

Kürşat AZILIOĞLU

Arş. Gör., Gazi Üniversitesi, kursatazilioglu@msn.com, Ankara-Türkiye

ORCID: 0000-0002-2525-8134

Meliha YILMAZ

Prof. Dr., Gazi Üniversitesi, mel.yilmaz0637@gmail.com, Ankara-Türkiye

ORCID: 0000-0002- 7732-2660

SIRADAN OBJENİN YARATICI FİKİRLE BAŞKALAŞIMI: OBJE ART

Özet

Bu makale yaşantımızı çevreleyen alanlarda var olan ve basit işlevlerinden ötürü sıradan obje, gündelik obje, olağan obje gibi adlandırmaları bulunan, gözle görülebilen, elle tutulabilen her türlü organik-inorganik objenin, mizahi, ironik ve absürt bir bakış açısıyla ele alınarak, kağıt düzlemi üzerinde çizgisel tamamlamalarla veya çeşitli materyallerin kullanımıyla kağıt düzleminden bağımsız üç boyutlu eklentiler ile farklı imajlara başkalaşmasının esas alındığı “Objekt art” olarak tanımlanan uygulamaları konu edinmiştir. Objekt art’a örnek olarak bir el aleti olan pense kâğıt düzlemi üzerine baş aşağı yerleştirilerek ve etrafındaki kâğıt boşluğuna baş, gövde ve ayaklar çizilerek zeybek oynayan bir efe figürüne benzetilebilmektedir. Birden fazla kâğıdın bir arada tutulması amacıyla kullanılan ataşların formunun bozularak düz teller haline getirilmesi sonucu metal bir makasa bir sivrisineğin bacakları olarak yapılandırılabilir ve böylece makas objesi bir sivrisinek görüntüsüne benzetilebilir. Objeler, kısaca belli ağırlıkları, hacimleri, renkleri, görüntüleri olan her türlü cansız varlık olarak tanımlanmaktadır fakat bazı kabuklu yemişler, sebze –meyveler, bitki ve çiçekler gibi bazı organik objelerde objekt art’ın kapsamı dâhilinde kullanılabilir. Araştırmamıza konu olan objeler, doğal yollarla var olmuş ya da endüstriyel olarak üretilmiş de olabilirler.

Bu çalışmada sıradan, gündelik objenin sanat alanına taşınması süreci sanat tarihi perspektifinden ele alınarak kısaca özetlenmiş ve daha özel bir uygulama alanı olan objekt art’a odaklanılmıştır. Objekt kavramı denotatif ve kenotatif açıdan ele alınmış ve sıradan, atık ve buluntu objelerin açılımları yapılmıştır. Araştırmanın amacı objekt art sanatını tanıtmak ve sıradan objenin sanat bağlamında bir sanat nesnesine dönüşüm sürecini incelemektir. Veri toplama aracı olarak literatür tarama yöntemi kullanılmıştır. Objekt art’ın mizahi unsurlar barındıran, yaratıcı düşünmeyi güdüleyici, uzamsal zekâyı harekete geçirebilecek, öğrenmeyi eğlenceli, kalıcı hale getirebilecek özelliklerinden ötürü çocuklar ve yetişkin bireylerin sanatsal yaratıcılıkları üzerinde olumlu katkılar sağlayabilecek bir sanat-oyun etkinliği olarak düzenlenmesinin ve uygulanmasının faydalı olacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Objekt Art, Yaratıcılık, Başkalaşım, Hazır Nesne.

METAMORPHOSIS OF ORDINARY OBJECT WITH CREATIVE IDEA: OBJECT ART

Abstract

This article deals with all kinds of organic-inorganic objects that can be seen or touched, which exist in the areas surrounding our life and have names such as ordinary objects, everyday objects, ordinary objects due to their simple functions, by considering them from a humorous, ironic and absurd point of view. It is the subject of applications defined as "Object Art", which is based on the differentiation of different images with three-dimensional add-ons

independent of the paper plane, with completions or the use of various materials. For example, in obje art, pliers, which are a hand tool, can be compared to an efe figure playing zeybek by placing it upside down on the paper plane and drawing the head, body and feet on the paper space around it. A metal scissors can be attached to the scissors as the legs of a mosquito, as a result of deforming the paper clips used to hold more than one sheet of paper together and turning them into straight wires, and thus the scissors object can be compared to the image of a mosquito. Objects are briefly defined as all kinds of inanimate objects with certain weights, volumes, colors and images, but some organic objects such as some nuts, vegetables, fruits, plants and flowers can be used within the scope of object art. The objects that are the subject of our research may have existed naturally or were produced industrially.

In this study, the process of transferring ordinary, everyday objects to the field of art is briefly summarized from the perspective of art history and focused on object art, which is a more specific application area. The concept of object has been handled in terms of denotative and cenotative, and ordinary, waste and found objects have been expanded. The aim of the research is to introduce the art of object art and to examine the transformation process of an ordinary object into an art object in the context of art. Literature review method was used as data collection tool. It is thought that it would be beneficial to organize and implement the object art as an art-game activity that can contribute positively to the artistic creativity of children and adults, due to its humorous elements, motivating creative thinking, activating spatial intelligence, and making learning fun and permanent.

Keywords: Art, Object Art, Creativity, Metamorphosis, Ready-Made.

1. Giriş

Başlangıcından günümüze sanatın varlık nedeni hiçbir zaman aynı kalmamış ve sanatçılar, kendilerini ifade edebilmek için yeni yaratım ve üretim olanaklarını hep aramışlardır (Fischer, 1990: 9). 19.yüzyılın ilk çeyreğinde batıda teknik, bilimsel, politik, sosyal ve ekonomik alanlarda yaşanan büyük gelişmelere paralel olarak sanat bir ifade aracı olarak daha özgür bir yaratım ortamına kavuşmuştur. 1789 Fransız İhtilali sonrasında Monarşik düzen yıkılmış demokratik parlamenter sistemin getirdiği bireyin temel hak ve hürriyetlerinin esas alındığı düşünce ortamı sanat alanında da etkilerini göstermiştir. Hayatın her alanında etkisini gösteren “modernizm” kavramı da böylesine gelişmelerin sonucu bir atmosferde ortaya çıkmış, bunun sonucunda toplum yaşamında uzunca bir süredir kabul görmüş geleneksel yargılar bir bir terk edilmeye başlanmıştır. Bu dönemde Alman düşünür İmmanuel Kant’ın (1724-1804) ifade ettiği güzel ve estetik ile ilgili düşünceleri de oldukça önemlidir. “Kant, empirik incelemelerin ötesine geçmiş ve estetiği insan yaşamının kuramsal ve eylemsel yönüyle eşdeğer bir alan olarak ele almıştır.” (Arat, 2012: 71). Kant’ın ortaya koyduğu estetik yargısı yüce sanat anlayışının yıkılmasının önünü açmıştır.

XIX. Yüzyılın ikinci yarısından sonra bilim alanındaki gelişmeler “Endüstri Çağı” olarak adlandırılan dönemin ortaya çıkmasına ve dolayısıyla “endüstri toplumunun” doğmasına neden olmuştur. Köylerden kentlere göç ve fabrika çevrelerinde kurulmaya başlanan işçi kentleri ile bireyin eski yaşamından alışık olduğu yaşam alanları daralmış, zaman kavramı sınırlandırılmış ve endüstri toplumunun bir parçası olan bireyi daha rasyonel bir düşünce ortamına hapsedmiştir (Turani, 2006: 61). Tüm bu gelişmeler ışığında 1900’lü yıllar sanat alanında da büyük değişimlerin yaşandığı yıllar olmuştur.

Sıradan işlevleri olan gündelik objelerin sanat bağlamına taşınması ilk olarak 20. yüzyılın başlarında gerçekleşmiştir (Lynton, 2004: 127). Birinci dünya savaşının yıkıcı ve kaotik ortamına bir tepki olarak 1916’da Zürih’te ortaya çıkan Dadaizm akımının felsefi ve eylemsel olarak bunda büyük etkisi vardır. Protest ve kural tanımaz bir sanat hareketi olan Dadaizm yerleşik estetik yargıları ve sanatın formüle edilmiş geleneksel üretim yöntemlerini, kurallarını reddetmiş, toplumun alışagelmış, uzunca bir süre kabul görmüş estetik beğeni algısını hiçe sayan, resim ve heykel ’in ötesinde yeni sanatsal ifade biçimleri yaratmıştır. Bu dönemde Fransız asıllı Amerikalı Ressam Marcel Duchamp ikonik

yapıtı “Çeşme” ile 1917 ‘de sanatsal bir önerme ortaya koymuş ve sanat yapıtının kimliği ve niceliği ile ilgili yerleşik düşünceleri yerle bir etmiştir (Gompertz, 2015: 194).

Sıradan obje, olağan obje, buluntu obje, atık obje, hazır-obje bu süreçte sanatçıların üretim alanlarına girmiş, yüceltilmiş, başlı başına bir sanat nesnesi olarak ya da bir sanat eserinin plastik bir ögesi, bir parçası olarak galeri, müze ve koleksiyonlara taşınmıştır. Bunda modernizm sonrasında sanatçıların konu seçimlerinin çeşitlenmesi ve ifade-sunuş yöntemlerinin farklılaşmasının da büyük etkisi olmuştur. Araştırmamıza konu olan obje art çalışmaları da sanat tarihinde yaşanan bu çok uçlu olayların bir yansıması olarak ortaya çıkmıştır. Bu yeni özgür ortamda artık her şey sanat olabilmektedir. Alman sanatçı Kurt Schwitters “Sanatçının tükürdüğü her şey sanattır” sözüyle artık neyin sanat olabileceği değil olamayacağı tartışmalarını beraberinde getirmiştir (Lynton, 2004: 127). Artık sanatın tüm alanlarında yaratıcılığın sınırları zorlanmakta ve yeni eğilimler, yeni yaklaşımlar her geçen gün farklı sanat disiplinlerinde ortaya çıkmaktadır. Elbette bu süreçte sanatçılar tarafından üretilen ve sanat olarak nitelendirilen her şeyin sanat eseri olarak kabul görmesi de söz konusu değildir. Bu konuda sanat çevreleri tarafından kabul görme, tanınma gibi bir takım beklentiler söz konusu olmaktadır.

Artık nesnenin tasvirinin yerine nesnenin fiziksel salt varlığı yani bizzat kendisi sanat alanına girmeye başlamış ve sıradan nesne yeni kimliği ile var olduğu gündelik yaşam alanlarından sanat galerilerine, koleksiyonlara ve müzelere taşınmaya başlanmıştır. Tüm bu baş döndürücü hızdaki gelişmeler, sanatçının bir ifade aracı olarak yeni arayışlar içerisine girmesinin önünü açmış ve sanat nesnesinden ziyade sanat fikrinin ön planda olduğu Kavramsal Sanat’ın doğuşuna zemin hazırlanmıştır. Artık sıradan nesne sanat bağlamına girmiş ve onu gerçek bağlamından alarak sanat bağlamına taşıyan sanatçısının izleyicisine aktarmak istediği mesajını barındıran, metaforik ve sembolik anlamlar içeren bir iletim aracına dönüşmüştür. Bu dönemde sanat literatüründe kolaj, hazır-nesne, buluntu nesne, atık nesne gibi kavramlar ortaya çıkmış ve sıradan nesne sanat bağlamına taşınmıştır. Artık resim ve heykel bu yeni ifade biçiminde iç içe geçmekte, sanatçıların ele aldıkları konular çeşitlenmekte, geleneksel üretim ve sergileme yöntemlerine çağın getirdiği yeniliklerin de etkisiyle yeni bakış açıları, yeni yöntemler getirilmektedir.

Araştırmanın amacı obje art sanatını tanıtmak ve sıradan objenin sanat bağlamında bir sanat nesnesine dönüşüm sürecini incelemektir. Araştırmanın problem cümlesi “Sıradan , gündelik objelerin sanat nesnelere dönüşümleri nasıl mümkün olmaktadır, obje art nedir? ” olarak belirlenmiştir. Araştırmada literatür tarama yöntemi kullanılmıştır. Araştırmamızın konusu olan “Obje art”, resim, karikatür ve heykel alanlarını da içine alan multidisipliner bir sanat türü, bir sanat uygulaması olarak ortaya çıkmıştır. Objeye art’ın tarihsel olarak ilk ne zaman ortaya çıktığı ile ilgili kesin bir bilgiye rastlanılamamıştır. Sanatın birçok farklı alanında üretim yapmakta olan farklı disiplinlerdeki birçok sanatçı modernitenin zemin hazırladığı bu ortamda keşfedilmemiş ve özgün sanatsal yaratım üslupları, olanakları arayışlarına girmişlerdir. Yaratıcılık görülmeyeni göstermeyi hedeflemeye başlamış ve sanatçılar yaratıcılıklarının sınırlarını zorlamaya başlamışlardır. Yapılan literatür taramalarında araştırmamıza da konu olan türde ki obje art örneklerine bir grup karikatür ve illüstrasyon sanatçısının dergi, kitap kapağı, afiş, broşür gibi ürünlerinde rastlanılmıştır. Christoph Niemann, Hyemi Jeong, Jane Perkins, Edgar Artis, Javier Pérez, Gilbert Lebrand, Bülent Üstün, Resul Ertaş gibi sanatçılar bilinen yerli ve yabancı Objeye art sanatçılarıdır.

Objeye art özetle, sıradan, gündelik objelerin fiziksel dış görünüşlerinin başka obje ve görüntülere benzetilerek çizgisel veya üç boyutlu eklentiler yardımıyla görünüş itibarıyla başkalaşması ve yeni imajlara dönüşmesi şeklinde açıklanabilir. Yapılan literatür taramasında objeye art konusunu ele alan herhangi bir bilimsel araştırmaya rastlanılamamıştır. Araştırmanın gerek alandaki bu boşluğu doldurması gerekse objeye art’ın tanıtılarak bireylerin sanatsal yaratıcılığını güdüleyici bir sanat etkinliği olarak tanıtılması, önerilmesi ve uygulanması açısından ayrıca önemli olduğu düşünülmektedir.

2. Sıradan Objeye, Gündelik Eşya ya da Hazır Nesne

Türkçe karşılığı “nesne” olan obje kelimesi ; “belli bir ağırlığı, kitlesi, oylumu, rengi, maddesi olan her türlü cansız varlık olarak tanımlanmaktadır” (TDK sözlüğü). Nesne, felsefe sözlüğünde ise “Duyulardan biri ya da birkaçıyla algılanabilir olan, elle tutulabilen, gözle görülebilen yani zaman ve mekân içinde var olan şeydir. Kendisinden söz edilebilen kendisine isim verilen, dış dünyada tözsel bir varoluşu olan şey olarak nesne, belirli bir hacmi olan yer kaplayan her türlü cansız varlığı gösterir” şeklinde tanımlanmaktadır (Cevizci, 1999 : 621-622).

Nesne tanımlaması maddi evrende var olan tüm nesne türlerini kapsayacak biçimde geniş tutulduğunda tüm var olanları kapsayacak ontolojik bir kuramın da ortaya konulması gerekmektedir. Objeler / nesne kavramına ait tanımlamalar “cansız” varlıkları işaret ediyor olsa da böylesi bir kuramın geliştirilmesi örneğin canlı nesnelere ile cansız nesnelere arasındaki bariz farklar dolayısıyla zorlu bir uğraştır. Fakat sadece bu zorluk gerekçesiyle değil, genel olarak sıradan, insanın kendisinin de içinde bulunduğu düzlemde daha yakından pek çok var olanla etkileşim halinde olmasından da hareketle nesne kuramını sınırlandırılmalı, kapsamına tanımlanmış daha dar bir grubu almalıdır (Korman’dan Akt: Kuşçu, 2020: 280). Araştırmamızın evreninde yer alan objeler duyu organlarımızla görebildiğimiz ve elle tutabildiğimiz fiziksel yönleri olan olağan nesnelere kapsamaktadır. Platon’ a göre ise “görülebilir şeyler, kusurlu birer imgesi oldukları formların birer yansımasıdır. Platon evreni görülebilir nesnelere ve akılla kavranabilir nesnelere olarak kabaca ikiye ayırmaktadır” (Farago, 2006 : 34).

İnsan toplulukları varlıklarının başlangıcından günümüze, güvenlik ve yaşamsal temel ihtiyaçlarını sürdürebilmek amacıyla doğayı kontrol altına almayı amaçlamış ve bunu büyük ölçüde başarmıştır. Paleolitik çağda yaşayan avcı-toplayıcı insanların doğadan topladıkları çeşitli kaya parçalarını, kuru ağaç gövdelerini, çürümüş hayvan kemiklerini, boynuzlarını şekil vererek kendilerine yararlı hollere getirerek eşyalar ürettikleri bilinmektedir. Bu araç ve gereçlerin ilkel toplumların temel gereksinimleri olan beslenme, barınma ve güvenlik ihtiyaçlarının birer sonucu olarak ortaya çıktıkları düşünülmektedir. Doğanın aynı zamanda yok edici tahribatına rağmen günümüze kadar ulaşabilen bu bilinen bazı ilkel nesnelere, araç- gereç, alet-edevat gibi genel ve kapsayıcı sınıflandırılmalarıyla işlevsel eşyaların ilk örnekleri ve mecazi anlamda atalarıdır. Bu ilkel eşyalar önceleri yalnızca yararlılıkları göz önünde bulundurularak sadece üretim amacına hizmet etmek üzere basit ve estetik kaygı güdülmeksizin üretilmiştir. Toplumların gelişmelerine paralel olarak da eşyaların üretim ve kullanım amaçları çeşitlenmiştir. Hiç kuşkusuz insanoğlunu diğer canlılardan ayıran en önemli özelliği de kendi ihtiyaçlarına yönelik nesnelere yani eşyaları üretebilecek zekâyâ ve yeteneğe sahip olmasıdır.

Araştırmamıza konu olan objeler doğal objeler ve yapay objeler olarak iki grupta ele alınabilir. İnsanoğlunun hayatını kolaylaştırmak amacıyla genellikle doğadan ilham alarak tasarladığı ve ürettiği, yıllar içerisinde daha kullanışlı, daha yararlı ve daha güzel hale getirebilmek için estetik görüntü ve işlevsel biçim verdiği, sürekli geliştirdiği, değiştirdiği sayısız “yapay nesne” olmuştur. Bu nesnelere bir kısmı doğada buldukları ham halleriyle, bazıları da insanlar tarafından biçimlendirilerek, tasarlanıp üretilerek yaşam alanlarımıza girmiştir. Daha genel bir alanı kapsayan “eşya” sözcüğü ise “türlü işlerde ve türlü amaçlarla kullanılan, insan eliyle yapılmış ve taşınabilir cansız varlıkların ortak adı olarak tanımlanmaktadır” (Tdk sözlüğü). “Eşyalar evreninde birtakım sınıflandırmalara gitmek ve yaşamakta olduğumuz yaşam biçimiyle bağlantılı olarak, eşyalara belirli özellikler atfetmek, insanın çevresini zihinsel olarak kavramaya, eşyalara olan yaklaşımlarını belirlemeye ve hâkim olmaya harcadığı çabayla ilgilidir. İnsanın dünyayı kavrayışında ve belirli bir işi yapabilmek için çeşitli durum ve araçları genel bir şema içine oturtmasında, sınıflama, önemli bir basamak olmaktadır” (Bilgin, 1991: 143). Bu anlamda eşyaları gündelik, sıradan, olağan ya da benzer niteliklerde sınıflandırmaları da bu anlamda gelişmektedir. Bu sınıflandırmalar oldukça bireysel bir perspektiften ele alınmalıdır çünkü bir bireye göre herhangi bir nesneye yönelik “sıradanlık” kavramı bir başka bakış açısına göre “olağanüstü” olabilir. Günümüzde obje, nesne ve eşya gibi kelimelerin yaygın kullanımı iç içe geçmiş durumdadır.

Dünya üzerinde var olan farklı toplum ve kültürlerde eşyaların işlevsel özelliklerinin yanı sıra sembolik, denotatif ve konotatif anlamları da bulunmaktadır. Her türlü gösterge veya mesajda olduğu gibi, eşyada da iki uçlu bir

anlam yapısından söz edilebilir. Birincisi eşyanın dar, yani teknik ya da sözcük anlamı, ikincisi ise bunun üstüne eklenen, ancak eşyanın birinci anlamını ortadan kaldırmayan metaforik bir yapısı da bulunan ikincil anlamıdır. Toplumların, tarihsel geçmişleri, sosyo-ekonomik düzeyleri, kültürel yapıları gibi faktörler eşyaya bakış açılarını ve eşyalarla kurdukları bağları, eşyalara yükledikleri anlamları etkileyebilmektedir. Eşyanın denotatif anlamı salt olarak eşyanın “ne için” “ne amaçla” üretildiği ile ilgilidir: Örneğin, kalemin denotatif anlamı, onun yazı yazmak için, şekil çizmek, resim yapmak için üretilmiş olması ile ilgilidir. Eşyanın konotatif anlamı eşyanın bireyin zihninde uyandırdığı estetik, moral ve subjektif anlamlarıyla yakından ilgilidir. Aynı işlevi gören eşyalar, denotatif yapılarıyla da benzerlik taşımaktadırlar. Kalem örneğinde olduğu gibi daktilo da bir yazı yazma gereçidir ve bu amaçla üretilmiştir. Kalem ve daktilonun yazı yazma işlevine yönelik denotatif anlamları ortaktır. Aynı şekilde benzer fonksiyonlu eşyalar, aralarındaki tüm yapı veya biçim farklılıklarına rağmen birbirlerinin yerine kullanılabilirler. Eşyanın denotatif anlamı, onun teknik özelliklerini ve yapısal öncelikli işlevini içeren objektif yapısından önce belirlenmiş olan anlamıdır. Yani bu anlam bu eşyaya üretilmeden önce biçilmiştir ve genellikle sabittir. Oysa konotatif anlamı, bireyin geçmiş yaşantıları, sosyal statüsü ve bağlı oldukları toplum gruplarının sosyolojik yapısı ile ilişkili bir çağrışım alanına tekabül etmektedir. Koltuk takımının denotatif anlamı “üstüne oturmakla” konotatif anlamı ise onun belirli bir stilinin olup olmayışıyla, yeni veya eski, ucuz veya pahalı, orijinal veya bayağı oluşuyla, süs ve dekorasyon durumuyla, bireysel veya sosyal birtakım semboller taşıyıp taşınamamasıyla da ilgilidir (Bilgin,1991: 208-209).

Bu objeler ve eşyalar günümüzde yararlılıklarının boyutları ya da fiziksel görüntülerinin de etkisiyle sıradan obje, gündelik obje, işlevsel eşya, dekoratif obje gibi sınıflandırmalar halinde zarif-kaba, zevkli-zevksiz, parlak-solgun, sade-gösterişli, yeni-eski, alelade-orijinal, kıymetli-kıymetsiz, kaliteli- kalitesiz, hakiki-taklit gibi gruplamalara ayrılabilir. Bu durum konotatif yapının zenginliğini göstermektedir. Gelişmiş bir eşya sembolizmi, konotatif yapının zenginliği ile birlikte yürümektedir (Bilgin, 1991: 143). Mesela basit mutfak gereçleri olan konserve açacağı, süzgeç, rende gibi objeler sıradan ya da gündelik obje olarak görülmektedir. Evlerimizi yaşam alanlarımızı varlıklarıyla güzelleştirme gayesiyle ortaya çıkan ve dekoratif obje olarak anılan objeler de aslında yararlılıkları her ne kadar azımsansa ve tartışılrsa da işlevsel obje olarak görülmelidir. Bu objelerin yararlılıkları buldukları ortamı güzelleştirmek ve estetik haz uyandırmaktır.

Nesnelerin salt kimlikleri yararlılıkları göz önünde bulundurularak tanımlanmıştır. Hemen hemen her evde bulunan makas, şişe kapağı açacağı, kalem pil gibi binlerce nesnenin öz amaçları bellidir ve bu faydalıkları göz önünde bulundurularak tasarlanıp üretilmiştir. Göçebe toplumların aksine yerleşik hayata geçişini uzun yıllar önce tamamlamış toplumlardaki bazı bireylerde eşyaya sahip olma, onu kullanma, saklama, onarma ve sonraki kuşaklara aktarma gibi bazı psikolojik nedenleri de olabilen davranış biçimleri gelişmiş olabilmektedir. Sartre’ye göre bireyin sahiplenmelerinin tamamı kişiliğinin tamamını yansıtmaktadır. Birey kendinde eksiklik duyduğu şeyleri arzular ve sahip olmak ister. Bu düşünceye göre koleksiyonculuk, toplayıcılık gibi davranışların altında bazı duygu eksiklerinin de yattığı söylenilebilir (Sartre, 2010: 710). Bu bireyler eşya ile aralarında birtakım duygusal bağlar kurabilmekte ve eşyalara bazı derin anlamlar yükleyebilmektedirler. Koleksiyonu yapılan objeler üretim amaçlarından soyutlanarak estetik, tarih, nadirlik, antiklik, manevilik gibi birçok özellikten dolayı korunup saklanabilmektedir. Objelerin estetik güzellikleri de insanlar tarafından tercih edilirken işlevleri kadar önemli bir özellikleridir. Geiger’ e göre “kaynağını sadece sanat yapıtının ya da estetik nesnenin değerlerinde bulan yaşam, estetik yaşamdır” (Geiger, 2019: 24). Bazı insanlar eşyanın işlevi ne olursa olsun onların fiziksel görünüşleriyle de yakından ilgilenmekte bu nedenle üretim sürecinde de bu göz önüne alınarak üretim yapılmaktadır. Eşyalar aynı zamanda yararlılıkları, estetik özellikleriyle insanlar arasında birtakım bağlar kurmalarının yanında hemen hemen tüm toplumlarda sosyal statünün de bir göstergesi ve saygınlık objesidir.

3. Geleneksel Estetiğin ve Temsil Sanatının Terkedilişi

Bilindiği üzere tüm sanat disiplinlerinde ki kabul görmüş temsilin göndergesel niteliği, Avrupa ve Avrupa sanatının etki alanındaki coğrafyalarda uzun süre tartışmasız olarak kabul edilmiştir. Görmeyle, duyumla ya da algılamayla ulaşılabilir olarak düşünülen gerçeği betimlemenin, sanatın temel eğilimi olduğu uzunca bir süre kabul görmüştür. Duyumsanabilir varoluşun kendisinin ötesine gönderme yapma ihtimali olsa da, özneyi varoluşa eklememe, söz konusu algılamamanın özünü oluşturmaktadır. Bu kesin yargı modernitenin getirmiş olduğu yeni bakış açısı sonucu yıkılmaya başlamıştır ve kuşkusuz modernite kavramı da göndergenin ortadan kalkmasıyla doğmuştur. Artık nesne geleneksel temsil sanatının göndergesel bir iletisi olmanın ötesine geçerek kendi salt varlığı ile sanat bağlamında yer almaktadır. “Biçimden biçimsizliğe, simgesellikten soyuta ve objektiflikten objektif olmayana geçiş, varlığın, var oluşunun temsilini sanatın temel hedefi olarak meşrulaştıran niteliklerden ve sıfatlardan arındırılmış ampirik görünümünün ötesinde varlığa, saf ontolojik varoluşa yönelik arayışa tanıklık etmektedir” (Farago, 2006: 10). “Sanat litaratürüne yapıtlarıyla “ready-made” kavramının kazandırılmasına öncülük eden sanatçı Marcel Duchamp, sanatın estetik açıdan değerlendirilmesi ve analiz edilmesine, sanata ilişkin herhangi bir toplumsal yargıda bulunulmasına karşı çıkmıştır. Sanat eserinin hiçbir estetik çekiciliğinin olmaması gerektiğini, sanatçının gelecek nesillerin kendisini alkışlaması adına kendini kısıtlamaması ve beğendirme çabasında bulunmaması gerektiğini savunmuştur. Sanatçı zevkli olmaya çalışmamalıdır, böyle bir kaygı taşımamalıdır çünkü zevk daima değişken bir olgudur” (Kuspit, 2006: 35-36).

Geleneksel Estetiğin terk edilmesinin miladı tam olarak bilinmese de Dadaizm akımının manifestolarında da görüleceği üzere estetiğin yerilmesi ve kötülenişi ilk olarak bu yıllarda görülmeye başlanmıştır. Sanat tarihinde Dada ismiyle anılacak olan anlayış ilk başlarda I. Dünya savaşının yıkıcı, yok edici ortamına bir tepki olarak protest, politik bir hareket olarak 1914 yılından itibaren filizlenmiş ve 1916 ‘da yayınladıkları manifesto ile Zürih’te ortaya çıkmıştır. Dadaizm aslında bir sanat hareketi değil politik içerikli protest bir yapılanmadır fakat iletisini sanatsal yöntemlerle dile getirdiği için, zamanla bir sanat akımına dönüştürülmüş ve sanat tarihindeki yerini almıştır (Yılmaz, 2006: 107). Dadaizm’in açtığı, 1960’lı yıllarda Kavramsal Sanat’a uzanan yolda sanat alanında yaşanan en büyük yenilik hiç şüphesiz geleneksel estetiğin ve yüce sanat fikrinin terk edilişi olmuştur. Ünlü düşünür Immanuel Kant’ın temellerini attığı ‘yüce estetiğin’ terk edilmesiyle estetik alanındaki yerleşik düşünceler tartışılmaya başlanmış hem sanat ve hayat hem de seçkin ve popüler olanlar arasındaki sınırlar erimiştir. Estetik anlayışındaki bu devrim niteliğindeki yeni anlayış sanatçıları da etkilemiş ve sanat yapıtı kavramının tanımı sorgulanmış, estetik kimliği tekrar yorumlanmış ve tüm bu gelişmeler sanatçıların bakış açılarını değiştirmiştir. Geleneksel anlayıştaki sanat üretiminin merkezinde yer alan geleneksel tuval resminin sınırları ve kurallarına yönelik eleştirel bir bakış açısı getirmiştir. Tuvalin bu yeni estetik anlayışın yaratacağı ortamda yetersiz bir araç olarak görülmesiyle sanatçılar yeni arayışlar içerisine girmişlerdir (Oktay, 2009: 1). “20. yüzyılın sanatı genel bir perspektiften değerlendirildiğinde eğer radikal bir yenilikten bahsediliyorsa, bu yeniliği yüzyılın ikinci yarısında aramak gerekmektedir. 20. yüzyılın ilk yarısı, özellikle Dadaizm hareketiyle birlikte bu yeniliğin habercisi ve öncüsü olmuştur. Dada hareketinin 1960’lı yıllarda kabuk değiştirerek yeniden ortaya çıkışı, “çağdaş” sanatın doğrudan doğruya kaynağını teşkil etmektedir” (Farago, 2006: 13). “Kübit sanatçıların görüntü gerçeğinden ilk uzaklaşanlar olarak sayılmasına karşın Dadaistler tasvir sanatını ilk inkâr edenler olarak kabul edilebilirler” (Turani, 2006: 140). 1917’de Marcel Duchamp’ın ikonik yapıtı “Çeşme” ile başlayan süreçte sıradan nesnenin sanat bağlamına taşınmasının yolunu da hiç kuşkusuz kübitleri izleyen Dadacı sanatçılar açmıştır.

4. Buluntu ve Atık Nesne

Fransız “objet trouvé” kelimesinin Türkçe karşılığı olan “Buluntu nesne” terimi, sanat bağlamına yerleştirilen ve bir sanat yapıtının parçası ya da tamamı haline getirilen sanat dışı işlevlere sahip nesnelere veya ürünler anlamına gelmektedir (Wallace, 2014). Sanat bağlamında buluntu ve atık nesne kavramını çalışmalarının merkezine alan en önemli sanatçı Alman Sanatçı Kurt Schwitters (1887- 1948) olmuştur. Schwitters, Jean Arp ile tanışıp ondan Dada felsefesini dinleyince çalışmalarında rastlantısallık ve düzensizlik ilkesini benimsemeye başlamış ve 1918-19 kışında bilinen ilk asamblajlarından birini çöplerden topladığı belli bir bütünlük ya da anlam içermeyen buluntu objelerle yapmıştır (Gompertz, 2015: 198). Hannover, Almanya doğumlu olan Schwitters Berlin Dada grubuna katılmak istemiş

ancak hem gereğinden fazla zengin olması hem de politikanın dışında durma eğilimi nedeniyle bu isteği geri çevrilmiştir (Yılmaz, 2006: 112).

Endüstri çağından günümüz teknoloji ve bilgi çağına uzanan dönemde üretim-tüketim yöntemleri ve alışkanlıkları büyük ölçüde değişmiştir. El işçiliğinin yerini seri üretim aldığından beri günümüz toplumlarında biriciklik (unique) kavramı artık eskisi kadar önemli görülmemektedir. Seri üretim bandından çıkan birbiriyle kopya ürünler pazarlarda, dükkân ve market raflarında el işçiliğinin biricikliği ve estetik zarafetinin yerini almıştır. Artık evlerde kullanılan eşyalar bir ustanın elinden çıkan zanaat ürünü değil fabrika bandından çıkan nispeten daha az ömürlü, daha ucuza imal edilmiş ve daha ucuza pazarlanmak gayesi ile üretilmiştir. Bu dönemde bir kez kullanılıp atılmak üzere ortaya çıkan ve kısaca “kullan-at” olarak tabir edilen ürünler de ortaya çıkmıştır. Kullan-at sloganıyla ucuza pazarlanan bu endüstri ürünleri bir kez kullanılıp işlevini tamamladıktan sonra atık malzemeye dönüşmektedir. Teneke konserve ve içecek kutuları, plastik su şişeleri, otobüs, vapur, sinema biletleri, ahşap kürdanlar, plastik, karton bardaklar, çatal-kaşık bıçaklar kullan-at fotoğraf makineleri gibi binlerce ürünün üretilirken bir defaya mahsus kullanım ömürleri biçilmiştir. Elbette bu malzemelerin kullanıldıktan sonra atık malzemeye veya geri ya da ileri dönüşümü topluma, tüketiciye ait bir karardır ve bu ürünler ikincil bir işlevi yerine getirmek üzere saklanıp tekrar kullanılabilir. Toplumların atıkları tüketim biçimleri hakkında ipuçları verebilmekte ve toplumlar arasında farklılık gösterebilmektedir. Günümüzde “fastfood” tüketim alışkanlığının yaygın olduğu toplumlarda geleneksel aile yapısının da terk edildiği ve daha bireysel bir yaşam alanının oluşturulduğu görülmektedir.

Atık nesne XVIII. Yüzyılın başlarından günümüze birçok sanatçının dikkatini çekmiştir. Çünkü genel olarak o tarihlerden sonra sanatta malzeme konusunda daha özgür bir alan doğmuştur (Wallace, 2014). Modern sanat üretimlerinde atık malzemenin kullanıldığı kolaj, dekolaj, asamblaj, akümülyasyon, montaj gibi tekniklerle buluntu ve atık nesne sanat bağlamına girmiştir. Atık ve buluntu objeler aynı zamanda toplumların tüketim alışkanlıklarının da bir yansıması olduğu için sanatçılar tarafından ilginç bulunmuştur. Kurt Schwitters, Andy Warhol, Richard Hamilton, Tom Wesselman, Robert Rauschenberg, Joseph Beuys, Marisol Escobar gibi bir çok sanatçı atık nesneyi ele alıp atık-çöp bağlamından çıkartarak sanat bağlamına sokmuşlardır.

5. Sıradan Objenin Sanat Alanına Taşınması

İnsanoğlunun gerek doğada bulunduğu saf, doğal haliyle alıp yaşam alanına taşıdığı, gerekse formunu biçimlendirerek işlevsel vazifeler yükleyerek kullandığı nesnenin günlük yaşamdaki önemi ve yeri her çağın estetik ve tinsel değişimlerine göre farklılaşmıştır (Köksal, 2012: 124). Nesnelere, gerçeklikten ve öz kimliklerinden yaşamaları ve gerçekleştirilmeleri daha gerçek olmaları amacıyla başkalaşmaktadır. Gerçek yaşantıların ağırlığından kurtulmayı sanatta arayanlar yanında başkaları da vardır: onlar da günlük hayatlarının boşluk ve işsizliğinden, sanatın daha dolu, daha varoluşsal (existentiel) yaşantılarına sığınmaktadırlar. Onlar gerçek yaşantılar değil, ruhsal –varoluşsal yaşantılar aramaktadırlar (Geiger, 2019: 113).

Gündelik yaşamdaki sıradan bir objenin doğada bulunduğu bağlamdan alınarak bir sanat yapıtı olarak değerlendirilmesi, bir sanat yapıtı olarak sunulması, o nesnenin sahip olduğu özsel niteliklerden dolayı değil sanatçı tarafından nesneye yüklenen anlamlardan dolayı mümkün olabilmektedir. Bu bahsedilen yapıt da ancak alanında uzman kişilerce gerçekleştirilecek kolektif bir kabul sonrasında “sanat yapıtı” olarak değerlendirilebilir. Sanatçı herhangi bir nesneye birtakım sembolik, metaforik ve felsefi anlamlar yükleyebilir, nesneyi sanat nesnesi olarak niteleyebilir lakin bu söz konusu durum sıradan nesnenin bir sanat nesnesine dönüştüğü anlamına gelmez. Neyin sanat olabileceği neyin olamayacağı konusu yani sanat nesnesinin kimliği oldukça tartışmalı bir konudur. Bu nedenle sanat yapıtlarının anlamı hiçbir zaman sabit kalmamıştır ve içerisinde üretildiği zamansal ve mekânsal uzama göre farklılaşabilmektedir. Bir nesne, sanat yapıtı olarak ortaya konduğu andan itibaren estetik dışındaki tüm işlevlerinden soyutlanmakta ve kendisine tıpatıp benzeyenler de dâhil olmak üzere tüm benzerlerinden farklılaşmaktadır. Aksi durumda tüm benzerlerinin de aynı şekilde sanat yapıtı olarak görülmesi gerekir. Burada bahsi geçen nesne artık gündelik işlevselliği olan bir obje değil

aynı zamanda bir sanat nesnesi aday olarak tarihsel süreçte kollektif bir kabul bekleyen, sıradan objenin temsil edildiği ve bağlamı değiştirilmiş kabul görmeyi bekleyen bir sanat eseri adaydır (Sankır, 2018: 525). “Sanatçıların yapıtları sanatseverlerin ruhlarını gölgenin de gölgesi sayılacak şeylerle okşayarak onların dikkatini sadece gündelik nesnelere dünyasından uzaklaştırmakla kalmayıp aynı zamanda bu gündelik nesnelere dünyasını anlaşılır kılan ve daha derin bir alanı oluşturan formlardan da uzaklaştırır” (Danto, 2019: 31). Marcel Duchamp’ın “Çeşme” isimli ready-made yapıtı 1917 tarihinde kendisinin de seçici kurulunda bulunduğu Bağımsız Sanatçılar Topluluğunun sergisinden reddedilmiştir. Fakat 2004 yılında 500 kişilik büyük bir jüri tarafından son zamanların en etkileyici eseri seçildiğini de unutmamak gerekir. Ready-made yani Türkçe karşılığı ile hazır-yapım ya da hazır nesnelere kısaca gündelik kullanımı olan sıradan objelerin genellikle felsefi ve sanatsal bir önerme yaratma amacıyla mevcut bağlamından alınıp sanat bağlamına taşınması ve bir çeşit yüceltilmesi olarak tanımlanabilir.

Kuspit’e göre, “Hazır-nesnelere çifte kimliği vardır. Hazır nesnelere Duchamp’ın ruhunun yaratıcı edimi sonucu yüce sanat şaheserine dönüşen, toplumsal açıdan işlevsel ürünlerdir. Ama gündelik yaşamdaki işlevlerini korumakta, yaratıcı bir gözün bakışıyla ya da zihinde hazır nesneye dönüşmektedirler” (Kuspit, 2006: 38).

Sanat eserleri düşünsel anlamlarını ortaya kondukları andan itibaren tarihsel bir süreçte edinmektedir. Bu anlamlandırma çağın politik, sosyolojik ve ekonomik gelişmelerinden etkilenir ve çeşitlenebilir. Sanat eserini ortaya koyan sanatçı bu eserin kavramsal alt yapısındaki bilgiye yönelik bir aktarımı genellikle sanat tarihçilerine, sanat eleştirmenlerine ve sanat izleyicilerine bırakmaktadır. “Sanat eserinin anlamını tarihsel bir süreçte nasıl edindiğini ortaya koymak bizlere sanat alanında yer alan fakat gündelik yaşamda benzerlerine oldukça sık rastladığımız objelerin anlamlandırılmasına yönelik bir fikir sunmaktadır. Bu düşünsel alt yapı gündelik yaşamda sıkça kullandığımız sıradan bir nesne ile müzede sergilenen tıpatıp benzeri arasındaki farkı anlamamıza rehberlik etmektedir” (Sankır, 2018: 525). Doğada bulunan herhangi bir nesnenin sanat eserine dönüşebilmesi için bazı kriterler söz konusudur. Heinrich’e göre; sanat yapıtı, sanatçısı tarafından ortaya konan bir objedir ve artık sadece sıradan bir obje değil de sanat yapıtı olarak kabul görmesi için estetik özelliği dışında bütün işlevlerinden arınmış olması, imza ya da atıf aracılığı ile bir sanatçıya bağlanmış, tekilleşmiş, eşsiz ve biricik kılınmış olması gerekir (Heinrich, 2013, Akt: Sankır, 2018: 528). İşlevlerinden soyutlanan nesne artık temsili olan ve kendisinden başka bir şeye işaret eden bir göstergeye dönüşmektedir. Gösterge bilimsel yaklaşıma göre evrendeki tüm nesnelere kendileri dışındaki başka şeylere atıfta bulunan göstergelere dönüşme potansiyeline sahiptirler. Bu dönüşüm süreci nesneye atfedilen sembolik anlamlarının kollektif olarak kullanılması ve yerleşik bir yapıya dönüşmesi de gerekir (Sankır, 2018: 525). Bu süreçleri etkileyen nesnelere farklı coğrafyalardaki genel anlamlandırılışları gerek halkbilimsel gerek mitolojik gerek etimolojik ve gerekse gelenek-görenek gibi etkilerle şekillenmektedir. Genellikle seri üretim bandından çıkmış birbirinin tıpkısı sayısız nesne arasından seçilip yüceltilen ve biricikliği tartışma konusu olan taze sanat yapıtı aday nesne yeni kimlik arayışında beraberinde türlü anlam karışıklıkları da doğurmaktadır. Kuramsal sanat kuramı yine de Duchamp’ın Çeşme’sinin nasıl olup da herhangi bir nesne statüsünden sanat yapıtı statüsüne yükseltilebildiğinin açıklamasını yapabilirken, ona her yönden benzer diğer pisuvarlar ontolojik açıdan düşük bir kategoride kalır ve bu pisuvarın nasıl bu kadar çarpıcı bir terfiye maruz kaldığını açıklamak mümkün ve yeterli olmayabilir. Bu açıklanması güç durum bizleri hala, biri sanat yapıtı olan, diğeri olmayan, ayırt edilemez nesnelere baş başa bırakmaktadır (Danto, 2019: 24).

Platon “Kim bir nesnenin görünüşünü o nesnenin kendisine yeğler, kim gerçekte sahip olabileceği bir şeyin sadece resmiyle avunur veya bir şeymiş gibi davranmayı o şeyin ta kendisi olmaya tercih eder? Becerebilen yapar, beceremeyen ise taklit eder” demiştir (Akt: Danto, 2019: 31). Turani’ye göre plastik sanatlar alanında nesnenin kendi görüntüsünün yerini alması ve nesnenin kendi asli kimliğine, öz işlevine yabancılaştırılmasına neden olan etkenler sürrealizmdeki ilişkisiz öğelerin yan yana geldiği kompozisyonlarda; sonraları adına ready-made de denilen herhangi bir nesnenin tasviri yerine, o nesnenin fiziksel salt varlığı ile sanat yapıtında bizzat yer almasında ya da bizzat kendisinin sanat yapıtını meydana getirmesinde; optik- mekanik olanaklarla daha önceleri bilinmeyen görüntüler elde edilmesinde ve eşit birimler halindeki üç boyutlu nesnelere yan yana ya da üst üste yerleştirilmesiyle oluşturulan

anlatım biçimlerinde görülmektedir. Bu sanat yeni olan ve “montaj” diye adlandırılan bir sanattır ve tasviri bir çeşit aldatmaca, yalancılık sayan bir görüşe dayanmaktadır (Turani, 2006 : 132).

Montaj sanatı terimi ilk olarak Sedlmayr’ın, “Die Revolution der modernen Kunst” (Modern Sanat Devrimi) adlı yapıtında kullanılan bir ifadedir ve nesnelerin parçalara ayrılarak bütünden çıkarılan öğelerin birbirine yabancılaştırılmasından oluşan yeni bir kompozisyona dayanmaktadır. Nesnelerin sanat öğeleri olmaları için onlara ait asli fonksiyonlarını, öz işlevlerini yitirmelerinin gerekliliği savunulmaktadır. Demek ki sanatçılar nesnelerin yalnızca görüntü biçimlerini bir ifade biçimi olarak kullanmaları ile nesnelere tam anlamıyla yansıtmanın imkânsızlığını artık anlamış bulunmaktadır. Bu durum bir bakıma, plastik sanatlarda görüntünün neden yeterli görülmediğine de bir kanıt olarak gösterilebildiği gibi, sanatçıların sonraları nesneyi neden olduğu gibi yapıtına soktuğunu da açıklamaktadır (Turani, 2006: 138). 1900’lü yılların başında ortaya çıkan bir sanat akımı olan kübistlerden, Dadacılar hazır nesnenin sanatın kullanım alanına girmesi önceleri birbirleriyle benzer amaçlar taşımaktadır. İlk başlarda hazır nesne, kolaj mantığında kompozisyonun bir öğesi olarak düz resim yüzeyine yapıştırılarak, eklenerek kullanılmıştır. Dadaist akımın içerisinde anılan Kurt Schwitters’in “merz” adını verdiği çoğu kendi yaşantısında iz bırakmış kullanılmış otobüs biletleri, gazete ilanları, paçavralar, boş makaralar, düğmeler, tel örgü ve yosun parçaları gibi objeleri toplayıp, istiflemesi ve kolaj mantığında resim yüzeyine yapıştırması, Robert Rauschenberg’in resimlerine asarak ya da yapıştırarak dahil ettiği tahta, taş, ip gibi objeler, Picasso ve Braque’un resim yüzeyine eklediği muşambalar, sokak ilanları, gazete küpürleri örneğinde olduğu gibi objenin sanat alanına girmesi ilk başlarda aynı türde olmuştur (İpşiroğlu, İpşiroğlu, 2009: 73). Öyle ki, ilk olarak kübizmin tuvale sokmuş olduğu hazır nesneyle, bu malzemenin zamanla yüzeyden kopması, kendi başına var olması klasik malzeme kullanımı geleneğinin yıkılışını gösterir. Bu süreçte Fransız asıllı Amerikalı sanatçı Marcel Duchamp’ın endüstri devriminin getirmiş olduğu seri üretim tekniklerine bir tepki olarak galeri mekânına konumlandığı fabrikasyon nesnesi olan pisuarı (Görsel 1) hiç kuşkusuz devrim niteliğinde yepyeni bir çıkıştır (Bayev, Ayteş, 2011: 37).



Görsel 1. Marcel Duchamp, “Çeşme”, Porselen, 36 x 48 x 61 cm, 1917

6. Sanatın Objesi /Objenin Sanatı: Obje Art

Yaşam alanımızı çevreleyen tüm bu objeler varoluş ve üretim amaçları göz önünde bulundurularak belli bir şekle, renge, görüntü ve hacime sahip ya da büründürülmüştür. İnsan zihni doğada insan eli tarafından işlenmiş ya da işlenmemiş halde bulunsun tüm bu objeleri insan beyninin görsel algı alanlarına alarak zihinsel bir yaratım süreci sonucunda canlı ya da cansız başka objelere, imajlara benzetebilmeleri mümkündür. Bu süreç algılama ile başlar. Algılama; “göz, kulak gibi tüm alıcılara gelen uyarıcıların anlamlandırılması ve yorumlanmasıdır” (Kağıtcıbaşı ve

Özgediz, 1983: 27). Arnheim'e göre; Kavram oluşturma'nın başlangıcı, şeklin algılanmasında yatar. Şeklin algılanması, uyarıcı malzemede bulunan ya da bu malzemeye yüklenen yapısal özelliklerin kavranması ve anlamlı bir bütün olarak yorumlanmasıdır (Arnheim, 2018: 43-44). Berger'e göre düşündüklerimiz ya da inandıklarımız nesnelere görüşümüzü de etkilemektedir (Berger, 1999: 2). Hiç kuşkusuz yaşam alanımızı çevreleyen bu sıradan ya da basit işlevsel nesnelere yönelik görüşlerimiz, görme biçimlerimiz de kişiden kişiye değişen bir özelliktir. Her birey her objeyi çok boyutlu bir düşünsel analiz süreci sonucu değerlendiremeyebilir. Sandalye objesi bazı insanlar için yalnızca oturmak eylemini yerine getirmek amacıyla üretilmiş ve farklı anlamlar yüklenmenin anlamsız olduğu sıradan görünüşleri olan sıradan eşyalardır. Burada sanatsal düşünme ve mantıksal düşünme gibi farklı düşünme biçimleri tartışılabilir. Sanatsal düşünmeyi, çizgisel-Mantıksal düşünmeden ayırmak üzere Hans Daucher iki uçlu bir kavram çifti kullanmış ve sanatsal görmeyi ya da imgelerle düşünmeyi ussallaştırmış, kavramsal görmeden ayırmıştır. Daucher ve Seitz'a göre "çağdaş insanın düşünce düzenlemesi ve dolayısıyla diğer tasarımlarının büyük çoğunluğunu ussal kavramlaştırmalar belirlemektedir. Buna karşılık yapısı gereği daha duyuşsal olan insanlarda imgeler ve duygular dünyası ağır basmaktadır. Ne katışıksız uşu ne de katışıksız duyuşlar insanı bulunmadığına göre bu iki biliş ve bilgi oluşumu tarzı sıklıkla birbirine ters düşer, çatışır. En akılcı geçinen kişi bile, daha iyi akılcı çözümler olsa da ereklerini duygusallıkla saptayabilmektedir" (Daucher ve Seitz,1969, Akt: San, 2010: 42).



Görsel 2. Christoph Niemann, Obje Art

Obje Art ya da Türkçeleştirilmiş haliyle obje ya da eşya sanatı olarak adlandırılan bu sanat uygulaması da bu benzerlikleri ortaya çıkarmaya yönelik mizah, görsel algı, sanatsal yaratıcılık, başkalaşma gibi öğeleri içeren multidisipliner bir sanat etkinliğidir. "Obje Art", "Obje Sanatı", "Eşya Sanatı" gibi farklı isimlendirmeleri de olan bu uygulamalar kavramsal sanatçıların sıradan objeyi ele alma biçimleri ile fikirsel bir bağ taşıyor olsa da tanımlamada daha farklı bir yere konumlandırılması daha doğru olacaktır. Bu araştırmanın konusu olan "obje art" uygulamaları sıradan objenin fiziksel boyutlarının da elvermesi koşuluyla boş bir kâğıt düzlemine konularak, bu görsel imajın çizgisel veya üç boyutlu eklentilerle tamamlanması, değiştirilmesi ve melez yeni bir görüntü elde edilmesinden ya da ele alınan objenin kendisi üzerinde birtakım değişiklikler, eklentiler yapılarak başka obje, olay ve hareketlere benzetilmesinden meydana gelmektedir.

Objenin salt kimliği ya da bir metaforik araç olarak sanat formuna dahil olma süreci 20. yüzyıl başları olarak tarihlendirilmiş olsa da (Lynton, 2004: 159) bizim bugün ele aldığımız haliyle obje sanatının geçmişi kesin olmamakla birlikte yalnızca XXI. yy başları olarak tarihlendirilebilir. Bugün bizim örnekleriyle gördüğümüz ve Obje art adıyla bilinen uygulamaların tarihi geçmişi ile kesin bilgilere sahip olmasak da karikatür formundaki resimlere obje eklentileri yapmak fikrinin ilk örneklerini Gilbert Lebrand'ın doksantı yılların sonlarında, bu tarz denemeler ile zenginleştirdiği

kitap resimlemelerinde görebiliyoruz. Objeye Sanatı ile ilgili bir diğer tartışma konusu da objeye sanatının bir çeşit karikatür etkinliği olarak görülüp, görülemeyeceğidir. Bu tartışmanın çıkış kaynağının ilk objeye sanatçılarının büyük bir kısmının karikatür sanatçıları oluşlarıdır. Her ne kadar Objeye art örnekleri çizgisel form karakteri, mizahi, absürt unsurlar içermesi ve ilk sanatçıların karikatür sanatçıları olması söz konusu olsa da objeye art çalışmalarını karikatür sanatından daha farklı bağlamda konumlandırmak daha doğru olacaktır. Dünyadan ve ülkemizden Christoph Niemann, Hyemi Jeong, Jane Perkins, Edgar Artıs, Javier Pérez, Gilbert Lebrand, Bülent Üstün, Resul Ertaş gibi sanatçılar bilinen önemli Objeye art sanatçılarıdır ve büyük çoğunluğu aynı zamanda karikatür sanatçılarıdır. Bu sanat dalının karikatür formu taşıdığı kısmen doğru olsa da Gilbert Lebrand, Edgar Artıs gibi sanatçıların üslubu karikatür çizgi stilinden biraz daha farklıdır.

Lowendfeld ve Brittain yaratıcı bireyin özelliklerini tanımlarken bu maddelerin dışında kalan bireyleri "daha az yaratıcı" olarak ifade etmiştir. Lowendfeld ve Brittain, yaratıcı olanla daha az yaratıcı olan bireylerde farklılığı ortaya çıkaran birtakım nitelikler ortaya koymuşlardır. Bu özelliklerden "yeniden tanımlama" maddesi şu şekilde açıklanmıştır: "Yaratıcı bir kişi, nesnelerin işlevlerini değiştirmek ve onları çeşitli ve yeni yollarda kullanmak için çizgileri, şekilleri, renkleri ve dokuları yeniden tanımlama yeteneğine sahiptir. Burada birey, eski alışılmış şeyleri yeni amaçlar için kullanmaktadır." (Lowendfeld, Brittain, 1982: 122). Bu tanım Objeye art'ın uygulanışı ile oldukça bağlantılı bir tanımlamadır.

Objeye art uygulamalarının en belirgin özelliklerinin başında mizahi bir bakış açısıyla karikatür sanatına yakın ama daha farklı bir konumdaki çizgisel bir forma sahip olmasıdır. Bu özelliği ile küçük yaşlardaki bireylerden başlayarak yetişkin bireylere kadar bir çeşit sanat oyunu mantığında uygulanarak bireylerin yaratıcılıklarının geliştirilmesi açısından faydalı olacağı düşünülebilir. Bilindiği üzere sanat-oyun ilişkisi üzerine birçok bilimsel çalışma (Schiller, 1965, Robin & Howe, 1986, Hurwitz & Day, 1995, Suits, 1995, vd.) yapılmıştır. Çocukların erken çocukluk dönemlerinde oynadığı oyun temalı çalışmalar, problem çözme, olaylar karşısında bakış açısı alma ve yaratıcı düşünme becerisi geliştirme arasındaki ilişki kurmada oyun yoluyla bir deneyim elde etmelerini sağlamaktadır. Torrance (1962), yaratıcı çocukların oyun becerilerinin daha az yaratıcı olan çocuklara göre daha ileride olduğunu belirtmiştir (Akt: Yıldız, Güney Karaman, 2017: 37). Brainerd (1982); oyun oynayan çocukların kazanma ve kaybetme gibi sonuçları da olan oyunlar aracılığı ile daha olgun davranış ve tutumlar sergiledikleri aynı zamanda bu oyunların benmerkezciliği azalttığını dolayısıyla empati kurma becerisi geliştirmelerini sağlayarak başkalarının bakış açılarından olaylara bakabildiğini belirtirken, Rubin ve Howe (1986), dramatik oyunları gözlemleyerek yaratıcı düşünmenin bileşenlerinden biri olan problem çözme ile bakış açısı alma becerisi arasında olumlu ve anlamlı bir ilişki bulmuştur (Akt: Yıldız, Güney Karaman, 2017: 37). Yapılan araştırmalar incelendiğinde oyun becerisinin olaylar karşısında bakış açısı alma becerisinin gelişimine katkı sağladığı ve yaratıcı çocukların oyun becerilerinin diğer çocuklara göre daha fazla geliştiği görülmektedir (Yıldız, Güney Karaman, 2017: 37).

Alman düşünür Schiller de sanatın bir çeşit oyun olduğunu ifade etmiştir (Schiller, 1965:86). Sanat bağlamında oyun kuramının ilk kez Alman filozof Schiller tarafından geniş bir çerçevede dile getirildiği bilinmektedir. Birçok farklı düşünür tarafından sanat ile oyun arasında her daim bir benzerlik ilişkisi kurulmuştur. Bunun sebebi, her iki etkinliğin de fayda ve amaç yönünden oyun ile benzer yönlerinin olması ve yine kendi içyapısında bulunmasıdır. Her iki etkinlik de insanı bir süreliğine de olsa gündelik yaşamın sıkıntı ve stresinden uzaklaştırmakta ve bireye farklı boyutlarda özgürlük duygusu yaşatmaktadır (Turan, 2019: 505). Ayrıca ressam ve şair Bedri Rahmi Eyüboğlu da sanatı; "Büyüklerin büyüklere hayatı anlattığı bir oyun" olarak tanımlamıştır. Aynı zamanda "Bizim Atölyeye Mektup" isimli şiirinde "En belalı, En zor oyun sanat olmalı" dizeleriyle bu düşüncesini yinelemiştir (Eyüboğlu, 2005: 418). Croce'ye göre, "Sanat, oyun değilse de nerdeyse o türden bir faaliyettir çünkü ona göre sanatın içeriği ve amacı oyundan birazdan daha farklıdır. Sanat taklit etmek yerine; değiştirir ve yaratır" demiştir (Soykan, 1991: 46). Objeye Sanatı etkinliği de bu bağlamda bir nevi zihinsel pratiği olan, görsel algı, görsel hafıza ve uzamsal zekânın kullanılarak nesnelere yeni görsel kimliklerin kazandırıldığı, yaratıcılığı geliştirici bir çeşit sanat oyunu olarak da görülebilir.



Görsel 3. Gilbert Lebrand, Obje Art

Obje Art uygulamaları kâğıt düzleminde tek boyutlu olarak yapılabileceği gibi çeşitli objelerin parça-bütün ilişkisi içinde bir arada kullanımıyla üç boyutlu form halinde kullanılarak da yapılabilmektedir. Gilbert Lebrand'a ait bu çalışmada (Görsel 3) plastik spreyci şişesinin tabanca olarak da adlandırılan su sıvı sıkma başlığı kâğıt düzlemine yatay bir formda yerleştirilmiş ve bu obje çizgisel olarak tamamlanarak bir yarış bisikleti kullanan biniciye benzetilmiştir. Aynı zamanda üç boyutlu olarak da yapılabilen obje art uygulamaları ele alınan objenin malzemesine göre kesilebilmekte, boyanabilmekte objenin ilk formuna bazı eklentiler yapılabilmektedir. Obje Art yapılırken seçilen obje bazen yapısal bütünlüğünü korurken bazen parçalara ayrılabilir ve bütünden ayrılan parçaları sunulmak istenen görüntüyü tamamlamak üzere resim yüzeyine dâhil olabilmektedir. Fransız illüstratör Gilbert Lebrand'ın çalışmalarının neredeyse tamamını Obje art çalışmaları üzerine odaklanmıştır. Obje art çalışmalarından meydana gelen kitap kapakları, afiş ve broşür çalışmaları mevcuttur.

Gilbert Lebrand'a ait bu çalışmada ise (Görsel 4) metal malzemeden üretilmiş bir makas ataç telinin bacak formu olarak makasa eklenmesiyle sivrisineğe benzetilmiştir. Yine aynı obje kullanılarak yapılan bir diğer çalışmada (Görsel 5) makas bu sefer bir spor aletinde asılı kalan gömlekle ve kravatlı bir erkek figürüne benzetilmiştir. Obje Art çalışmalarında ele alınan objeler birçok farklı hareketli ya da durağan sahneye benzetilebilmektedir. Burada uygulamayı yapacak kişinin görsel bellek deposundaki imajların doğru olarak seçilip kullanılması oldukça önemlidir. Uzamsal zekâ ve çok boyutlu yaratıcı düşünme eylemleriyle genelde gündelik hayatta herkesin gördüğü sıradan objeleri kimsenin aklına gelemeyecek imajlara benzetmek mümkündür.



Görsel 4. Gilbert Lebrand, Obje art

Ülkemizde Obje Art çalışmaları yapan oldukça az sayıda sanatçı vardır. Bunlardan biri karikatürist Bülent Üstün bir diğeri de karikatürist ve senaryo yazarı Resul Aktaş'dır. Bülent Üstün kendi ifadesiyle ilkokul yıllarından beri adına

bugün Obje Art dediğimiz türde yaratımlar yapmaktadır. Sanatçı son yıllarda çalışmalarının büyük kısmını bu çalışmalardan oluşturmaktadır.



Görsel 5. Gilbert Lebrand, Obje art



Görsel 6. Bülent Üstün, Obje Art

6.1. Obje Art'ın Uygulanışı

Yapılan araştırma sonucunda Obje art çalışmalarının ağırlıklı olarak inorganik objelerle kâğıt düzlemi üzerine objenin yerleştirilmesi ve çizgisel eklentilerle başka imajlara dönüşümü şeklinde gerçekleştirildiği gözlemlenmiştir. Bunun dışında objeyi üç boyutlu formuyla ele alan çalışmalar da mevcuttur. Bu çalışmalarda objenin kendisi üzerinde bazı değişiklikler yapılarak benzetimler sağlanmak koşuluyla ikincil nesnelere benzetilmesi amaçlanmaktadır. Obje art yapılırken gündelik yaşantımızı çevreleyen her türlü obje bireyin yaratım tercihine göre ele alınabilmektedir. Makaslar, anahtarlar, bozuk paralar, limon sıkacakları, rendeler, penseler, cetveller, kozalaklar, çengelli iğneler, kapı kolları, deniz kabukları gibi binlerce obje ele alınarak bir takım çizgisel, renksel dönüşüm ve değişikliklerle ile başka objelere benzetilebilmektedir.



Görsel 7. Objenin Benzetimi

Obje Art her yaşta her seviyede bireyin ister bağımsız olarak ister bir okul, sınıf, aile ya da arkadaş ortamında bir araya gelerek uygulayabileceği çok fazla araç ve gerece ihtiyaç duymadan yapabileceği bir etkinliktir. Her bireyin daha özgün ve bireysel öğrenme-öğretme stratejileri izlemesi mümkün olmakla birlikte aşağıdaki yönetsel metodlar da denenebilir. Eğer Objeye Art'ın okullarda, sınıf ortamında bir ders etkinliği olarak gerçekleştirilmesi planlanıyorsa ders öğretmeni tarafından uygulamanın yapılacağı sınıf veya atölye ortamlarında belirlenen bir yere konumlandıracağı bir obje toplama kutusu yerleştirilebilir. Bu kutu imkânlar ölçüsünde cam ya da plexiglass (plastik cam) gibi bir materyalden hazırlanabilir. Böylece kutunun içinde birikecek olan aşağı yukarı benzer boy ve ölçülerdeki objeler her an görünebilir kılınarak öğrencilerin ilgisini çekebilir hatta gördükleri bu objelerin neden biriktirildiğine dair bir merak uyandırabilir. Ders öğretmenin gerektiğinde öğrencilerin bu kutunun içinden herhangi bir objeyi almalarını sağlayacak ölçüde geniş ulaşılabilir bir kapağının olmasını sağlaması önemlidir. Öğrencilere çok fazla detay vermeden etraflarında gördükleri taşınması ve kâğıt düzlemi üzerine yerleştirilebilir boyutlarda objeler getirmelerini söyleyebilir ve bu objeler belli bir zaman periyodunda kutunun içinde toplanabilir. Ardından öğrenciler rastlantısal bir şekilde bu objeleri paylaşır ve kutudan kendilerine düşen objeyi uzamsal bir bakış açısıyla yorumlayarak başka imajlara benzetmeye ve dönüştürmeye çalışabilir. Bu yöntem sayesinde öğrenci daha önceden herhangi bir kişi ya da basılı-görsel kaynaktan ilham, fikir, yardım almadan kendi özgün bakış açısıyla objeyi başka bir imaja benzetmeye çalışacaktır. Bu yöntemle öğrencilerin yaratıcılıkları daha bireysel olarak gözlemlenebilir. Objeye art uygulamaları aynı zamanda gerek yetişkin bireyler arasında gerek küçük yaş grupları arasında arkadaş ya da aile ortamında yapılabilir. Bu etkinlik ardından bireylerin objelere bakarken farklı ayrıntılar yakalamaları ve bir çeşit görsel zekâ pratiği yapmaları son derece önemlidir.

Objeye Art Uygulanma Basamakları	
1-Tanımlama	Objeye, geometrik formuyla zihinde tanımlanır.
2-Benzetim	Objeye, zihinde fiziksel özellikleriyle farklı objelere benzetilir.
3-Eşleştirme	Objeye benzetildiği diğer objeye eşleştirilir.
4-Yakınlaştırma	Benzetilen objeye, benzeyen objeye yakın görünüme dönüştürülür.
5-Bütünleştirme	Objeler, birbirlerine bütünleşik, benzer bir imaj oluşturur.

Tablo 1: Objeye art uygulama basamakları

Obje art uygulama basamakları tanımlama, benzetim, eşleştirme, yakınlaştırma, bütünleştirme olarak belirlenebilir. Tanımlama basamağında ele alınan birincil objeye “benzeyen obje”, ikincil objeye “benzetilen obje” denilebilir.



Görsel 8. Objeye Art Uygulanış Basamakları

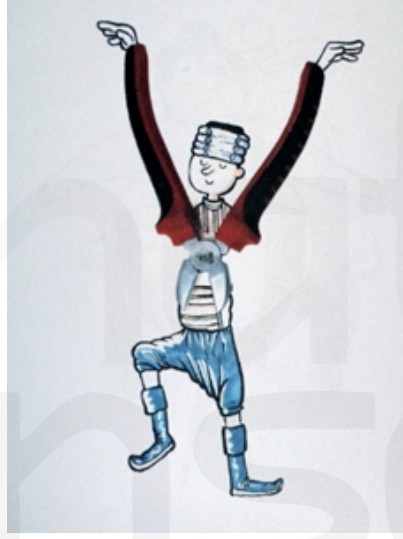
İlk olarak gündelik bağlamında işlevsel ya da işlevsel olmayan bir konumda bulunmakta olan obje, obje art çalışmasını yapacak kişi tarafından fark edilir, görsel algılama aşamasına gelinir ve fiziksel özellikleri göz önünde bulundurularak nasıl bir obje olduğu, geometrik formunun ne olduğu, mekanik, hareketli parçaları var ise bu hareketlerin objenin görünümüne nasıl etki ettiği belirlenir, tanımlanır. Bir sonraki basamak olan benzetim aşamasında görsel hafıza devreye girer ve benzeyen obje fiziksel özellikleri ve dış görünüşüyle başka bir objeye ya da durağan, hareketli bir görüntüye benzetilir. Bu aşama obje art çalışmasının gerçekleştirilmesi için gerekli olan en önemli aşamadır. Eşleştirme aşamasında kabaca, dış görüntüsüyle başka bir objeye, görüntüye benzetilen obje ile benzeyen obje arasında eşleştirme yapılır gerekirse objelerin bağlamı, duruşu değiştirilerek her iki obje birbirleriyle eşleştirilmeye çalışılır. Yakınlaştırma aşamasında ise birbirlerine fiziksel dış görünüşleriyle benzetilen objelerden benzeyen birincil obje fiziksel özelliklerinin de uygun olması koşuluyla kâğıt düzlemine yerleştirilerek çizgisel eklentilerle ya da fiziksel üç boyutlu parça, uzuv eklentileriyle benzetilen objeye yakın bir görünüme kavuşturulur. Son basamak olan bütünleştirme aşamasında her iki görüntü birbirleriyle bütünleştirilir ve gerekirse renksel olarak uyum sağlamak için bütünleşik olarak benzetilen objenin dış görünümüne benzer renklerde boyanabilir.

Yine obje art uygulamalarında bir diğer yöntem de ele alınan objeye bazı üç boyutlu eklentilerin montajlanması, eklenmesi şeklinde gerçekleştirilir. Bu uygulama yöntemi aşamasında ise atık, buluntu materyaller kullanılabilir ve bu özelliği ile obje art aynı zamanda geri dönüşen malzemelerle ileri dönüşen ve estetik bir yanı da bulunan bir objeye dönüşür.

6. 2. Objeye Art ve Mizah İlişkisi

Genel olarak mizahın sözlük anlamı (Ana Britanica) ; olayların gülünç, alışılmadık, çelişkili yönlerini yansıtarak insanı söz konusu olaylar üzerinde düşündürme, eğlendirme, ya da güldürme sanatı olarak aktarılmaktadır. Türkçe karşılığı ise güldürüdür (Yardımcı, 2010: 2). “Mizahi öge veya durum, bir yargının veya fikrin üzerine kurulu olup yargı veya fikri gülmece temelinde, yaratıcı bir yolla farklı yansıtma gibi zihinsel bir süreç sonucunda ortaya konur” (Balta, 2016:1269). Mizahın kullanımı neredeyse tüm toplumlarda yaygın şekilde ilgi görmektedir (Deiter, 2000, Akt: Şahin, 2018: 102). Yapılan araştırmalarda mizahın sosyal, psikolojik, fizyolojik ve eğitsel birçok faydası belirlenmiştir. Mizah, öğrenmeyi zevkli hale getirir. Öğrenmeyi kolaylaştırır. Hafızada kalıcılığı artırır. Mizah kazanımları sayesinde bireylerin öz güveni gelişir. Çünkü mizahın yapıldığı bir ortamda bireyler daha rahat davranabilmekte ve kendilerini daha az baskılamaktadırlar. Mizah eleştirel ve yaratıcı düşünmeyi geliştirir. Duygusal zekâyı geliştirir” (Şahin, 2018: 115). Karikatür, uzun bir geçmişe sahip olmasa da etkili bir mizah türüdür. Genellikle karikatür sanatıyla ilişkilendirilen, karikatür sanatıyla ortak yönleri olan Objeye art’ın, sahip olduğu karikatüresel çizgi formu, mizahi, absürt

öğeler içermesi gibi özellikleri de göz önüne alındığında karikatür sanatından yani genel manada mizahtan beslendiği söylenebilir. Obje art'ın bilinen ilk uygulayıcılarının karikatür sanatçıları olması da Obje art'ın mizah kullanımının olduğu bir etkinlik olduğunu ifade edebilmemizi güçlendirmektedir. Yapılan bilimsel araştırmaların da desteklediği gibi eğlenerek öğrenmek diğer öğrenme biçimlerine göre daha kalıcı olabilmektedir (Şahin,2018: 113). Buradan yola çıkılarak Obje art uygulamaların içerdiği mizahi unsurlar sayesinde bireylere eğlenerek öğrenme ve öğrenmenin kalıcı olması gibi kazanımlar sağlayacağı düşünülmektedir.



Görsel 9. Resul Ertaş, Obje art

6.3. Obje Art Yaratıcılık İlişkisi

Yaratıcılık kavramı üzerine tartışmalar yirminci yüzyılın başlarından beri süregelmekte ve yaratıcılık ile ilgili birçok çalışma ortaya konmaktadır. Özellikle 1950'li yıllardan itibaren başta Amerika Birleşik Devletleri olmak üzere bazı Batılı ülkeler yaratıcılık ile ilgili çalışmalara ağırlık vermiş, eğitim sistemlerini bu minvalde yapılandırmaya başlamışlardır (Arık, 1987: 2). Amerikalı psikolog Guilford'un (1897-1987) yaratıcılık ile ilgili çalışmaları bu alanda birçok araştırmacıya öncü olmuştur. Farklı disiplinlerin farklı tanımları da olmakla birlikte yaratıcılık kavramının tüm dünyada kabul görmüş ortak bir tanımına rastlamak mümkün değildir. Yaratıcılık alanındaki bir diğer öncü araştırmacı olan E.P Torrance (1963) ise yaratıcılığı "sorunlara, bozukluklara, bilgi eksikliğine, kayıp öğelere, uyumsuzluğa karşı duyarlı olma süreci, güçlükleri tanımlama ve çözüm arama, tahminlerde bulunma ya da eksikliklere ilişkin denenceler geliştirme ve sonuç olarak da çözümü iletebilme" olarak tanımlamıştır (Akt: Yontar,1993: 20).

Yaratıcılık ile ilgili "Yaratıcılık Mitleri" olarak da bilinen birçok farklı yerleşik anlayış mevcuttur. Bazı toplumlarda yaygın olan bir anlayış ise yaratıcılığın öğrenilemez ve öğretilemez olduğu ile ilgilidir. Yaratıcılığın bazı kişilere doğuştan bahşedilen özellik olduğunu savunan dogma düşünceye göre yaratıcılık öğrenilemez ve öğretilemez. Sak'a (2020) göre bu konudaki genel düşünce şu şekildedir; "Eğer yaratıcılık bireyin doğuştan getirdiği genetik donanımlarda saklı ise yaratıcılık potansiyeli düzeyi değiştirilemez çünkü genetik donanımların değiştirilmesi mümkün değildir" (Sak, 2020 :10). Yapılan araştırmalara göre ise bir takım teknik ve eğitimlerle yaratıcılığı ortaya çıkarmak ve pekiştirmek mümkündür. Diehl ve Tassoul, yaratıcılığı geliştiren teknikleri klasik beyin fırtınası, beyin yazma, zihin haritaları, 5N1K, analogi ve SCAMPER şeklinde sınıflandırmıştır (Akt: Yağcı, 2012, s.486). Yaratıcılığı geliştirmek ve ortaya çıkarmak konusunda eğitim kurumlarında ilk olarak sanat dersleri akla gelmektedir (San, 2010:28). Obje art'ın uygulanış basamakları göz önünde bulundurulduğunda öncelikle herhangi bir objenin, başka bir objeye benzetimi aşamasında zihinde parça-bütün ilişkisi içinde eşleştirme gerçekleştirilir.

Obje art, ülkemizde henüz yeni tanınmaya başlamış ve yaratıcılık üzerindeki etkileri bilimsel olarak analiz edilmemiştir fakat uygulanış basamakları itibariyle görsel bellek, görsel algı ve uzamsal zekânın bir birleriyle

etkileşimleriyle ortaya çıkarılan bir etkinlik olması bakımından sanatsal yaratıcılığa olumlu katkılar sağlayacağı düşünülmektedir. Obje Art çalışmalarının görsel algı, uzamsal zekâ ve görsel bellek arasında etkileşimli bir düşünme yapısı oluşturması bakımından bireylerin yaratıcılığına olumlu katkılar sağlayabileceği düşünülmektedir.

7. Sonuç

Modernizmin etkisindeki tarihsel süreç içinde sıradan objenin başkalaşarak konotatif yapısını kazanması ve bulunduğu ortamından sanat bağlamına, galeri ve müzelere taşınması, sıradan, gündelik eşyaya bakış açımızı da etkilemiştir. Sıradan objenin sanat bağlamına taşınması süreci XX. Yüzyılın başından itibaren sanat eserinin sanat çevrelerince kabul görmesinin bir ön koşulu gibi görülen yerleşik bakış açısının yıkılmasının, yüksek sanat anlayışının terk edilmesinin bir sonucudur.

Obje art ismiyle anılan ve sıradan objenin genellikle çizgisel veya üç boyutlu parça-form ilişkisinin çizilmesi veya eklenmesiyle başkalaşması, öz kimliğinden soyutlanarak ikincil imajlara benzetilmesini temel alan bu uygulamalar da sanat tarihindeki bu gelişmelerin günümüze ulaşan bir çeşit yansımasıdır.

Obje art uygulamalarının günümüzde bir sanat etkinliği olarak görme biçimlerini, görsel algıyı, sanatsal yaratıcılığı ortaya çıkarmaya, geliştirmeye yönelik kazanımları olduğu düşünülmektedir. Obje art uygulamalarında uzamsal düşünme becerileri ve görsel hafızanın aktif olarak kullanılması gerekmektedir. Obje art uygulamaları sanatsal düşünme ve çizgisel-mantıksal düşünme biçimleri arasında köprü kurarak mantıksal-çizgisel düşünme biçimlerini de geliştirebilecek özellikler barındırmaktadır. Obje art aynı zamanda yaşamımızı çevreleyen basit kullanımı olan objelerin birbirleriyle görüntüsel bağlarını kurmamızı sağlayacak bir çeşit görsel hafıza pratiğidir.

Obje art, bireyin doğaya, şehir yaşantısı içindeki çevreye, obje ve şekillere bakış açısını değiştirebilecek, boyutlandırabilecek bir kazanım sağlayabilir. Obje art uygulamalarında atık, buluntu malzeme kullanımı da söz konusu olduğu için obje art aynı zamanda “geri dönüşen sanat” kategorisinde yer alır ve bu yönüyle bireyin tüketim alışkanlıklarına, tüketim sonucu ortaya çıkan atıklara bakış açısını etkileyebilir. Obje art birçok yönüyle güncel sanat pratikleri içinde farklı bir konumda yer alan ve olumlu kazanımları olan bir görsel sanat etkinliği olarak bireye olumlu kazanımlar sağlayacağı düşünülmektedir. Obje art uygulamalarının dijital yazılımları yapılarak sanal platformlarda bir çeşit yaratıcı zekâ oyunu gibi geniş kitlelere ulaştırılması mümkün olabilir. Aynı zamanda uygulama basamaklarının bulunduğu basılı etkinlik kitapları hazırlanarak bireylerin obje art yapmaları sağlanabilir.

Kaynakça

- Arat, N. (2012). Kant Estetiğinde Güzel ve Yüce Değerleri. *İstanbul Üniversitesi Felsefe Arşivi Dergisi*, Sayı 21.
- Arık, A. (1987). *Yaratıcılık (Üç Derleme)*. Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.
- Balta, E. E. (2016). Eğitimde Mizahın Kullanımına İlişkin Öğretmen Tutumları. *İlköğretim Online*, 15(4).
- Bayav, D. Ayteş, E. (2011). 20. Yüzyıl Resim Sanatında Sınırları Aşan Arayışlar. *Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Ve Tasarım Dergisi*, 8, s. 35-57.
- Berger, J. (1999). *Görme Biçimleri*, Çev: Yurdanur Salman. İstanbul:Metis Yayınları.
- Bilgin, N. (1991). *Eşya ve İnsan*. Ankara: Gündoğan Yayınları.
- Brittain, W. L., & Lowenfeld, V. (1982). *Creative and mental growth*. Macmillan Reference.
- Cevizci, A. (1999). *Paradigma Felsefe sözlüğü*. İstanbul: Paradigma Yayıncılık.
- Cirlot, J.E.(1971). *Semboller Sözlüğü*, Çev.Jack Sage ,Routhledge Yayınları,Londra
- Danto, A. C. (2019). *Sıradan Olanın Başkalaşımı*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

- Ergün, M. & Giriş, F. *Afyon Kocatepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Ders notları*.
- Eyüboğlu, B. R. (2003). *Dol karabakır dol*. İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.
- Eyüboğlu, B. R., (2005). *Resme başlarken*. İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.
- Farago, F. (2006). *Sanat*. Çev: Ö.Doğan. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Fischer, E.,*Sanatın Gerekliliği*. (1990). Çev: Cevat Çapan. İmge Kitabevi-Verso Yayınları, Ankara.
- Francalanci, E. L. (2012). *Nesnelerin Estetiği*. Ankara : Dost Kitabevi Yayınları.
- Geiger, M. (2019). *Estetik Anlayış*. (3.Baskı) (T. Mengüşoğlu çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Gompertz, W. (2015). *Pardon Neye Bakmıştınız? Modern Sanatın 150 yıllık şaşırtıcı, sarsıcı, Kimi Zaman da Tuhaf Hikâyesi*. (S. Evren, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Heinich, N. (2013). *Sanat Sosyolojisi*. İstanbul: Bağlam yayınları
- Kağıtçıbaşı, Ç. ve Özgediz, S. (1983). *Türkiye Okul Öncesi Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Projesi*. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Araştırma ve Uygulama Enstitüsü.
- Korman, D. Z. (2016). “Ordinary Objects”, *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Spring 2016 Edition), Edward N. Zalta (ed.), URL = <https://plato.stanford.edu/archives/spr2016/entries/ordinary-objects/>, Erişim 10.05.2021.
- Kosuth, J. (1999). *Conceptual art: A critical anthology*. London: The Mit Press.
- Kosuth, J.(1980). *Felsefenin Sonu Sanatın Başlangıcı*. Sanat Olarak Betik, İstanbul: Sanat Tanımı Topluluğu Yayınları
- Köksal, M. (2012). Sanat Nesnesinin Estetik Değeri ve Başkalaşımı. *Sanat Dergisi*, 0 (22) , 123-134 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunigsfd/issue/2610/33596> Sayı 2. No: 39-54
- Kuspit, D. (2006). *Sanatın Sonu* (Çev. Yasemin Tezgiden). Metis Yayınları: Ankara.
- Lynton, N. (2004). *Modern Sanatın Öyküsü*, (C.Çapan, S.Öziş, Çev.) . İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Oktay, G. (2009). Çağdaş sanatta resmin sanat nesnesi bağlamında gösterge olarak yer alması. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi. Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- San, İ. (2010). *Sanat Eğitimi Kuramları*. Ankara: Ütopya Yayınevi
- Sankır, H. (2018). Gündelik Nesnenin Sanatsal Dönüşümü: Sıradan Nesnelerin Sanat Eserine Dönüşüm Süreci Üzerine Sosyolojik Bir Değerlendirme. *Journal of History Culture and Art Research*, 7(5), 524-543. doi:<http://dx.doi.org/10.7596/taksad.v7i5.1664>
- Sartre,J,P. (2010). *Varlık ve Hiçlik* (T. Ilgaz, G. Çankaya Eksen, Çev.). İstanbul: İthaki Yayınları.
- Schiller, J. F. (1965). *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup*. (Çev. M. Özgü) İstanbul: Milli Eğitim Basım evi.
- Soykan, Ö. N. (1991). Sanatın Kaynağı Sorunu Oyun ve Dans. *Felsefe Dünyası Dergisi*
- Sungur, N. (1997). *Yaratıcı Düşünce*. İstanbul: Evrim Yayınevi.
- Turan, E. Y. (2019). Schiller: Sanatın Oyunda Özgürlük Olarak Yansıması. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 23(2), 505-513.
- Turani, A. (2006). *Çağdaş Sanat Felsefesi* (4. Baskı). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Yardımcı, İ. (2010). Mizah Kavramı ve Sanattaki Yeri. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 3(2), 1-41. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/202399> adresinden 28/05/2021 tarihinde erişilmiştir.

Yıldız, C., & Güney Karaman, N. (2017). Erken çocukluk döneminde yaratıcılık ve bakış açısı alma. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, Yıl: 2017, Cilt: 50, Sayı: 2, 33-58

Yılmaz, M. (2006). *Modernizmden Postmodernizme Sanat*. 127 Sanat Dizisi. Ankara: Ütopya Yayınevi.

Yılmaz, M. (2014).Görsel Sanatlar Eğitiminde Mizahın Yeri ve Kaynakları, *Akademik Bakış Dergisi*.(online) <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/382691> adresinden 14/05/2021 tarihinde erişilmiştir.

İnternet Kaynakları

Wallace, I., (2014). The History of the Found Object in Art. (http://www.artspace.com/magazine/art_101/the-history-of-the-found-object-in-art). İnternet adresinden 09.07.2021 tarihinde erişilmiştir).

Cindil, (2007). Çevre ve Atıklar İle Katı Atık Tanımı ve Türleri. (<http://www.cindil.net/tanimt.html> internet adresinden 04.07.2021 tarihinde erişilmiştir).

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. Marcel Duchamp, “Çeşme”, <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-duchamps-urinal-changed-art-forever> Erişim Tarihi: 12.06.2021

Görsel 2. Christoph Niemann , Obje Art , <https://shop.christophniemann.com/collections/sunday-sketches>. Erişim Tarihi : 15.06. 2021

Görsel 3. Gilbert Lebrand, Obje Art, <http://gilbert-legrand.com/plastique.html>. Erişim Tarihi: 14.06.2021.

Görsel 4. Gilbert Lebrand, “Obje Art”, <http://gilbert-legrand.com/plastique.html>. Erişim Tarihi: 14.06.2021.

Görsel 5. Gilbert Lebrand, “Obje Art”, <http://gilbert-legrand.com/plastique.html>. Erişim Tarihi: 14.06.2021.

Görsel 6. Bülent Üstün, Obje Art, Eşyanın Tabiatı”, KŞ kitap, 2017.

Görsel 7. <https://www.rawpixel.com/image/266352/premium-illustration-psd-pike-fish-from-game-birds-and-fishes-north-america-denton>. Erişim Tarihi: 15.06.2021. Kürşat Azılıoğlu tarafından üretilmiştir.

Görsel 8. Kürşat Azılıoğlu tarafından üretilmiştir.

Görsel 9.Resul Ertaş, Obje Art. Obje Art Eşyanın Sanatı, Cezve Çocuk Yayınları.