



e-ISSN: 2630-6417

International Journal of Social,
Humanities and Administrative
Sciences (JOSHAS JOURNAL)

Vol: 8 Issue: 59
Year: 2022 December
Pp: 1987-1995

Arrival
08 October 2022
Published
31 December 2022

Article ID
66914
Article Serial Number
28

DOI NUMBER
<http://dx.doi.org/10.29228/JOSHAS.66914>

How to Cite This Article
Kaya, A. & Yılmaz, B. (2022).
"Post-Truth Açısından Güncel
Sanat; Mario Klingemann
Örneği", Journal of Social,
Humanities and Administrative
Sciences, 8(59):1987-1995



International Journal of Social, Humanities
and Administrative Sciences is licensed
under a Creative Commons Attribution-
NonCommercial 4.0 International License.
This journal is an open access, peer-
reviewed international journal.

Post-Truth Açısından Güncel Sanat; Mario Klingemann Örneği

Contemporary Art In Terms Of Post-Truth; The Case Of Mario Klingemann

Aslıhan KAYA Barış YILMAZ

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Sanat Ve Tasarım Bölümü Sanatta Yeterlik Öğrencisi, Muğla, Türkiye
Doç., Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Bodrum Güzel Sanatlar Fakültesi, Muğla, Türkiye

ÖZET

Sanayi devrimi ile beraber, varlığına mağaralarda barınarak başlayan insanlık hızlı bir evrimsel sürece girmiş, insan olmanın ne olduğuna değin tartışmalar başlamıştır. Sanat da bu tartışmalar doğrultusunda, tanımlara sığmasını imkânsız kılan bir değişim içine girmiştir. Post- ön ekinin yaygın olarak birçok kavramda kullanıldığı günümüz yaşantısında, sanatta da post hareketler kendilerini göstermektedirler. Postmodernizm ile başlayan ve post-truth, posthumanizm gibi kavramlar ile devam eden bir sürecin içine girilmiştir.

Sanatsal eylemlerde bu yoğun değişim özellikle 1800'lerin sonlarında boy göstermeye başlamıştır. 20. yüzyılın başlarında, atölyelerin mekanikleşmesi, üretimin farklı bir boyut kazanması, ardından başlayan Dünya Savaşları ve 20. yüzyılın ikinci yarısının sonlarına doğru başlayan toplumsal hareketler sanatta yeni hareketlerin doğmasına neden olmuştur.

21 yüzyılın başlarında ise, mevcut tartışmalara yenileri eklenmiştir. Antroposen olarak nitelenen bu çağda teknoloji üzerine araştırmalar hız kazanmış ve toplumun her kesiminden insanın teknolojik gelişmelere ilgi ve ihtiyaç duyduğu bir dünya durumu oluşmuştur. Olumlu yönleri ile gelen teknoloji aynı zamanda küresel ısınma gibi olumsuzluklara da sebebiyet vermiştir. Teknoloji, öngörülemez gelişimi ve kontrolsüzce ilerlemesi nedeniyle toplumun bazı kesimlerinde kaygıya sebep olmuştur. Bu kaygıdan kaynaklanan teoriler üretilmiştir. Geçmişten bugüne gelen ve simülasyon teorisi çevresinde dönen bu yaklaşımlara Jean Baudrillard, Nick Bostrum ve Guy Debord gibi isimler güncel katkılar sağlamışlardır.

Toplumdaki bu kaygılara ve teorilere karşın Yapay Zekâ üzerine araştırmalar hızla devam etmektedir. Yapay Zekâ kaynaklı GAN ya da Deepdream gibi algoritmalar sayesinde hayal gücümüzü aşan sanatsal eylemler gerçekleştirilebilmektedir. Sanatçı Mario Klingemann da bu araçları kullanarak eserler üreten öncü kişilerden biridir.

Bu çalışmada Klingemann'ın eserleri ele alınarak, teknoloji ve sanat ilişkisi, sanatçıyı bu araçları kullanarak üretime iten faktörler ele alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: Çağdaş Sanat, Yapay Zekâ, Sanal Yapılar

ABSTRACT

With the industrial revolution, humanity, which started its existence by sheltering in caves, entered a rapid evolutionary process, and discussions began about what it means to be human. In line with these discussions, art has entered into a change that makes it impossible to fit into definitions. In today's life, where the post- prefix is widely used in many concepts, post movements also show themselves in art. It has been entered into a process that started with postmodernism and continued with concepts such as post-truth and posthumanism.

This intense change in artistic actions started to appear especially in the late 1800s. At the beginning of the 20th century, the mechanization of the workshops, the production gaining a different dimension, the World Wars that started, and the social movements that started towards the end of the second half of the 20th century led to the emergence of new movements in art.

At the beginning of the 21st century, new ones were added to the existing discussions. In this age, which is described as the Anthropocene, research on technology has accelerated and a world situation has emerged in which people from all walks of society are interested and in need of technological developments. Technology that comes with its positive aspects has also caused negativities such as global warming. Technology has caused anxiety in some parts of society due to its unpredictable development and uncontrolled progress. Theories stemming from this concern have been produced. Names such as Jean Baudrillard, Nick Bostrum and Guy Debord have made contemporary contributions to these approaches, which come from the past and revolve around simulation theory.

Despite these concerns and theories in society, research on Artificial Intelligence continues rapidly. Thanks to algorithms such as GAN or Deepdream originating from Artificial Intelligence, artistic actions beyond our imagination can be performed. Artist Mario Klingemann is one of the pioneers who produces works using these tools.

In this study, Klingemann's works are discussed, the relationship between technology and art, and the factors that push the artist to production by using these tools.

Key Words: Contemporary Art, Artificial Intelligence, Virtual Structures

1. GİRİŞ

Bu çalışmanın amacı, bir yeni medya sanatçısı olan Mario Klingemann'ın çalışmalarını, gerçek olanın yerine gerçeğin kopyası dahi olmayan bir görünümün geçmesi ile yaratılan illüzyonun arka planında yer alan düşünceleri yorumlamaya çalışmaktır.

Sanayi devrimi ile başlayan ve dijitalleşme ile bir sonraki evreye geçen teknoloji alanındaki gelişmeler, dünya algısı, geçeklik, hakikat ve sanal gibi kavramların gündelik hayatın ve sanatın içine girmesine neden olmuştur. Postmodern dönemde dijitalleşme ile video sanatı, glitch sanatı ve generatif (üretimsel) sanat gibi yeni mecralar oluşmuştur. Bu yeni imkânların kullanılmaya başlanması ile sanatın gerçeklik algısı üzerine yöneldiği ve bu algı ile oynadığı eserler görünürlük kazanmıştır. Bu yönde çalışmaları ile tanınan Mario Klingemann, Üretici Rekabet Ağı (Generative Adversarial Network/GAN) yazılımı üzerine yaptığı eklentiler aracılığıyla, portre resimlerinin algoritmik bir akış ile

oluşturduğu görünüm sayesinde alternatif bir gerçeklik deneyimi sunmaktadır. Post-truth gibi "post" olma hali ile ön plana çıkan kavramların tartışıldığı günümüzde, sanatın hem deneyimsel olarak sundukları hem de bu post- hal çerçevesinde araçsallaştırılabilirliği dikkat çekici olmuştur. Bu çalışma ile Klingemann'ın eserlerinin görsel analizleri yapılmaya çalışılacak ve oluşum süreçleri altında yatan düşünceler de ele alınarak psikanalist bir süzgeçten geçirilerek, eserlerin, sanal ve hakikat olan arasında nasıl bir temsiliyete sahip olduğu incelenecektir.

Bu makalede ağırlıklı olarak literatür taramasından faydalanılacaktır. Ele alınan eser örnekleri üzerine betimsel analiz yöntemi kullanılacaktır.

2. SANAT ve TEKNOLOJİ İLİŞKİSİNİN GELİŞİMİ

19. yüzyılın sonlarına doğru başlayan üretim yöntemlerinde ve dolayısıyla gündelik hayatta başlayan mekanikleşme ve geleceğe yönelik ilgi günümüzde 2000'ler ile beraber bir dijitalleşme çağına doğru evrilmiştir. Bu mekanikleşmenin, seri üretime geçişin sanattaki yansımaları fütürizm gibi mevcut siyasi gündemden fazlasıyla etkilenmiş akımlarla başlamış ancak ilerleyen dönemde politik yaklaşımları açısından fütürizmden farklı bir misyon taşıyan dada hareketi gibi devrimci hareketlerde görülmeye devam etmiştir.

Türkçede gelecekçilik kelimesine karşılık gelen Fütürizm, İtalya'da 1900 lerin başlarında ortaya çıkmış disiplinlerarası bir harekettir. Umberto Boccini, Fortunato Pororo, Filippo Tomasso Marinetti gibi birçok sanatçı bu akım dâhilinde üretimlerde bulunmuşlardır. Fütüristler geçmişten gelen her türlü birikime yıkıcı bir biçimde yaklaşmışlardır. Geleceğe odaklanılması gerektiğini, ancak bu şekilde bir ilerleme sağlanabileceğini ileri sürerek geleceğe dair hayranlıkları ile öne çıkmışlardır. (Poggi, 2009:1-3)

Fütürizm ve Dada'nın ardından Frankfurt Okulu, Bauhaus Sanat ve Tasarım Okulu, Fluxus gibi hareketlerle bu avangart yaklaşımlar devam etmişlerdir. Bahsi geçen bu akımlarla 1960'ların ve devamında 1980'lerin sanatçıları bugünün sanatındaki post yaklaşımlarına da zemin hazırlamışlardır (Antmen, 2016:205).

20. yüzyılın ikinci yarısı itibariyle sanat piyasasının Amerika'da konumlanması sanatsal eylemlerin profilinde de bir değişime neden olmuştur. Amerika'daki teknolojik verilerin değerlendirilebilmesi buna bağlı olarak geliştirilen aygıtlar, mühendisliğin ilerlemesine, sanatçılar ve mühendislerin bir arada çalışabilmesine olanak sağlamışlardır. Robert Rauschenberg gibi isimlerce "Sanat ve Teknolojide Deneyler" (Experiments in Art and Technology -EAT) adlı bir organizasyon kurulmuştur. Organizasyona dâhil olan isimler geniş networkleri aracılığıyla sanat dünyasında büyük kitlelere ulaşmışlardır. Neticede "E.A.T." sanat ve teknoloji işbirliğinde önemli bir pozisyon kazanmıştır. (Şahiner, 2015:91)

Teknolojinin sanattaki yerinin artması ile yeni sanatsal yaklaşımlar varlık göstermişlerdir. Generatif sanat da bugünkü birçok sanatsal yaklaşımın temeli olarak ön plana çıkmıştır. Generatif sanatın en yenilikçi ve önemli özelliklerinden biri sanatçısından bağımsız olarak kendi kendini kontrol eden bir sistem aracılığı ile gerçekleştiriliyor olmasıdır. Generatif sanat, üretim sürecinde hem sanatçının seçimlerinin geçerli olması, hem de yapay zekanın ve algoritmanın rastgeleliğine dayanan sonuçlar elde etmesi nedeniyle hibrit bir sanatçı tipine imkan sağlamıştır. (Al, 2019:78-80)

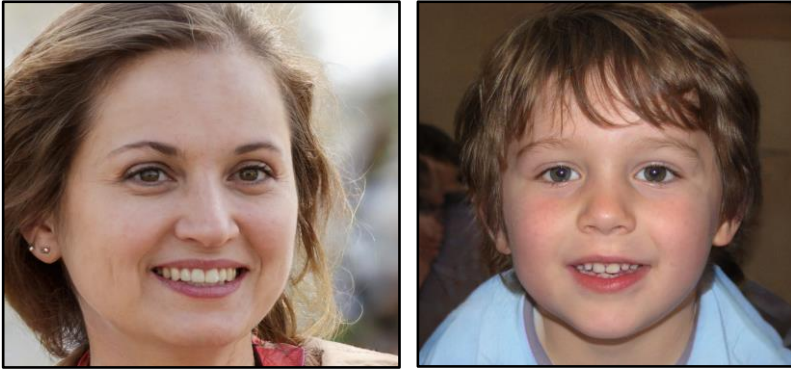
3. YENİ MEDYA SANATI ve YAPAY ZEKÂNIN SANATTAKİ KULLANIMI

Makine öğrenmesi; mantıksal işlemler gerçekleştirebilen makinelerin, gözlem ve ölçüm yöntemleriyle elde edilen verileri tecrübe olarak kabul etmesi ve bu tecrübelerden matematiksel algoritmalar aracılığıyla anlamlı ilişkiler üretmesi süreci olarak tanımlanabilir (Al, 2019:86).

Bilim insanı Ian Goodfellow ve bir grup arkadaşı, "Generative Adversarial Nets(GAN)" adlı makalelerinde makine derin öğrenmesinin sanattaki yerini alabilmesi için bir yapıdan bahsetmişlerdir (Al, 2019:86).

Ian Goodfellow ve arkadaşlarınca geliştirilen bu sistem birçok farklı yoruma olanak sağlamıştır.

Phil Wang bu sistemi yorumlayanlardan biridir. Wang, Üretici Rekabet Ağı (Generative Adversarial Network/GAN) aracılığıyla "this person does not exist" isimli siteyi kurmuştur. Bahsi geçen sitede gerçekte var olmayan insan fotoğrafları oldukça gerçekçi bir biçimde oluşturulmaktadır ve sayfa her yenilendiğinde yeni bir yüz belirlemektedir.



Görsel 1. GAN'lar tarafından oluşturulan var olmayan kişi görüntüleri
Kaynak: ThisPersonDoesNotExist: [https://thispersondoesnotexist.com/\(12.4.2022\)](https://thispersondoesnotexist.com/(12.4.2022)).

GAN sistemi mevcut verileri kullanarak, artık hayatta olmayan isimlerin de yeni fotoğraflarının oluşabilmesine imkân sağlamıştır



Görsel 2. GAN'lar yeniden canlandırılan ünlülerin fotoğrafları (Zakharov, Shysheya, Burkov, Lempitsky, 2019).
Gülaçtı, İ., & Kahraman, M. (2021). Gerçekötesi Dönemde Yapay Zekânın Fotoğraf ve Resim Sanatlarına. *Journal of Medeniyet Art*, 243 - 270.

Yapay zekâ ile oluşturulmuş insan suretlerine bir başka örnek de St. Petersburg'daki Dalí Müzesi'nde karşımıza çıkmaktadır. Burada GAN sistemi Salvador Dalí'nin sanal bir yansımasını oluşturmakta kullanılmıştır. Bu sanal Dalí'nin silüeti oluşturulurken Dalí'nin röportajlarından, ses kayıtlarından faydalanılmıştır. (Gülaçtı & Kahraman, 2021: 254)



Görsel 3. GAN'lar tarafından yeniden canlandırılan Salvador Dalí (Cuseum.com / Erişim Tarihi: 10.05.2021)
Gülaçtı, İ., & Kahraman, M. (2021). Gerçekötesi Dönemde Yapay Zekânın Fotoğraf ve Resim Sanatlarına. *Journal of Medeniyet Art*, 243 - 270.

3.1. Sanal Yapılar ve Psikanaliz

Yazarlar ve düşünürler tarafından yüzyıllar önce de farklı şekillerde dile getirilen ve bugün de farklı isimlerle karşımıza çıkan ancak temelde bir simülasyonun içinde olduğuna dair teoriler, bugün teknolojinin sağladığı imkânlarla beraber daha somut bir olguya dönüşmüştür. Geçmişte, Platon ve Descartes gibi filozoflarca bu konuda teoriler üretilirken bu gün Nick Bostrom, Guy Debord, Baudrillard gibi isimlerin oluşturduğu güncel teoriler öne çıkmaktadır. Hatta medyada geniş bir kitleye ulaşarak bu konu etrafında dönen filmler ve diziler popülerlik kazanmışlardır.

Filozof Guy Debord, devrimci sanat hareketi Situationizm'in fikir öncüsüdür. Situationizm hareketinin ilham kaynağı olan fikirleri içeren kitabı "Gösteri Toplumu" 1967'de yayınlanmış ve büyük yankı uyandırmıştır. Debord'a göre bireyler, ulaşamayacakları ödüller ile kandırıldıkları ve her an gözetlendikleri bir hapishanenin içinde bilinçsizce kapalıdır. (Debord, 2019:34)

Sosyolog Jean Baudrillard da Debord ile benzer bir yaklaşım sunmaktadır. 1981'de yayınlanan "Simülakrlar ve Simülasyon" isimli kitabıyla postmodern felsefe için önemli bir kaynak oluşturmuştur. Baudrillard bu kitabında, gerçeğin yerini almak isteyen görüntülerin oluşturduğu simülatif bir yapının içine insanların hapsediği bir toplum yorumu betimlemiştir. (Baudrillard, 2018:14-15)

Bu teoriler doğrultusunda GAN ve türevi sistemler, artırılmış gerçeklik gözlükleri gibi araçlar simülasyon teorisi ve benzeri teorilerin gerçek olabilme ihtimalini güçlendirmiştir.

Geliştirilen bu araçlar aracılığıyla gerçeği manipüle etmek daha da kolaylaşmıştır. 21 yüzyılın yaygın iktidar anlayışı bu araçları kendi post-truth evreni için kullanıma sokmuştur.

Post truth kavramı günümüzün yaygın söylem şekli haline gelmiştir. Baudrillard'ın ve Debord'un fikirleri ile paralel giden post-truth kavramı simülakrlar gibi üretilmiş imgelerin gerçek olanların yerini alması durumudur.

Baudrillard'a, Debord'a ve post-truth kavramına göre; postmodern toplumda imge ve gerçeklik yer değiştirmiş, imgeler gerçeklikten değil gerçeklik imgeden oluşur hale gelmiştir. Bu bağlamda sanat eseri de bir tüketim nesnesi olmaktan kaçamaz hale gelmektedir. Baudrillard bu durumu hiper gerçeklik ya da simülasyon evreni olarak isimlendirmektedir. (Aydoğan, 2019: 93)

Bu şartlarda gerçeği idealize edilmiş olan sanal olanla değiştirme arzusu da kaçınılmazlaşmıştır. Duyular ile etkileşime geçerek gerçeklikle rekabet eden sanal dünyalar M Towers gibi kavramların doğmasına yol açmıştır. İdealize edilmiş olan avatarlarımız gerçek dünyadaki benliğimiz den çok daha cazip bir seçenek olarak sunulmaktadır. (Aydoğan, 2020: 84)

Bu gerçeklik dışı yapıya sanatçı da katkıda bulunmaktadır. Freud'a göre zaten sanat hayal gücü zayıf kişiler için bir tatmin aracıdır, bir fantezi dünyasıdır. Gerçek ruhsal sefaletten sadece sanat yoluyla aşamayacağını, sanatın gerçekle mücadelede sadece bir aşama olduğunu ifade etmiştir. (Gece, 2017: 222)

Birey olarak benliğin sorgulanması ve sanal olanını gerçek olana tercih edilmesi durumu psikolojik ve sosyolojik tartışmaları da beraberinde getirmektedir. Sanal yapılar, sanal yapılar aracılığı ile üretim yapan sanatçılar, sanatçıların eserleri ile aralarındaki ilişki psikanaliz doğrultusunda da yorumlanabilecek sonuçlar doğurmaktadır.

Bu noktada sanatçıların psikolojilerini, eserleri üzerinden okumaya çalışmış olan Freud'un yaklaşımı akla gelmektedir. Sanatçı ve eseri arasındaki ilişki, sanatçının psikolojisi açısından önemli bir yer tutmaktadır. Sanatçıyı üretime iten çeşitli nedenler vardır. Yazar Thomas Wolfe, yazı yazmanın, onun için yatıştırıcı bir etkisi olduğuna değinmiştir. Tolstoy'un da yaklaşımı buna benzerdir. Tolstoy'a göre sanat sorunlardan oluşan, düşüncenin de dahil olduğu ve emekle gelişen, iyiyi hedefleyen bir faaliyettir. (Karabulut, 2020:14-15)

Psikanalist bakış açısı ve bu yönde çözümlenmeler özellikle gerçeküstücüler, sembolistler ve dışavurumcular tarafından ele alınmıştır. (Aliçavuşoğlu, 2012:2)

Gerçeküstücülerce bilinçaltı yüceltilmiş, kişinin bilinçaltı ile bağ kurabilmesi bir beceri olarak nitelendirilmiştir

Bilinçaltının, yoğun duygu hallerinin, dışarı yansıtılması durumu, sanatçılar tarafından çoğunlukla bir ihtiyaç olarak ifade edilmiştir. Bu duruma örnek oluşturabilecek bir olay nazi kamplarında gerçekleşmiştir. 1948 yılında Paris Modern Sanat Müzesi'nde bir sergi açılmıştır. Bu serginin en önemli özelliği sergide sunulan eserlerin nazi kampında mahkumlarca resmedilmiş olmalarıdır. Bu eserleri üreten mahkumlardan biri, nazi kampından kurtulduktan sonra, resim yapmalarının sebebinin akıl sağlıklarını korumak ve hayatta kalma çabası olduğunu dile getirmiştir. (Ağluç, 2013: 11)

Üretim süreci, tedavi edici olduğu kadar sancılı bir süreç olarak tarif edilmiştir. Da Vinci, Cezanne gibi nevroitik rahatsızlıkları olan sanatçılar sanatsal üretim yoluyla rahatsızlıklarını hafifletmişlerdir. Rollo May'ın söylemine göre Newroz hastalığı olan kişilerin yaratıcı kişilik gösterme potansiyelleri daha yüksektir. Böyle bir durumda yaratım bir amaç değil zorunluluktur. (İba, 2020: 223)

Sanatın da bir aşaması ve destekleyicisi olarak görüldüğü bu sanal yapılar Zizek tarafından, aşağılık bir aldanma olarak nitelendirilmiştir. Sanal gerçeklikten ziyade sanalın gerçekliğine dikkat çekmiştir. Cihazlar aracılığıyla bahsi geçen sanal yapılar, duyularımızı hedef almaktadırlar ve beyne, yaşanan durumun gerçeklik olduğu yanılgı bilgisini yollamaktadırlar. Bu durum, cihazlar daha da geliştirildiğinde, insanın yapay olanı ayırt etme becerisini kaybedebilir mi sorusunu akla getirmektedir.

William Gibson Neuromancer(1984) isimli romanında siber uzay kelimesini sanal gerçeklik kelimesinin yerine kullanmıştır. Neuromancer kitabı, sanal yapılara, robotlara ve yapay zekâya dayanan bilim kurguların atası niteliğindedir. (Ferhat, 2016: 725-727)

Sanatsal yaratımın kurmaca olanı, manipülasyonu güçlendirebileceği üzerine Platon'nun da ifadeleri vardır. Örneğin Platon sanatın “olgusal gerçeklik” (factual reality) karşısında “kurmaca gerçeklik”(fictional reality) yapısına olan katkısını belirtmiştir. (Sütçü, 2020:872)

Foucault'ya göre, Sanal gerçekliği destekleyen dijital Medya içerikleri bireyleri denetleme ve maruz kalan kişilerin zihinlerini etkilemek için iktidar açısından güncel bir araç olarak kullanılmaktadır.

Gelişmiş sentetik içeriklerin kullanımı ile herhangi bir videoya gerçekmiş yanılgısı yaratarak nesnelere eklenebilmekte, var olan videolardaki konuşmalar ve görüntüler manipüle edebilmekte, söylenmemiş bir söz söylenmiş gibi yeniden oluşturulabilmekte, hiç var olmamış yüzler dahi oldukça gerçekçi bir biçimde oluşturulabilmektedir. (Yurdigül & Yıldırım, 2021:109)

Bu bahsi geçen manipülasyon yöntemleri ile teknoloji, görselleştirilmiş gerçeklik aracılığıyla bireyleri var olmayan evrenlere yerleştirebilme potansiyeline sahip midir gibi sorgulamaları 21. yüzyılın önemli sorunsallarından biri haline gelmiştir. Örneğin televizyondan duydukları ve gördükleri gerçeklik, toplumun önemli bir kısmının gerçeklik yerine koyduğu bir yanılsama haline gelmiştir. (Güzel, 2015:70)

4. MARIO KLINGEMANN

Yapay Zekâ, sinir ağları gibi araçları kullanan Alman sanatçı Mario Klingemann da GAN sistemini kullanan kişilerden biridir. Klingemann GAN sistemini bilgisayar öğrenimi aracılığıyla özelleştirmiş ve bu sayede sanatsal üretimlerde bulunmuştur. 1970 yılında dünyaya gelen Alman sanatçı, bilgisayarlarla, video oyunları ile haşır neşir olabilen ilk nesilden olmuştur. Çocukluğundan itibaren dijitalleşmenin gelişimini doğrudan gözlemleyebilmiş ve bilgisayarların radikal değişimlerine şahit olabilmıştır. Klingemann, kariyerine reklamcı ve tasarımcı olarak başlayıp “word wide web” in gelişimiyle web sitesi tasarımcısı olarak devam etmiştir. İlerleyen yıllarda ise bir sanatçı olarak yapay zekâdan faydalandığı eserler üretme yolculuğu başlamıştır. Çalışmalarıyla British Library Labs Sanatçı Ödülü gibi ödüller ve Ars Electronica gibi prestijli festivallerde yer almıştır. Sanatçı Münih'deki atölyesinde çalışmalarına devam etmektedir. (Sotheby's, 2022)

4.1. Mario Klingemann'nın Çalışmalarındaki Yapay Zekâ Kullanımı

Klingemann, 2016 yılında Google Kültür Enstitüsü'nde misafir sanatçı iken asıl öne çıkmasını sağlayacak olan serisinin temellerini oluşturmuştur. O dönem ürettiği işleri nedeniyle kendisi “Nörografçı” olarak nitelendirilmiştir. 2018 yılında ise Üretici Rekabet Ağı (Generative Adversarial Network/GAN) algoritmasını bilinçli olarak manipüle etmiş, bu sayede rastgeleliğe dayanan hatalar aracılığıyla sonuçlar elde edebileceği biçimde sistemi kişiselleştirmiştir. (Artut, 2019: 776)



Görsel 4. Neural Glitch, Mario Klingemann, 2018 (URL 21)

Al, B. (2019). Generatif Sanat Kavramı Ve Görsel Sanatlarda Sayısal Yaratıcılık. Tasarım Enformatiği, 78 - 91.

Klingemann, GAN algoritmalarını Nöral Aksaklık (Neural Glitch) adını verdiği seride kullanmıştır. “Klingemann bu çalışmasında; tam eğitilmiş GAN' ları, eğitilmiş ağırlıklarını rastgele yükselterek, silerek veya değiştirerek kendisine özgü bir teknik geliştirmiştir.” (Al, 2019:86)



Görsel 5. Neural Glitch, Mario Klingemann

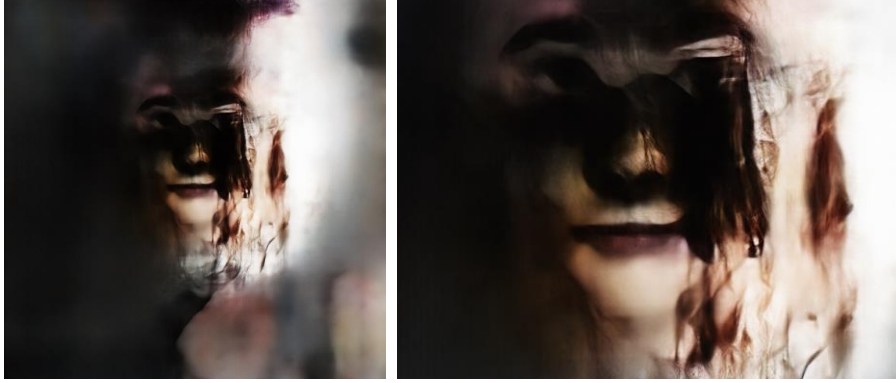
Quasimondo. (05.05.2022). Mario Klingemann, Artist. Underdestruction: <https://underdestruction.com/2018/10/28/neural-glitch/> adresinden alındı

Klingemann'ın çalışma tarzında tüm çıktılar sıfırdan oluşturulur, hali hazırda var olan bir resim, fotoğraf kullanılmaz. Birçok birbirine bağlı GAN zincirleri oluşmaktadır. Eksik bilgiler ve dokular GAN'lar tarafından oluşturulmaktadır ancak geçişlerdeki “glitch” bozulmalar halüsinatif görseller oluşturmaktadır. Bir anlamda gerçeküstü kompozisyonlar oluşmaktadır. (Quasimondo, 2022)

5. MARIO KLINGEMANN'NIN ESERLERİNİN ÇÖZÜMLEMELERİ

Klingemann, kendisini meraklı bir sanatçı ve şüpheci olarak betimlemektedir. Oluşturduğu görsellerin arkasındaki motivasyonun, yapay zekânın şaşkıncı rastgeleliğine duyduğu ilgi ve farklı bakış açılarının sağladığı yeni potansiyeller olduğunu ifade etmiştir. Sanatçı şu soruyu dile getirmektedir; “İnsan ne bulmayı umuyor ?” (Klingemann, 2022)

Sanatçı, Sinir Arızası isimli çalışmasında, mevcut geleneğin sınırlarını aşmaya yönelik bir çalışma pratiği sergilemiştir. Klingemann, maruz kaldığımız sınırsız bilgi ve duyuları algılamının zorluğuna değinmektedir. İnsan beynindeki hataları, makının kusursuz yaklaşımına aktararak beklenmedik sonuçlar almayı hedeflemektedir. Neural Glitch isimli tekniğinin çıkış noktası da budur.(Mario Klingemann, 2022)



Görsel 6. Nöral Glitch / Yanlış Kimlik, Quasimondo tarafından, 28 Ekim 2018

Quasimondo. (05.05.2022). Mario Klingemann, Artist. Underdestruction: <https://underdestruction.com/2018/10/28/neural-glitch/> adresinden alındı

Sanatçının yakın zamanda geleneksel bir müzayede evinde “Yoldan Geçenlerin Anıları I” (Memories of Passersby I) isimli eseri satışa sunulmuştur. Bu eser satışa sunulan ilk yapay zekâ çalışması olma özelliğine sahiptir. Bu durum sanat piyasası için önemli bir dönüm noktası olarak kabul edilmektedir. (Mario Klingemann, 2022)



Görsel 7. Mario Klingemann, Yoldan Geçenlerin Anıları I, 2018 © Onkaos'un izniyle

Mario Klingemann. (12.05.2022). AIArtists.org: <https://aiartists.org/mario-klingemann> adresinden alındı



Görsel 8. Mario Klingemann, Yoldan Geçenlerin Anıları I, 2018 © Onkaos'un izniyle

Mario Klingemann. (12.05.2022). AIArtists.org: <https://aiartists.org/mario-klingemann> adresinden alındı

Sanatçının “Yoldan Geçenlerin Anıları” isimli çalışması, sinir ağlarını kullanarak her an değişen portreler sunmaktadır. Antika görünümlü bir mobilyanın içine gizlenen cihazlar sayesinde eserin teknolojik yönü geri plana

atılarak büyüleyici bir görsel oluşturulmuştur. Ancak tabiki çalışmanın arkasında yine yapay zekâ yer almaktadır. (Mario Klingemann, 2022)



Görsel. Elektron Mikroskobu ile pix2pix Deneyleri

Mario Klingemann. (12.05.2022). AIArtists.org: <https://aiartists.org/mario-klingemann> adresinden alındı

Klingemann, “Elektron Mikroskobu ile pix2pix Deneyleri” isimli çalışmasında, mühendis Alexander Mordvintsev tarafından geliştirilen, Deep Dream (Derin Rüya) isimli algoritmik uygulamadan faydalanmıştır. DeepDream, işlenmiş görseller aracılığıyla halüsinasyonvari görüntülere olanak sağlayan bir uygulamadır. DeepDream de GAN gibi derin öğrenmeden faydalanmaktadır. (Mario Klingemann, 2022)

6. SONUÇ

Felsefenin varlığı ile bireylerin kendilerini tanıma ve ne olduklarını anlama üzerine duydukları merak, farklı tartışmalarla günümüzde cevaplaması daha da zor bir sorunsal haline gelmiştir. Mağarada yaşayan, alet edevat geliştiren insan, bugün farklı gezegenlerde hâkimiyet kurma hayalleri kurmaktadır. Bir yandansa, yaşanan dünyanın bile “gerçek” olup olmadığına dair sorgulamalar yapılmaktadır. Bu sorgulamalar doğrultusunda oluşturulan teoriler her geçen gün yeni formlarıyla karşımıza çıkmaktadır. Bu teorilerin günümüzde bu denli öne çıkmalarıysa güncel teknolojik olanaklar neden olmaktadır.

İnsanların hayal gücünü genişleten, onlara sınırsız alternatifler sunmayı vadeden teknoloji aynı zamanda distopik evren betimlemelerini de beraberinde getirmektedir. Bilimsel çalışmaların hükümetlerce veya çok uluslu şirketlerce tekelleştirilmesinin acı sonuçları bulunduğumuz yüzyılda kendisini, ekolojik problemler ve atom bombası gibi kitle imha silahları ile göstermiştir. Bu etkisi hala artarak devam eden korkunç olgular toplumun çeşitli kesimlerinin teknoloji karşısındaki konumlarını sorgulamalarına sebebiyet vermiştir. Bu sorgulama bir yandansa bazı kesimlerce farklı yorumlanmıştır. Son yıllarda teknoloji ve dijitalleşmenin olumsuz etkilerine karşı tek seçeneğin onu kullanmak ve kullanımında söz sahibi olmak gerektiğini dile getiren topluluklar da vardır. Bu görüşün temelinde teknolojinin her halükarda gelişeceği, bu durumun kaçınılmaz olduğu ve tekelleşmesinin büyük tehlike oluşturduğu düşüncesi vardır.

Toplumun bir kesiminin korkulu rüyası olan ve birçok bilim insanının hakkında uyardığı yapay zekâ, gündelik hayatın zaten bir parçası haline gelmiştir. Korkutuculuğu kadar faydalarının da dile getirildiği yapay zekâ, sanal gerçeklik, metaverse gibi kavramlar günümüz sanatçı ve filozoflarının önemli tartışma konularındandır. Yeni medya sanatının, teknolojiyi sanatsal düzlemin öznesi olarak konumlandırması, keşfedilmemiş ve şaşırtıcı sonuçların doğmasına olanak sağlamıştır. Hem kaygı hem de heyecan verme özellikleri taşıyan bu eserlerin önümüzdeki yıllarda büyük sanat organizasyonlarında daha çok yer almaları olasıdır.

Sanatçı Mario Klingemann, teknolojinin olumlu ya da olumsuz yönleri üzerine herhangi bir beyanda bulunmamış olsa da eserlerinde yapay zekâ ve algoritmalarından faydalanması nedeniyle bu tartışmada yerinin almıştır. Bireyselleştirdiği GAN algoritması ile gerçekte hiç var olmamış kişilerin portrelerini yine hiç var olmamış bir sanatçının tekniği ile oluşturmaktadır. Rastgeleliğe ve sanatçının küratöryel müdahalelerine dayanan bu eserler, yapay zekânın araç mı yoksa sanatçı mı olduğunun, yapay zekâdan sanatçı olup olamayacağının ve bu tür üretimlerde sanatçının niteliğinin sorgulamasına sebebiyet vermektedirler. Gelecekte bu tartışmaların, kabul görmüş neticeleri ne olursa olsun, 21. yüzyılın olumlu ya da olumsuz anlamda, sanatta, yaşamda ya da siyasette neler getirebileceğinin öngörülemezliği tıpkı Klingemann’ın eserlerindeki gibi hem kaygı hem merak uyandırıcıdır. Dolayısıyla sanatçının üretimleri günümüzün tutarlı bir yansımasıdır.

KAYNAKÇA

1. Ađluç, L. (2013). Sanat Yaratıcılık Bağlamında İnsan ve Yaratma Güdüsü . *Mediterranean Journal of Humanities*, 1-14.
2. Al, B. (2019). Generatif Sanat Kavramı Ve Görsel Sanatlarda Sayısal Yaratıcılık. *Tasarım Enformatiđi*, 78 - 91.
3. Aliçavuşođlu, E. (2012). Psikanaliz, Freud Ve Sanat. *Sanat Tarihi Yıllıđı*, 1 - 16.
4. Antmen, A. (2016). *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
5. Artut, S. (2019). Yapay Zekâ Olgusunun Güncel Sanat Çalışmalarındaki Açılımları. *İnsan ve İnsan Dergisi*, 767 - 783.
6. Aydođan, D. (2019). Hakikat Yitimi Koşullarında Sanat Ve Sinema Simülasyon, Post-Truth Ve Gerçekçilik. *Kurgu Dergisi*, 79 - 98.
7. Aydođan, D. (2020). Toplum, Sanat Ve Sanal Gerçeklik. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 79 - 88.
8. Baudrillard, J. (2018). *Simülakrlar ve Simülasyon 12. Basım*. Ankara: Dođu Batı Yayınları.
9. Debord, G. (2019). *Gösteri Toplumu 9. Basım*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
10. Ferhat, S. (2016). Dijital Dünyanın Gerçekliđi, Gerçek Dünyanın Sanallıđı. TRT Akademi, 724-746.
11. Gece, Ş. (2017). Sigmund Freud'da Yaratmanın Psikolojisi: Psikanalitik Sanat. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 220-227.
12. Gülaçtı, İ., & Kahraman, M. (2021). Gerçekötesi Dönemde Yapay Zekanın Fotođraf ve Resim Sanatlarına. *Journal of Medeniyet Art*, 243 - 270.
13. Güzel, M. (2015). Gerçeklik İlkesinin Yitimi. *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 65-84.
14. İba, Ş. M. (2020). Sanatsal Yaratım Sürecinin Sanatçı Psikolojisine Etkileri. *Sanat Dergisi*, 217-226.
15. Karabulut, M. (2020). Psikanalitik Bakış Açısıyla Sanat, Sanatçı ve Yazma Dürtüsü. *Türk Kültürü ve Medeniyeti Araştırmaları Dergisi*, 12 - 19.
16. Klingemann, M. (12.05.2022). *Neural Glitch*. Issues.org: <https://issues.org/klingemann-neural-glitch/> adresinden alındı
17. *Mario Klingemann*. (12.05.2022). AIArtists.org: <https://aiartists.org/mario-klingemann> adresinden alındı
18. Poggi, C. (2009). *Inventing Futurism: The Art and Politics of Artificial Optimism*. New Jersey: Princeton University Press.
19. Sotheby's. (12.05.2022). *Mario Klingemann*. sothebys: <https://www.sothebys.com/en/artists/mario-klingemann> adresinden alındı
20. Sütçü, Ö. Y. (2020). Edebiyat, Kurmaca ve Gerçeklik. İzmir Katip Çelebi University, 843-870.
21. Şahiner, R. (2015). *Çađdaş Sanatta Temsiliyet Krizi*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
22. Yurdıgöl, Y., & Yıldırım, A. (2021). Gerçeklik Algısına Bir Müdahale Aracı Olarak. *İletişim ve Diplomasi*, 105-121.

Görsel Kaynakça

23. Görsel 1. (12.04.2022). ThisPersonDoesNotExist: <https://thispersondoesnotexist.com/> adresinden alındı
24. Görsel 2-3. Gülaçtı, İ., & Kahraman, M. (2021). Gerçekötesi Dönemde Yapay Zekanın Fotođraf ve Resim Sanatlarına. *Journal of Medeniyet Art*, 243 - 270.
25. Görsel 4. Al, B. (2019). Generatif Sanat Kavramı Ve Görsel Sanatlarda Sayısal Yaratıcılık. *Tasarım Enformatiđi*, 78 - 91.
26. Görsel 5-6. Quasimondo. (5.05.2022). *Mario Klingemann, Artist*. Underdestruction: <https://underdestruction.com/2018/10/28/neural-glitch/> adresinden alındı
27. Görsel 7-8-9. *Mario Klingemann*. (12.05.2022). AIArtists.org: <https://aiartists.org/mario-klingemann> adresinden alındı