

Benküre

İkonik olma halini sağlayan nedir? Belki de sembolün özgün değerini kaybetmeden sayısız imkâna ve yoruma açık olacak şekilde yeniden biçimlendirilebilmesidir. Peki, ikonik imajların yaratımındaki kültürel sürece teknoloji dahil olursa neler çıkar ortaya? Sanatçı ikilisi ha:ar, eserlerinde bir yandan dijital kültürle makineler arasındaki ilişkiyi işlerken diğer yandan gerçekliği nasıl algıladığımız sorusuna cevap bulmaya çalışmaktadır. “Benküre” sergisi, köklerini sanat tarihinden ve bununla bağlantılı olarak bütün veçheleriyle toplumsal tarihten alan bu sanatsal sorgulama sürecinin ortaya çıkardığı son üretimlerden oluşmaktadır.

ha:ar ikilisinin eserlerinde ve “Benküre” sergisinde sıkça vurgulanan unsurlardan biri, insanlarla insanların, makinelerle makinelerin ya da makinelerle insanların ilişkilerinin detaylandırılması ve yeniden oluşturulmasıdır. Bunun en belirgin örneği olan “Mindflow” projesi, farklı katmanlardan oluşmakta ve belli sayıda figür içermektedir. Yapay Zeka (AI), yaratıcı içgüdülerini rehber edinen dansçı, programcı ve müzisyenlerin doğaçlamalarına zemin hazırlayan örüntüler geliştirerek bu ortak yaratıcı sürece katılmaktadır. Tüm katılımcılar, diğerleri tarafından ortaya konan girdilere karşılık yeni çıktılar sunarken, yıllar boyu yapılan tekrarlarla (ya da kodlarla) beden hafızasına işlenmiş otomatik becerilerini kullanmaktadırlar. Bu sayede YZ bir araç olmaktan öte, imajları ve eseri yaratan takımın bir katılımcısına dönüşmektedir.

“Refraction” serisinde ise YZ’nin ürettiği yeni imaj kombinasyonları geleneksel yöntemlerle gerçeğe dönüştürülmektedir. Bu seri için vitray sanatının seçilmesi elbette tesadüfi değildir. Çünkü ikilinin tüm işlerinde ışık, çok temel bir rol teşkil etmektedir. Kimi zaman öykünülen kimi zaman övülen ışık, ha:ar’ın yarattığı figürlerin aklını ve kalbini yöneten bir güç gibi kullanılmaktadır. Vitray ise bulunduğu ortamdan azami derecede etkilenen ve hatta sanatsal varlığını ışığa borçlu olduğunu söyleyebileceğimiz bir medyumdur. “Refraction” serisinde mekân, iki farklı günışığı algısı sunmaktadır. Eserler dışarıdan bakıldığında karaltılardan ibarettir, neredeyse görünmezler. İçeriden bakıldığında onları çevreleyen alanla bütünleşen ışık renklerin, parçaları ortaya çıkarır ve zanaatkârın elinde ustaca biçimlenen imajlar eşsiz bir parlaklıkla aydınlanır. Vitraylardaki ve dijital ekranlardaki temel prensip aynıdır, her ikisi de arkadan aydınlatılır ve ne olduğu fark etmeksizin yüzeylerindeki imajı bu ışıkla yansıtırlar.

Sergi mekânında yer alan, YZ tarafından üretilmiş imajlar, tapınaktaki adam ile modern insanın deneyimi arasında bir kesişim oluşturur ve kaçınılmaz olarak belli soruları ortaya çıkarır: Vitrayın ardındaki aşkın güce inanan insanın dünyayı algılayışı ile dijital ekranından yansıyan ışıkla algıladığı imajlara bakan insanın arasında ne tür farklılıklar var? Görünenin ardındaki “gerçeklik”in doğasını kavramak, çevremizi anlamlandırmak için imkânlarımız ne kadar elverişli? Bu ışık kaynakları karşısındaki kendilik algımız ne ölçüde etkileniyor? Onun teması ile kutsanıyor muyuz yoksa lanetleniyor muyuz? Ya da biz olmasak bu ışıklar var olabilir miydi?

Ruhani/Teknolojik ikiliği, “Impossible Sculptures” ve “Saudade” isimli serilerde ha:ar tarafından derinlemesine irdelenmektedir. Her iki seride de Geç Rönesans’ın maniyerizm adı verilen resmetme biçimine öykünen bir tarz ile insan bedenleri dramatik ve etkileyici duruşlarla betimlenmektedir. Hande Şekerciler’in ürettiği yeni bir heykel serisi olan “Saudade”de insanlığın sonsuz mücadelesini ve önündeki engelleri gözlemlemekteyiz. Figürler çok rahatsız pozlarda kendi üzerlerine kapaklanmış gibi durmaktadırlar. Tarz olarak Michelangelo’nun Esirler’ini hatırlatsa da modern sergi ziyaretçisi, Şekerciler’in yarattığı kas ve kemik kütlelerinin kendi doğalaları ile ne denli eşleştiğini görebilmektedir. Serinin isminin işaret ettiği nostalji hissi, bedenlerin içinde bulunduğu huzurlu halin bir aktarımı gibi durmaktadır. Sanki aklımızda tekrar tekrar çevirip biçimlendirdiğimiz için artık keskin kenarları olmayantek ve mükemmel bir sahneye dönüşmüş bir hatıra tanıklık eder gibiyiz.

“Benküre”, birbirinden farklı çok çeşitli tekniklerle oluşturulmuş, insanların kısıtlı duyularıyla algıladıkları gerçekliği sınırsız bir merakla ele alan eserler sunmaktadır. Sergi alanı, birçok ha:ar eserinde bulunan, varlığı ışığa karşı bile görünebilen ruhani doğanın altını çizmektedir. Bizleri, günlük hayatta kullandığımız aletler ile kendimizi ve diğerlerini temsil etmek için kullandığımız görseller ve en önemlisi, modern ikonların nasıl oluştuğu arasındaki yakın bağ hakkında düşünmeye davet etmektedir.

Planet I

What brings the state of being iconic? It is perhaps symbol's allowing to be reformatted to be open to countless possibilities and interpretations without losing its original value. Yet, what happens if technology is involved in the cultural process of creating iconic images? The artist duo ha:ar tries to find an answer to the question of how we perceive reality, while dealing with the relationship between digital culture and machines. The exhibition, "Planet I" consists of the latest productions created through this artistic inquiry process, which takes its roots from the history of art and relatedly, social history, with all its aspects.

One of the subjects that is frequently emphasized in the works of the duo, ha:ar, in the exhibition "Planet I" is the elaboration and re-creation of the human to human, machine to machine, or machine to human relationships. The "Mindflow" project, which is the most explicit example of it, consists of various layers and includes a certain number of figures. Artificial Intelligence (AI) participates in this collaborative creative process by developing patterns that pave the way for the improvisation of dancers, programmers and musicians who follow their creative instincts. While presenting new outputs in response to the inputs proposed by others, all the participants use their automatic skills that have been engraved in the body memory by years of repetition (or codes). Thus, AI becomes a participant of the team that creates the images and the artwork, rather than being a tool.

In the series, "Refraction", new image combinations produced by AI are realized using traditional methods. The choice of stained glass art for this series is of course not accidental as light plays a very fundamental role in all the works of the duo. Light, which is sometimes imitated and sometimes praised, is used as a power that governs the mind and heart of the figures created by ha:ar. Stained glass, on the other hand, is a medium that is highly effected by its environment and that can even said to owe its artistic existence to light. In the series "Refraction", the space offers two different perceptions of daylight. The works are just silhouettes when viewed from the outside, they are almost invisible. When viewed from the inside, the light that integrates with the surrounding space gets colorful, revealing the pieces, and the images skillfully formed in the hands of the craftsman are illuminated with a unique brilliance. The basic principle in stained glass and digital screens is the same, both are backlit and reflect any image on their surface through this light.

The images produced by AI in the exhibition space create an intersection between the experience of the man in the temple and the modern human being, and inevitably raise certain questions: What kind of differences are there between the perception of the world of the person who believes in the transcendent power behind the stained glass, and the person looking at the images they perceive through the light reflected from a digital screen? Do we have the opportunity to grasp the nature of the "reality" behind the visible and to make sense of our environment? To what extent is our sense of self affected by these light sources? Are we blessed or cursed by its theme? Or would these lights exist without us?

*The Spiritual/Technological duality is explored in depth by ha:ar in the series "Impossible Sculptures" and "Saudade". In both series, human bodies are depicted in dramatic and impressive postures, in a style that emulates the late Renaissance painting style, mannerism. In "Saudade", a new sculpture series by Hande Şekerciler, we observe the endless struggle of humanity and the obstacles they face. The figures seem to tip over themselves in very uncomfortable poses. Although it reminds of Michelangelo's *The Slaves* in style, the modern exhibition visitor can realize how the muscle and bone masses created by Şekerciler match with their own nature. The feeling of nostalgia implied by the title of the series seems to be a transmission of the peaceful state of bodies. It is as if we are witnessing a memory transformed into a single, perfect scene that no longer has sharp edges as we have been turning and shaping it over and over in our minds.*

"Planet I" presents works that are created using a wide variety of different techniques, dealing with the reality that people perceive through their limited senses, with an unlimited curiosity. The exhibition space underlines the ethereal nature, which is available in many works of ha:ar and visible even against the light. It invites us to think about the close connection between the tools we use in our daily life and the images through which we represent ourselves and others, and most importantly, how modern icons originate.