

Yapay Zekânın Sergileme Pratiklerine Etkisi: Refik Anadol'un İstanbul'daki Kişisel Sergileri

The Impact of Artificial Intelligence on Exhibition Practices: Refik Anadol's Solo Exhibitions in İstanbul

Derya GÖZEYİK*

Özet

Geleneksel sergileme biçimleri, 20. yüzyılda Avangard sanatlar ile değişmeye başlamış sadece duvarları değil mekânı kullanan ve dönüştüren enstalasyonlarla katılım odaklı sergileme pratikleri geliştirilmeye başlamıştır. Enstalasyon sanatı, dijital teknolojiler ve yapay zekâ teknolojileriyle birleşerek mekân algılarımıza farklı bakış açıları kazandırmıştır. Yapay zekâ, 20. yüzyılda bilgisayar teknolojileriyle gelişmeye başlayan ve insan zekâsını taklit etmeye dayalı bir teknoloji olarak 21. yüzyılda hayatımızın her alanında yer alan bir sisteme dönüşmüştür. Özellikle sanatta yapay zekânın kullanılmasıyla makine öğrenmesi, kodlama, veri işleme, manipülasyon gibi kavramlar sanat alanına dahil edilmiş, yapay zekâyı sanatta kullanan sanatçılar aynı zamanda yazılımcı, mühendis, mimar, veri uzmanı gibi çeşitli uzmanlıklara sahip sanatçılar olarak öne çıkmaya başlamıştır. Bu sanatçılar, mekâna özgü büyük boyutlu etkileşimli projelerinde kendi ekipleriyle kolektif üretimler gerçekleştirmektedir. Yapay zekâ sadece bir sanat eserini ortaya çıkartan bir sanatçı olarak değil aynı zamanda bir serginin küratörü olarak ortaya çıktığı günümüz çağdaş sanat ortamında sanatın hem üretiminde hem de sergilenmesinde sanatçılarla iş birliği içerisinde yer almaktadır. Dijitalleşme ile enstalasyon sanatına eklenen yeni teknolojiler, geleneksel sanat biçimlerine yeni ve farklı yorumlar getirmiştir. Belirli bir kavram etrafında oluşturulan sergilerin bir parçası haline gelen dijital enstalasyonların tasarımı, mekâna yansıtılan bir video projeksiyon yöntemi olarak karşımıza çıkabildiği gibi dev bir ekran kurulumu olarak ya da katılımcıları 360 derece kuşatan ekran tasarımları biçiminde de karşımıza çıkabilmektedir. Sergi mekânının dönüştüren dijital enstalasyonlar, sürükleyici görsel-işitsel projeler olarak katılımcıların algılarını manipüle etmeye ve farklı algılama biçimlerini keşfetmeye yönelik etkileşimli deneysel çalışmalardır. Dijital enstalasyon çalışmalarında yapay zekâ algoritmalarının kullanımı sanatta farklı algılama biçimlerinin ve insan-makine etkileşiminin yolunu açmıştır. Bu bağlamda yapay zekânın dahil edildiği dijital enstalasyon projelerinin galerilerdeki sergileme pratiklerine etkisi medya sanatçısı Refik Anadol'un İstanbul'daki kişisel sergileri üzerinden örneklendirilerek incelenecektir.

Anahtar Kelimeler: *Yapay Zekâ, Veri Sanatı, Sergileme Pratikleri, Dijital Sanat, Dijital Enstalasyon*

* Arş. Gör., Anadolu Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Sanat Tarihi Bölümü, Eskişehir, deryagozeyik@anadolu.edu.tr, ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-5431-424X>

Abstract

Traditional forms of exhibition began to change with the avant-garde arts in the 20th century, and participation-oriented exhibition practices began to be developed with installations that use and transform not only the walls but also the space. Installation art, combined with digital technologies and artificial intelligence technologies, has contributed different perspectives to our perception of space. Artificial intelligence, as a technology that started to develop with computer technologies in the 20th century and based on imitating human intelligence, has turned into a system that takes place in every aspect of our lives in the 21st century. Especially with the use of artificial intelligence in art, concepts such as machine learning, coding, data processing and manipulation have been included in the field of art, and artists who use artificial intelligence in their art have started to stand out as artists with various specialties such as software developers, engineers, architects and data specialists. These artists realize collective productions with their own teams in their site-specific large-scale interactive projects. In today's contemporary art environment, where artificial intelligence emerges not only as an artist who creates a work of art but also as a curator of an exhibition, it collaborates with artists in both the production and exhibition of art. New technologies added to the art of installation with digitalization have contributed new and different interpretations to traditional art forms. The design of digital installations, which have become a part of exhibitions created around a specific concept, can appear as a video projection method projected on the space, or as a giant screen installation or as screen designs that surround the participants 360 degrees. Digital installations that transform the exhibition space are immersive audiovisual projects, interactive experimental works that seek to manipulate perceptions of participants and explore different ways of perception. The use of artificial intelligence algorithms in digital installation works has paved the way for different forms of perception and human-machine interaction in art. In this context, the impact of digital installation projects involving artificial intelligence on the exhibition practices in galleries will be examined through media artist Refik Anadol's solo exhibitions in Istanbul.

Keywords: Artificial Intelligence, Data Art, Exhibition Practices, Digital Art, Digital Installation

1. GİRİŞ

Yapay zekâ yalnızca sanat eserinin oluşumunda rol alan bir araç değil, sanat eserinin sergilenmesinde de önemli bir yere sahip olan bir teknolojidir. Yapay zekâyâ bir beden ve kimlik atfettiğinizde bazen bir sanatçı bazense bir küratör olarak sanat sahnesinde görülmektedir. Dolayısıyla yapay zekânın sanatla kurduğu ilişki sadece eserin oluşma sürecini değil sergilenme sürecini de etkilemektedir. Bu araştırma yapay zekânın sergileme pratiklerine etkisini Refik Anadol'un İstanbul'daki kişisel sergileri üzerinden incelemeyi amaçlamaktadır. Refik Anadol'un İstanbul'da gerçekleştirdiği üç kişisel sergisi ele alınmaktadır. İstanbul'daki ilk kişisel sergisi olan 2017 tarihli Arşiv Rüyası Salt Galata'da gerçekleşmiştir. Sanatçının İstanbul'daki diğer kişisel sergileri ise 2018 tarihli Eriyen Hatıralar ve 2021 tarihli Makine Hatıraları: Uzay sergisi Pilevneli Sanat Galerisi'nde gerçekleşmiştir. Bu üç sergide yer alan çalışmalar üzerinden yapay zekâ ve sanat ilişkisi bağlamında sanat eseri odaklı pratikler ve katılımcı odaklı pratikler incelenmiştir.

Bu bağlamda yapay zekânın sergileme pratiklerine etkisini; yapay zekânın sanatçı olarak sunulduğu pratikler, sanat eserinin öne çıktığı pratikler ve katılımcının duyuşal deneyimlerini odağına alan pratikler olarak ele almak mümkündür. Yapay zekâ sadece sanat eserini değil eserin sergilenme sürecini de etkilemektedir. Özellikle yapay zekânın dahil olduğu sanatsal üretimleri tanımlayan deneyim, sürükleyicilik, çoklu duyuşal enstalasyonlar, makine hatıraları gibi kavramlar eserin izleyici/ katılımcı karşısındaki gösterim biçimini etkilemektedir (Anadol 2022: 30). Duyusal deneyimleri etkileyen performanslarda büyüklük, hareket ve ışığın estetik kurgusu izleyiciler tarafından temaşa edilmektedir. Bu seyir hali, izleyicide duyularla algılanan sınırlı mekânın ötesini düşünme ve hayal edebilme imkânını tetiklemektedir. Bilimin ve teknolojinin ekseninde farklı duyuşal deneyimleri tecrübe etmeye dayalı sanat eserleri özellikle katılımcı odaklı pratikler olarak ön plana çıkmaktadır. Yeni medya sanatı ve mimari arasında ilişkiler kuran medya sanatçısı Refik Anadol'un çalışmaları, sanat eseri odaklı ve katılımcı deneyimine dayalı projeler olarak öne çıkmaktadır. Sanatçı, çoklu duyuşal enstalasyonlarıyla sadece görsel ya da işitsel değil, farklı duyuları bir arada deneyimlemeyi sağlayan çalışmalara odaklanmaktadır. Yapay zekâ, çoklu duyuşal enstalasyonların ve mekân tasarımlarının hayata geçirilmesinde yaratıcı bir rol üstlenmektedir.

1. Yapay Zekânın Sergileme Pratiklerine Etkisi

Bu makale kapsamında yapay zekâyâ beden ve kimlik atfedilerek sanatçı olarak öne çıktığı projeler olan; sanatçı odaklı pratikler, yapay zekânın resim, heykel ve enstalasyon gibi sanat formlarıyla öne çıktığı projeler olan; sanat eseri odaklı pratikler ile katılımcı deneyimlerinin öne çıktığı projeler olan; katılımcı odaklı pratikler ele alınacaktır. Bu pratiklerden sanat eseri odaklı pratikler ile katılımcı odaklı pratikler Refik Anadol'un İstanbul'daki kişisel sergilerinde yer alan çalışmalar kapsamında incelenecektir.

1.1. Sanatçı Odaklı Pratikler

Yapay zekâ ve sanat ilişkisinde "sanatçı kim" sorusu ortaya çıkan en önemli tartışmalardan biridir. İnsan ve teknoloji arasındaki ilişkileri odaklanan medya sanatçısı ve yazar Selçuk Artut, yapay zekâ sanat ilişkisini insan-makine iş birliğine dayalı melez yaratıcılık olarak ifade etmektedir (Artut 2019: 779). Bu yaratıcılık süreci karşılıklı olarak gelişen bir süreçtir. Dolayısıyla yapay zekâ öğrendikleriyle kendi üretkenliğini ortaya koyabilen bir teknoloji olarak sanatçı kimliğiyle var olabilmektedir. Yapay zekâ donanımsal olarak

bir bedene bir cinsiyete bir kimliğe sahip olabilmektedir. Bu kimlikler arasında sanatçı olmak, teknoloji ve sanat arasında farklı tartışmaları doğurmaktadır. Bazı çalışmalarda yapay zekânın ürettiği sanat eserleri ön plandayken bazı çalışmalarda yapay zekânın sanatçı kimliği ön plana alınmaktadır. Bu kimliğin öne çıktığı sanat projeleri arasında ressam Robot Ai-Da, yapay zekâ küratörü Avind ve yapay şair Deniz Yılmaz yer almaktadır.

1.1.1. Ressam Robot Ai-Da

Robot ressam Ai-Da 2017- 2019 arasında Oxford Üniversitesi ve Leeds Üniversitesinden programcılar, robotik uzmanları ve psikologlardan oluşan bir ekip tarafından geliştirilmiştir. Robot, adını ilk bilgisayar programcılarında biri olarak kabul edilen matematikçi Ada Lovelace'den ve yapay zekanın İngilizce kısaltması AI'dan alıyor. "Unsecured Futures" başlığını taşıyan Ai-Da'nın ilk sergisi 2019 yılında Oxford Üniversitesi'nde gerçekleşti. (Aikaterini: 19). Ai-Da'nın tasarımında rol oynayan galerici Aidan Meller, "Bu görüntüler rahatsız etmek için insanlığın nereye gittiğini sorgulamayı hedefliyor: Teknoloji bu kadar çok alana yayılıyorsa insanın rolü nedir?" tartışmaların odağı robot ressam Ai-Da'nın ürettiği resimlerin sanatsal bir değer taşıyıp taşımadığı değildir. Burada ön plana çıkan insansı robot ressam Ai-Da'nın bir sanatçı kimliğiyle resimler yapabilmesine dair kurguların geliştirilmesidir. Robot ressam Ai-Da'yı piyasaya sunan galerici Aidan Meller'in kullandığı popüler kültürle bağıntı kuran sunum dili teknolojiye dair mitleri beslemektedir. Popülerleşen mitler, sanatın metalaştırılmasını destekleyen sanat yönetimi stratejileri olarak ön plana çıkmaktadır (Yetişkin 2022: 41). İnsansı robot terimi, çevresiyle iletişim kurmak için farklı teknolojilere sahip otonom veya yarı otonom bir sistemi ifade etmektedir. Dış görünüş olarak insan yapısına sahip ya da insana çok benzeyebilen robotlar, insanlarla benzer şekilde iletişim kurmak üzere programlanmıştır (Aikaterini 2020: 20).



Görsel 1: Robot Ressam Ai-Da

(<https://www.ai-darobot.com/exhibitions> Erişim Tarihi: 4.11.2024)

1.1.2. K rat r Yapay Zek  Avind

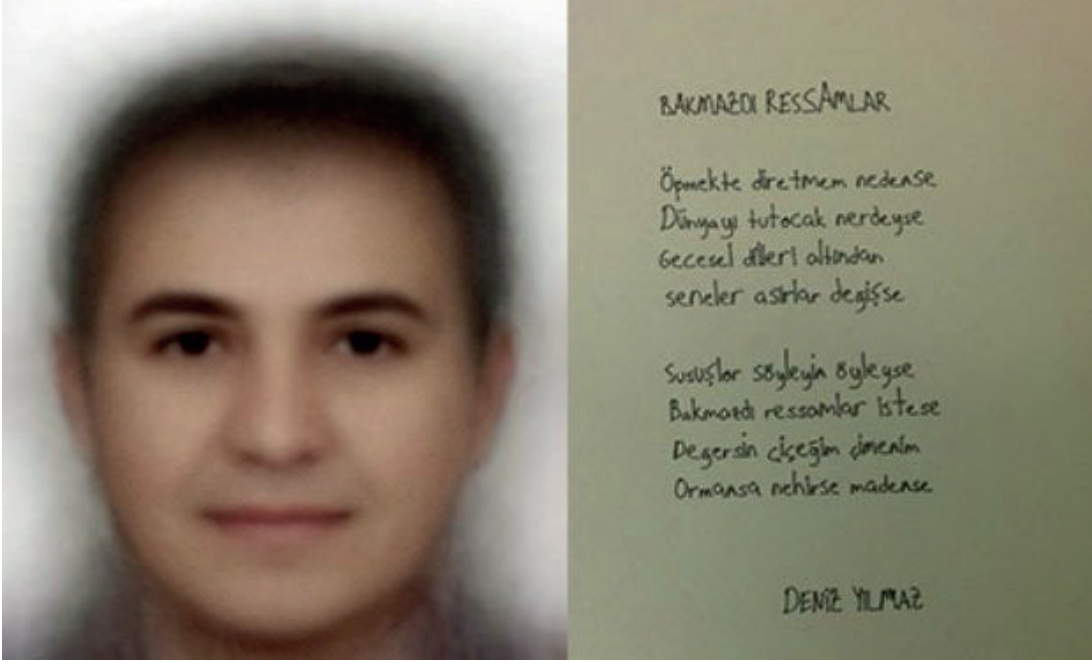
İstanbul Dijital Sanat Festivali'nin 2022 tarihli 2. edisyonu, T rkiye'nin ilk yapay zek  k rat r  Avind tarafından gerekleřtirilmiřtir. Serginin metnini ve eserlerden oluřan d zenini meydana getiren Avind yazılımını geliřtiren ve insan iliřkileri tarafını  stlenen Bager Akbay ve Esra  zkan ile eř k rat r olarak yer almaktadır. İstanbul Dijital Sanat Festivali 2022 tarihli sergisi, k rat rlerinden birinin yapay zek  olduđu T rkiye'nin ilk sergisi olmuřtur. Serginin eř k rat r  olan Avind bu sergiye Azerbaycan'ın ilk yapay zek  sanatısı Shusha'yı davet ederek sadece insan ve makine arasındaki etkileřimi deđil, makineler arası etkileřiminin de kapılarını amıřtır (https://digitalartfestistanbul.org/wp-content/uploads/IDAF22-Katalog_TR.pdf).



G rsel 2: T rkiye'nin ilk yapay zek  k rat r  Avind, Dijital Sanat Festivali, 2022 (<https://www.gzt.com/skyroad/yapay-zeka-kuratorunden-dijital-sanat-sergisi-3660541> Eriřim Tarihi: 4.11.2024)

1.1.3. Robot řair Deniz Yılmaz

Robot řair Deniz Yılmaz'ın bir robotik kol aracılıđıyla k đıda aktarılan řiirlerini Posta Gazetesi'nin "Yurdumun řairleri" k řesinde yayınlanması iin g nderen Bager Akbay, gazetede yayınlanmış olan řiirlerin sahiplerinin g rsellerinden ortalama bir insan profili oluřturmuřtur. Algoritmaya "Deniz Yılmaz" ismini veren sanatı, bu kimliđi oluřtururken cinsiyet belirtmeyen bir isim ile T rkiye'de en ok kullanılan soyadı bir araya getirmiřtir. Deniz Yılmaz'ın kodlarını aık kaynaklı olarak web tabanlı bir sistem  zerinden eriřime aan Bager Akbay, projeye ait yazılım ve donanımı herkesin eriřimine ve kullanımına aık hale getirmiřtir. Posta Gazetesi'nde yayınlanmayan Deniz Yılmaz'ın řiirleri 2015 yılında hem Amber Sanat ve Teknoloji Festivali'nde hem de Contemporary İstanbul Plugin b l m nde sergilenmiř, edit rl đ n  Ebru Yetiřkin'in  stlendiđi "Diđerleri Gibi" bařlıklı kitabı yayımlanmıřtır. Deniz Yılmaz, yapay zek ya bir beden ve kimlik atfederek řiirlerinin sergilenmesini konu alır ve bunu sorunsallařtırır. B ylece bir algoritma olan Deniz Yılmaz, sanatı ve birey olarak var olmanın yollarını abs rt bir dille sorgulamaktadır (Yetiřkin 2022: 223).



Görsel 3: Bager Akbay, Deniz Yılmaz, 2015, Contemporary İstanbul
(<https://listelist.com/sair-robot-deniz-yilmaz/> Erişim Tarihi: 6.11.2024)

1.2. Sanat Eseri Odaklı Pratikler

Yapay zekâ; resim, heykel ve enstalasyon gibi geleneksel sanat biçimlerine eklenerek yeni ifade biçimleri kazandırmaktadır. Verilerle öğrenen yapay zekâ, sanatla yaptığı iş birliğinde yine dünyaya ve topluma dair verileri kullanarak sanat eserlerinin üretiminde etkili olmaktadır. “Veriyi pigmentlere çevirme” ifadesini eserlerini oluşturmak için kullanan Refik Anadol’un sergilerinde yer alan çalışmalarda veri resmi, veri heykeli ve sürükleyici deneyim olarak adlandırılan dijital enstalasyonlardan oluşmaktadır. Yapay zekânın ürettiği verilerden oluşan enstalasyonlar yeni bir sinematografik deneyimi amaçlamaktadır. Refik Anadol, kalabalık kent merkezlerinin fotografik verilerinden, doğa olaylarının verilerine kadar farklı alanlara dair milyonlarca veriden oluşturmaktadır. Kolektif bellek üzerine yaptığı bu çalışmalar, veri heykellerine veri resimlerine ve katılımcıları çevreleyen enstalasyonlara dönüşmektedir (Anadol ve Kıvrak 2023: 102). Refik Anadol’un sergilerinde yer alan görsel- işitsel veri heykelleri ve veri resimleri dışında sanatçı bir ekip olarak hem sanat galerilerinde hem de kamusal alanda da projeler geliştirmektedir. Yeni medya sanatlarını ve mimariyi bir araya getirerek melez mimariler tasarlayan Anadol stüdyo, katılımcılara yapay zekâ ile sinematik bir deneyim amaçlayan mekâna özgü enstalasyonlar gerçekleştirmektedir (Anadol 2022: 30).

1.3. Katılımcı Odaklı Pratikler

Katılımcı deneyimine odaklı enstalasyonlar yapay zekânın dahil olduğu çalışmalarda da görülmektedir. Katılımcıların algılarını manipüle etme ve farklı algılama biçimlerini deneyimlemeyi ön plana alan çalışmalar sergileme pratiklerinde önemli bir yere sahiptir. İmgenin üretimi algıları manipüle etmekte ve farklı algılama biçimlerini deneyimlemeyi sağlamaktadır. Jean Baudrillard, imgeyi gerçekliğin soyutlanması olarak tanımlar. Dijital imge üretiminde ise imgeler gerçekliğin yansıması olma işlevinden çıkarak hipergerçekliğe dönüşmüşlerdir (Baudrillard 2010: 37). Hipergerçeklik, gerçekliği yutmuş ve anlam-

dan yoksun formlarıyla kendi mevcudiyetini dayatmış olan anlamına gelmektedir (Baudrillard 2010: 39). Baudrillard, sanatta bu imgeleri tanımlarken rastlantısal ve sersemletici oyun formlarına dâhil edilebilen nesnelere olarak tanımlamıştır. Bu nesnelere, sanal ve teknolojik nesnelere olarak bireyi kuşatan baş döndürücü bir ortam sunar. Günümüzde yapay zekânın dâhil olduğu dijital enstalasyonlar, katılımcılara algılarını manipüle eden, farklı algılama biçimlerini tetikleyen ortamlar olarak sanatta yer almaktadır. Refik Anadol'un İstanbul'da gerçekleşen kişisel sergilerinde yer alan enstalasyonlar ve mekân tasarımları bu tanım içerisinde değerlendirilebilen çalışmalar olarak öne çıkmaktadır.

2. Refik Anadol'un İstanbul'daki Kişisel Sergileri

Medya sanatçısı Refik Anadol, İstanbul'da üç kişisel sergi düzenlemiştir. Bunlar; 2017 tarihli Arşiv Rüyası, 2018 tarihli Eriyen Hatıralar ve 2021 tarihli "Makine Hatıraları: Uzak" sergileridir. Bu sergilerde yer alan çalışmalar, katılımcıların duyuşsal algılarını hedef olarak farklı algılama biçimlerini deneyimlemeyi sağlayan deneyşel projelerdir.

2.1. Arşiv Rüyası

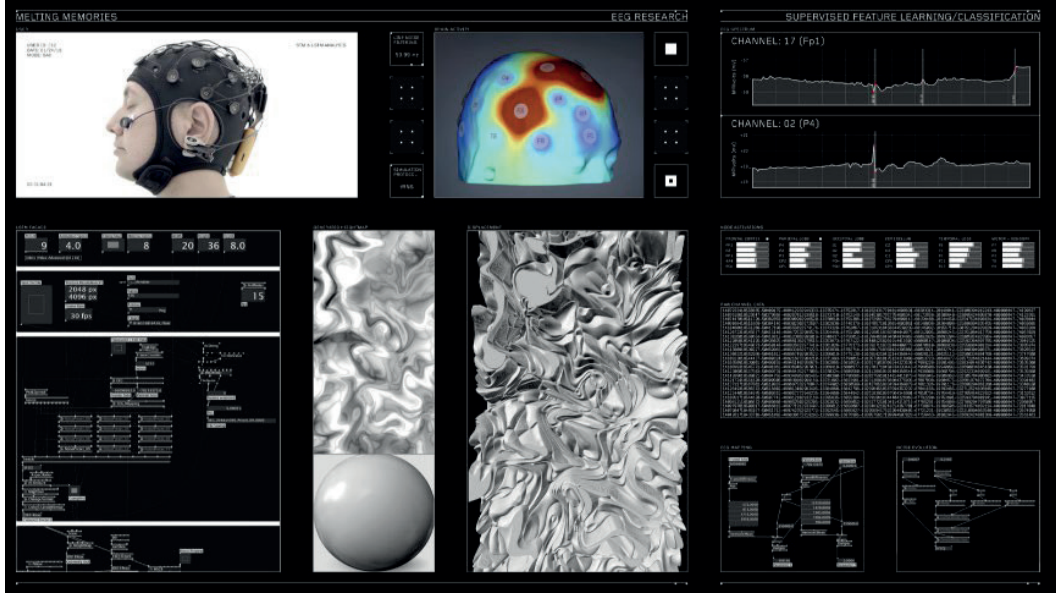
Refik Anadol'un 2017 yılında Salt Galata'da gerçekleşen sergisi Arşiv Rüyası, Salt Galata'nın yaklaşık 1,7 milyon arşiv belgesini yapay zekâdan geçirek tasarladığı etkileşimli bir enstalasyondur. Google'ın Artists and Machine Intelligence (AMI) adlı misafir sanatçı programına katılmaya davet edilen Refik Anadol, bu proje için aralarında Mike Tyka, Kenric McDowell'in da bulunduğı mühendis ve yazılımcı sanatçılarla iş birliğı kurmuştur (Anadol ve Kıvrak 2023: 102). Salt Galata'nın zengin arşivi, katılımcıları çevreleyen bir deneyime dönüşmektedir. Duvarlarına projeksiyonla verilerin yansıtıldığı silindirik formda bir odanın ortasında duran katılımcılar, konsol aracılığıyla müdahalede bulunarak arşivlerin arasında gezebilmektedir. Müdahalenin olmadığı durumlarda ise "Arşiv Rüyası" öğrendiğı veriler arasında rüyaya dalarak belgelerin birbirleriyle beklemedik ve tekrarlanmayan bağlantılarını kurabilmektedir. Hikâye yazarı Jorge Luis Borges'in "Babil Kütüphanesi" isimli kısa öyküsünden ilham alan Arşiv Rüyası'nın tasarımı mekânın tavanına yerleştirilen aynalarla oval biçimde uzayan sonsuzluk etkisi yaratır (Miller 2019: 205-206). Bu çalışma aynı zamanda belgeleme ve arşiv tekniklerinin geleceğine de bir model oluşturmaktadır. Teknoloji tarihçisi Arthur I. Miller'ın "Artist in The Machine" isimli kitabında sürükleyici bir medya enstalasyonu olarak tanımladığı Arşiv Rüyası'ndan "Medya ve mimari arasında bir çarpışma" olarak bahsetmektedir (2019: 205). Bu mekân tasarımı sadece katılımcılara yönelik duyuşsal bir deneyimi değil aynı zamanda arşiv ve belgeleme teknolojilerinin geleceğine dair bir fütüristik bir tasarım fikrini de sunmaktadır.



Görsel 4: Refik Anadol, Arşiv Rüyası, 2017, SALT Galata
(<https://saltonline.org/tr/1783/soylesi-jussi-parikka-ve-ahmet-gurata> Erişim Tarihi: 12.11.2024)

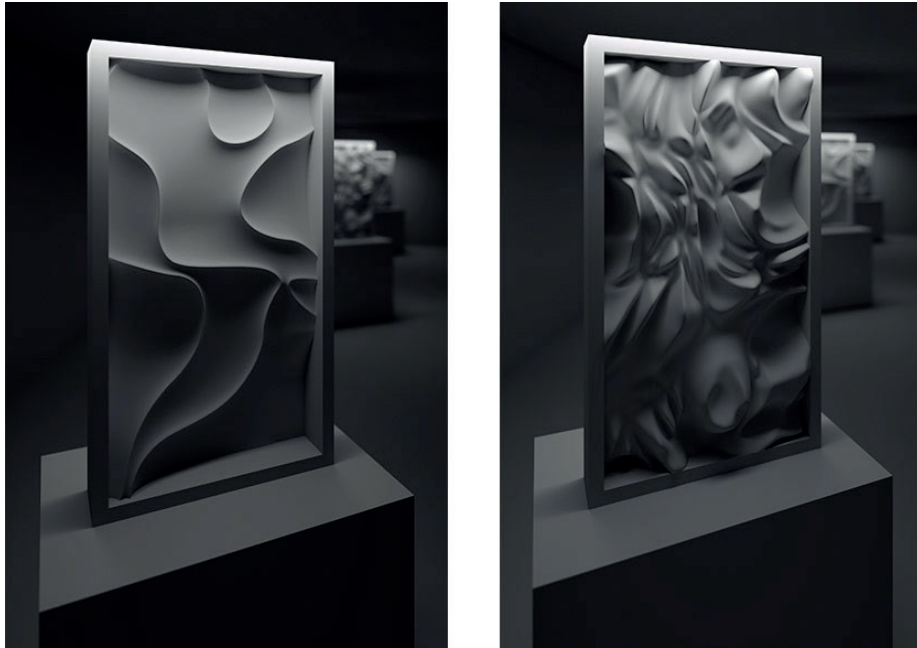
2.2. Eriyen Hatıralar Sergisi

2018 yılında Pilevneli Sanat Galerisi'nde gerçekleşen, Eriyen Hatıralar Sergisi, teknoloji ve çağdaş sanatın birleşimiyle temsilin tanımına yepyeni açılımlar getirmiştir. Refik Anadol, insanları mutlu eden ya da üzen birçok anıyı dair frekansları makine öğrenmeyle veriye dönüştürerek görselleştirmektedir. Veri tabloları, arttırılmış veri heykelleri ve ışık projeksiyonlarından oluşan sergi, insan beyninin duygularla oluşturduğu sinyalleri sanatsal tarzlarda yorumlanmasını sağlayan algoritmalarla bir araya getirilmiştir. İnsan ve yapay zekânın ortak üretimi olan 10 çalışma, galerinin üç katına yayılarak sergilenmiştir. İnsanların anılarının isimsiz olarak toplandığı Kaliforniya Üniversitesi Sinirbilim Merkezi'nde sinir dalgalarındaki değişimleri ölçen EEG makinası sayesinde sanatçı bilişsel sinyaller hakkında veri toplayabilmektedir. EEG dalgalarına bağlı olarak anıların gücü sayesinde eserin görselliği de zenginleşmektedir. Serginin girişinde duvarda yer alan bir ekranda eserlerin oluşum süreci izlenebilmektedir. Ekranın üst kısmında EEG makinesi ile anıların oluşturduğu bilişsel sinyaller yapay zekâyâ okutularak verilere dönüşmektedir. Ekranın altında ise sanatçının yazdığı bir kodsayesinde verilerin dijital heykellere dönüşümü yer almaktadır (Anadol <https://refikanadol.com/works/melting-memories/>)



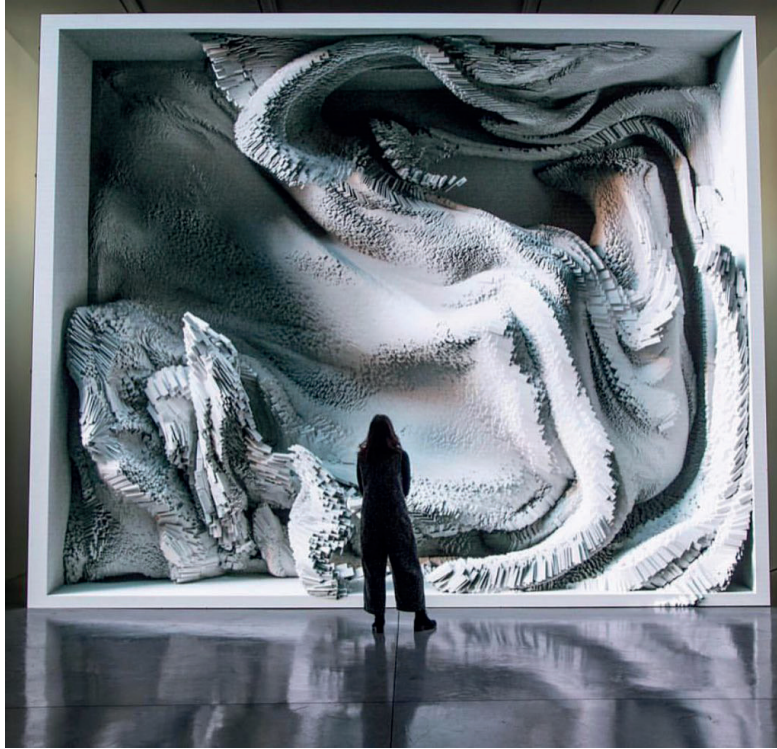
Görsel 5: Refik Anadol, Eriyen Hatıralar, 2018, Pilevneli Sanat Galerisi
(<https://www.pilevneli.com/tr/exhibitions/17-refik-anadol-eriyen-hatiralar-pilevneli-dolapdere/works/> Erişim Tarihi: 12.11.2024)

İzleyicinin sanat eserini yönlendiren, dönüştüren ve esere dâhil olan misyonu, dijital teknolojilerle birlikte sanat eserini üreten ve oluşumunda payı olan işlevsel bir özneye dönüşmüştür. Görülmeyeni görselleştiren yapay zekâ sayesinde insanların hisleriyle açığa çıkan enerji ve sinyaller en nihayetinde bir veri heykeline dönüştürülmüştür. Böylece 20. yüzyıl'dan beri gelen kinetik sanat anlayışı çağımızın teknolojileriyle soyut duyguların yarattığı enerjiyi biçimlendirerek hareketli nesnelere dönüştürmeyi başarmıştır. Eriyen Hatıralar Sergisi'nde, olumlu veya olumsuz anıların oluşturduğu hareketlerin beyin dalgası sensörü sayesinde veriye dönüştüğü projeler Pilevneli Sanat Galerisi'nin toplamda üç katına yayılmıştır. Alt katta üç heykel üzerine projeksiyon ile ışık ve sesi birleştiren bir deneyim yer alırken, giriş katında ekranlara yansıtılan altı eser sergilenmektedir.



Görsel 6: Refik Anadol, Eriyen Hatıralar, Veri Heykelleri, Bilinçaltı Katı
(<https://www.artfulliving.com.tr/sanat/baskalarinin-anilarina-dokunabilir-misin-i-14860> Erişim Tarihi: 12.11.2024)

Üst katta ise serginin en büyük boyutlu veri heykeli bulunmaktadır. İnsanın bilinç evrelerini yansıtan bu veri heykellerinin konumlandırılışı rastlantısal değildir. Bu yüzden alt kat bilinçaltı, giriş katı bilinç ve üst kat bilinç üstü şeklinde sınıflandırılmıştır. Hatırlama dediğimiz kavram, insanın bellek evrelerinde, alt bellekten çağırılan bilginin bellek aşamasında işlenmesi ve harekete geçmesi durumudur. Bu yüzden bilinçaltı katındaki heykellerin sabit ve durağan olmasının nedeni, insanın alt belleğinde yer alan bilgilerin yüzeye çıkmaması ve sabit olarak depolanmasıdır. Sanatçı işlerinin bu yönüyle insan psikolojisi ve sanatla da bir ilişki kurmuştur. Giriş katında hareketli altı işin dışında, serginin en çok ilgi gören kısmı en üst kattaki 5 metreye 6 metre çapında, dev bir ekran olmuştur. 99 monitörün birleşiminden oluşan bu ekranda dört farklı video dokuzar dakikalık setler halinde oynayarak veri heykelini oluşturmaktadır (Anadol, <https://refikanadol.com/works/melting-memories/>)



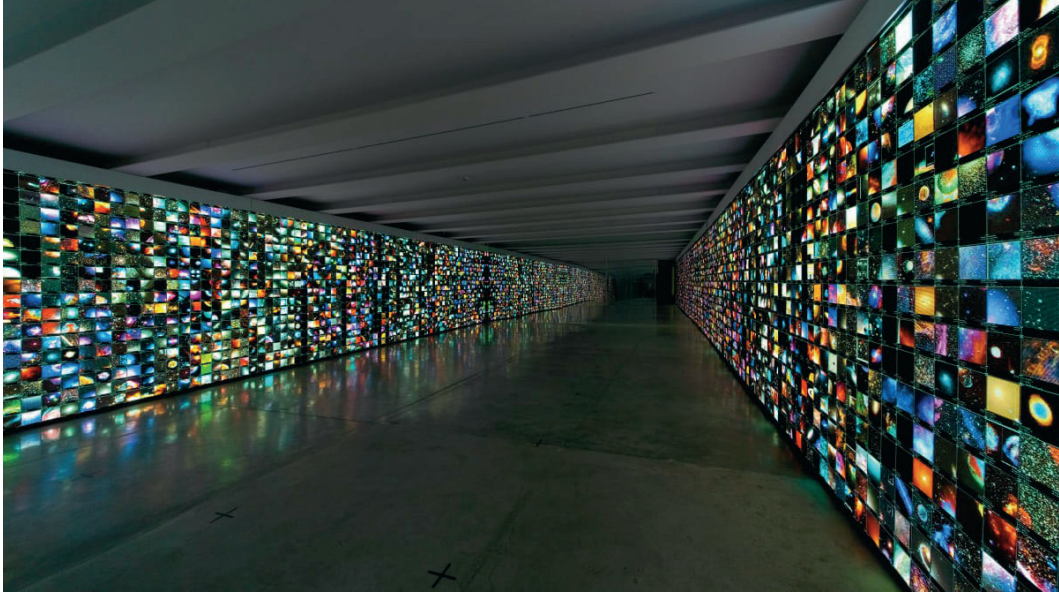
Görsel 7: Refik Anadol, Eriyen Hatıralar, Sürükleyici (Immersive) Dijital Enstalasyon (<https://www.pilevneli.com/tr/exhibitions/17-refik-anadol-eriyen-hatiralar-pilevneli-dolapdere/works/> Erişim Tarihi: 12.11.2024)

2.3. Makine Hatıraları: Uzay Sergisi

Refik Anadol'un Makine Hatıraları serisinin ilki 2019 yılında New York Artechouse'da gerçekleşmiştir. New York'un 100 milyondan fazla fotografik anısının makine öğrenimi algoritmaları kullanarak oluşturulduğu sergi de şehrin anılarını ve kolektif bilincini 30 dakikalık deneysel bir sinema deneyimi olarak sunmaktadır (Anadol 2022: 32).

Refik Anadol'un 2021 yılında Pilevneli Galeri'de sergilenen Makine Hatıraları: Uzay isimli kişisel sergisi, astronomik araştırmalar sonucu ISS, Hubble ve MRO teleskoplarının sahip olduğu uzayla ilgili büyük veri kümelerinden öğrenen, yapay zekanın çıktıkları veri heykelleri ve enstalasyonlar gibi sanatsal formlara dönüşmüştür. Uzayla ilgili verilerin kullanıldığı Makine Hatıraları: Uzay Sergisi, Hatıralar ve Düşler olarak iki kısma ayrılmaktadır. Mekâna konulan aynalarla derinliği arttırarak görsel bir etki yaratılan Veri

Tünel'i, verinin ham halinin nasıl veri heykellerine ve resimlerine dönüştüğünü gösteren bir enstalasyon olarak tasarlanmıştır (Kıvrak 2021).



Görsel 8: Refik Anadol, Makine Hatıraları: Uzak, Veri Tüneli, 2021, Pilevneli Sanat Galerisi
(https://www.pilevneli.com/tr/exhibitions/38-refik-anadol-makine-hatiralari-uzay-pilevneli-dolapdere-installation_shots/ Erişim Tarihi: 15.11.2024)

Öncelikle ISS, Hubble ve MRO teleskoplarına ait verilerden öğrenen yapay zekâ gerçeğe çok yakın sentetik anılar üretebilmektedir. Makine hatıraları kavramı, makineler öğrenebilir mi? Eğer öğrenebilirler ise rüya görebilirler mi? sorularından ortaya çıkmaktadır. (Anadol ve Kıvrak 2023:102). Buradaki hatıra ve rüya kavramları da yapay zekânın üretmiş olduğu gerçek olmayan sentetik verileri tanımlamaktadır. Çalışmalarında bu teorilerin peşinden giden Refik Anadol'un, sergideki her bir çalışması yapay zekâdan çıkararak veri heykellerine, veri resimlerine ve mekânla bütünleşik deneyimlere dönüşmektedir. Serginin giriş katında ISS, Hubble ve MRO teleskoplarına ait verilerin pigmentlere dönüştürülerek büyük bir veri heykelini oluşturduğu görsel- işitsel bir enstalasyon yer almaktadır. Çalışmalarındaki görsellik kadar işitselliğe de yer veren Refik Anadol'un bu işinde izleyiciler Rahmaninov'un "Symphony No.2 E Minor" isimli eseriyle eş zamanlı olarak enstalasyonu deneyimleyebilmektedir.

Anadol, uzayın sanatsal formlarını ve dinamiklerini seyrederken, izleyicilerde meditatif bir etki yaratmayı amaçlamaktadır. Düşler kısmında yer alan Makine Hatıraları V.2 isimli enstalasyon, 18 kanallı projeksiyon ve dört kanallı ses ile tasarlanarak izleyiciyi çevreleyen sürükleyici bir deneyim tasarımıdır. VR, AR, XR gibi cihazlara ihtiyaç duymadan deneyimlenebilen bu enstalasyon sizi yapay zekânın ürettiği verilerden oluşturulan sanatsal tasarımın merkezine taşımaktadır. Fütürist bir sinema deneyimini amaçlayan bu mekân tasarımı, izleyiciyi yapay zekânın rüyalarından tasarlanan bir mekânın içerisine çekmektedir. Bir üst katta ise Mars'a dair veriler ile eğitilen yapay zekânın tekrara düşmeden gördüğü rüyalarından oluşan sonsuz olasılıkların deneyimlenebildiği bir veri heykeli yer almaktadır (Kıvrak 2021).



Görsel 9: Refik Anadol, Makine Hatıraları: Uzay, Makine Hatıraları V.2
(https://www.pilevneli.com/tr/exhibitions/38/works/image_standalone2678/ Erişim Tarihi: 15.11.2024)

Serginin son katında ise renk pigmentlerine dönüşen uzaya ait veriler, dijital kanvaslar içerisinde veri resimleri olarak sergilenmektedir. Buradaki resimler, renkleri ve dinamizmiyle uzayın görsel ve işitsel gerçekliğinin soyut estetik formlarla tablolara dönüşmüş halini teşkil etmektedir.



Görsel 10: Refik Anadol, Makine Hatıraları: Uzay, 2021, Veri Resimleri
(<https://www.pilevneli.com/tr/exhibitions/38-refik-anadol-makine-hatiralari-uzay-pilevneli-dolapdere/works/> Erişim Tarihi: 16.11.2024)

Sonuç

Yapay zekânın sergileme pratiklerine etkisi; sanatçı odaklı, sanat eseri odaklı ve katılımcı odaklı pratikler olmak üzere üç başlık altında incelenmiştir. Robot ressam Ai-Da, robot şair Deniz Yılmaz, yapay zeka küratör Avind gibi projeler, yapay zekânın kişileştirilerek gerçekleştirdikleri sanat eserlerinden öne çıktığı projeler olduğu görülmektedir. Makine ve insan arasında gerçekleşen iletişim, iş birliğine dönük bir yaşam biçimine dair

yeni yolların geliştirilmesine katkı sağlamaktadır. Yapay zekâ sanatı resim, heykel ve enstalasyon gibi geleneksel sanat biçimlerine teknolojiyle yeni olanaklar sağlamış, bu sanat formlarının tanımlarını genişletmiştir. Veri heykelleri, veri resimleri ve dijital enstalasyon gibi sanat biçimleri görülmeye başlanmıştır. Arşiv Rüyası Sergisi'nde, dijital enstalasyon, Eriyen Hatıralar ve Makine Hatıraları: Uzay sergilerinde dijital enstalasyon, veri heykelleri ve veri resimleri yer almaktadır. Ayrıca Makine Hatıraları V.2 isimli enstalasyon katılımcılara sinematografik bir deneyim yaşatmaktadır. Yapay zekâ sanatı aynı zamanda farklı algılama biçimlerinin deneyimlenmesinde etkili olduğu görülmektedir. Özellikle 20. yüzyıl'dan bu yana görülen enstalasyon sanatına dijital teknolojilerin dahil olmasıyla katılımcı deneyimine dayalı deneysel projeler gelişmeye başlamıştır. Bu bağlamda Refik Anadol'un İstanbul'da gerçekleşen üç kişisel sergisi üzerinde durulmuş, bu sergilerde yer alan enstalasyonlar ve mekân tasarımları katılımcılara AR, VR gözlükleri ve herhangi bir aracı olmadan sanal gerçeklik deneyimi sunmayı hedeflemiştir. 2017 yılında Salt Galata'da gerçekleştirilen Arşiv Rüyası ise katılımcılara yapay zekânın zihinde farklı bir arşiv deneyimi yaşatmıştır. Sanal ve fiziksel olanın birlikteliğinden oluşan mekân tasarımı hem belgeler arasında inceleme yapmak hem de yapay zekânın veriler arasındaki bağlantılardan kendi sentetik verilerini inceleme fikrini bir konsol aracılığıyla oyunlaştırmaktadır. 2018 tarihli Pilevneli Sanat Galerisi'nde sergilenen Eriyen Hatıralar Sergisi'nde ise yapay zekâyâ öğretilen verilerin katılımcıların duyu ve düşüncelerinden oluşması ve yine katılımcılar tarafından deneyimlenmesi serginin katılımcı deneyimine odaklı bir proje olduğunu göstermektedir.

Yapay zekâ ve sanat ilişkisi bağlamında ortaya konacak sergileme pratiklerinin çoğaltılması olası görülmektedir. Denetleme ve kontrol edebilme mekanizmalarına bağlı olarak sanat piyasası birbirlerine benzer stratejileri yeniden üretse de sanatçılar teknoloji ve sanata dair iş birliklerini çoğalttıkça popüleriteden farklılaşan sergileme stratejileri yaygınlaşmaya devam edecektir.

KAYNAKÇA

Anadol, Refik (2022). "Space in The Mind of a Machine: Immersive Narratives", *Architectural Design*, 92(3), pp.28-37.

Anadol, Refik, & Kivrak, Pelin (2023). "Machines that Dream: How AI-Human Collaborations in Art Deepen Audience Engagement". *Management and Business Review*, 3 (1-2), pp.101- 107.

Artut, Selçuk (2019). "Yapay Zekâ Olgusunun Güncel Sanat Çalışmalarındaki Açılımları", *İnsan ve İnsan Dergisi*, C.6, S.22, s. 767-783.

Baudrillard, Jean (2010). *Sanat Komplosu*, İstanbul: İletişim Yayınları.

İstanbul Dijital Sanat Festivali (2022). "Türkiye'nin İlk Yapay Zekâ Küratörü Avind", Dijital Sergi Kataloğu. (Erişim Tarihi: 4.11.2024). https://digitalartfestistanbul.org/wp-content/uploads/IDAF22-Katalog_TR.pdf

Kivrak, Pelin (2021) "Refik Anadol: Makine Hatıraları: Uzay", *Pilevneli Sanat Galerisi, Sergi Kataloğu*.

Miller, Arthur. I. (2019). *The Artist in The Machine: The World of AI-Powered Creativity*, Mit Press.

Petridou, Aikaterini (2020). "Ai-Da: The World's First Humanoid AI Artist. Will AI Be-

come Art's Next Medium?" *Master of Arts, Law and Arts Management*, International Hellenic University. s.?

Yetişkin, Ebru (2019). "Bir Başka Tasarım: Gelecek Endüstrisi ve Parataktik Tasarım Kurgular". *Doğu Batı Dergisi*, S. 86, s. 209-227.

Yetişkin, Ebru (2022). "Bir Başka Sanat Yönetimi: Günümüz Sanatı ve Yönetişim Zihniyeti", s.31-51, Haz. Marcus Graf ve Ali Güney, *Kültür Sanat Yönetim- Sanat ve Kültür Yönetimi için Çağdaş Teoriler ve Uygulamalar*, Ketebe Yayınları.

www.refikanadol.com (Erişim Tarihi: 12.11.2024) <https://refikanadol.com/works/melting-memories/>