T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI
Sanatta Yeterlik Tezi

# TASARIMIN SANATA, SANATIN TASARIMA EVRİLMESİ BAĞLAMINDA İSTANBUL BİENALİ VE İSTANBUL TASARIM BİENALİ ÖRNEĞİ

Hazırlayan:
Güvenç CEVİZ

Danışman:
Prof. Dr. Mehmet KOŞTUMOĞLU

İzmir / 2022

**YEMİN METNİ**

Sanatta Yeterlik Tezi olarak sunduğum "Tasarımın Sanata, Sanatın Tasarıma Evrilmesi Bağlamında İstanbul Bienali ve İstanbul Tasarım Bienali Örneği" adlı çalışmamın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

...../...../.....

Güvenç Ceviz

**TUTANAK**

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nün ……/……/……. Tarih ve …. sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Öğretimin Yönetmeliği'nin …. Maddesine göre Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı Sanatta Yeterlik öğrencisi Güvenç Ceviz'in "Tasarımın Sanata, Sanatın Tasarıma Evrilmesi Bağlamında İstanbul Bienali ve İstanbul Tasarım Bienali Örneği" konulu tezi incelenmiş ve aday ……/……/……. tarihinde, saat …. : ….'da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra …… dakikalık süre içinde gerek tez konusu gerekse tezin dayanağı olan anasanat dallarından jüri üyelerine sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin ……. olduğuna oy ……. ile karar verilmiştir.

**BAŞKAN**

**ÜYE** **ÜYE**

**ÜYE** **ÜYE**

# ÖZET

Sanat ve tasarım arasındaki ilişkisel katmanları araştıran "Tasarımın Sanata, Sanatın Tasarıma Evrilmesi Bağlamında İstanbul Bienali ve İstanbul Tasarım Bienali Örneği" adlı tez, kavramsal ve biçimsel açıdan sanat ve tasarımın iç içe geçmesi, karışması veya benzerleşmesinin nedenlerine odaklanmaktadır. Birinci bölümde, sanat ve tasarımın birbirine temas eden dönüşüm süreçleri, özellikle de 20. yüzyılda sanat ve tasarım arasındaki tarihsel ilişkiyi farklı yönlerden etkileyen kırılma noktaları ve üretimler üstünde durulmuştur. Bu evreler, etimolojik köklerde, endüstri devriminde, sanat ve tasarım hareketlerinde ya da önemli kavram ve görüşlerde arayışa çıkılarak, açıklanmaya çalışılmıştır. İkinci bölümde, küreselleşmenin etkilerinin hissedildiği, sanatı tasarımlaşma ve tasarımı sanatsallaşma noktasına taşıyan pek çok farklı dinamik, bu bağlamın okunabileceği piyasa, sanatın yönetilmesi, tasarımın eleştirelliği, disiplinlerötesi projeler, sanata ve tasarıma yön veren mekanlar ile görünür hale getirilmiştir. Tezin üçüncü bölümünde ise sanat, tasarım arasındaki karmaşaya yönelik tezin merkezinde yer alan problematiğin gözlemlenebileceği platformlar olan İstanbul Bienali ile İstanbul Tasarım Bienali'ndeki üretimler karşılaştırılmış ve irdelenmiştir. Bienalin bu ilişkide nerede konumlandığı ve rolünün ne olduğu sorgulanmış, tez süresince sanat, tasarım alanlarından deneyimli isimlerle gerçekleştirilen röportajlar sonucunda araştırma aydınlatılmaya çalışılmış ve ortaya çıkan kritik sorulara yanıt aranmıştır.

# ABSTRACT

The thesis titled “The Case of Istanbul Biennial and Istanbul Design Biennial in the Context of Evolving Design into Art and Art into Design” for researching stratified relations between Art and Design focuses on why art and design are intertwined, mixed, or similar in terms of conceptual and stylistic aspects. In chapter one, transformation processes of art and design that affect each other; particularly the milestones and works that affect the historical relationship between art and design in the 20th century from different aspects are emphasized. These stages are explained with etymology, the industrial revolution, art and design movements, concepts, or views important for this field. In chapter two, in the world of art and design, where globalization's effects are felt, many different dynamics bring art to design and design to become artistic. Art and design context, relations between art and design, has become visible in the art market, in the management of art and design, in the criticism of the design, in beyond disciplinary projects, and in spaces that shape art and design. In chapter three, the works at the Istanbul Biennial and the Istanbul Design Biennial, platforms where the problem at the center of the thesis about the complexity between art and design can be observed, are compared and examined. As a result of the interviews with experienced people in art and design, the research was tried to be clarified, and answers were sought to the critical questions that emerged.

# ÖNSÖZ

Tez çalışmamın oluşmasında çok değerli katkılarda bulunan danışmanım Prof. Dr. Mehmet KOŞTUMOĞLU'na, araştırma sürecinin başından bu yana destek olan ve yol gösteren Dr. Öğr. Üyesi Borga KANTÜRK ve Dr. Öğr. Üyesi Atay GERGİN'e, önemli görüşleri ve paylaşımlarından dolayı Fırat ARAPOĞLU, Bager AKBAY, Özlem YALIM, Orkan TELHAN, Ardan ERGÜVEN, Deniz OVA, Emre BECER ve İlhan BİLGE'ye, hep yanımda olan Dicle YILDIRIM'a, aileme ve arkadaşlarıma çok teşekkür ederim.

Güvenç CEVİZ

# İÇİNDEKİLER

## "TASARIMIN SANATA, SANATIN TASARIMA EVRİLMESİ BAĞLAMINDA İSTANBUL BİENALİ VE İSTANBUL TASARIM BİENALİ ÖRNEĞİ"

**YEMİN METNİ……...……ii**
**TUTANAK……...……iii**
**ÖZET……...……iv**
**ABSTRACT……...……..……v**
**ÖNSÖZ……..……...…vi**
**İÇİNDEKİLER……...……...……vii**
**ŞEKİLLER LİSTESİ……...……..xi**
**KISALTMALAR……...……xv**
**GİRİŞ……...……..……...…1**

**1.BÖLÜM:**
**SANAT VE TASARIMIN EVRİLME SÜRECİNİN İZİNİ SÜRMEK**

1.1 Sanat ve Tasarımın Tarihsel İlişkisine Genel Bakış……..……4
1.1.1 Sanat ve Tasarım İlişkisinde Kavramların Tarihsel Kökleri……..…….....6
1.2 Endüstri Devrimi Sonrası Makine ve Sanat Çatışması…….……..10
1.3 Endüstri ile Uzlaşma Süreci……...11
1.3.1 Modern Tasarımın Oluşumunda Konstrüktivizm ve Bauhaus Sanatı…..……..12
1.3.2 Gesamtkunstwerk Yaklaşımı……...…….17
1.3.3 Tasarım ve Sanat Nesnelerinin Yeniden Birleşmesi…….....……...19
1.3.4 Sanat ve Endüstri Arasında Biçimlenen Modern Tasarım……...….23
1.4 Postmodernizm: Sanat ve Tasarımda Aynılaşma.……..….....29
1.4.1 Neo-Dada Akımların Benzerleştirici Etkileri.…….....31
1.4.2 Danto'nun Sanat ve Tasarımdaki Görünen ve Görünmeyen Ayrımı…...……..35
1.5 Kavramsallık ve İşlevsellik.....39
1.5.1 Tasarımda Estetiğin İşlevi ve Sanatta İşlevin Yeri.....39

1.5.2 İşlev ve Kavramın Kesişimindeki Nesne: Sandalye.....44
1.5.3 20. yy'da Sandalyeyi Dönüştüren Sanatçı ve Tasarımcılara Örnekler…….…46

**2.BÖLÜM:**
**SANAT VE TASARIMIN BENZERLEŞMESİNDE**
**KÜRESEL VE GÜNCEL ETKENLER**

2.1 Küreselleşmenin Benzerleştirmedeki Gücü.....55
2.1.1 Sanat ve Tasarım Benzerleşmesinde Yönetilebilirlik Faktörü.....56
2.1.2 Şirketlerin Sanat ve Tasarımı Departmanlaştırması.....58
2.1.3 Sanatın Projeleşmesi.....60
2.1.4 Piyasada ve Pratikte Sanatçı ve Tasarımcı…….....62
2.2 Sanat ve Tasarım Nesnesinde Mekansal Bağlam.....68
2.2.1 İzleyici ve Kullanıcı.....76
2.3 Tasarımın Sanatlaşmasının Hız Kazanması.....84
2.3.1 Sorgulayan ve Eleştiren Tasarım.....85
2.3.2 Tasarımcı ve Sanatçı Kimliğinin Biraradalığında Üretim.....93
2.3.2.1 Jorge Pardo.....93
2.3.2.2 Hella Jongerious.....96
2.3.2.3 M/M Paris.....97
2.3.2.4 Superflex….....100
2.3.2.5 Andrea Zittel.....103

**3.BÖLÜM:**
**İSTANBUL BİENALİ VE İSTANBUL TASARIM BİENALİ:**
**EVRİLMENİN RESMİ**

3.1 Bienalin Benzerleştirmedeki Rolü.....107
3.1.2 İstanbul Bienali ve Ortak Kodların Oluşmasındaki Etkenler……...……..109
3.2 Hibrit Bir Sanat-Tasarım Bienali Örneği: 6. Şangay Bienali.....113
3.3 İstanbul Tasarım Bienali: Neden ve Nasıl Bienal?.....116

3.4 İstanbul Bienali ve İstanbul Tasarım Bienali'ndeki Sanat ve Tasarım Üretimlerinin Karşılaştırmalı İncelemeleri…….....120
3.4.1 "Yeniden Doğma" ve "Empatik Toplum Haritası" Adlı Çalışmalar.....121
3.4.2 "Kil Ayaklı Dev Heykel" ve "Pelte Odaları" Adlı Çalışmalar.....127
3.4.3 "Gazete Okuma Kulübü" ve "Okuma Odası" Adlı Çalışmalar.....129
3.4.4 "Yırtıcı Hayvanların Midesinde" ve "Yüzün Mülkiyeti" Adlı Çalışmalar.....131
3.4.5 "Kontrol Odası" ve "Kontrol Odası" Adlı Çalışmalar.....134
3.4.6 "Sapun Ghar" ve "Açıl Susam Açıl" Adlı Çalışmalar.....136
3.4.7 "Solgun Ateş Özgürlük Makinesi" ve "Sobya't Thawra - Devrimin Sobası Adlı Çalışmalar.....139
3.4.8 "Temelsiz Toprak-Ljavek Üçlemesi" ve "Yapılarınızı Kim İnşa Ediyor" Adlı Çalışmalar.....141
3.4.9 "Külahlı Yol: Toplumsal Belleğin Tahliyesi" ve "Hareket Eden Yerin Kendisi Olduğunda Coğrafi Sınırlar Nasıl Değişir?" Adlı Çalışmalar.....143
3.4.10 "Diamanyeti (C/Sm) Türü" ve "Automata" Adlı Çalışmalar.....146
3.4.11 "Trans-formasyonlar" ve "Retroaktif Manifesto" Adlı Çalışmalar.....148
3.4.12 "Monokrom" ve "Et Vakası" Adlı Çalışmalar.....150
3.4.13 "Derin Zemin" ve "Bırak Gideyim Öteye" Adlı Çalışmalar.....152
3.4.14 "Kuşlar Uçarken" ve "Bir Kozmos İmgesi Olarak Çadır" Adlı Çalışmalar.....155
3.5 İstanbul Bienali ve İstanbul Tasarım Bienali Arasındaki Benzerlik Üzerine Sorgulama ve Eleştiriler.....157
**SONUÇ……...……..166**
**KAYNAKÇA……...……...……..174**
EK 01: Özlem Yalım ile Gerçekleştirilen Röportaj Metni……...……..……...189
EK 02: Fırat Arapoğlu ile Gerçekleştirilen Röportaj Metni…..……...……..…..206
EK 03: İlhan Bilge ile Gerçekleştirilen Röportaj Metni...……...…217
EK 04: Ardan Ergüven ile Gerçekleştirilen Röportaj Metni……..…….226
EK 05: Deniz Ova ile Gerçekleştirilen Röportaj Metni……...……...…239
EK 06: Orkan Telhan ile Gerçekleştirilen Röportaj Metni……..……....248

EK 07: Emre Becer ile Gerçekleştirilen Röportaj Metni……...…..……...……..258
EK 08: Bager Akbay ile Gerçekleştirilen Röportaj Metni.…….……..……266

**ÖZGEÇMİŞ**

## ŞEKİLLER LİSTESİ

**Şekil 01** "Tatlin Kulesi ya da Üçüncü Enternasyonal Anıtı", 1919, Vladimir Tatlin.... 14
**Şekil 02** Marcel Duchamp, "Çeşme" 1917.....20
**Şekil 03** Marcel Duchamp, "Çeşme" 1917.....20
**Şekil 04** Kazimir Malevich, "Suprematist Tasarımlı Yastık", 1917.....21
**Şekil 05** "Machine Art" sergisi, MoMA, 1934.....22
**Şekil 06** "Machine Art" sergisi, MoMA, 1934.....22
**Şekil 07** Filippo Tommaso Marinetti, "Fütüristik Özgür Kelimeler", 1919.....27
**Şekil 08** László Moholy-Nagy. "Foto-Qualitat Dergisi Kapak Tasarımı", 1931.....27
**Şekil 09** Raymond Loewy, "Pencil Sharpener", 1934…….....28
**Şekil 10** Andy Warhol, "You're In", 1967…….....33
**Şekil 11** Sanatçı Andy Warhol'un "Brillo Kutusu"…….....36
**Şekil 12** Grafik Tasarımcı James Harvey'in "Brillo Kutusu".....36
**Şekil 13** Philippe Starck, "Juicy Salif", 1990.....41
**Şekil 14** Bruno Munari, "Fork", 1958-1964…….....43
**Şekil 15** Joseph Kosuth, "Bir ve Üç Sandalye", 1965.....47
**Şekil 16** John Chamberlain, "C66", 1966.....48
**Şekil 17** Scott Burton, "Bir Çift Kaya Sandalye", 1980…….....48
**Şekil 18** Peter Shire, "Bone Air Chair", 1983.....49
**Şekil 19** Donal Judd, "Sandalyeler", 1984…….....50
**Şekil 20** Ron Arad, *"Big Easy Volume 2"*, 1988…….....51
**Şekil 21** Nina Saunders, "Age of Reason", 1995…….....52
**Şekil 22** Ayşe Erkmen, "Sıcak Banklar", 1997…….....52
**Şekil 23** Fernando ve Humberto Campana, "Proje 66", 1998…….....53
**Şekil 24** Sanatçıların Beck's markası için tasarladıkları etiket tasarımı örnekleri……..65
**Şekil 25** Sanatçı Takashi Murakami'nin Louis Vuitton'a yaptığı tasarımlardan örnek..66
**Şekil 26** "Humble Masterpieces" Sergisinden, MoMA, 2004…….....70
**Şekil 27** Anish Kapoor'un, "Gözyaşı Lambası" (Tate müzesi ve Homebase yapımarket iş birliğiyle, "At home with art" sloganı ile sanatçıların ürettiği nesnelerden), 2000….71
**Şekil 28** Tate Modern ve B&Q şirketi iş birliğiyle yapılan ambalajlar.....72

**Şekil 29** Tate Modern ve Mad Hatter Brewing İş Birliğiyle Yapılan Bira Ambalajı.....73
**Şekil 30** Guillaume Bijl, "Shopping", adlı sergi, Tate Liverpool, 2002….....74
**Şekil 31** Barbara Kruger'in "I Shop Therefore I Am" sloganının Selfridges mağazaları tarafından kullanımı.....75
**Şekil 32** Barbara Kruger'in "I Shop Therefore I Am" sloganının Selfridges mağazaları tarafından kullanımı.....75
**Şekil 33** Selfridges Londra mağazasında gerçekleşen "Universe" sergisi, 2022…….....76
**Şekil 34** Refik Anadol, "Makine Hatıraları: Uzay" sergisi, Pilevneli, 2021……...80
**Şekil 35** Refik Anadol, "Makine Hatıraları: Uzay" sergisi için Dolapderede oluşan uzun izleyici kuyrukları, 2021……...…..80
**Şekil 36** Bağdat Caddesi, Boyner mağazası (sanat nesneleri ile birleştirilmiş bir deneyim mağazası örneği), 2022…….....81
**Şekil 37** Galataport, House Of Superstep mağazası, "Lacoste Minecraft" koleksiyonundan bir kesit 2022…….…..81
**Şekil 38** Alan Parkinson'un "Luminarium" adlı içinde gezilebilen, etkileşimli dev enstalasyonu, 2022…….82
**Şekil 39** Kopenhag, Kunsthal Charlottenborg galerisi, "Inter:Active" sergisi, 2022…..83
**Şekil 40** Stefan Sagmeister, "Özgüven İyi Sonuçlar Verir", 2008……..89
**Şekil 41** Belçika, Hasselt, Z33, "Eleştirel Tasarımı Tasarlamak" sergisinden, 2007.....90
**Şekil 42** Belçika, Hasselt, Z33, "Eleştirel Tasarımı Tasarlamak" sergisinden, 2007.....91
**Şekil 43** MoMA, "Tasarım ve Elastik Zihin" sergisinden, 2008…….……...91
**Şekil 44** MoMA, "Tasarım ve Elastik Zihin" sergisinden, 2008…….……...91
**Şekil 45** Jorge Pardo'nun Augustins Müzesi'ndeki enstalasyonu, 2014…….....93
**Şekil 46** Jorge Pardo, "Flamboyant" enstalasyonu, Pinacoteca de Sao Paulo, 2019.....94
**Şekil 47** Jorge Pardo, "Volkswagen New Beetle Tam Ölçekli Model", Dia, 2000.....95
**Şekil 48** Jorge Pardo ve Gilberto Zorio, Dia, "Yankı", 2002…….…….....95
**Şekil 49** Hella Jongerius, "Yeninin Ötesinde", 2017…….…….....96
**Şekil 50** Hella Jongerius,"Nefes Alan Renk" sergisi, Londra Tasarım Müzesi, 2018…97
**Şekil 51** Hella Jongerius,"Nefes Alan Renk" sergisi, Londra Tasarım Müzesi, 2018…97
**Şekil 52** M/M Paris, Londra Gallery Libby, "Carpetalogue", 2012……98
**Şekil 53** M/M Paris, "Görünenin Kenarında Yürüyen Karınca Gibi", 2008…….....98

**Şekil 54** M/M Paris, "M/Made in Shanghai", 2021…….....99
**Şekil 55** Superflex, "Alkolsüz Mezcal", 2022……..……..101
**Şekil 56** Superflex, "The Campaign", 1994……..102
**Şekil 57** Superflex, "Free Sol LeWitt", 2010……..……..102
**Şekil 58** Superflex, "Social Pudding", 2003……..……..103
**Şekil 59** Andrea Zittel, Regen Projects, Los Angeles, 2005-2020……104
**Şekil 60** Andrea Zittel, Regen Projects, Los Angeles, 2005-2020……104
**Şekil 61** Andrea Zittel, "Vagon İstasyonları", 2004……..……..104
**Şekil 62** Andrea Zittel, "Living Units", 1994……...……..……..109
**Şekil 63** Andrea Zittel, "Living Units" reklam broşürü, 1994..…..……..109
**Şekil 64** Jian Jianhua, "Değişken Boyut", 6. Şangay Bienali, 2006…….……114
**Şekil 65** Jorge Pardo'nun tişörtleri "İsimsiz", 6. Şangay Bienali, 2006……..…..115
**Şekil 66** Choe U-Ram, "Urbanus-Female" 6. Şangay Bienali, 2006……115
**Şekil 67** Suzanne Husky, "Yeniden Doğma", 16. İstanbul Bienali……..…..……121
**Şekil 68** Suzanne Husky, "Yeniden Doğma", Detay…….……..…..……121
**Şekil 69** The Rodina, "Empatik Toplum Haritası", 5. İstanbul Tasarım Bienali .……122
**Şekil 70** The Rodina, "Empatik Toplum Haritası"……...……122
**Şekil 71** Rayyane Tabet, "Kil Ayaklı Dev Heykel", 15. İstanbul Bienali….……127
**Şekil 72** Daniel Zamarbide, Chef Walter El Nagar, Filipe Felizardo "Pelte Odaları" 5. İstanbul Tasarım Bienali.……...……...…...……128
**Şekil 73** Fiona Connor, Michala Paludan, "Newspaper Reading Club", İKSV, 13. İstanbul Bienali El Kitabı……..……..……...……..…….....129
**Şekil 74** Can Altay, Aslı Altay "Okuma Odası", 2. İstanbul Tasarım Bienali …….130
**Şekil 75** Can Altay, Aslı Altay "Okuma Odası", 2. İstanbul Tasarım Bienali …….130
**Şekil 76** Alice Creischer, Andreas Siekmann "Yırtıcı Hayvanların Midesinde", 13. İstanbul Bienali El Kitabı…….……..……...……..…131
**Şekil 77** Kristina Cranfield "Yüzün Mülkiyeti", 2. İstanbul Tasarım Bienali…..……132
**Şekil 78** Lisi Raskin "Kontrol Odası", 11. İstanbul Bienali El Kitabı…….....134
**Şekil 79** Thomas Demand, "Kontrol Odası", 3. İstanbul Tasarım Bienali El Kitabı…135
**Şekil 80** İris Andraschek, "Sapun Ghar", 16. İstanbul Bienali Paralel Etkinliği……..136
**Şekil 81** İris Andraschek, "Sapun Ghar", 16. İstanbul Bienali Paralel Etkinliği……..136

**Şekil 82** CMP Office, “Açıl Susam Açıl”, 4. İstanbul Tasarım Bienali.……..……137
**Şekil 83** Geoffrey Farmer, “Solgun Ateş Özgürlük Makinesi”, İKSV, “İsimsiz” 12. İstanbul Bienali El Kitabı …….……139
**Şekil 84** Bits to Atoms, Beirut Makers, “Sobya’t Thawra-Devrimin Sobası”, 5. İstanbul Tasarım Bienali…….……...…….140
**Şekil 85** En Man Chang, “Temelsiz Toprak-Ljavek Üçlemesi”, 16. İstanbul Bienali..141
**Şekil 86** WBYA?, “Yapılarınızı Kim İnşa Ediyor?”, 2. İstanbul Tasarım Bienali…...142
**Şekil 87** Orkan Telhan, Mahir Yavuz, “Külahlı Yol”, İKSV, 13. İstanbul Bienali El Kitabı …….……..……...……..143
**Şekil 88** Orkan Telhan, Mahir Yavuz, “Külahlı Yol”, 13. İstanbul Bienali……..142
**Şekil 89** Cihad Caner, “Hareket Eden Yerin Kendisi Olduğunda Coğrafi Sınırlar Nasıl Değişir?”, 4. İstanbul Tasarım Bienali.. ……..……...…….144
**Şekil 90** Honf foundation, “Diamanyeti (C/Sm) Türü”, 13. İstanbul Bienali……...146
**Şekil 91** A. Murat Cengiz, E. Kağan Hizar “Automata”, 4. İstanbul Tasarım Bienali.147
**Şekil 92** Rupali Patil, Prabhakar Pachpute, “Transformasyonlar”14. İstanbul Bienali.148
**Şekil 93** Joshua Bolchover, John Lin, “Retroaktif Manifesto”, 2. İstanbul Tasarım Bienali……..……...……..……...….149
**Şekil 94** Ozan Atalan, “Monokrom”, 16. İstanbul Bienali …….……..150
**Şekil 95** Ozan Atalan, “Monokrom”, 16. İstanbul Bienali …….……..150
**Şekil 96** Valeria Meiller, Agustin Schang, “Et Vakası”, 5. İstanbul Tasarım Bienali..151
**Şekil 97** Valeria Meiller, Agustin Schang, “Et Vakası”, 5. İstanbul Tasarım Bienali..151
**Şekil 98** Pierre Huyghe, “Derin Zemin”, 14. İstanbul Bienali,…….……152
**Şekil 99** Pierre Huyghe, “Derin Zemin”, 14. İstanbul Bienali,…….……152
**Şekil 100** Pierre Huyghe, “Bırak Gideyim Öteye”, 3. İstanbul Tasarım Bienali…..…153
**Şekil 101** Pierre Huyghe, “Bırak Gideyim Öteye”, 3. İstanbul Tasarım Bienali…..…153
**Şekil 102** Heba Y. Amin, “Kuşlar Uçarken”, 15. İstanbul Bienali……...……...….155
**Şekil 103** Black Athena Kolektifi (Heba Y. Amin, Dawit L. Petros) “Bir Kozmos İmgesi Olarak Çadır”, 5. İstanbul Tasarım Bienali …….……....156

## KISALTMALAR

NFT (Non-Fungible Token - Değiştirilemez Jeton)

NGO (Non Governmental Organization - Sivil Toplum Kuruluşu)

PR (Public Relations - Halkla İlişkiler)

UX (User Experience - Kullanıcı Deneyimi)

VR (Virtual Reality - Sanal Gerçeklik)

XR (Extended Reality - Genişletilmiş Gerçeklik)

# GİRİŞ

Sanat ve tasarım ilişkisinin kökleri tarihsel bağlamda derin olmakla birlikte aralarındaki arayüzler ve temas noktaları günümüzde de kavram karmaşaları ve çelişkiler içermektedir. Sanat ve tasarımın fark ya da ayrımlarına yönelik tanım ve yaklaşımlar çoğunlukla kesinliklerden uzak ve muğlaktır. Tezin genel amaçlarından biri de bu süreci ve sebepleri görünür hale getirebilmektir. Tasarım ve özellikle de sanat çok farklı algılanabilen, zamana, mekana ya da birçok bağlama göre değişebilen anlamlara sahiptirler. Dolayısı ile bu iki alan arasındaki kesişimin incelenmesi de oldukça karmaşık süreç, yaklaşım ve üretimlerin ele alınması anlamına gelmektedir.

Tasarım, yaklaşık üç milyon yıl önce insanın doğayı ilk biçimlendirmeye başlamasının işareti olan yontulmuş taş aletlerle ilişkilendirilmektedir. Sanat tarihi ise ondan yaklaşık iki buçuk milyon yıl sonraya tarihlenen, üzerinde simetrik izler bulunan bir deniz kabuğu ve benzeri nesneler ile bağ kurmakla birlikte daha çok günümüze kadar ulaşabilen ortalama kırk bin yıl öncesine ait mağara resimleri ve heykelcikler ile ilişkilendirilir. Aslında sanat, tasarım tarihlerinin ve işlev, estetik kavramlarının bugünün algısıyla birbirine temas ettirilmesi de tasarımın işlevselliğinin yanında görselliğin de önemli hale gelmesi yani insan ihtiyacına yönelik araç gereçlerin ya da yapıların süslenmeye başlamasıyla ortaya çıkmaktadır. Günümüze daha yakın bir tarihe, Rönesans'a kadar sanat, tasarım ya da zanaat kavramları arasında bir ayrımın olmadığı fakat Modernite ile sanatın, işlevselliği daha ön planda olan diğerlerinden ve gündelik hayattan ayrılarak imtiyazlı hale geldiği görülmektedir.

Endüstrileşmenin dünyayı etkileyen, göz ardı edilemez bir güç halini almasıyla birlikte değişen 19. yüzyılın yeni dünyasında ise yeni ihtiyaçlar ortaya çıkmıştır. Bu süreçte, henüz bugün bildiğimiz anlamda "tasarımcı" kimliği söz konusu değilken, sanatçılar sanayinin estetik yoksunu, fütursuzca üretimlerine bir dur demek istemişler, gündelik yaşamla bağları kopan sanatı tekrar zanaatla yan yana getirerek, modern tasarımcının ortaya çıkması için zemin hazırlamışlardır. Bu dönemdeki Arts and Crafts

ve 20. yüzyıl başlarındaki Bauhaus gibi hareketler, bu ilişkinin en önemli basamakları arasında yer alır. İlginç bir şekilde, Duchamp'ın yaşamdan kopuk olan sanata bir eleştiri olarak oluşturduğu hazır nesnesi de çelişkili bir açıdan sanat ve tasarımın iç içe geçmesine yeni katmanlar eklemiştir. Daha sonra, 1960'lar ile ortaya çıkmaya başlayan Pop Art, Kavramsal Sanat, Minimalizm gibi Neo-Dada akımlar dolaylı veya doğrudan kavram karmaşasını devam ettirmişlerdir. 20. yüzyılın ortalarına doğru propagandanın, reklamcılığın ve endüstriyel tasarımın hız kazanması ile bugün bildiğimiz anlamdaki tasarımcı kimliği netleşmektedir. Sanat ve tasarım ya da kavram ve işlev gibi farklı birçok isim verilebilecek olan bu harp veya ittifak günümüze dek süregelmiş, sanatçının tasarımcıya ve tasarımcının sanatçıya dönüşmesi genişleyerek tekerrür etmiştir. Postmodernizm ile hızlanan şapkadan tavşan çıkarma serüveni, küreselleşme ve liberalleşmenin dozunu arttırdığı muğlaklık ve sınırsızlıkta, multidisipliner, interdisipliner, transdisiplinler, antidisipliner gibi kavramların yetmediği bugünün dijital platformlarına kadar taşınmıştır. Bu devam eden birleşme ve ayrışmadaki tartışma, her dönemde farklı bir hikaye ile bağlanmakta ve farklı bir dönüşüme uğramaktadır. Araştırmada, böylesine kadim ve güncel olabilen, çözümü de çözümsüzlüğü de içinde gizleyen bu büyülü ilişki ele alınıp, etkileşimleri incelenerek katkı sunulmaya çalışılmıştır.

# 1. BÖLÜM:

# SANAT VE TASARIMIN EVRİLME SÜRECİNİN İZİNİ SÜRMEK

# 1. BÖLÜM:
# SANAT VE TASARIMIN EVRİLME SÜRECİNİN İZİNİ SÜRMEK

## 1.1 Sanat ve Tasarımın Tarihsel İlişkisine Genel Bakış

İnsanın doğayı dönüştürmeye başladığı ilk işaretler farklı zamansal katmanlarda tasarım ve sanat ile ilişkilendirilmektedir. İnsanlık tarihindeki birçok kültürde, çizen, üreten, süsleyen, boyayan ve inşa edenler günümüz bakış açısıyla sanatçı ya da tasarımcı olarak tanımlanmışlardır (Sachant, 2016: 9). Burada bahsedilen sanat ve tasarım, 20. yüzyıldaki kavramsal boyutundan farklı olarak zanaata daha yakındır. Rönesans'ta sanat, maddi ve manevi kültürün ayrımına dahil olarak zanaattan ayrılma kaygısı taşısa da muğlaklık Modern Sanat'a kadar sürmüştür (Shao, 2017). Floransa'da kurulan ilk sanat akademisinin "Accademia del Disegno" (Tasarım Akademisi) adına sahip olması buna gösterilebilecek önemli örneklerden biridir. Kavram karmaşası, Antik Yunan ve öncesinden günümüze kadar taşınmış; sanat, tasarım, zanaat, bilim ve teknoloji kavramları birbirlerinin yerine kullanılmıştır. Bunun birçok sebebinin olmasıyla birlikte savaşlar, göçler ve ticaret ile bu kavramların kültürler arası yolculuğa çıkması ve yerleştikleri coğrafyalarda yeni anlamlara ve işlevlere eklemlenmeleri de etkili olmuştur. Tasarım ve sanat kelimelerinin tarihsel etkileşim ve değişimleri, içerdikleri belirsizlik ve değişkenliği arttırmıştır.

Sanat ve tasarım tarihleri bitmeyen bir etkileşim ve dönüşümden oluşmaktadır. Resimden heykele, müziğe sanatın mekanı olmuş olan ortaçağ kilise modelinde olduğu gibi Rönesans'ta da Leonardo Da Vinci her ne kadar sanatçı kimliğiyle öne çıksa da, mühendislikten tıbba ve birçok disipline uzanan çok yönlülüğe sahiptir. Aynı şekilde, Michelangelo ve Albrecht Dürer de benzer özellikler göstermektedirler. Sanat ve "tasarım", modernleşmeyle birlikte birbirinden kısa süreliğine uzaklaşmış; sanat, estetik, teknoloji ve uygulamanın arası açılmıştır. Sanayi Devrimi ile William Morris, Walter Gropius gibi isimlerin itirazı da bu ayrılmaya yönelik gelişmiştir (Shao, 2017). Sanat ve tasarım arasındaki ayrışma ve birleşme, içinde bulunduğu zamanın ruhu ve şartlarına göre tekerrür etmiştir.

Tarihteki teknolojik ya da kültürel birçok gelişme, sanat ve tasarımın geleceğini belirlemiş ve onlara önemli roller bahşetmiştir. Matbaanın icadından önce, nesneler kendi gerçekliklerinin hikayesini anlatmakta, insanların çevrelerini okuyabileceği kaynaklar sanat ve mimarlık olarak sıralanmaktadır. Dünya, matbaanın icat edilmesinden sonra daha çok aracı kaynaklar üzerinden anlamlandırılmaya ve okunmaya başlanmıştır. Artık bilgi, nesnelerin kendisinden değil tümüyle onları anlatan temsili kaynaklardan aktarılır. Bu temsiller ise onları kapsayan disiplinler tarafından kategorize edilip ayrıştırılır. Sanat ve tasarımın ayrışması da benzer şekilde gerçekleşmektedir. Modern öncesi zamanlarda, sanatçılar, örneğin katedraller inşa edilirken yetenek ve yaratıcılıklarını ödünç vermiş, tanımsız ve anonim olarak yer almışlardır (Barrett, 2017: 209). Tek bir kişinin bilgi ve yeteneği ile sonuçlandırılan işlerin başlama ve bitiş süreci arasına birçok disiplin girmiştir. Örneğin, önceden mimari bir yapının ortaya çıkmasında karşımıza çıkan tek "tanımlı" kişi mimar iken, daha sonra uygulayıcılar zanaatkar, usta, mühendis gibi kişiler olmuş ve zanaatkarın zanaatı ile arasına sanatçı ve tasarımcı dahil olmuştur. Yani başlangıçta birleşik olan disiplinler tanımlı uzmanlık alanlarına bölünme ihtiyacı duymuştur (Artun, 2018: 82, 83). Dolayısı ile uzmanlıklara ayrılan sanat ve tasarım, disiplinlerarası ilişkiler ve ortaklıklarda bulunarak yer yer birleşmiş, konum değiştirmiş veya birbirinden rol çalmıştır.

Tasarımın geçmişinin sanattan daha eskilere dayandırılmasına rağmen tasarım tarihi çalışmalarının gelişimi çok yenidir (Conway, 2006: 3). Sanat, tasarım ve zanaat arasındaki ayrım Modernizm ve Endüstri Devrimi süreci içindeki gelişmelerin etkisiyle netleşirken aynı zamanda da hiç olmadığı kadar komplike hale gelmiştir. John Ruskin ve William Morris'in yazıları, Hollanda'da De Stijl ve Sovyet Konstrüktivizmi gibi erken avangart akımlar veya Almanya Dessau'daki Bauhaus gibi oluşumlar, bu süreçte sanat ve tasarımın gelecekle bağlantı noktalarını tarihlendiren önemli basamaklardan bazılarıdır. Sanayileşme ve bu alandaki teknolojik ilerlemelerin belirgin hale getirdiği durumlara karşılık olarak sanat ve tasarım alanlarında yeni problemler, yeni çözümler, yeni sorular ve yeni cevaplar oluşmuştur. "*Sanayileşmenin teknolojik ve politik sonuçlarına, özerk sanat alanı ile endüstriyel tasarımın seri üretim kültürü arasında yeni ilişkiler geliştirerek*

*yanıt verildi. Sonuç; disiplinler arasındaki geleneksel sınırların yeniden müzakere edildiği yeni bir uygulama biçimiydi"* (Coles, 2007: 10). Sanat ve tasarım bu gelişim sürecinin önemli bir parçası haline gelmiş; katmanlaşarak yeni dünyanın fikirleri ve araçları ile biçimlenmeye ve biçimlendirmeye devam etmiştir. Yaklaşık 100 yıl önce ise sanat ve tasarım arasındaki belirsizliği günümüze kadar taşıyacak olan en önemli gelişmelerden biri ortaya çıkmış; yani Marcel Duchamp'ın seri üretim bir tasarım nesnesi olan pisuarı sanat nesnesi olarak önermesi ile sanat kavramsallaşmış, gündelikleşmiş, sınırları bulanıklaşmış ve Postmodern döneme uzanan "herşeyleşme"nin önü açılmıştır. Tabii ki tarihsel olarak Duchamp'a yüklenen bu yükün paydaşları çok fazladır. Fakat o dönemden sonra endüstrileşmenin ve akımların etkisiyle sanat ve tasarım çift yönlü olarak iç içe geçmiş, çeşitlenmiş ve karmaşık hale gelmiştir.

### 1.1.1 Sanat ve Tasarım İlişkisinde Kavramların Tarihsel Kökleri

Sanat ve tasarım ilişkisinde tarihten günümüze gelen karmaşanın aydınlatılabilmesi için etimolojik köklere inmek ve evrimsel anlam kaymalarını gözden geçirmek gerekmektedir. Danto'ya göre; sanat ve tasarım nesnelerinin ayırt edilip edilemeyeceği epistemolojik bir problemdir. Onları farklı kılanın ne olduğu ise ontolojiktir ve tanım gerektirir. Sanatta kavramları cisimleştirmenin sonsuz yolları vardır ve seçeneklerin sınırsızlığı düşünüldüğünde sanatı tanımlamak neredeyse imkansızdır. Ayrıca, Andy Warhol'un Campbell çorba konservelerinin Rokoko döneminde sanat sayılamayacağı gibi neyin sanat olduğu, içinde bulunduğu zamanın ruhuyla da doğrudan ilişkilidir (Danto, 2014: 115, 132, 133). Dolayısıyla sanat ve tasarım kavramları başlangıcından günümüze süren yolculuğunda farklı anlamlar kazanmıştır.

Tasarım, zaman zaman total anlamda birbirini içeren ve ayrıştıran sanat, zanaat ve sanayi gibi belirsiz kavramlardan oluşmaktadır. Sanat ve tasarım kavramlarının ortak kökenlerine inilmek istenildiğinde, Platon düşüncesindeki "techne" kavramı karşılaşılan önemli kavramlardan biridir. O dönemde, sanat, zanaat ayrımı ve tasarım tanımı olmadığı için techne kavramı hepsini içeren bir yer tutmaktaydı. Techne, basit bir ifade ile rasyonel

üretim şeklinde yorumlanabilir. Asıl anlamını ise "episteme" kavramından ayrıldığı yerde kazanmıştır. Belli koşullara göre birbirini tamamlayan ya da dışlayan bu iki kavramdan episteme, metafizik, mantık, bilgi ve bilmek anlamlarına gelirken, techne ise duyulara hitap eden ve bilginin uygulanmasına işaret eden bir kavramdır. Bu iki kavram, bilim, sanat, teknoloji ve zanaat tanımları arasında güçlü bir bağ oluşturmuştur (Artun, 2018: 75, 76). Uzmanlık ve zanaat anlamlarına da gelen technenin, paradigmatik örnekleri tıp, mimari ya da aritmetik olarak da gösterilebilir. Bunlar Platon'a göre sanattan daha üstündür ve hiyerarşik techne sıralamasında zanaat sanattan çok daha üstte yer almaktadır. "*Platon'un dünyası iki yönlüdür: Aldatıcı olan ve güvenilmemesi gereken duyuların erişebildiği fiziksel bir dünya ve yalnızca yanılsama ve duygudan arınmış aklın erişebildiği görünmez gerçek dünya"* (Barrett, 2017: 22, 23).

Sanat, tasarım kavramlarının Grekçe köklerine bakıldığında aldatma, hile, kurnazlık gibi anlamlara rastlanılmaktadır. Techne sözcüğünün Latince karşılığı olan "ars"; iş çevirme, kandırma anlamına gelirken, sanat ve sanatçı manasında olan "artifex" sahtekarlığa gönderme yapmaktadır. Ars kelimesinden türeyen "artificial" yapay, "artifice" de yine suni anlamındadır (Artun, 2018: 77, 78). Tasarımcı; tuzak kuran, plan yapan anlamlarına gelirken, teknoloji ile aynı kökten gelen sanat hile ve sanatçı hilekar anlamını da içermektedir. Platon, fikirleri maddi dünyaya aktarırken gerçekliğe ihanet ettiği ve çarpıttığı düşüncesi ile sanatı eleştirmektedir. Ona göre sanatçılar dünyanın çarpık algılanmasına sebep olmaktadır. Kavramların tarihsel geçmişi açısından bakıldığında sanat, tasarım, zanaat ve teknolojinin derinlerde birleştiği görülmektedir. Modern burjuva kültürü ve makine ise bu kadim bağlantıyı birbirinden ayırmıştır; ölçülebilir ve kesin, estetik ve göreceli olarak (Coles, 2007: 55, 56).

Türkçe'deki sanayi sözcüğü, sanatlar ve zanaatlar anlamında olan "sınaat" kelimesinden gelmektedir. Sanayi, Arapça'da eser, sanat, yapma anlamlarına gelen "sun" kökünden gelmektedir. Aynı kökten gelen "sun'i", yapay; "sanai", hile; "sani", sanat eseri kreatif anlamlarına gelmektedir. Farklı coğrafyalardaki bu benzerlik, modern döneme gelindiğinde doğacak olan sanat ve endüstri savaşından ortaya çıkan yeni sanat ve tasarım

alanları arasındaki bulanık kavram karmaşasının soy ağacı olarak tarihte karşımıza çıkmaktadır (Artun, 2018: 77, 78).

Sanat ve tasarım arasındaki bulanıklığın sebepleri sanat sözcüğünde var olan tarihsel belirsizlik ile aynı hikayede saklanıyor gibi görünmektedir ve bu karmaşanın temelleri batı kültürünün en büyük ustalarından Platon tarafından atılmış olabilir. Platon, kültür ve sanat ile ilgili fikirlerin oluşumunda büyük katkılar sunmuş fakat Yunan dilini o oluşturmamıştır. İngilizceye "art" olarak yerleşmiş olan "techne" yetenek, ustalık, zanaat, kurnazlık, temsil gibi birçok anlamı içinde barındırıyordu. Ayrıca sanat, tasarım ve teknoloji gibi kavramlar arasında bir ayrım yapılmamış olan Antik Yunan kültüründe zanaatkarlar tarafından yapılan alet ya da yapıların sadece işlevli değil aynı zamanda "güzel" de olması beklenirdi. Bu açıdan, henüz bugün bildiğimiz anlamıyla tasarımcı olmasa da işlev ve estetik bir araya gelmiştir. Platon, "temsil" yani sanat ve zanaat, tasarım arasındaki karmaşada önemli rol oynamıştır. Antik Yunan'daki kavramsal belirsizlik ve bunun farklı kültürlerdeki dolaşımları günümüze kadar ulaşmış; Platon'un nesne ve temsil arasında kurduğu bulanık ilişki ve sanata olumsuz bakışı 2300 yıl boyunca etkili olmuştur (Avital, 2017: 119). Rönesans sonrasında ise bunun tam tersi gerçekleşerek sanatın zanaat karşısında yükselişe geçtiği, kutsallaştığı izlenmektedir.

Platon, sanatı pratik bir işlevinin olmadığı gerekçesi ile zararlı ve beyhude görmüştür. Onun için masayı yapabiliyor olmak, masanın resmini yapabiliyor olmaktan çok daha anlamlı ve işe yarardır. Platon'un ve onunla benzer görüşlere sahip olan, sanatı mimetik olarak sınıflandırarak aşağı gören Sokrates'in taklit üzerinden yaptığı sanat tanımı, 20. yüzyılın hazır nesnesi ile son bulmaktadır. Bu serüven ile başlayan kavram karmaşası, sanatın ve tasarımın ne olduğu sorularının daha sık sorulmasına ve cevaplarının aynı sıklıkla belirsizleşmesine sebep olmuştur. Danto, sanat tarihi ve filozofların Eski Yunan'dan bu yana sanatı açık ve net bir şeymiş gibi gösterdiğini fakat bunu ayırt etmenin bu kadar kolay olmadığını hatta bunu bilemeyeceğimizi söylemektedir (Danto, 2014: 13-57). 20. yüzyıla gelindiğinde tanımlar konusunda sanat ve tasarım arasındaki köklü ilişki, endüstrileşme ve teknolojik gelişmelerin hızlanmasıyla beraber daha çetrefilli şekilde iç içe geçmiş ve yeniden belirsizleşmiştir.

Tasarım kavramı, Rönesans döneminde resim, heykel gibi sanatların uygulama öncesi "yaratıcı" aşamasını tanımlayan bir anlama sahip olmuş (Maffei, Houze, 2010: 53); bu sözcük 14. yüzyıl İtalya'sında mimarinin çizim ve plan aşamalarını kapsayan bir kavram olarak ortaya çıkmıştır (Stupples, Vanis, 2017: 12). Fakat bu kelime, o dönemde resim, heykel, mimari gibi birçok "ustalığı" içine alan tasarlama işi olarak da ele alınabilecek kapsamlı bir anlamda var olmuştur. Bager Akbay'a göre; Michelangelo, Sistina Şapeli'ni boyadığı dönemde sanatçı ya da tasarımcı diye bir tanımlama yoktur fakat Michelangelo bugünün bakış açısıyla "sanat eserleri" üretmiştir. Aslında o, bugün tasarımcının müşteriden aldığı logoyu büyüt, fontu küçült brifingleri gibi kiliseden Tanrı figürünü nasıl yapması gerektiğine dair direktifler alan bir problem çözücüdür (Akbay, 2021).

1563 yılında Medici Ailesi tarafından Floransa'da kurulan ve ilk sanat akademisi olan "Accademia del Disegno" ya da "Accademia delle Arti del Disegno" kurucularından ressam ve mimar Giorgio Vasari'ye göre; resim ve heykel sanatının temelinde "tasarım" kavramı bulunmaktadır. O, "tasarım"ı, ruhtan doğup ideada üretilen ve akılda vücut bulan kutsal bir kavram olarak görmektedir. Rönesans anlayışının sanat ve tasarımı birbirinden nasıl ayırdığını daha iyi idrak edebilmek için Vasari'nin Platoncu tanımlamalarına bakmak gerekmektedir. Vasari'nin tasarımı; ameli, mekanik, maddi ve bedeni değil, ruhani, akli, kozmik ve tanrısaldır. Aslında o dönemde Vasari'nin tasarım (disegno) tanımı için açıkladıkları sanat, diğerleri ise zanaattır. Vasari'nin daha sonraları tasarım sanatları olarak tanımlayacağı bu kavram 18. yüzyıla gelindiğinde güzel sanatlar olarak adlandırılacak; resim, heykel ve mimarlığın çatısını oluşturacaktır. Vasari'nin düşüncelerine göre, Tanrı Michelangelo'yu insanlığın "tasarım"ın mükemmelliğini görebilmesi için bir yol gösterici olarak göndermiştir (Artun, 2018: 79-82). 16. yüzyılın sonlarına doğru ortaya çıkan akademi, kilise ya da loncaların bir arada tanımladıkları, tüm el sanatlarını, sanatı ve zanaatı ayrı bir noktada konumlandırmaya çalışan ilk kurumlar olmuşlardır (Barnard, 2010: 91).

### 1.2 Endüstri Devrimi Sonrası Makine ve Sanat Çatışması

Endüstrileşme, el emeği ve estetik arasındaki güçlü bağlantıyı koparmıştır. Makineleşme ile gelişen uzmanlaşma, Rönesans kültürünün iyi yetişmiş, çok yönlü zanaatçılarını ortadan kaldırmış, merkeze yerleşen işlevselcilik birçok eski yaklaşımı "işlevsiz" hale getirmiştir. İnsanlar "teknolojik" yeni sistemin etkisi altında kalmış ve bunun getirdiği yüzeysel yaklaşım çoğunluğun estetik anlayışı haline gelmiştir. Eski el işçiliği artık değer görmemiş, makine estetiği Rönesans'tan gelen sanatı, zanaatı, güzeli, iyi ve doğruyu yenileri ile değiştirmiştir (Artun, 2018: 92). Dünya fuarlarının ilklerinden olan Londra Büyük Sergisi'nde gözle görülür hale gelmeye başlayan endüstri üretiminin el sanatları üzerindeki üstünlüğü, bir ruhun, estetiğin ya da anlamın formdan ayrıldığı konusunda özellikle sanayi öncesi zanaat geleneklerine dönüşü savunanları tedirgin etmiştir (Maffei, Houze, 2010: 53). Makine estetiğinin bu değişim rüzgarı birçok sanatçının estetik filtresinden geçmemiş ve eksik bulunmuştur.

Sanayileşme önemli ölçüde gelişmeye ve dünyayı etkisi altına almaya başlarken, sanatçı estetikten yoksun gördüğü seri üretimden uzakta konumlanmıştır. Arts and Crafts ve Art Nouveau buna karşı çıkan önemli akımlardandır. Sanatı zanaattan ayıran modern sanata karşı duruş sergileyen bu akımlar aynı zamanda insan eliyle üretilen nesnelerin makine üretimine göre çok daha nitelikli olduğunu savunarak yeni dünyaya estetik bir dokunuşta bulunmak istemektedirler. Merkezinde güzel sanatlar ile uygulamalı sanatları tekrar bir araya getirmek amacını barındıran ve geleneksel tarzı savunan Arts and Crafts hareketi, endüstrileşmenin büyük baskısına bir alternatif olarak Büyük Britanya'da ortaya çıkar (Stupples, Vanis, 2017: 3). John Ruskin ve William Morris öncülüğündeki Arts And Crafts akımı, çoğunluğun değer arzuları ve talepleriyle rafine bir estetik algı arasındaki gerilimi net olarak sergilemektedir. Morris, makinenin insan ve doğa arasına girerek güzelliği tasfiye ettiğine inanmış ve bunun önüne geçebilmek için sanatı yaygınlaştırmaya ve üretime dahil etmeye çalışmıştır. "*Morris; sanatı el emeği niteliğiyle geniş halk topluluklarına mal etmek suretiyle demokratikleştirmek istemiş, sanat kurumları açmış ayrıca imal ve satışın bir arada gerçekleştiği günümüz meslek okulları niteliğindeki atölye-mağaza olan Morris Company'yi kurmuştur"* (Coles, 2007: 64).

Zanaatı makineleşme karşısında eski şanına kavuşturmak isteyen Ruskin ve Moris'in yaklaşımı birçok akıma ilham vermiş fakat el üretimi endüstri karşısında pahalı ve yavaş kalarak yenilgiye uğramıştır.

Art Nouveau, Arts and Crafts'a göre sanayiye daha ılımlı yaklaşmıştır (Maffei, Houze, 2010: 54). "1890-1910 arasında Avrupa'yı etkisi altına alan Art Nouveau, endüstrinin sanatı öldüren monotonluğuna tepki olarak doğmuş ve modern tasarım hareketlerine yön vermiştir (Ergüven, 2021: 28). 1896 yılında Paris'te açılan bir dekoratif ürünler mağazasından ismini alan, yeni sanat ya da 1900 sanatı olarak da bilinen Art Nouveau, makine estetiği ile karşılaşmasından sonra ise "yeni" kalamamıştır (Coles, 2007: 66). Bu akımların "üreticileri" makineye tamamen karşı değillerdi, onlar makine ve sanat arasında gelişen üzerine düşünülmemiş ilişkiye karşıydılar (Crouch, 1999: 29). Bu karşıtlıktan doğan estetiği yaşamla buluşturma çabası sadece diğer sanat ve tasarım akımlarına esin kaynağı olmakla kalmamış aynı zamanda endüstrinin geleceği için çözüm önerisi sunmuştur. Bu sayede endüstri kısa zamanda kendi amaçları için estetiği ve sanatı "tasarım" vasıtası ile seri üretime dahil etmenin yollarını geliştirmiştir.

### 1.3 Endüstri ile Uzlaşma Süreci

Sanayileşme karşısında zarar görmekte olan zanaatı kurtarma çabasında başarılı olamayan Arts and Crafts, giderek büyüyen endüstrinin istediği yönde bir uzlaşma sağlamak mecburiyetinde kalmıştır (Artun, 2018: 84, 85). Arts and Crafts'ın öncüsü William Morris'in yaklaşımında, önce endüstriyel toplumu reddettiği sonra ise onunla uzlaşıp desteklediği bir süreç izlenmektedir (Danto, 2014: 53). Morris, estetiğin endüstri, teknoloji ve toplumsal gelişmelerden ayrı olmaması gerektiğine karar verir. Bunun yolu ise sanat ve tasarım ayrımının olmadığı Modernite öncesi zanaat fikrinin canlandırılmasından geçmektedir. Art Nouveau ve Art Deco gibi hareketler de sanatı ve zanaatı birleştirme açısından benzer reaksiyonlar göstermişlerdir (Babadağ, 2016). Dolayısıyla bu; sanat, tasarım hareketlerinin korumacı yaklaşımdan arabulucu rolüne geçmesi, sanat ve zanaatın mevcut koşullara göre evrilmesini sağlamıştır.

19. yüzyılın sonlarında endüstri kendi beğeni evrenini oluştururken dönemin koşulları içinde estetiğe ayıracak vakti ve hevesi yoktur. Morris gibi isimler seri üretimdeki bu ihmali görüp sanat, tasarım ve endüstri arasında denge ve uyum oluşturmaya çalışmışlar, Endüstri Devrimi öncesindeki sanat ve zanaat sentezini yeni dünyaya tekrar entegre etmeyi önermişlerdir. Bu süreçte, makine üretimine karşı uzlaşma ve çözüm önerisi getirmeyenler ise mağlup olmuşlardır. Diğer taraftan Art Nouveau'yı geride bırakan İtalya'daki Fütürizm makine estetiğini benimsemiş, daha sonra gelen Rus Konstrüktivizmi, De Stijl gibi işlevselci akımlar makine ve sanayi üretimi ile güçlü bağlar kurmuşlardır. Son olarak, Almanya'da ortaya çıkan Bauhaus ise sanat, tasarım ve endüstri arasındaki bu bağlantıyı yeni dünyanın ihtiyaçlarını biçimlendirecek ve karşılayacak şekilde formülize etmiştir (Shao, 2017).

Bauhaus'un Endüstri Devrimi ve makineleşmeye yaptığı olumlu karşılamaya paralel olarak farklı ülkelerde de formalist akımlar gelişmiş, bu gelişmelerin devamında doğan Fordizm; sanatı, fikri ve birçok şeyi makine gibi görmüş, makineye güzellemeler yazmıştır. Makineye olan bu hayranlık doğal olarak onu tasarlayan mühendisi de kutsallaştırmıştır. Konstrüktivist El Lissitzky, sanatın öldüğünü, artık makine sanatının varolacağını ifade eder. Makine üretiminin geometriyi kullanmasından etkilenen Konstrüktivistler, geometri malzemelerini kullanarak teknik resim ve güzel sanatları birleştirmişlerdir (Artun, 2018: 97, 98). İşlevselliği her şeyin önünde tutan bu sanatçıların çalışmalarında, süsten uzak geometrik yalınlığa rastlanmakta, endüstriyel gereçleri dönüştüren işlerde endüstrileşme sürecinden izler görülmektedir (Antmen, 2013: 104). Artık, William Morris'in, evlerinizde güzel fakat yararsız olduğuna inandığınız şeyleri tutmayın sözlerinin yavaş yavaş hayat bulduğu görülmüştür (Norman, 2004: 227).

### 1.3.1 Modern Tasarımın Oluşumunda Konstrüktivizm ve Bauhaus Sanatı

Geçtiğimiz yüzyılın başında bir tasarımcının yapabileceği birçok çalışmayı yapmış olan Konstrüktivistler, sanat, tasarım ve endüstri üçgeninde kritik bir role sahiptir.

Sanatçıyı “yaratıcı tasarımcı” ve toplum mühendisi olarak gören Konstrüktivistler, mimarlık, mühendislik, kitle iletişiminde önemli hale gelmeye başlayan ve bugün grafik ya da endüstriyel tasarım ile ilişkilendirilebilecek işler üretmişlerdir. Sanatçılar adeta Fütürist Mimar Antonio Sant'elia’nın 20. yüzyıla sanatçılar yerine mühendisler şekil verecek sözlerinin altında kalmamak için çabalamışlardır (Antmen, 2013: 104). Yeni çağda oluşmakta olan teknoloji ve makine dilinden uzak kalmak istemeyen bu sanatçılar, geleneksel sanat yöntemlerini bir kenara iterek tüm odaklarını teknoloji ve tasarıma yöneltmişlerdir.

Konstrüktivistlerin “Faktura” olarak adlandırdıkları süreç, sanatçıların çalışmalarını bir endüstri ürününün, kitlesel üretim nesnesinin imal edilişini vurgulamaktadır. Konstrüktivist sanatçıları tasarımcı olmaya iten etkenlerden biri de 20. yüzyılın ilk çeyreğinde henüz yeni bir sistem kurmuş ve çağın teknolojisini yakalamaya çalışan Sovyet Rusya’nın ihtiyaçlarıdır. Geleneksel malzemeyi reddeden Aleksandr Rodçenko gibi sanatçılar, bu süreçte propaganda afişleri, broşür, gazete gibi tasarım ürünleri de üretmişlerdir (Antmen, 2013: 106-109). Konstrüktivizm’de de daha önceki akımlardaki gibi sanat ve yaşamı tekrar bir araya getirme ideali vardır. Ancak diğerlerinde de olduğu gibi bu amaç sadece sanatçıların istekleri ile değil ekonomik, kültürel ve politik birçok etkenin güdümünde gerçekleşir.

20. yüzyılın ilk yarısındaki gelişmeler ile paralel olarak çeşitlenen sanat akımları endüstriyel gelişmelerden olumlu ya da olumsuz olarak ve belirgin bir şekilde etkilenmiştir. Aynı şekilde mimarlık ve diğer tasarım alanları da sanatsal gelişme ve yaklaşımlardan etkilenilerler. Bu açıdan, Konstrüktivist Vlademir Tatlin’in 1910’lu yıllarda işlevsel sanat eseri olarak görülen “Kontr-Rölyef”leri ve “Tatlin Kulesi” 20. yüzyıl başlarını tarif eden iyi örneklerdendir (Antmen, 2013: 83). Esasen, bu yüzyılın sanat akımları tasarım alanlarına aktarılmış, tasarım alanlarındaki gelişmeler ise sanat alanında büyük dönüşümler yaratmıştır.

Konstrüktivizm, bir taraftan tasarımın işlevsellik ve malzeme temelli unsurlarına odaklanırken diğer taraftan da değişen dünyayı ideolojik ve toplumsal düzlemde

yansıtmayı görev edinmiştir. Bu yeni temsil ve kendisi arasındaki oluşumu en iyi simgeleyen çalışmalardan biri ise Vladimir Tatlin'in Eyfel Kulesi'nden daha yüksek olmasını planlayarak tasarladığı, tasarım ve estetik araştırmalarını somutlaştırdığı, "Üçüncü Enternasyonal Anıtı"nda okunabilmektedir. Tatlin'in bu çalışması Konstrüktivist yaklaşımın sanat, tasarım ve farklı disiplinleri nasıl bir arada kullandığını iyi örneklemektedir (Crouch, 1999: 59, 62). Sovyet devrimi sonrasında avangart sanatçının endüstriye bakış açısı değişmiş, makine estetiğini övme eğilimi geliştirmiştir. Tatlin gibi sanatçılar, mobilya ve gündelik nesneler ya da yapılar tasarlamaya başlamışlardır (Babadağ, 2016).



**Şekil 01** "Tatlin Kulesi ya da Üçüncü Enternasyonal Anıtı", 1919, Vladimir Yevgrafoviç Tatlin
Kaynak: https://tr.wikipedia.org/wiki/Vladimir_Tatlin Erişim Tarihi: 06.10.2021

Bauhaus, 20. yüzyılın sanat ve tasarım ilişkisini belirleyen birçok hareket ve gelişme arasından sıyrılarak liste başında incelenmektedir. Konstrüktivizm vizyonunu taşıyan Bauhaus, bu ilkeleri geliştirerek evrenselleştirilebilir bir sistem haline getirmiştir (Maffei, Houze, 2010: 115). Almanya, 1871 yılında Fransa ve Britanya karşısında güç kazanmış ve bu sürece endüstri ve eğitimde rasyonelleşerek hız kazandırmak istemiştir. Almanya'nın bu dileğinin gerçekleşmesinde tasarım önemli rol oynamış, İngiltere'deki Arts and Crafts ve Londra Tasarım Okulu'ndan modeller alan Bauhaus eğitimde sorumluluğu almıştır. "*Bauhaus, Arts and Crafts ile başlayan, Jugendstil, Art Nouveau*

*ile gelişen 'Gesamtkunstwerk' (Toplam Sanat Eseri) kavramının modern versiyonuydur"* (Ergüven, 2021: 30). Gündelik kullanım nesnelerinin artan üretimi, makine ile uzlaşı içinde yeni bir tasarım süreci çağırmaktaydı. Bu süreçte, zanaattan ve tasarımdan ayrışarak izole olan sanatçının yolu bir bütünleşmeye doğru tersine dönmüştür (Siebenbrodt, Schöbe, 2009: 19).

Bauhaus'un tasarımı, seri üretim, teknoloji ve estetiği bir araya getirmiştir. Bauhaus, yeni bir insan, yeni bir sanat ve tasarlanacak yeni bir dünya anlamına gelmekteydi (Artun, 2018: 94, 95). "*Yeni bir dünyanın inşasını bir gereklilik olarak gören bu sanatçılar, giderek tasarıma yöneldikleri bir süreç içinde sanatı alışılagelmiş işlevinin dışında, toplumsal bir zeminde anlam ifade etmesi gereken bir olgu olarak düşünmeye başlamışlardır.*" Güzel sanatlar ve uygulamalı sanatlar arasındaki farkı ortadan kaldırmayı hedefleyen Bauhaus'un kurucusu Walter Gropius, sanatçı ve zanaatçıyı modern sanat öncesinde olduğu gibi tekrar bir araya getirmiştir. Gropius, akademi anlayışının artık çağın gerçekliklerinden ve ihtiyaçlarından uzak kaldığını ve bu düşüncenin sanatçıyı endüstri ve üretimden soyutladığını ifade etmekte, yaratıcılık ve endüstri arasındaki ilişkiyi kurmaya çalışmaktadır (Antmen, 2013: 103-118). Bauhaus'u diğer tasarım okullarından farklı kılan ve bir endüstri tasarımı okulu yapan yanı sanatsal kreasyonlarını endüstri ve makineye yönlendirmesi olmuştur (Ergüven, 2021: 29). Bauhaus, endüstrinin ihtiyaçları doğrultusunda sanatı ve seri üretimi birleştirmenin yollarını geliştirmiştir.

Gropius, Bauhaus müdürü olarak 1919 yılında, Weimar'da bir bildiri okumuştur. Bu bildiride, zanaatın bir uzantısı olan plastik sanatların eskiden mimarinin bir parçası olduğu ve ona hizmet ettiğini, mimarların, ressamların ve heykeltıraşların bu çoklu üyeliğini, mimari ruhla yeniden canlandırmaları gerektiğini açıklamaktadır. Gropius, bu ilişkiden kopan sanatçının yeniden zanaat öğrenmesi ve "meslek" sahibi olması gerektiğini, bu bütünlüğe hizmet ederek "işlevsiz"liğinden kurtulmasını önermektedir. O, ilk kadrosu sadece dokuz sanatçı ve bir mimardan oluşan bu yapı altında, orta çağ sanat anlayışının yaşatılarak sanat ve zanaatın birleşmesini hayal etmiştir (Dearstyne, 1986: 38-

42). Bauhaus, Ortaçağın zanaatçısını, Modernizm'in sanatçısını ve endüstrinin seri üretimini bir araya getirerek 20. yüzyılın tasarımına şekil vermiştir.

Bauhaus'ta verilen eğitim, tipografiden giyime, mobilyadan mimariye ve sanata kadar birçok disiplini modern dünyanın yaratılması için bir araya getirmekteydi (Antonelli, 2003: 71). Bauhaus için, tasarımın oluşum sürecinde sezginin rolü önemliydi; ortaya çıkan sonucun ise sanat olup olmadığı önemsiz görülmüş, işlev için doğru bir form olması önem arz etmiştir. Makineye karşı coşkuyla bakan mimarlardan Louis Sullivan'ın modern gökdelen tasarımı sunumunda ortaya attığı "form işlevi izler" sözü, modern hareketin ilkesi haline gelmiştir (Maffei, Houze, 2010: 54, 117). Bauhaus ve Konstrütivizm'de sanat ve tasarımın yakınlaşması ve gündelik yaşamla birleşmeleri için "yüce", sezgisel, romantik, estetik çerçevelerin; rasyonel, pratik, işlevsel çerçeveler ile kesişmesi gerekmiştir (Coulter, 2010: 86).

Avital, De Stijl hareketi ve onun merkezinde yer alan Mondrian'ın mimarlıktan grafik tasarıma neredeyse tüm tasarım dallarını etkilediği yaklaşımının, sanatı parçalayan ve sanat ile tasarım arasındaki kafa karışıklığını yaratan güçlü akımlardan biri olduğunu ifade etmektedir. Avital, Mondrian'ın resimlerine göre kıyafetler tasarlayan Yves St. Laurent ve mobilyalar tasarlayan Mimar Gerrit Rietveld gibi örneklerin tasarım endüstrisinde bulunmasının temellerini, bunu yaygınlaştıran Bauhaus'a bağlamaktadır (Avital, 2017: 20). Bauhaus, sanat ve zanaat arasında yeniden oluşan bu birleşimi daha sistematik hale getirmiştir.

Bauhaus gibi hareketlerin sanatı ve yaşamı bir araya getirme idealleri, avangardın hayalleri yerine kültür endüstrisinin ihtiyaçları yönünde bizzat sanayi tarafından gerçekleştirilmiştir. Foster'a göre ise bu sürecin çarpık sonucu tasarım olmuştur (Foster, 2004: 35). Sanat ve zanaatın endüstri ile birleşerek ortaya çıkardığı günümüz tasarımı, bugün dev bir üretim ve tüketim döngüsünün devam etmesine olanak sağlamaktadır. Bu döngünün inşası olan "2. Sanayi Devrimi" Bauhaus'a dayanmaktadır. Bauhaus, avangardın dekontasyon laboratuvarı olarak görülmekte çünkü onu üretici gerçekliğin eleğinden geçirerek tarihsel misyonlarından birini yerine getirmektedir. İdeoloji artık,

sadece sanatın sırtına yüklenmemekte, somut üretim endeksine bağlı olarak endüstriyel tasarım, avangardın ütopyalarına dönüştürülüp ekonomik süreç ile doğrudan ilişkili olan görsel iletişim sektörüne aktarılmaktadır (Coles, 2007: 68, 69, 111). Stephan Bayley, endüstriyel tasarımı 20. yüzyılın sanatı olarak tanımlamıştır (Poynor, 2005).

Seri üretimde oluşan büyük ihtiyacın bir sonucu olarak tasarımcı patlaması gerçekleşmiş ve sonrasında ise üretilen ve tasarlanan sadece nesneler değil tasarımcının kendisi haline gelmiştir. Bauhaus bu süreçte dünyaya tasarımcı üreten bir fabrika gibidir. Bauhaus mimarisi, Richard Wagner'in perspektifi olan "total work of art" kavramında olduğu gibi farklı disiplinlerin tek bir vücutta hayat bulmuş hali olarak tasarlanmıştır. Walter Grapius'un da gerçekleştirmeye çalıştığı şey birleşik, sentez kavramların retoriğini kurabilecek birçok sanatçının ve farklı disiplinlerin fikir birliğini ortaya koyabilmektir ve bunu başarmıştır (Wigley, 1998).

### 1.3.2 Gesamtkunstwerk Yaklaşımı

"Gesamtkunstwerk" ya da "total work of art" yani bütünsel ve kapsamlı olarak birçok disiplini içinde barındıran sanat eseri anlamına gelen bu kavram, Modern Sanat'ta alanların özgürleşmeye başlaması ile benzer olarak, farklı alanları kendine dahil eden ve birleştiren bir ontoloji oluşturmaya gayret etmiştir (Foster, 2004: 114). Art Nouveau'da net olarak görülebilen bu yaklaşım mimariyi, sanatı, zanaatı ve hayatı birleştirmeye çalışmaktadır. Bu süreçte Art Nouveau, sanatı işlevsel nesneye aktarmaya çalışırken diğer taraftan bu işlevsel nesneyi sanat ile eşdeğer hale getiren bir yöntem de izlemiştir (Coles, 2007: 67). Gesamtkunstwerk yaklaşımı, inşaattan el sanatlarına kadar, zanaat ve sanat alanlarını sentezleme amacı taşımış, toplumsal gelişme ve problemlere bu birleşik yaklaşım ile çözüm üretme yoluna gitmiştir (Siebenbrodt, Schöbe, 2009: 19).

Güzel olan her şeyin bir fonksiyonu olması gerektiğine inanan ve endüstri ile arası iyi olan tasarımcı Christopher Dresser, artık tasarımın sanattan daha sanat ve daha soylu olduğunu belirtmiştir. 50 yıl kadar sonra ise, Wiener Secession ve Wiener Werkstatte'i

kuran Viyanalı sanatçı ve tasarımcılar, bu düşüncenin aksine iki alanı bir araya getirmişlerdir (Ergüven, 2021: 26). Josef Maria Olbrich'in 1898 tarihinde Avusturya'da inşa ettiği Secession Sergi Binası, "total work of art" arayışını simgelemektedir. Binanın tasarımı, Gustav Klimt, Koloman Moserf, Josef Hoffmann gibi sanatçı ve tasarımcıların iş birliği ile yapılmıştır. Bauhaus'ta da görülebilecek, disiplinleri bir araya toplama misyonunu üstlenen Olbrich gibi mimarlar, bu sergi binasında disiplinlerarası anlayışa uygun sanatçılarla sergiler gerçekleştirmişlerdir. Örneğin, Buckminster Fuller'in hedefi "total design" anlayışı ile paralel olarak tüm çevreyi bir sanat eserine dönüştürmektir. "*Teknoloji cephesinde, Ove Arup'un "bütünsel mimari" kavramı, mühendisleri her yapı sisteminde, her ölçekte çalışarak sanat eserleri üretmek için mimarlarla iş birliği yapmaya çağırmıştır."* (Wigley, 1998). Sanayi Devrimi'nin ideolojisi tasarım sayesinde formlara, nesnelere aktarılmıştır. Walter Grapus'un da amacındaki gibi tasarım, sanat eserinden insanın kimliğine kadar, "total design*"* anlayışında olduğu gibi her şeyi tasarlamalıdır. Bu yapının çatısını ise beklenildiği gibi sanat, tasarım ve yönetimi bir araya getiren mimar oluşturmaktaydı (Artun, 2018: 95, 96). Mimarlara verilen diğer sanat ve tasarım disiplinlerinin üstünde olma, onları yönetme ve toplama misyonunun etkileri günümüze kadar gelmiş; mimarlık, sanat ve tasarımın ilişkisinde çatı noktalarından birini oluşturmaya ve bunu görev edinmeye devam etmiştir.

Tasarımcı Peter Behrens, 1907'de Almanya'da sanat, zanaat, endüstri ve mimarlığın yan yana gelmesini sağlayan Deutsche Werkbund'u kurmuştur (Ergüven, 2021: 30). Werkbund, sanatsal bir amaç için değil, geleneksel zanaatlar ve endüstriyel seri üretimi birleştirerek Alman sanayisini güçlendirmek amacıyla planlanır. Bu amaç doğrultusunda sanatçı ve zanaatçılardan bir koloni oluşturma görevi ise Mimar Josef Maria Olbrich'e verilir (Wikipedia, 2021). Werkbund, yeni teknolojileri hem fonksiyon hem de estetik açıdan değerlendirmektedir (Siebenbrodt, Schöbe, 2009: 19). 1927 yılında Almanya'da kurulan "Yeni Reklamcı Tasarımcılar Grubu" (Der Ring Neue Werbegestalter) ise Laslo Moholy-Nagy, Paul Schutema, Paul Jobling, David Crowley gibi önemli sanatçı ve tasarımcıların birlikteliği ile yürütülmüştür (Barnard, 2010: 102). Sanatçı ve tasarımcıların bir araya gelerek oluşturdukları bu yapılar, geleceğin disiplinlerarası oluşum ve yaklaşımlarına zemin oluşturacaktır.

### 1.3.3 Tasarım Nesnesi ve Sanat Nesnesinin Birleşmesi

Modern tasarım ile yaygınlaşan akılcılık ve işlevselliğe ters olarak Dada, Sitüasyonizm gibi akımlar sanatın ve yaşamın merkezine tasarım üretimini yerleştiren Bauhaus anlayışına karşı çıkmışlar, sanatçının hayallerine ve tutkularına sahip çıkması gerektiğine inanan Sitüasyonistler "Hayalperest Bauhaus"u kurmuşlardır (Artun, 2018: 99). Taylorizm, üretimin zaman ve mekan kavramlarının rasyonel bir düzleme oturtulması üzerinden ilerlemektedir. Buna karşı gelişen Dadacı düşünce, "flaneire" kavramı ile zamanı, mekanı ve buna bağlı sanatsal üretimi raslantısallığa, amaçsızlığa ve işlevsizliğe bırakmaktadır. Frederick Winslow Taylor ise bu yaklaşımın endüstriyel toplumu tehdit ettiğini düşünmektedir (Artun, 2018: 116, 117). Dada'nın bu yaklaşımı 20. yüzyıl boyunca yanlış anlaşılarak ya da dönüştürülerek, tasarım nesnesinin sanatın sorgulanmasında bir araç olarak değil doğrudan sanat nesnesinin kendisi olarak kullanılmasına yol açacaktır.

1912 yılında ilk olarak Braque ve Picasso, daha sonra ise Duchamp tarafından ortaya atılan "hazır nesne" kavramı sanatı yeni teknoloji ve iletişim araçlarıyla kodlamakta, gerçekliğin kendi kendine yeterliğini ve temsilin reddini önermekteydi (Coles, 2007: 109). Duchamp, "ready made" (hazır nesne) kavramını bir dükkanın vitrininde gördüğü "made to order" (sipariş üzerine) ifadesinden esinlenerek ortaya çıkarmıştır. Duchamp, bunu yaparken kafasında "retinal sanat" olarak tanımladığı, modern sanatın düşünsel tarafı eksik olan yüzeysel estetik anlayışını bitirmek vardır. O, hazır nesne ile Platon'dan 20. yüzyıla tüm estetik tarihinin karşısında durmuş, bir şeyin "güzel" olmadan da sanat olabileceğini düşündürmüştür. Sanatçının hamisi Arensberg, Duchamp'ın "Çeşme" adlı pisuarını galeriye sokabilmek için, onun işlevselliğinden sıyrılmış estetik bir nesne olduğu gerekçesini savunmuştur. Sanatçı ise bunu tam tersine yüzeysel estetikten arındırarak yapmak istemektedir. Duchamp, göz ve el becerisine dayanan yetenekleri ve estetiği sanat izahının sınırları dışında bırakmış, sanat kavramını yeniden icat etmiştir (Danto, 2014: 38-41, 114). Bu icat, diğer sanat ve tasarım akımlarına ilham olmuş, sanatçı tarafından tasarıma duyulan hayranlığı ve ilgiyi farklı bir boyuta taşımıştır.

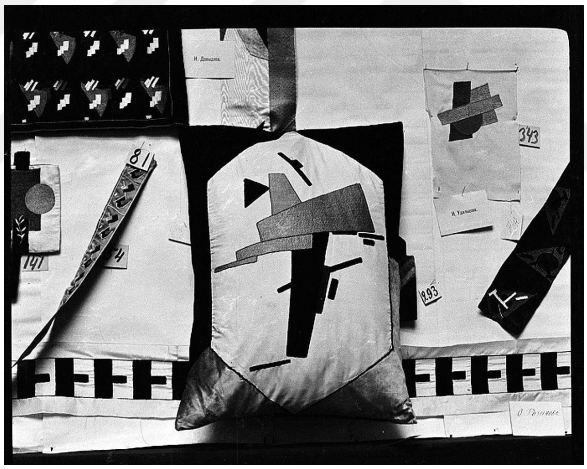


**Şekil 02-03** Marcel Duchamp, "Çeşme" 1917, Kaynak: https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-duchamps-urinal-changed-art-forever Erişim Tarihi: 25.07.2021

Dada, 1920'lerde makine karşısında modern sanatın öldüğünü iddia etmiş, E. Calkins de aynı yıllarda bir grup sanatçıya pazarlanabilir ölçüde sanatsal tasarım siparişleri vermiştir. "*Streamlined tasarımının öncüsü ve yıldız ismi Raymond Loewy'nin 'MAYA' (most advanced yet acceptable / şimdiye kadarki kabul görmüş ve en gelişmiş) formülü de"* benzer bir yaklaşım ile 1930'larda ortaya çıkmıştır (Babadağ, 2016). Dada'nın etkisi altındaki üretimlerde, insanın makine, endüstri ve arzular karşısında yenik düşmesinin "mekamorfik" imajlarla vurgulandığı okunabilmektedir. Dadacı sanatçılar, Fütürist akımdan da aşina olunan izleyicinin algısında şok ve farkındalık yaratma gibi stratejilere önem vermekte, izleyiciyi etkilemeye ve yönlendirmeye çalışmaktadırlar (Antmen, 2013:126). İzleyiciyi etkileme üzerine farklı teknolojiler ile geliştirilmeye başlayan bu stratejiler, yüzyılın sonlarına doğru ise sanat, tasarım ve ticaretin ortak bir stratejisi ve yarışına dönüşecektir.

John Ruskin'in uzlaşma ve çözüm arayışındaki sanayiyi sanatsal hale getirme hayalleri, birinci dünya savaşından sonra teknoloji ve mühendisliğin "kutsallaşmasıyla" birlikte tam tersine sanatın makineleşmesine yol açmıştır. Bu paraleldeki sanatçılardan, geleneksel resim araçlarını bırakan Rodchenko'nun "Çizgi" adlı broşür kapağı, Moholy-Nagy'nin Berlin'de reklam tabelası şirketlerine "sanat eseri" siparişinde bulunması verilebilecek örneklerden bazılarıdır. Neredeyse otuz yıl sonra yani 1950'lerde

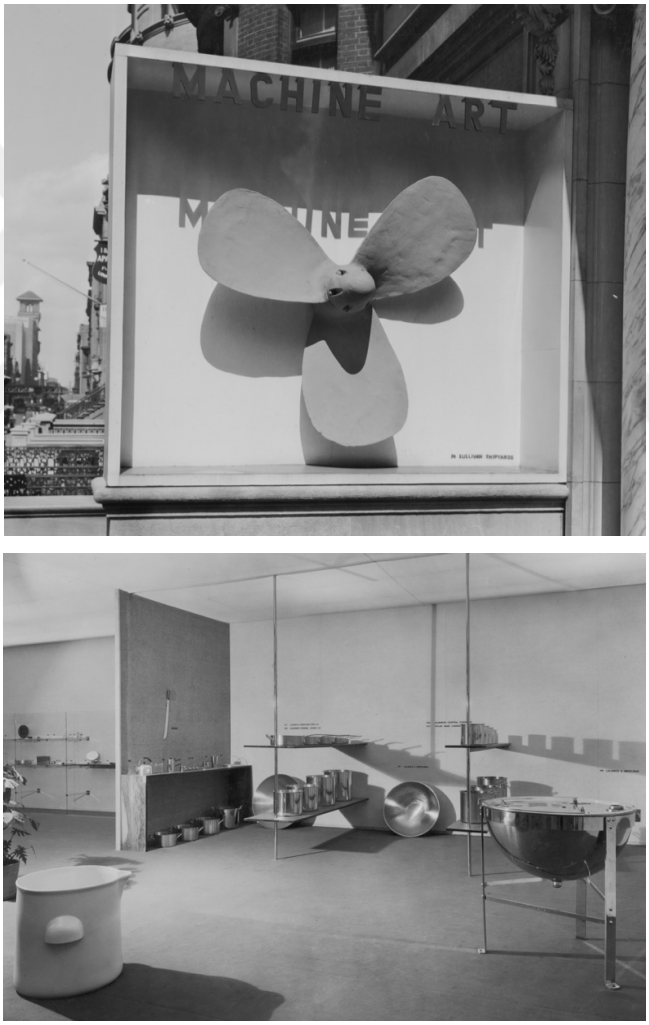
Warhol'un sanat fabrikası olarak tanımladığı atölyede seri üretimler yapması benzer bir tekrar oluşturacaktır. Fakat ilk olarak Duchamp, seri üretim bir pisuarı sanat nesnesi halinde sunarak bu yaklaşıma ters köşe yapmıştır. Duchamp, sürekli olarak sanatı makineleştiren ve tasarımlaştıran düşünceyi seri üretim nesnenin sanat nesnesine dönüşmesi ile sorgulamıştır (Artun, 2018: 117, 118). Örneğin, 1917'de Kazimir Malevich'in "2. Modern Dekoratif Sanat Sergisi"nde gösterdiği "Suprematist Tasarımlı Yastık" da benzer bir şekilde sanat ve tasarım nesnesinin karışmasına katkıda bulunmuştur. Bu çalışma akıllara şu soruyu getirmiştir: Bu nesne sanat ise yastık nedir? (Stupples, Vanis, 2017: 21). Sanatın dekoratifleşmesi de her ne kadar eleştirelliği içinde barındırsa veya dönüşen dünyayı anlatmaya çalışsa da diğer taraftan sanat ve tasarım arasındaki kaosu ve benzerleşmeyi desteklemiştir.



**Şekil 04** Kazimir Malevich , "Suprematist Tasarımlı Yastık", 1917
Kaynak: http://www.uaheritage.com/istoriya-stvorennia-vyshyvki-avanhardu/ Erişim Tarihi: 16.07.2021

Duchamp, 1912 yılında sanatçı Fernand Leger ve Constantin Brancusi ile gittikleri havacılık fuarında gördükleri bir uçak pervanesi için, bunun sanatın sonu olabileceğini söylemiş; 20. yüzyılda yükselen New York gökdelenlerini örnek göstererek Avrupa sanatının bittiğine gönderme yapmıştır (Danto, 2014: 36, 37). Dönemin sanatçıları, tasarımın ve mühendisliğin mükemmelliği karşısında hayranlık ve tedirginlik arasında gidip gelen bir duygu içerisindedirler. Sanatın sonunun gelip gelmediği hala net olarak söylenememekte fakat o günün sanatçısının hissettiği duygular aynı zamanda içinde bulunduğumuz zamanın belirsizliğini de hatırlatmaktadır.

Duchamp'ın ünlü hazır nesnesi olan pisuar, önceki fonksiyonunu kaybederek, seri üretim ve tasarım nesnesinden bir göstergeye ve sanat nesnesine (Esanu, 2012: 112), Horal Rosenberg'in tabiriyle ise "kaygı nesnesi"ne dönüşmüştür (Antmen, 2013: 125). Sanatçı, endüstrileşen yeni dünyadaki tasarım nesnesini kavramsallaştırarak, sanat ve tasarım arasındaki ilk anlamsal kaymalardan birine imza atmıştır. Daha sonra, bazı sanat kurumları tasarım nesnesinin sergilenmesi açısından bu stratejiyi kullanmaya ve toplumsal etkilerini ölçmeye başlamışlardır.




**Şekil 05-06** "Machine Art" Sergisi, MoMA, 1934

Kaynak: https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1784? Erişim Tarihi: 22.09.2021

1934 yılında MoMA'da gerçekleşen "Machine Art" sergisi, tasarımın yaşam üzerindeki gücünün hissedilmeye başlanmasının iyi örneklerinden biridir (Maffei, Houze,

2010: 98). Bu aynı zamanda Bauhaus'un yapısal ve dekoratif sanatlar arasındaki farkı kaldırma hayalinin yansıması ve pervane, bobin, tencere gibi tasarım nesnelerinin bir sanat müzesinde beyaz kaideler üzerinde heykel gibi sergilenmesi ile bağlamından koparılmasıdır. Artık, tasarım nesnesi de sanat nesnesinin sahip olduğu yetkiye sahiptir (Antonelli, 2003: 11). İlk defa bir tasarım nesnesi bir sanat müzesinin içinde sergilenmiş ve kendine kalıcı bir alan yaratmıştır (Smock, 2009: 76). Sanat mekanındaki bir serginin tasarım nesnelerinden oluşabileceği ve toplumla olan etkileşimi de bu organizasyon ile görülebilmiştir (Hughes, 2010: 15). Sergi, formlarında Bauhaus Modernizmi'ni yansıtan makine parçaları ve endüstriyel tasarımın bir kolajıdır. MoMA'nın o gün başlatmış olduğu tasarım nesnesinin sanatsal maceraları günümüze katlanarak gelmiştir.

Modern sanat sürecinde zanaattan koparak kutsallaşan sanat ve gündelik hayat arasındaki bağ, sanat ve tasarımı birleştiren akımlar ile yeniden kurulmaya çalışılmıştır. Adolf Loos'a göre; bu anlayışın ortaya çıkardığı sınırsızlık gelecekte çizilmesi gereken tüm çizgiler için bir felaket olacaktır. Karl Kraus'ta farklı şekilde, bu belirsizliğin gelecekteki çeşitliliğin getireceği imkanları sınırladığını ifade etmektedir. Adolf Loos, sanat, tasarım ve yaşamı birleştirenleri, vazo ve oturak arasında bir ayrım yapmayanlar yani vazoyu oturak olarak kullananlar olarak tanımlamaktadır. Bunun yanında tam tersi bir mantık ile oturağı vazo olarak kullananları yani kullanım nesnesini sanat konumuna getirenleri ise işlevselci modernistler olarak tarif etmektedir. Bu durumu ilk noktalayan ise Duchamp'ın işlevsiz hazır nesnesi olmuştur. Karl Kraus'a göre; kullanım değeri, sanat değeri ya da kültürel değer birbirine karıştırılmamalıdır. Karıştırıldıkları taktirde ise alanlarını ve anlamlarını kaybedeceklerdir (Foster, 2004: 31-33).

### 1.3.4 Sanat ve Endüstri Arasında Biçimlenen Modern Tasarım

Bugün bildiğimiz anlamdaki tasarım, modern sanatın ve seri üretimin yan yana geldiği yüzyılda, sanat ile sanayi arasındaki hem çatışma hem de ittifaktan doğmuştur. Tasarım kelimesi popüler olarak çok fazla yerde kullanılmakta ve karıştırılmaktadır (Becer, 2013: 32). Bu karmaşanın sebepleri tasarımın tarihsel geçmişinde ve sanat ile olan

ilişkisinde yatmaktadır. Bir zamanlar birbirinden kavramsal ve işlevsel olarak ayrılan sanat ve zanaat tekrar bir araya getirilmiş ve böylece modern dünyanın tasarımı biçimlenmeye başlamıştır.

"Tasarım", Kraliçe Victoria (1837-1901) döneminde modernleşme projesinin önemli bir parçası olarak görülmekteydi. 1836'da kurulan "Londra Tasarım Okulu"nun ilk yıllarında sanat ve zanaat ayrımı net olarak tanımlanamıyordu. Önce zarif sanatlar olarak, sonra da güzel sanatlar olarak ayrıldı. Bu tanım, o dönemde zanaatın yarar peşinde, sanatın ise tutku ve haz peşinde olması ile açıklanmaktaydı. Londra Tasarım Okulu'nun kuruluş amacı, sanayinin ihtiyaçlarına çözüm üretebilecek ve onu geliştirecek bir bilim ve sanat eğitimiydi (Artun, 2018: 87-89). Bu dönemde, henüz tasarımcı diye bir kimlik olmadığı için bu açığı sanatçı doldurmaktaydı. Modernist tasarımın paradigması ve beşiği olarak görülen (Crouch, 1999: 68) Bauhaus'un önceliklerinden biri, dönemin sanatçısını bir taraftan ileri seviye bir zanaatçı yapabilmekti (Becer, 2013: 103). Bu yaklaşıma dayalı öğreti ve kurallar bütünü tasarımcının gelişimine büyük katkı sağlamış ve günümüze kadar etkisi sürmüştür.

Romantizmde, sanatçı ve zanaatçı üretim aşamalarını baştan sona kendi belirlemiş, makine çağında ise üretim süreci parçalanmış, karar mekanizmaları değişmiş, üretim araçları sanatçı ve zanaatçının elinden alınmıştır. Sanatçı ve zanaatçının üretimine yabancılaştığı ve araya farklı katmanların girdiği modern yaşamda, eski samimiyet arayışı da ideallere ve ütopyalara dönüşmüştür. Sanatçı ve dünya arasına giren katmanlardan doğan yeni kavramlardan biri de "tasarımcı" olmuştur. Herbert Read'a göre; endüstrileşme çağında makineler ile nasıl sanat üretilebileceğine ya da sanatçının makineleri nasıl yönetebileceğine yönelik problemlerin tümünü tasarım çözecek ve yeni bağlamlar kuracaktır (Artun, 2018: 92, 111).

Rönesans öncesinde ayrımı yapılmamış olan sanat ve zanaat kavramlarının modernite ile birbirinden ayrı alanlara dönüşebilmesinin önü açılmıştır. Bununla birlikte, sanat, gündelik yaşamdan ve üretimden koparılarak idealize edilmiş, kutsal ve imtiyazlı bir konuma yerleşmiştir (Barnard, 2010: 11). 19. yüzyılın sonlarında hem sanatçıların

hem de makineleşen yeni dünyanın fark ettiği bir problem ve ihtiyaç söz konusu olmuştur. Tasarım ve üretimin tek elden yapılması, Endüstri Devrimi sonrasında uzmanlık alanlarının gerekli olması ile son bulmuştur (Becer, 2013: 96). Modernizm ile zanaatçıdan ayrı konumlanan sanatçı, endüstrinin ilk evrelerinde henüz ortaya çıkmamış olan modern tasarımcının işlerini yapmış fakat yeterli bir çözüm ortağı olamamıştır. Yeni dünyayı biçimlendirecek olan tasarımcının günümüzdeki anlamını kazanması büyük oranda bu ihtiyaç üzerinden gerçekleşmiştir.

Diğer kavramlarda olduğu gibi tasarım da sadece gönderme yaptığı şey ile değil sanat, zanaat, mühendislik, kitle iletişimi gibi yakın disiplinler ile arasındaki fark ve karşıtlık yolu üzerinden anlam kazanmaktadır. Tasarım, bir sürecin, bir eylemin ve bu eylemin sonucu ya da ürünün tanımı olduğundan ayrıca birden çok yerde kullanıldığı ve sanat gibi ilişkisel ağının geniş olmasından kaynaklı olarak belirsizliklere neden olmaktadır. 20. yüzyıl öncesinde de grafik tasarım açısından, reklam ve basılı yayın varlık göstermekteydi. Fakat bu "tasarımlar", örneğin Jules Cheret'in posterleri ya da daha eskiye gidilecek olduğunda Albert Dürer'in kitap illüstrasyonlarında olduğu gibi, sanatçılar tarafından yapılmaktaydı. Endüstriyel tasarım açısından düşünüldüğünde ise bu alan tamamen sanayi ile gelişmiş, birçok uzmanlık gibi zanaattan evrilmiştir. *"Ürün mühendisleri arasında 'paket' mühendisliği terimi, 1931 gibi bir tarihte endüstriyel tasarım ile eş anlamlıydı."* (Maffei, Houze, 2010: 122, 280). Walter Gropius'un sanatçının zanaatçıya dönüşmesi idealindeki zanaatın yerini teknolojinin alması ile sanatçı bir endüstriyel tasarımcıya dönüşmüştür (Dearstyne, 1986: 125). Ustabaşı ya da baş inşaatçı anlamına gelen Yunanca "arkhitekton" kelimesinden türeyen mimarın da modern anlamını kazanması Endüstri Devrimi'ne denk düşmektedir (Wikipedia, 2022). Dolayısıyla, günümüz anlamıyla "tasarımcı" profesyonel bir uzmanlık alanı olarak endüstriyel ilişkiden doğmuştur.

19. yüzyılın sonlarından itibaren sanayide tasarımcıya olan gereksinimin artması ile sanatçının rolünün tasarımcıya evrimesinde, Bauhaus, Konstrüktivizm, De Stijl gibi hareketler bu ihtiyacı ve ikilemi belirgin bir şekilde ortaya çıkarmıştır. Sanat ve tasarım arasındaki etkileşim, teknolojik ve politik gelişmeler, poster, agitprop, mobilya ve iç

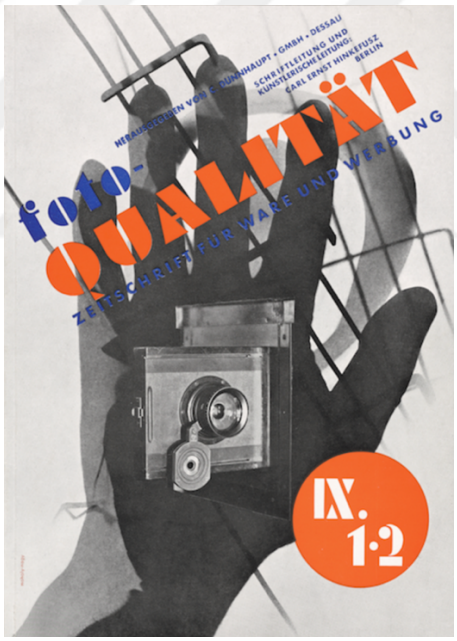
mekan tasarımları yapan Aleksandr Rodchenko gibi yeni bir "uygulayıcı" temsilini ortaya çıkarmıştır. Bağları kopmuş olan sanat ve teknoloji arasındaki bağ, tasarım ile tekrar kurulmuş; 20. yüzyılın başında sanat alanında hızlanan gelişmeler özellikle mimarlık gibi tasarım alanlarına da sirayet etmiştir (Coles, 2007: 10, 20, 119). Evrenselleşme, standartlaşma gibi kavram ve sistemlerin temelleri de Bauhaus'un gelişim süreciyle paralel atılmıştır. Evrenselleşmenin sanat ve tasarımı benzerleştirmesinin adımlarının oluşturulmasında, örneğin De Stijl gibi akımlar da etkili olmuştur. 19. yüzyılın makine karşıtlığının tam tersi olarak Mondrian'ın stili en küçük tasarımdan modaya, grafik tasarıma ve mimariye uzayan bir etki alanı yaratmıştır (Crouch, 1999: 31, 65). Yeni dünyayı kavramaya çalışan ve bir varoluş savaşı veren sanatın ifade biçimleri onun çok yakınında gelişen tasarımı da etkilemiştir.

Makineleşme ve endüstri ile el sıkışanların başında Bauhaus gelirken, bir taraftan 20. yüzyılda Romantizm'in direnişine devam eden Dada gibi avangart akımlar paralel bir mevcudiyet çabası sergilemiştir. Sanatın endüstriye er ya da geç teslim olacağı düşüncesiyle bu etkileşime uzlaşmacı müdahale geliştiren Bauhaus, "*ideallerin rasyonel olarak kavranması"* düşüncesini geliştirir ve estetiği sanattan makineye ve daha sonra tasarıma devreder (Artun, 2018: 93). Bauhaus idealinde sanatçı aynı zamanda zanaatçı olabilirse eksik olan yaratıcılık tamamlanacak, endüstri ve teknoloji ile iç içe geçilebilecektir. Bu anlayışla birlikte Bauhaus'un disiplinlerarası bakış açısına sahip sanatçı kadrosu, örneğin Moholy-Nagy'nin Dada ve De Stilj'den aldığı ipuçları ile temel iletişim, basılı yayın ve tipografinin gelişimine katkı sağlaması gibi tasarım yöntemleri ve fikirlerini şekillendirmişlerdir. Onlar, yeni sanat akımlarındaki tarzları hızlıca tasarıma aşılamışlardır. Tıpkı Mondrian'ın geometrik çalışmalarının gözle görünen etkilerinde olduğu gibi (Dearstyne, 1986: 60, 113, 118). Ayrıca Bauhaus, tasarımı sanatsal sezgiden uzaklaştırarak işlevselci yöntemleri ideolojik hale getirmiştir (Coombs, Mcnamara, Sade, 2019: 56).




**Şekil 07** Filippo Tommaso Marinetti, "Fütüristik Özgür Kelimeler", 1919

Kaynak: https://www.metmuseum.org/toah/hd/word1/hd_word1.htm Erişim Tarihi: 07.07.2021




**Şekil 08** László Moholy-Nagy. "Foto-Qualitat Dergisi Kapak Tasarımı", 1931

Kaynak: https://unframed.lacma.org/2016/07/20/moholy-nagy-121 Erişim Tarihi: 13.09.2021

Richard Hamilton, bir grafik tasarımcının rasyonel bir bilgilendirmeciden öte bir sanatçı gibi olması gerektiğini söylemektedir. Apollinaire, Marinetti ve Mayakovsky özellikle de Apollinaire gibi şairler, şiirlerindeki ifadeleri kuvvetlendirmek adına yazının görsel dilini kullanmış hatta yazı ile resim yapmışlardır. Schwitters, Picabia, Boccioni, Van Doesburg ve Lissitzky gibi sanatçılar da benzer şekilde sanatsal bir çerçevede

tipografiyi kullanmışlardır. Dieter Roth örneğinde ise bu üretim yönlerinin tersine tipografinin kendisi şiirsel bir dile dönüştürülür. Roth, baskı teknolojisinin sınırlarını tasarımda estetiğin inşası için kullanır. Bu metotla ürettiği kitaplar bir sanat formuna dönüşmüş ve galerilerde sergilenmiştir (Coles, 2007: 23).

Sanayinin himayesinde büyüyen modern tasarım, insani ve sanatsal değerlerin de taşıyıcısı ve toplumun geleceğini biçimlendirecek bir güç olarak donatılmaktaydı. Bununla beraber problem çözücü olma görevi sanattan tasarıma aktarılmıştır (Antonelli, 2003: 15).



**Şekil 09** Raymond Loewy, "Pencil Sharpener", 1934, Kaynak: https://blog.flametreepublishing.com/art-of-fine-gifts/art-deco-raymond-loewy-and-american-modernism Erişim Tarihi: 02.06.2021

Tasarımın ortaya çıkma sebeplerinden biri de tek tip olan seri üretim nesnelerinin estetik, çeşitlilik, pazarlama gibi açılardan yetersiz kalmasıdır. Özel metotların geliştirilmesini beraberinde getiren süreçte reklam ve propagandaya duyulan gereksinimin artmasıyla tasarımcı ihtiyacı daha da artmıştır (Foster, 2004: 36). 1930'lardan sonra Fütüristlerin damla formu benzeri çeşitli biçimleri tıpkı Streamlined tasarım akımındaki gibi endüstriyel tasarımı etkileyerek gündelik yaşamı şekillendirmiş böylece sanat ve tasarımın estetik ve sembolik değerini belirlemiştir. Artık, tasarım, üretim ve tüketim arasında duran reklam dünyasının sanatçıdan beklentisi tüketicinin beklentilerini karşılayacak, satılabilecek "eserler" üretmeleridir (Babadağ, 2016).

Günümüzde markalaşmanın yarattığı, iletişim tasarımının sahip olduğu gücün temelleri, tasarımın yaklaşık 100 yıl önce seri üretim nesnesinde yarattığı estetik değer ve yöntem ile ilişkilidir (Artun, 2018: 95). 20. yüzyılın başlarında modern tasarımın oluşmasına Liubov Popovai, Laszlo Moholy-Nagy, Wassily Kandinsky, Theo Van Doesburg, Filippo Tommasso Marinetti gibi birçok sanatçı katkı sunmuştur. Günümüz tasarım sisteminin temelleri bu dönemlerde atılmıştır (Shao, 2017).

### 1.4 Postmodernizm: Sanat ve Tasarımda Aynılaşma

Postmodernizm, bir politik, felsefi ya da sanat akımı olmasının ötesinde 20. yüzyılın ikinci yarısından günümüze karmaşık bir haritanın tarifidir (Barrett, 2017: 76). "*Günümüz tasarımı, Kapitalizmin Postmodernizme ödettiği çok daha büyük bir bedelin parçası aslında: Sanatları, disiplinleri iç içe geçirmesi ve sınır ihlallerinin olağanlaşması*" (Foster, 2004: 39). Sanat ve tasarım arasındaki kesinlikten uzak kavram karmaşasının tarihsel, kültürel, ekonomik ve politik katmanlar halinde birçok sebebi bulunmaktadır. Fakat Postmodernizm, bu muğlaklıkta en belirleyici süreç olmuştur.

Postmodernizm, sadece modernizmden kopuş ya da onun devamı olarak görülebilecek kadar basit değildir. Küresel ticaret ağının akışkanlığını, geç kapitalizmin "baştan çıkarıcı" ve yabancılaştırıcılığını, istikrarsızlığını içeren bir dönemdir (Maffei, Houze, 2010: 175). Postmodernizm tasarımı sınırlayan yaklaşımları geride bırakan ve "her şeyin makbul" olabileceği zemini hazırlamıştır.

Theodor Adorno'nun sanatın sonuna dair iddialarını ortaya attığı yıllarda Donald Judd ya da Joseph Kosuth gibi modern sanat anlayışının bittiğini savunan kavramsal sanatçılar güçlenmiştir. Arthur Danto da sanatın sonuna yönelik benzer düşüncelerini 60'lı yıllarda Warhol'un, bir tasarım ürünü olan Brillo kutularını sanat nesnesine dönüştürdüğü çalışması ile ilişkilendirmiştir. Artık, sanatın sınırları tamamen ortadan kalkmıştır. 1980'lerle beraber neoliberal etki ve post-yapısalcı yaklaşımlar artık sanatın yerine temsilin varolduğu düşünceydi ve bu anlayış sanatın sınırlarını ortadan kaldırmıştır.

(Foster, 2004: 166-171). David Harvey, Postmodernizmi "*yapısalcılık sonrasıyla, post-endüstriyalizm ile ve bütün bir yeni fikirler cepaneliğiyle*" ilişkilendirmektedir (Antmen, 2013: 275). Tek bir akımdan çok bir devri kapsayan Postmodernizm'in bulanıklığında yaşayan sanatçılar, aslında bu dönemin gerçekliğini yansıtan belirsizlikte çalışmalar ortaya çıkarmışlardır (Stallabrass, 2013: 149).

70'li yıllardaki ilk Postmodernizm tartışmaları büyük ölçüde mimarlık alanında başlamış ve devam etmekte olan "tasarım patlaması" sanatı da içine alarak büyümüştür. Bu kapsamda, hem tasarımcı hem de sanatçı olarak görülen Frank Gehry önemli bir örnektir. Gehry'nin hem "sanat eseri" hem de günlük kullanım için oluşturduğu örneğin "Bubbles Chaise Longue" gibi mobilya tasarımları onun ucuz, seri üretilebilir malzemelerle yaptığı sanatsal tasarımlarına örnek gösterilebilir (Antonelli, 2003: 164). Gehry'nin Vitra Tasarım Müzesi, Walt Disney Konser Salonu ya da Guggenheim Müzesi gibi tasarladığı birçok yapı heykelsi tarzı çerçevesinde sanatsal olarak görülmekte, kendisi, Carl Andre, Richard Serra gibi minimalist sanatçılara benzetilmektedir. Aynı paralelde Guggenheim müzelerinden Solomon R.'ın tasarımcısı Frank Lloyd da bazılarına göre sanatçı konumundadır (Foster, 2004: 45-58).

Guy Debord'un Gösteri Toplumu (1967), sanatçı ile tüketim ve gösteri toplumu arasındaki ilişkiyi incelemiş, 1980'lerde ortaya çıkan yeni kavramsalcılardan ve Jean Baudrillard'tan daha evvel sanatın bir tüketim nesnesine dönüşümünü göstermiştir. 1980'lerde başlayan yeni kavramsalcı yaklaşımlar ile Haim Steinbach, Jeff Koons gibi sanatçılar, "Tüketim Nesnesi Sanatı" da denilen ve kökleri eskiye dayanan bir yönelimin simgelerinden olmuşlardır. Bu tanım, satın alınan ve zaten tasarlanmış bir tüketim nesnesinin sanat nesnesine dönüşmesi ve yeni bir anlamla, yeni bir vitrinde tekrar satılmasını içeren tanıdık bir süreci kapsamaktadır (Antmen, 2013: 278, 290, 291). "*Tüketim toplumunun popülizmine uyarlanan şeyleşme ve anlamsızlık üretimi 'arzunun' hizmetine servis*" edilmiştir (Yaman, 2018: 71).

Postmodernizm ve sanat arasındaki iş birliği, kişiye özel üretimlerin hızlanması ve üretim yöntemlerinin çeşitlenmesi ile tasarımda sanatsallaşma aşamalarına yeni

katmanlar eklenmiştir (Artun, 2018: 74). 20. yüzyılın başından 60'lara, 80'lere ve 2000'li yıllara kadar gelen tasarım ve tüketim nesnesinin sanat nesnesine dönüşmesi serüveninin dönemsel ortalama bir örneği olarak Richard Artschwager gösterilebilir. Sanatçı, sıradan nesneleri sanat ve tasarım arasındaki belirsizlikte bırakmaktadır (Antmen, 2013: 291). Bruce Mau'nun "Life Style" isimli kitabı, insanın tasarlanmış ve kurgulanmış bir dünya içinde yaşadığını hissettirmektedir (Foster, 2004: 39-43). "*Postmodernizm, Modernizm'in rasyonel gerçeklere dayanarak belirli bir tarzını taklit etmesi ve tek tipleşmeye yol açan otoriter tavrıdır.*" Bu sebeple, Postmodern tasarımcı ve sanatçıların çalışmalarında tüm dönemlerden alınarak melezleştirilmiş yöntemler izlenir (Ergüven, 2021: 130).

### 1.4.1 Neo-Dada Akımların Benzerleştirici Etkileri

1915'te Duchamp ya da 1964'te Warhol dolaylı ve doğrudan tasarım nesnesinin sanat olabileceğini öne sürmüşlerdir. 1960 ve 70'lerde Fluxus, Pop Art, Minimalizm ve Kavramsal Sanat gibi hareketler benzer yaklaşımlar etrafında, sanat nesnesi ile "herhangi bir şey" arasındaki farkı eriten üretimler yapmışlardır. Sanatın öz bilincini değiştiren bu süreç sonrasında sanat her şeyin mümkün ve makbul olduğu büyük bir muğlaklığın içine düşmüştür. Artık, sanatın ne olduğu sorusunun çokça sorulduğu ve cevabının hiç netleşmediği bir döneme girilmiştir (Danto, 2014: 15, 115). Avital, tasarımın sanat alanına ait verileri kullanarak sanata dönüşmesini, örneğin moda dünyasında De Stijl renk ve şekilleri ile yapılan bir kıyafet tasarımının sanat olma yanılgısını "Duchamp sendromu" olarak tanımlamaktadır (Avital, 2017: 88). Duchamp'a göre; daha sonra oluşacak olan Pop Art, Dada'nın kutsallaşan Modernist estetiği sorguladığı hazır nesnesini yüzeysel olarak kullanmıştır. Böylece iki yönde de endüstriyel bir nesnenin sanatsallaşması ve sanat nesnesinin endüstri ürününe dönüşmesi gerçekleşmiştir (Babadağ, 2016).

Fluxus'ın kurucusu George Maciunas, 1964 tarihli mektubunda akımı açıklarken, bilinen güzel sanatlar anlayışının ortadan kalkması gerektiğine yönelik düşüncelerini aktarmaktadır. Maciunas, Fluxus'ın sanatçının hayatını sadece sanata adamasına karşı

olduğunu ve sanatçının da para kazanabileceği başka işlerle meşgul olması gerektiğini anlatmaktadır. Bu doğrultuda sanatın, endüstriyel tasarım, grafik tasarım ya da mühendislikte olduğu gibi yapısal, işlevsel amaçlara yönlendirilmesi gerektiğini ve sanat nesnesinin "işlevsiz" bir nesne olma durumundan kurtarılmasının şart olduğunu ifade etmektedir. Dolayısı ile Maciunas'a göre sanat nesnesinin birer seri üretim nesnesine dönüşmesi, tüketilebilir ve geçici olması olumlu bir gelişmedir. "*En iyi Fluxus bestesi, Brecht'in "Çıkış"ı gibi kişisellikten en uzak ve "hazır-nesne" olanıdır." Sözleriyle Brecht'in çalışmasının zamanla sıradanlaşıp, tüketilip, yok olması lüzumunu ifade eder* (Antmen, 2013: 208, 209). Başlangıçta, hazır nesne Modern Sanat'ın yaşamdan kopukluğuna ve kutsallığına bir eleştiri olmuş, daha sonra ise o kutsallığı bir illüzyona çevirerek sahiplenmiştir. Dolayısı ile sanat ve tasarım nesnesini ayırt etmek zorlaşmıştır.

1950'lerde sanat ve tasarım arasındaki ayrım, tasarımcılar ve daha çok tasarım eğitimcileri tarafından sistemleştirilerek kategorize edilmeye çalışılmış, 70'lerde ise Postmodernizm ve Neo-Dada yaklaşımların etkisiyle tasarım toplumsal amaçlarını yitirmiş, sınırlar tekrar akışkan hale gelmiştir (Alberro, Buchmann, 2006: 155). Modernizmin kurucuları Mondrian, Kandinsky ve Duchamp'ın açtığı ve Postmodernizm boyunca onların izinden giden sanatçıların devam ettirdiği bu paradigma, sanat, grafik, moda ya da endüstriyel tasarım arasındaki ayrımı yok etmiştir (Avital, 2017: 10).

Pop Art'ın sanat atölyesini bir fabrikaya benzetmesi, sanatı tasarım nesnesine ya da ticari nesneye dönüştürmesi ile aynı dönemde, sanatın piyasa ile bütünleşmesine alternatif oluşturmaya çalışan ve Modernizm'in ruhunu devam ettiren Kavramsal Sanat, Fluxus, Land Art, Arte Povera, Happening, Performans Sanatı, Environment gibi hareketler de ortaya çıkmıştır. Warhol, sanat eserini ticari nesnenin bir tekrarına dönüştürürken bu alternatif akımlar, sanatı nesnenin sınırlarından kurtarmışlardır (Artun, 2018: 183). Warhol, "*İster sanat, ister ticaret, ister reklam düzeyinde olsun her alanda işe yarayan bir makineyim, ben makinenin ta kendisiyim*" demekteydi (Baudrillard, 2005: 38).

Eleştirmen Harold Rosenberg, Pop Art'ın ortaya çıkardığı çalışmaları "reklam estetiği" olarak tanımlamıştır. Pop Art'ın genel yaklaşımı ise zaten sanatın reklam ve tasarıma dönüştüğü yönündedir. Coca Cola şişesi, hamburger, reklam afişleri, çizgi romanlar, konserve kutuları gibi tüketim ve reklam kültürüne ait birçok nesne bu sanat akımının simgeleri halini almıştır (Antmen, 2013:161-162).




**Şekil 10** Andy Warhol, "You're In", 1967
Kaynak: https://www.sothebys.com/en/buy/auction/2019/contemporary-art-online/c9f055f2-0d6e-4bdd-900c-456ecbd9a69f Erişim Tarihi: 02.11.2021

Warhol, "*Pazarlama sanatı, sanattan sonraki adımdır. Ben işe, ticari bir sanatçı olarak başladım ve yine öyle bitirmek istiyorum. Sanat yaptıktan sonra, pazarlama sanatına girdim. Bir tür sanatçı iş adamı ya da pazarlama sanatçısı olmak istiyordum. İş dünyasında başarılı olmak sanatların en ilginç olanı"* sözleriyle sanat yapma ve ticaret yapma nüansının ortadan kalkması, tasarım ve reklam stratejilerinin sanatta da uygulanmasının bir izahını yapmaktadır. Pop sanatçıları, sanatı herkesin sevebileceği ve anlayabileceği ya da evinde sergilemek isteyeceği bir çizgiye çekmiştir. Popüler imgeleri ve raflardaki ürünleri dönüştüren bu sanatçılar, alışveriş merkezlerini bir müze gibi görmektedirler. Roy Lichtenstein da Pop Art'ın, 20. yüzyıl ticari sanatının ve bununla bütünleşen duyarsızlığın sonucu olduğunu söyler (Antmen, 2013: 166-170). Pop Art'ın üretim stratejileri sadece sanat ve tasarımı benzerleştirmekle kalmamış, sanatı da bir "sektör" ve "meslek" haline getirmiştir.

Richard Hamilton, 1957 yılında kaleme aldığı bir mektupta Pop Art'ı şu kelimeler ile tarif etmektedir: "*Pop Art: popülerdir, geçicidir, harcanabilirdir, ucuzdur, seri üretilmiştir, gençtir, esprilidir, seksidir, numaracıdır, gösterişlidir, ticaretin büyüğüdür".* Hamilton bu sözleriyle, tasarım ve reklam katmanlarının yani kitlesel üretimin, ticaretin, tüketim kültürünün ve çözüm ortaklığının sanatın uzmanlığı haline geldiğini ifade etmiştir. Hamilton'a göre; popüler kültür, sanatın yaşama yön veren gücünü çekip almıştır. Sanatın gücünü ve kutsallığını kaybetmesi ise onun sadece dekoratifligini ve geçiciliğini öne çıkarmıştır. Hamilton, bir reklam afişinin ya da otomobil tasarımının artık daha fazla "sanat" olduğunu ifade eder. Ayrıca, sanatın eski gücünü geri kazanabilmesinin yolunun popüler kültürle mücadeleden geçtiğini de eklemektedir. Hamilton'ın Londra Whitechapel Galerisi'nde 1956'da gerçekleşen "İşte Yarın" sergisinin kataloğu için hazırladığı "Bugünün evlerini bu denli farklı, bu denli cazip kılan nedir?" adlı 25x36 cm ölçülerindeki kolajı sergiden daha popüler olmuş, 20. yüzyılın en bilinen çalışmaları arasında yerini almıştır (Antmen, 2013:159, 164). Hamilton, bu çalışmasında reklam ve tasarım dünyasının argümanlarını hem fiziksel hem de kavramsal olarak kullanmış, Pop Art ve tasarım arasındaki etkileşimin resimlerinden birini oluşturmuştur.

1950'lerde tüm dünyaya yayılan Alman işlevselciliğinin etkisi ile sanat ve tasarımın sınırlarını ortadan kaldıran eğilimler yavaşlasa da 1960'ların ortalarından sonra Pop Art'ın, sanatı reklam sektörüne dahil etmesi, Minimalizm'in ise arayışını endüstriyel nesne ve izleyici deneyimi üzerinden yapması, tasarım ile aradaki geçirgenliği tekrar artırmış, sanatın araçsallaşması kolaylaşmıştır (Babadağ, 2016). Minimalizm ile sıradan nesnelerin sanat nesnesine dönüşmesinin ötesinde nesneyi çevreleyen mekan da bir esere dönüşmüş; galerinin yeni bağlamıyla tarafsız ve vazgeçilmez olmuş olan beyaz duvarları "sanat" işlevi görmüştür. (Coles, 2007: 39). Minimalizm'in kökleri her ne kadar Maleviç'in işlevselleşme karşıtı "Siyah Kare"siyle ilişkilendirilse de Flavin'in floresanları gibi gündelik endüstriyel malzemenin kullanımı Konstrüktivizm ve Bauhaus'un "biçim işlevi izler" yaklaşımını "estetiği belirleyen tüketimdir" yaklaşımına tahvil ettirmiştir (Antmen, 2013: 181-184). Sanat eleştirmeni Clement Greenberg, 1967'de Minimalist sanat için, bir mobilya olma olasılığının daha yüksek olduğunu belirtmiştir (Poynor, 2005).

Stuart Davis'in resmettiği deterjan şişesinde ve sigara paketinde ya da Charles Sheeler'in endüstri resimlerinde de hissedildiği gibi Duchamp'ın eleştirel olarak yaptıkları, Neo-Dada yaklaşımlarda bir hayranlığa ve yüzeyselliğe evrilmiştir (Antmen, 2013:161-165). 1980'lerde Jeff Koons, Haim Steinbach gibi sanatçıların "meta heykeltraşlığı" yani hazır nesneyi soyutlama olarak ele almaları, sanatı tasarıma hatta her ikisini de kitsch'e indirgemiştir. Bu yaklaşım, eski karşıtlıkları kaldırarak sanat ve tasarımın işlev, işlevsizlik, rasyonellik ya da irrasyonellik gibi kodlarını yeniden bütünselleştirmiştir (Foster, 1996: 107, 114).

### 1.4.2 Danto'nun Sanat ve Tasarımdaki Görünen ve Görünmeyen Ayrımı

Arthur Danto'ya göre; Warhol'un neredeyse orijinalinin aynısı olan Brillo Kutuları, sanat ve gerçeklik arasındaki sınırları ortadan kaldırmaktadır. Danto, Warhol'un galerideki Brillo marka bulaşık süngeri kutuları arasında çekilmiş bir fotoğrafı için "süpermarket depo görevlisi" benzetmesi yapmaktadır. Danto ardından şu soruyu sorar: "*Andy'nin fabrikasından çıkan kutuların, gerçek fabrika imalatı kutulardan farkı nedir*?" Danto'nun, üzerinde üç dil bulunan tarihi Rozetta taşına benzettiği Warhol'un Brillo Kutusu bize iki farklı açıdan yani sanat ve gerçekliğin diliyle uzanmaktadır (Danto, 2014: 41, 47). Danto, bu tanımı yaparken tasarımı gerçeklik boyutuna, sanatı ise; sezgisel, ruhani boyuta yerleştirmekte, sanat ve tasarım sınırlarının belirsizleştiği bu gibi örnekleri gerçeklik ve sanat ilişkisi üzerinden açıklamaktadır. Dolayısıyla onun hazır nesne ile bittiğini söylediği, Platon'dan bu yana doğanın taklidi olarak tanımlanan sanat şimdi de tasarımın yarattığı yeni gerçekliği mi taklit etmektedir?

Danto'ya göre; Warhol'un kutuları ve tasarım kutular arasında gözle görülür bir fark olmadığından ötürü görünmeyen bir fark olması gerekmektedir. Ona göre; sanat nesnesi, maddesel olmayan bu anlamı tekrar cisimleştiren taraftadır fakat sanatı sanat yapan görünen değil, görünmeyen nitelikleridir. Danto, 1960'lar ile estetiğin sanattan tasarıma transfer olduğuna gönderme yapar. Ayrıca, estetik hala sanatın bir parçası olabilir fakat kuşkusuz artık tasarımın özelliğidir diye ekler. Sanatçıların, tasarıma ait

imaj ve nesnelere ilgi duymalarının bir sebebi de budur. Rönesans ile estetiğe ve güzele odaklanan sanatın 20. yüzyıldan itibaren asıl amacı estetik olmaktan çıkmıştır (Danto, 2014: 48-50, 145). Tasarımdan sanata aktarılan imaj transferi, anlamın bir başka cisimleştirilme şeklidir ve düşülen tarihsel yanlışlık ve karmaşa sebeplerinden biri cevabın sadece görünen yüzde aranmasıdır.




**Şekil 11** Sanatçı Andy Warhol, "Brillo Kutusu"
Kaynak: https://www.moma.org/collection/works/81384 Erişim Tarihi: 20.05.2021




**Şekil 12** Grafik Tasarımcı James Harvey, "Brillo" kutusu
Kaynak: https://www.artandobject.com/articles/swedens-moderna-museet-comes-clean-warhobrillo-box-scandal Erişim Tarihi: 20.05.2021

"*Warhol'un Brillo Kutusu'nun ticari ürün olarak Brillo kutusu hakkında olduğu sonucuna vardığımızda bir sorunla karşılaşırız.*" Farklı bir açıdan, Grafik Tasarımcı James Harvey'in tasarladığı kutu da sanat olarak ele alınabilir fakat bir kez tasarlandıktan

sonra milyonlarca kez kopyalanmakta ve dayanıklılık, taşınabilirlik, satılabilirlik gibi birçok işlevselliği barındırmaktadır. Warhol'un kutularının ise bu tarz bir işlevselliği ve amacı yoktur, sanat olarak değerlendirilirler. "*Harvey'in kutuları görsel kültüre, Andy'nin kutuları ise yüksek kültüre aittir."* Bu iki kutu arasında algısal bir ayrım yapmak çok zor olsa da içerik ve felsefe olarak yapılabilir (Danto, 2014: 53, 54).

Danto, 1984 yılında öne sürdüğü sanatın sonu ifadeleri için, o dönemde sanat ve gerçeklik arasında farkın yok olmasını görünen üzerinden değerlendirdiğini fakat daha sonra bunun görünmez ayrımlar içerdiğini fark ettiğini ifade eder. Ambalaj tasarımını James Harvey'in yapmış olduğu Brillo kutusu, döneminin kültürel ve ekonomik yapısının tasarım dilinde nasıl kullanıldığının iyi örneklerinden biridir. Fakat bu özelliğin, Warhol'un sanatına bir katkısı olmamakla birlikte onun sanatı ticari amaçlar için yapılmış olan bir grafik tasarım çalışmasının kopyasıdır (Danto, 2014: 52, 58). Warhol, gündelik yaşamın içinde tüketilen ve milyonlarca kopyası olan tasarımların yüzeylerinde bir şiirsellik görmekte veya bu sıradanlığa hayranlık duymaktadır.

Warhol, Brillo kutularını sanat nesnesine dönüştürürken aslında aynı paralelde de sanat nesnesini tüketim nesnesine indirgemektedir (Stallabrass, 2013: 86). Warhol, sanatın sıradanlaşması için elinden geleni yapmış, sanatçının müellif rolüne ve görsel özelliklerine göre nesneleri ayırmaya dayanan sanat experliğine karşı olmuştur. Onun çalışmalarında fabrikasyon bir ürün ya da başkasının çalışması arasında bir fark yoktur (Danto, 2014: 114). Warhol'un açtığı sektörler arası portal, sanat ve tasarım arasında karşılıklı bir geçişi sağlamıştır.

*"Fark algısal değildir; kavramsaldır ve nesnenin kendisi dışındaki şeylere dayanır. Sıradan nesneleri ya da gerçekleri sanat eserine dönüştüren şey, sanata eklenen bir yorumdur"* (Stupples, Vanis, 2017: 72). Sanatçı Bager Akbay da bu konuda, sanat ve tasarım arasındaki ayrımın sadece form ile yapılamayacağını, bunun niyet üzerinden açıklanabileceğini ifade etmektedir (Ek 08, 2021). Basitçe, siyah olan her sıvıyı kola olarak tanımlamak gibi sanat ve tasarım arasındaki karmaşanın sebeplerinden birinin de

dış görünüşün yanılsaması olduğu söylenebilir. Dolayısı ile bu ilişkiyi sadece dış görünüş üzerinden okumaya çalışmak karmaşayı aydınlatmaya yetmeyecektir.

Moda ve sanat arasında nasıl bir fark vardır ve bir kıyafet ürün olabildiği gibi sanat da olabiliyorsa bu ayrım nasıl yapılabilir? Hegel, ruh (geist) olarak tanımladığı kavramı nesnel ruh ve mutlak ruh olarak ayırmaktadır. "*Nesnel ruh, bir kültürün zihninin nesneleştiği tüm şeyler ve pratiklerden oluşur."* Yani dil, mimari, kitaplar, kıyafetler, yasalar gibi. "*Mutlak ruh ise bizimle ilgilidir, bizim ruhumuz nesnel ruhu meydana getiren şeylerde sadece öylesine mevcuttur."* Mutlak ruhun önemli bir özelliği öz bilincidir ve nesnel ruhun kendi bilincinde farkındalık yaratır. Bu bağlamda Danto, tasarımı nesnel ruha dayandırırken, sanatı ise mutlak ruh içinde konumlandırmaktadır (Danto, 2014: 144, 145).

Tsion Avital, sanat ve tasarım ayrımına yönelik açıklamalarını daha çok form üzerinden yapmaktadır. Avital, soyut sanatı grafik tasarımla, enstalasyonu ise endüstriyel tasarımla ilişkilendirerek bir dönüşüm ve etkileşim süreci çerçevesinde değerlendirmektedir. O, Rodin'in meşhur "Düşünür" heykelini sanat olarak okurken, Anthony Caro'nun "Çelik, Paslanmış & Vernikli" adlı soyut heykelini sıradan nesnelerin yan yana gelerek estetik bir endüstriyel tasarım objesi oluşturulması olarak yorumlamaktadır. Pierre Soulages'in "Pentür" adlı soyut resmi için ise renk ve biçimin sanat olabilmesi için gerekli fakat yeterli olmadığını, bunun grafik tasarıma daha yakın olduğunu eklemektedir. Bu kapsamada Avital, birçok modern sanat hareketinin, sanatın tasarıma evrilmesine öncülük ettiğini ve yaratılan bu anomalinin tüm tasarım nesnelerini prensipte sanat yapacağını söyler. Avital'a göre; Modernizm'de sanat kamusal dilden uzaklaşarak, kodlama ve çözüm sistemi olmayan "kapris"lere dönüşmüş, sonra da eski haline dönüştürülmek istenen sanat tasarıma evrilmiştir. "*Ancak sınırların kaldırılması yeni bir sentez oluşturmadığında, soyutlama yerine basitleştirme, daha düşük bir genelleme düzeyine ve kültürel yozlaşmaya gerileme yaratır*." (Avital 2017: 16, 150).

### 1.5 Kavramsallık ve İşlevsellik

İşlevsellik ve kavramsallık, uzun zamanlar boyunca sanat ve tasarım arasındaki ayrım, birleşme, benzerlik ya da karmaşanın anahtar kelimeleri olmuşlardır. Modernite, sanatı bilimden ayırırken sanayi ve makinenin yol açtığı zararlara karşı savunma mekanizması geliştirmeye çalışmıştır. 19. yüzyıl başlarındaki Alman Romantiklere göre sanatın amacı yoktur, "işe yarar" ya da "işlevsel" değildir. Sanat; akıl, bilim ve zanaat karşısında daha sezgisel ve hayalperesttir. Modern Sanat'ın gündelik dilde tasarlanamaz ve yönetilemez olduğuna inanmaktadırlar (Artun, 2018: 71, 72). Avital, sanatın varoluş sebebini bilişsel değerine, tasarımın varoluş sebebini ise işlevselliğine bağlamaktadır. Bunlardan vazgeçildiğinde ise iki alanın birbirine karışacağını belirtmektedir. Örneğin, Ron Arad'ın paslanmaz çelik sandalyeleri ya da Philip Starck'ın limon sıkacağının işlevselliğinden öte sergilenmek için satın alınması gibi. Avital, tasarımın anti fonksiyonel olarak sanat ve tasarım arasındaki bulanıklığı arttırdığı durumu "Duchamp sendromu" olarak ifade etmektedir. Ona göre, bu tutum hem sanatı hem de tasarımı, kendi değerlerini yok ettikleri profesyonel bir intihara götürmektedir (Avital, 2017: 43-52).

#### 1.5.1 Tasarımda Estetiğin İşlevi ve Sanatta İşlevin Yeri

Kavramsal Sanatın gelişmesine paralel olarak tasarım, çağın görsel zevklerini ve toplumun "güzelliğe" olan açlığını giderme görevini eline almıştır (Poynor, 2005). Sanat ve tasarım insanlık tarihinin ilk zamanlarından başlayarak daima birbiri ile derin bir bağlantıya sahip olmuştur. Fakat tasarımın işlevsellik ve uygulama gibi sınırlamalar içine sıkıştırılması sanattan ayrı bir dil ve sistematik oluşturmasına yol açmıştır (Shao, 2017).

"*Tasarım sürecindeki en önemli husus, nesnenin işlevselliği mi yoksa tasarımcının ifadesi mi? Hangisi daha önemli: tasarımcının ürünü mü yoksa kişiliği mi?"* Bu soruların cevabındaki bulanıklık yeni olmamakla birlikte hala devam eden bir karmaşanın ifadesidir (Avital, 2017: 107). Ergüven'e göre; tasarımın ilk amacı problem çözmektir fakat tasarımı, birincisi işleyiş ve kullanımla ilgili olarak, ikincisi görünüm ve

estetikle ilgili olarak iki tarafın biraradalığında ele almak gerekmektedir. *"İnsan yapımı nesneleri, kullanılmak ve seyredilmek için üretilenler olmak üzere iki sınıfa ayırmak mümkündür. Birincisi tasarım eyleminin ana konusunu oluştururken, ikincisi sanat olarak görülmektedir."* Tasarımcılar bu iki farklı kutbu bir araya getirirler. Sanat yaratıldığı dönemden parçalar içerir ve tasarımın zamanın estetik ruhunu yakalayabilmesi için sanatsal stratejileri kullanması gerekmektedir. *"Tasarımcılar işlev ile sanat arasındaki keskin çizgileri yok ederek satın alma aşamasında duygusal kararların öne çıkmasına yardımcı olur; üreticilerin tasarımcılarla çalışmasının en önemli nedenlerinden biri de budur"* (Ergüven, 2021: 13-22, 110).

*"Tasarımı sanattan ayıran başlıca özelliği gündelik yaşam pratiklerindeki işlevselliğidir. "Tasarımın üç temel işlevi olduğu kabul edilir: 1) Pratik teknik işlev; 2) Estetik işlev; 3) Sembolik işlev. Tasarımın pratik teknik işlevi akılcılık üzerine kuruludur; estetik işlevinde sanata temas eder; sembolik işlevi ise ideolojiktir."* (Babadağ, 2016).

Thorstein Weblen, "The Theory of The Leisure Class" (Boş Zaman Sınıfı Teorisi) adlı kitabında işlevi olmayan "şey"lerin ne kadar yüksek fiyatlara sahip olabileceğinden ve nesnelerin ekonomik değerinin işlevleri ile ters orantılı olarak yükseldiğinden bahsetmektedir. İşlevinden uzaklaşan tasarım, zamanla pratik çekiciliğini geride bırakarak sanatsal çekiciliği üstlenir. George Nelson'a göre; tasarımdan bahsedebilmek için bir ihtiyaç ya da en azından kullanımda olabilecek bir nesneden söz edebiliyor olmamız gerekmektedir. Fakat işlevsel yeterlilik bir tasarımın niteliği için yeterli bir kriter değildir. Örnek olarak bir su kabı yüzyıllar boyunca sadece estetik değerleri için var olmuş, korunmuş olabilir. Nelson, tasarımdaki işlevselliğe çok fazla anlam yüklendiğine vurgu yapmakta, tasarımın sadece işlev üzerinden açıklanamayacağına değinmektedir (Coles, 2007: 18-19, 64). Tasarım alanı içindeki işlev tartışmalarına bakıldığında, bazılarına göre bu tasarımın varlık sebebiyken bazılarına göre ise tek sebep ve amaç olmamakta ve estetik öne çıkabilmektedir.

Paul Rand'a göre; tasarımın mühendislik yönü ölçülebilir veriler içermekte fakat görsel yönü sübjektif olarak değişkenlik göstermektedir (Ergüven, 2021: 16). Göreli

mükemmelliği ölçmede olağan ölçütler işe yaramamaktadır. İki otomobilin hangisinin daha hızlı gittiğini ölçebilmek basitken, hangi tasarımın daha iyi olduğunu ölçmek daha zordur. George Nelson bir anısında, estetik doyuruculuğu daha fazla olduğu için tasarladıkları tek katlı evleri, evi satın alacak müşterilere bunun daha işlevsel olduğu açıklamasını yaparak pazarladıklarından bahsediyor. Bir tasarımın işlevsel açıdan açıklanması ya da kabul edilmesi, estetik açıdan kabul edilmesinden daha net bir konudur. Şunu da söylemek gerekir ki sanatta da tasarımda da yeni, farklı ya da iyiye ulaşmak ruhun sınırlarını aşmayı gerektirmektedir (Coles, 2007: 18-22, 36). Tasarımın "estetik" ve yaratıcılık ile ilişkili yönü sanata temas etmekte; onun muğlak ve göreceli özelliklerinden payını almaktadır.



**Şekil 13** Philippe Starck, "Juicy Salif", 1990
Kaynak: https://www.starck.com/juicy-salif-alessi-p2009 Erişim Tarihi: 02.12.2021

Postmodernite ile sanat ve tasarım evrenleri birleşmiş, tasarım nesnelerinin işlevi azaltılmış ve estetize edilmiştir. Philippe Starck'ın "Juicy Salif" ve "Hot Bertaa" gibi tasarımları bu açıdan önem teşkil eden örneklerden bazılarıdır. Alessi mağazası için hazırlanan bu tasarımlar, yaşamı kolaylaştırma işlevini tam olarak yerine getiremeyen fakat bir "sanat eseri" gibi pazarlanan nesnelerdir (Babadağ, 2016). Tasarlanan bu limon sıkacağı süzgeci olmadığı ve çekirdekleri bardağa düşürdüğü için yeterince işlevli değildir. *"Bu yüzden Starck'ın tasarımı kullanmak için değil de seyredilmek için yapılmış gibidir. Fakat yine de bu ürünün fiyatı normal bir limon sıkacağından çok daha pahalıdır.*

*Sanat eserlerine öykünen nesnelerin yararlı olup olmadıkları ikinci planda kalır ve değerleri artar"* (Ergüven, 2021: 111).

Endüstri, işlevsel nesneler üretmenin ötesine geçerek, "insan ruhunun estetik tatmini" konusunda uzmanlaşmıştır. "Genial Design of the 80's: Objects of Desire and Daily Use" (80'lerin Güleryüzlü Tasarımı: Arzu ve Gündelik Kullanım Nesneleri) Sergisi, toplumda tasarımın ne anlama geldiğine: lüks ve güzellik gibi kavramlara odaklanmıştır. Alessandro Mendini'ye göre; gündelik kültürün bu denli yükseltildiği bir ortamda, tasarım sanattan ödünç aldığı estetik kostümler içinde işlevsel stratejiler kurmaktadır (Maffei, Houze, 2010: 95, 185, 186).

Kant, "Yargı Gücünün Eleştirisi"nde estetik tartışmanın yararsız ve çıkarsız olduğunu, Adorno ise sanatın toplumsal işlevini işlevsizlik olarak tanımlamaktadır. Kant'a göre; herhangi bir şeyin güzel olması kavramı tanımlanabilir bir şey değildir (Artun, 2018: 106). Barnard'a göre ise görsel kültür, iletişimsel ve işlevsel bir misyona sahiptir. Örneğin, grafik tasarım, endüstriyel tasarım ya da mimari gibi tasarım alanları görseldir, dolayısı ile iletişimsel ve işlevseldir. Fakat sanatın estetik amacı işlevsellik ve iletişimsellikten daha önce gelmektedir. Yani görsel olan her şey iletişim ve işlevsellik ile sınırlandırılamaz. Modern tasarımda ise sanattan farklı olarak Mimar Louis Sullivan'ın "biçim işlevi izler" geleneği sürmektedir. Bu da tasarımda işlevin görsellikten ve estetikten önce geldiği anlamını verebilmektedir (Barnard, 2010: 31).

Kavramsal Sanat, tasarım ile çeşitli biçimlerde ilişki kurmuştur. Sanatçı On Kavara'nın 1968 yılında ürettiği kartpostal serisi bu ilişkinin örneklerinden biridir. Sanatçının bizzat kendisinden gelmiş gibi tasarlanan ve dergiyle birlikte verilen kartpostallar iki nedenden dolayı önem kazanmaktaydı. Birincisi sanatçının dokunuşu ile sanat eseri değeri taşıması, ikincisi ise iyi tasarlanmış olmasından dolayıdır. John Chamberlain, Guggenheim'daki sergisinde mekanın mimari tasarımını işinin bir parçası haline getirerek izleyicinin sergiyi en iyi şekilde deneyimlemesini sağlıyordu. Bir tasarım konsepti olarak gözlemlenen ya da kavramsallaştırılan nesneden öznel fizyolojik bir duyuma doğru bir deneyim şansı vermekteydi. Chamberlain, tasarımın işlevselci sürecine

kavramsal bir yorum getirerek işlevsel görülen tasarım mantığını, açık uçlu sanata daha yakın ve dönüştürülebilir bir noktaya taşımıştır (Coles, 2007: 43, 46).

Tasarımın temelleri basitçe; giyinmek, barınmak, ulaşım gibi pratik ve gündelik ihtiyaçlara dayanmaktadır. Bu aşamada tasarım, mühendislik veya zanaat ile daha alakalı görülebilir. Ancak, bir koltuğun görsel çekiciliğinin konfor ile ilişkisi azdır. Bu da sanat alanında değerlendirilebilecek bir ihtiyaca temas etmektedir. Fakat bu mesele göründüğünden daha karmaşık ve çok katmanlıdır. Dan Flavin'in floresanları ya da Duchamp'ın fabrikasyon bir ürünü sanat olarak önermesi, işlevsel olanın kavramsallaşmasının en bilinen örneklerindendir. Sanatın tasarımlaşmasında veya bir tasarım ürünün bağlamından koparılarak sanatsallaştırılmasında bir çeşit tersine mühendislik söz konusudur. Örneğin sanatçı ve tasarımcı Bruno Munari'nin işlevsiz hale getirdiği kavramsallaşan çatalları, sanat ve tasarım dilinin kesişim noktasında bir meditasyondur. Munari, bu çalışmasında işlev ve kavramı mizah yoluyla bir araya getirmektedir (Antonelli, 2003: 249).



**Şekil 14** Bruno Munari, "Fork", 1958-1964
Kaynak: https://www.moma.org/collection/works/2980 Erişim Tarihi: 15.09.2021

Ünlü "Beyaz Zemin Üzerine Siyah Kare"ye ve Süprematizm'e hayat veren Kazimir Maleviç, sanatı nesnenin esaretinden kurtardığını öne sürmüştür. Kavramsal

sanat, form ya da estetikten önce zihinsel bir anlamlandırma sürecini önemsemektedir (Antmen, 2013: 82, 193). Dadaizm, Sitüasyonizm, Fluxus, Kavramsal Sanat, Happening gibi 20. yüzyıl avangard hareketleri, fikri ve düşünme pratiğini sanat eserinin yerine konumlandırır. *"Bu süreç bir anlamda sanat nesnesinin sonudur; performanslardan geriye genellikle yalnızca davetiyeler, afişler veya çizimler kalır"* (Yardımcı, 2021: 141, 142).

Sanatın ticari nesne haline gelmesinin hız kazandığı süreçte, bir taraftan da Kavramsal Sanat gibi hareketler bu açmaza çözüm yolları geliştirmeye çalışmıştır. Bu düşünceye farklı bir açıdan yaklaşan Seth Siegelaub, kavramların sergilenebildiği bir galeri oluşturur. Siegelaub'un amacı, sanatın ve sanatçının ticari nesneler haline gelmesini engellemeye çalışmaktır ve bununla ilgili bir sözleşme hazırlamıştır. Fakat Beuys ve birkaç sanatçı dışında pek fazla sanatçının ilgisini çekememiştir. Siegelaub'un hayalleri olan maddeden arındırılmış sanat, Postmodern dönemde yaygınlaşır fakat onun istediği yönde ve yönetimde ilerlemez. 20. yüzyılın başlarındaki Dada'dan 21. yüzyılın başındaki Bourriaud'un İlişkisel Estetik kavramına kadar sanatın kavramsallığı yeniden tartışılmış, alternatifler üretilmiş ama bu üretimlerin çoğu piyasanın onu yeniden ambalajlaması ile sonuçlanmıştır (Artun, 2018: 183-185). Sanatın soyut ve sezgisel yönü ihmal edildiğinde geriye sadece rasyonel ve işlevsel yönü kalmış ve bir göstergeye dönüşmüştür (Babadağ, 2016).

### 1.5.2 İşlev ve Kavramın Kesişimindeki Nesne: Sandalye

Sanatın ve tasarımın belirsiz birlikteliği, grafik tasarım, çevre tasarımı ve endüstri tasarımı gibi tasarımın tüm alanlarında hissedilebilmektedir. Sanat ve tasarımın kesişim ve birleşim noktalarının öne çıkan, en önemli nesnelerinden biri ise sandalyedir. Sandalye, birçok defa, farklı sanatçı ve tasarımcılar tarafından ele alınmıştır. Bu heykel görünümlü mobilya ya da mobilya görünümlü heykel, sanat ve tasarımın birbirine evrilme serüveninin simgelerinden biridir.

Postmodernizm'de tasarım ürünleri işlevsiz hale getirilerek sanat konumuna yükseltilmeye çalışılmıştır. Üzerine oturmanın pek mümkün olmadığı, daha çok heykel olabilecek sandalyeler ya da işlevsel yapısı bozulan çeşitli tasarımlar yapılmıştır. Modern dönemin "form işlevi takip eder" kuralı "form tüketimi takip eder" şeklinde dönüşmüştür (Artun, 2018: 74). Bu mantık, Postmodernizm'in her şeyin her şey ile ilişkili hale gelmesi ve "sınırsız özgürlüğü" ile birleştiğinde ise muğlak sanat ve tasarım nesnelerinden oluşan bir tekrar doğurmuştur.

Michael Asher ve Louise Lawyer gibi sanatçıların kurumsal eleştirilerinin yansıra Alex Coles'in "designart" tanımı sanatın otoritesini sarsmakta ve daha ulaşılabilir olmasının önünü açmaktadır. Designart bunu yaparken sanatsallığı gündelik hayatın bilindik nesnelerine indirgemektedir (Coles, 2007: 63). Buradaki sanattan tasarıma giden akış, tersten okunduğunda ise sıradan görülebilecek sandalyelerin sanat nesnelerine dönüşmesi anlamı ortaya çıkmaktadır.

1980'lerin başlarında ortaya çıkan Memphis tasarım akımı, modernizmin işlevi olmayan hiçbir öğeyi tasarıma dahil etmeyen yaklaşımına tepki olarak, çok hareketli renkli ve sanatsal yapıya sahip mobilya tasarımları ortaya çıkarmıştır (Barnard, 2010: 101). Bu yaklaşım heykel mi, yerleştirme mi yoksa mobilya mı olduğu tam olarak ayırt edilemeyen melez bir görünüme sebep olmuştur. "*Bir sandalye sadece bir sandalye değil, aynı zamanda bir temsildir"* (Jeffery, 2015: 70). Sandalyeler yaşamın her alanında var olan, bazen bir makamı, bazen insanı bazen de bir fikri temsil eden çok basit ve çok karmaşık nesnelerdir.

Mimar, Tasarımcı ve Sanatçı Friedrich Kiesler'in 1942 yılında Guggenheim'ın New York galerisi için oluşturduğu "Sandalyenin 18 İşlevi" adlı çalışması, sanat ve tasarım ilişkisinin tarihsel bağlamda "sandalye"de nasıl somutlaştığının önemli örneklerinden biridir (Coles, 2007: 142). Kiesler bu bakımdan, sanat ve tasarım ilişkisine yönelik fikirleri merkeze aldığı birçok mobilya/heykel üretmiştir (Graevenitz, 1996).

Sandalyenin oturulmak için yapılmış olan ve insan anatomisini yansıtan formu

tamamen başka bir şeye dönüşmediği sürece ilk hatırlattığı bağlam sandalyenin kullanım amacı olacaktır (Mussari, 2016: 125). Coles, işlev kavramını sadece yaygın, dar anlamıyla ele almamak gerektiği, örneğin bir sandalyenin yalnız oturulma fonksiyonunun olmadığını, bunun yanında bir fikrin vücut bulmuş hali olduğunu belirtmektedirler (Coles, 2007: 101). İşlevsel bir sandalye için genel tanı, onun insan anatomisine uygun olarak konforlu ya da oturulabilir olması gibi durumları kapsamaktadır. Bu açıdan, oturulamayan bir sandalye, sanatsal bir kategoriye daha yakın görülmektedir. Peki, oturulamayan ya da "işlevsiz" bir sandalye ile tasarım eleştirisinde bulunan işi tasarım olarak mı okumak gerekir?

Avital, Daniel Berset'in Louis Geneve tarafından inşa edilen "Kırık Sandalye" adlı dev sandalyesini; bir nesnenin temsili olması, etkileyici olması ya da faydacı bir işlevinin olmaması gibi özelliklerinin onun bir heykel olabilmesi için yeterli olmadığını ifade eder. O, sandalyeyi sanatsal bir sembolleştirme değil, tasarım dünyasına ait bir örnekleme olarak görmektedir (Avital, 2017: 66). *"Tasarımcılar için sandalyeler bir inisiyasyon ritüelidir. Sandalyelerde ölçü birimi diğer nesnelerde olduğundan daha fazla insandır ve tasarımcılar standardizasyon ve kişiselleştirme arasındaki ince bir çizgide yürümek zorunda kalırlar"* (Antonelli, 2003: 279).

### 1.5.3 20. yy'da Sandalyeyi Dönüştüren Sanatçı ve Tasarımcılara Örnekler

Dali'nin dudak formlu kanepesi ya da Roy Lichtenstein'ın fırça darbesi şeklindeki sandalyesi gibi birçok örnek, mobilya, tasarım ve sanatın karmaşık ilişkisinin günümüze kadar gelmesini sağlamıştır. Sandalye formu, 20. yüzyılın başından günümüze kadar birçok sanatçı ve tasarımcı tarafından dönüştürülmüştür. Bazen sanatçılar onun fonksiyonel yönlerini kullanmış, bazen de tasarımcılar estetik ya da kavramsal bağlamından yararlanmışlardır.

1965'de Joseph Kosuth'un, nesnenin kendisini, tarifini ve temsilini yan yana getirdiği "Bir ve Üç Sandalye" adlı çalışması, görsel algıdan nesneler sistemine ve

kavramsallığa ilerleyen bir ilişki kurmaktadır. Ayrıca, çalışmalarını tek bir yerde sergilemek yerine gazete dergi gibi basılı yayınlarda gösteren Kosuth, nesnenin metasal değeri ve dekoratifliğinden uzak bir anlam arayışındadır (Antmen, 2013: 192-201). Sandalyenin fotoğrafı, tasarımı ve kavramsal metninden oluşan bu iş, sanatı biçimin sınırlarından kurtarırken aynı zamanda tasarım için de ilham kaynağı olmuş, kavramsal ifadenin tasarım alanındaki kullanımı için yeni kapılar açmıştır. Aslında bu çalışma için tek başına 20. yüzyıl sanat ve tasarım ilişkisinin ya da kavramsallık ve işlevsellik serüvenin bir özeti olabilecek gücü taşımaktadır denilebilir.




**Şekil 15** Joseph Kosuth, "Bir ve Üç Sandalye", 1965

Kaynak: https://www.moma.org/collection/works/81435 Erişim Tarihi: 27.08.2021

1960'lı yıllarda John Chamberlain sünger ve benzeri malzemelerden "sandalyeler" üretmiştir. Yumuşak, antropomorfik ve de deneyimlenebilen bu sandalyeler hem heykel hem de mobilya olarak tanımlanabilecek bir görüntü ve forma sahipti. Bu heykelsi tasarımlar, Chamberlain'in daha önce hurda arabaları sanat objelerine dönüştürdüğü bir sürecin mantıksal uzantısı ve son ürünüydü (Coles, 2007: 42). O, her iki üretiminde de tasarım ve sanat arasındaki geçirgenlikten yararlanıyordu. Chamberlain, bedenin topolojik yapısını çok iyi inceleyerek ortaya çıkardığı çalışmalarında, lüks ve moda mobilyalara bir eleştiride bulunmuştur.



**Şekil 16** John Chamberlain, "C66", 1966
Kaynak: https://www.christies.com/en/lot/lot-5817658 Erişim Tarihi: 14.08.2021

1977'de, sandalyeleri oturulabilecek kayadan heykellere çeviren Scott Burton, sanatı bir tür çevresel tasarıma dönüştürerek işlevselleştirmiş ve bunu toplumsal sorumluluk düşüncesi içinde yapmıştır. Burton, bu çalışmalarında, Rus Konstrüktivizm'i, Alman Bauhaus'u, Hollanda De Stijl'i ya da Amerikan Minimalizm'i gibi işlev ve estetiği sorgulayan akımlardan etkilenmiştir (Sandler, 2018: 183).



**Şekil 17** Scott Burton, "Bir Çift Kaya Sandalye", 1980
Kaynak: https://www.moma.org/collection/works/80883 Erişim Tarihi: 05.09.2021

Memphis akımının öncülerinden Peter Shire, 1980'lerde sandalyenin işlevsel formunu sanatsal noktaya taşıyan tasarımcılardan biridir. Los Angeles merkezli tasarımcı ve sanatçı, Bauhaus, Fütürizm, Art Nouveau ve Art Deco gibi birçok hareketi yeniden bir araya getirip, bu referanslara ek olarak yeni bir işlevsellik anlayışı ve form önerisinde bulunmuştur (Peter Shire Studio, 2022). Shire'in zanaat, mobilya tasarımı ve sanat ile olan ilişkisi bu öykülerin bir araya gelmesini sağlamış, geleneksel yaklaşımın kategorize ettiği alanlarla oynamasına olanak sağlamıştır. Tasarımı, dünyayı sorgulama yöntemlerinden biri olarak kullanan Shire'ın çalışmaları, Postmodern sürecin tanınan bir diline dönüşmüştür. Bu metaforik dönüşüm ilişkisi bazılarına göre "işlevsel sanat" olarak da anılmıştır.



**Şekil 18** Peter Shire, "Bone Air Chair", 1983
Kaynak: https://www.retroinferno.com/seating/bone-air-chair-by-memphis-milano-designer-peter-shire
Erişim Tarihi: 20.06.2021

Donald Judd'a göre; sanat ve mobilya birbirinden ayrı disiplinlerdir ve sanat konfigürasyonu tasarıma aktarılamaz. Sanatın amacının işlevsellikten daha öncelikli olduğunu, mimari ya da mobilya tasarımına bakıldığında ise işlevsel olmadıklarında bir anlam ifade etmeyeceklerini söylemektedir. Ona göre; bir sandalyeyi sandalye yapan özellik sanatsallığı değil, makul, ölçülebilir ve kullanışlı olmasıdır. Tasarımdaki sanatın ancak tasarım olarak ciddiye alındığında ortaya çıkabileceğini de eklemektedir. Judd, mobilyalarını sanat yakıştırmalarından uzak tutabilmek için onları sanat fikri ve sanat

mekanlarının dışında tutmaya çalıştığını söylemektedir. Sandalyelerinin oturmak için yeterince rahat olmadığı eleştirisine karşı ise bu konfor beklentisinin, çok şişirilmiş Victoria Dönemi mobilyalarından kalma bir alışkanlık olduğunu söylemektedir. Judd, üretimlerinde sanat ve tasarımı farklı noktalarda konumlandırsa da onun üretimleri birçok kişi tarafından sanat olarak görülmektedir. Örneğin, sanatçı ve tasarımcı Jorge Pardo, Judd'un ilginç bir sanatçı olduğunu, bir mobilya tasarımcısı olmadığını söylemektedir. Onun yaptığı sandalyenin oturulamayacak bir sandalye olduğunu ve eğer Judd mobilyalarına sahipseniz, bunun sıradan mobilyalara sahip olmaktan çok farklı bir anlama geleceğini eklemektedir. Dolayısıyla Pardo, Judd'un çalışmalarının aynı zamanda koleksiyon ve sanat değeri taşıdığını belirtmekte, bu çalışmaların tasarımın işlevselci yaklaşımına karşı bir duruş olduğunu da ifade etmektedir (Coles, 2007: 50-60). Tasarımcı Rick Poynor ise Judd'un çalışmalarını sanattan ayırmaya çalışmasını, çözüm aramak yerine problemden kaçmak olarak görmüştür (Poynor, 2005). Minimalizm ile ilişkilendirilen Judd'un çalışmaları Mussari'ye göre işlevsel bir mobilya olamaz. Çünkü bu çalışmaların büyük çoğunluğu insan formuna öncelik vermemekte ve yeterince antropomorfik görünmemektedir (Mussari, 2016: 125, 126). Dolayısıyla Judd'un mobilyaları, kendisi dışında ekseriyetle sanat nesnesi olarak görülmektedir.



**Şekil 19** Donal Judd, "Sandalyeler", 1984

Kaynak: https://bombmagazine.org/articles/donald-judd-writings/ Erişim Tarihi: 17.08.2021

Sanat ve tasarım birleşiminin ötesini işaret eden "Designart" kavramı çerçevesinde görülebilecek üreticilerden Ron Arad, işlevsel olarak da tanımlanabilecek

sanatsal sandalyeler üretmiştir. Tasarım eleştirmeni Deyan Sudjic tarafından, tasarımı dert edinmiş bir sanatçı olarak yorumlanmaktadır. Arad, çalışmalarında sanatsal bağlamlar kuran, disiplinlerarası anlayış geliştiren tasarımcılardan biridir. Fakat tasarımdaki eleştirel bakış ve kültürel algı bu çalışmalar ile aynı hızla gelişmemiştir (Poynor, 2005).



**Şekil 20** Ron Arad, *"Big Easy Volume 2"*, 1988
Kaynak: https://noma.org/israeli-designer-ron-arads-big-easy-chair-represents-refined-1980s-style/
Erişim Tarihi: 23.08.2021

Sandalye gibi tanıdık nesneleri deforme ederek ya da bağlamından saptırarak sorgulatan mobilyalara dönüştüren Nina Saunders, 1989'da ilk mobilya merkezli çalışmasını ürettiğinde, insan anatomisinin sandalyeyle ilişki kurma biçiminden ortaya çıkan manipülasyonları kullanarak, günümüze kadar mobilyayı tasarım sınırları dışına zorlamaya devam etmiştir. Victoria & Albert Müzesi ya da Esbjerg Sanat Müzesi gibi birçok kurumdaki koleksiyonlarda yer alan Danimarkalı sanatçı, bir tasarım veya kullanım nesnesi olma fonksiyonu kaybettirilmiş nesneleri ile bilinmektedir (Art Ctrl Del, 2021). 1975 doğumlu sanatçı, konforlu görünen, kitschleşmiş sandalye tasarımlarını, damlayan, saçılan, bölünen amorf formlara çevirmektedir (Sierzputowski, 2018). Saunders, çalışmalarında sandalyeleri olması gereken işlevsel pozisyonlarından koparak sanatsal bir hikayenin parçası haline getirmektedir.



**Şekil 21** Nina Saunders, "Age of Reason", 1995

Kaynak: https://www.a-c-d.net/reconstructed-secondhand-armchairs-by-nina-saunders/ Erişim Tarihi: 11.09.2021

Sanatçı Ayşe Erkmen'in "Warme Bänke" (Sıcak Banklar) isimli çalışması, bir heykel ya da oradan geçen insanların sıcak bir mola vermesi için hizmet sunan endüstriyel bir tasarım olmak arasında durmaktadır. Berlin'deki Termik Santral civarındaki bu çalışma, çevresiyle uzlaşma sağlamış fonksiyonel bir çalışmadır. Çevredeki tüm ev ve iş yerleri gibi Erkmen'in sanatsal banklarını oluşturan borular da terminalin enerjisiyle ısınmaktadır (Palaz, 2021).



**Şekil 22** Ayşe Erkmen, "Sıcak Banklar", 1997

Kaynak: http://ayseerkmen.com/works Erişim Tarihi: 02.09.2021

Fernando ve Humberto Campana'nın 1984 yılında, Sao Paulo'da kurdukları Studio Campana, tasarımın yeni olasılıkları üzerine üretimler gerçekleştirmiş, disiplinlerarası köprüler kurarak sanatçı ve tasarımcının temasını teşvik etmiştir (Estudio Campana, 2021). Onlar, beklenmedik malzemeleri sandalye ile birleştirmekte; tasarım ve sanat arasında özgün geçitler açmaktadırlar. Kullandıkları peluş oyuncaklar gibi çeşitli hazır nesneler ile bir diğer hazır nesne olan sandalye arasında kurgular oluşturan Campana kardeşler, yaratıcı süreçlerini daima gündelik yaşam nesneleri üzerine farklı kontekstler oluşturarak ilerletmektedirler.



**Şekil 23** Fernando ve Humberto Campana, "Proje 66", 1998
Kaynak: https://www.moma.org/calendar/exhibitions/230 Erişim Tarihi: 17.03.2021

# 2. BÖLÜM:

# SANAT VE TASARIMIN BENZERLEŞMESİNDE KÜRESEL VE GÜNCEL ETKENLER

# 2. BÖLÜM
# SANAT VE TASARIMIN BENZERLEŞMESİNDE KÜRESEL VE GÜNCEL ETKENLER

## 2.1 Küreselleşmenin Benzerleştirmedeki Gücü

Çeşitli tasarım alanları, küreselleşmenin en gözle görülür hale geldiği metropolleri şekillendirmiş, iletişim tasarımcıları kullanılabilir olan her köşeyi reklam panosuna dönüştürmüşlerdir. Her şeyi sarıp sarmalayan tasarımın ileri aşamasında, insan vücudu bile bir reklam aracına hatta tasarım nesnesine dönüşmüştür (Artun, 2018: 67, 68). Tasarıma yapılan sanatsal, politik aktarım ve yatırımlar kapitalizmin doyumsuz genişlemesinin bir sonucu olarak da görülebilir (Coles, 2007: 82). Küreselleşme, dünyayı benzerleştirmenin bir aracı olarak tasarımı etkin bir şekilde kullanmıştır. Bu süreçte görülmektedir ki Pierre Bourdieu'nun çok önceleri ortaya attığı kültürel sermaye, tam anlamıyla ekonomik sermayenin alt katmanı haline dönüşmüştür. Çünkü şirketlerin, dolayısıyla ekonominin kontrolünde olan modelde, kültür de satın alınabilen bir değer olmuştur (Wu, 2014: 23). Sanatın diğer her şey gibi ekonomik ilişkiye indirgenmesi, onu fabrikadan çıkan seri üretim tasarım ürünleri ile aynı konuma yerleştirmiştir. Şirketlerin hedeflerini büyütmeleri ve diğer coğrafyalara sıçramalarıyla birlikte sanat da tasarım gibi küreselleşmenin etkili araçlarından biri olarak kullanılmıştır.

"*Post-Fordist politikaların 1970'lerden bu yana, sosyal devletçiliği terk ederek, küresel ölçekte yaygınlaşmasının kültür ve sanattaki yansıması "sanatın özelleştirilmesi" olmuştur"* (Yaman, 2018: 69). Sanatın ve eleştirinin, şirketlerin iletişim tasarımı ve stratejilerine bağlı hale gelmesi kültürün özelleştirilmesinin sonuçlarından biridir. Sanatın yöntem ve kavramları; tasarım, reklam, pazarlama gibi iletişim alanlarının kullanımına geçmiştir. Tüketim toplumu ile ticari nesneler sadece işlevleri ile değil onlara yüklenen statü, imaj, arzu gibi sanatsal kodlar ile üretilmektedir (Artun, 2018: 50, 51). *"Kültür Endüstrileri, gündelik hayatın estetik deneyimindeki dolayımsızlığı piyasanın dolayımından geçirir, soyutlar, metalaştırır. Kültürel göstergeler, özgül bir deneyime gönderme yapmaktan çıkar. Birbiriyle değiş tokuş edilen metalar haline gelir; seri olarak*

*üretilir, raflarda yerlerini alırlar."* (Yardımcı, 2021: 60). Küreselleşmenin tüm dünyaya yaydığı tüketim kültürü birçok alanda tektipleşmeyi getirmiş, yerel farklılıklar egemen kültür altında ezilmiştir (Aktel, 2001: 200). Ayrıca, küreselleşmenin sunmuş olduğu dev ulaşılabilirlik ağı ve bunun sonucundaki büyük "turistik göç" bastırılamaz bir benzerleşmeyi açığa çıkarmıştır (Zygmunt, 2012: 98). Tüm bunların merkezinde görev alan ya da kullanılan sanat ve tasarım, isteyerek ya da istem dışı olarak bir benzerleşmeye hizmet ederken birbiriyle daha fazla aynılaşması kaçınılmaz olmuştur.

### 2.1.1 Sanat ve Tasarım Benzerleşmesinde Yönetilebilirlik Faktörü

Sanat yönetimi, küresel şirketlerin 1970'li yıllarda neoliberal politikalar ile yeni stratejiler geliştirmesine bağlı olarak ortaya çıkmıştır. Fordizm, 1920'lerde ancak bir yılda yapılabilecek bir üretimi bir güne indirir ve bunu birçok işi yapan nitelikli bir işçinin yaptığı üretimi niteliksizleştirip, formüllere ve parçalara ayırarak yapar. 1970'lerde yaşanan kriz sonrasında bu sistemin varolmaya devam edebilmesi ve ekonomik olarak kırılgan yapısından kurtulması için sınırları aşması, farklı coğrafyalarda birleşik bir üretim merkezi gibi çalışması gerektiğine karar verilir. Farklı ülkelerdeki metropollerde hayata geçirilen yeni küresel sistem, tüm dünyayı saran bir ağ oluşturur. Sanayi toplumu artık ağ toplumuna dönüşmüştür. Post-Fordizm'de, refah toplumundan kalma iş tanımları değişmiştir. "*Post-Fordist yönetimde bir işte zamanla kazanılmış olan birikim ve deneyime önem gösterilmez. Önemli olan, verilecek olan her türlü rolü oynayabilme kapasitesidir."* Toplumların kendine özgü kimliklerinden arındırılmış, sadece kendi kurumsal kimlikleri üzerinden yayılan şirketler gelişmektedir. Bu küresel şirketler aynı zamanda yerel kültürleri kendi üretimleri yönünde dönüştürürler ve çok kültürlü bir görünüm kazanırlar. Enerji makinelerinden bilgisayar sistemlerine geçen bu şirket ve kurumlar, tamamen pazarlama ve tüketim odaklıdır. Kapalı sistemler yerini açık uçlu ortamlara bırakmıştır. Yeni sisteme eklemlenmiş olan toplumun yönetilmesi gerekmektedir ve iletişim gücü yüksek olan sanat ve tasarım buna hizmet etmelidir. Taylorizm'i küresel çapta büyüten ve geliştiren Post-Fordizm rejimi, sanat ve yönetimi bir araya getirmiş yani sanatı yönetilebilir hale getirmiştir. İletişim ve yönetim

teknolojilerinin iç içe geçtiği bir dünyada tasarım ve yönetim birbirine çok yakın anlamlara gelmiştir. Kültüralizm denen neoliberal kültür politikalarının özünde insanların "tasarlanması" yatmaktadır. Kültür kavramı, artık toplumun yaşamsal, sanatsal ve edebi birikimine dayalı değil, tüketime endekslidir. Kültüralizm, başka deyişle kültürü ve toplum hayatını anlamlandıran şeylerin tasarımı ya da estetik belirleyicisidir (Artun, 2018: 70-133). Dolayısı ile gündelik yaşam ve kültürün tasarlanabilmesi ve yönetilmesinde sanat ve tasarım benzer görevler almış ve bu stratejilerin iyi çalışabilmesi için de önce onların yönetilebilmesi gerekmiştir.

*"Devletten bankalara ve oradan da şirketlere kaydırılan 'kültür yönetimi' önce nicel olarak yaratıcı rekabetin, sonra da görünürlüğü artıran bir hareketliliğin tetikleyicisidir"* (Yaman, 2018: 69). Postmodern dönemde, sistemin dışında ilerlemeye meyilli olan sanatın, tasarlanması ve yönetilmesi ve kullanılması zorunlu hale gelir. Danto, sanat ve "yönetici" ilişkisini kısa bir hikaye ile özetler: Bir grup gümrük memuru, Kanada Ulusal Müzeler Müdürünü arayarak hazır nesnelerin "sanat eseri" olup olmadıklarını sorarlar. Cevap ise onların kesinlikle sanat olmadığıdır ve konu kapanır. Ona göre, sanatın kurumsallaşan yapısı beraberinde problemleri de getirmiştir (Danto, 2014: 46). Sanat ve tasarım alanlarına yönetici olarak getirilen kişiler, çoğunlukla sadece yöneticilik konusunda uzmandırlar. Genellikle de kimseye danışmaya gerek duymadan, neyin sanat ya da tasarım olduğunun ve neyin sergilenip sergilenemeyeceğinin kararını verebilmektedirler.

Üretim, pazarlama ve tüketim ağı içindeki sanat, küreselleşmenin konumlandırdığı kurallar bütünüyle, tasarımın verilere dayalı sebep sonuç ilişkisinde olduğu gibi benzer verilere dayalı olarak yönetilmektedir (Pektaş, 2013: 36). Günümüz sanatı da tasarımın yönetim katmanlarındaki ilişkilere benzer şekilde bienaller, küratörler, sponsorlar ya da piyasanın çeşitli belirleyicileri tarafından yönetilmektedir (Arıkan, 2020: 155). Piyasa koşullarında, tasarımın paralelinde uzun zaman önce metalaşan sanatın yönetilmesi ve bunun "profesyonel" alanlara dönüşmesi de çok sürmemiştir. Böylece sanatın kontrol edilebilir ve tahmin edilebilir olmasıyla tasarım ve sanat süreçleri daha benzer biçimlerde ilerlemiştir.

### 2.1.2 Şirketlerin Sanat ve Tasarımı Departmanlaştırması

Çokuluslu şirketler, 80'lerden itibaren farklı coğrafyaların kültürlerini benzerleştirmeye; sanat müzelerini, kurumlarını, sanat algısını yönetmeye ve şekillendirmeye başlamışlardır. Şirketlerin kültür ve sanat üzerindeki en büyük etki alanı, serbest piyasanın gelişmesi, özelleştirmelerin gerçekleşmesi ve güçlenen şirketlerin bu kanalda yeni stratejiler geliştirmesi ile gerçekleşir. 80'li yıllardan günümüze kadar sanat dünyasının meşru ve güçlü aktörleri olan küresel ölçekli veya büyük şirketler, kendi kurumlarına ait sanat departmanı bulundurmaktadır (Wu, 2014: 16, 261, 466). Şirketlerin departmanı haline gelen sanat, tasarım ile benzer olarak şirketlerin çeşitli reklam ve imaj hedeflerinde işlev görmektedir.

Özel şirket ve kurumların sanatı himayesi altına alması, yatırım ya da sponsorluk yapması sebeplerinin başında, tasarım ve reklam ile ulaşılamayan alan ve amaçlara sanatın gücü üzerinden ulaşmak yatmaktadır (Yağcı, Küpeli, 2022: 104, 116). Şirketlerin kullanımı altındaki sanat, tasarıma ait katmalarda serbest dolaşım hakkı kazanmıştır.

*"Tüketicilerin zihinlerindeki simgesel konumları konusunda çok duyarlı olan şirketler, bütün sosyal içerimleri ile sanatı bir reklam biçimi ya da halkla ilişkiler stratejisi olarak kullanırlar"* (Wu, 2014: 25). Şirketlerin sanatı kullanma arzularının altında yatan bazı sebepleri, milyonlarca dolar harcanarak yapılamayan reklam ve propagandayı, sanata yapılan sponsorluklar ve sosyal sorumluluk projeleri üzerinden gerçekleştirebilmeleri, istenilen pazar dilimine ulaşabilmeleri ve gereken intibaının yaratılabilmesidir.

Sanat ve tasarımın idaresi, küçük ölçekli şirketler için tanıtım ve pazarlama stratejisi iken küresel şirketler için kültürel sermayeyi kontrol altına almanın yollarından biridir. Çokuluslu kapitalizmin belirlediği kültür, gündelik hayatın her alanına sirayet etmekte ve ağın tamamlanmasına yardımcı olmaktadır. Fakat, "*Bu sürecin diğer yüzünde, konformizm ve eleştiri yoksunluğu, kamuoyunun kitle iletişimi aracılığıyla standartlaştırılması, tüketim ve modanın tekdüzeleştirici etkisi kendini gösteriyor"*

(Yardımcı, 2021: 58-62,104). Warhol'un "*en müthiş sanat ticarettir*" şeklindeki sözleri, sanatın da tasarım gibi iş dünyasının bir departmanı haline geleceğinin, sanatın "estetik" bir ürüne, izleyicinin ise tüketiciye dönüşeceğinin önemli işaretlerinden biriydi (Yaman, 2018: 69). Gündelik yaşamın estetize edilmesi şirketler kontrolünde devam ederken bu, sanat ve tasarımı ekonomik yapının ayrılmaz birer parçası yapmakta, her ikisini de benzer iş bölümlerine dahil etmektedir.

Şirketler, kültürel imajlarını yükseltebilmek için sanatsal etkinliklere, bienallere yatırım yapmakta böylece sanat ile kaybetmeden kazandıkları mükemmel bir iş birliği kurmaktadırlar. Büyük ölçekli şirketler, sponsorluklarda bulundukları sanat etkinlikleriyle birlikte anılırlar ve bu, neredeyse tüm sürece iştirak etmeleri anlamına gelir. Böylece zaman içinde şirket, sanat ve sanat etkinlikleri aynılaşır (Yardımcı, 2021: 103). Aynı zamanda, sponsorluklar sadece sanatı desteklemek amacı barındırıyormuş gibi görünse de "*şirketler, sponsorluğunu üstlenecekleri sergilerin eleştirel ya da radikal unsurlar içermesine karşı çıkar"* (Stallabrass, 2013: 130). Bu yüzden çoğu büyük sanat organizasyonu, risk içermeyen ve sponsorları rahatsız etmeyecek konu başlıkları seçmeye özen göstermektedirler. Bu üstü kapalı kısıtlama ise sanat ve tasarım etkinliklerinin konsept, tema gibi birçok açıdan benzerleşmesine, dolayısıyla üretimlerin ya da yaklaşımların benzerleşmesine yol açabilmektedir.

Postmodernizmden bu yana sanat, muğlak ve açıklanamaz bir kimlik ve tavır sahibidir. Fakat soğuk savaşın bitişi ve neoliberalizmin küresel çapta güç kazanmasıyla birlikte sanatın ekonomik kullanım ilişkileri netlik kazanmıştır. Sanatın kutsal kalesinden çıkıp vitrinlerde yerini almasının ardından ticari kültürle başlı başına bir benzerleşme ve bütünleşme başlamıştır. Aradaki sınırlar yok oldukça sanat da tasarım gibi o kültürün alışıldık bir parçası halini almıştır (Stallabrass, 2013: 19, 131, 132). Sanatın, sanayileşmenin ticari kültürüne ayak uydurması, 20. yüzyıl başlarında gündelik yaşamla tekrar buluşmasının sistematikleşmesiyle gerçekleşmekte ve günümüze kadar kurumsal ve ticari kopyalar şeklinde genişlemektedir (Foster, 2004: 35).

Sanatın departmanlaşması ve finansallaşması, sanatın muğlak yapısını ortadan kaldırarak diğer ticari nesneler gibi rasyonel bir dolaşıma girmesini kolaylaştırmıştır (Artun, 2018: 163-165). Yaratıcılık ise üretim bandına ve ekonomiye endeksli olduğu bir düzlemde yeni anlamlar kazanmıştır. Sanatın "*piyasanın, vitrinin, markanın, müzayedenin, küratörün, kültür endüstrisinin 'malı' olmadan önce"* (Yaman, 2018: 67) sahip olduğu özellikler günümüz tasarımına aktarılmış ya da her şeye bir "fiyat etiketi" yapıştıran ekonomik sistemde sanattan tasarıma aktarılan özellikler tamamen illüzyona dönüşmüştür.

### 2.1.3 Sanatın Projeleşmesi

Benjamin Buchloh'a göre; sanat, kullanım değerini kaybederek değişim değeri içine sıkışmıştır. Güncel sanatın en iyi yaptığı şeylerden biri muğlak ve bulanık işler taktim etmektir. 60'lı yılların farklı koşullarından bugüne kadar gelen süreçte, sanat nesnesi ve seri üretim nesneleri ya da sanatçı ve iş insanı arasındaki farkların azalması, eleştirellikten uzaklaşmaya neden olmuştur. Bu durum, sanatçının piyasa koşullarındaki "problem çözücü" rolündeki tasarımcı ile benzerleşmesine yol açmıştır. Günümüz sanat evreni, dikey ve yatay katmanlarda birçok iş ağı ile kesişmektedir (Stallabrass, 2013: 31, 83, 84). Bu iş alanlarının başında ise tasarım gelmektedir. Sanatçının iş insanı, politikacı, gazeteci ya da tasarımcı gibi hareket etmesinin bir sonucu olan "işlevsel" ve kurumsal bağlar ve bu bağlardan sıyrılmaya çalışması arasındaki ince çizgide gidip gelen bir sıkışma yaratmıştır (Dumbadze, Hudson, 2013: 110).

Jeff Koons, Takashi Murakami, Olafur Eliasson ya da Zhang Huan gibi sanatçılar, uzun zamandır ekonomik koşullar çerçevesinde endüstri ile geliştirdikleri ilişkiler doğrultusunda bir tasarım stüdyosu ya da üretim tesisi gibi zorlu "imalat"lar yapabilmekte, araştırmalar geliştirebilmektedirler (Dumbadze, Hudson, 2013: 142). Ayrıca bugün, sanatçılar da tasarımcılar gibi profesyonel hizmet sağlayıcılar olarak işlev görmektedir (Coles, 2007: 82). Bu durum, sanatçıların da bienaller gibi farklı organizasyonlarda farklı

rollerde ve imajlarda bulunabilmesi ya da farklı konseptler için üretim çözümleri ve projeler geliştirebilmesi yönünde beklentiler doğurmuştur.

Sanatçı Claude Closky, bir çalışmasında ünlü sanatçıların isim listesinden oluşan bir web sitesi kurar ve sanatçı isimlerine tıklandığında, link bir şirkete ya da mağazaya yönlendirme yapar. Sanatçı bu üretiminde, iş dünyası ve sanat dünyasının ne kadar birbirine yakınlaştığını vurgulamaya çalışmaktadır (Stallabrass, 2013: 76). İş dünyası ve sanatçının birbirine olan yakınlığı, sanatçı ve tasarımcı benzerliğinden doğan stratejileri de "profesyonelleştirmektedir." Postmodernizm'in ilk yıllarından bugüne, sanatın tüm ölçütlerinin ortadan kalkması ve ekonomik prosesle iç içe geçmesi onu bir iş insanına dönüştürmüştür.

Sanatın diğer alanlara geçiş yapması, küresel ve yerel olarak; politik, ekonomik, kültürel, sosyal ve demografik katmanları içeren bir gelişmedir. Disiplinlerarası geçişler, beraberinde yeni ilişkiler ile uyum ve yeni ihtiyaçların farkındalığını getirmektedir. Dolayısı ile sanatın tasarımlaşması; tanıtım, pazarlama, marka, proje gibi tasarımın gerekliliklerini sanat için de vazgeçilmez hale getirebilmektedir (Coles, 2007: 172). Bununla birlikte sanat; bütçeler, kavramsal çerçeveler veya reklamlar arasına sıkışarak projeleşmiş ve tasarım dünyasına ait olan dillerden bir kısmını daha konuşmaya başlamıştır.

Günümüzde birçok sanatçı, profesyonel veya sanatsal olarak bir tasarımcı gibi çalışmakta, sanat ve tasarım arasındaki tarihsel ilişkiyi yeniden kurgularken tasarım stratejilerini de kullanmaktadır (Alberro, Buchmann, 2006: 152) Sergi ya da çalışmalarının katalog, broşür, afiş, tanıtım videoları gibi çeşitli temel reklam, tasarım çalışmalarının yanı sıra pazarlama konusunda da uzmanlaşmaktadırlar.

Bilhassa doksanlardan sonra bir girişimciye dönüşen sanatçı, çalışmaları için herhangi bir finansal yardım ve fon alabilmek ya da benzer sebeplerden bir başvuruda bulunmak için amaç, hedef, bütçe, süre, içerik gibi önerisinin tüm detay ve aşamalarını açıklayan bir proje sunmak mecburiyetindedir. Proje, oluşturulduğu süre zarfı içinde

tüketilen ve ortadan kalkan, hesaplılığa, hedef kitle üzerinde etki yaratmaya, iktisadi çıkarlara, prosedürlere, işlemlere odaklanan bir sürecin tanımı ve bir tasarıdır. Güncel sanatın kurumsal ilişkileri kapsamında tüm sanatsal süreçlerin projeleşmesi, tasarımla benzer özelliklere sahip hale gelmesi ve kapsamlı bir standartlaşmanın içine girmesi anlamına gelmektedir. Çünkü serbest piyasanın ve neoliberal ruhun sanat alanına getirdiği "proje"; hesaplanabilir, öngörülebilir, ölçülebilir ve planlanabilir olana yöneliktir ve çoğunlukla öyle olan çalışmalar destek almakta ya da kabul görmektedir (Esanu, 2012: 115, 117).

### 2.1.4 Piyasada ve Pratikte Tasarımcı ve Sanatçı

Charles Eames'e göre; tasarım, sanat olarak tartışılabilir fakat öncelikle bir amaç ve planın tanımıdır. Tasarım bir çözüm aracıdır ve sınırları problemlerin sınırları kadar genişleyebilmektedir (Eames, 1972). Bazılarına göre de tasarım, bilime ve akılcılığa yatkınlığı ile sanattan ayrılmaktadır. Örneğin bir gıda markası için hazırlanan tasarımda iştah açıcı olmasından dolayı kırmızı renk tercih edilmesi, raporlanabilir veriler, istatistiklerle açıklanabilir bir durumdur. Sanat ise aksine daha muğlak, öznel ve bu kadar net tanımlanamayan taraftadır (Akbay, 2021).

Norman Potter, tasarımcı ve sanatçıyı amaçları üzerinden net olarak ayırmaktadır. Potter, tasarımcının sanatçıdan farklı olarak kendi amaç ve problemleri için değil başkalarınınki için çalıştığını, sanatçının ise kendi ideallerini gerçekleştirmek için çalıştığını ifade eder. Ona göre; tasarımcı bir problemin çözüm sürecinin en başından itibaren net talimat ve veriler ile çalışmaktadır. Sanatçı ise izleyiciden gelen geri bildirimler ile daha farklı bir etkileşim süreci yaşar (Potter, 2002: 15-20).

Sanatçının genellikle kararlarını bireysel olarak vermesi, tasarımcının ise çoğunlukla bir ekibin ya da bir müşteri, patron ağının parçası olması genel bir kanıdır. Fakat tasarımcı da sanatçı gibi bireysel hareket edebilir, tek başına bir marka olabilir. Örneğin, Philippe Starck, Alexander McQueen gibi tasarımcılar buna örnek

gösterilebilmektedir. Neville Brody'nin Victoria Albert müzesindeki kişisel sergisi ya da Giorgetto Giugiaro'nun Volkswagen Golf tasarımı bu çerçevede incelenebilir. Diğer taraftan sanatçı da tasarımcı gibi bir ekibin, ofisin ya da "fabrikanın" parçası olabilmektedir (Barnard, 2010: 87, 88).

Günümüzde sanatın sembolik değerini belirleyen koşullar, onun sanatsal dil ve yöntemlerinde değil marka ve değişim değerlerinde oluşmaktadır. Sanatın özerkliği ve sisteme karşı olan avangart, Postmodernizm ile ortadan kaldırılmaya çalışılmış, ekonomik belirleyici gücün beğenileri ve kitsch egemen olmuştur. Güncel sanata gelindiğinde ise sanat ve sanatçı tarih, eleştiri, estetik, üslup, malzeme gibi tüm kural birikimlerinden azat edilmiştir. Sanat serüveni, güncel sanat ile tarihteki en "özgür" konumuna ulaşmış fakat sanatın ne olduğunu belirleyen birikim ve kıstasların ortadan kalkması ile yeni belirleyici piyasa olmuştur. Dolayısı ile piyasanın oluşturduğu bütünleştirici ve benzerleştirici düzen, farklı bir bağımlılığı ortaya çıkarmıştır. Günümüz dünyasındaki bütün tüketim zincirini tasarlayan tasarım endüstrisinin ve sanatın dahil olduğu küresel ağın sıkıştırılmış hali olan piyasa, kendi dışındaki her şeyi tasarlamaktadır (Artun, 2018: 47-182). Tüm bunların karar mekanizması olan piyasanın, sanat ve tasarım üzerindeki belirleyici ve dönüştürücü etkisi, tüm süreçlerden daha benzerleştirici olmuştur. Sanattaki bunalımın ana sebeplerinden biri de tüm ilişkilerin alınıp satılabilir bir düzleme çekilmesinden kaynaklı olarak her şeyle ilişkili hale gelmesi ve tektipleşip, yüzeyselleşmesidir. Bu durumda eleştirelliğini ve ikna ediciliğini kaybeden sanat, anlamsızlaşmayı ve benzerleşmeyi de beraberinde getirmiştir (Göçmen, 2017: 229-230).

Piyasanın dönüştürdüğü sanat, özerkliğini kaybettiğinde gerçekten ölmüş müdür? Ya da tasarımın bir eklentisi haline mi gelmiştir? Sanat, tasarıma eklemlenerek onun değerini yükseltmekte fakat sanat sayesinde yükselen sadece estetik değer değil, tasarım nesnesinin değişim değeri olmaktadır. Piyasadaki sanatın, tasarımın bir parçası haline gelmesi, özerkliğini yitirmesi için yeterli değildir. Aksine piyasa, sanatın estetik özerkliği karşılığında kurumsal özerkliğini vermiştir. Fakat sanat bu süreçte önce araçsallaşmış sonra da tasarımlaşmıştır. Biçim ve içeriğin sınırsızlaşması ve karmaşık hale gelmesi, sanat ve tasarımı çelişkili biçimde bir araya getirmektedir (Babadağ, 2016).

Piyasa, belirli sınırları olan her şeyi, ürünleri, kültürleri, ideololojileri bir araya getirmektedir (Stallabrass, 2013: 73). Piyasanın oluşturduğu ekosistem, ekonomik kriterlere dayanan ve giderek nicelleşen bir algının desteklediği filtre sistemini geliştirmektedir. Güncel sanat, piyasa ve kurallarına bağımlıdır. Serbest piyasanın etkileri, sanat organizasyonlarını "daha" ve "en" ler arasına sıkıştırmıştır. Daha büyük etkinlikler, daha lüks davetler, en pahalı satışlar gibi. Buna bağlı olarak, sanat nesneleri de sanatsal kriterlere göre değil, bütçe, piyasa, koleksiyon, marka değeri gibi ölçütlere göre kabul görmektedir (Lu, 2010: 132, 135).

Sanatın yanı sıra tasarım, ticaret ve alışveriş ile dolaylı değil doğrudan ilişkilidir. Tasarımı herhangi bir ticari organizasyondan ayrı düşünmek zordur. Bunun yanında, tasarımcının yaratıcılığının kaynağı ise sanatsaldır. Tasarımcı çoğu zaman, yerine getirmesi gereken görevleri paydaşların ortak kararları (müşteri, patron gibi) ile sonuca ulaştırır (Coles, 2007: 34, 88). Buna karşılık, sanat ise kendi hedef ve kararlarını belirleyen, daha özgür bir alan olarak görülmektedir. Fakat sanat piyasası incelendiğinde bu durumun düşünüldüğünden daha çelişkili olduğu gözlemlenebilir.

Sanat ve tasarımın geçirgenliğinden en çok faydalananlardan biri reklam sektörüdür. Çünkü, satılan ürünün alıcıyı sıradan değil özel hissettirmesi daha karlıdır. Örneğin, *"İngiltere'nin en büyük sanat tüccarlarından birinin sahibinin sanata reklamcılık dünyasından gelmesi ve geçmişte aynı zamanda dünyanın en büyük reklam şirketlerinden birinin sahibi olması bir tesadüf değildir."* (Avital, 2017: 151). Sanat kelimesi, piyasada tam bir kavram karmaşası içinde açık uçlu ve yersiz kullanılabilmektedir. Sanat kelimesinin anlamından koparılıp ekonomik temellere bağlanarak piyasanın her katmanında kullanılması kafa karışıklığını ileri boyuta taşımaktadır.

Tasarım, 1980'lerde Britanya'nın endüstriyel çöküşüne bir ilaç reçetesi olarak yeniden yazılmış, bu süreçte tasarımcı isimleri markanın ve pazarlamanın kendisi haline gelmiştir. Örneğin, bir Katharine Hamnett tişörtü veya bir James Stirling müzesi gibi. Bu

aslında sanatçının bireyselliği ve imza gücünden ödünç alınmış bir stratejidir. Böylece sanatçının sürecinde olduğu gibi tasarımcı da üründen daha önemli bir etiket halini alır (Maffei, Houze, 2010: 280). "*Reklam dolaşıma sadece enformasyon sokmaz. Kamusal zihne arzu ve inançla nüfuz eder diyen Amerika'da markalaştırma ve reklamın babası Leo Burnett düsturu, sanat dünyasının rehberi olur.*" (Yaman, 2018: 72). Sanatçı Rachel Whiteread, 1993'te Turner ödülünü aldığı "Ev" isimli yerleştirmesini Beck's markası için yaptığı şişe etiketi tasarımında kullanmıştır. Sanatçının yaptığı bu etiket tasarımı, şişeyi sanatsallaştırmış ve etiketi biradan daha önemli hale getirmiştir (Wu, 2014: 240). Ek olarak, Beck's markası son 25 yıldır Gilbert ve George, Jeff Koons, Bruce McLean ve Tracey Emin gibi birçok sanatçıya tasarım yaptırmaktadır (Lee, 2018). Sanatçı, 19. ve 20. yüzyıl başında da tasarımcı kimliğinin eksikliğinden ötürü "tasarım" yapmıştır. Fakat güncel süreçte bir sanatçıya tasarım yaptırılması onun ürüne katacağı değerler ve getirilerin hesabından kaynaklanmaktadır.




**Şekil 24** Sanatçıların Beck's markası için tasarladıkları etiket tasarımlarından örnekler
Kaynak: https://www.bottenus.com/becks-art-crawl Erişim Tarihi: 06.10.2021

Grafik tasarımcı "*Paul Rand'a göre; bir tasarımcıyla sanatçı arasında aslında fark yoktur. Tasarım bir sanat dalıdır. Her ikisi de formlarla, içeriklerle çalışırlar.*" Günümüzde, sanat ve tasarım arasındaki karmaşa ve tartışmalara piyasadan gösterilebilecek önemli örneklerden biri Louis Vuitton markasının sanatçılarla olan

ilişkisidir. Marka, Jeff Koons, Billie Achilleos gibi sanatçılarla projeler ve tasarımlar üretmiştir. Bunun gibi birçok örnek, tasarımların değerinin yükseltilmesi ya da metanın estetize edilmesiyle daha kolay pazarlanmasını sağlamaktadır (Çakır, 2018: 97, 98). Oğuz Adanır'a göre; güncel sanat, toplumun estetik ötesi ve sınırsız imge üretiminin olduğu bir evreye geçtiğinin üstünü örterek "-mış gibi" yapmaktadır. Gündelik yaşamın her anında karşılaşılan sanat, yok olmak yerine tasarım, reklam, iletişim katmanları ve tüketimin kendisiyle birleşmiştir (Baudrillard, 2005: 7).

Ticari ilişkilerini her zaman ön planda tutan Takashi Murakami de Louis Vuitton için çanta tasarlamış ve bir reklam animasyonu hazırlamıştır (Stallabrass, 2013: 120). Murakami'nin mağaza için yaptığı çanta tasarımı koleksiyonları, moda tasarım ve sanatı biraraya getirmiştir. 2009 yılında, moda tasarımcı Marc Jacobs, bu iş birliğinin ortaya pek çok "eser" çıkardığını ve bu temasın "*sanat ve ticaretin anıtsal bir evliliği"* olduğunu söylemiştir (Kagan, 2022). Sanat mekanları gibi sanatçıların da marka olma ve marka iş birliğine ihtiyaç duymaları piyasada alışık olunan bir durumdadır.



**Şekil 25** Sanatçı Takashi Murakami'nin Louis Vuitton için yaptığı tasarımlardan bir örnek
Kaynak: https://www.sothebys.com/en/articles/takashi-murakami-x-louis-vuitton-the-fashion-collaboration-that-defined-a-generation Erişim Tarihi: 23.02.2022

"*Çağdaş sanat, belirli bir ürünü olmayan bir marka ismi gibidir, hemen hemen her şeye yapıştırılabilecek bir etikettir.*" (Steyerl, 2012: 83). Çağdaş sanat, ekonomik sistemin güzellemesinde işlevsel bir role sahiptir. "*Bugünün dünyasında, hiçbir şey avangart sayılmaz. Her ne yaparsanız yapın, sonuç size hep tanıdık gelecektir"* (Lu, 2010: 132).

Bager Akbay, piyasadaki tasarımcıyı, belli bir ücret karşılığında sınırları, istekleri ya da ana parametreleri belli olan problemleri çözen kişi olarak tanımlamaktadır. Akbay'a göre; sahadaki tasarımcı, örneğin herhangi bir şirketin ihtiyacına ya da problemine yönelik brifler üzerinden çözüm üretir. Ona göre; pratik ve basit bir anlatımla piyasa düzlemindeki tasarımcının tanımı budur. Sanatçı ise kendi perspektifinden bakan, yorumlayan kişidir. Tasarımcı, başkalarının yani hedef kitlenin ya da müşterinin gözünden bakar ve bu anlamda piyasada birbirinden ayrılırlar. Ayrıca, tasarlamak ve tasarım birbirinden farklı anlamlara sahiptir. Tasarlamak eylemi sanat, mühendislik, bilim gibi farklı disiplinlerde de yapılan bir planlama ya da yöntemdir. Tasarım ve tasarımcıyı bu anlamdan ayırmak gerekmektedir (Akbay, 2021).

Piyasadaki tasarım ilişkilerinde, tasarımcının tasarım açısından kaygıları müşteri memnuniyetinden sonra gelmektedir. Tasarımcı ve son kullanıcı arasındaki katmanların fazlalığı ve tasarımın teorik, pratik yanları hakkındaki bilgisizlik onu piyasa ilişkilerine sıkıştırmakta ve sanatla olan temasına sınır koymaktadır. Tasarımın sanata göre bu ve bunun gibi engellerle karşılaşma eğilimi daha yüksektir. Tasarımcı, çözüm sürecinde birçok disiplinden yararlanabilir ve bir öneri getirir. Fakat bu her zaman tasarımcının istediği yönde sonuçlanmayabilir. Örneğin bürokratik yapının yönetim katmanlarındaki tasarımsal farkındalığın eksikliği, güç dengeleri ve karar mekanizmaları bu konuyu olumsuz etkileyebilmektedir (Coles, 2007: 34). *"Tüm tasarım disiplinlerinde sanayileşmenin başardığı şey, tekrarlayan manuel görevleri sosyal bir bağlamdan çıkarmak ve bunları tamamen başarılı ekonomik performans bağlamına yerleştirmektir"* (Crouch, 1999: 31). Tasarımın yaşadığı bu süreçler, tüketim kültürüne ve piyasa kurallarına mecburiyetiyle birlikte sanatın da başına farklı biçimlerde gelmiştir. Tıpkı,

piyasanın tasarıma uyguladığı koşutlarda olduğu gibi sanatta da sanatçının kaygılarından önce karar mekanizması olan kişi ve kurumların kararları, beğenileri gelmektedir.

Tasarım bazen dar bir çerçeve içine sıkışırken bir taraftan da ekonomik sistemin hayati bir organı olarak büyük misyonları yerine getirmektedir. Geçtiğimiz yüzyıl başında sanayiye karşı direnmeye çalışan tasarımcı ya da sanatçı, günümüzde yerini tamamen sistemle birleşmiş, her şeye nüfus etmiş kimliğiyle sanatı dönüştürme gücüne sahip bir tasarımcıya bırakmıştır. Estetik nesne ve kullanım nesnesinin biraradalığında, sermaye ve gösterge bir bütün olarak dolaşıma girmiş, ürün gösterge değişim değerinin kabuğuna gizlenmiştir. Marka değerinin ürünün yerine geçmesi ve pazarlamanın önemi sanat için de geçerli hale gelmiş, ikinci bir tasarım patlaması gerçekleşmiştir. Dijitalleşmenin tekrara açık veri pazarını oluşturması ise tasarımın kazandığı güç ve etki alanını daha da genişletmiştir (Foster, 2004: 33-38).

Tasarım nesnesinin erişilebilirliğinin az olması ve fiyatının yüksek olması gibi durumlar, ona alıcıyı özel kılan sembolik bir anlam yüklemektedir. "*Benetton kampanyasının dünya çapında ses getirmesinin en önemli nedeni, reklamların ele almaya cesaret edemediği gerçekleri açlık, ırkçılık, savaş, uyuşturucu gibi konuları tüm çıplaklığıyla göstermesidir"* (Ergüven, 2021: 17, 124). Bunun gibi örnekler bir taraftan tasarımın toplumun duygusal açıklarını ticari ve stratejik olarak nasıl kullanabildiğini de göstermektedir. Bugün, sanat ve sanat organizasyonları reklam sektörüyle benzer bir yöntem izlemekte, tasarım da sanatın modern dönemden kalma özelliklerini ticari olarak kullanmaktadır.

### 2.2 Sanat ve Tasarım Nesnesinde Mekansal Bağlam

Koleksiyonu yapılan, sanat galerisi ya da müzede sergilenen tasarım nesnesi sanatsallaşır mı? Aynı şekilde, tasarım yöntemleri ve dili ile sunulan ya da mağazada yer alan sanat nesnesi tasarımlaşır mı? Sanat ve tasarım müzelerinin, galerilerin, mağazaların ya da alışveriş merkezlerinin mekansal üstünlük ve güçleri, içerdikleri nesnelerin anlam

kaymalarına uğramalarına sebep olmaktadır. Örneğin seri üretim gündelik bir nesnenin sanat müzesinde yer alması, onu bir sanatsal değere ve anlama ulaştıracak, aynı şekilde bir sanat nesnesinin mağaza raflarında yer alması ise onu bir tasarım nesnesine dönüştürebilecektir. Dolayısıyla sanat ve tasarım nesnelerinin anlamları ve bağlamları ilişkili oldukları mekan ile doğru orantılı olarak değişmektedir.

Tasarımlaşan yeni dünyada mağazalar müzeleşmekte ve müzeler de mağazalaşmaktadır. Ayrıca, bir önceki bölümde de örneklerine değinildiği üzere, sanatçılar mağazalar için, tasarımcılar ise sanat mekanları için üretebilmektedir. Bir zamanlar avangart sanatın hayat bulduğu mekanlar olan galeriler uzun zamandır bir satış ofisi gibidirler. Galerilerin sanat mağazasına ve pazarlamacıya dönüşen profillerinde sanat fuarlarının rolü büyüktür. "*Fuarlar bienaller ile birlikte çağdaş sanatın piyasalaşmasını örgütlemiştir."* Fuarlardaki sanat alışverişi döngüsünde sanat, fuar markasının ve ona iliştirilen fiyatın ve statünün belirlediği değerle eştir. Sanatın tasarım nesnesiyle birleştiğine örnek olarak, 2010 yılındaki Masterpiece London Fuarı'nın, Rolls Royce otomobilden Van Cleef & Arpels küpelere ve Grand Cru Classe Bordeaux şaraplara kadar lüks olan her ürünü bünyesine dahil etmesi görülebilir (Artun, 2018: 73, 156-159). "*Güncel sanat dili; eğlence dünyasının, AVM vitrinlerinin, billboardların üç boyutlu animatik grafik reklam dilinin teknikleri ile bütünleşen yeni düzenlemelerine tahtı kaptırmıştır*" (Yaman, 2018: 73).

Günümüz müzeleri her ne kadar mağazalardan etkilenmiş olsalar da başlangıçta ticarileşmenin uzağında kurumsallaşan mekanlar olmuştur. 1980'lerle başlayan müze ve müzayede piyasasının patlaması, bienallerin ve fuarların yayılması, çağdaş sanatın kurumsallaştırılması, emlak piyasası balonu ve neoliberal dogmaların mutlaklaştırılması birbirlerini içeren süreçlerdir (Artun, 2018: 167, 168). Foster'a göre, *"Sadece müze, birbirinden bu kadar farklı nesne-işlevleri resmin ya da heykelin sahip olduğu sanat statüsüne yükseltebilirdi." (Foster, 2004: 114).* Bu yüzden Guggenheim Müzesi gibi müzelerin küresel çapta büyümesi ve yayılması, bu gücün farkında olan çok uluslu şirketlerin hedefleriyle yakından ilişkili olarak desteklenmiştir (Wu, 2014: 441).

Büyük ölçekli sanat mekanları, reklam ve tanıtım görevini de yerine getirmekte, sanatın dolaşıma girmesinden anlam ve yer değiştirmesine kadar birçok evrede bu sürecin izleri görülebilmektedir (Wu, 2014: 17). 1940 yılında, MoMa'daki Streamlined akımı ürünlerinden oluşan "10$'ın Altında Kullanışlı Ürünler Sergisi" endüstriyel tasarım ürünlerini sanat nesnesi olarak sergilemiştir. O sergiden tam 64 yıl sonra, 2004 yılında benzer bir sergi aynı mekanda "Humble Masterpieces" (Mütevazı Şaheserler) başlığı ve *"ölçü ve fiyatları mütevazı olsa da bu ürünler tasarım sanatının gerçek şaheserleri olarak hayranlığımızı kazanmayı hak ediyorlar"* sloganı ile açılmış; fermuar, fener gibi ürünler sergilenmiştir (Babadağ, 2016).



**Şekil 26** "Humble Masterpieces" Sergisinden, MoMA, 2004
Kaynak: https://www.moma.org/calendar/exhibitions/124? Erişim Tarihi: 15.04.2021

Müzelerin markalaşması, ilk önce Birleşik Krallık ve ABD gibi küreselleşmeye yön veren ülkelerde başlamış ve neredeyse tüm dünyaya yayılmıştır. Müzelerdeki bu yeniden yapılanma, yöneticiden küratöre ve sanatçıya uzanan bir "alt-üst" ilişkisi tanımlamış, müzeyi mağazalarla aynı metotları uygulayan yerlere dönüştürmüştür. Tüm dünyada Starbucks logosunun bilinirliğinin verdiği güven, deneyim, tarz ve markalaşmış

bir mekanının satış stratejisi küresel müzeler tarafından kopyalanmıştır. Müze, galeri gibi sanat mekanlarındaki bu transformasyon; alışveriş, promosyon, hediyelik sanat nesneleri, ürün tasarımı, kurumsal kimlik tasarımı ya da sergi başlıklarını reklam sloganlarına dönüştüren birçok katmanda çeşitlenmektedir. Bu sürece giren müze ve çeşitli sanat mekanları; alışveriş merkezleri, mağazalar, eğlence parkları gibi pazarda benzer stratejiler uygulayan diğer mekanlar ile rekabet halindedir (Stallabrass, 2014: 75-81). Basit olarak, ambalaj tasarımlarında yapılan interaktif çalışmalar veya mağazaların eğlenceli mekanlara dönüşmesi gibi birçok örnek sanat mekanlarının stratejilerinde de izlenebilmektedir. "*Süreç içinde sanatçının kendisi de sadece bir reklam malzemesine dönüşür."* (Wu, 2014: 251). Sanat, tasarım ve eğlence mekanları arasındaki stratejik benzerlik, içerdikleri sanat ve tasarım nesnelerinde de aynı beklenti ve refleksleri arttırmıştır.



**Şekil 27** Anish Kapoor'un, "Gözyaşı Lambası" (Tate müzesi ve Homebase yapımarket iş birliğiyle, "At Home With Art" sloganı ile sanatçılar tarafından üretilen nesnelerden), 2000
Kaynak: https://www.andersonandgarland.com/auction/lot/1252-anish-kapoor-teardrop-lamp-signed-with/?lot=134388&sd=1# Erişim Tarihi: 03.04.2021

Bu kapsamdaki Guggenheim, Centre Pompidou, MoMA gibi küresel örneklerden biri de Tate Modern'dir. Öyle ki, 2004 yılında Tate Modern'de gösterilen Olafur Eliasson'un "The Water Project" adlı çalışması, şehirdeki birçok iddialı ve eğlenceli

AVM'den fazla ilgi görmüştür. PR açısından tasarıma oldukça yatırım yapan Tate, binayı lüks bir ürün gibi "ambalajlamış"tır. Bu sanat mekanlarının piyasada popüler hale gelmesi onlara rekabetten öte gelirlerinin artmasını sağlayacak markalar ile ortak projeler yapma, çapraz pazarlama ve reklam yüzü olma fırsatını da vermektedir. Orla Kieley ve Ally Capellino gibi tasarımcıların müze için yaptığı ürünlerin sergilenmesi, sergide Coffee Republic marka milyonlarca bardağın kullanılması ya da Tate'in B&Q boya ve dekorasyon ürünlerinde kullanılmak üzere isim ve lisans hakkı vermesi sürece dair enteresan örneklerdir. Ayrıca Tate, bira üreticisi Fourpure Brewing şirketi ile birleşerek "Tate Design Studio"nun görevlendirdiği grafik tasarımcı Peter Saville'nin ambalajını tasarladığı "Switch House" markasını piyasaya sürmüştür (Stallabrass, 2014: 75-81). Tate ve Homebase adlı yapı market iş birliğiyle gerçekleşen "Evde Sanat" sergisine Anish Kapoor, Antony Gormley gibi birçok ünlü sanatçı katılmıştır. Serginin Tate tarafından öne sürülen amacı, sanatı daha ulaşılabilir hale getirmek yani düşük gelirli insanların da evlerine "sanat nesnesi" alabilmelerine olanak sağlamak ve sanatçıların çalışmalarını market raflarında uygun fiyata satabilmektir. 20. yüzyılın başından bu yana denenen sanat ve hayatı buluşturma geleneğinin yapay bir tekrarı olan bu projenin altındaki ikna edici sebeplerden biri ise Homebase şirketinden alınan milyonlarca sterlinlik bağıştır (Wu, 2014: 459-461). Sistemin, sanatı önce lüks bir yatırım aracı haline getirmesi ve sonra da ulaşılabilirlik adı altında bir seri üretim nesnesine dönüşmesini talep etmesi, sanatın Postmodernizm'deki kontrol dışı serüveninde ya da piyasa koşullarında bazen kutsallaşması bazen de sıradanlaşması gerektiğini göstermektedir.




**Şekil 28** Tate Modern ve B&Q şirketi iş birliğiyle yapılan ambalajlar
Kaynak: https://www.waamall.com/?product_id=127718767_37 Erişim Tarihi: 03.04.2021




**Şekil 29** Tate Modern ve Mad Hatter Brewing İş Birliğiyle Yapılan Bira Ambalajı
Kaynak: https://beachpackagingdesign.com/boxvox/canned-museum-beer-week
Erişim Tarihi: 09.04.2021

Galeri ve müze gibi sanat mekanlarının 90'lardan önce çok aşina olmadıkları pazarlama ve reklam stratejileri bugün alışıldık yöntemler halini almıştır. Oxford Modern Sanat Müzesi'nde 1996-1997 yıllarında gerçekleşen "Absolut Vision" sergisi, şirketlerin sanatı ve sanat mekanlarını yönetirken sanatın nasıl tasarımlaştığına iyi bir örnektir. Merkezine bu markanın reklamı yerleştirilmiş olan sergide, Cris Ofili imzalı bir Absolut Votka resmi bulunmakta ve sergi, şirketin vizyonu ve reklam tanıtım amaçlarına yönelik kurgulanmaktaydı. Bu etkinlik, ekonomik gücün ve şirketlerin; sanat, tasarım, halkla ilişkiler ve pazarlama arasındaki sınırları nasıl yok edebileceğini göstermektedir (Wu, 2014: 251-255). Bu tarz sergiler, mağazayı galeriden farksız hale getiren sanat sergisi ve perakende alanının yan yana olduğu yakın örneklerden biridir. "*Öyleyse sergiler, içerisinde sanatçı-marka, akım-marka veya müze-markanın bir pazarlama etkinliği için biraraya getirildiği birer çapraz markalaşma uygulaması olarak görülebilir"* (Stallabrass, 2014: 82, 118). Mekansal boyutta bu sınırların ortadan kalkması, sanat ve tasarım benzerleşmesine de yeni bir boyut katmıştır.

Rick Poynor, sanat ve tasarımın benzerleşmesi konusunda her iki tarafın da bir çıkarı olduğunu, sanatçının tasarımcının pazardaki etkin rolünden etkilendiğini,

tasarımcının ise sanatçının sanatsal ifade biçiminden yararlandığını belirtmektedir. Cooper Hewitt Smithsnian Tasarım Müzesi küratöryel direktörlüğünü yapmış olan Barbara Bloemink ise yakın gelecekte sanat ve tasarımı birbirinden ayırmanın daha da zor olacağından bahsetmektedir. Poynor, Bloemink'in sözlerinin aksine Cooper Hewitt'te gerçekleşen "Designart" sergisinde sadece tasarım yapan sanatçıların yer aldığını ve bu ilişkiye tek yönlü yani sanatçı penceresinden bakıldığını vurgulamaktadır (Poynor, 2005).




**Şekil 30** Guillaume Bijl, "Shopping", adlı sergi, Tate Liverpool, 2002

Kaynak: https://sculpturemagazine.art/where-is-the-art-a-conversation-with-guillaume-bijl-2/

Erişim Tarihi: 09.04.2021

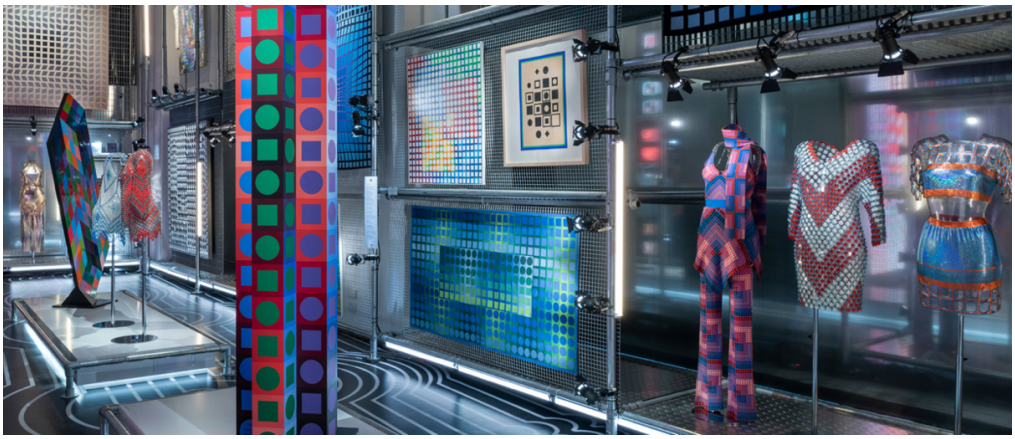
Sanatçı Sylvie Fleury, mağazalardan topladığı ürünleri galeri zemininde ve heykeller üzerinde sergilemiş, süpermarkete ait alışveriş arabalarını galeri içinde kullanmıştır. Bir diğer sanatçı Guillaume Bijl ise Tate Liverpool'da gerçekleştirdiği "Shopping" isimli sergisinde Tesco Marketin bir bayisini müze içinde kurarak ürünleri raflarda sergilemiş hatta bir Tesco mağaza görevlisi de sergide çalışmıştır (Stallabrass, 2013: 77, 78). Gündelik kaygılardan uzakta, galeri mekanında izole olması için oluşturulmamış olan tasarım nesnelerini bir sanat nesnesine ve kültürel düşünce deneyine dönüştüren önemli aşamalardan biri (Dunne, Gaver, 1997), alt metninin yanında bağlamından alınıp galeride gösterilmesidir. Tasarım nesnelerinin sanat mekanı içinde yer alması sanatsal bağlam kurmalarına yol açmakta, sanat nesnelerinin mağazalarda gösterilmesinde ise bir tasarımlaşma söz konusu olabilmektedir. Aksi yönde, sanat ve

tasarım nesneleri de mekanları dönüştürebilmekte, anlam kaymaları oluşturabilmektedirler.

İletişim ve pazarlama stratejilerinin biçimlendirdiği bir sistemde, sanat kurumları da üzerlerine düşen görevi yerine getirmektedir. Beral Madra'ya göre; müze ve endüstri, sanat üretimi ve ticari üretim arasında bir fark yoktur (Yardımcı, 2021: 92). Sanat kurumlarının popüler içerik taleplerini gerçekleştirmeye olan hevesleri, güncel sanat ve reklamcılık arasındaki sınırı biraz daha muğlaklaştırmıştır (Coombs, Mcnamara, Sade, 2019: 139). Tasarımcı Barbara Kruger'in, Selfridges mağaza zinciri tarafından kullanılan "I shop therefore I am" sloganı iki yönlü işlev görmektedir. Tüketim kültürünün eleştirisi için yazılmış bir sloganın, eleştirilen oluşumlar tarafından yeniden bir pazarlama stratejisine dönüştürülerek tüketime dahil edilmesi izlenebilmektedir. Ayrıca, "*Selfridges mağaza zinciri, 1998'de Barbican Gallery'de "Warhol Look" adlı bir serginin sponsorluğunu almış",* bunun üzerinden Warhol üretimlerini kendi ürünleri ile harmanlama fırsatı ya da hakkı bulmuştur. Selfridges, 2022 yılında ise Londra mağazasında "sanat eserleri"ni içeren aynı zamanda Victor Vasarely'nin Op Art çalışmalarının yer aldığı ve Paco Rabanne'nin giyilemezler olarak adlandırılan elbise koleksiyonundan bir parçanın NFT olarak da satın alınabildiği "Universe" başlıklı bir sergi düzenlemiştir (Gosling, 2022).




**Şekil 31-32** Barbara Kruger'in "I Shop Therefore I Am" sloganının Selfridges mağazaları tarafından kullanımı, Kaynak: https://www.behance.net/gallery/58329969/Selfridges-Co-Sale-campaign Erişim Tarihi: 17.04.2021



**Şekil 33** Selfridges Londra mağazasında gerçekleşen "Universe" sergisi, 2022
Kaynak: https://www.whitelight.ltd.uk/wp-content/uploads/2022/02/Retail_Universe-at-Selfridges.pdf
Erişim Tarihi: 19.08.2022

Sanat mekanlarının markalaşması ve mağazalaşması, doğal bir süreç olarak içindeki sanat çalışmalarının da birer tasarım nesnesine ve tüketim nesnesine dönüşmesine yol açabilmektedir. Sanatın bugünkü hali belki de doğal bir seçilimdir. Fakat sanat mekanları sanatı tasarıma dönüştürürken, bu sürecin görünür tarafında sanatın eski gücünü kullanmaktadırlar. Yani bu onun ayrıcalıklı ve özel hissettiren yönüdür. Tasarım da sanata evrildiği aşamalarda tam bu özellikten yararlanmaktadır. Bugün yaratılan bu illüzyon, sanat mekanları ya da mağazaları bulunduğu sıkışmışlıktan çıkarmaya çalışan bir kaçış yolu olarak karşımıza çıkar. Bu açıdan bakıldığında, sanatın kaybettiği bu özellikler; tasarım, piyasa, şirketler, markalar, mağazalar ya da markalaşan sanat mekanları tarafından hala önemli bir strateji olarak kendi kasalarında korunmaktadır.

### 2.2.1 İzleyici ve Kullanıcı

Sanat nesnesi ya da tasarım nesnesi, reklam, sanat mekanları ve mağazalar gündelik yaşamın estetikleştirilmesi serüvenin bir tekrarı olarak birbirine bağlanmıştır. Ticari bir fuarda ya da bir müzede, reklamların hedefi, izleyicinin kullanıcıya dönüşebilmesi ve ürünün satılabilmesidir. Küreselleşen dünya ile her şey izleyici,

kullanıcı ya da tüketici tarafından tüketilebilir bir eksperyansa dönüşmüştür (Yardımcı, 2021: 38-44). Uzun zamandır sanatsal mecralarda, izleyicinin eski edilgen ve çekingen konumundan etken bir role geçiş yaptığı görülmektedir. Tasarımcının bir ürünü üretmeden önce kullanıcı açısından yaptığı kapsamlı deneysellik, bir reklamın hazırlanma aşamasındaki hedef kitle araştırmaları ve ürün/hizmet ile müşteri arasındaki katmanlar, sanat nesnesi ve izleyici ilişkisine de dahil olmuştur.

Sanat ve tasarım için izleyici ve kullanıcı varoluş sebeplerinden biri olmuştur. Bu alanların birbirine evrilmesi, kullandıkları dilin ve yöntemlerin aynılaşması aşamasında izleyici, kullanıcı kavramları da birleşmiştir. Sergilerin interaktif hale gelmesi, bilgisayar teknolojilerinin bu etkileşimi artırması, mekanların çekici ve eğlenceli hale getirilmesi gibi süreçlerin katkısıyla izleyici, katılımcı, kullanıcı ya da müşteri nosyonları birbiriyle kaynaşmıştır.

Tasarımda ve reklamcılıkta olduğu gibi sanatın da izleyiciyi şaşırtmak ve eğlendirmek için nesneleri ve kavramları işlev gördükleri bağlamlarından koparark yerlerini değiştirmesi gerekmiştir. Güncel Sanatta doksanlardan bu yana giderek büyümüş, parlaklaşmış, dijital şovlara dönüşmüş olan sanat çalışmaları ve sanat mekanları, aynı süreçte büyüyen dev alışveriş merkezleri, eğlence dünyası ve etkileyici tasarım nesneleri ile yarış içindedir. Bu kapsamda enstalasyon da bir yöntem olarak hem sanat hem de tasarım tarafından tercih edilmiştir. 1960'larda çevre sanatı olarak devam eden enstalasyon, 1980'lerde başrol oynamış ve daha sonra "dot.com" balonu ve bilgisayar teknolojilerindeki hızlı gelişmeler ile tekrar aranılan bir yöntem olmuş; izleyiciyi müze ve galeri gibi sanat mekanlarına çekmek için önemli rol oynamıştır (Stallabrass, 2013: 30-142). Enstalasyonun popüler bir yöntem olmasının başlıca sebepleri, izleyicinin ilgisini mekana yönlendirebilmesi, mekan ve izleyici arasındaki deneyimsel ilişkiyi kolay kurabilmesidir. Enstalasyon; sanat, tasarım ve mekan üçgeninde çevresel ilişki açısından önemli bağlayıcılığa sahiptir.

Jorge Pardo'nun, 2000 yılında Dia Center'ın lobi, kitabevi, galeri gibi alanlarını tasarladığı projesi, Pardo'nun dokunuşundan sonra kurumsal, soğuk beyaz küp

yapısından kurtulup, renkli, eğlenceli, erişilebilir ve “user friendly” (kullanıcı dostu) bir ortama dönüşmüştür. Pardonun projesi, Dia’nın kurumsal profilini esneterek, izleyici demografisini de genişletmektedir. Pardo’nun bu yaklaşımı ve çabası sanat ve tasarımın ilişkisel dönüşümüne izleyiciyi de dahil etmekte, güçlü sanat kurumlarındaki disiplinler, kurallar ve kategoriler arasındaki geçirgenliği arttırmaya devam etmektedir. İnsan deneyimi, tasarımın çok önemli bir parçası olduğu gibi bu deneyim sanatta da programlanabilir, yönetilebilir, pazarlanabilir bir olgu haline gelmiştir. Pardo’nun Dia’daki projesi, tasarımın bir “sanat eseri” olarak sergilenmesinin yanında bu dönüşümün deneyim yeri olarak da işlev görmektedir (Coles, 2007: 74, 81-84).

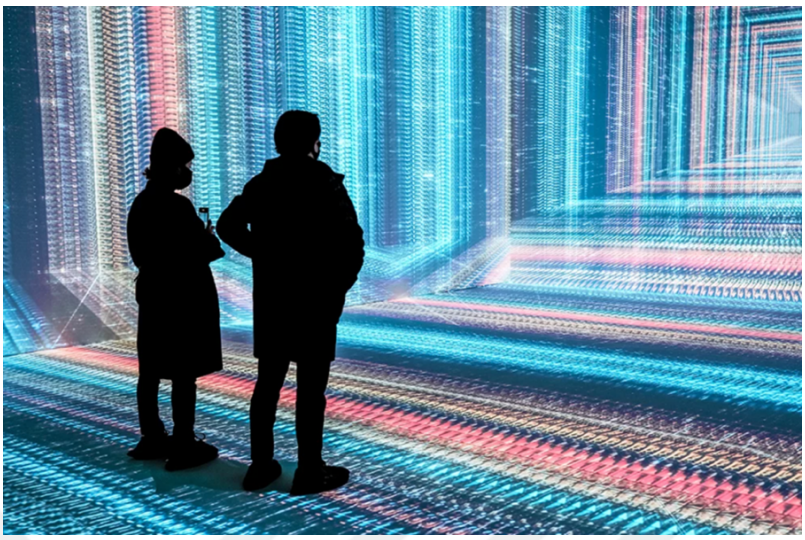
Michel Foucault’ya göre; batı toplumları görsel olana öncelik verse de izleyici olmaktan öte izlenmekte ve kayıt altına alınmaktadırlar. Paralel olarak, ortak kültür ve bilinç, toplumun “izlediklerinin” bir çıktısına dönüşmektedir (Barnard, 2010: 13). Foucault’nun teknoloji ve kültürel altyapı için söyledikleri üzerine düşünüldüğünde, bugün bu sürecin çok daha ileri düzeyde yaşandığı görülebilir. İzleyicinin kullanıcıya dönüşmesi, onun daha bilinçli olduğu, kavramlar ve görüntüler arasında ayrım yapabilir hale geldiği anlamını mı vermektedir? Kullanıcının, sanatçı ve tasarımcının üretimini okuyabilmesi için öncelikle kültürel birikime ve “zaman”a sahip olması gerekmektedir. Fakat hızlanan yaşamlarda, kullanıcının gösterilen ile kurduğu ilişki de yüzeyselleşmektedir. Dolayısıyla bu ilişki, çoğunlukla bilinçli bir okuma ya da ayrımdan ziyade kısa zamanda yapılan eğlenceli bir deneyimden öteye gidememekte, kullanıcının daha hızlı tüketip, sanat ve tasarım üretimiyle olan ilişkisini sadece temas anına sığdırmasına sebep olabilmektedir.

İzleyici/kullanıcı, kültür ve ekonominin belirlediği kodları içeren üretimlerin bulunduğu mekanlarda, somut ve temsili verilerle kendi kimliği arasında bir kıyas yapmaktadır. Bu mekanlarda kültürel sınırlar daha önceden çizilmiş; sunulanın ve eleştirinin ne olması gerektiği otoriteler tarafından söylenmiştir. Ayrıca, bienaller gibi sanat ve tasarım etkinlikleri, benzer kültürel eğilimlere ve pratiklere sahip insan topluluklarını bir araya getirir ve bu ortak bir iletişim ağı oluşturur. Bu süreç, zaten benzer birikimlere sahip grupların, benzer üretimlerin olduğu bir ortama, benzer deneyim ve

fikirlerle eklemlenmesini sağlamaktadır. İzleyici/kullanıcı, çalışmalar arasındaki kavramsal ve fiziksel bağ üzerinden anlam oluşturmaktadır. İzleyici açısından, sanatçının çalışması kavramsal olasılıklar bütünüdür ve algılanan ya da algılanması istenen farklı olabilir. Yani hiç varolmamış bir anlam doğabilir. Fakat izleyicinin/kullanıcının eleştirel ve farklı bakabilmesi, kültür endüstrisinin bakış açısına ters düşmekte; sistem sürekli kendini güncelleyerek farklılıklara karşı kriterlerini revize etmektedir (Yardımcı, 2021: 31, 127-140).

İzleyicinin kullanıcı ya da katılımcıya dönüşmesi ve sanatçının katılımcı ile olan iş birliği çoğu yerde, sanat kuramcısı ve küratör Nicolas Bourriaud'un "ilişkisel estetiği"ne bağlanmaktadır. Örneğin, sanatın sosyal ve ilişkisel yönlerini inceleyen Rirkrit Tiravanija, 1998'de "The Land" adlı projesiyle sadece sanatçılar tarafından inşa edilen mimari projeler geliştirmiştir. Cihan Mai'de üreten ve çalışan sanatçılar için satın alınan bir arazi kolektif bir şekilde dönüştürülmüştür. Tiravanija bu projede, aralarında Tobias Rehberger, Karl Holmqvist, Fischli & Weiss gibi sanatçıların bulunduğu bir ekip ile fonksiyonel ve sanatsal yaşam alanları tasarlamışlardır (Obrist, 2002). Tiravanija'nın yaşamsal alanlar ve üretim alanlarından oluşan projesi, izleyiciyi de katılımcı olarak kurgulamakta, kullanıcı ile anlam kazanmakta ve işlev görmektedir.

İzleyiciyi mekana çekmek için yapılan, boyutları büyüyen, etkileşimli hale gelen, dijitalleşen ya da yeni teknolojiyi kullanan ve genellikle de maliyetli olmasından dolayı sponsor gerektiren sanat ya da tasarım nesneleri, gördüğü ilgiden dolayı yaygınlaşmıştır. 2021 yılında, İstanbul, Plevneli Galeri'de gerçekleşen "Makine Hatıraları: Uzay" adlı Refik Anadol sergisinde oluşan yüzlerce kişilik izleyici kuyrukları bu ilgiye gösterilebilecek yakın tarihli bir örnektir. Günümüz mağazaları da potansiyel müşteriyi içeriye çekebilmek için benzer yöntemler uygulamakta, mağazayı adeta bir yeni medya sanatı sergisine dönüştürmekte ya da sanat galerisi gibi dekore etmektedirler.



**Şekil 34** Refik Anadol, "Makine Hatıraları: Uzay" sergisi, Pilevneli, 2021
Kaynak: https://images.themagger.net/wp-content/uploads/2021/03/Refik_anadol-.jpg
Erişim Tarihi: 19.12.2021



**Şekil 35** Refik Anadol, "Makine Hatıraları: Uzay" sergisi için Dolapdere'de oluşan uzun izleyici kuyrukları, 2021, Kaynak: https://t24.com.tr/foto-haber/refik-anadol-un-makine-hatiralari-uzay-sergisinyogun-ilgi-metrelerce-kuyruk-olustu,11639/3 Erişim Tarihi: 19.12.2021

Şirketler, sanatla iç içe olan bu yeni nesil mağazacılığı, sürdürülebilir deneyim mağazacılığı olarak tanımlamaktadırlar (Coşan: 2021). Bu açıdan, sanat, tasarım mekanlarının ve mağazaların izleyici, kullanıcı veya müşteri ilişkisi açısından benzer stratejiler uyguladıkları görülmektedir. Sanat mekanlarında kullanıcının doğrudan deneyimleyebilmesi için VR, XR teknolojilerin, sensörlü, dokunmatik donanımların, koklayarak ya da farklı duyularla iletişime geçilebilen üretimlerin daha çok tercih edildiği

görülmektedir. Dolayısıyla tasarıma ait olan UX gibi bazı kavramlar ve kullanıcı üzerine gelişen uzmanlık alanları sanata eklemlenirken, sanata ait yeni metotlar da hızla tasarım düzleminde güncellenmektedir. Geçmişte sanatçı ve tasarımcı benzer malzemeleri kullandığı gibi bugün de dijital teknolojileri ve mecraları ortak bir araç olarak kullanmaktadır. Tabii ki araçların ortak olması benzerlikleri daha karmaşık bir hale sokabilmektedir.



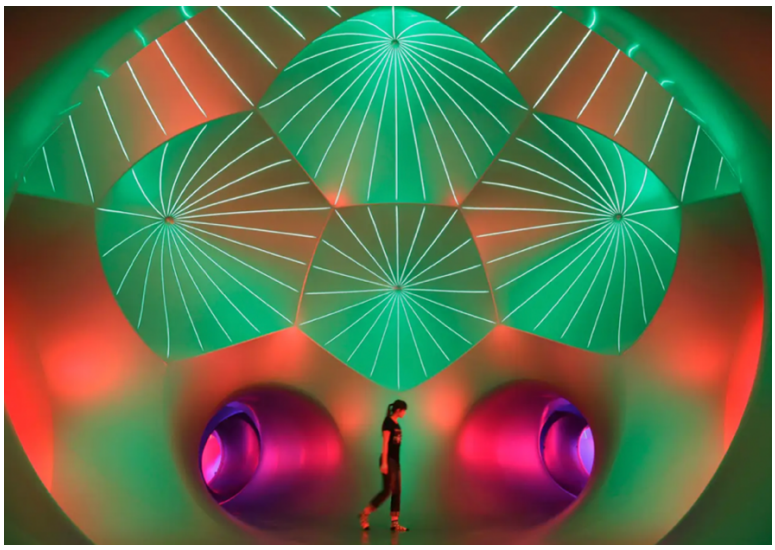

**Şekil 36** Bağdat Caddesi, Boyner mağazası (sanat nesneleri ile birleştirilmiş bir deneyim mağazası örneği), 2022, Kaynak: https://www.hurriyet.com.tr/kesfet/bambaska-bir-alisveris-deneyimi-nasil-olmali-41885529 Erişim Tarihi: 01.06.2022




**Şekil 37** Galataport, House Of Superstep mağazası, "Lacoste Minecraft" koleksiyonundan bir kesit 2022, Kaynak: https://www.womantv.com.tr/lacoste-yeni-minecraft-koleksiyonunu-tanitti-2291h.htm Erişim Tarihi: 01.06.2022

Tasarım ve marka stratejileri ile bütünleşen sanat, her geçen gün daha etkileşimli ve dinamik hale gelerek "müşterileri" yakalama konusunda bir pazarlama yöntemi olarak kullanılmaktadır. Birçok ticari sektör, eğlendirmek, ilgi çekebilmek ya da özel hissettirmek için sanattan ilham almakta ve çeşitli sanatçı üretimlerinden, enstalasyonlardan yararlanmaktadırlar (Aldeghi, 2019).

Tasarımcının sahip olduğu teknik donanımlar onu, şov dünyasına dönüşen sanat mecralarında, sanatçıdan daha avantajlı ve güçlü hale getirmiştir. Galerilerin izleyiciyi etkilemek için yaptıkları etkileşimli çalışmalarda, tasarımcının çeşitli yazılım, program, sanal gerçeklik, dijital yerleştirme, projeksiyon mapping gibi konulardaki yeterlilikleri ve uzmanlıkları, sanatçının kavramsal ve sanatsal birikiminden daha öncelikli hale gelmiştir. Hatta sanat mekanlarındaki birçok etkileşimli çalışma, dijital tasarım ya da endüstriyel tasarımın ötesinde mühendislik bilgisi gerektirmektedir. Bu rekabet ortamı aynı zamanda sanatçıları da tasarım ve mühendislik alanlarında donanımlı olmaya itmiştir. Ticari mağazalar ya da tasarım mekanları ise her iki yöntemi de kullanmakla birlikte sanatçıların çalışmalarıyla perakende ürünleri temas ettirerek, sanat galerisi ve mağazayı bir araya getirmekte, farklı müşteri profillerine deneyimler sunabilmektedirler.



**Şekil 38** Alan Parkinson'un "Luminarium" adlı içinde gezilebilen dev enstalasyonu, 2022
Kaynak: https://www.businessinsider.com/11-crazy-interactive-art-pieces-you-can-touch-2015-6#viewers-are-surrounded-by-vibrant-colors-and-soft-light-as-they-make-their-way-through-alan-parkinsons-luminarium-installation-4 Erişim Tarihi: 13.07.2022



**Şekil 39** Kopenhag, Kunsthal Charlottenborg Galerisi, "Inter:Active" adlı sergiden, 2022
Kaynak: https://cphdox.dk/cphdox-unveils-line-up-for-interactive-exhibition/
Erişim Tarihi: 13.07.2022

Arayüz teknolojilerinin ve kavramlarının genişlemesiyle birlikte kontrollerin otomize edilmesi ve deneyimin pürüzsüzleşmesi, alanlar ve kavramlar arasındaki farkları ayırt edilemez duruma getirmiştir (Gillick, 2016: 97). Bu aktif etkileşiminden doğan yeni bağlamda izleyici, hem tüketici hem de kullanıcı olarak döngünün devam etmesini sağlayan çok önemli bir role sahiptir. Bir işlemci haline gelen izleyici ve "eser" arasına, tasarım alanından aşina olunan ve bu bağlamda var olan arayüzler dahil olmuştur (Çalıkoğlu, 2005: 23, 24). "Kullanıcı dostu" güncel arayüzlerin altında karmaşık ve algoritmik süreçler barınmaktadır (Berry, Dieter, 2015: 237). Mekansal yönlendirmeler, sergileme tasarımları, bilgilendirmeler, interaktif bir ortam sunan yeni medya araçları gibi birçok katman, tıpkı bir mobil uygulamanın tasarım sürecindeki gibi kullanıcı deneyimi sunmaktadır.

Günümüz bilgisayar teknolojilerini iyi dönüştüren yeni medya sanatı, uzun süredir gözle görülebilir boyutlarda diğer yöntemlerden daha fazla ilgi görmektedir. Julian Stallabrass, internetin getirdiği sınırsızlık ve buna bağlı dijitalleşen sanatla ilgili olarak, 2004 yılında yazmış olduğu "Art Incorporated" (Sanat A.Ş.) adlı kitabında; dünyadaki tüm internet ve bilgisayarlarda var olabilen, çoğaltılabilen ya da kullanıcıların

istediği gibi değiştirebilen bir sanat nasıl alınıp satılabilir? Diye sormaktadır. Stallabrass, bu soruyu sorduğunda elbette NFT diye bir kavram henüz ortada yoktu. Stallabrass ayrıca, sanal mecradaki sanatçıları, şirketlerden farksız olarak bu alanı bir alışveriş merkezi gibi kullanan, izleyiciyi ve müşteriyi birleştiren ve tasarımcıdan ayrımsız kişiler olarak görmektedir. Fakat bir taraftan da internetin uzun yıllar önce can verdiği kabul edilen avangardın yaşama dönmesini de sağlayacağını ve dijital mecralarda değerinin tekrar keşfedildiğini de eklemektedir (Stallabrass, 2013: 169-171). Teknolojik dönüşümler ile ortaya çıkan yeni kavram ve projeler, sponsorluk süzgeçlerinden sıyrılıp sanatçı ya da tasarımcı için yeni bir çıkış yolu olmasının ötesinde, çelişkili şekilde mevcut sistemi sürdürülebilir hale de getirmektedirler.

### 2.3 Tasarımın Sanatlaşmasının Hız Kazanması

90'lardan sonra çevresel tasarım, endüstriyel tasarım özellikle de grafik tasarım gibi alanların sanat ile benzerleşme süreci hızlanmıştır. Her nesnenin sanat haline gelebilmesi, sanatın ekonomi ve kitle üretim araçları ile arasındaki farkın ortadan kalkması ile ilgili tartışmalar sonuçsuz olarak görülmeye başlanmıştır. Postmodernizm'in belirsiz ve farklı konuların bir aradaki özümsenmemiş yüzeyselliği, 21. yüzyılda sıradanlaşmış, Duchamp ve sonra da Warhol'un konvansiyona karşı yaptıkları orijinal üretimler, taklit ve tekrar olarak devam ettirilmiştir (Savran, 2017: 193-195). Sanatın çeşitliliğinin sınırsızlık ile birleşmesi, tasarım ve diğer her şey ile melezlenmesi, ortaya mutlak birörnekliliği çıkarmıştır. Martha Rosler, "*bilinç endüstrisi için, onun sınırlarında oynayıp formlarını süsleyen ve düpedüz reklam ve grafik için yeni stratejiler geliştiren sanatçıdan daha iyi bir müttefik olabilir mi?*" sözleri ile günümüz sanatının açıkça tasarımın departmanlarından birine dönüştüğünü ifade etmektedir. Stallabrass'a göre, 90'lardan bu yana moda ve sanat birlikte çalışmakta, sergilerde, sanat dergilerinde daha çok modaya ve buna bağlı markaya yer verilmekte, aynı şekilde moda dergileri de sanata yer açmakta ve defileler sanatsallaştırılmaktadır. Bunun sonucunda ortaya hibritlerin ve ortak yaşam çıktılarının oluştuğu izlenmektedir. Sanatçı Liam Gillick, "*nesnelerini üretirken şirketlere ait malzemeleri kullanır; renkler, logolar, yazı karakterleri gibi ve*

*bunları estetik bir oyunda bir araya getirir."* Sanat nesnesi ya da ayrıcalıklı bir nesne olma iddiasında olmayan bu çalışmalar, diğer iç içe geçmiş sanat ya da tasarım nesnelerinden daha anlamlı olduğunu da öne sürmemektedirler. Kolay ulaşılabilir ve fonksiyonel hale gelen sanat nesnesi zaten tasarım nesnesinden farksızlaşmaktadır (Stallabrass, 2013: 76, 112, 136). Elbette sanat ve tasarım arasındaki bu hızlı geçişlerden doğan birörneklilik ya da niteliksizleşmelerden rahatsız olan bazı tasarımcı ve sanatçılar her iki alanda da alternatif aramakta ya da mevcut durumun olumlu yanlarından beslenmeye çalışmaktadır.

Tasarım ve sanatın kendi sözünü söylemesinin, yaratıcılığı ve özgünlüğünün önündeki en büyük engellerden biri ekonomik belirleyicilerdir. Örneğin, bienaller gibi büyük sanat ya da tasarım organizasyonlarında sponsorunu eleştiren bir çalışmanın o platformda yer alabilmesi çok da mümkün görünmemektedir. Ya da günümüzde olduğu üzere "-mış gibi" yapması gerekmektedir. Piyasada, sanatçı ve tasarımcının kaygıları ve kararları müşteri, patron, yönetici, küratör ya da direktörden sonra gelmektedir.

### 2.3.1 Sorgulayan ve Eleştiren Tasarım

Tasarımın sadece direktif alıp çözüm üretme rolünden çıkıp, eleştirel ve sorgulayıcı bir rol kazanması, onu sanata yaklaştıran önemli unsurlardandır. Çünkü, sanatı sanat yapan önemli özelliklerden biri ya da kaybettiği özelliklerinden biri, içinde bulunduğu dünyanın eleştirel yansımasını üretmesi ve sorgulayıcılığıdır. Tasarım, ona verilen çözüm bulucu görevinden sıyrılmak, tanımını ve sınırlarını genişletmek istemiştir. Eleştirel tasarım yaklaşımı bu kapsamda ortaya çıkan başlıklardan biridir ve aynı zamanda sanat ile arasındaki sınırları eriten katmanlara ve tartışmalara da bir yenisini eklemektedir. Özellikle 90'lı ve 2000'li yıllarda bazı tasarımcılar, sanatçılar kadar değer görmedikleri ve üretimlerinin sıradan görülmesinden rahatsız olmuşlardır. Bunun üzerine, tasarımı sipariş, müşteri, seri üretim gibi döngülerden kurtarmaya yönelik amacı kendisi olan tasarımlar üzerine üretimler geliştirmişlerdir. Dolayısı ile bu yaklaşımlar "sanatçı ruhunu" bir kez daha tasarıma çağırmıştır.

Spekülatif tasarım üzerine çalışan Dunne & Raby, sanat ve tasarım birlikteliğine sert veya geleneksel bakılmaması gerektiğini söyleyen ve bunun gibi başlıklar üzerine çalışan bir tasarım stüdyosudur. Kendilerini sanatçı olarak tanımlamayan ekip, bunu spekülatif araştırmalar ile tasarım alanında daha fazla etki ve farkındalık uyandırmak için yapmaktadırlar (Poynor, 2005). Bilinen sınırlarından dışarıya çıkan tasarımı sanat olarak ifade etmek belki de tasarım sınırlarını genişletmenin önünde bir engel olarak durmaktadır. Onlar tasarımlarını sanata dahil etmek yerine tasarımda özgür anlayışlar geliştirmeye dair araştırmalar yapmakta ve sanata dahil olmayı kolay bir kaçamak olarak görmektedirler.

Geçtiğimiz yüzyıl başında endüstrinin bir ihtiyacı olarak ortaya çıkan ve onun ayrılmaz bir parçası olan tasarımı, bugün onsuz düşünebilmek mümkün müdür? Seri üretilmeyen, eleştiren, "başına buyruk" bir tasarımı sanat ile ilişkilendirme eğiliminin sebebi nedir? Tasarımcının ana akım ve piyasadaki tasarım anlayışı karşısındaki alternatif arayışları ve ona biçilen rolü reddetmesi, onu sanatsal bir tavra itmekte ya da öyle algılanmaktadır. Çünkü geçtiğimiz yüzyılda, mevcut sisteme karşı gösterilen duruş ve üretimlerdeki çeşitli yöntemlere sanatçılardan aşina olunduğu için tasarımcıların bu yaklaşımları sanatçılara benzetilmektedir. Ayrıca, tasarımcıların bu alternatif üretimleri yaparken sanatsal yöntem ve mekanları kullanmaları da benzerlikler ortaya çıkarabilmektedir.

Sürdürülebilir bir tasarım kavrayışının gelişebilmesi için tasarımcının çevresi ve diğer disiplinler ile ciddi bağlar kurması ve elinden geldiği kadar o disiplinlere vakıf olması gerekmektedir (Stegall, 2016: 176). Günümüzde, küçük ölçekli tasarım stüdyolarının da iletişimin genişleyen olanakları sayesinde tüm dünya ile iş yapabilmekte ve çok farklı disiplinler ile ortak projeler yürütebilmekte olduğu görülür (Twemlow, 2011: 24). Tasarım stüdyolarının tek başına ayakta durabilmesi ve ekonomik akışa dahil olabilmeleri, bunun yanında da farklı alalarla birlikte çalışabilme imkanları, onlara transdisipliner, eleştirel ve yenilikçi bir yapı sağlamaktadır. Sınırlı sayıda iş kanalına muhtaç olmamak, küçük tasarım şirketlerine daha özgür hareket edebilme fırsatı

vermektedir. Tüm bunlar onların, sınırlanan kimliklerinden sıyrılarak daha özgür kararlar verebilen ve risk alabilen ve de yaratıcılığı ön planda tutabilen seçimler yapmalarına yol açmaktadır. Bu süreçlerin toplamında ise doğal bir akışın parçası olarak tasarım ve sanat reflekslerini benzerleştirebilmektedir.

Tasarımın sanat ve farklı disiplinler ile arasındaki geçirgenliği, tasarımın kaderinin tayini ve eleştirelliği açısından önem arz etmektedir. 70'lerde ve 80'lerde başlayan ve görsel kültürü eleştirel olarak ele alan tasarım, aynı paraleldeki kavramsal sanat kadar ilgi görmemiştir. Günümüz tasarım alanında, ekonomik gerekliliklere ve piyasa kurallarına uyma baskısı oldukça yüksektir. Bugün, markalara ve kurumsal kimliklere yönelik eleştiriler bile eleştirilen tarafından avantaja çevrilmekte, bir gerilla pazarlama yöntemi olarak kullanılmaktadır. Fakat ekonomi ve piyasanın gücüne rağmen, tasarımın güncel eleştirelliği ve reformcu yaklaşımı, yani onu sanata yaklaştıran tarafı da yeni savunma yöntemleri geliştirmeye devam etmektedir (Alberro, Buchmann, 2006: 155, 156).

Toth, *"eleştirel tasarım genel olarak galeri mekanlarına göç etti ve 'sanat' haline geldi"* demektedir. Sanatçı ve tasarımcılar bugün, geçmişte olduğundan daha çok içsel ve maddi üretim süreçlerini, dolayım biçimlerini ve geçici fenomenleri yan yana getirme ihtiyacı ya da mecburiyeti hissetmektedirler (Toth, 2018: 167, 168). Tasarım stüdyosu ve sanat atölyesi arasındaki farkın git gide azalması ise sanat ve tasarımın yaşam tarzlarının büyük ölçüde karşılaştığını göstermektedir (Newman, Bird, 1999: 211). Zaten steril mekanlara aşina olan tasarım, "beyaz küp" içinde de yabancılık çekmemiştir.

Rick Poynor, "Art's Little Brother" adlı yazısında tasarımın hakkettiği ilgi ve itibarı sanat kadar elde edemediğini iddia etmektedir. Tasarımcıların sanatçılara taktim edilen başarı ve ödüllere daha nadir ulaştıklarını, makalelerde ve araştırmalarda tasarımın yeterince kendine yer bulamadığını söylemektedir. Tüm bunlar, aslında bugün sanat ve tasarım arasındaki benzerlik ya da farklara yönelik tartışmaların rafa kaldırılmaya çalışmasına karşı direnmektedir (Poynor, 2005).

Postmodernizm serüveninde Wolfgang Weingart'ın açtığı eleştirel yoldan ilerleyen Grafik Tasarımcı April Greiman, grafik tasarımın diğer disiplinler, yöntemler ve araçlarla disiplinlerarası bağlantı kurmasına katkı sunmuş önemli tasarımcılardan biridir. Özellikle, 1986'da ready-made imajlar kullandığı, raslantısal ve deneysel "Walker Art Centre" afişi bunun iyi örneklerindendir. Yine bu kapsamda, Neville Brody, David Carson gibi grafik tasarımcıların da 80'ler ve 90'larda tarzdan, dekorasyondan öte kavram ve fikirlerin biraradalığına önem veren, kural tanımaz işler üretmeleri yeni kapılar açmıştır (Ergüven, 2021: 130-143).

Disiplinlerarası bir grafik tasarım stüdyosu olan Experimental Jetset'e göre; tasarım alanında yeni anlayışlar geliştirebilmek için kalıplardan kurtulmak gerekmektedir. Jetset'in kurulduğu yıllarda aktif olan dekonstrüktivist yaklaşım ve üretimler oluşumlarını etkilemiştir. Onlar, grafik tasarımı doğrudan sanat olarak tanımlamamakta fakat sanatı bir tasarım biçimi olarak görmektedirler. Sanatı galeri, sergi, müze vb. alan ve kavramlar için üretilen özel tasarımlar olarak tanımlamaktadırlar. Ayrıca, sanat ve tasarımın sentezine yönelik erken modernizmin başlarından itibaren görülebilecek gayretin ve ruhun tekrar canlandırılması gerektiğini eklemektedirler (Coles, 2007: 100-103).

Geleneksel kurallara ve sınırlara bağlı bir tasarım anlayışının aşılıp, çözüm ve sonuçtan öte sürece önem veren ve sorgulayan bir tasarımın gelişiminde Postmodernizm'le ilerleyen yapıbozumcu anlayışın katkıları çoktur. Bu gelenekten gelen Stefan Sagmeister da, grafik tasarımın konusu olmayan ilişki kümelerini tasarıma dahil etmiş, alanın sınırlarını zorlamıştır. 2008 yılında Newyork'taki bir sanat galerisinde binlerce gerçek muzdan oluşan, sürece dokunsal, etkileşimli deneyimleri dahil eden "Özgüven İyi Sonuçlar Verir", isimli çalışması da bu kapsamda örnek gösterilebilir (Ergüven, 2021: 130-143). Dolayısı ile tasarımın sadece insanların yaşamlarını kolaylaştıran işlevsel nesneler olmadığı, bunun yanında dünyayı anlamamın yollarından biri olduğu da kabul görmeye başlamıştır (Maffei, Houze, 2010: 95).



**Şekil 40** Stefan Sagmeister, "Özgüven İyi Sonuçlar Verir", 2008

Kaynak: https://sagmeister.com/work/deitch-projects-banana-wall/ Erişim Tarihi: 17.12.2021

Sanat ve tasarım arasındaki bağlantı ele alınırken, genellikle birinin diğerine göre eksik görüldüğü ya da birinin daha vasat olarak yargılandığı formülasyonlarla sonuçlanmaktadır. Spekülatif tasarım anlayışı aynı zamanda bu bakış açısını aşmak istemektedir. *"Eleştirel tasarım terimi, statükoyu çeşitli şekillerde sorgulayan veya çeşitli alışılmışın dışında gelecek senaryoları öneren tasarım projelerini ve uygulamalarını tanımlar."* Tasarım, "profesyonel" piyasaya paralel olarak deneyselliği ve eleştirelliği tasarım pratikleriyle birleştirerek neoliberalizme karşı alternatif yöntemler geliştirmektedir (Coombs, Mcnamara, Sade, 2019: 4, 10, 57). Tasarımın bu bakış açısı, sanat, bilim ve teknoloji arasında disiplinlerötesi yeni bağlam ve anlamlarda öneriler geliştirilmesini sağlamaktadır.

Tasarımcı Umut Altıntaş, sanat ve tasarım için geçerli olan kuralları ve gereklilikleri yer değiştirerek aslında sanat ve grafik tasarım alanlarının ne kadar iç içe ve benzer olabileceğini göstermektedir. Altıntaş, bunu yaparken grafik tasarım için yaygın tanımlar olan, işlevsel olması, çözüm bulması, bir işvereninin olması ve başkası adına konuşması gibi verileri, tam tersi açıdan sanat için söylenen, sebebinin, müşterisinin ya da hesap verme zorunluluğunun olmaması gibi verileri grafik tasarım için önermektedir. Yani, sanat nesnesinin bir ürün ya da tasarım nesnesinin kendisinin varoluş sebebi olabilmesi gibi (Altıntaş, 2020: 2).

Postmodern dönemle birlikte grafik tasarım, modern sanatın mirasını kullanarak sorgulamaya başlamıştır. Problem çözmeyi reddetmiş, izlenenin ötesinde okunan bir alan olmuştur. Bugün, güncel sanat ve tasarım ilişkisinde de benzer bir rol alışverişinin sürdüğü görülmektedir. Örneğin, Sanatçı Ayşe Erkmen'in programda ürettiği "Typed Type" adlı yazı tipinde olduğu gibi tasarım da sanatın mevcudiyet ölçütlerini bir söyleme dönüştürmektedir. Altıntaş; bir grafik tasarımcı, sanatçıdan farksız üretimler yapıyor ise ya da bir sanat yapıtı bir grafik tasarım nesnesi olan kitap kapağında yer almış ise yaşamlarına nasıl devam ederler? Diye sormaktadır. Örneğin, Bülent Erkmen'in her biri tek tek elle buruşturulan John Cage afişleri gibi. Ayrıca, tasarım ticari ve kültürel olarak ayrıldığında, zaten sanatsal olan kültürel üretimler çerçevesinde, işveren-tasarımcı sıkışmışlığından sıyrılan ve kendi söylemini geliştiren bir grafik tasarımın mümkünlüğünden bahsetmektedir (Altıntaş, 2020: 5-10).

2007 yılında, Belçika, Hasselt'deki Z33'de gerçekleşen "Eleştirel Tasarımı Tasarlamak" sergisi, Dunne-Raby, Jurgen Bey ve Martí Guixé gibi isimleri bir araya getiren ve eleştirel tasarımın kendisini görünür kılan önemli sergilerdendir. Daha sonra 2008 yılında bir benzeri olan Londra Somerset House'daki "Sanat ve Tasarımda 'Güzel' Olur mu?" başlıklı proje, sanatçı ve tasarımcılardan oluşan; Ryan Gander, Dexter Sinister, Alicia Framis, Martino Gamper, Tobias Rehberger, Superflux ve Chosil Kil için bir platform oluşturmuş, eleştirel tasarım bağlamında bir araya getirmiştir. MoMA'da yer bulan Paola Antonelli küratörlüğündeki "Tasarım ve Elastik Zihin" sergisi ise bu konudaki en geniş vitrinlerden birini oluşturmuştur (Malpass, 2019: 14).





**Şekil 41-42** Belçika, Hasselt, Z33, "Eleştirel Tasarımı Tasarlamak" sergisinden, 2007

Kaynak: https://www.flickr.com/photos/z33be/3430692385/in/photostream/ Erişim Tarihi: 12.079.2021





**Şekil 43-44** MoMA, "Tasarım ve Elastik Zihin" sergisinden, 2008

Kaynak: https://www.moma.org/calendar/exhibitions/58? Erişim Tarihi: 12.079.2021

Dada ve kavramsal sanattan bu yana sanatçının gündelik yaşam nesnesini sahiplenmesi ve kavramsallaştırması geleneğini içine alan eleştirel tasarımın, sanat mekanları ve pratikleriyle yakınlığı açısından tasarımda temellenen problemlerden biri, onun bir ürün tasarımı olarak görülmeyip sadece sanat olma arzusu içinde görülmesidir. Eleştirel tasarım ve sanat örtüşebilir fakat sanat dünyasının sosyal pratiklerine dahil edilmesi onu farklı bir yöne çekecektir (Malpass, 2019: 27, 93). Belki de bu açıdan yapılan önemli bir hata, bu ilişkiyi kısır bir tasarım tanımıyla açıklamaktadır. Diğer taraftan, eleştirel tasarımın oluşturmaya çalıştığı yapı, sanat olarak görülmekten sıyrılmaya ve alternatif bir kimlik kazanabilmeye çalışmaktadır.

Ekonomik sistem ve onun belirlediği kültür hiyerarşisi içinde dönüşüp uyum sağlayarak birbirine benzeyen sanat ve tasarım ile hakim sürece karşı eleştirel yaklaşım ve alternatif geliştirerek birbirine benzeyen sanat ve tasarım arasında nasıl bir fark vardır? Birinci durumda, sanat ve tasarım var olmaya devam edebilmek için üstün mekanizmalarla uzlaşma sağlamayı ve onun akışı içinde dönüşmeyi seçmiştir. İkinci durumda ise, sanat ve tasarım baskın koşulların tam olarak dışında olmasa da belirleyiciliğinin dışında varolamaya çalışmaktadır. Hangisinin, tasarımın ve sanatın sürdürülebilirliği ve geleceği için daha mantıklı olduğunu ise yine sürecin kendisi gösterecektir.

### 2.3.2 Tasarımcı ve Sanatçı Kimliğinin Biraradalığında Üretim

Bu kısımda, sanatçı ve tasarımcı şapkalarını birleştirmiş ya da sanat ve tasarım alanlarının ötesinde melez üretimler yapan kişi ve ekiplerden örnekler sunulmuştur.

#### 2.3.2.1 Jorge Pardo

Jorge Pardo, kendisini grafik tasarımcı ya da mimar gibi tek bir disiplinin sınırları içinde tanımlamamaktadır. Çünkü o, daha çok sanat ve tasarım alanları arasındaki fark ve benzerlikleri anlamaya çalışmaktadır. Pardo, sanatın ya da tasarımın estetiğinin kesişim noktalarından beslenen, tasarım üretimlerinde sanat arayışını sürdüren önemli örneklerden biridir. Ayrıca, kendi işleri için, onların işe yarar yani işlevsel bir yanının da olduğunu ve bu dengeyi sağlamanın oldukça zor olduğunu da eklemektedir. Pardo, sanat ve tasarım arasındaki ilişkiyi, iki disiplin arasında görev ve bağlam açısından nasıl bir farkın olduğu, neden pazarda farklı değerler gördükleri, aralarındaki arayüzün hangi sebeplerden ortaya çıktığı soruları üzerinden yapar. O, sanatı tasarım dünyasında, tasarımı da sanat dünyasında deneyimleyerek yapmış olduğu bu sorgulamayı somutlaştırıp güncel piyasada pratiğe dökmektedir (Coles, 2007: 11, 59, 60).



**Şekil 45** Jorge Pardo'nun Augustins Müzesi'ndeki enstalasyonu, 2014

Kaynak: https://www.artcontemporain-deficiencevisuelle.fr/jorge-pardo_75.php Erişim Tarihi: 22.02.2022



**Şekil 46** Jorge Pardo, "Flamboyant" enstalasyonu, Pinacoteca de Sao Paulo, 2019
Kaynak: https://www.meer.com/pt/59748-jorge-pardo Erişim Tarihi: 22.02.2022

Pardo, projelerinde; küratörlük, grafik tasarım, enstalasyon, kavramsal sanat, mobilya tasarımı, mimarlık ve iç mimarlık gibi farklı alan ve başlıkları birleştirmektedir. Pardo'nun 2000 yılında Dia Center'daki lobi, kitabevi, galeri gibi alanları tasarladığı proje, sanat ve tasarım disiplinlerinin biraradalığı açısından önemli bir yer teşkil etmektedir. Projedeki renkli karolar mekan ve nesneler arasında kaynaştırıcı ve tamamlayıcıdır. Galeri, lobi gibi farklı işlevlere sahip alanlar görsel olarak birbiri ile ilişki kurmakta ve bağlanmaktadır. Sanat ve tasarım arasındaki sınırları bulanıklaştıran ve bu ilişkiyi yeniden gözden geçirmeyi tetikleyen transdisipliner projede, özellikle bir çalışma öne çıkmaktadır. Kilden oyularak yapılmış bir otomobil tasarımının ön izlemesi olan çalışma, işlevsel ve tasarımsal yönünden daha uzak, bir enstalasyona ise daha yakın olarak kimlik kazanmaktır. Pardo bu çalışma örneğinde, Duchamp'ın geleneksel sanat anlayışını yıktığı hazır nesnesinin bir güncellemesini ya da bir nekrolojisini sunmakta ve ticari bir nesneyi sanat nesnesine dönüştürerek kurumsal bir eleştiri getirmektedir. Pardo, tasarım disiplinine olan bağlılık problemlerini görmezden gelirken bir taraftan da seçkin sanat kurumlarının sınırlayıcılığı ve belirleyiciliğine tepki vermektedir (Coles, 2007: 74-82).



**Şekil 47** Jorge Pardo, "Volkswagen New Beetle Tam Ölçekli Model", Dia, 2000

Kaynak: https://www.diaart.org/exhibition/exhibitions-projects/jorge-pardo-project-exhibition

Erişim Tarihi: 22.02.2022



**Şekil 48** Jorge Pardo ve Gilberto Zorio, Dia, "Yankı", 2002

Kaynak: https://www.diaart.org/exhibition/exhibitions-projects/jorge-pardo-and-gilberto-zorio-reverb-exhibition Erişim Tarihi: 22.02.2022

### 2.3.2.2 Hella Jongerius

Hella Jongerius, tasarımlarının sanatsal yönünü hikaye ile ortaya çıkarırken işlevselliği ve teknik olarak işe yarar olmalarını da göz ardı etmemektedir. Kendisini bir sanatçı olarak tanımlamakta ve tasarımın sıkışmışlıklarını esnetmek ya da özgürleştirmek için sanatsal ifade ve yöntemlere başvurmaktadır.

Jongerius, sanat ve tasarımın hiyerarşik ilişkisinden bahsederken sanatın endüstrinin çalıştığı ölçekler ile rekabet edemeyeceğinden de söz etmektedir. O, tasarımın sadece pragmatik yönlerle sınırlandırılmaması gerektiğini, derinlemesine ve farklı disiplinlerle birarada hareket etmesi gerektiğini ifade etmektedir. Ayrıca, bunun farklı kimlikler ile yapılabileceğini belirtmektedir. Jongerius, seri üretim nesnelerinin çok uzun zamandır çevreyi ve estetik algıyı kirlettiğini, tasarımcının bu açıdan önemli bir sorumluluğunun olduğunu söylemektedir (Coles, 2007: 89-93). Ona göre; sanattan alınan ilham, sadece jargon değil hikaye olarak ikna edici ve dolu olmalıdır. Aksi halde tasarım bir kısır döngü içine sıkışıp yüzeysel kalacaktır. Sanat ve tasarım arasındaki muğlaklığın artması, geçmişte belirlenmiş sınırların ve olasılıkların yetersiz kalması ve altüst olmasından kaynaklanmaktadır (Poynor, 2005).



**Şekil 49** Hella Jongerius, "Yeninin Ötesinde", 2017

Kaynak: http://www.jongeriuslab.com/work/beyond-the-new-hella-jongerius-louise-schouwenberg

Erişim Tarihi: 14.07.2021





**Şekil 50-51** Hella Jongerius,"Nefes Alan Renk" sergisi, Londra Tasarım Müzesi, 2018
Kaynak: https://www.boijmans.nl/en/exhibitions/hella-jongerius-breathing-colour
Erişim Tarihi: 14.07.2021

### 2.3.2.3 M/M Paris

Sanat ve tasarımı biraraya getiren bir stüdyo olarak M/M Paris ekibi, kendilerini doğrudan sanatçı olarak tanımlamamaktadır. Başlangıçta, sanatçı ya da sanat kurumları için tasarım yapan, daha sonra onların "sanatını tasarlayan" ve son olarak kendi işlerini "sanat gibi" sunan, sanat üreten bir yapıya dönüşmüşlerdir. Kuruculardan Mathias Augustyniak, öncelikle grafik tasarımcı olduğunu, yeni şeyler üretebilmek için alanda uzmanlaşmak sonra da hislere ve özgürlüğe önem verebilmek adına tarihin ve kuralların yükünden kurtulmak gerektiğini ifade etmektedir. Özellikle, 1960'lardan sonra sanatın toplumdan yeni bir kopuş yaşadığını ve tasarımın ise toplumun tüm katmanları ile bu ilişkiyi kurmak açısından daha fazla güce sahip olduğunu söylemektedir. Augustyniak, bu anlamda, Nicolas Bourriaud'un "İlişkisel Estetik"te sanat için söylediklerinin

tasarımda yerini daha kolay bulabileceğini yani sanatı taklit etmek yerine yeni bir farkındalık ve gerçekliği ortaya koymanın daha mantıklı olacağını, özellikle de grafik tasarımın disiplinlerin birleşim noktasını yeni bir yaklaşıma dönüştürmek için özel bir alan olduğunu da ifade eder. (Coles, 2007: 188-190).



**Şekil 52** M/M Paris, Londra Gallery Libby, "Carpetalogue", 2012
Kaynak: http://wgsn-hbl.blogspot.com/2012/10/mm-paris-carpetalogue.html Erişim Tarihi: 13.08.2021



**Şekil 53** M/M Paris, "Görünenin Kenarında Yürüyen Karınca Gibi", 2008
Kaynak: https://www.contemporaryartlibrary.org/artist/m-m-paris-33251 Erişim Tarihi: 13.08.2021

Kurucu üyelerden olan Michael Amzalag, tasarım ve sanat arasındaki ayrımın yeni sayılabileceğini, tarihte Michelangelo gibi örneklere baktığımızda o dönemde zanaatçı olarak görüldüklerini ve bu ayrımı sanat tarihinin yaptığını söylemektedir. 14.

yüzyılda, henüz bugünün tanımlarıyla etiketlenmemiş olan sanatçıların, bir tasarımcı gibi gündelik yaşamın problem çözücüleri ve tüccarları olduklarını söylemektedirler. Michelangelo gibi sanatçılar, müşterilerin isteklerini yerine getirirken bir taraftan da kendi hayallerini gerçekleştirmeye çalışmışlardır. Amzalag, buradan yola çıkarak sanat ve tasarım ilişkisine, Mathias'ın 1960'lardan sonra disiplinlerarasılığın sanat ve tasarım için yeni bir soluk ve yol olabileceği sözlerini hatırlatarak, aslında tekrar birleşme ihtiyacının bugün de izlenebileceğini söylemektedir. M/M Paris'in sanat dünyasına girme kararları sürecinde, yaptıkları bir sergi davetiyesi tasarımı önemli bir basamak olmuştur. Sergideki sanatçıların isimlerinin yazdığı alana, kendilerinin de aynı statüde olduğu gerekçesiyle isimlerini eklemişlerdir. Fakat isimlerinin üzeri kapatılarak sanatçılar listesinden kaldırılmıştır. Onlar, ticari olarak ürettikleri işlerini aynı zamanda bağlamlarından koparıp sanat dünyası içinde sunarak, farklı etkileşim ve okuma imkanı kazandırmaktadırlar. Sanatçılara verilen söz hakkının tasarımcılara verilmediğini ve tasarımcının kendi sözünü söyleyebilmesi için bunu sanat ve tasarım dünyaları arasındaki sınırların kalktığı bir zeminde yapması gerektiğini ifade etmektedirler (Coles, 2007: 191, 195). Yaşadıkları deneyimler, onların disiplinler arasındaki sınırları, kuralları ve sistemi daha çok sorgulamasına sebep olmuş ve böylece bugün bilinen disiplinlerötesi kimliklerini kazanmalarını sağlamıştır.



**Şekil 54** M/M Paris, "M/Made in Shanghai", 2021

Kaynak: https://www.creativereview.co.uk/m-m-paris-book-exhibition/ Erişim Tarihi: 13.08.2021

#### 2.3.2.4 Superflex

Superflex, 1993'te Jakob Fenger, Bjørnstjerne Christiansen ve Rasmus Rosengren Nielsen tarafından kurulan, sanatçı, tasarımcı, mühendis gibi birçok kimliği biraraya getiren ve heykelden enerji sistemlerine, resimden organik tarıma kadar farklı disiplinlerde üretimler yapan sınırları genişletilmiş bir şirket ve kolektiftir (Superflex, tarihsiz).

Superflex, disiplinlerarası geçişi özellikle de tasarımda sanatsal dili iyi kullanmaktadır. Sanatın esnek ve özgür yapısı, onlara projelerini istedikleri gibi gerçekleştirebilme olanağı sağlamaktadır. Bu deneysel alanda, salt ve sığ sorunsallar farklı noktalara taşınıp alışılagelen bakış açılarının ötesine geçmektedir. Superflex, bir kurumda sergilenen sanat nesnesinin bir reklam standından çok da farklı olmadığını ifade etmekte, toplumsal yapı içinde ve sahada çalışmayı tercih etmektedirler. Onlara göre; sanat ticarete karşı görünmekte fakat aynı zamanda ticaretten uzak kalamamaktadır. Bu yüzden onlar daha samimi bir fikir olarak, ticari yönünü gizlemeyen bir şirket olmayı tercih etmektedirler (Coles, 2007: 127-129). Superflex'in bu yaklaşımı, aslında güncel zeminde sanat ve tasarım arasındaki karmaşa sebeplerinden biri olan "samimiyet" problemini vurgulamaktadır. Sanat ve tasarımın gerçekte oldukları ya da düşündükleri gibi görünmemeleri, aralarındaki kavram karmaşasına yönelik sorunların da içinden çıkılmaz bir hale gelmesine sebep olabilmektedir.

Ekibin 2022 tarihli, "Non-Alcoholic Mezcal" (Alkolsüz Mezcal) adlı çalışması, alkol içermeyen ve bunu vurgulayan bir ambalaj tasarıma sahip, aslında yüksek alkollü bir Meksika içkisi olan mezcal şişelerinden oluşmaktadır. Çalışma, "*ticari bir ürünü, tamamen markalaşmış olarak var olacak şekilde özünden boşaltmayı"* amaçlamaktadır. Şişeler, aralarında bir mağaza teşhiri gibi duran ve onları sonsuz bir seri üretim döngüsündeymiş gibi çoğaltan aynalarla birlikte piramidal bir yığın olarak yerleştirilmiştir. Alkolsüz içki şişeleri ve aynadaki sonsuzluk vurgusu, tasarım dünyasının yarattığı sarhoşluğu, baş döndürücülüğü, pazarlamanın dizginsizliğini somutlaştırmaya çalışmaktadır (Superflex, 2022).



**Şekil 55** Superflex, “Alkolsüz Mezcal”, 2022

Kaynak: https://superflex.net/works/non-alcoholic_mezcal Erişim Tarihi: 16.02.2022

“The Campaign” (Kampanya) adlı projelerinde ise Danimarka'nın Sønderborg kentinde farklı şirketler ile mühendislik, üretim, tasarım gibi başlılar altında gerçekleştirdikleri bir toplantıyı merkeze almaktadırlar. Bu toplantıda, ortada bir ürün olmadan reklam, tanıtım ve çeşitli şirket ritüellerinin nasıl deneyimlenebileceğine yönelik bir proses uygulanmıştır. Bu deneyimlerde bilinen şirket prosedürlerinin hiçbiri olmadığından iş görüşmeleri bile bir formaliteye indirgenmiştir. Bu proje ve kuruluş, bir sanat grubunun şirket olarak nasıl hareket edebileceği ve yerel ekonomik ağ ile nasıl temasta olacağı konusunda bir araştırmadır (Superflex, 2022).




**Şekil 56** Superflex, "The Campaign", 1994

Kaynak: https://superflex.net/works/the_campaign Erişim Tarihi: 21.02.2022

"Free Sol LeWitt" (Ücretsiz Sol LeWitt) adlı proje, Sol LeWitt'nin 1972 tarihli Untitled (Wall Structure), adlı işinin kopyalarını üreten ve ücretsiz olarak dağıtan bir atölye sürecini kapsamaktadır. Proje, LeWitt'nin "ifade edilen fikirler herkesin malı haline gelir ve kullanılmazlarsa geçersizdirler" sözlerinden yola çıkmış, aynı zamanda da kapalı mecralardaki sanat nesnelerinin ulaşılabilirliğini sorgulamıştır (Superflex, 2022).



**Şekil 57** Superflex, "Free Sol LeWitt", 2010

Kaynak: https://superflex.net/works/free_sol_lewitt Erişim Tarihi: 21.02.2022

Superflex'in disiplinlerarası sanatçı Rirkrit Tiravanija ile işbirliği içinde gerçekleştirdiği "Social Puding" (Sosyal Puding) isimli çalışması ise Dr. Oetker tarafından üretilen pudingden ilham almaktadır. Proje, katılımcıları kendi yenilebilir

ürünlerini yaratmaya, tüketimin sosyal bağlarını sorgulamaya davet ederken, bu jelatinimsi madde üzerinde sosyal, ticari, gündelik ilişkileri sorgulamaktadır (Superflex, 2022).




**Şekil 58** Superflex, "Social Pudding", 2003
Kaynak: https://superflex.net/works/social_pudding Erişim Tarihi: 22.02.2022

### 2.3.2.5 Andrea Zittel

Endüstriyel tasarım ve sanat eğitimi almış olan Andrea Zittel, üretimlerini sosyal koşullanmayı belirleyen yapılar üzerine bir sorgulama yöntemi olarak geliştirmektedir. Endüstriyel tasarım, bir ürün tasarımı olmakla beraber bir hizmet zincirinin de parçasıdır. Onun çalışmalarındaki markalaşan izler, endüstriyel tasarım ve sanat arasında oluşturduğu düzlem, sanatın bir hizmet üretimi de olabileceği fikrini ve sanatçının bir üretici olarak işlevini sorgulamaktadır. Zittel'in çalışmalarında kurduğu bu paralellik, işlerini tasarım olarak sunabilmesine olanak sağlarken aynı zamanda sanatsal bir değer yaratmasına da yol açmaktadır. MoMA'daki "Sense and Sensibility" sergisinde, şirketinin üretimlerinden prototipleri kullanmış ve serginin bir parçası olmayan şirketin reklam broşürlerini de sunuma dahil etmesiyle Zittel'in alanı, eleştirel bir ticari fuar

standına dönüşmüştür (Coles, 2007: 117). Zittel, üretimlerini hiçbir zaman bir tasarım ofisine ya da sanat atölyesine sığdırmamış, kendi yaşam alanlarını sanat ve tasarım için deney mecralarına dönüştürmüştür. Onun çalışmaları, pratik ve teorik olarak hayatının merkezinde ve her yerdedir. Zittel, çalışmalarında sanatın belirsizliğini ve tasarımın fonksiyonelliğini ya da gündelik pratik bağlantıları biraraya getirmektedir. Bu tarz ayrımların olmamasından dolayı onun çalışmalarında sanat ve tasarım arasında bir sınır görülmemektedir.



**Şekil 59-60** Andrea Zittel, Regen Projects, Los Angeles, 2005-2020

Kaynak: https://www.regenprojects.com/artists/andrea-zittel?view=slider#3 Erişim Tarihi: 12.10.2021



**Şekil 61** Andrea Zittel, "Vagon İstasyonları", 2004

Kaynak: https://artistprofiler.art/Artist/465389/ZITTEL-Andrea Erişim Tarihi: 12.10.2021




**Şekil 62** Andrea Zittel, "Living Units", 1994

Kaynak: https://www.zittel.org/projects/a-z-living-units/ Erişim Tarihi: 12.10.2021

**Şekil 63** Andrea Zittel, "Living Units" reklam broşürü, 1994

Kaynak: https://www.amazon.com/Andrea-Zittel-Introducing-Z-Administrative/dp/B015G9EUQE

Erişim Tarihi: 12.10.2021

# 3. BÖLÜM:

# İSTANBUL BİENALİ VE İSTANBUL TASARIM BİENALİ: EVRİLMENİN RESMİ

# 3. BÖLÜM
# İSTANBUL BİENALİ VE İSTANBUL TASARIM BİENALİ: EVRİLMENİN RESMİ

## 3.1 Bienalin Benzerleştirmedeki Rolü

Dünya sergilerinden, küreselleşmenin ve neoliberalizmin biçimlendirdiği bienallere kadar farklılıkların nasıl kontrol ve kategorize edilebileceği ya da birleştirilebileceği öğrenilmiştir. Uzun yıllardır kentler, bienaller ve fuarlar organize etmek, popüler imajlara sahip olan küratör ve onların belirlediği sanatçıları ağırlamak için yarışmaktadır. Bienaller, küresel sermaye akışını kente çekebilmek için oluşturulan stratejilerin bir parçasıdır ve yalnızca sanatsal organizasyonlar olarak görülmemelidir. Bienallerin süre, tarih, hedef kitle, konsept gibi çeşitli programları küresel ağdaki diğer sanatsal, ticari veya siyasal organizasyonlar göz önünde bulundurularak planlanmaktadır. Bienaller gibi büyük ölçekli etkinlikler, farklı coğrafyalardan büyük katılımcı ya da turist hareketlerine sebep olduğu için ulus-devlet yapıların küresel topluma çevrilmesinde önemli bir basamak olmuştur. Sermayenin ve siyasetin araçsallaştırdığı kültürün bir parçası olan bienaller, aynı paralelde sanatın ve tasarımın dönüştürülmesinde önemli bir göreve sahiptir (Yardımcı, 2021: 12-29, 57). Birbirine eklemlenmiş bu küresel etki alanı içindeki bienaller, birbirine benzeyen organizasyonların ortaya çıkmasındaki önemli katmanlardan birini oluşturmaktadır.

Küreselleşmenin uzantısı olan kültürün özelleştirilmesi ve sanat organizasyonlarının üretim ve tüketim bandına profesyonel olarak eklemlenmesiyle bienallerin rolü daha önemli hale gelmiştir. *"Çağdaş incelemelerde bienaller uyguladıkları post-Fordist yönetim modellerinden ötürü kurumsallaşma ötesi (post-institution) örgütlenmeler olarak tanımlanmaktadırlar."* Bienaller, metropollerin sanat alışverişindeki ağlarını oluşturur ve küresel boyuttaki bu ağa dünyanın her yerinden sanatçılar dahil olabilmek için yarışmaktadırlar. Sanatçıların bienallerdeki üretimleri, belirlenen konseptlere göre şekillenmekte ve her organizasyonda farklı bir çerçevede

üretim yapmaları beklenmektedir. Bu, sanatın geçmişte bindiği tüketim treninin farklı bir sonucudur. Haftalık dergi kapağı tasarımları ya da reklam projelerinde olduğu gibi sanat da her defasında farklı ve şaşırtıcı olmalıdır. Sanatın kendi kimliği ile değil, temsil edildiği platforma göre kimlik kazanması daha baskın ve sistemsel olarak daha kolay durumdadır. Bienaller, yerel kültürün bir parçası olan sanatın küresel pazara dahil edilmesini hızlandırmıştır. Neo-liberal politikaların çokkültürlülük başlığı üzerinden yürüttüğü stratejileri sanat alanından ilerleten bienaller aynı zamanda bu ortamda hayat bulan sanat anlayışının küresel piyasasının oluşmasına katkıda bulunmuştur (Artun, 2018: 125-167). 1990'lardan bu yana büyük ölçekli organizasyonlar olarak bienaller, küresel ve liberal rejimin bir parçası olan bir model olarak görülmektedir. Estetik ve kültürel manipülasyonun benzerleştirmesinde önemli bir rolü olan bienallerin görünen yüzü çelişkiler içermektedir (Kompatsiaris, 2014: 76).

Sanat dünyasının isimlerini ve anlayışlarını yereldeki ile temas ettiren bienaller, her coğrafyaya giren bakış açısından nasibini almış hibrit çalışmaların ortaya çıkmasına sebep olabilmektedirler. Güney Afrika'da ilk defa 1995 yılında gerçekleşen Johannesburg Bienali'ne, ülkenin uluslararası camiaya karşı olumsuz bir imaj çizebileceği düşüncesiyle bazı yerel sanatçılar dahil edilmemiş ve etkinlik genelinde mutlu bir tablo çizilmeye gayret gösterilmiştir. Bienalin oluşum süreçlerindeki bu yaklaşımlar, aynı kaynağın uçlarından beslenmeleri sebebiyle dünyadaki sanat ve tasarım bienallerinin kavramsal çerçevelerini daraltmakta ve benzeştirmekte, küreselliğin melez ve homojen yapısını doğurmaktadır. Havana 2000 Bienali ise ülke dışından küratörlerin en lüks şekilde ağırlandığı, yerel halktan daha çok kozmopolit seyirciye, turistlere hizmet veren bir örnek olarak gösterilebilir (Stallabrass, 2013: 37- 46). Bu kapsamda bienal üretimlerinin sterilleşmesi ve risksiz alanlarda eğlenceli, turistik etkinlikler olması onları, büyük alışveriş merkezlerinin müşterileriyle kurdukları ilişkiden farksız hale getirmektedir. Burada görülmektedir ki yerel farklılıklar ya da karşıt görüşler bile sanat ve tasarımı benzerleştiren yöntemler ile aynı şekilde dönüştürülmektedir.

Bienallerdeki çalışmalar, kentin markalaştırılması ve pazarlanması kapsamında şehrin farklı noktalarında sergilenen reklam tasarımları ile kavramsal olarak iç içe

geçmekte, temsil ve hakikat karışmaktadır. Sanat bienallerindeki ticari ürün reklamları ya da bir otel menüsünde yer alan bienal tanıtımları alışıldık bir manzaradır. Bu, gündelik yaşamın sanatsallaşma serüveni ya da ticari nesne ile sanat nesnesi arasındaki sınırın ortadan kalkmasının devamında, eli daha fazla güçlenen tasarım ve reklam dünyasında biçimlenmektedir. İleri aşamada ise insan ve yaşamın kendisi bir estetik proje olarak formülize edilmiştir (Yardımcı, 2021: 35, 53). Bugün sanatın*, "tasarım bienallerinin örgütlülüğünde, sanayileşmiş yeni teknoloji ile bütünleşmiş deneyimlere yaslanan organize birikim karşısında rekabet edecek gücü yoktur*" (Yaman, 2018: 73). Sanat bienallerinin yönetici, şirket, sponsor, hedef kitle, bütçe, reklam katmanlarına bakıldığında ise, sanatla ilişkili olmaktan daha çok tasarımla ilişkili olmak zorunda gibidirler.

### 3.1.2 İstanbul Bienali ve Ortak Kodların Oluşmasındaki Etkenler

1968 yılında, dünyadaki benzerleri gibi bir festivalin İstanbul'da da gerçekleşmesi için ilk atılım Nejat Eczacıbaşı'ndan gelmiştir. İKSV bu amaçla 1973 yılında kurulmuş, birçok disiplinde festivaller düzenlenmiştir. Uluslararası İstanbul Bienali, ilk olarak 1987 yılında öncekilerden farklılaşarak çağdaş sanatı merkeze almıştır. İKSV'ye göre; bienalin amacı dünyadaki sanat ağı ve İstanbul arasında bir iletişim kurabilmektir. Tarihte de önemli bir gösteri şehri olmuş olan İstanbul'un Guy Debord'un bahsettiği manada bir gösteri merkezi olması 1980'lerden sonra gerçekleşmektedir. IMF'nin entegrasyon programlarıyla devletçi ekonomik sistemin yerini piyasa ekonomisi almış, özelleştirmeler başlamış ve küresel sermaye İstanbul'a ilgi göstermiştir. Ulus-devletçi yapı, yayılmaya başlayan ekonomik liberalleşme karşısında yetersiz kalmış ve hizmet boşlukları ortaya çıkmıştır. Bu boşluk, İKSV gibi özel kurum ve vakıfların artmasına ve özel kişilerin sponsorluk gibi iletişim yöntemleri ile daha fazla reklam yapıp, müdahale fırsatı bulmasına olanak sağlamıştır. "*Madra'ya göre; bienal, sanatın devletin elinden kurtulup özel sektörün eline geçmesi süreci içinde ele alınması gerekir."* Artık, güçlü sermaye sahiplerinin kültür, sanat, tasarım alanları ve mekanlarıyla karar heyetleri ve destekler ile kurdukları ilişkiler ekonomik ve kültürel sermayenin karışmasına yol açmıştır. Rene

Block'a göre; *"bienalin düzenlenme süreci, bir yanda istek ve sanatsal gereklilik, diğer yandan da finanse edilebilirlik arasında yapılan bıçak sırtı bir gezintidir."* Diğer kentler gibi dev bir vitrin halini alan, küreselleşmeye eklemlenmiş İstanbul'daki sanatın rolü de aynı koşutta değişmiştir. Böylece kent pazara dahil olurken sanat da bunun araçlarından biri olmuş ve İstanbul Bienali sistemin gösterişli tabelalarından biri olarak sunulmuştur. Bugün, küresel sermaye ve markalaşan kent ağının dışında ekonomik ve kültürel olarak varolabilmek oldukça zordur (Yardımcı, 2021: 14-16, 41-97).

İstanbul Bienali'nin başarı ölçütü, kültürel kodlarını global ölçekte ne kadar iyi yansıttığı, yaydığı ve batı örnekleriyle ne kadar özdeşleştiği ile doğrudan ilişkilidir. Bu süreçteki sanatın başarısını ise aynı global standartlar belirlemektedir. Kültürün özelleşmesi süreci tüm dünyada sanat, tasarım, moda, pazarlama, finans gibi alanların simbiyozunda olduğu gibi İstanbul kenti ve İstanbul Bienali üzerinden de okunabilmektedir. İKSV, konumu gereği resmi ve özel kuruluşlar arasında bir ağ oluşturduğundan, resmi ideolojiye ya da ilişkide olduğu büyük şirketlerin politikalarına yani küresel ekonomik politikalara ters düşecek içerik ve yaklaşımlardan uzak durmak mecburiyetindedir. Bunun yanında, daha çok sponsorluklar için prestij kaynağı olabilecek ve şirketlerin destek verebileceği projeleri hayata geçirmektedirler. İKSV'nin devlete ve şirketlere birçok sebepten bağlı olması ve küratör, eleştirmen, yönetici gibi sorumlulukların benzer kişilerde olması bienal çatısı altında gerçek eleştirinin olamaması anlamına da gelebilmektedir (Yardımcı, 2021: 92-135). Bienallerin yönetim kurullarında iş dünyasından isimlerin bulunduğu seçkin kişiler yer alır. *"Bienal yönetiminin de iradesinin üstünde, küratörleri atayan şirket kurmayları, onların yönetim ve iletişim danışmanları veya bunlarla işbirliği içinde çalışan İstanbul Kültür ve Sanat Vakfı gibi NGO'lar"* bulunmaktadır (Artun, 2018: 128).

Fırat Arapoğlu, "16. İstanbul Bienali: Yedinci Kıta" yazısında, Nicolas Bourriaud küratörlüğündeki iklim krizini merkeze alan fakat yalıtılmış müze mekanı içinde, çevre kirliliğinde payı olan sponsorlara sahip bir bienalin yaptığı eleştirinin ne kadar amacına ulaşabileceğini sorgulamaktadır. Arapoğlu ayrıca, bazı inisiyatiflerin, bienalin çevre mücadelesi gibi bir konuyu halkla ilişkilere indirgediği eleştirisinde bulunduklarını

eklemiştir (Arapoğlu, 2019: 220, 221). Bienaller, genellikle ucu açık başlıklar ve kavramsal çerçeveler belirlemekte, böylece, organizasyonun her şeyi kapsayacak şekilde genişletilebilmesine, daraltılabilmesine veya kaçış alanları oluşturulabilmesine olanak yaratabilmektedirler (Stallabrass, 2013: 37). Ayrıca, bienaller her türlü toplumsal meselenin tüketilmesinin önünü açabilmektedirler. "*Kral çıplak demenin doğrudanlığı, banallik ve naiflikle itham edilerek konuşulmaz kılınır. 'Didaktik' aşağılaması ile tutuklanan analitik düşünce, 'muğlaklık' ve ucu açıklık belirsizleştirmeleri ile dolayımlanır."* (Yaman, 2018: 71). Sanat ve tasarım bienalleri arasındaki benzerlikte, içerik bakımından girilen bir kısır döngünün etkisi göz önünde bulundurulmalıdır.

Günümüz sanatı ve tasarımının benzerleşen dilinin oluşumunda, bu mecraların akış yönünü, organizasyonların kavramsal başlıklarını veya manifestolarını belirleyen küratörlerin rolü de büyüktür. Bununla ilişkili olarak sanat ve tasarım sergilerinde aynılaşan bir yaklaşım ve "jargon" ortaya çıkabilmektedir. "*Şirketlerin "ürün müdürü", kimlikli strateji uzmanı, medya sorumlusu ve kolaylaştırıcı aktör konumundaki küratörlük"* kurumlaştırılmıştır. Küratörler; karar mekanizmaları, sanatçılar ve izleyiciler arasındaki müzakereyi yönetmişler ve daha önce sanatçının yaptığı birçok görevi üstlenmişlerdir. Küratörler planlar, yönetir, üretir, sunar, eleştirir, yazar, temsil eder, ilişki ağları kurar, kurumlarla, şirketlerle doğrudan ya da dolaylı çalışabilir, arabuluculuk yapar, projeler teklif eder, projeleri satar, markalaştırır, sanatçıların ve konseptlerin bulunmasından organizasyonun gerçekleşmesi ve sonlanmasına kadar her aşamayı belirler. Küresel ağın dönüştürdüğü piyasanın şekillendirdiği küratörler, tüm "estetik" ilişkilerin sözcüleri olmuşlardır (Yaman, 2018: 69-71). Bu platformların neredeyse her aşamasında yer alan küratörler benzerleşmenin kademelerinde yer almışlardır.

Bienal küratörlerinin dünya bienalleri ve fuarlar arasında bir dolaşımı vardır. Örneğin, Portekiz Tasarım Bienali'nde küratör olarak görev yapmış olan Mariana Pestana'nın İstanbul Tasarım Bienali'nde de küratör olması gibi. Bu döngü, doğrudan ya da dolaylı olarak, benzer bakış açıları, benzer strateji ve kişilerin yol açtığı dil ve yöntem şablonları oluşturabilmektedir.

Katılımcının bienale kabul edilmesi ise yönetici, direktör veya küratörün seçimleri sonucunda olabilmekte; içeriğe uygunluk ve öneriler sonucunda gerçekleşebilmektedir. Bienaller hakimiyetindeki süreçlerde, birbirinden çok farklı coğrafya ve kültürel ortamlarda yaşayan sanatçıların işleri aynılaşabilmekte, küresel bir tekrar ve döngü ortaya çıkabilmektedir (Yardımcı, 2021: 130). İstanbul Bienali sanatçı seçimlerinde artık açık çağrı yöntemi uygulanmamakta ve sanatçılar vakıf içinde belirlenmektedirler. Kavramsal ve fiziksel kurallara ya da temaya uyması için seçilen sanatçılar, benzerliklerin yan yana gelmesine ve "risksiz" bir alanın oluşumuna katkı yapabilmektedirler.

Uluslararası sanat ağında ve buna eklemlenmiş sanat mekanlarında kabul görülmek için yazılı olmayan kriterler mevcuttur. Bu görünmez kriterler, sanat ve tasarım bienalindeki dili ve yöntemleri aynılaştıran katmanlardan biridir. Sanat eleştirmeni Fırat Arapoğlu'nun da söylediği gibi günümüzde bir nesnenin sanat ya da tasarım olup olmadığı konusunda kesin bir ifadede bulunmak zor olabilir. Fakat bienaller gibi büyük sanat organizasyonlarında kabul görülmenin kriterleri ve onay hiyerarşisi vardır (Ek 02, 2021). Uzun zaman önce, sanatçının kısa süreliğine kazandığı otoritesi ve belirleyici gücü küratöre devrolmuştur. Hatta küratörler artık gerçek sanatçıların kendileri olduklarını ortaya atmışlardır. Çünkü, bienallerde ya da herhangi bir sanat tasarım organizasyonunda konsepti, sanatçıları, tasarımcıları, mekanı kısacası her şeyi belirleyen küratörler olmakta (Akbay, 2021) ve böyle bir öneride bulunmaları, bu sürecin doğal bir sonucu olarak gerçekleşmektedir. Direktörlerin üretim alanı ofisleridir. Sanatçı ve tasarımcı ile yöneticiler arasındaki kapılardan birini oluştururlar. Küratörler ise bu görevi daha homojen ve geçirgen olarak yerine getirirler.

İstanbul Bienali ve İstanbul Tasarım Bienali arasındaki benzer kodların oluşmasında sadece küratörün ya da kurumun belirleyiciliği veya seçimleri değil, piyasada oluşan ortak dilin etkileri de olabilmektedir. Buna verilebilecek örnekler, eser açıklama metinleri, manifestolar, ortak kaygılar ya da sanatçı ve tasarımcının beslendiği ortak kaynaklardaki benzerlikler veya benzerleşen yaklaşımlar olarak çoğaltılabilir. Avital'e göre; moda ve sanatı birbirine karıştıran algı, kod ve dil ayrımını da

yapamamaktadır. Ona göre; tasarım sadece kodlar ve stillerden oluşurken, sanat kodları ifade edebilen ve anlamlandıran bir dile sahiptir. Sanatın dili sembolik ve kalıcı iken tasarım kodları hızla değişir ve geçicidir. Bugün ise bu derin ayrım iç içe geçmiştir (Avital, 2017: 92). Fakat güncel sanatın, "*zamanın dün-bugün-yarın bütünlüğünü bir kesite, şimdiye, 'an'a indirgenmesi",* gündelik olanın ise güncel başlığı ile "şimdi"yi kavramsallaştırması (Yaman, 2018: 71) kavramları, geçici ve kalıcı olanı ya da tasarımı ve sanatı birleştirmiştir. Hollandalı tasarım eleştirmeni ve küratör Max Bruinsma'ya göre; "*artık insanların her şeyi anlayamayacağı kabul edildiğine göre, yorumlama sorunu da değişmiştir. Bir grafik tasarımın kendini açıklaması gerekmez, izleyici veya okuyucu açıklamanın çoğunu kendisi yapacaktır*" (Ergüven, 2021: 129,130). Dolayısı ile tasarım da uzun zamandır sanatta olduğu gibi didaktik anlatım yöntemlerini çok fazla tercih etmemektedir.

Günümüz sanat kurumlarında ise tahmin edilebilir bir sanat alanının var olması ve bu alanın kendine ait bir dilinin oluşturulması ve bu dilde tarif edilmesi gerekir. Bu da sadece aynı dili konuşan insanların iletişim kurduğu bir ekosistemi yaratmaktadır (Stallabrass, 2013: 108). Ortaklaşan şablonlar ve kodlar haline gelen sanat ve tasarım etkinliklerinin dili, içeriklerinin de birbirine benzemesinde etkili olabilmektedir. Dolayısı ile İstanbul Bienali ve İstanbul Tasarım Bienali arasındaki benzerleşme problemi düşünüldüğünde, sadece sanatçı ve tasarımcı üretimlerinin değil onları çevreleyen dil ve yaklaşımların da rolünün büyük olduğu görülebilir.

### 3.2 Hibrit Bir Sanat-Tasarım Bienaline Örnek Olarak 6. Şangay Bienali

Ana temasını "Hyper Design" başlığı altında toplayan 6. Şangay Bienali, sanat ve tasarıma biçilen güncel rolleri ve ilişkileri sorgulamaktadır (Coombs, Mcnamara, Sade, 2019: 147). Bienal küratörlerinden Gianfranco Maraniello'nun anlatımı ile tasarım işlevsellik, uygulama ve sanat ile ilişkilendirilen, endüstrinin karmaşıklığına estetik bir kılıf geçiren, uzlaşmacı ve çelişkili bir kavramdır. Bienal, "Tasarım ve Hayal Gücü", "Sıradan Yaşam Pratiği" ve "Gelecek ve Tarih" şeklinde üç bölüm olarak belirlenmiş

fakat sınırlar geçirgen bırakılmıştır. Hyper Design" başlıklı bu bienal, sanatçı Kristian Ryokan'ın sandalye tasarımlarından oluşan fotogerçekçi yağlıboya çalışması, grafik tasarımcı Chan Yau Kin'in şirket logolarından oluşan ve işbirliği, rekabet konularını ele alan oyunu, tasarım firması Cibic and Partners'ın etkileşimli nesneler ile yaptıkları renkli dioramaları, Jorge Pardo'nun kendi çalışmalarının basılı olan tişörtleri, sanatçı Hans Op de Beeck'in mimari modeli, Liu Jianhua'nın tek kullanımlık tasarım nesnelerini sorguladığı işi, sanatçı Paul Ramirez Jonas'ın ses enstalasyonu gibi birçok sanat ve tasarım işini ya da melez çalışmaları bir arada sunmaktadır (Block, tarihsiz).



**Şekil 64** Jian Jianhua, "Değişken Boyut", 6. Şangay Bienali, 2006
Kaynak: http://sabinebvogel.at/6-shanghai-biennale-2006/ Erişim Tarihi: 12.11.2021

Bienal, "Hyper Design" teması üzerinden, tasarımı kültürün önemli bir parçası olarak ele almakta, yaşamdan kopuşlarını ve sanat ile karmaşık ilişkilerini estetik formüllerle anlatmaktadır. Güncel sanat ve tasarım arasındaki işlevsellik ve estetik altında ortaya çıkan derin tartışmaları, sanatsal tasarım, gündelik tasarım ve sosyal tasarım gibi başlıklarda açmaya çalışmaktadır. Bienal ayrıca, sanatsal tasarımı estetik ve kavramsal duyarlılıkla; gündelik tasarımı, planlama, sistemleştirme ve faydacı yaklaşımın kısıtlamalarıyla; sosyal tasarımı ise toplumun kavramsal yapılanması, ütopyalar ve idealler ile açıklamaktadır (Huang, 2006).



**Şekil 65** Sanatçı ve tasarımcı Jorge Pardo'nun tişörtleri "İsimsiz", 6. Şangay Bienali, 2006
Kaynak: https://www.flickr.com/photos/meckleychina/279720693/ Erişim Tarihi: 12.11.2021



**Şekil 66** Choe U-Ram, "Urbanus-Female" 6. Şangay Bienali, 2006
Kaynak: https://www.flickr.com/photos/meckleychina/241470307/in/photostream/
Erişim Tarihi: 12.11.2021

Bienal, bir taraftan da yerel kültürde yer alan dekoratif, gündelik nesnelerin sanatsal, tasarımsal geçişlerini ve sınırlarını araştırmaktadır. Vogel, bienaldeki iç içe girmiş sanat ve tasarım işlerine göndermede bulunarak her şeyin pürüzsüz ve parlak tasarımlar haline geldiği bir zamanda, sanatçıların yaptığı "işlevsel nesnelerin" ya da tasarımcıların yaptığı "heykellerin" bir tahsisinin mümkün olmadığını ifade etmektedir (Vogel, 2006).

Bienal, tasarımcı ve sanatçıları biraraya getirip, sanat ve tasarım arasındaki karmaşanın kendisini konu edinerek çoğu zaman görmezden gelinen veya ertelenen önemli bir problemi tartışmaya açmıştır. Bu bakımdan, sanat ve tasarım bienallerinin ayrı ya da birleşik organizasyonlar olarak işlevlerinin sorgulanmasında önemli örneklerden biridir. Bu bienal, sanatçı ve tasarımcının yan yana üretmesini sağlayıp ayırmaya gerek duymayarak, tasarım bienallerinin sanat bienallerinden farklı olarak ne önerdikleri veya tam aksi önerinin ne olduğu tartışmasında zemin oluşturabilecek referans noktalarından birini oluşturmaktadır.

### 3.3 İstanbul Tasarım Bienali: Neden ve Nasıl Bienal?

Birinci İstanbul Tasarım Bienali Direktörü Özlem Yalım, başlangıçta, Türkiye'de tasarımın daha iyi anlaşılması, tanınması ve bu konudaki paylaşımların artması amacıyla sunduğu projenin, İKSV kapsamındaki uzun toplantılar sonucunda, Bülent Eczacıbaşı'nın önerisi ile bir bienale dönüştüğünü ifade etmiştir. Özlem Yalım bu projeyi tasarlarken, henüz tasarımın iyi bilinmediği ülke atmosferinde bir farkındalık yaratma kaygısı taşıdığını ve tasarım bienali olması kararının verilmesinden sonra birçok mecrada sanat ile arasındaki farkı açıklamak mecburiyetinde kaldıklarını anlatmaktadır. Yalım, ayrıca bunun önemli bir sebebinin bienal formatının sanata yapışmış bir geçmişi olmasından da kaynaklandığını eklemektedir. Yalım'a göre; İKSV'nin yerleşik ve köklü sanat geleneği içinde de tasarımın kendine alan açması ya da tasarım dilinin oturması zaman almıştır. Yalım, İKSV ile çalışma sürecinde, tasarım bienalinin sanat bienalinden farklı olarak ne önereceğinin büyük bir merak ve endişe konusu olduğunu söylemektedir. Yalım'a göre; İstanbul Tasarım Bienali sanatsal bir bienaldir (Ek 01, 2021).

İstanbul Tasarım Bienali'nin oluşum, tanıtım ve sunuş şekillerine bakıldığında İstanbul Bienali ile benzer yollardan ilerlediği görülmektedir. Bunun sebepleri, düzenleyici kurumun aynı zamanda sanat bienali de düzenliyor olmasından, küresel örnekleri hedef alıyor olmasından, bienal formatından ya da karar mekanizması

kimselerin bakış açılarından kaynaklanıyor olabilir. Bu açıdan, tasarım bienali bambaşka bir süreç ve formatta sunulabilir ya da farklı bir yol seçebilir miydi?

İKSV'nin 2012 yılından buna düzenlemekte olduğu İstanbul Tasarım Bienali, bu organizasyonun bir ön izleme ve değerlendirme etkinliği olan "Neden Tasarım, Neden Bienal?" isimli sempozyumu ile 2010 yılında, Kadir Has Üniversitesi bünyesinde gerçekleştirilmiştir. Yerli ve yabancı 29 tasarımcı ve farklı kimliklere sahip isimleri konuşmacı olarak ağırlayan bu sempozyumda, etkinliğin soru başlığı çerçevesinde İstanbul Tasarım Bienali'nin amacı ve etkilerine yönelik tartışmalar gerçekleşmiştir (Mimarizm, 2010).

Bienal öncesinde gerçekleşen "Neden Tasarım, Neden Bienal?" adlı sempozyum kitabında yer alan Uğur Tanyeli'nin ifadelerine göre; dünyadaki tüm bienallerde fikir üretimi açısından bir kısırlık söz konusudur. Dünyadaki tasarım nesnelerinin artışı yanında tasarım tartışmaları çok eksik kalmaktadır. Söylem üretimlerindeki bu eksikliğin tasarımın geleceği açısından artması gerekmektedir (Tanyeli, 2012: 30, 31). Ali Artun ise "Neden Tasarım Bienali?" başlığını değerlendirirken, "*tasarım kapitalizmin öz evladıdır*" demekte ve tasarımın bienal olarak duruşunun ekonomik rasyonaliteye mesafeli durarak gerçekleşeceğini ifade etmektedir. Bu mesafe gerçekleşmediği taktirde ise ekonomik standartlar, şirket ilişkileri ve üretim istatistikleri arasına sıkışan bir sunum olacağını söylemekte fakat bienal olgusunun da bu ticari ağdan çıkabilmesinin oldukça zor olduğunu eklemektedir. Ona göre, "*tasarım standartlarının cazibesi o kadar güçlüdür ki, bienali bir kara deliğe dönüştürebilir.*" Artun, neden bienal? demenin öncesinde nasıl bienal? demenin daha faydalı olacağını düşünmektedir. Bunu sorgularken ise bütün hakikatin tasarlandığı ve sanatın "metadesign"a dönüştüğü bir çağda tasarım ve yönetimin gücünden kaçış alanlarının çok azaldığının bilincinde olunması gerektiğini ekler (Artun, 2012: 40, 41). Özlem Yalım, bu kitaptaki "Neden Bir Tasarım Bienaline İhtiyacımız Var?" yazısında hem yaratıcı alanlardaki profesyonellerde hem de toplumsal düzeyde bir farkındalık yaratmak için bienalin gerekli hale geldiğini ifade etmektedir. Yalım'a göre bienal; çevresel tasarım, grafik tasarım ve endüstriyel tasarım

katmanlarında yaşamın her köşesine yerleşmiş olan tasarımın bir buluşma noktası ve tasarımcıların ortak ifade platformu olabilir (Yalım, 2012: 16, 17).

Aynı kitapta yer alan konuşmacılardan Alexander Von Vegesack ise tasarımı küresel bir olgu olarak görmek gerektiğini, İKEA'nın ucuz üretimlerinden Hermes gibi lüks markaların ürünlerine kadar, neden tasarım sorusunu sormak ve tasarımın ticari kaygısı, işlevi ve estetik duyarlılığını yeniden sorgulamak icap ettiğini söyler (Vegesack, 2012: 150). Bu konuşma dahilindeki Gabriele Prezzini, tasarımı sadece ürüne yönelik bir fikir olarak değil, bütün bir süreç olarak algılamak gerektiğini eklemektedir (Prezzini, 2012: 151). Sevil Peach ise, tasarımın bu ticari ilişkilerin dışında sanatçı kadar toplumsal sorumluluklarının olduğunu, tasarımın bu rolünü yapabilmesi için üretim zincirini aşıp özgür bir hikayede yer alması gerektiğine işaret etmektedir (Peach, 2012: 151).

Elsa Frances, "Neden Bienal?" sorusunu sormanın önemli olduğunu çünkü tasarımın ilk amacının sergilenmek olmadığını, bienallerin ise çevreyi dönüştürmek için bir araç olduğunu söylemektedir. Frances ayrıca, o zaman için henüz gerçekleşmemiş olan 2013 St. Etienne Tasarım Bienali'nin başlığının "Empati" olacağından da söz etmekte, bu başlık altında tasarımın sosyal katkıları ve yeni ütopya fikirlerin yer alacağını eklemektedir (Frances, 2012: 192). Bu bağlamda, 2020'de gerçekleşmiş olan, Mariana Pestana küratörlüğündeki 5. İstanbul Tasarım Bienali başlığının da "Empatiye Dönüş" olarak belirlenmiş olması, ilginç bir küresel döngü olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bu tartışmalara eklenmesi gereken önemli sorulardan biri de neden tasarım bienali, neden sanat bienali? olmalıdır. Çünkü, sanat ve tasarım bienalinin birbirine olan bu benzerliği düşüncesi iki farklı bienalin gerekliliği, işlevi ve nasıl farklı olabileceği gibi yeni soruları getirmektedir. Kaygıları, başlıkları ve üretimleri benzer görünen iki bienal tek bir çatı altında bir araya gelmeli midir? Diğer taraftan iki ayrı bienal olması gerekli ise tasarım bienali sanat bienalinden farklı olup ayrımı nasıl netleştirebilir? Tasarım bu anlamda çözüm üretme rolünü tekrar gözden mi geçirmelidir?

Eray Makal, "*İstanbul Tasarım Bienali gerçek anlamda ya tasarım fetişizmine yardım edecek ya da eleştirel yaklaşımla başka türlü açılımların da var olduğunu bize gösterebilecek. Ancak bunu yaparsak yaratıcı bir kent ve yaratıcı bir İstanbul'dan bahsedebiliriz*" demekte (Makal, 2012: 111); Guta Moura Guedes ise bienal formatı için 20. yüzyıla ait eski fakat mevcut koşulların en iyisi diyerek, tasarımın "*şirket baskısı ve pazar kaygısı"* olmadan yeni fikirlerin ortaya çıkabileceği özgür bir alan olması gerektiğini söylemektedir. Ona göre; sanat bienallerinin büyük sorumluluklar üstlenme zorunluluğu yoktur ama tasarım, teoride toplum hizmeti için yapıldığı için tasarım bienali yüzeysel hikayeleri aşıp toplumsal konularda daha derin incelemeler yapmalıdır (Guades, 2012: 206). Bülent Tanju, sanat ve tasarımın değerinin fiyat üzerinden ölçüldüğü bir düzlemde, *"tasarım bienali, mesleki bir etkinlik olmaktan daha farklı bir şey olarak tahayyül edilecekse sanat ve tasarım çatışmasının çözülmesi değil, sürmesi ve geliştirilmesi gerekiyor"* (Tanju, 2012: 47) sözleriyle ise sanat ve tasarım arasındaki karmaşık temasın tasarımı beslediğini belirtmektedir. Dolayısıyla İstanbul Tasarım Bienali'nin nasıl bir bienal olabileceği, tasarım alanı açısından nasıl bir kapı açacağı ya da İstanbul Bienali üretim ve yaklaşımlarına nasıl bir fark yaratabileceği gibi meseleler birbiriyle örtüşen ve ayrışan kaygılar ve görüşler barındırmakta; önerilere giden farklı yollar içermektedir.

### 3.4 İstanbul Bienali ve İstanbul Tasarım Bienali'ndeki Sanat ve Tasarım Üretimlerinin Karşılaştırmalı İncelemeleri

Bu bölüm için seçilmiş olan çalışmalar, İstanbul Bienali ve İstanbul Tasarım Bienali'nde biçim ve içerik olarak birbirine yakın görülebilecek ya da aralarında sanat ve tasarım alanlarına dair ayrım yapabilmenin neredeyse imkansız olduğu onlarca sanatçı ve tasarımcı üretimi arasından, tezin problemini daha iyi aktaracakları düşünülerek belirlenmiştir. Bu seçimlerin sebebi, problemi daha net ve daha somut veriler üzerinden gösterebilme çabasıdır. Öncelikli olarak, bu çalışmaların neden sanat bienali veya neden tasarım bienalinde yer aldıkları, farklarının ne olduğu sorularına yanıt aranmaktadır. Bu çalışmalar üzerinden, İstanbul Bienali ve İstanbul Tasarım Bienali platformları üretimleri karşılaştırılmış, bir tartışma açmak, farkındalığa katkı sunmak ve önermelerde bulunabilmek amaçlanmıştır. Bienallerden, birbirine biçimsel veya kavramsal olarak yakın görülüp belirlenen çalışmaların hiçbiri, kendi içlerinde ne kadar başarılı ya da iyi oldukları açısından incelenmemiştir. Çalışmalar, sanat ve tasarım alanları ya da bienalleri arasındaki ilişkisel hikaye, form ya da metot benzerlikleri açısından değerlendirilmişlerdir.

Bu kısımda, İstanbul Bienali'nden 14 çalışma ve İstanbul Tasarım Bienali'nden 14 çalışma olmak üzere toplam 28 çalışma karşılaştırmalı olarak incelenmiştir. Sanat ve tasarım nesnesi arasındaki benzerleşmenin tarihsel, politik, kültürel ve benzeri sebepleri 1. ve 2. bölümlerde açıklandığı üzere bu bölümde sunulan karşılaştırmalar, biçimsel ve kavramsal olarak yani çalışmaların hem görünen yüzleri (malzeme, sergileme veya sunum tekniği gibi) hem de görünmeyen yüzleri (hikaye, manifesto veya açıklama metni gibi) üzerinden yapılmıştır.

### 3.4.1 “Yeniden Doğma” ve “Empatik Toplum Haritası” Adlı Çalışmalar

(Aşağıdaki “Yeniden Doğma” ve “Empatik Toplum Haritası” adlı çalışmaların karşılaştırması sonraki karşılaştırmalara göre daha detaylı olarak yapılmıştır).

#### A- “Yeniden Doğma”, (“Yedinci Kıta”, 16. İstanbul Bienali)




**Şekil 67** Suzanne Husky, “Yeniden Doğma”, 16. İstanbul Bienali. Kaynak: Yazarın Arşivi, 10.11.2019



**Şekil 68** Suzanne Husky, “Yeniden Doğma”, Detay

Kaynak: https://twitter.com/msc_officiel/status/1225683110915969024?lang=fr Erişim Tarihi: 02.01.2022

Permakültür, bahçecilik ve bitkisel tedavi eğitimleri görmüş olan Sanatçı Suzanne Husky, çalışmalarında kırsal bölge, toprak, doğal kaynaklar ve küreselleşmeye odaklanmakta; bu üretiminde ise geleneksel ikonları kullanarak toprağın nasıl yönetilebileceğini 3x3 metre boyutlarında yün malzemeden bir halı üzerinde anlatmaktadır (Şaşmazer, Şerifoğlu, 2019: 103). Husky'nin dokuma halısı üzerinde çeşitli toprak rejenerasyonları, tohumlama, ekim yapma, hasat, sulama gibi toprak işleme aşamaları ve insan ve doğa ilişkisi gösterilmektedir (Topçu, 2019: 72).

**B - "Empatik Toplum Haritası", ("Empatiye Dönüş", 5. İstanbul Tasarım Bienali)**



**Şekil 69** The Rodina, "Empatik Toplum Haritası", 5. İstanbul Tasarım Bienali, Kaynak: https://empathyrevisited.iksv.org/tr/project/23-empatik-toplum-haritasi Erişim Tarihi: 15.12.2021



**Şekil 70** The Rodina, "Empatik Toplum Haritası", Kaynak: https://www.peramuzesi.org.tr/sergi/5-istanbul-tasarim-bienali-/1257 Erişim Tarihi: 15.12.2021

Dünya dışı meteorolojik hava akımlarını referans alan ve geometrik biçimler ile izleyiciyi içine dahil etmeye çalışan "Empatik Toplum Haritası" adlı iş, haritayı bir eleştiri aracı olarak kullanarak belirsizlik ve "ağ tabanlı duygulanım" kavramlarına yaklaşmaktadır. The Rodina, bu çalışmayı ortaya çıkarırken, Johan Huizinga'nın "homo ludens" hakkındaki yazıları ve Donna Haraway'in türlerin ortak yaşamı teorisinden etkilenmiş, haritada hayali yerleri temsil eden kurgusal adlar oluşturmuştur (Empatiye Dönüş, 2020). Ayrıca, bienalde bu çalışma üzerinde bir performans da gerçekleştirilmiştir.

**Karşılaştırma ve Değerlendirme**

Çalışmalar biçimsel olarak incelendiğinde, İstanbul Bienali'nde yer alan "Yeniden Doğma" adlı çalışmada, dokuma tekniği ile üretilmiş, yuvarlak şekle sahip bir halı formu üzerinde harita ve ikonlarla yapılan bir tarifin yer aldığı görülmektedir. İstanbul Tasarım Bienali'ne dahil olan "Empatik Toplum Haritası" adlı çalışmada ise yuvarlak formdaki halı ya da benzeri tekstil bir malzeme üzerinde harita ve simgelerle yapılan bir anlatım görülebilmektedir. Her iki sanat ve tasarım üretiminde de biçimsel olarak benzer form ve malzeme üzerinde sembol, plan ya da harita gibi çeşitli görseller tercih edilmiştir. Dolayısı ile İstanbul Bienali ve İstanbul Tasarım Bienali'nde yer alan bu iki çalışma arasında form, imaj ya da malzeme kapsamında sanat ve tasarım olarak ayrım yapılabilecek bir farka rastlanılmamakta, ek olarak sanat ve tasarım bienaline özgü sekanslar gözlemlenememektedir.

Çalışmalara kavramsal açıdan bakıldığında, "Yeniden Doğma" adlı işin, küresel etkiler, yaşam, toprak ve üretim gibi kavramları hikayeleştirmekte olduğu; eleştirel bir tasarım stüdyosu olan The Rodina'nın "Empatik Toplum Haritası" adlı yerleştirmesinde ise meteoroloji, iklim, canlı türleri ve yaşam gibi konular üzerinden kurgusal bir hikaye anlatıldığı görülmektedir. Her iki çalışmanın da içerdikleri kavramsal açıklamalar ve amaçlar kapsamında, sadece sanat bienalinde ya da tasarım bienalinde yer alabileceklerine yönelik bir sınırlandırma, ayrım ve kategorilendirme yapılamamaktadır.

Çalışmaların bildirileri ve hikayeleri yan yana getirildiğinde, İstanbul Tasarım Bienali'ndeki "Empatik Toplum Haritası" isimli işin İstanbul Bienali'nde yer almaması için bu karşılaştırma kapsamında belirgin bir fark ya da önemli bir engel izlenememiştir. Aynı şekilde, "Yeniden Doğma" adlı işin de değerlendirme sonucunda İstanbul Tasarım Bienali'nde yer almaması için mutlak bir sebep bulunamamıştır. Her iki çalışma da biçimsel ve kavramsal ayrımlar ya da sanat ve tasarıma özgü bir ayrım yapılabilmesini sağlayacak ölçülebilir veriler barındırmamaktadır. Değerlendirmenin devamı farklı sanatçı, tasarımcı ya da eleştirmen görüşleri üzerinden yapılmıştır.

Bager Akbay, kendisiyle gerçekleştirdiğim röportajda sanat ve tasarım farkına yönelik düşüncelerini şöyle örneklemektedir:

> "Günümüzde bile, bir okula gidip bir derste mikroskop kullanıldığını gördüğünüzde bilim yapıldığını düşünürsünüz, bu otomatiktir. Halbuki alakası yoktur, mikroskobun teknik özelliklerini tartışıyorlarsa mühendislik yapıyor olabilirler, mikroskobun kullanılabilirliğini tartışıyorlarsa tasarım olabilir, mikroskopla gözlem yapıp dünyayı anlama konusunda ve kendini ifade etme konusunda bir şeyler geliştiriyorlarsa bu sanat olabilir" (Ek 08, 2021).

Dolayısı ile Akbay, günümüzde sanat ve tasarım arasındaki ayrımın form veya malzeme üzerinden yapılamayacağını ancak "niyet" üzerinden yapılabileceğini belirtmektedir (Ek 08, 2021).

Akbay'ın sanat ve tasarım farkına yönelik tanımları kapsamında, "Empatik Toplum Haritası" ve "Yeniden Doğma" adlı çalışmalar karşılaştırılacak olunduğunda, her iki çalışmanın da dünyayı anlama, sorgulama ve bu konuda bir ifade kaygısı taşıdığı görülmektedir. Dolayısı ile iki çalışma da bu kapsamda sanata daha yakındırlar. Hatta, Akbay'ın örneğindeki formül üzerinden değerlendirildiğinde İstanbul Bienali'ne ait olan "Yeniden Doğma" adlı iş, toprağın nasıl işleneceğini anlatması açısından tasarıma daha yakın görülebilir. Ek olarak her iki üretimde, niyet yani amaç üzerinden bir kıyaslama yapıldığında, İstanbul Bienali'ndeki "Yeniden Doğma" isimli çalışmanın, insan ve doğa ilişkisini öğrenmeyi, deneyimlemeyi ve paylaşmayı amaçladığı; İstanbul Tasarım Bienali'ndeki "Empatik Toplum Haritası"nın ise ortak yaşam ve empati konusunda bir

deneyim ve paylaşımı hedeflediği izlenmektedir. Dolayısı ile bu açıdan da sanat ve tasarım bienalleri arasında fark yaratacak alansal verilere rastlanılmamaktadır.

Sanat eleştirmeni Arthur Danto da sanat ve tasarım ayrımının görünen değil görünmeyen yüzde yapılabileceğini yani biçim, malzeme ya da dış görünüşte değil kavramsal yönde farkların bulunabileceğini ifade etmektedir. İstanbul Bienali ve İstanbul Tasarım Bienali'ne ait iki çalışmanın bildirileri Danto'nun görüşü kapsamında incelendiğinde, amaç ve kavram açısından ya da projelerin hikayesi ve kaygıları açısından her ikisinin de benzer bir lisanda konuştukları görülmekte ve sanat ya da tasarım alanına dahil edilebilecek bir fark ile karşılaşılmamaktadır. Bu yol izlenerek bir önerme yapılacak olduğunda iki çalışma da İstanbul Bienali kapsamında gösterilebilir.

Tasarımcı Charles Eames'e göre, tasarım bir çözüm aracı (Eames, 1972), tasarımcı Norman Potter'a göre ise tasarımcı başkalarının sözünü söyleyen ve çözüm üretendir. Ona göre sanatçı, tasarımcıdan bu noktada ayrılmakta ve kendi ideallerini gerçekleştirmek için çalışmaktadır (Potter, 2002: 15-20). Benzer olarak, Tasarımcı Emre Becer de tasarımı doğrudan, kullanılabilirlik ile ilişkilendirmekte (Ek 07, 2021), Tasarımcı İlhan Bilge ise sadece bienalde sergilenmek için üretilen bir çalışmayı tasarım olarak kabul etmemektedir (Ek 03, 2021). Aynı şekilde, Ardan Ergüven de bienalde kavramsal bir tartışma açan fakat yaşama geçmeyecek bir projeyi tasarım bağlamına oturtmamaktadır (Ek 04, 2021). "Empatik Toplum Haritası" adlı tasarım bienaline ait olan çalışma, örnekleri çoğaltılabilecek olan bu bakış açılarına göre incelendiğinde, kendi idealleri doğrultusunda, kendi sözlerini söyleyebilen bir üretim olarak doğrudan çözüm üretmeye yönelik değil, deneyselliğe ve deneyime önem verdiği gözlemlenmektedir. Dolayısı ile bu görüşler ile değerlendirildiğinde sanat kapsamına ya da sanat bienaline dahil edilmesi daha yüksek ihtimaller taşımaktadır.

Tasarım açısından, Experimental Jetset ya da Superflex gibi disiplinlerötesi tasarım stüdyolarının veya Andrea Zittel gibi disiplinlerötesi sanatçı ve tasarımcıların yaklaşımına bakıldığında ise projelerinde sanat ve tasarımın üretim yöntemlerini birbirinden ayırmadıkları ve alanlara ait ifadeleri ve dili amaçları için sadece bir araç

olarak kullandıkları görülmektedir. Özellikle, bu janrdaki tasarım stüdyoları sanata ait olan her şeyi tasarımın hizmetine sunarak, tasarımı genişletmeye ve rolünü açmaya çalışmaktadırlar. Ayrıca, "Empatik Toplum Haritası" adlı işin sahibi olan The Rodina da bu kapsamda görülebilecek bir tasarım stüdyosudur. Bu açıdan da her iki iş, hem İstanbul Tasarım Bienali'ne hem de İstanbul Bienali'ne dahil edilebilir.

Dolayısı ile fark bulmaya çalışan ya da birleştirmeye çalışan tüm yaklaşımlar, sanat ve tasarım alanlarına ayrılmış olan iki farklı başlıktaki bienalin amacını ve görevini düşündürtmektedir. Bilhassa, tasarım bienalindeki işlerin sanat bienaline de dahil edilebileceği düşüncesi öne çıkmakta; önermeler, her iki bienalin birleşmesi ve ortak üretimler yapması yönünde toplanmaktadır. Farklı yaklaşımlardan yola çıkılarak yapılan bu değerlendirme daha da çoğaltılabilir.

Bölümün devam eden kısımlarında karşılaştırılması yapılmış olan İstanbul Bienali ve İstanbul Tasarım Bienali kapsamındaki diğer üretimler de bu gözlem ve önerileri destekler niteliktedir. Bu iki çalışmanın karşılaştırmasında farklı görüşler üzerinden yapılan değerlendirmeler sonraki başlıklarda devam eden karşılaştırmalar için de geçerlidir. Tekrara düşmemesi adına sonraki karşılaştırmalı incelemeler daha öz olarak değerlendirilmiştir.

### 3.4.2 “Kil Ayaklı Dev Heykel” ve “Pelte Odaları” Adlı Çalışmalar

#### A - “Kil Ayaklı Dev Heykel”, (“İyi Bir Komşu”, 15. İstanbul Bienali)



**Şekil 71** Rayyane Tabet, “Kil Ayaklı Dev Heykel”, 15. İstanbul Bienali
Kaynak: https://xxi.com.tr/i/bir-arada-yasamaya-dair-bir-bienal Erişim Tarihi: 06.12.2021

İstanbul Bienali’nde yer alan, Rayyane Tabet’in “Kil Ayaklı Dev Heykel” isimli çalışması, “*İnsanlığın ilerlemesi için yıkım zorunlu mudur?”* sorusunu sormaktadır. Coğrafyalar ve tarihsel yakınlıklara işaret eden çalışma, bir dizi buluntu mermer sütun ve beton silindirden oluşmaktadır. Kırık mermer sütunlar, yıkılmış eski bir evi, beton silindirler ise yerine yapılacak olan modern mimariyi temsil etmektedir. Çalışma eski ve yeni yapılar, alanlar arasındaki ilişkiyi, ayrıca da dönüştüren sistemin yarattığı yıkımı irdelemektedir (Albayrak, 2017: 318).

### B - “Pelte Odaları”, (“Empatiye Dönüş”, 5. İstanbul Tasarım Bienali)



**Şekil 72** Daniel Zamarbide, Chef Walter El Nagar, Filipe Felizardo “Pelte Odaları”, 5. İstanbul Tasarım Bienali, Kaynak: https://empathyrevisited.iksv.org/tr/critical-cooking-show/32-pelte-odalari Erişim Tarihi: 22.11.2021

“Pelte Odaları” isimli İstanbul Tasarım Bienali üretimi, günümüz dünyasının belirsizliği, değişkenliği ve ilerleme kavramının kırılganlığı ile ilgilenmektedir. Çalışma bu kavramları, insanlığı küresel çapta etkileyen virüs vakasından sonra sabit olan her şeyin geçici hale gelmesi üzerinden açıklamakta, bunun gibi durumlara yeni reflekslerin geliştirilmesi gerektiğini anlatmaktadır. “Pelte Odaları”, 5. İstanbul Tasarım Bienali websitesinde, “*Donna Haraway’in ‘Sicim Figürleri’ adlı makalesinden ve Bruno Latour'un ‘Gaia dünyasından’ doğrudan ilham alsa da kendine özgü bir mantığa ve özelliklere sahip bir eser formunu alıyor”* şeklinde açıklanmaktadır (Empatiye Dönüş, 2020).

#### Karşılaştırma ve Değerlendirme

İstanbul Bienali kapsamındaki “Kil Ayaklı Dev Heykel” adlı çalışmanın görünen yüzüne bakıldığında yani biçimsel açıdan incelendiğinde, mermer, beton ve taş sütun parçaları, silindirler kullanıldığı; İstanbul Tasarım Bienali’nde yer alan “Pelte Odaları”

isimli çalışmanın ise malzeme olarak kırık mermer parçaları kullanmayı tercih ettiği izlenmektedir. Dolayısı ile bu iki çalışmanın sanat ve tasarım alanları olarak ya da sanat ve tasarım bienalleri olarak ayrıştırılmasını sağlayacak dış görünüş, form veya malzeme farklılıkları yakalanamamıştır.

Projeler, kavramsal olarak okunduklarında ise sanat bienali için üretilen "Kil Ayaklı Dev Heykel" isimli çalışmada, yeniliğin ya da yeni teknolojinin getirmiş olduğu yıkım içindeki bir nostalji ve özlem hikayesi anlatılmakta ve bu bakımdan bir eleştiri yapılmaktadır. "Pelte Odaları" adlı tasarım bienaline dahil edilen çalışmanın ise belirsizlik, değişkenlik gibi kavramlar ya da pandemi gibi bir olay üzerinden geçicilik kavramına odaklandığı görülmektedir. Dolayısı ile çalışmaların görünen ve görünmeyen yüzlerine ya da biçimsel ve kavramsal yönlerine bakıldığında, sanat ve tasarım bienalleri arasında yer değiştirmelerinde ya da aynı bienal kapsamında gösterilmelerinde bu değerlendirme kapsamında bir engele rastlanılmamıştır.

### 3.4.3 "Gazete Okuma Kulübü" ve "Okuma Odası" Adlı Çalışmalar

#### A - "Gazete Okuma Kulübü", ("Anne Ben Barbar mıyım?", 13. İstanbul Bienali)




**Şekil 73** Fiona Connor, Michala Paludan, "Gazete Okuma Kulübü", Kaynak: İKSV, 13. İstanbul Bienali El Kitabı, (ed. Liz Erçevik Amado), ss. 302.

Çalışmalarında çoğunlukla yapı, mekân, konum ve temsile odaklanan Fiona Connor ve Michala Paludan'ın İstanbul Bienali'nde bulunan "Gazete Okuma Kulübü" isimli çalışması, rastgele seçilen insanlardan bir yayını yüksek sesle okumalarını ve yorumlamalarını istemektedir. Bu gazete okumalarından çıkan veriler ise, tekrar basılı yayına dönüştürülmektedir. Çalışma, gazetelerin insanlar ve dış dünya ile arasında oluşturduğu deneyimsel bağları ve bireylerin kurgulama ve filtreleme süreçlerindeki iletişim biçimlerini incelemektedir (Mossman, Hopkinson, 2013: 300-303).

## B - "Okuma Odası" ("Gelecek Artık Eskisi Gibi Değil", 2. İstanbul Tasarım Bienali)




**Şekil 74-75** Can Altay, Aslı Altay "Okuma Odası", 2. İstanbul Tasarım Bienali, Kaynak: http://2tb.iksv.org/proje.asp?id=20 Erişim Tarihi: 06.12.2021

Manifesto kavramına da odaklanan 2. İstanbul Tasarım Bienali projelerinden "Okuma Odası" adlı üretim, bir kitap kulübü olarak bienal ekibinin ve uluslararası eleştirmenlerin manifesto okuma önerilerini bir araya getirmektedir. "Okuma Odası", bu başlıkta derin düşünmeye sevk etmekte ve alternatif bakış açıları önermektedir. Can Altay ve Aslı Altay'ın kütüphanelerin arşiv ve işlevine duydukları ilginin bir sonucu olarak da ortaya çıkan çalışma, "*yapıt deneyimi ve okuma eylemi ile birlikte, sezgisel ve yaratıcı keşif süreçlerine odaklanıyor"* (Gelecek Artık Eskisi Gibi Değil, 2014).

**Karşılaştırma ve Değerlendirme**

Çalışmalar kavram, biçim ya da yöntem açısından yan yan getirildiklerinde, İstanbul Bienali'nde yer alan "Gazete Okuma Kulübü", insanların gazete ile olan deneyimsel ilişkilerini ve okuma süreçlerini incelemekte, buradan çıkan veriler yeniden basılarak dönüştürmekte ve bu çalışma katmanlarını temsil eden nesneler bir masa üzerinde sunulmaktadır. İstanbul Tasarım Bienali çalışması olan "Okuma Odası" isimli çalışmada ise öneriler sonucunda toplanan kitaplar, kitapların işlevini sorgulayan ve okuma eylemindeki sürece odaklanan bir bildiriyle birlikte yerleştirme olarak sergilenmektedir. Çalışmalara form, metot ya da niyet bakımından bakıldığında, sanat ve tasarım bienaline ya da sanat ve tasarıma özgü belirgin ayrımlar yapılamamaktadır. Her iki üretimin de sanat ve tasarım bienalleri arasında yer değiştirmelerinde ya da ortak bir bienalde gösterilmelerinde, bu inceleme kapsamında bir engel gözlemlenememiştir.

### 3.4.4 "Yırtıcı Hayvanların Midesinde" ve "Yüzün Mülkiyeti" Adlı Çalışmalar

#### A - "Yırtıcı Hayvanların Midesinde" ("Anne Ben Barbar mıyım?", 13. İstanbul Bienali)



**Şekil 76**, Alice Creischer, Andreas Siekmann "Yırtıcı Hayvanların Midesinde", Kaynak: 13. İstanbul Bienali El Kitabı, (ed. Liz Erçevik Amado), ss. 54.

"Yırtıcı Hayvanların Midesinde" isimli video projesi, "*bilginin iktidarı, dolaşımı ve terörü ile nasıl baş edilebilir?"* Sorusunu soran ve *"bilginin üretiminde, dolaşımında ve kontrolündeki"* güç mekanizmalarını sorgulayan, İstanbul Bienali kapsamında bir üretimdir. Alice Creischer ve Andreas Siekmann, politik ve ekonomik bağlamlara görsel temsiller geliştirmekte bu pratikler ise grafik, film veya enstalasyona dönen sunum yöntemleri halini almaktadır. Videoda, vahşi hayvanları simgeleyen maskeler takan oyuncular "*sembolik bir anlatımın ve şiirsel bir metnin içinde yürümektedirler."* Maskeler aynı zamanda, kamusal, herkese ait, herhangi birinin sahip olabileceği anlamlarını taşıyan "res nullius" kavramı ile de ilişkilendirilmiştir (Yıldız, 2013: 52-55).

**B - "Yüzün Mülkiyeti" ("Gelecek Artık Eskisi Gibi Değil", 2. İstanbul Tasarım Bienali)**



**Şekil 77** Kristina Cranfield "Yüzün Mülkiyeti", 2. İstanbul Tasarım Bienali, Kaynak: http://2tb.iksv.org/proje.asp?id=11 Erişim Tarihi: 13.12.2021

"Yüzün Mülkiyeti" isimli İstanbul Tasarım Bienali çalışması, "*yüze ait iletişimsel özellikleri ve yüz ifadeleri üzerindeki kontrolü sorgulayan bir grup spekülatif aksesuardan oluşmaktadır".* Projede yüzü gizlemek ve değiştirmek amacı ile farklı

teknikte ve malzemeden maskeler yapılmıştır. Bunun yanında gösterilen film de ise bu aksesuarların kullanımına yönelik kurmaca bir eğitim kılavuzu oluşturulmuştur. Kristina Cranfeld, bu çalışma üzerinden kimlik ve özgürlük meselelerini sorgulamakta ve Cranfield, eleştirel bakmayı öneren "*senaryo, nesne, film, enstalasyon, fotoğraf ve performanslar yaratmaktadır"* (Gelecek Artık Eskisi Gibi Değil, 2014). Cranfield üretimlerini, *"tasarım çalışmalarım aracılığıyla, çoğu gerçek yaşam anlatılarından ve gözlemlerinden ilham alan spekülatif kurgusal anlatılar, performanslar ve sosyal deneyler inşa ediyorum"* diyerek açıklamaktadır (The Passenger Times Art, 2021).

**Karşılaştırma ve Değerlendirme**

İstanbul Bienali kapsamındaki "Yırtıcı Hayvanların Midesinde" adlı çalışma, görünen yüzde ve biçimsel olarak, siluet olarak kesilmiş kağıt ve benzeri malzemelerden yapılmış iki boyutlu vahşi hayvan maskelerini yüzlerine takan insanların görüntülerinden oluşmaktadır. Kavramsal olarak ise kimlik, bilginin kontrolü ve politikası gibi hususların sorgulaması yapılmaktadır. İstanbul Tasarım Bienali'nde yer alan "Yüzün Mülkiyeti" adlı çalışmanın biçimsel yönü incelendiğinde, modellerin başlarına giydirilmiş farklı renk, teknik ve formlardaki maskeler ile karşılaşılmaktadır. Bu görüntüler fotoğraf, video ve yerleştirme olarak aktarılmış ve sergilenmiş, kavramsal olarak da çalışmanın isminden de anlaşılacağı üzere kimlik, sahiplik ya da gizlilik gibi temalar irdelenmiştir. Tasarım ve sanat bienallerinde konumlandırılmış bu çalışmalar, biçimsel ve kavramsal açıdan karşılaştırıldığında ya da kullandıkları dil ve yöntemler göz önünde bulundurulduğunda, sanat ya da tasarım olarak ayrılmalarını sağlayacak belirgin bir argümana rastlanamamaktadır. Çalışmaların, sanat ve tasarım bienalleri arasında geçiş yapmaları ya da birleşik bir bienal formatı ile sunulması önünde değerlendirme çerçevesinde bir engel izlenememiştir.

### 3.4.5 “Kontrol Odası” ve “Kontrol Odası” Adlı Çalışmalar

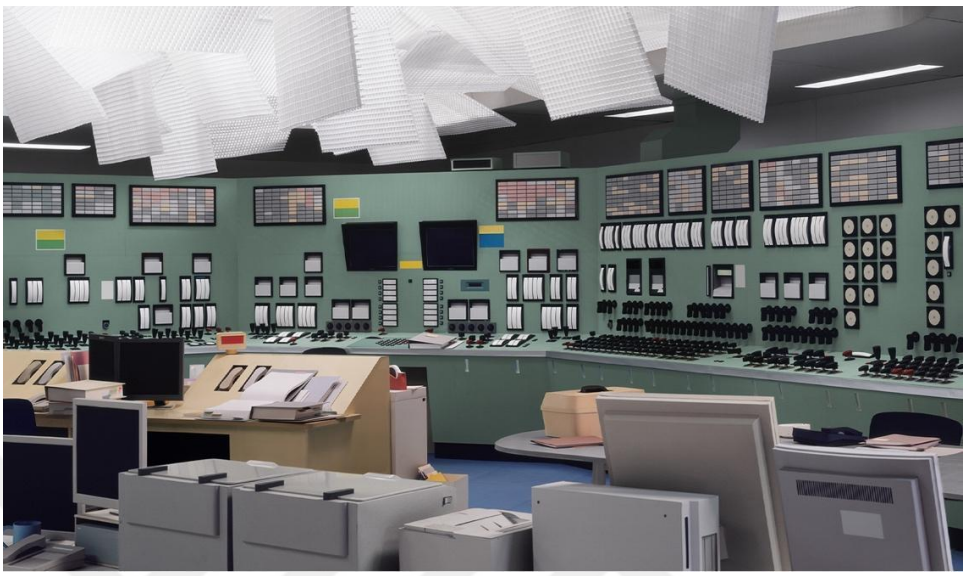
#### A - “Kontrol Odası”, (“İnsan Neyle Yaşar?”, 11. İstanbul Bienali)



**Şekil 78**, Lisi Raskin “Kontrol Odası”, Kaynak: 11. İstanbul Bienali El Kitabı, (ed. İlkay Baliç, WHW), ss. 229.

Lisi Raskin, Regan döneminin simgesi olan soğuk savaş sürecinin korkularının mimari, nükleer ve toprak ile olan ilişkilerini araştırmaktadır. Raskin, büyük ölçekli enstalasyonları ile soğuk savaş tarihinden kesitleri biçimlendirmekte ve bu yeniden oluşturmada yok edici güçlerin işlevsizliğini, dönemin el ustalığını ve geri dönüştürülen malzemeleri bir araya getirmektedir. İstanbul Bienali kapsamındaki “Kontrol Odası” adlı çalışma özetlenecek olduğunda, deneyimlenebilir bir soğuk savaş üssü tasviridir denilebilir (Ermiş, 2009: 228).

**B - "Kontrol Odası", ("Biz İnsan mıyız?", 3. İstanbul Tasarım Bienali)**



**Şekil 79**, Thomas Demand, "Kontrol Odası", Kaynak: 3. İstanbul Tasarım Bienali El Kitabı, ss. 362

Thomas Demand'ın İstanbul Tasarım Bienali kapsamında gösterilen "Kontrol Odası" isimli işi, Fukuşima Nükleer Santrali'ndeki kontrol odasının erime sırasındaki görüntülerinin yeniden kurgulanmasını içermektedir. Demand bunu, facianın anlatılan, ezberlenmiş yanının parçalarının yeniden inşası olarak tanımlamaktadır. Çalışma, sanat böyle bir gerçeklik karşısında ne yapabilir? diye de sormaktadır (Colomina, Wigley, 2016: 362).

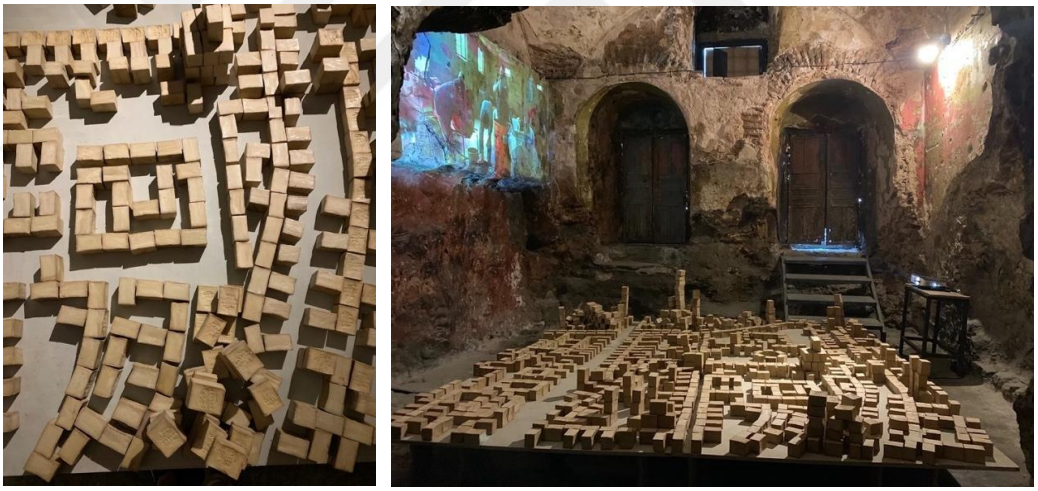
**Karşılaştırma ve Değerlendirme**

İstanbul Bienali'nde yer alan "Kontrol Odası" isimli çalışma biçimsel olarak, soğuk savaş dönemine ait askeri üslerdeki bir kontrol odasının geri dönüştürülen kağıt malzemelerle, bir yerleştirme olarak sunmakta ve kavramsal açıdan da savaş korkusunun mekansal ve çevresel ilişkilerini ve güç mekanizmalarını incelemektedir. İstanbul Tasarım Bienali'nde yer alan "Kontrol Odası" adlı çalışma ise biçimsel olarak, nükleer santralin mekansal görüntülerinin farklı malzemelerden, çok detaylı bir şekilde yeniden oluşturulması ve bu oluşumun video, fotoğraf olarak gösterilmesini kapsamaktadır. Bu

çalışmanın kavramsal bildirisinde, Fukuşima Nükleer Santrali faciasının hikayesine ve tarihine odaklanılmaktadır. Karşılaştırılması yapılan çalışmaların kurgulama yöntemleri ve alt metinleri yan yana getirildiğinde sanat ve tasarım bienali çerçevesinde ya da biçimsel ve kuramsal olarak ayırabilmek çok mümkün olamamaktadır. Her iki çalışmada da sanat ve tasarım bienallerine ya da disiplinlerine ait bir fark gözlemlenememiştir. Dolayısı ile her iki üretimin de bienaller arası yer değiştirmesinde ve aynı çatı altında olmasında, karşılaştırma kapsamında bir engel gözlemlenememiştir.

### 3.4.6 "Sapun Ghar" ve "Açıl Susam Açıl" Adlı Çalışmalar

#### A - "Sapun Ghar", ("Yedinci Kıta", 16. İstanbul Bienali - Paralel Etkinlik)



**Şekil 80-81** İris Andraschek "Sapun Ghar", 16. İstanbul Bienali Paralel Etkinliği, Kaynak: https://www.sapunghar.com/public-program Erişim Tarihi: 26.12.2021

Geleneksel olarak üretilen ve eski bir tarihi olan Halep Sabunu üzerinden göç ve savaş olgularını da sorgulayan Iris Andraschek, Suriye savaşı sürerken sabunun üretim serüvenini ve yolculuğunu araştırmaktadır. Andraschek, araştırma yaptığı süreci çalışmanın kendisine dönüştürmektedir. İstanbul'da asırlar boyunca kervanların tüccarların ve birçok yolcunun kullandığı, 1651 tarihli Büyük Valide Han içinde yer alan enstalasyon, farklı coğrafyaların melez tarihini içeren mekan ve Halep Sabunu'nun

melezliği arasında bağ kurmaktadır. Bunun yanında Gaziantep'teki sabun üretimini de aktaran iş, küçük bir işletmenin öyküsü ile başlayıp sınırlar ve insanların zorunlu yer değiştirmesi gibi konuları tartışmaya açmaktadır (Niemand, 2019).

**B - "Açıl Susam Açıl", ("Okullar Okulu", 4. İstanbul Tasarım Bienali)**



**Şekil 82** CMP Office, "Açıl Susam Açıl", 4. İstanbul Tasarım Bienali, Kaynak: http://aschoolofschools.iksv.org/tr/#section-schoolslink,schools,40806,tr,OKULLAR Erişim Tarihi: 26.12.2021

"Açıl Susam Açıl" adlı çalışma, Suriye coğrafyasında var olmuş eski bir halk masalı olan Ali Baba hikayesi ile Çin'in online satış mağazası Alibaba.com arsındaki ilişkiden beslenmektedir. Çalışma, kırılgan toplumların nasıl nesneler ve kültürler ürettiğine yönelik bir enstalasyondur. Şam'daki sabun fabrikalarının göç etmesini, imitasyon çanta üreten deri işçilerini, Avrupa'nın kamusal alanlarındaki sokak satıcılarını dikkate alan çalışma, yer değiştirme ve dönüşüm kavramlarına da sorgulamaktadır (Okullar Okulu, 2018).

**Karşılaştırma ve Değerlendirme**

İstanbul Bienali'ndeki "Sapun Ghar" adlı çalışma form bakımından incelendiğinde, geleneksel kalıp sabunlardan oluşan bir enstalasyon ve sabun üretim süreçleri gibi konuları içeren bir video ile desteklendiği görülebilir. Çalışmaya kavramsal açıdan bakmak üzere manifestosu incelendiğinde ise göç, savaş, ticaret ve üretim gibi başlıklara bağlı bir hikaye ve araştırma aktardığı görülebilir. İstanbul Tasarım Bienali'ndeki "Açıl Susam Açıl" adlı çalışmaya biçimsel olarak bakıldığında kalıp sabunlardan oluşan bir kule ve yanına yerleştirilen çantalar ile bir sergileme yöntemi oluşturduğu izlenmektedir. Çalışmanın kavramsal alt yapısında, bir orta doğu halk masalı ve Çin e-ticaret mağazası arasındaki ilişkinin hikayeleştirildiği, sokak, fabrika üretim döngüsü ve göç gibi başlıkların sorgulandığı okunabilmektedir. Tasarım ve sanat bienallerine ait bu yerleştirmelere bakıldığında, biçim ve içerik olarak birçok benzer yan görülebilmekteyken, sanat ya da tasarım olarak ayırabilecek net özelliklere rastlanamamaktadır. Dolayısı ile gözlem ve kıyaslamalar sonucunda ayrım için yeterli ya da belirgin özellikler barındırmayan bu çalışmaların, İstanbul Bienali ya da İstanbul Tasarım Bienali arasında geçiş yapabilmeleri ya da birlikte sergilenebilmesi önünde bu karşılaştırma açsıdan bir engele rastlanılmamaktadır.

### 3.4.7 “Solgun Ateş Özgürlük Makinesi” ve “Sobya’t Thawra - Devrimin Sobası” Adlı Çalışmalar

#### A - “Solgun Ateş Özgürlük Makinesi”, (“İsimsiz”, 12. İstanbul Bienali)



**Şekil 83** Geoffrey Farmer, “Solgun Ateş Özgürlük Makinesi”. Kaynak: İKSV, “İsimsiz” 12. İstanbul Bienali El Kitabı, (Ed. Jens Hoffmann, Adriano Pedrosa), ss.178.

Geoffrey Farmer’ın şömine ve devrim sözcüklerini ararken şans eseri karşılaştığı, Fransa’da Dominique Imbert tarafından tasarlanan ve daha önce New York Guggenheim Müzesi’nde sergilenmiş olan “Devrimci Şömine” adlı çalışmadan yola çıkarak yaptığı işi, kavramsal olarak, Vladimir Nabokov’un “Solgun Ateş” adlı kitabını referans almaktadır. Farmer, çalışmayı ortaya çıkaran nedenin onun oluşum süreci olduğunu ifade etmektedir (Hoffmann, Pedrosa, 2011: 176-177).

**B - "Sobya't Thawra - Devrimin Sobası" ("Empatiye Dönüş", 5. İstanbul Tasarım Bienali)**



**Şekil 84** Bits to Atoms, Beirut Makers, "Sobya't Thawra-Devrimin Sobası", 5. İstanbul Tasarım Bienali, Kaynak: https://empathyrevisited.iksv.org/tr/project/21-sobyat-thawra-devrimin-sobasi Erişim Tarihi: 19.12.2021

Bits to Atoms'un sitesinde paylaştığı dosya temel alınarak hazırlanan bu çalışma, bir açık hava odun sobası olarak yapılmıştır. Yüz yıllık bir geleneğe dayanan ve açık havada çalışabilmesi için düşünülen soba, Lübnan'da devrimi ve devrimciliği aksettirmek, devrimcilerin sokakta ısınabilmelerini sağlamak maksadıyla yapılmıştır. Devrimcilerin etrafında ısındığı, tartıştığı, doyduğu, uyuduğu sobayı konu alan çalışma, İstanbul Tasarım Bienali kapsamında İstanbul'da kamusal bir alanda etkileşime sunulmuştur (Sobya't Thawra - Devrimin Sobası, 2019).

**Karşılaştırma ve Değerlendirme**

İstanbul Bienali'ndeki "Solgun Ateş Özgürlük Makinesi" isimli çalışma, biçimsel olarak ele alındığında, hazır nesne bir soba sunduğu görülmektedir. Bunu yaparken ise daha önceden tasarlanan "Devrimci Şömine" isimli bir üretimden yola çıkmakta ve içerik açısından devrim kavramına odaklanmaktadır. İstanbul Tasarım Bienali'ndeki "Devrimin Sobası" adlı iş ise biçimsel bakımdan, devrimciler için tasarlanan sobanın bir örneği

olarak sergilenmekte, kavramsal açıdan da devrim ve kamusal alanı merkezine almaktadır. Çalışmalar arasında, onları sanat bienaline ya da tasarım bienaline özgü hale getiren ve bu bienaller kapsamında sınırlandırılmalarını sağlayan net özellikler gözlenememiştir. Tasarım bienalindeki "Devrimin Sobası" adlı çalışmanın daha önce tasarlanmış bir tasarım nesnesi olması bu bienal açısından bir fark kazandıramamaktadır. Çünkü sanat bienalindeki "Solgun Ateş Özgürlük Makinesi" adlı proje de daha önceden tasarlanmış "Devrimci Şömine" adlı bir tasarım nesnesini başlangıç noktası olarak belirlemektedir. Dolayısı ile her iki çalışmanın da her iki bienale dahil olabilmesi mümkün görünmektedir. Ayrıca, çalışmaların sanat ve tasarım bienalleri arasında yer değiştirmeleri ya da ikisinin de aynı bienalde konumlandırılması önünde engel teşkil edecek önemli bir gerekçeye bu inceleme kapsamında rastlanılmamıştır.

### 3.4.8 "Temelsiz Toprak - Ljavek Üçlemesi" ve "Yapılarınızı Kim İnşa Ediyor" Adlı Çalışmalar

#### A - "Temelsiz Toprak", ("Yedinci Kıta", 16. İstanbul Bienali)



**Şekil 85** En Man Chang, "Temelsiz Toprak-Ljavek Üçlemesi", 16. İstanbul Bienali, Kaynak: https://bienal.iksv.org/tr/sanatcilar/en-man-chang Erişim Tarihi: 16.12.2021

En Man Chang İstanbul Bienali'nde bulunan bu projesinde, kentlerdeki işçilerin zor yaşam koşullarını konu edinmektedir. "Temelsiz Toprak-Ljavek Üçlemesi" isimli

video, Tayvan'da köyden kente göç eden bir ailenin gözünden şehirde yaşadıkları zorlukları anlatmaktadır. Kentin inşasında çok önemli rolleri olan bu işçiler derme çatma barınaklarda yaşamaktadırlar. Çalışma, şehirlere göç eden ve şehrin inşasında yer alan işçilerin görmezden gelinen emeğini belgelemektedir (Şaşmazer, Şerifoğlu, 2019: 75).

**B - "Yapılarınızı Kim İnşa Ediyor", ("Gelecek Artık Eskisi Gibi Değil", 2. İstanbul Tasarım Bienali)**




**Şekil 86** WBYA?,"Yapılarınızı Kim İnşa Ediyor?", 2. İstanbul Tasarım Bienali, Kaynak: http://2tb.iksv.org/proje.asp?id=51 Erişim Tarihi: 15.12.2021

İstanbul Tasarım Bienali'nde yer alan "Yapılarınızı Kim İnşa Ediyor" isimli çalışma, küresel ve büyük ölçekli mimari projelerde çalışan iş gücünü, özellikle de göçmen işçileri merkeze almakta ve bu analizden bir harita çıkarmaktadır. WBYA?, sanatçılar tarafından başlatılan bir işçi hakları kampanyası kapsamında Amerikan Mimarlar Enstitüsü'ne işçi haklarının iyileştirilmesi yönünde önerilerde bulunmaktadır (Gelecek Artık Eskisi Gibi Değil, 2014).

**Karşılaştırma ve Değerlendirme**

İstanbul Bienali'nde konumlandırılan "Temelsiz Toprak" isimli çalışma, kentleri inşa eden ve kentlerde barınmaya çalışan işçilerin yaşam şartlarını, bir video enstalasyon

ile anlatmaktadır. İstanbul Tasarım Bienali'nde yer alan "Yapılarınızı Kim İnşa Ediyor?" adlı çalışmada ise işçi haklarının nasıl iyileştirilebileceğine yönelik araştırma, öneri ve haritalandırma bir yerleştirilme şeklinde sergilenmektedir. Bu farklı alan başlılarına ayrılmış, farklı bienallerde yer alan üretimler, sanat ve tasarım bienallerine özgü doneler taşımamakta ve her iki bienalde de gösterilebilmeleri önünde değerlendirme kapsamında belirgin bir engele rastlanılmamaktadır. Çalışmaların görünen yüzlerinde kullandıkları sunum teknikleri ya da kavramsal yapıları ve amaçlarına bakıldığında sanat ve tasarım olarak kategorilendirilebilecek ya da ayrım yapılabilecek net veriler gözlemlenememektedir.

### 3.4.9 "Külahlı Yol: Toplumsal Belleğin Tahliyesi" ve "Hareket Eden Yerin Kendisi Olduğunda Coğrafi Sınırlar Nasıl Değişir?" Adlı Çalışmalar

#### A- "Külahlı Yol: Toplumsal Belleğin Tahliyesi", ("Anne Ben Barbar mıyım?", 13. İstanbul Bienali)



**Şekil 87-88** Orkan Telhan, Mahir Yavuz, "Külahlı Yol", Kaynak: İKSV, 13. İstanbul Bienali El Kitabı, (ed. Liz Erçevik Amado), ss. 280.

Kaynak: https://www.orkantelhan.com/road-of-cones/ Erişim Tarihi: 08 Aralık 2021

Orkan Telhan ve Mahir Yavuz'un birlikte üretmiş olduğu İstanbul Bienali kapsamındaki proje, veri kültürünün toplumsal çıktılarını inceler, veri analizlerini yeni medya teknolojileri ve ara yüzleri kullanarak dijital ve basılı olarak aktarır. İstatiksel ve araştırmacı veri haberciliği gibi metotlardan yararlanarak Türkiye ve dünyanın yakın tarihindeki neo-liberal süreçlerini araştırmakta; toplumsal mühendislik tasarıları gibi başlıklara odaklanmaktadır. "Külahlı Yol", ülkenin sistematik bir proje olan kentsel dönüşümle tarihinin parçalanması ile yüz yüze olduğunu anlatmaktadır. Çalışma, bu süreci internet verilerinin görselleştirilmesi yolu ile yani verileri simgesel formlara dönüştürerek bir deneyim sunmaktadır. Bu veriler bir taraf olmak yerine bir tartışma ve farkındalık yaratmak niyetindedir (Amado, 2013: 289-291). Çalışmada, sanatın farklı kitlelere ulaşmak için kullanıldığını ve didaktik bir yöntem kullanmak yerine karmaşık katmanlar kullanıldığı ifade edilmektedir (Ek 06, 2021).

## B - "Hareket Eden Yerin Kendisi Olduğunda Coğrafi Sınırlar Nasıl Değişir?" ("Okullar Okulu", 4. İstanbul Tasarım Bienali)



**Şekil 89** Cihad Caner, "Hareket Eden Yerin Kendisi Olduğunda Coğrafi Sınırlar Nasıl Değişir?" Kaynak: 4. İstanbul Tasarım Bienali http://aschoolofschools.iksv.org/tr/#section-schoolslink,schools,40807,tr,OKULLAR Erişim Tarihi: 26 Aralık 2021

İstanbul Tasarım Bienali'nde yer alan bu iş; göç, savaş ve su krizi sorunsallarını incelemekte, Suriye'de yaşanan kuraklığın göçün temel sebeplerinden biri olduğu fakat tek sebep olarak savaşın gösterildiğini ifade etmektedir. Cihad Caner'in, göç ile ilgili 485 haberin veri analizine dayalı bu çalışması, gezegen ve insan arasındaki önem sırasını tartışmakta ve bunu suyun dinamik imgesini kullanarak görselleştirmektedir (Okullar Okulu, 2018).

**Karşılaştırma ve Değerlendirme**

Aynı zamanda İstanbul Tasarım Bienali'nin de katılımcılarından olan Orkan Telhan'ın Mahir Yavuz ile yaptığı "Külahlı Yol" adlı enstalasyonda, haber verilerinin konik kulelere dönüştürülerek görselleştirildiği ve bu verilerin dijital bir ekran aracılığı ile gösterildiği izlenebilmektedir. Çalışma manifestosu ise haber, teknoloji, gelecek, kentsel dönüşüm gibi kavram ve olaylara dayanmaktadır. Cihad Caner'in "Hareket Eden Yerin Kendisi Olduğunda Coğrafi Sınırlar Nasıl Değişir?" isimli İstanbul Tasarım Bienali'nde yer alan çalışması, insan ve gezegen ilişkisini ve göç haberlerinin analizlerini görselleştirmektedir. Caner, bu görselleştirmeyi video ve çeşitli kabartmalar kullanarak gerçekleştirmektedir. Çalışmalar karşılaştırılıp, dış görünüş ve içerik itibariyle incelendiğinde, karşılaştırma çerçevesinde sanat veya tasarım bienallerine özgü kriterlere rastlanılmamaktadır. Dolayısı ile incelenen bu çalışmalar, konumlandırıldığı bienal mekanından diğerine geçiş yapabilir ya da aynı bienalde yer alabilir.

### 3.4.10 “Diamanyeti (C/Sm) Türü” ve “Automata” Adlı Çalışmalar

#### A - “Diamanyeti (C/Sm) Türü” (“Anne Ben Barbar mıyım?”, 13. İstanbul Bienali)



**Şekil 90** Honf Foundation, “Diamanyeti (C/Sm) Türü” Kaynak: 13. İstanbul Bienali http://ozgenyildirim.blogspot.com/2013/11/gec-kalnms-bir-bienal-13-istanbul.html Erişim Tarihi: 22 Eylül 2021

Bir yeni medya sanatı laboratuvarı olan Honf Foundation’ın İstanbul Bienali’ndeki “Diamanyeti (C/Sm) Türü” adlı projesi, canlı türlerinin kullanmakta olduğu dili analiz ederek onu somut, görülebilen başka bir dile evirmektedir. Vakfın 2010 yılında başlattığı “Hiperboyutlu Heksagon Kuramı” isimli projeleri, canlıların yaydığı frekansları yakalayarak onları görülebilir ve duyulabilir veri mecraları oluşturan bir sistemdir. Bienaldeki proje de insan ve bitki iletişimini görünür hale getirmekte ve bu etkileşimi istatistik tablolarından oluşan yeni bir dile dönüştürmektedir (Kovats, 2013).

**B - "Automata", ("Okullar Okulu", 4. İstanbul Tasarım Bienali)**



**Şekil 91** Ali Murat Cengiz, Efe Kağan Hizar "Automata" Kaynak: 4. İstanbul Tasarım Bienali http://aschoolofschools.iksv.org/tr/#section-schoolslink,schools,40808,tr,OKULLAR Erişim Tarihi: 03 Aralık 2021

"Automata", kavramları ve mekanları "*grafik partisyonlar ve müzik besteleri aracılığı ile grafik zaman çizelgesi ve müzik formunda yeniden yapılandıran bir kolektif.*" Bunun yanında, kolektif Türkçe'nin grafik partisyonları üzerinden ses manzaraları ortaya çıkarmaktadırlar. Bienal'de, Efe Kaan Hizar'ın heykeli Ali Murat Cengiz'in bestesine dönüştürülmektedir. Çalışma, disiplinlerarası iletişimlere ve diyaloglara fırsat veren bir dil yaratmayı hedeflemektedir (Okullar Okulu, 2018). Hizar, bu heykeli kalp krizi eyleminden yola çıkarak biçimlendirmiştir (Mono, 2019).

**Karşılaştırma ve Değerlendirme**

İstanbul Bienali'ndeki "Diamanyeti (C/Sm) Türü" adlı çalışmada, bitkilere bağlanmış ve kablolar aracılığı ile elde edilen frekansların duyulabilir seslere dönüştürüldüğü, ek olarak da bunun görselleştirildiği aslında bilimsel bir çalışmanın işler durumda olduğu üç boyutlu bir yerleştirmeyi kapsamaktadır (Yıldırım, 2013). İstanbul Tasarım Bienali'ndeki "Automata" ise kavramları yeni bir müzik diline dönüştürmeyi amaçlayan ve bunu kalp krizini heykelleştiren bir formla birleştiren üç boyutlu bir çalışmadır. Çalışmalar göz önüne alındığında, hem sanat bienali için hem de tasarım

bienali için önerilmeleri önünde bu değerlendirme açısından bir engel gözlemlenmemektedir. Üretimler arasında tasarım ya da sanat bienaline özgü bir fark da izlenememiştir. Kullandıkları dil, sunum tekniği ve niyet açısından her iki çalışma da İstanbul Bienali'nde ya da İstanbul Tasarım Bienali'nde konumlanabilir şekilde görünmektedir.

### 3.4.11 "Trans-formasyonlar" ve "Retroaktif Manifesto" Adlı Çalışmalar

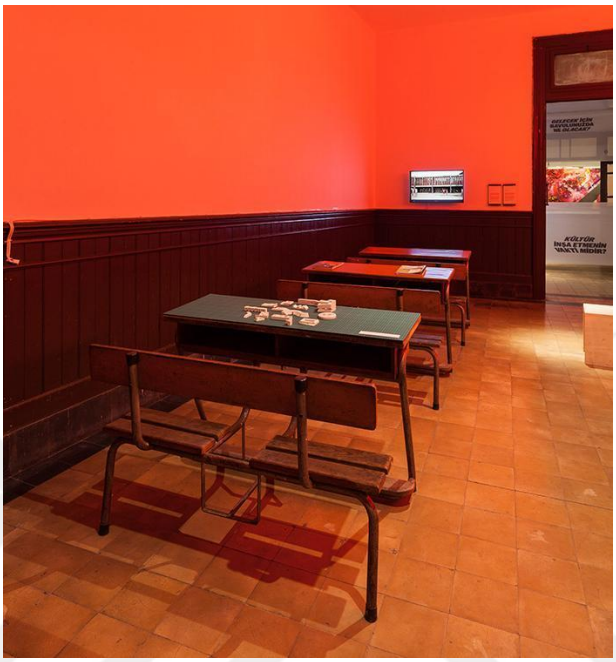
#### A- "Trans-formasyonlar", ("Tuzlu Su", 14. İstanbul Bienali)



**Şekil 92** Rupali Patil, Prabhakar Pachpute, "Trans-formasyonlar", 14. İstanbul Bienali, Kaynak: http://14b.iksv.org/works.asp?id=29 Erişim Tarihi: 03.12.2021

Rupali Patil ve Prabhakar Pachpute'nin Galata Rum Okulu'nda bulundukları süre zarfında ürettikleri İstanbul Bienali çerçevesindeki çalışma, madencilerin zor yaşamlarını ele almaktadır. Ayrıca çalışma, baskıcı eğitim sisteminin öğrenciler üzerindeki ağırlığını Rum Okulu'nun sınıflarında bulunan sıralarda ve bu sıraların üzerine dağıtılmış, yerlerinden edilen insanların ve onların hayallerini temsil eden resimler ile sorgulamaktadır (Tuzlu Su, 2015).

## B - “Retroaktif Manifesto”, (“Gelecek Artık Eskisi Gibi Değil”, 2. İstanbul Tasarım Bienali)



**Şekil 93** Joshua Bolchover, John Lin, “Retroaktif Manifesto”, 2. İstanbul Tasarım Bienali, Kaynak: http://2tb.iksv.org/proje.asp?id=46 Erişim Tarihi: 03.12.2021

Rural Urban Framework (RUF)’un, İstanbul Tasarım Bienali kapsamında ürettikleri çalışmaları, okul projelerinin yapılarının eğitim politikaları ile nasıl dönüştüğünü göstermeye çalışmaktadır. Joshua Bolchover ve John Lin, “RUF”u taşra yolculukları sonrasında hayata geçirmişlerdir. Bu seyahatte taşradaki yaşamın kente olan direnişini ve aradaki beklenmedik bilgi akışını ele almaktadırlar (Gelecek Artık Eskisi Gibi Değil, 2014).

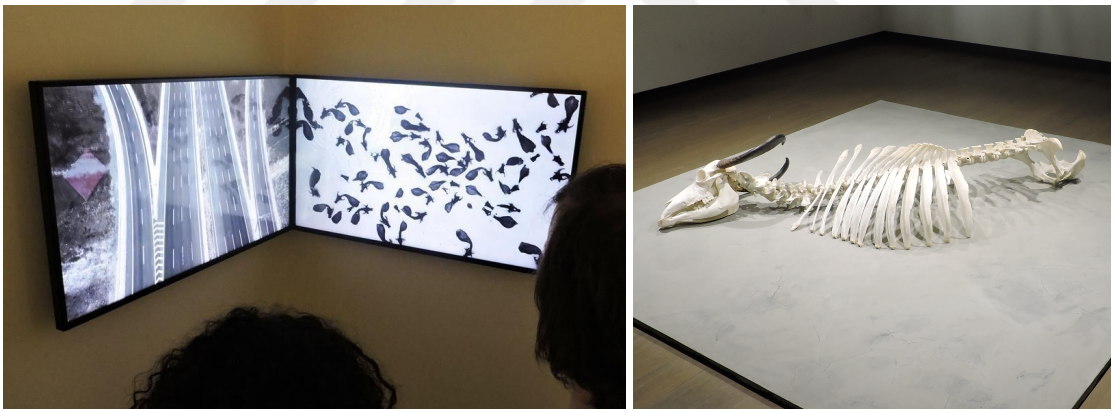
### Karşılaştırma ve Değerlendirme

İstanbul Bienali’nde gösterilmiş olan “Trans-formasyonlar” adlı enstalasyon; madenciler, öğrenciler ve eğitim sistemi gibi konuları okul sıralarına yerleştirilmiş kağıt üzerine çizimler ile yansıtmaktadır. İstanbul Tasarım Bienali’ndeki “Retroaktif Manifesto” adlı çalışma ise sıralar üzerine koyulmuş objeler ve bir video ile eğitim, taşra ve kent

kavramlarını sorgulamaktadır. Çalışmalar biçimsel ya da kavramsal bildirileri üzerinden karşılaştırıldıklarında, sanat ve tasarım alanlarına dair ayrım yapılmasını sağlayacak net argümanlar ortaya çıkmamaktadır. Ayrıca, İstanbul Tasarım Bienali ve İstanbul Bienali'nin aynı mekanı, yani Galata Rum Okulu'nu tercih etmeleri de benzerleşmeyi artırmıştır. Mekandan bağımsız olarak ele alındıklarında ise sanatsal ya da tasarımsal dil ve yöntem açısından ayrım yapabilmek oldukça zor görünmekte ve İstanbul Bienali ve İstanbul Tasarım Bienali arasında yer değiştirmemeleri için bu inceleme kapsamında bir engel izlenememektedir.

### 3.4.12 "Monokrom" ve "Et Vakası" Adlı Çalışmalar

#### A - "Monokrom", ("Yedinci Kıta", 16. İstanbul Bienali)



**Şekil 94-95** Ozan Atalan, "Monokrom", 16. İstanbul Bienali. Kaynak: Yazarın Arşivi, 10.11.2019

"Monokrom", İnsanların yayılım faaliyetleri sonucu İstanbul'daki mandaların doğal yaşam alanlarının yok olmasını odağına alan 16. İstanbul Bienali kapsamındaki bir çalışmadır. İstanbul'un kuzeyinde betonlaşmanın giderek artmasıyla coğrafyanın bir parçası olan mandaların yaşam alanları ortadan kalkmaktadır. Çalışmanın merkezinde, beton zemin üzerindeki bir manda iskeleti ve mandaların yok edilen alanlarını içeren videolar yer almaktadır (Yedinci Kıta, 2019).

## B - “Et Vakası”, (“Empatiye Dönüş”, 5. İstanbul Tasarım Bienali)





**Şekil 96-97** Valeria Meiller, Agustin Schang, “Et Vakası”, Kaynak: 5. İstanbul Tasarım Bienali https://empathyrevisited.iksv.org/tr/critical-cooking-show/10-et-vakasi https://empathyrevisited.iksv.org/tr/channel/critical-cooking-show Erişim Tarihi: 19 Eylül 2021

Arjantin’deki et sektörünün perde arkasındaki serüveni inceleyen İstanbul Tasarım Bienali’ndeki bu çalışma, sektörde işçi olarak çalışan Tata-Moya’nın öyküsü üzerinden sığır kesimevlerinin gözden uzak ya da gizli kalan taraflarını ortaya koymaktadır. Kasaplar ve sığırlar arasında yaşanan sürece odaklanan ve toplumu bölen duvarları kaldırmaya çalışan iş, insan ve hayvan arasındaki ilişkiyi yeniden gözden geçirmemize fırsat vermektedir (Empatiye Dönüş, 2020).

### Karşılaştırma ve Değerlendirme

İstanbul Bienali’nde yer alan, “Monokrom”, biçimsel olarak ve sergileme yöntemi olarak manda iskeletinden bir yerleştirme ve video kullanmakta; araştırmanın kavramsal içeriğinde ise insanın hayvanların doğal yaşam alanlarını yok etmesini sorgulamaktadır. İstanbul Tasarım Bienali’ndeki “Et Vakası” ise bir video belgesel üzerinden sığır kesimevleri, insan ve hayvan ilişkisini incelemektedir. Çalışmalar yan yana getirildiğinde görülmektedir ki sanat bienalinde yer alan “Monokrom” tasarım bienaline ya da tasarım bienaline dahil edilen “Et Vakası” sanat bienaline geçiş yapabilir görünmektedir. Her iki çalışmanın da İstanbul Bienali ve İstanbul Tasarım Bienali arasında yer değiştirmeleri ya

da aynı bienalde yer almaları önünde bu karşılaştırma kapsamında pratik ya da teorik bir engel gözlemlenememiştir.

### 3.4.13 "Derin Zemin" ve "Bırak Gideyim Öteye" Adlı Çalışmalar

(3.4.13 ve 3.4.14 numaralı başlıklarda hem İstanbul Bienali hem de İstanbul Tasarım Bienali'nde yer almış olan katılımcıların çalışmaları karşılaştırılmıştır).

**A - "Derin Zemin", ("Tuzlu Su", 14. İstanbul Bienali)**



**Şekil 98** Pierre Huyghe, "Derin Zemin", 14. İstanbul Bienali, Kaynak: http://14b.iksv.org/works.asp?id=95 Erişim Tarihi: 25.11.2021

**Şekil 99** Pierre Huyghe, "Derin Zemin", Kaynak: "Tuzlu Su" 14. İstanbul Bienali Kataloğu ss. 326

Çalışmanın 2015 tarihli İstanbul Bienali'ndeki açıklama metninde, henüz görünür hale gelmediği ve devam eden bir çalışma olduğu ifade edilmektedir. Fakat, bienal süresince her cumartesi bir teknenin Büyükada'dan, çalışma mekanının oluşacağı Sivriada'ya hareket edeceği belirtilmektedir. Ayrıca, projeyle ilgili metinlerin bulunduğu kitaplar da bu teknede yer almaktadır. Uzun vadede gerçekleşmesi planlanan proje, Sivriada dolaylarında denizin tabanındaki kayaların üzerine yapılacak bir beton platformu tasarlamaktadır. Oluşturulacak bu alan, deniz kestanesi, deniz anası gibi canlıları üzerinde barındıracak ve çevresi ile bütünleşecektir. Çalışmanın, "*akıntı, hayvan davranışları ve*

*doğal olgular gibi biyolojik tekerrür ve ritimlerin elektro-mekanik sistemlerle bir arada varoluşu"* ve yeni oluşumların ortaya çıkışına aracı olacağı ifade edilmektedir (Tuzlu Su, 2015).

**B - "Bırak Gideyim", Öteye, ("Biz İnsan mıyız?", 3. İstanbul Tasarım Bienali)**



**Şekil 100-101** Pierre Huyghe, "Bırak Gideyim Öteye", Kaynak: 3. İstanbul Tasarım Bienali El Kitabı, ss. 144.

İstanbul Tasarım Bienali'nin Zamanı Tasarlamak bölümüne dahil edilen "Bırak Gideyim Öteye" adlı çalışma, şiirsel bir anlatım yapmaktadır. Çalışmada, karlı ve buzlu doğa görüntüleri ve uzata koşan bir insanın olduğu videodan kesitler görülmektedir. Çalışmanın bienal kitabında yer alan yazıda bir trenden bahsedilmekte ve yazının sonunda "*tren bir metafor mu?"* sorusu ile trenin varlığı muğlak bırakılmaktadır. Ayrıca yazıda; belirsiz ses ve görüntüler, fenomenler, duyulmaz kalp atışları, ölümden sonra ölüm, halüsinasyon, psikotropik kimya reaksiyonu gibi kavramlardan bahsedilmektedir (Colomina, Wigley, 2016: 144).

**Karşılaştırma ve Değerlendirme**

Pierre Huyghe'nin İstanbul Bienali'nde yer alan "Derin Zemin" adlı işi, bitmiş bir çalışmanın yerine bir proje başlatmakta ve Marmara Denizi'nin zeminine yerleştirilecek beton bir platformdan oluşmaktadır. Çalışmanın kavramsal içeriğinde ise deniz canlılarının barınabileceği ve doğa ile bütünleşen bir üretim amacı yer almaktadır. Huyghe'nin İstanbul Tasarım Bienali'nde yer alan "Bırak Gideyim Öteye" adlı çalışmasında karlı doğa manzaraları ve koşan bir insan gibi görüntüler içeren bir videodan oluşmakta, çalışmanın bienal kapsamındaki kavramsal metni ise ölüm ve yaşam gibi kavramları sorgulayan şiirsel ve muğlak bir anlatımı içermektedir.

Uluslararası platformlarda sanatçı olarak tanımlanan Huyghe, genel olarak çalışmalarında gerçek ile kurgu ya da yapay insan yaşamı ile doğa ilişkisindeki sınırları kaldırmaya çalışmakta ve buna yönelik video ve enstalasyonlar ortaya çıkarmaktadır. Oluşturduğu kurgularda izleyicinin kendi gerçekliğinden çıkarak onun hikayesine girmesi için çabalamaktadır. Kurgularını ise titiz araştırmalar sonucunda bir araya getirmektedir (Kunstnerneshus, 2018).

Aynı katılımcıya ait olan İstanbul Bienali ve İstanbul Tasarım Bienali'ndeki bu iki çalışma, üreteninin bir sanatçı kimliğine sahip olmasından ve çalışmaları arasındaki yaklaşım ve uygulama tutarlılığından dolayı doğal bir benzerleşme süreci ortaya çıkarmaktadır. Hatta biçimsel olarak veya fikir olarak sanat bienalindeki çalışma, tasarıma daha yakın olarak gösterilebilir. Huyghe'e ait olan bu işlerin, bienallerin alansal farkı ve yapısı gözetilerek üretilmediği görülebilmektedir. Dolayısı ile buradaki sorunsalın bienal formatı ya da yaklaşımından kaynaklanıyor olması daha ağır basmaktadır. Sonuç olarak, Huyghe'nin "Derin Zemin" ya da "Bırak Gideyim Öteye" adlı çalışmalarında biçimsel ya da kavramsal olarak, sanat ya da tasarım bienallerine özgü olarak bir fark okunamamakta; ortak bir bienal çatısı altında gösterilmeleri ya da bienaller arası geçiş yapmalarında bu inceleme ve karşılaştırma açısından bir engel gözlemlenememektedir.

### 3.4.14 “Kuşlar Uçarken” ve “Bir Kozmos İmgesi Olarak Çadır” Adlı Çalışmalar

#### A - ”Kuşlar Uçarken”, (“İyi Bir Komşu”, 15. İstanbul Bienali)



**Şekil 102**, Heba Y. Amin, “Kuşlar Uçarken”, Kaynak: 15. İstanbul Bienali El Kitabı, ss. 140.

İstanbul Bienali’nde bulunan bu proje, Mısır’da, ayağında elektronik bir cihaz olduğu için başka ülkeler tarafından casus olarak gönderilebileceği şüphesi ile yakalanan leyleğin, 2013 yılında aslında Macar bilim insanları tarafından leyleklerin göç yollarını izlemek amacıyla takıldığının ortaya çıkması hikayesi ile ilgilenmektedir. Bu hikayeden yola çıkan videoda yer alan görüntüler, sanki bu “casus” leylekteki cihaz tarafından kaydedilmiş gibi bir izlenim yaratmaktadır. Filmde kuşların hareketleri politik konu başlıklarıyla ilişkilendirilmektedir (Albayrak, 2017: 138).

**B - "Bir Kozmos İmgesi Olarak Çadır", ("Empatiye Dönüş", 5. İstanbul Tasarım Bienali)**



**Şekil 103** Black Athena Kolektifi (Heba Y. Amin, Dawit L. Petros) "Bir Kozmos İmgesi Olarak Çadır" Kaynak: 5. İstanbul Tasarım Bienali https://empathyrevisited.iksv.org/tr/project/47-bir-kozmos-imgesi-olarak-cadir Erişim Tarihi: 07 Eylül 2021

İstanbul Tasarım Bienali'nde yer alan, Heba Y. Amin ve Dawit L. Petros'un kurduğu Black Athena Kolektifinin çalışması, Mısır'daki İskenderiye Kütüphanesi ekseninde toplanan mitleri odağına alarak tarih yazımındaki kesintilere vurgu yapmaktadır. 23 asır önceye dayanan bu kütüphane, dünyanın hafıza noktalarından birini oluşturmuş ve şüpheli bir bilgi olmakla birlikte yangında yok olmuştur. Kütüphanenin yok oluşuyla ilgili bilgiler çelişkili olmakla birlikte kütüphanenin varlığı mitler ve öykülere dayanmaktadır (Empatiye Dönüş, 2020).

**Karşılaştırma ve Değerlendirme**

Heba Y. Amin'in, bir haberden yola çıkarak hazırladığı, leylekleri ve kuşbakışı yeryüzü ve şehir görüntülerini içeren İstanbul Bienali kapsamındaki "Kuşlar Uçarken" adlı video çalışması, kavramsal olarak doğa ve insan yaşamını belirleyen politikayı

incelemektedir. İstanbul Tasarım Bienali'ndeki, Heba Y. Amin'in kurucusu olduğu ve bir sanatsal deney laboratuvarı olarak tanımladığı Black Athena Kolektifi'nin "Bir Kozmos İmgesi Olarak Çadır" adlı çalışması ise biçimsel olarak üzerinde harita olan bir perde, video ve ahşap enstalasyonlar üzerinden, kavramsal olarak İskenderiye Kütüphanesi'nin tarihteki varlığını sorgulamaktadır.

Üretimlerinde genel olarak film, fotoğraf, performans, enstalasyon gibi çeşitli medya ve yöntemlere başvuran Amin, araştırmalarını hicivli ve spekülatif şekillerde sunmayı tercih etmektedir (Amin, 2022). Amin'in İstanbul Bienali ve İstanbul Tasarım Bienali'ndeki yaklaşımlarına bakıldığında, sanat ya da tasarım olarak net şekilde ayrılabilecek bir fark gözetmediği okunmakta, üretimlerinde de bu farka yönelik bir çıkarım yapılamamaktadır. Çalışmalarda sanatsal refleks ağır basmakla birlikte, hem İstanbul Bienali hem de İstanbul Tasarım Bienali'nde sergilenebilir görünmektedirler. Ek olarak, sanat ve tasarım bienalleri arasında yer değiştirmelerini ya da aynı bienalde sunulmalarını engelleyebilecek önemli bir sebep, değerlendirme kapsamında gözlemlenememiştir.

### 3.5 İstanbul Tasarım Bienali ve İstanbul Bienali Arasındaki Benzerlik Üzerine Sorgulama ve Eleştiriler

Bu kısımda, yukarıda gerçekleştirilmiş olan İstanbul Tasarım Bienali ve İstanbul Bienali üretimlerinin karşılaştırmaları sonucunda ortaya çıkan tespitler ve onları destekler nitelikteki röportajlar üzerinden yeni yanıt arayışlarına çıkılmıştır.

Bienalde metot, biçim ya da hikaye olarak ayırt edilemeyen çalışmaların sanat ya da tasarım olarak tanımlanmasındaki belirleyici unsur sanat ya da tasarım bienallerinde yer alıyor olmaları mıdır? Bu açıdan, iki bienalde sanat ve tasarım bienaline özgü, farklı çalışmalar izlenebilmesi gerekmez mi? Üretimler arasındaki fark net olarak okunamıyor ise bunun işlevi nedir? Ayrım belirginleşmeli ya da birleşmeli midir?

Tasarımcı Özlem Yalım'a göre, dünyadaki diğer tasarım bienallerinde de İstanbul Tasarım Bienali'ndekine benzer sanatsal refleksler gösterilmektedir. Fakat bunlar, odağa alınan tasarım üretimlerinin yanında çoğunlukla bir yan etkinlik ya da bir renk olarak kalmakta ve genellikle merkezde üretilmeye hazır yeni malzeme, yeni teknikler veya yeni fikirler gösterilmektedir (Ek 01, 2021). Akademisyen Ardan Ergüven'e göre de İstanbul Tasarım Bienali'nde kullanılabilir, üretilebilir tasarımlar görülmesi gerekirken çözülmesi beklenen bulmaca ve metinlerle karşılaşılmaktadır. Ona göre, tasarlanan bir bardağın ilişkisel felsefesi yapılabilir fakat henüz bardak tasarımı ortada yokken tüm süreç, felsefesi üzerine kuruluyor ise bu bir problemi işaret eder (Ek 04, 2021). Dolaysıyla, Yalım ve Ergüven tasarım bienalinde sanatsal yaklaşımların olmasını değil, tam merkezinde olmasını problemli görmektedirler.

Yalım, İstanbul Tasarım Bienali oluşumunun ilk evrelerinde İstanbul Bienali ile örtüşmesi ya da bienal formatının ortaya çıkarabileceği problemlere yönelik çevresinde endişelerin geliştiğini söylemektedir. Yalım, tasarım bienalinin genel itibariyle çok sanatsallaştığını ve özellikle 5. İstanbul Tasarım Bienali eleştirisinde, göçmenler ile yemek yeme pratiğinin tasarım olmadığını, belki performatif bir iş olabileceğini belirtmektedir. Ona göre; mimarlık, endüstriyel tasarım ya da grafik tasarım ile yemek pişirmenin aynı potada eritilmesi tasarım disiplinlerine zarar vermektedir (Ek 01, 2021).

İstanbul Tasarım Bienali Direktörü Deniz Ova ise tasarım bienalindeki kaygıların, tasarım nesneleri göstermek değil, birtakım araştırmalar, onların çıktıları ve üretimlerin olduğu bir hikayenin aktarılması için yeni bir alan açmak olduğunu belirtmekte, sadece alanı tartışmak ve üretilen işi göstermek yerine hikayenin kendisinin daha önemli hale geldiğini ifade etmektedir (Ek 05, 2021).

Sanatçı Bager Akbay, dünyadaki büyük sanat otoritelerinin sanat dışı alanları sanat kabul etmesinin yani MoMA gibi müzelerin, örneğin "Tetris"i "sanat eseri" olarak sergilemesinin kolay olduğunu fakat bunu Türkiye'de yapmanın zor olacağını belirtmektedir. Akbay, İstanbul Tasarım Bienali'nin, İstanbul Bienali yanında bir deneme gibi kaldığını, aslında burada yer alan çoğu işin sanat bienaline dahil edilebileceğini ifade

etmektedir. Akbay'a göre; tasarım bienali, sanat bienalinde sergilenemeyen işler için yani sanat olarak kabul görmesi zor olan işler için açılmış bir alan gibi durmaktadır. Bir sanatçı olarak Akbay, kendi işlerinden örnek vererek, çalışmalarının tasarım bienalinde sergilenme olasılığının daha yüksek olduğundan bahsetmektedir. Akbay, günümüzde bile 100 sene öncesinin bakış açısı olmasına rağmen ready-made bir işi sergilemenin oldukça zor olduğunu açıklamakta, örneğin Getir mağazasına ait bir çantanın İstanbul Bienali'nde sergilenmesi girişiminin büyük ihtimalle reddedileceğini vurgulamaktadır. Akbay, iki bienal incelendiğinde tasarım bienalindeki çalışmaların daha güncel teknolojileri ve teknikleri kullandığının görülebileceğini ve meselenin bu tarz kabul görmeyen yaklaşımlar için bir alan açma ile ilgili olduğunu anlatmaktadır. Bir taraftan ise bu alanın bazı eski tutumları dolaylı ya da doğrudan yıkabileceğini de eklemektedir (Ek 08, 2021).

Sanat Eleştirmeni Fırat Arapoğlu'na göre; İstanbul Tasarım Bienali'ndeki birçok iş kolaylıkla İstanbul Tasarım Bienali'ne yerleştirilebilir ya da ters açıdan İstanbul Bienali'ndeki birçok çalışma İstanbul Tasarım Bienali'ne geçiş yapabilir. Arapoğlu, bu bakımdan, ikisi arasındaki ontolojik ayrımın malzeme ya da duygu üzerinden değil bağlam üzerinden kurulabileceğini de eklemektedir. Arapoğlu, günümüzde sanat ve tasarım nesnesinin ayrımını yapmanın oldukça zor olduğunu fakat İstanbul Bienali gibi büyük organizasyonlara katılmak istendiğinde bunun bir kriteri, kuralı ya da belirleyici karmaşık katmanları olacağını ifade etmektedir (Ek 02, 2021). Akbay da bienalin belirleyiciliğinin arkasında, politik duruş ya da ticari kaygılar gibi farklı motivasyonların da olduğunu eklemektedir (Ek 08, 2021).

Arapoğlu, Akbay ve Ergüven gibi farklı alanlardan isimlerin görüşleri yan yana getirildiğinde, sanat ve tasarım arasındaki ayrımın bağlam ve niyet üzerinden yapılabileceği yönündedir. Bu, Danto'nun görünmeyen yüzdeki sanat ve tasarım farkı arayışı ile benzer bir yaklaşımdır. Sanat ve tasarım bienali kapsamlarındaki üretim ve içeriklere bakıldığında ise bağlam ve niyet bakımdan bir ayrım yapabilmenin zorluğu da bir önceki başlıktaki çalışma karşılaştırılmalarında gösterilmeye çalışılmıştır.

Tasarımcı, direktör, sanatçı ve sanat eleştirmeni gibi farklı kinliklere sahip bakış açıları ile yapılan görüşmeler, karşılaştırmalar ve bu konudaki literatür taramaları sonucunda ortaya çıkan ağırlıklı yaklaşım, İstanbul Tasarım Bienali kapsamı ve üretimleri ile İstanbul Bienali'nin benzer refleksler gösterdiği doğrultusundadır. Görüşlerin büyük bir kısmı, sanat bienaline dahil edilen ya da tasarım bienaline dahil edilen çalışmaların yer değiştirebileceğini desteklemekte, ardaki farkın net olarak okunamadığını belirtmektedirler.

Tasarım bienalinde sanatçıların yer alması, sanat bienalinde tasarımcıların yer alması ya da sanat alanından bir küratörün tasarım bienalini belirlemesi bu benzerleşme problemini destekler mi?

Akademisyen Emre Becer, tasarımdan bahsedebilmek için seri üretilebilirliği ve hayata geçirilebilirliği olan bir çalışma olması gerektiğinden ve sadece tasarım bienalinde sunulmak için yapılan bir çalışmanın tasarım olarak değerlendirilmesinin zor olacağından bahsetmektedir. Becer'e göre; tasarımdan fonksiyonellik ve kullanılabilirlik gibi özellikleri çıkardığımızda varolma sebebi ortadan kalkmaktadır (Ek 07, 2021). Benzer bir açıdan bakan Tasarımcı İlhan Bilge'ye göre de tasarım bienalinin sanat bienaline benzemesi, sanat nesnelerinin tasarım bienaline koyulması anlamına gelmekte ve bu örneklerin çok olması kavram karmaşasına yol açmaktadır. Ona göre; sadece tasarım bienalinde sergilenmek için yapılmış ve hayata geçmemiş bir iş tasarım değil sanat olmaktadır. (Ek 03, 2021). Görüşmeler sonucunda, tasarım geleneğinden ya da disiplininden gelen kişilerin bakış açıları, çoğunlukla tasarım bienalinde doğrudan seri üretim, piyasa ve gündelik yaşamın işleyen bir parçası olabilecek tasarım ve tasarım fikirleri görülebilmesi yönünde toplanmaktadır. Becer ve Bilge'nin görüşlerinden yola çıkıldığında, tasarım bienalinin tasarım başlığı altında değerlendirilebilmesi için sadece bienal süresince sergilenmesi amacı ile yapılmamış olmaları, piyasa ve üretilebilirlik bağlamına yerleşebilmeleri gerektiği sonucuna varılmaktadır.

Akademisyen Ardan Ergüven, İstanbul Tasarım Bienali'ndeki Avrupalı küratörlerin yaşadıkları coğrafyaların tasarımda deneysel davranmaya uygun

olabileceğini fakat Türkiye'nin o ülkeler ile arasında ciddi bir süreç farkı olduğunu ifade etmektedir. Ona göre; Türkiye toplumunun öncelikle tasarımın ne olduğunu ve iyi tasarımı öğrenmesi gerekmektedir. Ergüven, *"şu anki tasarım bienalinin en büyük sorunu sanat bienali ile karışmış olmasıdır"* demektedir. Ona göre; nesnenin sanat ya da tasarım olmasını etkileyen bulunduğu mekan, kullanıcısı ile olan ilişkisi ve üretenin kurduğu bağlamdır. (Ek 04, 2021). Ergüven'in yaklaşımı da İstanbul Tasarım Bienali ve İstanbul Bienali arasındaki benzerleşme problemi tespitini desteklemektedir.

Direktör Deniz Ova, İstanbul Bienali'nin büyük sanat geleneğinin yanında, İstanbul Tasarım Bienali'nin karma bir çalışma içinde olduğunu ve dünyadaki diğer bienallere de bakıldığında, sanatçılar ve tasarımcıların ortak işler yaptıklarını belirtmektedir. Ova, bienal için küratör belirlerken, farklı bakış açılarına önem verdiklerini ifade etmekte, örneğin Mariana Pestana'yı seçerken, çevreci olması, kurmaca pratiğinden gelmesi, izleyicide farklı etkiler uyandırabilme potansiyeli gibi özelliklerin belirleyici olduğunu eklemektedir. (Ek 05, 2021). Özlem Yalım ise İstanbul Tasarım Bienali direktörü ve küratörünün tasarımcı olması gerektiğini, mevcut durumdaki gibi sanatçı ya da alan dışından isimlerin değil tasarım sektörünün dertlerini bilen birinin olması gerektiğini düşünmektedir (Ek 01, 2021). Ergüven, bienal küratörünün yerel problem ve ihtiyaçlara hakim biri olmasını belirtirken, Yalım da benzer bir pencereden, tasarım alanının lokal sorunlarından haberdar olan ve bu yönden fayda sağlayabilecek bir tasarımcı profili önermekte, Ova ise küratör seçimindeki önceliği, bienal konsepti ile olan ilişki, kuramsal deneyim, güncel ve farklı bakış açılarına bağlamaktadır (Ek 05, 2021).

Hem İstanbul Bienali'nde hem de İstanbul Tasarım Bienali'nde katılımcı olarak yer almış olan Orkan Telhan, bienallerdeki üretme refleksinin sanat ya da tasarım başlıkları üzerinden değil daha çok organizasyonun konsept ve izleyici kitlesine göre değişebileceğini açıklamakta; bienal içindeki bir çalışmanın sanat mı yoksa tasarım mı olduğunu belirleyen etkenin kontekst ile kurulan ilişki olduğunu ifade etmektedir. Telhan, bienal ile çalışırken sanatçı mı yoksa tasarımcı mı olduğunu sorgulamadığını, ürettiği işin hem tasarım hem de sanat olma ihtimalini gözettiğini ve asıl önemsediği durumun izleyiciyi ile olan ilişki ve aktarım olduğunu belirtmektedir. Telhan, kendi kimliği ile

ilgili olarak, sanatçı, tasarımcı, araştırmacı tanımlamalarını bu disiplinlere inanan insanların algılayabilmesi ya da anlaşılabilmek için yaptığını belirtmektedir. Kendisinin farklı rollerde üretebileceğini fakat bu kimliklerin, onlara inanan insanlar açısından bir sorumluluğunun olduğunu ekler. Örneğin, sanat alanında bu açıdan özgür kurgular ve metaforlar üretilebilirken, bilim alanında bir ikna zorunluluğu olduğunu açıklar. (Ek 06, 2021). Telhan da bienaldeki çalışmaların sanat mı yoksa tasarım mı oldukları sorusunda bağlamın önemli olduğunu ifade etmektedir. Ek olarak ise bilimsel disiplinlerin yükümlülüklerinin bulunabileceğini fakat sanat ve tasarım kimliklerin iletişim kurma ve ikna ediciliği için kullanılabileceğini ve önemli bir bağlayıcılığının olmadığını ima etmektedir.

Sanatçı ve tasarımcının ya da İstanbul Bienali ve İstanbul Tasarım Bienali'nin güncel kaygılarının benzer olması, üretimlerinin birbirine benzemesi için yeterli bir sebep midir? Tasarım Bienali'ndeki bir çalışmanın, tasarımı konuşuyor ya da tartışıyor olması onu tasarım yapar mı?

Özlem Yalım, dünyadaki formatları ya da küratörleri İstanbul'a getirmenin bir çözüm olmayacağını, Avrupa ile Türkiye'nin tasarım ve sanat açısından aynı evrede ya da şartlarda olmadığını ve bu coğrafyanın dertlerinin başka olduğunu belirtmektedir. Ayrıca, Türkiye'deki tasarımcının asıl probleminin sanatsal ifade değil, henüz toplum ya da piyasa tarafından tam olarak ne yaptığının bilinmemesidir demektedir. Ona göre; toplumda bir bilinç yaratılmak isteniyorsa sanat ve tasarımın birbirine karıştırılmaması gerekmektedir (Ek 01, 2021). Deniz Ova ise dünyanın iklim krizi gibi ortak dertlerinin olduğunu ve bunun için sanatçıların, tasarımcıların, bilim insanlarının, mühendislerin ya da çevrecilerin bir arada çalışması gerektiğini vurgulamakta, bu kaygıların benzerliğinin bienallerin içeriğini de benzerleştirebileceğini ve bunun doğal bir süreç açıklamaktadır (Ek 05, 2021). Telhan da bu konuda, sanat ve tasarımın kendilerini sürekli olarak yeniden icat eden kavramlar olduğunu ve dünyadaki iklim krizi gibi ortak sorunlara sanat ve tasarım üretimlerinin bilgi vererek ya da çözüm üreterek benzer karşılıklar verebildiğini ayrıca bu kaygı noktalarının alanları önemsiz hale getirip öne çıkarak bir üçgenleştirme yapabildiğini ifade etmektedir (Ek 06, 2021).

Akbay, kendisinin İstanbul Tasarım Bienali'ndeki çalışma deneyimi ve izlenimlerinden yola çıkarak, oradaki çoğu işin tasarımdan çok sanata benzediğini ve bu gri alanların oluşmasında spekülatif tasarım yaklaşımlarının etkisinin büyük olduğunu aktarmaktadır (Ek 08, 2021). Eleştirel tasarım görüşlerine bakıldığında ise tasarımı taklit etmek yerine yeni bir gerçekliği ortaya çıkarmak gerektiğini savunmaktadırlar. Fakat aynı zamanda da sanat mekanları ve yöntemlerini kullanmaktan çekinmemektedirler. İstanbul Bienali ve İstanbul Tasarım Bienali özelinde daha çok gözlemlenen durum, tasarım bienalindeki birçok işin, sanat çalışmalarından aşina olunan yöntemlerin benzerlerini uygulamalarıdır. Tam tersi akış yönü, yani sanat çalışmalarının tasarım yöntemlerini kullanması durumu ise büyük ihtimalle teknolojiye, tasarım programlarına ya da teknik donanıma hakim olmaları daha zor bir proses içerdiği için daha az izlenmektedir. Bu açıdan bakıldığında bir tasarımcının yüzeysel olarak, sanatın belirsiz ve sınırsız ifadelerinden yararlanması daha sık görülmekte, aynı zamanda da tasarım projelerinin eleştirelliği ve sanatın geçmişten gelen muğlak yapısı, ayrım yapmayı güç hale getirmektedir.

İstanbul Tasarım Bienali'ndeki üretimlerin büyük bir kısmının sanat bienalindeki işlere benzemesindeki en önemli etken benzer konuları ele almalarının ötesinde anlatım yöntemleri ve amaçları olarak ön plana çıkmaktadır. Tasarım bienalinde üretilen projelerin, iklim krizi, göç veya savaş gibi konular üzerine kaygılar gütmesi ve incelemesi, sanat ve tasarım bienali arasında aynılaşma ya da ayrım yaratabilmesi için tek başına yeterli görünmemektedir. Bir çalışmanın, projenin tasarımı tartışması, araştırması ya da eleştiriyor olması, diğer taraftan bir çalışmanın sanatı tartışıyor olması, onu bulunduğu bağlama göre büyük ihtimalle performatif bir işe, belgeye ya da araştırmaya dönüştürecek, sanat ve tasarım ayrımında güçlü bir sebep olmayacaktır.

Sanatçı ve tasarımcı kimliklerinin birleştiği, sanat ve tasarımı ayırmanın çok zor olduğu bir zeminde sanat ve tasarım bienalleri bu ayrımı hangi yoldan yapabilir? Tasarım bienali, ticari fuarlar ile arasındaki sınırı koruyarak, sanattan daha çok mühendislik, bilim

ya da seri üretimle olan ilişkisini ön planda tutabilirse sanat bienali ile arasındaki benzerlik düşüncesi ortadan kalkar mı?

Özlem Yalım'a göre; rakipleri ile rekabet içinde, ürünlerin şovu ve pazarlamasının yapıldığı ticari fuarlara kıyasla, bienalde henüz piyasada ya da gündelik yaşama karışmamış yeni tasarımlar ve tasarım fikirleri görülebilmelidir. Yalım'ın açıklamalarından, ticari fuarlar ile tasarım bienalinin aynılaşmasının, format ve amaçları gereği zor bir ihtimal olduğu çıkarılmaktadır (Ek 01, 2021). Bager Akbay ise İstanbul Tasarım Bienali'ndeki işlerin büyük bir kısmının sanat olduğu tespiti kabul edilirse, tasarım bienalinin bir tasarım fuarına dönüşmesi riski taşıyacağını belirtmektedir (Ek 08, 2021). Akbay'ın sözlerinden yola çıkıldığında, tasarım bienalinin sanatsal ifadeden uzaklaşması ticari fuarlar ile arasındaki farkı eritebilir.

Deniz Ova, İstanbul Tasarım Bienali'nin, tasarımın sorgulayıcılığını, tasarım nesnesi üretiminin önüne geçirerek bu konuda dolaylı bir kalıplaşma yapmış olabileceğini çünkü bienalin derdinin nesne üretimi olmadığını açıklamakta ve nesne üretimine dayalı yaklaşımı ticari fuarlardakilere benzetmektedir. Ova ayrıca, sanatçı ve tasarımcının benzer malzemeler kullandıkları için de biçimsel bir benzerleşme oluşabileceğini özellikle dijital medyumlarda bunun daha belirgin hale geldiğini ifade etmektedir (Ek 05, 2021). Ova'nın yaklaşımına bakıldığında sorgulayıcı, araştırma yapan ve hikayeye odaklanan bir tasarım bienalinin aksine sadece tasarım üretimleri gösteren bir bienalin ticari bir fuara benzeyebileceği anlamı çıkmaktadır.

Sanatçı ve Tasarımcı Orhan Telhan, sanat ve tasarım alanındaki metodoloji ve mekanizmaların değişmediğini, kavramların, formatların ve üretim yöntemlerinin batıdan ithal edildiğini söylemekte; aslında bunların tümünü yeniden düşünen ve kurgulayan bienaller gerektiğini vurgulamaktadır. Günümüzde, bienal tarihinden daha eski bir geçmişe sahip olan fuar geleneğinden gelen tasarımın bienal sözcüğüne ihtiyaç duyduğu, güncel sanatın ise fuar sözcüğünü ödünç aldığı görülmektedir. Telhan, diğer görüşlere ek olarak, bienal formatının özgün olmasının ötesinde formatın kendisinin baştan tasarlanabileceğini önermektedir (Ek 06, 2021). Aslında, tasarım bienalindeki

çalışmaların benzerleşme eleştirisi ve bienal formatının sıkışmışlığından çıkabilmesi için elinde tasarım alanına ait güçlü bir alt yapı bulunmaktadır. Bu kapsamda, tasarımın sanat yerine mühendislik ve teknoloji ile olan güçlü bağlarını ortaya çıkararak daha özgün ve daha etkileyici olabilmesi mümkün görünmektedir. Fakat, bunun sebebi sadece bienale davet edilen tasarımcılardan değil, bienalin karar mekanizmalarındaki tercih ve yaklaşımlardan da kaynaklanıyor olabilir ve onu tetikleyen nedenler ise ekonomik ve politik katmanlarda görülebilir.

# SONUÇ

Sanat ve tasarım, tarihsel ilişkisi boyunca sayısız birleşme ve ayrışma süreçlerinden geçmiştir. Problem, sanat ve tasarımın iç içe geçmesi değil, bunu yaparken birbirini beslemenin ötesinde çelişkilere hapsetmesi ya da yüzeyselleştirmesi olabilmektedir. Günümüzde birçok nesne, ekonomik sistemlerin belirlemiş olduğu gerçeklikler üzerinden değer bulmaktadır. Sanat ve tasarımın da içinde bulunduğu aynılaşma problemini aşabilmesi için öncelikle kendi süreçlerini ve onu saran etkileşimlerini iyi tanıması gerekmektedir. Bu gerçekliğin ilerisini deneyimleyebilmek için gündelik yaşamı çevreleyen bilgi kirliliğine dışarıdan bakabilmek gereklidir. Postmodernizm'in başlattığı serüvenin sonundaki ölçütsüzlük, hız ve aceleciliğin ele geçirdiği sonuç odaklı şimdiki zamanda kavram karmaşaları körüklenmiştir. Sanat ve tasarım ilişkisine dair farklı görüşler hiç olmadığı kadar artmış; bir tarafta 19. yüzyılın sanat ve tasarım tanımları ve kuralları savunulurken bir tarafta ise disiplinlerötesi kavramların yetersiz kaldığı, tüm sınırların birleştiği fikir ve uygulamalar savunulabilmektedir.

Günümüzde tasarım alanı kendi içinde kurallar barındırsa da sanatı sınırlayan kriterlerin ortadan kalktığı söylenebilir. Tasarım çoğu zaman sanat alanına geçiş yapabiliyor veya sanat nesnesine dönüşebiliyor olsa da birçok görüşe göre, tasarımdan bahsedebilmek için kullanılabilirlik, fonksiyonellik, seri üretim, problem çözme gibi ölçütler sürece dahil olmaktadır. Bazı güncel yaklaşımlar açısından tasarımın bu kriterlerden çoktan sıyrılması gerekirken, bazı yaklaşımlara göre de varoluş sebebinin bu kurallar üzerine kurulu olduğu ifade edilmektedir. Sanat ise hepsini kapsayabilmekte ya da hepsini reddedebilmektedir. Ayrıca, bir sanat nesnesi tasarım için bahsedilen yukarıdaki kıstaslar doğrultusunda da üretilmiş olabilmektedir. Daha az belirsizlik içerse de tasarım, sanatsal metotları kullandığında bu muğlaklıktan payını almaktadır. Dolayısıyla tasarım alanı hala birtakım prensiplerle sınırlandırılmaya izin verirken zaten bulanık olan sanat alanında bu durum görülememektedir.

Sanatçı da tasarımcı da birer hikaye anlatıcılarıdır. Onlara bu kimlikleri veren ise hangi hikayeyi anlattıklarından daha çok nasıl ve neden anlattıklarıdır. Benzerleşen bir dünyada, İstanbul Bienali ve İstanbul Tasarım Bienali'nin dertlerinin benzer olması doğal bir süreç olabilir. Fakat iki farklı başlıkta ve farklı zamanlarda gerçekleşen iki bienalde bir ayrım görmek istemek de bir o kadar doğaldır. Sanatın güncel süreçte, sınırsızlığının ve belirsizliğinin doruğuna ulaşması, kavramsallığın veya estetiğin tasarıma aktarılması, tüm yaşamın tasarlanması gibi çeşitli sebepler farkları eritmiştir. Dolayısı ile İstanbul Bienali ve İstanbul Tasarım Bienali'nin benzer yöntemler, benzer içerik ve sunumlar ile var olması bu süreci desteklemekte, somut ve güncel örnekler üzerinden gözlemlenebilmesine olanak sağlamaktadır.

Bienallerin risksiz, steril ve turistik alanlar olmaları, içerdikleri sanat nesnelerine tasarım refleksleri kazandırmış; diğer taraftan tasarım üretimlerine ise geçmişten gelen yapısal özellikler, "tüketici" beklentileri ya da maliyet gibi çeşitli sebepler doğrultusunda sanatsal ifade yöntemleri aktarmıştır. Tasarım bienalindeki işler, sanatın dilini kullandığı için onun muğlaklığı ve belirsizliğinin oluşturduğu alana dahil olmaktan kaçamamakta; sanat da iletişim kurarken tasarımın hakimiyetinde olan birçok yöntemi uygulamaktadır. İstanbul Bienali ve İstanbul Tasarım Bienali gibi iki büyük platformun benzer çıktılar ve üretimler içermesi, bu bienallerin işlevini sorgulatmıştır. Bu aşamada, bienale duyulan ihtiyacın öncesinde nasıl bir bienale ihtiyaç duyulduğu sorgulaması yeniden anlam kazanmıştır.

Bugün, sanat ve tasarımı ayırabilecek ya da tanımlayabilecek olan seçeneklerden biri, onu üreten sanatçı ya da tasarımcının amacı olarak görünmektedir. Çünkü bir nesnenin sanat ya da tasarım olduğuna dair geleneksel kriterlerin çoktan yok olduğu günümüzde, bu konuda derin bir belirsizlik söz konusudur. Sanat ve tasarımın ayrılabileceği en önemli argüman yine niyeti olarak karşımıza çıkmakta, Duchamp'tan bu yana sanatı ve tasarımı görünen yüzlerinden ayırmak imkansızlaşmaktadır. Çıkar yollardan biri, üretenin üretimi hangi bağlam ile ilişkilendiriyor olduğudur fakat İstanbul Bienali ve İstanbul Tasarım Bienali üretimlerin karşılaştırmalarına bakıldığında, bağlam ve amaç üzerinden yapılabilecek bir ayrım da yetersiz kalmaktadır. Ayrıca, nesnenin

sanat ya da tasarım olmasını belirleyen asıl faktör, ekonomik ve kültürel sistemlerin parçaları olan büyük ölçekli müzeler, fuarlar ve bienaller gibi platformlarının otoriteleridir.

Bienal formatı, idari ve ticari bağlamlarının içerik ve biçim benzerleşmesinde önemli rolü olduğundan yola çıkılarak alternatif bir format kurgulanması öncelikle iktisadi ve politik engellerin aşılmasını gerektirmektedir. Mevcut zeminde, bu surette büyük çaplı organizasyonların gerçekleştirilebilmesi için bir gelir kaynağı belirlenmelidir. Bienaller, bunu çoğunlukla sponsorluklar üzerinden yapabilmekte ve bu faktörün bienal kapsamı ve kararları gibi birçok evrede bağlayıcılığı olabilmektedir. Ekonomi, alternatif arayışların vücut bulması, kurumsallaşması ya da bir mekan haline gelmesinde çözülmesi gereken en büyük problemlerden biridir. Belki, fiziksel bir organizasyon olması yerine dijital bir platformda sunulabilecek üretimler olarak kurgulanması, hem maliyetleri minimuma indirerek finansal engellerin aşılmasını sağlayabilir hem de organizasyonun yapılabilmesi için kurulması gereken yönetimsel bağlantıları devre dışı bırakabilir. Tabii ki fiziksel olarak bir bienalle etkileşime geçmenin izleyici ve üretici açısından avantajı ve deneyimi daha fazladır. Fakat 3B tarama ve sanal gerçeklik üzerine geliştirilen ulaşılabilir teknolojilerle realist modellemeler sunulabilmektedir. Özellikle, toplumsallaşmanın kısıtlandığı pandemi sürecinde birçok müze, sanat ve tasarım mekanı, deneyimlenebilir sanal galeriler oluşturmuş hatta basitleştirilen arayüzler ile amatör kişilerin dahi kendi sergisini paylaşabileceği web siteleri tasarlanmıştır. Çok daha profesyonel versiyonlarının gerçekleştirilebilmesi mümkün olan bu yalın olasılığı sorgulamamdaki başlıca sebep, bienalin ekonomik, politik ve stratejik bağlarından muaf olabileceği bir ortamda bugün görülen ve eleştirilenden daha farklı olarak ne önerebileceğine olan merakımdan kaynaklanmaktadır. Problematiğin kaynakları olarak görülen ve benzerleşmeye sebep olan yani bienalde üreten sanatçı ve tasarımcının üretimlerini etkileyen gerekçeler ortadan kalktığında meydana gelecek olan çalışmalar da “alternatif” olabilecek midir?

Alternatif olabilmesi anlamında metropollerden kırsala çekilen bienaller, bir ihtimal daha “bağımsız” olabilmekte ancak yönetimsel ve finansal bağlamlardan

kaçamamaktadırlar. 5. Mardin Bienali'nin 2022 tarihli "Çimenin Vaadi" isimli açıklama metnine bakıldığında, büyük ölçekli bienallerden aşina olunan iklim krizi ve göç politikaları gibi temaların ele alındığı okunmakta, küresel şirket ve devletlerin bir eleştirisi ile karşılaşılmaktadır. Ayrıca, İstanbul Bienali kadar büyük çaplı olmasa da tezat olarak bienalin eleştirilerindeki yapbozun parçalarından olan ticari şirketlerin sponsorluğu ile gerçekleştiği görülmektedir. Dolayısıyla dijital bir platformda gerçekleşmeyecek olan bir bienalde, finansal ihtiyaçlar sebebi ile çelişkili ilişkiler ve söylemler kaçınılmaz olmaktadır.

Günümüzde ana akım sanat platformlarına alternatif olma amacı güden ve bağımsız olarak varolmaya çalışan sanat inisiyatiflerinin ekonomik olarak ayakta kalmakta zorlandıkları görülmektedir. Tasarım alanındaki alternatif stüdyoların ise piyasa ile ticari ilişkilerini rahat olarak sürdürebilmelerinden dolayı daha uzun ömürlü oldukları görülebilir. Hatta bu tarz stüdyolar, ticari projelerini yürütürken kendi bakış açılarından ödün vermemektedirler. Dolayısı ile tasarımın mevcut piyasa koşulları içinde taleplerini daha gerçekçi bir zeminde konumlandırmasından ötürü alternatif çözüm yolları üretebilmesi daha mümkün görünmektedir. Sanat inisiyatiflerinde ya da "karşı" sanat oluşumlarında ise eleştirilen yapıdaki gibi bir "ticaret" yöntemi varoluş sebeplerini sarstığından dolayı farklı arayışlar denenmekte ve zaten reklam potansiyeli taşımadıkları ve geniş kitlelere hitap etmedikleri için de şirketlerin kadrajına girmemektedirler. Problemdeki halkalardan bir diğeri ise bu tarz oluşumların, Türkiye gibi sanat ve tasarım konusunda kavram karmaşasının büyük olduğu ve sanatın hala 19. yüzyıl tanımları ile bilindiği bir kültürde, dar bir çevreye hitap eden güncel sanat ve tasarım anlayışlarının bugün içinde bulunduğu duruma alternatif arayışında olduğunu anlatabilmesinin oldukça zor olmasıdır. Dolayısı ile sanat ve tasarımın ayrı ayrı anlam ve dertlerinin tam olarak bilinmediği bir atmosferde, nasıl farklı olabilecekleri de bir kördüğüme dönüşebilmektedir.

İstanbul Bienali ve İstanbul Tasarım Bienali benzerleşmesine yönelik gözlem ve araştırmalar sonucunda, benzerleşme problematiğinden doğan kavram karmaşasına ve kaygılara farklı açılardan önermeler getirilmiştir. Öncelikle, İstanbul Tasarım Bienali ve

İstanbul Bienali ayrı bienaller olarak düşünülmeye devam edildiğinde, tasarımın "bilimsel" yönündeki güçlü ve avantajlı taraflarını ön plana çıkarması ve özgünlüklerini netleştirebilmesi; kavramsal ve biçimsel üretimlerini etkileyebilen dış faktörler açısından mümkün mertebe bağımsız hareket edebilmesi önem arz etmektedir. Ayrıca, küratöryel ve yönetimsel kapsamda alanın kaygılarının farkındalığında, yerele hakim bir yaklaşımda bulunularak, dünyadaki ana akım janrların ithal edilmesi yerine lokalde daha gerçekçi bir tabana yerleşen yaratıcılığın ve orijinalliğin arayışı, karmaşa, tekrar ve yüzeyselleştiren bir iç içe geçmeye karşı alternatifler geliştirebilir. Diğer taraftan, bahsi geçen iki bienal birlikte düşünüldüğünde ise ayrımsız bir sanat ve tasarım bienali kurgulanabilir. Böylece alanlara dair farklılıkların ikinci planda tartışıldığı, ön planda sanat ve tasarım alanlarının fikir, kaygı ve hikayenin aktarılması için sadece birer araç oldukları bir oluşum düşünülebilir. Bu önerme, İstanbul Tasarım Bienali ve İstanbul Bienali'nin ortak yöntem ve söylem üretebileceği aynı zamanda da bugünkü ortak yaklaşımları ile de uyum sağlayabileceği bir süreç olabilecektir. Bu suretle, benzerleşme kaygılarıyla ilgili tüm problemler ya da alanların sınırlarında düşünmek zorunda kalan eleştiriler duvarların dışında bırakılarak, İstanbul Bienali ve İstanbul Tasarım Bienali'nin güncel konseptlerine ve ortak kaygılarına daha sorunsuz şekilde odaklanılıp çözüm yolları tartışılabilir.

İstanbul Bienali ve İstanbul Tasarım Bienali incelemeleri ve çeşitli görüşme ve araştırmalardan çıkan sonuçlar toparlandığında, tez çalışmasının ortaya çıkmasına sebep olan soru başlığının önemini koruduğu görülmektedir. Eğer, İstanbul Bienali ve İstanbul Tasarım Bienali olarak iki farklı alan başlığında büyük organizasyonlar izleniyor ise üretimlerinin de bu alanlar kapsamında bir fark gösterebilmesi gerekmektedir. Eğer, bu fark gözlemlenemiyorsa, yani üretimler arasında biçim, içerik, yöntem ve benzeri açılardan beklenen fark net okunamıyor ise bu durumda işlev ve amaç sorgulaması devreye girmektedir. Özellikle tasarımcıların, tasarım bienalinden beklentileri, sanat bienalinde görülebilen işlerin benzerlerini izlemek değil, tasarım ve tasarım fikirleri görebilmektir. Tasarımcılar ile yapılan görüşmelerde birçoğu, tasarım bienalinin daha çok sanat işleri içerdiğini belirtmektedirler. Düşüncelerine ulaşılan sanatçılar da benzer olarak iki bienal arasında önemli bir fark hissetmediklerini ve tasarım bienalindeki çalışmaların çoğunun sanat işi olabileceğini, dolayısı ile sanat bienali kapsamında gösterilebileceğini

belirtmektedirler. Sonuç olarak, ortak kaygılarla ortak üretimler yapan tek bir bienal çatısının oluşturulması ya da aradaki alansal ayrımı ortaya koyabilecek farklı bienaller şeklinde devam etmesi gibi iki seçenek belirgin hale gelmektedir.

Güncel sanatın "-mış gibi" yapan güvensiz imajı, tasarımın ise reklam ile pekiştirdiği "hile" konusundaki uzmanlığı onları Antik Yunan'daki anlamına geri döndürmekte, binlerce yıl önce Platon tarafından söylenmiş olanı doğrulamaktadır. Duchamp, Beuys, Warhol gibi 20. yüzyılın önemli sanatçıları, her insanın sanatçı olabileceğini ifade etmiş ve bunun yollarını açmışlardır. Bu görüşlere göre, tasarımın sanat ya da sanatın tasarım olmaması için hiçbir engel yoktur. Sanat ve tasarımın ayrı ya da aynı olduklarına yönelik görüşler çoğunlukla bilimsel değil sezgisel olarak temellenmektedir. Sanat ve tasarım arasındaki geçirgenlikteki akış iki yönlüdür ve yöntem, biçim veya içerik olarak bienal, müze ya da mağaza gibi farklı mecralarda birbiriyle iç içe geçtiği bir zeminde onları ayıran öneriler mi yoksa birleştiren öneriler mi daha sürdürülebilir bir yaklaşım olacaktır? Yakın gelecekte birbirine temas etmeyen alanlar bulabilmenin oldukça zor olacağı gözlemlenebilmekte; alanları birbirinden ayrı tutmanın ötesinde kesişim noktalarına odaklanmak ve bu konjonktürde uzmanlıklar geliştirmek gerekmektedir. Sanat ve tasarım ilişkisi açısından tüm yaklaşımlar için altın kural, onların değişken ve geçirgen yapılarını anlamaya çalışmak; geçmişte kabul gören tanım ve tariflerin sonsuza kadar geçerli olacağı yanılgısına düşmemek olacaktır.

Sanat ne kadar tasarımlaşırsa tasarımlaşsın bienaller, müzeler ya da mağazalar sanatın eskiden sahip olduğu kutsal ve eşsiz özelliğini bir ambalaj ve pazarlama stratejisi olarak kullanmaya devam etmek zorundadırlar. Sanatın içinde bulunduğu sıkışmışlıktan çıkabileceği bu kaçış ve direnç noktası ise birçok yaklaşıma göre avangartta ve eleştirel duruşunda görülmektedir. Sanatın, tasarımın kullanımına girmekten, "ürün" olmaktan ya da sadece finansal ilişkilere indirgenmekten sıyrılabilmesinin yollarından biri güçlü kimliğini geri kazanmasından geçiyor olabilir. Tasarım da benzer bir şekilde, bugün içinde olduğu kısır döngünün çaresini sanatın bir zamanlar kaybettiği bu özelliklerinde aramaktadır. Birçok görüşe göre, sanat ve tasarım temasında sanat baskın gelmekte ve tasarımı içine dahil etmektedir. Fakat günümüzde tasarımın dünyayı dönüştürme ve

tasarlama gücü göz önünde bulundurulduğunda aksi yönde bir egemenlik olduğu görülebilir. Diğer taraftan tasarımın spekülatif üretimler üzerinden yaptığı alternatif arayışları, bazı sanat ve tasarım pencerelerinden sanatsallaşma olarak okunmaktadır. Bir açıdan bu haklı bir yaklaşım olabilir çünkü bienal ya da güncel sanat piyasasındaki ortak konsept ve platformlar onları benzerleştirebiliyor ise onların karşısında konumlanan eleştirel yaklaşımlar da benzerleştiriyor olabilir.

Bugün sanatın ne olduğu sorulduğunda, onun yaşamı sorgulama biçimi olduğu söylenebilir; çünkü günümüz sanatında uçsuz bucaksız yöntem ve tercihler söz konusudur. Eğer bu soru 20. yüzyılın başında sorulmuş olsaydı, belki de sanat akılcılıktır denilebilirdi çünkü mühendislik ve endüstriye karşı büyüyen bir hayranlık gelişmekteydi. Eğer 18. yüzyılda sorulsaydı, sanat güzelliğin arayışı, doğanın yansımasıdır denilebilirdi çünkü sanat gündelik yaşamın çok üzerinde ve "kutsal" görülmekteydi. Bu soru 15. yüzyılda sorulmuş olsaydı ise sanat bir yemek kaşığı yapabilmektir denilebilirdi çünkü zanaattan farklı görülmüyordu. Dolayısı ile muğlak ve değişken olan sanat kavramı, içinde bulunduğu zamanın ruhuna göre de yeni anlamlar kazanmakta ve yeni kabuklara gizlenmektedir. Tasarım da aynı şekilde, zanaat ve sanat arasındaki benzer dönüşümlerden geçip harmanlanarak bu günkü konumuna ulaşmaktadır.

Sanat ve tasarım ilişkisindeki sınırları tamamen birleştirmeye ya da ayırmaya çalışmanın ötesinde odaklanılması gerekenlerden bir diğeri, tüm disiplinlerin içindeki etkileşimlerde ve yaşamın merkezinde de olduğu üzere bir denge sağlayabilmek gibi görünmektedir. Dengeler bozulduğunda sistemler çöker ve problem yanlış yerde arandığında veya hafızalar kısaldığında sorunlar yeni şekillerde tekrar ederler. Bugünün problemleri sadece bugüne bakılarak çözülemez. Uzmanlaşmanın gerçekleşebilmesi için ayrımlar yapmak gereklidir fakat bu ilişkisel katmanlar da göz önünde bulundurulmalıdır. Daha sürdürülebilir çözümler ve dengeler sağlanabilmesi için sanat ve tasarım süreçleri bir bütün olarak düşünülmelidir. İşlevsel, estetik ya da kavramsal olan arasındaki denge doğru sağlanabilir ve endüstrinin kurduğu gündelik yaşam bağlantısı sanat ve tasarım tarafından aracısız olarak kurulabilirse belki de çatışma döngüsü yerine her iki tarafı da ortak çıkarlar ve ortak gelecekte bir araya getiren bir denklem oluşturulabilir. Sanat ve

tasarım ilişkisindeki çöküntü, her krizde olduğu gibi öngörülen ya da öngörülemeyen alternatif olasılıkları tetikleyecek, yeni çıkış kapılarını yaratacaktır.

**KAYNAKÇA**

**Kitaplar:**

ALBAYRAK, Ömer; ANITA, Lannacchione; CHRİSTENSE, Sofie Krogh; ŞERİFOĞLU, Erim (Ed.) (2017). *İyi Bir Komşu, 15. İstanbul Bienali*. İstanbul: Ofset Yapımevi.

ALBERRO, Alexander; BUCHMANN, Sabeth (Ed.) (2006). *Art After Conceptual Art.* London: MIT Press.

AMADO, Erçevik, Liz (Ed.) (2013). *Anne Ben Barbar mıyım? 13. İstanbul Bienali.* İstanbul: Mas Matbaacılık.

ANTMEN, Ahu (2013). *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar: Sanatçılardan Yazılar ve Açıklamalarla*. İstanbul: SEL Yayıncılık.

ANTONELLI, Paola (2003). *Objects of Design from The Museum of Modern Art*. New York: The Museum of Modern Art

ARTUN, Ali (2018). *Çağdaş Sanatın Örgütlenmesi, Estetik Modernizmin Tasfiyesi.* İstanbul: İletişim Yayınları.

ARTUN, Ali (2015). *Bir Muamma: Sanat Hayat, Aforizmalar.* İstanbul: İletişim Yayınları.

ARTUN, Ali; ÖRGE, Nursu (Ed.) (2017). *Çağdaş Sanat Nedir? Modernlik Sonrasında Sanat*, çev. Özge Çelik, Elçin Gen, Suna Kılıç, Kemal İz, Ayşe Köksal, Zeynep Baransel, Nursu Örge. İstanbul: İletişim Yayınları.

AVITAL, Tsion (2017). *The Confusion Between Art and Design: Brain-Tools versus Body-Tools,* çev. Judy Kupferman. Wilmington: Vernon Press.

BALİÇ, İlkay; WHW (Ed.) (2009). *İnsan Neyle Yaşar? 11. İstanbul Bienali*. İstanbul: İKSV.

BARNARD, Malcolm (2010). *Sanat, Tasarım ve Görsel Kültür,* çev. Gülin Korkmaz. Ankara: Ütopya Yayınları.

BARRETT, Terry (2017). *Why is That Art? Aesthetics and Criticism of Contemporary Art*. New York: Oxford University Press.

BAUDRILLARD, Jean (2005). *Sanat Dünyasının Kurduğu Komplo: Estetik Bir İllüzyon Üretmek, Üretilen Estetik İllüzyonu Yitirmek*, çev. Oğuz Adanır. Paris: Sens & Tonka.

BECER, Emre (2013). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

BERRY, David; DIETER, Michael (2015). *Postdigital Aesthetics: Art, Computation, and Design*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

COLES, Alex (2007). *Design and Art.* London: MIT Press.

COLOMINA, Beatriz; WIGLEY, Mark (Ed.) (2016). *Biz İnsan mıyız? 2. İstanbul Tasarım Bienali*. İstanbul: Ofset Yapımevi.

CONWAY, Hazel (Ed.) (2006). *Design History: A Students' Handbook.* London: Routledge.

COOMBS, Gretchen; MCNAMARA, Andrew; SADE, Gavin (Ed.) (2019). *Undesign: Critical Practices at the Intersection of Art and Design.* New York: Routledge.

CROUCH, Christopher (1999). *Modernism in Art, Design and Architecture*. New York: Palgrave Macmillan.

ÇALIKOĞLU, Levent (2005). *Çağdaş Sanat Konuşmaları*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları

DANTO, Arthur (2014). *Sanat Nedir?* çev. Zeynep Baransel. İstanbul: Sel Yayıncılık.

DEARSTYNE, Howard (1986). *Inside the Bauhaus*. London: The Architectural Press.

DUMBADZE, Alexander; HUDSON, Suzanne (Ed.) (2013). *Contemporary Art: 1989 to Present*. Oxford: Wiley-Blackwell.

ERGÜVEN, Ardan (2021). *İyi Tasarım Nedir?* İstanbul: Hümanist Ajans A.Ş.

ERMİŞ, Didem (2009). *İnsan Neyle Yaşar*? 11. İstanbul Bienali. İstanbul: İstanbul Kültür Sanat Vakfı.

FOSTER, Hal (1996). *Return of the Real: The Avant-Garde At The End Of The Century*. Cambridge: MIT Press.

FOSTER, Hal (2004). *Tasarım ve Suç: Müze-Mimarlık-Tasarım*, çev. Elçin Gen. İstanbul: İletişim Yayınları.

GILLICK, Liam (2016). *Industry And Intellıgence: Contemporary Art Since 1820*. New York: Columbia University Press.

HARRISON, Charles. WOOD, Paul (Ed.) (2016). *Sanat ve Kuram: 1900-2000 Değişen Fikirler Antolojisi,* çev. Sabri Gürses. İstanbul: Küre Yayınları.

HOFFMANN, Jens; PEDROSA, Adriano (Ed.) (2011). *İsimsiz, 12. İstanbul Bienali*. İstanbul: İstanbul Kültür Sanat Vakfı.

HUGHES, Philip (2015). *Exhibition Design*. London: Laurence King Publishing Ltd.

JEFFERY, Celina (2015). *The Artist as Curator*. Bristol: Intellect Books.

MAFFEI, Lees, Grace; HOUZE, Rebecca (Ed.) (2010). *The Design History Reader*. New York: Berg Publishers.

MALPASS, Matt (2019). *Critical Design in Context: History, Theory, and Practice*. London: Bloomsbury Publishing.

MUSSARI, Mark (2016). *Danish Modern: Between Art and Design*. London: Bloomsbury Publishing.

NEWMAN, Michael; BIRD, Jon (Ed.) (1999). *Rewriting Conceptual Art*. London: Reaktion Books.

NORMAN, Donald (2004). *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things?* New York: Basic Books.

POTTER, Norman (2002). *What is a Designer.* London: Hyphen Press.

SACHANT, J. Pamela (Ed.) (2016). *Introduction to Art: Design, Context, and Meaning*. Georgia: University of North Georgia Press.

SANDLER, Irving. (2018). *Art Of The Postmodern Era: From The Late 1960s To The Early 1990s*. New York: Routledge.

SIEBENBRODT, Michael; SCHOBE, Lutz (2009). *Bauhaus 1919-1933 Weimar - Dessau - Berlin.* New York: Parkstone Press International.

SMOCK, William (2009). *The Bauhaus Ideal Then And Now: An Illustrated Guide To Modern Design*. Chicago: Review Press.

STALLABRASS, Julian (2013). *Sanat A.Ş. Çağdaş Sanat ve Bienaller,* çev. Esin Soğancılar. İstanbul: İletişim Yayınları.

STUPPLES, Peter; VENIS, Jane (Ed.) (2017). *Art and Design: History, Theory, Practice.* Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.

ŞAŞMAZER, Nilüfer; ŞERİFOĞLU, Erim (2019). *Yedinci Kıta, 16. İstanbul Bienali*. İstanbul: Ofset Yapımevi.

TOTH, Edit (2018). *Design and Visual Culture from the Bauhaus to Contemporary Art*. New York: Routledge.

TWEMLOW, Alice (2011). *Grafik Tasarım Ne İçindir?* çev. Dalsu Özgen. İstanbul: YEM Yayın.

WU, Chin-tao (2014). *Kültürün Özelleştirilmesi: 1980'ler Sonrasında Şirketlerin Sanata Müdahalesi,* çev. Esin Soğancılar. İstanbul: İletişim Yayınları.

YARDIMCI, Sibel (2021). *Kentsel Değişim ve Festivalizm: Küreselleşen İstanbul'da Bienal.* İstanbul: İletişim Yayınları.

YÜKSEKBAĞ, Serhat (Ed.) (2019). *Başka Bir Sanat Mümkün mü? Sanat, Siyaset, Estetik İlişkisine Eleştirel Yaklaşımlar.* İstanbul: Patika Kitap.

ZYGMUNT, Bauman (2012). *Küreselleşme: Toplumsal Sonuçları*, çev. Abdullah Yılmaz. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

**Kitap İçi Bölümler:**

ARTUN, Ali (2012). "Tasarım Dehşeti", *Uluslararası İstanbul Tasarım Sempozyumu: Neden Tasarım, Neden Bienal?* Konuşma Metinleri, İKSV, İstanbul, ss. 40-41.s

ESANU, Octavian (2012). "Çağdaş Aslında Neydi? Neoliberal Dönemde Çağdaş Sanatın Örgütlenmesi ve Soros Çağdaş Sanat Merkezleri". *Çağdaş Sanat Nedir? Modernlik Sonrasında Sanat* (Ed. Ali Artun, Nursu Örge), İstanbul: İletişim Yayınları, ss. 95-126.

FRANCES, Elsa (2012). *Uluslararası İstanbul Tasarım Sempozyumu: Neden Tasarım, Neden Bienal?* Konuşma Metinleri, İKSV, İstanbul, ss. 192-193.

GÖÇMEN, Doğan (2017). "Metalaşmış Sanatın Eleştirisi ve Ontolojik Estetik Kuramın Anlamı." *Başka Bir Sanat Mümkün mü?* (Ed. Serhat Yüksekbağ), İstanbul: Patika Kitap, ss. 223-248.

GUEDES, Guta Moura (2012). *Uluslararası İstanbul Tasarım Sempozyumu: Neden Tasarım, Neden Bienal?* Konuşma Metinleri, İKSV, İstanbul, ss. 206-207.

KOVATS, Stephen (2013). "Diamanyeti (C/Sm) Türü." *Anne Ben Barbar mıyım? 13. İstanbul Bienali.* (Ed. Liz Erçevik Amado) İstanbul: Mas Matbaacılık.

LU, Yinghua, Carol (2010). "Çağdaşa Dönüş: Tek Çağdaş Sevdası, Birçok Dünya". *Çağdaş Sanat Nedir? Modernlik Sonrasında Sanat* (Ed. Ali Artun, Nursu Örge), İstanbul: İletişim Yayınları, ss. 127-144.

MAKAL, Eray (2012). "Tasarım Politika Üretmektir", *Uluslararası İstanbul Tasarım Sempozyumu: Neden Tasarım, Neden Bienal?* Konuşma Metinleri, İKSV, İstanbul, ss. 110-111.

MOSSMAN, Danae; HOPKİNSON, Sarah (2013). "Gazete Okuma Kulübü." *Anne Ben Barbar mıyım? 13. İstanbul Bienali.* (Ed. Liz Erçevik Amado) İstanbul: Mas Matbaacılık.

PEACH, Sevil (2012). *Uluslararası İstanbul Tasarım Sempozyumu: Neden Tasarım, Neden Bienal?* Konuşma Metinleri, İKSV, İstanbul, ss. 150-151.

PREZZİNİ, Gabriele (2012). *Uluslararası İstanbul Tasarım Sempozyumu: Neden Tasarım, Neden Bienal?* Konuşma Metinleri, İKSV, İstanbul, ss. 150-151.

SAVRAN, Sungur (2017). "Küreselleşme, Neoliberalizm ve Postmodernizm Çağında Sanat ve Sanatçı" *Başka Bir Sanat Mümkün mü?* (Ed. Serhat Yüksekbağ), İstanbul: Patika Kitap, ss.183-197.

STALLABRASS, Julian (2014). "Müzenin Markalaştırılması." *Başka Bir Sanat Mümkün mü?* (Ed. Serhat Yüksekbağ), İstanbul: Patika Kitap, ss. 75-89.

STEGALL, Nathan (2016). "Sürdürülebilirlik İçin Tasarlamak: Ekolojik Yönelimli Tasarım İçin Bir Felsefe" çev. Erkan Ünal, *Tasarım Ne Bekler?* Cogito Dergisi, İstanbul: YKY ss. 166-176

STEYERL, Hito (2012). "Sanatın Politikası: Çağdaş Sanat ve Post-Demokrasiye Geçiş*". Çağdaş Sanat Nedir? Modernlik Sonrasında Sanat* (Ed. Ali Artun, Nursu Örge), İstanbul: İletişim Yayınları, ss. 83-93.

TANJU, Bülent (2012). "Tasarımın Deli Gömleği" *Uluslararası İstanbul Tasarım Sempozyumu: Neden Tasarım, Neden Bienal?* Konuşma Metinleri, İKSV, İstanbul, ss. 45-47.

TANYELİ, Uğur (2012). "Tasarım ve Genetiği", *Uluslararası İstanbul Tasarım Sempozyumu: Neden Tasarım, Neden Bienal?* Konuşma Metinleri, İKSV, İstanbul, ss. 30-39.

YAMAN, Feyyaz (2018). "Türkiye'de ve Dünyada Sanat Piyasası ve Alternatifler." *Başka Bir Sanat Mümkün mü?* (Ed. Serhat Yüksekbağ), İstanbul: Patika Kitap, ss. 65-74.

YALIM, Özlem (2012). "Neden Bir Tasarım Bienaline İhtiyacımız Var?", *Uluslararası İstanbul Tasarım Sempozyumu: Neden Tasarım, Neden Bienal?*: Konuşma Metinleri, İKSV, İstanbul, ss. 16-19.

YILDIZ, Adnan (2013). "Yırtıcı Hayvanların Midesinde." *Anne Ben Barbar mıyım? 13. İstanbul Bienali.* (Ed. Liz Erçevik Amado) İstanbul: Mas Matbaacılık.

VEGESACK, Von Alexander (2012). *Uluslararası İstanbul Tasarım Sempozyumu: Neden Tasarım, Neden Bienal?* Konuşma Metinleri, İKSV, İstanbul, ss. 150-151.

**Makaleler:**

AKTEL, Mehmet (2001). "Küreselleşme Süreci ve Etki Alanları" *Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi*, Cilt.6, Sayı.2 ss.193-202.

ARAPOĞLU, Fırat (2019). "16. İstanbul Bienali: Yedinci Kıta". *Aurum Journal of Social Sciences*, *4*(2), 219-223.

ARIKAN, Hakan (2020). "Kitle Kültürü ve Metalaşan Sanat" *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*, Cilt: 6, Sayı: 2, ss. 149-157.

AVITAL, Tsion (1992). “The Complementarity of Art and Design”, *Cambridge University Press*, ss. 64-83.

COULTER, Graham (2010). “Evolutionary Aesthetics: Rethinking The Role Of Function In Art And Design”, *Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research.* Cilt 8, Sayı 1, ss. 85-91.

ÇAKIR, M. Elif (2018). “Dünden Bugüne Sanatın, Metanın Estetikleşmesindeki Rolü”. *İnönü Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (İNİF E-Dergi)*, *3*(2), ss. 89-106.

DUNNE, Anthony; GAVER, William (1997). “The Pillow: Artist-Designers in the Digital Age.” *CHI'97 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, ss. 361-362.

KOMPATSIARIS, Panos (2014). “Curating resistances: Ambivalences and Potentials of Contemporary Art Biennials”. *Communication, Culture & Critique*, cilt 7(1), ss. 76-91.

PEKTAŞ, Nazlı (2013). “Kültürün Özelleştirilmesi Adlı Kitabı Yayımlanmasının Ardından Türkiye’de Sanat ve Sponsorluk İlişkisi Hakkında Bir Değerlendirme.” *Sanat -Tasarım Dergisi*, 1.(4), ss. 35-38.

SHAO, Weiwei (2017). “The Interactive Relationship Between Art And Design In The Background Of Design History”, *DEStech Transactions on Social Science, Education and Human Science*, (msie).

YAĞCI, Umut; KÜPELİ, Ali Ertuğrul (2022). “Türkiye’de Şirketlerin Yatırım Aracı Olarak Sanat”. *Uluslararası Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat*, *7*(14), ss. 104-121.

**İnternet Kaynakları:**

Akbay, B. (2021). NFT: Sanat, Tasarım Mıdır? - Sanat Sohbetleri - B12. *Flu TV*. https://www.youtube.com/watch?v=u30VfKr2lbM [04 Aralık 2021].

Altıntaş, U. (2020). Değiş Tokuş: Sanat ve Grafik Tasarım Arasında Kalan Düşünsel Notlar. *Manifold*. https://manifold.press/degis-tokus-sanat-ve-grafik-tasarim-arasinda-kalan-dusunsel-notlar [21 Ocak 2021].

Altıntaş, U. (2020). Değiş Tokuş: Sanat ve Grafik Tasarım Arasında Kalan Düşünsel Notlar 2. *Manifold*. https://manifold.press/degis-tokus-sanat-ve-grafik-tasarim-arasinda-kalan-dusunsel-notlar-2 [23 Ocak 2021].

Amin, Y. H. (2022). Heba Y. Amin, Bio. https://www.hebaamin.com/bio/ [19 Şubat 2022].

Architect, https://en.wikipedia.org/wiki/Architect [13 Ağustos 2021].

Art Ctrl Del (2021). Reconstructed Secondhand Armchair by Nina Saunders. *Art Ctrl Del Art Magazine*. https://www.a-c-d.net/reconstructed-secondhand-armchairs-by-nina-saunders/ [11 Eylül 2021].

Babadağ, M. (2016). Sanatın Tasarım Üzerine Düşen Gölgesi. *Skopbülten.* https://www.e-skop.com/skopbulten/sanatin-tasarim-uzerine-dusen-golgesi/3002 [26 Ocak 2021].

Block, S. (Tarihsiz). Shanghai Surprise. *Artnet*. http://www.artnet.com/magazineus/reviews/block/block1-3-06.asp [15 Temmuz 2021].

Coşan, B. (2021). Cadde'de 'Yeni Nesil' Mağazacılık. *Hürriyet.* https://www.hurriyet.com.tr/ekonomi/caddede-yeni-nesil-magazacilik-41920661 [11 Ekim 2021].

Çobanoğlu, C. (2016). Mobilya Tarihi Hakkında "Bilmeseniz de Olur"luk Hikayeler: Panton Chair. *Arkitera*. https://www.arkitera.com/gorus/mobilya-tarihi-hakkinda-bilmeseniz-de-olurluk-hikayeler-panton-chair/ [09 Aralık 2020].

Eames, C. (1972). Charles Eames on Design: Rare and Wonderful Q&A from 1972, *The Marginalian.* https://www.themarginalian.org/2011/10/03/charles-eames-on-design-1972/ [08 Ekim 2020].

Empatiye Dönüş (2020). Empatik Toplum Haritası. *İKSV.* https://empathyrevisited.iksv.org/tr/project/23-empatik-toplum-haritasi [15 Aralık 2021].

Empatiye Dönüş (2020). Pelte Odaları. *İKSV.* https://empathyrevisited.iksv.org/tr/critical-cooking-show/32-pelte-odalari [22 Ekim 2021].

Empatiye Dönüş (2020). Et Vakası. *İKSV* https://empathyrevisited.iksv.org/tr/critical-cooking-show/10-et-vakasi [19 Eylül 2021].

Estudio Campana, (2021). Campana Brothers. https://estudiocampana.com.br/biography/ [17 Mart 2021].

Gelecek Artık Eskisi Gibi Değil (2014). Okuma Odası. *İKSV*. http://2tb.iksv.org/proje.asp?id=20 [06 Aralık 2021].

Gelecek Artık Eskisi Gibi Değil (2014). Yüzün Mülkiyeti http://2tb.iksv.org/proje.asp?id=11 [13 Aralık 2021].

Gosling, E. (2022). Selfridges Artık Mağazada NFT Satıyor. *Creative Rewiew.* https://www.creativereview.co.uk/selfridges-nfts-victor-vasarely/ [19 Ağustos 2022].

Graevenitz, A. (1996). Sonsuzluk ve İndirgeme: Frederick Kiesler'in "Sonsuz Ev"i *Skopdergi* - Sayı 6. https://www.e-skop.com/skopdergi/sonsuzluk-ve-indirgeme-frederick-kieslerin-sonsuz-evi/1956 [02 Aralık 2020].

Huang, D. (2006). Shanghai Biennale 2006: HyperDesign. *Asia Art Archive.* https://aaa.org.hk/en/collections/search/library/shanghai-biennale-2006-hyperdesign [05 Eylül 2021].

Kagan, E. (2022). Takashi Murakami x Louis Vuitton: Bir Nesli Tanımlayan Moda İşbirliği. *Sotheby's*. https://www.sothebys.com/en/articles/takashi-murakami-x-louis-vuitton-the-fashion-collaboration-that-defined-a-generation [07 Temmuz 2022].

Kiesler (2018). Vienna 1924. Hotspot of the Avant-garde. *Kiesler*. https://www.kiesler.org/en/vienna-1924/ [11 Aralık 2020].

Kunstnerneshus (2018). Pierre Huygh, Gümüş Serisi. https://kunstnerneshus.no/en/program/exhibitions/pierre-huyghe-1 [17 Mart 2021].

Mimarizm (2010). "Neden Tasarım, Neden Bienal?": Uluslararası İstanbul Tasarım Sempozyumu https://www.mimarizm.com/etkinlikler/toplantilar/neden-tasarim-neden-bienal-uluslararasi-istanbul-tasarim-sempozyumu_119576 [18 Temmuz 2021].

Mono (2019). Automata. *İKSV*. https://karakoymono.com/2019/02/17/automata/ [03 Aralık 2021].

Niemand, F. (2019). Sapun Ghar, İris Andrascheck https://tr.sapunghar.com/project-1 [26 Aralık 2021].

Obrist, H. U. (2002). Rirkrit Tiravanija interview by Hans Ulrich Obrist. *Tumblr*. https://rsearch.tumblr.com/post/14991444805/rirkrit-tiravanija-interview-by-hans-ulrich [05 Aralık 2020].

Okullar Okulu (2018). Açıl Susam Açıl, 4. İstanbul Tasarım Bienali. *İKSV*. http://aschoolofschools.iksv.org/tr/#section-schoolslink,schools,40806,tr,OKULLAR [26 Aralık 2020].

Okullar Okulu (2018). Hareket Eden Yerin Kendisi Olduğunda Coğrafi Sınırlar Nasıl Değişir? 4. İstanbul Tasarım Bienali. *İKSV*. http://aschoolofschools.iksv.org/tr/#section-schoolslink,schools,40807,tr,OKULLAR [26 Aralık 2021].

Okullar Okulu (2018). Automata 4. İstanbul Tasarım Bienali. *İKSV*. http://aschoolofschools.iksv.org/tr/#section-schoolslink,schools,40808,tr,OKULLAR [03 Aralık 2021].

Palaz, F. (2021). Ayşe Erkmen: Ödüllü Heykeltıraş ve Kurulum Sanatçısı Kimdir? *Sanatla* Art. https://www.sanatlaart.com/ayse-erkmen-odullu-heykeltiras-ve-kurulum-sanatcisi-kimdir/ [02 Eylül 2021].

Poynor, R. (2005). Art's Little Brother. *ICON*. https://www.iconeye.com/icon-023-may-2005/arts-little-brother-icon-023-may-2005 [13 Ekim 2020].

Sierzputowski, K. (2018). Secondhand Armchairs and Loveseats Reconstructed Into Dripping Multi-Media Sculptures by Nina Saunders. *Colossal.* https://www.thisiscolossal.com/2018/12/nina-saunders-chairs/ [11 Eylül 2021].

Shire, P. (Tarihsiz). *Peter Shire Studio.* http://petershirestudio.com/about/ [20 Haziran 2021].

Sobya't Thawra - Devrimin Sobası, Bits to Atoms, Beirut Makers (2019). Empatiye Dönüş: Yeni Yurttaşlık Ritüelleri - 5. İstanbul Tasarım Bienali. *İKSV.* https://empathyrevisited.iksv.org/tr/project/21-sobyat-thawra-devrimin-sobasi [19 Aralık 2021].

Superflex (tarihsiz). About. https://superflex.net/about [05 Aralık 2020].

The Passenger Times Art (2021). Kristina Cranfield / Art Department - Ownership of the Face. *The Passenger Times Art.* https://thepassengertimes.com/2013/05/10/kristina-cranfield-art-department/ [12 Kasım 2021].

Topçu, E. (2019). Suzanne Husky -Yeniden Doğma. *İstanbul Bienali 2019: Yedinci Kıta.* https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1526823 [04 Ocak 2022].

Tuzlu Su (2015). Derin Zemin. *İKSV.* http://14b.iksv.org/works.asp?id=95 [25 Ekim 2021].

Vogel, B. S. (2006). 6. Shanghai Biennale 2006. *Global Art Critic*. http://sabinebvogel.at/627/ [16 Ağustos 2021].

Wigley, M. (1998). Whatever Happened to Total Design? *Harvard Design Magazine*, http://www.harvarddesignmagazine.org/issues/5/whatever-happened-to-total-design [14 Ekim 2020].

Waldek, S. (2016). Meet the Tate Modern's Own Beer, Served in a Peter Saville–Designed Can. *Architectural Digest,* https://www.architecturaldigest.com/story/tate-modern-beer [08 Kasım 2021].

What If: Art on The Verge of Architecture and Design (tarihsiz). *Moderna Museet*. https://www.modernamuseet.se/stockholm/en/exhibitions/what-if/ [14 Ekim 2020].

Yedinci Kıta (2019). Monokrom. *İKSV*. https://bienal.iksv.org/tr/sanatcilar/ozan-atalan [19 Eylül 2021].

Yıldırım, Ö. (2013). Geç Kalınmış Bir Bienal, 13. İstanbul Bienali. http://ozgenyildirim.blogspot.com/2013/11/gec-kalnms-bir-bienal-13-istanbul.html [08 Eylül 2020].

**EK: 01**

Özlem YALIM
Online röportaj
11.05.2021

*Bu röportaj, 1. İstanbul Tasarım Bienali Direktörü ve yaratıcısı, Tasarımcı ve Marka Direktörü Özlem Yalım ile "Tasarımın Sanata, Sanatın Tasarıma Evrilmesi Bağlamında İstanbul Bienali ve İstanbul Tasarım Bienali" adlı sanatta yeterlik tezi kapsamında gerçekleştirilmiştir.*

**Güvenç Ceviz:** Sizce İstanbul Bienali ve İstanbul Tasarım Bienali arasında sanat ve tasarım ilişkisi açısından nasıl bir fark ya da benzerlik var?

**Özlem Yalım:** Ben tasarım bienalini yazarken bir proje ortaya koymak istedim açıkçası bienal olsun diye yazılmış bir proje değildi. Bir tasarım profesyoneli olarak birtakım eksikler görüyordum ve onların bütününü bir araya getirdiğimiz bir sergi ya da etkinlik dizini ile bunu ortaya koysak hem bir potansiyel sergilemiş oluruz hem de insanlarla paylaşmış oluruz diye hazırladım. Çevremde duayen gördüğüm kişilere danıştım ve bunu İstanbul Modern'e önermeyi düşündük. Neden İstanbul Modern? Sanatla alakası olduğundan değil; açıkçası hem çağdaş bir yapı hem de insanların kültürel etkinlikler için uğradığı bir sanat ortamı olmanın ötesinde, şehrin merkezinde olması gibi sebeplerden. Kurumsal anlamda güvenilir ve insanlarla iyi etkileşimi olan bir yer olduğu için. Bu yolculuk beni sonunda Bülent Eczacıbaşı ile tanıştırdı ve Bülent Bey'in aslında önerisi ve yönlendirmesi ile benim yazdıklarım yeni bir bienal fikrine evrildi. İlk buluşmada sadece tasarım üzerine konuştuk. Bülent Bey'e ben ilk 18 sayfalık projemi İstanbul Modern Müze küratörü Levent Çalıkoğlu aracılığı ile ilettim. Sonra İKSV'den Görgün Bey ile bir araya geldik ve bunun üzerine toplantılar yaptık. Bu görüşmelerde bienal olgusunu vs. hiç konuşmadık, tamamen tasarıma yönelik konuştuk, biraz da beni tanımaktı sanıyorum bu ilk buluşmaların amacı. Eczacıbaşı olarak zaten tasarıma çok katkısı olan, tasarımla iç içe bir kurumdan bahsediyoruz. Tabii o anlamda da ilgi

olduğunu düşünerek, Bülent Bey'in de hedefe yönelik sorularıyla biz hep tasarım sektörünü konuştuk. Benim öncelikli odağım "tasarım mesleği çok tanınmıyor, tanınan bir meslek değil" üzerineydi. Biraz o dönemki ruh halimi açmam gerekirse: Ben doksanlarda mezun olmuş bir kişiyim. Tasarım Türkiye'de aslında çok gençti, çok yeniydi ve o dönemde daha da az biliniyordu; bu dönemki kadar ortalıkta konuşulan bir kavram değildi. Sizin sorunuzda da olduğu gibi sanat, tasarım ve estetikle ilişkilendiriliyor ve yaratıcı işler olarak genel bir çerçevede tanımlanıyordu sadece ve geçiştiriliyordu. Aslında benim de derdim tam buydu. Sanatsal ifade başka bir şey, tasarım başka bir şey. Tasarım üretim ve tüketimle alakalı, kapital düzenle alakalı. Halbuki sanatçı bunlara çoğu kez protest durur ve sanatta genellikle sistem eleştirisi vardır. Tamamen öyledir demek istemiyorum ama çoğunlukla buralardan ilerler ve sanatın kişisel üretimle ilgili bir motivasyonu vardır. Tasarım ise öyle değil. Tasarım, tasarımcının içinden geldi diye ortaya çıkmaz, tasarımı mutlaka birileri sizden ister. Bir iş vardır orada, bir problem söz konusudur, bir ürün lazımdır, tasarım onun için yapılır ve bu bir meslektir. Ben biraz bu farkları ortaya koyabilmek için yazmıştım projemi, sağolsun Bülent Bey'in de bütün soruları bu yöndeydi zaten, anlamaya çalışıyordu mesele edindiğim konuları. Bunun ekonomiye katma değerini konuştuk, Türkiye'deki tasarım okullarını konuştuk, o gün için geçerli tasarımcı potansiyelini konuştuk, yurtdışındaki örnekleri konuştuk. Mesela bir buluşmamız üç buçuk saat sürmüştü, 360 derece tasarım işini konuştuk biz bu görüşmelerde. Tüm bunların üzerine Bülent Bey, "Peki bu projenin bienal olması hakkında ne düşünürsün? Dedi. Belli ki onun kafasında zaten kurgusu, hayali vardı. Bienal benim o dakikaya dek düşündüğüm bir şey değildi, o yüzden bir müsaade istedim. Sonra da dedim ki: Olur! Çünkü neden olmasın? Bienal bir araç, bir format benim için, o formatın içinde de bunlar konuşulabilir. Farkındaydım ben de tabii izleyicisi olduğum için bienal kelimesinin sanatla çok özdeşleşmiş olduğunu ve bunun aslında problemler de yaratabileceğini ön görebiliyordum. Tıp bienali de yapılıyor mesela. İşin mantığında aslında bizim ülkemizdeki gibi bir algı yok, dünyada da bir sürü tasarım bienali var ve neden olmasın? Deyip, daha heyecanlı ve güzel bir duruma geldi görüşmelerimiz. Ama sorunuzun cevabı şu: Evet, sanatla tasarımın ayrımını bu bienal vesilesiyle sürekli anlatmak zorunda kaldık bir sürü yerde. Bu süreci ben şuna benzetiyorum; İKSV'nin içinde bir anı vardır örneğin, ilk bienali yapmak

istediklerinde devlet daireleri ile yaptıkları yazışmalar, o bienalin kelime olarak bile anlaşılmadığı o dönemler… Hemen hemen benzer bir durumu ben de yaşadım aslında, hatta İKSV içinde bile yaşadım bunu. Tamamen kültür ve sanat kurumu, içinde tasarım yok, tamam. Tasarımı burada neyin içine koyarız? Derseniz, kültür kısmına koyarız. Onun içinde var olmaya çalıştık. Ama ilk zamanları hatırlıyorum, ilk basın bültenlerinde bile sürekli sanat kelimesi kullanılıyordu ve ben bunları çizip yerine tasarım kelimesini koyuyordum ve bu konularda kurum içerisinde bile adaptasyon sürecine girmem gerekiyordu. Tabii ki olaylara benim gibi bakmıyorlardı ya da bizim o toplantılarda konuştuğumuz şekli ya da Bülent Bey'in o ilk desteklediği şekli ile bu yeni bienal fikri ne kadar kurumun içerisine entegre olmuştu? Benim orada geçirmiş olduğum üç buçuk yıl boyunca sadece tasarım bayrağını elimde tuttum ve böylece sanki sanatla ilgili her şeye karşıymışım gibi görünüyordum. Buradaki amacım tamamen literatürü oturtabilmek adınaydı. Çünkü artık İKSV'nin ayrı ayrı bir tasarım bienali ve sanat bienali vardı. Mesela İstanbul Bienali'nin rahatsızlıklarını birebir yaşadım. Pek çok alanda örtüşecek mi? gibi kaygılar, sorular vardı. Bana gelen tepkiler oldu, hem bireysel hem kurumsal olarak. Öyle bir endişeyle yaklaşıldı ki tam da sizin bu sorduğunuz sebepten. Bu konuda zaten meslektaşlarımdan da eleştiri almıştım. Sonraki yıllarda, yani ben 2013 yılında ilk edisyonu yapıp ayrıldıktan sonra zaten birçok şey benim titizlendiğim ve hedeflediğim gibi gitmedi. On yıldır sürekli uzaktan izliyorum etkinliği. Ortaya çıkan bu gidişatı bazı meslektaşlarla tartıştık ve tam da sizin söylediğiniz şeyi söylediler. Oranın zaten bir kültür sanat kurumu olması asıl problem değil mi? diyenler oldu. Ama ben hiçbir zaman öyle olduğunu düşünmüyorum. İlk basın toplantısından sonra Radikal Gazetesi'nde manşete çıkmış bir şey var orada benim söylediğim, "İKSV'yi (tasarım adına) garanti olarak görüyorum" demiştim. Çünkü İKSV köklü bir kurum ve hala da öyle. Türkiye'nin bu zor zamanlarında da hakikaten güncel, sanatsal yaşamı dönüştürerek bir şekilde ayakta kalmasını sağlayabiliyor. Bu alanlardaki en deneyimli, en temel kurumlardan biri. Belki birçok şeyini beğenmeyebiliriz, takip edemeyebiliriz ama orada çok değerli bir şey olarak duruyor. Dolayısı ile ben her zaman orayı bir garanti olarak gördüm ve bunu da lansman toplantısında dile getirdim. Ama meslekten bazı arkadaşlarım ilk çıktığında bienal kelimesine, yani formata ve onun İKSV bünyesi altında olmasına çok tepki gösterdiler. Ben onlara takılmadım. Dünyada

bir sürü tasarım bienali vardı müzelerin, kültür kurumlarının yaptığı. Bunların içerisinde yeşeriyordu, bu tarz bir şeyin yeşerebileceği iki tane yer var; ya bir devlet organı, kurumu olması lazım ya da İKSV tarzında bir oluşum olması. Düşündüğümde biz o konuda mantıklı bir denklemdeydik.

**GC:** En son Okullar Okulu ve Yedinci Kıta'yı gözlemleme ve karşılaştırma fırsatım oldu. İşlerde biçim, içerik, yöntem olarak o kadar çok benzerlik gördüm ki, bir an şunu düşündüm: Tasarım bienalindeki bir çalışmayı sanat bienalindeki bir çalışma ile yer değiştirsem acaba fark edilir mi? Diye.

**ÖY:** Bu iki serginin içeriği göz önüne alındığında, edilmez bravo! Gerçekten on sene içinde tasarım bienalini yaptığım için neredeyse pişman olma noktasına geldim. Çünkü tam istemediğim uçta ilerledi. Kuşkusuz bunun sebebi bienal formatı olması değil, içerik meselesi. Tam da sizin söylediğiniz şeyi bir tasarımcı olarak bizim nasıl hissettiğimizi düşünebiliyor musunuz? Çünkü ortada bir tasarım derdi var. Tasarım Bienali'nden bu yana design thinking üzerine çalışıyorum. Kendi profesyonel işim ayrı, ama bir yandan da kurumlara ve akademiye tasarım odaklı düşünmeyi anlatmaya çalışıyorum. Daha bu sabah ekonomist Emre Alkın da aynı şeyi söylüyor: içerik ve tutarlılık önemli. Türkiye'nin yolu daha çok uzun. Çünkü yaratıcı kültürün taşlarını yerine oturtamadığınız bir eğitim sisteminde, iş yaşamında, toplumsal yaşamda hakikaten hep 3. dünya ülkesi olarak kalmak ile yükümlüsünüz. Benim aslında ilk motivasyonum tasarım bienali, çünkü tasarım bunları konuşan bir ortamdı. İlk bienalin içeriğine de bakarsanız oradaki motivasyon da hep bunun peşinde koşmaktı. Oradaki bütün projeler on yıl sonra hala geçerli ve bununla, yani küratörlerimizle ve sundukları içerikle gurur duyuyorum. Oradaki işlerin on yıl sonra bugün hala önemli olmasını çok önemsiyorum. Düşünün o formattan başlayıp devam eden, devletle, üretimle, ihracatla ve akademi ile çok daha başka bir yönde ilişkiler kuran, bu on yıllık süreyi bambaşka bir deneyim ile geçirebilecek iken İKSV beni zaten çalışmaktan çok memnun olmadığım o ortamdan dışlayıp, kendi içlerindeki düzende, bildikleri kadarı ile ve şekilde yapmaya başladılar. Bildikleri şey de zaten sanat. Bugün, tasarım bienali direktörüne de bakarsanız tasarımcı değil; direktör olduğu güne dek tasarım ile hiçbir ilgisi bulunmamış bir isim. Hatta ben

o geçiş döneminde İKSV'ye çok da destek olmak istedim, bu kişisel bir şey değil, ben dışarıdan bir tasarımcı bulayım gibi de değil ama diğer yandan bu etkinliğin içeriğini ve başlangıçta yakaladığı olumlu etkiyi tutturabilmek için tasarımcı olmak lazım, tasarımcının derdini, sektörel dertleri bilmek, tartabilmek, anlayabilmek lazım. Öyle bir formasyon da olmadı. Tam da önceden bahsettiğim, bu projenin İKSV bünyesinde olmasından dolayı meslektaşlarımın beni eleştirdiği durum gerçekleşmiş oldu. Bir yandan da on senede tam da sizin dediğiniz formata geldi. Her şeyin adı tasarım oldu, gittikçe sanatsallaşan bir içerik haline dönüştü. Evet, dünyada böyle bir ekol var ve dünya buna hazır olabilir, bunu yapabilir. Çünkü dünya zaten üretimi ve yeni malzeme araştırmalarını geçmiş, bunun sanatsal sunumu derdinde ama Türkiye'nin derdi bu değil ki. Dünyadaki önceden düzenlenmiş bienallerin içeriklerini ya da ortalıkta belirgin olan küratörleri alıp buraya getirince olmuyor bu iş. Türkiye'nin dertlerini anlamak lazım. Lokal üretici ile çalışıyoruz falan demek de onu lokalleştirmiyor. Derdin, problemin lokal olması lazım, motivasyonun, çıkış noktasının lokal olması lazım. Sonra ne oldu? Okullar Okulu'na kadar gittikçe sanatsallaşan bir şeye dönüştü maalesef tasarım bienali. Okullar Okulu bunların arasında yine en iyisidir. Yani tasarım, yeni malzemeyi öğrenme falan o anlamda bence en başarılısıdır. Topluma bir şeyler sunmak adına tabii. Biz profesyoneller için ise sunduğu yani hiçbir şey olmadı, zaten önceki bir bienal içeriğinin genişletilmiş tekrarı gibiydi. Bu senekini ben izlemedim çünkü benim için bir sanat bienalinden farksızdı ve açıkçası iyi yapılmamış, tam oturmamış bir sanat bienaline ayıracak vaktim de yoktu. Örneğin yemek işi tasarım değildir. Tasarım pratiğinin içinde yemeğe getirilmiş çok katkılı, çok güzel birtakım şeyler mutlaka vardır ama göçmenlerle yemek yapma pratiği tasarım değildir. Yaratıcı bir pratiktir. Bu son bienalde yaratıcı eylem ile tasarım, bunların tümü birbirine geçti. Hep belirttiğim gibi tasarım, telife konu alanları kapsayan meslek dallarının temsilidir. Her yaratıcı eyleme tasarım diyemezsiniz.

**GC:** Bir nevi performans gibi de.

**ÖY:** Şöyle bir şey var, insanın yaratıcı aklından konuşursak tabii ki o zaman performanstan, danstan, yemek pişirmekten, yazı yazmaktan her şeyden bahsedebiliriz.

Hakikaten o zaman bunun adı tasarım bienali olmamalı, yaratıcılık bienali olmalı. Çünkü bu şekilde olduğu zaman tasarıma da zarar veriyor, grafik tasarıma zarar veriyor, ürün tasarımına zarar veriyor, mimarlığa zarar veriyor çünkü örneğin göçmenlerle yemek pişirmenin temsil ettiği duygular ile mimari tasarımı aynı potaya koymuş oluyorsunuz, ürün tasarımı ile aynı potaya koymuş oluyorsunuz ama öyle değil ki mesleklerin dertleri, ilgileri tümüyle bambaşka, hedef kitlesi başka, iş ortakları başka, sunuluş şekli başka.

**GC:** Sanat ve tasarımın benzerleşmesinin çok farklı sebepleri de var ama tasarım bienalinin özellikle burada sanat bienalindeki formatın bir benzerini gösteriyor olması, yani izlenilen bir filmi tekrar izletmesi bir problem olabilir. Oysa ki tasarımın bunu çok daha farklı, özgün bir noktadan yapma fırsatı var. Belki daha güçlü bir şekilde yapma fırsatı var gibi geliyor. Neden bunu tercih etmediği üzerine de düşünmek gerekiyor tabii.

**ÖY:** Evet, kesiştiği yerler de var. Bütün dünyadaki örneklerde de bu var aslında sizin sorularınızdan biri de oydu. Onun üzerinden gideyim, olabildiğince tasarımı konuşuyor dünyadaki etkinlikler ve onun yanında şu anda bizim Türkiye'deki bienalde karşılaştığımız birtakım şeyleri de konuşuyor ama öbürünün ağırlığının, bütününün içerisinde bir yancı olarak konuşuyor. Ben, on beş yıl önce gittim örneğin o solar kitchen meselesine. O da ayrı bir konu, zaten on yıldır masanın üzerinde olan bir şeyler pişirilip tekrar önümüze koyuluyor. Bu da biz tasarım profesyonelleri için yeni bir şey değil. Biz bunları on yıl önce konuşmuşuz düşünebiliyor musunuz? Türkiye için yeni diyeceksiniz ama ben öyle bakmıyorum, bu dünyadaki tasarımcılarının on yıl önce konuştuğu bir konuydu ve İstanbul Tasarım Bienali bunu şimdi konuştuğunda doğru bir şey olmuyor. Dünya çapında ise bir tür geri kalmışlık oluyor zaten. Ama tamamen lokale oynadığınız bir durumda insanları bununla tanıştırıyor olmak fena olmayabilir. Yeme içme sektöründeki herkes zaten bunu biliyordur, tasarım sektöründekiler, biz zaten bunu biliyoruz. O zaman belki topluma faydalı bir iş yapılmış olabilir. Benim o gittiğim, Helsinki'li grup ve güneş mutfağını yapan grup harika bir tasarım duruşunun yanında bir sosyal etkinlik olarak yapmışlardı bunu. Helsinki tasarım başkenti olmuştu, müthiş sempozyumlar, müthiş bir program, müthiş kapsayıcı bir tasarım duruşunu bize gösterdiler sonra da bunun yanında bir akşam eventi olarak güneş mutfağını yaptılar.

Onun da yaratıcı bir şekilde yapılmış olması tabii ki çok hoşunuza gidiyor. İşin sosyal boyutu olarak etkileniyorsunuz. Ama bunu alıp buradaki bienalin merkezine tasarım budur diye koyduğunuzda artık bu zarar vermeye başlıyor.

**GC:** Siz bunun üzerine zaten konuştunuz ama belki eklemek istediğiniz bir şeyler olur. Ben yine de sorayım. 1. İstanbul Tasarım Bienali'nden bu yana tasarımın sanatla ilişkisi açısından nasıl bir süreç gözlemliyorsunuz?

**ÖY:** Özet olarak, sanatsallaşması arttı diyeyim. Bu kötü bir şey ve tasarım meslekleri adına yararlı da değil. Dolayısıyla bu durum bana göre tasarım bienalini çıkış noktasından da uzaklaştırdı. Bu sistematik olarak yapılabilir ama o zaman da tasarım dünyasına bir faydası olmaz ve sizin de dediğiniz gibi birinde sunulanı diğerinin içine koysanız zaten bir süre sonra fark algılanmayacak. Aksine kafa karıştırıcı da olacak. Ben pek çok sanat bienalinde gördüğüm işlere bazen, bu aslında tam da tasarım işi! demişimdir. Kaldı ki sanatın dilediğini istediğini sunma lüksü var. Orada abes olmuyor. Tasarım mesleklerinin ise sanatsallaşması, mesleğin özündeki pek çok değerle çatışıyor. Bu çizgileri iyi çizmezseniz, bu kelimeleri doğru ayırmazsanız o zaman yarar sağlamak yerine zarar verebilirsiniz. Dolayısıyla, sanatta ve tasarımda ayrı ayrı olarak, toplumun üzerinde bir bilinç ve talep yaratmak istiyorsak onları birbirine karıştırmamalıyız.

**GC:** Tasarımın sanatla aynı dili konuşması bağlamında dünyadaki tasarım bienalleri ve İstanbul Tasarım Bienali'ni karşılaştırdığınızda bir fark ya da benzerlik görüyor musunuz?

**ÖY:** Çok büyük bir fark var, yani demin daha detaylı bir serzenişte bulundum. Çünkü şunu gözlemledim, yurtdışındaki tasarım bienallerinin hepsi harika değil tabii ki ama bunların bazılarında yeni bir malzeme, yeni bir teknik, yeni bir araştırma görürsünüz ve sonrasında da onu piyasada görürsünüz. Örneğin, 2010'da Saint-Etienne Bienali'nde gördüğüm bir ahşap tekstil malzeme bana çok ilginç gelmişti. Çünkü bu ahşabı çok esnek hale getiren bir çalışmaydı ve sonra 2019 yılında Basel'de kaldığım bir otelin lobisinde o malzemeyi gördüm. Bu işte size o döngüyü gösteriyor. Demek ki bu sunuldu,

tasarımcılar onu üretmeye başladı, sonra da bu üretim piyasada, gündelik hayatta kendine bir yer buldu. Genellikle tasarım bienallerinin iyi olanlarının döngüsü budur. Bir tasarım ilk defa orada seyredilir, incelenir ve ondan sonra da o işin orada ilgi görmesi ile çeşitli iş birlikleri doğar. Önce basın, sonra yatırımcı, üretici devreye girer, belki enstitüler devreye girer, o bir gelişim sağlar. Bazı malzemeler, teknolojiler ve araştırmalar için akademik iş birlikleri görürsünüz. Amaç oradaki yeni fikri gündelik döngüye kazandırabilmektir. Mesela burada Jan Boelen'in, Okullar Okulu'nda sunduğu bu anlamdaki en iyi örnek 3D yazıcıda oluşturulan yosundu. Mesela o da basında Türk tasarımcılar yaptı falan diye çıktı. Değil, teknolojiyi, malzemeyi bulanlar geliştirenler bizler değiliz, ne gerek var bu popülist yaklaşıma? Orada iki tane Hollandalı tasarımcı var. Ben onlarla röportaj yaptım. Basel'deki çalışmalarına da katıldım. Neden bienalleri takip ediyoruz? Ticari bir fuar değil bunlar. Zaten ticari fuarlara, rakiplerine göre daha iyi, daha farklı, daha kaliteli olan ürünü görmek için gideriz. Markanız ve kendiniz için bir ürün listesi verirsiniz, sipariş edersiniz, ihracat, ithalat gerçekleştirirsiniz. Olay bu şekilde gelişir. Tasarım bienalinde neye ihtiyacımız var? Daha henüz piyasada hiç olmayan, yeni fikirleri görmeye gidersiniz, yeni teknolojileri görmeye gidersiniz. Dünyada böyle işliyor en azından ama Türkiye'de böyle olamıyor. Zaten son dönemde yapılan bienallere baktığımızda Türkiye'den katılımın çok az olduğunu görebiliyoruz. Bunun yanında yurtdışından davet edilen küratörlerin, getirilen isimlerin çoğu ne yazık ki sanatçı. Dünyadaki ürün tasarımı, mimari tasarım gibi alanlarda bambaşka öncü isimler varken, on yıldır birbirinin arkadaşı olan benzer çevrelerden örneğin Mariana Pestana gibi küratörler geliyor. Bir süredir tasarım bienali aslında İstanbul'un gücü ile aynı çevredeki bazı isimlerin kendi kendilerini yüceltmelerine öncülük ediyor. Oysa öncü olanı getirip buradaki tasarım dünyasına sunmaları, katma değer sağlamaları asıl hedeflenen idi. Bu ekonomik bir karar belki de. Bunun sonucunda o isimlerin bir yerlerde yaptığı çalışmaların, akademik araştırmaların vs. Türkiye'ye getirilip entegre edilmeye çalışıldığını görüyoruz. Türkiye'deki bienalin bir süredir yaklaşım şekli bu görebildiğim kadarıyla.

**GC:** Sizin ifadelerinizden çıkarabileceğim önemli noktalardan biri, tasarım bienali gerçekten üretimle ve gündelik yaşamla bir ilişki kurduğunda anladığım kadarıyla o

farkı sağlayabilir.

**ÖY:** Evet, ihracat Türkiye'nin en önemli kozlarından biri değil mi? Beğeniyor muyuz, ihracatçıların yaptığı bütün ürünleri? Hayır ama ihracatçı son on beş yıldır tasarımcı ile çok ciddi ilişkiler kurdu ve ihracatçı birlikleri tasarıma çok önem verdi. Türkiye'de başarılı tasarım stüdyoları ihracatçı ile çalışabilenler. Örneğin Murat Kolbaşı, Arzum markası bir ideal ile yola çıktı ve bugün piyasada önemli bir hale geldi. Onun başarısındaki en önemli faktör tasarımcı ile bir arada olmasıdır. Bienal gibi çok önemli bir fırsatımız var ve bunu yapan da Türkiye'nin en önemli sanayi kuruluşlarından birinin kurduğu vakıf. Bu bienali kaç tane sanayici, ihracatçı gezmiş buna bakmak lazım belki de. Mesela ben, Tarkan bienali gezdi haberini okudum. Büyük haber oldu. Tarkan'ın bienali gezmesinin ne gibi bir faydası olabilir? Tabii ki gezsin, herkes gezsin ama bu neden önemli? Kimin için önemli? Ben tasarımcı olarak bu işle kalkınabilmek, geçinebilmek istiyorum. Ben de değilim sadece binlerce mezun var. Türkiye'de öğrenciler mezun olduktan sonra ne yapacağını bilmiyor. Türkiye'de tasarımcının derdi bu sanatsal ifade sorunları değil. Asıl derdi büyük iddialarla okuduğu dört yıllık okulu bitirdikten sonra hala mesleğinin piyasada ne olduğunun bilinmiyor olması. Kafalar böyle karıştırıldıkça, tasarım işleri gerçek dünyadan koparıldıkça tasarım okumuş sanatçılar ortaya çıkıyor ya da aslında hiç üniversite okumasına gerek olmayan, herhangi bir teknik liseden mezun olabilen çizimciler, 3D animatörler ortaya çıkıyor. Biz çok pahalı bir okul sürecinden geçiyoruz, proje hazırlamak, sunmak, prototip maket yapmak, kitaplar, boyalar, bilgisayar donanımları. Orada bu öğrenciler eğitim süreci boyunca acı çekiyor. Sanayici, iş insanı, yatırımcı tasarımı sanatsal bir faaliyet olarak gördüğünden değerini algılayamıyor; gençler iş bulmakta güçlük çekiyorlar. Büyük bir kısmı da zaten yurt dışına gitmeye çalışıyor. Son on yıla baktığımızda binlerce mezun tasarımcı içinden uluslararası arenada öne çıkabilen on kişi falan var. Bu aslında çok katastrofik bir durum. O yüzden tasarım üretici ile, iş dünyası ile bir arada olmalı, iç içe olmalı.

**GC:** Sizce, sanatın ve tasarımın bugün birbirinden rol çalmasını bir gereklilik olarak mı yoksa bir sıkışmışlık, kısır döngü olarak mı görmek gerekir?

**ÖY:** Bence ne sıkışmışlık ne de gereklilik. Bu ancak bir zenginlik olabilir. Çünkü özünde ikisi de yaratıcı eylem ve bu iki yaratıcı eylem birbirinden çok şey de öğrenebilir. Ben tasarımcı olarak sanattan çok şey öğrenebilirim ya da sanatın da tasarıma çok yakınlaştığını, çeşitli sanatçılara baktığınızda yeni teknolojilerle bir araya geldiğinde çok farklılaştığını ya da zenginleşebildiğini görüyoruz. Türkiye'de de çok iyi örnekler var. Mimar olup sanat alanına giren ve çok ilgi çeken kişiler var ya da Seçkin Pirim gibi bir kişinin işine sanat eseri diyoruz ve öyle tabii ki ama çok ciddi mekanik ve tasarım sürecinden de geçen bir sanat eseri. Bir sürü şey birbirinin içine geçtiğinde aslında bence çok zengin bir şey ortaya çıkıyor. Ben ne gereklilik ne de diğer uç olarak düşünüyorum. Aksine çok büyük bir zenginlik yaratabilir her ikisi de. Burada mesele edindiklerim genel olarak mesleki algıların karıştırılmaması adına.

**GC:** Sanat ve tasarım arasındaki ayrımı yaparken işlev hala geçerli bir kavram mıdır sizce?

**ÖY:** Evet, aslında meselenin kökü, temeli burası. İşlev ve ihtiyaç tasarımın özü. Eğer işlev ve ihtiyaç olmasaydı tasarım diye bir şeyden bahsedemezdik. Buradan da sanayi devrimine kadar gideriz. Bu tartışmanın aynısı aslında Arts and Crafts sonrası da var. Sanayi devriminden sonra ortaya çıkan o tasarım olgusu tam da bu noktada ayrışmıştır. Sanayi devrimine kadar birtakım objeler yapılıyordu ama bu objeler daha artizan bir yaklaşımla yapılıyordu. Sanayi işin içine girince sadece eşyaları değil, binaları, köprüleri ve birçok şeyi değiştirdi, insanların bütün yapılı çevresini değiştirdi. Dolayısıyla bu noktada sizin söylediğiniz işlev ve sonra da ihtiyaç ortaya çıktı. Ben de böyle bakarım bir mesleğe; 3 tane şeye bakarım, işlevi ne, hangi ihtiyaç için yapılmış, üçüncüsü de gerekli mi, gereksiz mi? Bunun en barizini sandalye örneğinden verebiliriz, sandalyenin işlevi nedir? Oturmak. İhtiyaç var mı? Evet. Üçüncüsü şöyle: yeni bir sandalyeye ihtiyaç var mıydı? Tabii ki yok, milyonlarca sandalye modeli var ama o zaman bu yeni tasarımın bana önerdiği şey ne? İyi bir tasarım mı yoksa oturulmayacak bir tasarım mı? Ekonomik mi? Çevreye duyarlı bir üretim mi? gibi faktörlere bakarım. Böyle bir değerlendirme sürecinde evet, işlev olmazsa olmaz. Zaten Le Courbuiser gibi birçok kişi de değerlendirmiş bunu. Le Courbuiser, L'art decoratif'de bunu anlatıyor, nesne faydalı mı,

değil mi? Ona göre ayırıyor.

**GC:** Bu noktada oturulamayacak bir sandalye, yani işlevsiz bir tasarım, işlevsiz bir sandalye sanatsallaşıyor diyebilir miyiz?

**ÖY:** Eğer sandalye diyorsanız ona ve oturulamayan bir sandalye ise o artık sandalye formunda başka duygular uyandıran yaratıcı bir üretim olur. O artık sanat tanımına girer.

**GC:** Tüm dünyayı benzerleştiren küreselleşme ve buna bağlı ekonomik kültürel politikaların sanat, tasarım ilişkisi ve bienal üzerindeki etkileri açısından ne düşünürsünüz?

**ÖY:** Ben şöyle düşünüyorum: Evet küreselleşen bir dünya var ama kültürel farklar çok güçlü ve kültürel yaşam biçimleri ve gereksinimleri çok farklı birbirinden. Bugün dünyada aslında pandemiye yönelik yaratıcı eylem konusunda da aynı şeyi görebiliyorum. Kültür o globalden geleni çok değiştiriyor açıkçası. Pandemi gibi bu kadar eşitleyici bir denklemde o farklar biraz daha ortaya çıktı. Bunlar nedir? diyeceksiniz. İnsanların yaratıcı kültüründeki, sistemi yönetmelerindeki kalite, olaylara yaklaşımı ve bunların tümünün sanatsal veya tasarıma dayalı üretimlerdeki yansıması kültürel anlamda ortaya çıktı. Ben bunu pandemi üzerinden söyledim ama ne kadar globalleşme de olsa bu aradaki farklar her zaman insan kalitesi ile alakalı. Bu tasarım alanında da ortaya çıktı. Bu tarzda, pandemi gibi durumların karşısında, globalleşmenin karşısında sanat her zaman daha yaratıcı oluyor; tasarım ise sanayiye, üretime, lojistiğe, parça tedariğine bağlı olduğu için daralıyor. Sistem karşıtlığı, globalizme karşı olmak vs. gibi şeyler sanatsal üretimi artırıyor. Tasarım alanında ise daha çok problem çözümüne odaklanıldığını, sistemlerin tasarlanmaya çalışıldığını görüyoruz. Kültürel farklara odaklanırsak, benzeşme ortadan kalkabilir ve orijinal içerik üretmek söz konusu olabilir. Sanatta bunun ne kadar karşılığı var bilmiyorum ama özgün içerik, iyi ürünler ile farklılaşabilmek için lokal olana bakmak iyi olabilir. Küreselleşmeyi bir kolaycılık olarak almak, belli bir yozlaşmayı da beraberinde getiriyor kuşkusuz.

**GC:** Sanat ve tasarım konusundaki karar mekanizmalarının bahsettiğim benzerleşmede, aynılaşmada bir etkisi var mıdır? Bu da aslında küreselleşme ile ilişkili. Karar mekanizmasından kastettiğim de İstanbul özelinde bakacak olursak örneğin İKSV midir bunu belirleyen mesela ya da etkiliyor mudur?

**ÖY:** Öyle bir gücü olduğunu düşünmüyorum ben kurumların ama tabii temas noktası olduklarından böyle bir yönlendirmede etkili oldukları kesin. İnsan faktörü, ekonomik faktörler burada çok önemli. Türkiye'de biraz sahipsiz, kim kime dum duma bir durum var. İngiltere'yi konuşuyor olsak evet, bu dediğiniz doğru olabilir. Yani İngiltere'nin birtakım politikalarıyla sanatı ve tasarımı aynılaştırıyor olması yaratıcılık adına bir sorun teşkil edebilir. Sanat piyasasındaki bir kurumun uygulamaları ve buraya gösterilen ilgi, talep, zamanla çeşitliliği baskılayıcı bir sistem haline gelir, sanatçılar ve üretimleri adına çok kural koyucu ve belirleyici olabilir. Böylece tek tipleşme olur ama Türkiye gibi bir yerde kurumların, oluşumların buna gücü yetmez. Birincisi nitelikli söz söyleme ve sözü dağıtma gücü olmalı. İKSV örneği ele alındığında, tasarım konusunda hala çok küçük bir halka içinde kalıyor, özellikle tasarım dünyasında etkisinin ulaşabildiği yer çok az. Ulaştığı şey şu oluyor: tasarıma ilgili insanlar, İKSV'yi yakından takip eden insanlar gibi çok küçük bir insan grubu. Tasarım ekonomiden siyasetten bağımsız düşünülemeyecek bir alan. Türkiye'de çok büyük bir ekonomik sorun var. Bu tek tipleşmeyi oluşturabilmek için bir ekonomik güç gerekir, otorite anlamında da bir güç gerekir. Onu sağlayabilecek bir şey yok. Bugün bu sadece İKSV için değil İBB için de geçerli. Türkiye'nin toplumsal koşulları, ekonomik koşulları bu çapta bir tek tipleşmeyi sağlayamaz. Sağlayabilmesi için büyük bir yatırım gerekli. Sistemli ve uzun vadeli programlar gerekli. İlgili alanlara sürekli servis sağlamak gerekli. Bizler bu coğrafyada kültürel olarak da çok çeşitliyiz. Tasarım ve sanat adına çok belirleyici olabilecek büyük kurumlarımız henüz yok. Bizim çeşitlilik faktörü üzerine gidebilmemiz ve çeşitlilikte öbekleşmiş bilinçleri yaratabilmemiz lazım. Yeni dünya düzeni zaten bu büyük sistemleri de benimsemiyor. Küçük oluşumların kolektivitesi konuşulabilir.

**GC:** İzleyici de tabii ki çok önemli bir konumda. Hatta bugün tasarımda olan bazı kavramlar, örneğin kullanıcı kavramı sanat alanında da artık kullanılıyor. İzleyici

kavramının yerini kullanıcı alıyor ya da aldı. VR ile, bilgisayar oyunları ile, performatif işler ile üretimin paylaşımında işin bir parçası olarak izleyici de kullanıcıya dönüşüyor.

**ÖY:** Burada biraz belki dijital sanatın etkisi var. Dijital teknolojilerle yapılan sanatı takip etmeye çalışıyorum bir süredir. Bu tür yaklaşımlar belki bunu getiriyor. Bana göre sanatın bana vermesi gereken şey, beni bir kullanıcı pozisyonuna sokmaması. Benim duvarımda bir Refik Anadol işi asılıysa, ben onun düğmesine bastığımda kendimi kullanıcı gibi hissetmem. O işin bana verdiği duygu ile bir sanat etkileşimine girmek isterim. İpler buralarda biraz gevşemiş gibi görünüyor. Umarım tezinizde bu farkları ortaya koyabilirsiniz. Çok önemli, çünkü bu kavram karmaşası olduğunda her şey, her şey oluyor. Sanatın izleyicisi, tasarımın ise kullanıcısı olur. Benim için bu son derece net. Her şeye tasarım dendi mesela yıllarca ben buna hep karşı çıktım. Tasarım bienali de yaptı bunu. Tasarım her yerde diye bir kampanya yaptı. Amerikan servisin üzerine tasarım bienalinin logosunu koydular, bir çalışanın önlüğünde vardı. Böyle bir kampanya yaptılar. Hangi reklam ajansı ile çalışıyorlar bilmiyorum ama son derece sorunlu idi. Amerikan servisin üzerine tasarım bienali logosunu koyunca bu tasarımın her yerde olduğunu göstermiyor. O dönemde tasarımın daha büyük, tasarımcının daha yaşamsal dertleri vardı. Bu kampanya bunların tümünden habersiz, başka bir söz söylüyordu. Böyle durumlarda bu tür şeylerin ucu hep kaçar. Sanatta kanımca kullanıcının izleyicinin yerini alması sanatı öldürür.

**GC:** Bu problem sanat alanında uzun zamandır var, neyin sanat olduğuna dair herhangi bir kıstas yok artık ve ortaya şöyle bir problem çıkıyor bir şeyin sanat olup olmadığını belirleyecek tek kişi onu üreten gibi duruyor. Dolayısıyla her şey sanat olabiliyor. Aynı problem belki bugün tasarım için de var.

**ÖY:** Evet olabilir. Son sanat bienali Yedinci Kıta'da, bu söylediğiniz her şeyin sanat olması sorunsalına çok kapıldım. Bir parantez açmak istediğim için bu örneği veriyorum, şimdi şöyle: Sanatsal üretim elbette bir sanatçı bu sanattır dediği anda olabilir, buna hiç kimse bir şey diyemez. Her şey sanat olabilir ama iyi sanat var, kötü sanat var her şeyde olduğu gibi. İyi tasarım var, kötü tasarım var, iyi yönetim var, kötü

yönetim var. İyi sanat olması için ne lazım? Bunu sorgulamamız gerekli. Yedinci Kıta'da şunu görmüştüm: Naylonlar, atıklar ve herhangi bir hafriyatta da görebileceğimiz çöpler ortaya konulmuş. Çeşitli bağlamlar çerçevesinde sanatçılar kendilerini ifade etmişler. Saygı duyuyorum. Diğer yandan, niteliği zayıf, herhangi bir şeyi oraya koymak, benim her gün bir yerlerde okuduğum haberleri içerik olarak sunmak, her gün sokakta gördüğüm görüntüyü, malzemeyi bir araya getirmek (ve bunu da belli bir niteliğin altında yapmak). Elbette beni tatmin eden bir şey olmaz. Eğer sen aynı sözü söyleyeceksen bile oradaki işi, sunumu, ifadeyi daha farklı yapabilmelisin ki etki yaratabil. İKSV'nin de hakkını teslim etmek lazım tabii ki. Bir yandan bu kurum sponsorluklar ile ayakta duruyor. Dünyadaki diğer örneklerin tümü devlet fonlarından çok ciddi destekler alıyor. Tasarım bienali de çok sanatsal durdukça, sanat bienali ile aynı şey için devletten fon istiyor gibi oluyorlar, zaten işte tam bu noktada da kendi ayaklarına sıkıyorlar. Sanatsallaştıkça, kavramsallaştıkça, ona destek olacak ihracatçıdan, sanayiciden vs. fon alamıyorlar. Çünkü göçmenler ile yemek pişirmek için sanayi ve teknoloji bakanlığından ya da ihracatçıdan fon alamazsın. Ben ilk masaya koyduğumda tasarım bienalini çok fon alabileceği bir atmosfer olarak gördüm ki ilk bienalde zaten Vestel, Eren Holding, VitrA büyük meblağlarla sponsor oldular. Daha sonraki süreçlerde bu sponsorlukların çok görülemediğini ve bütün maddi yükün Eczacıbaşı'na kaldığını görüyorum.

**GC:** Hem sanatçı hem de tasarımcı kimliği ile üreten kişilere nasıl bakıyorsunuz?

**ÖY:** Bu kişisel bir şey, ikisi birbirini zenginleştiriyor. Bugün aslında pek çok tasarım mezununun başka bir şansı kalmıyor gibi zaten. Endüstride olamadıkları için, talep olmadığı için çoğu kendini ifade edebilmek için sanatsal üretime yöneliyor diyelim. Biraz da herhalde okullarda ünlü tasarımcılar örnek gösterilip, tasarım şaşalı bir şey olarak anlatılıyor ama Türkiye'deki şartlar bunu sağlamıyor. O yüzden de daha ünlü olabilecekleri bazı sanatsal yönelimlere, dergilere çıkabilecekleri sanatsal yaklaşımlara gidiyorlar sanırım. Yani herhangi bir üretici ile Kocaeli'de sandalye ya da mobilya paneli üzerine çalıştığınızda, ya da bir metal ara parça tasarladığınızda, hiçbir dergi sizin işinizi yayınlamıyor Türkiye'de. Türkiye'nin basınla ilgili problemleri de var tabii. Atıyorum

bir tane vazo ya da takı tasarlayıp onu da yurt dışındaki bir sergiye gönderdiğiniz zaman büyük haber oluyorsunuz. Bu yüzden de tasarım alanında insanların bu kadar sanata yönelmesinin motivasyonunun farklı olduğunu düşünüyorum. Bir yandan da bunu yapabiliyorsa da bravo çünkü bu bir yaratıcı edinim. Artık o noktada ben, kim sanatçı, kim tasarımcı diye bakmam. Ne kadar birbirinden etkileşebileceklerine bakarım. En başından beri konuştuğumuz gibi tasarım üretiyorsa bu ne durumda, sanat üretiyorsa bu üretim ne durumda ve duruşu nedir? Biz toplumsal anlamda pek çok konuda arada kalmış durumdayız. Bu doğunun batının arasında kalmak meselesi değil, bize böyle empoze ediliyor ama biz sanat ve tasarım arasında da ortada kalıyoruz. Ne sanatı sanat gibi yapabileceğimiz ortamlar ve mecralar var ne de tasarımı. Hakikaten ya ticaret yapmak zorunda ya da kendi içine kapanıp üretmesi gerekiyor bu da pek değer görmüyor. Bugün çok başarılı bir tasarımcı konumuna gelebildi ise ancak yurtdışında yaşayan Defne Koz gibi, otomotiv sektöründeki Murat Günak gibi isimler ilgi görüyor, herhangi bir firma tasarım işi yaptırmak istese göz önündeki bilinir, güvenilir bu isimlere yöneliyor. Yeni genç tasarımların kendilerini ifade edebilecekleri yerler etkinlikler kadar yayınlardır da. Türkiye'nin de içerisinde çok iyi tasarımcılar var. Karsan'daki otomobil tasarımcısının ben hiç dergilere çıkıp haber olduğunu görmedim. Sanatçı da geçinebilmek için sistemin parçası olmak durumunda kalıyor. Önceden Contemporary'nin kapısından girmem diyen birçok arkadaşım son on yıldır oranın içinde var olmaya çalışıyor. Çünkü orada para dönüyor ve o sistemin içerisine girdiğinde daha ticari düşünmeye başlıyorsun. Tasarımcı için de aynı şeyler geçerli, mezun oluyor, istediği noktaya gelmesi için yıllar geçmesi, çok emek vermesi gerekiyor ve onun yerine daha sanatsal bir üretime, gösterişli ve şaşalı işlere etkinliklere kayıyor olabilir ya da sadece kendini yakın hissettiği için de bunu yapıyor olabilir. Ben burada sadece iki disiplinin birbirini ne kadar zenginleştirdiğine, ne kadar doğru dengeler yaratabildiğine bakarım. Her ikisini de icra edenler için de üretimlerin niteliklerine bakarım. İki tarafta da bir söz söyleyebiliyorsa, bundan daha ilham verici bir şey olamaz her halde.

**GC:** Mimarları her yerde görüyoruz. Bir çatı olarak görüldüğü için sanatın ve tasarımın birçok noktasına uzanabiliyorlar, müdahale edebiliyorlar, eli kolu biraz uzun ve saygı gören bir alan.

**ÖY:** Mimarların mesleki kültürleri oturmuş durumda. İşte o konuştuğumuz kaybolmuşluk mimarlıkta yok. Eğitim anlamında da büyük bir dogmayla mimar oluyorlar. Sanatçı ve tasarımcı öyle değil. Bugün sokaktan on kişi çevirin tasarımcı nedir, kimdir? Bilmez. Hakikaten çok üst düzeylerde bile tasarıma bakış açısı karmaşık durumda. Mimarlıkta böyle bir problem yok. Onlar daha oturmuş bir işin içindeler, aynı doktorlar gibi görüyorum onları ben ve hobileri var. Her doktorun bir hobisi vardır ya yazarlar, çizerler. Kompleks iş ve dogmadan çıkıştır aslında bu. Mimarlığında sanatla olan ilişkisini böyle görüyorum bir şekilde o yaptıkları kompleks işten ve dogmadan kaçışları sanki sanata oluyor gibi. Çok iyi şairler biliyorum, Nevzat Sayın gibi çağdaş sanata yönelen diğerlerini biliyorum. Tasarımda bunun olması zor. Tasarım hala kendini tanımlayamamış, daha sorunları olan bir meslek. Mimarlığı sanat olarak kabul eden bir ekol var. Günümüzde bu çok tartışmalı tabii. Tasarım için bu söz konusu olamaz. Mimarlığın ölçeği her bakımdan büyük, bu da onları daha sistematik, daha kapsayıcı yapıyor. İşin özü tüm tasarım pratiklerinde aynıdır aslında. Herkes belli bir problemi çözüyor. İş birlikleri, malzemeler ve konu başlıklarının ölçeği değişiyor sadece.

**GC:** Yakın gelecekte disiplinlerin şu ankinden daha fazla iç içe geçeceğini düşünüyor musunuz ya da böyle bir gereklilik hissediyor musunuz?

**ÖY:** 2019'da katmanlar diye bir sunum yapmıştım. Bu katmanlılık meselesi şimdiki yeni dünya düzeninde bence çok geçerli olacak. Evet, insanların sadece tasarımcı olması, sadece eser üretmesi ya da mimarlığı biliyor olması bir süredir yeterli değil. Daha farklı özellikleri birleştirebilen insanlar, yani sosyal bilimlerden bağımsız bir tasarımcı, sanatçı düşünmek imkansız. Sanatçı belki düşünülebilir ama tasarım faaliyetlerinde sosyolojiden, politikadan, teknolojiden tüm bunlardan bağımsız bir tasarımcı düşünmek pek mümkün değil. Teknoloji demek sizin sadece tasarım programı biliyor olmanız demek değil. Teknolojinin bütün bileşenlerini, gidişatını, yeni malzeme ve eğilimleri biliyor olmanız lazım ki yeni dünyaya bir şey önerebilin. O yüzden evet, insanların daha multi sensitive, çok yönlü, çok katmanlı olmaları gerekiyor önümüzdeki dönemde. Ancak mesleklerin iç içe geçmesinden kastınız, örneğin mimarlıkla ürün

tasarımının iç içe geçmesi gibi ise bunun gerekli olmadığını, doğru da olmadığını düşünüyorum her mesleğin dünyası yeterince geniş ve uzmanlık için kat etmesi gereken yollar uzun. Birbirlerine geçişmektense kendi alanlarında mükemmelleşmeye çalışmaları ve iş birliğini, gerektiğinde kolektif çalışmayı öğrenebilmeleri daha mantıklı olur.

**EK: 02**

Fırat ARAPOĞLU
Online röportaj
12.05.2021

*Bu röportaj, Sanat Tarihçisi, Eleştirmen, Bağımsız Küratör ve Akademisyen Fırat Arapoğlu ile "Tasarımın Sanata, Sanatın Tasarıma Evrilmesi Bağlamında İstanbul Bienali ve İstanbul Tasarım Bienali" adlı sanatta yeterlik tezi kapsamında gerçekleştirilmiştir.*

**Güvenç Ceviz:** Öncelikle tarihsel açıdan bir soru ile başlamak isterim. 20. yüzyılda sanat ve tasarımı birbirine yakınlaştıran, sizin önemli gördüğünüz kırılma noktaları neler olabilir? Çok şey var tabii ki ama sizin en önemli gördükleriniz nelerdir?

**Fırat Arapoğlu:** Yani, 20. yüzyılın ilk çeyreğinde başlayan Fütürist akım var mesela. Fütürist akımın kullandığı fontlar veya bu akımın, grubun içerisindeki seramikçiler, moda tasarımcılar mevcut. Dada akımına bakıyorsun, dada akımının içerisinde de aynı şekilde, örneğin fotomontajın bir nevi mucidi olan Hannah Höch'ün Berlin Dadasında dergi tasarımı yapması, ekibin derginin sayfa tasarımlarını hazırlaması gibi. 20. yüzyılın ikinci yarısında ve II. Dünya savaşından sonra, 1960'larda da örneğin ABD'de Fluxus grubunun 1964'ten sonraki yönelimi biraz da tasarım oldu açıkçası. İşte, mutfak önlükleri, o apronların tasarımı gibi tasarıma kaydıkları noktalar var. Yani art and design bir araya geldi. Bana sorarsan da zaten 1970'lerden sonra Barbara Kruger gibi birçok sanatçının tasarım dilini sanat diline çevirdiğini ve kullandığını görmüş olduk bence.

**GC:** Bugün sanat ve tasarım arasındaki ayrımı yaparken işlev hala geçerli bir anahtar kelime midir? Bir tasarım işlevsizleşirse sanatlaşır mı?

**FA:** Evet, bence bu kriter hala geçerli. Her ne kadar bu kriter günbegün kırılıyormuş gibi görünse de en ufak bir otantiklik tartışmasında tekrar sanatın ilk fabrika ayarlarına geri

dönülmekte ve sanatçı örneğin bir tasarımcı ile benzeştiğini düşündüğü anda, sosyoloji diliyle konuşuyorum, sanatçı psikolojisi hemen benim yaptığım sanat argümanına geri dönmektedir. Bu örneği nereden veriyorum? Ben sanat eleştirmeni de olduğum için isim verirken çok rahatımdır. Tayfun Serttaş diye bir sanatçı var, sanat dünyasında tanınan, bir queer kimlik olarak bienallere katıldı, Türkiye'yi temsil etti vs. Tayfun'un kendisini bir deniz kızı formuna soktuğu bir projesi vardı. Fakat aynı projenin, bir moda fotoğrafçısı tarafından yapıldığı ortaya çıktı. Tayfun Serttaş'ın blok adresine bakarsan eğer, Tayfun'un kendisini savunduğu metinde, Postmodern dönemin bir sanatçısı olmasına rağmen, kendisini Modernist argümanlarla savunduğunu görürsün. Onun için bence bu işlev argümanı hala devam ediyor. Günümüzde, işlevsizleştirmek bir nesneyi sanatlaştırıyor mu hala? Buna evet diyebilirim.

**GC:** Benzerleştiren bir güç olarak ele alırsak küreselleşmenin sanat, tasarım, ek olarak da bienal üzerindeki etkileri hakkında ne düşünüyorsunuz, ne söylemek istersiniz kısaca?

**FA:** Elbette ki bienallerin politikasıyla küreselleşme birbirlerine tam uydukları için açıkçası, bunu belki minör bienaller için söylemek çok zor. Türkiye özelinde Mardin, Sinop ya da Çanakkale bienali küreselleşmeye ne kadar hizmet edebilir? Bu tartışılır açıkçası, bunlar biraz kendinden menkul bienaller. Ama tabii ki İstanbul Bienali arkasındaki sermaye grubuyla, üstlendiği kimlikle küreselleşme tartışmalarının göbeğinde. 11. İstanbul Bienali, G20 zirvesi protestolarına denk gelmişti, ortalık savaş alanına dönmüştü. Cihangir'de tüm bankamatiklerin paramparça olduğu ve bienalin Tophane'deki açılışının ağır bir şekilde protesto edildiği bir döneme şahit olduk. İlginçtir ki o bienalin küratörleri de sosyalist kadınlar aslında; Hırvatistan'dan WHW grubu. Sanat ve tasarımının dil olarak birbirine yaklaştığı, tasarım bienali gibi etkinliklerin ortaya çıktığı bir dönem. Küreselleşme de bu tartışmaların teorik olarak tam da göbeğinde yer alıyor açıkçası. Çünkü bienalleri küreselleşme üzerinden eleştiren teorisyenler olduğu gibi bienalleri tasarım diline döndüren, bir tür "estetik yoksunu" diyebileceğimiz bir sanatçı grubu da var. Böyle söyleyebilirim.

**GC:** Sanat ve tasarım ilişkisinde üretim yönetimi, ifade biçimi olarak enstalasyonun önemli bir noktada durduğunu söyleyebilir miyiz? Hem sanatçının hem de tasarımcının çok kullandığı bir metot olarak. Sanat bienalinde de, tasarım bienalinde de somut bir şekilde görebiliyoruz bunu aslında.

**FA:** Bunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Yaklaşık 3-4 yıl önce, belki daha fazla, Berlin'deki Hamburger Bahnhof Çağdaş Sanat Müzesi'ni gezmiştim. Bir kanat tamamen enstalasyon işlerine ayrılmıştı. Joseph Beuys'tan tutunda Rirkrit Tiravanija gibi çağımızın sanatçılarına kadar. Enstalasyon, tabii 1960'lardan bu yana, multisensory diyoruz ya, çok duyulu bir çevre yarattığı için, bir mekan yarattığı için çok cazip de geliyor anladığım kadarıyla ve aynı zamanda tabii müze ziyaretçilerine, izleyiciye de. Sanat ve tasarımın yakınlaşması anlamındaki enstalasyon etkisi çok önemli, hala kullanılıyor ve kullanılmaya devam da edecek.

**GC:** Mekanla olan ilişkiyi kurmakta kolay olduğu için bu ifade biçimi biraz fazla kullanılıyor sanıyorum.

**FA:** Elbette, enstalasyonun yerleştirildiği yere, bağlama göre tabii üstlendiği anlam da değişir. Bugün, site-specific (mekana özgü) enstalasyonlar hala devam ediyor ama artık saklama koşulları, teknoloji o kadar ilerledi ki çok kırılgan enstalasyonları bile paketleyip satabiliyorsunuz veya bir yerden bir yere kolayca taşıyabiliyorsunuz. Bu eskiden çok mümkün olmuyordu ama artık her şey daha mümkün açıkçası. Mekanla kurduğu ilişki açısından tabii ki enstalasyonların önemi hala devam ediyor.

**GC:** Bienaller üzerinden devam ediyorum. Tasarım bienalini gezme fırsatınız oldu mu bilmiyorum ama İstanbul Bienali ve İstanbul Tasarım Bienali arasında, yine sanat-tasarım ilişkisi, benzerleşmesi açısından nasıl bir fark görüyorsunuz ya da nasıl bir benzerlik görüyorsunuz?

**FA:** Ben tasarım bienalinin iki edisyonunu gezdim. Beş tane yapıldı zaten bu sene dahil. Bir izleyici olarak, yani en temel dilde konuşuyorum, izleyiciyi ve bakan özneyi şoke

etme, düşündürtme, duyguları harekete geçirme ve haz verme noktasında, genelindeki bazı işler rahatlıkla İstanbul Bienali'ne konulabilir.

**GC:** Ben de gezerken böyle bir gözlemde bulundum. Acaba, buradaki bir işi alıp diğer bienale yerleştirsem fark edilir mi? Diye düşündüm.

**FA:** Kesinlikle katılıyorum ben de aynı şekilde. İstanbul Tasarım Bienali'ndeki bir işi İstanbul Bienali'ne ya da bazen de İstanbul Bienali'ndeki bir işi İstanbul Tasarım Bienali'ne yerleştirebilirsiniz. Yani bu bence bağlamla alakalı bir tartışma. Ondan dolayı ben, ikisi arasındaki ontolojik farklılığın ancak bağlam üzerinden kurulabileceğini düşünüyorum. Yoksa teknolojik anlamda, duygusallık anlamında işler birbirine rahatlıkla dönüştürülebilir. Belki burada bizim dönüp okuyacağımız kaynağımız yine Arthur Danto olabilir.

**GC:** Sanat mı, tasarım mı olduğunu ayıramadığınız bir üretimi, nesneyi, yine benzer bir soru ama, nasıl tanımlarsınız?

**FA:** Burada tabii ki eleştiri setleri kullanmak gerekiyor. Bu sorduğun soru tabii özneye has, öznelliğe dayalı. Aynı zamanda toplumsal da bir soru, yani beyanına bakmamız gerekir: Bunu üreten öznenin bunu bir sanat objesi olarak tanımlanması, kabul edilmesi veyahut bunun tasarım objesi olarak kabul edilip kabul edilmemesi önermesini yapması gerekiyor. Peki böyle bir önerme gibi elimizde mevcut bir şey yoksa, veri yoksa o zaman belki çeşitli eleştiri setleri uygulanabilir. Yani o zaman, belki o Modernist estetik kriterlere geri dönmek ya da sanatın bir enformasyon, üretici bir mekanizma olduğu üzerinden gitmek gibi setlere dönmek lazım. Ama bu eleştiri setleriyle de tabii ki işin unique olduğunu iddia edemem. Bana sorarsan sanatçının toplumsal bir dönüştürme gücü vardır. Ben, bunu üretebilen nesnelerin oldukça yaratıcı olduğunu ve sanat nesnesi olarak isimlendirilebileceğini iddia edebilirim. Yani benim için aktivist bir proje, hatta artistik bir proje, dönüştürücü, geliştirici bir proje yeterince yaratıcıdır ve sanat olarak görülebilir ama bu başka bir kişi için estetik, haz verici bir nesne olması gerekiyor olabilir. Ona da bir şey diyemem. Bu biraz ideolojik duruşla alakalı ama bana sorarsan bir nesne ile

karşılaşsam ve nesnenin sanat olup olmadığı noktasında dursam, düşünmeye çalışsam ve elimde beyan yoksa, bu biraz da öznenin sanat bilgisi ile alakalı ama daha önceden gelen algılarım ve çıkarımlarımla yorumlamaya çalışırım.

**GC:** Bunun devamı olarak şunu diyebilir miyiz? Bugün hiçbir kıstas yoksa eğer bununla alakalı, ayırmakla alakalı, sanat ve tasarımı. Onu üreten kişi sanat diyorsa ya da tasarım diyorsa, öyledir diyebilir miyiz? O şekilde sonuçlandırabilir miyiz? O da ayrı bir tartışma ama.

**FA:** Yok, dediğim gibi, ondan dolayı Arthur Danton'nun Sanat Nedir ve Sıradan Olanın Başkalaşımı kitapları uzun uzun bunları analiz ediyor zaten. Andy Warhol'un 1964'te Brillo Kutuları'nı, o deterjan kutularının imajını kopyalayıp galeriye koymasıyla birlikte süpermarketteki kutularla galerideki kutular arasındaki fark ne oldu? Ontolojik olarak Arthur Danto bu soru üzerinden hareket ediyor. O konuda, o kadar rahat öyledir diyebilir miyiz? Emin değilim. Keşke o kadar rahat olsaydı, o zaman herkes sanat kariyeri yapardı diye düşünüyorum ama bu biraz da sosyolojik bir tartışma, sen bir nesne üretirsin, bu nesne sanat ve tasarım arasındaki bir çizgide durabilir ama bu nesnenin kamu tarafından sanat nesnesi olarak kabul edilmesi biliyorsun karmaşık bir süreç. Yani bunu yazarların, küratörlerin, dergilerin, editörlerin, müze müdürlerinin, direktörlerin, koleksiyoncuların, tüccarların, büyük sanatçıların oluşturduğu sanat dünyası dediğimiz ağ tarafından kabul edilmesi gerekir. Bu biraz karmaşık bir süreç ama en temel bağlamda tartışmayı böyle bitirebilir miyiz? Ondan da şüpheliyim açıkçası. Yani tartışma kişinin beyanına has bırakılamaz ama bunu sosyoloji ağzı ile söylüyorum, yoksa karşımda şu an bir obje yapsan ve Fırat bu bir sanat eseri desen, ben buna hayır diyemem ki. Çünkü ben bu konuda bir komiser değilim, bu sanattır, bu değildir diyecek. Ama ikimiz de şu gerçeği biliyoruz; yani sen bir nesne üretip İstanbul'da bir sergiye katılmaya çalışsan veyahut İstanbul Bienali'ne katılmaya çalışsan bu çok karmaşık bir süreç olacak.

**GC:** Evet, o zaman karşıma kriterler çıkacak sanıyorum. Türkiye'de sanat ve tasarıma yön veren, büyük projeleri ve organizasyonları yöneten karar mekanizmalarının sanat ve tasarımın aynılaşması, benzerleşmesi üzerinde bir rolü olabilir mi? Küratörü de dahil

edebiliriz belki buraya. Tabii o belki tam olarak karar mekanizması ya da güç olarak değil ama farklı bir noktada değerlendirilebilir?

**FA:** Karar ve güç mekanizması olarak da Türkiye'de küratörlüğün etkin olduğu dönemleri yaşadık. Şimdi öyle değil artık. Günden güne artan enformasyon toplumunun içerisinde küratörün rolü biraz daha düştü ama 1990'ların başında Vasıf Kortun, Beral Madra, Ali Akay gibi figürlerin çok büyük önemi vardı. Çünkü onlar sanatın sunum dilini dönüştürdüler ve değiştirdiler, özellikle doksanların başında bu biraz el yordamıyla ve biraz da henüz bebek adımlarıyla ilerledi ama özellikle Vasıf Kortun'un yönetmiş olduğu Salt ile birlikte, Salt'ın kamuyla kurduğu yazı dilindeki font tasarımından, Salt Galata ve Salt Beyoğlu'ndaki sergilerin tasarımına, bir bilgi ve belge merkezi olmasına ve binanın iç mekan tasarımına kadar, ben bunun çok etkili ve efektif olduğunu düşünüyorum. Türkiye'de, dediğim gibi sanat ve tasarımın bu kadar yakınlaşması noktasında girişimler var. Bu biraz belki İstanbul Modern'de, Pera Müzesi'nde ve diğerlerinde yavaş gidiyor olabilir ama bence ağırlıklı olarak Salt'ta bu görülüyor.

**GC:** Sanatın ve tasarımın bugün birbirinden rol çalmasını bir kısır döngü, sıkışmışlık olarak mı yoksa gereklilik olarak mı tanımlamak gerekir sizce?

**FA:** Şimdi şöyle, Andreas Huyssen'in bir kitabı var Alacakaranlık Anıları diye. Kitabın Türkçe versiyonunda çevrilmeyen bir metin vardı Fluxus grubu üzere. Onun son cümlesinde Andreas Huyssen şöyle bağlıyordu: disiplinlerarasılık evet, 1960'larda ortaya çıkan bir proje, çoğulculuk olarak görülebilir ama her şeyin disiplinlerarası olduğu bir bağlamda o zaman disiplinlerarasılığın kendisi de bir tek tiplik üretmez mi? Bu bence çok önemli bir soru, evet sanat ve tasarımın bu iç içeliği bence gerekli ve ilham verici, neden olmasın. Sanatçılar birçok alanda üretim mekanizmasına dair detayları, üretimin izleyici üzerindeki etkisini, tasarım alanından, grafik tasarımdan, modadan alıp kullanabilirler. Bu bence çoğulcu bir dil yaratır, bir ifade dili yaratır. Zaten böyle başlamadı mı? Sanatçılar 1960'larda resmin olanakları ya da heykelin olanakları sınırlı kaldığı anda video sanatını, enstalasyonu, gündelik hayattaki tüketim nesnelerini kullanarak sanatın ifade dilini açmaya çalıştılar. Çünkü resim ve heykel o dönem için konvansiyonel bir dil

üretmekteydi ve o dilin içerisinde kendilerini sıkışmış hissettiler. Türkiye'de özellikle 1990'larda kadın sanatçıların bunu yaptığını görüyoruz. Çünkü akademide ağır bir erkek hegemonyası olduğu için Gülsün Karamustafa, Nancy Atakan, Gül Yıldız, Gülçin Aksoy, Neriman Polat bu isimler hep fotoğraf, yazı, buluntu nesneler ile çalıştılar mesela. Ben bunun ifade dilini arttırıcı bir olasılık ve özellik olduğunu görüyorum. Bunu bir negativite olarak görmüyorum açıkçası. Sanatçı demeyeyim, yaratıcı her bir figür, her bir özne kendi duygu düşüncelerini ve herhangi bir olguyu üretmek için herhangi bir aracı kullanabilir. Yani tarihte bu tartışmayı belki de Sovyetler Birliği'nde Konstrüktivistler zaten yaptılar, çözdüler ve ortaya koydular bize.

**GC:** Sizin de söylediğiniz gibi ben de bu ilişkiyi bir zenginlik olarak görüyorum ve tarihte de birçok örneği var zaten. Ama benim bu konudaki çıkış noktam yine tasarım bienalindeki formattı. Siz daha önceki soruda bu meselenin bağlamla açıklanabileceğini söylediniz ama benim oradaki formatla ilgili, acaba tasarım daha özgün, daha farklı bir noktadan ilerleyemez miydi, neden aynı filmi tekrar izliyoruz? gibi soru işaretlerim vardı.

**FA:** Tabii şunu eklemek isterim: II. İstanbul Tasarım Bienali içinde Galata Rum Okulu'nun en üst katında, şu an künyesini hatırlamıyorum ama tüm sanat manifestolarını içine alıp, onları harmanlayıp manifesto üreten bir makine vardı. O çalışma bana çok korkunç gelmişti, neden korkunç gelmişti? Yani benim hayattaki ideolojik duruşum için manifestolar çok önemli. Çünkü modern sanatın tarihinde öyle ya da böyle yeni kurulan dünyada, sanatın dilinin ne olması gerektiği ile ilgili elini taşın altına koyan, yeni bir izim üretmeye çalışan birçok sanatçı çıktı. O sanatçılar dünyayı değiştirebileceklerine inanıyorlardı. Bunun içerisine Pablo Picasso'yu da koyabiliriz, Mayakovsky'yi de koyabiliriz, Ryadchenko'yu da koyabiliriz, Andre Breton'ı da koyabiliriz. O manifestoları içine alan ve yeni bir manifesto üreten bir tasarım. Bu bir tür internette belli başlı enformasyonları girdiğinde sana metin üreten generator programlara benziyor. Bu da biraz tehlikeli. Bunun, tasarımın hayatımızın her alanını tasarlayabileceğini iddia etmesinden daha ürkütücü olduğunu düşünebilirim.

**GC:** Güncel sanatın kabul görmüş kalıpları var, kendine ait, aşina olduğumuz bir dili var, bir formatı var. Bilinçli ya da bilinçsiz olarak genişliyor bu yaklaşım ve benzerleştirici de bir tarafı var aslında. Sizce bu Türkiye'de tasarımı da benzer bir durum içine dahil ediyor mu ya da tasarıma da aynı şeyi yapıyor mu?

**FA:** Sanat nesneleri birbirine benziyorsa tasarım nesneleri de birbirine benzer bence ve neden sanatçı figürü ile tasarımcı figürünü birbirinden ayıralım ki? Her ikisi de yaratıcı özne. Nasıl sanatçılarımızın arka arkaya kimlerden esinlendikleri ortaya çıkıyorsa, tasarım dünyası da bundan hiç farklı değil. Bir tasarımın, bir logonun çalındığını görüyoruz. Bence bu ülkenin gelişmişlik düzeyi ile alakalı. Ülke eğer eğitimi etikle, estetikle ve bilimle yoğrulmuş bir şekilde veremiyorsa, bence sanatçısı da tasarımcısı da özgünlüğünü kaybeder. Bu tartışmayı neden İngiltere için yapmıyoruz? İngiltere'de çalışan her üç kişiden biri pandemi öncesinde yaratıcı endüstri dediğimiz alanda çalışıyordu. İsveç'te de bu rakam dörttür mesela. Neden Baltık ülkelerinde kültür üretildiğini görüyoruz? İsveç'te çalışan her dört kişiden biri creative endüstride çalışıyor. Bu zaten bize gerekli detayı veriyor bence.

**GC:** Sanat ve tasarımın benzerleşmesine dijitalleşmenin etkisi olmuş mudur? Olmuştur mutlaka ama çalışmaların izleyici ile kurduğu ilişki açısından belki değerlendirebiliriz bunu. İzleyici tanımı değişiyor, izleyicinin deneyime dahil olması yeni bir şey değil ama sanki teknolojiyle birlikte daha çok dile getiriyoruz. Mesela, daha çok tasarım alanında olan kullanıcı kavramından sanatın içinde de bahsediyoruz artık. Siz acaba ne dersiniz bu konuda?

**FA:** Dijitalleşmenin elbette ki etkisi olmuştur. Benim cevabım bu soruya şöyle olabilir: Yani sanat tarihinin içerisinde teknoloji tarihinin çok büyük bir yeri var. Bunu şöyle söyleyebilirim: Yağlı boyanın icat edilmesiyle birlikte resimler daha dayanıklı hale gelmeye başladı. Albrecht Dürer kendi çağdaşlarının aksine yeni teknoloji olan ahşap baskı kullanmaya başlamıştı. Halbuki Albrecht Dürer'in olduğu kuzey rönesansının diğer isimleri litografi, taş baskı kullanmaya devam ettiler. Yarın birgün Türkiye'de ofset baskı da bir sanat nesnesine dönüşebilir bu bir. İkincisi de bence burada yine dönüp dolaşıp

içerik konusuna dönmemiz gerekiyor yani bağlam çok önemli. Elbette ki dijitalleşme ya da teknolojik ilerleme birçok sanatçı ve tasarımcının üretimini değiştirdiği gibi eskiden audience dediğimiz izleyici birden participant (katılımcı) haline geldi. Hatta bazen, dediğim gibi özellikle Fluxus grubunun işleri için bazılarında izleyicinin aktif katılımı gerekiyor, yani interaction, etkileşim gerekiyor, işin ortaya çıkması için ya da sanatçı Felix Gonzales Torres'in çoğu işinde mutlaka izleyicinin katılımı gerekiyor, yani o şeker yığınından almanız gerekiyor. Hatırlar mısın o işi bilmiyorum, 1991'de sevgilisi Ross'un ölümünden sonra yapmış olduğu bir yerleştirmeydi. Fakat dediğim gibi her ne kadar dijitalleşme, teknoloji devreye girerse girsin benim kriterim bağlam. Eğer bir yapıtta bağlam yoksa, yani sanatçı ve tasarımcının teorik bir önermesi yoksa üretilen iş ne kadar hytech bir iş olursa olsun, bana sorarsan dekoratif bir malzemeden öteye gidemez. Hatta belki, günümüzde Refik Anadol'un en büyük problemi de bağlam. Bağlam olmadığı zaman, gördüğümüz görüntü izleyici için tam bir haz verici dekoratif bir objeden öteye gidemiyor. Yani Refik Anadol bu bağlamı sunmadıkça kablolu kanallardaki şömine görüntüsünden farkı kalmıyor açıkçası.

**GC:** Peki bu bağlamı iş kendisi mi dile getirmeli yoksa bir metin ile bunu desteklemeli mi? Yani alışık olduğumuz bir yöntem var biliyorsunuz, çalışmalara ek olarak açıklayıcı bir metin de onunla birlikte bulunur. Sizce bu hala geçerli ve doğru bir yöntem mi? Çünkü bu da yanlış kullanılabiliyor, hazır formatı kullanma mantığı burada da var ve o da bir benzerleştirmeye sebep olabiliyor. Bu süreci içselleştirmeden yapan çok kişi karmaşaya ve tekrara katkı sunuyor.

**FA:** Sanatçılar için mi söylüyorsun bunu?

**GC:** Evet.

**FA:** Tabii böyle genellemeleri, indirgemeleri yaparız, ne kadar bu genellemelerimiz doğru olur, olmaz ondan emin değilim açıkçası. Şimdi sanatçılar bunları düşünmeden ya da bilinçli olarak tek tipleştiriyor dediğimizde, eğer elimizde veri yoksa ancak gözlemlere dayalı olarak ya da sayısal olarak ortaya koyabiliriz. Soruna gelince bu bağlam kendisini

yapıttan mı vermeli? İşte bu da estetiğin içselliği ve dışsallığı tartışması. Nesnenin sanat nesnesi olabilmesi için mutlaka bir duygusallığa ihtiyaç vardır. Bu, nesnenin kendi içinde içsel olarak mevcut olabilir ama toplumsal bazda kabul edilmesi için dışsal değerler devreye girer işte o zaman duvarlara yazılan yazılar, basılan kataloglar izleyiciyi bilgilendirme açısından gereklidir. Bazı yapıtların içerisine izleyicinin girmesi için en azından bir giriş cümlesine ihtiyacı olabilir. Ben bu konuyu çok yadırgamıyorum açıkçası, yani sanat nesneleri biz içine girmeye başladıkça kendi çekirdeğini açan bir şey değil ki. Hani bazen form çok kapalı olabilir, nesne bazen sizin ona dokunmanızı isteyebilir. Ömer Koç koleksiyonunda da var, Fluxus grubundaki Joe Jones'un müzik aletlerine dokunmanız gerekiyor çalışması için, hatta Jones'un bir solar orkestrası var mesela, güneş enerjisi lazım orkestranın çalması için gibi. Bence duvarda açıklayıcı bir metin olmalı ama maalesef çağdaş sanat dünyasının majör etkinliklerinde sıkıcılık bir erdeme dönüştürülmüş durumda. Yani bir metin en temel ve hareket edici bilgiyi vermesi gerekirken okuduğunuz metin yapıtın önüne geçmekte çoğu zaman. Bence böyle metinleri buruşturup çöpe atmak belki çözüm olabilir. Yani izleyiciyi aktive eden, izleyiciye ilham veren, izleyicinin yapıta biraz daha yaklaşmasını sağlayan metinlerin ben her zaman yanındayım diye söyleyeyim.

**GC:** Bir de şunu sormak istiyorum: proje kavramının sanat alanında kullanılması hakkında ne düşünüyorsunuz? Çok uzun zamandır eser yerine iş kelimesini tercih ediyoruz bu konuda çeşitli tartışmalar ve başka da kavramlar var. Proje örneğin, daha çok tasarım alanına ait bir kavram, bir problemin çözümüne yönelik finansman, müşteri ya da hedef kitle vs. gibi katmanları içinde barındıran bir sürecin tanımı. Sanat için ne ifade ediyor, onu tasarımlaştırıyor mu sizce?

**FA:** Kesinlikle aynı fikirdeyim. Bu soru biraz yönlendirici de bir soru ama ben de o düşünce içerisindeyim. Proje, alternatif, inisiyatif gibi sözleri artık sevmiyorum açıkçası. Galiba Lev Kreft'in yazısıydı, Van Gogh artık günümüzde kulağını o kadar kolay kesemez, yani kulağını kesmesi için önce proje hazırlaması, başvuru yapması, residency'e katılması lazım diye devam ediyordu, yanlış hatırlamıyorsam. Günümüzde sanatın proje diline ve tasarım diline dönüştüğünü rahatlıkla söyleyebilirim. Sanat, bir

beyaz yakalı meşgalesi haline gelmiş durumda açıkçası. Sanatçı da projesine fon arayan bir tür iş insanı gibi elinde evrak çantasıyla, girişimlerde bulunan, projesini gerçekleştirmeye çalışan bir beyaz yakalıya dönüşmüş durumda maalesef, ondan dolayı teşhisi böyle koyabiliriz.

**GC:** Yakın bir gelecekte disiplinlerin, alanların şu ankinden çok daha fazla iç içe olması, birleşmesi gerekeceğini düşünüyor musunuz?

**FA:** Ekim Devrimi'nden sonra Sovyetler Birliği'nde sanatçılar Mayakovsky, Rodchenko, Kazimir Malevich, Barbara Stefanova ve sayabileceğimiz onlarca sanatçı arteri oluştu. St. Petersburg, Moskova tabii ki temel güçler ama onlarca enstitünün kapıları açıldı, güzel sanatlar fakültelerinin kapıları açıldı, sokaktan geçenler desen derslerine girmeye başladılar. Tarihte ilk kez, belki de müzeleri ve sanatı sanatçılar yönetti, ilk ve tek. Ekim Devrimi'nden sonra şunu görmüş olduk: Sanatçılar bir misyon üstlendiler; yeni bir dönem, yeni bir ülke kuruluyor, yeni ülkenin yeni sanatı olmalı diye. Devrim sonrasında karşımıza Konstrüktivistler, Tatlin'in tasarımları, Mayakovski'nin posterleri, Rodchenko'nun kitap kapağı tasarımları, Varvara Stepanova'nın moda tasarımları gibi işler çıktı. Yakın bir gelecekte elbette yaratıcı alanda tüm yaratıcı figürlerin ve öznelerin katılımına ihtiyaç duyacağımız bir dönem olacak tabii ki ama bu dönem için önce bunun siyasal koşullarının oluşması lazım. Bunu kapitalist piyasa içerisinde yapamayız. Kapitalist piyasa her zaman yaratıcı sektörde sanatçı ve tasarımcı ayrımı yapacaktır. Bunun sebebi de sanat dediğimiz alanın spekülatif ekonomi üretmesi. Yani tasarımları milyon dolarlık tasarımcılar da vardır elbette ama sanat dediğimiz alanın tasarıma karşı en büyük avantajı spekülatif ekonomi üzerine dönüyor olması. Ondan dolayı kapitalist ekonomi devam ettikçe, çağdaş sanat aynı zamanda ayrıcalıklı bir yatırım alanı olduğu için bir sanatçı figürü mutlaka kenarda tutulur. Ne zaman ki kapitalist koşullar ortadan kaldırılırsa ancak o zaman yaratıcı bireylerin bir arada çalışabileceği bir ortam mevcut olabilir. Ancak böyle cevaplayabilirim. Bunu sadece sanat şemsiyesi altında tartışamayız, yani ekonomiyi ve siyaseti devreye sokmadan sanatçı ve tasarımcı yan yana gelir mi? Sorusunun cevabı verilemez. Denklemi çözemeyiz çünkü.

**EK: 03**

İlhan BİLGE
Online röportaj
12.05.2021

*Bu röportaj, GMK Kurucu Üyesi, Tasarımcı ve Eğitimci İlhan Bilge ile "Tasarımın Sanata, Sanatın Tasarıma Evrilmesi Bağlamında İstanbul Bienali ve İstanbul Tasarım Bienali" adlı sanatta yeterlik tezi kapsamında gerçekleştirilmiştir.*

**Güvenç Ceviz:** Siz çok uzun zamandır tasarım sektörünün içindesiniz. Yakın tarihe baktığınızda sanat ve tasarımın en çok yakınlaştığı kırılma noktaları neler olabilir? Yani Türkiye üzerinden de bu örneği verebilirsiniz ya da kendi deneyimleriniz üzerinden de verebilirsiniz?

**İlhan Bilge:** Sanat ve tasarım kolay kolay birleşemez ama aynı kişiler hem sanat hem de tasarım çalışması yapabiliyorlar, yani Bülent Erkmen'in bazı çalışmaları sanattır, bazı çalışmaları tasarımdır. Savaş Çekiç'in öyle, Gürbüz Doğan Ekşioğlu'nun öyle, Mengü Ertel'in öyle, Yurdaer Altıntaş'ın öyle. Birini sanat olarak yapıyorlar, diğerini tasarım olarak yapıyorlar. Yani Yurdaer Altıntaş resim de yapıyor kendisi için, illüstrasyon da yapıyor ama ambalaj da yaptı mesela, ikisi tamamen farklı. Şimdi şu olabiliyor, tasarım işinin içine sanat enjekte edilebiliyor. Böyle kişilere zaten biraz sanat katsın diye başvuruyor müşterisi. Diyelim ki Gürbüz Doğan Ekşioğlu'ndan bir takvim ya da ilan istiyorsanız zaten o kendi kimliğini, sanatçı kişiliğini katsın, bir sanat yapıtı da o vesileyle yaratsın ve bizim imajımıza katılsın, desteklesin diye o sipariş veriliyor ama o durumda da yapılan işe sanat diyemeyiz, o tasarımdır.

**GC:** Bugün sanat ve tasarım arasındaki ayrımı yaparken işlev hala geçerli bir anahtar kelime midir, bir tasarım işlevsizse eğer sanatsallaşır mı?

**İB:** Tasarım zaten işlevsiz olamaz ki, yani tasarım birinin size sipariş ettiği bir şeydir. Bir hedefe ulaşmak için sizden istenen bir çalışmadır. Şöyle de bir örnek var, Irma Boom'un bir kitabı var. Ona müşterisi demiş ki: Biz konuya karışmıyoruz, fiyat konuşmamışlar, bir çek karnesi vermişler ne kadar ihtiyacı varsa kullanabilmesi için, beş yıl çalışmış sanırım o kitap için ve bir kitap ortaya çıkarmış. Sipariş üzerine yapılmış bir iş ama bir sanat eseri bu kitap. Aslında işlevsiz sanat da olmaz. Mutlaka çok önemli bir işlevi var sanatın da. Tasarımda ise şöyle: Bir işlevi yerine getirmek üzere istenen şeye biz tasarım diyoruz. Siparişte kesin bir ayrım olmayabilir, ben kendime de sipariş verebilirim, yani eğer ki bir dükkan açıyorsam, logosunu, tabelasını yapacağım veya kendi sergimin afişini yapacağım, o tasarım işi olur, siparişi kendime vermiş olurum.

**GC:** Şöyle bir şey var, sandalye dediğimizde, bugüne kadar hem tasarımcıları hem de sanatçıları etkilemiş bir nesne. Bazen oturulamayacak bir sandalye de yapılabiliyor, yani tasarım mı, mobilya mı, heykel mi, enstalasyon mu ayıramıyoruz. Bu noktada bir sandalyeyi işlevsiz olarak düşünürsek, yani üzerine oturamayacağımız bir sandalyeyi sanatsal bir noktaya mı koymamız lazım?

**İB:** Tabii ki o görünmek için, üzerine düşünmek için yapılmış bir sandalye olur, o zaman sanat yapıtı olur. Hani hiç oturulmayacak değil ama Nick Rietveld'in koltuğu sanat yapıtı sayılıyor. Oturulabilir ama rahat bir koltuk değil, bir sanat objesi gibi kullanılıyor veya meşhur Philippe Starck'ın limon sıkacağı için tasarım denemiyor, çünkü limonu sıkamıyorsun. Selim Tuncer'in şöyle bir tarifi vardı. Sanat, sanat olarak deneyimlenmek üzere yapılmış olmalı. Ona sanat diyorsak, yani ben Starck'ın limon sıkacağını almak isterim ama bir masaya, büfeye koymak üzere alırım, limon sıkmak için almam.

**GC:** Tasarım Bienali'ni inceleme, görme fırsatınız oldu mu?

**İB:** Doğrusunu isterseniz tasarım bienaline 3-4 senedir gitmiyorum. Çünkü tasarım bienali biraz endüstri tasarımı bienaline döndü. Grafik tasarım yavaş yavaş eksildi ve o zaman benim çok ilgimi çekmemeye başladı. Tasarım başlığı altında toplanmaması lazım

belki veyahut diğer tüm tasarım dallarına yer vermesi, bağlantı sağlaması lazım o yüzden takip etmedim son yıllarda.

**GC:** Ben yine de sorayım, İstanbul Tasarım Bienali ve İstanbul Bienali arasında nasıl bir fark ya da benzerlik görüyorsunuz diye soracağım. Şunun için, başta söylediğim probleme değinerek ben ikisini de gezerken çok benzer durumlar ile karşılaştım ve bienallerdeki üretimler birbiri arasında yer değişse ne ortaya çıkar diye de düşündüm bir taraftan. Yani formattan, yaklaşımdan veya sistemden kaynaklı olabilir, ya da katılımcı, yönetici kaynaklı, bilmiyorum çok benzerlik vardı.

**İB:** Tabii bu sanat ve tasarımın yaklaştığını göstermiyor. Sanat yapıtlarını tasarım bienaline koymuş olduklarını gösteriyor. Yine aynı örnekten gidelim, Starck'ın limon sıkacağını tasarım bienaline koyarsam bu ancak bir manifesto için geçerli olur, tasarım sayılmaz. Bu örneklerin sayısı orada çok olunca da insanların zihni karışmaya başlar.

**GC:** Siz tasarım bienalinin küratörü olsaydınız neye önem verirdiniz? Sanat bienalinden farklı olması yönünde bir kaygınız olur muydu?

**İB:** Hiç öyle bir kaygım olmazdı çünkü sanat yapıtlarını koymazdım tasarım bienaline. Sadece tasarımcıların ve tasarımların olduğu bir bienal olurdu.

**GC:** Bugün sanatla aynı dili kullanan tasarımlara baktığımızda, bunlar kendi sözünü söyleyen ya da söylemeye çalışan tasarımlar olabilir mi? Sizin bir yazınızda, tasarım başkasının sözünü söyler, başkasının mesajını verir gibi bir ifadeniz vardı. Bugünkü tasarım bienali örneğinde olduğu gibi daha sanatsal ifadeyle yaklaşan eğilimlerde kendi sözünü söyleme gibi bir çaba mı var acaba?

**İB:** Eğer o bir tasarım işiyse, sipariş üzerine, hedefe dönük bir çalışma ise onun temelinde bana göre şu var: Örneğin benzerinin çok olduğu bir ürünün, bir kurumun tasarımını yapıyorsak, daha önce yüzlerce şey söylenmişse bu konuda, o zaman ben giderim Bülent Erkmen'e sadece şu logomuzu kullan, sadece sloganımızı kullan ya da kullanma, ne

istersen yap derim. O zaman ben Bülent Erkmen'in sanat gücünü markama eklemlemiş olurum. Yani içine sanat katılmış bir tasarım olur ki bunu hep yapıyor firmalar, şu anda da yapılıyor, geçmişte de yapıldı. Zaten ilk tasarımlar sanatçılara sipariş edildi, biliyorsunuz. Lautrec afiş yaptı, Cheret afiş yaptı, çünkü o sırada henüz yetişmiş, tasarımcı diye birisi yoktu. Şu anda da öyle siparişler verilebilir. Bülent Erkmen'den bir iş istiyorsanız, onun kendinden bir şey katacağını en baştan kabullenmiş olursunuz ya da Savaş Çekiç'ten ya da Gürbüz Doğan Ekşioğlu'ndan, zaten onun için onlara gidersiniz.

**GC:** Siz sanat ve tasarımın ayrımını yaptınız ama ben ısrarla sormaya devam ediyorum. Sanat mı, tasarım mı olduğunu ayıramadığınız bir nesneyi nasıl tanımlarsınız?

**İB:** Ayıramıyorsam sanattır. Bana belli bir konuda bir mesaj vermiyorsa, birinin sözünü söylemiyorsa, kendi sözünü söylüyorsa o zaman sanattır. Sanatçı diyebilir ki, ben canım ne istiyorsa onu yapabilirim, konuma da kendim karar veririm, tekniğime de, bütçeme de, ne söyleyeceğime de kendim karar veririm. İnsanlar anlamazsa da umurumda değil, 100 sene sonra beni anlayacaklar, ben çağımın çok ötesinde biriyim diyebilir. Tasarımcının yaptığı işin hemen o anda anlaşılması gerekiyor, yani 2 dakika sonra algılanıyorsa o tasarım işlevi göremez, ne afiş, ne ambalaj, ne ilan. Hemen algılanması lazım. Bu çok kolay ayırt edebilecek bir şey.

**GC:** Biraz da bu özgürlüğü belirleyen şeylerin içinde ekonomik kaygılar da etkili oluyor olabilir mi? Para kazanma ihtiyacı olmayan bir tasarımcı belki ticari olmayan, daha özgür üretimler yapıyor olabilir mi?

**İB:** Bence öyle değil. Para kazanmaya ihtiyacı olmayan bir tasarımcı olduğunuzu düşünün ama tasarım yapmak istiyorsunuz. Ben geldim sizden konserve etiketi istiyorum. Ne yapacaksınız, ben ne istersem yaparım sen de kullan diyemezsiniz ki. Üzerine para bile verseniz ben onu kullanamam çünkü ürünümü satamam.

**GC:** Bugün sanatın ve tasarımın birbirinden rol çalmasını bir kısır döngü, sıkışmışlık olarak mı yoksa gereklilik olarak mı tanımlarsınız?

**İB:** Tasarım sıkışınca sanattan rol çalıyor, söylenecek yeni bir şey kalmadığı zaman. Tasarımını yaptığım ürün için söyleyecek bir şeyim varsa hemen söylerim zaten, çok kuvvetli bir mesajım vardır, orada hiç görüntüye de ihtiyacım olmaz, olsa da onu destekleyecek kadar sadece. Tersinden sanat nasıl tasarıma bulaşıyor? İşte Starck gibi bulaşıyor. Ben herhangi bir tasarımcı değilim, ben istersem kendi sözümü söylerim diyor. Yapıyor limon sıkacağını, insanlar da onu sanat olarak deneyimlemek üzere satın alıyor, Selim Tuncer'in tarifine göre. Limon sıkmak için değil, seyretmek için alıyor. Biz eskiden sanatçılar tasarım işine giriyor diye rahatsızdık. Şimdi de sanatçılar tasarımcıların sanat alanına girmesinden rahatsız oluyorlar.

**GC:** Sanat ve tasarımın benzerleşmesinin, aynılaşmasının temelinde özgünlük problemi var mıdır? Özgün olabilmenin bu problemin çözümünde bir katkısı olur mu?

**İB:** Ben buna tasarım açısından cevap vereyim. Tabii burada her tasarımcının da üslubu, anlayışı farklı bana göre. Tasarımcının özgün olmak gibi bir sorununun olmaması lazım. Çünkü tasarımcı bir hedefe göre çalışma yapıyor, kendini anlatmaya çalışmıyor, sattığı ürünü anlatmaya çalışıyor. Önemli olan benim ürünümün satılması, onu yapan kişinin özgün olması değil ama ben bir fark yaratmak için, örneğin Savaş Çekiç'ten bana güzel bir desen yapmasını rica ettiysem etiketimde kullanmak için, tabii onu bağdaştırabiliyorsam, onu marka değerime katmış olurum. Özgün olmak ne demek? Bir işi İlhan yapıyorsa bunu onun yaptığını herkesin fark etmesi demek. Yani kibrit kutusu da yapsam bu İlhan'ın tasarımı, etiket de yapsam bu İlhan'ın etiketi diyecekler ya da afiş de yapsam bu İlhan'ın afişi diyecekler. Üç kişiye afiş yaparsam üçü de birbirine benzer, halbuki her birinin ayrı olması lazım. Sanatçı özgün olmak zorunda bana göre, tasarımcı da özgün olmamak zorunda. Örneğin, benim yaptığım bir etiket için, arkadaşım bu etiketi sen mi yaptın? diye sordu, evet dedim. Görünce anladım senin yaptığını dedi. Ben orada yanlış bir şey yaptığımı fark ettim. Kendimi tekrarlamışım ve benim yaptığım anlaşılmış.

**GC:** Peki sanatçı ve tasarımcının yeterince özgür olmamasının, özgürlüğün kısıtlı olmasının bahsettiğimiz sanat ve tasarım arasındaki benzerlik ile bir ilişkisi olabilir mi?

**İB:** Tasarımın özgürlüğünün kısıtlı olması benzerleşmeye sebep olmaz. Tam tersine sınırlar iyi çizilmiş ise eğer çok daha özgür çalışırsınız. Bana bütçeni söyle, rakiplerini söyle, hedef kitleni söyle, bütün bilgileri ver, ben sonsuz seçenek düşünebilirim. Hiçbir şekilde kısıtlanmış hissetmem kendimi. Fakat, ben çalışmaya başladıktan sonra, müşteri ben böyle istemiyordum derse, sonradan yeni bir engel koyarsa, o zaman kendimi kısıtlanmış hissederim ve bütün sistem çöker. Sınırlar tasarımcı için besleyicidir bence, baştan konuşulması şartıyla. Diğer türlü, hiçbir sınır olmazsa işlerin hepsi zaten birbirine benzemeye başlar.

**GC:** Eskiye göre, dijital iletişim olanakları sayesinde sürekli iletişim halindeyiz, seçeneklerin artmasına rağmen hemen hemen aynı şeyleri izleyip, okuyoruz, aynı kanallardan besleniyoruz. Tasarımcı açısından bakarsak çokça şablon site, hazır tasarım fikirleri var. Bir şeyleri kopyalamak kolaylaştı diyebiliriz. İnsanın kolay olana eğilimi olması gibi birçok sebepten. Bu kapsamda, sizce sanat ve tasarımın benzerleşmesine dijitalleşmenin bir etkisi olmuş mudur?

**İB:** Bence olmamıştır. Çünkü eskiden kaynaklara ulaşmak biraz daha zordu, zaman alıyordu ama belli kaynaklardan besleniyorduk, işte tasarım kitapları okuyorduk özellikle yabancı dergileri alıp onlardaki ilanlara bakıyorduk hatta şimdiki kopyacılık o zaman da vardı. Şimdi daha kısa sürede yapılabiliyor bu, kolaylaştı ama ondan önce de biraz daha fazla emek harcayarak aynı şey yapılabiliyordu. Dijitalleşme bunu hızlandırdı sadece. Dijitalleşme, çalışma süresini ve müşterinin de bekleme süresini kısalttı. Şimdi müşteri daha çabuk istediği için bu kolaya kaçma sebebi olabiliyordur. Bilgisayar öncesinde, bir yandan düşünmeye daha az zaman ayırmak zorundaydık, çünkü yapmak uzun sürüyordu. Kabaca bir örnek vermek gerekirse, o zamanlar 2 saat düşünüp, iki günde iş teslim ediyorduk, şimdi iki gün düşünüp, 2 saatte işi bitirip teslim ediyoruz. Evvelden iki tane belli grafik tasarım dergisi vardı. Biri Grafist, biri Novum. Herkes onlardan besleniyordu, kitaplar da daha azdı. Şimdi fırsatlar daha fazla, yüzlerce, binlerce seçenek arasından beslenebilirsiniz. Ama tarzlar birbirine benziyor, herkes benzer tarzda işler yapınca, birine baktığında, diğerlerine de bakmış gibi oluyorsun.

**GC:** Bugüne kadar tasarım hareketlerine yön vermiş isimlere baktığımızda, sizce bu kişiler sınırları zorlayan, aykırı olan kişiler miydi ve buna bağlı olarak sektörün, piyasanın içi, dışı diye bir ayrım var mı, böyle bir ayrım yapabilir miyiz?

**İB:** Onu söylemek çok zor, niye? Şimdi, tasarıma yön veren kişi deyince aklınıza ne geliyor? O güne kadar yapılmayan bir şeyleri yapanlar, farklı yollar açanlar. Mutlaka bunların katkıları vardır ama tasarımcının görevinin yenilik yapmak olup olmadığı beni hep düşündürür. Benim işim o ürünü satmak, bunun için yenilik yapmam gerekiyorsa ve yapabiliyorsam yapmamın bir sakıncası yok. Fakat yapmadan da satabileceksem yapmamam lazım. Mesela, 4711 adlı bir kolonya var, 200 yıllık. Kolonyayı icat eden marka ve ambalaj da hemen hemen hep aynıdır. Tabii, ben 200 yıl öncekini göremedim ama, mesela 1897 yılından bir ilan buldum. Bugünkü şişesi ve etiketi ile neredeyse aynı. Küçük detaylar değişiyor ama fark edilecek bir değişiklik yok.

**GC:** Çok uzun zamandır eser yerine iş ya da proje kelimesini kullanıyor sanat dünyasında. Proje, daha çok tasarım alanına ait bir kavram, süre, finansman, müşteri, hedef kitle gibi süreçlerin tanımı. Proje kavramının sanat alanında da kullanılması sizce sanatı tasarımlaştırır mı?

**İB:** Bence bu sanatı tasarımlaştırmaz. Bu sanatın o anda karşımda gördüğüm şeyden ibaret olmadığını söylüyor bana, proje denilince. Proje diyerek, bir bağlamın içine yerleştirmişsinizdir. Ama şunu da düşünmüyor değilim, bir besteciye beste ısmarlanıyor, geçmişte ısmarlandı, örneğin Bach her hafta bir oratoryo besteleyip, pazar gününe yetiştirip kilisede çalıyordu. Şimdi bu sanat mıdır, tasarım mıdır? Söylemesi çok zor. Konu belli, dini olmak zorunda, tarzı belli, ücretini alacak, belli bir süre içerisinde yetiştirecek, aynı tasarımcı gibi çalışıyor. Bu, Aykut Köksal'dan dinlediğim bir şey, daha doğrusu örnekleri verdi ve cevabını biz verdik. Çok net hatırlamıyorum, aradan belki 30 yıl geçti. Kötülükleri anlatan seslerde pes sesler kullanmış, iyilikleri, kurtuluşu, Tanrı'ya ulaşmayı anlatan seslerde tiz sesler kullanmış. Bunu duyduğumda aynı tasarımcı gibi çalışmış demiştim o zaman. Ressam olsaydı soğuk renkler, sıcak renkler ile anlatacaktı.

Belki grafik tasarımda biz bunu blok yazılarla, ince, italik yazılarla anlatacaktık. Dil konusuyla ilgili anlatırken öğrencilere şiir örneği veriyordum. Divan şiirinden başlıyordum, anlıyorlar mı? diye. Fuzuli'nin su kasidesi vardır, "*Dest-bûsı ârzûsıyla ger ölsem dostlar, Kûze eylen toprağum sunun anunla yâra su*." diye devam eder. Şiiri yazarken hep S harfini kullanmış, susuzluğunu S harfi ile anlatmış, aynı tasarımcı gibi çalışmış. Biz de bir afiş yapsaydık bu konuda, örneğin sarı renklerle anlatacaktık. Yani benzer malzemeleri kullanıyor sanatçılarla tasarımcılar. Zaten o yüzden de birbiriyle karıştırılıyor. Bize şunu soruyorlardı, sen resim yapıyorsun, boyan, fırçan var neden sergi açmıyorsun diye. Biz de ressam değiliz biz tasarımcıyız diyorduk. Malzemelerin benzerliği yüzünden böyle bir karışıklık doğuyordu. Tasarım sadece akla hitap eden bir şey değil, duygulara da hitap ediyor, etmek zorunda. Sanat da duygulara benzer malzemelerle hitap ediyor.

**GC:** Bugün mağaza vitrini ve galeri vitrini arasında çok az fark kaldı. Mağazalarda neredeyse sanat mekanı gibi davranabiliyorlar, çeşitli sebeplerden. Aynı zamanda müzeler, galeriler de mağazalaşıyor. Sizce bir güncel sanat galerisi vitrini ile yine benzer bir şekilde düzenlenmiş bir mağazanın vitrini arasında nasıl bir fark vardır?

**İB:** Fark olmak zorunda değil. Diyelim ki benim bir çantacı dükkanım var, bir sanatçıdan bana vitrin düzenlemesi yapmasını isteyebilirim veya bir yerleştirmesini bir süre kullanmak için alabilirim, hiçbir sakıncası yok. Benim üstte tabelam var, markam belli, ne sattığım belli. Sanatın etkisini kullanarak insanları oraya çağırabilirim. Sanatı bu şekilde kullanmak, Lautrec'e afiş yaptırmaktan farklı olmaz herhalde.

**GC:** Benim sormak istediklerim bu kadardı, sizin eklemek istedikleriniz var mı?

**İB:** Bu iki konu hakikaten birbirine karıştırılacak gibi değil. İlk bakışta ayırt ediyorsunuz bu sanat mıdır, tasarım mıdır? Nasıl yapılmış olursa olsun, hangi formları kullanmış olursa olsun. Birbirini desteklemek için kullanılmış olabilir, bir sanatçı tasarımcıyı kendi çalışmasına dahil etmiş olabilir, zaten bir sanatçı çoğu zaman tanıtım için tasarımcıya ihtiyaç duyuyor afişini biz yapıyoruz, tabelasını biz yapıyoruz gibi. Tasarımcı da bir

sanatçıyı davet edebilir, öyle örnekler de var ama bunlar su ve yağ gibi birbiriyle yan yana dursa da birleşmiyor.

**GC:** Belki tasarım bienalinde de, sizin söylediklerinizden yola çıkarak söylüyorum, şöyle bir problem olabilir: çalışmalarda üretimle, endüstriyle, sektörle doğrudan ilişki kurulsa ve gerçekten hayata geçecek ya da geçen tasarımlar üzerinden bir hikayeleştirme yapılsa, belki o zaman sizin belirttiğiniz anlamdaki fark ve tasarım yönü daha fazla görülebilir, anladığım kadarıyla.

**İB:** Bienalde, sadece bienal için yapılmış çalışmalar varsa ben ona tasarım diyemem. Bana bienalde sergilenmesi için bir afiş yapar mısın denilirse o sanat olur. Ama bizim tiyatro oyunumuza bir afiş yap denilirse onun sonucu tasarım olur. Yani bienalin afişini yapıyorsak o tasarım olur fakat sadece sergilenmek üzere bir afiş yapılırsa bu sanat yapıtı olur. Kendini anlatıyorsa sanat diyebilirim, kendisine verilen başka bir problemi çözüyorsa, başka bir etkinliğin, hizmetin mesajını iletiyorsa, yani bu kendi etkinliğimde olabilir, o tasarım olur. Biz okulu bitirdiğimizde kendimize grafiker diyorduk, sonra 80'lerde grafik sanatçısı demeye başladık, daha sonra da grafik tasarımcı oldu.

**EK: 04**

Ardan ERGÜVEN
Online röportaj
13.05.2021

*Bu röportaj, Tasarımcı, Yazar ve Akademisyen Ardan Ergüven ile "Tasarımın Sanata, Sanatın Tasarıma Evrilmesi Bağlamında İstanbul Bienali ve İstanbul Tasarım Bienali" adlı sanatta yeterlik tezi kapsamında gerçekleştirilmiştir.*

**Güvenç Ceviz:** 20. yüzyılda sanatı ve tasarımı birbirine yakınlaştıran, aynı dili konuştuklarını düşündüğünüz ve sizin önemli gördüğünüz kırılma noktaları, basamaklar neler olabilir? Bu sanat ve tasarım akımı olabilir ya da başka bir gelişme de olabilir tabii ki?

**Ardan Ergüven:** Bu konuda bir saptama yaparken öncelikle tasarımın nasıl ortaya çıktığını tanımlamak daha sonra da sanatın nerede devreye girdiğini belirlemek önemli diye düşünüyorum. Aslında tasarım kavramı biliyorsunuz 19. yüzyılın sonunda çıktı. Özellikle, sanayi devrimiyle birlikte İngiltere'de ve Fransa'da, endüstri ürünleri ile birlikte başladı. Ancak bu ürünlerin satışı için reklamların da yapılması gerekiyordu. Bundan evvel Avrupa'da çeşitli gösteriler için olsun, ürünler için olsun yine basılı afişler üretiliyordu. Bunun ilk örneklerini de Jules Cheret yapıyordu. Cheret'in 1800'lerde litografi tekniği ile yaptığı meşhur afişleri. Aslında Cheret'in afişlerine baktığınızda resim dilinin çok güçlü olduğunu anlarsınız. Çünkü, görsel anlamda başlıca kaynak tabii ki resim sanatıydı, hatta ilk afiş tasarımları Savon sabunları için yapılan balon üfleyen çocuktur. Savon sabunlarının onu alıp reklam imgesi olarak kullanması ile birlikte o ticari bir görüntü olarak kullanılmaya başlanmıştır. O nedenle, sanat ve tasarımı bu anlamda ayırmak çok kolay değil. Ayırmalı mıyız, ne zaman ayrılmaya başladı, ayrım ne zaman gündeme geldi? Bu ayrım Bauhaus'la birlikte gündeme geldi. Bauhaus, işlevi öne alan tasarım felsefesi ile sanatsal ifade biçimlerini ürünlerden ayrıştırdı. Bu tür görsel ifadeler olmadan, işleve yönelik formlarla tasarım yapılmasını amaçladı. Bauhaus, tabii bununla

beraber görsel anlamda, grafik anlamda yazı karakterleri, geometrik biçimler ve grid sistemini kullanıyordu. Buna kaynaklık eden düşünce ve sanat anlamında yine Malevich'in meşhur siyah karesi, yani resmin sıfır noktası denilen tüm ifadelerin atıldığı, artık imgenin tamamen bir işarete dönüştüğü resim. Yani o aynı zamanda bir işaret. Kendisi ile ilgili düşünceyi imleyen kavramsal bir yapı. O nedenle, sanat ve tasarım ne zaman bir aradaydı ya da ayrıştı dersek o anlamda ayrışması Bauhaus'la birlikte oluyor ama tabii ki Bauhaus'ta yine bir uygulamalı sanatlar okulu. İçinde seramik var, dokuma var, iç mimarlık var. Açıkçası, sanatı tasarımdan ayırmak hiçbir zaman mümkün değil. Şundan dolayı mümkün değil. Tasarım işlevi olduğu kadar duygulara da hitap eden bir alan, duyguları harekete geçirmek için sanatsal ifadelere ihtiyaç duyuyorsun. Onlar olmadan, yani renk olmadan, biçim olmadan, bazen tarif etmekte zorlandığımız bileşenler olmadan olmuyor, yani bazen tasarımcının kendisi de bilmiyor onu neden oraya koyduğunu, oradaki imgeyi, rengi ya da formu ama birden bütün görsel kimliği ya da ifadeyi değiştiriyor o çizgi, leke ya da şekil vs. Dolayısıyla buna tasarımcının kendisinin de yanıt vermesi çok kolay değil ama sanatsal ifade her zaman tasarımın içinde var ve var olmaya devam edecek. Zaten tasarımcıların ana meselesi de bu sanatsal ifadeyle işlevi bir araya getirmek, ben öyle düşünüyorum. Ya da şöyle bir şey ekleyeyim, tasarım yaparken sanatsal ifade biçimlerine neden ihtiyaç duyuyoruz? Dediğim gibi, tamamen psikolojik nedenlerle, cazibe yaratmak için, ürünün albenisini arttırmak için. Diğer taraftan, tüketicilere o ürünün kimliği ile ilgili bir şeyler söylemek için o sanatsal ifade biçimlerine, tarzlara, üsluplara başvuruyoruz. Çünkü onlar olmadan bir sandalyeyi dört köşeli, dümdüz tasarlayabilirsiniz ya da bir afişi sadece tipografik yapabilirsiniz Helvetica ile ki, Helvetica ile yaptığınızda bile onun mutlaka referans verdiği sanatsal ifade yöntemleri vardır, yani ondan ayrı düşünemezsiniz. Aynı şey sandalye için de geçerli, dümdüz yaptığımızda Bauhaus estetiğine doğru gider ve minimalist olarak adlandırdığımız bir yapıyla karşılaşırız. Ona biraz çeşitli motifler, süslemeler eklediğimizde, o motifler ve süslemeler hangi döneme ait ise, o dönemden izler taşımaya başlar, o biçim dilini konuşur. O dönemi sahiplenince de aynı zamanda dönemin sanatsal ifadesini, üslubunu yansıtır. Yani, bence bu kaçınılmaz. Tasarım ve sanatı bu bağlamda ayırmak çok doğru değil ama üretim biçimi olarak ayırmak belki mümkün olabilir. Çünkü sanat eserleri daha içgüdüsel bir yapıda, rastlantısal olarak üretilebilir. Tasarım daha planlı hareket etmek zorunda,

çünkü orada sonuçları önceden görüp, maliyetleri belirleyip, hangi koşullarda üretileceklerini belirleyen bir sistematik düşünce tarzına ihtiyacımız var. Ayrıştıkları noktalar, bence bunların uygulama aşamasında meydana geliyor.

**GC:** Sanat ve tasarım ayrımı yaparken anahtar kelime olarak kullandığımız işlev bugün geçerli olmaya devam ediyor mu ve bir tasarım işlevsizleşirse sanatlaşır mı ya da sanatsallaşır mı?

**AE:** Bununla ilgili hep verdiğimiz en güzel örneklerden biri Philippe Starck'ın tasarladığı limon sıkacağı. Mesela bu limon sıkacağını kullanmaya kalktığınızda, gerçekten hiç kullanışlı değil ama obje olarak o kadar biricik, özgün ve ayrıksı bir duruşu var ki, yani onu satın aldığınızda büyük ihtimalle limon sıkmak için değil, evinizde bir köşeye koymak için alırsınız, onu kullanmaktan ziyade izlemek istersiniz. İzlemek için tasarlanmış bir nesne. O yüzden İyi Tasarım Nedir? adlı kitabımda şunu vurguluyorum: Tasarımı kullanılmak için olanlar ve seyredilmek için olanlar diye ikiye ayırabiliriz diyorum. Çünkü bazı nesneler işlevinden ziyade gözümüze daha çok hitap ediyor, onun bir nesne olarak varlığı ya da yapısı, işlevinden çok daha öne çıkıyor. Geçenlerde sırf izlemek için küçük bir Canon kamera aldım. Hiç kullanmayacağım ama obje olarak bana çok ilginç gelen bir şey. Neden hep endüstriyel üründen örnek verdim? Çünkü grafik tasarım da böyle bir şey söyleyemiyorum. Şunun için söyleyemiyorum: Grafik ürünlerde izleme ve işlevi çok ayırabilmek mümkün değil. Grafik bir ürün hiçbir şey söylemeden de işlevini yerine getirebilir. Çünkü bilinçli olarak gizemli bırakılabileceği için oradaki işlevi sorgulamak daha zor. Endüstriyel ürünlerde, mimarlıkta bunu denetlemek ve tanımlamak çok daha kolay ama grafik ürünlerde bunu yapmamız çok olanaklı değil. Örneğin, Josef Müller Brockmann'nın Beethoven'nın 9. Senfonisi afişi, bu afiş işlevsel ya da değil diyebilir miyiz? ya da Beethoven'nın müziğini anlatıyor ya da anlatmıyor diyebilir miyiz? Hayır, orada bir hareket var, bir yorum var, Brockmann'a göre o müzik o biçimi çağrıştırıyor ya da o biçim o müziğin bir ifadesi oluyor. Dolayısıyla, grafik ürünlerde bu ayrımı yapmak çok kolay değil. Grafik ürünün hangi kategorisinde yapabiliriz? İşaretlerde, piktogramlarda, trafik işaretlerinde. Çünkü bunların çok keskin ve belirli mesajlar vermesi gerekiyor. Burada, gerçekten sanatsal ifadenin çok fazla

sınırlandırılması, anlamın daraltılması lazım. Aslında birçok grafik üründe ve afişlerde de bu vardır, afişlerin evrenselliği buradan gelir ama afişlerin artistik yönünü de unutmamak lazım. Bugün, Chaumont Afiş Festivali'ne baktığımızda, buradaki afişlerin hiçbiri sadece görsel olarak anlayabileceğiniz bir mesaj vermez, konuyu bilmeniz gerekir. O artık bir ifadedir, bir işaret değildir. Ama grafik tasarımın ortaya çıkışı, tabii ki bunu mağara duvarlarına kadar uzatacak olursak ki ben onları grafik tasarım olarak tanımlamam, çünkü grafik tasarım gerçekten endüstrileşmenin başladığı dönemden sonra bu şekilde adlandırılıyor. Hatta 1920'lerde grafik tasarım teriminin kullanıldığı bir alan açılıyor. Ama çıkış noktasına baktığımızda sembolize etmek, işaret etmek, tarif etmek var. Burada bir denetim söz konusu olabilir ya da işlevini yerine getirip getirmediği sorgulanabilir ama diğer tarafta bu çok mümkün değil bence.

**GC:** Tasarım alanı içinde de hangi alanın daha çok sanatsallaşabileceğine daha derinden bakmam gerekiyor sizin sözlerinden yola çıkarak. Sizin de dediğiniz gibi endüstriyel tasarımın bir arzu nesnesine dönüşmesi daha kolayken bilgilendirme tasarım daha farklı bir noktada duruyor.

**AE:** Aslında tasarımın her alanında sanatsal ifade biçimi olabilir. Bu tür binalar da vardır, mesela Frank Gehry binaları heykel gibidir, hatta birçoğunun iç mekanı kullanışlı değildir ama onun çok önemi kalmaz, çünkü özneci mimarlık anlayışıyla yapıldığı için oradaki amaç sembolik bir yapı yapmaktır, yani işlevinden ziyade görüntüsüyle bir ifade biçimi oluşturan bir yapı yapmak. O yüzden tasarımın her alanında sanatsal ifade biçimi yakalamak mümkün.

**GC:** Siz İstanbul bienali ve İstanbul Tasarım Bienali arasında sanat ve tasarım ilişkisi açısından nasıl bir benzerlik ya da fark görüyorsunuz? Bu açından hiç inceleme fırsatınız oldu mu bilmiyorum ama?

**AE:** Oldu, hatta bugün bunun üzerine yazdım. Orada şöyle bir problem var. Oradaki küratörlerin çoğu batı referanslı, yani ya Hollandalı, ya Belçikalı, ya İngiliz vs. ve bu ülkelerle aramızda ciddi bir süreç farkı var. Tasarım bizim için çok genç bir alan, onlar

için ise daha deney yapmaya müsait olan, hatta kavramları konuşabildikleri bir alan olabiliyor ama bizde öyle değil. O yüzden bu yaklaşımın yanlış olduğunu düşünüyorum. Peter Zumthor'un bununla ilgili olarak "Güzelliğin Sert Çekirdeği" adlı yazısının sonunda, mimarlık benim için somut olanda var olur diyor, yani tasarım fikri ancak somutlaştığında olur, onun dışında nesneler kendi içinde bir fikir barındırmaz diyor. Ben de öyle düşünüyorum, bu bienallere gittiğimde benim beklentim ürünler görmek, yani kullanabileceğim ürünler görmek, okuyabileceğim kitaplarla karşılaşmak, seyredebileceğim görüntüler izlemek ama bunun yerine tasarım bienalinde çok fazla metinle karşılaşıyorum, çözmem gereken bulmacalarla karşılaşıyorum ve nihayetinde bu bana hiçbir şey ifade etmiyor. Tasarımın konusu insan ve bir işlevi yerine getirmek; yani sokaktaki insanla buluşur tasarım. Ama o küratörlerin niyetleri sanki tasarım yapmaktan ziyade kuram üretmek bir felsefe yapmak. Bu bir çıkış noktası oluşturuyorsa bu da önemli ama sadece felsefe boyutunda kaldığında bir işe yaramıyor. Samuel Beckett'ın bununla ilgili bir yorumu var, ben modern felsefecileri okumam, çünkü onları okusaydım tiyatro oyunlarımı yazamazdım diyor. Tasarım da böyle nihayetinde, biz bir bardak yapıyoruz ve bu bardağın konik biçimini illaki bir felsefe ile ilişkilendirmemiz gerekmiyor. Bu formu tasarladıktan sonra, yani ürün ortaya çıktıktan sonra kendisi ve çevresiyle olan ilişkinin felsefesini yapabiliriz ama işin sadece felsefesi yapılıyor ve bardak ortada yoksa bence orada bir sorun vardır. Şu anki tasarım bienalinin en büyük sorunu sanat bienali ile karışmış olması. Bu arada tasarım bienalinin direktörü Deniz Ova arkadaşım ve onunla da biraz konuşmuştuk bu meseleyi, bizim derdimiz ve ihtiyaç duyduğumuz konular şu anda farklı, bizim iyi tasarlanmış ürünleri görmemiz, onların nasıl tasarlandığını öğrenmemiz, onları anlamamız gerekiyor ve buradan da uygulamaya geçmemiz gerekiyor. Örneğin, Viyana'da, Amsterdam'da Brüksel'de yani Avrupa'nın belli başlı kentlerinde böyle bir sorun olmayabilir ama ABD çok pragmatisttir, ABD'yi bunun dışında tutabilirim. Mesela New York'ta yanılmıyorsam bir tasarım bienali yapılmıştı. Amerikalılar bu konuda çok daha pratik ve gerçekçiler ve tasarım denildiğinde gerçekten o bienalde tasarlanmış ürünleri görüyorsunuz.

**GC:** Aynı formatı dünyanın her coğrafyasında uygulamak mantıklı bir yaklaşım olmayabilir tabii ki. Küreselleşen dünya bizi ne kadar benzerleştirse de kavramlar oturmuyor, çünkü arka planında çok büyük farklar ve eksiklikler olabiliyor.

**AE:** Dertlerimiz ve önceliklerimiz farklı çünkü, bu çok net. Yani bahsettiğim o ülkelerde kişi başına düşen milli gelir ortalama 80.000$ olurken burada 8.000$. Kısacası tasarıma aynı şekilde bakamıyoruz ya da sokaktan geçen insanlar henüz iyi tasarıma ulaşamıyorken tasarımı o şekilde kavrayamıyor.

**GC:** Sanat mı, tasarım mı olduğunu ayıramadığınız bir nesneyi, üretimi nasıl tanımlarsınız? Buna ek olarak da sizce bu konuda yeni tanımlamalara, yeni kavramlara ihtiyaç var mı, yani bizi asıl sınırlandıran neyin sanat, neyin tasarım olduğunu bu tanımların içine sığdırmaya çalışmamız olabilir mi?

**AE:** Şöyle ki, ben bir nesneye bakarken sanat mı, tasarımı diye bakmıyorum ve kavram konusunda bugün böyle bir ihtiyacımız var mı bundan emin değilim. Belki bir araştırmacının böyle bir sorunu olabilir ama sokaktaki insanların konuya böyle baktığını düşünmüyorum. Şimdi bir nesne sadece kullanılamaz olduğunda da sanat olmuyor. Hepimizin evinde kullanılmayan, vitrindeki tabaklar, bardaklar gibi nesneler olmuştur. Ama onu sanat eseri gibi yapan, tamamen onu satın alan kişinin kendi vizyonu ve niyetidir. O bir sanat eseri olmak için üretilmemiştir. Belki sanatsal özellikleri vardır mutlaka ama sizin onu koyduğunuz yer, yani salondaki vitrine koyduğunuzda sanat eseri muamelesi görürken, mutfağa koyduğunuz da bir fincan olarak varlığını devam ettirir. Kullanıcının onu nasıl konumlandırdığı bunu belirler bence. Bizim bakış açımızdan ziyade kullanıcının onunla olan ilişkisi ve ona gösterilen muamele belirler.

**GC:** Bir ürünü marketten alıp galeriye koymakla benzer aslında bu değil mi?

**AE:** Evet. Ayakkabıyı bir portmantoya koyduğunuzda ayakkabı olur ama bir galerideki kaidenin üzerine yerleştirdiğinizde heykel muamelesi de görebilir.

**GC:** Bağlamı tamamen değişiyor.

**AE:** Evet, bağlam ile ilgili. Onun bağlamı belirliyor ürünün ya da tasarımın ne olduğunu. Yani grafik ürünler için de böyle ama onlarda şöyle bir ayrım var. Bununla ilgili bir yazı yazmıştım, Bülent Erkmen'in "John Cage" afişi ile Jules Cheret'in "La loue Fuller" afişini karşılaştırmıştım. Bunlar ne zaman tasarım, ne zaman sanat eserine dönüşür diye? "John Cage" afişinin şöyle bir özelliği vardı, her bir afiş aslında düz bir kağıda basılıyor sonra buruşturuluyor, tekrar düzeltiliyor ve asılıyor. O buruşturma olayı her bir afişi biricik hale getiriyor, yani özgün baskı gibi de düşünebilirsiniz. Dolayısıyla bu afişi sakladığınızda, bu bir sanat eseri muamelesi görmeye başlayabilir. "La loue Fuller" afişinin sanat eseri muamelesi görmesinin sebebi ise az bulunur olması ve bir dönemi temsil etmesi. Bugün bu tür opera afişleri var, gösteri afişleri var mesela. Ya da bir afiş müzeye girdiğinde, afiş olmasının ötesinde sanat eseri muamelesi görüyor ama yine aynı konu bağlamıyla ilgili, yani sokağa asıldığında afiş, müzede olduğunda sanat eseri oluyor.

**GC:** Koleksiyon değeri taşıması da benzer bir açıdan etkili olabiliyor.

**AE:** Tabii, bu konuda birçok parametre var, baskı tekniği, az bulunması, nerede yayınlandığı, ödül alıp almadığı, üzerinde yazı, imza olması, bunların hepsi o imge, o afiş ile ilgili bir aura oluşturuyor ve o aura da o afişin sanat eseri olup olmadığını belirliyor.

**GC:** Türkiye'de sanat ve tasarım arasındaki kavram karmaşasının, eğer böyle bir karmaşa olduğunu düşünüyorsanız, sizce temelleri eğitime dayanıyor olabilir mi ve güzel sanatlar fakültelerinin içeriklerinin, eğitiminin yeterli olduğunu düşünüyor musunuz?

**AE:** Bu da hep tartışılan bir konu, biz hep şöyle düşünüyoruz, dünyanın başka yerlerinde bu eğitimin daha iyi verildigini, bizim okullarımızda yeteri kadar iyi verilmediğini düşünüyoruz ama ben mesela İngiltere'de eğitim görmüş biriyle sohbet ettiğimde, bizim okulda tasarım eğitimi çok vasat diyordu ya da Ukraynalı bir tasarımcı ile konuştuğumda biz de tasarım eğitimi diye bir şey yoktu diyor ama çok iyi bir tasarımcı, dünya çapında ödüller kazanıyor. Bunu Türkiye'deki iyi bir tasarımcıya sorduğunuzda o da okurken

aldığım eğitim kötüydü diyor. Ben de öyle diyorum bu arada ve bizim öğrencilerimizin de böyle dediğine eminim. Buradaki mesele, sanat ve tasarımın sürekli güncellenen alanlar olması, dolayısıyla buradaki problem bunları statik sistemlerle öğrencilere öğretmeye kalktığınızda doğuyor. Müfredatın sürekli yenilenmesi ve güncellenmesi lazım. Bu da daha esnek bir yapıyı gerektiriyor. Bu yapı tabii ki kolay değil. Neden? Çünkü hocalar sürekli kendini yenileyecek, müfredat sürekli yenilenecek, not sistemleri daha esnek olacak vs. Aslında o dersin iyi olup olmadığını müfredattan ziyade kimin verdiği belirliyor, hoca bildiriliyor, hocanın çizdiği vizyon. Siz iyi bir tasarımcıysanız, işinizi seviyorsanız ve işinizle ilgili öğrenmeye devam ediyorsanız, öğretmeyi seviyorsanız, öğrencileriniz de iyi oluyor ama siz işinizi yapamıyorsanız bir hoca olarak yeterli değilseniz müfredat istediği kadar iyi olsun öğretemezsiniz. Çünkü, mutlaka ona eklemeniz gereken ekstra özellikler var. Sadece müfredatla alakalı olsa o zaman bir mühendisi de sanat-tasarım bölümlerine getirip hoca yapabiliriz. Her şey yazılı kurallara ve müfredata bağlı olsa, yazılı müfredat yine önemli çünkü yol gösterici, hangi konuda ne yapılacağını belirliyor ama bunun nasıl aktarıldığı, ele alındığı ve işlendiği hocaya ve öğrenciye de bağlı, yani burada bir standarttan söz ediyorsak, bu standardı belirleyecek şey özellikle üniversitelerin bu bölümlere ne kadar bütçe, ne kadar kaynak ayırdığıdır. Bu da belirliyor bu durumu. O bölümün iyi olup olmadığı sadece hoca ya da öğrencilerin suçu olduğunu da düşünmüyorum. O da var. Çünkü, gerçekten kaynaklar artmaya başladığında, her şey değişiyor. O zaman, o hoca yurtdışına gidiyor, eğitim alıyor, dilini geliştiriyor, kitap alıyor, geziyor, görüyor, bilgisi artıyor, öğrencilere workshop yaptırıyor. Öğrenciler de geziyor, görüyor. Yani sanat ve tasarım eğitimi yaşamla iç içe bir şey olduğu için onu deneyimleyecek fırsatlar yaratılıyor. Sanat ve tasarım eğitimini sadece insanları bir odaya koyup ders anlatmak olarak görürseniz, o takdirde eğitimin iyi olma şansı çok düşük ki dünyanın birçok yerinde de hala böyle yapılıyor. Çok az yerde bu olanaklar var. Hangilerinde? Genellikle Hollanda, Almanya, İsviçre ve Amerika'da bazı okullar. Sanat ve tasarım eğitiminin iyi olması birçok parametreye bağlı. Ne bu alanda tek bir hocayı suçlayabilirim, ne öğrenciyi, ne de kurumu suçlayabilirim. Bu bir sistem. Yurtdışındaki işlerin çok daha iyi olmasının sebebi o insanların bizden daha akıllı olması değil, sistem daha iyi.

**GC:** Sanatın ve tasarımın bugün birbirinden rol çalmasını bir gereklilik olarak mı yoksa bir kısır döngü, sıkışmışlık olarak mı tanımlarsınız ya da nasıl tanımlamak gerekir?

**AE:** Yani bunu tanımlamak çok mümkün değil, tanımlamaya ihtiyacımız da olmayabilir. Çünkü bu biraz tasarımcının konuya bakışı, tasarımcıdan talep edilen işle de alakalı. Yani bir müşteri bir tasarımcıdan çok daha sanatsal içerikli işler yapmasını isteyebilir, o tasarımcı o tür işler yaptığı için ona gidebilir. Sözgelimi, Bülent Erkmen ile çalıştığınızda ilk bakışta çok hoşunuza gitmeyecek ama kavramsal olarak derinliği olan, daha çok sanatsal ifade biçimleri taşıyan bir iş yapacaktır. Sizin böyle bir marka yaratmak, böyle bir tasarıma sahip olmak gibi bir derdiniz varsa ona gidersiniz ama daha geniş kitlelere ulaşmak, cazibe yaratmak, insanların ürününüzü satın almasını kolaylaştırmak istediğinizde gideceğiniz tasarımcılar farklı özellikler gösterir. Bu tarz tasarımcılar daha konvansiyonel, daha popüler unsurlar yansıtan imgeler kullanılabilir. Yani şöyle söyleyeyim: Bu konuda çok ayrım yapamayız, ne için bu tasarımı yaptığımız da belirler bunu. Bir albüm kapağı yaptığınızda işlevden nasıl bahsedebiliriz bilmiyorum, bir öykü anlatmak istersiniz ve belki oradaki bir şarkı sözünden bir imge çıkarıp kullanırsınız kapakta. Bir başka tasarımcı da bu kapakta, simsiyah bir yüzeye sadece albümün adını ya da sanatçının adını da yazabilir ama bunların her ikisi de yine sanatsal ifade biçimleri taşıyabilir. Orada kullandığı font ya da bir tavır da sanatsal olabilir. Kapağı düz siyah yapıp, üzerine basitçe Helvetica ya da Times New Roman ile ismini yazdığında bile sanatsal ifade taşıyabilir. Dolayısıyla onu ayırmak çok mümkün gibi gelmiyor bana ve ayrı olması da gerekmiyor diye düşünüyorum.

**GC:** Sanat ve tasarım benzerleşmesi ve buna yönelik kavram karmaşası konusunda özgün olmak çözüme katkı sunabilir mi? Sizce özgünlüğün bu süreçte bir faydası olabilir mi?

**AE:** O, özgünlükten ne kastettiğimize bağlı ama grafik anlamda, tam anlamıyla hiçbir zaman özgün alabileceğimizi düşünmüyorum. Çünkü grafik, her zaman belli referanslardan beslenen, iletişim kurması gerektiği için tanıdık görüntüleri, bilinen, anlaşılır kodları kullanan, bir alan. Ama fikir olarak özgünlük tabii ki her zaman önemli ve elde edilebilir. Ben özgünlüğü biçimden çok düşünce yapısı olarak ele almayı doğru

buluyorum. Yani form açısından özgünlüğü yakalamak hiçbir zaman tam anlamıyla mümkün değil. Çünkü sanatta da öyle, bir referansla ilerlersiniz başarılı bir sanat eserine. Mutlaka bir benzeri ve öykündüğü bir başka iş görebilirsiniz. Ben özgünlüğün içerikle yaratıldığını düşünüyorum biçimden ziyade, dolayısıyla ele aldığınız konu özgün bir konuysa işiniz de özgün olur ama bir diş macunu ambalajı tasarlarken çok özgün olmanız gerekmiyor. Orada yapmanız gereken tek şey diş macununun dişleri beyazlattığını göstermek. Hatta orada özgün olmaya çalıştığımızda işler yanlış bir noktaya da gidebilir.

**GC:** Sizce, sanatçı ve tasarımcıya yüklenen sosyal, toplumsal sorumlulukların bu benzerleşmeye, bu ilişkideki aynılaşan dile bir etkisi olabilir mi?

**AE:** Ben aslında tasarımcıya yüklenen bu toplumsal sorumluluğun olmaması gerektiğini düşünüyorum. Eğer bir sorumluluk yüklenecekse o sorumluluk herkeste var. Yani mühendiste de var, politikacıda da var, doktorlarda da var ve bizim de böyle bir sorumluluğumuz var. Yani o anlamda bizim yaptığımız işten sorumlu olmamız için birinin bize ayrıca sorumluluk yüklemesi gerekmiyor. Hatta o niyetle ya da mantıkla hareket ettiğimizde ortaya çıkan işler kamu spotları gibi oluyor. Toplum bizden ne bekliyorsa onu yapalım gibi. Orada toplumun bizden ne beklediğinin ya da bize nasıl bir sorumluluk yüklediğinin çok önemli olduğunu düşünmüyorum. Sanatçı ve tasarımcının topluma nasıl bir sorumluluk yüklediği çok daha önemli bence.

**GC:** Tasarıma bugüne kadar yön vermiş olan hareketlerdeki isimlere baktığımızda, bu tasarımcılar sınırları zorlayan ya da daha sanatsal bir yerde duran, aykırı olan kişiler midir? Yoksa üretimde ve sektörün içinde olan kişiler midir? Bu bağlamda da sektörün içi dışı diye bir ayrım var mı, böyle bir ayrım yapabilir miyiz?

**AE:** Sektörün içi dışı diye bir ayrım olduğunu çok düşünmüyorum. Dediğiniz aykırı işlerin ya da farklı duran işlerin de biraz rastlantıya ve günün koşullarına dayalı olduğunu da düşünüyorum. Bir de aykırı iş olarak neyi kastettiğimiz de önemli burada. Aykırılıktan anlaşılmazlığı, gizemi ya da başka bir şeyi mi kastediyoruz? Mesela, IBM afişi de aykırı bir iş olarak algılanabilir, o güne kadar öyle bir şey yapılmadığı için ama Sagmeister'in

Kronberg Academy için yaptığı o vücuduna iğneyle kazınarak oluşturulan afiş de aykırı bir iş olarak algılanabilir. Aykırılığın tanımını hangi bağlamda ele aldığımız belirliyor bence burada. Zaten, grafik bir üründen bahsediyorsak amaç aykırı iş yapmak olmamalı bence. Dediğim gibi grafik ürünün kullanılabilirliği esas. Sanat eserinde durum farklı, sanat sansasyon yarattığında daha çok dikkat çekebilir. Bir grafik ürünün amacı ilk etapta sansasyon yaratmak değil tabii ki ama bu da hepsi için geçerli değil. Mesela, fotoğraf Annie Leibovitz'in çektiği, Danny Moore'un Vanity Fair dergi kapağı için hamile ve çıplak olarak poz verdiği görüntü hem sansasyonel hem de sıra dışı bir işti. Çünkü daha önce bu şekilde yapılmamıştı. Sanatsal ifade biçimi de var burada, iletişim de var. Bunun net bir formülü yok. İç ve dış meselesi ile alakalı da yani sektörün dışından ziyade sektörün bakış açısıyla bakmamak diyebiliriz ona. Örneğin, Sagmeister bilindik bir grafik tasarımcı gibi hareket etmiyor, bazen edebiyatçı gibi, bazen de film yönetmeni gibi hareket ediyor. Bilgisayar ekranı üzerindeki imgelerle düşünmüyor. Tamamen gerçek dünyanın kavramları üzerinden hareket ediyor ve bu onun üslubunu oluşturuyor. Her tasarımcı böyle yapmalı mı? Böyle yapmak zorunda değil.

**GC:** Bugün genellikle tasarım alanında duyduğumuz süreçlerin bir tanımı olan "proje" gibi kavramların sanat alanında da kullanıldığını görüyoruz. Sanat alanındaki üretimleri tarif ederken çok uzun zamandır sanat yapıtı ya da eseri yerine "iş" kelimesini kullanıyoruz, mesela proje de bunlardan biri. Sizce bu tarz kavramların sanat için de kullanılması onu tasarımlaştırır mı? Tersten bakacak olursak bu sefer de.

**AE:** Şöyle ki, tasarımlaştırmaz ama sanat eserleri reklam ve tasarım stratejileri kullanarak iletişim kurmaya çalışıyorlar çünkü artık bir sanat eserinin varlığı onun kitlelerle ne kadar iletişim kurduğuna bağlı. Yani çağdaş sanat eserlerinin, kavramsal bağlamda yapılan sanat eserlerinin bir şekilde var olabilmesi, konuşulabilmesi için iletişim kurması gerekiyor. Kendini anlatması için de romantik bakıştan uzaklaşmak, yani güzel sanatlar anlamında çizilen çerçevenin dışına çıkmak gerekiyor. Dolayısıyla o kavramları, yani kavramsal düşünceyi ön plana almak için proje, iş gibi kelimelerle tanımlanıyor. Yani buradaki temel mesele çağdaş sanat eserlerinin iletişim kurma zorunluluğu.

**GC:** Ben yakın gelecekte sanat ve tasarımın daha fazla iç içe geçeceğini düşünüyorum. Daha doğrusu disiplinlerin ve alanların şu ankinden daha fazla birleşeceğini düşünüyorum. Türkiye'de bu mantıkta çalışan bir tasarım ofisi çok yok sanıyorum ama doksanlardan bu yana dünyada bunun çok örneğini gördük. Siz bu birliktelikte, tasarım alanlarında sanata ve sanatçıya ihtiyaç olduğunu düşünüyor musunuz?

**AE:** Sanat ve sanatçıya her zaman ihtiyaç var, her alanda, yani mimarlıkta olsun, kent tasarımında olsun, grafik tasarımda ya da başka alanlarda. Direkt orada rol almasa bile, konsepti yaratan ekibin içinde yer alabilir ya da yaptıkları bir çıkış noktası oluşturabilir. Ama o sanatçının tabii ki ne yaptığı, ne ürettiği ile de alakalı. Sözünü ettiğimiz sanatçı Olafur Eliasson gibi kavramsal ve mühendislikle iç içe geçen işler yapıyorsa, tabii ki bir tasarım ekibinde yer alabilir, hatta tasarım ekibini o yönetebilir. Bugün baktığımızda birçok sanatçının işlerinin tasarıma çok yaklaştığını görebiliyoruz. Jeff Koons gibi mesela. Onun eserleri aynı zamanda bir tasarım nesnesine de benziyor. Diğer taraftan, plastik unsurlar daha belirsizse mesela, Katharina Grosse büyük mekanların içini sprey boyayla boyuyor. Bir tasarımcı o üslubu alıp, bir unsur olarak da kullanabilir. Bu anlamda, sanatçıları ekipten çok ayrı tutmayı doğru bulmuyorum. İmkanım olsa, öyle bir yere açabilsem, mutlaka kadromda sanatçıların da bulunmasını isterim. Çünkü onlar konsept yaratan, yol gösteren kişiler olacaktır. Türkiye açısından, interdisiplinerlik konusunda biz ekip olmayı çok başarabilen bir ülke değiliz. Çoğu konuda ekip çalışmasına da alışık değiliz. Tasarımda ekipler yetiştirebilmek için sadece tasarım gücünüzün değil, üretim gücünüzün de gelişmiş olması gerekiyor. Belki bugün diyebilirsiniz ki Apple Kaliforniya'da tasarlanıyor, Çin'de üretiliyor ama orada farklı bir mantık var. Türkiye'yi o anlamda tasarım üreten bir ülke olarak konumlandıramıyoruz. Belli başlı ülkeler var ve bu ülkelere baktığınızda hep ekipler çalışıyor tasarım ofislerinde, Pentagram olsun, Interbrand olsun ya da başka uluslararası tasarım firmaları olsun. Bu ofislerin kadrolarında mimarlar var, moda tasarımcıları var, grafik tasarımcılar var, fotoğrafçılar var, yaratıcı endüstri ile ilgili herkes var ve bunları koordine eden kişiler, yöneten direktörler var. Aynı şey otomobil tasarımı için de geçerli değil mi? Chief Design Officer diye bir kavram var. Bu kişi bütün tasarımcıların başında ve herkesi ne yapacağını anlatıyor ve sonunda ortaya ürün çıkıyor. Ama bizde tasarım ve üretim ilişkisi sınırlı

olduğu için ne yazık ki bu tür yapılar çok oluşamıyor. Eninde sonunda ben de böyle olması gerektiğini düşünüyorum. Tasarımın bir an önce, bir arada çalışması gerektiğine inanıyorum ama bütçelerin kısıtlı olması, pazarın ağırlığı bunların önünde engel oluşturuyor.

**GC:** Dünyada bunu tek başına yürütmeyi tercih eden hem tasarımcı hem de sanatçı kimliğine sahip olan kişiler de çok var. Gerçekten sektörün içinde iş yapan ama bir taraftan da sanatsal yönünü de o işin içine yedirmiş, kabul görmüş isimler, ya da güncel sanatçıların piyasada var olabilmesi zaten başlı başına bir tasarım. Küratör, koleksiyoner, yönetici katmanları, başvuru ve kabul görülme süreçleri gibi bir sürü aşama var.

**AE:** Evet artık sanatçılar o bohem dünyadaki insanlar değil. Hepsi sistematik çalışan, projeler üreten, fon bulmaya çalışan, sponsorluklar için koşturan, insanları ikna etmek için projeler, kataloglar hazırlayan insanlar artık. Sanatçılık böyle bir şey oldu.

**EK: 05**

Deniz OVA
Online röportaj
27.05.2021

*Bu röportaj, İstanbul Tasarım Bienali Direktörü ve SALT Genel Müdürü Deniz Ova ile "Tasarımın Sanata, Sanatın Tasarıma Evrilmesi Bağlamında İstanbul Bienali ve İstanbul Tasarım Bienali" adlı sanatta yeterlik tezi kapsamında gerçekleştirilmiştir.*

**Güvenç Ceviz:** İstanbul Bienali ve İstanbul Tasarım Bienali arasında sanat ve tasarım ilişkisi açısından nasıl bir benzerlik ya da fark görüyorsunuz?

**Deniz Ova:** Aslında, temelinde ikisini ayırmama taraftarıyım. İkisi de birbirini besleyen bir duruma geldi. Tarihe, sergi geleneğine bakıldığında zanaat ve sanatın bir arada, yan yana yürüdüğü bir hikayesi var, bir başlangıcı var. Sonra, zaman içinde biraz ayrılıyor. Özellikle zanaatın sanattan ayrıldığı çok net bir döneme giriliyor ama şimdi ve o ayrımdan sonra biraz daha bir araya gelmeye başlıyor. Tasarım yaparken aslında içgüdüsel olarak bir artistik faaliyet var ama sonuç itibariyle birbiriyle temelde ayrılan tasarımın bir işlevi karşılaması ve fonksiyonalitesi olması gerekiyor. Bunun sonucunda sanat eseri gibi değil kullanıma açık olan bir şey olabiliyor. Tangible ve intangible'lar çok daha fazla belki de tasarımda çıkan ürün olarak. Tasarım ve mimari alan diyeyim, tekrar tartışılması gerektiğini düşündüğümüz için birazda ikinci bir bienal, bir tasarım bienali ortaya çıktı. Türkçe'de tasarımı aslında çok geniş kapsamlı görüyoruz. Aslında buradaki disiplinlerden konuşunca mimari ve tasarımdan hep bahsediliyor ama tasarım derken genelde endüstriyel tasarım anlaşılıyor. Bunların bir arada, beraber konuştuğu ve günlük hayatımızdaki şu an önemli olan konulara, bakış açılarına çözüm arayan demeyeceğim ama bunlara bakmaya ve ilerisini görmeye çalışan, buna yönelik bir üretim yapmaya çalışan konuları içeriyor sonuçta bu bienal. Sadece tasarım göstermek değil yani, tasarım bienaline katıldıysanız zaten çok fazla obje göstermek gibi bir derdimiz olmuyor orada. Birtakım araştırmalar oluyor, onun sonucundaki çıktılar olabiliyor ama üretilen

tasarımlar da olabiliyor ve bunun bir hikayesini anlatıyor eşliğinde. Aslında sürekli bir ilişki kurmaya çalışıyor burada tasarlanan şeyin doğayla, çevresiyle, insanla olan ilişkisiyle, durduğu yeri hep anlatmaya çalışıyor, öyle diyebilirim. Bunların ilişkisi, zaman içinde ve şimdi çok muğlaklaşmaya başladı. Çünkü hepimizin dert edindiği şey şu an dünyanın hali, bu dünyada nasıl yaşamaya devam edebileceğimiz, yok ettiğimiz doğayı, çevreyi ve iklim krizini nasıl geri çevirebileceğimizi veya adaptasyonu nasıl sağlayabileceğimizi sürekli konuşuyoruz. Bu konular tek bir alanda konuşulmuyor, her alan için önemli olduğu için birbirini destekleyen hikayeler oluyor. Sanatçılar, tasarımcılar, mühendisler, çevreciler, bilim insanları beraber çalışmak zorundalar zaten burada bir anlatım veyahut bir sonuç, bir hareket yaratabilmek için. Bu yüzden ben çok ayrım yaptığımızı o anlamda düşünmüyorum. Tabii ki İstanbul Bienali'nin çok büyük bir sanat geleneği var. O geleneğin evrilmesini aslında tarihi ile okuyabiliyoruz ama tasarım bienali başladığından bu yana hep bir karma çalışmanın içindeydi. Biraz da niye ikisi de var? Deniliyor bir yandan da ama bu konuyu bir şekilde introduce edebilmek için diyeyim bu çok önemliydi. Bir de çok farklı bir alan açtı buradaki tasarım dünyası ve özellikle genç tasarımcılar için diye düşünüyorum. Bir tartışma açtı, çünkü çok fazla Türkiye'deki tasarım algısı pahalı olan, alınamayan bir şey veyahut harika tasarlanmış bir daire, bir apartman sonra muğlaklaşıyor, işte saç tasarımı gibi. Bunların dışında da bir tartışma olduğunu hem profesyonel dünyaya bir tartışma alanı açmak hem de tasarımın hayatımızda nasıl yeri olduğunu anlatabilmek. Tasarım günlük hayatımızın kültürünü yaratıyor. Bu çok net, bu yüzden de Türkiye'nin kültür hayatında yer edinmesi gerekiyordu bence. Hayatımızı ve alışkanlıklarımızı anlayabilmek için bu çok önemliydi. Bir de ayırma çabasından vazgeçsek, belki de bunu öne sürmek lazım. Zaten, dünyadaki diğer bienallere baktığında sanat bienalinde mimarlarla ya da tasarımcılarla ortak işler yapılıyor, aynı şekilde tasarım ve mimarlık bienalleri sanatçılarla çalışmaktan kaçınmıyor. Belki sanat bienallerinde biraz daha refleks olarak sırf sanatçıya yönelik bir çalışma ortamı veyahut onlarla sergi yapma eğilimi var ama diğer yönde öyle bir şey olduğunu düşünmüyorum. Bugün, çok yeni açılan Venedik Mimarlık Bienali'ne baktığında o kadar birbiriyle iç içe girmiş karma konular işleniyor ki, önemli olan artık sadece alanı tartışmak ya da yapılan işi göstermek değil bence, bu sergilerle anlattığımız hikayeler ön planda oluyor. Çünkü insanlara bir şey düşündürtmek istiyoruz, bir deneyim yaşatmak istiyoruz.

Özellikle tasarım ve mimari gerçekten gündelik hayat içinde yer edindiği için içgüdüsel olarak hayatımızın içindeki sorunlara cevap verme ihtiyacı duyuyor öyle ya da böyle. O yüzden böyle bir karma içinde sanatsal olarak da anlatmaya çalışıyor. İklim krizini gazetede okuduğunda rakam olarak, bir felaket olarak görüyorsun ve sonra unutuyorsun ama bir sergiye geldiğinde spesifik, şoke edici bir eserle karşılaşıyorsun o yer ediniyor, o kalıyor veyahut bambaşka bir perspektiften anlatma şansı olabiliyor. O yüzden bu konular sandalye-masadan, binadan başka yerlere gitti. Denizleri nasıl kurtarabiliriz? Nasıl ormanları yakmadan üretim yapabiliriz? Gıda üretimini düşündüğümüzde çevreyi koruyabileceğimiz bir üretim nasıl olabilir? Sürdürülebilirliği nasıl sağlanabilir? Tasarımın bu konular için doğrudan cevap verebileceği birtakım öneriler ya da önerilerde bulunma ihtimali var.

**GC:** İstanbul Tasarım Bienali'nin gelişim süreci içerisinde iki bienal arasında bir benzerleşme olup olmamasına yönelik bir kaygı, bir tartışma oldu mu? Bu konuda bir stratejisi oldu mu tasarım bienalinin?

**DO:** Böyle bilinçli olarak birbirine yaklaşma ya da ayrışma gibi bir derdimiz yok diyeyim. Hatta ofislerimizde vakıf içinde yan yana olduğu için hep bir iş birliği içindeyiz ama şu konuları seçelim, bunun üzerine çalışalım diye bir şey yok çünkü her iki bienalde de bir küratör seçiyoruz, o küratörü de ya yaptığı çalışmalardan dolayı, pratiği için seçiyoruz ya da önemli bir tartışmayı açabileceğini düşündüğümüz için davet ediyoruz. Biz de tasarım bienali olarak baktığımızda değişik bir pratiği olan çalışma arkadaşımız kim olabilir? Artistik veyahut iki sene sonra ilginç olacak bir tema ne olabiliri arıyoruz. Günlük sorunlar, hayata dair okumalar ve seyirciye anlatmak isteyeceğimiz şeye dair verimli olarak kiminle çalışacağımızı seçiyoruz. Biz Mariana Pestana'yı seçerken çevreye karşı çok duyarlı olduğunu, daha kurmaca hayaller veya kurmaca pratiklerden geldiğini ve bunun bir perspektif açtığını, şu an içinde yaşadığımız dünyayı farklı anlamlandırabilecek eserler ve seyircinin bakış açısını değiştirecek birtakım işler sunacağını düşündüğümüz için davet ettik. Nitekim, "Empati" temasıyla da böyle, bambaşka bir bakış açısı sağladı diye düşünüyorum.

**GC:** Tasarım ve sanatın aynı dili konuşması bağlamında dünyadaki diğer tasarım bienalleri ve İstanbul Tasarım Bienali'ni karşılaştırdığınızda nasıl bir fark ya da benzerlik görüyorsunuz?

**DO:** Uluslararası bienaller veyahut Türkiye için de şöyle benzerlikler olabiliyor. Şu an çevre konusu, iklim krizi gündemde olduğu için ve hepimizin aslında bunu fark etmesi gerektiği için buna dair temalar seçilebiliyor mesela. Ama bilinçli olarak, peş peşe birbirini takip eden bir sistem olduğunu düşünmüyorum. Hem sanat tarafında hem de tasarım ve mimarlık tarafında çok büyük bir duyarlılık var, insana, topluma, doğaya ve çevreye karşı. Bu duyarlılığın hikayelerini ve yansımalarını aslında sergilerde ve bienallerde gördüğümüzü düşünüyorum. Çünkü, bir kavram üretme derdi olabiliyor diyeyim, o kavram üzerine bir şeyler yapılabiliyor ama kavramı üretirken, yani 50 sene önce belki derdimiz bu değildi ya da 40 sene önce başka bir kavram üretme derdimiz vardı ama şu anki derdimiz gerçekten bu dünyada nasıl birlikte yaşamaya devam edeceğiz? Bu, dünyanın başka yerlerinde başka perspektiflerden yola çıkılarak anlatılma ihtiyacı duyuluyor bienallerde, sergilerde. Şu anda bienaller özelinde bakıldığında hepimizin işlediği konular öyle ya da böyle, bir şekilde benzerlik gösterebiliyor.

**GC:** Bugün, hala sanat ve tasarımı ayrıştırabilen ya da farklı zeminlerde incelememizi sağlayan anahtar kelimelerden en önemlisi "işlev" diyebilir miyiz?

**DO:** Sanatın bir işlevi olmak zorunda değil ama tasarımcının kullanılmayacak bir ürün üretmek gibi bir derdi yok. Bir tasarımcı da sanatsal bir şey üretebilir, collectable bir şey üretebilir ama genel olarak, başlangıçta öyle bir içgüdüsü yok diye düşünüyorum.

**GC:** Tasarımcı oturulamayan bir sandalye yaptığında o zaman daha sanatsal bir yaklaşıma kayıyor.

**DO:** Ya da bununla bir dert anlatıyor olabilir belki de.

**GC:** Sanatın diliyle sorguladığı dert tasarımın derdiyse eğer, belki de o zaman, yine tasarım kapsamında değerlendirmek gerekebilir.

**DO:** Zaten bir sürü sanat tarafına kaymış, sanat eseri gibi üretimler yapan tasarımcılar var.

**GC:** Evet, bugün hem sanatçı hem de tasarımcı kimliğiyle bulunan ve üreten çok fazla isim var dünyada, Türkiye'deki örnekler biraz daha az.

**DO:** Şirketler sanatçıları davet ediyorlar örneğin, bir koleksiyonla bir eser dahil edebiliyorlar, böyle crossoverlar olabiliyor, tarihte de var. Aslında fark etmeden kullandığımız ürünler arasında da var böyle şeyler ama evet, biraz o ayrımı yapma ihtiyacını hala duyuyoruz Türkiye'de çoğunlukla. Belki de her iki alanda da üretimin ve imkanların sınırlı olması ile beraber alanımızın sınırlarını çizme ihtiyacını duyuyor olabiliriz. Hollanda'da, Almanya'da veyahut İngiltere'de o kadar çok imkan var ki, her iki alan da birbiriyle bir arada durmaya ya da crossover yapmaya belki daha yakın bakabiliyor diye düşünüyorum.

**GC:** Bienal, küratör gibi kavramlar ilk olarak sanatı akla getiriyor genel kanıya göre ve çoğunlukla bu çatı altında düşünüyoruz. Dolayısıyla bienal formatında daha çok sanattan tasarıma doğru bir akışın olduğuna dair bir algı var. Tasarım için bambaşka bir platform düşünmek gerekir mi ya da bu ne kadar doğru olur? Bu kavramları ya da bu formatı tekrar ele almak gerekir mi sizce?

**DO:** Aslında bienalin, tasarımın yaptığı sergilerden ortaya çıktığını düşünüyorum bir yandan da. Yani, önce dünya fuarları vardı ve dünya fuarlarında bir temsiliyet oluyordu ve dünya fuarlarında sanat, zanaat, tasarım, teknoloji ayrımı yapılmıyordu. Hepsi bir arada ve döneme dair bir hikaye anlatmaya çalışıyordu veya en yenilikçi tasarımları, teknolojiyi gösterirken güzel sanatları da içine alıyordu sonuç itibari ile. Venedik bienalinin doğuşu da sanat alanında da böyle ülke temsiliyetinin olduğu, bir araya geldiği bir hikayeden doğuyor biraz da. Sonra iki senede bir yapılmasıyla beraber bienal oluyor.

Sonra pratik çok değişiyor tabii ki 20. yüzyılda, yani sergi yapma pratikleri değişiyor, sanatın sunuşları değişiyor, biraz karma bir dönem ve orada herkes kendi yolunu çizmeye çalışıyor. Ama endüstriyelin de o zaman ne kadar geliştiğini düşünürsek farklı formatlar ortaya çıkmaya başlıyor zaten. Müze sergisi yaparken veyahut henüz salon sanat sergisi yaparken kimsenin aklına gelmezdi herhalde dünya fuarları dışında fabrikadan çıkan bir bardak, sandalye ya da bunun gibi bir şeyi bir sergiye koymaya çalışmak. Daha sonra, 1920'lerde Bauhaus akımıyla veya benzer süreçler ile birlikte bu olmaya başlıyor. Bir yandan da fuarlar gelişmeye başlıyor 50'lerde, özellikle İtalya'da bu yıllarda Salone del Mobile'in ilk mobilya fuarı olarak geniş çapta gelişmesiyle tasarım alanında kendine yer açmış oluyor. Artık dünya fuarı pratiği biraz azalmaya başlıyor. Arkaik bir model olarak belki de bize şu an geliyor. Bununla beraber bir trienal oluşuyor Milano'da, o trienalin de hiç sanat bienallerinden geri kalır bir yanı yok, çünkü kavram da tartışılmaya başlıyor tasarımda ve mimaride. Belki bu vardı ama o kadar şiddetli bir şekilde alıcısıyla ve seyircisi ile birlikte tartışılmaya başlandığı bir dönem başlıyor ama evet, sayısal olarak bienal veya trienal tasarım ve mimarlık alanında daha az. Venedik'te de 1980'den itibaren ortaya çıkıyor. O noktaya kadar zaten daha çok fuarlar üzerinden veya birtakım sergiler üzerinden bu çalışma yapılıyor ama orada bile fuar yetersiz kalıp daha farklı biçimlerde eklenmeler yani, festivaller gibi oluşumlar başlıyor. Çünkü başka bir hikayede anlatılmak isteniyor. Sırf o ticari ve commercial denilen tarafının yetersiz kaldığını ortaya çıkarıyor. Çünkü gündelik hayatı yaratmada, tasarımcıların da kendi felsefeleri bir yandan oluşuyor. Gerçekten bienaller, sanat tarafından bir sergileme pratiği, hikaye anlatım pratiği olarak daha çok sahiplenildiği için, sanki tasarım ve mimari sonradan oyuna katılmış gibi görünüyor. Müzelerde de çok geç bir noktada tasarım müzesi kavramı çıkıyor. Halbuki çok uzun bir süre müzelerin içinde hem sanat eserleri hem de zanaattan gelen arts and crafts olarak anılan bir ton müze var aslına bakıldığında ama modern tasarım ya da güncel tasarım onlardan da koptuğu için sanki hikaye beraber okunmuyormuş gibi, bütün dert o bence. Biz zaman içinde çağdaşı, moderni, zanaatı, sanatı, her şeyi birbirinden ayırmaya çalıştığımız için sanki birbiriyle gelişmedi diye bir algı oluşuyor ama bana sorarsan aslında hepsi beraber ve paralelinde oluşuyor, dönemin hikayelerini her bir disiplin kendi bakış açısından anlatıyor. İlla bunu bir formata sokma ihtiyacı duyduğumuz için ve bu

sanat, bu mimari, bu fuar, bu festival diye ayırmaya çalıştığımız için sürekli bu ayrım varmış gibi düşünüyoruz ama bana sorarsan aslında yok.

**GC:** Tarihe bakarken hep sanatı ön plana koyuyoruz, bakış açısını değiştirmek faydalı olabilir bu açıdan.

**GC:** Türkiye'de sanat ve tasarıma yön veren büyük projeleri, büyük organizasyonları yöneten karar mekanizmalarının ya da bunu İKSV üzerinden de sorabilirim. Sizce İKSV'nin sanat ve tasarım arasında bu bahsetmiş olduğum benzerleşmede ve tek tipleşmede bir rolü var mıdır? Bu soruya küratörü de dahil edebiliriz.

**DO:** Yani mutlaka etkisi oluyordur tabii. Sonuç itibari ile çok köklü bir kurum. Baştan beri her yaptığı işi, özellikle bienaller çerçevesinde o daha eleştirel bakmak ve fikirlerimizi aslında baş aşağı etmekle uğraşıyor sürekli. Ama bunu yaparken de bir kalıp oluşturuyor olabilir. Bu konuda haklısın. Biz mesela, genel olarak on senedir, tasarım sadece sandalye yapmak, bina yapmak değil, bundan ibaret değil, başka alanlar da var, tasarım sorgulayıcı olmalı, tasarım soru sormalı, hep bunları öne çıkarmaya çalıştık ve böyle birden çok sofistike bir tasarım alanı varmış gibi bir şey yarattık. Var evet, tartışılıyor, akademide tartışılıyor, tasarımcılar arasında tartışılıyor, tasarım nedir, ne değildir? Bunlar tartışılıyor. Evet, tasarım bienali olarak, bir yandan da bu alanı açmış olduk. Şuna da yol açtı, sanki bir obje tasarlamak artık demode olmuş gibi de bir okuma yapılabilir buradan, halbuki onu demiyoruz hiçbir şekilde ama gel hadi şu tasarladığın seramiklerini göster veyahut halılarını göster de demiyoruz, buna indirgemiyoruz. Yapmak istiyorsan yap elbette paralelde bunu yap çünkü bunun da bir değeri var ama bu bizim derdimiz değil. Böyle büyük bir kurum olunca ve o derdi içine almayınca mutlaka dışarıda kalanlar oluyor; dışarda kalanların bakış açısından da bir kalıp yaratılmış oluyor. Bu çok normal. Bir fuar yapıyor olsaydık, diğer tarafı, yani tartışılan alanı dışarıda bırakmış olacaktık. Biraz izin verip, zaman tanıyıp bir araya gelmenin yollarını bulmak gerekiyor.

**GC:** Sanat mı ve tasarım mı olduğunu ayıramadığınız bir nesneyi nasıl tanımlarsınız? Bu bienalde karşılaştığınız bir nesne de olabilir. Ek olarak, bu konuda yeni tanımlamalara ihtiyaç var mı ya da bizi asıl sınırlayan her şeyi sanat ve tasarım tanımlarının içine sığdırmaya çalışmamız mı?

**DO:** Her şey tanımlama ihtiyacından yola çıkıyor tabii ki. Şunu çok net söyleyebiliriz: Tasarım alanı için hiçbir işlevi olmayan, bir işe yaramayan tasarım yapmak mümkün, gerekli mi bu tartışılır? Objeler tasarlanır ve aslında kullanılır, bu sanat eseri midir, değil midir? Çok tartışılır, bu da çok açık zaten. Sırf tasarımcı yaptı diye bu sanat eseri olabilir mi diye tartışmalar oluyor? Ama bir takım dünyevi dertler örneğin bir video çerçevesinde eleştirildiğinde ya da gösterildiğinde mutlaka sanatçının farklı bir perspektifi olur, mutlaka tasarımcının farklı bir perspektifi olur. Burada bunu ayırmanın o kadar da önemli olduğunu düşünmüyorum. Orada aldığımız hikaye, anlatılan konunun daha önemli olduğunu düşünmeye başlıyorum.

**GC:** Bienaller açısından baktığımızda enstalasyon çok fazla kullanılan bir yöntem. Sanatçının, tasarımcının ve sergilemenin ya da bir bienalin alışkanlığı olarak ya da bir şeyleri dönüştürmede, mekansal ilişkide ve görsel olarak ikna edici hale getirmede bir kolaylık yaratmasından dolayı enstalasyonu çok sık görüyoruz. Sizce bu ifade yönteminin bu kadar çok kullanılması biçimsel olarak bir benzerleşmeye yol açıyor mu?

**DO:** Bu yerleştirmelerin içinde biraz da tabii ki yaratıcılığın, hayal gücün ne kadar genişse o kadar şey gösterebiliyorsun. Birbirine benzerlik de şu anlamda, yani ekran kullanıyorsan o ekranın bir sınırlayıcılığı var ya da projeksiyon gibi teknolojik medyumlar birbirine benzeyebiliyor elbette. Sanat kitabı yapma pratiği var, tasarımcıların işlerini kitaplar üzerinden, defterler üzerinden ifade etme biçimleri var. Bunlar elbette birbirine benzeyebiliyor, burada tabii ki diyecek bir şey yok. Şu an, Venedik Mimarlık Bienali'nde gösterilen işlerden bir tanesi el yapımı taşlardan oyulmuş bir yapı aslına bakıldığında. Bunu bir heykeltıraş de yapmış olabilirdi ama mimarlar orada yeni bir yöntem, yeni bir teknik, yeni bir estetik anlatıyorlar ama gerçekten heykelimsi çok güzel bir şey ortaya koyuyorlar. Malzemenin benzerliğinden dolayı da bu crossoverlar veya

benzerlikler sürekli ortaya çıkabiliyor. Bence dijital medyumlar ve teknolojileri kullanırken bu tartışma daha çok var. Sanatçı mı yoksa tasarımcı mı bu dijital medyum da gösterilerini ortaya çıkarıyor, orada bir ayrım yapılamıyor bir noktada. Yeni medya sanatları diyoruz ama bu işleri tasarımcı ve mimar yapıyor aslına bakılırsa.

**GC:** Evet, dijitalleşme sürecinden sonra o ayrımı yapmak daha da zorlaştı. Meseleye biraz daha kültürel ve ekonomik boyutundan bakmak gerekirse, sizce küreselleşmenin bu konuda nasıl bir etkisi olmuştur? Tüm dünyayı benzerleştiren bir olgu olarak karşımızda duruyor nihayetinde küreselleşme. Tabii ki bienalleri de çok etkileyen bir kavram bir taraftan. Siz nasıl görüyorsunuz bu süreci, nasıl bir etkisi olmuştur?

**DO:** Bir kere bir kentte bienal yapmak o kente turizm getirdiği düşüncesiyle bienal ortaya çıkabiliyor ve orada entelektüel bir akışı da sağlayabilmek için bir bienal formatı seçilebiliyor. Çünkü bienal dediğiniz zaman, daha kritik bir bakış açısıyla sanki daha sofistike, burjuva ya da entelektüel bakış açısıyla bir şeyler sunuluyormuş gibi böyle bir hissiyat veriyor. Halbuki bienal iki yılda bir olan bir şey, bienal olan müzik festivalleri var, fuarlar var iki yılda bir yapılan, onları göz ardı ediyoruz. Sanata yapışmış çünkü bu. Yani onun mutlaka bir etkisi olduğunu ve bir çoklaşma yaşandığını gördük farklı ülkelerde. Çünkü bir odak noktası oluşturuyor. Bir yandan da şimdi pandemi ile beraber filtreleme ve bir sürü format değişiklikleri olacaktır. Yeni bir kavram ortaya çıkana kadar bence böyle devam edecektir mutlaka. Kendi ekosistemini yaratıyor, bu her zaman iyi bir şey olmayabilir ama genel olarak iki senede bir kente konsantrasyon yapmak, bir ülkenin odak noktasını oluşturmak temelinde kötü bir şey değil. Bienal zaten konsantre iki senede bir bu konsantrasyonu ve bu odak noktasını oluşturmaya çalıştığı için bir enerji patlaması oluyor ve bundan geriye ne kalıyor? Ama bu efemeral olmanın hali de güzel. Kentin hiç olmayacak bir yerinde bir sergi yapabiliyorsun ya da bir yerleştirme yapıyorsun, çünkü biliyorsun ki o ebediyen kalmak zorunda değil. O bir özgürlük de veriyor bir yandan, o özgürlük alanını açmak için, yeni metodolojiler, yeni formatlar geliştirmek için de çok güzel bir deneysel alan aslına bakıldığında.

**EK: 06**

Orkan TELHAN
Online röportaj
18.06.2021

*Bu röportaj, Pennsylvania Üniversitesi, Stuart Weitzman Tasarım Okulu'nda Doçent olarak çalışan, Sanatçı, Tasarımcı ve Araştırmacı Orkan Telhan ile "Tasarımın Sanata, Sanatın Tasarıma Evrilmesi Bağlamında İstanbul Bienali ve İstanbul Tasarım Bienali" adlı sanatta yeterlik tezi kapsamında gerçekleştirilmiştir.*

**Güvenç Ceviz:** Sizin İstanbul Tasarım Bienali için ürettiğiniz çalışmada sanat, sanatsal ifade, estetik gibi açılardan nasıl bir kaygınız oldu? Bu işi ortaya çıkarırken sanatı nerede konumlandırdınız, yani sanatsal olsun ya da olmasın diye bir derdiniz oldu mu?

**Orkan Telhan:** Aslında ilginç bir soru, çünkü bu sanat bienali olsaydı farklı mı davranırdım ya da tasarım bienali olduğu için farklı mı davranıyorum diye algılıyorum. Estetik ve sanatsal kaygıdan kastının ne olduğunu düşünmek istiyorum bir şekilde. Çünkü hemen her işi yaparken onun izleyicisinin kim olduğunu düşünüp ona göre işi kurguladığımız için, yani sanat bienalinin izleyicisi farklı olur, tasarım bienalinin izleyicisi farklı olur diye belki endişeler güdebilirim ama eninde sonunda izleyiciye ne gibi bir yaklaşımda bulacağımı projenin kendisi belirliyor. Bu tasarım bienalinde yaptığımız iş kamusal alanda bir yerleştirme olduğu için, yani galeriye ya da müzeye kurulacak bir iş olmadığı için, aynı zamanda da bir duvar metni, bir katalog olmayacağı için ve insanların işin yanında çok fazla vakit harcamayacaklarını düşünerek izleyiciye nasıl bilgi verebilirize odaklandık. Kamusal alan ile, etrafı ile kurduğu ilişki açısından kaygılar güttük ve buna uygun bir estetik ve sunum tarzı düşündük. Yani aklımda bu sanatsal olacak ya da daha tasarımsal olacak diye bir kaygı yoktu açıkçası. Zaten projeyi bir mimarlık ofisi ile iş birliği içinde yaptık ve bunun için de estetik kaygılardan daha çok malzeme üzerinden ilerledik. Kamusal alanda hava şartları, dış müdahaleler gibi koşullarda dayanabilecek uygun malzemeler ile çalışmak zaten bizi kısıtlamıştı.

**GC:** Enstalasyon sizin de tercih ettiğiniz bir yöntem olduğu için onunla bağlantılı bir soruyla devam etmek istiyorum. Sanat ve tasarımı benzerleştiren bir yöntem olarak da görüyorum aynı zamanda enstalasyonu. Hem sanatçının hem de tasarımcının bugün kullandığı yaygın bir ifade biçimi. Bienalde de bunu somut bir şekilde görebiliyoruz aslında. Sizce enstalasyonun bu kadar yaygın bir yöntem olarak kullanılmasının sanat ve tasarımın aynılaşmasında bir rolü var mıdır? Örneğin bir dikiş makinesini sanat bienalinde bir sanatçı kullanırsa bu bunu sanat olarak tanımlıyoruz fakat tasarım bienalinde bir tasarımcı kullanırsa bunu tasarım olarak tanımlıyoruz. Burada bir ayrım yapmak gerekiyorsa, bu o işin nerede sunulduğu ya da işi yapan kişinin onu nasıl tanımladığı noktasında açıklanabiliyor. Sizce burada nasıl bir açmaz var?

**OT:** Bence bir açmaz yok ama oraya bir obje konduğunu düşün, örneğin Duchamp'ın pisuarını düşün, yani onu oraya bir pisuar olarak mı yoksa sanat eseri olarak mı koyuyor? Bunun bir kontekst ile alakası var. Onun nasıl yerleştirildiği ve nasıl bir ilişki kurduğu ile ilgisi olan bir şey. Bu endüstriyel olarak üretilmiş bir dikiş makinesi yerine elde üretilmiş bir dikiş makinesi de olabilirdi. Bunun bir fabrikadan alınmış ve oraya konulmuş olması onu tasarımsal hale de getirmiyor. Kontekst ile nasıl ilişkilendirildiği önemli. Şöyle şeyler de var: Örneğin herkes fotoğraf çekiyor, fotoğraf sanat alanında çok önemli. Fakat kimse bunu yaparken fotoğraf makinesinin ya da kameranın önemi üzerine düşünmüyor, yani herhangi bir fotoğrafa baktığında, hangi makine ile çekilmiş, hangi lens kullanılmış diye, onun bir tasarım nesnesi ile çekildiğini kimse düşünmüyor. Belli konularda sadece, belli bir efekt kullanılmışsa, hani bu photoshop ile üretilmiş ise tasarım ile bağlantı kurabiliyoruz ama daha enstalasyona varmadan bir objenin tasarım alanında mı yoksa sanat alanında mı kullanıldığı her zaman ilişkisel bir şey, yani kontekstin sunduğu bir şey. Yoksa elde yapılmış bir resim de tasarım olarak kullanılabilir mi? Tabii ki kullanılabilir, tasarım kontekstinde düşünebilir. Bir şey sadece elle yapıldı diye de onu sanat diye ayırmak da çok anlamlı değil bence. Enstalasyon neden önemli? Çünkü enstalasyon sunumun üç boyutlu hale gelmesini çok kolaylaştıran bir yöntem. Neden tasarımcılar ve sanatçılar bunu çok kullanıyorlar? Çünkü mekanlaştırmak, yani bir medya aracılığıyla sunmak yerine, medyanın Fransızca karşılığı olan ortam yaratmada, enstalasyon bu

ortamı çok güçlü bir biçimde dönüştürüyor. O yüzden bu yöntemler illaki didaktik olacak diye bir kural yok. Tasarım bienalinin izleyicisinde doğrudan bilgi alma beklentisi gibi bir sorun da var. Tasarımcı ne demiş? Hemen onu anlayalım, bunun arkasındaki mesaj kaygısı nedir? Gibi. Sanat bienalinde ise enstalasyonun etrafında dolanıp, onunla etkileşip bilgilenmeden ayrılmak daha kolay olabiliyor izleyiciler için.

**GC:** Bu bağlamda sanat mı veya tasarım mı olduğunu ayıramadığınız bir nesneyi nasıl tanımlarsınız?

**OT:** Açıkçası bu ikileme niye düştüğünü merak ediyorum. Ben mesela hem sanat bienalinde hem de tasarım bienalinde iş gösteriyorum ve kendimi sürekli sanatçı mıyım, tasarımcı mıyım diye sorgulamıyorum. Bir bienalin teması neyse ona uygun iş yapılır ve ben bir işin, bir yerleştirmenin veya herhangi bir sunumun aynı anda hem sanat hem de tasarım olabilme ihtimalini göz önünde tutarım. Yani hangi kategoride olduğunu düşünmek yerine, insanlara nasıl daha etkili bir mesaj vereceğimi ya da bir mesaj verme kaygısı olmasa da nasıl bir bilgilendirme yapacağımı, nasıl bir his verebileceğimi, tüm bunları nasıl kurgulayacağımı düşünmek benim için daha önemli.

**GC:** Gözlemleme fırsatınız oldu mu bilmiyorum ama konuştuklarımız üzerinden dünyadaki diğer bienaller ile Türkiye'deki bienal arasında fark görüyor musunuz?

**OT:** Dünyada çok fazla tasarım bienali yok. O açıdan Türkiye'deki tasarım bienali önemli ve ilk çıktığı zamandan beri takip ediyorum. Dünyada, tasarım söylemi dediğimiz tasarımcıların üretimleri, birbirlerine feedback vermeleri ve bu söyleminin geliştirilmesi açısından çok önemli bir format. Örneğin şu anda devam eden Venedik Mimarlık Bienali bir tasarım bienali gibi algılanıyor. Mimarlık alanındaki eleştirmenler tarafından da feci şekilde eleştirildi. Mimarlıktan koptuğu, tamamen tasarıma döndüğü ve neye dönüştüğünü anlayamadıkları konusunda. Mimarlık bienali yerini kaybetti diye bir tartışma içerisine girdi bir sürü kritik. Bu aslında şu anlama geliyor dünyada daha fazla tasarım bienaline ihtiyaç var tasarım söylemini üretmek için. Peki sanat ve tasarım bienallerinin fonksiyonu nasıl ayrılır? Bunun üzerine genel bir eleştiri yapabiliriz tabii ki

ama daha farklı söylemler nasıl olabilir, daha farklı kitlelere nasıl ulaşılabilir? Diye düşünüyorum. Bu noktada sanat bienallerinin daha hermetik olduğu, belli sanat söylemlerini takip eden izleyicilerin ilgilendiği ortamlar olması gibi bir eleştiri var. Tasarım bienalleri ise biraz daha demokratik, people pleaser denilen, daha farklı izleyicilerin algılayabileceği işler üreten, daha fazla kişiye ulaşılabilen alanlar olduğu için çok önemliler bence. Türkiye'deki tasarım bienali, dünyadaki tasarım bienallerine göre, küratörlerine göre, her zaman genelleme yapmak kolay değil ama bienal küratörlerinden biriyle başka sergilerde de çalıştım. Bence söylev acısından gerçekten yüksek bir seviyede. Yani buradaki tasarım bienalinde iş gösteren ve buradan dünya tasarım diskorsuna açılan bir sürü yeni tasarımcı var ve bu çok önemli.

**GC:** Bugün sanat ve tasarım arasında bir ayrım yapmaya çalışırken işlev hala geçerli bir anahtar kelime midir? Tabii ki sanatın da farklı ve önemli bir işlevi ama bugüne kadar bu ayrım çoğunlukla işlev kavramı üzerinden yapılmaya çalışılmış. Sizce de bu hala önemli ve geçerli bir kavram mı?

**OT:** Açıkçası işlevi olmayan bir iş yok dediğin gibi, sanat eseri de olsa bu estetik bir işlevi var, yani güzelleştirmek de bir işlev, dekorasyon da bir işlev ya da düşündürmek de bir işlev ama özellikle bu spekülatif tasarım dediğimiz ya da concept design dediğimiz alanlar bu iki alanı çok birleştiriyor. Anthony Dunne ve Fiona Raby'nin önerdiği spekülatif tasarım janrı ortaya çıkma biçimi açısından konsept sanattan hiç farklı değil. Orada mesela fonksiyonu spekülatif olarak bırakılan fakat sanat eserinden farksız düşündürme, estetik ya da deneyimsel açıdan hiç farklı olmayan işler var. Açıkçası bu işlev kelimesini, fonksiyonu elimine etmenin bize faydası olur mu? Diye düşünüyorum. Bir taraftan da fonksiyon çok teknik bir kavram değil bence. Yani eski bir konsept sanatçısı vardır, Joseph Kosuth. Onun işi olan çekicin işlevi nedir? Çekicin kendi olma hali nedir? Çekiç aynı zamanda bir sürü şeyi sembolize eder, semiyotik bir fonksiyonu vardır. Bir taraftan da bir çiviyi duvara çakmak için kullanırsın. Çekicin düşündürdüğü semiyotik şeyler mi fonksiyon yoksa çekicin bir çiviyi duvara çakması mı fonksiyon? Pragmatizmi nasıl kurguladığına bağlı, ikisi de bence çok pragmatik ve işlevsel. İngilizcede function vs utility dediğimiz şey var. Bana sorarsan, işlev kelimesini ne kadar

çok irdelersek o kadar sanat ve tasarımı ayrıştırmak yerine, tanımlama biçimlerini zenginleştiririz diye düşünüyorum.

**GC:** Tabii bu karşılıklı bir mesele, tek taraflı bir ilişki değil sanat da tasarımlaşıyor bir taraftan. Sanat alanında da uzun zamandır eser, yapıt gibi tanımlar yerine iş, proje gibi tanımlar daha çok yer alıyor. Bu sürecin de geçmişi uzun belki ama sizce bunu sanatı tasarımlaştıran bir olgu olarak ele alabilir miyiz?

**OT:** Aslında enteresan, çünkü functional art diye bir janr bile var artık ya da fabrikada iş üretmeyi bir performans olarak, dokümantasyon olarak sunan sanatçılar var mesela, işin kendisi bir üretim, bir tasarım, prodüksiyon. Bana sorarsan sanat dediğimiz şey de, tasarım dediğimiz şey de kendi içinde, kendi kendini yeniden icat eden, kendini yeniden tasarlayan kavramlar. Sanat da içinde bulunduğu toplumun o andaki inceliklerine göre kendini yenileyen, yeniden kurgulayan, yeniden tasarlayan bir alan. Bir de ikisini ayrı ayrı tutalım mesela, bir fikir jimnastiği olması açısından, ortak bir sorun var, örneğin iklim krizi ile ilgilenen işlere ekolojik sanat diyoruz, iklim krizi ile ilgilenen tasarımlara ise ekolojik tasarım diyoruz. Bir tanesi problem hakkında bilgilendirme yapmaya çalışabiliyor, bir tanesi problemi çözmeye çalışabiliyor ya da ikisi de aynı şeyi yapabiliyor. Bir üçgenleştirme var ortada. İkisinin ne olduğundan ziyade, ikisinin tepki verdiği ya da ilgilendiği üçüncü kavram ikisini de bir anda kurgulayabilir hale geliyor. Bu ekolojik mesele ya da iklim krizi için söyleyelim, bu üçüncü kavram bir anda sanat dediğimiz şeyi tasarımlaştırabiliyor ya da tasarımı sanatsallaştırabiliyor. Dediğim gibi bu, izleyici, çevre ve hangi ortamda sunulacağına bağlı olarak gelişebiliyor. Ben şuna tepki gösteriyorum: “Büyük S ile yazılan sanat” ve “büyük T ile yazılan tasarım” yerine, bunları kendi kültürel prodüksiyon metotları içinde değerlendirmek ve onları kendi içinde disiplinler olarak görmek yerine, kültürel üretim metotlarının kavramlarla, kitlelerle ilişkilendirildikleri noktada kendilerini nasıl tarif ettiklerine bakmak gerekiyor. Hemen hemen iyi bir tasarım kendi içinde tasarım kavramını da bir şekilde şekillendiriyor. Bu iş tasarım janrına ait olmak yerine yeni bir tasarım biçimi üretebiliyor. Onları alıp bu tasarımdır demek yerine, kendi janrını oluşturan bir iş olarak kategorize etmek daha önemli diye düşünüyorum. Uzun lafın kısası, oluşmuş, tanımlanmış sanat ve tasarım

kavramlarından işe bakmak yerine, bu nasıl bir sanat, tasarımdır veya ikisine de uymayan, farklı, yepyeni bir janrdır, yöntemdir diye bakabilmek belki daha doğru olabilir.

**GC:** Biraz önce söylediğinizle alakalı olarak sanatçı ve tasarımcının dertlerinin aynı olması, aynı kanallardan besleniyor olması, aynı şeylere maruz kalıyor olması da bu benzerleşmeye sebep olabiliyor. Göç meselesi, iklim meselesi, çevresel problemler bunlar da sizin de söylediğiniz gibi iç içe geçiştiriyor bu iki alanı.

**OT:** Buna ekleme yapmak isterim. Şimdi daha pragmatik şeyler de var. Tasarımcı ve sanatçı nasıl para kazanıyor, hangi ortamlarda, hangi tür işlerle kendini geçindirebiliyor? Bir sürü tasarımcı da bağımsız değil akademisyen oluyorlar, şirketleri oluyor vs. Mimarlık bienalindeki katılımcıların mimarlık ofisleri oluyor genellikle ve paralarını bienalde ürettikleri işten kazanmıyorlar. Tasarım bienalinde üretilmiş olan bir iş genelde karın doyuran bir iş olmuyor. Sanatçılara baktığınız zaman, orada da galeriler var bienale koyulan iş başka bir tarafta pazarlanabiliyor. O açıdan baktığımız zaman bir şekilde entelektüel bir diskorsun dışında bir de pragmatik bir şey var.

**GC:** Bienaller de belki bu açıdan yeterli olmayabilir, bazı şeyleri açıklamak için. Kendi içinde de zaten çelişkili bir yapısı var ve uzun zamandır eleştirilen platformlar. Bu çelişkilerden en net olanı şudur mesela: Örneğin çevresel bir problemi gündeme getiren bir bienal temasının bir taraftan da çevreyi kirleten sponsorları, çevreyi yok eden küresel destekçilerinin olabilmesi gibi. Şunu sormak istiyorum: Siz tasarım bienalini kurgulasaydınız, baştan sona planlasaydınız öncelik vermek istediğiniz şey ne olurdu ya da sanat bienalinden farklı bir şey yapmak gibi bir kaygınız olur muydu?

**OT:** Bu aslında güzel bir soru, çünkü son birkaç senedir hem kendi küratöryel çalışmalarım oldu hem de birçok küratör ile tanışma ve çalışma fırsatım oldu. Onların düşünce sistemine baktığım zaman, bir şekilde onların derdi interpretation (tercüme), nasıl sunulacağı, nasıl algılanacağı. Bir şekilde kendi bienalimi kürate edecek olsam, amacım yeni bir şey yapıp bunları insanların algılamasını sağlamak mı yoksa yeni problematikler üretmek, yeni konseptler üretmek ve insanlara bunları anlatmak derdinde

olmak mı ya da yeni, farklı bir format bulmak, düşünmek mi olurdu? Yani sanat ve tasarım bienalinin bu interpretation dediğimiz kısmı çok ortak. Küratörler değişiyor, sorunsallar değişiyor, sorunlar değişiyor, dünya değişiyor, politika değişiyor ama aslına bakarsan sanat veya tasarımın entelektüel mekanizmaları, metodolojileri değişmiyor. Bana sorarsan, bu şeyleri challenge edip biraz daha farklı metotlarla, farklı düşünme biçimleri ile farklı knowledge production(bilgi üretimi)'ı, different ways of knowing(bilmenin farklı yolları)'i düşünen bir bienal kurgulamak bence daha önemli. Bu tabii ki şu demek değil ki, illa çok akademik olacak, entelektüel olacak ve insanların zor algılayacağı bir hale gelecek, bu değil. Orada da evet şöyle bir çelişki var, bir şeyleri çok fazla değiştirdiğin zaman janrından çıkıyorsun. O zaman da insanlar ne olduğunu anlamıyorlar. Çok enteresan bir dinamiği var, yani 4-5 bienale katıldıktan sonra bunu anlayabiliyorum. Yani bu şey gibi, filmlerin bir janrı olur, farazi olarak aksiyon filmleri korku filmine biraz döndüğü zaman olabilir belki ama aksiyon filmi komediye dönemiyor, o zaman çok farklı bir hale geliyor, izleyicisini kaybediyor gibi. Bana sorarsan şu da ilginç: Benim ilgilendiğim ve düşündüğüm, yani farklı yerel kültürlerin kozmolojileri, düşünce biçimleri ve değerlendirme biçimleri üzerinde yeterince çalışıldığını da düşünmüyorum. Türkiye'de bizim yerel dediğimiz kavramla Amerika'daki native kavramı da çok aynı kavramlar değil, o yüzden çok düzleştirmek istemiyorum her şeyi. Yani hala bir batı estetiği, batının bilgi üretim biçimleri üzerine ağırlığı olan bir sanat ve tasarım sistemi üzerinden gidiyoruz mesela. Tasarım bienali nasıl olacak? İndigenous kültürlere bakılıyor, onlardan öğrenelim, onlar gibi tasarlayalım diye çalışıyorlar, böyle çalışan küratörler var. Fakat antropologlarla konuşuyorsunuz diyorlar ki o kültürlerde tasarım diye bir kavram yok, yani tasarlamak yok. Tasarlamak aslında batılı bir sistemin ürettiği bir düşünce ve üretim biçimi. Biz o üretim biçiminden çıkmayı beceremiyoruz mesela. O bahsettiğim çekiç tasarımın kendisi, tasarım bienali yapacağımız zaman yine aynı çekiçle duvara vurmaya çalışıyoruz. Çekiç yerine başka bir şey koyabilmek ya da duvarı yeniden düşünmek ya da duvara vurmayı yeniden düşünmek ve bunu yapmaya çalışan bienaller oluşturmak gerektiğini düşünüyorum.

**GC:** Problem edindiğim bu sanat ve tasarım aynılaşması ve ayrışımı üzerine yaptığımız bu tartışma oradaki sanat ve tasarım ortamında ya da akademik atmosferde de yapılıyor mu, yani böyle bir dert var mı?

**OT:** Bence bu dert hep vardı ve her zaman da var olacak. Önemli olan senin bakış açın burada. Yani bu derdin problemleştirilmesi her zaman olacak, senden sonra da olacak. Çünkü disiplinleri icat etmek, disiplinleri kaldırmak, disiplinler ötesi olmak veya antidisipliner olmak gibi kavramlar her zaman olacak. Önce olduğu gibi bundan sonra da olacak. Önemli olan yeni olarak ne düşünüyoruz bunlarla ilgili. Bence yaptığın çalışma önemli bir çalışma, şöyle bir şekilde bu soruyu sana geri gönderebilirim, sence, senin bu üretebileceğin problematik ve eleştiri ne gibi yeni düşünceye biçimlerini mobilize edecek? Bu kutupları yan yana getirip ne olduğunu anlamak ya da birbirleri ile etkileşimine bakmak tamam ama yeni, farklı düşünme biçimleri, metodolojileri getirebilecek misin ve aynı kutuplara bakıp farklı algılama biçimleri ortaya koyabilecek misin? Çünkü eninde sonunda sanat ve tasarım o kadar büyük janrlar ki, senin bireysel olarak katkılarını bunların girdabına kaptırmadan, bir şekilde onların diskorsu tarafından yutulmadan etrafından nasıl dolaşabiliriz, onları nasıl kullanabiliriz mesela, halihazırdaki krizlere nasıl bakabiliriz, çözmek demeyeyim ama yeni şekilde düşünerek kendimizi nasıl tanımlayabiliriz? Benim için mesela en önemli konuşmalardan biri Biz İnsan Mıyız? temalı 3. İstanbul Tasarım Bienali. İnsan denilen şeyin ne olduğunu yeniden düşünebilir miyiz? Yani tasarımın ne olduğu önemli değil, tasarımın açısıyla insanın ne olduğunun ve böyle kavramların yeniden sorgulanması da bence çok daha önemli. Yani sanat ve tasarım aracı kavramlar olmalı, ana kavramlar olmak yerine. Tasarım bienallerinde hep karşımıza çıkıyor mesela, poetik işler yok diyorlar, çok didaktik işler oluyor. Sanat bienallerinde daha kavramsal, daha poetik, daha kendini izah etme kaygısı duymayan, kendine güvenen işler var. Bu açıdan bakıldığında sanat işleri böyle olur, tasarım işleri böyle olur gibi belli formüller çıkartabiliriz ama o formüllere düşmeden kendi kendimize nasıl bu soruları sorabiliriz. O konuda da düşünebilirsen ve düşünce üretebilirsen bence iyi olabilir.

**GC:** Sorular benzer ilerledi ama belki farklı bir kapı açar diye sormak istiyorum. Siz de kendinizi sanatçı ve tasarımcı olarak tanımlıyorsunuz. Acaba bununla ilgili yeni tanımlara ihtiyaç olduğunu düşünüyor musunuz? İkisini de kapsayan bu iki disiplinin kesişim noktası ile ilgili. Bugünün tanımlarının yeterli gelmediğini düşünüyor musunuz?

**OT:** Ben genelde sanatçı, tasarımcı, araştırmacıyı kullanıyorum. Şimdi bir de açıkçası mühendislikle ilgili önemli bir proje var. Yani bunları üst üste eklemek bir noktadan sonra anlamlı hale gelmiyor ama ben bunları bir şekilde kullanıyorum, sanatçı tasarımcı araştırmacı kavramını ki, disiplinlere inanan insanların algılayabilmesi açısından. İlla, her zaman interdisipliner olmak zorunda değilim ama gerektiği zaman farklı disiplinlere de gidebilirim gibi. Tavsiye edebileceğim bir yazı var: Pierre Bourdieu'nun meşhur The Field of Cultural Production yazısı. Bu alan dediğimiz sanat alanı, müzik alanı gibi alanların neden ortaya çıktığından bahsediyor. Biz bunlara kültürel prodüksiyonlar diyoruz ama bu alanlar nasıl icat ediliyorlar, bu alanların temsilcileri nasıl ortaya çıkıyor, alanları nasıl terk edip yeni alanlar kuruyoruz? İle ilgili 70'lerde yazdığı bir yazı. Benim için de önemli olan şey de belki tek kimlik kullanmak yerine çoklu kimlik tercih etmek, yani ben açıkçası redaktif olmak istemiyorum. Bir kimliğe indireyim de herkes mutlu olsun istemiyorum ama biraz promiscuous(ayrım gözetmeyen) olabilir. Yani herhangi bir kimliğe bürünebilirim ama bunu yaparken de her kimliğin getirdiği sorumlulukları da taşımanın önemli olduğunu düşünüyorum. Bir işi tasarımcı ya da sanatçı olarak da yapabilirim ya da bir bilim insanı olarak da ilerletebilirim. Ama ben bunu bilim insanı olarak yaptığımda bilime inanan kitleye ve onların beklentilerine karşı bir sorumluluğum oluşuyor. Onlara yalan söyleyemem ama sanatçı olduğum zaman bir metafor kullanıp, insanları düşündürüp, aslında yaptığımız şey gerçek değil ama bu bir gün gerçekleşirse nasıl olabiliri ortaya koyduk diye açıklayabilirim ama bunu bir bilim insanı grubuna yapamam. Onun başka bir etiği ve sorumlulukları var. Bu kavramları oluştururken ya da terk ederken sorumluluklar ile ilişkimizin nasıl olduğunu unutmamak lazım. Yani sanatçının toplumla olan kontratı farklı, bilim insanlarının farklıdır. Derslerde hep şu örneği veririm: Herkes yaratıcılığın iyi olduğunu düşünür ama bir beyin cerrahı beyninizdeki tümörü milimetrik keserken ne kadar yaratıcı olması gerektiğini bilmek istemezsiniz. Belki o noktada yaratıcılık istemeyebilirsiniz ya da o alanda yaratıcılık

farklı bir şeydir diye. Uzun lafın kısası, bu etik sorumluluklar meselesi önemli, ne kadar kendime yeni kavramlar üretirsem üreteyim bu etik ilişkileri gözetmem lazım.

**EK: 07**

Emre BECER
Online röportaj
09.07.2021

*Bu röportaj, Tasarımcı, Yazar ve Akademisyen Emre Becer ile "Tasarımın Sanata, Sanatın Tasarıma Evrilmesi Bağlamında İstanbul Bienali ve İstanbul Tasarım Bienali" adlı sanatta yeterlik tezi kapsamında gerçekleştirilmiştir.*

**Güvenç Ceviz:** Sizce, sanat ve tasarım arasındaki benzerlik veya ayrışma açısından 20. yüzyıldaki en önemli kırılma noktaları nelerdir ve bu ilişkide hangi aşamaları önemli görüyorsunuz? Bu bir akım, olay ya da isim de olabilir.

**Emre Becer:** Modern sanat akımları dediğimiz 20. yüzyılın başlarında yoğunlaşan bir akımlar silsilesi var. Ondan önce zaten tasarımcı kavramı bile tam olarak tanımlanmamıştır. Özellikle ben kendi alanım olan grafik tasarım üzerinden konuşayım. Grafik tasarım daha çok matbaacıların tekelinde kalıplaşmış bir sistem içinde yürüyordu bu süreç öncesinde. Ne oldu? Art Nouveau sonrasında bu konuda değişimler başladı. Özellikle, Art Nouveau'da sanat ve tasarım iç içedir. Art Nouveau döneminde örneğin Lautrec'in hem sanatçı hem de tasarımcı kimliği vardır. Litografi tekniği ile afişler yaparken bir taraftan da resim yapmıştır. Fransa'nın Albi kentinde Lautrec müzesi var. Ben orayı gezdim, bütün çalışmaları var orada. Onun resimlerindeki texture afişlerinde daha grafik bir şeye dönüşmüş, bu çok enteresandı. Burada tabii ki baskı tekniğinin getirdiği sınırlamalar da var ama form anlayışını başarılı bir şekilde afişlere de uyarlamış, grafik unsurlara dönüştürmeyi başarmış. Şimdi kırılma noktası da şöyle: Bazı akımların, örneğin Sürrealizm'in tasarım alanında bir karşılığı yok ya da Ekspresyonizm'in bir karşılığı yok. Ekspresyonizm bir sanat akımıdır ama 20. yüzyıl başlarında Kübizm de yine bir sanat akımı olmasına rağmen kendisinden sonraki birçok tasarım akımına zemin hazırlamıştır enteresan bir şekilde. Kübizm'den etkilenen Fütüristler var mesela, şiirler yazıyorlar, heykeller yapıyorlar ama bir taraftan da mesela Marinetti gibi isimler

tipografik denemeler de yapıyor. Aslında Marinetti bunu tasarım yapma amacıyla yapmıyor, metal harfler kullanarak ekspresif şiirler denemeye, basmaya başlıyor ve o birdenbire grafik tasarıma ilham veriyor. Sanat amacıyla yapılmış bir şey tasarım için çıkış noktası oluşturuyor. Grafik tasarım matbaacıların basmakalıp geleneğinden çıkıyor, daha dışavurumcu daha yaratıcı bir şeye dönüşmeye başlıyor. Fütüristlerin Rusya'da yaptığı konferanslardan sonra Rus Fütürizmi ortaya çıkıyor. Süprematizm'in öncüsü Malevich'in eski resimlerine bakıldığında manzara resimleri yapıyor, fakat Fütüristlerin konferanslarından çok etkileniyor, eski tarzını bırakıp geometrik, soyut resimler yapmaya başlıyor. Oradan da Konstrüktivistler etkileniyor ve onlar da daha çok tasarım yapıyor afişler, kitap tasarımları yapıyorlar. Malevich'in o minimalize edilmiş, soyut, geometrik formlarından etkileniyorlar. Sanat ve tasarım bu dönemlerde gerçekten birbirinden çok etkilenmiş ve hala etkileniyor. Postmodernizm'in 80'li yıllarına bakıyorsun, felsefeyi mimariyi, sanatı etkilediği gibi tasarımı da etkilemiş. Belki amaçlar hedefler farklı ama bir trent ya da form olarak bir sanat stili direkt olarak o dönemin tasarım anlayışına da yön veriyor. Aynı şekilde örneğin Bauhaus'ta Mondrian gibi sanatçılar var biliyorsunuz. Sanat ve tasarım birbirini hep etkilemiş, iç içe. Sanat ve tasarım arasındaki en önemli kırılma noktası 20. yüzyılın başlarındadır. Özellikle Kübizm'in grafik tasarıma çok büyük etkileri olmuştur, çünkü oradan bir sürü şey türemiştir. Tabii Postmodernizm'de de öyle mesela, Modernizm sonrası anlamına geliyor ama Modernizm'e karşı çıkmış, hatta tasarımda fonksiyonu bile sorgulamıştır. Sonra dijitalleşme her şeyi değiştiriyor, hem sanatın hem de tasarımın yapısını değiştiriyor. Günümüzde ise belirli bir trendden, belirli bir aklımdan bahsetmemiz zor. Bugün böyle bir akım tanımına uyan bir şey yok, daha çok bireysel bağımsız hareketler var.

**GC:** Bugün de aslında trendler var. Özellikle tasarım alanında o kadar hızlı tüketiliyor, dönüşüyor ki, hızla oluşan, yayılan ve yok olan akımlar gibi.

**EB:** Evet, yani dediğim gibi daha bireyselleşti her şey, grup, takım çalışmasından daha çok bireysel arayışlarla oluyor. Şu an içinde olduğumuz teknoloji de öyle, kullan at mantalitesi. Bu tabii sanata ve tasarıma da yansıyor.

**GC:** Sanat alanında uzun zamandır eser kelimesini kullanmıyoruz, yani sanatın biricik olduğu zamanlara ait olan kavramları kullanmıyoruz. Onun yerine, örneğin iş kelimesini daha çok tercih ediyoruz. Bu tarz kavramlar daha çok tasarım alanına ait kavramlar gibi görünüyor. Ek olarak, hedef kitle, bütçe, proje başvurusu vs. gibi kavramlar da sanat alanına ve sanatçının rutinine dahil oluyor. Sizce bunlar sanatın tasarımlaştığına bir işaret olabilir mi ya da bunlar sanatı tasarımlaştırır mı?

**EB:** Sadece bu kavramları kullanmak sanatı tasarımlaştır mı? Bilmiyorum. Proje kelimesini kullandığımız andan itibaren o işin planlanmış bir şey olduğundan söz etmiş oluyoruz. Planlanmış derken her şeyi, yani sunum, izleyici kitlesi, alınacak tepki gibi. Yani proje demek budur. Sanat, proje olarak tanımlandığında, ben buradan birçok şeyin önceden tanımlanmış olduğunu çıkarırım. Ben bu kavramı açıkçası sanatsa biraz uzak buluyorum. Sanat bence daha rastlantısal, sonucu kestirilemeyen bir şey olması lazım, yani proje gibi olmaması lazım. Bu kavramların değişmiş olması sanat ve tasarımı birbirine yakınlaştırmak için bence yeterli değil. Ben eski temel hedef farklılıklarının halen devam ettiğini düşünüyorum. Örneğin, diyelim ki biz bir ambalaj tasarımı yaptık, bunun bir geri bildirimi var, bunun arkasında o kadar çok mekanizma var ki pazarlama mekanizması var, marka müdürleri var. Bunlar o kadar ince çalışıyorlar ki yani bir tasarımcı, ambalaj tasarımı yaparken ben sanat yaptım diyemez. Çünkü onun önünde çok fazla katman, parametre var. Tabii ki onun içinde hala yaratıcı bir taraf var. O olmazsa zaten olmaz ama o yaratıcılık marjı sanattaki kadar geniş değil hiçbir zaman. Tasarımcının hareket edebileceği alan çok daha dar sanatçıya göre. Örneğin bir ambalaj tasarımının geri bildirimi kötüyse, müşteri beğenmediyse o birdenbire kötü bir tasarım olabilir ama sanatçı da bu durum böyle değildir. Bu sorular ve bu araştırmalar tabii ki iki alan arasındaki yaratıcı sınırları güncel tutuyor ama bence bazı kavramların adı değişse de temel ayrım kalkmamıştır ve bence kalkmaz da. Çünkü hedef ve amaçlar, işin devamındaki süreç farklı birbirlerinden. Tabii ki etkileniyorlar. Form, anlayış, felsefe, güncel trendler her şey etkiliyor sanatı da tasarımı da. Sanat tasarımın birçok alanında bir itici güç oluşturabiliyor ama tasarım tüm bunları alıp kendi amaçları doğrultusunda kullanıyor.

**GC:** Sanat ve tasarım bienallerini gezerken işler ve içeriklerinin birbirine çok benzediğini fark etmiştim ve tasarım bienalindeki bir işi alıp sanat bienaline ya da sanat bienalindeki bir işi alıp tasarım bienaline yerleştirsem yüksek bir ihtimalle bir şey fark edilmez diye düşündüm. Bunun üzerine bu ilişkiyi derinleştirmek istedim. Bu bağlamda bienal ile ilgili olmayacak soru ama diyelim ki bir nesne ile karşılaştınız ve sanat mı, tasarım mı olduğunu ayırt edemediniz. Bu ayrımı nasıl yaparsınız veya bunu nasıl tanımlarsınız?

**EB:** Bir objeye bakıp onun sanat, tasarım olduğuna dair bir ayrım yapmayı çok doğru bulmuyorum. Sanat olarak adlandırmak daha geniş fakat tasarım olarak adlandırmak için belli kriterler var. Sanat olarak adlandırmanın çok kriteri olmayabilir. Örneğin, kırık bir sandalyeyi bir yere koyarım ve enstalasyon olarak sunabilirim. Kimse de buna itiraz edemez ama tasarımın kriterleri var. Şimdi aklıma takılan bir şey daha var, her şeye tasarım denmeye başladı. Tasarım o kadar sihirli bir sözcük oldu ki, örneğin bir ev kadını takı yapıyor ve tasarım yapıyorum diyor. Yani tasarım lafı biraz ucuzladı ve tasarımın bugün ne olduğu konusunda çok net fikirler yok. Herkes ben de tasarım yapıyorum diyor. Bu takılar üretildi mi, bir yerlerde satıldı mı, pazarlandı mı? Hayır. Tasarımın bir yerlerinde de benzer bir problem var. Tasarım bienalinde de bu tasarım lafının biraz içi boşaltıldı gibi. O tasarım niye tasarım? Sen de söyledin ya, fazla bir fark göremiyorum diye. Ben de göremiyorum aslında. Neden? Çünkü tasarım bienalinde sunulan çalışmaya bakıyorsun, bir defalık, biricik bir şey olarak yapılmış, belki bir prototip olarak yapılmış ama benim onu tasarım olarak değerlendirebilmem için şunlar önemli, seri olarak üretilebilirliği var mı ya da hayata geçti mi, geçirilebilir mi? Yves Saint Laurent diye bir moda tasarımcı var, örneğin bir artistik şapka tasarlıyor çok sanatsal ama bu şapka seri olarak üretiliyor. Londra'da da var, New York'ta da var, Paris'te de var. Birçok mağazada bunu görebiliyorsun. Evet artistik bir tasarım, eşsiz bir şapka üretmiş olabilir ama aynı zamanda da satışa sunulmuş, pazara girmiş bir şey. Ben bir araba tasarımı yapıyorum ve o seri üretime geçtiğinde tasarım oluyor yoksa ben bir araba modeli tasarlarım, onu tasarım bienaline koyarım çok güzel bir araba, peki bunun devamı var mı? Tabii ki yaratıcı olacak sanat gibi ama aynı zamanda da işlevsel özellikleri olacak. Aksi halde tasarım bienali açıyorsun ve güncel sanat sanata benziyor ve ayırt edilemez hale gelebiliyor.

**GC:** Oradaki iddia şöyle: Bienali tasarımı sorgulayan, tartışan bir alan olarak oluşturduklarını ifade ediyorlar çoğu konuşmalarında.

**EB:** Tasarımı kim sorgular biliyor musun? Tüketici sorgular. Tasarımı değerlendirecek olan kitle son tüketicidir. Nasıl? Feedback verir, o ürünü satın alarak ne kadar satıldığı hakkında veri sunar, bunun gibi. Tasarımın başarı kriterleri de sanattan çok farklı açıkçası. Sanat ve tasarımı bu kadar birbirine yakınlaştırmak bana çok doğru gelmiyor, yani bu iki alan birbirinden gerçekten farklı. Muhakkak birbirini etkiledikleri noktalar oluyor, kullandıkları malzemeler bazen birbirine çok benziyor ve belki işi biraz da o karıştırıyor ama temelde yaklaşım biçimi, hedef, süreç ve devamı birbirinden farklı.

**GC:** Sizin söylediğiniz üzerinden, tasarım bienalindeki işler gerçekten üretilebilir ya da üretilmiş olduğunda mı sanatsal olmaktan ya da sanat bienaline benzemekten kurtulabilir?

**EB:** Şöyle bir şey de var: Bazı tasarımlar aynı zamanda sanatsal özellikler de taşıyor. Bu sanat özelliği benzersiz bir forma ulaşması nedeniyle olabiliyor ama seri olarak üretildiği zaman o bir yerde de herkeste olan bir şey haline geliyor. Bir sanat yapıtı alırsan, o sadece sana ait olur. Öbür tarafta bir tasarımcı gerçekten sanatsal özellikler taşıyan bir tasarım yapabilir ama sonuç olarak bu seri üretilecek bir şey haline geliyor. Yani bu sanat oluyor mu? Bence orada sanat olmamaya başlıyor, benzersiz olma niteliğini, tek olma niteliğini değiştiriyor. Yani bir kavram olarak sanat olma özelliğini devam ettiriyor olabilir ama nesne olarak seri üretilmiş, sıradan bir nesnedir. Ben sanat ve tasarım arasındaki temel farkların hala devam ettiğini düşünüyorum. Bir tasarımın öncelikle endüstriyel olarak üretilebilmesi lazım. Zaten tasarımın çıkış noktası da bu değil midir? Tasarım asıl endüstrileşme ile birlikte başlamıştır. User diye bir kavram var tasarımda, yani afiş yapıyorsan da bu var, onun son okuyucusu var, sandalye yapıyorsan da bu var, kıyafet tasarlıyorsan da bu var.

**GC:** Bahsettiğiniz kullanıcı kavramı sanat alanında da kullanılıyor. Bunun bir sebebi de yapılan çalışmaların daha interaktif olmaya başlaması. Bu daha önce de vardı performanslar, enstalasyonlar gibi ama bu kadar değildi tabii ki. Bugün, işe VR ile dahil oluyorsunuz, bir bilgisayar oyunu ile dahil oluyorsunuz ve koklanan, hissedilebilen, farklı duyuları harekete geçiren, kişiyi içine alan, oradaki kişinin daha aktif rol aldığı çalışmalar arttı. Bu yüzden izleyici de kullanıcıya evrildi yavaş yavaş.

**EB:** Evet, dijital teknoloji demin bahsettiğim seri üretim ya da tasarım süreçlerini de kolaylaştırdı. Başka bir açıdan şöyle örnekler de var: Örneğin bir video yaparsın, onu YouTube'a yüklersin, o birdenbire geniş bir kitleye ulaşır. Bu aynı zamanda seri üretim işlevini de yerine getirmiş oluyor. Bu iş bir mesaj da iletiyorsa ve ondan da bir feedback de alabiliyorsan, hedefe ulaştıysan belki bu tasarım olarak da tanımlanabilir. Buradaki kitle kullanıcı oluyor ama tasarımdan fonksiyon, kullanılabilirlik, kullanıcı gibi kavramları attığımız zaman tasarımın var olma amacı ortadan kalkıyor. Tasarım o zaman tamamen sanat ya da başka bir şey oluyor ve tasarım diye bir şeyin tanımını yapmamıza da gerek kalmıyor. O zaman hepsine, genel olarak sanat deriz. Yaratıcı olarak bakarsak zaten ikisi de yaratıcı alan. Dolayısıyla sanatı ve tasarımı bir araya getiren, bağdaştıran ya da ayrıştıran şeyleri çok iyi tanımlamak gerekiyor. Orada bir kafa karışıklığı yaratılmaması lazım. Tasarım gerçekten sihirli bir sözcük ve bunu kullanan insanların çoğu da sanat ve tasarım arasındaki ince nüansları bilmediği için kavram karmaşası oluyor. Biraz da böyle moda bir sözcük haline dönüştü ve her şeye tasarım denmeye başlandı, ondan da kaynaklanıyor. Mesela, Artdeco döneminin motorsiklet tasarımları tamamen bu akımdan etkilenmişler ama onu fonksiyonel bir forma dönüştürmüşler. Tasarımcı onu alıyor ve endüstriyel bir araca dönüştürüyor. Onu kendi hedefleri doğrultusunda dönüştürüyor orada ince bir nüans var. Aslında, tasarım ve sanat birbirine yakın olduğu kadar uzak da. Tasarım alanları tarihte her zaman sanat akımlarından etkilenmiş ya da tam tersi etkilenmeyi de görüyoruz. Mesela Andy Warhol'un yaptığı gibi sanatçının tasarım nesnesini alıp sanat yapıtı olarak sergilemesi gibi.

**GC:** Sanat ve tasarım konusundaki kavram karmaşası ile ilgili eğitimde bir eksiklik görüyor musunuz? Sizce, Türkiye'deki üniversitelerin, sanat ve tasarım eğitiminin bunda bir payı var mı?

**EB:** Bugün hala birçok okulda o ayrımının çok net yapılabildiğini düşünmüyorum ya da bu kavramların, tanımların çok net algılandığını da düşünmüyorum. Açıkçası, şu da var: Türkiye'de tasarım eğitimi de çok yeni sayılır. Sanat eğitimi Osmanlı'da başlarken, tasarım eğitimi 1950'lerde başlıyor. Özellikle eski hocalar tasarım formasyonuna sahip olmadıkları için genelde aradaki nüansı çok göremezler. İkisi de yaratıcı alanlar bunların tabii ki ve bu kafa karışıklığına sebep oluyor. Ama şu da var: Tasarım eğitimi alan bir tasarımcının sanat eğitimi de alması lazım. Ben onu hala savunuyorum, sonra tabii ki tasarımda uzmanlaşması, ilerlemesi gerekiyor. Bana sorarsan bu eğitimde özellikle temel sanat eğitimi çok önemli. Hatta, tasarım ve sanat öğrencisine bu dönemde sadece görsel sanatlar eğitimi değil, interdisipliner bir eğitim verilmeli. Ondan sonra uzmanlaşma başlamalı. Yani ilk sınıflarda temel sanat eğitimi iyi verilmediği takdirde iyi bir tasarımcı yetiştirileceğini de düşünmüyorum. Şunu da gözlemledim: Öğrencilerde çift anadal yapan, farklı alanlardan ders alan, örneğin sanat öğrencisi tasarım dersi alıyor. O öğrencinin ben oldukça başarılı olduğunu gördüm. Bu anlamda disiplinlerarası geçişler de çok faydalı olabiliyor. Yani kalıplaşmış olandan daha kolay çıkabiliyorlar, farklı bakabiliyorlar. Farklı disiplinlerle ilişki kurmak, kalıplardan sıyrılmak için gerçekten yararlı oluyor.

**GC:** Bu bağlamda disiplinlerarasılık, sanat ve tasarım ilişkisi açısından nasıl gelecek görüyorsunuz? Sizce, yakın gelecekte daha iç içe mi olurlar? Ek olarak, bugün asıl problem her şeyi sanat ve tasarım kavramları içine sığdırmaya çalışmamızdan kaynaklanıyor olabilir mi ya da bazı kavramların, tanımların değişmesi, dönüşmesi gerekiyor mu?

**EB:** Bazı şeyler o kadar öngörülemez şekilde gelişiyor ki, örneğin dijital teknoloji birçok meslek grubunu işsiz bıraktı. Grafik tasarım üzerinden örnek vereyim, seksenli yıllarda matbaalarda montajcı, kalıpçı, dizgici, pikajcı gibi bir sürü meslek grubu vardı. Dijital

teknoloji çıkınca, bunların hepsi bir anda yok oldu. Hatta bugün, matbaa bile sorgulanıyor. Birçok dergi, gazete kapandı ve kapanmayanların da geleceği belirsiz. İleride belki, basılı olarak bunların dağıtılması, satılması tamamen kalkacak. Şunu demek istiyorum: Teknoloji öngörülemez bir şekilde geleceği değiştiriyor. İleride bu alanlar yapı olarak değişir mi, değişmez mi? Tabii bu çok bilinemiyor. Grafik tasarım eğitiminde özgün baskı eskiden çok ağırlıklı yer kaplıyordu. Bugün ise bu alan çok küçüldü, seçmeli derslere dönüştü. Tamamen dijitale yöneldik ve orada çözülüyor her şey. Bu sürekli de değişen bir şey. İlerde de bu alanların yapısı mutlaka değişecektir. Çünkü yaşam biçimi değişiyor, tüketicinin, işverenin, sektörün talepleri değişiyor. Tabii ki alanların da bu değişime ayak uydurması gerekiyor. Aynı kalırlarsa bu değişime cevap veremezler.

**EK: 08**

Bager AKBAY
Online röportaj
08.11.2021

*Bu röportaj, Sanatçı Bager Akbay ile "Tasarımın Sanata, Sanatın Tasarıma Evrilmesi Bağlamında İstanbul Bienali ve İstanbul Tasarım Bienali" adlı sanatta yeterlik tezi kapsamında gerçekleştirilmiştir.*

**Güvenç Ceviz:** Geçtiğimiz yüzyılda sanat ve tasarımı ayrıştıran ya da birbirine yakınlaştıran, aynı dili konuştuklarını düşündüğünüz ve sizin bu açıdan önemli gördüğünüz kırılma noktaları neler olabilir?

**Bager Akbay:** Şöyle, 1900'lerin başlarında aslında mühendisliğin mimarlıktan ayrılmasıyla onu takip eden tasarımın sanattan ayrılması benzer bir hikaye. Yani mühendisin çıkıp ben bu binayı dikerim demesi, Eiffel kulesini yapması gibi birçok örnek var. Mimarın o yüceliğini reddeden, akılcı aslında modernist bir şey var. Mimar daha holistik kalıyor. Tasarımcı da benzer bir tartışmada ama o daha sonra geliyor. Çünkü tasarımcının ekmek yiyebilmesi için somut bir şeyin mimarisinden bahsetmemiz lazım, bilgi mimarisi, enformasyon mimarisi gibi. Bunlar, o dönemde ekonomik olarak çok güçlü bir yerde. Ürün tasarımı o kadar güçlü değil. Tasarımcıya mesleki olarak ihtiyaç duyulan bir durum yok henüz. Lakin sanatçılar da zaten ortak dil arayışına gidiyorlar, bir kısım sanatçılar bu akılcı durumdan etkileniyor ve Kandinsky'de var, De Stijl'de benzer şeyler var, Bauhaus'ta var. Sanattan ayrılan bir akılcı dil oluşturma var. Bunların yaptığı şey aslında mühendislikle paralel bir yerde bence, tekrar edilebilen sanattan bahsediyoruz aslında. Ne demek bu? Aynı nesne ile karşılaşan farklı bireylerin, farklı kültürelleşmiş bireylerin aynı tepkinin verilmesini sağlayacak ikonlar ve renk anlayışlarının ortaya çıkması, renklere evrensel bir anlam verilmesi ve renklerin sayısının artması, çizgi kalınlıkların anlamlarının standartlaşması ve bir dil oluşması durumu var o dönemde.

Yani şey de buna dahil, erkeğe mavi, kıza pembe verelim gibi bir reklamcının yaptığı o ayrım da var. Onun gibi bir sürü renk kodunun, yani sarı nerede kullanılır, kırmızı nerede kullanılır gibi, bayraklar yine tabi etkili, bayrak orada iyi bir nesne çünkü, kültürel farklılık gösteriyor. Bayraklara baktığımızda yine yakın renk paletindeyiz aşağı yukarı ama farklılıklar var bundan sonra tasarım gitgide daha önemli hale gelmeye başlıyor, çünkü endüstriyel ürün artıyor. Reklamcılık kuvvetleniyor ve mühendis bina ya da makine yaparak para kazanıyor, tasarımcı da bir nevi bilgi mimarisi ile kazanıyor ve aslında işinin yavaş yavaş halkla ilişkilere ve reklama dönmesi, yani herkesin propaganda yapma ihtiyacı doğuyor, bu da onun bir meslek kodu haline gelmesini sağlıyor ve tasarım orada diyor ki: Bunu bir sanatçı yapamaz, bu başka bir çalışma ve tasarımcılar buradan yetişiyor bence. Bu dil orada ayrılıyor ortak dilden. Gitgide nasıl mimarlık yok oluyorsa sanatta yok oluyor, sanat belki daha da fazla baskı altına alınıyor çünkü sanatta bir çeşitlilik, kendini ifade var. Burada kendini ifade değil ortak anlam var ve dijitalinde gelmesiyle birlikte zaten inanılmaz yaygınlaştı, hem araç olarak hem de yine propaganda yapması gereken kurumların artması durumu var. Şimdi birleşmesi dediğimiz şey ise 20. yüzyıldaki aşırı uzmanlaşmaya karşı bireyin tepkisi, yani birey diyor ki tamam, uzmanlaşma yolunda bir çaba harcıyoruz, okulları bunun için kuruyoruz, ama sonuçta 10.000 kişilik okullarda bir tane iyi profesör çıkıyor, üç beş tane mühendis çıkıyor, kalan 9900'ü biz heba ediyoruz. Hepimiz uzmanlaşmak istemiyoruz söylemi çıkınca bu birleşme tekrar oluşuyor, yani bu salt tasarıma ait bir şey değil. 21. yüzyılın aslında biraz daha insan, öğrenci odaklı eğitiminin, evet kendini ifade etmekte önemli yani ben seni bir robot olarak, bir fabrikanın kölesi olarak yetiştiremeyeceğim, seni bir birey olarak yetiştireceğim iddiasının gelmesi ile birlikte tasarım ve sanat arasındaki çizgi, mühendislik ve sanat arasındaki çizgi, sanat ve bilim arasındaki çizgi, bunlar flulaşmaya başlıyor. Ama bu şu demek değil, Modernizm bir yandan hala etkisini sürdürüyor, iş yapabilmek hala çok önemli, tasarım yapabilmek ama sanat da başka bir anlam kazanmaya başlıyor. Bu aradaki çizgi, şöyle diyeyim: Sanatçıları bu ayrımda şuraya itiyorlar, siz arkeolojik nesnelerle sanat yapın diyorlar, günümüzdeki sanat okullarına gittiğinizde, güncel teknolojileri kullanmayı beklemiyorsunuz, arkeolojik nesnelerle sanat yapacağınızı düşünüyorsunuz, yağlıboya, tuvalle yapacağız, yani 500 yıl önce üretilmiş tekniklerle sanat yapılmasını bekliyoruz. Burada bir sıkıştırma var aslında, yani

dijital yapacaksan tasarım yapacaksın, halbuki araç ile metodun alakası o kadar yok, yani ben modern teknoloji ile de sanat ya da tasarım yapabilirim. Sanat ile tasarımı ayırmamız gereken şey kullanılan alet edevat değil, daha çok niyet ve metot, yani niyet ve yaklaşım oluyor bence. O yüzden araçlar tekrar birbirine giriyor bu devirde yani ben dijital verileri, ürünleri ya da kodu kullanarak sanat da yapabilirim, tasarım da yapabilirim, mühendislik de yapabilirim bilim de yapabilirim olmaya başlıyor. Günümüzde bile bir okula gidip bir derste mikroskop kullanıldığını gördüğünüzde bilim yapıldığını düşünürsünüz, bu otomatiktir. Halbuki alakası yoktur, mikroskobun teknik özelliklerini tartışıyorlarsa mühendislik yapıyor olabilirler, mikroskopun kullanılabilirliğini tartışıyorlarsa tasarım olabilir, mikroskopla gözlem yapıp dünyayı anlama konusunda, kendini ifade etme konusunda bir şey geliştiriyorlarsa bu sanat olabilir. Dolayısıyla bunun tekrar flulaşması var tabii, her flulaşma yeni bir tanım gerektiriyor. Sanat kendini tekrar konumlamaya çalışıyor ama dünya bu konuda hala çok yavaş onu söyleyebilirim. Ben bu söylemi Türkçe'de bağıra çağıra söylüyorum ama dünyada çok az filozof bunlara giriyor. Yani ben mesela, İngilizce çok duymuyorum bu diyalogları, onu söyleyebilirim. Avrupa'da biraz okullarda geçiyor ama henüz çok dile getirilen, çok tartışılan bir konu değil.

**GC:** Siz bu konuda yeni kavram ve tanımlara ihtiyaç olduğunu düşünüyor musunuz?

**BA:** Yani yeni kavramdan ziyade var olan kavramları tekrar tanımlayalım diyorum ve ben mesela tasarım ve sanatı motivasyon üzerinden tanımlıyorum, metot üzerinden değil. Yani self expression, kendini ifade yöntemi olarak kullanıyorsam araçları bu daha sanata benziyor benim için ya da bir gördüğüm hayal ilgili bir şey yapıyorsam mesela bu da öyle. Günümüzde tasarım mühendislikteki gibi birinden brief alıyorsun mesela. Tasarımcı çok yetenekli bir robot gibi oluyor, ben briefi veriyorum tasarımcıya ve tasarımcı yapıyor, sanatçı ise birey olarak gözlemliyor aslında. İkisi arasında farkı ben buradan ayırıyorum. Bir tanımında mühendislik ve tasarım birbirine çok yakın, neredeyse aynı yerdeler, sanat ayrı bir yerde, bilim ayrı bir yerde genelde bilim evrensele gitmeye çalışıyor, mühendislik ve tasarım fonksiyonel olup problemleri çözmeye çalışıyor, sanat ise bireyselliği tutuyor. Bu dörtlüyü ben böyle ayırıyorum.

**GC:** Bugün hem sanatçı hem de tasarımcı şapkasıyla iş üretenler ile bundan 100 yıl önce Konstrüktivizm, Bauhaus gibi hareketlerde yine sanatçı ve tasarımcı kimliğini bir araya getiren kişiler arasında nasıl bir fark görüyorsunuz, sadece araçlar mı değişti, yoksa?

**BA:** Hayır, tasarım diye bir kavram bence o dönem yok. Şimdi, sanatın ne olduğuna bir bakmamız lazım. Temelde sanat aslında insanın yaptığı her şey olarak başlıyor, sizin akılcı ya da sezgisel ürettiğiniz her şey sanat olarak sanat eseri olarak geçiyor. Yani 16. yüzyılda bir heykel okuluna girsek mesela, içinde mühendislik ve tasarıma benzeyen bir eğitim veriliyor olduğunu görebiliriz. Tasarımcı kelimesini bugünkü perspektiften bakıp yorumluyoruz. Şöyle diyoruz mesela, orada yaptığı işte brief almışsa, başkasının problemini çözüyorsa tasarım, ben bunu yapmak istiyorum, bunu ifade etme ihtiyacı duyuyorum, o ifade başkaları için de anlamlı olacak diyorsa sanat. Ama bunu şu anın perspektifinden yorumluyoruz, o dönem ben tasarım kelimesini çok kullandıklarını zannetmiyorum, hatta sanatı bile kullanmıyor olabilirler, çünkü muallak olduğu için, bir şeyler üretiyoruz deme ihtimalleri daha fazla. Günümüzden bakınca evet şu tasarıma benziyor, bu sanata benziyor demek daha kolay.

**GC:** Bu iki alanın ayrımı yapılmaya çalışıldığında genelde işlev kavramı ile karşılaşıyoruz. Sizce de bu kavram hala geçerli bir anahtar kelime midir?

**BA:** Yani direk işlev diyebiliriz ya da dolaylı işlev var, propaganda içinde de aslında dolaylı işlev var, marka da dolaylı işlevi içerebiliyor. Diyelim ki ben gelecek öngörüsünde bulunduğum ve kendimle ilgili bir şey ortaya attım, bir resim çizdim ve ben böyle bir dünyada yaşamak istiyorum dedim, bu da işlevli, yani buna da işlev atfedebiliriz. Bu işlev çok direkt değil. Herkes için tanımlanabilecek aynı işlev, yani neden o filme gittin? Sorusunun cevabında çok farklı şeyler bulursun. Neden o koltuğa oturdun? Sorusunun cevabı daha bütündür. Evet, işlevin daha görülebilir, gözlemlenebilir olduğu şeyler daha tasarım nesnesi, görülemez, gözlemlenemez olduğu şeyler daha sanat nesnesi diyebilirim. O yüzden işlev üzerinden, işlevli, işlevsiz diye değil, işlevinin belirgin ya da belirgin olmadığı olabilir, çünkü hepsi işlevli, yani bir şey güzel görünüyorsa bu da bir işlev. Ama oradaki ortak, bilimdeki gibi tekrar edebilir bir işlev diyebilirim. Aynı işlevin başkaları

içinde anlamlı olması durumunda tasarım nesnesine benzetiyoruz. Bu aynı zamanda dille ilgili de bir problem, yani teknik işlev dediğimizde sanatçı da tekniktir. Günümüzdeki sanatçıyı tekniğin dışına itmenin kendisi de de politiktir. Dolayısıyla oradaki şey şu, herkes aynı şeyi anlasın kaygısı, bir tasarımcı kaygısı daha çok ama bununla mücadele eden tasarım ekolleri de var bu arada, bunu bozan ekoller de var. Ama genelde tasarımda şey bekliyoruz, yani bir bardak bana onu nasıl kullanabileceğimi ilk görüşte anlatsın ve bir kapris yapmasın ya da bardağın ne olduğunu sorgulatmasın, çünkü öyle bir bardak da yapabilirim ve bu bardak mı, ben bunu nasıl kullanacağım, neresinden içeceğim diyebilirsiniz? Bu öyle dedirttiği zaman, daha bir sanat nesnesine dönüyor. Çünkü bardağın işlevini sorgulatıyor, bardakla ilgili algımı kırıyor, belki bana bir ufuk açıyor, ama zamanım yok sadece su içeceğim diyorsan araç oluyor, dolayısıyla aracın tasarımı daha tasarımken, alan açma, farklı ifadeler olduğunda sanat eserine benziyor. O yüzden işlevden ziyade ortaklaşma ve bireyselleşmeden, yani kişisel perspektif ve ortak perspektif üzerinden ayırmayı tercih edebiliyorum.

**GC:** Araya bienalle ilgili birkaç soru eklemek istiyorum. İstanbul Bienali ile İstanbul Tasarım Bienali arasında sanat ve tasarım ilişkisi bağlamında ne gibi bir benzerlik ya da fark görüyorsunuz?

**BA:** İstanbul Bienali'nin İstanbul Tasarım Bienali olmadan önceki pozisyonuna baktığınızda tasarım nesnelerini kısmen içeriyor ama bir bienalin kritik sanat olarak kabul edilen şeylerin dışındakilerin sanat nesnesi olabildiğini iddia edebilmesi için kuvvetli bir bienal olması gerekir. Dolayısıyla dünyanın büyük sanat otoritelerinin, sanat dışı kalan alanları sanat kabul etmesi ile ilgili örnekler görebiliriz. Yani, New York'taki MOMA, Tetris'i bir sanat eseri olarak müzeye koyabilir ama Türkiye'de bunu yapmak zordur ya da Turner Ödülü'nde adli mimarlık olarak görünen Forensic Architecture gibi bir grup önerilebiliyor ve bu bir tartışma yaratabiliyor. Türkiye'de bu biraz daha zor, sanat biraz daha kapalı oluyor. O yüzden İstanbul Bienali'nde tasarım nesneleri var ama çok da yok baktığımızda. Tasarım bunu orada açıyor diye düşünüyorum. Sonuçta tekil bir şeylerle olmuyor, bienalin arkasında bir sürü motivasyon var, yani insanların konuşabilmesi için bir alan yaratılması var, ülkenin durumuna göre politik bir duruşu var, ticari bir kaygısı

var. Bir artist fee verilecek mi, verilmeyecek mi? Tartışması var. Çok ciddi buradan bakıldığında. Tasarım bienali, İstanbul Bienali'nin yanındaki küçük bir deneme gibi kalıyor aslında. Alan açtığını düşünüyorum. Tasarım bienalinin içindeki nesnelerin çoğunun da sanat bienalinde gösterilebileceğini düşünüyorum. Oraya konulamamasından dolayı böyle bir şeye ihtiyaç duyuluyor gibi geliyor bana. Yoksa, sanat bienalinde tasarım nesnelerinin deminki anlattığım perspektiften sanat eseri olduğuna dair olan kısımları kabul edilse, tasarım bienali bir tasarım fuarına döner daha çok aslında oradan bakıldığında. Tasarım bienaline çok gerek olduğunu düşünmüyorum ama ülke gerçekliğinden bakınca, evet gösterilemiyor o yüzden burada gösterilebilir gibi bir anlamı da var.

**GC:** Aslında bu problem şuradan çıktı diyebilirim. İki bienali de gezerken, işlerin birbirine çok benzediğini fark ettim. Sadece biçimsel olarak değil, içerik olarak da benziyordu çalışmalar ve onun üzerine bunu ele alıp araştırmak istedim.

**BA:** Bana şunun gibi geliyor: Örneğin X kimliğine sahip kişileri biz temsil edemiyoruz onları da burada temsil edelim diye açılmış bir alan gibi geliyor ama bir pratikliği de var, bir sakıncası yok bence orasında değilim. Güzel işler de sergileniyor ayrıca. Mesela, benim yaptığım işleri düşünüyorum, yaptığım çoğu işin tasarım bienalinde sergilenme olasılığı daha yüksek sanat bienaline göre. Çünkü orada kapalı bir camia var gibi görünüyor ama bu beni mesela çok ilgilendirmiyor. Ben bir fuarda da sergileyebilirim, çünkü ben oradaki ambalajın farkında olarak bir iş yapmaya çalışıyorum, bir sanatçı olarak hacklemek zaten benim rutinim aslında. Tasarım bienali bir alan yarattığı için iyi bir şey ama sanat bienali içinde de sergilenebilir neredeyse.

**GC:** Sanat ve tasarım bienalinin ve üretilen işlerin benzerlerliğinden bahsettik ama ek olarak, siz sanat mı ve tasarım mı olduğunu ayıramadığınız bir nesne ile karşılaştığınızda onu nasıl tanımlıyorsunuz, nerede konumlandırıyorsunuz bu nesneyi?

**BA:** Ben nesneden tanımlamıyorum zaten. Paşabahçe'nin bir bardağını gösteriyorsan bana ki bence onları göstermek gerekiyor tasarım bienalinde, yani tasarım bienalinde

gördüğüm işlerin çoğu sanatçı işiydi. Spekülatif tasarım deniyor ve bunun gibi şeyler, tasarımın flu alanları ya da sanatın tasarıma yakın alanları gibiydi. Ben birkaç işe destek oldum ve sergide yer aldı ama çok iyi bir işler değildi ve tasarımla hiçbir alakası yoktu o işlerin.

**GC:** Bir konuşmanızda şundan bahsediyorsunuz, nasıl sorusu üzerinden değil de, neden sorusu üzerinden gidilirse daha doğru bir sonuca ulaşacağımız konusundan. Ama şöyle de bir açmaz var gibi, hem biçimsel olarak hem de manifestolar ve içerikleri de birbirine benzediği noktada işler dahada karmaşık hale geliyor. Dolayısıyla tek çıkış noktası onu üreten kişinin nasıl tanımladığı gibi duruyor.

**BA:** Pratikte zaten şöyle: Sanat bienaline girmeyen bazı işler var, buna alan açalım deyip birileri o zaman siz de tasarım bienaline gelin diyebiliyor. Örneğin ben bir ready-made iş yapıyorum, Getir çantasını aldım ve sanat bienaline koymaya çalıştım, yani bu şu anda bile reddedilecek bir iş, 100 yıl geçti ama hala reddedilir. İşte buna alan yaratmak için başka bir yere geçiyorsun aslında, biraz bununla ilgili. Tasarım ismi orada biraz bahane oluyor. İki bienale de bakalım mesela katılımcılar daha çağdaş teknikleri, metodolojileri kullanıyorlar mı? Diye bakalım. Tasarım bienalindeki işlerin çoğu daha çağdaş teknikleri kullanıyor bence, daha çağdaş konularla ilgileniyor, o yüzden o eski tutulan yere alternatif oluşturmak için geçici olarak açılmış bir alan gibi duruyor.

**GC:** Sizce artık kullanıcıya da dönüşen izleyici bu işin neresinde konumlanıyor, bu ilişkiye bu dönüşüme bir katkısı var mı ya da aktif bir rolü var mı izleyicinin/kullanıcının?

**BA:** Sanat ve tasarım bienalinin izleyicisi mi, yoksa genel bir izleyici ile ilgili mi?

**GC:** Bienal üzerinden gidebiliriz.

**BA:** Türkiye'deki sanat tüketicisi bir anlamda da üreten kişilerdir. Sanat bienaline gidenlerin çoğu sanatla ilgilenen ya da ufak tefek bir şeyler yapan kişiler. Dolayısıyla o kişilerin sanat algısına bakmak gerekiyor, sanat eğitimine bakmak gerekiyor.

Türkiye'deki sanat eğitimi zaten sakat ve burada üretilen ifade yöntemleri çok geçerli değil, çok sorgulanmamış. Avrupa'dan sanat budur cümlesi gelmiş ve onda da 19. yüzyılda kalmışız neredeyse. Dolayısıyla o sanat izleyicisi de bunu bekliyor, 19. yüzyıl Avrupası sanatını bekliyor. Yani bizim sokakta sanat dediğimiz şey, Avrupa'nın 19. yüzyılda sanat dediği şey aslında. Bu zaten sanatı süper işlevsiz bir hale getirmiş durumda. Ne bizi temsil ediyor, ne de güncel bir şeyi temsil ediyor. O yüzden garip bir halde. Benim YouTube'da yaptığım konuşmaları sanat bienaline giden ortalama biri izlemez ama sanatla ilgilenmek isteyen ve bir ilişki kuramayan binlerce genç izliyor. Şuna çok şaşırmıştım: Nesin Matematik Köyü'nde sanat atölyesi yapmıştık, oraya matematik çalışmaya gelmiş lise ve üniversite öğrencileri benimle her gün fotoğraf çektiriyordu. Ben çok şaşırdım, yani bunlar matematik öğrencisi, hayatlarını matematiğe adamış öğrenciler beni takip ediyorlar ve tartışıyorlar benimle. O çocukların kendi güncel dillerinde, kendilerini ifade etme ihtiyaçları var ama sanat şuna dönmüş durumda: Hayır sanat çok kurallıdır, bir kere eskilere biat edeceksiniz, eski sanatçıları bileceksiniz, önce onları taklit edeceksiniz, sonra kafanıza göre iş yapacaksınız gibi saçma bir yerde. Bir de politik tarafı var bienalin, diğer politik gruplara alan açma tarafı var. Bu da sanatla doğrudan ilişki değil bence. Ben o politik anlaşmayı değerli buluyorum ama bunun direk sanatın özünde yeri yok aslında. Sanat çok politik bir şey tabii ki ama bu güncel partiler üzerinden falan gidebilecek bir şey değil, bu kadar komik bir yerden bakamayız. Zaten bize sunulan seçenekleri reddedebilmek sanat eseri yapmak oluyor bence. O yüzden oralarda çok sıkışmış durumda ve seyirci de bunu bekliyor. Benim çevremdeki tırnak içindeki bir sürü sanatsever de benim çalışmalarımın sanat eseri olduğunu otorite tarafından onaylandıktan sonra kabul edebildi. Örneğin müzelerde işim gösterilince, ben sanat otoriteleri tarafından konuşulmaya başlayınca çevremdekiler Bager sanat yapıyor galiba demeye başladılar. Bu arada bayağı şey yaptığımı fark ediyorum burada konuşurken, ben sanatı çok işlevli bir yere getirmeye çalışıyorum aslında ama o işlev tasarımdaki işlev mi? Kendimizi güncel araçlarla ifade edebilme işlevine çekmeye çalışıyorum ben de. O yüzden o izleyiciye ve üreticiye alan açma derdindeyim yaptığım işlerle ya da yaptığım spekülasyonlarla. Çoğu konuşmam aslında bir performans, ben bilgi öğretme gayesiyle bir konuşma yapmıyorum, bir tartışma başlatma gayesiyle yapıyorum. Dolayısıyla tartışma başlatmanın kendisi zaten çok performatif bir hareket ve güncel üretimi de takip ediyorum. Dolayısıyla daha

hibrit bir yerde duruyorum galiba ama şu azalmaya başladı biraz bu sayede, işte fularlı sanatçı ve onun hayranı figürünü biraz kırmaya başladık gibi geliyor. Tasarım bienali bu anlamda mesela iyi bir alan açıyor olabilir. Ama sanat bienali bunu yapabiliyor mu emin değilim, totaldeki duruş önemli tabii ki, yani dönem dönem vardır, sanatçılarda ve bazı küratörlerde bunu görebiliyorum ama bütününde görmüyorum.

**GC:** Evet, buradaki durum gerçekten çok karmaşık. Yereldeki izleyicinin beklentisi, algısı, çoğu üreticinin yaklaşımları ve çalışmaları gerçekten çok geriden geliyor. Bu açıdan sizin konuşmalarınızı çok önemli görüyorum. Keşke daha yaygın olsa.

**BA:** Ama zaten oluyor, bu da çok ilginç, ben bunları konuşuyorum ve dinleniyorsa bu zaten oluyor demektir. Ben bunları 5-10 yıl önce de konuşuyordum ve dinlenmiyordu. Bu benimle ilgili değil, o yüzden dönem buraya doğru geldi. Çünkü bir çocuk doğdu ve bilgisayarla büyüdü, şimdi ona git yağlı boya yap demek çok mantıksız, yani yağlı boya onun için bilmediği bir teknoloji ama bilgisayar bildiği bir teknoloji, neden bilmediği bir teknoloji ile kendini ifade etmeye çalışsın? Sanat sadece bu teknolojiden yapılır, bilim bu teknolojiden yapılır, mühendislik bu teknolojiden yapılır gibi bir ayrım çok yararsız bir ayrım. O yüzden, zamanı geldiği için bunları konuşabiliyoruz ve şu olacak bence, yavaş yavaş bir iyileşme olmayacak ama yan yana farklı paradigmalar ilerliyor olacak, o da devam edecek, klasik sanat da var olacak. Türkiye'de akademi genelde canlılarla değil ölülerle ilgilenir, çünkü güncel bir sanatçıyı anlatmak risklidir, ölmüş birini anlatmak daha garantidir. Bunun bir sebebi de literatürü tamamlanmış, üzerine eleştiriler yapılmış çok güvenli bir alan olması ama sanatın kendisi güvenli olamaz burada bir tanım problemi var. Bilimde güvenli olmamız gerekir ama sanatta güvenli olmaya çabalamak bizi sanattan çıkartır, o sanat tarihi olabilir. Ben dört yıldır sanat tarihi dersi veriyorum, 1990-2020 arasını konuşuyorum. Herkes benim gibi versin demiyorum tabii ki ama bu da olmalı.

**GC:** Acaba asıl yanlışı sanat ve tasarımı kesin tanımlara sığdırmaya, hapsetmeye çalışarak yapıyor olabilir miyiz?

**BA:** Şöyle, tanımlamak çok zevkli bir şey, özellikle yaşlılar için. Ben de belli bir yaştan sonra tanımlamaya başladım, tarama sözlüğüne 30'dan sonra bakmaya başladım, 35'ten sonra etimolojik sözlükler elimden düşmedi, tarih kitaplarındaki referanslara çok bakarım, neymiş ne değilmiş diye. Çok severim, kelimelerin kökenlerine inerim, bir sebebi bu. Bir tarafta istatiksel tanımlama, etimolojisi neymiş değil de günlük dilde nasıl kullanılıyor, teknolojinin bir etimolojisi var, sanatla falan da çok ilgili, yani o techne dediğimiz şeyle ilgili. Bir de pratikteki kullanılışı ve sözlükteki tanımı var. Bunlar ayrı şeyler. Pratikte mesela, neye teknoloji diyoruz? Biz ergenliğimizden sonra icat edilen şeylere teknoloji diyoruz ve genelde elektronik olması lazım. Bu da ilginç bir konu, çünkü çoraba ya da elmaya teknoloji demiyoruz ya da elma teknolojisi üzerinde çalışan bölümler var ve yediğin elma hiç doğal bir elma değil, çok fazla müdahaleden geçmiş, yapay bir şey, dolayısıyla elma teknolojik bir ürün. Tanımda etimolojik sözcük tanımı dediğimiz o genel tanım ya da tarama sözcüğü gibi çalışan wikipedia tanımı dediğimiz tanımlar. İstatiksel tanımlama da çok iyidir, sizin bu sorularınızı basitleştirsek ve rastgele insanlarla sokakta anket yapsak, muhteşem eğlenceli sonuçlar çıkar ve kafamızı açar. Burada bir sorun yok, o yaptığın tanıma faşizan bir şekilde sarılıp, bütün dünyayı oradan görmeye çalışmak sorun. Tanımlamak çok zevkli bir şey. Ben tanımlara bayılıyorum ama tanımlara tapmıyorum. Tamamlamayı şöyle düşünelim, bir tür sıkıştırma algoritması gibi basit bir şeye sıkıştırıyorum ama yeri geldiğinde bunun içini açıp çürümüş taraflarını çıkarıp yeni şeyler koyabilmem gerekir. O yüzden tanıma böyle bir yerden baktığımızda tanım çok kuvvetlendirici bir şey. Ortak dil çok değerlidir yoksa konuşamayız ama böyle bir yerden bakmıyorsak patlarız. Örneğin poğaça kelimesi, sözlüğe poğaça kelimesini ilk kim yazdı ben bilmiyorum ama baksak mesela niye öyle yazdığını sorarız o kişiye çünkü da-ho-ça da yazabilirdi. Dalga geçiyoruz ya yanlış yazanlarla, halbuki onlar yanlış yazmıyor. Sözlüğü yazan kişinin, kurumun karar verirken önüne gelen opsiyonlardan diğerlerini söylüyorlar. O kişi ya da kurum birini seçti diye o doğru değil. O şu demek, bundan sonra burada uzlaşırsak iyi olur, diğerlerini kullanmayalım lütfen demek. Biz ne yapıyoruz? Dili bilmiyorlar diye dalga geçiyoruz. Biz bunlara grammar nazi diyoruz. Modernizm'in en büyük problemi bu oluyor zaten, icat ettiği şeyin icat edilmiş olduğunu yazmıyor, icat edilme tartışmasını açmıyor, çünkü konuyu muğlaklaştırmak istemiyor, aslında haklı tarafı var ama o kadar da değil.

**GC:** Sizce dünyadaki birçok şeyi egemenliği altına alan ve benzerleştiren küreselleşme olgusu sanat ve tasarımın benzerleşmesinde ne kadar etkili olmuştur, ya da olmuş mudur?

**BA:** Zaten çaba, otomatik refleks o. Bir alanda bir trend görünce bütün alanlara uygulamaya kalkıyoruz ama şunu söyleyeyim, dünyadaki bardakların benzerleşmesi iyi bir şey olabilirken, yaptığımız resimlerin benzerleşmesi kötü bir şey olabilir. Yani araç olarak gördüğümüz nesneleri benzerleştirelim de, araç olmayan, amaç olan nesnelerde benzerleşme yapmayalım. Konu bu ayrım aslında. Dolayısıyla, bu bakış açılarını okuyor olmamız lazım. Evet bu yön var. Yani, ikisinin de artısı eksisi var. Yani Bob Ross'un o programı çekmesi bir yandan çok güzel bir yandan çok saçma. Orada, bir anda insanların bir şeyler yapabilmesini ve korkularını yenmelerini sağlıyor. Mesela, annem Bob Ross'u görüp resim yapma korkusunu yenebiliyor, bu güzel. Ben şunu da konuştum annemle, neden gördüğün şeyi yapmıyorsun da hayatınız boyunca görmediğiniz bir manzaranın resmini yapıyorsun? Diye. Sokağın resmini de yapabilir ama sokak çok çirkin diyor, tamam hikaye bu zaten diyorum. Gördüğünün resmini yapmak seni sanatçı yapmaya başlıyor, çünkü nasıl gördüğün, nasıl yorumladığın önemli. Manzara resmi, görmediğim bir şeyin resmi, yani ölünün fotokopisini çekiyorsun. Özgürleştiriyor, aynı zamanda da kısırlaştırıyor, dolayısıyla ona bakmamız lazım. İlk, 1900'lerin başlarında sokak ressamları çıktığında bu lafı söylemişler, bu kadar çirkin bir şeyin resmi mi yapılır? Aynı cümle. Sokakta resim yapmak, yani portable, sırtında tuvali, açıyor resmini yapıyor. Aman diyorlar, bu gençler ne saçma işler yapıyor. Orada da o kavga vardı aslında. Dolayısıyla ölmüş, çürümüş bir şeyin tekrarını yapmaya çalışmak çok tatsız bir duruma getiriyor durumu diye düşünüyorum.

**GC:** Yakın gelecekte sanat ve tasarım ayrışmaya mı birleşmeye mi yönelir daha çok, sizce bu kavram karmaşasından nasıl sağ çıkarız?

**BA:** Yani biz hayatın doğrusal olduğunu düşünüyoruz ama hayat dalgalarla ilerler. Dalgalar devam edecek bence. Yani şöyle düşünün: Afganistan'da Postmodernizm'e ihtiyaç yok, Modernizm'e ihtiyaç var ama Almanya'da Postmodernizm'e belki daha çok

ihtiyaç olabilir. Yani şunu demek istiyorum: Yere göre de değişebilir ya da birini abarttığın zaman diğerinin değeri çıkabilir. Uzmanlara çok ihtiyacımız var ama herkesin uzman olması da psikopatlık, yani dönemler ve dalgalar var. Sanat bir insanın bireysel gelişimi için çok önemli ve bireyselleşme arttığı için şu anda sanat trendindeyiz. Tasarım yapmak kolaylaşıyor çünkü ekmek parası kazandırıyor. Sanat yapmak da ihtiyaç olarak artıyor. Tamam, para için tasarım yap, kendini ifade etmek için de sanat yap. Öğrencilerle bunu tartışıyoruz, bilgisayar oyunlarının ekran görüntülerini ready-made olarak sergiye sokabilir miyiz, yani screenshotları sergileyebilir miyiz? Sürekli tartışmamız gereken konular var gibi geliyor. Biraz, bu işlerin yan yana durmasına izin vermemiz iyi olacak gibi duruyor, benim bireysel görüşüm.

## ÖZGEÇMİŞ

2008 yılında Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'ne ikincilikle giren Güvenç Ceviz, Resim Bölümünde eğitim almış, 2014 yılında Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Anasanat Dalında yüksek lisansa başlamış ve 2018 yılında bitirmesinin ardından aynı yıl, aynı enstitü ve bölümün sanatta yeterlik bölümüne girmeye hak kazanmıştır. 2022 yılında, "Tasarımın Sanata, Sanatın Tasarıma Evrilmesi Bağlamında İstanbul Bienali ve İstanbul Tasarım Bienali Örneği" başlıklı tez ile sanatta yeterlik eğitiminin sonuna gelmiş olan Güvenç Ceviz, yurt içi ve yurt dışında, 2021'de Avusturya'da gerçekleşen "Koschatzky Art-Award 21"; 2019'da Bulgaristan'da gerçekleşen "Seventh International Biennial The Art Of Miniature"; 2019'da Kırgızistan, Manas Üniversitesi'nde yapılan "Transformation"; 2018'de Hong Kong, PolyU'da yapılan "Contemporary Art Exhibition"; 2018'de İstanbul'da gerçekleşen "BASE New Artist Platform" gibi bir çok sergide ve projede yer almış; Ankara CerModern'de düzenlenen "Genç Güncel Sanat Projesi" yarışmalarında aldığı başarı ve mansiyon ödülleri gibi ödüller almıştır. Bugüne kadar hem sanat hem de tasarım disiplinlerinde deneyim şansı bulmuş; güncel olarak ise İstanbul'da, tasarım alanında öğretim görevlisi olarak dersler vermekte, grafik tasarımcı olarak çalışmakta aynı zamanda da sanat projelerini sürdürmektedir.