

## SANAT VE TASARIMDA BİR İFADE ARACI OLARAK OYUNCAK

### TOY AS A MEDIUM OF EXPRESSION IN ART AND DESIGN

**Ozan Soyupak\* , İlayda Soyupak\*\***

#### **Öz**

Bireyde öznel ve özgün ifadenin gelişimine katkıda bulunan oyuncaklar, taşıdıkları bu değerleri nedeniyle sanat ve tasarımda kendilerine yer bulmuşlardır. Bu çalışma, çocuk kavramının ve oyuncağın biçimlendiği yirminci yüzyıl başından bulunduğumuz döneme dek, sanatın ve tasarımın oyuncakla kesiştiği noktaları çözümlenmek amacıyla gerçekleştirilmiştir. Oyuncanın sanat ve tasarım ile ilişkisi; bireyin yaratım sürecinin sonunda ortaya çıkan oyuncaklar ve yaratım süreçlerinde kaynak olarak kullanılan oyuncaklar olarak iki ayrı bölümde örnek inceleme yoluyla ele alınmıştır. Bu nesnelerin yaratıcı ifade aracı niteliği irdelenmiş, dönemi ve yaratıcısı ile arasındaki ilişkiler irdelenmiştir. Bu çalışmada oyuncakların, oyun işlevinin yanında, kendi anlamları ve sanatçı ve tasarımcılar tarafından kendilerine yüklenen anlamları yansıtarak bir ifade aracı görevi yüklediği sonucuna ulaşılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Oyuncak Tasarımı, Sanat, Tarih, Çocuk, Eğitim.

#### **Abstract**

Toys that support development of subjective and original expression of child, depending on this quality have been parts of art and design. This study is carried out to analyze how art - design and toys intersect with each other from the beginning of twentieth century to today, which is the time period that shaped the contemporary concept of child and toy. In this study, the relation between toy and art - design is examined via analyzing the samples under two categories as the toys that are the final output of creative processes and the toys that are source materials for creative actions. Toy's potential on creative expression, its connection with its artist and time are examined. In this study it has been revealed that in addition to play function, toys serve as mediums of expression within the concept of their own meaning and their attributed meaning by artists and designers.

**Keywords:** Toy Design, Art, History, Child, Education.

---

*Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 18.09.2019- Kabul tarihi: 25.12.2019.*

\* Arş. Gör. Dr., Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi, Mimarlık Tasarım ve Güzel Sanatlar Fakültesi, Endüstri Ürünleri Tasarımı, ozansoyupak@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0003-4316-1712>.

\*\* Dr. Öğr. Üyesi., Düzce Üniversitesi, Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, ilaydasoyupak@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-3770-420X>.

## 1. Giriş

Oyun ve sanat kavramları; sahip oldukları değerler, ortaya konuş biçimleri ve insanla olan ilişkileri değerlendirildiğinde birbirine yakın kavramlar olarak nitelenir. Bu yakınlık, sanat yapıtı ya da sanat nesnesi olarak var olan oyuncularda belirginleşir. Bu çalışma, sanat ve tasarımda oyuncağın var oluş biçimlerini ve bir ifade aracı olarak taşıdığı potansiyeli ortaya koymak amacıyla gerçekleştirilmiştir. Oyuncağın sanat ve tasarım ile ilişkisini çözümlenmek, oyun ve sanat kavramlarının kapsamı, süreçleri ve kesişim noktalarının kavranması ile mümkündür.

Oyun pek çok farklı özellikleri dile getirilerek incelenmiştir. Huizinga (2017:1094)'ya göre oyunlar, gereklilikten doğmayan, istenildiğinde başlanıp bırakılabilen ya da ertelenebilen gönüllü eylemlerdir. Huizinga (2017:1095) oyunun temel niteliklerini "özgür olma, gerçek hayatın parçası ya da sıradan olmama, kendi zaman ve mekân limitlerinde inzivada olma, geçici bir düzen ve mükemmellik yaratma ve gerilim içirme" olarak ifade eder. Oyun esnek, içten gelir, seçenek sunar, insanı karar verici kılar, yeni düzenlerin tasarımına olanak tanır. Esposito (2015) Zimmerman'dan aktararak oyunların katı bir yapıda hareket alanı sağlayan boşluklar olduğunu ve sistemin katı yapısı nedeniyle ya da bu katı yapıya karşın gerçekleştiğini belirtir. İnsan oyun aşamasında kendisini sınırlayan çevreye, koşullara meydan okur; edilgen olmaktan çıkıp etken olmaya başlar, bağımsız yaşam çevreleri oluşturur, özgürleşir. Baran (2006:4) oyundaki bu özgürlüğün onu farklı kıldığını belirtir. Oyunun özgürleştirici etkisi onu diğer eylemlerden ayırır. Oyun kişinin kendi sınırlarını belirlediği, kendi zaman döngüsünde hareket ettiği, kendi kurallarını koyduğu ya da hiç kuralın olmadığı yeni evrenler oluşturur. İnsan oyunu kendi duygu ve düşünceleri çerçevesinde şekillendirir, oyun insanın kendine özgü dili olur Landreth (1993:17). Benzer bir bakış açısıyla oyunun sembolik bir kendini ifade etme aracı olduğuna işaret eder.

Sanat ta sahip olduğu değerler yönünden oyunla benzeşir. Dutton (2006:369), sanatın belirleyici özelliklerini *doğrudan keyif; beceri ve ustalık; stil ve yaratıcılık, eleştirilebilirlik, hayali dünyanın temsili, özel odaklılık, açıklayıcı bireysellik, duygusal renklendirme, entelektüel zorluk, sanat gelenekleri, hayali deneyim* olarak ifade eder. Dutton (2006:369)'ın bu ifadesindeki *sanat* sözcüğünü *oyun* ile değiştirdiğimizde, yeni ifadede oyunun özüne aykırı hiçbir niteliğin olmadığını gözlemleriz. Açıklamak gerekirse, oyun da tıpkı sanat gibi gereklerden bağımsız keyif

barındırır; oyunu gerçekleştirebilme yetisi gerektirir; farklı bir bakış açısı sunar; yoruma dayalıdır; sembolik anlamı vardır; belirli bir noktaya odaklanır; bireysel ifadeye dayalıdır; farklı derecelerde duyguları yaşatır; zihinsel bir meydan okuma mevcuttur; süregelen oyunlar üzerine inşa edilir ve kurmaca bir dünyada yeni deneyimler yaşanır. Öz Çelikbaş (2019:21), Gombrich'ten aktararak sanatı insana ilişkin soyut değerlerin somut imgelere dönüştürülmesi süreci olarak görür. Bir başka deyişle Landerth (1993:17)'in oyuna atfettiği sembolik bir dil olma durumu sanatta da bulunmaktadır. Oyun ve sanatta soyut değerlerin somuta ifadesi dürtüseldir. Schiller (t.y.), insanda özgürlük ve değişiklik arayan duyumsal dürtü; bağıllık ve süreklilik arayan biçimsel dürtü ve her iki dürtünün dengesini oluşturacak olan, bir olgunun estetik niteliklerine yönelen oyun dürtüsünün varlığından söz eder. Wertz (2005:95), Schiller için duyumsal dürtünün amacının yaşam, biçimsel dürtünün amacının form, oyun dürtüsünün amacının yaşam formu olduğunu açıklar ve Schiller'e göre sanatçılar sayesinde cansız varlıkların da yaşam formuna dönüşebilme gücünden bahsederek oyun ile sanatı bir tuttuğunu ifade eder. Oyun ve sanat, buldukları koşullardan beslenerek, harekete geçer ve soyut ile somut arasında bağ kurar. Kozlu (2009:1) sanatı harekete geçiren çok sayıda unsur olduğunu ve sanatın bu unsurlarla birlikte ya da bunlara karşı olarak ortaya konduğunu belirtir. Sanatın bağlı bulunduğu koşullarla ya da bu koşullara karşı hareket etme hali oyunun yer aldığı durumlara uyumlu bir şekilde ya da bu duruma karşı var olma haliyle örtüşmektedir. Sanat bir zorunluluk, bir dayatma ya da bir görev değildir; ihtiyaçtan doğmaz. Sanatın nedeni kişiye özgüdür ve kişi kendine isteği doğrultusunda sanatını gerçekleştirmekten haz duyar. Auden (2017:1033), insanı tatmin eden tek eylemin *acte gratuite (keyfi davranış)* olduğunu belirtir ve bir ihtiyaçtan doğmayan, saf seçim durumunun önemini vurgular. Sanatta var olan bu keyfi hareket ve kişinin saf seçim durumu; oyunun da yapı taşıdır. Sanat yapıtı hiçlikten doğmaz, ardı vardır, nedenleri vardır, öyküsü vardır. Dickie (1969:254), bir şeyi sanat olarak adlandırmayı ardındaki gözle görülemeyen birikimli değerlerin varlığıyla açıklar. Oyun ve sanat yapıtının, özgür ve bağımsız karakterleri geçmişten, şimdiden ve gelecekte, yaratıcılarını etkileyen unsurlardan kopuk değildir. Sanatın estetik yönüyle de oyun benzerlikler taşır. Huizinga (2017:1099) oyun ile estetik arasındaki ilişkiyi şöyle ifade eder:

Oyun ile düzenin köklü yakınlığı belki de oyunun estetik alanlarda geniş yer bulmasının nedenidir. Oyunun güzel olmaya yakınlığı vardır. Oyunu canlandıran düzenli bir biçim yaratma dürtüsü ile estetik unsur eş olabilir. Oyunu anlatırken kullandığımız sözcükler çoğunlukla güzelliği ifade ederken kullandığımız gerilim, duruş, denge, zıtlık, çeşitlilik, çözüm, çözümlülük gibi estetiğe ait sözcüklerdir.

Huizinga (2017:1099)'nın estetiğe ait olarak nitelendirdiği bu terimleri yansıtan sanat yapıtı ya da oyunda bulunan değerler arasındaki ilişki uyumu ve ritmi belirler. Böylelikle beklenmeyen, farklı, özgün anlamlar oluşur ve oyunun katılımcısı ya da yapıtın izleyicisi yeni ortaya çıkan bu şaşırtıcı ritimle bağ kurar. Bruner (2017:1037), yaratıcı bir ürünün özgünlüğünü taşıdığı sürpriz değeri ile ilişkilendirir ve bu sürpriz değerinin şaşırtıcı; ama insandan uzak olmayan niteliğine dikkat çeker. Yaratıcı eylemler olan sanat ve oyun içindeki aktörlerle ilişki kurar, etkileşim için insanları çeker. Bu çekicilik tanıdık olanın farklı yorumunu izleme, sınırlar içindeki farklılıkları anlayabilme ve bilinmeyenin peşinden gitme güdüsü ile gerçekleşebilir. Bruner (2017:1038), sanat veya oyunun aktörlerini içine alan bu şaşırtan öğeleri; yaratıcı eylemlerde gerçekleşen sürprizi gerçekleşme koşullarını gözeterek uygun ama alışılmadık algısı veren işlevsel sürpriz, belirli kurallar çerçevesinde yeni bir önerme sunan biçimsel sürpriz ve bilinmeyen ilişkiler kurduran eğretilmeli sürpriz olarak üçe ayırır. Bir sanat yapıtında ya da bir oyunda bulunacak sürpriz niteliği değişkendir; yaratıcı eylemlerin oluşturucusu, katılımcısı, izleyicisi, dönemi, yeri bu niteliği her zaman değiştirebilir.

Oyun ve sanat bu kadar benzeşirken oyuncağın sanat yapıtı/nesnesi olması ya da bir tasarım nesnesi olarak kullanılması kaçınılmazdır. Atılğan (2008:72)'a göre oyun ve oyuncak yaşamın ağırlığından ve ciddiyetinden uzaklaşma araçlarıdır. Günlük yaşamda alternatif evrenler açan sanatın da oyuncakla yakın değinti kurması doğaldır. Onur (1992:16), gerçek dünyanın küçültülmüş sentezleri olarak nitelediği oyuncağın ana işlevinin çocuğu yaşama hazırlamak olduğunu belirtir. Sanat yapıtı olan oyuncaklarda sanatçının yorumları ile çocuğun yorumu birleşir ve çocuk taşıdığı izlerle sanatçının dünyaya bakış açısından dünyaya hazırlık yapar. Arslan da (2013:2), oyuncağın içindeki buldukları yapıya ilişkin izler taşıdığına işaret eder. Bu izler dönemin, sosyal, kültürel yapısını iletmişti kadar oyuncağın yaratıcısının hayata bakışını da iletir. Brougère (2006:5), oyuncağın sürekli ve geniş bir anlatma gizil gücüne sahip olduğunu

vurgulayarak anlam arama sürecindeki destekçi rolüne dikkat çeker. Bir başka deyişle oyuncak hem kendisi bir şeyler anlatır, hem de bir şeyler anlatılmasında araç olarak kullanılabilir. Bu noktadan hareketle, bu çalışma kapsamında, sanat ve tasarımda ifade aracı olarak oyuncağın kullanımı incelenmiştir. Bir oyun oynanmak istendiğinde çevremizi saran unsurlardan herhangi birine yeni anlamlar ve işlevler yüklenip, oyuncak olarak kullanılabilir. Ancak bu çalışma kapsamında, sanat ve tasarımda ifade aracı olarak irdelenen oyuncaklar Kudrowitz ve Wallace'ın (2010:38) belirttiği birincil işlevleri oyun olarak planlanan ve duyuşsal, kurmaca, yapı, meydan okuma niteliklerinden biri ya da bir kaçına sahip nesnelere dir.

Bu çalışma kapsamında, sanat ve tasarım ile oyuncağın ilişkisi, modern anlamda çocuk kavramının ve oyuncağın şekillendiği yirminci yüzyıl başından günümüze kadar incelenmiştir. Sanat ve tasarımda ifade aracı olarak oyuncak kendine iki şekilde yer bulmaktadır. İlk olarak bilinen akımlara yön veren sanatçı ve tasarımcılar ürettikleri oyuncak yapıtlarda dünyaya bakış açılarını aktarmışlardır. İkincide ise oyuncakları kaynak olarak kullanarak sanat yapıtları üretmişlerdir. Bu çalışmada her iki tür ifade biçimi ayrı ayrı ele alınmıştır. Daha önce de ifade edildiği gibi oyuncaklar ve yapıt sanatçıların/tasarımcıların bulunduğu dönem, konum ve düşünce biçiminden etkilenir. Bu nedenle incelenen oyuncaklar ve yapıtlar bağlamlarıyla irdelenmiştir.

## **2. Sanat ve Tasarımda Yapıt Olarak Oyuncaklar**

Sanat ve tasarımcıların oyuncakları doğası gereği dönemlerinin dinamiklerini ve yaratıcılarının bakış açısını yansıtır. Bu nedenle bu tür oyuncakları incelerken kronolojik bir sistem kullanmak ve yaratıcısının savunduğu görüşleri anlamaya çalışmak yerinde olacaktır.

İllustratör ve grafik sanatçısı Carl Otto Czeschka (1878-1960), Frierich Hebbel'in Die Nibelungen adlı oyununa yönelik bütünsel bir bakışla sahne tasarımından oyuncak tasarımına kadar yeni bir yaşam tasarlamıştır (Görsel 1) (Carl Otto Czeschka, t.y.). Abbott'ın (1991:74) da ifade ettiği gibi eğrilerle gerçeğin yorumlandığı, endüstriyel tekniklerle sanatın anlaşmasının amaçlandığı, yeni ile eski değerler arasında bağdaştırıcı Art Nouveau akımının bir parçası olarak, Czeschka'nın bu figürleri döneminin değerleri olan akışkan, yalın, gerçekçi ve endüstri ve sanattan izler taşıyan bir yapı ortaya koyar. Sanatçının bu oyuncağı aracılığıyla Nibelungen

Destanı üç boyutlu olarak çocuklara aktarılırken, Art Nouveau değerleri ve kendi çizgisi de çocukların zihinlerinde yer eder.



**Görsel 1.** Carl Otto Czeschka, *Asker Ordusu (Army of Soldiers)*, 1907, Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg Koleksiyonu.

1887-1923 yılları arasında yaşamış Avusturyalı mimar ve süsleme sanatçısı Dagobert Peche daha çok porselen, tekstil, mobilya gibi alanlarda yapıtlar vermiştir (Campbell, 2006:198). Sanatçının 1918-19 yıllarında tasarladığı ahşap yapı bloğu Salzburg Müzesi oyuncak koleksiyonunda yer almaktadır (Görsel 2). Peche'nin tasarladığı yapı bloğu döneminin kent yapısını yansıtır ve Peche'nin eklektik süsleme ve mimari yaklaşımlarını birleştirir. Oyuncak detaylı bir şehir anlatımı sağlar ve çocuk bu anlatıma göre oyununu şekillendirir.



**Görsel 2.** Dagobert Peche, *Şehir (City)*, 1918-1919, Salzburg Müzesi Koleksiyonu.

Kökünü Fransızca oyuncak at anlamına gelen *dada* sözcüğünden alan Dadaizm akımının temsilcilerinden, Hannah Höch (1889-1978) bu akımı Berlin’ de temsil ederken oyuncaklar bebekler ve kolajlar üretmiştir (Görsel 3) (Dada, t.y.). Höch’ün bebekleri alışlagelmiş kadın formundaki bebeklere aykırı bir biçime sahiptir. Üretildiği dönemdeki 1. Dünya Savaşı’nın, erkek egemen dünyanın, makine çağının izlerini taşıyan bu bebeklerle çocuklar yeni dünya kadınına oyunlarına içine alırlar.



**Görsel 3.** Hannah Höch, *Dada Bebekleri (Dada Puppen)*, 1916, Berlinische Galerie Museum für Modern Kunst Koleksiyonunda.

Oyuncak çocuk için, çocuk ise gelecek için belirleyici ve etkili bir unsur olarak nitelendiğinden değişen çağın sanat akımlarında her zaman kendine yer bulmaktadır. Gelecek ve sanatı ele alan Fütürizm için de bu durum geçerlidir. İtalyan fütürist sanatçı Fortunato Depero’nun (1892-1960) da oyuncak tasarımları mevcuttur. Ayrıca Balla ve Depero (1915) “Evrenin Fütürist Yeniden İnşası” isimli manifestolarında modern bir fütürist oyuncakın nasıl tasarlanacağına ilişkin bir model önermektedirler.

Oyuncağın toplumun geleceğinin inşasındaki rolü kadar, çocuğun çevresini ve mekânlarını yaratmadaki rolü ve mekanı da kurgulayarak yeni öyküler oluşturma yatkınlığı da sanat - tasarım ve oyuncakı birbirine bağlamıştır. Bu nedenle yapı oyuncakları, endüstrileşmenin kentlerdeki toplumsal yapıyı ve çevreyi hızla değiştirdiği 20. yüzyıl başlarında, yeni kent olgusunun yanında ya da karşısında duran mimarlar, sanatçılar tarafından çalışılmıştır. Sanatçı ve mimarlar tasarladıkları oyuncaklarla kendi yaklaşımlarını çocukların oyunları ile

sentezleme ve böylelikle bakış açılarını yaygınlaştırma olanakları bulmuşlardır. 1921’de Paul ve Blanche Mahlberg adına patentlenmiş ancak Bruno Taut’un yapıtı olarak bilinen Dandanah da bu oyuncaklardan biridir; renk ve ışık ilişkisi nedeniyle Taut tasarımlarına yakın tutulmaktadır, ayrıca Dandanah ambalajında “Blanche Mahlberg tarafından bulunmuştur” ve “Modeller ve tasarımlar Bruno Taut’ya aittir” ifadeleri yer almaktadır (Görsel 4) (Yagou, 2013:11).



**Görsel 4.** Paul Mahlberg, Blanche Mahlberg, Bruno Taut, *Dandanah*, 1921, Deutsche Museum Koleksiyonunda.

Benzer bir biçimde Bauhaus mimarlarından Herman Finsterlin geçmişten günümüze gelen mimari formları soyutlayarak, bu parçalarla yeni sentezler oluşturmaya imkân veren bir oyuncak dizgesi önermiştir (Görsel 5). Finsterlin, o dönem küçük bir topluluğun mimari kompozisyonlar yaratmak için izlediği yöntem olan belirli nesnelere bir araya getirilerek yeni formlar elde etmeye yönelik, çocuklar ve mimarlar tarafından kullanılabilir Stilspiel (Stil oyunu) blok serisini geliştirmiştir (Mindrup, 2016:197).



**Görsel 5.** Herman Finsterlin, *Stil Oyunu (Stilspiel)*, 1921.

Çocukta yeni dünya yaratma isteğinin açığa çıkması, aslında çevresinde yer alan biçim ve renklerle yapılan bir oyundur. Benzer bir biçimde *Bauspiel* tasarımıyla ve çocuklara yönelik



çalışmalarıyla Bauhaus'un önemli isimlerinden olan Alma Siedhoff Buscher yapıtlarına yaklaşımını "Kübizm ya da ekspresyonizm çalışmak değil yalnızca renklerle, eski yapıların parlak açılı formlarıyla oynamak istiyorum" diye ifade eder. Kendisinin bu yaklaşım Bauspiel'de de hissedilir (Görsel 6) (Hervas, 2017:165).



**Görsel 6.** Anna Siedhoff Buscher, *Bauspiel*, 1923.

Yeni kentlerdeki yaşamın oyuncuğa yansıdığı bu dönemde birçok Bauhaus öğreticisi Anna Siedhoff Buscher gibi oyuncak tasarlamaştır. Bu oyuncaklar arasında mekân oluşturmaya yarayan yapı oyuncakları olduğu kadar, karakter inşasına yardımcı bebekler, kuklalar da yer almaktadır. Paul Klee'nin oğlu Felix için tasarladığı kuklalar, Oskar Schlemmer'in kızı Karin için tasarladığı eklemleri hareketli oyuncak bebek, Ludwig Hirschfeld Mack'in fırladığı, Josef Hartwig'in satranç takımı bunlara örnek olarak verilebilir (Bergdoll ve Dickerman, 2009:148). Bauhaus'un atölye ve ortak üretim anlayışı sanatçıların oyuncak tasarımlarına da yansır. Klee'nin farklı karakterleri ve duyguları aktaran kuklalarının kıyafetleri sanatçı Sasha Morgenthaler tarafından üretilmiştir (Görsel 7). Eklemleri hareketli ahşap oyuncak bebeğin üretimi, bir başka Bauhaus öğreticisi Josef Hartwig tarafından torna yardımıyla gerçekleştirilmiştir (Görsel 8) (Droste, 2002:92).



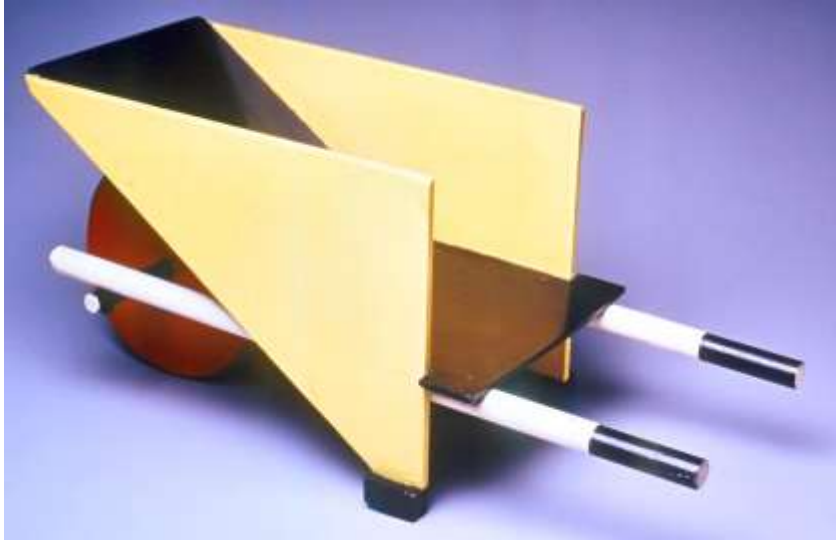
**Görsel 7.** Paul Klee, *Kuklalar (Puppets)*.



**Görsel 8.** Oskar Schlemmer, *Eklemleri Hareketli Oyuncak Bebek (Jointed Doll)*, 1923.

Bebekler ve yapı oyuncakları gibi, çocuk oyunlarında kendilerine yer bulan gündelik yaşam nesnelерinin minyatürleri de sanatçı ve tasarımcılar tarafından oyuncaklarda işlenen konulardandır. Hollanda'da ortaya çıkan De Stijl akımının öncülerinden olan Gerrit Rietveld (1888-1964), 1923 yılında arkadaşı J. J. Oud'un oğlu için Çocuk El Arabası (Child's Wheelbarrow) isimli oyuncakı tasarlamıştır (Görsel 9). De Stijl'in biçem özelliklerini gösteren ahşap el arabası, birincil renklerde boyanmış temel geometrik formlardan oluşmaktadır (Child's Wheelbarrow,

t.y.). Ayrıca Rietveld'in bir arkadaşının kızı için tasarladığı oyuncak bebek evi de mevcuttur. Bebek evini tasarlarken, Breda bölgesinde işçi sınıfı için tasarladığı konutların şemasından yararlanmış, çocuğun oyuncuğun iç kısımlarına erişimini mümkün kılmak için bazı ayrıntıları değiştirmiştir (Ginouliac, 2014:8). Tasarımcının günlük yaşam önermesi, küçülerek çocuk oyuncaklarında kendisine yer bulur.



**Görsel 9.** Gerrit Rietveld, *Çocuk El Arabası (Child's Wheelbarrow)*, 1923.

Oyuncaklar ile çocuk zihinsel becerilerini geliştirirken, fiziksel becerilerini de geliştirir. Oyuncaklar motor becerileri ve kasları güçlendirmeye de yardımcı olur. Buna ek olarak sürekli etkin olan çocuk, kurmaca dünyası ile gerçek dünyada hareketi birleştirerek oyunlar oynar. Calder oyuncaklarında da hareket öne çıkar. Hareket temelli heykelleri ile tanınan sanatçı Alexander Calder (1898-1976), resim, litografi, oyuncak, ev eşyası gibi pek çok alanda da çalışmalarda bulunmuştur (Calder, t.y.). Hayvan figürlerinin soyutlaması ile hareketi birleştiren Calder mobil oyuncaklar yaratmıştır (Görsel 10).



**Görsel 10.** Alexander Calder, Kanguru (Kangaroo), 1927.

Kent yaşamı ve stilize insan-hayvan figürleri sanatçı oyuncaklarının konusu olmaya devam etmiştir. Bir yanı ile değişen toplumsal yapıya, bir yanı ile doğaya bir yanı ile de insanın özüne dokunan sanatçıların tasarladığı bu tür oyuncakların formları, anlattıkları, savundukları doğal olarak farklılık göstermektedir. Örneğin, Ladislav Sutnar, Joaquin Torres Garcia ve Lyonel Feininger şehir ve hayvan izleği olan ahşap oyuncaklar tasarlamışlardır. Ancak; Ladislav Sutnar'ın fil ve şehir oyuncak tasarımları ile karşılaştığımızda Joaquin Torres Garcia'nın fili ve Lyonel Feininger'in oyuncağındaki şehir betimlemesi birbirinden tamamen farklı şeyler anlatır. Ladislav Sutnar'ın (1897-1976) Prag Dekoratif Sanatlar Müzesi'nde yer alan hayvan serisinin bir parçası olan fil sabit durmaktadır, başı ve gövdesinin duruşu, renkleri hareket izlenimi aktarmaz, göreceli olmasına karşın temsil ettiği duyguya pozitif değer atfetmek zordur (Görsel 11). Joaquin Torres Garcia'nın (1874-1949) monoblok ya da parçalı ahşap bloklardan ürettiği pek çok insan ve hayvan figüründen biri olan fil ise hareketlidir, canlıdır, olumlu duyguları temsil ettiğini söylemek yanlış olmaz (Görsel 12). New York'taki Modern Sanatlar Müzesi koleksiyonunda yer alan Kasabayı İnşa Et Yapı Bloğunda (1940-43) Sutnar, endüstrinin girdiği kentlerdeki standartlaşmayı vurgulamaktadır (Görsel 13). Lyonel Feininger çocukları için tasarladığı kent ise yapılarıyla ve insanlarıyla pek çok farklılığı içinde barındıran canlı bir organizmadır (Görsel 14).



**Görsel 11.** Ladislav Sutnar, Fil (Elephant), 1930.



**Görsel 12.** Joaquin Torres Garcia, Filler (Elefantas), 1921.



**Görsel 13.** Ladislav Sutnar, Kasabayı İnşa Et Yapı Bloğu (Build the Town Building Blocks), 1940-43.



**Görsel 14.** Lyonel Feininger, Dünyanın Ucundaki Şehir (City at the Edge of the World).

Sanat akımlarının görsel dili de sanatçı oyuncaklarının formu üzerinde etkili olmuştur. Örneğin, Amerikalı tasarımcılar John Rideot ve Harold van Doren'e ait 1933 tarihli çelikten üretilen scooter tasarımı streamlining akımının etkisi altındadır. Kübizmin öncülerinden Pablo Picasso'nun (1881-1973) torunu Bernard için metalden tasarladığı, hareketli Küçük At (Little Horse) isimli yapıtı da bir diğer örnektir (Görsel 15) (Little Horse, t.y.). Postmodern bir yaklaşımı benimseyen Memphis tasarım grubunun kurucusu olan Ettore Sottsass da (1917-2007) ahşap oyuncak saat tasarımında çizgisini sürdürmüştür.



Görsel 15. Pablo Picasso, Küçük At (Little Horse), 1960.

Sanat akımlarında olduğu gibi endüstriyel tasarım yaklaşımlarındaki ve malzemenin kullanımındaki değişim de oyuncakı dönüştürür. Örneğin, 1950'lerin hareket, dönüşüm ve çok işlevli tasarım anlayışı; Alman tasarımcılar Hans Brockhage ve Erwin Andra'ya ait *Sallanan Araba* (*Schaukelwagen*) ters çevrildiğinde sallanan bir başka oyuncakça dönüşen oyuncakta ve Charles ve Ray Eames's ait mekân yaratma imkânı veren *The Toy* adlı oyuncakta izlenebilir. 20. yüzyılın ortalarından sonra endüstrileşmenin hızının artmasıyla sanat ve tasarım oyuncakları da seri üretimin bir parçası olmuştur. Enzo Mari'nin Danese Milano için tasarladığı hayvan figürlerinden oluşan yapbozu, Galt Toys firmasının 1960'lar ve 70'lerde Ken Garland, Roger Limbrick, Barbara Sampson gibi tasarımcı ve sanatçılarla da çalışarak geliştirdiği oyuncaklar örnek olarak verilebilir (Thomas, 2013:6). Plastiğin sağladığı esnek form, renk, sağlamlık, hafiflik

imkânı da tasarımcıların oyuncacı ele alış biçimlerini değiştirmiş ve seçeneklerini artırmıştır. Örneğin, Verner Panton, Naef firması için ABS plastikten yapılmış küplerden oluşan bir oyuncak sistemi geliştirmiştir(Pantonaef, t.y.). Özgün oyuncak önermelerinin yanı sıra, plastik sayesinde, tasarımcılar, mimarlar yapıtlarının minyatürlerinin de oyuncak olarak sunabilme olanağına sahip olmuştur. Laurie Simmons ve Mimar Peter Wheelwright tarafından tasarlanan, *Kaleydeskop Ev* 1/12 ölçekli modernist mimari bir dile sahip olması, saydam ve değiştirilebilir duvarları ile belirtilen uygulamalara örnek olarak gösterilebilir ve çağdaş tasarımcıların ve sanatçıların üretim çıktılarının minyatürlerini içermesi ile benzerlerinden ayrışır (Kaleidescope House, t.y.)

Endüstrideki gelişmelerin yanında, oyuncakların çocuk fiziksel ve zihinsel sağlığına yaptığı olumlu etkinin öne çıkması da sanatçı ve tasarımcıların oyuncak tasarımına yönelmelerini sağlayan bir diğer etkidir. Ko Verzuu'nun Berg en Bosch Sanatoryumu'nda hastaların tedavilerinin son aşamasında dahil oldukları bir terapi atölyesinde birlikte gerçekleştirdikleri ve markalaştırdıkları *ADO Küp Seti* (ADO Cubes Set, t.y.), Renate Müller'in 1960'larda tasarladığı çocukların tedavisine katkıda bulunacak büyük boyutlu oyuncaklar bu durumun örneklerinden bir kaçıdır (Renate Müller, t.y.).

Sanatçı ve tasarımcıların ürettikleri oyuncakların ifade ettikleri anlamlar, ortaya çıkış nedenleri ve yarattıkları etkilerin dönemleriyle güçlü bir bağı olduğu görülmektedir.

### **3. Sanat ve Tasarımda Anlatıma Yardımcı Nesne Olarak Oyuncaklar**

Sanat-tasarım ve oyuncak arasında çift yönlü katkıya dayalı bir ilişki vardır. Deveci (2015:108) endüstrileşmenin etkisiyle oyuncacığın çocuğun ötesinde anlamlar barındırdığına işaret eder. Yeni oyuncakların sahip olduğu bu değerler ve toplumsal etkileri göz önünde bulundurulduğunda; endüstrileşme ve medyanın gücü ile seri üretime geçmiş ve dünyada ikon haline gelmiş, belirli değerleri temsil eden bu oyuncakların sanat nesnesi olması kaçınılmazdır. Örneğin, Jake ve Dinos Chapman Napolyon'un İspanya'yı ele geçirmesini eleştirmek amacıyla ürettikleri yapıtlarında, pek çok savaş konulu popüler yapıtlarda olduğu gibi oyuncak askerleri kullanmıştır (Görsel 16) (Jake Chapman & Dinos Chapman, t.y.).



Görsel 16. Jake & Dinos Chapman, *Savaş Felaketleri (Disasters of War)*, 1993.

Benzer bir biçimde, E.V. Day Mummified Barbie adlı yapıtında 1950'lerden günümüze kadar gelen ikon oyuncaklardan biri olan Barbie'nin temsil ettiği kadın kimliğine bir eleştiri olarak, eski zamanlarda ve şimdiki kültürde kadın bedeninin fetiş unsuru haline getirilmesine vurgu yapmıştır (Görsel 17) (*Mummified Barbies*, t.y.). Oyuncak askerler ve Barbie'de olduğu gibi kimi zaman oyuncakların yansıttığı değerler ve ifade ettikleri sanat yapıtının çerçevesini belirlemiştir.



Görsel 17. E. V. Day, *Mummified Barbies*, 2011.



Yeni oyuncakların taşıdığı yan anlamların yanı sıra, kimi zaman oyuncakların formları da sanat yapıtları oluşturmada bir araç olur. Örnelemek gerekirse, çocukların yapma, mekân yaratma isteğini destekleyen yapı oyuncakları teknolojik gelişmelere paralel bir şekilde ahşaba ek olarak plastik malzemelerle de elde edilmiş ve geçme sistemiyle sınırsız imkan tanıyan LEGO oyuncakları doğmuştur. Nathan Sawaya ise en ünlü seri üretim plastik yapı oyuncuğu olan LEGO parçalarını kullanarak büyük boyutlu heykeller üretmektedir (Görsel 18) (Nathan Sawaya, t.y.). Böylelikle yapı oyuncakları yeni bir teknik oluşturmuştur.



Görsel 18. Nathan Sawaya, *Çatlak Gri (Grey Cracked)*, 2011.

Benzer bir biçimde Hirsohii Fuji de oyuncakların fiziksel özelliklerinden yararlanarak, renkleri ve formları ile onları değerlendirir ve yaratım sürecine ekler (Görsel 19). Hiroshi Fuji (1960- ), topluluk temelli, yerel kaynaklar ve insanların katılımına açık yapıtlar yaratırken oyuncakları ve çocukları bir anlatım biçimi olarak kullanır (Hiroshi Fuji, t.y.).



Görsel 19. Hiroshi Fuji, *Bu oyuncaklar nereden gelmiş? (Where have all these toys come from?)*, 2012.

Jeff Koons (1955- ) ise popüler kültürde yerini almış oyun nesnelerini farklı teknik ve ölçülerde, farklı malzemelerle yorumlayarak yapıtlarına taşır. Koons'un yapıtlarında kimi zaman metal malzemedeki plastik etki ve esneklik, kimi zaman şişme oyuncaklar bir araya gelir ve bir öykü oluşur. Oyuncaklar sanat yapıtlarında aracı olarak kullanıldığı gibi farklı işlevlere sahip endüstriyel tasarım ürünlerinde de başvurulan unsurlar olmuştur. Örneğin, Alessi firmasının ikonlaşmış pek çok ürününde oyuncak duygusu yer alır (Görsel 20).



**Görsel 20.** Alessandro Mendini, *Anna G.*, 1994.

Oyuncak tasarımları yapıdan ve mekân düzenlemesinden etkilenirken, mekânlarda endüstriyel oyuncakların etkisi altına girmiştir. Campana kardeşlerin farklı oturma biçimlerini deneyimlemek amacıyla geliştirdiği ve daha sonra farklı serilerde sürdürdüğü *Cake Stool* da bu örneklerden biridir (Görsel 21) (Campana Brothers, t.y.).



**Görsel 21.** Fernando&Humberto Campana, , *The Cake Stool*, 2008.

Oyuncakların sahip olduğu fiziksel değerlerle, toplumda yarattıkları etkilerle sanat ve tasarımda başvuru nesnesi olduğu görülmektedir.

#### 4. Sonuç

Bu çalışma sanat-tasarım ve oyuncakın kesişim noktalarını daha iyi anlayabilmek adına gerçekleştirilmiş ve bu bağlamda çeşitli örnekler irdelenmiştir. Sanat-tasarım ve oyuncak arasında yapısı zamanla değişse de güçlü bir bağ bulunduğu ortadadır. 20. yüzyılda değişen toplumsal değerlerin hem sanat-tasarımda hem de çocuk üzerinde etkisi olmuş ve oyuncaklar da bu etkinin sentezlendiği nesnelere dönüşmüşlerdir. Oyuncak ve sanat etkileşiminin önemi bu çalışmada incelenen yapıtların bir kısmının da sergilendiği, Malaga Picasso Müzesi Toys of the Avant-Garde Sergisi, MoMA Century of the Child: Growing by Design, 1900-2000 Sergisi, Londra Mimarlık Festivali Play Exhibition: Modernist Toys etkinliklerinde de ele alınmıştır.

Bu çalışma kapsamında, sanatın oyuncak üzerindeki etkisini ele aldığımızda ilk olarak sanatçının çevresindeki olaylara yaklaşımının, sembolik anlatımının çocuğa geçmesi ve çocuk ile birlikte dönüşebilmesi göze çarpar. Sanat oyuncakları özgündür ve yansıtıcıdır. Farklı sanatçıların aynı malzemelerle, aynı konuları çalıştığı örneklerde oyuncakın anlamı sanatçının yansıttığı ve çocuğun yansıttığı özüne göre değişir. Savaşlara, kadının toplumdaki yerine, endüstrileşme ile birlikte hızla değişen kent kurgusuna yönelik sanatçının düşünceleri tasarladığı oyuncaklar yoluyla çocuğa geçerken, çocuk bu düşünceleri kendi oluşturacağı yeni kompozisyonlarda yeniden yorumlar, çocukla birlikte sanat oyuncakının anlamı da değişir. Sanat akımlarının düşünsel ve biçimsel değerleri de çocuk oyuncakları üzerinde etkili olmuştur böylelikle çocuk geçmiş, günümüz ve gelecek görsel kültürü arasında bağ kurabilir. Buna ek olarak sanatın iyileştirici gücü ve oyunun iyileştirici gücünün sanat oyuncaklarında birleştirilerek, yeni işlevler kazanmasının da mümkün olduğu görülmektedir. Oyuncakların sanat nesnesi olarak kullanımı popüler kültürde yerini almalarıyla artmıştır. Seri üretim ve medyanın etkisiyle toplumsal etki yaratabilecek araçlara dönüşen oyuncakların, var olan düzenin yanında ya da karşısında eleştirilerini sunan sanatçı için de bir kaynak olması kaçınılmazdır. Bu tür bir sanat-oyuncak bağında oyuncaklar ifade ettikleri anlamlarla var olabildiği gibi, yalnızca ya da öncelikle taşıdıkları fiziksel özellikler nedeniyle bir anlatım aracı olarak da kullanılabilir. Bu tür bir

Sonuç olarak oyuncaklar hem taşıdıkları anlamları hem de sanatçılar ve tasarımcılar tarafından kendilerine atfedilen anlamları gözetildiğinde önemli bir anlatım aracıdır ve çocukların dünyaya bakışına etki ederler.

### **Kaynakça**

Abbott, R. (1991). "A Moment's Ornament: Wharton's Lily Bart and Art Nouveau", *Mosaic: An Interdisciplinary Critical Journal*, Vol 24 (2), p. 73-91.

Arslan, E. (2013). *Sanatsal Form Olarak Oyuncak Tasarımı*, Yüksek Lisans Tezi, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Heykel Anasanat Dalı.

Auden, W.H. (2017). "Squares and Oblongs", *Play: Its Role in Development and Evolution*, ed. Jerome S. Bruner, Alison Jolly ve Kathy Sylva, p.1033-1036.

Balla, G., & Depero, F. (1915). "Futurist Reconstruction of the Universe", *Futurist Manifestos*, p.197-200.

Baran, D. (2006). *Heykel Üretiminde Oyun Olgusu ve Bir Sergi*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Heykel Anasanat Dalı.

Bergdoll, B., & Dickerman, L. (2009). *Bauhaus 1919-1933: Workshops for Modernity, The Museum of Modern Art*.

Brougère, G. (2005). "Toy Houses: A Socio-Anthropological Approach To Analysing Objects", *Visual Communication*, Vol 5 (1), p.5-24.

Bruner, J. (2017). "Surprise, Craft and Creativity", *Play: Its Role in Development and Evolution*, ed. Jerome S. Bruner, Alison Jolly ve Kathy Sylva, p.1037-1039.

Campbell, G. (Ed.). (2006). *The Grove Encyclopedia of Decorative Arts: Two-volume Set Vol 1*, Oxford University Press.

Deveci, P. (2015). *Zamana Göre Değişen "Oyun" ve "Oyuncak" Kavramlarının Resimsel Düzlemde Çözümlemesi*, Yüksek Lisans Tezi, Isparta: Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı.

Dickie, G. (1969). "Defining Art", *American Philosophical Quarterly*, Vol 6(3), p. 253-256.

Doren, H. & Rideot, J. U. S. (1933). Patent No, USD91256S. Toledo, Ohio: U.S. Patent Office.

- Droste, M. (2002). *Bauhaus, 1919-1933*, Taschen.
- Dutton, D. (2006). "A Naturalist Definition of Art", *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol 64(3), p.363-377.
- Esposito, N. (2005). "A Short and Simple Definition of What a Videogame Is", DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play, 16-20 Haziran, Vancouver: Proceedings of DiGRA 2005 Conference.
- Ginouliac, M. (2014). "Educating Children in Architecture: XXth Architectural Narratives troughs Toys Design", International Conference Arquitectonics Network: Architecture, Education and Society, 4-6 June 2014, Barcelona: Final papers. GIRAS. Universitat Politècnica de Catalunya.
- Hervas, J. (2017) "Bauhaus Connection", *Cuadernos de Proyectos Arquitectónicos*, Vol (7), p.165-169.
- Huizinga, J. (2017). "Play and Contest as Civilizing Functions", *Play: Its Role in Development and Evolution*, ed. Jerome S. Bruner, Alison Jolly ve Kathy Sylva, p.1094-1115.
- Kudrowitz, B.M. ve Wallace, D.R. (2010) "The Play Pyramid: A Play Classification And Ideation Tool For Toy Design", *International Journal of Arts and Technology*, Vol 3(1), p.36-56.
- Kozlu, D. (2009). "Teknolojik Gelişmelerin Toplum ve Sanata Yansımaları", *Art-E Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, Sayı 3(1), s.1-14.
- Landreth, G. L. (1993). "Child-centered Play Therapy", *Elementary School Guidance & Counseling*, Vol 28(1), p.17-29.
- Mindrup, M. (2016). "Bauspiel as Immaterial Architectural Investigation: Avante Garde Experiments with Generative Architectural Models", *Materiality and Architecture*, ed. Sandra Karina Loschkes, p.195-212.
- Onur, B. (1992). *Oyuncaklı Dünya*, 1. Basım, Ankara: Verso Yayıncılık.
- Öz Çelikbaş, E. (2019). "Dışavurumcu Sanat Terapisi", *Safran Kültür ve Turizm Araştırmaları Dergisi*, Sayı 2(1), s.20-37.
- Thomas, V. (2013). "Playing at The Crossroads", ISBE 2013 Conference Proceedings, London: ISBE.9781900862264.
- Wertz, W.J. (2005). "A Reader's Guide to Letters on the Aesthetical", *Fidelio*, Vol 14(2), p.80-104.

Yagou, A. (2013). Modernist complexity on a small scale: The Dandanah glass building blocks of 1920 from an object-based research perspective, Deutsches Museum.

### **İnternet Kaynakları**

ADO Cubes Set, <https://midmod-design.com/kids/5b349bd0e7fa3/Ado-cubes-set-Ko-Verzuum-Holland-1937>, Erişim tarihi: 27.08.2019.

Alexander Calder, <https://sirismm.si.edu/siris/Caldertest.htm>, Erişim tarihi: 29.08.2019.

Campana Brothers, <https://www.architecturaldigest.com/story/the-story-behind-the-campana-brothers-iconic-stuffed-animal-chair-design>, Erişim tarihi: 03.09.2019.

Carl Otto Czeschka, <http://www.calder.org/life/biography>, Erişim tarihi: 30.08.2019.

Calder, <https://www.mkg-hamburg.de/en/collection/permanent-collection/art-nouveau/army-of-soldiers.html>, Erişim tarihi: 03.09.2019.

Child's Wheelbarrow, <https://www.brooklynmuseum.org/opencollection/objects/163364>, Erişim tarihi: 02.09.2019.

Dandanah, <https://www.deutsches-museum.de/en/exhibitions/materials-energy/technical-toys/tour/#c98931>, Erişim tarihi: 23.08.2019.

Dada, <https://www.britannica.com/art/Dada>, Erişim tarihi: 30.08.2019.

Hiroshi Fuji, <http://azito-art.com/artists/hiroshi-fuji/>, Erişim tarihi: 27.08.2019.

Jake Chapman, Dinos Chapman, <https://www.tate.org.uk/art/artworks/chapman-disasters-of-war-t07454>, Erişim tarihi: 28.08.2019.

Kaleidoscope House, <http://www.lauriesimmons.net/projects/kaleidoscope-house>, Erişim tarihi: 05.09.2019.

Little Horse, <https://www.moma.org/audio/playlist/19/415/> , Erişim tarihi: 25.08.2019.

Mummified Barbies, <http://evdaystudio.com/projects/mummified-barbies/> , Erişim tarihi: 30.08.2019.

Nathan Sawaya, <https://www.exploratorium.edu/tinkering/tinkerers/nathan-sawaya>, Erişim tarihi: 01.09.2019.

Pantonaef, <https://www.verner-panton.com/objects/archive/49/index.html>, Erişim tarihi: 20.08.2019.

Puppets, <http://www.paul-klée.org/puppets/>, Erişim tarihi: 04.08.2019.

Renate Müller, <https://www.r-and-company.com/designers/renate-mu%cc%88ller/>, Erişim tarihi: 14.08.2019.

Schiller, J.C.F. (t.y.). "Letters Upon The Aesthetic Education of Man", Public Library, <http://public-library.uk/ebooks/55/76.pdf>, Erişim tarihi: 05.08.2019.

### **Görsel Kaynaklar**

Görsel 1. Carl Otto Czeschka, Asker Ordusu (Army of Soldiers), 1907, <https://www.mkg-hamburg.de/en/collection/permanent-collection/art-nouveau/army-of-soldiers.html>, Erişim tarihi: 03.09.2019.

Görsel 2. Dagobert Peche, Şehir (City), 1918-1919, <https://www.salzburgmuseum.at/en/collections/toys/>, Erişim tarihi: 28.08.2019.

Görsel 3. Hannah Höch, Dada Bebekleri (Dada Puppen), 1916, <http://sammlung-online.berlinischegalerie.de/eMuseumPlus?service=ExternalInterface&module=collection&obje ctId=144948&viewType=detailView>, Erişim tarihi: 25.08.2019.

Görsel 4. Paul Mählberg, Blanche Mählberg, Bruno Taut, Dandanah, 1921, <https://www.deutsches-museum.de/en/exhibitions/materials-energy/technical-toys/tour/#c98931>, Erişim tarihi: 23.08.2019.

Görsel 5. Herman Finsterlin, Stil Oyunu (Stilspiel), 1921, <https://www.design-is-fine.org/post/58343686331/hermann-finsterlin-das-stilspiel-the-style>, Erişim tarihi: 27.08.2019.

Görsel 6. Anna Siedhoff Buscher, Bauspiel, 1923, <https://shop.bauhaus-movement.com/bauhaus-bauspiel>, Erişim tarihi: 20.08.2019.

Görsel 7. Paul Klée, Kuklalar (Puppets), <http://www.paul-klée.org/puppets/>, Erişim tarihi: 30.08.2019.

Görsel 8. Oskar Schlemmer, Eklemleri Hareketli Oyuncak Bebek (Jointed Doll), 1923, [https://www.bmiaa.com/rediscovering-design-largest-collection-of-bauhaus-objects/neu\\_oskar-schlemmer\\_gliederpuppe\\_1922\\_bauhaus-archiv-berlin-foto-hartwig-klappert/](https://www.bmiaa.com/rediscovering-design-largest-collection-of-bauhaus-objects/neu_oskar-schlemmer_gliederpuppe_1922_bauhaus-archiv-berlin-foto-hartwig-klappert/), Erişim tarihi: 25.08.2019.

Görsel 9. Gerrit Rietveld, Çocuk El Arabası (Child's Wheelbarrow), 1923, <https://www.brooklynmuseum.org/opencollection/objects/163364>, Erişim tarihi: 25.08.2019.

Görsel 10. Alexander Calder, Kanguru (Kangaroo), 1927, <http://www.calder.org/work/by-category/toy>, Erişim tarihi: 31.08.2019.

Görsel 11. Ladislav Sutnar, Fil (Elephant), 1930, <https://en.upm.cz/a-hundred-years-of-czech-design/>, Erişim tarihi: 26.08.2019.

Görsel 12. Joaquin Torres Garcia, Filler (Elefantes), 1921, <http://torresgarcia.com/catalogue/entry.php?id=2390>, Erişim tarihi: 30.08.2019.

Görsel 13. Ladislav Sutnar, Kasabayı İnşa Et Yapı Bloğu (Build the Town Building Blocks), [https://www.moma.org/collection/works/101525?artist\\_id=5740&locale=en&page=1&sov\\_referrer=artist](https://www.moma.org/collection/works/101525?artist_id=5740&locale=en&page=1&sov_referrer=artist), Erişim tarihi: 28.08.2019.

Görsel 14. Lyonel Feininger, Dünyanın Ucundaki Şehir (City at the Edge of the World), <http://www.moellerfineart.com/moeller-fine-art/exhibitions/your-uncle-feininger?view=slider#3>, Erişim tarihi: 02.09.2019.

Görsel 15. Pablo Picasso, Küçük At (Little Horse), 1960, <https://www.moma.org/audio/playlist/19/415>, Erişim tarihi: 28.08.2019.

Görsel 16. Jake & Dinos Chapman, Savaş Felaketleri (Disasters of War), 1993, <https://www.tate.org.uk/art/artworks/chapman-disasters-of-war-t07454>, Erişim tarihi: 06.09.2019.

Görsel 17. E.V. Day, Mummified Barbies, 2011, <http://evdaystudio.com/projects/mummified-barbies/>, Erişim tarihi: 30.08.2019.

Görsel 18. Nathan Sawaya, Çatlak Gri (Grey Cracked), 2011, <https://avantgallery.com/collection/nathan-sawaya-art/grey-cracked/>, Erişim tarihi: 24.08.2019.

Görsel 19. Hiroshi Fuji, Bu oyuncaklar nereden gelmiş? (Where have all these toys come from?), 2012. <http://azito-art.com/artists/hiroshi-fuji/>, Erişim tarihi: 18.08.2019.

Görsel 20. Alessandro Mendini, Anna G., 1994, [https://www.alessi.com/sl\\_en/corkscrew-anna-g-pc-aam01.html](https://www.alessi.com/sl_en/corkscrew-anna-g-pc-aam01.html), Erişim tarihi: 23.08.2019.

Görsel 21. Fernando&Humberto Campana, The Cake Stool, 2008, <https://lamodern.com/2015/06/just-in-witty-and-wise-works-from-brazils-campana-brothers/>, Erişim tarihi: 03.09.2019.