

# Bir şiiri taşımak üzerine farklı spekülasyonlar

Kerem Ozan Bayraktar

2019

*Guido Casaretto: The Ghosts of Matter. Mocak: Krakow, 2019, s. 14-22 içinde yayınlanmıştır.*

W. J. T. Mitchell imgelerin materyallerinden ayıramayacağını söyler. Nesnelere yoksa imgeler de yoktur, imgeler yoksa nesnelere de yoktur.<sup>1</sup> Bu fikir reddedilemez olmakla birlikte bir imge üreticisi için oldukça tahrik edicidir ve insanı hayal kurmaya teşvik eder.

Örneğin bir şiiri yazılı olduğu kitaptan söküp başka bir uzama taşımak isteseydik ne gibi potansiyel yöntemler söz konusu olurdu? Bu soru özünde biraz hilelidir. Şiirin zaten bir uzama bağlı olmadığını düşünebiliriz ya da şiirin bir resim gibi zaten biricik olmadığını, tüm kitapların yüzeylerinde aynı anda var olduğunu da düşünebiliriz. Kendimizi geçmişin sonu gelmez biçim içerik paradokslarının içinde de bulabiliriz.

*“Örneğin, herhangi bir şiirin basılı olduğu kitabın bir kopyasını yakabilirim, ancak bunu yaparak şiiri yakmış olmam zira sayfa zarar görmüştür şiir değil. Başka bir kopyanın içindeki şiir ile basılı olduğu sayfanın yakıldığı şiir basitçe özdeş olamaz. Aynı sebepten şiir, yakılan sayfalarla da özdeş değildir.”<sup>2</sup>*

Bu tartışma akla başka bir tartışmayı daha getirir: Theseus'un Gemisi. Savaşta zaferle dönen Theseus isimli kahramanın gemisi limanda müzeli bir nesne olarak uzun süre sergilenir. Yıllar geçtikçe geminin tahtaları çürür ve çürüyenler yenileriyle değiştirilir. Bir süre sonra geminin değiştirilmediği hiçbir parçası kalmaz. Bu durumda gemi hala Theseus'un Gemisi midir, yoksa başka bir gemi midir? Bu düşünce deneyine Heraklitos'un yanıtı zaten her şeyin her koşulda değiştiğidir. Geminin bir anı ile diğeri farklıdır. Gemi yeniden kurulmasa da aynı gemi değildir, o

---

<sup>1</sup> W. J. T. Mitchell, *What Do Pictures Want? :The Lives and Loves of Images*, Chicago: University of Chicago Press, 2005.

<sup>2</sup> Arthur Danto, *Sıradan Olanın Başkalaşımı*, İstanbul: Ayrıntı, 2012, s.53. Danto başka bir örneği tiyatrodan verir: *“Hamlet'i oynayan adama olgun bir domatesle vurabilirim ama Hamlet'e vuramam... ; zira o, bu saldırıdan hasar almadan kurtulur, çünkü Laertes tarafından olmadıkça dokunulmazdır.”* A.g.e.,53.

yüzden burada bir paradoks yoktur. Aristoteles'e göre ise geminin işlevi, şekli ve onu tasarlayan değişmediği için gemi aynı gemidir.

Farklı bir örnek ise Kristof Kolomb'un gemisi Santa Maria'dır. Gemi keşiflerden birisi sırasında Haiti civarlarında onarılmayacak şekilde hasar alır. Bunun üzerine geminin parçalarından La Navidad isimli kale inşa edilir. Bu hikayede dikkat çekici olan şey ideolojik anlamdaki işlevin bir şekilde sürdürülmesi, gemiden kaleye aktarılmasıdır. Bu önemli bir ipucunu sunar: Sorduğumuz soruları sorarken soruya kendimizi de dahil etmeli miyiz?

Sanat yapıtları tıpkı bu anlatılarda olduğu gibi form ve yeniden üretme meselelerini yeni bağıntılar kurarak tartışmaya olanak verirler. Bir şiiri başka bir yere taşımaktan daha şiirsel olan soru, bu sayede, yapıtla karşılaştığımız anda, zihimizde canlanır. Bir nehri taşımak ne demektir? Aynı ırmağa tekrar giremeyeceğimizi söyleyen Heraklitos'un muhtemelen bu soruya cevabı Theseus'un Gemisi'ne verdiği yanıtla aynı olurdu. Tarihi eserlerin ve binaların taşındığına tanık olmuşuzdur. Nitekim sürekli hareket halindeki bir coğrafya parçası nasıl taşınır? Nehrin bir bölümünü bir suya doldursaydık ve başka yere götürseydik, bu durumda sadece nehir suyundan söz ederdik, bir nehirde değil. Öyleyse malzemeyi taşımak asla bir sistemi taşımak anlamına gelmez, ilişki biçimleri, bağıntılar da taşınmalıdır. Diğer yandan bir nehir bir coğrafya parçasından da fazladır. Örneğin Ganj deyince aklımızda nehrin kendisinden çok nehrin kültürü gelir.

Taşıma, yerinden etme, dönüştürme ve yeniden kurma etkinliklerinde her zaman belirli düzeylerde soyutlamalar vardır. Taşınacak şeyin karmaşıklığı arttıkça (örneğin nehir böyle bir karmaşıklığa sahiptir) onu temsil etme biçimimizde kullandığımız soyutlama da bir o kadar artar. Bu soyutlama olmadan bir ortamdan diğerine aktarım yapmak olanaklı değildir. Kelimeler hiç bir zaman sözün çözünürlüğü ile aynı nicelikte değildir, bir portre resmi, bir yüzün sadece belirli uzamsal ilişkilerini gösterebilir, bir fotoğraf baskısı belirli bir nokta sayısı sınırına ulaşabilir vb. Tüm soyutlamalar ise sayısallaştırmayı içerir. Formlar arası aktarım biçimlerine özellikle yoğunlaşan sanatçılar sıklıkla karmaşık kuralları olan bir analog-sayısal ya da sayısal-analog çevrim makinesi gibi iş görürler. Burada sayısal ile akla sadece bilgisayarlar ya da elektronik devreler gelmemelidir. Sayısallaştırma dilsel bir "çeviri", bir tür soyutlamadır. Sürekliliği olan bir yapıdan (örneğin bir ses dalgası) belirli

örnekler alınır ve bu örnekler daha az sayıda ve ayırık değere haritalanır. Başka bir ifadeyle, sayısallaştırma, örneklerin belirli değer aralıklarına yuvarlanmasıdır.



*Guido Casaretto The Ghosts of Matter sergisinden görünüm, MOCAK, Krakow, Polonya. fotoğraf: R. Sosin*

Önümüzde boylu boyunca uzanmakta olan, altıgen birimlerden (altıgen sıkıştırma işlemi için oldukça ekonomik bir şekildir) oluşmuş bu nehir de sayısallaştırılmış; örneklenmiş bir nehirdir. Altıgen birimler ayırık, kodlanmış, eklemli, modüler ve homojen bir yapının inşasına olanak tanır. Böylece tıpkı dijital enformasyon gibi bir nehir (biraz temsili olarak biraz da gerçek anlamda) “paketlenip” taşınabilir. Bu görünüm, adeta büyük pikselleri olan dalgalar ya da görme organlarının çözünürlüğü insana görece çok düşük bir canlının gördüğü bir manzara gibidir. Bu yöntem temelde izlenimci bir ressamın bir manzarayı resmederkenki tekniğine teorik olarak oldukça benzer. Resmin manzaranın kendisi olmadığı ortadır. Resim bir haritadır. Fakat bu harita gözle gördüğümüz manzaraya göre çözünürlüğü oldukça farklı bir haritadır. Detayların bir çoğu yoktur.

Yine de bakınca manzaranın kendisini anımsarız. Belli ki oradan bir takım veriler ressamın zihninden ve bedeninden, malzemelerin fiziksel özelliklerinden tuval yüzeyine geçmiştir. Burada da önümüzde hala bir nehir görüyoruz. Nehrin çamurunun ve üzerindeki kalıntıların altıgen reçinelerde dondurulduğu, yeni bir beden kazanmış, başka bir kitaba oldukça farklı bir yazıyla yazılmış bir şiir.

Reçine, tıpkı doğada olduğu gibi burada da verileri belleğinde saklayan bir malzeme işlevi görür. (Bu durum bilgisayarlar ya da telekomünikasyon ağları söz konusu olduğunda da geçerlidir. Yöntem dijital de olsa veri her zaman bir malzemeye yazılmaktadır.) Reçinenin işlevi bu kaydı bünyesinde tutmaktır. Böylece sayısallaştırılmış nehir farklı bir coğrafyaya taşınabilir. Altıgenlerin dizilimi de bir akışı çağrıştıracak şekilde organize edilmiştir. Birbirlerinin arasındaki yükseklik farkları, akıntının oluşturduğu ışık kırılmalarındaki farklılıklara benzer. Böylece taşınan şeyin malzeme ile birlikte ilişki biçimi, uzamsal bağıntıların bir soyutlaması olduğunu kavrarız.

*“Dünya yapma'nın tümüyle olmasa da büyük kısmı, parçalara ayırmaktan ve bir araya getirmekten, çoğu kez de bunların ortaklaşa yapılmasından ibarettir: Bir yandan, bütünleri parçalara ayırmaktan ve türleri alt türlere bölmekten, bileşikleri çözümleyip bileşenlerine ayırmaktan, ayrımlar yapmaktan; öte yandan da parçaları, öğeleri ve alt sınıfları birleştirerek bütünler ve türler ortaya çıkarmaktan, bileşenleri bir araya getirerek karmaşık yapılar oluşturmaktan ve bağlantılar kurmaktan ibarettir.”<sup>3</sup>*

Şiirin basılı olduğu tüm harfleri keserek tek tek söküp başka bir kitaba yeniden dizebilirdik. Diğer bir hayali yöntem ise mürekkebi bir şekilde tekrar kavanozlara doldurup, aynı mürekkeple yazmak olabilirdi. Dolayısıyla enformasyonu taşımak için bir şekilde sökmek, paketlemek ve yeniden kurmak gerekir.

Bir grup antik mobilyanın toz haline getirilene dek parçalandığı ve bu tozun mobilyalardan daha önce alınmış kalıpların üzerine sıvandığı çalışmalarda da durum aynıdır. Burada imge kurucu, sökme işlemini kasıtlı bir şekilde yoğun bir müdahaleye maruz bırakmıştır. Malzeme, toz haline geldiği için mekanikten kimyaya; sökmeden parçalanmaya doğru bir geçiş vardır. Bir mobilyayı

---

<sup>3</sup> Nelson Goodman, *Dünyalar nasıl yapılır?*, İstanbul: Pan Yayıncılık, 2010, s.14.

defalarca söküp yeniden inşa edebiliriz fakat mobilyayı toz haline getirdiğimizde bunu yapamayız. Bunun nedeni tozlaşmış mobilyanın artık parça bütün ilişkilerini yitirmesi ve çok yüksek bir karmaşıklığa sahip olmasıdır. Tozlaşmış mobilya, bu nedenle, bir bisiklet ya da bir televizyondan çok, suya, buluta ya da ağaca benzer; parçalarını birleştirip eski haline geri döndürmek imkansızdır. Yapıttan doğala, oradan tekrar yapıtıya... Mobilyaların önceden kalıplarının alınmış olması bu nedenledir: Kalıp eski formu dondurmuştur ve tıpkı nehir imgesindeki reçinede olduğu gibi bir taşıyıcı niteliğine sahip olmuştur. Kalıbın üzerine sıvanmış mobilya tozları, mobilyadan arta kalan bir tür hatıradır. Bu oldukça “parazitli” bir hatıradır. Porozitesini yitirmiş bir eşyanın formu da hasarlıdır çünkü boşluklar olmadan tanıdığımız bir formdan, bir kompozisyondan söz etmek mümkün değildir. Tozlar ve minik parçalar bu nedenle gözümüze bir yığın gibi görünür. Onları taşıyan kalıbın gerekçesi budur. Aksi halde eski mobilya ile bağlarını hiç bir şekilde kuramaz, herhangi bir toz yığını olarak algıladık.

*“Dünyanın yapıldığı pek çok şey -madde, enerji, dalgalar, görüngüler- dünyalarla birlikte yapılır. Ama ne kullanılarak yapılırlar? Yoktan var edilmezler neticede, başka dünyalardan yapılırlar.”<sup>4</sup>*

Şiiri taşımak ile kopyalamanın arasında ne gibi benzerlikler bulunur? Örneğin el yazması bir şiiri daktilo ile başka bir kağıda yazmak mümkündür. Daha ilginç olanı ise daktilo ile yazılmış şiiri, tipografik harfleri el ile taklit ederek yazmak olurdu. Mekanik bir görünüme sahip, fakat gerçekte organik bir el ile yazılmış bir yazı...

Sayısal bir modelin kalıbını almak ve bu kalıba tekrar sayısal modelin kendisine bakarak detaylar eklemek bu işleme oldukça benzer. Sayısal model dediğimizde bilgisayarlarda üretilen sanal uzamdaki üç boyutlu görüntüleri ifade ediyorum. Normalde geometri (üç boyutlu yazıcılar, CNC vb.) sayısal dünyadan tensel dünyaya haritalama yapmaya imkan tanımaktadır. Bu yüzden sayısal bir modelin çıktısını almak, ressamın manzarayı resmetmesindeki gibi kulağa ilk seferde çok da şaşırtıcı gelmez. Şaşırtıcı olan modeli tekrar sanal ortama göre modifikasyona uğratmaktır. Üç boyutlu çıktı yöntemleriyle elde edilmiş bir büstün, tekrar sayısal dokulara uygun bir biçimde karakalemle işlenmesi işte bu tuhaf geribildirim döngüsüne sahiptir. Bu taşıma ve çevrim sınırları zorlayan cinstendir; öyleki Theseus’un gemisi’ne yöneltilen soruları sormak artık burada olanaklı

---

<sup>4</sup> age

değildir. Daha iyi kavramak için teknik süreçlere biraz yakından bakmak gerekir. Mevcut sayısal ortamda üç boyutlu görselleştirmeler gerçekleştirilirken, modellerin üzerine bir takım dokular yansıtılmaktadır (bunu kabaca beyaz alçı bir büstün üzerine projeksiyonla bir insan yüzü fotoğrafı yansıtmaya benzetebiliriz, fakat sanal olarak). Bu fotoğraflar zaman zaman tümüyle jeneratif üretimler olabileceği gibi genelde gerçek fotoğraflardan elde edilmektedir (büstün üzerine yansıttığımız projeksiyonun sayısını şimdi onlarca olduğunu hayal edin). Dolayısıyla sayısal dokular esasen tensel dünyada çekilmiş fotoğrafların kolaj şeklinde işlenmesinden, manipülasyona uğramasından oluşmaktadır. Büstün üzerine karakalemle yeniden bir doku yapıldığında, insan eli, tipografik harfleri taklit eder gibi sayısal kolajı referans almakta, sanal projeksiyonun yansıtma işlemini organik yollarla gerçekleştirmektedir. Mobilyalarda olduğu gibi burada da geometrik bir yüzeyin üzerine bir toz yığını işlenmektedir. Sanal dünyadaki modelin üzerine yansıtılan doku, kaynağı bilinmeyen insan fotoğraflarıyla inşa edilmiştir. Bu fotoğrafların izleri çok katmanlı haritalamalarla tekrar tensel dünyaya insan eliyle aktarıldığında yine “parazitli” bir hatıra ile karşılaşırız.

Salıncaktan asılmış birbirine sürtülen iki pigment blok, parazitlenmenin kaynağını ve pozitif sonuçlarını sergiler. Beyaz ve mavi blok birbirlerine sürttüğçe renkleri ve şekilleri içe içe geçmekte, çevreye kalıntılar, tozlar bırakmaktadırlar. İki ayrı ortamı birbiriyle etkileşime geçirmek; transfer işlemi, her zaman bir miktar parazit barındırmak zorundadır. Telefonda duyduğumuz cızırtı ya da bir nesneyi ellerimizle taşıırken bedenimizden çıkan ısı aslında birbiriyle ilgisiz değildir. Sürtünen bloklardan da renk aktarımının sonucunda çevreye bir miktar ısı ve gözle görülür toz yayılır. Bu kalıntılar ve artıklar buradaki tüm imgelerde mevcuttur.

Blokların ayırt edici bir özelliği ise gerçek zamanlı olarak işlemeleridir. Diğer tüm imgelerde sürecin sonucunu görürken bloklarda karşılıklı aktarım ilişkilerini doğrudan gözlemlemek mümkündür. Nitekim bu çok yavaş bir aktarımdır. Renk ve şekil değişimlerini kaydadeğer biçimde gözlemlemek için en az bir kaç gün gerekmektedir. Tüm dijital metaforlara rağmen buradaki tüm imgelerde değişim çok uzun sürelerle yayılarak gerçekleşir. Kalıpların donma sürelerinden, materyallerin yüzeylerinin herhangi bir malzemeyle kaplanmasına dek -zanaat fikriyle örtüşür bir biçimde- inanılmaz bir ağırlık vardır. Bu durum bir taraftan malzemenin doğasından ileri gelen bir yavaşlıktır. Tozlardan yıldızların oluşması gibi her şeyin zamanı, ısısı, hareket potansiyeli farklıdır.

Diğer taraftan ise dijital hızlandırmaya tam tersinden bakan bir tavır hissedilebilir. Örneğin bilgisayarın saniyeler içinde görselleştirebileceği doku, uzun uzun insan eliyle yapılır ya da Franz Kline'nin tek bir hareketle yaptığı fırça darbesi, insan eliyle yüksek çözünürlükte sayısallaştırılarak, uzun uzun oyularak, kesilerek binlerce farklı el hareketini içerecek şekilde yeniden inşa edilir. Adeta tek bir fırça darbesi günler süren bir ağır çekimle izlenmektedir. Gerçekte de öyle değil midir? Kolumuzu kaldırdığımızda bedenimizde mikro düzeyde milyonlarca taşıma, yeriden etme ve çevrim gerçekleşir. Algımızın kare hızı bunların farkına varamayacak kadar düşük olduğundan teklilere, sürekliliklere inanırız. Bu meselede Heraklitos'a hak vermemek elde değildir.

Tüm bu imgelerin oldukça huzursuz edici bir yönleri bulunmaktadır. Hiç biri gerçek işlevlerine sahip değildir, genelde içleri boş kalıplar ve onların üzerindeki partiküllerden meydana gelirler. Bir elle tutulamazlıkları vardır, uyandırıkları tüm dokunsal hislerine rağmen. Yüzey kaplamalarından ötürü dokunsal olandan çok, görselliğin hayaletimsi yapısına yakın dururlar. Diğer yandan tümüyle sanal değildir, belirtisel (*indexical*) bağları vardır, geldikleri yerden anılar, gerçek malzemeler taşırlar. Örneğin İsimless (Nebula) imge, bir uzay manzarasına benzer fakat bu benzeşim sadece görsel değildir. Kullanılan materyaller yani metal partikülleri, yıldızların kalbinde oluşan malzemelerdir. Malzemelerin belleğinde inşa edildikleri çevrenin izlerini bulmak hep mümkündür; bu inşa çevresi yıldızlar olsa dahi. Huzursuzluğumuzun nedeni bu ilişki ağlarını doğrudan göremememiz ama bir şekilde hissetmememizdir. Bu anlamda bu pozitif bir kaygıdır. Parazitlenme her zaman yeni durumlar, fikirler doğurma potansiyelini taşır.

Aynı his, mermer bloklarda da yoğun bir şekilde hissedilir. Bir mermer dükkanı üstte deşindiğimiz bir çok farklı yerinden etme, çevrim ve aktarım işlemiyle bir müzeye taşınmıştır ancak bir şeyler öyle şekillerde eksiltiştir ve eklenmiştir ki basitçe bunların birer kopya, model ya da göz aldatmacası olduğunu söyleyip işin içinden çıkamayız. Meseleye coğrafi ve kültürel katmanları da eklediğimizde bu karmaşıklık iyice artar. Örneğin gerçekte de mermer görünümünü taklit eden bir zanaat vardır. Sanatçı zanaate de tıpkı nesnelere gibi yaklaşmakta, onun da bağlamını katmanlı bir ilişki ağı içinde yeniden kurmaktadır. Çalışmalar büyük bir ustalıkla inşa edilmiş olmasına rağmen, bu ustalıkların bir kısmının mevcut zanaatlerden alınıyor olması, onları artık odağında tekniğin olduğu birer ustalık değil, kavramsal bir tavrın ürünlerine dönüştürür. Bir ağacı ustalıkla taklit eden

bir performans sanatçısı günün birinde fotosentez yapmasa da imgesel anlamda bir ağaç olabilir. Zanaat kullanımına böyle bakmak gerekir. Kùltürün ve coğrafyanın içine sızan, yaparak onu gösteren ve bunu yaparken neredeyse kendini aradan çeken bir eyleme biçimi olarak. Sanatçı, zanaatçilerin tekniklerini kullanarak ürettiği nesnelere gibi, kendi işlevini de sorunsal haline getirir. Nihayet sanatın kendisini yalıtılmış bir alan olarak değil, antropolojik bir bağlam içinde, imgelerin ve onları üretenlerin coğrafi ve kültürel hareketleriyle birlikte ele almaya başlayabiliriz. Belli ki bu çalışmalarda nesnelere taşınması ve dönüşümü, onları üreteni de etkilemektedir: sanatçı fikrinin kendisi de yerinden etme ve taşınmanın nesnesi olmuştur. Nesnelere müdahale etmek, bizi de onların müdahalesine açık hale getirir. Bazı ressamlar resimlerini parçalayıp buharlaşırlar, bazıları ise resimleri tarafından yutulup onun parçası olurlar.

Kerem Ozan Bayraktar

Ağustos 10, Berlin

## **KAYNAKLAR**

Nelson Goodman, **Dünyalar nasıl yapılır?** İstanbul: Pan Yayıncılık, 2010

Danto, Arthur. **Sıradan Olanın Başkalaşımı**, İstanbul: Ayrıntı, 2012.

Mitchell, W. J. T. **What Do Pictures Want? :The Lives and Loves of Images**, Chicago: University of Chicago Press, 2005.