Hayal gücünün sınırsız gücüyle akla gelen her şey argo estetiği olarak da nitelendirilebilen bu serbest yeraltı türleriyle kolayca soyutlanabilir ya da çeşitli yollarla ifade edilebilir. Aşağı olarak görülen her şey sanat aracılığıyla daima yükselmektedir.

Williams'ın heykelleri beklenmedik imgelerin yan yana geldiği, olağandışı, fantastik; canlı renkleriyle, parlaklıklarıyla ve dev boyutlarıyla oldukça büyüleyici ve çizgi filmlerden fırlamış gibi görünen karakterlerdir. Bu yönleriyle gerçeküstücü nesneler ile tasarım oyuncaklar arasında bir yerde duruyor gibi görünmektedirler. Aynı zamanda gerçeküstücü nesnelerin pop ve çağdaş temsilleri olarak da değerlendirilebilirler. Dolayısıyla bu figürlerin yüksek sanat-düşük sanat, sürrealizm-pop art ve gerçeküstücü nesne-tasarım oyuncak gibi kavramları yakınlaştırdığı söylenebilir.



Şekil 4.108. Robert Williams, *The Rapacious Wheel* (Açgözlü Çark), 2013.



Şekil 4.109. Robert Williams, *Errant Levity*, 2014.



Şekil 4.110. Robert Williams, Brute Waste (Kaba Atık), 2009.



Şekil 4.111. Robert Williams, Diamond in a Goat's Ass (Bir keçinin kışındaki elması), 2009, Çelik armatür ile fiberglas üzerine akrilik ve emaye boya, 274x122x152,4 cm.

4.4.10. Camille Rose Garcia

Pop sürrealizmin gotik sanatçısı Camille Rose Garcia, 1970 yılında Los Angeles, Kaliforniya'nın alt kültürlerinin içerisinde Meksikalı aktivist film yapımcısı bir baba ile muralist/ressam bir annenin çocuğu olarak dünyaya gelmiştir. küçüklüğü Orange County'nin banliyölerinde, Disneyland ziyaretleriyle ve dönemin hayal kırıklığına uğramış gençleriyle punk şovlarına katılmasıyla geçen sanatçı resim yapmaya da 14 yaşında duvar resimleri yapan annesine çıraklık yaparak başlamıştır (Garcia, t.y.a). Aynı zamanda yaklaşık beş yaşındayken "Kurbağa Kermit" gibi figürlerle oyuncak bebekler yapmaya başlamıştır (Eclectix Art, 2019). Oyuncaklara karşı zaafı olan Garcia'nın "kimsenin satın almayacağı öksüz bebekler" diye tanımladığı çirkin oyuncak bebekler ve bunların yanı sıra korsan temalı nesneler, çizgi romanlar ve Almanya'dan hayvanlarla ilgili kitaplar başta olmak üzere her çeşit kitaptan oluşan bir koleksiyonu bulunmaktadır (Jordan, 2005: 76).

Garcia içinde bulunduğu kültürün, öfke ve sosyal yorumlarla donatılmış, içgüdüsel, anlık ifadeler olan punk rock gibi alt kültür disiplinlerinden oldukça etkilenmektedir. Dead Kennedys ve The Clash gibi grupların hem pop kültür cazibesini gösteren hem de politik bir yönü de olan müzik yaratma tarzından ilham

olarak bunu kendi sanatına uyarlamaktadır (Linn, 2017). Aynı zamanda William Burroughs'un yazıları ve sürrealist filminden, eski Disney ve Fleischer çizgi filmlerinden izler taşıyan sanatçının karanlık peri masallarının boya katmanlı, kırık dökük anlatı tabloları, kapitalist ütopyanın başarısızlıkları üzerine sosyo-politik eleştiriler sunmaktadır. Nostaljik pop kültürü referanslarından faydalanarak modern toplumu hicveden sanatçı bu yıkıcı çalışmalarını genellikle insanların anlayabileceği şekilde, hikaye kitabı tarzında gerçekleştirmektedir (Garcia, t.y.a ; Jordan, 2005: 76). Garcia (Akt. Dorothy Circus Gallery, t.y.) hem sıcak ve puslu çocukluk anılarını içeren hem de Los Angeles'ın uğursuz ve şiddetli karşı kültürüne ayna tutan grotesk sanatının asıl ilham kaynağını ise şöyle ifade etmektedir: "Beni deli eden şeyler beni motive ediyor".

Garcia'nın eserlerinde Pamuk Prenses, Alice Harikalar Diyarında veya genel anlamda Disney dünyasının ikonografisine ve bunlarla birlikte gerçeküstü gotik imgelere sıkça rastlanmaktadır. Ayrıca Amerikan ve Doğu dinlerini keşfederek, insanlığı dürüstçe tasvir eden ve çeşitli ilaçlarla deney yapımlarıyla tanınan beat nesli yazarlarından -William Burroughs, Allen Ginsberg ve Jack Kerouac gibi- da alıntılar yapmaktadır. Tıpkı bu yazarlar gibi Garcia da bazı eserlerinde distopik filmlerde ve edebiyatta sıklıkla bahsedilen ağrısız, mükemmel bir şekilde yatıştırılmış toplum fikrini açık bir şekilde göstermekte; uyuşturucu etkisi altındaki ABD toplumuna göndermeler yapmaktadır (Şekil 4.112) (Clyde, 2016b).



Şekil 4.112. Camille Rose Garcia, Serenade de la Vultura Macabre (Ürkütücü Akbabanın Serenadı), 2014.

Garcia 2005 yılında “dünyadaki en mutlu yer” diye reklamı yapılan Disneyland’e bir gönderme niteliğinde “The Saddest Place on Earth” (Dünyadaki En Üzgün Yer) adlı bir sergi düzenlemiştir. Zira Disneyland yakınlarında büyüyen Garcia’nın yakından bildiği üzere burası yansıtıldığının aksine uyuşturucu bağımlılığı ve parçalanmış ailelerle dolu adeta “dünyanın en mutsuz yeri”dir. Bu yüzden sergideki eserler aslında karanlık bir dünya olup peri masalı gibi yansıtılan bir dünyada yaşamamanın tezatlığını anlatmaktadır. Hükümetin ve şirketlerin halkı tüketime sürüklemek üzere yarattığı hazcı yaşam tarzı gibi sorunları acı verici ama aynı zamanda sevimli bir şekilde resmetmektedir (Garcia, 2005: 18). Bu resimlerden biri olan *Cherrygirls vs. Contaminatron*’da (Şekil 4.113) (Garcia, 2005: 22) simsiyah gözleri olan küçük kız çocukları oyun oynarcasına gösterilmektedir. İssiz ve melankolik bir ortamda görünen figürlerin etrafında yine simsiyah gözleri olan iki hayvan bulunmaktadır, bunlardan sol taraftaki alaycı bir gülüşle çocukları izlemektedir. Çocuklar adeta boşluk gibi görünen siyah bir zeminde durmaktadır. Oyun eylemi Garcia’nın gotik tarzıyla çarpıcı ve ürpertici bir etkinliğe dönüşmüştür.



Şekil 4.113. Camille Rose Garcia, *Cherrygirls vs. Contaminatron*, 2000, Ahşap panel üzerine akrilik ve sim, 30x60 inç.

Garcia’nın bazı eserlerinde (Şekil 4.114) (Garcia, t.y.b) sirk ikonografisine de rastlanmaktadır. Üzgün sirk hayvanları, korkunç ve alaycı bir şekilde gülen karakterler, parçalanmış bedenler sirk öğeleriyle bir araya gelerek yine sanatçının karanlık paletiyle resmedilmektedir. Garcia hem bu eserleriyle hem de genel anlamda her şeyi alt üst eden sanat tarzıyla pop sürrealizmin karnavalesk sanatını da temsil etmektedir.



Şekil 4.114. Camille Rose Garcia, Unsustainable Performance (Sürdürülebilir Performans), Ahşap panel üzerine akrilik ve sim, 48x60 inç.

Garcia, Yaqui Kızılderilisi ve Meksikalı kökenleri olmasından ötürü her zaman ruhani ve gizemli dünyayla arasında sıkı bir bağ olduğunu düşünmektedir. İnsanların çoğu çok pragmatik veya mantıklı olmaya vurgu yaparken daha yüce olan görmezden gelinmektedir. Yetişkin yaşamında dahi 5 yaşında hissettiğinden farklı hissetmeyen Garcia, adeta hayali bir dünya içerisinde yaşamaktadır. İçindeki çocuksu ruhu asla kaybetmeyen sanatçı, pek çok sanatçı gibi hayal gücünü her zaman gerçek yaşamdaki sorunlardan bir kaçış aracı olarak kullanmaktadır (Linn, 2017).

Küçüklüğünde ailevi sorunlarından kaçıp hayal gücüne sığınarak oyuncaklar ve resimler yapan sanatçı, yetişkin yaşamında da gotik peri masalı resimlerinin yanı sıra tasarım oyuncaklar yapmaktadır. Bu oyuncaklardan ilki ise Necessaries Toy Foundation iş birliği ile üretilen *4 Sisters*'tır (Şekil 4.115) (Art Toy Gama, t.y.). Karakterlerde sanatçının eserlerindeki tezatlık yine açıkça görülmekte; sevimli ve ürkütücü öğeler bir arada sunulmaktadır. Aynı zamanda sanatçının özel ilgisi olan korsan temasının da Patch karakterinde vücut bulduğu görülmektedir. Pop sürrealizmde öne çıkan kavramlardan biri olan “tuhaf” Garcia’nın karakterleri için doğru bir tanım olacaktır.



Şekil 4.115. Camille Rose Garcia x Necessaries Toy Foundation, 4 Sisters (4 Kız Kardeş) (Soldan sağa: Sadie & Katie, Lulu, Cherrygirl, Patch), 2005, Boyalı dökme vinil tasarım oyuncak, 14 inç.

Garcia'nın bir diğer tasarım oyuncuğı resimlerinde (Şekil 4.116) (Corey Helford Gallery, 2016) görülen Pierre St. Claire'in üç boyutlu, somut versiyonudur (Şekil 4.117) (Art Collectorz, 2018). Aynı zamanda Garcia'nın "The Wonderful World of Dr. Deekay" (Dr. Deekay'in Harika Dünyası) serisinin bir parçası olan karakterin tasarım oyuncuğı ilk olarak –tasarım oyuncak fuarı- Designer Con 2018'de karşımıza çıkmaktadır. Bu seri Garcia'nın dış ile ilgili korkularından esinlenen, gerçeküstü ve saykodelik dünyaya bir multimedya yolculuğudur. Enstalasyon, kitap, resimler, oyuncaklar ve bir stop motion ile birlikte sergilenen bu dünyada Pierre St. Claire, yeraltı hareketi olan "The Cats of the Midnight Moon"un lideridir. Her geçen gün büyüyen labirent gibi bir akıl hastanesinde geçen hikayede Pierre St. Claire, hastanedekilerin tüm parçalarını ve zihinlerini yeniden düzenlemeye kararlı deli doktor Dr. Deekay'in pençelerinden hastaları kurtarmaya çalışan bir figürdür (Pip, 2018). DesignerCon 2019'da ise Garcia'nın hem yazdığı ve resimlediğı "The Cabinet of Dr. Deekay" romanını tanıtmış hem de fuarın o yılki afiş tasarımını yapmıştır (Juxtapoz, 2019c). Bu da pop sürrealizmin tasarım oyuncak hareketiyle zamanla neredeyse iç içe geçtiğini gösteren bir detaydır.

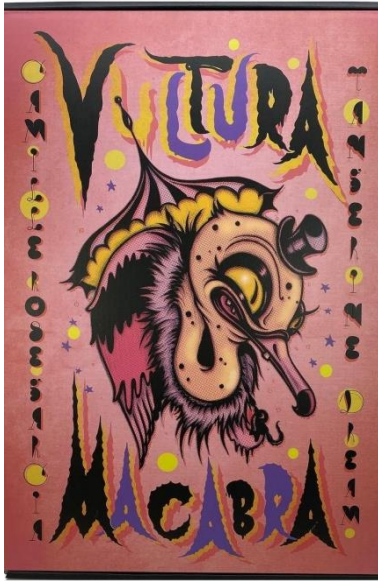


Şekil 4.116. Camille Rose Garcia, Garden of the Tooth Witch (Diş Cadısının Bahçesi), Ahşap panel üzerine akrilik ve sim, 48x48 inç.



Şekil 4.117. Camille Rose Garcia x Pretty in Plastic, Pierre St. Claire, 2018, Vinil tasarım oyuncak, 10 inç.

Garcia'nın en yeni tasarım oyuncaklarından biri de yine resimlerinde (bkz. Şekil 4.112) sıkça görülen *Vultura Macabra* (Ürkütücü Akbaba) (Şekil 4.118) (The Blot, 2021) karakteridir. Akbabalar Garcia'nın sanatında önemli bir yeri olan kişisel bir semboldür ve ilhamı sanatçının en sevdiği Disney filmlerinden biri olan Pamuk Prenses'ten gelmektedir. Garcia bu figürü sanatında bir önsezi unsuru olarak görmektedir (Linn, 2017).



Şekil 4.118. Camille Rose Garcia x 3DRetro, Vultura Macabra (Ürkütücü Akbaba), 2021, Vinil tasarım oyuncak, 14 inç.

Garcia'ya göre (Akt. Bello, 2006) tasarım oyuncak sanatçılar için yeni bir ortam yaratırken, sanat alıcısı olmayan birinin bile satın alabilmesine olanak sunmasıyla da önemlidir. Bu karakter temelli, eğlenceli ve yaratıcı disiplinin sanat olup olmadığına dair tartışmalar yapılması dahi tuhaftır, Japonya'da böyle bir soru bile sorulmamaktadır. Günümüzde pek çok açıdan 50 yıl öncekiyle aynı olunmadığı gibi sanat da kesinlikle aynı konumda değildir. Tasarım oyuncaklar gibi yenilikler sanatı son derece heyecan verici boyutlara taşımaktadır.

Garcia resim, kitap, enstalasyon, tasarım oyuncak gibi pek çok fenomenden yararlanarak multidisipliner bir sanat ve büyüğü bir dünya yaratmaktadır. Garcia'nın eserleri, içerdiği oyunbazlık nedeniyle hem çocuklar hem de yetişkinler tarafından ilgiyle izlenmektedir. Hikaye gibi bir sanat yapsa da eserlerinin keşfedilecek çok şeyi bulunmaktadır (Clyde, 2016b).

5. SONUÇ

Sanat ve oyun bağlamında pop sürrealizmde tasarım oyuncak konusuna yönelen bu araştırmada akımın bu iki kavramın ilişkisinden nasıl etkilendiğine cevap aranmıştır. Bütünlüklü bir anlatım gerçekleştirebilmek adına; sırasıyla oyun ve oyuncak kavramlarına ve kuramlarına, sanat ve oyunun felsefi olarak yakınlaşmasına, sanatsal yaratımda oyun ve oyuncağın yerine, oyuncağın zamanla sanat nesnesi konumuna yükseltilip tasarım oyuncak hareketine zemin hazırlamasına, pop sürrealizm akımının oyun ve tasarım oyuncak kavramlarıyla ilişkisine değinilmiştir. Pop sürrealist sanatçıların eserleri konu bağlamında analiz edilmiştir.

Oyun kavramının, bugünkü konumuna gelene dek iş kavramının karşıtı olarak görülüp ikinci plana atıldığı, eğitimin önüne geçtiği düşüncesiyle zararlı diye nitelendirildiği ve hatta günah dahi sayılıp yasaklandığı süreçlerden geçtiği görülmüştür. Oyuncak kavramının da oyun gibi oldukça tartışmalı bir yolculuk geçirdiği anlaşılmıştır. Zira oyuncaklar kimilerince kişilere haz verip hayal gücünü geliştiren, kimilerince de yetişkin yaşamın minyatür hali olarak çocuklara yetişkin rollerini empoze eden ve yaratıcılığı kısıtlayan şeyler olarak görülmüş; hatta tehlikeli addedilmiştir. Tüm bu olumsuz algılar Rönesans dönemi itibariyle yavaş yavaş yıkılmış, 18. yüzyılda oyunun ve oyuncakların eğitim ve psikoloji açısından olumlu etkileri olduğu anlaşılmış; aydınlanma felsefesi ve romantizm hareketiyle birlikte hem hayal gücü hem de oyun yüceltmeye başlamıştır. Bu süreçte birbirine yaklaşan sanat ve oyun kavramları Friedrich Schiller tarafından kuramlaştırılmış ve bu kavramlar arasındaki etkileşim belirginleşmiştir. Schiller bireyin kendine yabancılaşma durumunu önlemek, hayal gücünü geliştirmek ve özgürleşmek için sanat ve oyunu önermiştir. Bu etkileşim sanat akımlarında pek çok farklı biçimde tezahür etmiştir.

19. yüzyılda düşünürlerce üzerine kuramlar geliştirilmeye başlanan oyun, 20. yüzyılda çocuk için bir hak olarak tanımlanmıştır. Bu süreçte oyuncakların da çocukların gelişim sürecinde gitgide önem kazanarak yetişkin rol modeli olarak görülen karakter oyuncaklarının -kitle iletişim yöntemlerinin de etkisiyle- popüler kültürün ayrılmaz bir parçası haline geldiği görülmüştür.

20. yüzyılda avangard hareketle birlikte sanatta bağımsızlık hareketleri yükselmiştir. Modernizmin yüce estetik ve deha görüşüne, yüksek kültürün sanattaki

hâkimiyetine ve sanatın metalaştırılmasına karşı çıkan çağdaş sanatta; farklı gelenekleri, kültürel değerleri, sanat türlerini içine alan multidisipliner ve eklektik bir yapıyla siyasal, ekonomik, bölgesel veya küresel konuların eleştirisi görülmüştür. Çağdaş sanatla birlikte estetik ve kavramsal değerlerin kapsamı genişlemeye başlamış; sanat artık tuvalden, galeriden çıkıp sokağa taşmıştır. Öte yandan sanat akımlarının giderek oyunsallaştığı dikkat çekmiştir. Örneğin dada akımı sanatı hayata dahil ederken oyun duygusunu yüceltmış; sanattaki geleneklere ve yaşamın tüm ciddiyetine “karşı oyunlar” düzenlemiş ve hazır nesne kavramı ile sanatta çığır açmıştır. Sürrealizm de bu akımın açtığı yoldan giderek akıl ve estetiğe meydan okumuş; hayal gücü kavramını yücelterek adeta gerçeklerle oynamıştır. Bunun yanı sıra sürrealistler, optik ve kavramsal oyunlar ve gerçeküstücü nesneler yaratmışlardır. Pop art adeta sanatın sonunu getirmiş; sanatın ne olup ne olamayacağına dair tüm algıları yıkmış ve popüler kültürün her türlü imge ve nesnesini sanat eseri olarak sunarak seçkin sanatı meydan okumuştur. 1970’lerde ise ABD’de tüm bu gelişmelerden etkilenen ve alt kültürlerin yüceltildiği pop sürrealizm ortaya çıkmıştır.

Pop sürrealizm akımının, tıpkı dada, sürrealizm ve pop art gibi genel anlamda sanatsal ve kültürel normlara savaş açtığı görülmüştür. Bu mücadelesinde akım, karnavalesk ve dolayısıyla oyunsal bir üslup benimsemiştir. Çocuk ve oyun temalarının sık işlendiği ve çizgi film ikonografisinden fazlaca yararlanan resimlerde oyuncak imgesine de devamlı bir vurgu yapılarak, fantastik karakter tasarımlarıyla rüya gibi evrenler -paracosmlar- yaratılmıştır. Eserlerde çoğunlukla hibrit imgeleme yoluna gidilmiş, yani gündelik veya pop denilebilecek imgeler ile sürreal unsurların ve sevimli ile ürkütücü biçimlerin birleştirildiği görülmüştür. Aynı zamanda pek çok alt kültür disiplininin çevresinde temellenen pop sürrealizm, yüksek sanatın hakimiyetine meydan okumak için klasik eserleri alt kültürel imgelerle bir araya getirerek parodileştirmiştir. Bu yönleriyle akım adeta sürrealizmin ve karnavalesk sanatın günümüze uyarlanmış pop versiyonu gibi bir hal almıştır.

Oyun, oyuncak, çizgi film ve karakter tasarımı ile bu denli iç içe olan pop sürrealizm akımının, 2000’li yıllarda hızla küreselleşen tasarım oyuncak hareketine katılması kaçınılmaz olmuştur. Zira bu hareket de alt kültürlerden meydana gelmiş olup, kavramsal açıdan pop sürrealizmden uzak değildir. Tasarım oyuncaklar pop

sürrealizm akımında sanatçıların resimlerinde kullandıkları, kimilerinin alter egosu olarak da gördüğü karakterlerinin üç boyutlu, somut tezahürleri olarak karşımıza çıkmıştır. Aynı zamanda tasarım oyuncakları, pop sürrealizmin sanata ve kültüre karşı düzenlediği oyunlarında kullanılan yıkıcı oyuncaklar olarak da nitelendirmek mümkündür.

Uzunca bir süre soyut dışavurumculuk, kavramsal sanat gibi seçkin akımlarla sanat dünyasının dışında tutulmuş olan halk, pop sürrealizm ve tasarım oyuncak aracılığıyla tekrar sanat ile buluşturulmuştur. Pop sürrealizmde, çağdaş izleyicilerde yankı uyandıracak görsel bir dil yaratmak için tüketim nesnelerinden, reklamlardan ve kitle iletişim araçlarından yararlanıldığı; toplumsal değerler, tüketim çılgınlığı, materyalizm, sanatın metalaştırılması, tüketim kültürünün kimliklerimizi şekillendirmesi ve reklamın toplum üzerindeki etkisi gibi eleştirel temaların sıklıkla ele alındığı görülmüştür. Çoğu zaman tüketici odaklı medyanın arka planındaki niyetleri ve özgünlüğü sorgulanmıştır. Geleneksel kültür ve sanat normlarının alt üst edilip yüksek ve düşük kültürün bir araya getirilmesi adına popüler tüketim kültürü unsurlarının fantastik bir anlatıyla sunulması neredeyse bir gelenek halini almıştır. Bazı sanatçılar popüler markaları, logoları ya da karakterleri manipüle edip eserlerinde yeniden gündeme getirerek bu imgelerin popüler kültür üzerindeki algısını irdelemiş; izleyiciyi maddi varlıklarla ilişkilerini yeniden düşünmeye zorlamıştır. Bu bağlamda pop sürrealizm gerek eleştiri ve yıkma gerekse yeniden sahiplenme gibi yollarla tüketim kültürüyle karmaşık bir ilişki içerisine girmiştir.

Kültürel ve sanatsal bir yaratım olan tasarım oyuncak; hem çocuklara hem yetişkinlere hem de yüksek kültürün yanı sıra popüler kültüre de hitap etmesiyle pop sürrealistlerin sanatı erişilebilir kılmak üzere sıklıkla kullandığı bir ifade biçimi olmuştur. Bu sanatçıların bir kısmının tasarım oyuncaklarını kendileri üretirken bazılarının da bu nesneler üzerine kurulan markalarla iş birliği yaptığı görülmüştür. Bu da pop sürrealizm ile tasarım oyuncağın birbirini besleyen, etkileşimli bir hal almasıyla sonuçlanmıştır. Temelindeki koleksiyonculuk mantığından ötürü tüketime teşvik eden bir yapıya sahip olan tasarım oyuncak hareketi, sanatçı ve markaların popülaritesinden yararlanarak koleksiyoncuları cezbederken tüketim kültürüyle de iç içe geçmiş ve oldukça büyük bir piyasanın oluşmasını sağlamıştır. Aynı zamanda sanat alıcısını tüketiciye dönüştürürken sıradan/sanata ilgi duymayan tüketiciyi de sanat alıcısı konumuna yükseltmiştir. Zira tüketiciler ana akım, seri üretim

nesnelerinden farklı, benzersiz ve sanatsal açıdan etkileyici ürünlerle bağlantı kurmanın bir yolu olarak tasarım oyuncaklara yönelmiştir. Genellikle sınırlı sayıda üretilmesi tasarım oyuncaklarda bir ayrıcalık yaratarak talebin artmasına ve tüketiciler arasında bir aciliyet duygusu oluşmasına yol açmıştır. Boş oyuncak gibi kişiselleştirme/özelleştirme olanağı sunan tasarım oyuncak türleri ise kısa sürede trend hale gelerek tüketim kültürünün önemli bir parçası olmuştur. Bu bağlamda tasarım oyuncaklar sanat ve ticaret arasındaki geleneksel sınırları bulanıklaştırırken tıpkı pop sürrealizm akımı gibi tüketim kültürü ile çetrefilli bir şekilde etkileşim kurmuştur. Aynı zamanda pop sürrealizmi de sanat ile ticaret arasında gri alanda gezinen bir akıma dönüştürmüştür.

Tasarım oyuncaklar, pop sürrealizmin sanatsal vizyonunu tuval veya kağıt gibi geleneksel materyallerin ötesine taşıyarak daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlamıştır. Öte yandan koleksiyoncular tarafından oldukça ilgi çeken bu nesneler, sergilenebilirliklerinin yanı sıra fiziksel etkileşime/katılıma teşvik eden oyunsal içeriğiyle sanat ve oyun arasındaki ilişkinin somut bir uzantısı olmuştur.

Nihayetinde pop sürrealizm akımının, sanat anlayışı ve özellikle tasarım oyuncak yaratımları ile yüksek kültür-düşük kültür, yüksek sanat-düşük sanat, entelektüel-kiç/popülizm, sanat koleksiyoncusu-oyuncak koleksiyoncusu, tüketici-sanat alıcısı, sanat-ticaret, sanat galerisi-mağaza, biriciklik-seri üretim ve en önemlisi sanat-oyun-oyuncak kavramları arasındaki sınırları sildiği görülmüştür. Aynı zamanda pop sürrealizm, sanattaki arayışların, özgürlük hareketlerinin hız kesmeden devam edeceğinin ve postmodernizmin eklektik yapısının katlanarak büyüyeceğinin habercisi olmuştur.

KAYNAKÇA

- AA (Anadolu Ajansı). (2017). 5 bin yıllık oyuncak at arabası bulundu. Erişim: 28 Eylül 2023, <https://www.aa.com.tr/tr/kultur-sanat/5-bin-yillik-oyuncak-at-arabasi-bulundu/924641#>.
- AIC (Art Institute of Chicago). (t.y.) A Sunday on La Grande Jatte — 1884. Erişim: 4 Mayıs 2023, <https://www.artic.edu/artworks/27992/a-sunday-on-la-grande-jatte-1884>.
- Akgül, T.Y. (2020). *Oyun Duygusu*. Bursa: Ekin.
- Akkaya, A. (2018). *Oyun ve Çocuk*. Ankara: Phoenix.
- Aksoy, A.B. (2014). “Oyunun Tarihçesi ve Oyun Kuramları”. A. B. Aksoy ve H. D. Çiftçi (haz.). *Erken Çocukluk Döneminde Oyun* (s. 19-34). 1. Baskı. Ankara: Pegem.
- Akyürek, T. E. (2014). “Bizans’ta Çocuk Olmak: Çocukluk, Oyun ve Oyun Araçları”. F. Akyürek ve G. Özturanlı (haz.). *Saraydan Sokağa Oyun* (s. 19-30). İstanbul: Kabalıcı.
- Alemdar, K. ve Erdoğan, İ. (1994). *Popüler Kültür ve İletişim*. Ankara: Ümit Yayıncılık.
- Amazon. (t.y.). Coochy Cooty Men's Comics #1. Erişim: 6 Ocak 2023, <https://www.amazon.com/Coochy-Cooty-Mens-Comics-1/dp/B00IAYXZY6>.
- Amos Novelties. (t.y.). About Amos. Erişim: 2 Ekim 2022, https://www.amostoys.com/information/about_amos.html.
- And, M. (1993). “Kültürler Kavşağında Oyun ve Oyun Nesnelerinin Tarihi”. B. Onur (haz.). *Toplumsal Tarihte Çocuk* (s. 144-161). İstanbul: Tarih Vakfı Yurt Yayınları.
- And, M. (2012). *Oyun ve Bugü* (3. Baskı). İstanbul: Yapı Kredi.
- Anderson, K. (2004). Pop Surrealism: The Rise of Underground Art. *Last Gasp*. (s. 106).
- Anderson, K. (2009). Mark Ryden’s YHWH & Behind the Scenes Photoshoot. *Hi-Fructose: The New Contemporary Art Magazine*. Erişim: 10 Şubat 2023, <https://hifructose.com/2009/03/30/mark-rydens-yhwh-a-behind-the-scenes-photoshoot/>.
- Andrew Edlin Gallery (2023). Joe Coleman: 100 Seconds to Midnight. Erişim: 13 Mayıs 2023, <https://www.edlingallery.com/exhibitions/joe-coleman-100-seconds-to-midnight/press-release#4>.
- Anonymous. (2017). 16세기 후반 : 유럽. Erişim: 18 Mayıs 2023, <https://m.blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=mtbemt&logNo=221174298096&navType=tl>.
- Anonymous. (t.y.a). Puppets. Erişim: 21 Mayıs 2023, <https://www.thehistoryofart.org/paul-blee/puppets/>.
- Anonymous. (t.y.b). Mc Supersized. Erişim: 17 Kasım 2021, https://c1.staticflickr.com/5/4162/34468059941_617a11fcc0_o.jpg.
- Antmen, A. (2016). *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar* (7. Baskı). Sel Yayınları.
- Arasse, D. (2017). *Resim Tarihi*. Verda Yelkenci Kortan (çev.). İstanbul: Doruk Yayınları.

- Ari s, P. (1962). *Centuries of Childhood: A Social History of Family Life*. New York: Alfred A. Knopf.
- Arrested Motion. (2008). Interviews: Nicoletta Ceccoli. Eriřim: 26 Nisan 2022, <https://arrestedmotion.com/2008/12/interview-nicoletta-ceccoli/>.
- Arrested Motion. (2012). Videos: Todd Schorr – “Neverlasting Miracles” @ Merry Karnowsky. Eriřim: 2 řubat 2023, <https://arrestedmotion.com/2012/03/videos-todd-schorr-merry-karnowsky/>.
- Arrested Motion. (2015). Openings: Robert Williams – “Slang Aesthetics!” @ LA Municipal Art Gallery. Eriřim: 6 Ocak 2023, <https://arrestedmotion.com/2015/02/openings-robert-williams-slang-aesthetics-la-municipal-art-gallery/>.
- Arsham, D. (2019). Hollow Mickey (Daniel Arsham x Disney APPortfolio), 2019. Eriřim: 5 Mart 2022, https://www.artspace.com/daniel_arsham/hollow-mickey-daniel-arsham-x-disney-apportfolio#.
- Arsham, D. and Disney. (2019). Mickey Mouse Plush (Large), 2019. Eriřim: 5 Mart 2022, <https://www.artsy.net/artwork/daniel-arsham-x-disney-mickey-mouse-plush-large>.
- Artar, M. ve Ahioęlu, N. (2007). “Çocukların ve Ergenlerin Gözünde Yoksulluęın Anlamı”, N. Ahioęlu ve N. Güney (haz.). *Pop ler K lt r ve Çocuk* (s. 249-268). 1.Baskı. Ankara: Dipnot.
- Art Collectorz. (2018). Pierre St. Claire. Eriřim: 3 Mart 2023, https://www.artcollectorz.com/artworks/artwork-detail?artwork_id=19263&edition_id=24721.
- Art Collectorz. (2022). The Princess And The Prey (Bronze). Eriřim: 2 Mayıs 2023, https://www.artcollectorz.com/artworks/artwork-detail?artwork_id=26786&edition_id=34597.
- Arte, U. (2019). *Umberto Arte ile Sanat* (8. Baskı). İstanbul: Destek Yayınları.
- Art Hag. (2010). Robert Williams | Tony Shafrazi. Eriřim: 6 Ocak 2023, <https://arthag.typepad.com/arthag/2010/01/robert-williams-tony-shafrazi.html>.
- Artnet Worldwide Corporation. (2009). Our Monster. Eriřim: 6 Ocak 2023, <http://www.artnet.com/magazineus/features/mccormick/robert-williams-at-tony-shafrazi1-8-10.asp>.
- Artnet Worldwide Corporation. (2019). Robert Williams: Conceptual Realism, In the Service of the Hypothetical. Eriřim: 6 Ocak 2023, <https://www.artnet.com/galleries/tony-shafrazi-gallery/robert-williams-conceptual-realism-in-the>.
- Artnet Worldwide Corporation. (t.y.). X-Ray Mc Supersized , 2011. Eriřim: 17 Kasım 2021, <http://www.artnet.com/artists/ron-english/x-ray-mc-supersized-CInOO-yRIJtBkOZQcUINCA2>.
- Arts et M tiers (Mus e des arts et m tiers). (t.y.) Automate : Joueuse de tympanon. Eriřim: 23 Kasım 2022, <https://www.arts-et-metiers.net/musee/automate-joueuse-de-tympanon>.
- Art Toy Gama. (t.y.). NTF’s Camille Rose Garcia Dolls. Eriřim: 3 Mart 2023, <http://arttoygama.blogspot.com/2020/04/ntfs-camille-rose-garcia-dolls-with.html>.

- Artun, A. (2016). Dadanın 100. Yılı/Galeri Dada. Erişim: 5 Mart 2022, <https://www.eskop.com/skopbulten/dadanin-100-yili-galeri-dada/2855>.
- Art Week. (2022). Todd Schorr: “Rattlebrain Melodrama” New Paintings. Erişim: 20 Ocak 2023, <https://www.artweek.com/events/united-states/art-exhibition/los-angeles/todd-schorr-rattlebrain-melodrama-new-paintings>.
- Attaboy and Owens, A. (Ed.). (2009). *Hi-Fructose Collected Edition Volume 1*. San Francisco, California: Last Gasp.
- Ausgang, A. (2000). 2000-2004. Erişim: 17 Kasım 2021, <https://ausgangart.com/2000-2/>.
- Bahtin, M. (2005). *Rabelais ve Dünyası* (1. Baskı). Çiçek Öztekin (çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bailer, J.C. (2006). *Fresh! : Contemporary Takes on Nature&Allegory*. Seattle&London: University of Washington Press.
- BAM (Bellevue Arts Museum). (2019). Robert Williams: The Father of Exponential Imagination. Erişim: 6 Ocak 2023, <https://www.bellevuearts.org/exhibitions/past/robert-williams>.
- Barbie Media. (t.y.). About Barbie: Timeline. Erişim: 2 Ekim 2022, <http://www.barbiemediamedia.com/timeline.html>.
- Barrett, T. (2015). *Neden Bu Sanat?: Çağdaş Sanatta Estetik ve Eleştiri*. Esra Ermert (çev.). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Barthes, R. (1996). *Çağdaş Söylenler*. Tahsin Yücel (çev.), İstanbul: Metis.
- Baseman, G. (2004). *Dumb Luck: The Art of Gary Baseman*. San Francisco: Chronicle Books.
- Baseman, G. (2022a). Blackie the Cat “Chai 18” Edition drops April 9, 9am Pacific. Erişim: 27 Nisan 2023, <https://www.garybaseman.com/news/blackie-the-cat-chai-18-rare-edition-drops-april-9-9am-pacific/>.
- Baseman, G. (2022b). BLACKIE THE CAT BE@RBRICK SET BY GARY BASEMAN X MEDICOM TOY. Erişim: 27 Nisan 2023, <https://www.vinylpulse.com/2022/10/blackie-the-cat-berbrick-set-by-gary-baseman-x-medicom-toy.html>.
- Baseman, G. (t.y.a). Creamy. Erişim: 3 Ocak 2021, <https://garybaseman.com/work/creamy-toy/>.
- Baseman, G. (t.y.b). The Ascension of Blackie the Cat Print. Erişim: 17 Kasım 2021, <https://www.garybaseman.com/product/the-ascension-of-blackie-the-cat-limited-print-2/>.
- Baseman, G. (t.y.c). Art Toys. Erişim: 27 Nisan 2023, <https://www.garybaseman.com/work/art-toys/>.
- Başaranbilek, E. (1993). “Arkeolojik Eserlerde Çocuk”. B. Onur (haz.). *Toplumsal Tarihte Çocuk* (s.44-56). İstanbul: Tarih Vakfı Yurt Yayınları.
- Bateson, P. and Martin, P. (2000). *Design For A Life: How Behaviour Develops*. London: Vintage.

- Bateson, P. and Martin, P. (2020). *Oyun, Oyunseverlik, Yaratıcılık ve Buluş* (2. Baskı). Melih Pekdemir (çev.). İstanbul: Ayrıntı.
- Beato, G. (2009). Art for the Masses!: How Juxtapoz magazine sparked a lowbrow art revolution?. Erişim: 8 Aralık 2022, <https://reason.com/2009/05/26/art-for-the-masses/>.
- Bello, M. (2006). Interview: Camille Rose Garcia. Erişim: 3 Mart 2023, <https://web.archive.org/web/20080516140459/http://www.crowndozen.com/main/archives/001359.shtml>.
- Bener, S. S. (2016). *Antikçağda Oyun ve Oyuncaklar* (2. Baskı). F. Kiper ve B. Tuna (haz.). İstanbul: Kitap.
- Berger, J. (1985). *Picasso'nun Başarısı ve Başarısızlığı*. İstanbul: Metis Yayınevi.
- Berger, J. (2019). *Görme Biçimleri* (26. Baskı). Yurdanur Salman (çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Biskup, T. (t.y.). Work. Erişim: 17 Kasım 2021, <http://www.timbiskup.com/>.
- Blazskiewicz, K., Constantin, K., Dillinger, Z., Duckloe, G., Forry, K., Foster, K., Ganz, A., Gross, K., Lobzun, M., Lynch, M., Natale, S., Robertson, E., Rothmeier, J., Squind, A., Summers, C., Swig, D. and Warchol, L. (2018). "Kustom Kulture: Memorabilia Offered Entirely Without Reserve", *The Petersen Automotive Museum Auction* (s. 13-26).
- BMGK (Birleşmiş Milletler Genel Kurulu). (1989). Çocuk Haklarına Dair Sözleşme, 20 Kasım 1989.
- Bogost, I. (2011). *How To Do Things With Video Games*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Bourriaud, N. (2005). *İlişkisel Estetik* (1. Baskı). İstanbul: Bağlam Yayıncılık.
- Braun, M. (2013). Hottest designer- and art toys. Erişim: 17 Mart 2022, <https://www.widewalls.ch/magazine/designer-toys>.
- Brautman, J. (2013). MARK RYDEN'S YHWH CUSTOM TOY SHOW AT TOY ART GALLERY. Erişim: 10 Şubat 2023, <http://www.jeremyriad.com/blog/toy-talk/mark-rydens-yhwh-custom-toy-show-at-toy-art-gallery/>.
- British Museum. (t.y.a). Figure. Erişim: 3 Ocak 2021, https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1867-0510-1.
- British Museum. (t.y.b). Rag Doll. Erişim: 11 Kasım 2022, https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1905-1021-13.
- British Museum. (t.y.c). Toy. Erişim: 16 Kasım 2022, https://www.britishmuseum.org/collection/object/Y_EA26687.
- British Museum Images. (t.y.). Selection of Egyptian toys, Thebes, Egypt, New Kingdom (1550 - 1070 BC). Erişim: 11 Kasım 2022, <https://www.bmimages.com/preview.asp?image=00195426003>.
- Brown, A. (t.y.). Who is Otani Workshop?. Erişim: 5 Mart 2022, <https://www.artbasel.com/stories/who-is-otani-workshop-kaikai-kiki-perrotin>.
- Burden, R. X. (2016). The Flight Painting. Erişim: 10 Nisan 2023, https://www.robertburden.com/#paint_flight.html.

- Burnco Industries. (2005). Robert Williams'ın Coochy Cooty tasarım oyuncağının kutusunda yer alan tanıtım yazısı. Erişim: 6 Ocak 2023, https://www.toyartgallery.com/media/catalog/product/cache/77073ccf5399ba8f2b57eb5ec200ad99/t/a/tain0004_03.jpg.
- Caesar, R. (2004). 2004. Erişim: 10 Ocak 2021, <http://www.raycaesar.com/2004.html>.
- Caesar, R. (2006). 2006. Erişim: 10 Ocak 2021, <http://www.raycaesar.com/2006.html>.
- Caesar, R. (2010). 2010. Erişim: 3 Ocak 2021, <http://www.raycaesar.com/2010.html>.
- Calder Foundation. (t.y.). Finny Fish. Erişim: 5 Mart 2022, <https://calder.org/works/fish/finny-fish-1948/>.
- Camfield, W.A. (1989). *Marcel Duchamp: Fountain*. Houston: Houston Fine Art Press.
- Campion, C. (2015). Robert Williams: 'My stuff is way kitsch – to an abstract level'. Erişim: 17 Kasım 2021, <https://www.theguardian.com/artanddesign/2015/apr/01/artist-robert-williams-appetite-for-destruction-slang-aesthetics>.
- Castillo, V. (2014). PAINTINGS. Erişim: 10 Mayıs 2022, <http://www.victor-castillo.com/PaintingsCanvas/index.html>.
- Castillo, V. (2019). Victor Castillo Puppy Toy. Erişim: 10 Mayıs 2022, <https://victor-castillo.shop/collections/toys/products/victor-castillo-puppy-toy>.
- Ceccoli, N. (2006). 2006. Erişim: 26 Nisan 2022, <https://www.nicolettaceccoli.com/gallery/gallery-2006/>.
- Ceccoli, N. (2008a). BOOKS. Erişim: 26 Nisan 2022, <https://www.nicolettaceccoli.com/books/>.
- Ceccoli, N. (2008b). 2008. Erişim: 2 Mayıs 2023, <https://www.nicolettaceccoli.com/gallery/gallery-2008/>.
- Ceccoli, N. (2013). 2013. Erişim: 12 Şubat 2021, <https://www.nicolettaceccoli.com/gallery/gallery-2013/>.
- Ceccoli, N. (2017). 2017. Erişim: 12 Şubat 2021, <https://www.nicolettaceccoli.com/gallery/gallery-2017/>.
- Ceccoli, N. (2019). 2019. Erişim: 26 Nisan 2022, <https://www.nicolettaceccoli.com/gallery/gallery-2019/>.
- Ceccoli, N. (2020). 2020. Erişim: 26 Nisan 2022, <https://www.nicolettaceccoli.com/gallery/2020-2/>.
- Ceccoli, N. (2022). surrounded by the toys that inspired my work 'Pinky wanna have fun'. Erişim: 2 Mayıs 2023, <https://www.instagram.com/p/CkK5EnGIXXV/>.
- Ceccoli, N. (t.y.). About me. Erişim: 26 Nisan 2022, <https://www.nicolettaceccoli.com/about/>.
- Chack, M. (t.y.). GLOOMY BEAR & PITY SITTING 7" PLUSHIE. Erişim: 22 Mart 2022, <https://gloomybearstore.com/collections/plushies/products/gloomy-bear-pity-sitting-7-plushie>.
- Child, T. (2019). *Resim ve Heykelde Sanat Akımları*. Burak Erdoğan (çev.). İstanbul: Roza Yayınevi.

- Chodosh, D. (2008). "Rothabilia: Toys&Merchandising", *Rat Fink: The Art of Ed "Big Daddy" Roth* (s. 202-205). D. Nason & G. Escalante (eds.). San Francisco, California: Last Gasp.
- Christie's. (2014). Barbie, Portrait of BillyBoy*. Erişim: 5 Mart 2022, <https://www.christies.com/en/lot/lot-5834402>.
- Christie's. (2019a). Studio Visit: Michael Lau. Erişim: 4 Ekim 2022, <https://www.christies.com/features/Michael-Lau-8972-3.aspx>.
- Christie's. (2019b). 10 things to know about KAWS. Erişim: 7 Ekim 2022, <https://www.christies.com/features/KAWS-artist-guide-9756-1.aspx>.
- Clutter Gallery. (t.y.). Super Giant Helper 7.5". Erişim: 23 Mart 2023, <https://clutter.co/shop/super-giant-helper-7-5/>.
- Clutter Magazine. (2006). "Never Mind The Vinyl: The Character of UK Designer Toys", *Full Vinyl: The Subversive Art of Designer Toys* (s. 52-117). Ivan Vartanian (Ed.). New York: Collins Design.
- Clyde, J. (2016a). Biography of Kenny Scharf. Erişim: 9 Kasım 2020, <https://www.widewalls.ch/artist/kenny-scharf/>.
- Clyde, J. (2016b). Camille Rose Garcia. Erişim: 3 Mart 2023, <https://www.widewalls.ch/artists/camille-rose-garcia>.
- Cohen, D. (2006). *The Development Of Play* (3rd ed.). London: Routledge.
- Corey Helford Gallery. (2016). GARDEN OF THE TOOTH WITCH by Camille Rose Garcia. Erişim: 3 Mart 2023, <https://coreyhelfordgallery.com/shows/camille-rose-garcia/garden-of-the-tooth-witch/>.
- Corey Helford Gallery. (2017). RON ENGLISH. Erişim: 16 Aralık 2022, <https://coreyhelfordgallery.smugmug.com/RON-ENGLISH/n-2rSSj9/>.
- Crawford, J. (2005). "Introduction", *Toys: new designs from the art toy revolution*. J. Hoyer (ed.). New York: Universe Publishing.
- Culler, M. B. (2011). Look Closer: Mickey Mouse Memorabilia from the 1920s & 30s. Erişim: 24 Ekim 2022, <https://www.waltdisney.org/blog/look-closer-mickey-mouse-memorabilia-1920s-30s>.
- Curtis, N. (2016). Ron English × Made by Monsters × JPS Gallery's "Krusty the Grin!". Erişim: 16 Aralık 2022, <https://www.spankystokes.com/2016/12/ron-english-made-by-monsters-jps.html>.
- Çakır, A. (2018). "Antik Yunan ve Roma'da Çocuk Oyunları ve Oyuncaklar", *Aktüel Arkeoloji Dergisi* (65), 60-74.
- Çakmak, A. (2016). "Oyuncak ve Oyun Araç Gereçleri". H. G. Ogelman (ed.). *Yaşamın İlk Yıllarında Oyun: Oyuna Çok Yönlü Bakış* (s. 213-236). 2. Baskı. Ankara: Pegem Akademi.
- Çiftçi, H. D. (2014). "Oyuncaklar ve Oyun Materyalleri". A. B. Aksoy ve H. D. Çiftçi (haz.). *Erken Çocukluk Döneminde Oyun* (s. 107-132). 1. Baskı. Ankara: Pegem.
- Danto, A.C. (2018). *Andy Warhol*. Süha Sertabiboğlu (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

- Danto, A.C. (2020). *Sanatın Sonundan Sonra* (3. Baskı). Zeynep Demirsü (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Deitch, J. (2015). "Robert Williams: The Master of Slang Aesthetic", *Juxtapoz Art & Culture Magazine*, March 2015.
- De Mattei, S.E. (2021). Beyond KAWS: The Authentic World of Indie Art Toys. Erişim: 7 Ekim 2022, <https://www.artnews.com/art-news/news/indie-art-toys-kaws-guide-mie-1234582331/>.
- D'Errico, C. (2012). 2012. Erişim: 20 Ekim 2022, <https://www.camilladerrico.com/pages/2012>.
- D'Errico, C. (2016). *Pop Painting: Inspiration and Techniques from the Pop Surrealism Art Phenomenon*. New York: Watson-Guption.
- D'Errico, C. (2022). 2022. Erişim: 20 Ekim 2022, <https://camilladerrico.com/image-gallery/?2022>.
- Dery, M. (2006). Vinyl Fetish: 'Scary Cute' in I.D. Magazine. Erişim: 17 Mart 2022, <https://www.markdery.com/vinyl-fetish-scary-cute-in-i-d-magazine-2/>.
- De Rynck, P. (2016). *Resim Nasıl Okunur: Eski Ustalardan Dersler*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- DeWitt, J. (2001). *Cool Cars, High Art: The Rise of Kustom Kulture*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Discogs. (t.y.). Guns N' Roses – Appetite For Destruction. Erişim: 6 Ocak 2023, <https://www.discogs.com/master/9467-Guns-N-Roses-Appetite-For-Destruction/image/SW1hZ2U6MTE0MTk3NA==>.
- Dorothy Circus Gallery. (t.y.). Camille Rose Garcia ABD, d. 1970. Erişim: 3 Mart 2023, <https://www.dorothycircusgallery.com/artists/135-camille-rose-garcia/biography/>.
- Dönmez, N. B. (1992). *Oyun Kitabı*. İstanbul: Esin.
- Ebay. (t.y.a). Touma Toy2R Knuckle Bear BONE. Erişim: 22 Mart 2022, <https://www.ebay.co.uk/itm/273921409430>.
- Ebay. (t.y.b). 2003 Vanimal Zoo TIM BISKUP Totem Pals COMPLETE SET of 5 designer ART toy RARE !. Erişim: 23 Mart 2023, <https://www.ebay.com/itm/384262085272>.
- Ebay. (t.y.c). Vtg 1949 Cootie Game Schaper Complete Original Box No Missing Parts 73 Years Old. Erişim: 6 Ocak 2023, https://www.ebay.com/itm/314091434741#ITEM_SPECIFICS_AVIP.
- Eclectix Art. (2019). Camille Rose Garcia, Eclectix Interview 44. Erişim: 3 Mart 2023, <https://medium.com/@eclectixp/camille-rose-garcia-eclectix-interview-44-75b9555feb82>.
- Elderkin, K. M. (1930). "Jointed Dolls in Antiquity". *American Journal of Archeology*. 34(4). 455-479.
- Elkind, D. (1999). *Çocuk ve Toplum- Gelişim ve Eğitim Üzerine Denemeler*. Demet Öngen (çev.), Bekir Onur (haz.). Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.
- Elkind, D. (2011). *Oyunun Gücü*. Bekir Onur (haz.), Demet Erol Öngen (çev.). Ankara: İmge.

- Elsa. (2010). Interview – Nicoletta Ceccoli et son art book « Beautiful Nightmares ». Erişim: 26 Nisan 2022, <https://www.madmoizelle.com/nicoletta-ceccoli-16192>.
- Engell, J. (1981). *The Creative Imagination: Enlightenment to Romanticism* (2nd ed.). London: Harvard University Press.
- English, R. (2005). Ronnnie the Rabbbit (Blue/White), 2005. Erişim: 28 Şubat 2023, <https://www.artsy.net/artwork/ron-english-ronnnie-the-rabbbit-blue-slash-white>.
- English, R. (2017). Archive: Ron English's Toybox At Corey Helford Gallery. Erişim: 16 Aralık 2022, <https://www.popaganda.com/news/archive-ron-englishs-toybox-at-corey-helford-gallery>.
- English, R. (t.y.). Meet Ron English. Erişim: 16 Aralık 2022, <https://www.popaganda.com/about>.
- Erikson, E.H. (1950). *Childhood and Society*. New York: W.W. Norton& Company Inc.
- Erikson, E.H. (1987). *Childhood and Society* (6th ed.). London: Paladin Grafton Books.
- Erlanson, A. (2011). "Mark Ryden: A new chapter to the Gay 90's", *Juxtapoz Art&Culture Magazine December 2011* (s.34-47).
- Eroğlu, Ö. (2020). "Çağdaş Heykel Sanatının Perspektifleri". *Çağdaş Heykel* (s. 41-88). Eroğlu, Ö. ve Altunok, A. İstanbul: Tekhne Yayınları.
- Fink, E. (2015). *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun*. Necati Aça (çev.). Ankara: Dost Kitabevi.
- Fischer, U. (t.y.). Untitled (Lamp/Bear). Erişim: 5 Mart 2022, <https://ursfischer.com/images/77572>.
- Fiske, J. (1999). *Popüler Kültürü Anlamak* (1. Baskı). Süleyman İrvan (çev.). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları/Ark.
- Flanagan, H. (2019). Designer Brandon Maxwell Reveals He Was a Vegan When He Styled Lady Gaga's Famous VMA Meat Dress. Erişim: 3 Ocak 2021, <https://people.com/style/brandon-maxwell-vegan-lady-gaga-meat-dress/>.
- Flick, P. (1985). *Old toys*. Aylesbury: Shire.
- Fondation Louis Vuitton. (t.y.). KAIKAI KIKI. Erişim: 17 Mart 2022, <https://www.fondationlouisvuitton.fr/en/collection/artworks/kaikai-kiki>.
- Fraser, A. (1966). *A History of Toys*. United States Delacorte Press.
- Fredericks & Freiser. (t.y.). Gary Panter. Erişim: 17 Kasım 2021, <https://www.fredericksfreisergallery.com/artists/gary-panter?view=slider#44>.
- Freud, S. (2000). *Yaşamım ve psikanaliz* (6. baskı). Kamuran Şipal (çev.). İstanbul: Say Yayınları.
- Freud, S. (2001). *Sanat ve Sanatçılar Üzerine* (2. baskı). Kamuran Şipal (çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Frigeri, F. (2019). *Pop Sanat*. Eda Açanal (çev.). İstanbul: Hep Kitap.
- Fuji, H. (2018). Toys Saurus-2500R18, 2018. Erişim: 5 Mart 2022, <https://www.artsy.net/artwork/hiroshi-fuji-toys-saurus-2500r18-1>.

- Fung, Y. (2021). Michael Lau redefines the lines between art and toys. Eriřim: 5 Ekim 2022, <https://hashtaglegend.com/culture/art-design/michael-lau-redefines-the-lines-between-art-and-toys/>.
- Gans, H. J. (2020). *Popüler Kùltür ve Yüksek Kùltür* (6. Baskı). Emine Onaran İncirliođlu (çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Garcia, C.R. (2005). *The Saddest Place on Earth: The Art of Camille Rose Garcia*. San Francisco, California: Last Gasp.
- Garcia, C.R. (t.y.a). About Camille Rose Garcia. Eriřim: 3 Mart 2023, <https://www.camillerosegarcia.com/contact>.
- Garcia, C.R. (t.y.b). ORIGINAL PAINTINGS. Eriřim: 3 Mart 2023, <https://www.camillerosegarcia.com/paintings-on-panel>.
- Gartenfeld, A. (2010). Robert Williams. Eriřim: 6 Ocak 2023, <https://purple.fr/magazine/fw-2010-issue-14/robert-williams/>.
- Gelitin. (2005). Hase / Rabbit / Coniglio. Eriřim: 5 Mart 2022, <https://www.gelitin.net/projects/hase/>.
- Gibbs, G. (2018). Todd Schorr: An American Surrealist. Eriřim: 20 Ekim 2022, <https://www.juxtapoz.com/news/magazine/features/todd-schorr-an-american-surrealist/>.
- Givens, J. R. (2013). Lowbrow Art: The Unlikely Defender of Art History's Tradition. LSU Master's Theses. 654.
- Gombrich, E.H. (1999). *Sanatın Öyküsü* (2. Baskı). Erol Erduran ve Ömer Erduran (çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Gombrich, E.H. (2015). *Sanat ve Yanılsama* (2. Baskı). Ahmet Cemal (çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Google Arts and Culture. (t.y.a). Action Figure: G.I. Joe Action Soldier. Eriřim: 23 Kasım 2022, https://artsandculture.google.com/asset/action-figure-g-i-joe-action-soldier-hasbro-inc/7gGyTCGGm9_uTA.
- Google Arts and Culture. (t.y.b). Just What Is It That Makes Today's Home So Different and So Appealing?. Eriřim: 5 Mart 2022, https://artsandculture.google.com/asset/just-what-is-it-that-makes-today-s-home-so-different-and-so-appealing/WQGp_dXaX9kjq?hl=tr.
- Hajela, C. (2020). Todd Schorr: Atomic Cocktail. Eriřim: 20 Ekim 2022, <https://www.crockerart.org/oculus/todd-schorr-atomic-cocktail>.
- Hall, J. (2000). *The World As Sculpture*. London: Pimlico.
- Hathaway, K. (t.y.). How to Make a Distinction between a Toy and Fine Art?. Eriřim: 12 Eylül 2022, <https://www.sohoart.uk/how-to-make-a-distinction-between-a-toy-and-fine-art/>.
- Hebdige, D. (2004). *Alt Kùltür: Tarzın Anlamı*. Sinan Niřancı (çev.). İstanbul: Babil Yayınları.

- Heching, D. (2017). Guns N' Roses' Appetite for Destruction: 7 things you didn't know about the racy album art. Eriřim: 6 Ocak 2023, <https://ew.com/music/2017/07/24/appetite-destruction-cover-art-robert-williams/>.
- Heljakka, K. (2013). *Principles of Adult Play(Fulness) in Contemporary Toy Cultures: From Wow to Flow to Glow*. Unpublished doctoral dissertation, Aalto University, Finland.
- Heljakka, K. (2018). Disliked and Demonized Dollies: Pediophobia and Popular Toys of the Present. Eriřim: 8 Kasım 2022, https://www.researchgate.net/publication/328738400_Disliked_and_Demonized_Dollies_Pediophobia_and_Popular_Toys_of_the_Present.
- Heller, S. (2006). "The New Geppettos: Illustrators as Toy Makers", *VAROOM: the journal of illustration and made images*, 2.
- Heller, S. (2007). Toy Story. Eriřim: 4 Ekim 2022, <https://www.nytimes.com/2007/01/28/books/review/Heller.t.html>.
- Heritage Auctions. (2017a). Robert Williams Giant Stick-Ons Coochy Cooty Sticker (Natural Trading Co, c. 1970s).... Eriřim: 6 Ocak 2023, <https://comics.ha.com/itm/memorabilia/underground/robert-williams-giant-stick-ons-coochy-cooty-sticker-natural-trading-co-c-1970s-/a/121724-12695.s>.
- Heritage Auctions. (2017b). Robert Williams Blab! #1: Cooties Seeing Cooties Original Art (Monte Comix Productions, 1985).... Eriřim: 6 Ocak 2023, <https://comics.ha.com/itm/original-comic-art/illustrations/robert-williams-blab-1-cooties-seeing-cooties-original-art-monte-comix/a/7158-92351.s>.
- Heritage Auctions. (2021). Todd Schorr (b. 1954). BunnyDuck (two works), 2003. Painted cast vinyl. 12 x 7 inches (30.5 x 17.8 cm) (each). Ed. 60/10... (Total: 2 Items). 2 Şubat 2023, <https://fineart.ha.com/itm/collectible/todd-schorr-b-1954-bunnyduck-two-works-2003painted-cast-vinyl12-x-7-inches-305-x-178-cm-each-ed/a/11159-33004.s>.
- Holland, B. (2016). Barbie Through the Ages. Eriřim: 23 Kasım 2022, <https://www.history.com/news/barbie-through-the-ages>.
- Hoye, J. (Ed.). (2005). *Toys: new designs from the art toy revolution*. New York: Universe Publishing.
- Hu, J.C. (2019). A Brief History of Cooties. Eriřim: 6 Ocak 2022, <https://www.smithsonianmag.com/history/brief-history-cooties-180971914/>.
- Huizinga, J. (2020). *Homo Ludens-Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (2. Baskı). Orhan Düz (çev.). İstanbul: Alfa.
- Invaluable. (t.y.). Lot 1096: Georganne Deen: GODS (Harry Heckle & Bait). Eriřim: 17 Kasım 2021, <https://www.invaluable.com/auction-lot/georganne-deen-gods-harry-heckle-bait-1096-c-2334b068ea>.
- İnal, K. (2005). "Çocuksu Masumiyetten Plastik Paradoksa Oyunaçğın Kısa Tarihi". *Kebikeç Dergisi* (19), 253-276.
- İstanbul Valiliğı. (2019). İstanbul'un Müzeleri: Büyük Saray Mozaikleri Müzesi. Eriřim: 16 Kasım 2022, <http://istanbul.gov.tr/istanbulun-muzeleri-buyuk-saray-mozaikleri-muzesi>.
- Jack. (2006a). Interview: Jim Crawford Of Strangeco. Eriřim: 17 Mart 2022, https://www.vinylpulse.com/2006/05/interview_jim_c.html.

- Jack. (2006b). CATHY COWGIRL BY RON ENGLISH. Eriřim: 28 řubat 2023, https://www.vinylpulse.com/2006/10/cathy_cowgirl_b.html.
- Jack. (2013). Mark Ryden's YHWH Group Custom Show (5.11). Eriřim: 10 řubat 2023, <http://www.vinylpulse.com/2013/05/mark-rydens-yhwh-group-custom-show-511.html>.
- Jacques, A. (2014). How We Met: Ron English & Morgan Spurlock – 'He'd charted out everything in his life for the next six months in 10-minute intervals'. Eriřim: 16 Aralık 2022, <https://www.independent.co.uk/news/people/profiles/how-we-met-ron-english-morgan-spurlock-he-d-charted-out-everything-in-his-life-for-the-next-six-months-in-10minute-intervals-9695715.html>.
- Jaffé, D. (2006). *The History of Toys: From Spinning Tops to Robots* (1st ed). UK: Sutton Publishing.
- Jordan, M. D. (2005). *Weirdo Deluxe: The Wild World of Pop Surrealism & Lowbrow Art*. San Francisco: Chronicle Books.
- Jupilings. (t.y.). Ray Caesar – The artist who embraces gender fluidity. Eriřim: 3 Ocak 2021, <https://jupilings.com/2018/03/07/ray-caesar-the-artist-who-embraces-gender-fluidity/>.
- Jurevicius, N. (t.y.). SCARYGIRL LARGE VINYL. Eriřim: 19 Mart 2022, <https://www.nathanmakes.com/toys#/scarygirl/>.
- Juxtapoz Art & Culture Magazine. (2012). Ray Caesar: Blessed. Eriřim: 3 Ocak 2021, <https://www.juxtapoz.com/news/ray-caesar-blessed/>.
- Juxtapoz Art & Culture Magazine. (2014). Pharrell Co-Curates 'This is Not a Toy' @ the Design Exchange. Eriřim: 17 Mart 2022, <https://www.juxtapoz.com/news/pharrell-co-curates-this-is-not-a-toy--the-design-exchange/>.
- Juxtapoz Art & Culture Magazine. (2016). Robert Xavier Burden: His Wild Blue Yonder. Eriřim: 10 Nisan 2023, <https://www.juxtapoz.com/news/magazine/robert-xavier-burden-his-wild-blue-yonder/>.
- Juxtapoz Art & Culture Magazine. (2017). "Everything is Political": An Interview with Ron English. Eriřim: 16 Aralık 2022, <https://www.juxtapoz.com/news/street-art/everything-is-political-an-interview-with-ron-english/>.
- Juxtapoz Art & Culture Magazine. (2018). Sound And Vision: Michael Jackson's 'Dangerous' cover artwork by Mark Ryden. Eriřim: 10 řubat 2023, <https://www.juxtapoz.com/news/music/sound-and-vision-michael-jackson-s-dangerous-cover-artwork-by-mark-ryden/>.
- Juxtapoz Art & Culture Magazine. (2019a). Sound and Vision: Robert Williams' Controversial Cover Artwork on Guns N' Roses' 'Appetite For Destruction'. Eriřim: 6 Ocak 2023, <https://www.juxtapoz.com/news/painting/sound-and-vision-robert-williams-controversial-cover-artwork-on-guns-n-roses-appetite-for-destruction/>.
- Juxtapoz Art & Culture Magazine. (2019b). The Father of Exponential Imagination: A Look at Robert Williams @ Bellevue Arts Museum. Eriřim: 6 Ocak 2023, <https://www.juxtapoz.com/news/painting/the-father-of-exponential-imagination-a-look-at-robert-williams-bellevue-arts-museum/>.
- Juxtapoz Art & Culture Magazine. (2019c). Pop Surrealists, Street Artists, and Toy Vendors Orbit Orange County for DesignerCon 2019. Eriřim: 29 Mart 2023,

- <https://www.juxtapoz.com/news/installation/pop-surrealists-street-artists-and-toy-vendors-orbit-orange-county-for-designercon-2019/>.
- Kahn, M. (2005). Big, Dead, Rotting, Silly Rabbit. Eriřim: 29 Mart 2023, <https://www.nytimes.com/2005/11/06/arts/design/big-dead-rotting-silly-rabbit.html>.
- Karakoç, O. (t.y.). Interviews: Nicoletta Ceccoli. Eriřim: 26 Nisan 2022, <https://www.bakmagazine.com/nicoletta-ceccoli>.
- Kasmin Gallery. (2022). Mark Ryden x Barbie Pink Pop. Eriřim: 10 řubat 2023, <https://www.kasmingallery.com/news/mark-ryden-barbie>.
- KAWS. (t.y.). Limited Edition 1st Companion (Hand Signed by KAWS), 1999. Eriřim: 5 Mart 2022, <https://www.artsy.net/artwork/kaws-limited-edition-1st-companion-hand-signed-by-kaws-1>.
- Kay, H. (1993). “Geçmiřte ve Günümüzde Oyuncaklar”. Müge Artar (çev.) *Eğitim ve Bilim Dergisi* (17). 65-70.
- Khanduri, K. (2002). *Toys*. Oxford: Heinemann Library.
- KHM (Kunsthistorisches Museum). (t.y.). Children's Games. Eriřim: 4 Mayıs 2023. <https://www.khm.at/en/objectdb/detail/321/>.
- Kidrobot, (2009). Mori Chack- Artist Profile. Eriřim: 22 Mart 2022, <https://www.kidrobot.com/blogs/news/mori-chack-artist-profile>.
- Kidrobot. (2019). TRISTAN EATON. Eriřim: 7 Aralık 2022, <https://www.kidrobot.com/collections/tristan-eaton>.
- Kidrobot. (2023). Witch Queen 8" Resin Art Figure By Junko Mizuno (Pre-Order). Eriřim: 2 Haziran 2023, <https://www.kidrobot.com/collections/junko-mizuno/products/witch-queen-resin-art-figure-by-junko-mizuno?variant=40734045995105>.
- Kidrobot. (t.y.a). About Us. Eriřim: 17 Mart 2022, <https://www.kidrobot.com/pages/about-us>
- Kidrobot. (t.y.b). What Is A Dunny?. Eriřim: 17 Mart 2022, <https://www.kidrobot.com/pages/what-is-a-dunny>.
- King, C. E. (1973). *Toys and dolls for collectors*. London: Hamlyn.
- King, C. E. (1978). *The Collector's History of Dolls* (1st ed). London: R. Hale; New York: St. Martin's Press.
- King, C. E. (1983). *The Collector's History of Dolls' Houses (doll's house dolls and miniatures)* (1st ed). New York: St. Martin's Press.
- King, C. E. (1985). *The Encyclopedia of Toys*. London: New Burlington Books.
- Klanten, R. and Hübner, M. (2006). *Dot Dot Dash: Designer Toys, Action Figures and Character Art*. (1st. Ed.). Berlin: Die Gestalten Verlag.
- Klein, R. (1998). “The Popular Corpse: A Brief History”, *The Aldrich Contemporary Art Museum's "Pop Surrealism" Catalogue* (s.13-60). Hull Printing.
- Kline, S. (1993). *Out of the Garden: Toys and Children's Culture in the Age of TV Marketing*. London; New York: Verso.

- KochxBos Gallery. (2023). NICOLETTA CECCOLI 'KATHERINE | 2023 | RESIN FIGURE | 40 X 40 X 40 CM |. Eriřim: 29 Mayıs 2023, <https://kochxbos.com/group/Popland-3.0#gallery-10>.
- Koons, J. (1986). Rabbit. Eriřim: 5 Mart 2022, <http://www.jeffkoons.com/artwork/statuary/rabbit>.
- Kordic, A. (2016). What is the Lowbrow Art Movement? When Surrealism Took Over Pop. Eriřim: 3 Ocak 2021, <https://www.widewalls.ch/lowbrow-art-pop-surrealism/>.
- Kordic, A. (2017). Reflecting the Subconscious - Ray Caesar in an Exclusive Interview. Eriřim: 3 Ocak 2021, <https://www.widewalls.ch/ray-caesar-interview/>.
- Korkmaz, N. ve Yaylagül, L. (2008). “Kitle Kùltürü/Popùler Kùltür Tartıřmaları”, *Medya, Popùler Kùltür ve İdeoloji* (s. 125-138). L. Yaylagül ve N. Korkmaz (haz.). Ankara: Dipnot Yayınları.
- Kosanoviç, K. (2021). No Curator | Michael Lau. Eriřim: 21 Ekim 2022, <https://stockx.com/news/michael-lau-no-curator/>.
- Köker, E. (2007). “Popùler Kùltür Baęlamında Günümüz Toplamlarında Çocukluęa Verilen Yeni Biçim ve İşlev”, N. Ahioęlu ve N. Güney (haz.). *Popùler Kùltür ve Çocuk* (s. 7-18). 1.Baskı. Ankara: Dipnot.
- Krystof, D. and Schwenk, B. (Eds.). (2004). *Yoshitomo Nara & Hiroshi Sugito: Over the Rainbow*. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz.
- Kuntjara, A. P. (2021): “Art toy as a tool for engaging the global public on the city of Surabaya”, *Creative Industries Journal*, DOI: 10.1080/17510694.2021.1912536.
- Kustomrama. (2021). The Flying Eyeball. Eriřim: 2 Haziran 2023, http://kustomrama.com/wiki/The_Flying_Eyeball.
- Lau, M. (1999). 1999 Michael Lau Exhibition III – Gardener – Crazysmiles, Hong Kong Art Centre, Hong Kong. Eriřim: 30 Ekim 2022, <https://crazysmiles.com/blogs/exhibition/1999-gardener-hong-kong>.
- Lee, P. (2016). Ron English Interview - Holding One's Breath Is Not an Effective Protest Against Air Pollution. Eriřim: 16 Aralık 2022, <https://www.widewalls.ch/magazine/ron-english-interview-2016>.
- LEGO. (t.y.). About Us. Eriřim: 2 Ekim 2022, <https://www.lego.com/tr-tr/aboutus/lego-group/the-lego-group-history>.
- Lida, A. (2006). “A Subculture Joins the Mainstream”, *Full Vinyl: The Subversive Art of Designer Toys* (s. 10-31). Ivan Vartanian (Ed.). New York: Collins Design.
- L'imagerie Gallery. (t.y.). Robert Williams Coochy Cooty Limited Edition Print. Eriřim: 6 Ocak 2023, https://www.limageriegallery.com/Robert_Williams_Coochy_Cooty_Limited_Edition_Print_p/williamsr165.htm.
- Linn, S. (2017). 'I've Always Used My Imagination as an Escape Tool': Camille Rose Garcia's Psychedelic World. Eriřim: 3 Mart 2023, <https://www.kcet.org/shows/artbound/ive-always-used-my-imagination-as-an-escape-tool-camille-rose-garcias-psychedelic-world>.
- Liu, J. (t.y.). Uglydolls. Eriřim: 29 Mart 2023, <https://stuff-i-love.com/ugly-dolls/#/>.

- Lotte Museum. (2018). Kenny Scharf, Super Pop Universe. Eriřim: 9 Kasım 2020, <https://www.lottemuseum.com/Mobile/en/exhibitionPastDetail/10>.
- Lux & Jourik. (2010). Takashi Murakami @ Versailles, November 2010. Eriřim: 17 Mart 2022, <https://www.flickr.com/photos/happyfamousartists/5215067803/in/photostream/>.
- Lyn, K. (2022). Uglydolls Interview: David Horvath And Kelly Asbury. Eriřim: 19 Mart 2022, <https://www.shesaved.com/uglydolls/>.
- Lynton, N. (2004). *Modern Sanatın Öyküsü* (3. Baskı). Cevat Çapan ve Sadi Öziř (çev.) İstanbul: Remzi Kitabevi.
- MAAS (Museum of Applied Arts&Sciences). (t.y.). Octocity Scarygirl doll by Nathan Jurevicius. Eriřim: 19 Mart 2022, <https://collection.maas.museum/object/366529>.
- Maclean, T. (2016). Nicoletta Ceccoli – Paradoxical Nightmares – Artist Interview. Eriřim: 26 Nisan 2022, <https://wowxwow.com/artist-interview/nicoletta-ceccoli-ai>.
- Maclean, T. (2017). Ron English – TOYBOX: America in the Visuals – Artist Interview. Eriřim: 16 Aralık 2022, <https://wowxwow.com/artist-interview/ron-english-ai>.
- Maddox, G. (2019). Takashi Murakami's character Mr. DOB looks at the lighter side of existentialism. Eriřim: 19 Mart 2022, <https://www.stirworld.com/see-features-takashi-murakamis-character-mr-dob-looks-at-the-lighter-side-of-existentialism#:~:text=The%20design%20for%20Mr.,'Why'%20in%20Japanese%20slang>.
- Madi, B. (2014). "Oyun ve Beyin Geliřimi". F. Akyürek ve G. Özturanlı (haz.). *Saraydan Sokağa Oyun* (s. 219-232). İstanbul: Kabalcı.
- Makila, M. (2023). COLLAGES BY MIA MAKILA. Eriřim: 1 Kasım 2020, <https://miamakila.com/collages-gallery/>.
- Makila, M. (t.y.a). About Mia Makila, Eriřim: 2 Şubat 2023, <https://miamakila.com/bio/>.
- Makila, M. (t.y.b). Paintings By Mia Makila, Eriřim: 2 Şubat 2023, <https://miamakila.com/paintings-gallery/>.
- Marcus, G. (2013). *Ruj Lekesi: Yirminci Yüzyılın Gizli Tarihi* (2. Baskı). Gürol Koca (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Martinique, E. (2017). Marion Peck Among the Artists Celebrating 10 Years of Dorothy Circus Gallery. Eriřim: 7 Aralık 2022, <https://www.widewalls.ch/marion-peck-dorothy-circus-gallery/>.
- Martinique, E. (2020). 7 Contemporary Artists Who Turn Designer Toys Into Collectable Art. Eriřim: 29 Mart 2023, <https://www.widewalls.ch/magazine/designer-toys-collectable-art>.
- Mattel Creations. (2022). Pink Pop Barbie Mark Ryden x Barbie Doll. Eriřim: 10 Şubat 2023, <https://creations.mattel.com/products/pink-pop-barbie-mark-ryden-x-barbie-doll-hjn33>.
- McCormick, C. (2004). "Notes on the Underground", *Pop Surrealism: The Rise Of Underground Art* (s. 10-11). Kirsten Anderson (Ed.). Los Angeles: Last Gasp.

- McCormick, C. (2006). "Vinyl Rules: Surrogate Sculptures and the Manufacture of Identity", *Full Vinyl: The Subversive Art of Designer Toys* (s. 118-151). Ivan Vartanian (Ed.). New York: Collins Design.
- Medicom Toy. (2022). BE@RBRICK Rat Fink. Eriřim: 20 Ocak 2023, <http://www.medicomtoy.co.jp/search/17028.html>.
- Medium. (2019). Ray Caesar, Eclectix Interview 62. Eriřim: 9 Ocak 2021, <https://medium.com/@eclectixp/ray-caesar-eclectix-interview-62-b2ad65f955f1>.
- Met Museum (Metropolitan Museum of Art) (t.y.a). Terracotta lekythos (oil jar). Eriřim: 3 Ocak 2021, <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/247256>.
- Met Museum (Metropolitan Museum of Art). (t.y.b). Paddle Doll. Eriřim: 11 Kasım 2022, <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/544216>.
- Met Museum (Metropolitan Museum of Art). (t.y.c). Terracotta jointed "doll". Eriřim: 11 Kasım 2022, <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/254514>.
- Met Museum (Metropolitan Museum of Art). (t.y.d). Terracotta rattle in the form of a pig. Eriřim: 16 Kasım 2022, <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/250257>.
- Met Museum (Metropolitan Museum of Art). (t.y.e). Knights and Horses Pilgrims' Tokens (5 Fragments). Eriřim: 23 Kasım 2022, <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/34010>.
- Met Museum (Metropolitan Museum of Art). (t.y.f). The Vision of Saint John. Eriřim: 4 Mayıs 2023, <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/436576>.
- Met Museum (Metropolitan Museum of Art). (t.y.g). Self-Portrait. Eriřim: 18 Mayıs 2023, <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/492697>.
- MFA (Museum of Fine Arts). (t.y.). Top decorated with palmettes and water birds. Eriřim: 16 Kasım 2022, <https://collections.mfa.org/objects/154681/top-decorated-with-palmettes-and-water-birds?ctx=7778f708-8b06-4ab1-a88a-6a11f9e9a427&idx=5>.
- Milman, M. (1983). *Trompe L'oeil Painting*. New York: Rizzoli.
- Mitsios, A. (2009). Nathan Jurevicius talks to Yatzer. Eriřim: 19 Mart 2022, <https://www.yatzer.com/Nathan-Jurevicius-talks-to-Yatzer>.
- Mizuno, J. (2023). WITCH QUEEN 8" RESIN ART FIGURE ・新作レジンフィギュア「WITCH QUEEN」. Eriřim: 29 Mart 2023, http://www.mizuno-junko.com/01_news_e.html.
- Mizuno, J. (t.y.a). About. Eriřim: 29 Mart 2023, http://www.mizuno-junko.com/02_about_e.html.
- Mizuno, J. (t.y.b). PAINTINGS. Eriřim: 29 Mart 2023, http://www.mizuno-junko.com/03_art/art1_pnt_e.html.
- Mizuno, J. (t.y.c). TOYS. Eriřim: 29 Mart 2023, http://www.mizuno-junko.com/03_art/art5_toy_e.html.
- MOCA (The Museum of Contemporary Art). (1992). Helter Skelter: L.A. Art in the 1990s. Eriřim: 26 Ocak 2023, <https://www.moca.org/exhibition/helter-skelter-la-art-in-the-1990s>.

- MoMA (Museum of Modern Art). (2008). Baboon and Young. Erişim: 5 Mart 2022, <https://www.moma.org/collection/works/81119>.
- MoMA (Museum of Modern Art). (2013). The Street and The Store / Mouse Museum and Ray Gun Wing. Erişim: 5 Mart 2022, <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1296?>.
- MoMA (Museum of Modern Art). (2019a). The Starry Night. Erişim: 7 Ağustos 2022, <https://www.moma.org/collection/works/79802>.
- MoMA (Museum of Modern Art). (2019b). Les Demoiselles d'Avignon. Erişim: 6 Mayıs 2023, <https://www.moma.org/collection/works/79766>.
- MoMA (Museum of Modern Art). (2019c). Object. Erişim: 5 Mart 2022, <https://www.moma.org/collection/works/80997>.
- MoMA (Museum of Modern Art). (t.y.a). Automatic Drawing. Erişim: 6 Mayıs 2023, https://www.moma.org/collection/works/38201?artist_id=3821&page=1&sov_referrer=artist.
- MoMA (Museum of Modern Art). (t.y.b). Birthday. Erişim: 6 Mayıs 2023, <https://www.moma.org/collection/works/79360>.
- MoMA (Museum of Modern Art). (t.y.c). La Clef des songes. Erişim: 6 Mayıs 2023, <https://www.moma.org/audio/playlist/180/2390>.
- MoMA (Museum of Modern Art). (t.y.d). Brillo Box (Soap Pads). Erişim: 5 Mart 2022, <https://www.moma.org/collection/works/81384>.
- Muchnic, S. (1992). ART: Public Warm, Critics Cool Toward 'Helter Skelter', Erişim: 26 Ocak 2023, <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1992-04-26-ca-1293-story.html>.
- Mujuworld. (2012). SCULPTURE. Erişim: 19 Mart 2022, <https://www.mujuworld.co.uk/new-gallery/6fw8h284tokugl4s151nyo7fzabs33>.
- Mujuworld. (t.y.). "About Mujuworld". Erişim: 19 Mart 2022, <https://www.mujuworld.co.uk/about>.
- Musée du Louvre. (2003). Idole Cloche. Erişim: 11 Kasım 2022, <https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010262652>.
- Musée du Louvre. (t.y.). Portrait de Lisa Gherardini, épouse de Francesco del Giocondo, dit La Joconde ou Monna Lisa. Erişim: 4 Mayıs 2023, <https://collections.louvre.fr/ark:/53355/cl010062370>.
- Musei Vaticani. (t.y.). Attic black-figure Amphora signed by Exekias. Erişim: 3 Ocak 2021, <https://www.museivaticani.va/content/museivaticani/en/collezioni/musei/museo-gregoriano-etrusco/sala-xix--emiciclo-inferiore--collezione-dei-vasi--ceramica-atti/anfora-attica-a-figure-nere-firmata-da-exekias.html>.
- Museo del Prado. (t.y.). La gallina ciega. Erişim: 4 Mayıs 2023, <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/la-gallina-ciega/0e23d968-5a4a-426f-ab7b-075d1dc1c03b>.
- Museo Thyssen (Museo Nacional Thyssen-Bornemisza). (t.y.). The Annunciation Diptych. Erişim: 4 Mayıs 2023, <https://www.museothyssen.org/en/collection/artists/eyck-jan-van-annunciation-diptych>.

- Mutual Art. (2021). "Michael Lau: Maxx Headroom". Erişim: 7 Ekim 2022, <https://www.mutualart.com/Exhibition/Michael-Lau--Maxx-Headroom/C416D1AD2C04F0E9>.
- MyArtBroker. (t.y.). "KAWS: Companion". Erişim: 7 Ekim 2022, https://www.myartbroker.com/_next/data/XO_iClTfULf2qvAfH2UoK/artist-kaws/collection-companion.json?p=2.
- NAM (National Archaeological Museum). (t.y.). 873 Part of a marble grave stele, found in Piraeus. 400-375 BC. Erişim: 16 Kasım 2022, <https://www.namuseum.gr/en/collection/klasiki-periodos-2/>.
- Nara, Y. (t.y.a). 奈良美智 略歴. Erişim: 19 Mart 2023, <https://www.yoshitomonara.org/ja/biography/>.
- Nara, Y. (t.y.b). Catalogue. Erişim: 19 Mart 2023, <https://www.yoshitomonara.org/ja/catalogue/>.
- Nara, Y. (t.y.c). Products. Erişim: 19 Mart 2023, <https://www.yoshitomonara.org/ja/catalogue/products/>.
- Nastasijevic, A. (2014). This Is Not A Toy. Erişim: 17 Kasım 2022, <https://www.widewalls.ch/magazine/toy-exhibition-dx-toronto>.
- Ngai, S. (2005). "The Cuteness of the AvantGarde", *Critical Inquiry*, Vol. 31, no. 4.
- Ni, Aya. (2015). Biography of Victor Castillo. Erişim: 10 Mayıs 2022, <https://www.widewalls.ch/artists/victor-castillo/>.
- Niemann, H. (1991), "Oyuncağın Gelişim Tarihi". B. Onur (çev.), *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 24 (1). 55-61.
- Norton Simon Museum. (t.y.). L.H.O.O.Q. or La Joconde. Erişim: 6 Mayıs 2023, <https://www.nortonsimon.org/art/detail/P.1969.094>.
- Nutku, Ö. (1998). *Oyun, Çocuk, Tiyatro* (1. Baskı). İstanbul: Özgür Yayınları.
- Onur, B. (2010). *Oyuncaklı Dünya: Oyuncağın Toplumsal Tarihi* (3. Baskı). Ankara: İmge.
- Onur, B. (2013). *Müze ve Oyun Kültürü*. Ankara: İmge.
- Onur, B. (2016). *Oyunlar ve Oyuncaklar*. Ankara: KalemKitap.
- Özdoğan, B. (2009). *Çocuk ve Oyun* (5. Baskı). Ankara: Anı.
- Özhan, M. (1997). *Türkiye'de Çocuk Oyunları Kültürü* (1. Baskı). Ankara: Feryal Matbaası.
- Özhan, M. (2005). "Çocuk Folkloru". *Kebikeç Dergisi* (19), 225-243.
- Pace Gallery. (t.y.). Yoshitomo Nara. Erişim: 19 Mart 2023, <https://www.pacegallery.com/artists/yoshitomo-nara/>.
- Page, J. (2012). Making A Better Yesterday Today, Isabel Samaras Solo Art Exhibition. Erişim: 29 Mart 2023, <https://laughingsquid.com/making-a-better-yesterday-today-isabel-samaras-solo-art-exhibition/>.
- Passeron, R. (1990) *Sürrealizm Sanat Ansiklopedisi*. Sezer Tansuğ (çev.) Remzi Kitabevi.

- Peck, M. (2015). ISLE OF JOY. Eriřim: 7 Aralık 2022, <https://www.marionpeck.com/isle-of-joy>.
- Pehlivan, H. (2012). *Oyun ve Öğrenme* (3. Baskı). Ankara: Anı.
- Phoenix, W. (2006). *Plastic Culture: How Japanese Toys Conquered the World* (1st. Ed.). Tokyo: Kodansha International.
- Pip (Pretty in Plastic). (2018). “Camille Rose Garcia x Pretty in Plastic // Pierre St. Claire At Designer-Con 2018”. Eriřim: 3 Mart 2023, <https://www.prettyinplastic.com/single-post/2018/11/13/camille-rose-garcia-x-pretty-in-plastic-release-pierre-st-claire-at-designer-con-2018>.
- Portland Art Museum. (t.y.). Jewish Child. Eriřim: 21 Mayıs 2023, <http://portlandartmuseum.us/mwebcgi/mweb.exe?request=record;id=14753;type=101#>
- Postman, N. (1995). *Çocukluğun Yok Oluřu*. Kemal İnal (çev.). Ankara: İmge Kitabevi.
- Pryor, J.P. (2009). Todd Schorr: On the eve of his major retrospective, the master of twisted cartoon art talks mythology, monsters, apocalypse and more... Eriřim: 20 Ekim 2022, <https://www.dazeddigital.com/artsandculture/article/2881/1/todd-schorr>.
- Queen’s University. (t.y.). Alumni: Robert Burden (BFA '05). Eriřim: 10 Nisan 2023, <https://www.queensu.ca/bfa/alumni/robert-burden-bfa-05>.
- Radio France. (2009). James Ensor: masques et débauche. Eriřim: 21 Mayıs 2023, <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/les-jeudis-de-l-expo-ete-10/james-ensor-masques-et-debauche-5518508>.
- Raphael, I. (t.y.). Lovechild of Pippi Longstocking and Ingmar Bergman: Swedish Artist Mia Mäkilä, Eriřim: 2 Şubat 2023, <https://trendland.com/lovechild-of-pippi-longstocking-and-ingmar-bergman-swedish-artist-mia-makila/>.
- Reid, L. (2004). “Mid-Century Dementia and Bad Ass Low Brow”, *Pop Surrealism: The Rise Of Underground Art* (s. 5-9). Kirsten Anderson (Ed.). Los Angeles: Last Gasp.
- Richards, J. (2004). *Toys (How Things Have Changed)*. London: Chrysalis Children's.
- RM Sotheby’s. (2018). The Cynics by Robert Williams, 1963. Eriřim: 28 Aralık 2022, <https://rmsothebys.com/en/auctions/ca18/the-petersen-automotive-museum-auction/lots/n0036-the-cynics-by-robert-williams-1963/729272>.
- Ross, M. (2004). *Life in the Past: Victorian Toys*. Heinemann Library.
- Roth, E. (t.y.a). Rat Fink Licensing. Eriřim: 28 Aralık 2022, <https://www.ratfink.com/rat-fink-licensing>.
- Roth, E. (t.y.b). “What is Kustom Kulture?”. Eriřim: 28 Aralık 2022, <https://www.ratfink.com/blog/what-is-kustom-kulture>.
- Ryden, M. (1994). SAINT BARBIE. Eriřim: 10 Şubat 2023, <https://www.markryden.com/saint-barbie>.
- Ryden, M. (2000). YHWH. Eriřim: 10 Şubat 2023, <https://www.markryden.com/yhwh>.
- Ryden, M. (2001). THE MAGIC CIRCUS. Eriřim: 10 Şubat 2023, <https://www.markryden.com/the-magic-circus>.

- Ryden, M. (2005). ROSIE'S TEA PARTY. Eriřim: 3 Ocak 2021, <https://www.markryden.com/rosies-tea-party>.
- Ryden, M. (2009). INCARNATION (#100). Eriřim: 3 Ocak 2021, <https://www.markryden.com/incarnation>.
- Ryden, M. (2011). JUXTAPOZ MAGAZINE. Eriřim: 3 Ocak 2021, <https://www.markryden.com/juxtapoz-december-2011>.
- Ryden, M. (2014). KATY APHRODITE (#106). Eriřim: 23 řubat 2021, <https://www.markryden.com/katy-aphrodite>.
- Ryden, M. (2021). Pink Pop Barbie #169. Eriřim: 10 řubat 2023, <https://www.barbiexryden.com/pink-pop-barbie>.
- Ryden, M. (t.y.). BIOGRAPHY. Eriřim: 10 řubat 2023, <https://www.markryden.com/biography-txt>.
- Saehrendt, C. and Kittl, S.T. (2019). *Bunu Ben de Yaparım!* (3. Baskı). Zehra Aksu Yılmazer (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Sağlamtimur, H. (2018). “5 Bin Yıllık Oyun Seti”, *Aktüel Arkeoloji Dergisi* (65), 54-59.
- Sağlamtimur, H. (2020). Başur Höyük. Eriřim: 11 Kasım 2022, <https://aktuelarkeoloji.com.tr/kategori/guncel-kazilar/basur-hoyuk>.
- Scharf, K. (2007). Paintings 2007. Eriřim: 9 Kasım 2020, <https://kennyscharf.com/paintings/paintings-2007/gallery/page/2>.
- Scharf, K. (2014). PACE PRINTS 2014. Eriřim: 9 Kasım 2020, <http://kennyscharf.com/pace-prints-2014/>.
- Schiller, F. (1959). *Friedrich Schiller: An Anthology for Our Time*. New York: Frederick Ungar Publishing.
- Schiller, F. (2020). *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine* (1. Baskı). Gürsel Aytaç (çev.). Ankara: Fol Kitap.
- Schorr, T. (1996). FIVE O’CLOCK SHADOWS IN DISNEY-DALI LAND. Eriřim: 20 Ekim 2022, <https://toddschorr.com/#five-oclock-shadows-in-disney-dali-land>.
- Schorr, T. (2000). THE SPECTRE OF CARTOON APPEAL. Eriřim: 20 Ekim 2022, <https://toddschorr.com/#the-spectre-of-cartoon-appeal>.
- Schorr, T. (2001). THE HYDRA OF MADISON AVENUE. Eriřim: 20 Ekim 2022, <https://toddschorr.com/#the-hydra-of-madison-avenue>.
- Schorr, T. (2005a). LOST AT SEA. Eriřim: 2 řubat 2023, <https://toddschorr.com/#lost-at-sea>.
- Schorr, T. (2005b). SWEET TOOTH. Eriřim: 2 řubat 2023, <https://toddschorr.com/#sweet-tooth>.
- Schorr, T. (2006). ANTIDOTE FOR A WORRISOME WORLD. Eriřim: 2 řubat 2023, <https://toddschorr.com/#antidote-for-a-worrisome-world>.
- Schorr, T. (2022). THE SPITTEL ASPIRATOR. Eriřim: 2 řubat 2023, <https://toddschorr.com/#the-spittle-aspirator>.

- Schorr, T. (t.y.). About. Eriřim: 20 Ekim 2022, <https://toddschorr.com/about/>.
- Senn, E. (2013). “Kustom Kulture in SoCal: Twenty Years of Fun”. Eriřim: 28 Aralık 2022, <https://www.kcet.org/shows/artbound/kustom-kulture-in-socal-twenty-years-of-fun>.
- Sernissi, L. (2014). “Gli Art Toys nel panorama artistico contemporaneo”. *PsicoArt – Rivista Di Arte E Psicologia*, 4(4). DOI:10.6092/issn.2038-6184/4220.
- Shiokawa, K. (1999). “Cute but Deadly: Women and Violence in Japanese Comics”. John Lent (Ed.). *Themes and Issues in Asian Cartooning: Cute, Cheap, Mad, and Sexy*. (s. 93-125). Ohio: Bowling Green State University Press.
- SHM (Statens Historiska Museer). (2017). Docka. Eriřim: 23 Kasım 2022, <https://samlingar.shm.se/object/3F5D192A-723C-4442-8FBC-691EC64F15C2>.
- Sierzputowski, K. (2019). KAWS Floats a Massive Inflatable Sculpture in Hong Kong’s Victoria Harbour. Eriřim: 5 Mart 2022, <https://www.thisiscolossal.com/2019/03/kaws-companion-hong-kong/>.
- Singerman, H. (2004). Popisms: “Helter Skelter”. *Artforum*, Cilt 43, No 2. Eriřim: 26 Ocak 2023, <https://www.artforum.com/print/200408/helter-skelter-7616>.
- Sk8thing. (1997). Kid Hunter, 1997. Eriřim: 30 Ekim 2022. <https://www.artsy.net/artwork/sk8thing-kid-hunter>.
- Smetts, B. (t.y.). Nicoletta Ceccoli. Eriřim: 26 Nisan 2022, <https://www.commarts.com/features/nicoletta-ceccoli>.
- Smith, A. (2017). Massive Ron English Sculptures Erected, Dismantled in One Day. Eriřim: 17 Kasım 2021, <https://hifructose.com/2017/05/11/massive-ron-english-sculptures-erected-dismantled-in-one-day/>.
- Smith, D. (2011). *100 Classic Toys*. London: Vivays Publishing.
- Stecyk, C. R. and Messer, R. (2008). “Road to Rumpsville”, *Rat Fink: The Art of Ed “Big Daddy” Roth* (28-44). D. Nason & G. Escalante (ed.). San Francisco: Last Gasp.
- Steinberg, M. (2010). “A Vinyl Platform for Dissent: Designer Toys and Character Merchandising”. *Journal of Visual Culture*. DOI: 10.1177/1470412910372760.
- Stöckl, S. (2013). Schön scheußlich und kuschelig. Eriřim: 29 Mart 2023, <https://www.nordbayern.de/region/fuerth/schon-scheusslich-und-kuschelig-1.2876490>.
- Sutton-Smith, B. (2001). *The Ambiguity of Play*. London: Harvard University Press.
- Şahiner, R. (2013). *Sanatta Postmodern Kırılmalar* (2. Baskı). Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Şenel, E. (2013). *1945’ten Günümüze Batı Toplumlarında Sanat ve Moda Etkileřimi*. Doktora Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı, Resim-İř Eğitimi Bilim Dalı, Konya.
- Tate. (2003). PAUL McCARTHY. Eriřim: 5 Mart 2022, <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/paul-mccarthy>.
- Tate. (2007). THE UNILEVER SERIES: CARSTEN HÖLLER: TEST SITE. Eriřim: 5 Mart 2022, <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/unilever-series/unilever-series-carsten-holler-test-site>.

- Tate. (2011). Eine Kleine Nachtmusik. Eriřim: 6 Mayıs 2023. <https://www.tate.org.uk/art/artworks/tanning-eine-kleine-nachtmusik-t07346>.
- Tate. (2020a). Oberon, Titania and Puck with Fairies Dancing. Eriřim: 4 Mayıs 2023, <https://www.tate.org.uk/art/artworks/blake-oberon-titania-and-puck-with-fairies-dancing-n02686>.
- Tate. (2020b). Lobster Telephone. Eriřim: 5 Mart 2022, <https://www.tate.org.uk/art/artworks/dali-lobster-telephone-t03257>.
- TDK (Türk Dil Kurumu). (t.y.a). “Oyun” tanımı. Eriřim: 2 Eylül 2023, <https://sozluk.gov.tr/>.
- TDK (Türk Dil Kurumu). (t.y.b). “Oyuncak” tanımı. Eriřim: 4 Eylül 2022, <https://sozluk.gov.tr/>.
- Tez, Z. (2008). *Otomatlar Mekanik Oyuncaklar Tarihi*. İstanbul: Doruk.
- The Aldrich (The Aldrich Contemporary Art Museum). (1998). Pop Surrealism. Eriřim: 6 Ocak 2023, <https://thealdrich.org/exhibitions/pop-surrealism>.
- The Blot. (2021). DCon Summer 2021 Exclusive Vultura Macabra Vinyl Figure by Camille Rose Garcia x 3DRetro. Eriřim: 3 Mart 2023, <https://www.theblotsays.com/2021/08/dcon-summer-2021-exclusive-vultura.html>.
- The Modern. (2013). Companion (Passing Through). Eriřim: 7 Ekim 2022, <https://www.themodern.org/exhibition/companion-passing-through>.
- The Moog. (2014). Tim Biskup Stack Pack. Eriřim: 23 Mart 2023, https://www.flickr.com/photos/the_moog_image_dump/12453816235/in/photostream/.
- The Uffizi. (t.y.). Birth of Venus. Eriřim: 4 Mayıs 2023, <https://www.uffizi.it/en/artworks/birth-of-venus>.
- The Walt Disney Family Museum. (2011). Look Closer: Mickey Mouse Memorabilia from the 1920s & 30s. Eriřim: 23 Kasım 2022, <https://www.waltdisney.org/blog/look-closer-mickey-mouse-memorabilia-1920s-30s>.
- Thompson, J. (2014). *Modern Resim Nasıl Okunur: Modern Ustaları Anlamak* (1. Baskı). Firdevs Candil Çulcu (çev.). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Thorne, J. (2012). Muju Ocean Guardians: Fish-Scaled Sculptures Raise Environmental Awareness. Eriřim: 7 Ekim 2022, <https://coolhunting.com/design/muju-ocean-guardians/>.
- Toy Art Gallery. (t.y.). Coochy Cooty Vinyl Figure - Robert Williams. Eriřim: 6 Ocak 2023, <https://www.toyartgallery.com/coochy-cooty-vinyl-figure-robert-williams.html>.
- Toy2R. (t.y.a). 8 inch Qee DO-IT-YOURSELF. Eriřim: 22 Mart 2022, <https://www.toy2r.com/?q>.
- Toy2R. (t.y.b). About Qee. Eriřim: 19 Mart 2022, <https://www.toy2r.com/?q=about/qee>.
- Trampt. (t.y.a). BLACK & WHITE SKULL KUN. Eriřim: 30 Ekim 2022. <http://trampt.com/designer-toys/188989/black-white-skull-kun-skull-kun-bounty-hunter-bxh-secret-base>.
- Trampt. (t.y.b). SILAS MARTIN – RED. Eriřim: 30 Ekim 2022. <http://trampt.com/designer-toys/16658/silas-martin-red-silas-martin-james-jarvis-bounty-hunter>.

- Trampt. (t.y.c). Steam punk Neo Kaiju by Todd Schorr from Strangeco. Eriřim: 2 řubat 2023, <https://tr.pinterest.com/pin/424886546078868249/>.
- Uhri, A. (2018). “Yoksa Bunlar Oyuncak Mı?”, *Aktüel Arkeoloji Dergisi* (65), 44-53.
- Uluę, M. O. (2013). *Niçin Oyun?*. İstanbul: İdeal Kültür.
- Uluę, E. (2016). “Oyun Kuramları”. H. G. Ogelman (ed.). *Yařamın İlk Yıllarında Oyun: Oyuna Çok Yönlü Bakıř* (s. 49-63). 2. Baskı. Ankara: Pegem Akademi.
- Urban Dictionary. (2015). “Paracosm” tanımı. Eriřim: 9 Ocak 2021, <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=paracosm>.
- VAM (Victoria and Albert Museum). (2009). Toy theatre. Eriřim: 23 Kasım 2022, <https://collections.vam.ac.uk/item/O1113774/toy-theatre-model/>.
- Varnish Fine Art. (2012). Isabel Samaras: Making a Better Yesterday Today. Eriřim: 29 Mart 2023, <https://varnishfineart.com/exhibit/120-isabel-samaras-making-a-better-yesterday-today>.
- Vartanian, I. (2006). “Introduction: The Subversive Toy”. *Full Vinyl: The Subversive Art of Designer Toys* (s. 6-9). Ivan Vartanian (Ed.). New York: Collins Design.
- Victionary (ed.). (2010). *Dark Inspiration: Grotesque Illustrations, Art & Design*. Hong Kong: Viction Workshop.
- Vinyl Creep. (2008a). File:Helperbiskup.jpg. Eriřim: 23 Mart 2023, <https://vinyl-creep.net/wiki/File:Helperbiskup.jpg>.
- Vinyl Creep. (2008b). File:Helper-Dragon-Biskup.jpg. Eriřim: 23 Mart 2023, <https://vinyl-creep.net/wiki/File:Helper-Dragon-Biskup.jpg>.
- Vinyl Creep. (2018). File:Dunnysizes.jpg. Eriřim: 7 Aralık 2022, <https://vinyl-creep.net/wiki/File:Dunnysizes.jpg>.
- Vinyl Creep. (2021). Knucklebear. Eriřim: 17 Mart 2022, <https://vinyl-creep.net/wiki/Knucklebear>.
- Volat, J.M. (2014). La poupée. Eriřim: 5 Mart 2022, <https://www.flickr.com/photos/jmvnoos/13411359453/>.
- Whitney (Whitney Museum of American Art). (2002). Super Mario Clouds. Eriřim: 18 Mayıs 2023, <https://whitney.org/collection/works/20588>.
- Wikiart. (t.y.). Fairy tale of the Dwarf. Eriřim: 6 Mayıs 2023, <https://www.wikiart.org/en/paul-klée/fairy-tale-of-the-dwarf-1925>.
- Wikimedia Commons. (2006). File:Late archaic relief.jpg. Eriřim: 3 Ocak 2021, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Late_archaic_relief.jpg.
- Wikimedia Commons. (2008). Yo-yo player Antikensammlung Berlin F2549.jpg. Eriřim: 16 Kasım 2022, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Yo-yo_player_Antikensammlung_Berlin_F2549.jpg.
- Wikimedia Commons. (2020). File:Marcel Duchamp, 1917, Fountain, photograph by Alfred Stieglitz.jpg. Eriřim: 21 Mayıs 2023, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Marcel_Duchamp,_1917,_Fountain,_photograph_by_Alfred_Stieglitz.jpg.

- Williams, R. (2004). "Dumbing Down to Da Vinci", *Pop Surrealism: The Rise Of Underground Art* (s. 13-14). Kirsten Anderson (Ed.). Los Angeles: Last Gasp.
- Williams, R. (2018). "Slang Aesthetics" sergi manifestosu. Erişim: 6 Ocak 2023, <https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/5766c7a4b3db2b2a685b7102/1524520489107-O8EFGTTTTYVWEA4IJX1X6/4X0A1051-web.jpg?format=1500w>.
- Williams, R. (t.y.a). About. Erişim: 6 Ocak 2023, <https://www.robtwilliamsstudio.com/about>.
- Williams, R. (t.y.b). Gallery. Erişim: 26 Ocak 2023, <https://www.robtwilliamsstudio.com/gallery>.
- Wilson, M. (2015). *Çağdaş Sanat Nasıl Okunur: 21. Yüzyıl Sanatını Yaşamak*. Firdevs Candil Erdoğan (çev.). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Winnicot, D.W. (2021). *Oyun ve Gerçeklik* (5. Baskı). Tuncay Birkan (çev.). İstanbul: Metis.
- Wright, S. (2009). *Flux: Designer Toys* (1st ed.). Berkeley, CA: Gingko Press.
- Yaraş, A. ve Yaraş, C. (2011). "Antik Çağda Oyuncaklar ve Günümüze Yansıması", *Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu*. (s. 61-74). Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.
- Yavuzer, H. (2011). "Çocuk Oyun ve Oyuncaklarındaki Değişimlerin Psiko-Pedagojik ve Sosyal Açıdan Değerlendirilmesi", *Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu* (s. 24-27). Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.
- Yılmaz, M. (2012). *Sanatın Günceli Güncelin Sanatı*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Yılmaz, S. (2018). "Oyun ve Kültür", *Aktüel Arkeoloji Dergisi* (65). 36-43.

ÖZ GEÇMİŞ

Beyza Tutku Emen, Samsun Yeşilkent Anadolu Lisesi'nde eğitimini tamamladıktan sonra 2016 yılında Ordu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim bölümünü kazandı ve 2020 yılında ikincilikle mezun oldu. Aynı yıl OMÜ LEE Resim Ana Sanat Dalı Yüksek Lisans programına girdi. 2022 yılında Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi'ne bağlı bir eğitim kurumunda Çocuk Resim Analizi ve Oyun Terapisi üzerine eğitimlerini tamamladı. 2016-2023 yılları arasında altı karma sergide yer aldı. Temel ilgi alanları resim, sanat tarihi, seramik, moda ve fotoğrafçılıktır. (10.08.2023).

İletişim Bilgileri

ORCID ID: 0000-0003-4919-8364

Yayınlar:

1. 2023: Estetik Modernizm, CAP Gallery (Online Karma Sergi).
2. 2020: Birikim (Mezuniyet sergisi), CAP Gallery (Online Karma Sergi).
3. 2019: Ordu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü Yıl Sonu Sergisi, Ordu (Karma Sergi).
4. 2018: Ordu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü Yıl Sonu Sergisi, Ordu (Karma Sergi).
5. 2018: Küçük Denemeler, OFSAD, Ordu (Karma Sergi).
6. 2016: Ordu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü Yıl Sonu Sergisi, Ordu (Karma Sergi).