

# HEYKEL, MEKÂN VE DENEYİM

**Doç. Nurbiye UZ**

Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi,  
Heykel Bölümü

## **ÖZET**

*Heykel, resim, müzik ya da başka bir sanat dalı için duyularımızı bazen tekli bazen çoklu çalıştırarak anlarız. Özellikle heykel maddi varlığıyla bizim dünyamızda yer alırken ne anlattığına bakılmaksızın önce görme sonra belki dokunma, onu anlamamız ya da tanımlamamız için yeterlidir. Büyük ya da küçük, taş ya da bronz, soyut ya da figüratif gibi çeşitlendirebileceğimiz farklılıklar heykelle iletişim şeklimize yön veren özelliklerdendir. İşte, sanat yapıtının içinde yer alarak anlama da sanatçı tarafından belirlenen iletişim biçimlerinden biri olarak gösterilebilir. Düzenlemeler, yerleştirmeler vb. şeklinde yapılan mekânsal çözümler, seyirciyi yapıtın içine çekerek hem onun bir parçası olmasını sağlamakta hem de farklı açılardan bakarak anlama olanağı sunmaktadır.*

*İzleyicinin yapıtın parçası olması pek çok sanatçının ilgisini çeken bir konudur. Örneğin, Anthony Gormley "Blind Light" ile seyirciyi cam kutu içine davet ederek sisli bir ortamda deneyim yaşatır. Yayoi Kusama "Fireflies on the Water" ile izleyiciyi kendi benliğini aşmaya davet eder. Çok sayıda örneği görülen bu tür çalışmaların genellikle kısa süreli sergiler ya da gösteriler şeklinde ele alındığı bilinmekle birlikte kalıcı olarak yapılanları da görmek mümkündür.*

**Anahtar Kelimeler:** Heykel, sanat, mekân, yerleştirme

## **SCULPTURE, SPACE AND EXPERIENCE**

### **ABSTRACT**

*Sometimes, we can comprehend sculptures, paintings, music or another form of art by utilizing a singular sense or sometimes by utilizing multiple senses. Before considering what a sculpture conveys, seeing it first and then maybe touching it would be enough for us to understand and define it, especially them being existent in our world with their materialistic forms. Differences could be varied as large or small, stone or bronze, abstract or figurative, are the attributes that shape our way of communication with the sculpture. Therefore, comprehending the art work by being in it could be defined as a way of communication determined by the artist. Spatial analyses conducted as arrangements, placements etc., not only lure the audience into the art work and help them be a part of it but also help them comprehend the art work by providing different perspectives.*



*Audience to be a part of the art work is a fascinating topic for most artists. For example, with “Blind Light”, Anthony Gormley invites the audience into a glass box and lets them experience a misty setting. With “Fireflies on the Water”, Yayoi Kusama invites the audience to overcome their own individualism. Even though these sorts of works, which have much more examples, are applied as short time exhibitions or shows, it is possible to see permanent installations of them as well.*

**Key Words:** *Sculpture, art, space, placement*

## 1. GİRİŞ

Heykel, plastik sanatların en eski kollarından biridir ve üç boyutlu nesnel varlığıyla gerçek mekanda yer alır. Heykel sanatı üzerinde çağlar boyunca farklılaşarak gelen biçimsel ve düşünsel değişim ve gelişimler, günümüzde oldukça geniş anlatım gücüne ulaşmıştır. Artık heykelin klasik tanımının ötesinde sanatçılar, eserlerinde her tür anlatım olanağını kullanır halledirler.

Heykel, mekan ve deneyimi yani yapıtın içinde süre geçirerek anlamayı konu alan bu çalışma, mekanı yapıtın bir parçası olarak kullanan ve sanat yapıtına dönüştüren sanatçıların çalışmalarından yola çıkılmıştır. Mekanı form haline getirmek ve bir heykel gibi şekillendirebilmek bu araştırmanın temelini oluşturmaktadır. Çalışmaların tekniği, biçimi, anlatım şekli ve izleyici davranışları üzerinde durularak özellikle mekânsal yerleştirmeler, mekanın adeta bir heykele dönüşümü ve bu tür çalışmaların tanıtılması hedeflenmiştir. Seçilen örnekler ilgili bölümde yapım tarihi önceliği göz önünde tutularak sıralanmıştır. Günümüz ve günümüze yakın dönemde yapılmış mekânsal yerleştirmeler örnek seçilerek incelenmiş, konuyla ilgili makale, kitap ve internetten elde edilen veriler kullanılmıştır.

Mekan ve heykel ilişkisi genel bir bakışla kısaca anlatıldıktan sonra, örnekler üzerinden konunun anlatımı yapılmıştır. Bu tür çalışan tüm sanatçılara yer verilemediği için önemli olduğu düşünülen diğer çalışmalar detaylı açıklanmamış konu içinde örnek gösterilerek tanıtılmaya çalışılmıştır.

## 2. MEKAN VE HEYKEL

Heykel ve işlevi tarih boyunca farklılık göstererek günümüze kadar gelmiştir. Çağlar boyunca heykel, insanların kendilerini, yaşayış biçimlerini, düşüncelerini, inanışlarını vb. daha sonraya taşıma araçlarından biri olmuştur. İlk yapılanlarda kötülüklerden korunma, bereket, doğurganlık ve büyüsel amaç güdülmüş, giderek insan yaptıklarında kendine, duygu, düşünce ve isteklerine de yer vermiş, heykel başlı başına kendisi bir amaç olmaya başlamıştır. Sanatçılar düşüncelerini anlatabilecek teknik ya da biçim anlamında her yolu denemişler, simgesel ilk heykeller, sanatçıların görüş ve düşüncelerinin ön planda olduğu heykellere dönüşmüştür.

Toplumsal, kültürel, coğrafi özellikler, inanışlar, toplumların yaşam farklılıkları gibi nedenlerle, farklı yer ve dönemlerde heykel sanatının gelişimi de farklılık gösterir. Uzunca bir dönem mimari yapının bir parçası ve süsleyicidir heykel... Art arda çıkan yeni akımlar, teknolojik gelişim, bilimsel buluşların hız kazanması gibi nedenlerle geçmiş dönem değerleriyle heykel yapmak artık yeni dönemin ihtiyaçlarını karşılayamaz hale gelmiştir. Doğanın aynısını yapmak yenine birtakım değiştirmeler, soyutlamalar, hatta tamamen soyut, doğadan uzak formlar yapılmıştır. Heykel kaidesinden inmiş, boşluk girmiş, mimari yapıdan kurtulmuş hatta mimari yapılarla yarışır hale gelmiştir. Heykeltraşlar zaman zaman mimar



gibi düşünmüşler, mimari önermeler geliştirebilmişler ve izleyicileri için mekanlar oluşturmuşlardır (Uz, 2012:389).

Bilindiği gibi heykel yapısı ve yapılandırılış biçimiyle bir mekan formudur. İnsan tarafından hazırlanmış ya da doğal çevre, iç ya da dış mekan içinde kendine yer bularak izleyicisiyle iletişim kurar. Sınırlar sanatçılar tarafından belirlenebildiği gibi, çevre ve çevre koşulları biçim için önemli etkenlerdendir. Mekan; ister bir galeride sergilenen bir iş olsun, ister müzede yer alan bir yapıt, ister meydana dikilmiş bir anıt, ister bir mezar taşı ya da gökyüzünde gösterilen bir çalışma olsun, heykelin ayrılmaz bir parçasıdır ve ondan bağımsız düşünülemez. Tanımlamak, anlamak ya da iletişim kurmak mekan verileri kullanılmasıyla mümkündür.

Mekan sınırlı ya da sınırsız üç boyutlu boşluk olarak tanımlanmakta ve insanın mekânsal kaygıları çok eskilere kadar dayanmaktadır. En basitinden korunma güdüsüyle kendine mekan arayan ya da yaratan insan, daha sonra estetik bir değer olarak ele aldığı görülür. Günümüze yaklaşıırken sanatsal anlamda mekanın tanımı, heykel ve mekan önermeleri de değişmiştir. Öyle ki bir bina heykel biçiminde düşünülebilmüş, bir o da heykele dönüşebilmiştir (Uz, 2006).

Heykel sanatı tarihine bakıldığında, özellikle 20. yüzyılın ikinci yarısında sanatın ve heykelin tanımının değiştiği, heykeltıraşların geleneksel anlatım dışına çıkarak farklı sanat alanlarının imkanlarını kullanmaya başladıkları görülür. Farklı anlatım araçlarından yararlanan heykel sanatı ile diğer sanat dalları arasında ayrımlar azalmış; heykellerde mimari, resimsel, teatral özellikler başarıyla kullanılmaya başlanmıştır. Heykel, artık her tür anlatım biçimine sahiptir ve illaki figür olmak, bir konusu olmak, bir şey anlatmak ya da kalıcı malzemeyle şekillendirilmek zorunda değildir. Birbiri ardına çıkan yenilikçi ve öncü akımlarla sanatçılar yeni yaklaşım önerileri geliştirmişler, heykelin anlamını ve anlatım biçimini değiştirmişlerdir. Sanatta artık dünyanın betimlenerek anlatılması değil, dünyanın kendisinin bir sanat yapıtı olduğu düşünceleri gelişmiş, heykel-mekan anlamında yepyeni önermeler ortaya konmuştur. Sanatçılar teknik ve teknolojik olanaklardan fazlasıyla yararlanmışlar, heykel sanatında, mekanın tanımı ve şeklini oldukça geniş boyutlara ulaştırarak sınırları aşmışlardır. Şehirler, dağlar, denizler, vadiler hatta gökyüzü heykele mekan olmuş, heykel de diğer nesne ya da canlılara mekan olabilmıştır.

Örneğin minimal heykelde sanatçının müdahalesinin en az indirildiği mekana özgü işler, izleyicinin de mekan içinde kendi varlığının bilincine varması hedeflenen çalışmalar yapılmıştır (O'Doherty, 2013). Sanat kapalı mekanlardan açık alanlara hatta insansız alanlara yayıldığında heykel mekan ilişkisinin de tanımı oldukça genişlemiştir. Doğaya bırakılan izlerin yapıt olarak değerlendirilmesi, sanatın uygulama alanının genişlemesi olarak da değerlendirilebilir. 1960'lı yılların sonunda, alışlagelmiş sanatın yerine yeni bir yaşam önerisi sunan Kavramsal Sanatın ortaya çıkmasıyla sanat dünyası yeni bir anlayışla karşı karşıya gelmiştir (Germaner, 1997). "Kavramsal iş, bir program önerir, ama seyirci sanatsal bir çabanın izlerinin sezileceği bitmiş bir yapıt görmeye alışıktır. Kavramsal sanat akla seslenir, halbuki seyircinin beklediği duygusal bir katılımdır. Sanat yapıtı maddi bir varlık olarak artık orada yoktur, kavramsal sanatçı için geleneksel sanat yapıtı yalnızca üzerinde düşünceyi taşıyan, bir ara durağı betimler. Oysa kavramsal anlayışta, kavram, biçim üzerinde öncelik hakkına sahiptir (Germaner, 1997: 48).



### 3. MEKANSAL DENEYİM VE SANATÇILARDAN ÖRNEKLER

Bir sanat eseriyle ya da heykelle iletişim duyu organları yardımıyla. En önemli iletişim olanağını sağlayan görme duyusu olmasına rağmen, maddi yapısı heykeli özellikle dokunsal yanını da gündeme getirmekte ve izleyici çoğu zaman bu olanağı tereddüt etmeden kullanmaktadır. Öyle ki bazen bu, sanatçı tarafından belirlenen bir seçimdir. Çoğu zaman biçimlendirme şekliyle ya da anlattığı konuyla sanatçı, seyircisini yapıtına davet edip onu yakından görüp dokunarak, üstüne çıkararak, altından geçerek hatta içine girerek onun bir parçası olmasına olanak sağlar ve çoğu zaman onun bir parçası olarak değerlendirir. Örnekleri çok sayıda gösterilebilen bu tutum, heykel-mekan-deneyim birlikteliğini gündeme getirmekte, izleyici heykelle sadece bakarak değil, yaşayarak, onunla ya da onun içinde zaman geçirerek anlama olanağı bulmaktadır.

Özel olarak kurgulanmış çalışmalar gibi herhangi bir yere yerleştirilmiş heykelle de iletişim, süreç ve deneyim gerektirir. Yani onun etrafında dolanmak, yakınında ya da uzağında durmak, figüratif ya da soyut, taş ya da bronz, önü ya da arkası olduğunu anlamaya çalışmak gibi iletişim şekilleri süreç içinde gerçekleşir ve deneyim oluşturur.

“Tarihsel konumu içinde heykel sanatı da, başka biçim sanatlarının yanı sıra mekan içinde yer alarak ve mekanı varlığıyla etkileyerek, belli bir ya da daha çok bildiriye görsel yolla iletmekle yükümlü tutulmuştur” (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, 2008: 682). Bu çalışmanın da ana hedefi olan heykeli deneyimleyerek anlama, sanatçıların üzerinde durduğu önemli bir konudur ve mekanı, mekanda var olanları ya da düzenlemeleri bütün olarak bakıldığında bir heykel gibi değerlendirebildikleri görülmektedir.

Sanat ve heykelin insan için yapıldığı düşünülürse, onun anlamı ve anlaşılması için yine insana bağımlı olduğu öyle ki tartışma götürmez. Dolayısıyla insanla birlikte anlam kazanır denebilir. Bu bazen seyreden bir izleyici olurken bazen katılım gösterendir. Bazen, etrafında dolanırken, bazen içine girendir. Bazen heykel sadece estetik bir varlıkken, bazen tarihi bilgi barındırır. Bazen figür, bazen soyuttur. Bazen dikili bir taşken bazen bir odadır. Bazen bir yere aitken bazen geçici bir gösterimdir. Bazen konum göstericidir bazen zamana karşı koymadan yok olur vb.

Örneğin, seyirci katılımı ya da müdahalesiyle harekete geçen kinetik heykellerde, insan çalışmanın zorunlu parçasıdır. Seyirci gidip bu mekanizmayı harekete geçirmezse heykel işlevini yerine getirememiş olur ya da eksik kalır. Heykel, mekan ve çevre anlamında; Richard Serra'nın çöle yerleştirdiği dev metal heykelleri, Eduardo Chillida'nın deniz kenarına dalgaları tutmak için tasarladığı çelik kısaçaları, Jean Dubuffet'in Closerie Falbala gibi büyük alanlara yaydığı çalışmaları, Niki de Saint Pallo'nun iç mekanda yeni bir iç mekan oluşturan “Hon”u, onu gidip görmek, içine girmek, üstünde dolaşmak vb. anlamda seyircisine farklı deneyim yaşatan önemli örneklerdendir. Mekanı düzenleyerek ve biçimlendirerek bir yapıt haline getiren, izleyicinin içinde zaman geçirerek anlama olanağı bulduğu ve onun bir parçasına dönüştüğü konumuzu anlatmak için diğer önemli örnekler ise “Fireflies on the Water”(Su Üzerindeki Ateş Böcekleri), “Swimming Pool”(Yüzme Havuzu), “Blind Light”(Kör Işık), “Rain Room”(yağmur Odası), “Light is Time”(Işık Zamandır) ve “Forest of Numbers”(Sayılar Ormanı) isimli çalışmalar gösterilebilir.

#### 3.1. Fireflies on the Water (Su Üzerindeki Ateş Böcekleri)



“Fireflies on the Water”, Japon avant garde ressam, heykeltıraş, yazar Yayoi Kusama’nın (1929-) bir çalışması ve izleyicilerin kendi benliklerini aşmaya davet edildiği bir alandır.

Resim, heykel, seramik, baskı gibi çok çeşitli şekillerde kendini ifade edebilen Kusama, yaşayan en önemli öncü/avant-garde sanatçılardan biridir. Hem minimalist, hem performans, aynı zamanda şair, yazar, sinema sanatçısıdır ve sürrealist, soyut ekspresyonist alanlarda eserler vermiştir.Çocukluk yıllarında görmeye başladığı sanrıların yaptığı resimlere yansıdığı ve sanat nesnesi olarak yaşamaya devam ettiği Kusama’nın eserlerinde sıklıkla nokta desenleri görülür. Genelde ruh haline göre farklı disiplinlerde işler üretir, ancak boya resminden hiçbir zaman vazgeçmemiştir (Kıran, 2013, 119).

Kusama’nın eserlerinin feminist olduğu iddia edilse de o kendini herhangi bir sınıfa sokmak istemez. Yaptıklarını, ailesi ve kültüründen kaynaklanan saplantılı sanat olarak tanımlar ve feminist tavır sergileme niyetinde olmadığını diler getirir (Art Decor Dergisi).

“Yayoi Kusama 12 yaşında benekler ve fallik imgeler içeren görsel halüsinasyonlar görmeye başlar ve tüm yaşamı boyunca bu halüsinasyonlar devam eder, Yayoi de bu halüsinasyonları resmeder” (Başterzi, 2012, 7).

Ayna, pleksiglas, ışık ve su kullanarak yaptığı “Fireflies on the Water” isimli çalışmasında da sanatçının tavrı açıkça görülebilmektedir. Sınırsız alan tasvirleri kariyerinin odak noktasını oluşturan Kusama’nın ilk gösterimini 2002 yılında yaptığı bu çalışma, 281,9×367×367cm. alanı kaplamakta ve izleyici kendi benliğini aşmaya davet edilmektedir.

New York Whitney Museum of American Art’da yer alan Ateşböceği tek seferde sadece bir kişinin girebileceği, her tarafı aynalarla kaplı, karanlık, oda büyüklüğünde bir kurulumdur. Bir platformla girilen odanın ortasında su havuzu ve tavandan asılmış 150 küçük ışık yer alır. Ayna, su ve ışık bileşimi, başı ve sonu belli olmayan sonsuz görüntüyle göz kamaştırıcı bir etki oluşturur (Whitney Museum of American Art Sitesi) (resim 1).

Oda öyle düzenlenmiştir ki kendi büyüklüğünden çok öte sonsuz bir alana sahip gibidir. İzleyici içeri girdiğinde yepyeni bir dünya bulur karşısında ve kendini adeta bir uzay boşluğunda hisseder. Sınırlı bir alanda sınırsız alan duygusunun yoğun yaşandığı şaşırtıcı bu kurulum, farklı zamanlarda farklı mekanlarda da gösterimi yapılmıştır.

**Resim 1. Yayoi Kusama “Fireflies on the Water”, 281.9×367×367cm. 2002.**



### **3.2. Swimming Pool (Yüzme Havuzu)**

“Swimming Pool” Leandro Erlich’in (1973) izleyiciye yaşayabileceği bir alan sunarak onunla ilişki kurmasını sağladığı bir çalışmasıdır. Sanatçının algıya yönelik çalışmalarında oldukça güçlü bir mizah anlayışı görülür.



“Swimming Pool”, şeffaf bir bölmeyle ikiye bölünmüş bir yaşam havuzudur ve suyun altında yaşayan insanları yanılsamayla gösterir. Altta içine girilebilen, insanın kendini günlük yaşamının dışında ve gerçek dışı bir mekanda olduğunu hissettiği havuz görünümünde mavi boş bir oda vardır. Bir hile ile oluşturulan bu havuz gerçekliği insanın kendisinin kurduğu, verilen şekliyle kabul etmediği düşüncelerini beraberinde getirir (Leandro Erlich Sitesi) (resim 2).

The 21st. Century Museum of Art of Kanazawa avlusunda gösterilen bu çalışma, yukarıdan bakıldığında temiz su dolu derin bir havuz görüntüsü verir. Aslında 10cm. derinliğinde şeffaf cam tabaka üzerinde doldurulan sudan ibarettir. Su altında yaşayan insanları göstererek deneyimler dizisi yaşatan bu çalışmada alttakiler ve yukarıdakiler arasında bir ayırım oluşur. Yukardakiler aşağıya, alttakiler yukarı bakmaktan kendini alamazlar. İnsanın günlük yaşayışını baltalayan ve oldukça merak uyandırıcı olan bu havuz, izleyicisini kendisine aktif olarak katılmaya davet eder. Bir aldatmaca söz konusudur ancak birbirine bakan ve izleyen insanlar arasında da sıkı bir bağ kurar (The 21st. Century Museum of Art of Kanazawa Sitesi).

Temiz su dolu görünümlü havuz, içinin tamamen suyla dolu olmaması dışında bir havuzda olması gereken her şeye sahiptir. Aslında kıyafetle girilmemesi gereken ancak içinde giyimli insanların bulunduğu havuz, şaşkınlık vericidir ve yukarıdan bakanlara ikilem yaşatır. İzleyiciye orada farklı bir yaşamın olup olmadığını sorgulatan ve yeni bir yaşam önerisi sunar gibidir. Üstten ya da alttan bakıldığında net olmayan görüntüdeki insanlar ve yaşam, hayata farklı pencereden bakmayı sağlar. Alttaki boş odaya giren insanlar bu işin tamamlayıcısıdır ve seyirci katılımı olmadan bu aldatmaca belki de anlam kazanamayacaktır.

**Resim 2. Leandro Erlich, “Swimming Pool”, beton-cam-su, 280x402x697cm. 2004.**



### 3.3. Blind Light (Kör Işık)

“Blind Light”, Antony Gormley’in seyirciyi cam kutu içine davet ederek sisli bir ortamda deneyim yaşatan önemli çalışmalarından biridir.

Sir Antony Mark David Gormley (1950-), insan vücudunun uzayla olan ilişkisini araştıran İngiliz bir heykeltıraştır. Kendi bedeninden hareketle insanın çevresinde var olanlarla etkileşimi ve insanın-doğa-kozmosla ilişkili olarak nerede durduğuna dair temel sorular üzerinde çalışmalar yapmıştır. Dünyanın pek çok yerinde çok sayıda eseri bulunan sanatçı sürekli olarak sanat alanını yeni davranışların, duyguların ve düşüncelerin ortaya çıkabileceği bir yer olarak tanımlamaya çalışır (Antony Gormley Sitesi).



“... Gormley, arkeoloji, antropoloji ve sanat tarihi okumuş ve heykel yüksek lisansı yapmıştır. İnsanın ve insanlığın, yapıp ettiklerinin incelenmesini konu alan bilim dallarının, Gormley’in sanatsal süreçlerinin düşünsel alt yapısına önemli katkılar sağladığı kolayca öngörülebilir. Çünkü çalışmalarında ve söylemlerinde, kültürel görecelik, bağlamın derinlemesine incelenmesi ve kültürler-arası karşılaştırmalara verdiği önem hemen göze çarpar. Gormley’in ilgisi tüm zamanlarda yaşamış olan veya yaşayan tüm insanlara yöneliktir ve insanlığın tüm boyutlarını kapsar. İnsanoğlunun bir kültürler bütünü ve sanatın bu bütünlüğü sağlamakta önemli bir unsur olduğuna inanır” (Eraldemir, 2010:120).

Sanatçının, dış ve iç mekanlarda uyguladığı ya da sergilediği çalışmalarınıyla yaptığı çevresel ve mekânsal sorgulamaları dikkat çeker. Angels of The North, Passage, Iron: Man, Field, Expansion Field en bilinen çalışmaları arasında gösterilebilir.

Mimarinin insanı hava koşullarından, dış etkenlerden, karanlıktan, belirsizlikten vb. koruyan bir yapı olması gerekir. Dolayısıyla, güvenlik ve yer konusunda bilgi vermelidir. Sanatçının bu çalışması tam da buna ters düşer. Bir dağ tepesinde mi yoksa denizin altında mı karmaşası oluşur ve nerede olduğuna dair bilgi sahibi olunamaz. İç ya da dış mekanda bulunduğu çevreye bakılarak kolayca anlaşılabilir ve insanın kendi yerini belirleyebilmesi için önemlidir. Ancak bu mekan öyle bir şekilde doldurulmuştur ki insan kendini sonsuz bir zeminde duruyor ya da herhangi bir nesneyle çevresel bilgi alamadığı için boşlukta yüzüyor gibi hisseder (Antony Gormley Sitesi).

Blind Light, Londra’da Hayvard Galerisinde 2007 yılında bir serginin parçası olarak gösterilmiş mekânsal bir düzenlemedir. Ralph Rugoff ve Jacky Klein Küratörlüğünde gerçekleştirilen bu çalışmayla izleyici bir yolculuğa çıkmaya davet edilir. İçine girildiğinde adeta insanın kendini dahi kaybettiği mekânsal bir deneyim sunar. Çevresel ve mekânsal bilgi veren tüm var olanlar ortadan kaldırıldığında, insan yönünü kaybettiğinde, kendisini nasıl yönlendirebileceği, tepkilerin nasıl olduğu sorgulaması yapılan ve deneyim yaşatan bir çalışmadır. İnsanın çevreyle ilişki kurmasında algılar özellikle görme duyusu çok önemlidir. Görmenin tamamen ortadan kaldırılmadan engel konularak yanıtılması sonucu ortaya çıkan bu çalışma, aslında insanın çevre-mekan-mimari yapıyla ne kadar ilişki içinde olduğunu, mekânsal deneyim yaşatarak bir kez daha gösterir. Sergide yer alan diğer çalışmalarınıyla da sanatçı, galerinin dışına çıkarak, örneğin çatı tepesindeki duran figür ya da yürüyüş yollarına yerleştirilen enstalasyonlar gibi, izleyiciye mekânsal sorgulamalar yaptırır. Sanat yapıtını bir yere yerleştirip izletmek yerine, algılarla oynayarak, yaşamın içine katarak ya da yaşamı yapıtın içine katarak deneyim sunan Gormley, insan ve çevresi, iç ve dış mekan, fiziksel ve psikolojik etkiler, şehir mimarisi ve halk arasındaki karmaşık ilişkileri araştırdığını belirtmektedir (artbook sitesi) (resim 3).

Bir röportajında Blind Light’ta onu en çok heyecanlandıran şeyin insan bedeninin kaybolması olduğunu dile getiren Gormley, içerdeki insanların hayalet izlenimi veren görüntülerini yakalamak istediğini anlatmakta ve izleyici, onu izleyen diğer izleyiciler, izleyicinin izlerken izleyene dönüşmesi üzerine mekanlar yapmaya çalıştığını belirtmektedir. Bu çalışma da içerdekiler ve dışardakiler arasında bir ayrım oluşturan bir kurulumdur denebilir. Dışarıdakilerin içerideki net olmayan insan görüntülerine bakarken, kendi buldukları mekan verileri net olduğu için onlar kadar büyük karmaşa yaşamadıkları da söylenebilir.



**Resim 3. Antony Gormley, “Blind Light”, The Hayward Gallery, Londra, 2007.**



**3.4. Rain Room (Yağmur Odası)**

Konumuz için önemli bir diğer örnek de dünyanın farklı yer ve tarihlerde, önemli galeri ve müzelerde gösterimi yapılan Rain Room'dur. Random International tarafından gerçekleştirilen bu çalışma, yaklaşık yüz metrekarelik bir alanda seyircinin varlığı ve hareketine tepki gösteren düşen su damlalarından oluşan bir alandır.

2005 yılında kurulan, dijital tabanlı çağdaş sanata yaklaşımı ve farklılıklarıyla bilinen Random International, izleyiciyle etkileşimli deneysel çalışmalarıyla tanınmaktadır. Sürekli kendilerini geliştiren ve mimari ölçekte heykel, performans, mekânsal yerleştirmeler yapan Random International'ın çalışmalarında seyirci, aktif katılımcıdır. Yağmur Odası da onların en büyük ve iddialı çalışmalarından biridir. Yağmurun kontrol altına alınmasıyla ilgili deneyimin hedeflendiği alana giren seyirci, kendi hareketine tepki gösteren binlerce düşen su damlasıyla karşılaşır. Çalışmada öncelikle yağmurun sesi ve nemi hissedilir. Odada sürekli düşen su damlaları insanın gezindiği noktalarda kesilir ve insan varlığı yağmurun düşmesini engeller.

Dijital teknolojinin en ileri noktası olarak gösterilen yağmur odası özenle hazırlanmış anıtsal bir yerleştirmedir. Oldukça samimi bir ortam yaratılan bu alan ayrıca izleyiciyi, teknoloji, insan yaratıcılığı ve onun üzerinde oynayabileceği rolü keşfetmeye davet eder (Babrican Sitesi).

Daha önce de belirtildiği gibi Yağmur Odası, izleyici ve onun davranışları üzerine hazırlanmış bir projedir. Su, enjeksiyonlu kalıplanmış fayans, selenoid valfler, basınç regülatörleri, özel yazılım, 3D izleme kameraları, çelik kirişler, su yönetim sistemi, zemin gibi eleman ve tekniklerle yapılan bu yerleştirme, ilk kez 2012 yılında Londra Babrican'da gösterilmiştir. Daha sonra bazı sergilerinde alan büyüklükleri farklılaştırılıp New York MoMa, Şangay Yuz Museum, Los Angeles LACMA gibi yerlerde de seyirciyle buluşturulmuştur. Yağmur odası, insan çevresinin güçlendirilmiş bir sunumu olarak değerlendirilebilir. Bu alanda insan-doğa-teknoloji ilişkisinin araştırıldığı eşsiz bir atmosfer söz konusudur. Kurulumu girdikten sonra ziyaretçiler için yağmurun sesi ve kokusu yoğun olsa da ona dokunamaz. Bu oda izleyiciyle etkileşim içindedir ve ona içine girdiğinde her tarafta düşen su damlalarını kontrol edebilme olanağı sunar (Random International Sitesi) (Resim 4).

Daha önceki örneklerde de olduğu gibi bu çalışma da seyirci yapının önemli bir parçasıdır. Onunla bütündür, o olmadan hedeflenen anlam ve görüntü söz konusu değildir. Dolayısıyla hem seyircinin yapının parçası olarak katkısı, hem yapının içinde yer alarak onu





farklı açıdan anlama olanağı, hem de o katkıyı izleyen diğer insanlar için oluşan görüntüler deneyim yaşatan sonuçlardır ve yağmurlu odadan ıslanmadan çıkan seyircide ikilem oluşur.

**Resim 4. Random International, “Rain Room”, 2012.**



**3.5. Light is Time (Işık Zamandır)**

Citizen'in tasarım ekibi ve Tsuyoshi Tane (Paris architectural design firm DG üyesi) tarafından oluşturulan “Light is Time” isimli çalışma İtalya'nın Milano kentinde Nisan 2014'te sergilenmiştir. Bir saatin temel bileşenlerinden oluşan 80 bin parça, asılarak bir mekan oluşturulmuştur. Düzenlenen parçaları yansıtan ışık kombinasyonu ve etkileyici ses efektleriyle izleyicilere büyümlü bir deneyim yaşatmaktadır. Sergi elemanları, Citizen cep saatinden en yeni model ve teknolojik üretim saatlere varıncaya kadar oldukça çeşitlendirilmiştir. İzleyenleri bu marka ve saat hakkında düşünmeye yönlendirmektedir. Işık ve zaman öğelerinin temsil edildiği çalışmada ışıksız zaman kavramının ortaya çıkamayacağı belirtilmektedir (Citizenwatch Sitesi).

Büyük patlamanın evrenin başlangıcı olduğu, zaman kavramının ışıkla oluştuğu, “ışık zamandır” düşüncesiyle yola çıkılmış bir çalışmadır. Farklı yer ve zamanlarda da gösterimi yapılan kurulum için Tane, ışık olmadan evrenin harikalarının görülemeyeceği vurgusu yapmaktadır. Citizen marka saat ve kökeni hakkında bilgi vermesi planlanmış, aynı zamanda izleyicilerin saatin işçilik, yaratıcılık ve tasarımı hakkında daha fazla bilgi sahibi olması hedeflenmiştir (resim 5).

**Resim 5. the Citizen watch design team and Paris-based architect Tsuyoshi Tane (DGT), “Light is Time”, Milano, 2014.**





### 3.6. Forest of Numbers (Sayılar Ormanı)

“Forest of Numbers” Emmanuelle Moureaux’nun (1971-) renkli sayıları asarak büyük bir mekanı doldurduğu bir çalışmasıdır.

Moureaux, Tokyo sokak ve renklerinden esinlenmiş, renkler kullanarak sokakta karmaşık bir derinlik ve yoğunluk inşa ettiği çalışmalarıyla bilinen Fransız bir mimardır. Renkler onun aracıdır ve katmanlar halinde kullanarak üç boyutlu alanlar oluşturur. Mimari tasarımlarına renklerle duygu vermek ister.

Sayılar ormanı isimli çalışma, Tokyo’da NACT-Tokyo Ulusal Sanat Merkezinin Ocak 2017 tarihinde 10. Kuruluş yılı kutlaması için hazırlanmış bir sergidir. Herhangi bir bölme ya da duvar olmadan 2000 metrekarelik bir alana sanatçının adeta 100 renkten oluşan tablosu yapılmıştır. Bu yerleştirmede sıfır ile 9 arasında 60 binden fazla rakam kullanılmış, ızgara sistemiyle oluşturan düzenek üzerine rakamlar asılarak sergilenmiştir. Arada bir yol bırakılmış, seyircinin içinde dolaşabileceği renkli sayılardan oluşan bir orman oluşturulmuştur. Kurulum, merkezin 10 yıllık sürecini temsilen 10 katlı dizi şeklinde düşünülmüştür. Her katmanda 2017 temsili için 2, 0, 1 ve 7 rakamları yerleştirilmiş, diğerleri ise rastgele düzenlenmiştir. 100 farklı renk kullanılarak zaman katmanları oluşturulan bu alanda dolaşan seyirciye renkli bir zaman yolculuğu yaşatılmak istenmiştir (Emmanuelle Moureaux Sitesi) (resim 6).

**Resim 6. Emmanuelle Moureaux, Forest of Numbers, Tokyo, 2017.**



Tüm bu anlatılanlar yanında, Arne Quinze’nin “The Passager” (resim 7), Chiharu Shiota’nın "Infinity Lines" (resim 8), Caitlind r.c. Brown & Wayne Garrett’in “The Deep Dark” (resim 9), Numen grubunun bantla yaptıkları çalışmalar (resim 10) vb. gibi pek çok örnek mekan-yapıt-seyirci bütünlüğüyle daha da anlamlaşan çalışmalar olarak gösterilebilir.

**Resim 7.Arne Quinze,“The Passager”**



**Resim 8.Chiharu Shiota, “Infinity Lines”**





**Resim 9. Caitlind r.c. Brown & Wayne, Garrett, “The Deep Dark”**



**Resim 10. Numen, “Tape Tokyo”**



#### **4. SONUÇ OLARAK**

Heykel, insanın yaşamına katılan ve anlam kazandırabilen estetik bir üretilerdir. İlk yapılanlarla günümüze gelinceye kadarki tarihsel sürece bakıldığında biçim, içerik, teknik, anlam vb. olarak oldukça büyük gelişim gösterdiği görülür. Sanatçıların düşünceleri ve hedefleri, sınırları zorlayarak farklı alanları başarıyla kullanmaları, yeni önermeler ortaya çıkarmalarını sağlamıştır. İşte mekan da özellikle heykeltıraşların elinde çoğu zaman tanımından da farklılaşarak sanat eserine dönüşür. Bazen bir mekan önerisinde bulunan heykeller, bazen bir mekanın heykelle dönüşmesi şeklinde seyircisiyle iletişim kurar. Seyircisini oraya davet ederek bir parçası olmasını sağlar ve eksikliğini tamamlar. Örneği çok sayıda artırılabilir bu çalışmalarda seyirci-mekan-yapıt ayrılmaz bir bütün olarak karşımıza çıkar.

Mekanın düzenlenerek bir form haline dönüştüğü, seyircinin sadece görmekle yetinmeyip aktif katılımcısı ve parçası olduğu, hatta o olmadan tamamlanamadığı, pek çoğunda heykeltıraş, mimar, mühendis, ressam vb. birlikte çalıştığı ya da oldukça geniş alan bilgilerinin bir arada kullanıldığı bu çalışmalar, oldukça ilgi çekicidir ve heykel sanatının gelişimiyle paralel olarak gelecekte sanatçıların yeni önermelerini görmek mümkün olacaktır.



## KAYNAKÇA

- Antony Gormley Sitesi, "BLIND LIGHT, 2007"  
<http://www.antonygormley.com/projects/item-view/id/241>, 13.04.2017.
- Antony Gormley Sitesi, "BIOGRAPHY", <http://www.antonygormley.com/biography>, 24.04.2017.
- Artbook Sitesi, "Antony Gormley: Blind Light",  
<http://www.artbook.com/185332258x.html>, 13.04.2017.
- Art Decor Dergisi (Eylül 2005), "Fobilerimi sanatla yendim!",  
<http://web.archive.org/web/20130710090703/http://www.artdecor.com.tr:80/sanat/00140/>  
20.04.2017.
- Babican Sitesi, "Rain Room",  
[http://www.babican.org.uk/media/upload/artform%20news/0Rain%20Room%20press%20rel  
ease%20October.pdf](http://www.babican.org.uk/media/upload/artform%20news/0Rain%20Room%20press%20release%20October.pdf), 20.04.2017.
- Başterzi, Ayşe Devrim (2012). "Gerçekliği Benek Benek Boyamak Ya Da Gerçekliğe Zımba  
Deligi Açmak: Puantiye Kraliçesi Yayoi Kusama", Türkiye Psikiyatri Derneği Bülteni, s.  
6-7, cilt 15, sayı 1,  
[http://web.archive.org/web/20121119085417/http://www.psikiyatri.org.tr:80/uploadFiles/pub  
licationsFile/file/492012153441-tpd-bulten-2012-012-copy.pdf](http://web.archive.org/web/20121119085417/http://www.psikiyatri.org.tr:80/uploadFiles/publicationsFile/file/492012153441-tpd-bulten-2012-012-copy.pdf), 20.04.2017.
- Citizenwatch Sitesi, CITIZEN's "LIGHT is TIME" has won the "2015 Gold Pencil",  
<http://www.citizenwatch.com/en-us/citizens-light-is-time-has-won-the-2015-gold-pencil/>,  
25.04.2017.
- Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi. (2008). 1. cilt, 2. Baskı. İstanbul: Yem Yayın.
- Emmanuelle Moureaux Sitesi, "Forest of Numbers",  
<http://www.emmanuellemoureaux.com/forest-of-numbers/>, 20.04.2017.
- Eraldemir, Birnur (2010). "Sanat Hayata Nasıl Bakar? Antony Gormley'in Eserleri Üzerinden  
Bir Açıklama", Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Cilt 19, Sayı 1, 2010, Sayfa 115-  
131,  
<http://dergipark.ulakbim.gov.tr/cusosbil/article/view/5000001395>, 24.04.2017.
- Germaner, Semra (1997). 1960 Sonrası Sanat, Kabalcı Yayınevi, İstanbul.
- Leandro Erlich Sitesi, "Swimming Pool", <http://www.leandroerlich.com.ar/>, 20.04.2017.
- Kıran, Hasan (Haziran 2013). "PUANTİYELİ SONSUZLUĞUN OBSESİFSANATÇISI:  
"YAYOI KUSAMA" ", s.117-125, Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi 4.  
sayı, Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir.
- O'Dherty, Brain. (2013). Beyaz küpün içinde: galeri mekanının ideolojisi, Çev: Ahu Antmen,  
3. Baskı, Sel Yayıncılık, İstanbul.
- Random International Sitesi, "Rain Room, 2012",  
<http://random-international.com/work/rainroom/>, 20.04.2017.



The 21st. Century Museum of Art of Kanazawa Sitesi, “Collection-The Swimming Pool”, [https://www.kanazawa21.jp/data\\_list.php?g=30&d=7&lng=e](https://www.kanazawa21.jp/data_list.php?g=30&d=7&lng=e), 20.04.2017.

Uz, Nurbiye (2006). “Heykelin Dış Mekâna Çıkmasıyla Gelişen Yeni Anlayış”, Anadolu Sanat Dergisi, Sayı:17, ss.145-152, Anadolu Üniversitesi Matbaası, Eskişehir.

Uz, Nurbiye (2012). “Yaşanır Heykeller” Selçuk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi “IFAS Uluslararası Güzel Sanatlar Sempozyumu”, 20-22 Ekim 2011, Bildiriler Kitabı, ss.388-393, Selçuk Üniversitesi Matbaası, 1. Basım, KONYA

Whitney Museum of American Art Sitesi, “Fireflies on the Water 2002”, <http://collection.whitney.org/object/19436>, 20.04.2017.

### Resim Kaynakları

Resim 1: <http://whitney.org/>, 20.04.2017.

Resim 2: <http://www.leandroerlich.com.ar/>, 20.04.2017.

[https://www.kanazawa21.jp/data\\_list.php?g=30&d=7&lng=e](https://www.kanazawa21.jp/data_list.php?g=30&d=7&lng=e), 20.04.2017.

<http://www.mygola.com/century-museum-of-contemporary-art-p79300>, 20.04.2017.

[http://underwatersouls.altervista.org/swimming-pool-illusion-by-leandro-erlich/?doing\\_wp\\_cron=1492706196.7919750213623046875000](http://underwatersouls.altervista.org/swimming-pool-illusion-by-leandro-erlich/?doing_wp_cron=1492706196.7919750213623046875000), 20.04.2017.

Resim 3: <http://www.antonygormley.com>, 13.04.2017.

Resim 4: <http://random-international.com/work/rainroom/>, 20.04.2017.

<https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1352?locale=en>, 20.04.2017.

<http://www.yuzmshanghai.org/rain-room/>, 20.04.2017.

Resim 5: <https://bonexpose.com/featured/tsuyoshi-tane/>, 25.04.2017.

Resim 6: <http://www.emmanuellemoureux.com/forest-of-numbers>, 20.04.2017.

Resim 7: <http://arnequinze.com/en/projects/detail/the-passenger-2>, 27.04.2017.

Resim 8: <http://www.chiharu-shiota.com/en/works/>, 27.04.2017.

Resim 9: <https://incandescentcloud.com/2016/02/17/in-the-belly-of-a-bear/>, 27.04.2017.

Resim 10: <http://www.numen.eu/installations/tape/tokyo/>, 04.05.2017.



JOURNAL OF AWARENESS