

Benküre: Kurmaca benliklerimizi dünyaya pazarlarken oluşturduğumuz ikonografi

Merve Akar Akgün

Sevgili Hande ve Arda, uzun zamandır üretim yapan iki sanatçısınız. Hem bir ikilisiniz hem de tekil çalışmalarınız var. Geçtiğimiz Ekim ve Kasım aylarında İstanbul'un eski sinagoglarından biri olan Zülfaris'te gerçekleşen *Benküre* adlı serginizde de hem ha:ar hem de Hande Şekerciler olarak varlık gösterdiniz. Bu sebeple sorduğum sorulara tek tek yanıt verebilirseniz okurların sizi tanımaları ve anlamaları kolaylaşacaktır. Elbette istediğiniz zaman da ha:ar olarak yanıt verebilirsiniz. Bunu önemsiyorum çünkü sanat pratiğinizin ve düşüncelerinizin farklar ihtiva ettiğini biliyorum. Bu durumun hem sizi özgün kıldığını hem de çağa uygun bir hal olduğunu düşünüyorum. İlk merak ettiğim ise sanatı nasıl tanımladığınızı: **Sanat sizin için ne ifade ediyor ve neyi tamamlıyor?**

Arda: Açıkçası benim özel bir öyküm, küçük yaşlarda keşfedilmiş bir süper yeteneğim, resme ya da heykele karşı inanılmaz bir kabiliyetim ya da komşuları hayretler içinde bırakan herhangi bir özelliğim hiç olmadı. Ailem ve okuduğum okullar bu tarafımı törpülemeye çalışsa da her zaman yaratıcı bir insan oldum. Ne yazık ki bunu fark edecek, içselleştirecek ve sahiplenecek özgüvene sahip olmam on yıllar sürdü. Ne ile uğraşırsam uğraşayım bir şekilde ya süreci, ya içerdiği fikirleri ya da varılmak istenen yeri kendimce değiştirmeye çalışıyorum. Bir fikri alıp işleyen bir yapıya dönüştürmek ya da işleyen bir yapıyı kendi bakış açıma göre manipüle etmek, istemsizce yaptığım bir şey. Sanat benim için çocukken oynadığım sahte Lego parçalarına benziyor; oynarken çok eğleniyorum, hayal ettiğim her şeyi yapabiliyorum. O an için ürettiğimin gerçek olduğuna inanıyorum ama -dürüst olacağım- çıkan şeyin her zaman bir illüzyon olduğunu da biliyorum. Yine de, aklımdaki bir düşünceyi herhangi bir talep olmadan öylece üretmek ve toplumun -en azından bir kısmının- bunu "sanat eseri" olarak kabul etmesi, beni desteklemesi, alkışlaması (ya da benle dalga geçmesi) beni sürekli yeni hayaller kurmaya motive ediyor. Yıllar içinde emin oldum ki, beni esas heyecanlandıran bir fikri, eseri ya da sergiyi ortaya çıkartma süreci: bu süreçte karşılaşılan zorluklar, çözülen problemler, kurulan iş birlikleri, keşfedilen bağlantılar, bir düşünce etrafında organize olma hali, adrenalin... Eser ya da eserin gittiği yer çok önemli değil.

Hande: Resim yapmak, yazmak, çizmek, bir şeyleri biçimlendirmek benim için "sanat" olmadan çok önce -pek çoğumuzun çocukluk öyküsünde olduğu gibi- küçüklüğümde beri haşır neşir olduğum boyalar, kâğıt, kalem ve çamur, kalabalık bir odada tek başıma kalabildiğim, kurallarını kendim belirlediğim bir dünya, zaman zaman da diğerlerine katılmak istediğimde maharetlerimi

gösterdiğim, üzerine konuşacak sözümün olduğu bir oyun alanı demektir. Ne şanslıyım ki, çocukluk dünyamı yetişkinliğimde de koruyabildim, hatta yaşamımı bu merkezden kurgulayabildim. Bunu yapabileceğimi anladığım ilk kırılma noktası, yirmi yaşındayken Muhsin Bilge'nin ilk heykelimi koleksiyonuna katmasıydı. Her ne kadar üniversitede güzel sanatlar eğitimi alıyorsa da ilk defa o gün profesyonel olarak sanat yapabileceğimi anladım. O gün bugündür öyle devam ediyor. Hâlâ çok hevesli bir sanat izleyicisiyim ve okuruyum. Hayatta vakit geçirmeyi en sevdiğim mekânlar müzeler.

Bugün, 2022'de ürettiğimiz yerden, zamanın ötesinde olmak demek aklıma dijital teknolojileri ve "yeni medya sanatı" olarak adlandırdığımız türü getiriyor. "Dijital sanat, bilgisayar grafikleri, yeni medya teknolojileri, bilgisayar animasyonları, sanal sanat, İnternet sanatı, interaktif sanat, video oyunları, robotbilimi ve biyoteknolojik sanat yöntemlerini kullanarak yapılan sanat eserlerini kapsayan bir sanat türü" olarak tanımlanan yeni medya sanatı sık sık gösterildiği teknolojik platform ve mecraların sorgulanmasına neden oluyor. Siz çalışmalarınızda ne tür teknolojiler kullanıyorsunuz?

Hande: Önce şunda hemfikir olmak isterim: "Teknoloji" illa bilgisayar ya da ekran gibi unsurlar içermek zorunda değil. Bitkilerden elde edilen bir pigmenti yumurta akıyla karıştırıp boya elde etmek de istenilen bir rengi kimyasal elementlerle yapabilmek de bir teknoloji kullanımı demektir. İnsanlar kullanılan teknolojileri "geleneklere uygun bulurken" kafalarında nasıl bir ayırım yapıyorlar, anlamak zor. Sanatçı tarafından seçilmiş ancak üretiminde hiçbir katkısının olmadığı, bir fabrikada, işçiler tarafından tamamen işlevsel bir amaçla üretilen bir çorba kutusu "eser" olarak sanatın öznesi olabilirken, yine sanatçı tarafından 3B yazıcıdan basılan ve eser olarak konumlandırıldığı bir objenin üretim teknikleri neden o fikrin "sanat" değerini sorguluyor?

Biz, ışıklı kutu, vitray, video, 3B video, *mocap*, heykel gibi yöntemler kullanıyoruz. Seçenekler bizim açımızdan sonsuz. Önemli olan fikri en iyi şekilde bedenlendirmek olunca aracının ne olacağı anlatımı ne kadar destekleyeceğine kalıyor. 3B yazılımlardan, robot kollara, 3B yazıcılardan, geleneksel bronz döküm tekniklerine uzanan geniş bir oyun alanımız var.

Arda: Bilgisayar ve elektronik hayatıma 12-13 yaşında girdi. Şimdi çok normal -hatta geç- bir yaş ama benim çocukluğumda, hele ki Ankara'da, sınırlı sayıdaydık diyebilirim. 35-36 senelik bilgisayar maceramda oyun oynadığım 3-4 günü geçmemiştir, hep bir şeyler ürettim. CGI ile ilgilenmeye 2004 yılında, 30 yaşındayken başladım. Başlarda -şimdi *old school* dediğimiz- *motion design* ustalarını taklit ettim. Yazılım üreticilerini bir sonraki sürümlerde kendi yaptıklarını özellik olarak o programlara eklemeye zorlayacak kadar yaratıcı işler yapıyordu. Ben de kullandığım donanım ve

yazılımları onlar kadar iyi öğrenirsem, her şeyi yapabileceğime inanırdım. Eksik olan tarafımın teknoloji olduğunu düşünürdüm. İşin içine girdikçe ve ustalaştıkça, aslında önemli olanın teknoloji değil söylenecek sözler olduğunu anladım. Bu benim mütevazı olmadığım bir konu; kullandığım araçlara çok ileri seviyede hakimim. Genel olarak CGI ve teknoloji (özellikle sanat teknolojisi) hakkında çok donanımlıyım ama bu bana özgü bir durum değil. Çevremde benden daha donanımlı ya da konuya en az benim kadar hâkim bir sürü yaratıcı insan var. Fakat teknoloji kullanan insanların çoğu üretimlerini sonradan yazılmış bir takım soyut, bulanık, hedefsiz metinlerin arkasına saklanarak izleyiciyle paylaştıkları için bir türlü huzur bulamıyorlar. Ben bundan kaçınıyorum. Teknolojiyi, teknolojinin matematiğini konu edinen bir eserin, daha gelişmiş teknoloji kullanıldığı anda söyleyecek sözü kalmıyor. Konvansiyonel alana yakın çalışan, sanat tarihi ve felsefesine hâkim profesyoneller de bu durumu görüyorlar ve yeni medya sanatı -artık bu durum değişmeye başlasa da- çoğunlukla sadece görselliğe indirgeniyor. Bu konuda onları suçlayamıyorum ama anlamak için yeterince çaba göstermediklerine inanıyorum. Tanıştığım, ilişki kurduğum sanat profesyonellerinin çoğunun teknoloji bilgisi çok sınırlı.

Bizim tarafta ise şu kadar metrekaşe alan, onlarca projeksiyon, robotlar ya da data fetişi gibi şeyler pek konuşulmaz. Bu teknolojiler somut, etkili, tartışma yaratıcı bir fikri gerçekleştirmek için kullanıldıklarında bir anlam ifade eder. Yıllar içinde edindiğimiz birikimle istediğimiz her teknolojik aracı işlerimize adapte edebilecek seviyeye geldik ama bunları gerektiği zaman, gerektiği kadar kullanmamız gerektiğini de öğrendik.

Geçtiğimiz günlerde okuduğum bir makalede 1950’li yıllardan bu yana yapılan anketlerin her seferinde “yapay zekânın 15-25 yıl içerisinde insan zekâsının yakalayacağı” öngörüsünü sunmuş olduklarını öğrendim. Galiba bu o kadar da kolay olmayacak. Yapay zekâ çok farklı şekillerde tanımlanıyor. Wikipedia “bilgisayar biliminde, insanların sergilediği zekâdan farklı olarak makinelerin sergilediği zekâ” yazarken Britannica “bir dijital bilgisayarın ya da bilgisayar kontrollü robotun genelde zeki varlıklarla ilişkilendirilen görevleri yerine getirme yeteneği” olarak yazıyor. Sizin üretiminize kattığınız yapay zekâdan beklentileriniz neler?

Hande: Yapay zekâ uygulamalarını şimdilik bir araç olarak görüyorum. Beynimizin düşünme kapasitesini sınırlı kullanıyoruz ve bu sınırlar eğitimle çiziliyor. Yapay zekâ ise biz onu bir takım verilerle eğitirken ve bu verileri işleyip vermesini beklediğimiz çıktıları yaratırken bazı şeyleri farklı değerlendiriyor çünkü yanlış anlıyor ya da biz yanlış anlatıyoruz. Bu yanlış anlaşmalar da yaratıcılığımızı, bir çocuk gibi sınırlara bağlı kalmaksızın kullanmamızı tetikliyor. Bu yönü çok hoşuma gidiyor açıkçası. Mevcut halini bir eskiz defteri gibi görüyorum ve inanılmaz keyifli buluyorum.

Arda: Ben bu konuda biraz daha farklı düşünüyorum. Elbette bu algoritmaların bir üretme motivasyonu, sosyal ya da duygusal ilişki kurma becerileri ya da onlara verilen veri setlerinin dışına çıkarak araştırma yapma yetenekleri yok ama nesnelere, metinlere hatta olaylar hakkında insan beyninin matematiksel olarak asla kuramayacağı bağlantıları, bizim kapasitemizin çok üzerinde bir işlem gücüyle kurabiliyorlar. Bu şekilde bizim belki de asla düşünmeyeceğimiz önerilerde bulunuyorlar. Ben yapay zekâyı -bugün kullandığımız anlamıyla- bir “araç” olarak tanımlamıyorum. Bana göre, biz bu algoritmaları *creative contributor* olarak kullanıyoruz.

Dijital alanda çalışan sanatçılar, sergiler, müzayedeler ve bienallerle giderek daha fazla varlık göstermekte. Sanatın geleceğinin de burada olduğunu düşünenler. Ben merak ediyorum, neden “gelecek” her zaman İnternet’te bulunan nesnesiz veya fiziksel olmayan işleri ima ediyor?

Arda: Fiziksel olanla olmayanın yavaş yavaş birbirine karışmasıyla ilgili bu. Bana göre, zaman içinde fiziksel dünyayı algılayışımız radikal bir şekilde değişecek. Artırılmış gerçeklik (AR), süper hızlı İnternet, biyoteknoloji (biyolojik sensörler, protezler, akıllı kontakt lensler, ses geliştiriciler), gerçek zamanlı görsel veri işleme (render), işlemci gücü gibi alanlardaki gelişmelerle, fiziksel ve fiziksel olmayan arasındaki ayrım bulanıklaşacak. Kompleks yazılım ve donanımları çok az teknik bilgi ve eforla kontrol edebileceğiz. Yapay zekâ ve robotların sayesinde insan iş gücüne olan ihtiyaç ortadan kalkacak ve fiziksel olmayan dünyada daha çok vakit geçirmeye başlayacağız. İş, eğlence, sosyal yaşam ve ekonomik aktiviteler metaverse’ye taşınacak. Şimdilik bu olası geleceğin dijital kısmına ve hikâyenin ilgi çeken bilim-kurgu kısmına odaklanıyoruz. Birçok yaratıcı sosyal medyayı (İnternet’i) hem bir tür medyum hem de pazarlama alanı olarak kullanıyor ve bu alanda o dünyanın estetik klişelerine uygun, biraz bilim-kurgu soslu görseller özellikle -şimdilerde ciddi bir düşüşe geçen- NFT çılgınlığının etkisiyle çok ilgi çekiyor. Sosyal medyada ya da İnternet’te tüketilmek üzere hazırlanan ve benim *everyday creativity* dediğim bu tür içerikleri Twitter ya da Ekşi Sözlük’teki sanal muhalefetle benzeştiriyorum; yüzeysel, soyut, eyleme dönüşmeyen... Sosyal medyada etkileşim dopamini için sürekli içerik üretmek zorundasınız, yoksa ilgi düşer. Ama, bana göre, sanatsal arzın temel amacı izleyicinin talebi olamaz. O zaman yaptığınız sanat değil, sosyal medya deyimiyle “içerik” olur. Bu “içerikler” artık sanatla yan yana durmanın ve sosyal medyanın etkisini kavrayan şirketlerin de ilgisini çekiyor. Biraz bilim kurgu, mistik bir hikâye, biraz renk ve hareket içeren, kolay üretilen eserleri ve en önemlisi baş ağrıtabilecek politik bir söylemi olmayan sanatçıları destekliyorlar. Böylece sanal lunaparkların sayısı hızla artıyor. İronik olarak, gelecekte bahsederken kullanılan bu mutlu stereotip anlatım diliyle belirsizlik, hedefsizlik ve eylemsizlik hali

teknolojinin distopik yönünü daha iyi anlatıyor. Kırılım (*disruption*) ile iyice büyüyecek olan işsizlik, adaletsizlik, iklim krizi, korporatizm gibi majör sorunları tartışmak yerine, şeker pembesi dijital balonlar izleyip, teknolojinin bizi nasıl kurtaracağını konuşuyoruz. Bir yandan da, “gelecek İnternet’te bulunan nesnesiz, fiziksel dünyaya bağlanmayan işlerle ima ediliyor” demek haksızlık olur. Gelecek evde tek başımıza gen modifikasyonu yapabilecek kadar geldi.

Zülfaris’te yer alan *Benküre* adlı serginiz 27 Ekim - 4 Kasım tarihleri arasında açık kaldı ve 5737 ziyaretçi ağırladı. Bu sergiye hazırlanırken hedeflediklerinizle sergi sonrası değerlendirmeleriniz nasıl bir ritimdelere?

Hande: Şu ana kadar yaptığımız sergiler içinde benim en çok içime sinen düzenleme/gösterim, senin harika bir Türkçeleştirmeye bulduğun “Benküre” adını verdiğimiz bu sergi oldu. Binanın fiziksel yapısı bize nefis bir oyun alanı yarattı, yapının kendi haline bırakılmış olmasından gelen katman katman görünüşü eserlerle tam hayalimizdeki gibi konuştu. Planladığımızın ötesinde bir ilgi oldu, kendi payıma böyle bir ziyaretçi sayısı beklemiyordum.

Sadece heykel yapmak, tüm zahmetlerine ve zorluklarına rağmen benim için kendi kendime kalabildiğim, diğer işlerimize göre üretimi daha kolay bir iş. Tüm kararlar benim elimde ve sorumlu olduğum tek kişi var, o da benim. Arda’yla yaptığımız işlerdeyse beraber karar vermemiz ve uygulamamız gereken süreçler oluyor. *MindFlow* gibi dallı budaklı işlerde daha fazla insan ve daha fazla sorumluluk olması hem teknik hem de duygusal yükler getiriyor. Özetle sergi benim için inanılmaz yorucu bir süreçti ama böylesi bir karşılık aldığı için mutluyum. Bugün halen daha sergiyi görmek için mesaj atan, Zülfaris’e giden insanlar olması ise işleri bir adım öteye taşımak için ilham verici.

Serginin isminin *Benküre* olmasının arkasındaki hikâye nedir? Bu hikâye yapıtlarla nasıl ilişkililiyor?

Arda: Bu isim aklımıza eskiden dünyayı her şeyin merkezi kabul eden ve evrenin onun etrafında döndüğüne inanan insanlar hakkında konuşurken gelmişti. *Benküre*, -tamamen değil ama- kurmaca benliklerimizi dünyaya pazarlarken oluşturduğumuz ikonografi ile ilgili bir sergi. Bir yanda gerçek varlığımız, gerçekten yaptıklarımız ve bu eylemlerin sonuçları var. Öteki tarafta -özellikle post sosyal medya döneminde hayatımızı tamamen işgal eden- hayal ettiğimiz, genellikle eyleme dönüşmeyen, kurmaca benliğimiz var. Bence bu iki “benlik” arasındaki uçurum ne kadar derinleşirse, o kadar mutsuz oluyoruz. Elbette burada ders verecek ya da kendimi bir trajediyi dışarıdan izleyen erdemli insan olarak tanımlayacak değilim; ben de bu uçuruma düşmemeye

çalışıyorum. Benim Ortodoks ikonografisine takıntım var. İkona üreticilerinin kendilerini “tanrının iradesi ile yönlendirilen araçlar” olarak tanımlaması ve milyonlarca insanın buna inanması bana büyüleyici geliyor. Sanırım, sosyal medyaya angaje olduğumuzdaki ruh halimizi biraz ikonagraflara benzetiyorum. Kendi ikonografimizi yaratmaya çalışıyoruz ve çoğumuz yavaş yavaş oradaki benliğimizle hastalıklı bir ilişki kuruyoruz. Oradaki bizi de -tıpkı ikonalar gibi- kutsal kabul ediyoruz. Sergideki her eser grubu bir şekilde bu atfedilmiş kutsallıkla alakalı diyebilirim.

Daha geniş bir lensten bakarsak, ha:ar, bir çok işinde, benliğimiz -hayal ettiğimiz kendimiz ve kendimiz- ile teknolojinin olmamızı istediği insan arasındaki savaşı işliyor. Teknoloji kelimesini özellikle kullandım çünkü özellikle son yüzyılda insanlığın sürüklendiği yönü belirleyen şeyin düşünce (felsefe) değil teknolojinin kendisi olduğuna inanıyorum.

Jeneratif işler de yapıyorsunuz ancak her çalışmanızın odağına mutlaka “insan” yer alıyor. Sadece bir teknoloji ya da teknik üzerine yoğunlaşan değil bir hikâyesi olan işler yaptığınızı belirtiyorsunuz. *Benküre*’de yer alan belki de en etkileyici işlerden biri olan *MindFlow* üzerine konuşmak isterim. Hande’nin biraz evvel bahsettiği gibi farklı disiplinlerden insanların üretimlerini bir arada sunan çok-disiplinli bir yerleştirme olan *MindFlow*’un yaratım süreci, fikir aşamasından son ürüne kadar, nasıl gelişti?

Arda: Jeneratif araçları, simülasyonları işlerimizde kullanıyoruz ama hem bu araçları hem de -daha önemlisi- jeneratif sanat kavramını merkeze almış olmamız *MindFlow*’u çok farklı bir yere koyuyor: Konvansiyonel anlamda bilgisayar tarafından üretilen jeneratif yapıların yanında insanın da bu şekilde düşünüp düşünemeyeceğini sorguluyoruz. Diğer yapıtlarımıza benzer bir şekilde yine merkezde insan var; hem beden hem hareket hem düşünce olarak.

MindFlow ha:ar’ın üzerinde yaklaşık dört senedir çalıştığı çok katmanlı bir ses-video düzenlemesi. Bu katmanlardan ilkinde, yapay zekâ bir kaynak olarak ele alınıp, bu kaynaktan gelen verinin bir performans sanatçısı üzerindeki etkisi sensör temelli ve yüksek hassasiyetli bir *motion capture* sistemiyle anlık olarak kaydedildi. Bunu açacak olursam, İznik çinileri, Ortodoks ikonografisi ve tekstil paternleri üzerinde bir arşiv çalışması yapıp üç ayrı GAN algoritması eğittik. Her algoritmanın çıktılarında yaklaşık ikişer dakikalık videolar oluşturduk ve bunu sanatçı Ekin Bernay’a izleterek doğaçlama bir performans yapmasını istedik. İkinci aşamada, hem yapay zekâdan hem de Bernay’ın bedeninden gelen verileri, iPhone üzerindeki Lidar tarayıcılarla kaydettiğimiz Zülfaris’in 3B nokta bulutuyla birleştirip bir CGI video ürettik. Bu videoda, hem sanatçının hem de mimari elemanların görsel temsili, *motion capture* verileriyle jeneratif olarak manipüle edildi. Son aşamada, sekiz klasik müzik yapan sanatçı birbirlerinden bağımsız olarak bu videoyu izleyip doğaçlama performanslar gerçekleştirdiler. Her müzisyenin 3B kamerayla çekilen görüntüleri ve ses kayıtları

ayrı ayrı *audio reactive* videolar üretmek için kullanıldı.

Mimari, dans, yapay zekâ ve bilgisayar tabanlı görüntü teknolojisini harmanlayan 9 video ve 9 ses kanalından oluşan, sarmal bir yerleştirme olan *MindFlow*, klasik müziğin sıkı kurallara bağlı, geleneksel yapısını rastlantısallık ve doğaçlama ile dönüştürerek yeni bir müzik bestesi üretmeyi ve bu beste üretilirken yaşanan süreci jeneratif yapılarla görselleştirmeyi hedefliyor.

MindFlow serginin kavramsal omurgasına bağlanmıyormuş gibi gözükse de aslında bağlantılı. Son derece kuralcı, hatta kurallar olmadan icra edilemeyen klasik müziğin enstrümanlarını ve bu müziği icra eden sanatçıları alıp, tamamen rastlantısallık ve doğaçlama ile yönlendirerek alternatif bir müzik eseri üretilmesine aracılık ettik. Bunu bir tür ikonoklast eylem olarak düşündük.

***Benküre* sergisinden kısa bir süre önce gerçekleşen CI esnasında Tersane İstanbul'da sizin tarafınızdan programlanmış bir robot tarafından üretilen *Disruption* adlı mermer heykeli masaya yatırmak istiyorum. *Disruption* çağdaş sanatın en tartışmalı konularından olan kol gücünü sanatçının hatta bir insanın sağlamıyor oluşunu tekrardan gözler önüne seren, hiç yorulmadan ve durmadan çalışabilen bir robotun oyarak ortaya çıkardığı mermer bir yapıt. *Disruption*'un hikâyesini sizden dinlemek isterim. Sürece ve yaşadıklarınıza dair kendinize not aldıklarınız nelerdi? Bildiğim kadarıyla heykel fuardan sonra İstanbul Arkeoloji Müzeleri'nde Lalin Akalan küratörlüğünde gerçekleşen *Ancient Future* adlı karma sergiye dahil oldu, *Benküre* esnasında Zülfaris'te izleyicileri karşıladı. Bundan sonra heykelle ilgili nasıl planlarınız var?**

Hande: *Disruption* hayatta yaşadığımız kırılmayı, sanat üretiminin bu kırılmadan nasıl bir pay aldığı, üretim sürecinin bir kısmını izleyiciyle birebir paylaşarak anlatmaya çalıştığımız bir heykel-performans çalışması. Teknolojinin hayatı nasıl dönüştüğünü geniş perspektiften anlayamıyoruz. Dünya nüfusu 8 milyar. Bu sayının tamamı yüksek bilgi ve beceri gerektiren işler değil tam tersine akıllı bir otomasyon sistemiyle çözülebilecek işler yapıyor. Yakın gelecekte bu kitlenin basit bir alışveriş sitesine üye olurken görselleri eleyerek, elleriyle eğittikleri AI bu işleri onlardan almaya başlayacak, hatta çoktan başladı. Amazon gibi birçok insana iş sağlayan şirketler depolarında AI ile çalışan robotlar kullanmaya 2000'lerin ilk yarısında başladı. Otonom araçlar yine aynı dönemlerde yol sürüş denemelerine başladılar. Bilgi işlem, analiz gibi daha uzmanlık gerektiren sektörlerde bir süredir AI kullanılıyor. Örneğin, Wall Street'te pek çok şirketin alım-satımlar için bu yazılımları kullandığını ve bir işlemde milyon dolarlar kazanan birçok simsarın bu yüzden işsiz kaldığını öğrendiğimde çok şaşırılmıştım. Kendi ölçeğime iner ve sanata dönersem, artık insan asistanlar yerine robot kol, bilgisayar yazılımları ya da 3B baskı makinelerini tercih ediyorum. Hem zaman/maliyet hem de duygusal yüklerin olmaması bana bunları tercih edilir

kılıyor. Bu durum şimdikinden çok daha geniş kitlelere yayıldığında dünya nasıl bir yer olacak?

Disruption bir süreç olarak bunun üzerine bir düşünme egzersizi aslında.

Çıkan sonuca baktığımızda ortaya çıkan mermerden yontulmuş heykel performanstan bağımsız şekilde, kendi başına da bir anlam ifade ediyor. Performans sürecinde robot kol, tasarım sürecinde AI kullanılmış olması gibi başlıklar bilinmese de eser formlar ve mânâlar içeriyor. İzleyici tasarladığımız forma tarihsel bağlamda bakarsa, muzaffer generallere dikilen anıtlara referans veren noktaları ve günümüzde bu anıtların bir bir yıkılışına şahitlik etmemize yapılan göndermeleri keşfedebilir. Bunu da yeterli ve kıymetli buluyorum.

Deneyimleriniz bağlamında kullandığınız teknolojilerin sizi uçlara itmesinden endişe duyduğunuz oldu mu? Sanatı tanımlarken bugün tartıştığımız yerden baktığımızda bilginin ortada durması, yetişmiş insanların kendini daha çok geliştirebilmesi (örneğin, Hande'nin teknolojik heykel yapma olanaklarını İnternet'ten öğrenmesi gibi) yapay zekâ ile üretilen işler, özgünlük kavramının hiç olmadığı kadar önemsenmesi, değişen tüm endüstri, şart ve tanımlar karşısında siz nasıl pozisyon alıyorsunuz? Sanat dönüşüyor mu, dönüşecek mi?

Hande: Sanat zaten uçlarda durduğumuz, sınırları arayıp, zorladığımız bir alan değil mi?

Teknolojiyle ya da fikirle benim aradığım şey zaten o uca gitmek. Şimdilerde müzelerde hayranlıkla izlenen pek çok eser vakti zamanında sınırları zorlayan işler. Bugünkü klasiklerin pek çoğu kendi dönemlerinde hayretle karşılanan, insanları yeni ihtimalleri düşünmeye teşvik eden çalışmalar. Bu yüzden her tuvale sürdüğümüz boya, her 3B modelleme ya da her video sanat eseri olmuyor.

Özgünlüğün her zaman önemli bir değer olduğunu düşünüyorum. Günümüzde özgünlük hakkında çokça konuşmamızın sebebi gelişen teknolojiyle AI yazılımları aracılığıyla beynimizi genişletebiliyor

ve tasarıyla üretim süreçlerinde bunları kullanarak sınırlarımızı ilerletebiliyor olmamız. Bir mermer yontu yaparken insanlardan asistanlık alırsanız bu yontunuzun aldığı formu başka ellerin

şekillendirdiği, başka duyguların işe dahil olduğu anlamına gelir. Bunlar sorun olmazken (sorun olmadığını asistanlığın sanat pratiği içinde kabul edilen bir usta-çırak ilişkisi haline gelmiş

olmasından anlıyoruz) bir robot kol yardımıyla 10 asistanın yapamayacağı kadar kısa zamanda bir yontu ortaya çıkarmak yanlış olamaz. Öte yandan, teknolojiyi, geleceği sadece bilgisayar

yazılımları ya da senin tabirinle "İnternet'teki nesnesiz şeyler" olarak gördüğümüz için tartışıyoruz bunları. Oysa ki, insanlar bir dönem metali eritmeyi bulmuş ve onu hayvan jelatinlerinden kalıpların

içine dökmeyi akıl edip bronz heykeller yapmışlar. Bu bana şu anda yaşadığımız yerden bakınca inanılmaz geliyor. Herhalde o dönemde bu fikri bulana, sonuçları görene kadar deli demişlerdi.

Sonra hayvan jelatininden çelik, silikon kalıplara ilerleyen bir teknolojik gelişimler yaşanıyor.

Bunlara şaşırılmayıp ekranda çarpışan parçacıklara hayran olmak asıl şaşırtıcı olan. Sanırım bu

anlattıklarım daha mutfak tarafında kaldığı için kimse sorgulamıyor ama bana en az AI'n gelişimi kadar büyüleyici geliyor. Teknoloji-sanat ilişkisini bunları düşünerek ele aldığım için de bu dönüşümü/ilerlemeyi son derece olağan buluyorum.