Ulakbilge
Sosyal Bilimler Dergisi

# RÖNESANS'TAN MODERN DÖNEME BATI RESİM SANATINDA OYUNCAĞIN GÖRÜNÜRLÜĞÜ

**Neslihan ÖZGENÇ ERDOĞDU**[1]
**Figen Şerife RENDA**[2]

[1]Prof., Sakarya Üniversitesi, Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Resim Bölümü, nozgenc@sakarya.edu.tr
ORCID ID: 0000-0001-5643-0518

[2]Yüksek Lisans Öğrencisi, Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Resim Bölümü, figenrenda@yahoo.com
ORCID ID: 0000-0002-1247-337X

Özgenç Erdoğdu, Neslihan ve Renda, Figen Şerife. "Rönesans'tan Modern Döneme Batı Resim Sanatında Oyuncağın Görünürlüğü". ulakbilge, 58 (2021 Mart): s. 406–423. doi: 10.7816/ulakbilge-09-58-05

**ÖZ**

Oyun denildiğinde ilk akla gelen çocuklar olsa da, oyun yetişkinlerin dünyasında hayatın her alanında karşımıza çıkmaktadır. Oyuncak ise oyunun nesnel boyutudur ve gerçek bir varlığın taklidi, ya da anlamlar yüklü basit nesneler olarak yaşamımızda yer almaktadır. Oyun; oynayan için, var olan hayatın dışında özgür bir alan açar. Oyun nesnesi olarak oyuncaklar da bu özgür alanda sadece kişisel bir eşya olmayıp, her açıdan bulunduğu çağın kültürel, ekonomik, siyasi, teknolojik durumunu yansıtır. Sanatı kültürün bir yansıması olarak kabul ettiğimizde, sanat tarihinde oyun ve oyuncağın görünürlüğü daha çok çocuk ile ilişkilendirilmiştir. Oyuncağın nesnel yapısı ile ona yüklenen anlamlar da, dönemin çocuğa bakış açılarıyla paralellik göstermiştir. Oyuncak nesnesi Avrupa resim sanatında ilk olarak 15. Yüzyılda karşımıza çıkmaktadır. Hümanizmle birlikte, gelişen burjuvazi, sonrasında yaşanan bilimsel ve teknolojik ilerlemeler, aile hayatı ve çocuğa verilen değerler doğal olarak oyuncağa olan bakış açısını da değiştirmiştir. 20. Yüzyılda yaşanan savaşlarla birlikte hızla değişen dünya, oyuncağı seri üretilen bir sanayi ürününe çevirmiş, dolayısıyla tüketimi teşvik etmiştir. Böylece kendi bağlamından koparılan oyun nesneleri kültür endüstrisinin, toplumsal ve siyasi propagandanın, kapitalist üreticilerin elinde toplumların dönüştürülmesi, güdülmesi ya da yönlendirilmesinde bir aracı vazifesi üstlenmiştir. Bu bağlamda Resim Sanatına konu olan oyuncak nesnesi tarihsel bir sürece tanıklık etmesi açısından da bir belge niteliği taşımaktadır. Bu çalışmada amaçlanan; Rönesans'tan Modern Döneme Avrupa Resim Sanatına konu olan oyuncağın görünürlüğü tarihsel süreç içerisinde incelenerek, zamana ve mekâna bağlı kültürel farklılıkların oyuncak nesnesine olan etkisini sanat üzerinden ele almaktır.

**Anahtar Kelimeler :** Oyun, oyuncak, çocuk, kültür, sanat

*Makale Bilgisi:*
*Geliş: 1 Şubat 2021* *Düzeltme: 7 Mart 2021* *Kabul:12 Mart 2021*

**© 2021 ulakbilge. Bu makale Creative Commons Attribution (CC BY-NC-ND) 4.0 lisansı ile yayımlanmaktadır.**

## Giriş

İnsanoğlu toplumsal bir varlıktır ve onun toplumsallaşmasını sağlayan en önemli etkenlerden biri ise ¨oyun¨ dur. Oyun, sadece biz insanlara özgü değildir ve hayvanlar için de yaşamın vazgeçilmezidir. Bireyler oyun sayesinde, insanı, hayatı, dünyayı, toplumu, nesneyi, kuralları tanıyarak kendi öznelliğini beslerken aynı zamanda düzen, iş bölümü, dayanışma, uyum sağlama vb. edinimlerle de toplumun devamına da katkı sağlar. Bununla birlikte, oyun ve oyunun nesnel boyutu olarak oyuncak, gerek bireyin toplumsallaşmasında, gerekse kişilik oluşumunda büyük görevler üstlenir. Oyun sadece bir eğlence ve serbest zaman geçirme faaliyeti olmadığı gibi sadece çocuklara özgü bir eylem olarak da tanımlanamaz. Günümüz dünyasında oyun nesnesi ya da oyuncak; sadece oyuna içkin bir değer değildir ve yetişkinlerin dünyasında, yaşantımızın her detayında, her anında da karşımıza çıkabilmektedir. Ayrıca kültürün bir yansıması olarak kabul edilen oyunun varlığı oyuncak nesneleri aracılığı ile daha tanımlanabilir olmuştur.

Konu kapsamında yapılan araştırmalarda, sanat tarihini içeren literatürlerde oyuncak nesnesine daha çok çocuk ve oyun başlıkları altında yer verildiği görülmüştür. Resim sanatında oyun nesnesini merkezine alan kaynakların yetersiz olduğu yapılan literatür taraması sonucu anlaşılmış ve bu nedenle kültürel bir veri olarak üzerinde durulması gereken, araştırılmaya değer önemli bir konu olduğu, gelecekte yapılacak araştırmalar için bir kaynak oluşturabileceği düşünülmüştür. Makale kapsamında, Batı Resim Sanatında oyuncak nesnesi, tarihsel süreç içerisinde ele alınarak kültürel boyutu ile analizler yapılmıştır. İnançlar, örf ve adetler, ahlaki yapı gibi birçok kültürel etmenin dışında, çağın ve coğrafyanın sunduğu teknik olanakların oyuncağın nesnel yapısında yarattığı değişimlere de değinilmiştir.

## Yöntem

Bu çalışmada teorik çerçevede sanat temelli bir araştırma yöntemi kullanılmıştır. Konuya ilişkin tarihsel süreç araştırılmış, literatür taraması yapılmış, konu, ilişkili kavramlarla tanımlanmaya çalışılmıştır. Çalışma; oyun, oyun nesnesi ve konu kapsamında tarihsel süreç içerisinde resim sanatından seçilmiş örneklerin de yer aldığı üç bölümden oluşmaktadır.

### Oyun Kavramı

Genellikle çocukluk evresiyle ilişkili bir anlam içeren oyun kavramı, gündelik yaşamda da sıkça telaffuz edilerek farklı anlamlarda da kullanılır. Genel olarak, bulunan mevcut durumun dışında bir alan yaratması açısından bakıldığında oyun; algılanan gerçekle olan bağından ya tamamen kopartılır ya da onu taklit etmesi açısından kendine yeni bir dünya kurar. İlham aldığı kaynaklarda zamana ve şartlara bağlı olarak değişkenlik gösterir. Hayat bize bütünüyle bir oyun alanı sunar ve oyun tüm canlılar için yaşamın bir ürünüdür. Oyun kelimesinin sözlük anlamı ¨Hesap, dikkat, rastlantı veya maharete dayanan ve insanların boş vakit geçirmelerine, oyalanmalarına yarayan tamamen çıkarsız eğlenceli yarış¨ tır (Meydan Larousse, 1969-1973: 723).

Huizinga'nın oyun tanımı ise şöyledir. "Oyun belirli zaman ve mekan sınırları içinde özgürce kabul edilen ama mutlak bağlayıcılığı olan kurallar çerçevesinde oynanan, kendi başına bir amacı olan, gerilim ve neşe gibi duygular uyandıran ve "sıradan hayattan farklı olduğu" bilincini uhdesinde taşıyan gönüllü bir etkinlik veya meşguliyettir" (Huizinga, 2018: 45).

[…] Antik Yunan'da oyun sözcüğü *–paidia-* etimolojik kökeninden dolayı her zaman çocuk oyunu, çocuksuluk, abes gibi anlamlar içermiştir. Dolayısıyla Paidia daha üst oyun türlerini ifade edemediğinden çocukluktan kalan bir şey olarak sayılmıştır. Bunun sonucunda üst oyun türleri *agon* (müsabaka), *scholazein* (boş zaman geçirmek, oyalanmak) ve *diogage* (sözlük anlamı ¨zaman geçirme¨ olsa da yan anlamı ¨meşgale¨ dir (Huizinga, 2018: 221).

Huizinga, "Homo Ludens" adlı eserinde oyunun kültür içindeki yeri ile ilgili pek çok düşünsel yaklaşımda bulunur. Hayvanların, çocukların ya da yetişkinlerin oyunları psikolojik ya da fizyolojik olarak farklı açılardan değerlendirilse de, oyunun yaşam içinde tüm canlılar için büyük bir önem taşıdığı ve gerekliliği birçok alanda kabul görmektedir. Her oyun bir anlam ifade eder ve oyun madde değildir, bununla birlikte onu kabul etmek ruhu da kabul etmek demektir. Oyun olağan ve gerçek hayatın dışında yaratılan geçici bir faaliyet alanında özgürce oynanır. Ayrıca Huizinga, gerilim, denge, değişim, çözülme, dağılma, ritim ve ahenk gibi estetik alana ait olan terimlerin aynı zamanda oyunu ifade etmek için de kullanıldığını söyleyerek, sanatla oyunu birbirine yaklaştırmıştır (Huizinga, 2018: 9-22).

Yetişkinler için gündelik yaşamda olağanın ve gerçekliğin dışına çıkma faaliyeti olarak oyunu tanımladığımızda, bu oyunun çocuklukta deneyimlenen yaratıcı tavrın bir devamı olduğunu kabul edebiliriz. Dolayısıyla, yetişkinler için hayatı eğlenceli kılan ya da yaratıcılığa dayalı bir bakış açısı kazandıran oyunun, çocukların sınırsız düşünme biçiminden ilham aldığı sonucuna varılabilir. Ancak rol-model olma açısından bakıldığında oyunun ilham kaynağı bakış açısına göre değişkenlik gösterebilmektedir. Birçok varsayım hayvan ve insanların en temel öğrenme biçiminin taklitle başladığı görüşündedir. Taklit ederek öğrenmede oyunun rolü büyüktür. Dolayısıyla çocuk için oyun bir çeşit gerçeği taklit etme aracı olarak, öğrenmede önemli bir görev üstlenir. Bu bakış açısı aynı zamanda, oyunun çocukları geleceğe hazırlayan bir prova olarak kabulünü de kaçınılmaz kılar. Kısacası doğuştan gelen taklit yetisi zamanla bir oyuna, öğrendikçe kazanılan farkındalıklar arttıkça da oyunda bir taklide dönüşür.

Her ne açıdan bakılırsa bakılsın oyunun, oyun olmayan bir şey karşısında çıktığı ve bazı beklentileri karşıladığı kesindir. Kültürün ilk evrelerinden günümüze değin; öğrenmenin, iletişim kurabilmenin ve hükmedebilmenin bir yolu olan oyun, taklide dayalı da olsa, çocukların hayal dünyasıyla ilişkili yaratıcılığa açık bir alan yaratır. Gerçeklikten uzak olan bu alanda, gerçek ile olan bağını da oyuncak nesnesi ile kurar. Oyuncak bu bağlamda çocuk için gerçek dünyaya uzanan bir köprü görevi üstlenir.

**Oyuncak \ Oyun Nesnesi**

Oyuncak ¨Çocukların oyalanmasını sağlayan ve onları eğlendiren […] şeylerin tümü¨ olarak tanımlanmaktadır (Meydan Larousse, 1969-1973: 725). Huizinga`nın (Aktaran Vatandaş, 2020: 917) ¨Kültürden daha eski olduğunu¨ ifade ettiği oyun, aslında oyuncakla birlikte tarihsel süreç içinde eş zamanlı olarak gelişir. Daha geniş anlamıyla Heljakka`ya (Aktaran Vatandaş, 2020: 917) göre oyuncak ¨çocuk, yetişkin ve hayvanların yaş ve cinsiyetlerine bakılmaksızın oyun oynamaları amacıyla tasarlanmış nesnedir¨. Günümüzde, arkeolojik buluntular sonucunda çok eski zamanlara ait pek çok oyun ve oyuncağa ait detaylı bilgiye sahibiz. Tarihsel süreç içerisinde insan- oyun- oyuncak üçlüsünün eş zamanlı olarak birbirlerini besleyen, öncülük eden bir yapısı olmuştur. Oyun ve oyuncak insanın çocukluk evresine karşılık gelirken, oyuncak da oyun bağlamında önem kazanarak açığa çıkmaktadır (Vatandaş, 2020: 917). Bekir Onur ise oyuncakla ilgili şu açıklamaları yapar.

> Oyuncağın bu kadar eski zamanlarda bile var olmasının sebebi nedir? Bunun yanıtını belki çocukların değil yetişkinlerin […] [model olma çabalarında] aramak gerekir. Yetişkinler, modern zamanlarda olduğu gibi eski çağlarda da, çocuğu gelecekteki rollerine hazırlamak için oyuncağı kullanmışlardır. Arkeoloji müzelerinde rastladığımız birçok minyatür nesnenin oyuncak mı yoksa tapınma nesnesi mi olduğu konusu tartışmalı[dır] […] (Onur, 2010: 54).

Arkeolojik bulgular sonucu ortaya çıkan oyuncakların; sadece eğlendirmek amaçlı olmadığı, aynı zamanda tapınma nesnesi olabildiği gibi, nazarlık ve muska rolünü üstlendiği de düşünülmektedir. Örneğin, Eski Yunan'da kız çocukları bebeklerini Tanrıça Artemis'e, oğlan çocukları çemberlerini ve topaçlarını Tanrı Hermes'e armağan etmeleri geleneği, bize hem o çağın oyuncaklarını hem de oyuncakla dinsel nesne arasındaki ilişkiyi göstermektedir (Onur, 2010: 54). Mısır, Yunan, Mezopotamya ya da Roma uygarlıklarından kalma antik oyuncaklar, biçimsel ve işlevsel açıdan çok büyük farklılıklar taşımamaktadır. İlk evrelerde kemik, taş, kil, kurutulmuş meyveden yapılmış oyuncakların yerini zamanla, pişmiş toprak ve kilden yapılmış hayvan ve bebek figürleri almıştır. Orta Çağ'da ise daha çok tahta ya da demir oyuncakların yer aldığı görülür. Dolayısıyla kullanılan oyuncak malzemesi, ait olduğu toplumun kültürel, ekonomik ve sanayi durumu ile doğrudan ilişkili olduğu görülmektedir (Onur, 2010: 57). Materyal açısından benzerlik gösteren bu oyuncakların gelişiminde 18. yüzyıl bir dönemeç oluşturmaktadır. 18. Yüzyılda Aydınlanma Çağının insan aklını ve bilimi öne çıkartan bakış açısı ile, özellikle Rousseau'dan sonra çocukluk ile oyuncağın önem kazanarak geliştiği söylenebilir. Oyuncak tarihine bakıldığında Almanya'nın önemli bir yer tuttuğu görülür. Bunun nedenini bir bakıma Almanya'nın coğrafi koşullarında aramak gerekir. Almanya'nın Nuremberg bölgesi sık ormanlara sahiptir. Buna bağlı olarak uzun kış koşulları nedeniyle çiftçiler, boş kalan vakitlerini ahşap oyma yaparak değerlendirmişlerdir. Fiziki koşullar oyun kültürünü belirlediği gibi, oyuncağın üretimini de etkilemiştir. Dolayısıyla bölgede ahşap oyun nesneleri önemli bir yere sahiptir. Zamanla ihtiyaç fazlası durumuna düşen bu oyuncaklar, ticari bir değer olarak bir geçim kaynağı haline gelmiştir. Ticari ilişkilerin uluslararası gelişiminin sonucunda ve kökeni bin yılı aşan Leipzig Fuarı'nın desteği ile Almanya, açık ara oyuncak üretiminde dünyanın en önemli merkezi olmuştur. Sanayi devrimi sonrasında, oyuncak üretimindeki sanayileşme de ilk olarak bu bölgede başlamıştır. Bekir Onur (2010:

60) bunu "Almanya'nın oyuncağın anavatanı oluşunun nedeninin, sadece ülkenin sanayileşmeye yatkın geleneksel alt yapısı değil, aynı zamanda düşünsel birikimi ve atılımı da olduğunu görüyoruz" şeklinde açıklar.

Dönemine ve amacına bakılmaksızın oyuncaklar, en temelde oyunun nesnel unsurudurlar. Her bir oyuncak, kültürel bir değere sahiptir. Bu yönü sebebiyle […] oyuncak[lar], kültürel, coğrafi, ekonomik açıdan üretildiği toplumun ve ait olduğu zamanın aynasıdır (Vatandaş, 2020: 918).

Bu durumu günümüz oyun ve oyuncak araştırmacılarından Smirnova (Aktaran Vatandaş, 2020: 918) şöyle ifade etmektedir: "Her oyuncak daima, zamanının ve yapıldığı yerin belirli aurasını taşır. Yetişkinlerin çocuklar için yaptığı oyuncaklar, bu yetişkinlerin dünya görüşlerini, ideolojilerini, zevklerini, tarzlarını ve teknoloji anlayışlarını yansıtır."

Oyuncaklar, insanların yaşadıkları coğrafyanın, kültürel söylemlerinin, geleneklerinin de etkisi altındadır. Öyle ki bir Çin oyuncağı ile Rus ya da başka bir kültüre ait oyuncak kolayca ayırt edilmekle birlikte, yaşanılan çağın özellikleri de oyuncağa yansımaktadır. Ortaçağ'da oyuncak şövalye ve atlara duyulan ilgi ile, 20.yy da Nazi oyuncak askerlerine duyulan ilginin altında aynı gerekçeler yatmaktadır. Bununla birlikte oyuncağın işlevi her zaman, çocuğun keyif alarak ve eğlenerek yetişkinliğe hazırlanmasıdır.

Oyuncak tüm özellikleriyle hem kişisel bir eşya, hem de evrensel bir dildir. Phoneix'in (Aktaran Vatandaş, 2020: 918) çok yerinde bir tespit olarak ifade ettiği üzere, "Oyuncaklar çocukça nesneler değildirler." Phoneix'e (Aktaran Vatandaş, 2020: 918-919) göre ise oyuncaklar,

> "Çocukluktaki duygu ve düşüncelerin biçimsel ve somutlaşmış sembolleridirler. Bu özellikleriyle de çocuk için son derece önemli işlevler yerine getirirler. Her şeyden önce, çocukların zihinsel ve bedensel gelişimi için eğlendirici tarzda üretilmiş nesnelerdir. Önemli olan oyuncağın sanatsal değeri değil, çocuk için yerine getirdiği işlevdir. Oyuncağın işlevinin çocuğun zihinsel gelişimine paralel olarak değiştiği bilinmektedir. Dolayısıyla her oyuncağın sanatsal değerini, çocuğun içinde bulunduğu yaş ve zihinsel gelişim düzeyi açısından değerlendirmek daha doğru olacaktır. Çünkü önemli olan çocuğun o nesneye yüklediği anlam ve değerdir" (Vatandaş, 2020: 918-919).

Oyuncak; çocuk için sadece başkalarıyla etkileşim kurmanın ya da hayata hazırlanmanın ötesinde, çocuğun öz benliğini tanıması, şekillendirmesi ile davranış modelleri geliştirerek bunları pratiğe dönüştürmesi açısından büyük önem taşır. Bu nedenle çocuğun oyuncakla ilişkisinin aslında son derece öznel ve derinlikli olduğu söylenebilir.

**Batı Resim Sanatında Oyuncak Nesnesi**



**Resim 1.** 8. İla 10. Yüzyıl



**Resim 2.** 15. Yüzyıl

Sanat alanında oyuncağın görünürlüğü daha çok çocuk ve oyun ilişkisi bağlamında bir gelişim göstermiştir. Dolayısıyla oyuncak nesnesinin varlığı genellikle çocuk figürü ile birlikte betimlenmiştir. Bu bağlamda Avrupa Sanatında çocuk figürlerinin varlığından yola çıkıldığında, Ortaçağ ikonalarında (Resim 1) çocuk İsa'nın dışında başka bir çocuk figürüne rastlamak neredeyse olanaksızdır. Bu durum, çocukluk diye bir olgunun o dönem için

henüz oluşmadığı yönünde bir bakış açısıyla açıklanabilir. Çocukluk evresi zamansal açıdan, kültürel farklılıklar gösterebilmektedir. Toplumun daha çok sosyoekonomik yapısına bağlı olarak değişebilen bu evre, çocuktan beklentilerin ve çocuğa bakış açılarının belirleyicisi olmuştur. Çocukların yaşama katılmaları ve aile ekonomilerine katkı sunmaya başlamaları ile birlikte çocuklukları da sona erer. Dolayısıyla oyun ile kurduğu ilişki de şekil değiştirir. Ortaçağ' ın çocuklara bakış açısı da bu doğrultudadır. Tarım kültürünün şekillendirdiği toplumlarda çocuk, minyatür yetişkin olarak kabul edilir. İkonalarda yer alan çocuk İsa' ların yetişkine benzemesi (Resim.1) de bununla ilişkili bir duruma işaret etmektedir. 15. yüzyılla birlikte Hümanizmle paralel gelişen bireyin varlığı ve ona atfedilen değerlerle birlikte minyatür yetişkin, yetişme sürecine bağlı kalınarak çocukluk evresiyle birlikte anlam kazanmaya başlamıştır. (Resim.2) Pozitif bilimlerin yanı sıra sosyal bilimlerin gelişimiyle birlikte çocuk ve çocukluk tanımları bilimsel anlamda yapılmış ve davranış bilimleri açısından da bir inceleme alanı oluşturulmuştur. Sanayileşen kültürle birlikte çocuk, bilimin dışında, başta oyuncak sektörü olmak üzere birçok sektörün de merkezinde yerini almıştır. Sanatta oyuncağın varlığı tüm bu gelişmeler ile paralel bir görünürlüğe sahip olmuştur. Oyuna ve çocuğa bakış açısını yansıtması açısından ayrıca önem taşımaktadır. Tarihe tanıklık etmesi açısından da bir belge niteliğindedir.



**Resim 3.** Yaşlı Peter Bruegel, "Çocukların Oyunları", 1560, ahşap üzerine yağlıboya, 118 x161 cm, Kunsthistoriches Museum, Viyana

Resim sanatında çocuk ve oyun teması esas alındığında akla gelen ilk isim, hiç kuşkusuz usta ressam Yaşlı Pieter Bruegel'dir (1515-1569). Flaman ressam Bruegel'in "*Çocuk oyunları"* (Resim.3) adlı tablosu, iki yüzden fazla çocuğa ve yaklaşık olarak doksan kadar etkinliğe yer vermektedir. Söz konusu resim; taklide dayalı, beceri gerektiren ya da oyuncaklar ile oynanan pek çok oyunu aynı sahne içinde gözler önüne sererek, çağına tanıklık eden kültürel bir ansiklopedi özelliği taşır. Bazı oyunlar; çemberler, oyuncak bebekler, topaçlar, oyuncak at ve benzeri oyun araçları eşliğinde oynanırken, bazıları ise güreş, ağaca tırmanma, yüzme, birdirbir gibi fiziksel güç ya da beceri gerektiren oyunlardır. Eleştirmenlere göre Bruegel'in bu resmi alegorik bir içeriğe sahip olmakla birlikte pek çok alt mesajlarla yüklüdür. "*Çocuk Oyunları"* resminin yaz mevsimini ya da dünyanın Altın Çağını temsil ettiği yönündeki yorumlardan en öne çıkan görüş, "*Çocuk Oyunları"* ile insanların budalalığına gönderme yapmasıdır. Daşçı'nın (2008: 126) ifadesi ile "Bruegel, aptallığı betimlediği "*Flaman Atasözleri"*, "*Karnaval ve Büyük Perhizin Kavgası"* isimli eserinden yola çıkıldığında bu resmin çivisi çıkmış bir dünyayı anlatma [yı

amaçladığı düşünülebilir]." Bu düşünceye varılmasının bir diğer ipucu olarak da kompozisyonda yer alan çocukların yetişkinlerin gündelik yaşamlarına ait kıyafetler giymeleri ve yine gündelik yaşama dair bazı ritüelleri taklit ederek oynamaları gösterilebilir. Serap Y. Arsal'ın Brugel'in yapıtı ile ilgili olarak şu çözümlemelerde bulunur.

> Örneğin resmin solundaki çitin yanında gelin alayı ile vaftiz [tören] alayı yer alır. "Evlilik temasını evliliğin doğal bir sonucu olan doğumla ilişkilendiren vaftiz alayı, oyuncak bir altarın bulunduğu mekana doğru ilerlemektedir. Söz konusu mekanda altarın yanı sıra bir rahibi canlandırması, olası siyah giysili oyuncak bir bebeğin yer alışı, vaftizin burada gerçekleşeceği izlenimini vermektedir. Gelin ve vaftiz alaylarının sahnedeki varlığı, çocuk oyunlarını evlilik temasıyla ilişkilendirir. Altar ve rahibin yer alışıyla kutsallığı imlenen mekanın zemininde bebekleriyle oynayan iki kız çocuğu, annelik eylemlerinin taklit edilmesi nedeniyle evlilik, doğum ve aile olgularına ilişkin vurguyu güçlendiren bir motiftir" (Arsal , 2014: 140).

Kompozisyonda yer alan yetişkinleri taklit ederek oynanan birçok oyun aslında yetişkinlere yönelik ahlaki eleştireler içerir. Bu eleştirel oyunlardan biri de, körebe oyunudur.

> "Mavi bir örtüyle yüzü kapatılmış olan kız çocuğunun ebelediği kişi, kızın sahte eşi olur. Böylece rastgele bir eşin seçildiği körebe oyunu da resmin izleklerinden evlilik temasına bağlanır. Ayrıca gözbağı olarak kullanılan mavi örtü, Flaman atasözlerinden biri olan "mavi cüppe giydirmek" deyişini anımsatır. Nitekim vaftiz alayının sonunda yer alan erkek çocuğu başından ayağına kadar mavi cüppe [ile] örtülüdür. Bruegel'in *Hollanda Atasözleri* resminde de betimlediği bu deyiş, kadının kocasını aldatmasını ifade eder. Hile ve aldatmayla ilişkili bu imgeler, gerçekte her insanın kendi kendini aldatması ya da 'aldatan aldanır' türünden bir eğretileme içerir " (Arsal, 2014: 144).



**Resim 4.** Jan Steen, "Aziz Nicholas Günü", 1660-1665, tuval üzerine yağlıboya, 82 x70,5 cm, Rijksmuseum, Amsterdam

Resimde tüm kompozisyona dağılmış görülen pek çok oyun, aslında gözleme dayalı gerçekliği ile gündelik yaşamla ilgili birer belge niteliği de taşımaktadır. Bu küçük yetişkinlerin aracılık ettiği mesajlar, dönemin ahlaki bakış açısını yansıtır. Aslında çocuk olmanın en dolaysız anlatımı olarak da değerlendirilebilecek bu resimde çocukların yetişin kıyafetleri ve yüzlerindeki ifadeleri dikkate alındığında, bu durum onları çocuk olmaktan çıkartır ve onları budalalığın temsili yapar. Oyun ve oyun nesnelerine odaklanıldığında ise bu resimde yer alan

kukla bebekler, minyatür mekanlar, fıçılar gibi birçok oyun nesnesinin, yaşamı taklit etme amacıyla çocukların oyunlarında görevler üstlendiği sonucuna varılır. Bu durumda oyunu ve oyuncağı, çocuğun gerçeklik ile kurduğu bağda bir aracı olarak görmeyi mümkün kılmaktadır. Huzinga, "bunlar sıradan dünyanın içinde, belirli bir eylemin gerçekleştirilmesine tahsis edilmiş geçici dünyalardır" (Huizinga, 2008: 22) diyerek aslında her çocuğun rol yaptığını veya "sırf eğlenmek'' için oynadığının farkında olduğunu ifade etmektedir (Huizinga, 2008: 19). Geç Ortaçağ geleneğinden gelen anlayışla hoplayıp zıplayan, oyun oynayan çocukların budalalıkla özdeşleştirilmesi ve belirli oyunların hilekarlık, küstahlık, kibir gibi insanın budalaca hallerinin sembolü olarak kullanılması, 17. Yüzyıl sanatına bir miras olarak taşınmıştır. 17. Yüzyılda topluma yön veren Kalvin ahlakının bir yansıması olarak da kabul edilebilecek bu yaklaşım, soylu sınıfını alt tabakadan ayıran bir gösterge olarak janr resimlerinde popülerlik kazanmıştır. Jan Steen de bu bağlamda alt tabakanın taşkın hareketleri üzerinden Kalvinci bir anlayışla eleştirel resimler yapan sanatçılardan biridir.

Jan Steen, "*Aziz Nicholas Günü"* (Resim.4) adlı tablosunda, kilise takviminin yıl dönümünü kutlayan üç yetişkin ile yedi çocuğun yer aldığı bir aile resmedilmiştir. Myra'lı Nicholas'ın çocuklara hediye getirdiği inancı üzerine bayramlarda çocuklara hediyeler dağıtılırdı. Bu geleneği yansıtan resimde ilk dikkat çeken, gösterişli giysiler içindeki küçük kız çocuğudur. Topladığı armağanları koluna takılı kovasında taşımakta ve bir elinde ise Aziz Nicholas bebeğini tutmaktadır. Küçük kız, mutlu görünmekle birlikte kendisine kollarını uzatan annesine sırtını dönerek hediyelerini kimseyle paylaşmaya yanaşmamaktadır. Bir yıl boyunca uslu olmasının karşılığında Aziz Nikolas onu, arkasında ağlayan ve yaramazlık yapan abisinin aksine, bir oyuncak bebek ve kovasında taşıdığı diğer hediyelerle ödüllendirmiştir. Resimde, aile içinde yer alan diğer çocukların her biri farklı davranışlarla betimlenmiştir. Kimi meraklı, kimi mutlu, kimi de ağlamaktadır. Çocuklara mahsus tepkileri çok iyi gözlemleyip betimleyen sanatçı, bu resimde büyüklerin onlardan beklediği davranışlar karşılığında mükafatlandırabileceğini, aksi taktirde cezalandırılacağı mesajını vermektedir. Geleceklerindeki sevap – günahla da bağlantılı bir yaşamın provası olarak da kabul edilebilecek bu durum, ebeveynlerin çocuklar üzerindeki etkisini görünür kılması açısından da ayrı bir önem taşımaktadır.



**Resim 5**. Jean-Baptiste Simeon Chardin, "Çamaşırcı kadın",1735, tuval üzerine yağlıboya., 37 x 42 cm, Hermitage Museum, St. Petersburg

Resimde yer alan iç mekan, figürlerin kıyafetleri ve yiyeceklerin çeşitliliğine bakıldığında bu resmin orta sınıfın yaşamını temsil ettiği anlaşılmaktadır. Bununla birlikte merkezde yer alan çocuk figürünün altın renkli gösterişli elbisesi resmin bütünlüğü ile tezatlık oluşturmaktadır. Elinde tuttuğu bebek de benzer bir gösterişe sahiptir. Vaftizci Yahya'nın bir temsili olan sarı bukleli bu oyuncak bebek, çocuğun oyun nesnesi olmasının yanı sıra ona oyun aracılığı ile dini öğretilerin aşılanmasının bir yolu olarak hediye edildiği fikrini oluşturmaktadır. Çünkü kız çocuğunun oyuncak bebekle birlikte elinde tuttuğu haç, bu fikri güçlendirmektedir. Israrla bu hediyeleri paylaşmaması ve kendini çekmesi, onun ileride hem dine bağlılığını hem de kutsal anne imajı yaratması açısından bu fikri desteklemektedir. Bu resimde oyuncak nesneleri, hem eğitici hem de karakteri

şekillendirme açısından ebeveynlerinin çocuk üzerindeki etkisini göstermesi sebebiyle de temsili bir görev üstlenmektedir. Kısacası, Jan Steen söz konusu olan bu resimde (Resim.4), burjuvazi sınıfına, hem nasıl yaşaması, hem de nasıl yaşamaması gerektiğine dair sembolik alt mesajlar ya da uyarılar da verir. Resimdeki olumsuzluklar aslında olması gereken ideal yapıyı vurgulamaya yöneliktir. Konu edilen aile teması; Hollanda toplumu için ailenin kutsallığına, oyuncak nesnesi aracılığıyla annenin çocuk gelişimindeki ahlaki ve eğitici rolüne de gönderme yapar. Jean-Baptiste Simeon Chardin ise Jan Steen ile biçimsel açıdan benzerlikler göstermesine rağmen onun resimleri ahlaki bir eleştiriden ziyade, insan merkezli gerçekçi bir bakış açısına sahiptir. Chardin' in resimlerinde karakterize ettiği figürler, kendi faaliyetleri içerisinde olan hizmetliler, çocuklar, dadılar ya da öğretmenlerdir. Yaşadığı döneme hakim olan Rokoko tarzı dekoratif gösterişinden uzak sade kompozisyonlarında, abartısız figürler ile ön plana çıkar. İnsanın birey olarak kendi varlığının değerini gözler önüne seren sanatçı, Aydınlanma çağına doğru insan merkezli bir anlayışın gerçekçi tavrına öncülük etmesi açısından da ayrı bir öneme sahiptir. Bu bakış açısına örnek teşkil eden "*Çamaşırcı Kadın"* (Resim.5) isimli resminde dönemin günlük rutin bir anını resimleyen sanatçı, çalışan bir anne ve çocuğunu resmin konusu yapmıştır. Resim mekanı ışık alamayan, bir evin zemin katını anımsatmaktır. Aralanmış kapıdan görünen kadın figürü de bu mekanda yalnız olmadıklarını ve onların zengin bir ailenin hizmetkarları olduğu izlenimini vermektedir. Resmin merkezinde yer alan eski ve yırtık elbiselere sahip bu çocuk, kendi boyutuyla uyumlu bir sandalyede oturmakta ve annesi çalışırken taşkınlık yapmadan sessizce balon üflemektedir. Semra Daşçı'nın söz konusu oyun ile ifadeleri şöyledir.

> Çocukların eğlenceli buldukları üfleyerek hava kabarcığı yapma oyunu, görünen anlamı dışında sanatta alegorik bir anlama sahiptir. Bir vanitas simgesi olan hava baloncukları yaşamın geçiciliğini ve kısalığını simgelemektedir. Kaynağında Latince "İnsan bir kabarcıktır." sözü yatmaktadır. [Hollandalı şair ve hukukçu Jacob] Cats'a göre ise balon ve kabarcıklar, kısa bir süre için devam ettikten sonra son bulan çocukluk döneminin bir simgesidir. (Daşçı, 2008: 128-130).



**Resim 6.** Jean-Baptiste Simeon Chardin, "Balon köpüğü",1733-34, tuval üzerine yağlıboya, 93 x 74,6 cm, National Gallery of Art, Washington

Sanatçı, bu hava kabarcığı oyununa "*Balon köpüğü"* (Resim.6) isimli çalışmasında da yer verir. Bir pencereden aşağıya doğru balon köpüğü üfleyen yetişkin, "*Çamaşırcı Kadın"* (Resim.5) isimli resimde yer alan fakir çocuğun aksine burjuva sınıfına aittir. Resimdeki erkek figürünün sağ yanında parmakları üzerinde durup pencereye ulaşmaya çalışan ve balona bakan bir çocuk figürü yer almaktadır. Bu çocuğun varlığı, genç erkeğin elindeki oyuncağı onun elinden aldığını ya da, bu genç erkeğin çocuğa oyuncağı nasıl kullanacağını öğrettiğini düşündürtmektedir. Bu resimlerde (Resim.5 ve Resim.6) yer alan farklı iki sınıfın aynı oyuncağı kullanması iki açıdan değerlendirmeyi olanaklı kılmaktadır. İlki bu oyuncak nesnesinin çıkardığı sabun köpüğü aracılığı ile faniliğin sınıf gözetmediği mesajının verilmek istenmesi, diğeri ise, bu oyun nesnesinin ucuz ve ulaşılabilirliği sayesinde de, sınıfsal farklılığı bir parça da olsa ortadan kaldırdığı mesajını içerdiği yönündedir. Her iki mesaj da

bu çocuksu ruhun temsilini, oyun ve oyun nesnesi aracılığı ile vermiş olmaktadır. Fanilik gibi mesaj içerse de, gündelik yaşamda eğlencelik bir vakit geçirme aracı olma gerçeğini değiştirmemektedir. Chardin'in dönemdaşı olan Boucher ise, daha çok Aristokrasi ve Burjuvanın lüks ve şatafatlı yaşamlarını konu edinmektedir. François Boucher'in sıcak bir atmosfere sahip "*Sabah Kahvesi"* (Resim.7) isimli çalışmasında mutlu bir aile sahnesi yer alır. Kompozisyonda yer alan erkek ve kadın figürünün bakışları sağ köşede oturan küçük çocuğa yönelmiştir. Dikkatleri üzerine toplayan bu çocuğun elinde ve etrafında oyuncaklar yer almaktadır. Bu oyuncakların pahalı oluşları, burjuva bir ailenin zenginliğini görünür kılması açısından bir amaca hizmet etmektedir. Çünkü oyuncak üretiminin gelişimi ve yaygınlaşması beraberinde çeşitliliği ve kaliteyi de getirmiş, ancak ince bir işçiliğin ürünü olan pahalı oyuncaklar, sabun köpüğü çıkartan oyuncağın aksine, yalnızca varlıklı kesime hitap edebilmiştir. Sahnenin sağ alt köşesinde duran oyuncak bebek, zengin görünümlü elbisesi ile dönemin modasına hakim olmakla birlikte, ayrıntılı işçiliği ile oyuncaktan farklı bir işleve sahip olduğunu belgeler niteliktedir. 18. yüzyılda oyuncak bebekler, Fransız modasını tanıtmak için kullanılan yetişkin görünümlü manken bebeklerdi. Oyuncak bebeklerle oynamanın ise kız çocuklarını ileride üstlenecekleri eş ve anne rollerine hazırlayacağı da düşünülmekteydi. Zenginliğin tescili olarak değerlendirilebilecek bu resim aynı zamanda, oyuncakları ellerinde tutan çocukların gelecekteki saygınlıklarını ve ayrıcalıklı konumlarını da garanti altına almaktadır. Onları iyi bir eş saygın bir vatandaş olmaya hazırlandıklarının mesajını da vermektedir.



**Resim 7.** François Boucher, "Sabah Kahvesi", 1739, tuval üzerine yağlıboya, 81.5 x 65.5 cm, Muse du Louvre, Paris

Çıngırağın tarihi arkeolojik kazılarla bulunan örnekleri ile M.Ö. 4 binli yıllara kadar dayanır. Ayrıca bazı kültürlerde çıngırağın kötü ruhları çocuklardan uzak tuttuğuna, ayin ya da adaklar esnasında tanrıları yatıştırdığına inanılırdı. Çocuklara ölüm kalım durumlarında da eşlik eden çıngıraklar, çocuğun ölmesi durumunda onunla birlikte gömülürdü. 14. ve 16.yüzyıllarda fildişi, kristal ya da gümüş gibi değişik malzemelerden yapılan çıngıraklar değerli bir aile mirası olarak kuşaktan kuşağa aktarılmıştır.

> 19. yüzyıl ise çocuk oyuncakları açısından altın bir çağdır. Yüzyıl başlarından itibaren oyuncak sayısında ve çeşitliliğinde hızlı bir gelişme yaşanmıştır. Zamanlarının büyük bölümünü oyun

> oynayarak geçiren çocuklar için varlıklı aileler oyuncakları çarşılardan alırken, yoksullar zorunlu olarak panayır ve pazarları tercih etmiştir. […] Ucuz oyuncaklar, sokak satıcıları tarafından el arabalarında veya küçük dükkanlarda satılırdı. William Mulready'nin "*Oyuncak Satıcısı"* konunun örneklerinden biridir. Mulready, zenci bir seyyar oyuncak satıcısını, işbaşında betimlemiştir. Satıcı elinde tuttuğu çıngırağı küçük bir çocuğa beğendirebilmek ümidiyle uzatırken, çocuk ise alması yönünde kendisini teşvik eden annesine rağmen isteksiz ve ilgisiz bir tavırla başka yöne doru bakmakta, adeta […] naz yapmaktadır (Daşçı, 2008: 133-134).

Resimde (Resim.8) dikkati çeken bir diğer unsur da Afrika kökenli bir insanın diğer figürle eşit düzeyde resimde yer almasıdır. İngiliz sömürgelerinde köleliğin kaldırılması 1833 yılında yasalaşmış, 1934 yılı itibariyle de uygulamaya konmuştur. William Mulready tarafından resmin 1835 yılında yapılması, özgürleşen siyahi kölelerin kendilerine yeni çalışma alanları yaratma çabası olarak görülebileceği gibi, İngiliz toplumunun sözde hoşgörüsü, ya da bunu özellikle vurgulayarak bahşedilen özgürlük karşısında kendini yüceltme durumu olarak da yorumlanabilir. Bu siyahi figürün oyuncak nesnesi üzerinden çocukla iletişim kurma çabası da, yeni toplumsal düzende siyahilerin tehlikeli bir duruma sebep olmayacağı yönünde bir mesaj olarak değerlendirilebilir.



**Resim 8.** William Mulready, "Oyuncak satıcısı", 1835. tuval üzerine yağlıboya, 112 x 142 cm, The National Museum of İreland, Dublin

Sanayileşmeyle birlikte oyuncak çeşidi de artmıştır. Sanatta görünürlüğü de buna paralel olarak çeşitlilik göstermiştir. Çocukları cinsiyetlerine göre yetişkinliğe ve gelecekteki rollerine hazırlayan el yapımı oyuncakların yerini alan yeni tasarım fabrikasyon ürünler de resimlerde görünürlük kazanmıştır. Antonio Mancini, "*Boy with the soldiers"* isimli bir çocuğun portresinin yer aldığı resimde (Resim.9) görüldüğü üzere kurşun askerler, toplumca kabul görmüş cinsiyetçi bir algının sonucudur.



**Resim 9**. Antonio Mancini, "Boy with the soldiers", 1876, tuval üzerine yağlıboya,74,9 x 62,9 cm, Philadelphia Museum of Art

Minyatür askerler binlerce yıl önce de yapılmıştır. Savaşı temsil eden oyuncak benzeri figürlere Eski Mısır'da firavunların mezarlarında olduğu gibi, Antik Yunan ve Roma Döneminde günlük eşyaların bir parçası olarak rastlanılmaktadır. Ortaçağ'da ise atı üstünde minyatür silahşörler, azizler, çok popüler nesneler olarak belli zümrelere hitap etmiştir. Seugin 'in ifadesi ile (Aktaran Onur, 2010: 56) "Bütün çağlarda oyuncaklar çocukların yaşlarına ve ana babaların keselerine göre değişmiştir. Oyuncakların değeri de doğal olarak kullanılan malzemeye bağlıdır. Kemik, ağaç, mum ya da kilden oyuncaklar kurşun ya da bronz oyuncaklardan daha ucuz ve fazla sayıdadır." Erkek çocukların, Kurşun askerlere ve minyatür savaş nesnelerine yüzyıllardır süren merakın [nedenini] […} belki çocukların değil yetişkinlerin niyetinde aramak gerekir. Bekir Onur' un (2010: 54) deyimiyle "Yetişkinler, modern zamanlarda olduğu gibi eski çağlarda da çocuğu gelecekteki rollerine hazırlamak için oyuncağı kullanmışlardır."



**Resim 10**. Gabriel Von Hackl, "Küçük asker",1874, tuval üzerine yağlıboya, 73.5 x 55.5cm, Münih

Erkek çocuklarına, kendi toplumsal görevlerini dikte etme amacıyla oyuncak askerler, minyatür silahlar ya da savaş araçlarıyla oynamalarını sağlayarak bir bakıma askerliğe, gerektiği zaman ise savaşa hazırlamak amaçlanmaktaydı. Resim tarihinde bununla ilgili pek çok görsel mevcuttur. Aynı zamanda oyuncaklar bir propaganda aracı olarak da kullanılmıştır. Çocuk ve oyuncak üzerinden toplumun, siyasetin şekillenebileceğini

öngören politikacılar bununla ilgili oyuncaklar da üretmişlerdir. Örneğin, Almanya'da 1. Dünya Savaşı öncesinde, Nazi Askerlerinin minyatür oyuncakları üretilerek sadece kendi ülkelerinde değil, dünyanın pek çok ülkesine ihraç edilerek, oyuncak aracılığı ile çok masum görünen bir propaganda iklimi de yaratılmıştır. Napolyon'a karşı savaşlar, yeni kurulan Alman Konferadasyonu, Avusturya-Prusya savaşı, Kutsal Roma Cermen İmparatorluğu idealleri gibi birçok etmen Almanya kültürü için belirleyici olmuştur. Bu süreçte yükselen ve Nazi düşüncesine de öncülük eden milliyetçi duygular, çocukların yetişmesinde ve onların oyun alışkanlıklarında önemli bir etkiye sahiptir. Gabriel Von Hackl'ın "*Küçük Asker"* (Resim.10) isimli çalışması rol model bağlamında bir ebeveynin oyuncaklar aracılığı ile savaşçı bir erkek yetiştirme ideallerini gözler önüne sermesi açısından önem taşımaktadır. Resimde yetişkinlerin kullandığı tüfek, kılıç gibi silahların yanı sıra çocuklar için hazırlanmış minyatür silahlar yer almaktadır. Merakla babasının el hareketini izleyen çocuk çekimser bir şekilde babasının dizine dayanmaktadır. Olup bitenlerden habersiz görünen masa altında uyuyan köpek, bir güvencenin işaretidir. Öncesinde dini ve ahlaki metaforik anlamlara sahip oyuncaklar, bu resimde de gücün ve geleceğin teminatının göstergesi olarak yerini almıştır. Milliyetçilik duygularını farklı bir şekilde ele alan Felix Ehrlich'in, "*Christmas"* (Resim.11) adlı eserinde ise yılbaşı hediyelerini açarak bunlarla oynayan iki çocuk göze çarpar. Çocukların kıyafetleri, bulundukları ortam ile oyuncakların çeşitliliği üst sınıfa ait oldukları izlenimi vermektedir. 1871 yılında büyük Alman İmparatorluğu askeri zaferler ve diplomatik girişimlerle kurulurken milliyetçi duygulara da yer verilmişti. Büyük çoğunluğunu Germen Halkından oluşan toplumun yapıtaşı olan ailenin mutlu, zengin, huzurlu bir imaj sergilemesi refah toplumunu yansıtması açısından son derece önemlidir. Böylece milliyetçi duygular savaşın dışında, farklı şekillerde de topluma empoze edilmeye çalışılmıştır. Almanya bu dönemde sanayi ve ekonomide çok büyük bir atılım yapmıştır. Özellikle sanayide seri üretime geçilmesi, tüketimi de teşvik etmiştir. Oyuncağın gelişen toplumda bir sanayi ürünü olarak tüketim nesnesine dönüştüğü ve çocuklarda bireyselliği, sahip olma duygusunu da güçlendirdiği görülür.

> 19. yüzyıl sonrasında Endüstri ile sanayileşen oyuncak üretimi sayesinde oyuncağın rolü geleneğinden kopmuş, bireyin gelişimi üzerine çocukların boş vakitlerini eğitsel anlamda değerlendirebilecekleri bir anlama kavuşmuştur. Sanatta da görünürlüğü bu bağlamda alegorik anlamından uzaklaşmaya başlamıştır. Bu sayede, eğitsel oyunlar ve oyuncakların sanatta varlığı, burjuvazinin gelişmesine, bilimsel ve teknik ilerlemelere, aile yaşamına duyulan ilgiye ve çocuğa verilen öneme bağlı olarak kendi nesnel varlığını yeniden tanımlamıştır (Onur, 2010: 99).



**Resim 11.** Felix Ehrlich, "Christmas", 1889, tuval üzerine yağlıboya, 46 x 36 cm

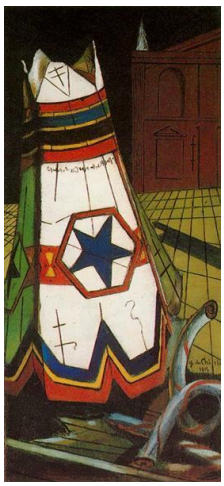
Oyuncağın işlevselliğine yönelik bakış açılarının değişiminde pedagoji biliminin doğrudan bir bağı bulunmaktadır. Çocuğun ön çocukluk dönemindeki gelişiminin çocukluğun diğer dönemlerine göre daha belirleyici olduğu düşüncesinin kabulüyle, keşif, deneme-yanılma ve muhakeme özelliklerini geliştirmek için oyuncaklar da geliştirilmiştir. Bilimsel bu yaklaşımlar da oyuncak sanayisini uluslararası sektör bazında bir değer kazanmasına olanak sağlamıştır.

Bu gelişmelerin bir örneği olarak Thomas Eakins, "*Baby at Play"* (Resim.12) isimli çalışması örnek olarak gösterilebilir. Sanatçı resminde küçük bir çocuğu, kendi oyun ortamında ahşap bloklarla oynarken resmetmektedir. Burada çocuk hayal gücü ile deneme yanılma yoluyla keşfederek kendini geliştirmektedir. Diyagonal bir harekete sahip resmin merkezine bu oyun nesneleri yerleştirilmiştir. Resimdeki kız çocuğunun arkasında yer alan yüz üstü yatmış oyuncak bebek, çocuğun ilgisini çekmemekte ve modası geçmiş oyun nesnesi olduğuna dair bir algıya neden olmaktadır. Sanki bu oyun küplerinin reklamı yapılırcasına resmin tüm ışığı da bu alana yöneltilmiştir. Çocuk gelişiminin pedagojik katkısını öne çıkaran bu resimde oyun nesneleri, çocuğun ve oyunun merkeze alınması açısından ayrı bir önem taşımaktadır. Ondan ne yetişkin olması ne de yetişkinlerin ahlakını temsil etmesi beklenmektedir. Bu resim için oyuncağın temsili rolü salt oyuna yönelik bir anlayışa sahip olduğu söylenebilir.



**Resim 12.** Thomas Eakins, "Baby at play", 1876, tuval üzerine yağlıboya, 81,9 x 122,8 cm, The National Gallery of Art, Washington D.C

Giorgio de Chiricio'nun "*Prensin oyuncakları"* (Resim.13) isimli eseri ise 20. Yüzyılın çocuğa bakış açısını yansıtması açısından oyuncağı merkezine alsa da, bu resimde oyuncak, artık çocuğa ait oyun nesnesi olmaktan çıkar, başlı başına bir anlam yüklenerek sanatta dönüşüm niteliğinde yeni bir görünüm kazanır. Oyuncağın 20. Yüzyılda bir sanayi ürünü olması, seri üretimi sebebiyle tüketimi teşvik etmesi aynı zamanda görünürlüğünü de arttırmış, zamanla propaganda ya da reklam amacıyla da kullanılmasının da önünü açmıştır. *"Prensin oyuncakları"* adlı resimde de bir Kızılderili çadırının üzerindeki amblem Amerikan bayrağındaki yıldıza ve renklerine olan benzerliği ile dikkat çeker.



**Resim 13.** Giorgio de Chiricio, "Prensin oyuncakları", 1915, tuval üzerine yağlıboya, 55,4 x 25,9 cm, Moma, New York City

Asimile edilen toplumların kültürlerinin daha sonra Etnografi müzelerinde sergilenmiş, ya da oyuncaklar gibi ramati kültür ürünleri aracılığı ile de görünür hale getirilmiştir. Georgio de Chiricio gibi gerçeküstücü sanatçılar gözden düşmüş çocukluk imgelerini özellikle tekrar yansıtırlar. Söz konusu sanatçı için vefat eden babası ile yaşadığı psikolojik temas da bu resimde oyun nesnesi olan çadır aracılığı ile fallik bir gölge olarak yansıma bulmuş olabilir. Bilinçaltına yönelik bir tavra işaret eden bu durum, ilham kaynağı olarak oyuncağı, sanat

alanında bir ifade aracı olmasının önünü açmış, onu kendi bağlamından çıkartıp, öznel ya da kültürel kodların temsili olarak bir anlama kavuşturmuştur. Her dönemde çocuklar için önem taşıyan tahta at, modern dönemde de Picasso'nun (Resim.14) resminde olduğu gibi görünürlüğünü korumuştur. Ancak bu görünürlük, masum bir çocukluk evresinin temsilinden çok fazla şey anlatır. Picasso'da "*Guernica*" sında olduğu gibi savaşın yıkıcı etkilerini birçok eserinde yansıtır.



**Resim 14.** Pablo Picasso, "Claude, two years old, and his hobby horse",1949, tuval üzerine yağlıboya, Özel kolleksiyon

Bu açıdan bakıldığında İkinci Dünya Savaşının etkilerinin devam ettiği yıllarda yapmış olduğu (Resim14)'deki çalışmasında çocuk ve oyuncak nesnesi, masumiyetin temsili olarak bir anlamı olanaklı kılmaktadır. Diğer yönden, çocukları birçok kere oyuncaklarıyla resmeden sanatçı, genellikle bu resimleri kendi çocuklarına atfen yapmıştır. Dikkati çeken bir diğer nokta ise, sanatçının kübizmin etkilerinin en aza indirgendiği bu resimdeki biçimselliğin çocuk saflığında olmasıdır. Bu dil aracılığıyla, resimlerine konu olan çocuklarının çocukluk evrelerini gözlemleyen sanatçının, bu resimleri aracılığı ile onlarla bir bağ kurduğu da söylenebilir. Bir başka deyişle, onların gözünden kendine yeni bir pencere açmış olabilir.



**Resim 15**. Kathe Kollwitz, "Deutschlands Kinder ramat" ,1924, Afiş

20. yüzyıl dönem itibariyle birçok kırılmaların, dönüşümlerin ve gelişmelerin yaşandığı bir yüzyıldır. Bu yüzyılda yaşanan 1.ve 2. Dünya Savaşları da yüzyılı etkisi altında bırakan en önemli olayların başında gelmektedir. Bu savaşlar, yetişkinler gibi çocukları derinden etkilemiş, yaşanan şiddet, ölümler, açlık, yalnızlık psikolojilerinde ve yaşantılarında travmatik sonuçlar doğurmuştur. Savaşın şiddetini birebir hissetmelerinin yanı

sıra, büyüyemeden çocuk yaşta askerlikle tanışmışları her yönü ile bireyin değer kazandığı bu dönemle büyük çelişkiler yaratır. Bu durum aslında çocukluk evresi ayrımının yapılmadığı Ortaçağ' ın düşünce iklimine bir çeşit geri dönüş demektir. Dolayısıyla dünyayı kasıp kavuran savaş ve felaketlerin izlerini çocukların sanata yansıması üzerinden takip ettiğimizde birçok ramatic sahneyle yüzleşmek zorunda kalırız. Kathe Kollwitz'in (Resim.15) desenleri belki de bunların başında gelmektedir. Anne kucağında ölümle tanışan çocuk, yemek kabı uzatan aç çocuklar gibi birçok resim çocukları oyuncaklarından ayıran savaşın korkunç yüzünü yansıtır. 20. Yüzyılda yaşanan savaşın etkilerini oyuncak üzerinden takip ettiğimizde, savaş sırasında yıkıntılar içinde kalan oyuncak parçaları, ellerinde oyuncaklarıyla yetim kalmış ağlayan çocuklar gibi sayısını çoğaltabileceğimiz birçok görüntü; resim, fotoğraf, sinema sahnesinde yer almıştır. Dolayısıyla oyuncak, çocuğun en ramatic anını yansıtmada aracı rolü üstlenmiştir. Ayrıca, özellikle savaşı deneyimleyen birçok sanatçı için bu durum, oyuncağı masumiyetin sembolü olarak eserlerinde yer vermelerine de neden olmuştur. Bunların dışında modern sanatta hazır nesnenin sanatta kullanımıyla birlikte oyuncak imgesel betimlenmenin dışında, nesnel yönüyle de bir ifade aracı olarak sıkça kullanılmıştır. Ümit İnatçı'nın deyimiyle "[…] oyuncak artık şeyleşmeye maruz kalmayacak kadar bir kendilik tezahürüdür, […] başka bir şeyin rolünü yapmaz, kendisidir ve kendisi kalır"(İnatçı, 2012: 92). 21.yüzyıl resim sanatındaki oyuncağın serüveni de bu bağlamda sanat nesnesine dönüşerek devam etmektedir. Böylelikle modern sanattaki oyuncak imgesi, çocuk ile ilişkili bağlamında sanatsal geleneğinden çıkartılarak, kavramsal bir boyutta ele alınmasına olanak sağlamıştır.

## Sonuç

Hümanizm ile başlayan çocukluğun tasarımı, değişen toplumsal ve ekonomik süreçlerle birlikte Avrupa Resim Sanatında çocuğun kendi doğal ortamında oyun nesneleri ile görünürlüğünü başlatmıştır. Yükselen Burjuvazi sınıfı, çocuğa ve aile kurumuna atfedilen değerler, bilimsel ve teknik ilerlemeler, aydınlanma çağının düşünsel yaklaşımı ile birlikte oyuncağın tarihsel serüveni de başlamıştır. Resim sanatında oyuncağın görünürlüğü, çocuğun görünürlüğüne paralel olarak ilerlemiş ve tarihsel süreçteki dönüşümü de belgesel bir nitelik taşımıştır. 20. Yüzyılın ilk yarısında yaşanan savaşlardan, ekonomik ve toplumsal krizlerden, hızlı sanayileşmeden en çok etkilenen kesim çocuklar olmuştur. Böylece çocukluğun yok oluşu ile birlikte çocuğa içkin masum değerinden kurtulan oyuncak ya da oyun nesneleri, kültür endüstrisinin toplumsal, siyasi bir uzantısını oluşturarak yalnızlaşmıştır. Kapitalist kültürün direttiği hızlı tüketim nesnesine dönüşen oyuncak, kendi bağlamından koparılarak kültür endüstrisinin, toplumsal ve siyasi propagandanın, kapitalist üreticilerin elinde toplumların dönüştürülmesi, güdülmesi ya da yönlendirilmesinde bir aracı vazifesi üstlenmiştir. Bu tarihsel sürecin Avrupa resim sanatında çocuk, oyun ve oyuncak bağlamında modern sanat anlayışına değin incelenmesi tüm tarihsel süreci de gözler önüne sererek toplumsal ve düşünsel değişimlere de bu bağlamda açıklamalar getirilmeye çalışılmıştır. 21. yüzyıla gelindiğinde ise teknolojik ilerlemeler, dijitalleşen oyunların yükselişi, Hollywood animasyonlarının reklam tarzı yaklaşımları ile birer propaganda aracına dönüşen oyuncak, çocuktan ve oyundan uzaklaşarak sadece kendini temsil eder hale gelmiştir. Bunun sonucunda, sanatta oyuncak imgesi birçok açıdan çocukluk imgesinden bağımsız bir temsiliyete sahip olmuştur. 21.yüzyıl resim sanatındaki oyuncağın serüveni de bu bağlamda sanat nesnesine dönüşerek, varlığını işlevselliğinin dışına taşımış ve sanattaki oyuncak imgesini kavramsal bir içerikle anlamlandırmayı zorunlu kılmıştır.

## Kaynaklar

Arsal, Y. Serap. Çocuk Oyunları Ve Bu Brugel'in Oyunu. Akyürek, F.& Özturanlı, G. (Haz.), Saraydan Sokağa Oyun. Ankara: Kabalcı, 2014 :137-149.

Daşçı, Semra. Avrupa Resminde Çocuk İmgesi. İstanbul: Bağlam Yayınevi, 2008.

Huizinga, Johan. Homo Ludens, Orhan Düz(çev.). İstanbul: Alfa Basım Yayım, 2018.

İnatçı, Ümit. Sanat ve Direniş. Lefkoşa:Söylem Yayıncılık, 2012.

Meydan Larousse. Cilt 9. İstanbul: Meydan Gazetecilik ve Neşriyat Ltd.Şti., 1969-1973.

Onur, Bekir. Oyuncaklı Dünya. Ankara: İmge Yayınevi, 2010.

Vatandaş, Saniye. Oyun ve oyuncak. Süleyman Demirel Ün. Vizyoner Dergisi. Cilt 11. Sayı 28,913 929 , 2020.

## Görsel Kaynaklar

**Resim 1.** 8. ila 10. Yüzyıl, St. Catherine Manastırı, Mısır

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b9/Mary16thC.jpg (Erişim tarihi: 30.11.2020)

**Resim 2.** Leonardo da Vinci, The Madonna of the Carnation, 1480, ahşap panel üzerine yağlıboya, 62x 47,5 cm, Alte Pinakothek, Münih, Almanya
https://uploads8.wikiart.org/images/leonardo-da-vinci/the-madonna-of-the-carnation.jpg!Large.jpg (Erişim tarihi: 30.11.2020)

**Resim 3**. https://uploads8.wikiart.org/images/pieter-bruegel-the-elder/children-s-games-1560.jpg!Large.jpg (Erişim tarihi: 5.11.2020)

**Resim 4.** https://heavenly-holland.com/jan-steen-sinterklaas/ (Erişim tarihi: 5.11.2020)

**Resim 5**. https://cdn.gallerix.asia/sr/C/533117779/909.jpg (Erişim tarihi: 5.11.2020)

**Resim 6.** https://www.metmuseum.org/art/collection/search/435888 (Erişim tarihi: 5.11.2020)

**Resim 7.** https://uploads2.wikiart.org/images/francois-boucher/breakfast-1739.jpg!Large.jpg (Erişim tarihi: 18.11.2020)

**Resim 8.** http://onlinecollection.nationalgallery.ie/objects/7988/the-toyseller?ctx=c47f878f-b0f7-459e-be9f-222c8fe184bb&idx=0 (Erişim tarihi: 27.11.2020)

**Resim 9**. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/58/Boy_with_Toy_Soldiers.jpg (Erişim tarihi: 9.12.2020)

**Resim 10.** https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/ee/Gabriel_von_Hackl_Der_kleine_Soldat.jpg (Erişim tarihi: 9.12.2020)

**Resim 11** https://www.mutualart.com/Artwork/Christmas/9D5C912FE49DD176 (Erişim tarihi: 13.12.2020

**Resim 12.** https://uploads2.wikiart.org/images/thomas-eakins/baby-at-play-1876.jpg!Large.jpg (Erişim tarihi: 15.12.2020)

**Resim 13.**https://www.moma.org/collection/works/79783?artist_id=1106&page=1&sov_referrer=artist (Erişim tarihi: 15.12.2020)

**Resim 14.**https://uploads3.wikiart.org/images/pablo-picasso/claude-two-years-old-and-his-hobby-horse-1949.jpg!Large.jpg (Erişim tarihi: 18.12.2020)

**Resim 15**. Kathe Kollwitz, "Deutschlands Kinder hungern" ,1924, lithograph on cream wove paper, The Vivian and Gordon Gilkey Graphic Arts Collection
http://portlandartmuseum.us/mwebimages/IMAGES/PERMANENT%20COLLECTION/1980/0085_0014_0365_20170914_01_PT.jpg (Erişim tarihi: 18.12.2020)

Ulakbilge
Sosyal Bilimler Dergisi

# THE VISIBILITY OF THE TOY IN WESTERN PAINTING FROM RENAISSANCE TO THE MODERN ERA

**Neslihan Özgenç Erdoğdu, Figen Şerife Renda**

**ABSTRACT**

Although children are the first thing that comes to mind when it comes to games, we encounter with games in all areas of the life in the adult world. The toy, on the other hand, is the objective dimension of the game and takes place in our lives as an imitation of a real being or as simple objects attributed with meanings. Game opens a free space for the player besides the existing world. Toys as game objects are not only personal items in this free space, they also reflect the cultural, economic, political and technological state of their eras in every aspect. When we consider art as a reflection of the culture, the image of games and toys in the art history is more associated with children. The meanings attributed to toys were parallel with the perspective towards the children in every period. The toy as an object first appears in European painting in the 15th century. Along with humanism, the developing bourgeoisie, subsequent scientific and technological advances, family life and values given to children naturally changed the point of view on toys. The rapidly changing world with the wars in the 20th century turned the toy into a mass-produced industrial product, which encouraged consumption culture. Thus, the toys detached from their original context and started serving as an intermediary in the transformation and the manipulation of societies in the hands of the cultural industry, social and political propaganda and capitalism. In this context, the toy object that is the subject of painting is a document witnessing the history. The aim of this study is to examine the visibility of the toy, which is the subject of European painting from the Renaissance to the modern period, in the history and to discuss the effect of cultural differences related to time and space on the toys through art.

**Keywords :** Game, toy, children, culture, art