

'Aradaki Alanı' Sorgulamak "Gündelik Hayata Ayna Tutan, Aracı Olan Sanat"

Gülsen BAL

Araştırmacı (Sanatçı/Küratör)

MA/Ph-D, Central Saint Martins College of Art & Design (Londra)

Bağlam

'Sanat yapıtı' nedir sorusuna: "her sanat yapıtı dünyayla bir ilişkiyi maddeleştirir; bir Vermeer ya da Mondrian yapıtına bakarken, onların kendi dünyalarıyla olan ilişkilerini, maddeye dönüştürülmüş olarak görürüz. Bu ilişkiyi kendiniz için deşifre edebilir ve yorumlayabilir ve kendi yaşamanızda, sanatçıysanız da kendi işinizde kullanabilirsiniz. Sanat tarihi sonuçta 'dünyayla bir ilişkiler zinciri'dir. Dolayısıyla, her sanat yapıtı gözle görülür hale getirilmiş bir dünyayla oluşturulmuş ilişkidir"¹ şeklinde cevap verilebilir.

Burada, 'ilişkisel sanat'ın gündelik hayatı, paradigma kayması yaratacak şekilde deęişen bağlamı üzerine bir vurgu mekanizması aracılığıyla etkilemeye çalıştığı ve bu sürecin sonucu olduğu ileri sürülmektedir. Nicolaus Bourriaud'ın İlişkisel Estetik başlıklı kitabında tanıtılan bu süreç; sembolik alanın dışında, insan etkileşiminde ve bunun sosyal bağlamında kuramsal açımda özel bir yerini bulur. Bu doğrultuda salt sanat yapıtı olarak sanat çalışması var olmasının ötesine geçerek bir diyalog oluşturabilir.

Dolayısıyla 'ilişkisel estetik'in yeri bir deęiş tokuş sisteminin yanında yaratıcı bir süreç içerisinde görülebileceęi önerilmektedir.

Günümüzdeki yaratıcı alan, ilk etapta belki de 70'lerin deneysel sanatından yola çıkarak 'ambians' olarak tanımlanabilir. Böylece, dokunsallık yerine

¹ Strecher'in Nicolaus Bourriaud ve Karen Moss ile yaptığı söyleşiden. Bu söyleşi 18 Ekim, 2002 tarihinde San Francisco Art Institute-SFAI'deki Walter McBean Galerisi'nde gerçekleştirildi.

doğrudan doğruya mevcudiyetlik yoluyla, aracı'nın (medium-üretim malzemesinin) görsel yönünü geliştirmiştir.

Bu varsayım, tanımı itibarıyla eleştirel olan sanatın günümüz toplumu içinde nasıl işlediği türünden soruları ortaya atar. 'İlişkisel estetik', toplumsallık ya da iletişim türlerinin alternatif modellerinin, mevcut olanlar karşısında test edilebileceği alanları ya da buluşma mekânlarını oluşturabilir mi?

"İlişkisel" sanat kuramının bir parçası olarak "özne(lik)ler-arasılık" (inter-subjectivity) sanatın kabul edilmesi için sadece bir toplumsal mekan -kendi ortamını- temsil etmekle kalmaz, aynı zamanda 'kentsel alanda yapılan sanatsal eylemlerin çok yoğun nüvesini oluşturur; burada göz/görüş en önemli duyu haline gelir ve insan sesi artık hiç duyulmaz'. Bu, özellikle 90'lardaki sanat yapıtlarının konu içeriğinin obje olarak maddeleştirilmesi sürecinde ortaya çıkan maddeden kopma (dematerialization) üzerine beliren eleştirilen alanın konusu olarak benimsenecek bir yaklaşıma işaret edebilir.

Bunu biraz daha ileriye taşıyacak olursak, dijital estetik özdeksel (material-maddi) terimlerle nasıl tespit edilebilir ve anlatılabilir, 'ilişkisel estetik'in önerdiği sanatsal pratikteki sanatsal göndermelerle nasıl ilişkilendirilebilir? Mevcut üretim ve sosyal ilişkiler karşısında anlaşılabilir bir konuma nasıl gelebilir? Eleştirel alan süreklilik olasılığında erkil gerilimle içinde nasıl oluşturulabilir?

Yaratıcı Sanal

Öznenin ontolojik dağılımı varsayımını ve temsil edilemezin temsili bağlamındaki çokluğu altında barındıran bu sorular, zaman içerisinde geliştirilen sanatsal stratejiler ve 'ilişkisel' sanat pratiğinde benzeşimlik alanın egemenliği dahilinde 'sembolik' düzene olduğu kadar 'özne' ve 'obje' ilişkisi çerçevesinde incelenmelidir.

Sanat ve teknoloji arasındaki ilişkinin önemi 'aradaki alan'la ilgili her söylem için de geçerlidir. Bu teknolojinin hızla büyüyen etkisi ve bunlara ulaşım kolaylığı 60'lı yıllardakinden çok daha karmaşıktır. O dönemde kullanılan araçlar, örneğin fotoğraf, sanatçı ile onun kullandığı malzeme arasındaki ilişkiden çok, resimsel eylemin ideolojik durumunu değiştiriyordu. Ama araçlardaki kavramsal değişikliklerle olası hale gelen bu kavramsal değişiklikler, daha sonra ortaya çıkacak olan ve sanatçının, maddeden kopma (dematerialization) ile olan ilişkisi üzerine tartışmaları öngördü.

Bu tartışmaların zemini, sık sık dijital sanatın düşündürdüğü interaktiflik ve maddeden kopma (dematerialisation) gibi alanlara doğru kaymıştır. Farklı bir yöne giden alanı oluşturan dijital estetik ve çeşitli dijital sanat türleri üzerine tartışmaların strüktürle alakalı olarak yakınlığının incelenmesi çerçevesinde gelişmekte olan dijital estetik nosyonunun çekirdeği oluşturulmakta-

dır.

Bu anlam çarpışmaları epistemolojik bir kesintinin oluştuğu gerçeğine işaret ederek; teknolojik uygulamalar çevresinde bir araya getirilerek içlerinde barındırdıkları olasılıklar özetlenmiştir.

Örneğin, projeksiyon ekranı bu tartışmaya ilişkin ikincil bir alanda: izleyicilerin Platon'un Mağarasına yapılan göndermeye "zincirlenmesi" aşıkardır, oluşturulmuş kapalı alan.

Ama bir paradoks var: "gerçeği" yansıtmayan bir ekranda imgeleri yansıtan bir ekran. Böyle bir yüklenme öncesine dönüş'ü, baştaki gerçek alana dönüşü içermiyor, ama Mağaradaki yaşamı ele alarak hayal gücünün canlı haritasını oluşturuyor, bununla da kalmayarak kültürel değişim için prototip sunan bir haritayı da ortaya koyuyor.

'Ekran' Platon'un mağarasına çok benzeyen tipik bir yerdir, ama görselin ağırlıklı olduğu bağlamda Lacan'ın 'ayna aşaması' koşullarını da yeniden kurar. Mağaranın dışı hakkında düşünmek artık mağaranın içinde yaşayanların birbirleriyle ve diğer mağara strüktürüyle olan ilişkileri kadar geçerli değildir. Benzer şekilde, kendimizi birbirimizin Kopyaları olarak görerek ve başkalarının Kopyalarının Kopyalarıyla ortak benzerliklerimizi fark ederek Mağaraların içindeki yaşamla uzlaşırız.

Bu şekilde, bilinçli yaratıklar olarak varoluşumuz Mağara-gerçeğinin yapısını sürdürür. Bu durumda tanımlanan süreç, kopyadan önce bir orijinalin önceliğini, simülasyonun ağırlığına saygıyla oluşturulmuş imgeler üzerinde bir modeli ve herhangi bir orijinalin temelinde bir kopya olduğunu ve aynı zamanda kendi yaşamını teyit eder.

Kopya ve model terimleri bizi nesnel üretim/yeniden üretim ve temsil dünyasında kısıtlar. Oysa Deleuze'ün alternatif bir söylem alanı ve mantık geliştirerek "kopuşumsal/bileşimsel-sentez"i (disjunctive-synthesis) temel alan obje-stratejileri, bu obje konumunu dile getirmek ve kuramsallaştırmak için alternatif bir yol sunar, aynı zamanda kendini bir obje olarak kurmayı amaç edinen bir sistemi de ortaya çıkarır.

"Obje stratejisi"nin gerekliliği zaten ön görülüyordu; "günümüzde soyutlama artık ne bir harita, ne bir ikinci nüsha (double), ne ayna ne de kavramdır. Simülasyon artık, gönderme yapılan bir şey ya da töz değildir. Köksüz ve gerçeksiz bir gerçeğin modellerinin üretimi söz konusudur: hiper gerçek. Belirlenen alan (territory) artık haritasından önce gelmez. Dolayısıyla, harita alanı önceler... Alanı doğuran haritadır,² diye ileri sürer Baudrillard, aynı zamanda alternatif bir stratejiye işaret eder: "obje olarak direnç".

"Sistemin mevcut stratejisi, maksimum anlam üretmek için söylenen şeyleri

2 J. Baudrillard, J. Simulations, İngilizceye çeviren: P. Foss, P. Platon ve P. Beitchman, NY: Semiotext(c), 1983.

abartmaktır. Böylece uygun stratejik direniş, anlamın reddine direniş ve sistemin kendi mekanizmalarını yeniden birleştirmek, taklit etmektir. Bu, sistemin mantığının bir kopyasını çıkartarak kendine karşı döndürür, aynada olduğu gibi anlamı içine almadan yansıtır.³⁰

Estetik Gözdikişin (Gaze) Ötesinde

Bourriaud yeni kültürel panoramanın içinden özgün geçiş yolları üreten çağdaş sanatçıların kendilerinin de üretim oluşuyla ilgilenir -bu aktif bir yeniden okuma ve mevcut olasılıkların yeniden belirlenmesidir ve paradigmayı yeni anlamlara ve daha ileri olasılıklara doğru kaydırır.

Gerçekte, Bourriaud'ın işlenmemiş madde olarak güncel kültür içinde yer alan dijital araçların üretim sonrası işlemlerine dair stratejilere yaklaşımı, "détournement" kavramıyla ilintili olarak teknolojik değişikliklerin toplumu ve kültürü nasıl değiştirdiği yolundaki analizi ile de güçlü paralellikler taşıyor.

Yansımanın alanı'na (yani 'aradaki alan'a) gelince; konu, Duchamp'ın, sanat yapıtında alıcının/izleyeninin eylem alanı için kesin sınırlar oluşturmayı amaçlayan "art co-efficient" (her iki taraf için de geçerli olan sanat) kavramı, kültürel objenin geçişkenliğini somutlaştıran interaktif kültürde çözüme ulaşmaktadır. Bu faktörler sanatın egemenlik alanının çok ötesine geçen bir gelişmeyi onaylar gibidir.

İnteraktifliğin payı iletişim araçları içinde büyümektedir. İnternet ve multi-medya sistemleri gibi yeni teknolojilerin ortaya çıkışı kültürel objeye dair yeni geçiş türlerine işaret etmektedir.

Dolayısıyla "gösteri toplumu" (society of spectacle), interaktif ilüzyonla yer değiştirmiş iletişim kanalları-görünür şekilde ortaya çıkan dönüşümünde, materyal obje yerini semiyotik temsile bırakır ve imge "en yakın prestij ve uç işlev"⁴ olarak tanzim edilir.

Objelerin üretimi "imge-objelerinin giderek büyüyen çokluğu"⁵ na yol açar, bunların ilk görülen gerçekliği, onların imge olarak sembolik işlevleridir. Bu soyut sistem içerisinde, yeni, bir metanın görünmesi gerçek "kullanım değeri" nden daha karar verdirici nitelik kazanmıştır ve metaların sembolik paketlenmeleri bir imge endüstrisi ve yeni bir meta estetiği üretmiştir. Bu süreç, gösterinin kendisini bir sanat objesi olarak metaya dönüşmesini geçerli kılar.

Baudrillard'ın, "sanat objesi, zafer kazanmış yeni bir fetiş, metanın müsteh-

3 J. Baudrillard, "The Implosion of Meaning in Media and the Implosion of the Social in the Masses", Questioning Technology: Tool, Toy or Tyrant? dan, editörler: John Zerzan ve Alice Carnes. Philadelphia, PA: New Society Publishers, 1991, s. 148. Bkz: "Implosion of Meaning in the Media and the Implosion of the Social in the Masses" (1980).

4 Debord, G. Society of the Spectacle, Thesis #17, Black&Red, (1967) 1983.

5 Age. Thesis # 15.

cenliğinde parıldaması için kendi geleneksel aurasını, illüzyon gücünü kırmalıdır” açıklaması böylece bir başlangıç noktası haline gelir. Sanat objesi –bir açıdan avantgarde’ın kasti sanat üretiminin sürecini netleştirmek ve gündelik hayata döndürmek için gösterdiği çabalarla- başka herhangi bir metayla değiştirilebilir hale gelmiştir.

Sonuçta, işi sadece objelerin üretimiyle alakalı olmayıp, onların değişimi de olan sanatçı için ürünlerinin başka ürünler için işlenmemiş madde kaynağı olarak dönüşümler yeni bir süreci ortaya çıkmıştır.

Deleuze bu değiştirme mekanizmasını eleştirel bir perspektife davetiye çıkaran, Farklılık ve Tekrar kitabında dile getirir. Temsil (representationalism) ile ilgili her katmanın ve an’ın, kapalı bir biçimde kimlik nosyonunu var-saydıkları sürece sorunsal bir alanı yarattığını önerir.⁶ Buna mukabil, temsile ait her kat, kimlik ya da aynılığın benimsenmesini korur. Farklılaştırıcı ‘kendinde’ farkı farklılaştırır ve ‘varlık’ ya da ‘öz’ü var sayan ontolojik açılım; farklılığın dışsallığını ve vurgulanmış ontolojiyi çöpe atan çoğul stratejileri formülleştirir. Bundan ötürü her zaman teklikten oluşan değişken gerçeklik içerisinde farklılık kendisini olduğu gibi korur. Temsil etme ise bu noktayı yeniden üretir.

Deleuze bunu şöyle açıklar: "gerçekleştirme ilkedden bir kimlik olarak koptuğu kadar benzerlikten de süreç olarak ayrılır. Bu anlamda, gerçekleştirme ya da farklılaşma her zaman gerçek bir yaratımdır."⁷

Deleuze aynı zamanda, madde-çözülmesi’nde ve sosyal değişimdeki paradigmal kayma nosyonu üzerine de tartışma açar. İlk tartışma birey ya da gerçekleştirme kuramıyla, "oluşum süreçleri" yle (processes of becoming), "ayrı/farklı gerçekleştirmeler" i (divergent actualisation) içeren bu süreçler spontane mekansal-zamansal dinamiklerle ilgilidir. İkinci tartışma "tersine zayıatların ya da ileri belirlenimcilik" nosyonu çerçevesinde tam belirlenimcilik ile tam belirlenemezlik arasındaki ikililik özelliği ya da dinamiğin ötesine geçen için kaynaklardır.

Sonuçta, aradaki alan bir gönder(il)me bölgesidir ve bu bölgede gündelik hayata ayna tutar, bunu da düzenli oluşumunun "aykırı gerçek(leştiril)mesi" yle yapar.

⁶ Deleuze arada sırada temsili düşünce’yi "düşüncenin imgesi" olarak tanımlar.

⁷ Age, s. 212.