

Refraction:

“Refraction” serisi tamamen yapay zeka kullanarak tasarlanan ve geleneksel yöntemlerle üretilen vitray çalışmalarından oluşuyor. Normalde bir mimari eleman olarak kullanılan vitray kendi kendilerine ışık veren, bağımsız parçalar halinde üretildi ve Zülfaris’e bir tür mimari müdahale şeklinde yerleştirildi.

Bu seri için vitray sanatının seçilmesi elbette tesadüfi değil, çünkü ikilinin tüm işlerinde ışık çok temel bir rol teşkil etmekte. Kimi zaman öykünülen kimi zaman övülen ışık ha:ar’ın yarattığı figürlerin aklını ve kalbini yöneten bir güç gibi kullanılmakta. Vitray ise bulunduğu ortamdan azami derecede etkilenen ve hatta sanatsal varlığını ışığa borçlu olduğunu söyleyebileceğimiz bir medyumdur. “Refraction” serisinde mekân, iki farklı günışığı algısı sunuyor. Eserler dışarıdan bakınca karaltılardan ibarettir, neredeyse görünmezler, içeriden bakılınca onları çevreleyen alanla bütünleyen ışık renklerin, parçaları ortaya çıkarır ve zanaatkârın elinde ustaca biçimlenen imajlar eşsiz bir parlaklıkla aydınlanır.

İmkansız Heykeller:

İmkansız Heykeller'deki dalgalanan bedenlerin ivmesi ve dinamik orkestrasyonu, yersel ve göksel arasındaki sonsuz gerilimi sembolize ediyor. Hande Şekerciler ve Arda Yalkın ikilisinin (ha:ar) çalışmaları, atalarımızdan kalma duygularımızdan postmodern yabancılaşma duygusuna uzanan temaları merkezine alıyor. İmkansız Heykeller, zamanımızın özünü yakalıyor. Sanatçılar, ultra çağdaş bir Rönesans'ı anımsatan ruhani bir çevrenin ortasında yeniden doğmuş gibi görünen yoğun vücut kompozisyonlarını resmediyor.

İzleyicinin bu eylemde devrimci bir jest ile yer almaya teşvik edileceği şekilde kompozisyon genellikle kasıtlı olarak dengesiz bırakılıyor. Sanat eserlerinde temsil edilen sahne ile bireysel izleyici arasındaki bu birliktelikte, sanatçılar açık ve bağışlayıcı bir zihinle izleyicinin tepkisini gözlemleyerek anlatıcı rolünü oynuyorlar. Burada sanatçılar, yüzyıllardır insan varlığına nüfuz eden bir hikayenin anlatıcıları oluyor.

MindFlow:

MindFlow ha:ar’ın üzerinde yaklaşık 4 senedir çalıştığı çok katmanlı bir ses-video düzenlemesidir. Bu katmanlardan ilkinde, yapay zeka bir kaynak olarak ele alınıp, bu kaynaktan gelen verinin bir performans sanatçısı üzerindeki etkisi sensör temelli ve yüksek hassasiyetli bir Motion Capture sistemi ile anlık olarak kaydedildi. İkinci aşamada, hem yapay zekadan hem de performans sanatçısı Ekin Bernay’ın bedeninden gelen veriler, Lidar tarayıcılarla kaydedilen 3b mimari nokta bulutları ile birleştirilip bir CGI video üretildi. Bu videoda, hem performans sanatçısının hem de mimari elemanların görsel temsili, motion capture verileri ile jeneratif olarak manipüle edildi. Son aşamada, 8 klasik müzik sanatçısı birbirlerinden bağımsız olarak bu videoyu izleyip doğaçlama performanslar gerçekleştirdi. Her müzisyenin 3b kamera ile çekilen görüntüleri ve ses kayıtları ayrı ayrı jeneratif videolar üretmek için kullanıldı.

Mimari, dans, yapay zeka ve bilgisayar tabanlı görüntü teknolojisini harmanlayan 9 video, 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 hedefliyor.

Disruption:

Disruption, yapay zeka temelli bir robotik performans/heykel çalışmasıdır. Düşüncelerindeki nüanslara rağmen ikilinin de ortak bakışı, teknolojinin sanat yapma biçimimizi sonsuza kadar değiştireceği yönünde. Disruption projesinin amacı, halihazırda bir çok sanatçının fikir bulma aşamasından üretime kadar zaten kullandığı teknolojileri art arda kullanarak bir eser üretmek ve bunu diğer sanatçıların, sanat izleyicisinin gözü önünde yapmak, hatta onları da işin içine dahil etmek. Disruption, mermer gibi klasik bir malzeme ve on binlerce yıllık geçmişi olan bir pratiğin bile teknoloji ile nasıl evrilebileceğini anlatmayı hedefliyor. İzleyici, teknolojiyi arka planda işleyen bir yapı yerine bütün yıkıcılığı ile çalışan bir makine olarak deneyimliyor.

Disruption için Metropolitan ve Louvre müzelerindeki binlerce heykelin imajlarını ikilinin daha önce ürettiği Impossible Sculptures serisinde yer alan resimlerindeki heykel modelleri ile birleştirip bir veri seti oluşturuldu. Bu verilerle bir GAN algoritması eğitildi. Yapay zekanın ürettiği heykel tasarımları fikir olarak kullanıldı ve Hande Şekerciker bir heykel modelledi. Algoritmanın ürettiği çıktılar olduğu gibi kullanılmadı. İkili bu fikirleri ilham olarak kabul edip yeniden yorumladı ve tasarım aşamasında yapay zekaya "Creative Collaborator" rolü verildi. Elde edilen model Pernod Ricard sponsorluğu ve Brothers iş birliği ile Contemporary İstanbul süresince gelişmiş bir endüstriyel robot tarafından yaklaşık 1 tonluk bir mermer blok oyularak işlendi ve süreç bütün katılımcılar tarafından gözlemlendi. Fuarın son gününde Hande Şekerciler robotun yapamadığı ince işçilikleri yapmaya başlayarak performansa dahil oldu. Elbette bu işin bir günde bitmesi mümkün olmadığı için süreç ikilinin atölyesinde üç hafta kadar daha devam etti.

Saudade:

Saudade, sevdiğiniz, değer verdiğiniz bir kişi ya da duruma duyulan derin melankolik bir özlemi ifade ediyor ve içerisinde özlem duyulan şeyin bir daha elde edilemeyeceği duygusunu da taşıyor. Bir kelime için çok derin, yüklü bir ifadeye sahip.

Hande Şekerciler bu kavramı hem sevilene karşı duyulan olumlu ifadesiyle, hem de kişilerin yaşadıkları travmaları /olumsuz duyguları da bir şekilde koyveremediğini ve yüklendiğini, onlara karşı da garip / hastalıklı, zaman zaman saplantılı bir sarılış yaşadığını düşünerek işlemiş. Heykeltıraş insan formuyla çalışmayı çok seviyor. Bu seride, izleyiciye daha çok hayal kurma, farklı okumalar yapma imkanı veren, portrelerin ön plana çıktığı, bedeni ise üzerine içimizdeki duyguların / düşüncelerin tezahürü olarak hayal ettiği formların eklendiği bir figüratif stil olarak ele almış.

"Bu yaklaşım heykeli biçimlendirirken beni de bir anlamda daha özgür bıraktı. Çünkü her saniye gördüğümüz insan formunu değil, kendi hayalimdeki bedeni biçimlendirdim ve bu da bana sonsuz bir oyun alanı sağladı". Hande Şekerciler

Refraction:

The “Refraction” series consists entirely of stained glass works designed through artificial intelligence and produced with traditional methods. The stained glass, which is actually an architectural element, has been produced as self-luminous, independent pieces and has been installed in Zülfaris as a kind of architectural intervention.

As light plays a fundamental role in all the works of the duo, the art of stained glass is of course not a random choice for this series. Light, which is sometimes imitated and sometimes praised, is used as a power that governs the minds and hearts of the figures created by ha:ar. Stained glass is a medium that is highly affected by its environment and it may even sad to artistically exist owing to light. In the “Refraction” series, the space offers two different perceptions of daylight. The artworks are viewed as just silhouettes, almost invisible from the outside. When they are viewed from the inside, the light that integrates them with the surrounding space gets colorful, revealing the pieces, and the images skillfully shaped in the hands of the craftsman are illuminated with a unique brightness.

Impossible Sculptures:

The impetus and dynamic orchestration of the fluctuating bodies in Impossible Sculptures symbolises the eternal tension between the terrestrial and the celestial. The work of artist duo, Hande Şekerciler and Arda Yalkın (ha:ar) centres on themes that span from our ancestral feelings to the postmodern sense of alienation. Impossible Sculptures capture the essence of our times. The artists portray dense compositions of bodies that appear reborn amidst an ethereal surrounding, reminiscent of an ultra-contemporary Renaissance.

The composition is often purposely left unbalanced, encouraging the viewer to take part in this act with a revolutionary gesture. Within this communion between the scene represented in the artworks and the individual viewer, the artists play the role of narrator, observing the response of the viewer with an open and forgiving mind. Here, the artists are the tellers of a story that permeates centuries of human existence.

MindFlow:

MindFlow is a multi-layered audio-video editing that ha:ar has been working on for about 4 years. In its first layer, artificial intelligence has been employed as a source, and the effect of the data from this source on a performance artist has been recorded transiently through a sensor-based and high-precision Motion Capture system. In the second layer, the data from both artificial intelligence and performance artist Ekin Bernay's body have been combined with 3D architectural point clouds recorded using Lidar scanners and a CGI video has been produced. In this video, the visual representation of both the performer and the architectural elements has been generatively manipulated with motion capture data. In the final layer, 8 classical music artists watched this video independently and have performed improvisational performances. Video and audio recordings of each musician recorded with a 3D camera have been used separately to produce generative videos.

Mind Flow, a spiral installation which consists of 9 video and 9 audio channels that blends architecture, dance, artificial intelligence and computer-based visual technology, aims to produce a new musical composition by transforming the traditional structure of classical music that is bound to strict rules, with randomness and improvisation.

Disruption:

Disruption is a robotic performance/sculpting work, based on artificial intelligence. Despite the nuances between their ideas, the common view of the duo is that, technology will change the way we make art forever. The aim of the Disruption project is to produce an art work by successively employing the technologies that many artists have already been using, from the stage of ideation to production, and to do it in front of other artists and the art viewers, and even include them in the work. Disruption aims to show, how even a classical material like marble and a practice with a history of tens of thousands of years can evolve through technology. The viewer experience technology as a machine working with all its destructiveness, rather than a structure operating in the background.

For Disruption, a data set has been created by combining the images of thousands of sculptures from the Metropolitan and Louvre museums with the sculpture models from the former paintings of the duo, included in the Impossible Sculptures series. A GAN algorithm has been trained using these data. Sculpture designs produced by artificial intelligence have been taken as ideas and Hande Şekerciker modeled a sculpture. The outputs produced by the algorithm have not been used as they are. Inspired by these ideas, the duo has reinterpreted them. The artificial intelligence has been employed as "Creative Collaborator" during the design phase.

The final model has been carved out from a 1-ton marble block by an advanced industrial robot during Contemporary İstanbul, under the sponsorship of Pernod Ricard and in cooperation of Brothers, and the process has been observed by all the visitors. On the last day of the fair, Hande Şekerciler got involved in the performance by carving fine details that the robot could not carve. Of course, as it was not possible to complete this work in one day, the process continued for three more weeks in the duo's studio.

Saudade:

Saudade expresses a deep melancholic longing for a person or situation you love and value, also including the feeling that what is longed for will never be achieved again. It has a very deep, rich expression for a word. Hande Şekerciler has worked on this concept both with her positive expression towards the loved one, and with the thought that she cannot somehow let go and undertake the fact that people cannot get over their traumas/negative emotions, and she hugs them in a strange/diseased, sometimes obsessive way. The sculptor loves working with the human form. In this series, it has been approached as a figurative style which gives the audience the opportunity to dream more and make different readings in which the portraits come to the fore and the forms she imagines are added as the manifestation of our inner feelings/thoughts.

"This approach set me freer in a sense, while shaping the sculpture as I formed not the human form we see always see, but the body that I imagine. It has provided me an immense playground." Hande Şekerciler