

Klasiğin, teknolojiyle birleşimi: Benküre/Planet I

Bir yanda klasik sanatların dijital sanatlarla iç içe geçmesi, diğer yanda ise tarihi bir mekânda ortaya çıkan teknolojik eserler... Hande Şekerciler ve Arda Yalkın tarafından oluşan ha:ar sanatçı ikilisi projesi, yeni sergisi Benküre/Planet I 'da izleyiciye yeni bir alanda sanatı keşfetme şansı veriyor.

Hatice Utkan Özden

Heykeltıraş Hande Şekerciler ve yeni medya sanatçı Arda Yalkın'ın oluşturduğu ha:ar sanatçı ikilisinin yeni sergisi "Benküre/Planet I", Odeabank'ın sanat platformu O'art tarafından 27 Ekim - 4 Kasım 2022 tarihleri arasında Zulfaris, Karakoy'de sergileniyor. Sergi bitiminde Odebank O'Art sayfasından sergiyi sanal olarak da ziyaret edebileceksiniz. Bu yeni sergilerinde disiplinlerarası çalışmaları bir araya getiren sanatçılar, bir yandan arkeolojik ve tarihi bir yaklaşımla, klasik sanatları, çağdaş ve yeni teknolojilerle birleştiriyor. İkili fikirleri eserlere dönüştürürken yapay zekâ kullanımının sanatın içinde ne kadar keşfedici bir alan olduğunu kanıtıyor.

İkonlar; ikonların medeniyetlerde farklı temsillerini yeni yollarla ve katmanlarla izleyiciye sunan ha:ar, görsel temsillerin klasik bir imaj yerine dijital olarak sunulmasının farklı yollarını arıyor. Yapay zekanın katmanlı ve akışkan görselleri kullanarak yaratıcılık sürecini ortaya koyabiliyor. Farklı alanları bir araya getiren ikili klasik sanatlarda görmeye alışkın olduğumuz temsilleri dijital bir alanda sunarken, mekan, eser ve izleyici ilişkisine de yeni bir söylem getiriyor. Zulfaris, Karaköy hem tarihi dokusu ve bu tarihi dokuda yapay zekanın kullanımı açısından eserlere eşlik ediyor. ha:ar klasiği dijital alanda birleştirirken yeni bir bakış açısı ortaya koyuyor.

Arda Yalkın'a göre yapay zekâ sadece fikrin esere dönüşmesi sürecinde kullanılmıyor, aynı zamanda eserin üretiminde bir parça oluyor ve yeni bir bakış açısı üretiyor. Eserlerde yapay zekâ eser üretiminin en önemli parçası oluyor, diyor Yalkın. Bu araçlar artık sanatçılar için, onların yerine hayal de edebiliyorlar demek yanlış olmaz, diyen Yalkın yapay zekanın eser üretimindeki yerinin bu sergide uzun süredir üzerinde çalıştıkları Mindflow adlı eserde ortaya çıktığını ifade ediyor.

"Mindflow katmanlı bir proje. Anadolu kültürüne ait çeşitli zanaatları araştırdık. Bunlar çini, Ortodoks ikonografisi, diğeri de tekstil (halılar gibi), " diyor Yalkın. Bir yapay zekâ tasarlayan ve bu yapay zekâyı eğiten ikili daha sonra çiniler, ikonlar ve tekstil motiflerini kullanarak yeni ve gerçekte olmayan desenlerden bir video üretmişler. Daha sonra da bu videoyu performans sanatçısı Ekin Bernay'a izleterek ondan bu görsellerden ilham alan bir performans ortaya çıkarmasını istemişler. Bernay'ın bedenine sensörler takarak onun hareketlerinden de bir video ortaya koyan ha:ar mekân olarak Zulfaris'i kullanmışlar. Bernay'ın her hareketi için bir his kodlayan Arda Yalkın ve Hande Şekerciler parametler yaratarak aslında ruhsal ve teknolojik durumu bir arada sunuyor. Bu videoya aynı zamanda müzisyenlerle yaptıkları işbirliğiyle ses de ekleyen ikili, videoları müzisyenlere dinleterek onlardan bu videolar için doğaçlama bir beste yapmalarını istemiş. Bu projede de Müzisyen

Can Şengün ile çalışmışlar. “Bir yandan müzisyenlerin hissettiklerini çalarken, bir orkestra oluştu ve biz bunu tek bir müzik haline getirdik. Bu da bizim ilk ‘genetic ’işimiz oldu. ’ diyor Yalkın.

Geleneksel sanat tekniklerinin yeni medya ile harmanlandığı sergide Mindflow, dışında Refraction, Saudade adlı eserlerle dijital sanatın mekanla birleşme hikayesi de anlatılıyor. “Aslında, sergiyi mekâna özel tasarlamadık. Yani, mekân önceden belli değildi. Ama belli olunca, kullandığımız teknikler ve klasik sanatların böyle eski bir mekânda dijital alanda ifadesi birbirine çok uyumlu bir harman oluşturdu, ” diyen Hande Şekerciler aynı zamanda kendi mecrası olan heykelin de sergiye katkıda bulunduğunu anlatıyor. “Mermer, cam, metal gibi geleneksel malzemeleri ışık, ses, ekran, bilgisayar yazılımları, yapay zekâ gibi teknolojik araçlarla birleştiriyoruz.”

ha:ar eserlerinde farklı üretim tekniklerini kullanırken insanlık, tarih, gerçekliğin algısı ve algıdaki değişimler gibi farklı kavramsal alanlarla yeni ifadeler ararken, bu sergide modern zamanın ikonalarını yaratmış. Girer girmez gördüğümüz vitraylar geçmişteki sanatsal zanaatlarının dijital alanda sanatsal ifadesini anlatıyor. “Kiliseleri gezerken vitrayları görmüştük ve bu vitraylar aslında dekoratif olarak mekâna özgü yapılan zanaatlar arasında ama biz bu vitrayların ışığını da özel olarak çalıştık ve sergiye kendi yaptığımız ikonik vitrayları eklemeye karar verdik, ” diyen Hande Şekerciler vitrayın tekniğini alarak bu teknikle bir sanat eseri üretmeye çalıştıklarını söylüyor.

Hande Şekerciler’in sergide görülen heykelleri ise klasik bir heykel malzemesi olan mermerden oluşuyor ve bu mermerler katmanlarla bir araya gelerek farklı formlar oluşturmuş izlenimi veriyor. Heykellerde bir yandan insan figürleri var, diğer yandan insan dışında ama insanın bir uzvu gibi görünen kavram ve düşünce dünyasında yeni anlamların ortaya çıkışını görüyoruz. Katmanlarla farklı formların bir araya geliyor. Benküre/Planet I sergisi insanın kendi var oluşunun dijital gezegende nasıl olur sorusuna da yanıt arıyor.