



SANAT ESİNLİ “MOBİLYA” TASARIMI ARTS INSPIRED “FURNITURE” DESIGN

Doç. Dr. Gülçin Cankız ELİBOL*¹
Arş. Gör. Vildan DÜNDAR TÜRKKAN*²
Arş. Gör. İsmail BEZCİ*³

* Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü

¹ gcelibol@yahoo.com, ORCID 0000-0002-6529-2855

² vldndndr@hotmail.com, ORCID 0000-0001-6049-9403

³ ibezci@icloud.com, ORCID 0000-0001-6259-0577

ÖZ

Sanat dalları arasındaki etkileşim ve esinlenme, yüzyıllardır bilinmektedir. Bu makale, sanatı ve tasarımı bu yolla bir araya getirmeyi hedeflemiş bir çalışmayı temsil etmektedir. Bu amaçla, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı lisans programında öğrenim gören 48 son sınıf öğrencisi, bir semestr boyunca mobilya tasarımı konusuna sanatsal açıdan farklı bir bakış getirmek üzere bir çalışmaya dahil edilmiştir. 48 öğrenci, gruplar halinde veya bireysel çalışarak, tamamı sanat eserlerinden ilham alan, işlevle ilgili kaygılardan bağımsız 25 farklı tasarım denemesi gerçekleştirmiştir. Çalışma yaklaşık üç ay sürmüştür. Her grup veya birey kendisini ve sanata bakış açısını, tasarlama yaklaşımını sorgulayarak, kendisine ilham kaynağı olabilecek bir sanat eseri seçmiştir. Eser seçiminde herhangi bir stil veya tarihsel dönem kısıtlaması yapılmamış; öğrenciler, antik, klasik, modern veya güncel dönem güzel sanat eserlerinden seçim yapabilmişlerdir. Her grup veya birey, bu eserleri kavram, içerik, oranlar, biçim, renk vb açılardan, bir başka anlatımla, soyut ve somut açılardan incelemiş ve analiz etmiştir. “Soyutlama”, çalışmanın en önemli unsuru ve anahtar eylemi olarak alınmıştır. Çalışma sonunda, ortaya çıkan tasarımlardan 6 adedi, CerModern-Ankara’da düzenlenmiş olan Sanat ve Tasarım Sergisi’ne seçilerek 27 Haziran-24 Temmuz 2019 tarihleri arasında sergilenmiştir. Çalışma, mobilya tasarımına işlev kısıtı olmayan bir bakış açısı getirmekle kalmayıp; “mobilya” kavramının ana bileşenlerinin, sanatsal bir yaklaşımla sorgulanabilmesinin de önünü açmıştır.

Anahtar Kelimeler: Mobilya tasarımı, Sanat eseri, Soyutlama, İşlevden bağımsızlık, Tasarım

ABSTRACT

Inspiring and interaction between several fields of art are known for centuries. By this means, this study represents a work conducted for connecting arts and design. Within this purpose, students were included in a study for one term, in order to achieve a more artistic vision in terms of furniture design. 48 senior students, worked either in groups or individual, put forward 25 furniture designs which were all artwork originated trials, free from functional considerations. Students worked for 3 months. Each group or individual, selected an artwork; ancient, classical, modern or contemporary, and took it as the inspiration / origination point of their design processes. They analysed these works in terms of concept, context, proportions, forms, colours etc.; in other words by solid and abstract concerns. “Abstraction” was taken as the most important consideration and the key point of the study. By the end of the study, 6 works were selected for and exhibited in Art and Design Exhibition at CerModern, between dates 27 June-24 July 2019. This study not only brings a function-free point of view to the notion furniture design, but also leads up to quest the main components of the “furniture” with an artistic approach.

Key Words: Furniture design, Artwork, Abstraction, Function-free furniture, Design



1. GİRİŞ

Sanat dalları arasındaki etkileşim ve esinlenme yüzyıllardır bilinen ve izlenebilen bir paylaşım olarak önümüze çıkmaktadır. Bu yelpazede güzel sanat eserleri, edebi eserler, musiki eserleri ve daha birçok dal yer almakta; bu alanlarda ortaya konan eserlerin birbirlerinden ilham bulması ve sanat eserlerinin yanında sanatçı kimliklerin de birbirini etkilemesi söz konusu olabilmektedir.

Tarihsel sürece bakıldığında, ifadeler, estetik anlayışı ve kavramlar zaman zaman değişse de insanoğlunun kendini ifade etme çabasının sabit kaldığı görülmektedir. Hangi zaman diliminde olursa olsun insan, sanatsal yaratımlarıyla kendini ve çevreyi anlatma yoluna gitmiştir (Gökçe, 2015, s.4). Bu yaratım ve anlatımlarda, birçok farklı sanat dalı arasında neredeyse tüm dönemlerde etkilenmelerin ve esinlenmelerin olduğu gözlenmektedir. Bu etkilenme kimi zaman tek yönlü, kimi zaman ise karşılıklı bir etkileşim şeklinde olabilmektedir. Bu çalışmada ön planda ele alınan eylem, özellikle mevcut olandan ilham alma, etkilenme, esin kaynağı bulma şeklinde ortaya çıkan yaklaşımlar olacaktır.

Bu etkilenmeden kasıt kesinlikle bir taklit veya kopyalama değildir. Çalışmada, etkilenme ve esinlenmenin kendini özellikle ilham alma şeklinde gösterdiği bazı çalışmalar örnek olarak ele alınmıştır.

Örneğin Roma'da, antik Yunan'da Dor ve İyon giysilerinin açıkça mimari yapılara benzetilerek tasarlandığı görüşü mevcuttur. Bu dönemde insan bedeni bir kolon gibi ele alınmış ve mimari düzenlerde görülen tasarım anlayışı bu giysilerin tasarımında da kullanılmıştır. Antik Yunan'da kolonlarda kullanılan oluklu alanlar, aynı dönemin en popüler giysisi olan 'chiton'un drape katlarına ve silindirik formuna referans olmuştur. Gotik mimarinin sivri uçlarının da zamanının modasını etkilediği görülmektedir. Giysiler insan bedeninin sınırları ötesine geçmiştir. Erkeklerde ve kadınlarda şapkalar aşırı uzundur ve sivri uçlu ayakkabılar kullanılmıştır (Güldür ve Bayram, 2016, s.61,62). Günümüzde de moda tasarımcıları ve mimarlar ortak projelere imza atmaktadırlar. Rem Koolhaas, Tadao Ando ve Frank O. Gehry, Charles Gwathmey gibi ünlü mimarlar, Ralph Lauren, Alexander McQueen, Prada, Armani, Issey Miyake gibi moda ikonları için koleksiyonlarının sergileneceği binaları tasarlarırken, yarattıkları yapıları bu markaların tasarım çizgileriyle yorumladıklarını dile getirmektedirler (Güldür ve Bayram, 2016, s.64). Bu alandaki tasarımcıların yapıardan ve çeşitli mimari üsluplardan etkilenerek ortaya koydukları çalışmalar oldukça fazladır. Aşağıda Givenchy'den bir örnek sunulmuştur (Görsel 1).



Görsel 1. Givenchy'nin 2008 yılında rönesans, gotik ve barok mimarisinden etkilenecek ortaya koyduğu tasarımlardan örnekler (Güldür ve Bayram, 2016, s.68).

Benzer bir ilişki müzik ve resim arasında da görülmektedir. 19. Yüzyıla bakıldığında, dönemin en ünlü müzisyen, besteci, piyanist, orkestra şefi ve müzik öğretmeni Franz Liszt'in Totentanz adlı eserini bestelerken Francesco Traini'ye ait olduğu ve 1350 tarihli olduğu (veya kimi kaynaklara göre Buonamico Buffalmacco'ya ait olan ve 1335-1340 tarihli olduğu söylenen) Ölümün Zaferi (Triumph of Death) adlı freskten (Görsel 2) etkilendiği bilinmektedir.



Görsel 2. Buonamico Buffalmacco, "Ölümün Zaferi (Triumph of Death)" fresk, 14. Yüzyıl, 02.08.2019 <https://bit.ly/2WeAZnw>

Disiplinler arası bu etkileşim daha sonraki dönemlerde de devam etmiştir. Barok dönemin abartılı üslubu diğer sanat dalları gibi kendini müzikte de göstermiştir. Barok müziğe hâkim olan duygusal abartı, sık sık tonun değiştirilmesi, uyumsuzluk ve karmaşık armoni yapısı

G. C. ELİBOL, V. DÜNDAR TÜRKKAN, İ. BEZCİ, SANAT ESİNLİ "MOBİLYA" TASARIMI 155



eserlere yansımıştır. Yani, resim sanatı ile müzik arasındaki ilişki, gerek konu gerekse biçim dili açısından göze çarpmaktadır. Müzikte resimsel değerler bulunabilirken, resimde de müzikal ifadeler, kompozisyon, renk ve biçim olarak yer alabilmektedir (Akbaş, 2014, s.16, 18).

Örneğin Wassily Kandinsky'nin resimleri derin gözleme dayanmaktadır. Ona göre her rengin, her çizginin çağrıştırdığı bir duyarlık biçimi vardır ve belli geometrik biçimler, belli duyarlık alanlarını ifade eder. Renk ve formlar arasında kurduğu ilişkiler soyut geometrik resmin temellerini oluşturur. Soyut sanatın en önemli temsilcilerinden olan sanatçının, müzik ile kurduğu bağ anlaşılabilir. Sesler bir içsel imge oluşturur. İşte bu oluşumu resimle dile getirir. Ruhsal titreşimler yaratan çizgi ve renklerden oluşan tabloları, izleyende derin duyular oluşturur (Akbaş, 2014, s.21).

Şiirde ise Baudelaire'in alana getirdiği ve belki de en büyük yeniliklerden olan somutun soyutlaştırılması, 19. yüzyılın ortalarından günümüze dek uzanan imgecilik akımını başlatmıştır. Benzer şekilde Rimbaud'un düşleri, sanrıları ardından Freud'un gündüz düşlerinin ve bilinçaltının da devreye girmesiyle sadece şiirin değil, tüm sanatların, resmin, mimarinin ve hatta sinemanın da belirleyicilerinden olmuştur (Morsunbul, 2006, s.32).

Örneğin sinemanın, birçok alanla olduğu gibi, resim sanatıyla da pek çok noktada yakınlık gösterdiği görülmektedir. En temelde her iki sanatın da “görsel” üretim noktasında kesiştikleri göz önünde bulundurulduğunda, sinemanın, resim sanatından başta çerçeveleme olmak üzere, ışık kullanımı, oran, orantı, renk gibi noktalar aracılığı ile beslendiği görülecektir. Resim sanatı biçimselliğin yanı sıra tarihi yönüyle de sinema sanatına katkıda bulunmaktadır. Örneğin, resim tarihi boyunca ortaya çıkan pek çok akımın sinemada da kendine yer bulduğu görülmektedir. Sinema tarihi boyunca izlenimcilik, dışavurumculuk, realizm ve sürrealizm gibi akımlar, başta imge üretimi noktasında sinemaya ilham kaynağı olmuşlardır (Çanğa ve Uğur, 2017, s.471).

Kimi sinemacıların kimi sanatçıların eserlerini kendi eserlerine ya bire bir aktardığı, ya da ışığına, kostümlerine veya bütünüyle duygusuna yansıttığı görülmektedir (Eryürek, 2014) (Görsel 3, Görsel 4).



Görsel 3. Balthus, “The Golden Days”,1944-45 ve Louis Malle, Black Moon filmi, 1975 (Eryürek, 2014)



Görsel 4. Francisco Goya, “Saturn Devouring His Son”, 1819-1923 ve Guillermo del Toro, “Pan’s Labyrinth” filmi, 2006 (Eryürek, 2014)

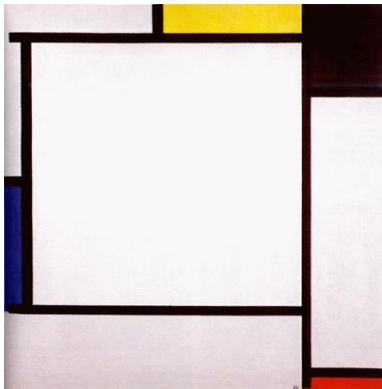
Sinema ve edebiyat ilişkilerinde de yaratıcılık aşamasında, yapıta yansması pek de kolay olmayan bir süreç söz konusu olsa da sinema tarihi, sinemaya uyarlanmış sayısız edebiyat yapıtıyla da doludur. İzleyicinin deneyimi bir roman ya da öykü okumaktan farklı bir noktaya gelir. İki farklı sanat dalının anlatım farklılığında, yazının dili görüntünün diline uyarlanır. Seyirci kitap okurken kendi deneyim ve dünya görüşü doğrultusunda yapıtı yorumlar ve imgeleminde olayları, yerleri ve karakterleri canlandırır (Yüce, 2005, s.73-71).

Resim ve mimari arasında da belirgin bir ilişki dikkati çekmektedir. Tarihsel sürece bakıldığında neredeyse her dönemde bu karşılıklı etkilenmenin mevcut olduğu görülmektedir. Bu etkilenmenin, soyutlama ile birleşimi ise Endüstri Devrimi ve sonrasına rastlamaktadır.

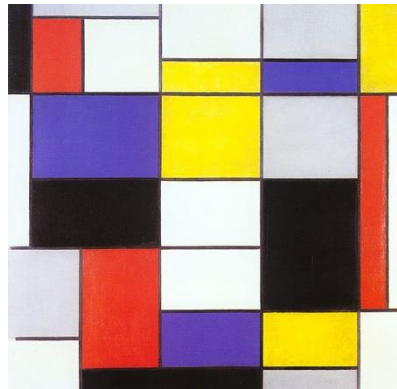


Endüstri Devrimi ve buna bağlı olarak ortaya çıkan makineleşme, sanatçıya malzeme ve konu çeşitliliği bakımından yeni bir bakış açısı sunmuş; bu dönem, sanatçıların çalışmalarında bireysel yaklaşımların daha fazla hissedildiği bir zaman dilimi olmuştur. Bu dönemde geleneksel kalıpların ve öngörülen sınırların pençesinden kurtulan sanat, birçok farklı alandan beslenmiş ve kendi içinde evrimsel bir sürece girmiştir ki, bu süreç hala plastik sanatlarda bir mihenk taşı niteliğindedir. Özellikle plastik sanatlar alanında kurulan bu disiplinler arası etkileşimin bir başlangıcı veya sonucu olan çağdaş sanat anlayışında, sanatçının bireysel, duygusal ve kurgusal ifadesini güçlendirebilecek her türlü malzemenin kullanımına yönelik özgürlüğün ve özgünlüğün vurgusu da ön planda olmuştur (Çevik, 2018, s.118, 120).

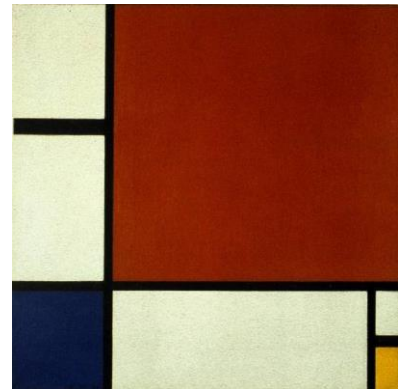
Özellikle De Stijl akımı ve sonrasında bu tür bağlantılar, resim, mimari ve ürün tasarımı arasında belirgin şekilde görülmüştür. Özellikle resim-mimari ve yapı/mekan-ürün etkileşimleri belirgin şekilde izlenebilmektedir. Örneğin, soyut resmin öncülerinden Piet Mondrian'ın eserlerinin Gerrit Rietveld gibi mimarlara ilham kaynağı olduğu ve kendisinin, sanatçının kompozisyonlarını Shróder Evi'ne dönüştürdüğü bilinmektedir (Görsel 5, Görsel 6, Görsel 7 ve Görsel 8).



Görsel 5. Piet Mondrian,
“Composition 2”, 1922,
02.08.2019,
<https://bit.ly/32Mo3rv>



Görsel 6. Piet Mondrian,
“Composition a”, 1923,
02.08.2019,
<https://bit.ly/2JgFmcy>



Görsel 7. Piet Mondrian,
“Composition II in Red, Blue
and Yellow”, 1929,
02.08.2019,
<https://bit.ly/2BJb6mo>



Görsel 8. Gerrit Rietveld, “Shröder Evi”, 1924 (Block, 2018).

Bu dönüşümün bir benzeri de Rietveld’in yapıdan ürüne olan dönüştürme eylemidir ki bunun en belirgin örneklerinden biri Shröder Evi ve Red and Blue Chair arasında gözlenmektedir. Mimarının ve iç mimarının, bir başka alana, bir başka ölçeğe, ürün ölçeğine kaydırılması ve uyarlanması belirgin bir ifadesi olan bu mobilya, De Stijl akımının adeta manifestosu gibidir ve zamanıyla sınırlı kalmayarak ileri birçok dönemi etkilemiştir. Birincil görevi dışında bir işlev içermez, hatta bu tür işlevsel kaygıların birçoğu geri plandadır (Görsel 9).



Görsel 9. Shröder Evi iç mekanından bir görünüm; Gerrit Rietveld, “Shröder Evi”, 1924 ve Gerrit Rietveld “Red and Blue Chair”, 1917 (Block, 2018).

Yine Kandinsky’nin 1923 yılında tamamladığı ve Transverse Line ismini verdiği tablosu, Jarde Partnership tarafından soyutlanarak, doğduğu şehir olan Moskova’da, 2013 yılında bir



plazaya dönüştürülmüştür. Resmin mimarlığa dönüşümünün en belirgin örneklerinden olan Kuntsevo Plaza, yaşayan bir Kandinsky tablosu olarak değerlendirilmektedir (Köse Doğan, 2016, s.55).

Benzer türde ilişkiler diğer birçok dal arasında da mevcuttur. Örneğin, çizgi kahramanlar, seramik sanatçılara ilham verebilmiştir. Bu ilişkiyi Özel'e göre (Özel'den aktaran Çevik, 2018) , çizgi filme büyük destekleri olan karikatür sanatçıların yarattığı tipler, Haziran 2003'te VitrA Seramik Sanat Atölyesi'nin gerçekleştirdiği “Çizgi Kahramanlar Sokakta” projesiyle seramik sanatı ile buluşmuştur. Bu projeye çizgi film, karikatür ve seramik sanatı arasında bir bağ oluşturmuştur. Birçok önemli karikatüristin eserlerinin dönüştürüldüğü seramik heykeller İstanbul sokaklarında izleyicilerle buluşmuştur (Çevik, 2018, s.124) (Görsel 10).



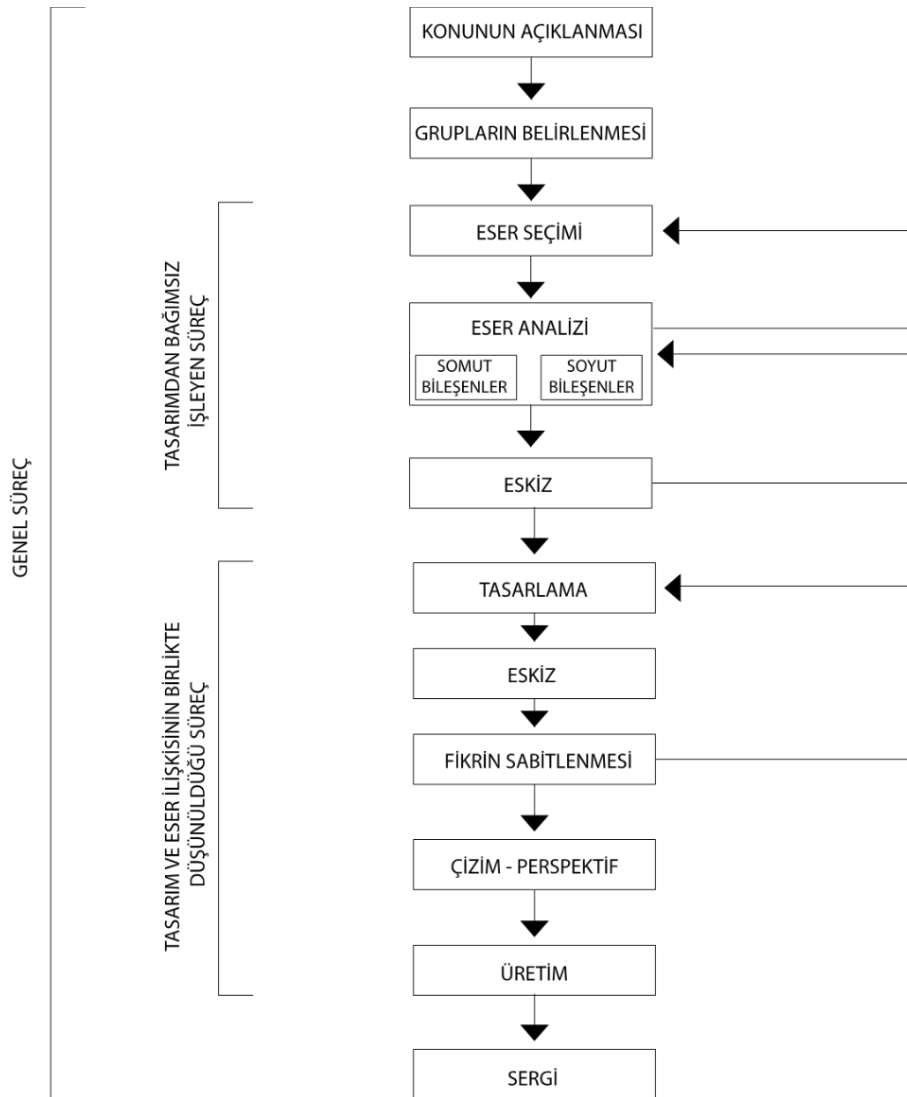
Görsel 10. “Çizgi Kahramanlar Sokakta” projesi kapsamında sergilenen seramik heykeller (Çevik, 2018, s.124)

Bu çalışmada da sanatın, mobilya tasarımına ilham verebileceği düşüncesiyle, 48 öğrencinin dahil edildiği bir proje yürütülmüş; çalışma sonunda, kaynağı bir sanat eseri olan 25 farklı tasarım ortaya konmuştur. Amaç, öğrencilerin sanat dalları arasındaki ilişkiyi irdeleyebilmesini, tasarıma, onları birçok kaygıdan uzaklaştıran farklı bir bakış açısıyla yaklaşabilmelerini ve yaratım süreçlerinde farklı deneyimler yaşayarak, kendi iç dünyalarını farklı yönlerden sorgulamalarını teşvik etmektir. Bir alt amaç ise mobilya kavramındaki ana bileşenleri sorgulamaktır. Vazgeçilen bu bileşenlerden biri de kullanım işlevidir ve bu vazgeçişin özünü, bir sanat eserinde bu yönde bir kaygının olmayışı oluşturmuştur.



2. YÖNTEM

Çalışmanın temel süreci, tasarım yöntemlerinin birçoğunun özünde yer alan ıraksama (*divergence*), yakınsama (*convergence*) ve dönüşüm (*transformation*) süreçlerini içermektedir; ancak, özellikle yeni ürün geliştirme yöntemlerinin sonucunda yer alan hedef nokta (focal point), uygulanan süreçte belirsiz bir bölge halindedir. Yani, hedeflenen net bir sonuç beklentisi veya karşılanması hedeflenen bir kullanım işlevi bu çalışmada varılması planlanan nokta için planlanmamıştır. Hedefin net olduğu nokta, sürecin sonunda geliştirilecek olan tasarımın, esin kaynağı yani çıkış noktası olarak alınan eseri en azından bir bileşen yönünden yansıtmaması, ancak bir yandan da özgün bir tasarım niteliği taşımasıdır.



Görsel 11. Genel süreç (yazar arşivi, 2019)



Görsel 11’de sürecin tamamı şematik olarak gösterilmiştir. Çalışma, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü lisans programı son sınıf öğrencileri ile bir dönem boyunca yürütülmüştür. Bu süreçteki ilk basamak, konunun tüm topluluğa açıklanması olmuştur. Bu aşamada sonuç üründen beklenenler vs bilgiler verilmemiştir. Öte yandan, çalışma grupları bireysel olabileceği gibi grup olarak çalışmanın da mümkün olduğu belirtilmiştir. Bu kapsamda 1 - 4 kişilik 25 adet grup oluşmuştur ve sürecin takip edilebilmesi amacıyla her grup numaralandırılmıştır. Gruplar bireysel dahi olsa bu çalışma içerisinde “grup” olarak anılmıştır.

Konunun açıklanması ve çalışma gruplarının belirlenmesinin ardından sürecin ilk aşaması olan eser seçimi gerçekleştirilmiştir. Eser seçimi aşaması, tam anlamıyla bir seçim olarak görülmemiştir; bu aşamada, tanımlanmamış olsa dahi ilham kaynağı olarak alınabilecek bir eserin, tasarımcının zihninde kendiliğinden ön plana çıkması beklenmektedir. Yani seçimin doğal bir şekilde ilerlemesi, ilham veren eserin, beğeni, bilinirlik, kolay anlaşılabilirlik vs. ölçütten bağımsız olarak tercih edilmesi öngörülmüştür. Bu belirlemenin ardından, her grup eserini analiz etmeye başlamıştır. Bu analizde gerek somut (renk, form, doku vb.) gerekse soyut (anlam, içerik vb.) bileşenler ele alınmıştır. Bu analiz sonucunda kimi zaman eser seçiminin değiştirilmesi de söz konusu olabilmıştır. Bir başka anlatımla, geri dönüşlü bir süreç olan bu aşama, eserin analizinin eskizlerle tamamlanması ile netleşmiştir. Bu aşamadaki eskizler, sonuç tasarıma yönelik değil, yalnızca kaynak esere yöneliktir; yani eserin irdelenmesi esnasında zihinde oluşan duygu ve düşüncelerin ifadesini kolaylaştırmak amacıyla gerçekleştirilmişlerdir. Bu sebeple bu aşama tasarım kaygısından bağımsız olarak yürütülmüştür.

Tasarlanacak nesneye yönelik ilk eskizler tasarlama aşaması ile birlikte devreye girmiştir. Fikrin sabitlenmesine kadar bu süreç birçok kez döngü yapmıştır. Fikrin sabitlenmesi, eskizlerin tekrarlanması ile gerçekleşmiş ve bu eskizlerin tasarıma yönelik çizimlerle ve maketlerle desteklenmesi ile nesneleşme süreci başlamıştır. Sonuç nesne tasarımlar, sergilenmek üzere 1/1 ölçeğinde üretilmiş veya çeşitli ölçeklerde maketlerle gerçek malzemeli olarak sunulmuştur.

3. BULGULAR

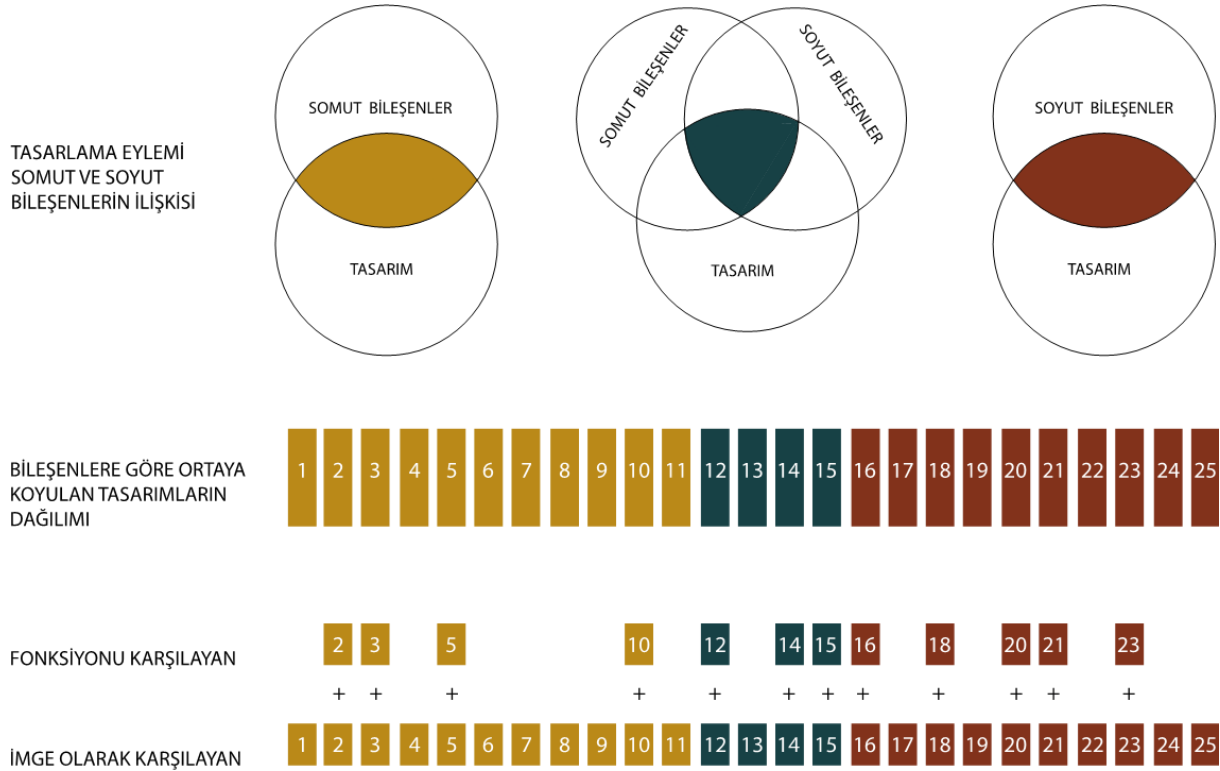
Süreç yalnızca bir yöntem olarak ele alınmamıştır; temelde, sürecin belirli noktaları da bulgu niteliğindedir. Örneğin, ilk bulgular, analiz aşamasında başlamıştır. Kimi gruplar, tasarlama eylemine geçmeden önce, esere yönelik yapılan analizde somut bileşenler üzerinden



ilerlerken, kimi grupların soyut bileşenler üzerinden ilerlediği; hatta kimilerinin ise her iki bileşen türünü de analizine dahil ettiği görülmüştür. Bu eğilimler şematik olarak Görsel 12’de gösterilmektedir.

Çalışma gruplardan 11 adedi, analizinde renk, form gibi somut bileşenleri temel alırken, 10 adedinin soyut bileşenler üzerinden ilerlediği; 4 grubun ise hem soyut hem somut bileşenleri kullandığı görülmüştür (Görsel 12). Bu süreçte gruplar tercihlerini tamamen yönlendirmesiz ve ön bilgi verilmeksizin gerçekleştirmişlerdir.

Öte yandan, mobilya kavramını imge olarak tüm sonuç tasarımlar karşılarken, kullanım işlevi, yalnızca 12 adet tasarımda karşılanmış durumdadır (Görsel 12). Zira işlev, mobilyanın temel bileşenlerinden olsa da bu çalışmada ikincil bir unsur olarak ele alınmıştır ve farklı bir tartışma da sorguya açılmıştır.



Görsel 12. Tasarlama sürecindeki eğilimler (yazar arşivi, 2019)



ESER SEÇİMİ

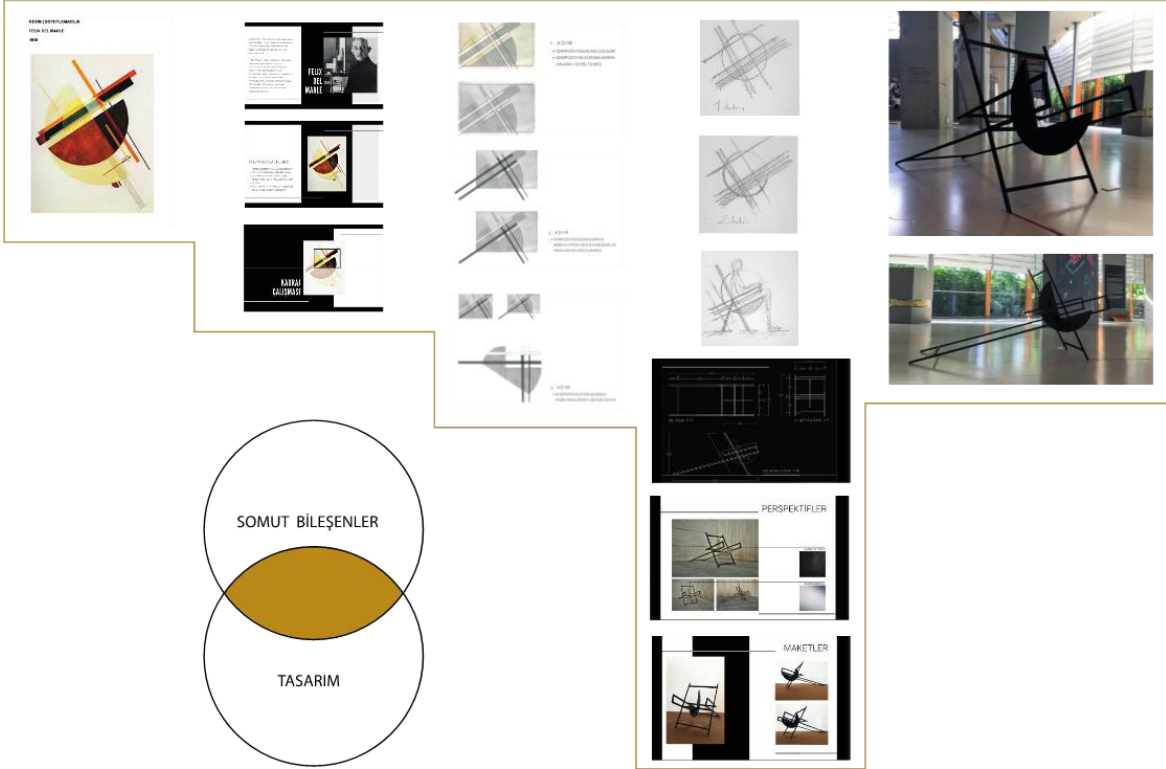
ESER ANALİZİ (SOMUT VE SOYUT BİLEŞENLER)

ESKİZ (TASARIMDAN BAĞIMSIZ)

TASARIM ESKİZ VE FİKRİN SABİTLENMESİ

ÜRETİM

GRUP 11 - 2 KİŞİ



Görsel 13. Somut bileşenler üzerinden ilerleyen bir çalışma örneği (yazar arşivi, 2019)

Çalışmalar, analiz yöntemine göre sınıflandırıldığında, somut bileşenler üzerinden ilerlenen çalışmalardaki ilk eskizlerle son nesnenin fiziken ve görünüm olarak da birbirine yakın olduğu gözlenmiştir. Bu yönde bir çalışmaya ilişkin örnek Görsel 13'te sunulmuştur. 1948 tarihli, Felix del Marle imzalı kompozisyon çıkış noktası olarak alınmıştır. İlk eskizlerin eser analizine yönelik olduğu göz önünde bulundurulduğunda, tasarım eskizlerinde ve fikrin sabitlenmesi aşamasında fazla bir değişime uğramadığı, ancak derinlik gibi üçüncü boyuta ilişkin hareketlenmelerin yaşandığı görülmektedir. Somut bileşenlerin irdelenmesinde soyutlamanın önemi büyük olmaktadır. O nedenle, bu aşamada da eserin özüne inmek, daha gözle görünür bir yolla da olsa ana hedefdir. Asli unsuru yakalayıp sabit tutmanın eserle tasarımı birbirine bağlaması ve tali unsurlarda yapılan oynamaların tasarıma özgünlük veren yönler olması öngörülmektedir. Örneğin Görsel 13'te verilen sonuç tasarımda eser ile olan görsel yakınlık uğruna işlevden vazgeçilmiştir; yani sonuç tasarım bir oturma elemanı imgesini taşısa da bu işlevi yerine getirmemektedir; getirmemesi tercih edilmiştir. Oturma imgesini taşıması ve kaynak eseri yaşatması, karşıladığı en önemli koşullardır.



ESER SEÇİMİ

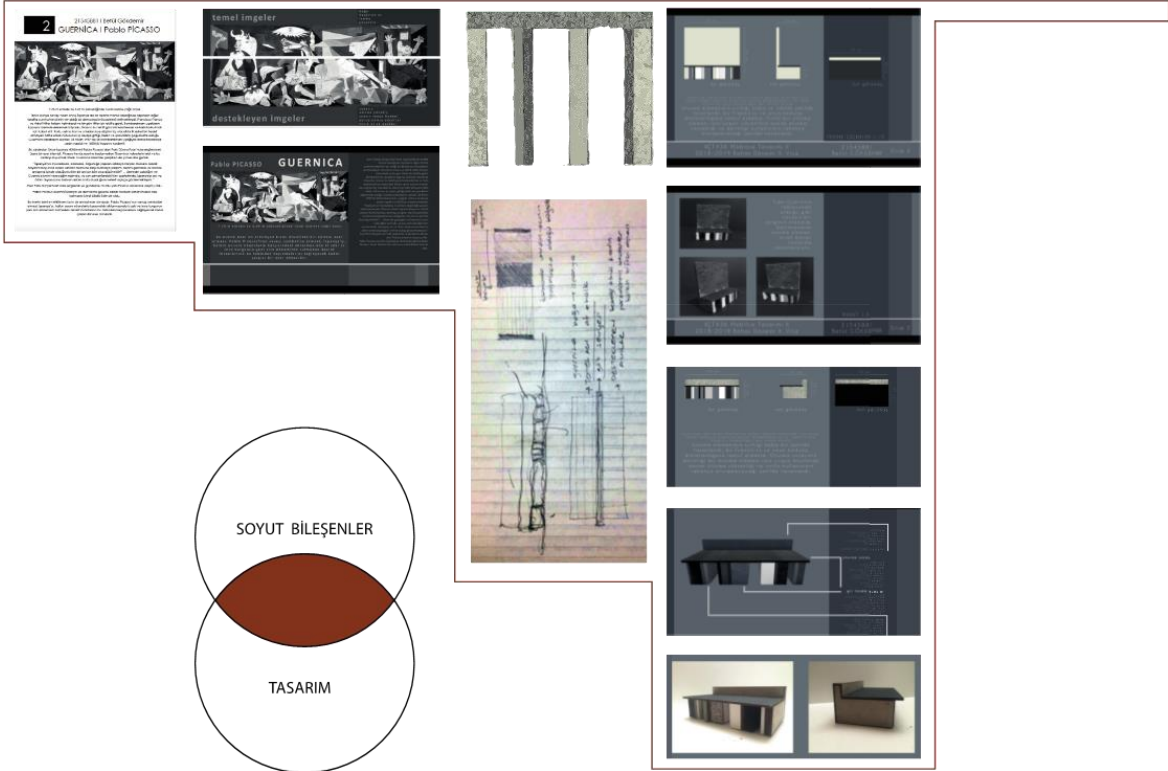
ESER ANALİZİ (SOMUT VE SOYUT BİLEŞENLER)

ESKİZ (TASARIMDAN BAĞIMSIZ)

TASARIM ESKİZ VE FIKRİN SABİTLENMESİ

ÜRETİM

GRUP 23 - 1 KİŞİ



Görsel 14. Soyut bileşenler üzerinden ilerleyen bir çalışma örneği (yazar arşivi, 2019)

Soyut bileşenlerden yola çıkarak ilerlenen çalışmalarda ise eser analizlerindeki eskizler ile tasarım eskizleri arasında belirgin bir farklılığın olduğu görülmektedir. Bir başka anlatımla, soyut bir kavramın yakalandığı ve asli unsur olarak kabul edildiği çalışmalarda görsel bir yakınlığın bulunması birincil bir kaygı olmaktan çıkmaktadır (Görsel 14). Tasarım aşamasında sembolik anlatımların, renklerin, dokuların devreye girdiği görülmektedir. Kimi soyut kavramların bir renkle, bir dokuyla veyahut bir malzemeyle yansıtıldığı gözlenmiştir. Sonuç ürün ile eser arasında görsele tam olarak yansımayan bu bağlılık, sonuç üründe azami çeşitlenmeye olanak tanımaktadır; ancak eserle olan bağ nedeniyle bu özgürleşmenin sınırı da rasyonel olarak konmuş olur. Örneğin Görsel 14'te yer alan çalışmada ulaşılan sonuç tasarımda kullanılan malzemeler ve renkler, Pablo Picasso'nun Guernica'sında anlatılmak istenen şiddeti sembolize etmiştir. Bu malzemelerin dokusu ve rengi, fiziksel olarak bu hissi yaratabilecek olan seçenekler arasından seçilmiştir ve eserin ana temasını besleyecek nitelikte bir araya getirilmiştir.



ESER SEÇİMİ

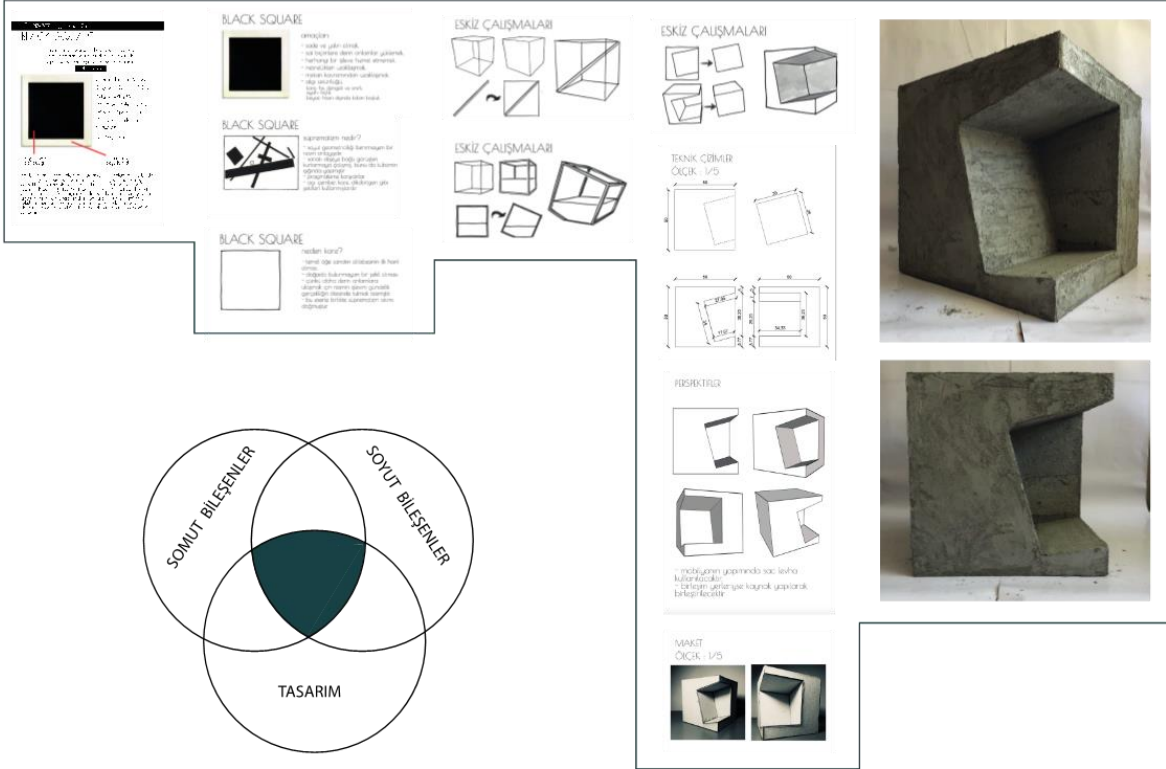
ESER ANALİZİ (SOMUT VE SOYUT BİLEŞENLER)

ESKİZ (TASARIMDAN BAĞIMSIZ)

TASARIM ESKİZ VE FIKRİN SABİTLENMESİ

ÜRETİM

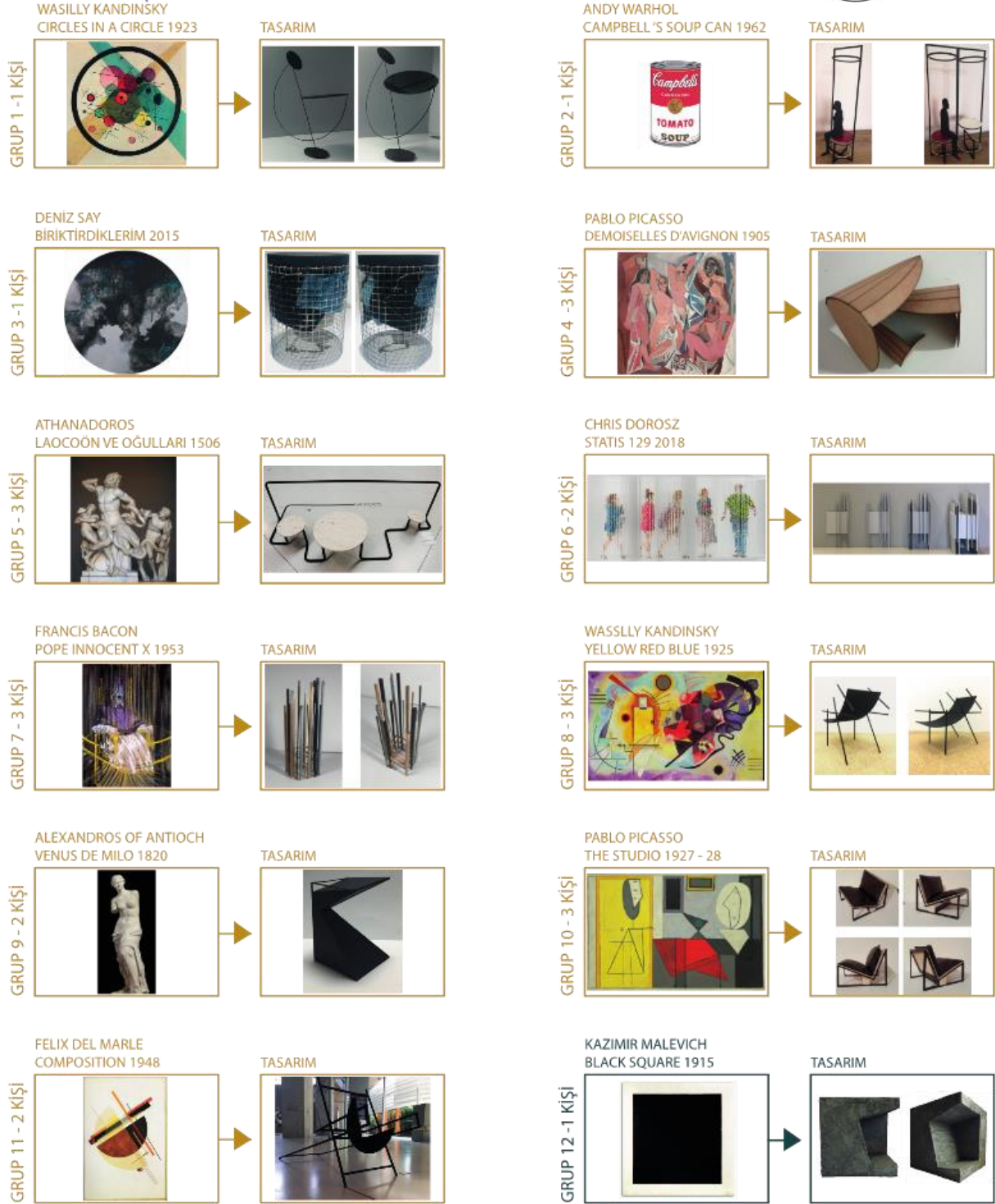
GRUP 12 - 1 KİŞİ



Görsel 15. Soyut ve somut bileşenler üzerinden ilerleyen bir çalışma örneği (yazar arşivi, 2019)

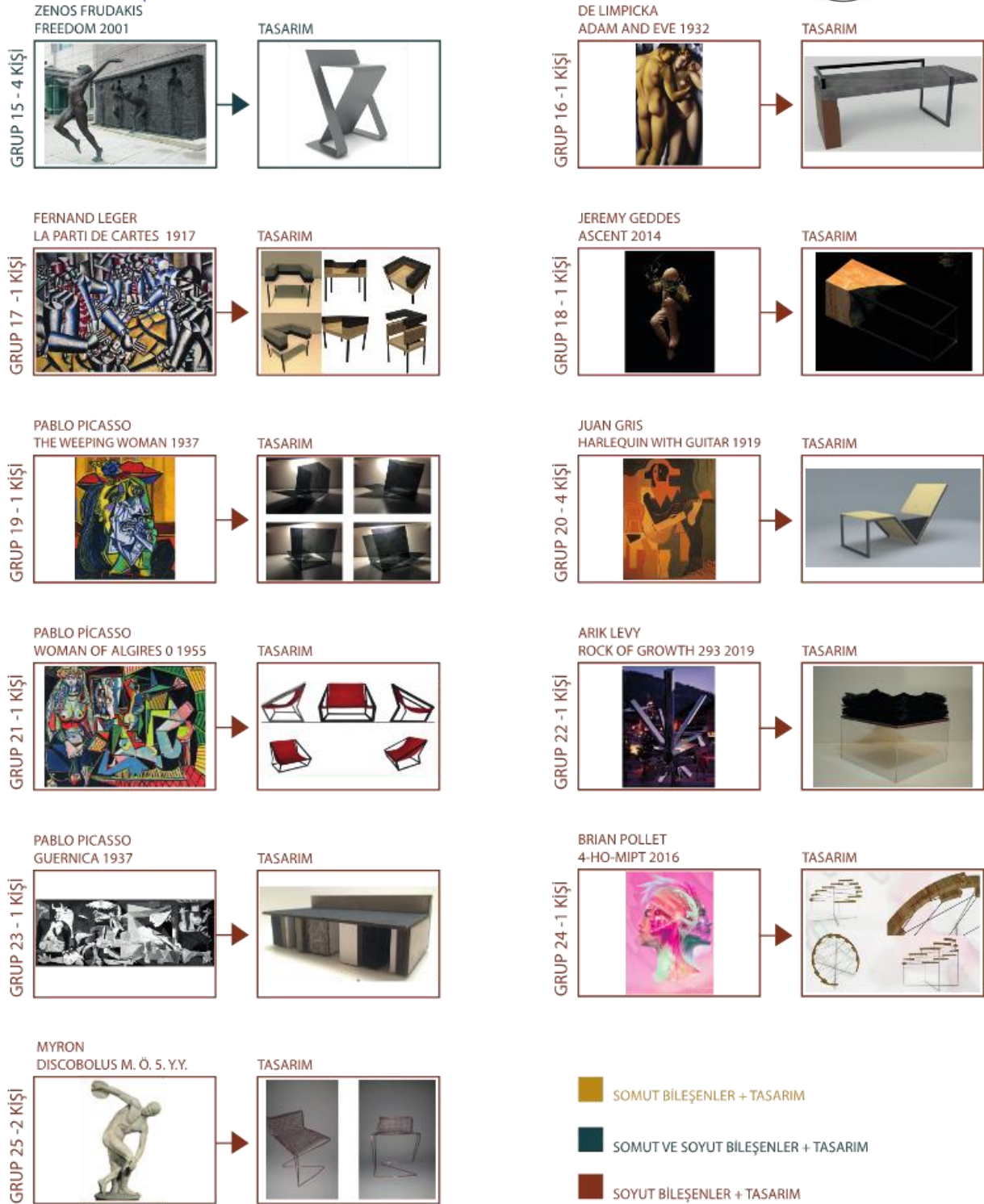
Soyut ve somut bileşenlerin her ikisinden de yararlanan çalışmalarda, biçim içerik dengesi daha rahat izlenebilmektedir. İlk aşama eskizleri ve tasarım eskizleri arasında bağlantı vardır ancak sonuç üründe, eserde yakalanan soyut bileşenin etkileri görülür (Görsel 15). Form, renk, doku gibi eserden doğrudan alınan ve görsel üzerinde belirgin şekilde etkili olan unsurların yanında bu unsurların şekillenmesini ve son halini almasını sağlayan alt anlamlar yer almaktadır. Bu durumun sonuç tasarıma eserle ilgili rafine bir referans kattığı ve sonuç tasarıma özgün unsurlar kazandıran öğelerin, içeriği besleyen soyut kavramlar olduğu görülmektedir. Zira kaynak eser alınan Malevich'in Siyah Kare'si (The Black Square), sonuç tasarımda hem form hem de içerik olarak yer almıştır. Siyah karenin içerdiği anlamlar ve katmanlar, kare içinde kare imgesiyle yansıtılmaya çalışılmıştır.

Görsel 16 ve Görsel 17'de, tüm çalışmalar, renk kodlarına göre kategorize edilmiş halde sunulmaktadır. Renklerine göre, somut bileşenlerden yararlanan tasarımlar, hem soyut hem somut bileşenlerden yararlanan tasarımlar ve temelde soyut bileşenlerden yararlanan tasarımlar şeklinde gruplanan bu çalışmaların her birinde, esere olan sadakat dikkat çekmektedir. Bu sadakatin yanında dikkat çeken bulgu, artık kaynak eserden başka bir tasarım olan bu çalışmaların özgün bir hal almış olmalarıdır.



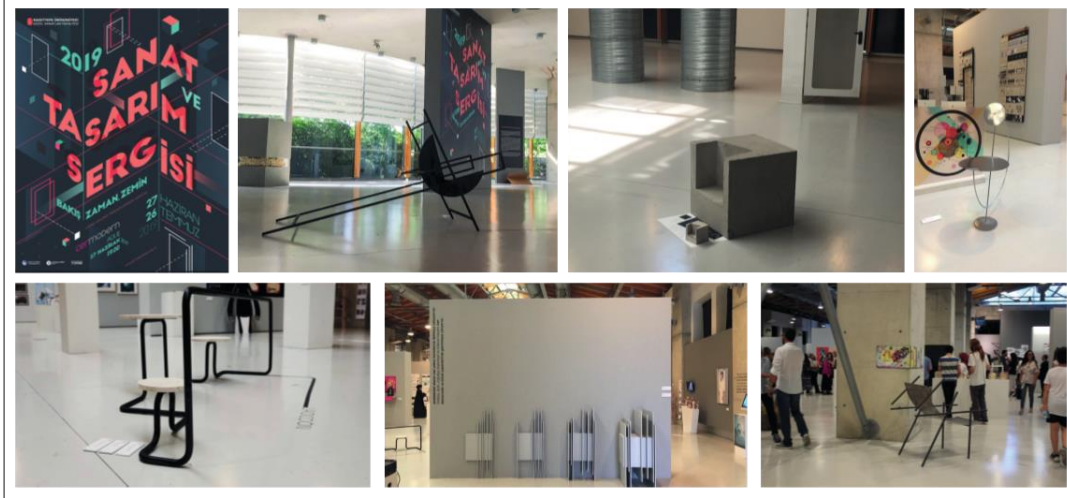
Görsel 16. Esinlenen eserler ve süreç sonunda geliştirilen tasarımlar (yazar arşivi, 2019)





Görsel 17. Esinlenen eserler ve süreç sonunda geliştirilen tasarımlar (Görsel 16'nın devamı)

Bu çalışmalar içerisinde, yürütücü ekipten bağımsız bir jüri tarafından sergilenmeye layık görülen 6 adet tasarım, Ankara CerModern'de 27 Haziran-24 Temmuz 2019 tarihlerinde arasında gerçekleşmiş olan Sanat ve Tasarım Sergisi'nde yer bulmuştur. Sergiden görünümeler Görsel 18'de verilmiştir.



Görsel 18. Sergiden görünüm (yazar arşivi, 2019)

4. SONUÇ VE ÖNERİLER

Sanatsal amaç ve sanatsal kaygı kelimelerinin bazen anlamca yerli yerinde kullanılmadığı dikkat çekmektedir. Amaç kelimesi kaygı kadar yoğun, sancılı değildir. Amaç düz bir kelimedir, hedef doğrultusunda gitmenin diğer adıdır. Bir şeyin yaratılması ve doğuşu yoğun, sancılı ve çelişkili bir süreçtir. Bu nedenle sanatsal kaygı kelimesi yaratıcı süreçte daha doğru kelimedir. Normal bir tasarım nesnesinde bile sanatsal bir amaç olabilecektir, ancak bu onu sanat eseri yapmaya yetmeyecektir. Ancak sanatsal kaygı ile yapılmış bir ürün, kendisinde sanatı barındıracaktır (Gökçe, 2015, s.66).

Bu kaygının her dönemde, her üslupta farklı bir eğilim olarak ortaya çıktığı görülmüş; sanatçı, gerek içgüdüsel gerekse güdülenmiş birçok farklı yaklaşımla eserler meydana getiren bir kimlik olarak karşımıza çıkmıştır.

Örneğin, minimalizmin her şeyi yadsıyan tavrıyla öncelikle kendisinin de bir parçası olduğu ve sanatçıların çoğu resim temelinden geldiği halde resme, resmin iki boyutuna, sınırlara karşı çıkışı, aslında resim ve heykeli, yani resimsel ve heykelsel kaygıları birleştirmek istemesinden kaynaklanmaktadır. Bunu gerçekleştirmek için yapılan şey ise, gerçek mekanda biçimlerin çevresiyle olan ilişkisini sağlamak ve adeta tüm mekanı bir resim gibi düşünmek olmuştur (Kedik, 1999, s.102).

Özellikle 20. yüzyılda ortaya çıkan sanat akım ve hareketlerinde farklı disiplinlerin birlikteliği gözlenebilmektedir. 20. yüzyıldan günümüze uzanan sanat evreninde, video, hareket-dans, müzik, edebiyat ve resim gibi alanlar bir arada yer alabilmekte, sanatsal açıdan yeni ifade biçimleri ortaya çıkabilmektedir. Sanat dalları arasındaki sınırların esnemesi ve/veya bu sınırların daha geçirgen bir yapıya bürünmesi, sanat eğitiminde de bu yapıyla uyumlu bir düzenlemeye gidilme gereğini akla getirmektedir (Pazarlıoğlu Bingöl, 2015, s.28).



Bu bakış açısıyla, sanatsal amaç güden tasarımların bir basamak ötesine geçmek, bu çalışmanın ana hedefi olmuştur. Bu amaç, hatta kaygı ile, mobilyanın ve dolayısıyla mobilya tasarımının en önemli bileşenlerinden biri olan işlev, ikinci plana itilmiş hatta kimi tasarımlarda bu girdiden vazgeçilmiştir. Ancak görülmüştür ki imge, devam etmektedir. Yani, bir mobilyayı mobilya olarak algılamaya yetecek unsur, nesnenin imgesi midir yoksa karşılamakla yükümlü olduğu işlevi karşılaması mıdır sorgusunun da bu yolla önü açılmıştır.

Denemek, cesaret gerektiren bir durumdur ve yanlış yapma kaygısı yaratıcılığı engelleyebilmektedir. Sanatsal yaratma sürecinde mükemmeli aramak da sanatçının hedefleri arasında olabilese de buna takılıp kalmak da yaratıcılığı engelleyebilecektir. Yaratım sürecinde sanatçı, bilgi, deneyim, yaratıcılık ve estetik sorgulamalarıyla karmaşık bir süreçle eseri oluşturur. Bu oluşumun güçlü olabilmesi için eserin iki unsuru arasındaki ilişki önemlidir. İçerik ve biçim ilişkisi, eserin sanatsal gücünü, estetik yönünü ve kavramsal sürecini belirler (Gökçe, 2015, s.74-85). Benzer bir bakış açısıyla konuya yaklaşıldığında, tasarım açısından da benzer bir kabulün mümkün olabileceği görülmektedir. Tasarım düşüncesindeki özgürlüğün birçok farklı unsurla kısıtlanabileceği; ancak biçim-içerik dengesinin de bir o kadar önemli olduğu düşünülmektedir. Bu yaklaşımla, çalışmada, mobilyanın ve dolayısıyla mobilya tasarımının ana bileşenlerinden olan “işlev”, bir zorunluluk olmaktan çıkarılmış; yaratım sürecinde birincil koşul, işlev kaygısından bağımsız olarak, çıkış noktası olarak alınan eserin özgün bir yorumla yansıtılması ve izleyen ile bu yolla bir iletişim kurulması olmuştur.

Nitekim toplumsal yaşamda her şey anlam üretme ve anlamlandırma üzerine kuruludur. “Anlam” kavramı, iletişimin temelindedir. Sanatta da bu durum geçerlidir. Örneğin, oyun yazarlığında ve sahne uygulamalarında yaratılan eserler, birer anlam bütünü ya da ileti olarak görülebilir. Kodlanmış oyun ve gösteri metinleri, tüm iletiler gibi; bir kaynaktan çıkar, bir kanalı takip eder ve bir hedefe ulaşır. Burada kaynak, sanatçı; iletişim kanalı, sanat eseri; hedef, okuyucu ya da izleyicidir. Kodların çözülmesi; göstergelerin izinin sürülmesi ve aralarındaki ilişkiden yola çıkarak anlam bütünüünün yapısının, başka bir deyişle gösterge dizgesinin ortaya çıkarılmasıyla gerçekleşir. Bu dizgede unsurlar tek başlarına bir anlam taşımamaktadır. Bu nedenle bir anlam bütünüünü oluşturan her unsur, diğer unsurlarla olan ilişkisi ve bütün içindeki yeri bakımından değer kazanır (Yıldız, 2005, s.426).

Bu çalışmada da yorumlama esnasında gerek somut gerek somut bileşenlerden gerekse her iki bileşenden de faydalanılmıştır. Her bir unsurun diğer bir unsurla olan ilişkisi, eserlerin analizi aşamasında bu yolla irdelenmiştir. Tasarıma yönelik eskiz ve denemelerde de bu yol takip edilmiştir. Ancak hangi yolla soyutlama ve yorumlama işlemi gerçekleştirilirse



gerçekleştirilsin, öğrenciler tasarımlarında renk, biçim ve malzeme gibi girdileri istedikleri yönde kullanmakta serbest bırakılmışlardır. Birçok somut bileşenin, yine somut olan karşılıkları olduğu gibi; anlam, içerik, vurgulanmak istenen şey gibi soyut kavramların da bu tür somut karşılıkları olmaktadır. Bu yönden bakıldığında, sonuç tasarıma yansıyan somut ve soyut kavramların karşılıkları algılanabilir durumdadır. Dolayısıyla, hangi malzemenin hangi duyguyu yaratacağı ve anlamı nasıl etkileyeceği, veyahut hangi rengin mevcuttaki formu daha iyi yansıtacağı bir tercih konusu olmaktadır ve tasarımın sonucunu etkileyen bir karar durumundadır.

Nitekim seçilen malzeme yaratıcılığa atılan adımlardan biri olarak görülmektedir. Bu yüzden öğrencinin alanla ilgili tercih ettiği malzeme önemlidir. Ayrıca, yaratıcılık bağlamında bir alanda öğretilenlerin diğer alanlarla ilişkilendirilmesinin de öğrenciye zenginlik katacağı düşünülmektedir (Çellek, 2003, s.4). Renk de günlük yaşantımız içerisinde bir anlatım dili oluşturmaktadır. Bu anlatım dili, belirli renklerle ilgili bir kodlama da oluşturmaktadır. Kişilerin belleğindeki kodlama, bileşenlerin kişisel duyuları uyarmasına bağlı olarak negatif algı ile pozitif algı arasında değişebilmektedir. Bilimsel renk dizgelerinde bu değişkenler tür/değer/ doymuşluk bileşenleridir. Örneğin kiremit kırmızısı, ateş kırmızısı, Ferrari kırmızısı temelde kırmızı renk türünü ifade etmekle birlikte, değer ve doymuşluk bileşenleri bakımından ayrılık göstermektedir (Manav, 2015, s.23). Dolayısıyla bu tür somut bileşenlerle oynayarak sonuç tasarımın yaratması beklenen ve istenen etki de tasarlanabilecektir ki, bu eylem çalışmanın en önemli hedefleri arasında yer almıştır. Bu hedefle izlenen süreçte düşünsel tasarım metotlarına yakın eğilimler yakalanmıştır.

Düşünceyi besleyen düşünsel metotların temelinde yaratıcı kişilik özelliklerinin ortaya çıkarılması vardır. Dolayısıyla öğrencilerin hayal ve imgelem güçlerini, orijinal, esnek ve ırsak düşünme becerilerini besleyerek kişinin yaratıcılık potansiyelini ortaya çıkarmaya hizmet ederler (Onur ve Zorlu, 2017, s.552).

Bu çalışmada da bu amaçla izlenen yolda, öğrenciler belirli konularda tamamen özgür bırakılarak yaratıcı düşüncelerinin serbestçe yol alması sağlanmış; ancak kimi noktalarda da belirli kısıtlar konarak, tasarımlarının eksenini belirlemeleri sağlanmıştır. Esere bağlılık sabit tutulurken, mobilyadaki işlev ve yerleşik tipoloji gibi unsurlar vazgeçilebilir hale getirilmiştir. Tasarımlar sadık, özgür ve özgündür. Ancak burada bir başka sorgu devreye girer ve akıllarda kalmak üzere bırakılır; ana bileşenlerinden birini geride bırakan bu nesne halen bir *mobilya* mıdır?



KAYNAKLAR

- Akbaş, S., (2014). **Sessiz Müzik**. Yıldız Journal of Art and Design, 1 (2), s. 16-25.
- Block, I., (2018). **Stijn Poelstra photographs Mondrian-esque elements of the Rietveld Schröder House**. DeZeen. Erişim Tarihi: 02.08.2019.
<https://www.dezeen.com/2018/08/29/stijn-poelstra-photographs-mondrian-rietveld-schroder-house-architecture/>
- Çanğa, E., Uğur, U., (2017). **Sürrealist Sinemaya Bakış Örnek Film: Bir Endülüs Köpeği**. SOBİDER Sosyal Bilimler Dergisi, 4 (11), s. 470-500.
- Çellek, T., (2003). **Sanat ve Bilim Eğitiminde Yaratıcılık**. PIVOLKA, 2 (8), s. 3-11.
- Çevik, N., (2018). **Disiplinler Arası Etkileşimler Kapsamında Alternatif Malzemeler ve Seramik-Baskı Resim Yakınlaşmaları Üzerine Bireysel Uygulamalar**. Sanat ve Tasarım Dergisi, 22, s. 111-133.
- Eryürek, E., (2014). **Sanattan İlham Alan 15 Sinema Filmi**. cutmagazine. Erişim Tarihi: 02.08.2019. <http://www.cut-online.com/2014/06/30/sanattan-ilham-alan-15-sinema-filmi/>
- Gökçe, S., (2015). **Sanatsal Yaratma Sürecinde Estetik Kaygının İşlevi**, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim-İş Eğitimi Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Denizli.
- Güldür, M. M., Bayram, S., (2016). **Disiplinler Arası Etkileşim Üzerine Bir Çalışma: Moda ve Mimari Arasındaki Etkileşim**. The Journal of International Lingual, Social and Educational Sciences, 2 (2), s. 59-74.
- Kedik, A. S., (1999). **Sanat ve İzleyici İlişisinin Değişen Görünümü ve Zaman Kavramı Bağlamında Land Art**. Anadolu Sanat, 10, s. 99-112.
- Köse Doğan, R., (2016). **Resim ve Mekan Arasındaki İlişki: İlham Veren Projeler**. Online Journal of Art and Design, 4 (2), s. 48-65.
- Manav, B., (2015). **Renk-Anlam-Mekan İlişkisi**. The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC, 5 (3), s. 22-27.
- Morsunbul, H., (2006). **Resim ve Şiir İlişkisi Işığında İlhan Berk Sanatı**. Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Güzel Sanatlar Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir.
- Onur, D., Zorlu, T., (2017). **Tasarım Stüdyolarında Uygulanan Eğitim Metotları Ve Yaratıcılık İlişkisi**. The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC, 7 (4), s. 542-555.
- Pazarlıoğlu Bingöl, M., (2015). **Desen Eğitiminde Edebiyatın Rolü: Kafka ve Wells Örneği**. Gazi Üniversitesi STD Sanat ve Tasarım Dergisi, 16, s. 27-45.



Yıldız, P., (2005). **Sahne ve Seyirci Etkileşiminin Tarihsel Gelişiminde Göstergebilimsel Açından Bir Analiz**. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 13, s. 425-442.

Yüce, T., (2005). **Sinema ve Edebiyat Türleri Arasında Görülen Etkileşimler**. ZKÜ Sosyal Bilimler Dergisi, 1 (2), s. 67-74.

Görsel Kaynakları

Görsel 1. Güldür, M. M., Bayram, S., (2016). **Disiplinler Arası Etkileşim Üzerine Bir Çalışma: Moda ve Mimari Arasındaki Etkileşim**. The Journal of International Lingual, Social and Educational Sciences, 2 (2), s. 59-74.

Görsel 2. Ölümün Zaferi (Triumph of Death). Erişim Tarihi: 02.08.2019, https://www.wga.hu/html_m/t/traini/triumph.html

Görsel 3. Eryürek, E., (2014). **Sanattan İlham Alan 15 Sinema Filmi**. cutmagazine. Erişim Tarihi: 02.08.2019. <http://www.cut-online.com/2014/06/30/sanattan-ilham-alan-15-sinema-filmi/>

Görsel 4. Eryürek, E., (2014). **Sanattan İlham Alan 15 Sinema Filmi**. cutmagazine. Erişim Tarihi: 02.08.2019. <http://www.cut-online.com/2014/06/30/sanattan-ilham-alan-15-sinema-filmi/>

Görsel 5. **Composition 2**. Erişim Tarihi: 02.08.2019, <https://www.piet-mondrian.org/composition-2-1922.jsp>

Görsel 6. **Composition a**. Erişim tarihi: 02.08.2019, <https://www.piet-mondrian.org/composition-a-1923.jsp>

Görsel 7. **Composition II in Red, Blue and Yellow**. Erişim Tarihi: 02.08.2019, <https://www.piet-mondrian.org/composition-ii-in-red-blue-and-yellow.jsp>

Görsel 8. Block, I., (2018). **Stijn Poelstra photographs Mondrian-esque elements of the Rietveld Schröder House**. DeZeen. Erişim Tarihi: 02.08.2019. <https://www.dezeen.com/2018/08/29/stijn-poelstra-photographs-mondrian-rietveld-schroder-house-architecture/>

Görsel 9. Block, I., (2018). **Stijn Poelstra photographs Mondrian-esque elements of the Rietveld Schröder House**. DeZeen. Erişim Tarihi: 02.08.2019. <https://www.dezeen.com/2018/08/29/stijn-poelstra-photographs-mondrian-rietveld-schroder-house-architecture/>

Görsel 10. Çevik, N., (2018). **Disiplinler Arası Etkileşimler Kapsamında Alternatif Malzemeler ve Seramik-Baskı Resim Yakınlaşmaları Üzerine Bireysel Uygulamalar**. Sanat ve Tasarım Dergisi, 22, s. 111-133.

Görsel 11- 18. Yazara aittir.