

# YAPAY IŞIĞIN TEMEL ALINDIĞI ENSTALASYONLARDA IŞIĞIN; MEKÂN, SANAT NESNESİ VE ZİYARETÇİ İLE İLİŞKİSİ ÜZERİNE BİR SAPTAMA

## A Determination on the Relationship of Light with Space, Art Objects, and Visitors in Installations Based on Artificial Light

Kübra KURT<sup>1</sup>, Erkan AYDINTAN<sup>2</sup>

### ÖZET

Enstalasyon sanatında teknolojinin desteği ile ışık ögesi, gittikçe daha yoğun bir şekilde yer almaktadır. Bazı enstalasyonlarda ışık başat bir öğeyken, bazen de tek başına sanat nesnesine dönüşmektedir. Çalışmada, yapay ışığın enstalasyon sanatındaki yeri sorgulanmıştır. Bu noktada yapay ışığın, enstalasyonlarda tek başına ya da farklı öğelerle birlikte; mekân, sanat nesnesi ve ziyaretçi olguları ile ayrı ayrı bağ kurabilen bir tasarım ögesi olduğu hipotezi öne sürülmüştür. Bu çerçevede, enstalasyonlarda ışığın; hangi yönleri ile bir mekân tanımladığı, sanat nesnesi üzerinde hangi özellikleriyle var olduğu, hangi rollerde kullanıldığı, varsa diğer öğelerle nasıl ilişkilendirildiği, ziyaretçiler sanat nesnesini deneyimlerken hangi konumda olduğu ve sanatsal kurguya nasıl katılım sağladığı irdelenmiştir. Çalışma kapsamında, ışığın tek öğe ve başat öğe olarak yer aldığı, yüzey ve hacim enstalasyonlarından oluşan bir örneklem oluşturulmuştur. Literatür üzerinden içerik analizi ve görsel saptama ile veriler toplanmış ve irdelenmiştir. Çalışma sonucunda ışığın mekânla, sanat nesnesiyle ve ziyaretçiyle olan ilişkileri; işlevsel, algısal ve kurgusal açılardan ele alınmıştır. Bu sınıflandırmada ışığın en çok kurgusal boyutta yer aldığı görülmüştür. Işık sanat nesnelerinde; fiziksel özellikleriyle birlikte kullanıldığı, temsil ve çağrışım aracı olarak rol alabildiği, teknoloji desteği ve farklı yöntemlerle sanat nesnesi ve ziyaretçi ile etkin bir ilişki kurabildiği, dikkat çekici sonuçlar arasındadır.

**Anahtar Kelimeler:** Mekân, enstalasyon, sanat nesnesi, ziyaretçi, ışık

### ABSTRACT

In the field of installation art, with the support of technology, the element of light is increasingly taking a prominent role. While light is a dominant element in some installations, sometimes it turns into an art object. This study questions the place of artificial light in installation art. At this point, it is hypothesized that artificial light is a design element that can establish a connection with the space, art object, and visitor separately, alone, or in combination with different elements in installations. In this framework, the aspects of light in installations are analyzed in terms of how it defines a space, what characteristics it has on the art object, what roles it is used in, how it is associated with other elements, if applicable, and what position it occupies. At the same time, visitors experience the art object and how it participates in the artistic fiction. Within the scope of the study, a sample of surface and volume installations in which light is the only element and the dominant element has been created. Data were collected and analyzed through content analysis and visual detection through the literature. As a result of the study, the relationship of light with the space, the art object, and the visitor was analyzed in terms of functional, perceptual, and fictional aspects. In this classification, it was seen that light is primarily involved in the fictional dimension. Among the remarkable results, light is used in art objects with its physical properties, can play a role as a means of representation and association, and can establish an active relationship with the art object and the visitor with the support of technology and different methods.

**Keywords:** Space, installation, art object, visitor, light

1. ORCID: 0000-0002-4793-4738

2. ORCID: 0000-0001-8097-2384

1. Yüksek Lisans Öğrencisi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, kubrakurt94.94@gmail.com

2. Doç. Dr. Karadeniz Teknik Üniversitesi, aydintan@ktu.edu.tr

## EXTENDED ABSTRACT

The art object, which was previously only viewed and gained meaning with the message the artist wanted to give, has now become a phenomenon experienced simultaneously. Installation art stands out among other branches of art when it comes to experiencing an experience with the art object. In this art, where every conceivable material can be used, light is becoming increasingly intense with the support of technology. In such installations, while light is a dominant element, sometimes it turns into an art object. This study aims to contribute to this field's research by questioning to what extent and what kind of effects artificial light has on installation art. At this point, the hypothesis that artificial light is a design element that can establish a connection with the phenomena of space, art objects, and visitors separately, alone, or in combination with different elements in installation works has been tested.

In this context, the aspects of light in installations are analyzed in terms of how it defines a space, what characteristics it has on the art object, what roles it is used in, how it is associated with other elements, if applicable, and what position it occupies. At the same time, visitors experience the art object and how it participates in artistic fiction.

Within the scope of the study, a sample of surface and volume installations in which light is the only element and the dominant element has been created. For this purpose, the selection criteria were determined as the relationships of light with the space, the art object, and the visitor can be read through the literature, that it is artificial, and that the art object includes different artistic views and construction techniques. No limit was set in advance for the number of samples analyzed, and the sample group was finalized with 11 installation works. Then, data were collected and analyzed through content analysis and visual detection through the literature.

Accordingly, there are distinguishing features that set apart installations where light is used as the sole element and as the primary element. Still, it has also been observed that these installations can have parallel characteristics. In general, in surface installations, light is found to be active only on the visitor. In contrast, it can be used actively and passively in volume installations, which are notable findings.

As a result of the examinations conducted, the relationship of light with space, the art object, and the visitor has been classified, and certain judgments have been made from functional, perceptual, and narrative perspectives. According to this:

From a functional perspective, light establishes its relationship with space by emphasizing boundaries through its position, the shadows it creates, brightness levels, and other characteristics, creating areas and even voids that transform into spaces. In its functional relationship with the art object, light's certain features (such as refraction, reflection, brightness level, etc.) have been consciously integrated into the design of the object. Additionally, from a functional standpoint, light sometimes guides visitors by making boundaries visible in some cases and making the art object visible in others.

From a perceptual perspective, when examining the relationship between light and space, it is observed that different impressions about the dimensions of space (volume, depth, length, etc.) can be created. Furthermore, on the art object, light is used as a means to represent an event or situation. Light makes various perceptual changes in visitors (time, dimension, boundary, etc.) and plays an active role in imbuing meaning into the art object during the process of interpretation.

In addition to shaping the form of the art object, the arrangement of light sources can also be used to construct spaces. From a narrative perspective, light enriches the visual aspects of art objects. Furthermore, within the narrative created through light, visitors sometimes interact with this environment along with their presence, and at other times, the light operates independently of the visitor.

In general, it has been observed that light primarily occupies a narrative dimension. Notable results include the use of light in art objects in conjunction with their physical properties, its role as a means of representation and evocation, and its ability to establish an active relationship with the art object and the visitor through technology support and various methods.

To sum up, this study supports the fundamental idea that artificial light holds a strong position in installation art and that this situation can be identified through its various dimensions.

## GİRİŞ

19.yy'da Avrupa'da yaşanan Sanayi Devrimi sonrasında o zamana kadar kabul edilen görme biçimlerinin değişmesiyle birlikte hem sanat eserleri hem de sergileneceği mekânlar hakkında farklı bakış açıları gelişmiştir. Teknolojinin gelişmesi ile yapım tekniklerinin ve kullanılan malzemelerin güncel uygun hale getirilmesi, sanatı geniş bir alanı kapsar hale getirmiştir (Başdemir, 2022:2). Sanatçı mesaj verme kaygısından çok, ziyaretçinin algılarını ve hislerini harekete geçirmeye odaklanmıştır. Bu noktada sanat eseri sadece izlenen bir olgu olmanın ötesine geçerek mekândan bağımsız şekilde düşünemez olmuş, mekân için üretilen hatta bazen mekânın kendisine dönüşen deneyimlenebilir bir olgu haline gelmiştir. 20. Yüzyılın sonlarına doğru bu deneyimlenebilen mekânlara “Enstalasyon” adı verilmiştir (Bars, 2017:55).

Enstalasyon, nesne ya da nesne grubunun bir yere konması yani “yerleştirme” veya bir yerdeki nesne ya da nesne grubuna müdahale edilmesi yani “düzenleme” olarak tanımlanabilir (Yerce, 2007:3). Bir nesne, mekâna yerleştirilirken seçilen nesnenin herhangi bir mekânda sergilenmesi değil, seçilen mekânın nesneye yaşam alanı olması hedeflenmektedir. Önemli olan, seçilen mekân ile yapılan düzenlemenin anlamlarının örtüşmesi ve ziyaretçilerin algısının ötesine geçebilmesidir (1997, Özyayten aktaran Yerce, 2007:6). Enstalasyon sanatı kavramsal alt yapısı, mekânı ve ziyaretçiyi tasarıma katmasıyla geleneksel sanat dallarından ayrılmaktadır. (Oliveria, 1993 aktaran Okan, 2001:9) Çoğunlukla belli bir amaçla yapılmış, çeşitli mesajlar veren enstalasyonlar; mekân, nesne ve ziyaretçi arasında iletişim kurar. Enstalasyonda ziyaretçi, durağan bir şekilde esere bakmaktan farklı olarak mekânın içine girdiğinde duygulanıp eserle etkileşim yaşar (Toluyag, 2020:103-104). Özetle enstalasyon, çevresinden bağımsız olarak değerlendirilemeyen, mekânın imkânlarını kullanan ve ziyaretçi katılımını gerekli kılan bir sanattır (Yerce, 2007:3).

Bilinen ilk enstalasyon örneği, El Lissitzky'nin 1923 yılında yapmış olduğu “Proun Environment” adlı çalışması olarak kabul edilmektedir (Oliveria, 1993 aktaran Okan, 2001:9). Mimari mekânın sanat nesnesi olarak kullanıldığı ilk örneklerden biri ise, 1958 yılında Fransız sanatçı Yves Klein'in Paris'teki Iris Clesrt Galerisi'nde açtığı “Le Vide” isimli sergisidir (Lynton, 1980 aktaran Okan, 2001:9). Bu tür sanat nesneleri günümüzde artık, izlenen olmaktan çıkıp deneyimlenen bir olgu haline gelmiştir.

Sıradan bir nesnenin asıl işlevinden uzaklaştırılarak soyut anlamlar yüklenmesi, ziyaretçiyi bilinen sanat anlayışından farklı olarak bu ürünleri çözümlenmeye itmektedir (Toluyag, 2020:103). Eserlere yüklenen bu soyut anlamlar pek çok farklı yolla iletilebilir. Bu noktada malzeme kullanımı öne çıkmaktadır. 20. yüzyıl başlarında ortaya çıkan avangart akımını takip eden Marcel Duchamp'ın hazır yapımları, Picasso'nun resimde boya harici malzemeleri de kullanmaya başlayarak eserlerine yeni yorumlar katması, sanat eserlerinde malzemeyi ön plana çıkarmıştır. O noktadan sonra sanatçılar, mesaj verme kaygılarını malzemelerle gidermeye çalışmışlardır (Toluyag, Arı, 2021: 1524). Enstalasyon sanatında bu bağlamda, özellikle son dönemlerde teknolojinin de etkisiyle daha fazla kullanılan malzemelerden biri olarak “ışık”; mekân, sanat nesnesi ve ziyaretçi örüntüsü içinde oldukça dikkat çekmektedir.

### 1. Çalışmanın Kuramsal Çerçevesi ve Amacı

Sanat tarihi içinde, ciddi anlamda ışık sorunsalı Empresyonizm ile başlamıştır. Empresyonizmden önce ışık, sanatçı için nesnelere plastikliğini ve üç boyutluluğunu vurgulayan bir kompozisyon öğesi iken bu dönemden sonra ortamı saran bir öğe olarak neredeyse sanatın merkezi konumuna gelmiştir (Kavraz, 2007: 94).

1905 yılında Einstein'ın ortaya koyduğu Görelilik Teorisinin, zaman ve boşluğun aslında gözlemcinin hareketine bağlı olduğunu belirlemesiyle birlikte sanat ürünleri de zaman, hareket ve değişim açısından varoluş sorunlarına odaklanılmıştır (Stein, 1971:9). Yaşanan bu gelişmelerle sadece tasvir edilen ışık, sanat tarihinin temsil stratejilerinde yaşanan evrimler sonucu değişime uğramıştır. Bu değişimin, hareketin temsilinden (Fütürizm), hareketin gerçekliğine (Kinetik sanat, Konstrüktivizm) doğru olduğu bilinmekle birlikte bu dönüşüm, ışık enstalasyonlarının temelini oluşturmuştur (Krauss, 1979 aktaran Batu Ertung, 2022:1328). Temsilcilikten gerçekliğe dönüşüm sürecinin sonucu olarak görsel algılamının yanı sıra ziyaretçilerin mekânsal algısını uyaracak yapılar tasarlanması gündeme gelmiştir (Batu Ertung, 2022:1328).

Bilim alanında yaşanan gelişmelerin sanatı etkilemesiyle, plastik sanatlarda ışığın başlı başına estetik bir olgu olarak ele alınmasına öncülük eden isim olan Thomas Wilfred (1889-1968), 1905 yılında “Lumia” adını verdiği ışık sanatı kavramını ortaya atmıştır. Ancak “sekizinci sanat” olarak da adlandırılan ışık sanatı, dönemin kabul edilen ve kurumsal olarak desteklenen estetik kategorilerinden hiçbirine uymadığı için yeterli gündemi oluşturamamıştır. Daha sonra yaşanan bir takım gelişmeler sonucu Wilfred, sanat için gerekli olan kavramların

zaman ve deęişim olduğunu düşünmeye başlamıştır. 1964 yılına kadar yapay ışık ve fiziksel hareket olgusuyla verdiği eserlerle ilgi görmüştür (Kavraz, 2007:74; Eskilson, 2003 aktaran Koçay, 2021:61; Stein, 1971:9). Bu yönüyle, kendisinden sonra gelen birçok sanatçıya ışığın sanatsal bir anlatı ögesi olarak kullanılabilceğini göstermiştir (Toluyağ, Arı, 2021:1524). Thomas Wilfred'ın yanı sıra György Kepes, ve L. Moholy Nagy'nin 1920'li ve 1930'lu yıllarda yaptıkları kinetik heykelleri de ışık sanatının ilk örnekleri arasında yer almaktadır (Ertung, 2022:1329). Bu süreçte yapay ışığın sanat nesnelerinde kullanımıyla ilişkilendirilen farklı düşünceleri savunan sanatsal hareketler ortaya çıkmıştır. Benimsedikleri anlayışlar çerçevesinde bu sanat gruplarının bir tarafında deneysel nesnellik, algısal psikoloji, diğer tarafında ise sosyalizm, bireysel araştırma, tanınma, şiir, idealizm, maddesizlik, parlaklık ve doğayı temsil edenler bulunmaktadır. (Koçay, 2021:63).

Doğu Avrupa'da 1950'li yılların sonuna doğru ortaya çıkan sanat gruplarının bir kısmında ışığın sanat nesnelerindeki potansiyeli özel ilgi konusu olmuş, sanatçılar ışığı belirli yöntemlerle sanat üretimine dâhil etmişlerdir. Işıkla çalışan sanatçılar, Fransa'da GRAV ve İtalya'da Gruppo T ve Almanya'da Grup ZERO ile birlikte üretim yapmışlardır. Avrupalı sanatçılar dışında Amerika'da sanatsal bir hareket olarak ışık ve algı üzerine çalışmalar gerçekleştiren bir diğer yaklaşım ise "Light and Space Movement" (Işık ve Mekân Hareketi)'dir. Bu gruba dâhil olan sanatçılar diğer gruplarla yakın tarihlerde çalışma yapmalarına rağmen ortaya çıkan sanat nesneleri benzer temeller üzerine oturmamıştır. Işık ve Mekân hareketinde endüstriyel malzeme çeşitliliği oldukça fazla iken, sanat eserlerin temel hareket noktası ise ışığın kendisi olmuştur (Koçay, 2021:63).

1960 ve 1970'li yıllarda ışık teknolojilerinin gelişmesiyle, ışığın bir sanat aracı olarak kullanılması popüler hale gelmiştir (Ertung, 2022:1329). Örneğin Bruce Nauman, Dan Flavin, Piotr Kowalski tarafından 1960'lı yıllarda tasarlanmış, floresan lambaların kullanıldığı enstalasyon çalışmalarına rastlanmaktadır (Okan, 2001:15). Bu yıllarda ışık daha çok kinetik veya lumino kinetik sanatı kapsamında kullanılırken daha sonraları bazı sanatçılar ışığı yanılsamalar yaratan bir öge olarak kullanmışlardır. Örneğin floresan ışık tüpleri ile çalışan; heykel, hareket ve çeşitli alanlarla ilişkili olabilecek ışık oyunlarından oluşan son dönem Dan Flavin gibi sanatçıların çalışmaları ön plana çıkmıştır (URL 16). Işık bir tasvir aracı olmaktan çıkıp bir sanat ögesine, hatta sanat eserinin kendisine dönüşmüştür. Sanat eleştirmeni Hilarie M. Sheets (2007), "karanlık ve ışığın etkileşimi, Yunan ve Roma heykeltıraşlığından Rönesans resmine ve deneysel filmlere uzanan bir konudur. Ancak teknoloji, elektrik ışığının parlaklığından bilgisayar ekranına ilerlerken sanatçılar artık malzeme ve konu olarak gerçek ışıkla denemeler yapıyorlar (Yayan, Şahin, 2022: 474)" sözleriyle ışığın sanat eserlerinde kullanımının ön plana çıktığını vurgulamaktadır.

Özetle ışığın, tarihsel süreçte, zamanla enstalasyon sanatı içindeki varlığını güçlü bir şekilde hissettirdiği söylenebilir. Bu çerçeveden bakıldığında enstalasyonların mekanla ilişkisi; geliştirilen LED aydınlatma teknolojisi ve 1990'larda ortaya çıkan bir dizi yeni teknoloji; programlanabilir RGB teknolojileri, dijital projeksiyon sistemleri, LED video ekranları, sestan ışığa teknolojiler gibi etkenlerle dönüşüme uğramıştır (Batu Ertung, 2022:1326). Bu noktada bilimsel araştırmalarda, enstalasyon sanatında ışığın hangi boyutları ile ve nasıl ele alındığını belirlemek önem taşımaktadır.

Enstalasyon sanatına ilişkin yapılan çalışmalar incelendiğinde tarihsel gelişimine (Bishop, 2005; Fitzpatrick, 2004; Reiss, 1999) ve farklı malzemeler, nesnelere ve yöntemlerle ortaya koyulmuş enstalasyon ürünlerine (Demir, Anbarpınar, 2020) dair birçok bilgi kaynağı olduğu görülmektedir. Işığın temel öge olarak yer aldığı enstalasyon çalışmalarına ise genellikle, ışığın sanat alanında kullanılma süreci konulu çalışmalarda (Bozbıyık, 2000; Koçay, 2021; Özdemir, 2021; Uysal, 2019) yer verildiği belirlenmiştir. Bunların yanı sıra bu sanatın öncüsü konumunda olan sanatçıların ve enstalasyon ürünlerinin konu edinildiği (Ataseven, 2012; Batu Ertung, 2022; Daşkesen, 2022) birçok çalışmanın yapıldığı anlaşılmıştır. Işık ögesinin, mekân boyutu ile mimariye yaklaşan bu sanat dalına görünenden çok daha fazla etki ettiği düşünülmektedir. Fakat diğer taraftan, enstalasyon sanatında ışığın yerine ilişkin yapılmış çokça araştırma bulunmadığı görülmüş ve bu alanda yapılan çalışmalara katkı vermek amaçlanmıştır.

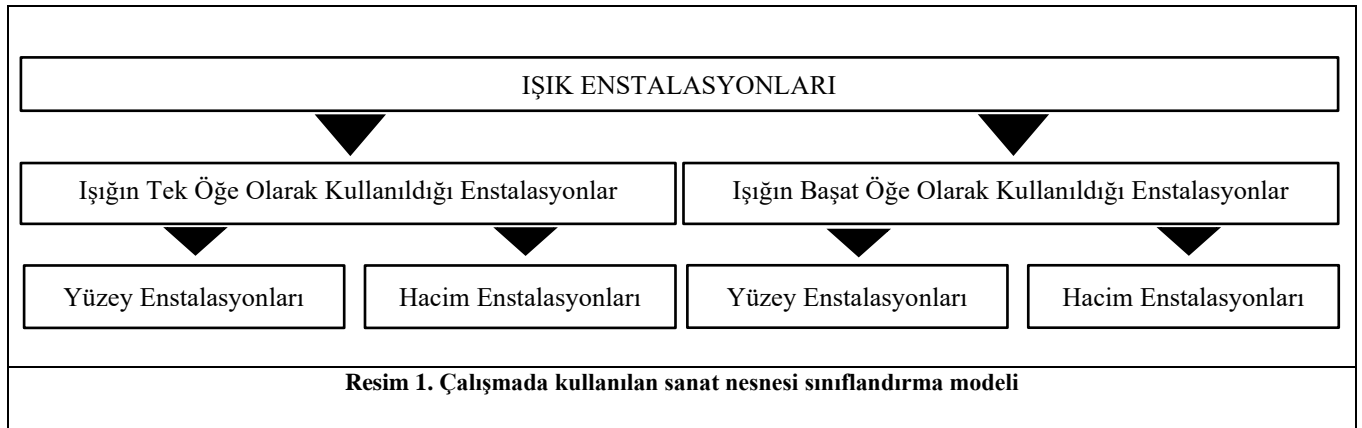
Buradan yola çıkılarak, ışığın bir tasarım ögesi konumundayken enstalasyon sanatında güçlü bir yerinin olduğu varsayımına odaklanmış ve çalışmanın hipotezi, "Yapay ışık, enstalasyon sanatında tek başına ya da farklı öğelerle birlikte mekan - sanat nesnesi - ziyaretçi olguları ile ayrı ayrı bağ kurabilen bir tasarım ögesidir ve bu ilişki farklı parametreleri ile açıklanabilir" olarak ortaya koyulmuştur.

## 1.1. Çalışmanın Yöntemi

Işık ve enstalasyon ilişkisi, uluslararası düzeyde literatüre girmiş enstalasyon çalışmaları üzerinden ele alınmıştır. Nitel bir araştırma olan çalışmada doküman / metin incelemesi yöntemi ile veri toplanmış, elde edilen veriler “içerik analizi ve görsel saptama” ile irdelenmiştir. Işığın; mekan, sanat nesnesi ve ziyaretçi ile ilişkilerinin literatür üzerinden görsel ve yazılı olarak okunabiliyor olması, örneklem grubunun seçiminde etkili olmuştur. Aynı zamanda seçilen sanat nesnesinin farklı sanat görüşlerini, farklı yapım tekniklerini içermesine ve konunun daha geniş bir perspektiften ele alınabilmesi için farklı sanatçıların eserlerinden seçkiler yapılmasına dikkat edilmiştir. Diğer taraftan, enstalasyon ürünlerinin iç mekânda yapay ışık ile oluşturulmuş olması da bir seçim kriteri olarak belirlenmiştir. Sarnıç ve Gök’ün (2020:82), yapay ışık kaynaklarının kullanılmaya başlanmasının, sanatsal çalışmalara yeni bir soluk getirdiğini ve bu sayede ışığın sanat eserlerinde bir araç olmaktan çıkıp sanatsal malzemeye dönüştüğünü ifade etmesi, bu kararda etkili olmuştur. Benzer şekilde Okan (2001:15) da doğal ışık kullanılarak oluşturulmuş enstalasyon çalışmalarının mekandan bağımsız ve büyük ölçekli olduklarını ve yapay ışık kaynaklarının, mekâna görsel zenginlik kazandıran şiirsel yönleri ile tercih nedeni olduğunu ifade etmesi de yapay ışık tercihinde bir başka etken olmuştur. Son olarak, sanat nesnesi eğer mekânın kendisini oluşturuyorsa, yani sanat nesnesi bir mekân tanımlıyorsa “Mekâna Dönüşen”, eğer mekân içinde bir yer ediniyorsa yani mekâna eklenmiş bir öge olarak algılanıyorsa “Mekâna Yerleşen” olarak nitelendirilmiştir. Çalışma çerçevesinde sadece “Mekâna Dönüşen” sanat nesnelere örnekleme alınmıştır.

İncelenen örnek sayısı için önceden bir sınır belirlenmemiş, literatürde tespit edilen ve sıralanan kriterleri sağlayan, araştırma sürecinde ulaşılabilen tüm sanat nesnelere çalışmaya dâhil edilmiştir. Tespit edilen sanat nesnelere görsel ve/veya kurgusal olarak, yakın özellikler taşıdığı görülenler elenmiş ve elde kalan 11 enstalasyon çalışması ile örneklem grubu son halini almıştır.

Örneklem grubunun sistematik bir biçimde analiz edilebilmesi için literatürde yer alan ışık enstalasyonları görsel olarak incelenmiş, çeşitli özellikleri açısından bir sınıflama yapılmıştır. Buna göre ışık enstalasyonları temelde; “Işığın Tek Öge Olarak Kullanıldığı Enstalasyonlar” ve “Işığın Başat Öge Olarak Kullanıldığı Enstalasyonlar” olmak üzere ikiye ayrılmıştır. Ayrıca her biri, ışığın ikinci veya üçüncü boyut etkisi yaratması durumuna göre, yüzey enstalasyonları ve hacim enstalasyonları olarak ayrı ayrı değerlendirilmiştir (Resim 1).



• **Işığın Tek Öge Olarak Kullanıldığı Enstalasyonlar:** Çalışma çerçevesinde kurgusu gereği enstalasyonda, sadece ışık huzmeleri (demetleri)’nin algılanıyor olması ışığın tek tasarım ögesi olarak kullanıldığı anlamına gelmektedir.

**Işığın Tek Öge Olarak Kullanıldığı Yüzey Enstalasyonları:** Işık huzmelerinin, içinde bulunduğu mekânda sınır algısı (iki boyutlu etki) yaratacak şekilde yerleştirildiği enstalasyonlardır. Bu tür enstalasyonların, tam kapanım göstermese de sınır algısı yaratarak bir mekân tanımladığından söz edilebilir. Çalışma çerçevesinde Tatsuo Miyajima, Sou Fujimoto ve Noemi Schipfer ve Takami Nakamoto ikilisinin yarattığı sanat nesnelere üzerinden, bu durum örneklenerek incelenmiştir.

**Işığın Tek Öge Olarak Kullanıldığı Hacim Enstalasyonları:** Işık huzmelerinin, içinde bulunduğu mekânda hacim algısı (üç boyutluluk etkisi) yaratacak şekilde yerleştirildiği enstalasyonlardır. Bu tür enstalasyonların, derinlik algısı

yaratarak bir mekân tanımladığından söz edilebilir. Çalışma çerçevesinde, Rafael Lozano-Hemmer, Bruce Munro ve Chris Fraser'in yarattığı sanat nesnelere üzerinden, bu durum örneklenerek incelenmiştir.

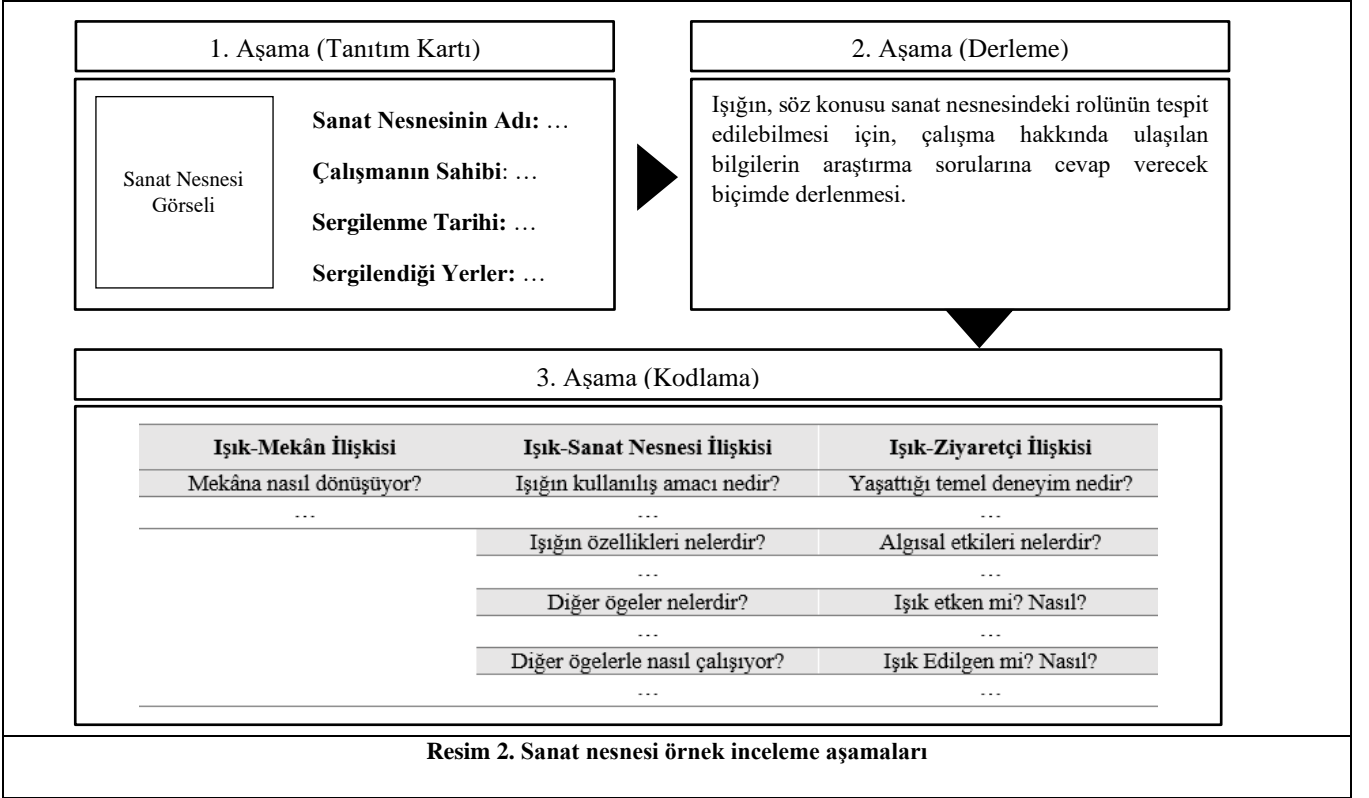
- **Işığın Başat Öge Olarak Kullanıldığı Enstalasyonlar:** Enstalasyonlarda ışık, tekil olarak kullanılabileceği gibi, sanat nesnesinin kurgusuna uygun ortam koşullarını sağlamak ya da gözlemci üzerinde bırakılan etkiyi güçlendirmek için farklı öğelerle birlikte de kullanılabilir.

Işığın Başat Öge Olarak Kullanıldığı Yüzey Enstalasyonları: Işığın, görme duyusunun yanı sıra diğer duyularla algılanabilen öğelerle bir arada kurgulandığı ve içinde bulunduğu mekânda sınır algısı (iki boyutlu etki) yaratacak şekilde yerleştirildiği enstalasyonlardır. Bu tür enstalasyonlar, tam kapanım göstermese de sınır algısı yaratarak bir mekân tanımlayabilir. Çalışma çerçevesinde, Olafur Eliasson ve Isa Barbier'in yarattığı sanat nesnelere üzerinden, bu durum örneklenerek incelenmiştir.

Işığın Başat Öge Olarak Kullanıldığı Hacim Enstalasyonları: Işık huzmelerinin, görme duyusunun yanı sıra diğer duyularla algılanabilen öğelerle bir arada kurgulandığı ve ortaya çıkan kompozisyonun, içinde bulunduğu mekânda hacim algısı (üç boyutluluk etkisi) yaratacak şekilde yerleştirildiği enstalasyonlardır. Bu tür enstalasyonlar, derinlik algısı yaratarak bir mekân tanımlayabilir. Çalışma çerçevesinde; Yoon Bohyun, Michael Szivos liderliğindeki ekipten oluşan Studio SOFTlab, Dan Dorell, Lina Ghotmeh ve Tsuyoshi Tane isimli üç mimardan oluşan DGT Architects tarafından yaratılan sanat nesnelere üzerinden bu durum örneklenerek incelenmiştir.

Örnek incelemeleri yapılırken öncelikle; her bir sanat nesnesinin adı, sanatçısı, nerelerde sergilendiği ve sergilenme yıllarından oluşan bilgilerin yer aldığı bir tanıtım kartı hazırlanmıştır. Ardından, sanat nesnesi hakkında çeşitli kaynaklardan (makale, kitap, tez, web) ulaşılan bilgiler, metinleştirilmiştir. Daha sonra ışığın; mekânla, sanat nesnesi ile ve ziyaretçilerle ilişkisini ortaya koyan araştırma sorularına bu metinler üzerinden cevaplar aranmıştır. Sorular kurgulanırken, literatürden elde edilen sanat nesnelere ilişkin bilgiler yol gösterici olmuştur. Işığın enstalasyon sanatı içindeki rolünü; mekânla ilişkisi (mekana nasıl dönüştüğü), sanat nesnesi üzerinde hangi amaçlarla, hangi özellikleriyle var olduğu, varsa diğer öğelerle birlikte nasıl çalıştığı (nasıl kullanıldığı, nasıl ilişkilendirildiği, öğeleri nasıl beslediği), ziyaretçilere nasıl bir deneyim yaşattığı, ziyaretçiler ile ilişkisinde etken/edilgen olma durumu, araştırma kapsamında cevabı aranan sorulardır. Ziyaretçilerin varlığından bağımsız olarak çalışan ışık "etken", ziyaretçinin varlığından etkilenecek çalışan ışık, "edilgen" olarak kabul edilmiştir.

Son olarak, bulunan cevaplar kodlanmış, her örnek için yapılan bu işlem sonucunda ışığın enstalasyon sanatındaki rolü üzerine genel bir söylem geliştirilmiştir (Resim 2).





• Işığın Tek Öge Olarak Kullanıldığı Yüze Enstalasyonları: Tatsuo Miyajima'nın "Mega Death" isimli çalışmasına bakıldığında insan hayatının ışıltısını temsil eden LED sayaçlar, dokuzdan bire doğru geri sayım yapmaktadır. Rakamların dönüşümü insan hayatını, geri sayım sıfıra ulaşıncaya kadar oluşan karanlıkla verilen boşluklar duraklamayı, nefes almayı, yaşama bir kez daha başlamadan önceki 'ölüm alanını' simgeler. Sanatçı bu yaklaşımla birlikte "Budizm" dini öğretilerine atıfta bulunmaktadır. Miyajima, çalışmalarında teknolojiyi, sanatsal düşüncelerini ışık ve hareket ile ifade etmesini sağlayan bir öge olarak kullanmaktadır. Yaşam, ölüm ve yeniden doğuş kavramları üzerine yaptığı tasarımlarında rakamları kullanmasının sebebinin ise sayıların uluslararası bir dil ve kültürler arası anlaşılabilir bir öge olması olarak ifade etmektedir. Sınırsız bir ortam oluşturma düşüncesiyle en çok gökyüzü ile ilişkilendirilen mavi renk kullanılmıştır. Geri sayımla birlikte ortam içinde meydana gelen renk değişimiyle ziyaretçilere farklı duygu durumlarını deneyimleme fırsatı sunulmaktadır (URL 1; URL 2).

Özetle sanatçının ışığı, enstalasyon ürünüde esas olarak bir mesaj iletme aracı işleviyle kullandığı söylenebilir. LED sayaçların geri sayımıyla ortamda meydana gelen aydınlık seviyesi değişiminin, ziyaretçilere yaşatmak istediği hayat-ölüm-yeniden doğuş serüvenini temsil ediyor olmasının da bu amaca hizmet ettiği çıkarımı yapılabilmektedir. Dolayısıyla bu enstalasyonda ışık, teknoloji ile sanat arasındaki diyalektiğin dışavurum aracı görevini üstlenmiş, Budizm inancına ait mesajları ileten bir öge olarak kullanılmıştır. Bu noktada ışık etken konumunda olup ziyaretçi ışıkla algısal düzeyde etkileşime geçmektedir.

Bir moda markası olan COS için tasarlanan "Forest of Light" adlı enstalasyonda ise Sou Fujimoto, sonsuz ve sürükleyici bir manzara yaratılması için özel olarak bestelenmiş sesler, sis ve aynalı yüzeyler ile spot ışıkların, yükselen ağaçlar gibi görülmesi hedeflenmiştir. Aynı zamanda markanın ürünlerinin sergilendiği alan olarak da tasarlanan enstalasyonun, markanın sadeliğini temsil ettiği de söylenmektedir. Tasarımda, spot ışıklarının zeminle buluştuğu noktalara, ziyaretçilere dinlenirken yeni bakış açıları veren oturma elemanları yerleştirilmiştir. Işığın akışkanlığı, ışık-karanlık ilişkisiyle birlikte ziyaretçilerin mekân ile etkileşime girdiğini belirten mimar, ışığın anlık bir olgu olduğunu vurgulamak istemiştir (URL 3).

Işık bu enstalasyonda bir temsil aracı olarak; kırılma, dağılma, yansıma, renk ve ışık-gölge ilişkisi özellikleriyle karşımıza çıkmaktadır. Spot ışık kaynaklarından çıkan ışık demetleri, bu demetlerin arasında kalan gölgeli alanlar, şekil-zemin ilişkisi ile ışığın zeminde oluşturduğu izler ve bu izlerin dışında kalan gölge alanlar, tasarımın kendisini oluşturmaktadır. Aydınlık düzeylerinde oluşturulan farklılıklar nedeniyle ışık demetlerinde ve zemindeki izlerde renk değişimlerinin olduğu da görülmektedir. Ziyaretçiye yaşatılan temel deneyim, sonsuz ve alacakaranlık bir ormanda bulunma duygusudur. Burada da ışık etkindir ve ziyaretçiyle algısal düzeyde etkileşim halindedir.

Noemi Schipfer ve Takami Nakamoto'nun oluşturduğu "Daydream V.4" adlı ışık enstalasyonunda sanatçılar zaman, mekân ve gerçeklik arasındaki ilişkiyi en açık şekilde aktarmayı amaçlamıştır. Boşluk ve zaman kavramlarının da vurgulandığı çalışmada sanatçılar yapay ışığı kullanarak sanal alan ile gerçek alan arasında fiziksel bir bağlantı kurmak için; müzik, geometri, performans ve videoyu birleştiren hipnotik işitsel-görsel efektler ile kurgulanan mimari alan yaratmıştır. (URL 5; URL 6).

Nakamoto, "insanların içeri girmesini sağlamak yerine, düşünmeye teşvik eden bir yüzey enstalasyonu yapmak istedik" diyerek, bireylerin varoluşlarındaki gerçeği sorgulamalarına neden olan bir yapı oluşturduklarını belirtmektedir. Ziyaretçilerin, enstalasyonun yüzeyindeki geniş cam bölmelerin arasından bakmak için yaklaştığında, başka bir dünyaya uzanıyormuş gibi görünen, sonsuza uzanan çeşitli görüntülerle karşılaşması, böyle bir düşüncenin ürünüdür (URL 5; URL 6).

Daydream isimli enstalasyonda, ışığın kullanılış amacının; görsel yanılsamalar ile ziyaretçilerin boyut ve sınır algılarını değiştirmek, hareket, zaman ve mekân arasındaki bağlantıyı sağlamak, sanal ve gerçeklik arasında bir köprü



kurmak olduğu söylenebilir. Bu bağlamda ışık, çok katmanlı cam yüzeylerden yansıyarak ziyaretçilerde algısal yanılsamalara yol açmaktadır. Dolayısıyla ışık bu örnekte; bir bağlantı aracı olarak kullanılabilmesi, yanılsamalar yaratabilmesi, hareketi belirtmesi, gölge ve desen oluşturabilmesi gibi özellikleriyle ön plana çıkmaktadır. Bu enstalasyon tasarımında ışık etkindir. Diğer bir deyişle ziyaretçiyi algısal düzeyde etkilerken ziyaretçinin varlığı ışığın davranış biçimini etkilememektedir.

Işığın tek öge olarak kullanıldığı yüzey enstalasyonlarından oluşan örneklem incelemesi sonucu elde edilen bulgular özetlenmiştir (Tablo 2).

Tablo 2: Işığın tek öge olarak kullanıldığı yüzey enstalasyonlarında, ışığın; mekân, sanat nesnesi ve ziyaretçi ile ilişkileri üzerine genel tespitler

Işığın Tek Öge Olarak Kullanıldığı Yüzey Enstalasyonları	<b>Işık-Mekân İlişkisi</b>	
	<b>Mekâna nasıl dönüşüyor?</b>	Yüzeyler aracılığı ile sınır algısı oluşturarak mekân tanımlamaktadır.
	<b>Işık-Sanat Nesnesi İlişkisi</b>	
	<b>Işığın kullanılış amaçları nelerdir?</b>	- Mesaj iletmek - Bir mekânı/durumu çağrıştırmak - İnsanları düşünmeye yöneltmek - Ortamlar arası görsel ve mental bağlantı kurmak - İllüzyon (görsel yanılsama) yaratmak
	<b>Işığın özellikleri nelerdir?</b>	- Renkli ve hareketli olabilme, aydınlık düzeyini değiştirebilme, kırılma, yansıma, gölge, desen oluşturma, doğrusal olarak da yayılabilme -Yeni teknolojiler ve farklı malzemelerle uyumlu olma, -Teknoloji ve sanat arasında bağlantı kurabilme - Temsil aracı olarak kullanılabilme
	<b>Diğer Ögeler nelerdir?</b>	- Ses kompozisyonu, - Ayna ve Oturma birimleri
	<b>Diğer Ögelerle Nasıl Çalışıyor?</b>	- Işık, ses kompozisyonlarıyla senkronize olarak çalışabileceği gibi ses sadece ışığa eşlik edici bir öge olarak da kullanılabilir. - Işık, yüzeylere yerleştirilen aynalardan yansıyarak mekân içerisinde çeşitli illüzyonlar yaratılmaktadır.
	<b>Işık-Ziyaretçi İlişkisi</b>	
	<b>Yaşattığı Temel Deneyim nedir?</b>	- Duygu durumu değişiklikleri yaratmak, - İllüzyonlar/yanılsamalar yaşatmak, - Çeşitli mekân çağrışımları yaratmak.
	<b>Algısal Etkileri nelerdir?</b>	- Işığın özellikleri ile farklı durumları anımsatmak, - Sınır-boyut-zaman algısını etkileyerek ziyaretçileri düşünmeye teşvik etmek. - Derinlik, yönelme, sınır gibi farklı algılar oluşturma.
<b>Işık Etken mi?/Edilgen mi? Nasıl?</b>	Işık etkindir, ziyaretçilerle algısal düzeyde etkileşime geçmektedir.	

• Işığın Tek Öge Olarak Kullanıldığı Hacim Enstalasyonları: Rafael Lozano-Hemmer'in imzasını taşıyan "Pulse Topology" adlı enstalasyon, karanlık bir alana tavandan asılarak yerleştirilen 600 ampulden oluşmaktadır. Işık kaynakları bir araya gelerek hem içinde gezilebilen alan tanımlanmış hem de enstalasyonun genel iç hacim / form düzenini oluşturmuştur. Özel bir yazılım ile tasarlanan sensörlerin kullanıldığı enstalasyon, ziyaretçilerin kalp atışlarını kaydedebilmektedir. Kaydedilen bu sesler ile uyumlu olarak ışıkların parlaklıkları artıp azalırken gözlemci üzerinde bırakılan etkinin artırılması hedeflenmektedir. Dolayısıyla sanatçının burada ışığı, sensörler yardımıyla

kaydederek içimizdeki bir güç olan kalp atışlarını dışavurum aracı olarak somutlaştırmayı amaçladığı söylenebilir (URL 7).

Işık; rengi, yoğunluğu, gücü, titreşerek ortaya koyduğu hareket özelliği ve tüm bu özellikleri var eden teknolojiyle birlikte kullanılmaktadır. Bu öğelerle hem enstalasyondaki etkiyi güçlendirmek hem de ziyaretçinin sanat nesnesi ile etkileşime geçmesini sağlamak amaçlanmaktadır. Ziyaretçiye asıl yaşatılmak istenen deneyim, kendi içlerindeki gücün ışık aracılığıyla görünür hale getirilmesi durumudur. Işık, kalp atışlarına tepki verdiği için ziyaretçinin varlığına bağlıdır ve dolayısı ile edilgendir. Aynı zamanda ışık, teknoloji ile sanat arasında köprü oluşturan bir sanat ögesine dönüşmüştür.

Işıkla tasarladığı birçok enstalasyonu olan Bruce Munro, “Cantus Arcticus” adlı enstalasyon ürününü, Finli besteci Einohujani Rautavaara'nın aynı adlı bir müzik parçasından ve uçan kuşlardan ilham alarak tasarlamıştır. Kuzey ışıklarına atıfta bulunan renkli ışık perdeleri ise zamanla rengini değiştirebilmektedir. Duvarda, zeminde ve tavanlarda kullanılan aynalarla meydana gelen yansımalar ve renk değişimlerine eşlik eden müzik ile birlikte ziyaretçilere etkileyici bir deneyim yaşatmaktadır (URL 8).

Fiber optik ışıklarla sanat nesnesinin genel formu oluşturulmuş, ışık burada soyutlayarak çağrışım yaratma ve mesaj verme aracı olarak kullanılmıştır. Işık bu kurguda; çizgiselliğiyle, rengiyle, müzikle senkronize değişen renklerin hareket bildirme özelliğiyle öne çıkmaktadır. Enstalasyonda ışığa ek olarak sesin yanı sıra zeminde ve duvar yüzeylerinde ayna kullanımı söz konusudur. Böylece hacim etkisi artırılarak, çağrışım algısı güçlendirilmiştir. Enstalasyon ziyaretçilere, rengi değişen ışık perdeleri ile kuzey ışıklarını temsili olarak deneyimleme fırsatı vermektedir. Ayrıca, formu ile kuşlara göndermede bulunmuştur. Işık bu çalışmada, ziyaretçilerden kaynaklı olarak değişmemekte, diğer bir deyişle etken olarak kullanılmaktadır.

Chris Fraser'in “Slant” adlı enstalasyonu, beyaz ve karanlık bir odanın içinde, duvarlar ile tavanın bulunduğu bir köşede boşluk bırakılarak oluşturulmuştur. “Camera obscura” yöntemi olarak da bilinen, karanlık bir odada bırakılan boşluktan giren ışığın mercekler yardımıyla dağıtılması yöntemi kullanılmaktadır. Bırakılan boşluk sayesinde galerinin içindeki ışık, mekânın yüzeylerinde ışık çizgilerine dönüşmektedir. İçeri giren ışığın birden fazla yüzeye düşmesi ve çizgi şeklinde birleşiyor olması sebebiyle üç boyutluluk algısı oluşturmaktadır. Ziyaretçiler iç mekândaki ışık kaynaklarıyla etkileşime girdikçe içerde oluşan piramit şekli titreşmektedir (URL 9).

Bu enstalasyonda, ışığın kırılma özelliği ve odanın iç mekânında yaratılan çizgisel etkiyle birlikte ışığın doğrultulu yayılımı ve titreşim kaynaklı hareket özelliği kullanılmıştır. Aynı zamanda ışığın doğal yapısında bulunan renkler de tasarıma dâhil edilmiştir. Işığın çizgisel olarak dağılmasının mekâna bir yönlenme algısı kattığı söylenebilir. Ziyaretçilere yaşatılmak istenen deneyim, ışığın yapısında olan renklerin, kullanılan yöntemle birlikte gözlemlenebilir hale getirilmesidir. Işık, ziyaretçiler sanat nesnesi ile etkileşime geçtikçe titreşerek tepki verdiği için edilgen konumdadır.

Işığın tek öğe olarak kullanıldığı hacim enstalasyonlarından oluşan örneklem incelemesi sonucu elde edilen bulgular özetlenmiştir (Tablo 3).

**Tablo 3: Işığın tek öğe olarak kullanıldığı hacim enstalasyonlarında, ışığın; mekân, sanat nesnesi ve ziyaretçi ile ilişkileri üzerine genel tespitler**

Işığın Tek Öğe Olarak Kullanıldığı Yüzey Enstalasyonları	Işık-Mekân İlişkisi	
	Mekâna nasıl dönüşüyor?	Işık kaynaklarının konumlandırılmasıyla, yüzey örüntüleri oluşturacak sayıda bir araya getirilmesiyle ve yüzeylerden yansıtılarak oluşturduğu üç boyutluluk hissi ile mekân tanımlanmaktadır.
	Işık-Sanat Nesnesi İlişkisi	
	Işığın kullanılış amaçları nelerdir?	- Soyut bir durumu temsil eden araç olmak, - Bir mekânı/durumu çağrıştırmak - Dikkat çekici görünüm sağlamak
Işığın özellikleri nelerdir?	-Renkli ve titreşerek hareketli olabilme, rengini ve aydınlık düzeyini değiştirebilme, kırılma, yansıma ve desen oluşturma, doğrusal olarak yayılması -Teknoloji ve farklı malzemelerle uyumlu olma -Teknoloji ve sanat arasında bağlantı kurabilme -Işık kaynaklarının formunun tasarıma dâhil edilebilmesi	

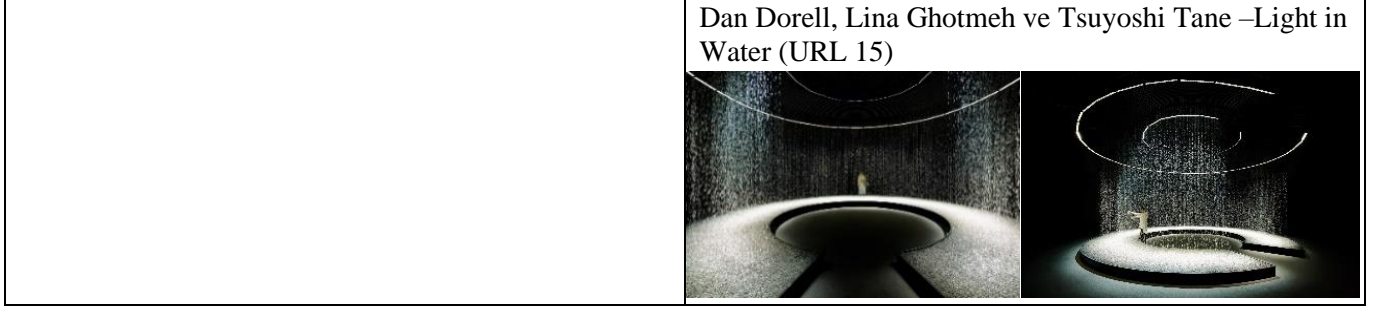
	-Temsil aracı olarak kullanılabilme
<b>Diğer Öğeler nelerdir?</b>	- Ses kompozisyonu ve ayna
<b>Diğer Öğelerle Nasıl Çalışıyor?</b>	- Işık, ses kompozisyonları ile senkronize olarak çalışabileceği gibi ses sadece eşlik edici bir öğe olarak da kullanılabilir. - Işık, yüzeylere yerleştirilen aynalardan yansyarak mekân içerisinde çeşitli illüzyonlar yaratılmaktadır.
<b>Işık-Ziyaretçi İlişkisi</b>	
<b>Yaşattığı Temel Deneyim nedir?</b>	- Gözle görülmeyen bir durumun ışık aracılığı ile deneyimlenebilmesi - Doğal olarak ışığın kırılmasının gözlemlenebilmesi - Değişim / dönüşüm gibi çeşitli doğa olaylarının temsili olarak deneyimlenmesi
<b>Algısal Etkileri nelerdir?</b>	- Çağrışım yaratmak, - Hareket, yönelme ve boyut algısında etkiler oluşturmak.
<b>Işık Etken mi?/Edilgen mi? Nasıl?</b>	- Işık edilgendir. Sensörler ve ziyaretçilerin hareketi ile etkileşim halindedir. - Işık etkendir. Ziyaretçilerle algısal düzeyde etkileşime geçmektedir.

## 2.2 Işığın Başat Öğe Olarak Kullanıldığı Enstalasyonlara İlişkin Bulgular

İncelemeye konu olan örneklem grubunda daha sonra, “Işığın Başat Öğe Olarak Kullanıldığı Enstalasyonlar” sıralanmış, “Yüzey Enstalasyonları” ve “Hacim Enstalasyonları” olmak üzere ayrı ayrı tespitler yapılmıştır (Tablo 4).

Tablo 4: Işığın başat öğe olarak kullanıldığı enstalasyon örneklem

<b>Işığın Başat Öğe Olarak Kullanıldığı Enstalasyonlar</b>	
<b>Yüzey Enstalasyonları</b>	<b>Hacim Enstalasyonları</b>
Olafur Eliasson-Contact (URL 10)	Yoon Bohyun-Structure of Shadow (URL 12)
	
Isa Barbier-Untitled (URL -11)	Michael Szivos ve ekibi-Volume (URL 13)
	



- Işığın Başat Öge Olarak Kullanıldığı Yüzey Enstalasyonları: Olafur Eliasson’un imzasını taşıyan “Contact” adlı, galeri duvarlarından geçen turuncu bir ışık huzmesinden oluşan enstalasyonla, ziyaretçilerin mekân algısının çarpıtılması, ışık-gölge arasında algı karmaşası yaşamlarının sağlanması hedeflenmiştir. Mekân duvarları boyunca çeyrek daire oluşturan ışık huzmesinin karşı yüzeyleri ise ayna ile kaplı duvarlardan oluşmaktadır (URL 10).

Bir gezegen üzerinde gezinirken gök cisimlerinin tutulmasını izliyormuş hissi uyandırmak için turuncu ışığa eşlik etmesi amacıyla zemin, mekânın orta noktasına doğru tümsek oluşturacak şekilde yükseltilmiştir. Sanatçı çalışmasıyla; benliği, uzay ve evren arasındaki ilişkileri keşfederek, ışık-gölge, varlık-yokluk ve onay-şüphe arasında geçiş yaparak ziyaretçilerin kendilerini sorgulamalarına, oldukça karmaşık ve duysal bir deneyim yaşamlarına neden olmaktadır (URL 10).

Sergilendiği mekânı çevreleyen ve karşısındaki aynalarla devam ettirilen turuncu ışık çizgisi bir alan tanımlamaktadır. Enstalasyon ürünüde ışık; rengi, doğrultusu, kırılma özelliği, temsil aracı ve algı karmaşası yaratıcı araç olarak kullanılmaktadır. Işığın çizgiselliği ile ziyaretçilerin yönlendirilmesinin ve harekete teşvik edilmesinin söz konusu olabileceği söylenebilir. Bu enstalasyon ürünüde ışık etkendir, yani ziyaretçilerden bağımsız çalışmakta ve onlarla algısal düzeyde etkileşime girmektedir.

Fransız sanatçı Isa Barbier ise “Untitled” adlı eser serisinde, martı tüylerini geometrik şekilde, görünmez iplere asarak her kompozisyonu yerinde oluşturmaktadır. Geometrik çalışmalarını ortaya koyarken ferahlık ve hafiflik hissini koruyan sanatçı, soyut olarak özgürlüğü kurgulamaktadır (URL 11).

Bu enstalasyonlarda, martı tüylerinin geometrik olarak yerleştirilmesinin yanı sıra ışık, enstalasyonun ayrılmaz bir parçasıdır. Sanat nesnesi üzerine çeşitli açılardan gelen ışık; eseri vurgulamış, hafiflik hissini çoğaltmış, eserin anlatımını güçlendirerek mekan yüzeylerinde gölgeler oluşturmuş, bu sayede mekan ile enstalasyon arasında bir ilişki kurmuştur.

Işığın başat öge olarak kullanıldığı yüzey enstalasyonlarından oluşan örneklem incelemesi sonucu elde edilen bulgular özetlenmiştir (Tablo 5).

**Tablo 5: Işığın başat öge olarak kullanıldığı yüzey enstalasyonlarında, ışık-mekân-sanat nesnesi-ziyaretçi ilişkileri üzerine genel tespitler**

Işığın Tek Öge Olarak Kullanıldığı Yüzey Enstalasyonları	<b>Işık-Mekân İlişkisi</b>	
	<b>Mekâna nasıl dönüşüyor?</b>	Işık huzmesiyle ve ışık-gölge ilişkileri ile mekân tanımlanmaktadır.
	<b>Işık-Sanat Nesnesi İlişkisi</b>	
	<b>Işığın kullanış amaçları nelerdir?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Soyut bir durumu temsil eden araç olmak</li> <li>- Bir mekânı/durumu çağrıştırmak</li> <li>- Ziyaretçilerin algılarını değiştirmek</li> <li>- Hafiflik hissi vermek</li> <li>- Vurgulamak</li> <li>- Anlatımı güçlendirmek</li> </ul>
<b>Işığın özellikleri nelerdir?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Renkli olma, kırılma, yansıma ve gölge oluşturma</li> <li>- Işık kaynaklarının formunun tasarıma dâhil edilebilmesi,</li> <li>- Temsil aracı olarak kullanılma</li> </ul>	

<b>Diğer Öğeler nelerdir?</b>	Mekânın zemini ve aynalar ile martı tüyleri
<b>Diğer Öğelerle Nasıl Çalışıyor?</b>	- Işık, yüzeylere yerleştirilen aynalardan yansıyarak mekân içerisinde çeşitli illüzyonlar yaratılmaktadır. - Işıkla birlikte enstalasyon ürününde yaratılmak istenen atmosfere uygun olarak zemin tümsek oluşturacak şekilde şişirilmiştir. - Martı tüyleriyle yaratılan kompozisyona ışık, gölgeler oluşturacak şekilde belirli açı ve doğrultuda gönderiliyor.
<b>Işık-Ziyaretçi İlişkisi</b>	
<b>Yaşattığı Temel Deneyim nedir?</b>	- Çeşitli doğa olaylarının temsili olarak deneyimlenmesi, - Mistik, ruhani bir mekân deneyimi - Kendini sorgulama
<b>Algısal Etkileri nelerdir?</b>	- Mekân algısının çarpıtılması - Yönlenme algısı - Ferahlık, hafiflik algısı - Çağrışım yaratmak
<b>Işık Etken mi?/Edilgen mi? Nasıl?</b>	Işık etkindir. Ziyaretçilerle algısal boyutta etkileşime geçmektedir.

- Işığın Başat Öge Olarak Kullanıldığı Hacim Enstalasyonları: Bohyun Yoon'un insanların belli koşullar altında yaşayan, yönlendirilen, zayıf, kırılğan ve ruhsuz hayvanlar olduğu düşüncesiyle ortaya koyduğu "structure of shadow" enstalasyonu ışık-gölge oyununun bir ürünüdür. Tek bir ışık kaynağının aydınlattığı strüktürde asılan oyuncak bebek parçalarının hesaplanarak yerleştirilmesiyle, duvarda parçaların birleşmiş bir şekilde gölgelerinin oluşmasını sağlamıştır (URL 12).

Işık-gölge oyunuyla birlikte, görünen ile görünmeyen, gerçek ve kurgusal olan arasında bir köprü kurulmaktadır. Işığın yanı sıra, sanatçının düşüncesini yansıtabilmek için hareket sensörleri kullanılmaktadır. Ziyaretçilerin hareketlerini algılayan sensörler, ışığı hareket ettirmekte ve böylece yüzeye düşen gölgelerin boyutları değişmektedir. Enstalasyonu ortaya koyacak şekilde aktive olması, ziyaretçilerin hareket etmesine bağlı olan ışığın, edilgen olduğu görülmektedir. Diğer yönden bu örnekte ışık, hem sanatın hem de teknolojinin ortak bir çıktısı olarak temsil gücüyle birlikte enstalasyon ürünün tamamlayıcısı olarak kullanılmıştır. Aynı zamanda, ışığın yapısı gereği oluşturduğu gölge de mekan ile enstalasyon ürünü arasında bir etkileşim kaynağı olmuştur.

Bir müzik festivali için Michael Szivos ve ekibi tarafından oluşturulan "Volume" isimli enstalasyon, ziyaretçilerin heyecanlarını mekâna taşımak için ışığı ve sesi kullanarak farklı bir deneyim alanı oluşturmayı amaçlamaktadır. Enstalasyon, hareketi algılayan sensörler sayesinde birbirinden bağımsız olarak kendi etraflarında dönebilen 100 adet aynalı panelden oluşmaktadır. Tepe noktalarında bulunan sensörler en yakın noktadaki ziyaretçilerin hareketlerini algılayarak onlara doğru yönelmekte ve ayna-ışık kombinasyonu ile çeşitli görsel efektler oluşturmaktadır. Aynaların yan taraflarında bulunan yönlendirilebilen LED'ler ortamdaki sese tepki vererek parlaklıklarını da değiştirebilmektedir (URL 13).

Bu enstalasyon ürünü, mekana yerleştirilmiş birçok birimin oluşturduğu hacimsel bir örüntüdür. Festival heyecanını yansıtan ışığın; kırılma özelliği, rengi, değişken parlaklığı temsil gücü, farklı malzemeler ve teknolojilerle birlikte uyumlu olarak kullanılabilmesi dikkat çekicidir. Bunlara ek olarak ışığın, hareketli paneller üzerindeki aynalardan yansmasıyla mekâna hareket getirdiği söylenebilir. Önceki örneklerde de görüldüğü gibi bu enstalasyonda da ışığa ses kompozisyonu eşlik etmekte ve enstalasyonun ziyaretçilerle ve mekânla etkileşim kurmasını sağlamaktadır. Ayna panellerin ve LED şeritlerin anlık mekânsal sirkülasyona tepki vererek kullanıcıya dönmesi, ziyaretçilerde yönlenme algısı oluşturmaktadır. Ziyaretçilerin hareketlerine tepki verdiğinden ışık, bu sanat nesnesinde de edilgen olarak yer almaktadır.

Dan Dorell, Lina Ghotmeh ve Tsuyoshi Tane tarafından tasarlanan "Light in Water", sürükleyici ve duyuşsal bir deneyim sağlamayı amaçlayan bir enstalasyondur. Bu enstalasyon, yaşamın özüne ve ışık ile suyun varlığımızda

oynadığı kritik role dair bir hatırlatma olarak yorumlanmaktadır. Bu sanat nesnesinde, damlayan her bir su damlasının ışık parçacıkları olarak görünmesini sağlamak amacı ile 7 mikro saniye gibi mümkün olan en kısa aralığa ulaşmak için programlanmış bir LED "aydınlatma süresi kontrolü" geliştirilmiştir. Böylece ışık, somut bir varlığa kavuşmuştur (URL 14; URL 15).

Daha geniş bir ifadeyle, sanat nesnesinde ışığın somut hale gelebilmesi için özel bir program ile yönlendirilen su perdeleri kullanılmıştır. Burada ışık; değiştirilebilen rengi, görünür bir olgu olması, temsil aracı olabilmesi, farklı teknoloji ve malzemelerle uyumlu olarak çalışabiliyor olması gibi özellikleriyle var olmaktadır. Ziyaretçilerin kutsal bir mekânda, "olunması gereken yerde" hissetmeleri amaçlanmış, bu kapsamda ışık ve su birlikteliği kullanılmıştır. Işık ögesinin çalışması, ziyaretçinin varlığından bağımsız olduğundan ışık burada etken rolde kullanılmış, diğer bir deyişle ışığın ziyaretçi ile ilişkisi algısal boyutta kalmıştır.

Işığın başat öge olarak kullanıldığı hacim enstalasyonlarından oluşan örneklem incelemesi sonucu elde edilen bulgular özetlenmiştir (Tablo 6).

**Tablo 6: Işığın başat öge olarak kullanıldığı hacim enstalasyonlarında, ışık-mekân-sanat nesnesi-ziyaretçi ilişkileri üzerine genel tespitler**

<b>Işık-Mekân İlişkisi</b>	
<b>Mekâna nasıl dönüşüyor?</b>	Işık-gölge ilişkisi, birimlerin bir araya gelmesi ve su perdeleri ile mekân tanımlanmaktadır.
<b>Işık-Sanat Nesnesi İlişkisi</b>	
<b>Işığın kullanılış amaçları nelerdir?</b>	- Bir mesajı temsil eden araç olmak - Bir mekânı/durumu çağrıştırmak
<b>Işığın özellikleri nelerdir?</b>	- Renkli ve hareketli olabilme, aydınlık düzeyini değiştirebilme, gölge ve desen oluşturma - Teknoloji ve farklı malzemelerle uyumlu olma - Teknoloji ve sanat arasında bağlantı kurabilme - Temsil aracı olarak kullanılabilme - Hareket-değişim bildirmesi.
<b>Diğer Öğeler nelerdir?</b>	- Oyuncak bebek parçaları, ses kompozisyonu, ayna ve su
<b>Diğer Öğelerle Nasıl Çalışıyor?</b>	- Işığın bebek parçalarının gölgelerini yansıtmasıyla mekân yüzeylerinde parçalar birleşmektedir. - Ses ışığa eşlik etmekte aynalarla ise görsel efektler oluşturulmaktadır. - Suyun içinden geçen ışık, somutlaşarak hareket algısı yaratmaktadır.
<b>Işık-Ziyaretçi İlişkisi</b>	
<b>Yaşattığı Temel Deneyim nedir?</b>	- Sisteme bir eleştiri olarak ziyaretçileri sistem üzerinde etken yapma deneyimi - Coşku, heyecan gibi duygu durumlarının temsili - Sürükleyici ve duyuşsal bir deneyim yaşatılması
<b>Algısal Etkileri nelerdir?</b>	- Ziyaretçilerin yönlendirici bir güç konumuna gelmesi - Yönelme ve derinlik algısı - Kutsal ya da mistik bir mekânda, olunması gereken yerde oldukları hissini uyandırılması
<b>Işık Etken mi?/Edilgen mi? Nasıl?</b>	- Işık edilgendir. Ziyaretçilerin hareketlerini algılayan sensörler ışığın çalışma sistemini aktifleştirmektedir. - Işık etkendir. Ziyaretçilerle algısal boyutta etkileşime geçmektedir.

## TARTIŞMA VE SONUÇ

Oluşturulan sanat nesnesi sınıflandırma modeline göre incelenen örneklere bakıldığında, ışığın tek öge olarak kullanıldığı ve başat öge olarak kullanıldığı enstalasyonları birbirlerinden ayıran özellikler olduğu gibi bu enstalasyonların birbirine paralel özelliklere de sahip olabileceği görülmektedir. Örneğin enstalasyonlarda ışığın kullanılış amaçlarının, kullanılan özelliklerinin, ışıkla birlikte çalışan diğer öğelerin ve ışığın bu öğelerle çalışma şekillerinin birbirleri ile benzeştiği görülmüştür. Işık sanat nesnelerinde, mekanda ve ziyaretçilerde fiziksel ya da algısal olarak güçlü etkiler oluşturması ve yapısı gereği özelliklerinin tasarıma entegre edilme yollarının çok çeşitli olmasına karşın ışığın fiziksel özelliklerinin sınırlı olması bu sonucu anlaşılır kılmaktadır.

Işık-mekan ilişkisi bakımından, iki grupta da incelenen örneklerde enstalasyon ürünlerinin mekana dönüşüm şekillerinin benzer olduğu görülmüştür. Sınıflandırmanın iki grubunda da yüzey enstalasyonlarında daha çok sınır algısıyla bir mekân tanımlanırken hacim enstalasyonlarında ise ışığın çeşitli özelliklerinin ya da ışıkla birlikte kullanılan diğer öğelerin bir mekân tanımlanması söz konusudur. Yüzey enstalasyonlarında sanat nesnelere iki boyutlu etki vererek bir alan tanımlanırken, hacim enstalasyonlarında bir form yaratarak mekân oluşturması bu durumun sebepleri arasında değerlendirilebilir.

Işık-ziyaretçi ilişkisine bakıldığında da enstalasyon ürünlerinin yaşattığı deneyim ve algısal etkileri bağlamında söz konusu grupların benzer özellikler gösterdiği ancak ışığın etken/edilgen konumunda kullanımı konusunda farklılıklar olduğu anlaşılmaktadır. Genel olarak, yüzey enstalasyonlarında ışığın yalnızca etken konumunda olduğu görülmektedir. Bu durumda, yüzey enstalasyonlarında daha çok belli bir durumu, olayı ya da düşünceyi ziyaretçiye algılatma amacı güdülmesi nedeniyle ziyaretçinin genelde algılayıcı durumunda olduğu düşünülebilir. Hacim enstalasyonlarında ise ışık hem etken hem de edilgen olarak kullanılabilir. Hacim enstalasyonlarının ziyaretçiye, sanat nesnesinin içinde dolaşma fırsatı vermesi, farklı yönlerden yaklaşıma elverişli olması, etkileşim imkânlarının (hareket, dokunma vb.) daha fazla olması gibi özellikleri sayesinde bu çeşitliliğe sahip olabileceği söylenebilir.

Araştırma sorularına karşılık elde edilen bulgular incelendiğinde, yapay ışığın temel alındığı enstalasyonlarda ışığın; mekân, sanat nesnesi ve ziyaretçi ile ilişkisinin ışığın; işlevsel, algısal ve kurgusal özellikleri etrafında kümeleştiği görülmüştür. Dolayısı ile değerlendirmeler bu noktadan itibaren bu üç parametre çerçevesinde yapılmıştır.

Işığın fiziksel yapısında doğal olarak bulunan ve sanat nesnesinin işleyişinde doğrudan etkisi olan özellikler ışığın işlevsel özellikleri, mekânın ve sanat nesnesinin algılanmasında etken olan olgular ışığın algısal özellikleri, enstalasyonda yansıtılmak istenen düşünceye uygun olarak tasarıma dâhil edilenler ise ışığın kurgusal özellikleri kapsamında değerlendirilmiştir. Seçilen örneklerden yapılan çıkarımlar bu üç başlık altında gruplandırılmış, daha sonra başlıkların her biri, mekân, sanat nesnesi ve ziyaretçi alt başlıklarına ayrılarak çıkarımlar yapılmıştır (Tablo 7).

Tablo 7: Işık; işlevsel, algısal ve kurgusal açılardan enstalasyon sanatına etkisi

Işık İşlevsel Özellikleri		
Mekâna Dair	Sanat Nesnesine Dair	Ziyaretçiye Dair
- Alan tanımlamak - Sınır oluşturmak	- Nesneyi oluşturmak - Yansıma, kırılma, illüzyon vb. fiziksel özellikleri kullanılmak - Anlatımı güçlendirmek - Vurgulamak - Sınırları görünür kılmak - Ortamlar ve süreçler arasında bağ kurmak	- Yönlendirme yapmak
Işık Algısal Özellikleri		
Mekâna Dair	Sanat Nesnesine Dair	Ziyaretçiye Dair
- Boyutlar hakkında farklı izlenimler vermek	- Temsil aracı olma, - Hareket/değişim bildirme	- Algı oluşturmak / farklılaştırmak (Zaman, boyut, sınır vb. konularında illüzyon yaratmak) - Çağrışım oluşturmak

Işığın Kurgusal Özellikleri		
Mekâna Dair	Sanat Nesnesine Dair	Ziyaretçiye Dair
- Duyusal ortamlar oluşturmak	- Teknoloji ile uyumlu olmak - Farklı amaç ve yöntemlerle ışığın fiziki özelliklerinden yararlanabilmek - Aydınlık düzeyi değişimleri - Işık kaynaklarının tasarıma dâhil edilmesi - Ses kompozisyonu ve fiziki donanımlar gibi farklı öğelerle çalışabilmesi - Dikkat çekici görünüm - Desen oluşturması	- Duygu durum değişimleri yaratmak - Düşünmeye yöneltmek - Teknolojik donanımlar aracılığı ile ziyaretçilerin varlığı ve hareketleri sonucu onlarla etkileşime girme (Edilgen olma durumu) - Ziyaretçi ile algısal boyutta etkileşime girmek (Etken olma durumu)

Yapay ışığın kontrol edilebilir yapısı, onu en esnek görsel sanat ögesi haline getirirken sanatçılara da çok geniş kullanım olanağı sunmaktadır. Işık sanatıyla, mekân içerisinde mekânlar yaratılmış, sanat nesnesi ve çevresi algısal bir bütün haline getirilmiştir (Koçay, 2021:103). Bu ifadeden de anlaşılacağı üzere, ışığın işlevsel açıdan mekânla olan ilişkisine bakıldığında; konumu, ürettiği gölgeler, aydınlık düzeyi vb. öğelerle sınır vurgusu yaparak alanlar ve hatta mekâna dönüşen boşluklar oluşturulabilmektedir. Dolayısıyla ışığın enstalasyon ürünlerinde, mekâna dair işlevsel özellikler grubunda listelenen, ziyaretçilerin içine girebilecekleri bir mekan oluşturmak ve bir alan tanımlamak amacıyla kullanıldığı (Reiss, 1999:56) söylenebilir. Reiss'in (1999) bu ifadesinden bu durumun yanı sıra, ışıkla bir sanat nesnesinin kendisinin de oluşturulabileceği çıkarımı da yapılabilir.

Işığın işlevsel açıdan sanat nesnesine olan etkisine bakıldığında, yapısında doğal olarak bulunan bazı özelliklerinin de sanat nesnesinin tasarımına bilinçli olarak dâhil edildiği görülmektedir. Işığın gölge ile kurduğu ilişki, bünyesinde bütün renkleri barındırması, kırılma özelliği, yansıma özelliği, doğrultusu, gücü / parlaklık derecesi enstalasyonlarda kullanıldığı gözlemlenen fiziksel özellikleri arasında yer almaktadır. Bu fiziksel özellikler sanat nesnelerinde tek başlarına kullanılabilirlerinin yanı sıra, kurgusal olarak çeşitli yöntemlerle (ışığın doğal olarak yapısında bulunun renklerin lensler yardımıyla görünür hale getirilmesi vb.) tasarımın bir parçası da olabilmektedir. Özellikle ışıktan bağımsız düşünülmemeyen bir olgu olan gölgenin kullanımına, ışığın başat öğe olarak yer aldığı hacim enstalasyonlarında sıkça rastlanmaktadır. Bu enstalasyon ürünlerinde ışık manipüle edilerek çeşitli yüzeylerde gölge formları ortaya çıkarılmakta, ışık ve gölgeye atfedilen çeşitli anlamlarla bir metafor aracı olarak kullanılmaktadır (Demir, Anbarpınar, 2020:229). Birçok alanda etkin olarak kullanılmaya başlanmasıyla ışığın işaretlemek, vurgulamak, dönüştürmek, yapıyı bozmak gibi farklı rolleri üstlendiği görülmektedir (Batu Ertung, 2022:1328). Özellikle ışık-gölge ilişkisiyle ve aydınlatma seviyelerinde yapılan değişimlerle sanat nesnelere vurgulu hale getirilmektedir. Bu durumdaki sanat nesnesinde ışık, nesne halini alarak biçimi ortaya çıkarmasının yanı sıra görünür olanın kavramsallaşmasını sağlayarak (Daşkesen,2022:94) ziyaretçi üzerindeki etkiyi ve sanatçının anlatım aracı olarak kullanmasına olanak sağlamaktadır (Tolunay, Üstel Arı, 2021:1524).

Daşkesen (2022) ışığın, sanat nesnelerinde gerçeklikle bir bağ oluşturarak zihinsel sorgulama sürecini forma dönüştüren ve nesnel nitelikler atfedilmesine ortam oluşturan bir olgu olduğunu savunmaktadır. Böylece ışığın soyut algısı, sanat nesnesiyle bir anlam kazanmakta ve bir form ile gerçekliğe dönüşmektedir (Daşkesen, 2022:93). Bu söylem ile çalışma kapsamında yapılan çıkarımlardan, sanat nesnelerinde ışık ile farklı süreçler arasında köprü oluşturulduğu ifadesinin desteklendiği söylenebilir. Bayav (2010) ise bu durumu, ışığın sanat nesnelerinde egemen oluşuyla ilgili, "algılar ve görsel imgeler ya da gerçeklik, hayal dünyasında şekillenerek, soyutlanarak sanat yapıtında biçime dönüşür" sözleriyle desteklemektedir (Bayav, 2010:23). Bu çıkarıma ek olarak ışık, enstalasyon ürünlerinde teknolojiyle birlikte çeşitli ortamlar arasında da bağ kurmaktadır. Teknoloji sanat için bir araç haline gelmiş, teknolojik gelişmeler de sanatsal üretimini etkisi altına almıştır (Yayan, Şahin, 2022:471). Işık ise sanat nesnelerinde teknoloji ve sanat arasındaki diyalektiğin dışavurum aracı olma görevini üstlenmiştir. Bilgisayar teknolojileri, kamera ve projeksiyon sistemleri, sensörler ve sanal gerçeklik vb. sistemlerinin kullanılması ile sanat nesnesi ile oluşturulan fiziksel mekan ile sanal mekan arasında bir etkileşim kurulduğu görülmektedir (Okan, 2001:96).



Işığın işlevsel açıdan ziyaretçiler ile olan ilişkisi incelendiğinde, ziyaretçileri yönlendirme amacıyla kullanıldığı görülmektedir. Işık, kimi durumlarda sınırların, kimi durumlarda ise sanat nesnesinin görünür olmasını sağlar. İncelenen örnekler arasında özellikle ışığın tek öge olarak ve başat öge olarak kullanıldığı yüzey enstalasyonlarında karşımıza çıkan bu durum, ışığın sınır olarak algılandığı yüzeylerdeki devamlılığı ile kendini göstermektedir. Diğer taraftan hem enstalasyon ürününü oluşturan ışık kaynaklarının yerleşimiyle hem de oluşturduğu sınır algısıyla da ziyaretçi mekan içerisinde yönlendirilmektedir. Bu durum, ışığın tek veya başat öge olarak kullanıldığı, özellikle hacim enstalasyonlarında gözlemlenebilmektedir.

Işığın algısal açıdan mekânla olan ilişkisine bakıldığında, ışıkla birlikte mekânın boyutları hakkında farklı izlenimler oluşturulabildiği görülmektedir. Örneğin, enstalasyon mekânları hacim, derinlik, uzunluk vb. nicel özellikleri sabit kalsa da farklı boyutlarda algılatılabilmektedir. Daşkesen (2022)'nin, sanatçının mekânsal yanılısama yaratmasının, hacim ve derinlik oluşturmasının, görsel algı oluşturmasının anahtarı olarak ışığı işaret etmesi bu durumu açıklar niteliktedir (Daşkesen, 2022:96).

Fransız filozof Merleau-Ponty'nin "gerçek" olarak tanımlamadığı nesnelere arasında bulunan ışık, ziyaretçilerle birlikte somutlaşmaktadır (Batu Ertung, 2022:1335). Çünkü soyut bir olgu olarak ışık, sanatçının kurgusuna ve ziyaretçilerin algı durumlarına, deneyimlerine göre değişebilen sanat nesnelere anlamlandırılmasında farklı durumları/olayları temsil edebilen bir ögedir. Işığın algısal açıdan sanat nesnesi ile olan ilişkisine bakıldığında sanat nesnesi, temsil aracı olarak kullanılan ışığın varlığıyla anlam kazanmakta ve bir olay ya da durumu somut hale getirilmektedir. Temsil aracı olmasına ek olarak ışığın sanat nesnelere yer bulmasının en büyük sebeplerinden olan zaman, hareket ve değişim bildirme özelliği de ön plana çıkmaktadır. Sanatçılar ışığı kullanarak hareket ve değişimi vurgulamaya başlamış, hareket ile sanat nesnelere görsel çeşitlilik oluşturulmuştur. Sanat nesnesine dâhil edilen ışık, yansıtıcı yüzeyler, gölgeli alanlar gibi sanat nesnesinin tasarımına bağlı parametrelerle mekâna hareket katmaktadır (Koçay, 2021:118-119). İncelenen enstalasyon örneklerinde, ışığın çizgiselliği, devamlılığı, yansımaları, titreşmesi gibi durumlarla sanat nesnelere hareket vurgusu yapılmaktadır.

Sanat görsel algılamayla başlar ve sanat nesnelere algılanmasında çevresel veriler ile ziyaretçilerin durumu önemli yer tutmaktadır (Koçay, 2021:102). Bu bağlamda sanatçılar da teknolojik ve bilimsel gelişmelerden etkilenmiş, görsel algı anlayışına yeni boyutlar kazandırmıştır (Avcı Tuğal, 2018 akt. Koçay, 2021:103). Bu söylemden yola çıkılarak ışığın da görsel algı oluşturmada ve gerçeklik algısını değiştirmede etkin olarak kullanıldığı söylenebilir. İncelenen örneklerde de ışığa eşlik eden görsel, duyuşsal ve teknolojik öğelerle birlikte, ziyaretçilerin zaman, boyut ve sınır algılarını etkileyebileceği görülmüştür. Işığın algısal açıdan ziyaretçiyle ilişkisine bakıldığında, illüzyon etkisi yaratan bu durumlar, örneğin, dikkat çekerek, odak merkezleri oluşturarak, derinlik hissi vererek, sanat nesnesiyle ziyaretçi arasında zihinsel bağ kurulmasına ortam hazırlayabilmektedir (Aydınhan, Fettahoğlu, Göksel, Pervanoğlu, 2022:34).

Görsel algının varoluş şartı olarak hayatımızda büyük bir yeri olan ışığın insanlar üzerinde çok güçlü psikolojik ve fizyolojik etkilerinin olması (Batu Ertung, 2022:1326) da enstalasyonlarda bir tasarım ögesi olarak kullanılmasının önemli sebeplerindendir. Bu etkiler, gerek ışığın yapısında doğal olarak bulunan özelliklerle gerekse de ziyaretçi üzerinde yaratılabilen algı farklılıklarıyla enstalasyon ürünlerinde yer bulmaktadır. Işık, sanat nesnelere somut bir madde olmadan forma dönüşebilen yanılısama yaratıcı bir araç olarak kullanılmaktadır. Işık, görüneni biçimsel kökleriyle algılatarak tanımlı hale getirir. Ayrıca sanat nesnesinin anlamlandırılmasına yönelik çağrışımları yaratabilmesi de, ışığı özel bir öge konumuna getirmektedir. (Daşkesen, 2022:95). Dolayısıyla ışığın algısal özellikleri hakkında ziyaretçiye dair, üzerlerinde çeşitli algı değişimleri yarattığı, sanat nesnesine anlam yükleme sürecinde etkin bir rol oynadığı söylenebilir.

Işığın kurgusal açıdan mekânla olan ilişkisine yönelik elde edilen bulgulara göre, bazı enstalasyonlarda, ışığın sanat nesnesinin formunu oluşturmasının yanı sıra, ışık kaynaklarının bir araya gelişleri ile kurgulanmış boşluklar, diğer bir deyişle mekânlar görülmüştür. Daşkesen (2022)'de benzer bir ifadeyle ışığın, form algısını güçlendiren veya bir takım benzerlik ya da farklılıkları vurgulayan bir öge olmasına ek olarak formun kendisini de oluşturabileceğinden söz etmektedir (Daşkesen, 2022:95).

Bir başka açıdan bakıldığında, bazı enstalasyonlarda ışığın, ziyaretçileri film seti ya da tiyatro sahnesi gibi kurgusal bir dünyaya sürüklerken bazılarında ise çok az görsel uyarana dair minimum düzeyde ipucu verdiği görülmektedir. Işık enstalasyonları, mekânın duyuşsal deneyimini zenginleştirerek ziyaretçilere duyuşsal etkiyi ve tepkiyi deneyimlemeleri için büyük bir fırsat tanır. Diğer bir deyişle ışık, ziyaretçilerin algısal durumlarını sanatçının kurguladığı doğrultuda manipüle ederek duyuşsal farkındalığı harekete geçirir ve algıya biçim verir (Batu Ertung, 2022:1335). İncelenen sanat nesnelere olduğu gibi bu duyuşsal deneyim daha farklı boyutlara taşınabilmekte,

örneğin sanatçının kurgusu doğrultusunda ışık, geniş kullanım alanı ve ruhani ortamlar yaratmakta, sanat nesnesinin yarattığı mekânda soyut olarak farklı mekân algıları oluşturmaya yardımcı olmaktadır (Girgin, 2018:2328). Benzer şekilde bazı enstalasyonlar da görüntüyü sonsuz sayıda ayna yansımalarına dönüştürmek veya ziyaretçiyi karanlığa sürüklemek gibi çeşitli görsel oyunlarla kendi duygularını unutturup farklı deneyim fırsatları sunmaktadır (Bishop, 2005:8).

Işık kurgusal açıdan sanat nesnelerinde çeşitli estetik olgularla birlikte kendine yer bulmaktadır. Işığın fiziki yapısında bulunan renkler, gölge oluşturması, aydınlık-karanlık dengesi, yansımaları, kırılması gibi yapısal özellikleriyle sanat nesnelere görsel zenginlik kazandırmaktadır. Oluşturulan sınıflandırma modeline göre incelenen örneklerin tamamında ışığın, dikkat çekerek sanat nesnesinin etkisini pekiştirdiği görülmektedir. Örnekler kapsamında ışık; yansıtılarak, gölge oluşturularak, aydınlık düzeyi farklılıkları yaratılarak sanat nesnesinde veya mekânda çeşitli desenler oluşturmaktadır. Bu desenler, ışığın özelliklerinden yararlanabilmek adına; ayna, çeşitli yüzeyler, teknolojik/dijital aygıtlar gibi öğelerin yardımıyla oluşturulabildiği gibi ışığın kendisinin bir malzeme olarak kullanılmasıyla da oluşturulabilmektedir. Işığın teknolojik bir olgu olması, dönemin güncel teknolojileriyle birlikte özelliklerinin değişmesi yine teknolojik aygıtlar ile ışığın fiziki özelliklerinden yararlanabilmesi sanat nesnelere kurgusuna göre uyarlanabilen özelliklerindedir. Işığın sanat nesnelere dâhil edilmesiyle, mekâna ve nesnelere görsel zenginlik kattığı, ışığın fiziksel yapısı ve şiirsel özellikleriyle geniş müdahale alanları yaratabilmesiyle mekân, nesne ve ziyaretçi ilişkisine yeni bir boyut kazandırdığı görülmektedir (Okan, 2001: 15).

Yapay ışığın temel alındığı enstalasyonlarda, irdelenmesi gereken diğer bir durum ise ışığın kurgusal açıdan ziyaretçi ile olan ilişkisidir. Işık bir algı ortamı oluşturmakta ve sanat nesnelere üzerinde düşünülmesi, sorgulanması gereken bir kavram olarak kendisini göstermektedir. Ziyaretçiye pasif bir deneyimden daha çok aktif bir deneyim yaşatan ışık sanatı, sorgulayıcı bir ortam oluşturmaktadır. (Daşkesen, 2022:109). Benzer bir ifadeyle ışık sanatıyla oluşturulan deneyim alanlarıyla ziyaretçiler öz farkındalığa yönlendirilebilmektedir (Batu Ertung, 2022:1335). İncelenen örneklerde ziyaretçiler böyle bir deneyim yaşamaktadırlar. Fakat bu noktada ışık bazen etken bazen de edilgen durumda kullanılabilmektedir. Daha açık bir ifadeyle ziyaretçiler, yalnızca algılayıcı konumunda oldukları enstalasyonlarda sanat nesnesi ile herhangi bir etkileşime girmemektedir. Işık da ziyaretçiden bağımsız çalıştığından etken konumdadır. Diğer enstalasyonlarda ise ziyaretçiler, ışığı harekete geçirerek enstalasyon aracılığı ile bir mekân deneyimi yaşar. Işık bu durumda edilgen bir konumda bulunur. Burada, tasarıma dâhil edilen teknolojik ekipmanlar ve ışığın yapısından kaynaklı ortaya çıkan olgularla sanat nesnesi, ziyaretçiyle etkileşime girmektedir.

Elde edilen ve tartışılan verilere göre özetle şu sonuçlar sıralanabilir: Işığın işlevsel özellikleri kapsamında enstalasyon ürünlerinin mekâna nasıl dönüştüğü sorusunun cevabına ulaşılmıştır. Buna göre; konumu, ürettiği gölgeler, aydınlık düzeyi vb. öğelerle sınır algısı yaparak alanlar ve hatta mekâna dönüşen boşluklar oluşturulabilmektedir. Işığın sanat nesnesi üzerindeki işlevsel etkileri de hem nicelik hem de nitelikleri bakımında ortaya koyulmuştur. Buna göre vurgulama etkisi ön plana çıkmaktadır. Işığın, ziyaretçiye dair işlevsel etkilerinin ise ziyaretçilerin algı durumlarından bağımsız olarak enstalasyon ürünlerinin niceliğine bağlı olduğu görülmüştür. Işığın algısal etkileri, mekânın somut özellikleri üzerinde görülürken sanat nesnesine dair etkiler ise daha çok sanat nesnesini anlamlandırma üzerinedir. Ziyaretçi üzerinde oluşan etkiler incelendiğinde, sanat nesnesine dair algısal özelliklerin paralelinde, ziyaretçinin algısal durumlarına, deneyimlerine bağlı olarak değişebilen durumları kapsadığı anlaşılmaktadır. Işığın, kurguya olan etkileri ise tamamen sanatçının hikayesine göre enstalasyon ürününü şekillendirmektedir. Sanatçının; mekâna, sanat nesnesine ve ziyaretçiye dair oluşturmak istediği etkiler, ışığın özellikleri, farklı teknolojik, fiziki ekipmanlar ve kompozisyonların tasarıma dâhil edilmesi; ziyaretçilerin duyu durumlarına ve düşüncelerine müdahale edilmesi ve ışığın etken veya edilgen olarak ziyaretçiyi sanat nesnesinin bir parçası haline getirmesi gibi yollarla kendisine yer bulmaktadır.

Sonuç olarak, üç ana başlık altında gruplandırılan durumlar arasında yapay ışığın enstalasyon ürünlerinde en çok kurgusal özellikleriyle kullanıldığı anlaşılmıştır. Bu durumda, ışığın kurgusal özelliklerinin sanatçı tarafından senaryo gereği kontrol edilebilir ve ziyaretçi üzerinde farklı etkiler bırakabilir oluşunun etkili olduğu söylenebilir. Çalışma, yapay ışığın enstalasyon sanatında güçlü bir yerinin olduğu ve bu durumun, çeşitli boyutları ile tespit edilebileceği temel fikrini desteklemektedir.

## KAYNAKÇA

- Ataseven, O. (2012). Dan Flavin'ın Mekânı Dönüştüren Işığı Ve Minimalizme Yaklaşımı, *Art-e Dergisi*, 9: 85-95.
- Aydıntan, E., Fettahoğlu, E., Göksel, N. N., Pervanoğlu, S. (2022). Aydınlatma İllüzyonlarının İç Mekân Algısındaki Rolü ve Kullanım Amaçları, *Journal of Interior Design and Academy*, 2(1): 33-56.
- Bars, N. R., (2017). Sanatın Mekânsallaşması ve Enstalasyon (Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul). Erişim Adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=XXwtXQkiglvGEQ-VWm9oxw&no=h4picusT0rJBh7B2vFolaA>
- Başdemir, C., (2022). Etkileşimli Dijital Enstalasyon Tasarımları Ve Bir Uygulama (Sanatta Yeterlik Tezi Hacettepe Üniversitesi, Ankara) Erişim Adresi: <https://openaccess.hacettepe.edu.tr/xmlui/handle/11655/26742>
- Batu Ertung, B., (2022). James Turrell'in Işıkla Şekillenen Enstalasyonları, *İdil Sanat Ve Dil Dergisi*, 11(97): 1.
- Bayav, D. (2010). Işığın Bağımsızlık Yolculuğu ve Empresyonizmde Işık, *Sanat Dergisi*, 14: 23-27.
- Bishop, C. (2005). *Installation Art (İlk baskı)*, London: Tate Publishing.
- Bozbıyık, H. (2000). Işığın Fiziksel Malzeme Niteliğinde Heykel Sanatında Kullanımı. (Sanatta Yeterlik Tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul). Erişim Adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=VWqTYSsqtrAbVedUA2oQVw&no=FzHW8CfrIGQ0VOn3YkmYkg>
- Daşkesen, H. (2022). Işığın Kaynak Olarak Kullanıldığı James Turrell ve Dan Flavin'ın Yapıtlarında Form Arayışı, *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 10(133): 88-111.
- Demir, R., Anbarpınar, E. (2020). Mağara Alegorisi Ve Gölge Arketipi Bağlamında Çağdaş Sanat Nesnesi Olarak Işık-Gölge Enstalasyonu, *International Journal of Interdisciplinary and Intercultural Art*, 5(11): 219-231.
- Fitzpatrick, D. M., (2004). The Interrelation Of Art And Space: An Investigation Of Late Nineteenth And Early Twentieth Century European Painting And Interior Space (Master Of Arts, Washington State University, Washington). Erişim Adresi: <https://rex.libraries.wsu.edu/esploro/outputs/graduate/The-interrelation-of-art-and-space/99900525153001842>
- Girgin, F. (2018). Sanatta Neon Işıkları, *Hitit Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 11(3): 2315-2329
- Kavaz, E. (2007). Plastik Bir Değer Olarak Işığın İşlevi ve Önemi (Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Erzurum). Erişim Adresi: [https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=I92vjMiofSd8bFovToaTJA&no=EWfHTF33\\_He4WCfvd09wsQ](https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=I92vjMiofSd8bFovToaTJA&no=EWfHTF33_He4WCfvd09wsQ)
- Koçay, T. (2021). 20. Yüzyıl Heykelinde Görsel ve Estetik Bir Öge Olarak Yapay Işık. (Sanatta Yeterlik Tezi, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir). Erişim Adresi: <https://carsiv.anadolu.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/11421/26714/659557.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Okan, Ö. (2001). İnteraktif Sanatlarda Mimari Mekânın Kullanımı (Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul). Erişim Adresi: [https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=Ra4pU7exORSik6\\_GaW193Q&no=z\\_k-nHcIRBa1NI\\_DIV2lxg](https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=Ra4pU7exORSik6_GaW193Q&no=z_k-nHcIRBa1NI_DIV2lxg)
- Özdemir, S. (2021). Heykeli Oluşturan Bir Bileşen Olarak Yapay Işık Kaynağı, *Person Journal Of Social Sciences & Humanities*, 6(15): 235-245.
- Öztürk, S. (2011). Video ve Enstalasyon Sanatında Mekân Çözümlemeleri ve İzleyici İlişkisi (Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi, Sakarya). Erişim Adresi: <https://acikerisim.sakarya.edu.tr/handle/20.500.12619/93274>
- Reiss, J. H., (1999). *From Margin to Center The Spaces of Installations Art*, Massachusetts: MIT Press, United States of America.
- Sarıç, K., Gök Ö. (2020). Seramik Sanatında Işığın Plastik Bir Olgu Olarak Kullanımı, *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(3): 857-871.
- Stein D., Wilfred T. (1971). *Thomas Wilfred: Lumia: A Retrospective Exhibition*. Washington: Corcoran Gallery of Art.
- Toluyağ, D. (2020). Sanat Pratiğinde Enstalasyon, Mekân, Nesne ve Sanatçı Örnekleri, *Akademik Sanat Dergisi*, 5(11): 101-114.
- Toluyağ, D., Üstel Arı B. (2021). Sanatta Işığın Plastik Dili, *İdil Dergisi*. 86: 1523–1531.
- URL 1: <https://www.mca.com.au/stories-and-ideas/tatsuo-miyajima-connect-everything-curatorial-essay/> Erişim Tarihi: 08.04.2023.
- URL 2: <https://tatsuomiyajima.com/work-projects/mega-death-3/> Erişim Tarihi: 08.04.2023.
- URL 3: <https://archeyes.com/forest-light-sou-fujimoto/> Erişim Tarihi: 16.10.2022.
- URL 4: [https://www.nonotak.com/\\_daydream-v-4](https://www.nonotak.com/_daydream-v-4) Erişim Tarihi: 12.06.2023.
- URL 5: <https://hifuctose.com/2014/11/21/nonotaks-new-entrancing-light-installation-daydream-v-4/> Erişim Tarihi: 12.06.2023.
- URL 6: <https://www.wired.com/2013/12/a-trippy-installation-that-distorts-dimensions/#slideid-372081> Erişim Tarihi: 12.06.2023.
- URL 7: <https://www.designboom.com/art/bmw-superblue-light-installation-art-basel-06-15-2022/> Erişim Tarihi: 16.10.2022.
- URL 8: <https://www.bruceunro.co.uk/work/cantus-arcticus/> Erişim Tarihi: 16.10.2022.
- URL 9: <http://www.chrisfraserstudio.com/one-line-drawing-the-ceiling-of-the-mills-college-art-museum> Erişim Tarihi: 10.12.2022.

- URL 10: <https://www.dezeen.com/2014/12/16/olafur-eliassons-immersive-light-installations-inhabit-gehry-fondation-louis-vuitton/> Erişim Tarihi: 25.07.2023.
- URL 11: <https://shadowsculptures.wordpress.com/2015/07/09/isa-barbier/> Erişim Tarihi: 10.12.2022.
- URL 12: <https://www.designboom.com/art/bohyun-yoon-structure-of-shadow/> Erişim Tarihi: 16.10.2022.
- URL 13: <https://softlabnyc.com/project/volume/> Erişim Tarihi: 15.03.2023.
- URL 14: <https://www.designboom.com/architecture/light-in-water-installation-dgt-architects-03-31-2015/> Erişim Tarihi: 25.07.2023.
- URL 15: <https://www.linaghotmeh.com/en/light-in-water-elephant-paris.html> Erişim Tarihi: 25.07.2023.
- URL 16: <https://www.alconlighting.com/blog/home/led-innovations-art-top-artists-use-light-medium/#:~:text=Installation%20lights%20artists%20use%20light,light%20fixtures%20or%20light%20sculptures.> Erişim Tarihi: 15.03.2023.
- Uysal, H. (2019). Heykelde Işık, Işıktaki Heykel, *Turan-Sam Uluslararası Bilimsel Hakemli Dergisi*. 11(44): 529-536.
- Yayan, G., H., Şahin, M. (2022). Doğa ve Teknolojinin Kesişiminde Işık Sanatı ve Bruce Munro'nun Yapıtları, *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 9(3): 467-490.
- Yerce, E., (2007). Enstalasyon ve Mekânı. (Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul). Erişim Adresi: <https://polen.itu.edu.tr:8443/server/api/core/bitstreams/49eb9348-2f48-406a-8e50-521d7d70ba7b/content>