STA 5068 - SİBER KÜLTÜR VE GÖRSEL SANATLAR
FİNAL RAPORU

"Bir Arabulucu Olarak David Szauder"

C. Ege Canpolat - 2024780013

Giriş

David Szauder, 1976 yılında Macaristan'da doğmuş bir medya sanatçısıdır. Eötvös Loránd Üniversitesi'nde sanat tarihi eğitimi aldıktan sonra Budapeşte Güzel Sanatlar Üniversitesi'nde Medyalararasılık alanında öğrenim görmüş ve Aalto Üniversitesi, Helsinki'de aldığı yüksek lisans bursu ile sanatsal araştırmalarını derinleştirmiştir. 2009-2014 yılları arasında Berlin'de Macar Kültür Enstitüsü'nde küratörlük yapmış, Berlin merkezli birçok etkileşimli medya atölyesi düzenlemiş ve günümüz dijital sanat ortamında yeni üretim biçimlerinin öncülerinden biri olarak kabul edilmiştir. Uzun yıllar *glitch* estetiği, arşiv ve veri odaklı işlerle öne çıkmış olsa da, son dönemde yapay zeka tabanlı görsel süreçlere odaklanarak parlak renk paletleriyle bezeli, kuklamsı hibrit canlı ve insan figürleri üretme pratiği geliştirmiştir.

Stil ve Form Tartışması

David Szauder'ın son dönem üretimleri, yapay zeka tabanlı görsel pratiklerin derinlikli bir estetik, kuramsal çözümleme ve sanat tarihi bağlamında tartışma gerekliliğini de beraberinde getirir. Berlin merkezli sanatçı, Instagram paylaşımlarında ve resmi web sitesinde sergilediği parlak renk paletleriyle dikkat çeken, hibrit canlı ve insan figürlerine dayalı görseller aracılığıyla izleyiciyi zamansız ve saykodelik bir yabancılaşma düzlemine taşır. Kendi sanat pratiğini tanımlarken kullandığı *"caught in a continuous state of fluid metamorphosis"* (sürekli bir akışkan metamorfoz halinde yakalanmış) ifadesi, yapıtlarının sürekli değişen ve yeniden oluşan doğasını vurgular. Bu dönüşüm; hem renk ve doku denemeleri hem de figürsel kompozisyonlarda gösterilen hibrit doğa-teknoloji birlikteliği aracılığıyla görünür kılınır. Donna Haraway'in "Cyborg Manifestosu"ndaki melez kimlik paradigması, Szauder'ın insan ve hibrit canlı karışımlı figürlerinde doğrudan karşılık gelmektedir. Bu figürler, insan biyolojisi ile algoritmik süreçler arasında bir arayüz sunarak izleyiciyi posthümanist beden algısına dahil eder. Yapay zeka tarafından yeniden yapılandırılan insan yüzleri ve beden formları, insanın artık tekil ve sabit bir kimlik değil; teknolojiyle iç içe geçmiş, sürekli dönüştürülen bir varlık olduğuna dair görsel bir anlatı sunar. Bu anlatı, estetik deneyimde izleyicinin beden algısını baştan tanımlama çabası ile hibrit bedenlerin ontolojik belirsizliğini deneyimletir.

Szauder'ın görsel pratiğinde; analog film estetiği, kukla sanatı ve erken animasyon referansları güçlü bir his yaratır. Özellikle Wes Anderson'da görülen simetrik kompozisyon duyarlılığı, canlı renk paleti kullanımı ve sahne-set hissi, Szauder'ın yapay zeka ile ürettiği karakter ve mekan tasarımları ile benzerlikler gösterir. Anderson'un *"in-between"* tarzı, nostaljik ama



Görsel 1. *Instagram hesabından çeşitli görseller,* David Szauder.

modern, sinemadan beslenen fakat karikatürsel ögeler ve kukla tiyatrosu izleri barındırırken; Szauder'ın kurgularında da benzer, erken dönem animasyon estetiğine gönderme yapan bir sahneleme anlayışı izlenir. Bu anlayış, Szauder'ın kompozisyonlarında simetri, sahne düzeni hissi ve renk uyumunun yapay zeka araçlarıyla deneyimlenerek, sinemasal bir etkinin dijital görsel ve animasyon anlatıya aktarılması şeklinde tezahür eder.

Szauder'ın sanatsal üretimi ve bu üretimin anlaşılabilmesi, öncelikle tarihteki çeşitli sanat akımlarının ve tavırlarının eklemlenmesi bağlamında ilişkilendirilmelidir. Örneğin işlerindeki figürler, insan ve hibrit canlı atmosferlerinde sürrealist imgelerin izlerini taşır. Sürrealizm akımında René Magritte'in beklenmedik öğeleri birlikte kullanışı ve Salvador Dalí'nin rüya formlarını hatırlatan kompozisyonları, Szauder'ın yapay zeka komutlarıyla ortaya çıkan irrasyonel birleşimlere benzer. İnsan yüzlerinin veya kuklamsı karakterlerin mantık dışı deformasyonları, rüya benzeri bir belirsizlik durumu yaratır ve bu, Sürrealist geleneğin teknik ve estetik mirasıyla bir örtüşme sağlar. Diğer bir taraftan, özellikle Szauder'ın erken dönem işlerinde Kübist parçalanma ve çoklu bakış açısı yaklaşımları da hibrit figürlerinde çağrışım bulur. Kübizm'de nesnelerin aynı anda birden fazla açıdan gösterilmesi, gerçeklik algısını kırarken Szauder'ın yapay zeka ile kurguladığı parçalı, çok katmanlı figürsel yapılar benzer bir çoklu perspektif deneyimi sunar. Ancak burada çoklu bakış, analog çizim ve bozulma yerine, farklı referans imgelerin algoritmik eklemlenmesiyle elde edilir. Szauder'ın dinamik ve evrimsel yapay zeka kompozisyonlarında, Fütürist akımın hareket, hız ve teknolojiye dair arayışı yer bulur. Fütüristler'in makineler, hız ve kentsel yaşam temalarına odaklanan estetiği, Szauder'ın teknoloji ile biyolojik formları birleştiren hibrit varlıklarında çağdaş



Görsel 2. *Irrational Harmonies*, David Szauder, 2023

bir versiyonuna karşılık gelmektedir. Ancak Szauder bu temasları yalnızca makine-sevgi düzleminde değil, makine ve doğa arasındaki organik-sentetik gerilim üzerinden de ele almaktadır.

Yeni medya sanatı bağlamında, teknolojinin sanat üretimini dönüştürme potansiyeli ve izleyici etkileşimi açısından öncü bir rol oynar. David Szauder'ın yapay zeka görselleri odaklı üretim pratiği; güncel medya sanatı, post-internet sanatı ve dijital hibrit estetik şemsiyeleri altında ele alınabilir. Post-internet sanat perspektifinde ise Szauder'ın Instagram üzerinden yaptığı paylaşımlar, eserin internetin algı ve dağıtım dinamikleriyle iç içe üretildiğini gösterir. Böylece eser hem dijital mecrada varlık kazanır hem de çevrim içi izleyici ağlarıyla sürekli yeniden tüketim ve tanımlanma döngüsüne girer. Dijital hibrit estetik kategorisi altında, organik ve sentetik formları birleştiren yapay zeka görselleri, çağdaş sanatın sınırlarını genişletir ve bu sebeple de Szauder aynı zamanda siber-fütürizm ve posthümanist sanat akımlarıyla da ilişkilendirilmelidir. Hibrit canlı ve insan figürleri üzerinden insanın teknolojik evrimi temsili, posthümanist söylemlerin somut ifadesi olarak okunur. Bu anlamda Szauder'ın çalışmaları, sadece görsel estetik deneyim sunmakla kalmaz, aynı zamanda izleyiciye insan-bilgisayar ilişkisini sorgulatan bir düşünsel alan yaratır. Yapay zeka sanatının yükselişiyle birlikte, Szauder'ın pratiği hem eleştirel hem jeneratif bir örnek teşkil etmektedir.



Görsel 3. *Geometric Hiding*, David Szauder, 2023

Yapay Zeka ile Kendine Mal Etme Stratejisi

Postmodern sanat stratejilerinin kendine mal etme (appropriation) ve remiks kültürü öğeleri, Szauder'ın estetiğinde, özellikle nostaljik kaynakları yapay zeka ile yeniden işleyişinde belirgindir.

Szauder'ın pratiklerinde, çeşitli tarihsel semboller algoritmik süreçlerle yeniden biçimlenirken, bu eylem hem tarihsel referansları güncel bir bağlama taşır hem de anlamın çok katmanlı bir yeniden üretime işaret eder. Geleneksel kendine mal etme stratejilerindeki gibi doğrudan kopyalama veya objektif bir manipülasyon ile bağlamdan koparma yerine, yapay zeka modelleri tarafından üretilen görseller orijinal kaynağın tanınabilir öğelerini korurken, onları radikal biçimde dönüştürür. Bu dönüşüm, izleyicinin güncel dijital kültürde imge referanslarının dolaşımı ve çeşitlenmesi üzerine düşünmesini sağlar.

Yapay zeka odaklı kendine mal etme, Szauder'ın çalışmalarında yaratıcı dönüştürme ile etik ve politik sorgulamayı bir araya getirir. Kendine mal etme stratejisi yalnızca sembolik ve semiyotik bir katman değil, bu katmanları soyutlayıp yeniden düzenleyen bir süreçtir. Szauder, basit motifleri algoritmik olarak alıp karmaşık, hibrit kompozisyonlara dönüştürerek anlamın öznelliğe ve izleyici yorumuna açık biçimde var olmasını sağlar. Bu, metin veya imge anlamının sabit olmadığını, izleyici ve bağlamla birlikte sürekli yeniden üretildiğini göstererek post-yapısalcı okumalara da imkan tanır. Örneğin folklorik motiflerin yapay zeka ile yeniden kurgulanması, hem yerel kültürlerin dijital ortamda temsili sorununu hem de global veri setlerinde yer alan kültürel içeriklerin kullanımını tartışmaya açar. Sanatçı, bu süreçte belirli motiflerin orijinal topluluklarda nasıl algılanacağına dair duyarlılıkla hareket ederek, kendine mal etme stratejisini bir eleştiri ve diyalog alanı olarak kullanır. Bu tartışma, sanat tarihindeki hazır nesne geleneğinden güncel dijital remiks pratiklerine kadar uzanan bir bağlamda konumlanır. Duchamp'ın hazır nesnesi, Warhol'un seri üretim mantığı ve postmodern sanatçıların çeşitlenen remiks stratejileri, Szauder'ın yapay zeka üretimleriyle kesişmektedir. Ancak burada yapay zeka, hazır nesnenin yerini alan ve imge referanslarını bir araya getiren, aynı zamanda öznelliği tartışmaya açan bir araca dönüşür. Szauder'ın pratiğinde, yapay zeka ile kendine mal etme eylemi; sanatçının bilinçli seçimleri, algoritmik parametreler ve veri setlerinin içeriği arasındaki dinamikle şekillenir. Yapay zeka görsel üretimi süreçleri ve kendine mal etme bağlamında sibernetik kuramın geri besleme döngüleri, bu dönüştürme sürecini tanımlamak için kullanılabilir. Yapay zeka algoritması, orijinal referanslardan beslenir, yeni çıktılar üretir ve sanatçı/izleyici geri bildirimiyle yeniden eğitilir veya parametreler ayarlanır. Böylece dijital kendine mal etme stratejisi, tek seferlik bir eylem değil, sürekli tekrar eden, adaptif bir siber-süreç olarak işlev kazanır. Aynı zamanda Szauder'ın yapay zeka süreçlerini bu şekilde kavramsallaştırması, yapay zekanın yalnızca bir araç olmadığını, aynı zamanda üretim sürecinin eş-yaratıcısı olduğunu



Görsel 4. *Folkloric Robots*, David Szauder, 2024

ortaya koymaktadır. Hype&Hyper ile yapılan bir söyleşide Szauder, yapay zeka ile oluşturabileceği en beklenmedik ve absürd kompozisyonları denediğini belirterek, teknolojinin gelişim hızının sanat üretimini yeniden tanımladığını vurgular. Bu odağın sonucunda, "Irrational Harmonies" ve "Geometric Hiding" gibi çalışmalarda görülen, mantıksal sınırları aşan biçimsel deneyler, sanatçının yapay zeka ile diyalogunun somut izleridir. Her yeni model ve algoritma güncellemesi, Szauder'ın görsel dünyasında yeniden bir dönemeç yaratmakta ve izleyiciye beklenmedik anomaliler sunmaktadır.

Temsil İşlevi ve Niteliği

David Szauder'ın yapay zeka ile ürettiği atmosferler, temsil alanında yeni bir estetik-dilsel formun gelişimini işaret etmektedir. Geleneksel temsilde insan figürü ya da doğa imgeleri sabit bir işaretsel anlam taşırken, Szauder'ın figürleri sürekli değişen, belirsiz ve çok katmanlı bir temsil modeli sunar. Bu, temsilde statik gösterge ve anlamdan dinamik, programlanabilir bir tanıma geçişi simgelemektedir. Szauder'ın pratiği, dijital kukla-estetik, YZ-*glitch* hibrit estetik gibi başlıklarla anılabilecek melez bir kategori önerir. Yapay zeka destekli hibrit canlı ve insan temsilini içeren bir alt-akım oluşması; sanatçının kendine özgü parametrelerle veri setlerini seçmesi, algoritmik stil transferi ve posthümanist temalar etrafında örülen üretim süreçleriyle belirginleşmektedir.



Görsel 5. *Close Encounters of the Many-th Kind*, David Szauder, 2025

Temsil işlevi açısından Szauder'ın figürleri, izleyicide sürekli bir belirsizlik ve hatta tekinsizlik hali yaratır ve bu hal izleyicinin algısını sabit bir noktada tutmak yerine, sürekli hareket halinde dönüştürücü bir deneyim sunar. Böylece temsil, pasif bir izleme halinin ötesine geçer; izleyici, temsili yapının kendi anlam üretim süreçlerine müdahale eden bir ortak haline gelir. Bu modelde sanatçı, sadece bir anlatıcı değil, izleyiciyi temsile dahil eden bir "arabulucu" rolünde konumlanır. Yeni bir sanatçı formu olarak değerlendirildiğinde Szauder'ın pratiği, sanatçı-algoritma işbirliği konseptini merkeze alan bir pozisyonu temsil eder ve bu pozisyon, geleneksel sanatçı kimliğinin öznelliğini yeniden sorgulamaktadır. Sanatçı artık yalnızca kendi becerisine değil, dijital ortaklarına ve hatta izleyici etkileşimlerine dayalı bir üretim süreci yürütür. Bu, sanatçı kimliğinde hiyerarşik üretici-izleyici ayrımını yumuşatır ve kolektif, dağıtılmış bir yaratım paradigmasını işaret etmesi bağlamında Szauder'ın çalışmaları, çağdaş

sanatta tekil bir kategori yerine, birçok dijital alt-akımın kesişim noktasında konumlanır. Bu kesişim, post-internet sanattan posthümanist pratiğe, *glitch* estetikten dijital kukla estetiğine kadar uzanan geniş bir yelpaze sunar. Yeni temsil biçimleri, izleyici katılımı ve bilgisayar teknolojilerinin yaratıcı kullanımı etrafında şekillenen bu pratik, çağdaş sanatın evriminde önemli bir işaret taşı olarak önümüze çıkar.

Sonuç

David Szauder'ın yapay zeka odaklı görsel pratiği, çağdaş sanatın dijital dönüşüm sürecinde önemli bir dönüm noktası olarak okunmalıdır. Szauder, analog estetik referansları, *glitch* ve arşiv odaklı geçmiş üretim deneyimlerini yapay zeka tabanlı hibrit figür pratikleriyle birleştirerek, teknolojinin yaratıcı potansiyelini eleştirel ve deneysel bir yaklaşımla kullanır. Bu süreçte, referans imgelerin kendine mal etme stratejisi yoluyla dönüştürülmesi, izleyiciyi hem estetik hem etik-politik boyutlarda düşünmeye sevk eder.

Szauder'ın figür temsilleri, posthümanist söylemlerle uyumlu olarak insan, mekanik ve organik formları iç içe geçirir. Bu, izleyicide sürekli bir belirsizlik ve hareket hissi yaratarak temsilde statik göstergelerden dinamik, programlanabilir anlam ve gösterge düzlemlerine geçişi temsil eder. Sanatçı-YZ-izleyici üçgeninde sürekli geri besleme döngüleri yaratılarak oluşturulan eserler, izleyiciyi pasif olmaktan çıkarıp aktif katılımcı ve üretim sürecinin parçası haline getirir. Böylelikle Szauder, sanatçı kimliğini hiyerarşik yapının dışına taşıyarak, kolektif ve dağıtılmış yaratım sürecini realize eder.

Sanat tarihi perspektifinden bakıldığında, Szauder'ın Avangart pratiği Ekspresyonizm'den Sürrealizm'e, Kübizm'den Fütürizm'e, Bauhaus'tan Postmodern stratejilere uzanan geniş bir bağlam içinde yeniden yorumlanabilir. Bununla birlikte, yapay zeka estetiğinin sunduğu yeni parametreler; renk, form ve kompozisyonu algoritmik öngörülemezlik ile birleştirerek geçmiş akımlarla kurduğu diyalogu güncel teknoloji koşullarına taşır. David Szauder'ın yapay zeka temelli hibrit estetiği, çağdaş sanatın dijital alt-akımları arasında bir köprü görevi görür ve "siber-kukla estetiği" gibi yeni tanımlamaların tartışılmasına zemin hazırlar. Pratiği, sanatçının teknolojiyi yalnızca araç olarak görmeyip, ortak yaratım sorumluluğu bağlamında konumlandırmasıyla öne çıkar ve bu yaklaşım, sanat üretiminde öznellik, temsil ve izleyici katılımı kavramlarını yeniden tanımlar.