

TEMEL SANAT / TASARIM OLGUSU – YENİ YAKLAŞIMLAR

Dr. Öğr. Üyesi Berna KARAÇALI *

ÖZET

Yaşadığımız çağa ait disiplinlerarası örgüler; yaşam, düşünüş ve üretim biçimlerimizi dönüştürürken, sanat / tasarım alanları bu gerçeklikten beslenerek kaynağını genişletmektedir. Yeni görme, söyleme, yapma ve düşünme biçimlerinin şekillendirdiği bu alan; fikirlerin ve biçimlerin mücadelesine tanıklık ettiğimiz sürekli hareketlilik ve etkileşimi işaret ediyor.

Disiplinlerin bir arada işlediği bu etkileşimli ‘yeni’ ortam, sanat / tasarım eğitimine ait temel yaklaşımların bir tek disipline ait sınırların dışında çoğul bakış açısıyla yeniden tanımlanmasını gerektirmektedir.

Bu metin, disiplinlerarasılık, hareketlilik ve etkileşim kavramlarından yola çıkarak; sanat / tasarım eğitiminin taşıyıcısı olan “Temel Sanat / Tasarım Eğitimi”nin işlevini yeniden düşünme ve bu alana ilişkin yeni yaklaşımları tartışmaya açma amacını taşımaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Tasarım, Eğitim, Yaratıcılık, Disiplinlerarasılık, Etkileşim.

*Altınbaş Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, İstanbul / TÜRKİYE
bernakaracali@gmail.com

BASIC ART / DESIGN CASE –NEW APPROACHES

Assist. Prof. Berna KARAÇALI*

ABSTRACT

While inter-disciplinary networks pertaining to our contemporary times are gradually converting our lifestyles, consideration and manufacturing patterns, fields of art / design are extending their sources upon being nurtured from this reality. Such a domain shaped by new sight, speech, action and pondering forms is referring to a perpetual mobility and interaction whereby we are witnessing the struggle between ideas and forms.

Such interactive “new” ambient where disciplines operate all together jointly requires that basic approaches with respect to art/design training are to be re-defined and identified under a pluralistic perspective beyond limits of any single discipline.

This article aims to re-consider the function of “Basic Art / Design Training” as the bearer of art / design training, setting out from concepts of interdisciplinarity, mobility and interaction and introducing to discussion new approaches in respect of this field.

Key Words: Art, Design, Education, Creativity, Interdisciplinary, Interaction.

*Altınbaş University / Academic Member of Faculty of Fine Arts and Design, İstanbul / TURKEY
bernakaracali@gmail.com

1. GİRİŞ

“Akıl yürütme, diyor Schopenhauer, dışıl bir doğaya sahiptir: Ancak aldıktan sonra verebilir.” (Arnheim, 2004:15) Zihnimizin ‘enformasyon toplama’ ve bu ‘enformasyonu işleme’ şeklinde yürüttüğü iki temel işlev, ‘görsel düşünme’ ve ‘görsel akıl yürütme’ bağlamında da temel bir olgudur. Duyusal olarak algılandıktan sonra, zihinsel olarak işlenip kavranan temel malzemenin görsel ifadeye dönüşmesi, başka bir deyişle; görsel düşünme ve sonrasında görsel dilin biçimlenmesi, “sanat / tasarım” eğitiminin temelini işaret eder. Bu bağlamda; sanat / tasarım alanlarında eğitimin temelini oturan “Temel Sanat / Tasarım Eğitimi” içerikli dersler; öncelikle, düşünce ile biçimlendirme arasında kurulacak bağlar için gerekli temel bilgi ve becerilerin, sistemli bir şekilde öğrencilere aktarılmasını amaçlamaktadır. Eğitim süreci; bu amaç doğrultusunda, temel görsel dil veya anlatı öğelerinin kavranması, deneysel uygulamalar yoluyla bireysel deneyim kanalına aktarılması şeklinde tamamlanır. Varılacak hedef, giderek daha fazla bireysel – özgün karakterin öne çıkmasını sağlamaya yöneliktir. Bu noktada; sanat / tasarım alanlarının bireysel özgünlüğe ulaşma çabası, bu alana ait eğitim sisteminin bir diğer temel niteliği olarak, bireye dönük düşünme gerekliliğini yaratmaktadır. Böylelikle, öğrenci bireylerin ayrı ayrı potansiyellerinin öne çıkarılması olgusu da; “Temel Sanat / Tasarım Eğitimi”nin öncelikli hedeflerinden biri olmaktadır. Bu hedef doğrultusunda “sanatçı birey disiplinlerarası alanda nasıl konumlanır, düşünür ve üretir?

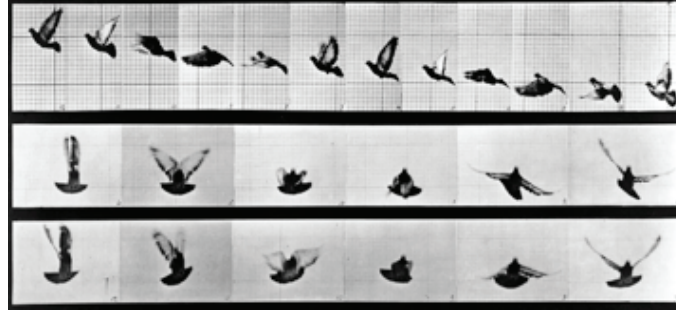
Yeni Düşünce, Yeni Sanat, Yeni Bakış

‘Yeni olan’ın beslendiği kaynak olarak, disiplinlerarasılık kavramı; farklı disiplinlerin ‘yeni bilgi’ üretmek için, katılımcı ve etkileşimli bir boyutta ortak hareket etmelerini ifade eder.

Bu noktada; biraz geriye yönelip, üretim ve düşünme biçimlerindeki değişimin, ‘yeni’ye ilişkin belirleyici niteliklerin izini sürmenin; günümüz üretim biçimlerinde okuduğumuz disiplinlerarasılığı anlamaya imkan tanıyacağı açıktır. Böylece; günümüzde oldukça genişleyen “ifade alanı”nı sistematik bir biçimde ‘Temel Sanat / Tasarım’ alanına aktarmanın yöntemleri üzerinde durulabilecektir.

İlkçağ düşünürlerinden Aristo’ya göre; görüntüden bağımsız düşünce yoktur (Zakia, 1997:1). Bu bağlamda; ‘görüntü’ düşünmeyi tetikleyen bir kuvvettir. Kavramsal bir teknoloji olarak tanımladığımız ‘yazı’ nın bulunuşu, düşünceyi yeniden görüntüye dönüştürdüğünde, insanın düşünme biçimi köklü bir değişimin eşiğine gelir. İletişim alanının ileriye öngören önermeleriyle ünlü düşünürü Mc Luhan, “ yazının bulunuşuyla seslerin ve düşüncelerin göze iletilildiğinin altını çizmiş, alfabenin yaşam ortamımızı görsel ve uzamsal terimlerle algılamamızı başlattığını ve zamanla bunu daha önemli hale getirdiğini” söylemiştir (McLuhan: 2005:44). Böylesine önemli bir adımın hemen ardından, baskı tekniklerinin gelişimi, ardından fotoğrafın icadıyla “yazı ve görüntü” nün buluşması önemli bir dönüşüm başlatır. Bu “bir-aradalık” durumu ‘sinema’nın teknik imkanları ile aşıldığında, “hareketli görüntü, ses ve metnin” kurduğu ortaklık sonrasında ivme kazanan büyük kopuş, geri dönülmez biçimde 20.yy’a damgasını vurmuştur (Görsel 1). Günümüzde; teknik olarak, ‘analog olan’ ın terk edilerek, ‘dijital karakter’in öne çıkmasıyla

sayısal verilere dönüşen tüm bu teknolojiler; günümüz yaşam, düşünme ve üretim biçimlerini sınırsız bir biçimde dönüştürerek genişletmeye devam ediyor. Sanat / tasarım alanlarına ait dil ve söylem ise; benzer biçimlerde tüm bu mecraları kullanarak, kendisi üstünden toplumu dönüştürmeyi sürdürüyor.



Görsel 1. Eadeward Muybridge, "Pigeon in Flight-Uçan Güvercin / Animal Locomotion-Hayvan Hareketleri", Fotoğraf Baskı, 1887

Seksenli yıllarla birlikte; teknolojik karakterin elektronik olandan dijital olana evrilmesi, bilgi ve iletişim alanlarında büyük bir kopuş yaşanmasına neden olur. Burada konu edilen; "... bitti... başlıyor..." türünden bir geçiş değil; yaşanan sürekliliğin içinde, geçirgen bir ortamda, değişen bir karakterin temsil edilmesidir. Böylelikle; gündelik yaşamın her alanında yaygın kullanım pratikleri bulan, bedeninin ve mekanın uzantısı haline gelen bilgisayar ağları, internet ve tüm dijital teknolojiler, bu bağlamın temel öğeleri olarak yeniden yapılandılar (Karaçalı, 2009: 72-73). Sanat / tasarım alanının gözünden baktığımızda, bu "yeni oyun alanı", yaratıcı motivasyonu tetikleyen itici bir güç haline gelirken; süreklilik, değişim ve diğer çağrışımlar, sanatçı / tasarımcı için güçlü ve yeni çıkış noktaları olarak belirmeye başladı. Bu ağ ve mecra çeşitliliği içinde hareket etmek, atölye dışında iş üretiyor olmak, sanal ağ üstünde toplumu aşip kitlelere karışmak, toplumsal meselelere yakın durmak, muhalif olmak, sorgulamak, olan biteni göstermek gibi niyetlerle sanatçı tarafından ele geçirilen "yeni ilişki ağları", "yeni söyleme biçimleri" ne kaynaklık etti.

İşte; bu "yeni bağlam", "disiplinlerarası örgülerin" biraraya getirdiklerinin doğru şekilde sentezlenip, yaratıcılık eğitimi alanına doğru biçimde aktarılmasını gerektirmektedir. Bu noktada beliren; "Sanat / tasarım alanına ait 'görsel dil', günümüz disiplinlerarası örgüleri içinde ne şekilde genişlemiş ve kavramsallaşmıştır?" gibi temel bir problemin cevabını ve yaratıcılık eğitimi alanıyla ilişkisini ortaya koymaya çalışalım. Günümüzde, sanat yapıtı ve tasarım ürünü odaklı çalışmaların melezeleşip birbiri içinde hareket ettiğini görüyoruz. Tüm bu alanların keştiği ortak nokta ise "yaratıcılık" zeminidir. 'Sanat / Tasarım Eğitimi' bağlamında yaratıcılığı taşıyacak ilk basamak "Temel Sanat / Tasarım Eğitimi" içerikli dersler, işte tam bu noktada önemli ve temel bir rol üstlenerek; disiplinlerin tümünü besleyecek ve ilişkilendirecek bilgi, beceri ve yorumlama gücünü öğrenci bireye aktararak bu yeni dili üretme stratejilerini tartışır. Elbette, günümüz bağlamında tartışılacak bir diğer temel sorun, eğitim alanında kalıcı olanın saptanarak sürekliliğinin sağlanması ve ifade alanında izlediğimiz dönüşümlerin, bu yeni

sistemde öngördüğü olası değişikliklerin tespit edilmesini sağlayabilmektir. Özetle; sanat eğitimi alanında yeni fikirlerin oluşması için, öncelikle dönüşen belli koşulların varlığını doğru şekilde saptamak gerekiyor.

Buradaki zorluk; Türkiye’deki eğitim sistemi içinde teorik ve pratik eğitimin aynı paralellikte kurgulanamıyor oluşuyla başlamaktadır. Teorik eğitimin, pratik alanı besleyecek nitelikte “Temel Sanat / Tasarım Eğitimi” içerikli dersler ile birlikte planlanarak öğrenciye aktarılmasını sağlamak öncelikli bir olgudur. Sanat / tasarım eğitiminin temelini kuran “Temel Sanat / Tasarım Eğitimi” içerikli dersler, tüm sanat / tasarım disiplinlerine ait görsel dili inşa eden temel bilgiyi (renk, desen, iki boyutlu düşünme, üç boyutlu düşünme, temel kuramsal bilgiler ve tüm bu olguları ilişkilendirme becerisi) işaret eder. Bu bağlamda; temel eğitim içerikli dersler, sanat / tasarım disiplinlerinin kesiştiği ortak noktadan hareketle; öğrenci bireyi, alanların iç dinamiklerindeki farklılıkları besleyecek ileri aşama eğitim basamaklarına hazırlamak üzere planlanmalıdır. Bireyin özgünlüğünü inşa eden temel bir yapı olarak ifade edebileceğimiz bu sistem; sanat / tasarım disiplinlerinin tümünü bir bütün olarak kavramalı, disiplinlerarası problemler üretip, disiplinlerarası cevaplar aramalıdır.

“Özgünlük” birey tarafından inşa edilen bir değer olarak “birey” e aittir. Sanat / tasarım alanı ise, yaratıcı bireyin ayrıcalıklı dünyası üstüne kuruludur. Bu alanda, eğitimin temel hareket noktası, bireyin özgünlüğünü üretmek ve beslediği kaynakları nitelikli biçimde genişletmek olmalıdır. Üniversite, birim ve bölümlerden oluşan yapısı gereği, çok sayıda farklı disiplini bir arada tutar. Bu bağlamda, çok sayıda disiplinin birbirine teması için uygun alanlar olarak görülebilecek üniversite ortamlarının, zenginleştiren ortamlar olduklarını da söyleyebiliriz. “2547 sayılı Yükseköğretim Kanunu’nun tanımlar kısmı, 3. Maddesinde: “Yükseköğretim Kurumu: Belirli bir mesleğe yönelik eğitim öğretime ağırlık veren bir yükseköğretim kurumu...”, Üniversite ise: “ Bilimsel özerkliğe ve kamu tüzelkişiliğine sahip yüksek düzeyde eğitim – öğretim, bilimsel araştırma, yayın ve danışmanlık yapan; fakülte, enstitü, yükseköğretim ve benzeri kuruluş ve birimlerden oluşan bir yükseköğretim kurumudur”, şeklinde tanımlanır. Kuşkusuz; üniversite, özünde meslek edindirmeyi amaçlamaz; “Üniversite’nin gerçek işlevi, yaratıcı bir biçimde bilgi yaratmak ve üretmek ve bu bilgiyi topluma yapıcı bir yolla aktarmak”tır (Heper, 1973:53). Üniversitenin asıl işlevine dönük hedefler, disiplinlerarası bakış açısıyla nasıl bütünlüklü, etkileşimli ve kapsamlı uygulamaya dönüşür? Kalıpları kırmanın, sınırları aşmanın bir yolu da; farklı alanlara ait bilgiyi kullanmaktır. Bu ön kabulden yola çıktığımızda; estetik, felsefe, sosyoloji, mühendislik, mimarlık, tıp gibi kendi içinde zenginliğe sahip alanların tümünü ortak paydada buluşturması bağlamında, üniversite ortamları bütünlüklü ve üretken bilgi alanları olarak önemli kaynaklardır. Temel problem, buradaki bilgi ve birikimin birbirine temasının, ortak projeler yoluyla etkileşimini sağlamak konusunda ne yapabildiğimizdir. Bu noktadan, ‘Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakülteleri’ne odaklandığımızda, bu oluşumların da kendi iç dinamiklerine bağlı olarak farklı alanlara ‘Bölümler’ bazında ayrıldıklarını görmekteyiz. Fotoğraf, Sinema, Resim, Heykel, Seramik, Moda Tasarımı, Endüstri Ürünleri Tasarımı, İç Mimarlık vb. Bölümler, Fakülteler bünyesinde, genellikle kendi iç dinamikleri üstünde hareket etmeye eğilimlidirler. İşte tam bu noktada; alanlar-arası kesişme noktalarının saptanması Temel Sanat

/Tasarım Eğitimi'nin yeniden biçimlendirilmesi konusunda öne çıkması gereken temel problemdir. Alanların tümünün ortak noktası olan yaratıcılık zemininin kuvvetlendirilmesi yanında, sınırların dışında düşünme deneyiminin öğrenci bireylere aktarılmasını sağlama fikri çok önemlidir. Bu bağlamda; temel aşamada 'öğrencinin soyut düşünce sisteminin geliştirilmesi olgusu' öne çıkar. Temel görsel öğeler arasında soyut ilişkiler geliştirebilmek, bu ilişkileri sistemli biçimde kavramsal planda tartışabilmek, bu eğitimin bir diğer ağırlık noktası olmalıdır. "Soyutlama, algılama ve düşünme arasındaki vazgeçilmez halkadır; daha doğrusu algılama ve düşünmenin en temel ortak özelliğidir. Soyutlama olmadan görme yetisi kördür, görme yetisi olmadan soyutlama boştur" (Arnheim, 2004: 213). Kavramlar ve algılar arasındaki alışılmış bölünmelerin dışında hareket edip soyut düşünce geliştirebilmek, farklı alanlara ait bilginin bir arada işlenmesini sağlamak, ulaşmak istediğimiz "yeni" nin çıkış noktası olmaktadır.

Çok önemli bir diğer nokta, sanat / tasarım pratiklerini modernizm sürecinden beri gözlemlediğimizde, "karşı koymalar" ve "reddetmeler" üstüne kurulmuş yeni bir düşünsel ve estetik alanın varlığıyla karşılaşılıyor olduğumuzdur. Çağdaş üretim alanında öne çıkan bu nitelikleri, "karşı koyma" ve "reddetme" odaklarını belirlemek eğitim alanında kurgulayacağımız yeni rotayı belirlememizi sağlayacaktır.

Çağdaş 'sanatçı / tasarımcı' atölye sınırlarını aşmış, atölye dışında üretmeye başlamış ve sonuçta bugün artık galeri mekanını terk etmiştir:

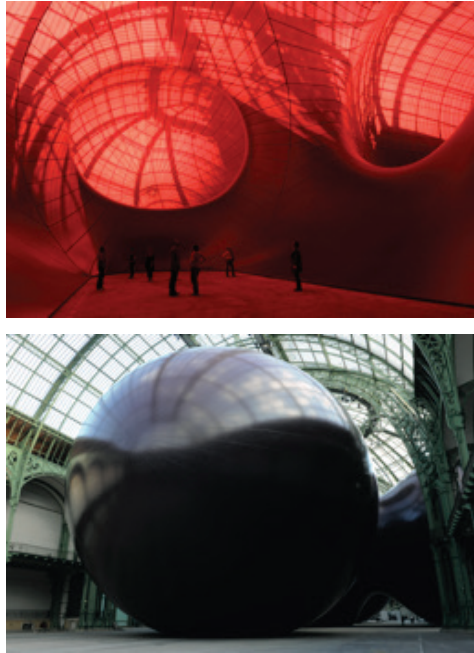
'Moleküllere ayrılmış yapısıyla güncel gerçeklik sonsuz sayıda birleşim olanağı sunar' (Moussavi, 25). Bu bağlamda, kent ve doğaya ait bileşenler sanatçı için sonsuz mekan ve malzeme kaynağı sunarken, bir anlamda kent ve doğa artık sanatçının laboratuvarı konumundadır. Gözlem yapmak, malzeme toplamak, yeni ilişkiler üretmek, kente ve doğaya ait dinamikleri kullanmak önemli bir çıkış noktası konumundadır. 2000'li yıllarda kavramsal işler üreten Amerikalı sanatçı Jenny Holzer' in, 'metin' ve 'ışık' ı bir arada kullanarak 70'li yılların iletişim estetiğine dayalı deneysel tavrını bu bağlamda ele alabiliriz (Görsel 2). Holzer' in kullandığı ana malzeme 'kent dokusu' olmuştur. Bu doku üzerinde bir sorgu alanı açarak, izleyiciyle karşılıklı diyalog üretmenin yollarını denemiştir.



Görsel 2. Jenny Holzer, "Projeksiyon Yerleştirme", Viyana, 2006

Çağdaş 'sanat / tasarım alanı' nın yeni bileşenleri disiplinlere ait mesleki sınırları yıkmıştır:

Bugün ressam, heykeltıraş gibi tanımlamalarla, kesin sınırlar ortaya koyan betimlemeleri kullanmak çok dar bir bakış açısı sunar. Günümüzde, sanat / tasarım alanlarında üretkenlerin, farklı alanların malzeme ve bilgisini kullanarak çalışmaları yadsınamaz derecede gerçektir. Bunun sonucu olarak, bugün, mesleki anlamda malzeme ile ilgili sınırlar da yıkılmış ve aşılmıştır. Farklı malzeme ve beraberinde gelen farklı dil olanakları sanatçı / tasarımcıların özgürleşmesini sağlamıştır. Çağdaş sanatın önemli temsilcilerinden biri olan Anish Kapoor malzeme bağlamında geleneksel heykel kalıplarının oldukça dışında düşünüp üretmektedir. Kapoor, yapıtlarında renk, form ve malzeme boyutlarını yıkan ve yeniden üreten bir sorgu alanı kurgulamaktadır (Görsel 3- 4).



Görsel 3 - 4. Anish Kapoor , "Leviathan", Monumenta 2011

Çağdaş sanat, ideal güzellik fikrini reddederek estetik kuralları yıkmış ve yeniden tanımlamıştır:

Altın Oran ve simetri sistemi üzerine temellenen Yunan oran sistemleri ile Vitruvius' un tanımladığı ideal oranlar, bütün ile parçalar arasındaki ilişkiyi belirlemek için hiyerarşik bir çerçeve sunmaktaydı (Moussavi, 27). Modernizm ise, seri üretimle birlikte, bütün ve parçalar arasındaki hiyerarşik ilişkiyi kuralların işlemediği bir yere, 'göz' ün denetimine bıraktı. Sonuçta, süsten arınan biçimi minimal ve yalın bir estetik kucakladı. Baudrillard, 'güzel' ve 'çirkin' in karşılıklı çelişkilerinden kurtularak çoğaldıklarını vurgular, böylelikle estetiğin ötesine geçtiğimizi söyler. Artık, geleneksel bağlamda bir estetik tutarlığın aranması gereksizdir (Görsel 5).



Görsel 5. Irwing Penn, "Cigarette 17 / Sigara 17", New York, 1972

Çağdaş sanatta malzeme sınırları reddedilmiş, yeni malzeme olanaklarıyla yeni ifade arayışları sürmüştür:

Günümüzde sanat / tasarım alanı, biriktirdiği kavramsal deneyime teknik olanakları da ekleyerek dönüşümünü sürdürmektedir. Burada söz konusu olan şey; malzemenin sanat ve tasarım alanlarının lehine, sınırsız bir yapıda hareketidir. Malzeme; sanat ve tasarım alanında 'plastik / yaratıcı malzeme'dir ve ürettiği her zaman yeni bir "dil"dir. İngiliz sanatçı Damien Hirst'ün 'Black Sun' isimli çalışmasında kurguladığı karanlık dünyayı en iyi ifade edecek malzeme 'binlerce ölü sinek' olmuştur (Görsel 6). Japon sanatçı Chiharu Shiota yüzlerce metre ip kullanarak pek çok yerleştirme gerçekleştirmiştir. Shiota'nın çalışmalarında izlediğimiz, kuvvetli gerçek – gerçek /dışı karşıtlığı kullandığı malzemenin gücünden kaynaklanır (Görsel 7).



Görsel 6. Damien Hirst, "Black Sun / Kara Güneş", Detay, 2004, (Malzeme: Ölü Sinekler, Reçine)



Görsel 7. Chiharu Shiota, Pasqu Sanat Merkezi, Biel-Bienne-Bern, İsviçre, 2008



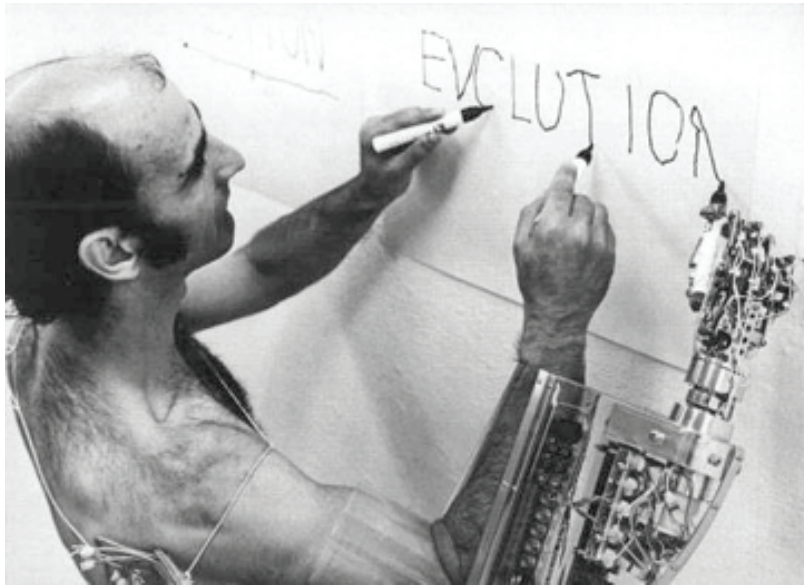
Görsel 8. Richard Chai, "Geçici Mağaza Enstalasyonu", New York, 2010

“Tasarım ve teknoloji alanlarındaki gelişmeler, sadece “yüksek teknoloji olarak değerlendirilen malzemelerin yararına olmamıştır. İlkel olarak nitelendirilebilecek ve geleneksel iç mekan tasarımının temelinde yer alan kağıt, karton ve tekstil malzemeleri gibi öğeler de bağlam ve biçimleri dolayısıyla deneysel özellik taşıyan ama yine de temelde kullanılan malzemenin katlanabilme, bükülebilme, kaplanabilme ve dokunabilme gibi tektonik niteliklerince yönlendirilen mekanlar yaratmak amacıyla kompozitlerde ortaya çıkan yeniliklerden yararlanmışlardır. Bu tür mekanları tanımlamak için kullanılan dil bile bu yeni malzemelerin kullanımının iç mimari, moda ve tekstil tasarımı gibi farklı tasarım disiplinleri arasındaki sınırları nasıl bulandırdığını göstermektedir” (Gagg, 2013:116) (Görsel 8 – 9). Çağdaş sanat/tasarım alanı malzemesini çoğaltmış, alanların malzeme sınırlarını geçirgen ve etkileşimli hale getirmiştir.



Görsel 9. "Leafy Shade / Yapraklı Silüet", A-I-SHA Mimarlık, (Işık Tasarımı: Bonbori Mimari Aydınlatma), Şangay / Çin, 2008

Çağdaş sanatın düşünsel ve biçimsel oluşumunu sağlayan tüm bu belirgin niteliklere, **dijital alanın ve kültürün etkisini** eklemek gerekir. Bu noktada, teknik alanın dijitalleştiği düzlem geleneksel medyaların birarada hareket etmesini sağlamış, bu yeni ve geçirgen yapı 'medyalararası' lığa, karma karaktere ve sonuçta bir çeşit melez ortama evrilmiştir. Böylece; geleneksel medyaların tüm dijital formları olarak fotoğraf, sinema, tv, ses (işitsel alan) ve bilgisayar ortamı, yeni medya alanında bir arada işlemeye başlamıştır. Bu melez ortam, yeni ve deneysel bir alan olarak, sanat / tasarım alanını tetikleyen bir güç olmuştur. Beden ve teknoloji arasındaki sınırları aşmayı deneyimlediği performanslarıyla tanıdığımız Stelarc'ın; insan ve makine 'ara-yüzü' ne odaklanarak, teknolojik eklentilerle dönüşmüş olan "melezleşmiş bedeni"ni içine kattığı performansları, bu bağlamı örnekleyen çarpıcı bir gösterge olacaktır. Burada üretilen, sanatçının kendi bedeninin teknolojik eklentilerle yeniden inşasıdır (Görsel 10).

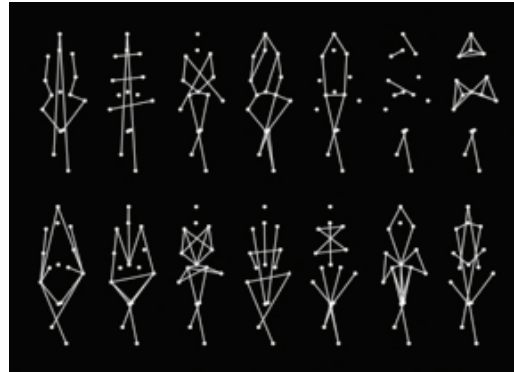


Görsel 10. Stelarc; "Evrim", Maki Galerisi, Tokyo, 1982

Günümüzde teknolojik eklentilerin ve dijital ortamın sanat ve tasarım disiplinlerinde yaygın bir kullanım alanı bulunduğunu ve üretim alanını dönüştürdüğünü gözlemlemeye devam ediyoruz. Bu bağlamda; teknolojiyle üretilen iletişimin etkileşim boyutu, tüm duyuları işin içine alan yeni algı kalıplarıyla bütünleşerek yaratı alanındaki temel dinamikleri yeniden üretiyor. Bu yeni yapı içinde, tüm disiplinler birbirinden alıp, birbirine katarak büyük bir çoğalmaya yol açıyor. ‘Beden’ i farklı formlara dönüştüren bir tür “heykel–beden” aralığında çalışan sanatçı / tasarımcılar, çoğaltabileceğimiz tanımlamalarla (giyilebilir heykeller, yenilebilir giysiler, dijital giysiler, form değiştiren giysiler vb.) bu yeni alanın içinde iç-içe geçmiş disiplinler, düşünceler, çıkış noktaları, malzemeler ve formlar arasında bağımsız ve birlikte hareket etmenin stratejilerini üretiyorlar. Bu etkiler, bugün, tüm disiplinler için ortak çıkış noktası olarak belirmektedir (Görsel 11-12-13-14-15-16-17).



Görsel 11. Iris Van Herpen, “CAPRIOLE”, Sonbahar/Kış 2011-2012 Koleksiyonu



Görsel 12. Issey Miyake, “A-POC INSIDE”, Animasyon: Masahiko Sato& EUPHRATES, 2007

(Görsel 12: Nokta ve çizgi gibi en temel görsel elemanları kullanarak üretilmiş Dijital Animasyon “A-POC INSIDE” Issey Miyake için üretilmiş. Bu kısa film platformda yürüyen bedenlerin izlerini sürüyor.)



Görsel 13. Alexander McQueen & Damien Hirst, "Scarf Collection / Fular Koleksiyonu", İlkbahar / Yaz 2013 Koleksiyonu, Kısa Film: Solve Sundsbo

(Görsel 13: Alexander McQueen ve Damien Hirst'ün ortaklaşa ürettikleri fular tasarımını "Form ve formun hareketi" üzerinden yeniden inşa eden kısa tanıtım filmi.)



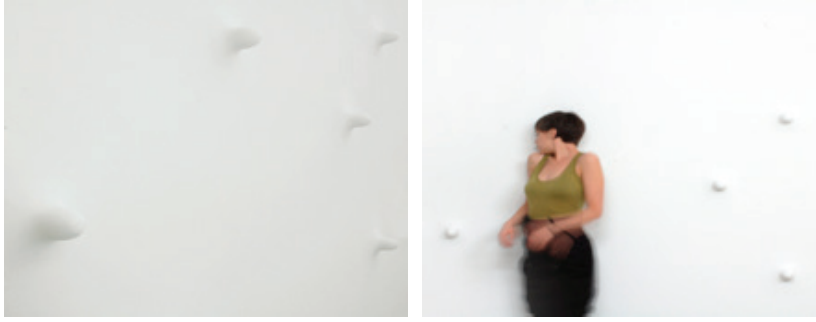
Görsel 14. Alexander McQueen, "Sonbahar / Kış, 2008-2009"



Görsel 15. Gareth Pugh, "İlkbahar - Yaz 2011"

Son olarak; sanat / tasarım disiplinlerinin günümüzde yalnızca görme duyusuna değil, tüm duylara açık nitelikte, duysal bir diyalog üretme amacıyla, farklı duyu algılarını farklı biçimlerde sunarak, çok boyutlu bir algılamanın peşinde olduğunun da altını çizmek gerekir.

Disiplinlerin tümü; görme, dokunma, koklama, işitme, tatma gibi farklı duyu organlarını bir arada kışkırtarak ifade alanını aşmayı deniyorlar. Bu noktada, “Temel Sanat / Tasarım Eğitimi” nin, ‘görsel dil ile birlikte, farklı duyuşsal algı boyutlarını da, deneysel bir biçimde tartışması ve içeriğine entegre etmesi gerekliliği önemini korumaktadır. Görsel 16 ve 17’de tasarımın temel malzemesi olan alçı parçalarda, biçimlerle etkileşim kurarken izleyiciye masaj ve konfor sağlamayı amaçlayan, duyuşlar alanını kışkırtan ısıtıcı öğeler bulunmaktadır (Gagg, 2013, 161) Çağdaş sanat/tasarım ortamında ‘duyuşlar alanı’ uyanmış, etkileşim boyutuna evrilmiştir.



Görsel 16 -17 . Stephanie Davidson & Georg Rafailidis, “Touchy Feely / Dokunsal Tasarım”,2006



Görsel 18. Zaha Hadid, “Musluk Tasarımı”, Firma: Triflow, 2009



Görsel 19. Jeanne Gang: “Aqua Tower / Su Kule ”, Chica



Görsel 20. Bela Tarr, "Almanac of Fall / Sonbahar Almanağı", 1984

(Görsel 20: Biçimsel olarak suni ışıkla elde edilen renk kullanımıyla öne çıkan bir film.)

Bu araştırmada örneklenen, farklı disiplinlere ait seçilmiş işlere ait tüm görüntülerin (Görsel 1 - 20) kurduğu ortak cümle; bugün, hiçbir düşüncenin diğerine karşıt olmadığı, sanat tarihsel bağlamda, görsel alana ilişkin okuduğumuz tüm akım (...izm'ler) ve hareketlerin (Yeni Geometri, Yeni Dışavurum, Yeni Soyut, Yeni Figürasyon, Yeni Gerçekçilik vd.) bir arada işlediği oldukça geniş bir alanda hareket ediyor olduğumuzdur. Buna, büyük bir çoğalma veya çoğulluk ortamı da diyebiliriz. Biçimsel, düşünsel ve estetik kavramlar bu çoğulluk içinde var olup, özgürleşmeye devam ediyor. Sanat / tasarım eğitimi alanında temel problem, bu çoğulluğun ortak hareket noktasının saptanması ve bu noktadan hareketle yaratıcılık sınırlarının aşılmasıdır. Beden üstüne düşünen ve bedeni dönüştüren moda / aksesuar ve takı tasarımı, mekanı yeniden

tanımlayan mimarlık ve iç mimarlık alanları, yaşamın içine eklediği güncel formlarla yaşamı yeniden üreten endüstriyel tasarım, düşünceyi yeni diller ve farklı göstergelerle ortaya koymaktan bıkmayan resim, heykel, sinema gibi görsel sanatlara ait diğer tüm disiplinleri ortak paydada buluşturan temel bilgileri ele alıp, sorgulayan ve yeniden üreten bir “Temel Sanat / Tasarım Eğitimi” programı, bir tercih veya sınır içine hapsolmeden, tüm sınırların ötesinde düşünecek yeni yapıyı kurmak zorundadır.

“ İç-içe geçmiş disiplinlerarası örgüleri birarada tutan temel düşünce ve bilgi ne olmalıdır? ” sorusu, bu bağlamda, günümüz yaratıcılık eğitimini yeniden düşünmek için kuvvetli bir çıkış noktası önermektedir.

SONUÇ

Disiplinlerarası yaklaşımla, öğrenciyi özgür ve aktif konuma taşımayı hedefleyen, yeniyi açık, sürekli kendini dönüştürme yöntemleri üstüne düşünen ‘Temel Sanat / Tasarım Eğitimi’ne ait içerikler, ‘Çağdaş Sanat / Tasarım Eğitimi’nin bütünü içinde temel bir işlev üstlenmektedir. Bu temel işlev; araştırmanın başında konunun çıkış noktası olarak belirlenen dışıl doğaya sahip akıl yürütme eylemini, sanat ve tasarım alanına ait akıl yürütmenin de ihtiyaç duyduğu biçimde, günün koşullarına uygun olarak, öğrenci bireye aktarmanın yöntemlerini üretir. Buradaki temel sav, bu bağlamda aktarılacak bilginin, hedeflenen biçimde geri alınabileceği öngörüsüdür. ‘Temel Sanat / Tasarım Eğitimi’ nin öncelikli hedefi görsel dilin çözümlenmesidir. Temel görsel öğeler, bu öğelerin temel tasarım ilkeleriyle ilişkilendirilmesi, algı prensipleri, problem çözme ve soyut düşünme gibi olgular üstünde duran ‘Temel Sanat / Tasarım Eğitimi’ öğrenciyi eleştirel bir bakış açısı kazandırma gibi çok temel bir işleve daha sahiptir. Bu bağlamda; öğrencilerin düşünce kalıplarını aşarak, bireysel deneyim ve algılarının öne çıkması hedeflenir. ‘Güncel olan’ a ilişkin kuvvetli bir gözlemden hareketle; görsel dilin, görsel düşünmenin, biçimlendirme ve kavramsallaştırma arasındaki kuvvetli ilişkilerin doğru tanımlanarak, alanlar-üstü bir bakış açısı ve yorumlama pratiği kazandıracak şekilde öğrenciyi aktarılması, sürecin önemli bir parçasıdır. Bu bağlam; öğrencinin bireysel potansiyelini öne çekerek, yeniyi ve farklı olanı bu bireysel potansiyel üstünden, yeniden kuracak bir sistem üstünde düşünmemizi gerektirmektedir. Sanat ve tasarım alanında tüm disiplinlerin birbirinden alacağı ve birbirine aktaracağı bu toplam içeriğin temelini kuran, tüm alanların etkileşimine olanak sağlayan bir yapının kurulması da gerekliliğini korumaktadır. Son söz olarak; güncel üretim alanına ilişkin gözlemlerden elde edilen bulguların ortaya koyduğu sonuç: ‘Sanat / tasarım alanına ait yaratıcılık eğitimi’ ve temeline yerleştirdiğimiz ‘Temel Sanat / Tasarım Eğitimi’ ilişkisinin güncellik bağlamında, belirleyici bir rolle önemini koruduğu gerçeğidir.

KAYNAKÇA¹

- Arnheim, Rudolf (2004). "Görsel Düşünme", Metis Yayınları, sf. 15, 213, Çev. Rahmi Ögdül.
- Gagg, Russell (2013). "İç Mimarlıkta Doku+Malzeme", Literatür Yayınları, sf. 116, 161, Çev. Cansu Uçar.
- Heper, Dr. Metin; "Üniversitelerin İşlevleri ve Toplumsal Değişim/ Functions of University and Social Change", Amme İdaresi Dergisi, March / Mart 1973, sf. 53
- Karaçalı, Berna (2009). "Türkiye'de Sanat ve Yeni Medya", Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi, sf. 72-73
- McLuhan, Marshall (Aralık 2005). "Yaradığımız Medya, Medyanın Etkileri Üzerine Bir Keşif Yolculuğu", İstanbul, Merkez Kitapçılık, sf.44
- Moussavi, Farshid "Biçimin İşlevi", YEM Yayın, sf. 25, 27
- Zakia, Richard D (1997). "Perception and Imaging", Focal Press. , sf.

İNTERNET KAYNAKLARI

Yükseköğretim Kanunu, Tanımlar: Madde 3 / d ve g bendi <http://www.yok.gov.tr/documents/10279/29816/2547+sayılı%20Yükseköğretim+Kanunu/>, 20.10.2017 tarihinde erişildi.

GÖRSEL KAYNAKLAR

- Görsel 1 : <http://100photos.time.com/photos/eadweard-muybridge-horse-in-motion>, 21.10.2017 tarihinde erişildi.
- Görsel 2: <http://www.isupportstreetart.com/artist/jenny-holzer/>, 20.10.2017 tarihinde erişildi.
- Görsel 3 - 4 : <http://www.fastcodesign.com/1663828/in-paris-anish-kapoor-unveils-giant-rubber-balls-you-can-walk-in>, 16.03.2014 tarihinde erişildi.
- Görsel 5 : http://www.masters-of-photography.com/P/penn/penn_butts_full.html, 23.03.2014 tarihinde erişildi.
- Görsel 6 : <https://exploringartinthecity.wordpress.com/tag/damien-hirst/>, 23.03.2014 tarihinde erişildi.
- Görsel 7: <http://www.chiharu-shiota.com/en/works/?y=2008>, 23.03.2014 tarihinde erişildi.
- Görsel 8: <http://www.complex.com/style/2013/09/art-evolution-of-snarkitecture/snarkitecture-richard-chai-collaboration>, 20.10.2017 tarihinde erişildi.
- Görsel 9: <http://architecturephoto.net/20990/>, 20.10.2017 tarihinde erişildi.
- Görsel 10: <https://yr12visualarts.files.wordpress.com/2010/10/stelarc11.jpg>, 19.10.2017 tarihinde erişildi.
- Görsel 11: <http://www.buzznet.com/2012/06/kermit-jacket/creepy-alien-tentacles-dress>, 20.10.2017 tarihinde erişildi.
- Görsel 12: <http://www.todayandtomorrow.net/2007/06/12/a-piece-of-cloth/>, 16.03.2014 tarihinde erişildi.
- Görsel 13: <http://www.designboom.com/design/damien-hirst-alexander-mcqueen-scarf-collection-11-15-2013/>, 23.03.2014 tarihinde erişildi.
- Görsel 14: <http://josephbennett.co.uk/fashion-shows/alexander-mcqueen-the-girl-who-lived-in-a-tree>, 20 Ekim 2017 tarihinde erişildi.
- Görsel 15: <http://karlismyunkle.com/2010/10/04/gareth-pugh-on-film/>, 20.10.2017 tarihinde erişildi.
- Görsel 16-17: <http://www.dezeen.com/2009/05/27/trigger-point-mouldings-by-touchy-feely/>, 23.03.2014 tarihinde erişildi.
- Görsel 18: <https://www.architectural.com/zaha-hadid-architects-avilion-triflow-taps/>, 20.10.2017 tarihinde erişildi.
- Görsel 19: <https://www.designer.com/news/25637>, 20.10.2017 tarihinde erişildi.
- Görsel 20: <http://thecinemaofeasterneurope.blogspot.com.tr/2013/07/visual-diary-almanac-of-fall-oszi.html>, 23.03.2014 tarihinde erişildi.
- <http://nosjoursdeboisson.blogspot.com.tr/2012/06/almanac-of-fall-bela-tarr-1984.html>, 23.03.2014 tarihinde erişildi.

¹2009 tarihinden itibaren yürütmekte olduğum Temel Sanat / Tasarım Eğitimi içerikli "Renk, Desen, Temel Sanat Eğitimi, Tasarım Giriş" dersleri ve bu derslerin tartışma alanında biriken düşünceler bu metnin asıl dayanağıdır.