

İmgenin Teni

Kerem Ozan Bayraktar

“Özdeşlik alanıyla değişim alanının kesin çizgilerle ayrılıp farklı ilkelere bağlı kılındığı bir dünya yerine, nesnelere kendi kendileriyle mutlak bir özdeşlik içinde bulunamayacağı bir dünya var karşımızda; biçimle içeriğin sanki belirsizleşip birbirine bulandığı bir dünya, Eukleides’in homojen uzamındaki o katı çerçeveyi sunmayan bir dünya bu. Uzamdaki şeyleri uzamın kendisinden, saf uzam düşüncesini de duyularımızın bize verdiği somut görünümünden kesin hatlarla ayırt etmek olanaksız artık bu noktada.”¹

Maurice Merleau-Ponty

Guido Casaretto’nun çalışmalarında, imgenin materyalist boyutu ile temsili boyutunun; haptik algı ile optik algının çok katmanlı bir karşılaşması var. Bu karşılaşmayı, tarafların konumlarının kesin sınırlar içerisinde yer aldığı ve mutlak bir sonucun olduğu bir savaş olarak düşünmemek gerek. Daha çok, safların sık sık yer değiştirip iç içe girdiği; doku ve detayın, sembol ve perspektifle, fiziksel uzamın, optik illüzyonla karşılaştığı; sık sık sınırlarını belirsizleştirmeye çalıştığı bir mücadeleden söz ediyoruz. Çağımız imgelerinin en tipik özelliklerinden birisi olan bu melezlik, Casaretto’nun işlerinde sanatsal bir problematik olarak karşımıza çıkıyor.

“Haptik” denildiğinde, tam olarak bir “temastan” söz etmiyoruz. Haptik, dokunmaya ilişkin olmasına rağmen, fiziksel bir dokunma eylemini zorunlu kılmıyor. Laura U. Marks, haptik görsellikte, optik olana kıyasla beden daha fazla içerildiğini belirtir. Görme eylemi her ikisinde de mevcut olmasına karşın, haptik görsellikte, gözler “dokunma organları” gibi işler.² Optik görsellik ise tümüyle göz merkezlidir ve Kartezyen zihin-beden ikiliği ile güçlü bir bağı vardır. Akılla eşitlenen bu göz, “bir noktadan diğerine sıçrayan bir harekete sahip olmak yerine, hareketsiz, göz kırpmayan ve sabitlemiş bir gözdür...”³ Gözü sabitleyen doğrudan doğruya

¹ Merleau-Ponty, Maurice. *Algılanan Dünya*. İstanbul: Metis, 2005, s.21.

² Marks, Laura U. *Touch: Sensuous Theory and Multisensory Media*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2002, s.2.

³ Jay, Martin. “Scopic Regimes of Modernity”, Editör: Hal Foster, *Vision and Visuality*, Seattle: Bay

perspektifin kendisidir. Bu sabitlik, sembolizme de olanak tanır, çünkü nesnelere isimlendirebilmek için konumlarının belirgin olmaları gereklidir. İzleyicinin tablo, ekran, perde, pencere gibi sınırları belirli bir sahne karşısındaki sabit konumu ve perspektifin içerisinde sabit bir biçimde yerleştirilmiş imgeler, sembolizm için önkoşulları hazırlar. Haptik görsellik ise, sembolizmden çok materyalizme has bir evrene aittir. Perspektife özgü optik bir “derinlik” değil, malzemenin hissedildiği bir “yüzeysellik” sunar. Casaretto’nun hemen tüm çalışmalarında “dokunun” tam da bu nedenle merkezi bir işlevi vardır. Hatta kimi işler doğrudan doğruya dokuyu problem edinir. Gerek çizim ya da boyama için kullanılan yöntem ve malzemeler, gerekse çalışmanın gerçekleştirildiği yüzeylerin hepsi dokuya ve dokunsallığa hizmet edecek şekilde seçilmiştir.

Tüm bu olguları kavramak için sanatçının bir mecradan diğerine yaptığı “aktarımların” teknik açıdan kabaca da olsa anlaşılması önemlidir. Bu yönde bir çözümleme, çalışmaların estetik büyüünden uzaklaşmamız ve “betimlemeden kavramsallığa”⁴ doğru yol almamız için de faydalı olacaktır. Esasında üç boyutlu sanal bir bilgisayar modeli olan “David” bu yönüyle belirgin bir örnektir: Modelin sanal cildi, gerçek insan fotoğrafları referans alınarak kullanılmış fotoğraf kolajlarından meydana gelmektedir. Casaretto ilk aşamada, David’i referans alarak bir heykel üretiyor. Bu aşamanın çalışmalardaki haptik boyutun devreye girdiği yer olduğu söylenebilir. Bilgisayar ekranındaki modele ya da ondan elde edilmiş resimlere bakılarak bir üretim gerçekleştiğinde, uzamla optik olmayan zorunlu bir ilişki başlıyor. Tam olarak tanımlarsak, ekrandaki optik illüzyonun gerisinde, bir mesafenin diğeri ile olan ilişkisi, içinde bulunduğumuz ortamın uzamsal ilişkilerine “haritalanıyor”. Sanatçı ürettiği heykelin yüzeyine kurşunkalem kullanarak fotorealist bir cilt resmetmeye başladığında ise durum daha karmaşık bir hal alıyor. Resmedilen cilt, üstte söz ettiğim sanal David’in bir yarısı algoritma, diğer yarısı orjinini bulmanın mümkün olmadığı fotografik referanslardan meydana gelmiş olan dokunun, elle üretilmiş bir kopyası. Ekrandaki üç boyutlu illüzyonun üzerini kaplayan resmin, içinde bulunduğumuz dünyadaki heykelin yüzeyine el ile resmedilmesi yine optik ilişkilerin, haptik olanlara haritalanması olarak adlandırabileceğimiz bir aktarım. Dokunma illüzyonu sunan dokunun – sanal

1988, s.7.

⁴ Bu ifadeyi Hiperrealizm ile Fotorealizm arasındaki farkı açıklama amaçlı kullanan Yağız Özgen’den ödünç aldım. Özgen, Yağız. “Betimlemeden Kavramsallığa Hiperrealizm”, <http://apofani.org/2013/01/14/betimlemeden-kavramsalliga-hiperrealizm-2/> [Son Erişim: 2/17/2015]

modelin cildinin “tümsek” ya da “derinlikleri”- kurşunkalemin – kömür izinin üç boyutu “tümsek” ya da “derinlikleri”- yontularına eşlenmesi...

Sanatçının bu formdaki çalışmalarında, dijital olanı analog olana modellemek gibi (çünkü sıklıkla hep tersini tartışırız) alışık olmadığımız bir “mühendislik” de söz konusu. Dijital ve analogu sadece medya bağlamında değil, dokunun “sürekliliği” ve “ayrıklığı” arasındaki fark olarak da ele almak gerek. Optik, bir tür kontör, sınır ve derinlik sunar; sınır ise nesnelere “işaretlememize” ve kavramlarla eşleştirmemize yarar. Ayrıklık sadece sınır üzerinden değil, izleyici ile resim arasındaki keskin mesafede de mevcuttur. Bu nedenle Optik olan dijital bir evrenden daha çok pay alır (Bu açıdan ele alındığında bir Rönesans resmi de dijitaldir). Haptik ise dokuyu merkeze aldığından, sınırları saptamak güçtür; statik değil hareketlidir. Bu sebeple analog bir temsil modeli üzerinden daha rahat tanımlanır. Sonuç olarak ortaya çıkan bu “Yeni David” tarihsel açıdan baktığımızda heykel ve resim geleneğinin içine, adeta bir arkakapı virüsü gibi dijital olanı sızdırır. Malzemenin temsili boyutundan yaklaştığımızda ise dijital olanı (tıpkı elektronik cihazlarda kullanılan dönüştürücüler gibi) analog haritalar. Sanatçının bilgisayar verisini, rahatlıkla üç boyutlu yazıcı çıktılarını ile nesnelere dönüştürmeyi tercih etmemesinin, bunun yerine el ile üretilmiş yüzeyleri kullanmasının altında da bu mesele yatıyor olmalıdır. Çünkü el ile üretim “parazite” neden olur. Parazit, analog evrene özgüdür. Eski televizyonlardaki “karıncalanmaları” anımsamak bunu anlatmak için yeterli olacaktır. Ekrandaki parazitlenme, bizi bir anda ekranın içindeki resmin illüzyonundan, ekranın yüzeyine, malzemenin kendisine doğru geri çeker. Ekran, özneyi içine çeken bir pencereden, neredeyse dokunulabilecek bir nesneye evrilir.

Marks, sinematik algıdan söz ederken, söz konusu algımızın, tümüyle “görsel” olmadığını aksine “sinestezik” olduğunu belirtir. Sinestezide, idrak ile duyular ayrık bir biçimde tasavvur etmez. İmge bir çerçeve, pencere ya da ayna olmanın dışında, uzama özgü bir deneyim olarak da mevcuda gelir.⁵ Göz, işte bu nedenle bir dokunma organıdır. Casaretto’nun “perspektife girmiş dalgalı bir deniz resminin dokularını” bir rölyefe çevirdiği “*Waterfront*” isimli çalışma tam anlamıyla bu durumla örtüşür. Önümüzdeki nesne optik ve haptik görsellikten aynı anda pay alır. Gördüğümüz

⁵ Marks, Laura U. *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham: Duke University Press, 2000, s. 127-194.

bir deniz resminden çok, bir “resmin heykelidir” ve sadece görme duyusuna seslenmez, diğer duyumsamaları da tetikler. Sartre benzer bir olguyu şu örnekle açıklar:

“Limonun [sarılığı] limonun niteliklerinin hepsine bulaşır, limonun her niteliği öbürlerine bulaşır. Limonun ekşiliği sarı, sarılığı ekşidir; bir pastanın rengini yeriz ve o pastanın tadı “besin sezgisi” adını vereceğimiz şeye pastanın biçimini ve rengini sunan araçtır... Bir havuzdaki suyun akışkanlığı, ılıklığı, mavimsi rengi, dalgalılığı... her biri içinden öbürünü gösterir.”⁶

Sanatçının bütünde gerçekleştirdiği eylemleri, soyut resme başvurmadan, figürasyonu optik olandan uzaklaştırabilmenin, onu materyal evrenine ait kılmaya çalışmanın, özelliikli bir çabası olarak okumak mümkün. Görüntülerin tutundukları malzemelerin çözünürlüklerinin elimizde hissedemeyeceğimiz kadar küçüldüğü, bu nedenle imgelerin maddi boyutunu kaybetmiş gibi hissettiğimiz bir evrende yaşıyoruz. Bu göz merkezli dünyada, Guido Caseratto’nun nesneye, dokunmaya ve bakışa yönelik duruşu belirginlik kazanmaktadır. Şiirsel açıdan bakıldığında, bunun hayaletlere bir beden atfetme girişimi olduğu söylenebilir.

Kerem Ozan Bayraktar

Şubat 2015

⁶ Sartre, Jean-Paul, Turhan Ilgaz, and Gaye C. Eksen. *Varlık Ve Hiçlik: Fenomenolojik Ontoloji Denemesi*. İstanbul: İthaki, 2009, s.665.

KAYNAKLAR

Jay, Martin. "Scopic Regimes of Modernity", Editör: Hal Foster, Vision and visuality, Seattle: Bay, 1999.

Merleau-Ponty, Maurice. *Algılanan Dünya*. İstanbul: Metis, 2005.

Marks, Laura U. *Touch: Sensuous Theory and Multisensory Media*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2002.

Marks, Laura U. *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham: Duke University Press, 2000.

Özgen, Yağız. "Betimlemeden Kavramsallığa Hiperrealizm",
<http://apofani.org/2013/01/14/betimlemeden-kavramsalliga-hiperrealizm-2/> [Son Erişim: 2/17/2015].

Sartre, Jean-Paul. *Varlık ve Hiçlik: Fenomenolojik Ontoloji Denemesi*. İstanbul: İthaki, 2009.