

Bir Aydınlatma Unsuru Olarak Hazır Nesne Kullanımı: Ingo Maurer, Porca Miseria Örneği

Özet

Bu çalışmada, sanat ve endüstriyel tasarım arasındaki sınırların bulanıklaşmasını hazır nesne üzerinden ele alınmıştır. Marcel Duchamp, hazır nesne kullanarak ürettiği eserleriyle sanatın temelleri sorgulanmaya başlamış ve fikirlerin başlı başına sanat olabileceği konusunda düşünceleri ortaya çıkarmıştır. Bu bağlamda, günlük sıradan bir obje sanatçının müdahalesiyle yada hiç müdahale etmeden kullanmasıyla, bulunduğu bağlamdan kopararak farklı bir boyuta taşınmaktadır. Bu durum ilk bakışta nesnenin bir endüstriyel tasarım yada sanat eseri olarak değerlendirilmesi konusunda kafa karışıklığına yol açmaktadır. Bu noktada, ürettiği aydınlatmalarla benzer bir şekilde kafa karışıklığına ve aynı zamanda şaşkınlığa uğratan kişi Ingo Maurer'dir. Maurer, yeni malzemeleri keşfetme ve bu malzemeleri modern aydınlatma teknolojileri ile kullanma konusunda oldukça başarılıdır. Bunun yanında Maurer, aydınlatmalarında el işçiliğini önemsemiş, aydınlatmaları sınırlı sayıda üretilmiş ve seri üretim yöntemini kullanmamıştır. Bu çalışmada, Ingo Maurer'in Porca Miseria adlı aydınlatma tasarımı ele alınmıştır. Ingo Maurer, Porca Miseria isimli aydınlatma serisi ile endüstriyel tasarıma yenilikçi bir yorum getirmiştir. Aydınlatma, sanat ve endüstriyel tasarım arasındaki sınırları sorgulatırken, bu sınırların kavramsal çerçeve ve izleyicinin deneyimleri doğrultusunda yeniden tanımlanabildiğini ortaya koymaktadır. Çalışmada nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Doküman analiz yöntemi ile toplanan veriler incelenmiş, hazır nesne bağlamında sanat ve endüstriyel tasarım arasındaki benzerlikler ve farklılıklar ortaya konmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Hazır Nesne, Marcel Duchamp, Ingo Maurer, Porca Miseria, Aydınlatma Tasarımı.

The Use of Ready-Made Objects as Lighting Elements: The Case of Ingo Maurer's Porca Miseria

Abstract

This study examines the blurring of boundaries between art and industrial design through the use of ready-made objects. Marcel Duchamp, through works created from ready-made objects, initiated a fundamental questioning of art's foundations and advanced the idea that concepts themselves could constitute art. In this context, an ordinary everyday object is displaced from its original context and elevated to a different dimension, either through the artist's intervention or without any intervention at all. This ambiguity raises the question of whether such an object should be considered a product of industrial design or a work of art. At this point, Ingo Maurer's lighting designs provoke a similar sense of confusion and astonishment. Maurer demonstrated exceptional skill in discovering new materials and integrating them with modern lighting technologies. Furthermore, he emphasized handcraft in his lighting designs, produced them in

¹ Öğr. Gör. Dr. Uşak Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik Bölümü, ozkannbal@gmail.com, Orcid: 0000-0001-5597-6260

limited quantities, and deliberately avoided mass production. This study examines Ingo Maurer's lighting design Porca Miseria. Through the Porca Miseria lighting series, Ingo Maurer introduced an innovative interpretation of industrial design. While the lighting design challenges the boundaries between art and industrial design, it also demonstrates that these boundaries can be redefined through conceptual frameworks and viewers' experiences. The data collected using the document analysis method was examined in an effort to identify the similarities and differences between art and industrial design in the context of ready-made objects.

Key words: Ready Made, Marcel Duchamp, Ingo Maurer, Porca Miseria, Lighting Desing.

GİRİŞ

Marcel Duchamp, sanat yaşamının başlarında Kubizm etkisinde eserler üretmiştir. Marcel Duchamp, çoğunlukla ready made kavramı ile anılsa da sanat yaşamının başlarında kübizm ile yakın temas halinde olmuştur.

Duchamp, 1904 yılında Paris'e taşınarak sanatçı olan ağabeyleri Jacques Villon ve Raymond Duchamp Villon ile birlikte yaşamaya başlamıştır. Burada bir dönem kübizm ile yakın temas halinde olan Marcel Duchamp için asıl kırılma anı 1913 yılında gerçekleşmiş, bir mutfak taburesine bir bisiklet tekerleğini monte etmiş, bir şişe rafını hiç müdahale etmeden sergilemiştir(Lippard, 1971).

Picasso'dan altı yaş küçük olan Duchamp, Kübizme yalnızca kısa süreli bir katkıda bulundu; ancak Kübist "Merdivenden İnen Çıplak Kadın" tablosu, 1913 New York Armory Show'un en ses getiren eserlerinden biri olmuştur. Bu başarıya rağmen Duchamp daha farkı arayışlar içerisindeydi ve bu onu sanatın temellerini sorgulamaya itmiştir. Duchamp 1946 yılında "Resmin fiziksel yönünden uzaklaşmak istedim. Sadece görsel ürünlerle değil, fikirlerle ilgileniyordum. Resmi bir kez daha zihnin hizmetine sunmak istedim." demiştir. Kübizm ile hali hazırda gerçekleşen devrime rağmen sanatın hala bir retinal mesele olarak düşünüldüğünü ve devrimin tam olarak gerçekleşmediğine inanmaktadır (Tomkins, 1966).

1914 yılı sonrasında ise ilk Ready-made eserlerinden biri "Absent Bardağı" ile sanat tarihine yön verecek olan Çeşme adlı eserinin ilk tohumları atılmıştır. 1913 yılında ürettiği "Bisiklet Tekerleği" eserinde bir bisiklet tekerini sıradan bir taburenin üzerine sabitlenmiştir(Resim 1). Duchamp, Eserde nesneleri bulunduğu bağlamdan kopararak yeni bir bağlama oturtmakta ve retinal sanata karşı bir tepki ortaya koymaktadır. Duchamp'a göre bir malzemeyi yada nesneyi sanat eserine dönüştüren şey onun fiziksel özelliklerinden ziyade sanatçının o malzemeyi seçmesi ve fikirleri doğrultusunda bulunduğu bağlamdan kopararak şekillendirmesidir. Kısaca fikrin daha önemli olduğunu düşünmektedir.



Resim 1 Marcel Duchamp, “Bisiklet Tekerleği(1913’te yapılan orijinal işin kaybolasından sonra yapılan 3. versiyon), New York”, 1951.

1914 yılında yaptığı şişe rafı eserinde hiçbir müdahalede bulunmaksızın, doğrudan nesneyi sergilemiştir. 1917 yılında ürettiği Çeşme adlı eserinde bir pisuarı ters çevirip R.Mutt adı ile imzalayarak jüriye göndermiştir(Resim 2). Duchamp’ın Çeşme isimli eseri modern sanat tarihinin en ünlü yada en kötü şöhretli işlerinden biri olduğu rahatlıkla söylenebilir. Bunun sebebi de eserle ilgili tartışmaların fazlalığından kaynaklanmaktadır(Lippard, 1971).

The Blind Man(1917) adlı dergide çıkan “Richard Mutt Vakası” başlıklı yazıda:

Söylenene göre, altı dolar ödeyen her sanatçı sergiye dahil olabilirmiş.

Richard Mutt adlı beyefendi bir çeşme gönderdi. Hiçbir tartışma yapılmadan bu eser ortadan kayboldu ve hiçbir zaman sergilenmedi.

Bay Mutt’un çeşmesinin reddedilmesinin gerekçeleri şunlardı:

1. Bazıları bunun ahlakdışı ve kaba olduğunu iddia etti.
2. Diğerleri ise bunun intihal olduğunu, sıradan bir tesisat parçası olduğunu söyledi.

Oysa Bay Mutt’un çeşmesi ahlakdışı değildir; bu, bir küvetin ahlaksız olması kadar saçmadır. Bu, tesisatçıların vitrinlerinde her gün gördüğünüz bir eşyadır.

Bay Mutt’un çeşmeyi kendi elleriyle yapıp yapmadığı bir önemi yoktur. O bunu SEÇTİ. Sıradan bir gündelik eşyayı aldı, onu, kullanım amacını ve bulunduğu bağlamdan kopararak yeniden düzenledi – o nesne için yeni bir düşünce yarattı.

Sihhi tesisata malzemesine gelince, bu saçmalıktır. Amerika’nın ortaya koyduğu tek sanat eserleri sihhi tesisatları ve köprüleridir(s. 5).

1915 yılında New York’a giden Marcel Duchamp, burada Proto-Dada grubuna öncülük etmiştir. Dada’nın en çok ses getiren işlerinden biri olan “Richard Mutt Vakası” metni ile tartışmalar daha çok alevlenmiştir. Bu yazının kesin olmamakla birlikte, derginin editörlüğünü de yapan Duchamp tarafından kaleme alındığı düşünülmektedir(Lippard, 1971).



Resim 2 Marcel Duchamp, “Fountain”, 1917.

Marcel Duchamp, eserlerini üretirken endüstriyel hazır malzemeler ile çalışması ve malzemeye çok az yada hiç müdahale etmeden kullanmasından dolayı replikalarının üretilmesi de kolay olmuştur. 1950'de Janis tarafından, 1960'da Linde, 1963 Hamilton ve 1964 Schwarz tarafından replikaları üretilmiştir (Naumann,1999). Bu replika üretimleri Sadece Bisiklet tekerleği eseri ile sınırlı kalmamış, çeşme eseri başta olmak üzere hazır nesne üretimlerinin replikaları yapılmıştır. Eserler üzerindeki tartışmaların kesintisiz devam etmesinin bir sebebi de replika üretimlerle konunun sürekli göz önünde kalmasını sağladığından dolayı olabilir.

Duchamp eserleri üzerindeki düşüncelerde genel olarak bir kafa karışıklığı söz konusudur. Bir kısım Çeşme'nin sanat eseri olmadığını, sanat ve estetik tarihi için oldukça önemli olduğunu savunurken, diğer bir kısım ise isteksizce sanat eseri olduğunu kabul etmekte ama sanat tarihi için önemsiz bir yere konumlandığını düşünmektedir. Konuyu toparlamak gerekirse bazıları Çeşme'nin ne sanat ne de tarihsel bir öneme sahip olmadığına ısrar ederken, diğer taraf ise hem sanat hem de tarihsel anlamda önemli olduğunu düşünmektedir(Camfield, 1989)

Duchamp'ın eserleri üretmek için bir el becerisi yada ustalığa ihtiyaç yokmuş gibi görünmektedir. Nesneleri seçerken neye göre seçti? Sanatçının el becerisi ile eseri üretmesinin önemsiz olduğunu, önemli olanın sanatçının seçimleri ve fikirlerinden üretilmiş olmasıdır. Apollinaire'den sonra hazır nesneler hakkında yorum yapan ilk kişilerden biri olan Andre Breton, Dada bağlamında yeni bir yöntem olarak "kişisel tercihi" vurgulamıştır. Bu Duchamp'ın istediği nesneyi seçebilme kararıdır. Aslında, herhangi bir sanatçının bir sanat eseri üretirken her zaman karar vermek zorunda kaldığı olay da tam olarak budur. Bu seçimler sanatçıyı kendisinde saklıdır, her şeyden önce sanatçı eserin bitip bitmediğine karar vermeli ve onu sergileyip sergilemeyeceğine karar vermelidir. Bu kararlar sanatçının el emeği ve becerisine alakalı değildir, aksine sanatçının zihninde olup biten bir meseledir(Ades vd. s.154)

Sanatın işlevi, bir soru olarak, ilk kez Marcel Duchamp tarafından ele alındı. Aslında sanata kendi kimliğini veren kişinin Marcel Duchamp olduğunu söyleyebiliriz. (Manet ve Cézanne'dan başlayıp Kübizmle devam eden bir sanatın kendi kendisiyle özdeşleşmesi eğilimi olduğu açıkça görülebilir, ama onların eserleri Duchamp'ın kiye kıyasla ürkek ve belirsizdir.) "Modern" sanat ve eser daha önce morfolojileri sayesinde birbiriyle bağlantılı görülüyordu. Bunu söylemenin bir başka yolu da, sanatın dilinin aynı "kalması" ama yeni şeyler söylemesidir. "Başka bir dil konuşmanın" ve sanatta yine anlam taşımanın mümkün olduğunun kavranmasını anlaşılır kılan olay Marcel Duchamp'ın ilk katkısız Hazıryapımıydı. Katkısız Hazıryapımla birlikte, sanatın odak noktası dilin biçimi olmaktan çıkıp söylenen şey oldu. Yani sanatın doğasını bir morfoloji sorunu olmaktan çıkarıp bir işlev sorunu haline getirdi. Bu değişim -"görünümünden" kavrayışa" olan

değişim- "modern" sanatın başlangıcı ve "kavramsal" sanatın başlangıcıydı. Bütün sanat (Duchamp'tan sonra) kavramsaldır (doğasında) çünkü sanat sadece kavramsal olarak var olur(Harrison & Wood, 2015,s.902).

Duchamp ile birlikte sanat, zanaat-teori terazisinde teoriye doğru kaymıştır. Yani sanatçı merkezli modern zamanlarda, sanatçının sihirli bir değnek gibi dokunup içeriğine düşünce kattığı her şey sanat haline gelmiştir. Sıradan bir obje, sanatçının onu değerlemesiyle bambaşka anlamlara bürünüp sanat nesnesine dönüşebilmektedir. Bu noktada, sanat olma amacı güdülmezsizin, ticari amaçlarla üretilmiş; ancak yapımında estetik niyetin de yer aldığı bir takım objelerin eş zamanlı olarak nasıl hem sanat eseri hem de sıradan bir endüstriyel nesne olabildiğinin algı psikolojisi ve sosyal psikolojiyle olan bağlantısını kurmanın yerinde olacağını düşünüyorum(Atalan, 2012, s.25)

Ingo Maurer'in tasarımlarına bakıldığında da aynı olmasa da benzer bir durum söz konusudur. Maurer'in ürettiği işlere bakıldığında endüstriyel bir nesne mi? Yoksa bir sanat eseri mi? soruları izleyici yada kullanıcı tarafından sorulmaktadır. Ingo Maurer'in lamba tasarımları da bu bağlamda sanat ve zanaat arasında bir yere konumlanmıştır. Ingo Maurer'i de farklı kılan bu bakış açısıdır. Bu çalışmada Ingo Maurer'in bütün tasarımlarını ele almak mümkün olmadığından, Porca Miseria adlı aydınlatma tasarımı üzerine yoğunlaşacaktır. Bu çalışmanın amacı, Marcel Duchamp ile sanat kuramı ve Ingo Maurer ile tasarım teorisi bağlamında hazır nesne kullanımını, Porca Miseria isimli aydınlatma serisi üzerinden ele almaktır. Aydınlatmanın konumlandığı sanat ve tasarım bağlamını arasındaki yerini irdelemektir.

YÖNTEM

Bu çalışmada, nitel araştırma yöntemlerinden biri olan doküman analiz yöntemi kullanılmıştır. Marcel Duchamp'ın hazır nesne eserleri ile bu eserlerin kavramsal ve sanatsal bağlamına ilişkin yazılı ve görsel kaynakların yanında Ingo Maurer'in hazır nesne kullanarak yaptığı aydınlatma tasarımları sistematik bir şekilde incelenmiştir. Araştırmada veri kaynağı olarak sanat tarihi kitapları, akademik makaleler, sergi katalogları, müze arşivleri, Marcel Duchamp ve Ingo Maurer'e ait yayınlar ve görsel dokümanlardan yararlanılmıştır.

Elde edilen yazılı ve görsel veriler, dokümanların seçimi, doğrulanması, sınıflandırılması, içeriklerin çözümlenmesi ve yorumlanması doğrultusunda değerlendirilmiştir. Bu doğrultuda, Marcel Duchamp'ın günlük yaşama ait sıradan bir nesneyi sanat eserine dönüştüren yaklaşımı, Ingo Maurer'in gündelik ve işlevsel nesneleri bulunduğu bağlamdan kopararak yeni bir işlev yükleyen anlayışı karşılaştırmalı olarak incelenmiştir. Her iki yaklaşımın hazır nesne kullanımlarındaki amaçları, işlevsel yaklaşımları ve kavramsal altyapılarındaki ortak ve ayrışan yönleri ile değerlendirilmiştir.

Araştırmada elde edilen bulgular doğrultusunda, hazır nesne kullanımının sanat ve endüstriyel tasarım alanlarında farklı düşünceler ile şekillendirilmekte, her iki alanda da gündelik nesnelerin bulunduğu bağlamdan kopararak farklılaştırılması ve izleyici/kullanıcı ile yeni bir ilişki kurmaya sevk etmektedir. Bu çalışmada, sanat ve endüstriyel tasarım arasındaki disiplinler arası etkileşim hazır nesne üzerinden ele alınmıştır.

Ingo Maurer

Ingo Maurer 1932 Almanya doğumlu bir tasarımcıdır. Aydınlatma tasarımlarıyla tanınır ve alanında öncü kişilerden biri olmuştur. Işığın şairi olarak anılan Maurer birçok aydınlatma tasarımına imza atmıştır. Maurer birlikte çalıştığı ekibin öneminin her zaman altını çizmiştir, bu başarıyı sadece kendine mal etmemiştir.

Maurer, aydınlatma tasarımına yönelmeden önce grafik tasarımcı olarak eğitim almış ve bu alanda çalışmıştır. Birkaç yıl ABD'de yaşayan Ingo Maurer, daha sonra 1966'da Almanya'ya dönerek kendi adını taşıyan avagard aydınlatma şirketini kurmuştur. Balıkçı bir babanın oğlu olan Maurer, Almanya'nın Konstanz Gölü kıyısındaki Reichenau Adası'nda doğup, büyümüştür. Savaş

sonrasında zorlu yıllar geçiren Maurer, genç yaşta ebeveynlerini kaybetmiştir. Bu durum onun hayata daha erken atılmasını zorunlu kılmıştır.

Tasarım dünyasına tesadüfen girişi tipografi alanında çırak olarak çalışmasıyla gerçekleşmiştir. İlk başlarda bir tasarımcı olmak aklının ucundan bile geçmeyen Maurer'in endüstriyel tasarıma geçişi ışıkla çalışma arzusundan doğmuştur. Kwun ve Smith (2016), (Patterson, 1998).

Maurer, 1960'larda krom kaplama metallere aydınlatmalar tasarlamıştır. Birçok farklı malzemeye çalışan Maurer, tek bir malzemeye bağlı kalmadan sürekli bir arayış içerisinde olmuştur. 1990ların başına gelindiğinde portfolyosu oldukça zenginleşmiştir. Üretimlerine bakıldığında tek bir kalıba girmeyen Maurer, bir bakıma tahmin edilemezdir. Bunun yanında Maurer, aydınlatma teknolojisine ayak uydurmayı başaran az sayıdaki aydınlatma tasarımcısından biridir (Maurer, 2000).

Maurer, 1966 yılında "Ampul(Bulb)" adlı ilk aydınlatma ürününü tasarlamıştır(Resim 3). Krom kaplama metal taban ve el yapımı sıcak cam şekillendirme yöntemiyle(üfleme) tekniğiyle iç içe geçmiş ampullerden oluşmaktadır. Ingo Maurer bundan sonraki sayısız tasarımında olduğu gibi tamamen el yapımı, seri üretim olmayan ve kişiye özel üretimler yapmıştır.



Resim 3 Ingo Maurer, "Ampul", 1966.

Teknolojik gelişmelerle birlikte elektrikle çalışan lambalar gün geçtikçe daha küçük ebatlarda üretilmeye başlanmıştır. Bilgisayar kontrollü, dokunmatik anahtarlar, düşük voltajlı ve mini floresan ışık kaynakları tasarım kurallarını değiştirmiştir. Bu durum tasarımcılara büyük bir kolaylık ve özgürlük alanı sağlamıştır. 1970'li yıllarda Castiglioni kardeşlerin düşük voltajlı sistemler üzerinde çalışmaya başlaması, bu çalışmalar daha sonraları İsviçreli Hannes Wettstein tarafından geliştirilmiş ve son olarak Ingo Maurer tarafından mükemmelleştirilmiştir. İki tel tıpkı bir trenin havai kabloları gibi odanın bir duvarından diğer duvarına gerilir ve küçük aydınlatmalar kabloların üzerine yerleştirilir. Tek bir dokunuşla açmak ve ışığı kısmak mümkündür(Görsel x). Bunun yanında Işık kaynakları daha az ısındığından, armatürlerde metal ile plastik, kağıt ve ahşabın yeni kombinasyonları mümkün olmaya başlamıştır. (Myerson ve Katz,1993), (Fiell ve Fiell, 2005).

Avrupa'nın en gelecek vadeden yeteneklerinden biri olan Maurer, dünya çapındaki müzelerden talep görmeye başlamış ve tasarımları ödüller almaya başlamıştır. 1980'lerle birlikte tasarımları iyice olgunlaşmıştır. Ingo Maurer'in aydınlatma konusunda sınırları nasıl zorladığını anlatmak gerekirse 1984 yılında tasarladığı "YaYaHo" örneğinde görülebilir. Düşük voltajla çalışan sistem kişinin kendi ihtiyaçları doğrultusunda aydınlatmaların yerini değiştirebileceği şekilde tasarlanmıştır. Resim 4'e bakıldığında aslında bir ev aydınlatmasından ziyade sanatsal bir düzenleme hissiyatını vermektedir. Ingo Maurer'i de farklı kılan budur.



Resim 4 Ingo Maurer ve ekibi, “YaYaHo”, 1984.

Ingo Maurer, “YaYaHo” benzeri birçok iş üretmiştir. Maurer için ışık sadece mekanları aydınlatan bir unsur değildir. Bundan dolayı olsa gerek Maurer’in tasarımları bir aydınlatma unsurundan ziyade, ışıkla oluşturulmuş bir enstalasyon olarak izleyiciye geçmektedir. Aslında Maurer yaptığı işlerle endüstriyel tasarımın katılığını da büyük ölçüde kırarak, farklı bir noktaya taşımaktadır. Bunlardan biri de bu çalışmaya konu olan Porca Miseria dır.

Ingo Maurer, Porca Miseria adlı aydınlatma işini ilk olarak 1994 yılında tasarlamıştır. Esere ilk bakıldığında bir patlama anını andırmaktadır. Maurer, aydınlatma için metal bir iskelet oluşturmuş ve merkezinden dışarı doğru porselen sofrası eşyaları ve servis takımlarını montajlayarak düzenlemiştir. Porselen sofrası eşyalarının bazılarını müdahale ederek kırmış, bazılarını ise kırmadan sağlam bir şekilde kullanmıştır(Resim 5-6).



Resim 5 – 6. Ingo Maurer, “Porca Miseria” versiyonları.

Porca Miseria’nın isim fikri bir aydınlatma fuarında İtalyan bir ziyaretçinin işi gördüğünde “Porca Miseria!” diye bağırmasıdır. Bu kelimenin anlamı “vay canına” veya “Ne felaket”

anlamlarına gelmektedir. Maurer, izleyicinin aydınlatmayı gördüğü anda verdiği tepkiden yola çıkarak ve aydınlatmaya Porca Miseria ismini koymuş ve aydınlatma Porca Miseria ile anılır olmuştur. Bunun yanında, Ingo Maurer'in şirketi yılda yaklaşık olarak 10 adet Porca Miseria üretmektedir(Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum, 2014).

İnsanlık tarihi boyunca bazı tüketim unsurları, az olmaları ve ulaşılması zor olmasından kaynaklı olarak belirli bir sınıfın tek elinde olmuştur. Soyluların ve Aristokratların kendilerini ayrıcalıklı hissettikleri ve toplumun kalanından farklı bir yere konulmalarını sağlayan bu tüketim eşyalarını her dönemde bulmayı başarmışlardır. Bu durum günümüzde de farklı şekillerde kendine yer bulmaya devam etmektedir. Porca Miseria tasarımında kullanılan porselen malzeme zamanda erişilebilirliği az olduğundan soyluların ve aristokratların elinden bir güç ve prestij unsuru olarak kullanılmıştır. Porselen malzemeyi kırarak bulunduğu bağlamdan koparan tasarımcı, zamanın çok değerli malzemesinin nasıl sıradanlaştığına gönderme yapmaktadır. Bir yandan da Porca Miseria işin merkezinden verilen ışıkla anıtsal bir görüntüye kavuşmuş gözükmekte ve geçmişteki porselen malzemenin görkemine bir anlamda ışık tutmaktadır. Bunun yanında aydınlatmanın versiyonlarını da üretmesiyle bir nebze de olsa ulaşılabilir kılmakta ve geçmişle yorumlandığında bir ironi yaratmaktadır. Bir yandan Porca Miseria'nın satış fiyatlarına bakıldığında bir aydınlatma için herkesin ulaşamayacağı bir yere konumlanması da belki porselenin eski şaşalı günlerine döndüğü de söylenebilir.

Porselen, siyasal güç ve diplomasi alanında bir hediye olarak da sıklıkla kullanılmıştır. Porselen ilk başlarda üretiminin zorlu bir süreç olması, üretim yapabilen ülkeleri oldukça sınırlı olması devletler nezdinde de bir prestij ve güç unsuruna dönüşmüştür. Bunun yanında sofras porselenlerinin üzerine askeri sahneler, zaferler, lider portreleri vb. resmedilmiştir. Porca Miseria da merkezden dışarı doğru savrulan porselen parçaları sanki bir patlama yaşandığını ve anın donduğunu hissettirmektedir. Burada porselenin sağlam olduğu ama aynı oranda oldukça kırılgan olmasının tezatlığı aydınlatmada vücut bulmuştur. Bu durum devletlerarasındaki ilişkilerde de benzer şekildedir, sağlam görünse de oldukça kırılgan olabilir. Maurer burada bu olaylar bütünüyle de ilgili bir şeyler söyler gibidir.

Aydınlatmalar tek bir üretimden ziyade, sipariş üstüne yada az sayıda üretilerek satışa sunulmuştur. Bu üretimden kaynaklı olsa gerek Porca Miseria'nın çeşitli versiyonlarını görmek mümkündür. Kırılmış porselen sofras eşyaları, sofras servis eşyaları ve heykelticiklerden oluşan farklı Porca Miseria aydınlatmalar üretilmiştir.



Resim 7. Ingo Maurer, Atölyede “Porca Misera/Gülen Buda” aydınlatma üretimi yaparken.



Resim 9(solda) Ingo Maurer, “Porca Miseria/Gülen Buda” 2006.

Resim 10(sağda) Ingo Maurer, “Porca Miseria/Gülen Buda”, 2006, ayrıntı.

Ingo Maurer atölyesinden çıkan Porca Miseria versiyonlarından biri de “Gülen Buda (Laughing Buddha)” adlı tasarımıdır(Resim 9). Maurer, tek bir malzemeye bağlı kalmadan, değişik kültürlerden gelen nesneleri kullanmayı ve bunları teknoloji ile birleştirme konusunda ustadır. Gülen Buda aydınlatmasında Uzak Doğu’ya ait olan bir figürü kendi tasarım anlayışıyla birleştirmiştir. Buda heykelleri; dini, felsefi, sanatsal ve kültürel açılarından büyük bir öneme sahiptir. Gülen buda heykeli refah, bolluk ve neşe vb. simgelemektedir. Ingo Maurer, aydınlatmada Buda heykellerini kırarak metal bir iskelet üzerine yerleştirmiştir. Gülen Buda aydınlatması, Işıkla beraber mistik ve ulu bir görüntüye kavuşmakta ve neşe saçmaktadır. Bunun yanında, bir topluluk için önemli bir figürü kırarak bir araya getirilmesi de tam bir zıtlık yaratmaktadır. Aslında izleyicinin de ilk bakışta kafasının karışmasına da yol açmakta ve düşünmeye sevk etmektedir. Bunun yanında, bir patlama anındaki kaosun dondurulmuş halinin ortasında gülen buda heykelcikleri de tam bir zıtlık oluşturmaktadır(Resim 10).



Resim 11(solda) “Porca Miseria, Çinli Aşıklar(Chinese Love)”, 2017.

Resim 12(sağda) “Porca Miseria, Çinli Aşıklar(Chinese Love) ayrıntı”, 2017.

Ingo Maurer’in ilk olarak 1994 yılında tasarlayıp ürettiği Porca Miseria’nın bir versiyonu olan Chinese Love adlı tasarımı 2017 yılında üretmiştir. 120x81cm boyutlarındaki aydınlatmanın yapımında çelik, sofras porseleni, el boyaması porselen figürler ve boyanmış ahşap yemek çubuklarından yararlanılmıştır. Yapımı uzun ve meşakkatli olduğu için Porca Miseria ve versiyonları genellikle sipariş üzerine yapılmıştır. Resim 11’de Maurer diğer Porca Miseria versiyonlarında olduğu gibi porselen sofras eşyalarını kırarak yada sağlam olarak kullanmıştır. Bunun yanında, aydınlatmada kullanılan porselen figürler Çin’de üretilmiştir. Bu figürler genellikle kadın ve erkek figürlerden oluşmakta ve farklı pozisyonlarda cinsel ilişkiye girmektedirler. Aydınlatma düzenlemesine baktığımızda en tepede bir kadın figürü bir erkeğin kucığında oturmakta ve onlardan daha aşağıda konumlanan iki erkek figürü de bu çifti izlemektedir(Resim 12). Maurer, aşağıdaki iki erkek figürünün eşlerini kırarak birbirlerinden ayırmış görünmektedir. Bir patlamanın ortasında kalmış figürlerin ilişkiye girmeye devam etmesi ve diğer iki erkek figürünün bütün dikkatlerinin o yönde olması ilginç gözükmektedir. Maurer, bu düzenlemesinde hayatta gelişen olaylar, sıkıntılar, savaşlar vb. durumlar karşısında hayatın bir şekilde devam ettiğinin mesajını vermekte olabilir.

BULGULAR

İncelenen yazılı kaynaklar, sanatçı ve tasarımcıya ait eserler ve görsel dokümanlara bakıldığında hazır nesne kullanımında Marcel Duchamp ve Ingo Maurer’in ortak bir yaklaşıma sahip olmalarına rağmen amaç, fonksiyonellik ve kavramsal içerik bakımından önemli farklılıklar bulunmaktadır. Kullanılan hazır nesnelerin ele alınış biçimi, sanat ve endüstriyel tasarımın dinamikleri doğrultusunda ayrılmaktadır.

Marcel Duchamp’ın hazır nesneleri, modern sanat tarihinin önemli kırılma noktalarından biridir. Duchamp, Endüstriyel olarak seri üretim bandından çıkmış ve gündelik hayata ait olan bir nesnenin, çok az müdahale yada herhangi bir müdahale yapılmadan, sanatçının seçimleri doğrultusunda şekillenen bir süreci benimsemiştir. İncelenen kaynaklar doğrultusunda, bir eserin

sanat eseri olup olmadığını belirleyen unsurların estetik veya zanaatkarlıkla ilgili olmadığını, önemli olanın sanatçının seçimleri ve eserin kavramsal altyapısının önemli olduğu görülmüştür. Bununla beraber, hazır nesne ile sanat eseri yeni bir yere konumlandırılmıştır.

Ingo Maurer'in tasarımlarına bakıldığında gündelik nesnelerin kavramsal bir dönüşümü söz konusu olmamakla birlikte, kendi içinde nesne işlevsel bir bağlam odağında yeniden kurgulanmaktadır. Duchamp'ın yaklaşımında nesne işlevinden kopararak bir sanat eserine dönüşürken, Maurer'in yaklaşımında nesne görece işlevini korumaktadır. Bunun yanında estetik bir değer kazanmakta ve bir deneyime dönüşmektedir. Bu durum sanat ve tasarım arasındaki temel farka ışık tutmaktadır. Duchamp, hali hazırda bir işlevi olan nesneyi işlevsizleştirirken, Maurer nesnenin işlevini başka bir boyuta taşımakta ve yeniden anlamlandırmaktadır.

SONUÇ

Bu çalışmada, Ingo Maurer'in 1994 yılında tasarladığı Porca Miseria adlı aydınlatma ürünleri, nitel araştırma yöntemi doğrultusunda incelenmiş; hazır nesne, endüstriyel tasarım ve sanat eseri bağlamındaki konumu tartışılmıştır. Porca Miseria'nın sadece işlevsel bir aydınlatma nesnesinin ötesinde sanatsal bir düzenleme hissiyatını izleyiciye geçirdiği görülmüştür.

Hazır nesne kullanarak yaptığı eserler ile nesneyi bulunduğu bağlamdan kopararak yeni bir hayat veren Marcel Duchamp, bu bağlamda sanatın sınırlarını sorgulamıştır. Duchamp'ın sanat anlayışı sadece fikrin de bir sanat eseri olabileceğidir. Bundan dolayı zanaat ve görselliğin öneminden ziyade asıl mühim olanın fikir ve sanatçının seçimleri olduğunu öne sürmüştür. Sanatın işlevini sorgulayan Duchamp, eserin biçimsel görünüşünden çok taşıdığı düşünce ve kavramsal altyapının önemli olduğunu savunmaktadır. Hazır nesne kullanarak ürettiği eserler ile görselliğin, estetik değerlerin ve emeğin üzerinden tanımlanan sanat anlayışını, kavramsal anlatıya dayalı sanata dönüştürmüştür. Bu değişim modern sanatın ve kavramsal sanatın başlangıcı olarak görülmektedir.

Porca Miseria aydınlatma serisinde kullanılan porselen malzeme ile kırılğan/sağlam, kaos/düzen, güç/yıkım gibi zıtlıkları aynı kompozisyonlarda bir araya getirmiştir. Tasarımda ışığın aydınlatmanın merkezine konumlandırılması ve merkezden dışarı doğru yayılması, porselenin ışık geçirgenliği ve yansıtıcı özelliğiyle birleşerek aydınlatmanın görkemini artırmaktadır.

Maurer'in Porca Miseria aydınlatmalarında üretimi sınırlı tutması, seri üretim mantığından uzaklaşarak el işçiliğini önemsemesi ve her düzenlemeyi kendi içinde ele almaktadır. Bu durum tasarımın endüstriyel bir nesneden ziyade sanatsal bir enstalasyon boyutuna taşımaktadır. Bundan dolayı izleyicinin aklında “bu bir aydınlatma ürünü mü?” yoksa “bir sanat eseri mi?” sorularını getirmektedir. Sınırlı sayıda bir üretim, kişiye özel üretimlerin yapılması da bu soruların akla gelmesinin önemli sebeplerinden biridir. Maurer aydınlatmalarında, Duchamp'ın hazır nesnelerin aksine el işçiliği daha görünür vaziyettedir. Duchamp eserlerini çok az yada hiç müdahale etmeden üretmiştir. Maurer'in aydınlatmalarında ise müdahale oldukça fazladır. Bundan dolayı, ekip çalışması olmasına rağmen Maurer'in atölyesinde yılda yaklaşık olarak 10 adet Porca Miseria aydınlatması üretilmektedir. Bu aydınlatmalar genellikle sipariş üzerine yapılmaktadır. Sipariş üzerine yapılması da sanat eseri olarak değil de, endüstriyel tasarım olarak konumlanmasının nedenlerinden biridir.

Marcel Duchamp ve Ingo Maurer, üretimlerinde hazır nesne kullanmış ve bir seçim yapmışlardır. Her ikisi de günlük kullanıma ait sıradan nesneleri bulunduğu bağlamdan kopararak yeni bir kimlik kazandırmıştır. Duchamp'ın önemseydiği fikrin sanat olabileceği ve kavramsal içeriğin önemi Maurer'in eserlerinde önemsenmemiş gibidir. Maurer, Porca Miseria aydınlatma serisinde daha çok görselliğe, çarpıcı olmasına ve daha çok izleyicinin anlam yüklemesini talep etmekte görülmektedir. Aydınlatma serisinin ismini de bir izleyicinin, aydınlatmaya verdiği tepkiyi vermesi de bu durumu desteklemektedir.

Sonuç olarak Porca Miseria, hazır nesne kullanımının tasarım alanında yenilikçi bir yorumu olarak değerlendirilebilir. Maurer, hazır nesneyi ışık teknolojisi ve endüstriyel tasarım pratiğiyle birleştirerek güzel işler ortaya çıkarmıştır. Bu bağlamda sanat ve endüstriyel tasarımın sınırlarının bulanıklaştığı kavramsal altyapı, bağlam ve izleyici algısı doğrultusunda sürekli olarak yeniden tanımlanmaktadır. Bu çalışmanın devamında Ingo Maurer'in diğer aydınlatma tasarımları başka çalışmalara konu edilebilir.

Etik Komite Onayı: Bu araştırma etik kurul onayı gerektirmemektedir.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Yazar Katkıları: Fikir-Ö.B.; Tasarım- Ö.B.; Denetleme-Ö.B.; Kaynaklar-Ö.B.; Veri Toplanması ve/veya İşlemesi-Ö.B.; Analiz ve/veya Yorum-Ö.B.; Literatür Taraması-Ö.B.; Yazıyı Yazan-Ö.B.; Eleştirel İnceleme-Ö.B.; Diğer-Ö.B.

Çıkar Çatışması: Yazarların çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Finansal Destek: Bu araştırma herhangi bir finansman desteği almamıştır.

Yapay Zekâ Kullanımı Beyanı: Bu çalışma tamamen yazar tarafından üretilmiştir.

Lisans Bilgisi: Bu eser, Creative Commons Atıf 4.0 Uluslararası Lisansı (CC BY 4.0) ile lisanslanmıştır.

Ethics Committee Approval: This research does not require ethics committee approval.

Peer Review: External, independent.

Author Contributions: Conceptualization – Ö.B.; Design – Ö.B.; Supervision – Ö.B.; Resources – Ö.B.; Data Collection and/or Processing – Ö.B.; Analysis and/or Interpretation – Ö.B.; Literature Review – Ö.B.; Writing – Ö.B.; Critical Review – Ö.B.; Other – Ö.B.

Conflict of Interest: The authors declare no conflict of interest.

Financial Support: This research received no specific grant from any funding agency.

Artificial Intelligence Use Statement: This work was produced entirely by the author.

License Information: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0).

KAYNAKÇA

- Ades, D., Cox, N., & Hopkins, D. (2021). *Marcel Duchamp*. Thames & Hudson.
- Atalan, O. (2012). Ready-made kavramı günümüz sanatına ve sanatçısına etkisi. *Yedi*, (7), 23–30.
- Camfield, W. A. (1989). *Marcel Duchamp: Fountain*. Houston Fine Art Press.
- Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum. (2014, September 17). *Behind the scenes: Porca Miseria chandelier* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=OKXbRc8pOXY>
- Fiell, C., & Fiell, P. (2005). *300 lights*. Taschen.
- Harrison, C., & Wood, P. (Eds.). (2009). *Sanat ve kuram: 1900–2000 değişen fikirler antolojisi* (S. Gürses, Çev.). Küre Yayınları.
- Kwun, A., & Smith, B. (2016). *Twenty over eighty: Conversations on a lifetime in architecture and design*. Princeton Architectural Press.
- Lippard, L. R. (Ed.). (1971). *Dadas on art*. Prentice-Hall.
- Maurer, I. (2000). *Making light: The art and design of Ingo Maurer*. Vitra Design Museum.
- Myerson, J., & Katz, S. (1993). *Lamps and lighting*. Conran Octopus.
- Naumann, F. M. (1999). *Marcel Duchamp: The art of making art in the age of mechanical reproduction*. Ludion Press; Harry N. Abrams.
- Patterson, R. F. (1998). *The illustrated dictionary of twentieth century designers*. Facts On File.
- The Blind Man. (1917). *The Blind Man*. New York, NY.
- Tomkins, C. (1966). *The world of Marcel Duchamp 1887-1968*. Time Life Books.

Görsel Kaynakça

- Duchamp, M. (1951). *Bisiklet tekerleği* [Hazır nesne; 1913 tarihli orijinal eserin 3. versiyonu]. Museum of Modern Art. <https://www.moma.org/collection/works/81631>

- Duchamp, M. (1917). *Fountain* [Hazır nesne]. In W. A. Camfield, Marcel Duchamp: *Fountain*. The Menil Collection.
- Maurer, I. (1966). *Ampul* [Aydınlatma tasarımı]. In A. Kwun & B. Smith, *Twenty over eighty* (s. 113). Princeton Architectural Press.
- Maurer, I. (1984). *YaYaHo* [Aydınlatma sistemi].
<https://www.ingo-maurer.com/en/products/yayaho/>
- Maurer, I. (2006). *Porca Miseria* [Aydınlatma tasarımı].
<https://www.ingo-maurer.com/en/products/porca-miseria/>
- Duchamp, M. (1917). *Fountain* [Hazır nesne]. İçinde W. A. Camfield, *Marcel Duchamp: Fountain*. The Menil Collection.
- Duchamp, M. (1951). *Bisiklet tekerleği* [Hazır nesne; 1913 tarihli orijinal eserin 3. versiyonu]. Museum of Modern Art. <https://www.moma.org/collection/works/81631>
- Maurer, I. (1966). *Ampul* [Aydınlatma tasarımı]. İçinde A. Kwun & B. Smith, *Twenty over eighty: Conversations on a lifetime in architecture and design* (s. 113). Princeton Architectural Press.
- Maurer, I. (1984). *YaYaHo* [Aydınlatma sistemi].
<https://www.ingo-maurer.com/en/products/yayaho/>
- Maurer, I. (2006). *Porca Miseria!* [Aydınlatma tasarımı].
<https://www.ingo-maurer.com/en/products/porca-miseria/>

EXTENDED ABSTRACT

Purpose: The aim of this study is to examine the use of ready-made objects within the context of art theory, as explored by Marcel Duchamp, and design theory, as exemplified by Ingo Maurer, with a particular focus on Maurer's lighting series titled *Porca Miseria*. The place of lighting within the broader context of art and design is also explored.

Methodology: This study employs a qualitative research method. The data collected using the document analysis method was examined in an effort to identify the similarities and differences between art and industrial design in the context of ready-made objects.

Findings: Marcel Duchamp's ready-made objects represent one of the pivotal turning points that fundamentally altered the definition of art. Duchamp selected industrially produced, everyday objects and transformed them into works of art in accordance with his conceptual ideas. He argued that the artist's choices and intentions were more important than the process of making. In this context, he maintained that a work of art should be evaluated not in terms of its aesthetic or craft value, but within a conceptual framework.

Ingo Maurer's designs, by contrast, involve no such conceptual transformation of everyday objects; instead, the object is re-imagined within a functional context. In Duchamp's approach, the object is severed from its function and elevated into a work of art, whereas in Maurer's approach, the object retains its essential function while simultaneously acquiring aesthetic value and becoming an experience in itself. This distinction illuminates a fundamental difference between art and design: while Duchamp renders a functional object dysfunctional, Maurer extends the object's function into another dimension and reinterprets it.

Conclusion and Discussion: This study examined the lighting series titled *Porca Miseria*, designed by Ingo Maurer in 1994, using a qualitative research method, and discussed the position of the ready-made object within the contexts of industrial design and fine art. It was observed that

Porca Miseria conveys a sense of artistic arrangement to the viewer, transcending the role of a merely functional lighting object.

Duchamp, who gave everyday objects new life by detaching them from their original context, consistently questioned the boundaries of art. Central to his artistic philosophy is the conviction that an idea alone can constitute a work of art, and that what truly matters is the concept and the artist's choices, rather than craftsmanship or visual appearance.

In the Porca Miseria series, the use of shattered porcelain brings together opposites such as fragile and strong, chaos and order, and force and destruction within a single composition. The positioning of light at the center of the fixture, diffusing outward, combined with porcelain's translucency and reflective properties, amplifies the dramatic grandeur of the piece.

Maurer's decision to keep production limited, to prioritize craftsmanship over mass production, and to treat each piece as a standalone entity elevates the design from an industrial object to the realm of artistic installation. As a result, the viewer is left asking whether this is a lighting product or a work of art.

In conclusion, Porca Miseria can be regarded as an innovative reinterpretation of the found object within the field of design. By combining the ready-made with lighting technology and the traditions of industrial art, Maurer has produced a body of work of considerable aesthetic and conceptual depth. The framework in which the boundaries between art and industrial design blur continues to be redefined in light of context and viewer perception. Future studies might productively examine Maurer's other lighting designs through a similar lens.