

**Makale Türü:** Araştırma Makalesi

## İMGESSEL TASARIM: GERİ DÖNÜŞEN SANATIN MÜZEYE YANSIMALARI

Yaşar ÖZRİLİ<sup>1</sup>

### ÖZ

*İmge, bir objeyi gerçeğine yakın oranda yeniden algılamaya yarayacak şekilde duyu organlarıyla tarayarak somut ya da düşüncel kopyasını oluşturmaktır. Bunun yanı sıra bilişsel dünyada soyut kavramlarla işlem yapabilmektir. Görme duyusu yoluyla algılanan uyarıcılar hissedilerek ve ussal olarak insan belleğinin nezaretinde filtreye tabi tutulmaktadır. Daha sonra beyinde bir görüntü meydana gelmektedir. Duyular yoluyla algılandıktan sonra oluşan bu görüntünün, maddi, fiziki dünyaya ait objelerin ortadan kalkmasının ardından zihinde beliren izlenimleri imgelemdir. Sanat eserinin oluşum süreci sanatçının düşsel dünyasının zenginliği ve yeteneği ile doğru orantılıdır. İmgesel tasarım değişik biçimlerde kullanılacak akli bir gizilgüçtür. Bir miktar ussal beceriyi de beraberinde gerektirmektedir. İmgesel tasarımların, pratiğe dönüştürülmüş en yalın hareket sahasını geri dönüşen sanat hamlelerinde görebilmekteyiz. Bu çalışmada Tarama yöntemi ile özellikle çevrimiçi platformlarda doküman incelemesi yapılmıştır. Alanyazındaki konuyla ilgili yayınlara ulaşılmaya çalışılmıştır. İstanbul Modern Sanat, İstanbul Pera Müzesi, Samsun Geri Dönüşüm Müzesi ve Veronika Richterová'nın, Plastik Şişe Müzesi, örnekleri ekseninden geri dönüşen sanat pratiklerine temas edilmeye gayret edilmiştir. Değişen dünyada, beklentileri, ihtiyaçları farklılaşan toplumların, sanatın evrilmesinde, boyut değiştirmesindeki pozisyonunun değerlendirildiği bu çalışmada, düşsel dünyası zengin, marjinal sanatçıların, cürekâr hamlelerle ürettikleri eserler vasıtasıyla, seçkin hikayeler yaratmaya çaba göstermeleri, anlatılmaya değer hareketlerdir. Son zamanların özgün sanatçıları, geri dönüşen sanat örneğinde olduğu gibi hem doğaya olan saygılarının bir ifade aracı olarak, hem de estetik yönü ile ilgi uyandıran eserlerinin niteliğiyle, önümüzdeki dönemlerde de boy gösterebileceklerine olan inanç öngörüler arasındadır.*

**Anahtar Kelimeler:** İmge, İmgesel Tasarım, Geri Dönüşüm, Sanat, Müze.

---

<sup>1</sup> 100/2000 YÖK Doktora Bursiyeri, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Sanat Tarihi Bölümü. ORCID No.: 0000-0003-4495-0705, yozrili@gmail.com.

**Makale Geliş Tarihi:** 11 Nisan 2021 **Kabul Tarihi:** 23 Haziran 2021

# IMAGINARY DESIGN: REFLECTIONS OF RECYCLED ART ON THE MUSEUM

## ABSTRACT

*The image is creating a concrete or reflective copy by scanning an object with its sensory organs in a way to perceive it again or in a way that is close to its real. In addition to this, it is to be able to operate with abstract concepts in the cognitive world. The stimuli perceived through the sense of sight are sensed and intellectually filtered under the auspices of human memory. Then an image occurs in the brain. The impressions of this image, which are formed after being perceived through the senses, after the disappearance of objects belonging to the material and physical world, are the impressions that appear in the mind. The creation process of the work of art is directly proportional to the wealth and talent of the artist's imaginary world. Imaginative design is a mental potentiality that can be used in different ways. It requires some rational skill along with it. We can see the simplest movement area of imaginary designs transformed into practice in recycled art moves. In this study, document analysis was carried out, especially on online platforms, with the scanning method. It has been tried to reach publications related to the subject in the literature. Efforts have been made to touch upon the recycled art practices of Istanbul Modern Art, Istanbul Pera Museum, Samsun Recycling Museum and Veronika Richterová's Plastic Bottle Museum. In this research, in which the position of the societies whose expectations and needs differing in the changing world is evaluated in the evolution of art and in changing dimensions, the marginal artists, whose imaginary world is rich, endeavor to create distinguished stories through the works they produce with daring moves are movements worth telling. It is among the predictions that the original artists of recent times will be able to appear in the coming periods, both as a means of expression of their respect for nature, as in the example of recycled art, and with the quality of their works that arouse interest in terms of aesthetics.*

**Keywords:** *Image, Imaginative Design, Recycling, Art, Museum,*

## Giriş

Sanatın ilk emareleri insanın varlığıyla vücut bulmuştur. Altıncı duyusu yani estetiği arama ve güzele olan merakı, bireyi, sanatçıya dönüştüren normlardan biridir. Doğayı özümleyerek anlamlandırmaya çalışan insanlar, yaratıcı kabiliyetleri oranında eserler üretme gayreti içine bulunmaktadır. Geçmişin erken dönemlerine ait sanatın belirmeye başladığı zamanlarda, sert cisimler üzerinde oluşturulan damgalar, simgelerle başlayan sanat serüveni, bu sembolleri meydana getiren zatların, estetik hazları ve imgelerinin dışa vurumu şeklinde tasavvur edilebilmektedir.

İnsanın doğadaki izlenimleri ve dolayısıyla deneyimleri sonucu meydana getirdiği sanat yapıtları, şematize edilmiş, ussallıkla yoğrulmuş imgelerdir. İnsanın düşünme yeteneğinin varyantları imgesel kavramlar oluşturmada ortaya çıkan yetilerdir (Karabulut ve Daşdemir, 2020. s. 243). Tekrar, tüm yönleriyle tanımlanması düşünülen bir objenin fiziki sınırlarının zihinde belirmesi, ana çerçevesinin çizilmesi eğilimidir. Yansıma kuramı, bireyin belleğinin somutlaştırma, anlamlandırma gibi dışsal etkenlerin izlenimleridir. Kişinin içinde bulunduğu coğrafi zemin, veri toplama, müşahede de bulunma, hafızasında şematize etme, örüntü oluşturma ve bilince çıkarma süreçleridir. Diğer yandan ise, imgesel, idrak edebilme yeteneğidir. İmgesel; betimleme, resmetmek, görsellikle açıklanamamalıdır. Fakat imge görsellikle yakın ilişkili bir olgudur.

İnsan için oldukça değerli olan görme organı, çevresinde olup bitenlere yönelik edindiği intiba, ussallık ve hissi kabiliyetiyle ayırım yapmaya, tercihte bulunarak, zihinde bir görsel anlam belirmeye başlamasında önemli bir araçtır. Bu sebeple imgesel yaratının meydana gelmesinde en yetkili organ gözdür. Dolayısıyla konsantrasyonunu tek objeye odaklayan birey düşünüldüğünde, objeyi incelediği vakit boyunca, bellek objeden yansıyan tüm uyarıcıları kaydetmektedir (Işıldak, 2008, s. 65). Orkunt'a göre (2017), hayatın karmaşıklığı içerisindeki bireyin yaşama ait imgeler oluşturarak ona anlam kazandırması söz konusudur burada en önemli öncü dünyayı analizine yardımcı olan görsel bellek imgeleridir (s. 29). O (2017), buradan yola çıkarak aslında her yaklaşımın imgesel tasarımı hayat tecrübelerinin, birikimlerin, farklı üslupların bir araya gelmesi olarak algıladığının altını çizmektedir. Bu doğrultuda her şey yeniden ve yeniden kurgulanarak tasarlanabilmektedir (s. 29). Bunun doğal sonucu olarak, varoluş mekânlarını açığa çıkaran mimari yapılar, insanların yaşantılarına aracılık ederek, kişinin yaşam deneyiminin ve algıladığı dünyanın birbirine eklenmesine ortam hazırlamaktadır

İmgesel tasarım, tabiatta mevcut durumdaki objenin sanatkâr tarafından taklit edilmesi, o nesneye farklı özellikler edindirmesi işlemidir. Ayrıca, objenin bilinçli düşünme süreçlerinden geçtikten sonra başka bir nesneye dönüşmesi işlemidir. İmgesel tasarım ise, bireye mahsus özelliklerin, farklı imgeleri tek noktada toplayan, sentezleyen en son veriler oluşturma becerisi sağlayan olgular bütünüdür (Gawain, 1978, s. 5). İmgelem, düşsel dünyada tasarımı, zihinde bir fikir ya da resim yaratma yeteneğidir. İmgesel tasarım ürünü, sanat yapıtı, kavramsal olarak inşa edilmiş bir dizi duygu ve düşünceyi

sembolik olarak aktaran ve üretiminde belirli bir tarzda yetenek, beceri ve bilgi gerektiren bir üründür.

İngesel sanatsal üretim, insana ve onun tarafından üretilmiş olan her şeye atıfta bulunabilen, göstergeye dönüşebilen, duygu ve düşüncelerin görünür hale getirilmesi sürecidir (Sankır, 2018, s. 525). Bunun somut örneklerinden biri de geri dönüşen sanat yapıtının kendisi olarak sunulanın yani görünenin ötesinde sembolik ifadeler aracılığıyla özel anlamlar taşıyan düşünceye özgü kavramsal ürünlerdir. Bu olay ingesel duygu ve düşüncelerin gerçekliğe dönüşmüş halidir. Bu açıdan sanat eserleri aynı zamanda konjonktürelidir Her sanatçı yaşadığı toplumun değer yargılarını, zamanın koşullarını, felsefesini, inanç dinamiklerini, içselleştirerek sanatına semboller halinde yansıtmaktadır.

Sanatçılar içinde buldukları çağdan ve kültürden çok fazla izole bir bilinçle eser yaratmakta diretmemektedirler. Gündelik yaşamdaki sıradan bir objenin sanat olarak değerlendirilmesi o nesnenin sahip olduğu özsel niteliklerden dolayı değil ona atfedilen anlamlardan dolayı mümkün olabilmektedir (Sankır, 2018, s. 525).

Gülüm ve Dilmaç (2016), çağdaş sanatın, geri dönüşüm uygulamaları ile hem kent bazında çözüm getirici nitelikler taşıdığını hem de estetik değer oluştururken, geliştirdiği odak noktasıyla halkın dikkatini çekerek yarattığı sanatsal ortamlar imaj ve kimlik türettiğini dile getirmektedirler (s. 92). Ayrıca, halkın kolayca erişebileceği ortamlarda yapılan sanatsal uygulamaların, mekâna yeni anlamlar katarken müze sergi ve koleksiyonları ile algısal ve işlevsel bir anlayışı da geliştirdiğini ifade etmektedirler. Onlara göre (Gülüm ve Dilmaç, 2016), kamusal alanda otoriteden özgürleşerek üretilen sanat halkla da iletişim kurmayı kolaylaştıran bir etmendir (s. 92). Burada sanatçının marjinallik prensibinden söz edilirken onların bir yandan fikirlerini sanat yolu ile anlatırken diğer yandan da doğayı korumak adına bir savaş verdiklerinin altını çizerler. Bu tür geri dönüşüm fikri üzerine yükselen ve atık malzemeler kullanılarak üretilen sanatın insanlara geri dönüşüm fikrini aşılamanın yanında sürdürülebilirlik anlayışını da verdiğini anlatmaktadırlar.

Çağdaş sergiler, insanı merkeze alarak farklı sanat akımlarına ait ingesel, sınırları zorlayan örneklerinin yanı sıra somut olmayan kültürel miras, performans sanatları, geri dönüşüm sanatı (Driftwood) vb. derin hayal gücü ve estetik yetenek ürünlerinin bulunduğu yeni müzecilik platformunda, ziyaretçilerin beğenisine sunulmaktadır. Geri dönüşen sanat, son yüzyılda, insanın özgürce düşünebildiği ve tasarladığı marjinal seçkileri, yeni müze ikliminde sergileme şansını yakaladığı, pragmatik ve rasyonel bir kulvarda boy göstererek kendini ifşa ettiği bir manifestonun muhtevasını teşkil etmektedir. İngesel tasarımın sıra dışı versiyonu olan geri dönüşen sanatın, müzelerdeki örnek uygulamalarını ele alan bu çalışma ekolojik ve estetik değerler perspektifinden sanatın nasıl teşekkül ettiği konularına atıf yapmaktadır. İngesel tasarım, hayatın birçok alanında farklı kollarında, kullanılabilen bir kavram olarak tasavvur edilse de sanatsal ürün elde etmeyi sanat eseri yaratmak odaklı anlamıyla değerlendirmek de ayrı bir husustur. Kişinin düş gücünü kullanarak estetik hassasiyeti ekseninde nitelikli veri elde etme arzusu ingesel

tasarımın ana temasıdır. Bu anlamda çağdaş sanatta atık malzemelerin kullanılması aracılığıyla ve geri dönüşüm mantığından yola çıkılarak sanat eseri tasarlama bu çalışmada detaylı olarak örnekler üzerinden incelenecek ve analiz edilecektir.

## İmge ve İmgelem

İmgeye, objeleri zihinde, modifiye ederek yeniden anlamlandırma işlemine tabi tutuktan sonra beliren görüntüdür denilebilir. Bireyin algılama yetisi sonrasında belirli bir süre beyninde ortaya çıkan soyut ya da somut suni özelliştir (Türk Dil Kurumu, [TDK], 2006). İmge, düş ve görüntü sözcükleri ile benzer anlamlıdır. Düşsel olarak zihnimize oluşan form ya da şekil ile ifade edilmek istenen şey imgedir.

Türkçe sözlük, imge kelimesine şu anlamları vermektedir:

- Zihinde tasarlanan ve gerçekleşmesi özlenen şey, düş, hayal, hülya.
- Genel görünüş, izlenim, imaj.
- Duyu organlarının dıştan algıladığı bir nesnenin bilince yansıyan benzeri, hayal, imaj,
- Psikolojide duyularla alınan bir uyaran söz konusu olmaksızın bilinçte beliren nesne, olay, hayal, imaj şeklindedir (TDK, 2021).

Işıldak (2008), Antik Çağ'dan Orta Çağ' a kadar tanımları yapılmaya çalışılan imge kavramı hakkında bazı filozofların açıklamalarını aktarır (s. 66). Onun aktarımında (Işıldak, 2008, s. 66), Platon'a göre, gerçek objenin aksettirilmesidir ve bir anlamda illüzyon olduğunu da ima etmektedir. Ayrıca gerçek, görsele olan sadakatin farklı bir versiyonudur buna karşılık Demokritos ve Epikür imgeyi, mutlak suretle somut bir cisim olmalı diye açıklamaktadır. Beynimizde oluşan, yani ussal olarak beliren görüntü, gerçek nesnenin orijinaline bağlı kalınarak elde edilmesi sonucudur. Orta Çağ'da "Kartezyen" felsefenin önemli isimlerinden olan Descartes'a göre, duyular aracılığıyla maddi objelerin yansımasından edinilen verilerin zihinde oluşturduğu yeni bir kavrayıştır. Descartes, soyut ve fiziksel olarak çalışkan ve yaratıcı ifadesini imgelem için kullanmaktadır diye ifade etmektedir (akt. Işıldak 2008, s. 66).

Bayav (2009) ise Platon'un hayal gücü yoluyla bir varlığa gerçeklik niteliği edindirmek adına bellekte kurgulanmanın imgeleme işaret ettiğini dile getirmektedir (s. 110). Aktif durumda bulunan alıcıları (duyu) imgelem diye ifade eden kişi ise Aristoteles'tir der. 18. yy. da eleştirel felsefe ekolünü geliştiren Immanuel Kant'ın ise imgelemi, objelerin zihinde belirebilecek kadar bıraktığı emareler olarak tanımladığını söyler. Bayav (2009), bunun yanı sıra 20. yy. önemli felsefecilerinden biri olan J.P. Sartre'ın da hayal gücü vasıtasıyla ne yaratmak istendiği adına bir amaç edinmek olarak formüle ettiği imgelem hakkındaki fikirlerini aktarmaktadır (s. 110). Yetiş'e (2007) göre, imge sözcüğü, sanat kelimesi ile doğrudan ilişkili olduğu bir terimi ifade etmektedir çünkü imge, kişinin dış dünyaya ilişkin alımlamalarını tıpkı sanat gibi yeni ifade bir özgünlük ile açıklaması ile gerçekleşir. Burada imge diyerek anlatılanın bir kelime, bir kelime grubu yahut ipuçları

verilmiş bir işaret olabileceği vurgulanmıştır. İmgelerin birtakım içsel yetenekler aracılığıyla maddeye yansiyarak, yaratıya vesile olması imgesel tasarım kavramına örnektir.

## İmgesel Tasarım

Hiçbir şey yoktan var edilmez ve de gelişmez. Yeni bir fikrin üretilmesi, ortaya atılması ya da yeni bir düşünce biçiminin önerilmesi ya da türetilmesi, birikimimize katkıda bulunmuş önceki kavram ya da bilginin üzerine inşa edilerek olanak kazanmamaktadır. Ne yaratıcılık ne buluşun amacı, sonucu ortada olmayan bir şeyi var etmek değil, olanın üstüne bir yenilik, değişik bir yorum, alışılmıştın dışında bir bakış açısı getirebilmektir. Eğer bilişsel işlemlerin temelinde kavram önemli bir yer tutuyorsa, o zaman tasarım eğitiminin daha etkili olabilmesi için, tasarıma giden yolun eğitimi de önem kazanmaktadır. Kömürcüoğlu (2002), tasarım sürecinin bir bilişsel işlem olduğunu, aynı zamanda tasarım sürecinin imgelem ve yaratıcılık boyutunun da bulunduğunu açıklamaktadır (s. 5). Her yaratıcı bilişsel süreçte olduğu gibi tasarım ürününün geçirdiği aşamaların da, çeşitli ansal işlemlerin süzgecinden geçtiğini yaratıcılığın, burada yoktan var etme anlamından çok türetme, ortaya çıkarma, yenilik getirme, bulgu ağırlıklı olarak kullanıldığını söylemektedir. Kaldı ki özellikle tasarımda yaratıcılığın, yoktan var etmek anlamı pek geçerli olmamaktadır. Çünkü olasılığı çok düşüktür. Tasarım değişik biçimlerde kullanılabilecek ussal bir gizilgüçtür. Sınırlı da olsa bir miktar ussalık gerektirmektedir. Ancak ussalığın sınırları da bilgi kategorilerinin içinde sınırlıdır diye anlatmaktadır (Kömürcüoğlu, 2002, s. 5).

Uzamsal görsel hafıza performansını zinde tutarak, imgelemden kavrama çıkarak ve yaratı oluşturmak, sanatçının işidir. Sanatçının diğer insanlardan ayrılan belirgin özelliği kavrama yeteneğinin sanatsal ifade aracı oluşundadır. O, kimsenin görmediğini gören, maddeye ruh yükleyen, dolayısıyla imgesel tasarımı gerçekleştiren kişidir. Son derece ilkel nesnelere anlam çıkaran kavrama yeteneği ile imgeyi simgeye dönüştüren bilinç, sanatçının imgesel tasarımlama yeteneğinin yansımalarıdır. Bir nesnenin içeriğini nesne ve simge diye ayırmak yanlışsa, tasarımı da kavramdan ayrı düşünmek o derece sağlıksızdır. Bir konu, bir durum, olay, somut nesnelere, kavrayış ürünü tasarımlardır (Langer, 2003, s. 38). Langer (2003) bu konuda şöyle der:

Tasarım ve kavram birbirlerine kaynaşmış ayrılmaz bir bütünün öğeleridir. Bir nesnenin tasarlanıp ortaya konulması ve de onun deneyimi, hem duyarlılığımızın hem de görsel ve olgusal kavramlarını değişik boyutlarda bir araya getirerek, ona bir anlatım biçimi verilmesidir. “imgelemin ve duygusallığın biçimlerini bize bir bütün olarak vermektedir; eş deyişle sezginin kendisini durulaştırır ve örgütler (s. 38).

Tasarım, geçerli bir veri ortaya koymak için imgenin yansımasıdır. İmgelemin tasarıma dönüşmesi, derin bilişsel bir süreci yakından ilgilendirmektedir. Yani öğrenme, bilme, kavrama, karar verebilme vb. niteliklere haiz olmayı ilgilendiren soyut işlemler durumudur. Tasarımı doğuran alt güdüleyiciler, bilinç, istek, arzu ve kavrama yeteneğidir. Belli bir öğrenme, düzeyine erişmiş us, artık nereye varmak istediğine

yönelik bir kanaati bulunmaktadır. Bunun sonucunda tasarımın kavramsal çerçevesinin oluşması kaçınılmazdır. Şöyle izah etmek gerekirse, bilinç ve imgelem belli deneyimlerden sonra tümevarım ya da tümdengelim şeklinde işlem basamaklarını takip ederek tasarımı doğurmak yolunda ilerlemektedir. Belirli bir olgunluk, yaşam tecrübesi, kültürel birikim, eğitim vb. özellikler de bireysel farklılıkların alt ilkelerini açıklamaktadır.

Turan ve Altaş (2003), imgesel tasarımın farklı safhalardan meydana geldiğini vurgulamaktadırlar (s. 3). İlk aşamada, amaçların neler olduğunu düşünmek, harekete geçmek öncesi durum değerlendirmesi yaparak parametreleri belirlemektir. Tasarım öncesi ilham alma ve politika belirleme durumudur. Daha sonra ikinci aşamada, verileri analiz etmek, işlemek, değerlendirmelerde bulunmak, yargıya varmak safhasıdır. Zihindeki ilk izlenimler yani ilk imgeler, bağımsız ve yeterli olgunlukta olmadıkları için henüz hazır değildir. Kavramaya çalışılarak, tasarıma dönüşmek üzere yoğrulmaya başlanmaktadır. İmgeler, kavrama ve daha sonra imgelem şeklinde biçimlenerek tasarıma dönüşmektedir şeklinde sınıflandırmaktadırlar.

Zihinsel olarak uyarımlar sonucu alınan verileri değerlendirmeden geçirme ve anlamlandırma işlemleri, uyarıcı ile kurulan bağıntı, başka formların ortaya çıkmasına vesile olmaktadır. Ancak burada üzerinde durulması gereken en önemli nokta, zihinin kendi, yargısının filtresinden geçirerek yorum katabilmesi ve yaklaşımıdır (Taşgüzen, 2010, s. 18). Yaratıcı imgelemin (imgesel tasarımın) duyuların, uyarıcılarla olan ilişkisi ile vuku bulması şeklinde açıklanabilmektedir. Duyular yoluyla, içinde bulunduğu coğrafi alanı tahlil ederek yeni somut kavramlar edinmesi, kişinin dışardaki hayat ile teması neticesinde ortaya çıkan davranışlardır.

İmgesel tasarım, bir anlık ve geniş bir zamandan ayrılarak, kopmuş görüntülerdir. Bireysel görme farklılıkları bulunmaktadır. Fotoğraf sanatçısı bile bir fiziki alanda bir zaman diliminin belli bir anını yakalayarak kullanmaktadır. Ressamlarda bir anının görüntüsünü resmetmektedirler. Dolayısıyla hem fotoğraf sanatçısı hem de ressam zihnindeki anlık imgeyi görmektedir. Bir imgeyi algılamak, görme bakış açımızla ilintilidir. Kişinin tercihleri, karar mekanizması, algılayışını yönlendirmede söz sahibidir denilebilir. Örneğin kalabalık bir topluluğa bakıldığında kişi görmek istediği şahsa bakışını yöneltmesi algıda seçicilik ve bireysel görme biçimidir (Berger, 1972/2017, s. 10). Berger'e göre (1972/2017), imge sanat yapıtında verildiği zaman insanların ona bakışı çeşitli varsayımların etkisindedir ve bu varsayımlar, güzellik; gerek; deha; uygarlık; biçim; toplumsal konum; beğeni vb. şeklinde sıralanmıştır (s. 11). Günümüz düşünce dünyası için geride kalan bu hipotezler, sadece maddi gerçeklikler için sınırlıdır. Şimdiki standart durum, tarihten edindiği birikimle yoğrularak bugünü oluşturmaktadır. Geçmişle olan sıkı bağlar bugünü inşa etmektedir. Mutlak suretle içinden çok değerli enstantaneleri çıkararak bugünlere adapte ettiğimiz ve vardığımız nihai sonuçlar bir sentezin argümanlarıdır.



Gawain (1978), yaratıcı imgelemeyi kullanmak için metafiziksel ya da spiritüel düşüncelere inanıyor olunması gerekmediğini ancak bu tür kavramların mümkün olabileceğini kabullenmeye de açık olunması gerektiğini vurgulamaktadır (s. 9). Ona göre kişinin kendi dışında herhangi bir güce "iman etmesi" gerekli değildir burada önemle anlatılan kişinin kendi bilgi ve deneyimlerini zenginleştirme arzusu ve yeni bir şeyi denemek için duyduğu istektir. Kişi farklı teknikleri deneyerek, hangisinin faydalı olduğuna karar verecektir böylece bu değişim onun düşlerinin de üzerine çıkmasına yol açacaktır çünkü ona göre (Gawain, 1978, s. 9), yaratıcı imgelem bir sihirdir. Gawain (1978) şöyle söyler:

O, evrenimizin işleyişini yöneten doğal prensipleri anlamayı, onlarla uyum içinde olmayı ve bu prensipleri en bilinçli ve yaratıcı şekilde kullanmayı öne sürmektedir. Eğer daha önce hiç göz kamaştırıcı bir çiçek ya da harikulade bir güneş batışı görmediyseniz ve biri size bunları betimlese, duyduklarınızı mucizevi şeyler (ki aslında öyledirler) olarak değerlendirebilirsiniz. Ama bunları kendiniz de gözlerinizle görüp, ilgili doğal yasalar hakkında bir şeyler öğrenince, nasıl oluştuklarını anlamaya başlarsınız ve artık bunlar sizin için gizemli olmaktan çıkar doğal görünmeye başlarlar (s. 9).

Gawain'e göre (1978), aynı şey yaratıcı imgelem süreci için de geçerlidir, bu süreçte de öğrenme ve benimseme yaratıcı imgelemeyi geliştirecek, mucizeleri de beraberinde getirecektir (s. 9).

## **Geri Dönüşen Sanat**

İngesel tasarımın somutlaştırılmış bir perspektiften ele alınmasına en güzel örnek geri dönüşen sanat uygulamalarıdır. Geçmişten bugüne kadar tabiatın içinde yoğrularak form değiştiren nesnelere artık sanayileşmeye paralel olarak, başka tekniklerle dönüşüm yaşamaya başlamaktadırlar. Şahindoğan'a (2016) göre, insan hayatını sürdürmek ve kolaylaştırmak için plansızca tasarlanan ve üretilen çoğu araç, doğanın binlerce yılda yok edemeyeceği maddelerden oluşmaya başlamaktadır. Aslında atık maddelerin birçoğu aynı ya da farklı bir amaç için tekrar kullanılabilen malzemelerden oluşmaktadır. İşte bu bakış açısıyla yola çıkan birçok sanatçı, insanın önlenemez tüketim hırsına ve doğaya olan hassasiyetine bir farkındalık yaratmak adına, atık malzemelerden geri dönüşen sanat çalışmalarını başlatmışlardır. Geri dönüşen sanat diye adlandırılan bu faaliyetler, çöpün evrimi ya da çöpten sanata metaforlarıyla desteklenmeye çaba gösterilmektedir.

Aslına bakılırsa çöpten çıkarılan belirli bir modifikasyon yönteminden sonra kullanılabilir olabileceği öngörülen cisimler birer hammaddedir. Bu atıkların ana malzemeleri her türlü nesneden imal edilen objelerdir. Ahşap, maden, cam, tekstil, deri vb. nitelikte olabilmektedir. İşin özünde insan eli değmemiş, doğanın ruhunu taşıyan odun parçaları da bulunmaktadır. İşin sırrının doğru parçayı doğru yere koymak olduğu konusu sanatçının yeteneğiyle ve tasarım becerisiyle alakalıdır. Bu sebeple atıkların yeniden değerlendirilmesi sürecinde geri dönüşüm fikirleri, özgün çözümler üretmektedir. Geri dönüşen sanatı bir eğitim programı çerçevesinde yaygınlaştırmak, sürdürülebilirlik adına doğru bir politika olarak değerlendirilebilmektedir. Bu çalışmalar, okul dışı ortamlardan



biri olan müze atölyelerinde pek tabii ki uygulanabilmektedir. Eğitim etkinliklerinin yapıldığı birtakım müzelerde, müze uzmanı ya da eğitim görevlileri tarafından geri dönüşüm konusunun, insanlığın geleceği adına neden önemli olduğu fikirleri ekseninden yola çıkarak, tasarıma ve sanata vurgu yapılması ile ele alınabilecek eğitsel uygulamalar olduğu bilinmektedir.

Geri dönüşen sanatı, ekonomi, doğaya saygı, insan sağlığı, sanat kavramlarına vurgu yaparak öğretmek önemli atılımlar olarak addedilebilmektedir (Derksen ve Gartrell,1993, s. 43). Atık malzemelerden oyuncak, atık kâğıtlardan heykel, boncuk, tablo, sepet yapımı gibi fikirleri sanata dönüştüren etkinlikleri, hem öğrencilere müzede iyi vakit geçirmelerinde hem de eğitim aktivitelerinde rol alarak üretimler gerçekleştirmelerinde kayda değer bir tavır gibi görmek gerekmektedir. Hayal gücünü kullanarak yaratıcılıkları ve dolayısıyla öğrencilerde çalışma disiplini, dayanışma, beceri kazanımlarını desteklemekte ve ilham almalarına katkıda bulunarak erken yaşlardan itibaren imgesel tasarıma yönelik ilk adımlar atılabilmektedir.

### **İmgesel Tasarımla Geri Dönüşen Sanata Müzelerden Örnekler**

Günümüz müzeciliğinde, toplumun katılımı, beklentileri, düşünce yapısı, etnik durumu, kültürel yapısı, sosyoekonomik düzeyi, beklentileri vb. gereksinimleri dikkate alınarak ayrıca fonksiyonel açıdan politikalar belirlenmektedir. Ziyaretçilerin müze aktivitelerinde görüş bildirmeleri, etkinliklerde rol almaları düşünülerek yeni arayışlar tasarlanmaktadır. Yeni kurgulanan müze konseptlerinde sergi ve koleksiyonlar, müzenin hizmet verdiği kentin ya da ülkenin değer yargılarını gözetken tarzda ve konjonktürel anlayışa paralel bir düzleme göre kurgulanmaktadır. Dolayısıyla müzeler çağdaş sanatların özgün ve sıra dışı çalışmalarına büyük oranda önyak olmaktadır. Bu yeni sanat icraatlarından birisi de geri dönüşen sanat sergi, koleksiyon ve etkinliklerdir.

### **İstanbul Modern Sanat Müzesi**

Türkiye’de çağdaş sanatların en güzide sergilerini kurgulayarak, sıra dışı küratöryel düzenlemelerle adından bahsettiren, eğitim ve öğretim programlarını belirli bir sistematığe göre düzenleyen, aktif müzecilik anlayışına sahip İstanbul Modern Sanat Müzesidir. Çeşitli yaş gruplarına göre müze eğitim uzmanları eşliğinde tertiplenen eğitim programlarına öğrenci katılımı istenilen orandadır. İstanbul Modern “Geri Dönüşen Sanat Dostları” adını verdiği geri dönüşüm sanatsal etkinliklerine her yaş grubundan çocuğu davet etmektedir.

Geri dönüşüm sanatı, etkinliklerine doğanın insan hayatındaki önemi, israf etmenin olumsuz yanları, ülke ekonomisinde atıkların önemi vb. gibi temalarla biçimlendirilerek ele alınmaktadır. İstanbul Modern Sanat, İKSV (İstanbul Kültür Sanat Vakfı), iki yıl önce düzenlediği “Yedinci Kıta” temalı 16. İstanbul bienalinde (iki yılda bir düzenlenen) ele alınan projede, çocuklara çevreye yönelik farkındalık edindirmek amaçlanmaktadır.

Pandemi günlerinde, çevrim içi platformda ve fiziki ortamda, eğitimler veren İstanbul Modern, özellikle plastik atıkların değerlendirilmesi için İstanbul Modern Eğitim ve Sosyal Projeler Bölümünün rehberliğinde çocuklara evlerdeki atık malzemelerle kendi sanat yapıtlarını yaratma imkânı sağlamaktadır. Bunun yanı sıra “Geri Dönüşüm Dostları” projesi ile birlikte, 3 farklı projeyi de çocuklara yönelik yayımlama hedefi olan müze, bu etkinliklere katılan çocuklara başarı sertifikalarını dijital bir belge olarak sunmayı düzenlemektedir. Eğitim etkinliklerinde, çocukların birtakım atık malzemeleri edinmeleri talep edilmektedir. Örnek olarak, plastik şişeler, karton kutular, karton rulolar, plastik ambalaj kutuları, şampuan şişeleri vb. her türlü katı atık araç ve gereçleri kullanarak kendi sanat ürünlerini yaratmaları istenmektedir.

İstanbul Modern Müzesi, atölye çalışmalarında kullanılan ürünler, marka bilgisi olmadan temin edilmeye dikkat edilmektedir. Bu doğrultuda geri dönüşen sanat etkinliklerine ve kullanılan malzemelere bazı uygulamaları örnek göstermek gerekirse:

1. Etkinlik adı: “Cesaret Kent” (bkz. Resim 1). Kullanılan malzemeler; bitmiş kâğıt havlu kartonu, bitmiş tuvalet kâğıdı kartonu, bitmiş streç film rulosu, pastel ya da kuru boya, yapıştırıcı, makas, koli parçaları, plastik kapaklar, yumurta kartonudur.
2. Etkinlik adı: “Bicicik ve Çıtçıt” (bkz. Resim 2). Bicicik ve çıtçıt, adlı iki hayali kahramanın hikâyesi üzerinden kurgulanmıştır. Kullanılan malzemeler; pet şişe veya (ailenizin desteğiyle kullanmak için) cam şişe, bitmiş tuvalet kâğıdı rulosu, kuru dal ya da kürdan, yapıştırıcı, siyah kalem, yumurta kabuğu, çekirdek kabuğudur.
3. Etkinlik adı: “Kovkovkuş” (bkz. Resim 3). Virüslerle mücadele konusuna vurgu yapmaktadır. Kullanılan malzemeler; sıvı sabun şişesi, içecek şişeleri, vitamin kutuları, kapaklar, renkli sprej, akrilik ya da guaj boya, makas veya (aile desteği ile) maket bıçağı, yapıştırıcı ya da aileden izin alınmak suretiyle silikon aletleridir.
4. Etkinlik adı: “Horakan” (bkz. Resim 4). Etkinlik, dünyada nesli tükenmiş büyük canlılardan olan bir dinazorun günümüze kadar gelebilmiş son türünün hâlâ yaşamakta olan tek örneğini canlandırmak üzerine kurulmuştur. Kullanılan malzemeler; çeşitli boya türleri, yapıştırıcı, makas, kalemler, karton parçaları, küçük toplar, renkli kâğıt çeşitleridir.
5. Etkinlik adı: “Kahramanlar” (bkz. Resim 5). Etkinlik, satranç oyununun elemanlarını konu edinmektedir. Kullanılan malzemeler; bitmiş kâğıt havlu kartonu, bitmiş tuvalet kâğıdı kartonu, makas ya da (ailenizin desteği ile) maket bıçağı, akrilik ya da guaj boya, fırçadır.
6. Etkinlik adı: “Benim Adım Mavi Saçlı Şövalye” (bkz. Resim 6). Kullanılan malzemeler; bitmiş kâğıt havlu kartonu, bitmiş tuvalet kâğıdı kartonu, yapıştırıcı, makas, renkli kartondur.



**Resim 1, 2, 3:** Cesaret Kent, Bicicik ve Çıtcıt, Kovkovkuş (2020), İstanbul Modern Müzesi  
([www.istanbulmodern.org/tr](http://www.istanbulmodern.org/tr)).



**Resim 4, 5, 6:** Horakan, Kahramanlar, Mavi Saçlı Şövalye (2020), İstanbul Modern Müzesi  
([www.istanbulmodern.org/tr](http://www.istanbulmodern.org/tr)).

## **Pera Müzesi**

Suna ve İnan Kırarç vakfının kültür ve sanat faaliyetlerinin, simgesel nitelikteki kurumu olan Pera Müzesi, İstanbul, Beyoğlu semtinde bulunmaktadır. Müzenin en önemli eseri Osman Hamdi Bey'in "Kaplumbağa Terbiyecisi" adlı orijinal tablosudur. Bunun yanı sıra Pera Müzesi, maden sanatına ait "Anadolu Ağırlık Ölçüleri" koleksiyonu, Osmanlı Devleti'nin son dönemine ait "İmparatorluktan Portreler" ve "Seramik" koleksiyonları ile dikkat çekmektedir.

Pera Müzesinde de belirli periyotlarda öğrencilere yönelik eğitim etkinlikleri devam etmektedir. Eğitim atölyesinde, müzenin "Kristal Berraklığı" sergisinden yola çıkılarak, optik diskler, eritilerek, kristalize objeler elde edilmektedir. Etkinliklerde, "Unutma(ma)ktan korkuyorum" projesinde, evlerde kullanım dışı olan atıkların, farklı

türlerde nesnelere yaratmak üzere kullanımını desteklemektedir (bkz. Resim 7). Öğrenciler, eğitim uzmanları tarafından verilen komutlarla, deneme yanılma yaparak, hayal güçlerini kullanarak tasarımlar gerçekleştirmektedirler (PERA, 2021) (bkz. Resim 8 ve 9).

“Kristal Berraklığı” etkinliğinde kullanılan malzemeler;

Karton türleri (koli, ayakkabı kutuları, eşya kutuları, kâğıt havlu, peçetelikler vb.), plastik pet şişeler, plastik içecek atıkları, temizlik ambalajlarıdır. (plastik bidon, şişe vb.) Kırık ev gereçlerinin parçaları, yapıştırıcılar, kesici aletler, temizleme fırçaları, boya türleridir (sulu boya, pastel boya, boya kalemleri vb.) (PERA, 2021).



**Resim 7.** Öğrenci çalışmalarından örnekler (2020), Pera Müzesi  
([www.peramuzesi.org.tr](http://www.peramuzesi.org.tr)).



**Resim 8.** Öğrenci çalışmalarından örnekler (2020), Pera Müzesi  
([www.peramuzesi.org.tr](http://www.peramuzesi.org.tr)).





**Resim 9.** Öğrenci çalışmalarından örnekler (2020), Pera Müzesi  
([www.peramuzesi.org.tr](http://www.peramuzesi.org.tr)).

### **Samsun Geri Dönüşüm Müzesi**

Geri Dönüşüm Müzesi, Samsun ilinde katı atıkların işlendiği bir alanda, birçok faaliyetin düzenlendiği kompleks bir şantiye tarzı yerde konumlandırılmıştır. Bu alanda idari bina, kantarın olduğu bina ve çöp depolama işlemlerinin yapıldığı bölümlerden meydana gelmektedir. Yapı topluluğunun mimari biçimine sınırlı sayıda malzeme ile ulaşılmıştır.

Yapıların mimarisinde tamamlayıcı unsurlar detaylarda geliştirilmiştir. Ayrıca, su arıtma tesisi bir bölüm daha içermektedir. Otoparka inen amfi basamakları, çatıya çıkan eğimli çatı plağı, basamaklar ve çatı terasının yanı sıra sergi salonunun geniş terası katı atık sahası yönünde genişleyen, uzunluğu 3 metreye yaklaşan konsol döşemelerle tanımlanmıştır (SGDM, 2020). Müzenin bulunduğu kısımda, atıkların ayrıştırıldığı, tasnif edildiği, ayrıca enerji üretiminin gerçekleştirildiği çalışmalar yapılmaktadır. Müzenin projesi, “URBAR” (Kentleşme ve Mimarlık Bürosu) tarafından tasarlanmıştır. Müze, okul grupları tarafından sık sık ziyaret edilmektedir. Müzede, ilköğretim öğrencilerinin etkinlikleri için ayarlanmış, çalışma ve atölye tarzı alanlar bulunmaktadır. Öğrenciler, müzenin bulunduğu alana getirilen her tür katı atıkları kullanmak suretiyle yeni nesneler üretmektedirler. Müze yetkilileri ve okul gruplarının sorumlu hocaları, geri dönüşüm sanat etkinliklerinde doğanın değeri, atık israfı ve dönüştürme konularını içeren sunumlar eşliğinde öğrencilerle tasarımlar gerçekleştirmektedirler (bkz. Resim 10, 11,12 ve 13).



**Resim 10.** Samsun Geri Dönüşüm Müzesi  
(<http://www.arkiv.com.tr>).



**Resim 11.** Samsun Geri Dönüşüm Müzesi  
(<http://www.arkiv.com.tr>).



**Resim 12.** Samsun Geri Dönüşüm Müzesi  
etkinlikleri, etkinliklerden örnekler,  
(<http://www.arkiv.com.tr>).



**Resim 13.** Samsun Geri Dönüşüm Müzesi,  
(<http://www.arkiv.com.tr>).

### **PET-ART Museum (Veronika Richterová Plastik Şişe Müzesi)**

Veronika Richterová, yaklaşık olarak 17 yıl boyunca emek vererek “Pet Şişe Sanatı” (PET ART) diye adlandırılan sergi ve koleksiyonlar vasıtasıyla, tasarlanan Plastik Şişe Müzesini kurmuştur. 2004’ten günümüze kadar binlerce plastik şişeye yüzlerce heykel yapmıştır. 2007’de eşi Michal Cihlár ile birlikte bu vizyonun bir koleksiyonunu oluşturmaya başlama kararı vermişlerdir. Geri dönüşüm sanatçısı, Veronika Richterová atık pozisyonundaki plastik şişeleri sanatsal becerisi doğrultusunda yeniden biçimlendirerek sıra dışı objeler yaratmaktadır (PERT-ART, 2020). Veronika, plastik şişeleri kesme, ısıtma, bükme, birbirleriyle birlikte eritme gibi birçok yöntemle dönüştürmektedir. Görünüşte değersiz ve geçici olan bu nesnelere zamanın bir kanıtı olarak gelecek için korumanın gerekli olduğunu düşünmektedir.

PET-ART (Plastik Şişe Sanatı), Veronika Richterová, sıra dışı fikirleri sayesinde, işi için malzeme seçmek adına geri dönüşüm kutularından şişe aramanın gerekliliğinin doğması sonucu kısa bir süre sonra, plastik şişe çeşitlerinin çok hızlı değiştiğini gözlemlemektedir. Sanatçı, en sevdiği modellerden bazılarının aniden ortadan kaybolması ve diğerlerinin su yüzüne çıkmasından ilham alarak bu sanatı daha da geliştirmeyi tasarlamaktadır (PERT-ART, 2020). Çalışmalarında en önemli motivasyon kaynağı, plastik malzemenin ısıtılması sonucu yeniden farklı formlara dönüştürülebilir nitelikte olabilmesidir. Bu işin

teknolojik süreçleriyle ilgili metotlar geliştirilmesinde ısrarcı görünmektedir. Beklenmedik çeşitlilikle dolu bir koleksiyon, sürekli olarak plastik şişelerin tasarımının gelişimini haritalandırmaktadır.

Küresel karakterlerinin yanı sıra yerel farklılıklarını da ortaya koyarak ve modellerin taklit edilmesine ilişkin bir soruna işaret etmektedir. Koleksiyonları için, her zaman dünyanın dört bir yanından yeni türler getiren birçok arkadaşı ve destekleyici sayesinde sergi ve koleksiyonları sürekli olarak genişlemektedir. “Sürdürülebilir Mimarlık Estetiği,” “Plastik Çağ,” “Japon Fast Foot,” “Dört Nesil Vejetaryen,” “Japonya'dan Satın Alındı,” sergilerinden bazılarıdır (PERT-ART, 2020). Tasarımlarında genellikle doğadan ilham alan sanatçı, çalışmalarında, yengeç, balık, denizanası, yarasa gibi hayvan heykellerini; kaktüs, nilüfer, manolya, palmiye gibi bitki heykellerini; iç mekân dekorasyon objelerini içermektedir (Resim 14, 15, 16 ve 17). PET ART, adını verdiği faaliyetlerinde, hammadde gereksinimlerini karşılamak konusunda çeşitli alternatifler denemektedir. Bu işe başladıktan kısa bir süre sonra sanatçı, piyasaya sürülen plastik şişe tiplerinin çok sık değiştiğini, bazı favori modellerinin tedavülde kalmadığını fark etmektedir. Bu açıdan, atıl durumda olan nesnelere biriktirerek ileride tekrar kullanmak üzere depolamaktadır (PERT-ART, 2020). Çok farklı konseptlerde, plastik şişeler tasarlayarak kendini yenilemeyi başarmaktadır. Sanatsal karakterini ve yerel farklılıklarını, bir plastik şişe sanatı müzesini açarak sergileme fırsatı bulan Veronika Richterova bu sanatı hâlihazırda yapmaya devam ettirmektedir (Cihlar, 2007).



**Resim 14.** Veronika Richterová, Yengeç,  
([www.veronikarichterova.com](http://www.veronikarichterova.com))



**Resim 15.** Veronika Richterová, Çiçekler,  
([www.veronikarichterova.com](http://www.veronikarichterova.com))





**Resim 16.** Veronika Richterová, Çiçekler,  
([www.veronikarichterova.com](http://www.veronikarichterova.com))



**Resim 17.** Veronika Richterová, Koleksiyonlar,  
([www.veronikarichterova.com](http://www.veronikarichterova.com))

## Sonuç

İnsanlık tarihi boyunca önemli eserler üretmiş sanatçılar, eserlerini yaratmadan önce bilişsel dünyalarındaki kavgaları, tartışmaları, fırtınaları dindirdikten sonra belirli bir form ve biçime büründürerek anlamlandırmaktadırlar. Bu anlam arayışı ile beliren ışıltılar imgelerdir. Bir objeyi, etraflıca analiz ederek zihne tanıtacak mekanizmaya imge denilebilmektedir. Hissedilerek sezilmiş olan nesnenin fiziki ya da imgesel izdüşümüdür. İmgelemin tasarıma dönüşmesi, derin bilişsel bir süreci yakından ilgilendirmektedir. Yani öğrenme, bilme, kavrama, karar verebilme vb. unsurlara vakıf olmayı gerektiren soyut işlemler şemasıdır. İmgesel tasarım farklı safhalardan meydana gelmektedir. İlk önce amaçların neler olduğunu düşünmek, harekete geçmek öncesi, durum değerlendirmesi yapmaktır. Tasarım öncesi fikir oluşması aşaması ve harekete geçme durumudur. Daha sonra verileri tasnif etmek, işlemek, değerlendirmelerde bulunmak ve bir yargıya varmaktır.

İmgesel tasarımlar, çağdaş sanatta, geri dönüşüm uygulamaları ile daha sıra dışı örneklerini ortaya koymaktadır. İnsanoğlunun doğaya hükmetme sevdası beraberinde deformasyon ve yıkım meydana getirmektedir. “Bindiği dalı kesme” gibi de algılanması gereken bu sınırsız katletme istilaları, birçok gönüllü çevre tarafından açık bir şekilde

eleştirilmektedir. Çağdaş sanatçılar atık malzemeleri akıllıca kullanarak tasarıma dönüştürebilme çabaları ile farklı ve faydalı bir sanat türü keşfetmektedirler. Geri dönüşüm sanatı denilen bu sanatta hem kent bazında çözüm getirici nitelikler taşımakta, hem de estetik değer oluştururken, oluşturduğu odak noktasıyla halkın dikkatini çekerek yarattığı sanatsal ortamları imaj ve kimlik yaratmaktadır. Bu çalışmada, Türkiye’den İstanbul Modern Sanat, İstanbul Pera Müzesi, Samsun Geri Dönüşüm Müze ile Çek Cumhuriyeti’nden Veronika Richterová’ nın Plastik Şişe Müzesi, örnekleri ele alınmaktadır. İstanbul Modern Sanat, İstanbul Pera Müzesi, Samsun Geri Dönüşüm Müzelerinde, çocuklar için eğitim atölyelerinde geri dönüşüm sanatının önemi hakkında bilgiler verilerek, uygulamalı çalışmalar yapılmasına da zemin hazırlanmaktadır. Ancak Veronika Richterová’ nın Plastik Şişe Müzesi ziyaretçilere, genel anlamda sergi ve koleksiyonları incelemeleri için kurgulanmaktadır. Çalışmada ele alınan tüm müze örneklerinden elde edilen bulgular göstermektedir ki, müzeler, eserleri muhafaza etme, koruma, bakım ve serileme amaçları dışında tasarıma yönelik faaliyetlerde ve eğitim konularında da başarılı hamleler ortaya koymaktadır. Toplum merkezli bakış açıları ile insanlar için problem olan ve olabilecek sorunlara karşı farkındalık oluşturmak günümüz müzelerinin hümanist politikalarından bazılarıdır. Tarama yöntemi ile özellikle çevrim içi platformlarda doküman incelemesi yapılmıştır. Alanyazındaki konuyla ilgili yayınlar gözden geçirilmeye çalışılmıştır.

Müzebilim ve çağdaş sanatlar literatüründe, geri dönüşüm sanatı etkinliklerini içeren çalışmalar yok denecek kadar yetersiz durumdadır. Özellikle yeni müzecilikle ilgili yayınlar tarandığında bu konuda ekolojik farkındalık ve sanatsal beceriler anlamında çok fazla söz söylenmediği hususunun göze çarpan unsurlardan biri olduğu dikkat çekmektedir. Dolayısıyla bu çalışma, mümkün olduğu kadarıyla, düşsel becerilerin yeni formlara evrilmesinin spesifik örneklerine değinmeye gayret etmektedir.

Hızlı bir dönüşümün yaşandığı 21. yüzyılda, beğenileri, arzuları, gereksinimleri farklılaşan bireylerin, sanatın evrilmesinde, postmodern pozisyonunun gerekliliği olarak da eser örneklerinin çeşitlenmesinde kendini göstermeleri konjonktürel bir tutumdur. Sanatçıların atık malzemeleri sıra dışı yapıtlar üretmek aracı olarak kullanmaları, geniş kesimler tarafından takdirle karşılanan bir davranıştır. İmgesel tasarım yeteneği gelişmiş, zengin hayal gücü birikimiyle atılımlar gerçekleştiren modern sanatçılar, özgün hamlelerle ürettikleri eserler neticesinde, seçkin hikâyeler yaratmaya devam etmektedirler. Son zamanların özgün sanatçıları, geri dönüşen sanat örneğinde olduğu gibi hem doğaya olan saygılarının bir ifade aracı olarak hem de sanatsal değeri ile olumlu tepkiler toplayan eserlerinin niteliğiyle, örnek olmakta, başarılı bir imaj sergilemektedirler.

## Kaynakça

- Bayav, D. (2009). Resim Sanatında ve Sanat Eğitiminde İmge. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(2), 105-122.
- Berger J. (1972/2017). *Görme Biçimleri*. (Y. Salman Çev.). Metis Yayınları
- Cihlár, M. (2007, Mart 12). *Plastik Şişelerin Sanat Yoluyla Geri Dönüşümü*, <http://www.arkitera.com/haber/plastik-siselerin-sanat-yoluyla-geridonusumu/>
- Derksen, L. ve Gartrell, J. (1993). The Social Context of Recycling, *American Sociological Review*, 58(3), 434-442.
- Gawain S. (1978). *Yaratıcı İmgeleme*. (S. Ayanbaşı, Çev.). Akaşa Yayınları.
- Gülüm, B. ve Dilmaç, O. (2016). Kamusal Alanda Atık Malzemelerle Yapılan Sanatsal Çalışmaların Sürdürülebilir Kent Hayatına Katkıları, *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 0(18), 77-95.
- Işıldak, S. (2008). Yaratmada İlk Adım: İmge ve İmgelem, *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi (EFMED)*, 2(1), 64-69.
- İstanbul Modern Sanat Müzesi, (2021, Nisan). *İstanbul Modern Sanat Müzesi, Geri Dönüşüm Dostları*, Kültür ve Turizm Bakanlığı, <https://www.istanbulmodern.org/tr/geri-donusum-dostlari/>
- Karabulut, N. ve Daşdemir F. (2020). İmge, İmgelem ve İmgeleme Kavramları Bağlamında Sanat Eserinin Oluşumu, *Ekev Akademi Dergisi*, 24(82), 231-244.
- Kömürcüoğlu N. T. ve Altaş, N. E. (2003). Tasarım Sürecinde Kavram, *İTÜ, Dergisi/a Mimarlık, Planlama, Tasarım*, 2(1), 15-26.
- Kömürcüoğlu, T. (2002). *Tasarım Sürecinde Bilişsel Yeti Olarak İmgelem ve Kavram*, (Yayımlanmamış Doktora Tezi), İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Langer, S. K. (2003). *Feeling and form: A Theory of Art*. Charles Scribner's Sons, New York. Textbook Publishers.
- Orkunt, T. (2017). Tasarım Olgusundaki Düşünsel Kurgunun Biçimsel Ürüne Dönüşmesinin Temeli Olarak Esin Kaynağı, *Altınbaş Üniversitesi Mühendislik Sistemleri ve Mimarlık Dergisi*, 1(1), 24-38.
- Pera Müzesi, (2021, Mart). *Pera Müzesi, Geri Dönüşüm ile Tasarım*, Kültür ve Turizm Bakanlığı, <https://www.peramuzesi.org.tr/per-ogrenme/atolye/geri-donusum-ile->

tasarim/4118/

PET-ART Museum, (2020, Nisan). *Veronika Richterová, PET-ART Museum, (Plastic Bottle Art)*, <http://www.veronikarichterova.com/en/ppet-art-museum-3/>

Samsun Geri Dönüşüm Müzesi, (2020, Nisan). *Samsun Avdan Geri Dönüşüm Müzesi*, <http://www.arkiv.com.tr/proje/samsun-avdan-geri-donusum-muzesi/4419/>

Sankır, H. (2018). Gündelik Nesnenin Sanatsal Dönüşümü: Sıradan Nesnelerin Sanat Esrine Dönüşüm Süreci Üzerine Sosyolojik Bir Değerlendirme. *Journal of History Culture and Art Research*, 7(5), 524-543. [http://dx.doi.org/10.7596:taksad.v.7i5.1664](http://dx.doi.org/10.7596/taksad.v.7i5.1664)

Şahindoğan, B. (2016, Mart, 11). *Tüketen Dünyada Geri Dönüşen Sanat*, <http://www.evrensel.net/haber/274804/tuketen-dunyada-geri-donusen-sanat/>

Taşgüzen, Z. (2010). *Düş ve Tasarım: Temel Bir Oluşuma İlişkin Soruşturma*, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Teknik Üniversitesi.

Türk Dil Kurumu. (2021). *İmge Kavramının Tanımı*.

Yetiş, K. (2007, Nisan 16). *Türk Edebiyatı Öğretmen El Kitabı*, <http://www.turkedebiyati.org/imge-nedir.html/>