

Yokyerler sergisi yeni medya aracılığıyla doğa temsilleri ve mekanın yeniden şekillendirilmesine odaklanır.

İlhamını Marc Augé'nin süper-modernite çağında insanların kimliksiz bir yalnızlıkta asılı kaldıkları havaalanı, otoyol, alışveriş merkezi, zincir otel ve süpermarket gibi geçiş mekanlarını anlatmak için yarattığı "yer olmayanlar" teriminden alan serginin başlığı aynı zamanda hem sergiyi oluşturan sanat işlerine hem de içinde gerçekleştiği sanat mekanına gönderme yapar.

Yer olmayan yerler, ya da bizim tercih ettiğimiz şekliyle yok-yerler, günlük varoluşumuzun büyük çoğunluğunu geçirdiğimiz ama kişisel düzeyde bağ kuramadığımız yerlerdir. Kimlik yaratmamıza yardım edecek özelliklerden yoksundurlar. Neredeyse boş kabuklar oldukları söylenebilir: Varlıkları vardır ama içerikleri yoktur. Kavram içten içe tarif ettiği yerleri eleştirir; bir açıdan kaybolmaya yüz tutan daha geleneksel ve anlamlı mekanların yasını tutar ve mevcut varlığımızı şekillendiren süper-modern mekanların muğlaklığının altını çizer, bunu yaparken varlığımızın kendisinin kararsızlığını da sorgular. Ama Yokyerler sergisinin küratörleri olarak biz daha çok bu yerlerin olumlu potansiyeli ile ilgiliyiz: nasıl özgürleştirici olabilecekleri, bizi nasıl kimliklerimizin kısıtlamasından kurtarıp isimsiz bir kopukluk hali, yani bir çeşit özgürlük, yakalamamıza imkan verebilecekleri ile.

Sanat mekanı da sonuçta bir diğer yok-yerdir. Bu özelliği ile çok özgürleştirici olabilir: Elbette sergilenen işler çeşitli kimlik katmanlarımızdan kurtulmamıza izin veren türdense. Yokyerler tam da bu tarz bir sergi olmayı hedefliyor.

Diğer yandan, serginin adının gönderme yaptığı ikinci katman, yani Yokyerler sergisini oluşturan işler mekan algımızla oynamayı ya da beğenimiz için hiper-reel mekanlar yaratmayı hedefler; bizim mekanı fiziksel olmayan, sosyal olmayan, geleneksel olmayan şekillerde algılamamıza ve deneyimlememize imkan verir: bizim için yer olmayan yerler yaratır.

Sanat her dönemde fiziksel dünyanın tasvirlerine odaklansa da yeni medyanın yarattığı temsiller günümüzde yaşadığımız süper-modern duruma ve dünyamızla kurduğumuz yeni ilişki şekillerine çok daha iyi uyum sağlar. Sanat tarafından hayal edilen ya da yorumlanan yerlerin aslında her zaman yok-yerler olduğu tartışılabilir. Ama yer/yok-yer ayrımı yeni medya sanatı konu olduğunda çok daha keskinleşir; zira bu sanat tarzı doğrudan mekan algımızla oynamayı hedefler ve ulaşabildiği çok çeşitli teknolojiler sayesinde bunu geleneksel sanat tarzlarına göre çok daha etkin bir şekilde yapar.

Ama her ne kadar mekan deneyimlerimiz değişse de, Yokyerler sergisinin izleyicileri mekanın kendisinin yeni ama tanıdık kaldığını fark edecektir: Burası başka bir yerlerde (gündelik gerçekliğimizin dışında ve ötesinde) kendimizle baş başa kalıp düşüncelere dalmamızı ya da sadece anı ve izleme zevkini yaşamamızı mümkün kılan huzur verici bir belirsizlik alanıdır. Tıpkı isteyenlere anonim bir yalnızlık sağlayan sergi mekanı gibi. Bu anlamda, تنها merdivenleri ve ağır hareket eden ve caz çalan asansörü ile Akbank Sanat'ın kendisi de Yokyerler sergisinin bir parçasını oluşturur.

Ceren&Irmak Arkman

Nonspaces exhibition focuses on representation of nature and reconstruction of space by new media art.

Taking its inspiration from Marc Augé's concept of "non-places", coined to describe transitory places of super-modernity, where people remain suspended in anonymous solitude, like airports, shopping malls, highways, chain hotels and supermarkets, the title of the exhibition refers simultaneously to the artworks that make it up and the artspace that houses it.

Non-places are places, where we spend most of our daily existence, but with which we cannot identify on a personal level. They are devoid of characteristics that would help one build an identity. They are almost empty shells - with presence but without substance. The concept is implicitly critical of the places it denotes: it, in a way, laments the loss of traditional, more substantial places and underlines the ambivalence of super-modern spaces that shape our current existence - meanwhile also bringing into question the ambiguity of that very existence. But as curators of the Nonspaces exhibition, we are more concerned with the positive potential of such places: how they can be liberating, freeing us from the constraints of our identity, letting us achieve a state of anonymous disconnectedness, hence freedom.

The artspace is, in the end, just another non-place. Being such, we believe that it can be quite liberating -given that the content on show allows you to let go of all your various layers of identity. This is exactly the kind of exhibition Nonspaces sets out to be.

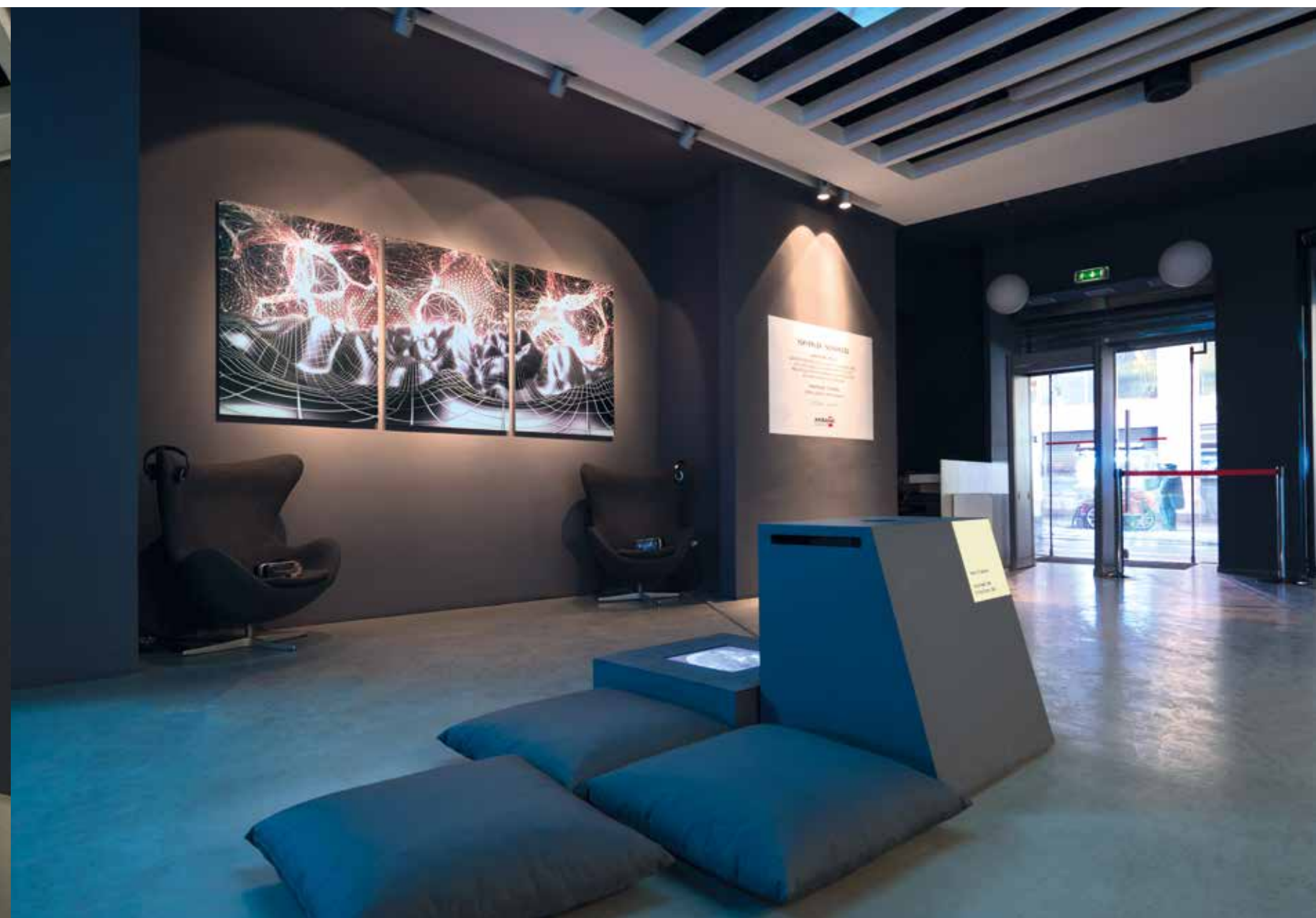
On the other hand, the second referent of the title, the collection of artworks that make up the Nonspaces exhibition, aim to alter our conception of space or create hyper-real spaces for our appreciation. They let us conceive and experience space in a non-physical, non-social, non-traditional way: as a non-space.

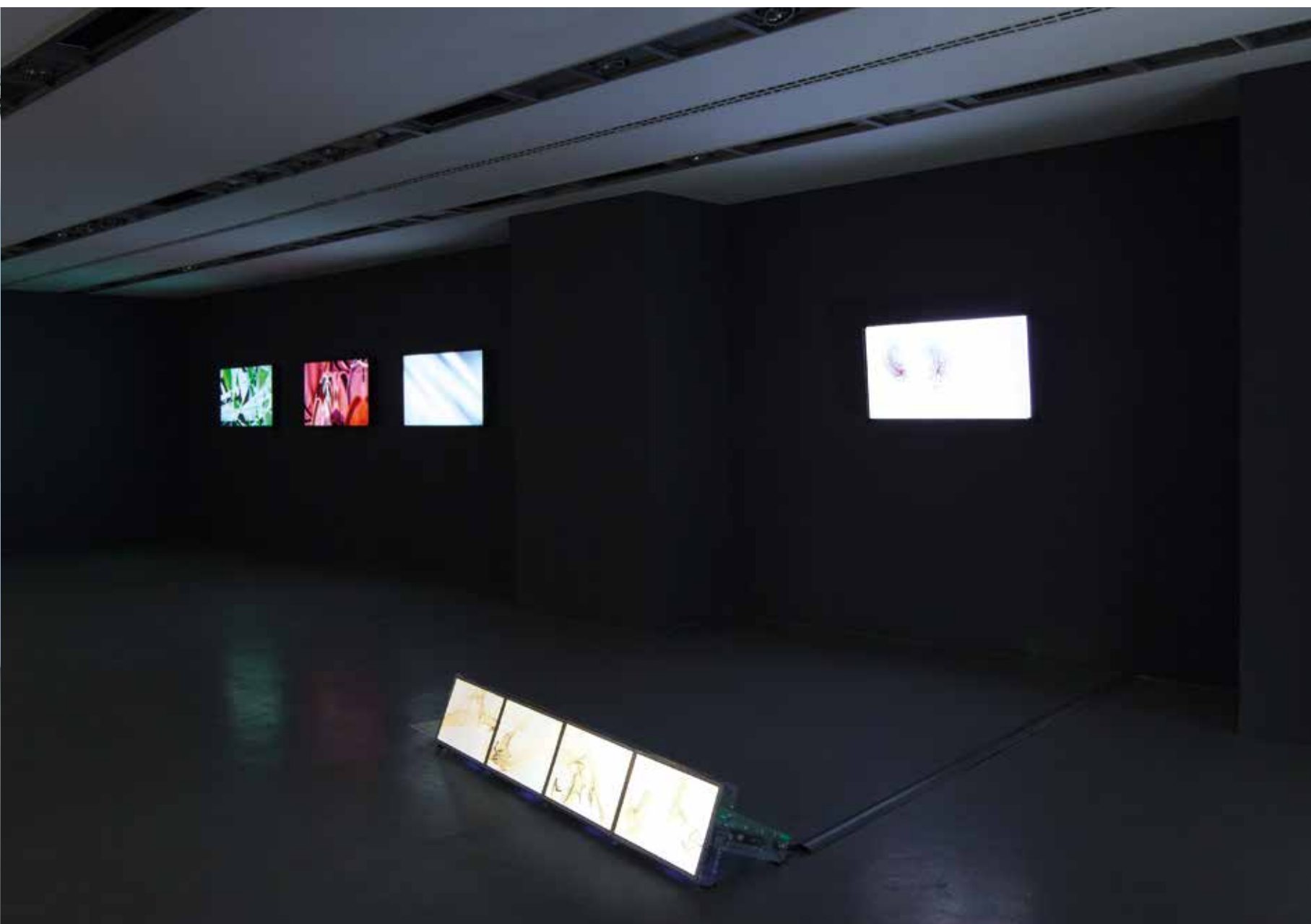
Art has always been obsessed with the representation of the world; but representations that new media creates are much more befitting our super-modern existence, underlining the novel ways in which we relate to our world. It can be argued that spaces imagined or appropriated by art have always been, in effect, non-spaces. But the contrast becomes more clear in the case of new media art, as it seeks to actively manipulate our perception of space and does so way more effectively than traditional forms of art thanks to the large repertoire of technologies at its disposal.

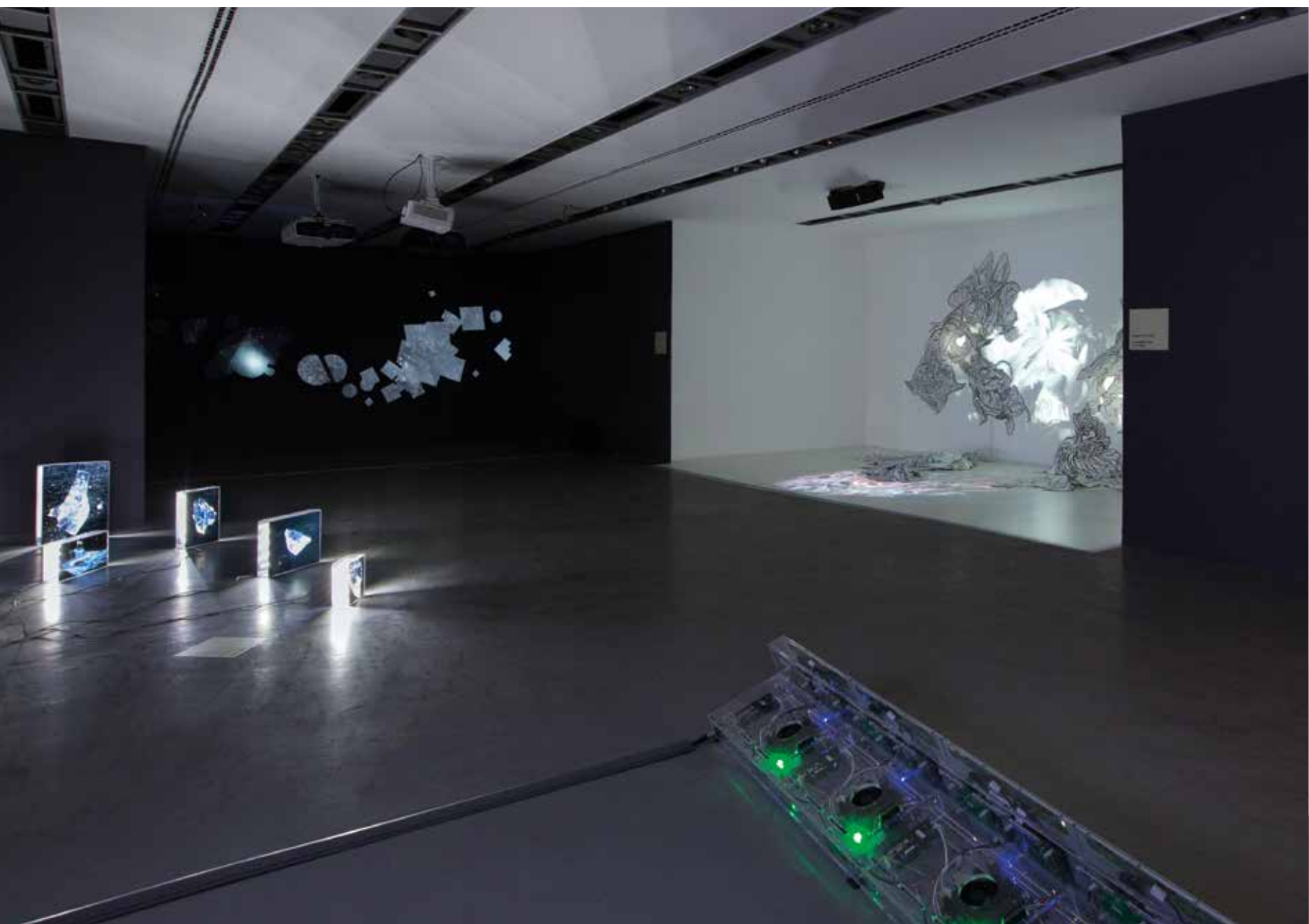
Yet even though new media works on display transform our experience of space, the visitors of the Nonspaces exhibition will realize that the space itself remains somewhere between novel and familiar - in a comforting limbo that lets us be somewhere else (somewhere outside and beyond our daily reality) and alone with ourselves, contemplating or just simply enjoying the moment and the experience of viewing. Just like the artspace that houses the exhibition and provides anonymous solitude to those who seek it. As such, Akbank Sanat itself, with its uncrowded stairways and slow-moving, jazz-playing elevator, is very much a part of the Nonspaces exhibition.

Ceren&Irmak Arkman









SANATÇILAR / ARTISTS

CAN BÜYÜKBERBER

FÉLIX LUQUE

FIELD

IÑIGO BILBAO

İDİL İLKİN

LAB[AU]

LIA

ONFORMATIVE

OUCHHH

PAUL MYODA

RYOICHI KUROKAWA

SEMICONDUCTOR

SOUGWEN CHUNG

YOUKI HIRAKAWA

CAN BÜYÜKBERBER & YAĞMUR UYANIK

MORPHOGENESIS, 2016

Morphogenesis (Yunanca morphê “şekil” ve genesis “yaratılış”tan gelen kelime “şeklin başlangıcı” anlamına gelir) bir organizmanın şeklini oluşturmaya neden olan biyolojik sürecin adıdır. Kendi örgütlenmiş sistemlerde ortaya çıkma olayından esinlenen bir sanal gerçeklik projesi olarak *Morphogenesis*, temel geometrik şekillerin sürekli dönüşümünden oluşur ve bunları kapsayıcı bir alanın yapı taşları olarak kullanır. İş fiziksel ve biyolojik evrenin çeşitli boyutlarında görsel-işitsel bir yolculuktur. Ortaya çıkmanın ortak özellikleri evrensel olarak gözlemlenebildiğinden, görsel-işitsel deneyim zaman ve mekanda bütün doğal dinamiklerin birbiriyle sistemik olarak bağlantılı oluşunu vurgular ve bu dinamiklerin nasıl yenilik ürettiğini gösterir. Sanal gerçeklik teknolojisi ile bu kavramsal noktalar etkileyici ve bireysel bir deneyime dönüşür. Altta yatan kavramlar ilgilenenlerin kurcalaması için hâlâ oradadır; sonuçta, aynı hayat gibi sanatta da bir şeyi anlamanın/öğrenmenin en iyi yolu deneyimdir.

Can Büyükberber, hem fiziksel hem dijital ortamlarda kendini gösteren kapsayıcı görsel-işitsel deneyimler yaratmaya odaklanan bir görsel sanatçıdır. Sanat pratiği farklı mecralar ve görüntü teknolojileriyle (mapping, sanal gerçeklik, jeodezik kubbeler ve dijital üretim teknikleri gibi) deneyler yapmayı içerir. Sanat, tasarım ve bilimi kapsayan disiplinlerarası bir yaklaşım ile Büyükberber’in işleri çoğunlukla insan algısı üzerine odaklanır ve çizgisel olmayan söylemler, geometrik düzen ve birlikte çalışan formlar gibi konuları irdeler.

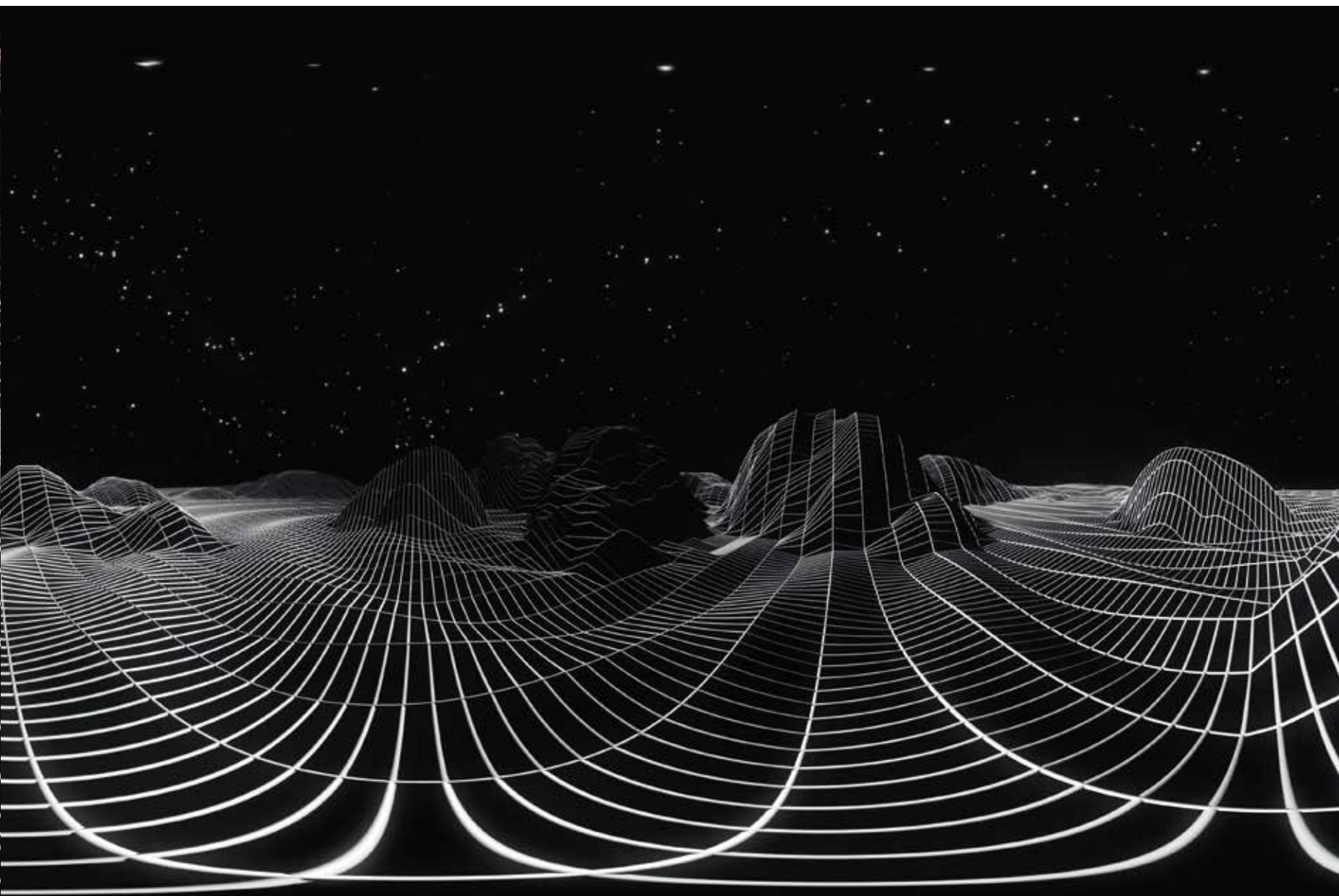
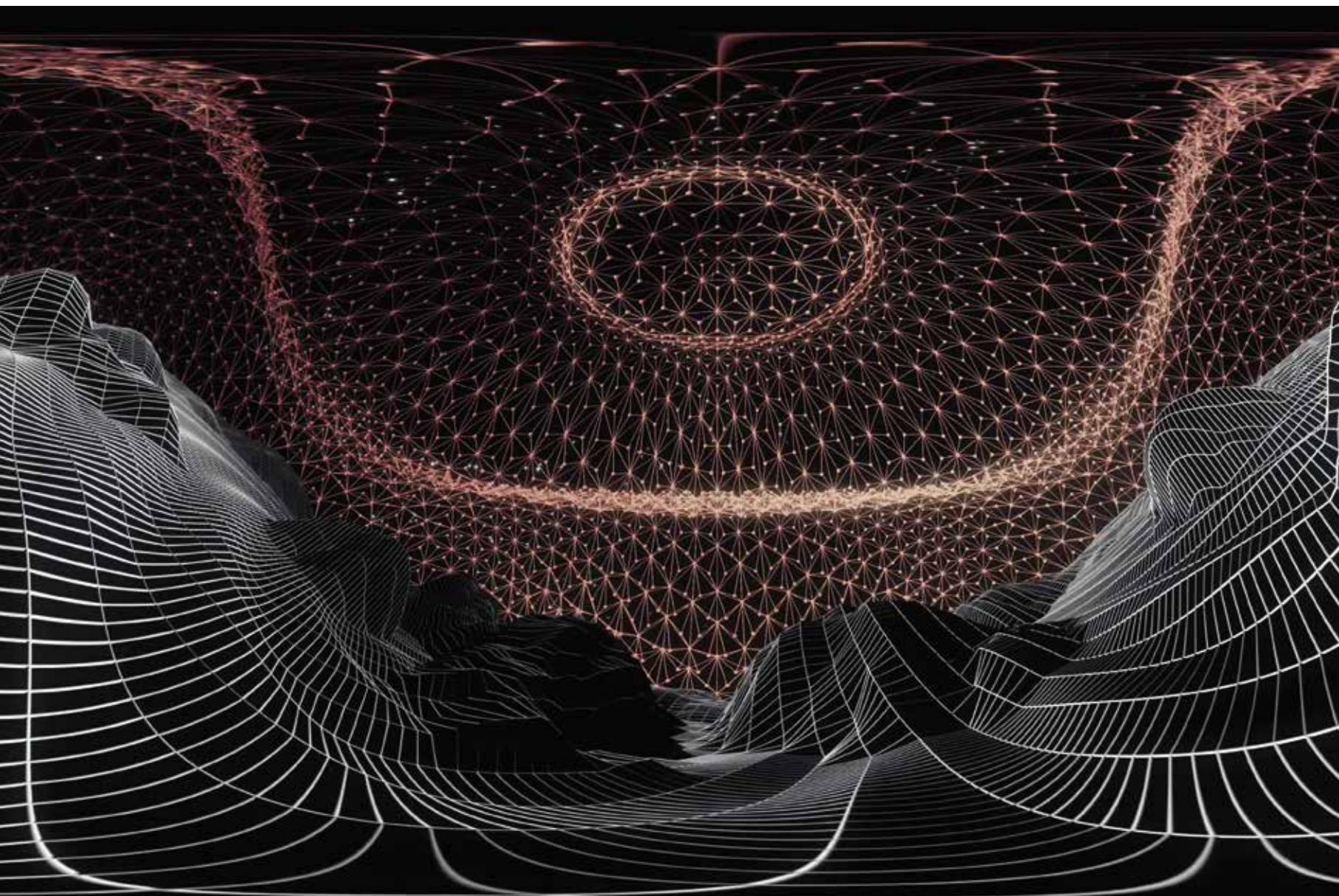
Görseller Visuals: Can Büyükberber
Ses tasarımı Sound Design: Yağmur Uyanık



Morphogenesis (from the Greek morphê “shape” and genesis “creation” literally meaning the “beginning of the shape”) is the name of the biological process that causes an organism to develop its shape. As a virtual reality piece, inspired by this phenomenon of emergence in self-organized systems, *Morphogenesis* consists of a continuous transformation of fundamental geometrical patterns and uses them as the building blocks of an immersive space. It is an audiovisual journey through different aspects of the physical and biological universe. Since the common characteristics of emergence can be perceived universally, the audiovisual experience intends to emphasize the systemic interconnectedness, over space and time, of all natural dynamics, as well as, how these dynamics create novelty. Through the VR technology, these conceptual points turn into an immersive experience, captivating and personal in itself. Yet the underlying concepts are there to be delved into by those who are intrigued; after all, in art, just as in life, best way to learn something new is through experience.

Can Büyükberber is a visual artist working on immersive audiovisual experiences embodied both in physical and digital spaces. His practice consists of experiments with different mediums and display technologies, such as projection mapping, virtual reality, geodesic domes and digital fabrication methods. Driven by an interdisciplinary thinking, which covers art, design and science, Büyükberber’s work often focuses on human perception, exploring new ways of non-linear narratives, geometrical order and synergetic and emergent forms.





FÉLIX LUQUE & IÑIGO BILBAO

ANILAR / MEMORY LANE, 2016

Memory Lane (Anılar), Félix Luque ve Iñigo Bilbao'nun çocukluk anılarının arka planını oluşturan Ribadesella ve Llanes (İspanya) bölgelerinden gerçek lokasyonları tasvir eder. İki büyük ekranda akan iş, bu yerlerde 3 boyutlu tarayıcılar ile kaydedilen veriyi gösterir. Kesin verilerin aşırı fazlalığı bu yerleri gerçek-üstü hayallere, hatta bilim-kurguya dönüştürür. Luque bu durumu "sinema değil, fotoğraf değil, gerçek bile değil" sözleriyle anlatır. Sanki sanatçıların çocukluk oyunları ve hayallerinin setini oluşturan bu yerler, bu sefer yetişkin oyuncakları (bilgisayarlar, 3 boyutlu tarayıcılar ve yazıcılar) aracılığıyla tekrar hayal edilmekte ve sahiplenilmektedir.

İnsan hafızasının asla güvenilir olmadığını hepimiz biliyoruz. Detayları unuturuz, yeni detaylar hayal eder ve ekleriz, bazı noktaları abartırız; bazı detaylar daha büyük ve parlak hale gelirken, diğerleri arka planda eriyip gider. Anılarımızın hatırlatıcıları olan fotoğraf ve objeler de zamanla eskir ve solar. Bu sürecin aksine, *Memory Lane* bize aşırı detaylı bir manzara sunar: fakat bu derece detaylı olması sonucunda, görüntü milyonlarca noktadan oluşan bir buluta dönüşür. Bu pek de çocukluğumuzda kaçtığımız kuytu köşeleri hatırlayacağımız türde bir görüntü değildir; ama belki tam da bu nedenle, gördüğümüz sadece sanatçılara değil, herhangi birimize ait olabilecek mükemmel bir kaçış noktasına dönüşür. Sanatçıların çocukluk hatıralarının kişisel ve özel alanları, artık izleyicilerin tümü için çocukluk hatıralarını temsil edebilecek genel ve ulaşılabilir sembollere dönüşmüştür.

3 boyutlu tarayıcı çevresindeki dairesel evrenin tamamını kaydeder; sadece kendisini yakalayamaz. Bu nedenle, tarayıcının durduğu yerde bir kara delik oluşur. Tıpkı hatıralarımızda kendimizi göremememiz gibi, 3 boyutlu tarayıcı da kendisini göremez. İşin ortasında duran bu kara delik bize kendi bireysel bakış açımızı hatırlatan bir işaretler; bir nevi kendi kişisel evrenimizin ortasındaki yerimizi işaretler. Bu kara delik, bir anlamda, herhangi bir izleyici tarafından doldurulabilecek ve her bir izleyiciye işin merkezine yerleşme imkanı sağlayacak bir boşluktur.

Tasarımcı Designer: Damien Gernay
Arduino programlama Arduino programmer: Vincent Evrard
Mekanik tasarım Mechanical design: Julien Maire

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España, secteur arts numériques, Fédération Wallonie-Bruxelles ve Arcadi ortak prodüksiyonu.

iMAL (FabLAB) desteği ile



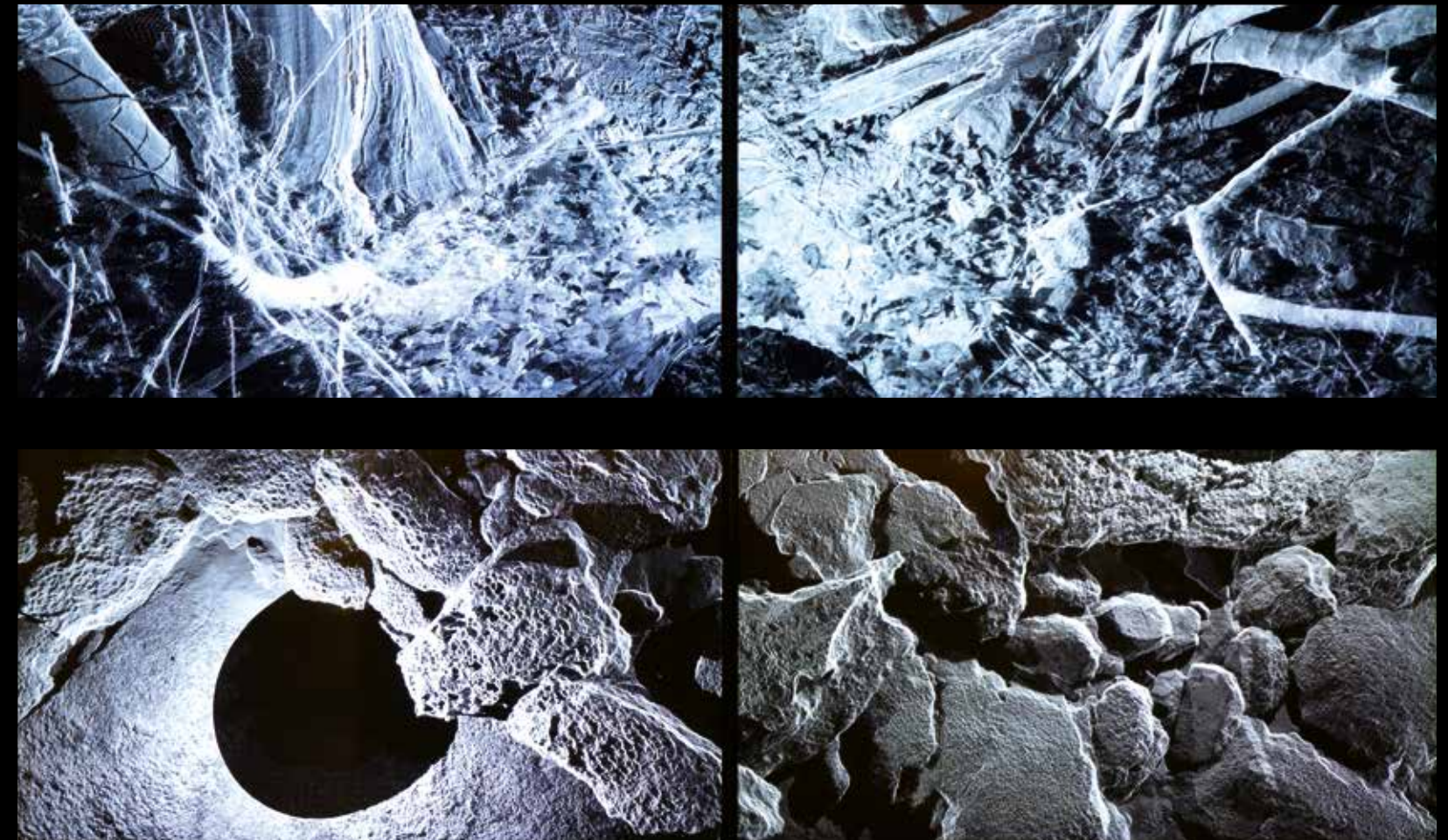
Memory Lane depicts real locations from the districts of Ribadesella and Llanes, Asturias (Spain), which constitute the backdrop of Félix Luque and Iñigo Bilbao's childhood and youth memories. Work on two big screens presents the data gathered via 3D scanning at those locations. In this case, the overabundance of precise data is actually what turns the locations into hyper-real fantasies or even science-fictions. Luque describes it as "not cinema, not photography, not even reality". It is as if the locations that have acted as the setting of the artists' childhood games and dreams are now being reimagined and re-appropriated via the use of their grownup toys: computers, 3d scanners and printers.

We know that human memory is never reliable. We forget details, imagine/add new ones, glorify certain aspects; some details get bigger and brighter than they actually were, while others fade in the background. And the mementos of our memories, like photos or trinkets, also age and decay with time. In contrast, *Memory Lane* presents us with a landscape of utmost detail: but in being so detailed, the image becomes a collection of millions of dots (a point cloud) - not exactly the way we would remember our childhood getaway; but ironically, the perfect getaway, that could belong to not just the artists but any one of us. The landscape hence becomes the epitome of childhood memories where everything is magical. The unique and personal spaces of the artists' childhood memories are turned into universal and accessible symbols of childhood memory for the audience at large.

The 3D scanner collects data of the entire circular universe around itself, but cannot capture itself; hence leaving a black hole where it stood. Just like we fail to see ourselves in our memories, the 3D scanner cannot record itself. The black hole at the center of the work stands as a reminder of our personal perspective; our position at the center of our personal universes. That black void is, in a way, there to be appropriated by each and every viewer, making it possible for each and every one of us to become the center of the work.

A co-production of *Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España, secteur arts numériques, Fédération Wallonie-Bruxelles and Arcadi*.

With the support of iMAL (FabLAB).





FIELD

ALPLER / ALPINE, 2016

Alpine [Alpler], dijital manzaraları araştırmakla ve ışık ve mekan kullanımı ile kapsayıcı deneyimler yaratmakla ilgilidir. Duman ile doldurulmuş özel bir alana yerleştirilmiş, arkadan ışık alan bir dijital baskı tuvalden oluşur. Dijital manzarayı ışık kaynağı olarak kullanarak ve odayı duman ile doldurarak Field, izleyiciyi kapsayıcı bir atmosferin içine çeker ve baskıyı bir enstalasyona dönüştürür. Manzaranın dijital özellikleri ortamın gerçeküstülüğü ile daha da kuvvetlenir. Dumanın içinden yürüyen izleyici, odanın ucunda inanılmaz derecede detaylı bir manzara ile karşılaşır: bu manzara dijital ve gerçeküstü bir dünyaya açılan bir kapı gibidir. Bu manzara gerçek mekanlardan toplanan coğrafi verilere dayanan bilgisayar tarafından üretilmiş bir modeldir. Kaya yüzeylerine eklenen inanılmaz derecede yoğun detaylar manzarayı gerçeküstü yapar.

Field, kapsayıcı görsel-işitsel deneyimler ve güçlü ve yeni görsel iletişim formatları yaratmak için sanat ve teknolojiyi birleştiren Londra bazlı bir yaratıcı stüdyodur. Yaklaşımları minimal ve dışavurumcu temel fikirleri zengin ve rafine çok-platformlu deneyimlere dönüştürür. Duygu, renk ve davranışlarla iletişim kurarak, zamansız ve mekansız işler üretmeye çalışırlar. Kodun ve jeneratif stratejilerin gücünü kullanarak sanatı çevremizdeki dünya kadar canlı hale getirmeye odaklanırlar. Yeni görsel ifade şekilleri bulmak için teknoloji ile oynarlar. Sürekli araştırma ve geliştirme çabaları şaşırtıcı ve yenilikçi kavramlar, kapsayıcı deneyimler ve yeni anlatı şekillerinin temellerini oluşturur.





Alpine is about exploring digitized landscapes and creating an immersive experience through light and space. It comprises of a backlit digital print canvas in a dedicated space filled with haze. By using the digital landscape as a light source and filling the room with fog, Field draws the audience into an immersive atmosphere and amplifies a print into an installation artwork, while the digital quality of the landscape is enhanced by the surreality of the scene. Walking through a misty weather, the viewer discovers an incredibly detailed landscape at the end of the room, like a portal into a digital and surreal world. The landscape itself is a computer-generated model based on geographic data of real landscapes. By the addition of extraordinary levels of detail to the rock surfaces, the landscape becomes hyperreal.

Field is a specialized creative studio in London that combines art and technology to create immersive audio-visual experiences and powerful new formats of visual communication. Their approach shapes minimal and expressive core ideas into rich and refined multi-platform experiences. Communicating through emotion, color and behavior, they strive to create work that is timeless and universally accessible. And using the power of code and generative strategies, they strive to make art as alive as the world around us. They play with technology to explore and invent new formats and visual expressions. Their continuous research and development provide the seeds for spectacular and innovative concepts, immersive experiences, and new kinds of narratives.



İDİL İLKİN

CRYSTAGRAMS, 2016

İlkin, işlerinde özellikle atmosferik optik algı üzerine yoğunlaşır ve ışık, ısı, kırılma, yayılım, dalga boyu, çok-kristalli yapılar ve rezonans hakkında kafa yorar. Eriyen buzullar ve gazların yaktığı karın yarattığı iklimsel değişimleri dijital görüntüler ve ışık kutuları ile ortaya koyar. Eriyerek yok olmayı gösteren maviden koyu maviye dönüşte, sanatçı kendi hissettiği kaçınılmaz huzur, teslimiyet, tatmin ve güvenlik duygularının eşlik ettiği dönüşüm sürecinin yarattığı çaresiz kaygı halini ölümle ya da kayboluşla karşılaştırır. Çeşitli nedenlerle ve koşullar altında yaşadığımız coğrafyadan ilham alan işler üretmenin kimlik kavramıyla ilintili olduğunu kabul etse de, İlkin kimlik ve coğrafya meselelerini geleneksel olmayan bakış açıları ve farklı paralel ve meridyenlerden ele alma konusunda fazlasıyla özenlidir. Öznellik ve aidiyetle ilgili meselelerin bağımsız ve doğası gereği yumuşak başlı ve karmaşık yapılar olduğuna inanır. Bu yapılar farklı bakış açılarına göre değişiklik gösterir; İlkin farklı coğrafyalardaki atmosferik koşulların farklı lensler olarak düşünülebileceğini vurgular. Bu filtreleri kullanarak İlkin bireyleri ve coğrafyaları, ama özellikle de kendini, mercek altına alır ve bu dağınık yansımalar arasında özgürce dolanırken deneyimlediği iç diyalogları paylaşır. Seyahat ettiğimizde renkler bile değişebiliyorsa, hayatta pozisyonumuza göre değişmeyecek hemen hiçbir şey yoktur.

İdil İlkin İstanbul'da yaşamakta ve çalışmaktadır.



İlkin, particularly focuses on atmospheric optical perception and ponders on light, rays, refractions, dispersions, wavelengths, multi-crystalline structures and resonance with her works. She demonstrates the climatic change caused by melting glaciers and snow burnt by gas through digital images and light boxes. While in a state of turning from blue to a darker shade of it, which is invoked by the reality of extinction by melting, the artist compares the helpless state of anxiety caused by the cooling and transformation process -coupled by her feelings of inevitable peace, submission, satisfaction and security- to death or being wasted away. Even though she admits that producing works inspired by the geography, which we live in due to various reasons and conditions, is directly related to the concept of identity, İlkin is nonetheless particularly elaborate in handling the matter of identity and geography from unconventional viewpoints and different parallels and meridians. She believes that matters related to subjectivity and belonging are autonomous and naturally compliant complex structures, which vary based on different points of view, and emphasizes the fact that atmospheric conditions in different geographies serve as a form of lens. Using these filters, İlkin puts individuals and geographies, and especially herself, under the microscope and shares the inner dialogue she experienced while freely wandering among those dispersed reflections. If even colors can change when we travel, then there is little, if not nothing, that will not change depending on our position.

İdil İlkin currently lives and works in Istanbul.





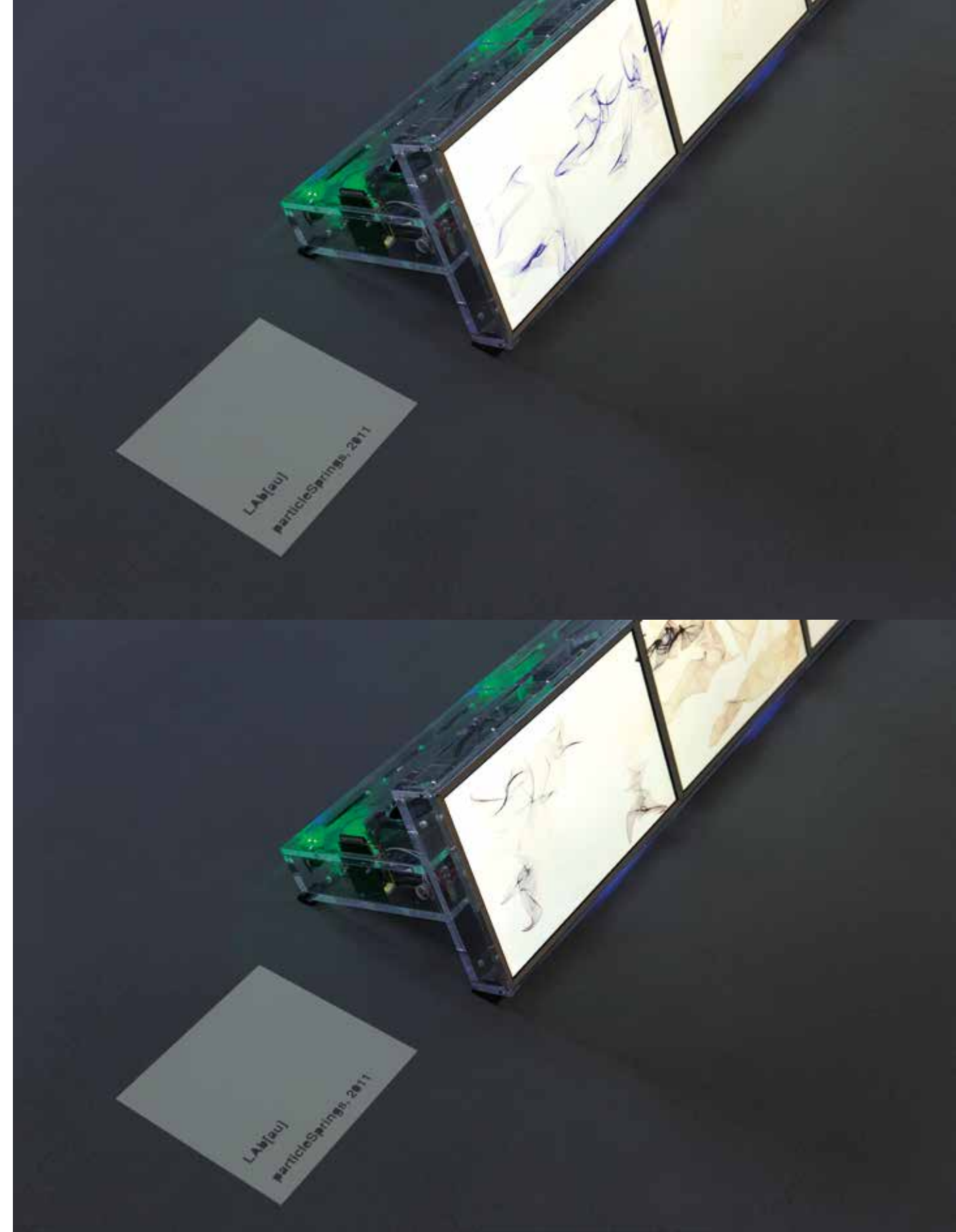
particleSprings (parçacıkYaylar) karmaşık davranışlar ortaya çıkarmak için basit algoritmalar kullanarak pikselleri harekete geçiren bir gerçek zamanlı parametrik süreç kullanır. Çizgilerin oluşturduğu kalıplar bir dizi kuralı takip ederken adım adım kendini tekrarlar. Bu işteki kurallar bir grup pikseli rastlantısal bir çizgisel harekete sokar. Bu pikseller aralarında basit bir çizgi ile görselleşen bir yay sistemiyle birbirine bağlıdır. Birbirlerinden uzaklaştıkça, gerilim artar; ta ki tekrar birbirlerine doğru çekilene kadar. Birbirlerine ne kadar yaklaşırlarsa, hareket o derece ağırlaşır; ta ki birbirlerinden tekrar uzaklaşana kadar. Bir parçacık ekranın sınırlarına yaklaştığında, geri seker ve ilk hızıyla ters yönde harekete koyulur. Bu davranışlar gruba ekranda salınarak çizgisel yapılar oluşturan eklemli ve elastik bir çizgi görüntüsü verir. Bu oyunbaz hareketlerin ardında ise süreci belirleyen katı kurallar bulunmaktadır. İşin donanımı da sanatçılar tarafından tasarlanmıştır ve bu anlamda işin bir parçası olarak algılanabilir.

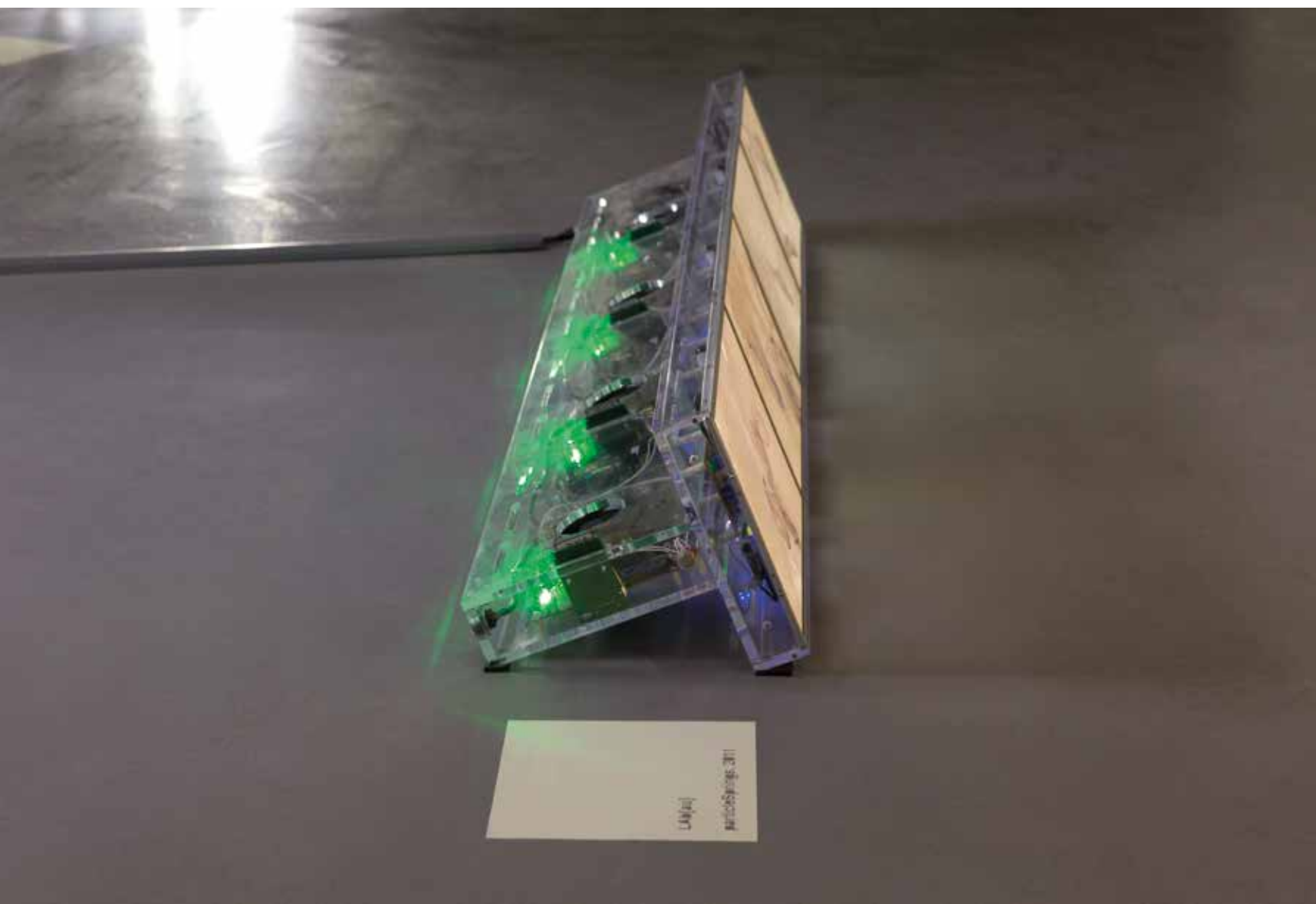
LAB[au], Manuel Abendroth, Jérôme Decock ve Els Vermang'dan oluşan Brüksel bazlı bir sanatçı grubudur. Ürettikleri işler, güncel malzemeler, teknikler ve formatlar kullansa da, kavramsal sanat ve sistemik sanat ile benzer özellikler gösterir. İndirgemeci, dizisel ve yalın bir dile yönelik kuvvetli bir eğilim sergilerler ve bu renk, geometri, ışık ve hareket kullanımlarında açığa çıkar. LAB[au] güncel estetiği algoritmaya dayalı mantık ile sorgular.



particleSprings uses a parametric real-time process setting pixels in motion, using simple algorithms to draft emerging complex behaviors. The line pattern draws step after step, iterations, while following the set of rules. The rules in “particleSprings” initialize groups of pixels randomly set in linear motion. These pixels are linked by a spring visualized by a simple line between them. When moving away from each other, the tension rises until the moment they are pulled back; the closer they get the more dampened this movement is, until they spread out again. As a particle reaches the borders of the screen, it bounces back, restoring some of its initial speed while inverting its direction. This behavior gives a group the appearance of an articulated and elastic line that oscillates over the screen drawing line constructions. Behind these playful motions are strict rules determining the process. The hardware of the work is also designed and produced by the artists, hence becoming part of the work itself.

LAB[au] is a group of artists, Manuel Abendroth, Jérôme Decock and Els Vermang, located in Brussels. Their artworks share characteristics with conceptual art, system art and concrete art - though actualized with contemporary materials, techniques and formats. They have a strong tendency towards a reductionist, serial and elementary language, manifested in their use of color, geometry, light and motion. LAB[au] questions contemporary aesthetics, confronting them with algorithmic logic.





AŞK BİLE BİZİ AYIRMAYACAK / NOT EVEN LOVE WILL TEAR US APART, 2015
SONBAHARDAKİ YALNIZ / THE LONELY ONE IN THE AUTUMN, 2014
ELMASIN İÇİNDE / INSIDE THE DIAMOND, 2015

Aşk Bile Bizi Ayırmayacak

LIA'nın *Not Even Love Will Tear Us Apart (Aşk Bile Bizi Ayırmayacak)* işinin temelinde aşkın nihai sembolü kalp vardır. Tüm formlar çift olarak ortaya çıkar ve kompozisyonun daimi hareketi bu formların birbirinden ayrılacağına işaret eder. Oysa her çift sonuçta tek bir noktadan birbirine bağlı kalır. LIA'nın kendi sözleriyle, "aynı aşıkların ilişkilerinde olduğu gibi kalıcı değişim sadece detaylarda gerçekleşir; genel estetikse hep aynı kalır". Yeni şekiller eski yapıların üzerine oturur ve görüntüye sürekli artan bir derinlik verir; bu yeni şekillere taban oluşturan bir tarih yaratır. LIA'nın işi aynı zamanda aşk gibi elle tutulamayan kavramların kod aracılığıyla anlatılmasının mümkün olup olmadığına dair bir denemidir.

Sonbahardaki Yalnız

LIA'nın *The Lonely One in the Autumn (Sonbahardaki Yalnız)* işi ilhamını Gustav Mahler'in *Das Lied der Erde (Yeryüzünün Şarkısı)* eserindeki *Der Einsame Herbst (Sonbahardaki Yalnız)* şarkısının sözlerinden alır:

Sonbaharın sisi maviliğiyle gölün üstüne yayılır.

Her çimen bıçak gibi donmuş durur.

Sanki bir sanatçı yeşim-tozu dökmüştür zarif çiçeklerin üstüne.

Eser Mahler'in sözlerinin çağrıştırdığı şekiller, formlar ve renkler yaratır: Kış renkleri, neredeyse kırılan buza benzeyen donmuş çimenler, yalnızlık - ve elbette soğuk. Miguel Carvalhais ve Pedro Tudela tarafından bestelenen müzik görüntüleri tamamlayarak ya da yeni çağrışımlar yaparak kompozisyonu destekler. Soyut sesler kırılan buz ve uzak bir yerde yankılanan su damlaları gibi seslere dönüşür.

Elmasın İçinde

Inside the Diamond (Elmasın İçinde) LIA'nın yaratıcı fikirlerini modern teknolojiyle, yani dijital kod ve bir makinenin insan tarafından verilen komutları sistematik şekilde yorumlaması ile birleştirme konusundaki ustalığını ortaya koyar. İş sayısal değişmezler ile dijital yorumlama için gerekli komutları birleştirerek, zaman içinde renk değiştiren ve bir prizmada kırılan ışık izlenimi veren kristal yapılar oluşturur. *Inside the Diamond* işinin sürekli evrimini izlemek sadece keyifli değildir; aynı zamanda, bu evrim tüm detaylarıyla gözlemlenebilecek kadar yavaş gelişir.



Not Even Love Will Tear Us Apart

LIA's work *Not Even Love Will Tear Us Apart* has in its focus the ultimate symbol of love: the heart. All forms appear in pairs and the composition's perpetual motion suggests the forms will be separated. However, each pair ultimately remains connected to a shared point. In LIA's own words, "as with relationships between lovers, permanent change happens in the details, while the overall aesthetic remains the same". New shapes overlay the old structures, adding ever-increasing depth to the resulting image and building up a history that is in turn a base for fresh shapes. The work is an exploration into the possibility of communicating intangible concepts like love through code.

The Lonely One in the Autumn

LIA's *The Lonely One in the Autumn* was inspired by Gustav Mahler's *Der Einsame Herbst (The Lonely One in the Autumn)* from the song *Das Lied der Erde (Song of the Earth)*:
Autumn fog creeps bluishly over the lake.
Every blade of grass stands frosted.
As though an artist had jade-dust over the fine flowers strewn.
The work develops shapes, forms and colors that mimic the images invoked by Mahler's lyrics: winter colors, strands of frozen grass that almost resemble breaking ice, loneliness - and ultimately the cold. The soundtrack composed by Miguel Carvalhais and Pedro Tudela underlines the composition by either complimenting images or evoking additional associations. Abstract audio develops into what could be interpreted as ice braking, and finally the dripping and pouring of water in a remote but echoing space.

Inside the Diamond

Inside the Diamond is an illustration of LIA's exceptional ability to combine her own creative ideas and intentions with modern technology, namely digital code and a machine's systematic interpretation of human instruction. The work consists of a set of rules that combine both numerical constants and instructions for digital interpretation, creating crystalline structures that, over time, evolve in color, giving the impression of light being refracted through a prism. The constant evolution of *Inside the Diamond* is not only beautiful to observe, but develops slow enough to be observed in great detail.



LIA

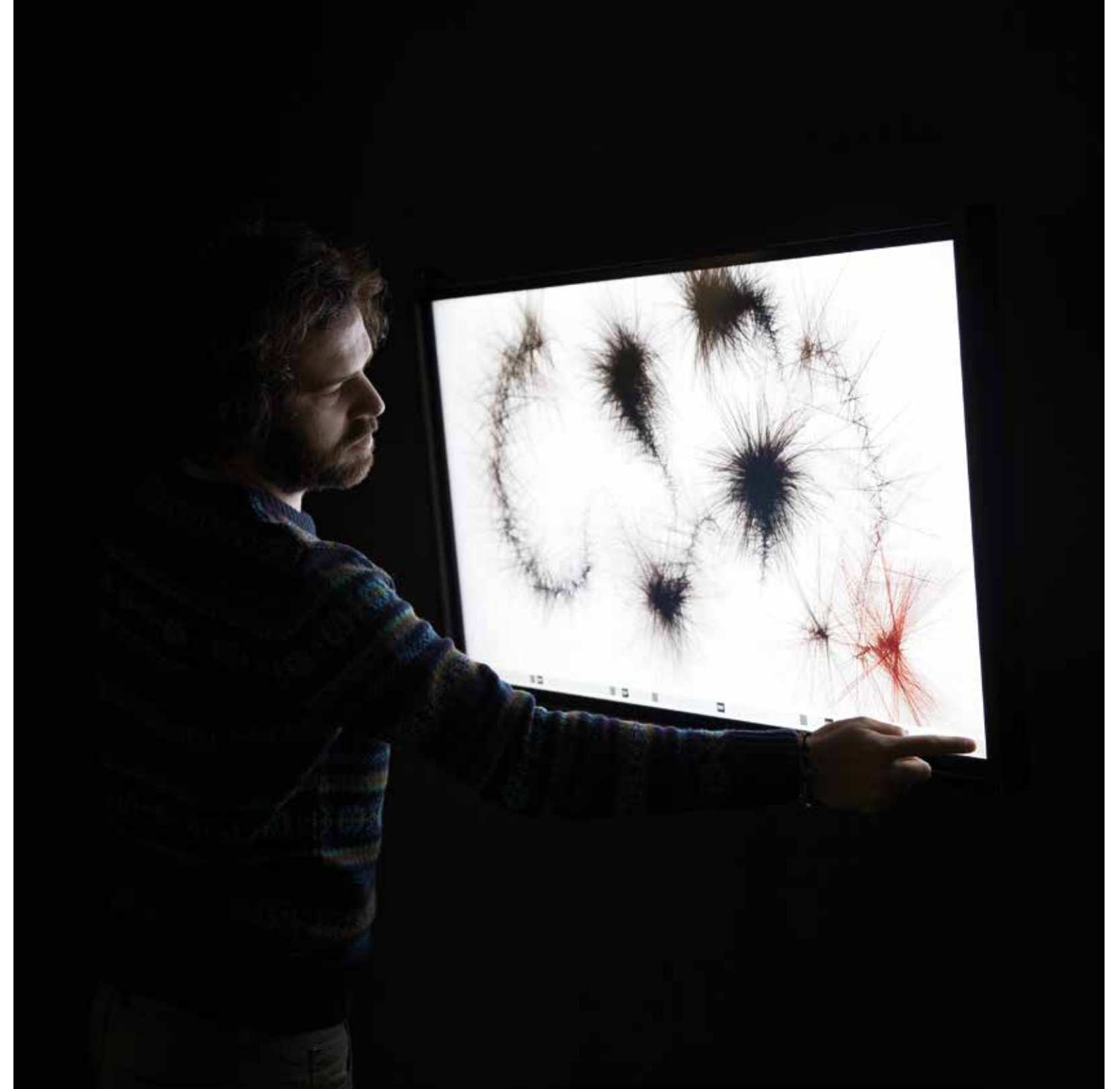
TENTASHO, 2016

Tentasho LIA'nın hem etkileşimli bir enstalasyon hem de kendi kendine işleyen jeneratif bir sistem olarak izlenebilecek yöntemsel bir işidir. Etkileşimli modda sistemin bazı parametreleri ekrandaki arayüz kullanılarak kontrol edilebilir. Beş kontrol arayüzü isimlendirilmemiştir; böylece bu arayüzlerle ve tuvalle etkileşimler beklenmedik ve şaşırtıcı sonuçlar ortaya çıkarır. Kullanıcıdan bir giriş olmadığında ise hemen jeneratif mod devreye girer; sanki iş yeni kompozisyonlar yaratmak için sabırsızlanıyormuş gibi. *Tentasho* hem yaratır hem yok eder: ne kendisinin ne de başkalarının kompozisyonlarının uzun süre ekranda durmasına izin vermez.

Avusturyalı dijital sanatçı *LIA*, yazılım ve internet sanatının öncülerindendir. Sanatsal pratiği aynı zamanda jeneratif filmler, canlı görseller, enstalasyonlar ve ses işlerini de içerir. Portekiz bazlı medya markası Crónica'nın kurucularındandır.

Tentasho is a procedural work by LIA that can be experienced either as an interactive installation or as a self-running generative system. In the interactive mode some parameters of the system can be controlled by using the onscreen interface and by inputting gestures on the canvas. The five interface controllers are not explicitly labeled, and the interactions with them or with the canvas bring forth outcomes that are often unexpected and surprising. The generative mode takes over whenever there is no input from a user, as if the piece is impatient and eager to create new compositions. “Tentasho” creates but also destroys, not allowing any composition (its own or the users’) to persist for long.

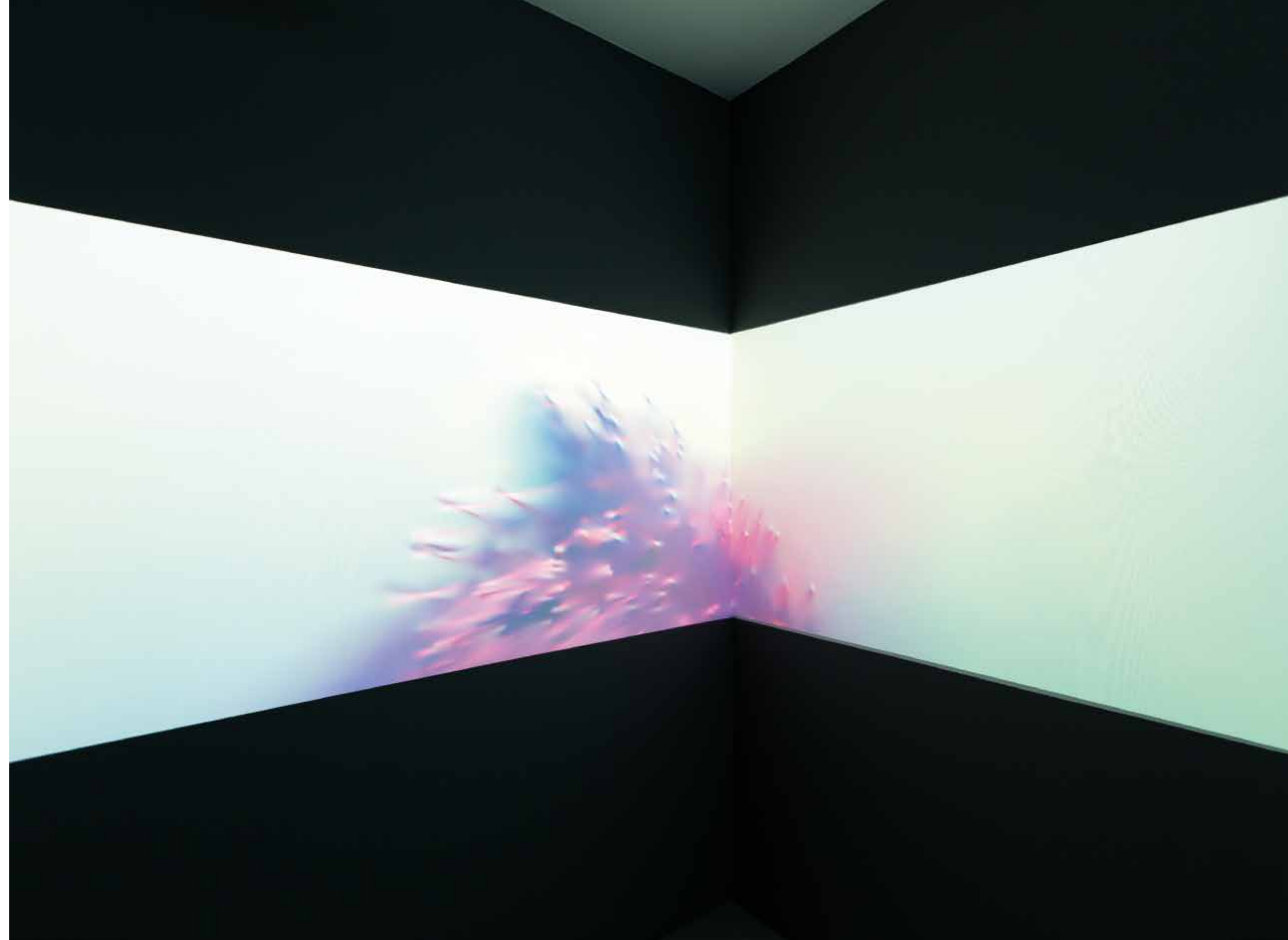
Lia is an Austrian digital artist and one of the early pioneers of software and net art. Her work also comprises generative films, live visuals, installations and sound works. She is a founding member of the media-label Crónica based in Portugal.



ONFORMATIVE

ÇARPIŞMA / COLLIDE, 2016

Yaratıcı yönetim / Creative Direction: Cedric Kiefer
Tasarım / Design: Bernd Marbach
Prodüksiyon / Production: Imprint Projects, onformative
Araştırma / Research: Christian Loclair
Ses tasarımı / Audio Composition: kling klang klong
Dolby Laboratories için üretilmiştir. / Commissioned by: Dolby Laboratories.

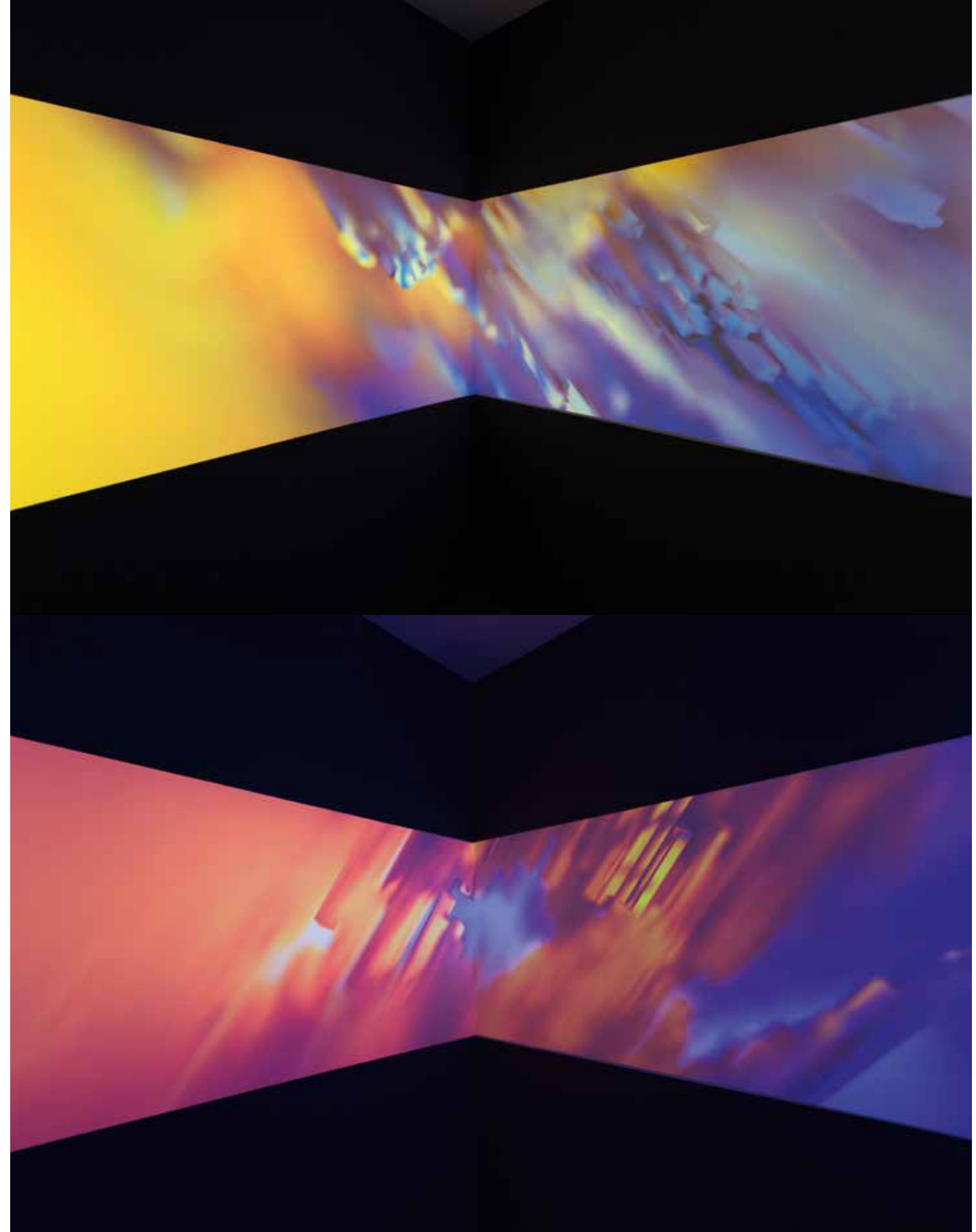


Onformative, sanat ve teknolojinin sınırlarını zorlamaya çalışan Berlin bazlı bir stüdyodur. Deneysel yaratıcı ifade şekilleri arayışlarını duygusal bir yaklaşım yönlendirir. Bu duygusal yaklaşım, yaratım süreçlerinin karmaşıklığına rağmen zahmetsiz görünen estetik anlamda zengin işler yaratmalarına imkan sağlar.

Collide (Çarpışma), sinesteziden esinlenen kapsayıcı bir yerleştirmedir. Sinestezi, bir duyunun uyarılması sonucu başka bir duyunun izlenimlerinin tetiklenmesidir; ya da kısaca duyuların bir birlikteliğidir. İş çok-duyulu bir deneyim yaratarak kendini yaratıcı sürece bırakmak ve bu süreçte kaybolmak hislerini incelemeyi hedefler. Aynı zamanda, duyuların birleşmesi ve izleyiciyi bir anlamda aşırı duyu yüklemesine maruz bırakması nedeniyle kuvvetli bir anı yaşama hissi uyandırır.

Yaratıcı süreçte, onformative arşivlerden farklı dans türlerinden kaydedilmiş hareket verilerini taradı; daha sonra da seçtikleri hareketleri renklere dönüştürdü. Aynı sinestezik birinin bir dans gösterisini izleyeceği gibi: hareketler renkleri tetikleyerek. Yerleştirmenin animasyonları tamamlandığında, ses tasarımcıları 3 çello için ucu açık bir beste yazdılar ve her çelloya belirli kurallara bağlı kalınması gereken bir harmonik yapı verdiler. Üç cellist sanal gerçeklik gözlükleri takarak kendilerini animasyonların içine bıraktılar ve bu şekilde müziği çaldılar. Görseller performanslarının dinamizm, yoğunluk ve ritmini belirledi. Yine sinestezik birinin deneyimindeki gibi renkler seslere dönüştü.

Collide (Çarpışma), görsel sanatçılar, ses tasarımcıları ve müzisyenler arasında bir ortaklık ile ortaya çıkmıştır. Aynı onformative'in yaratıcı yaklaşımında olduğu gibi, farklı mecralarda çalışmak yaratılan işe kendine özgü bir zenginlik ve derinlik katmıştır.

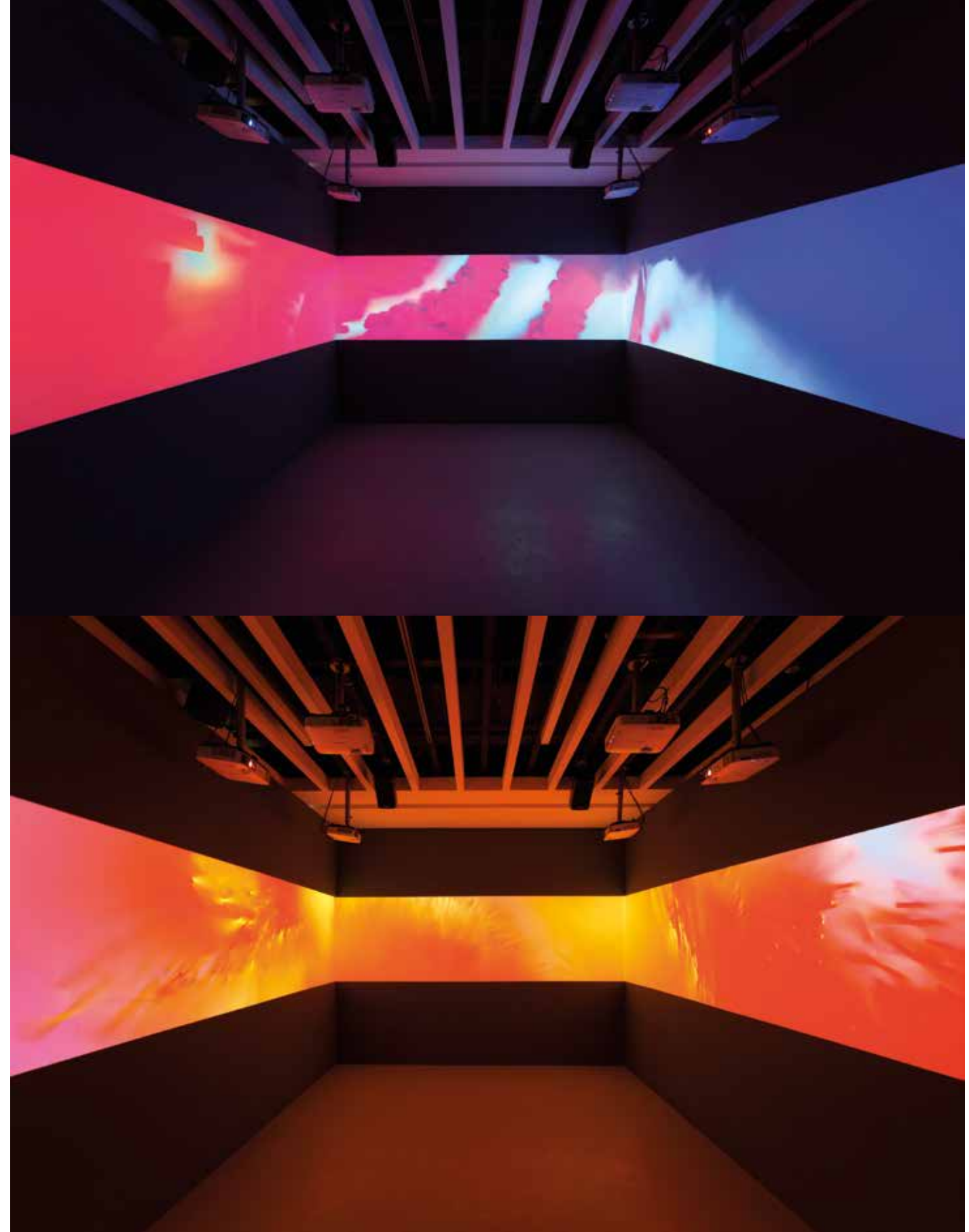


Onformative is a Berlin-based studio pursuing to challenge the boundaries of art and technology. They are guided by an emotional approach to search for experimental forms of creative expression. This emotional approach helps them create aesthetically beautiful works that look effortless despite the complicated nature of the technological processes involved in their creation.

Collide is an immersive art installation inspired by the phenomenon of synaesthesia, the production of sense impressions relating to one sense by simulation of another sense or in simpler words, a union of the senses. It aims to create a multi-sensory experience in order to examine the feeling of being immersed and losing oneself in the creative process. It also creates a strong sense of being in the moment as the senses combine and become one immersing the viewer in sensory overload.

During the creative process, the onformative team went through archives of recorded motion data from different fields of dance genres; then transformed the selected movements through color. Much like someone with synaesthesia would enjoy a dance show: movements triggering colors. Once the animations for the installation were completed, sound designers wrote an open composition for 3 cellos and assigned each a harmonic structure with some distinct rules to follow. A trio of cellists wore virtual reality goggles immersing themselves in the animations and played the compositions. The visuals dictated dynamism, intensity, rhythm as well as melodic figures in their performance. Once again, much like the experience of someone with synaesthesia, the colors transformed into sounds.

Collide is the result of a collaboration between visual artists, sound artists and musicians. Akin to onformative's creative approach, working across mediums lends a unique richness and depth to the work.



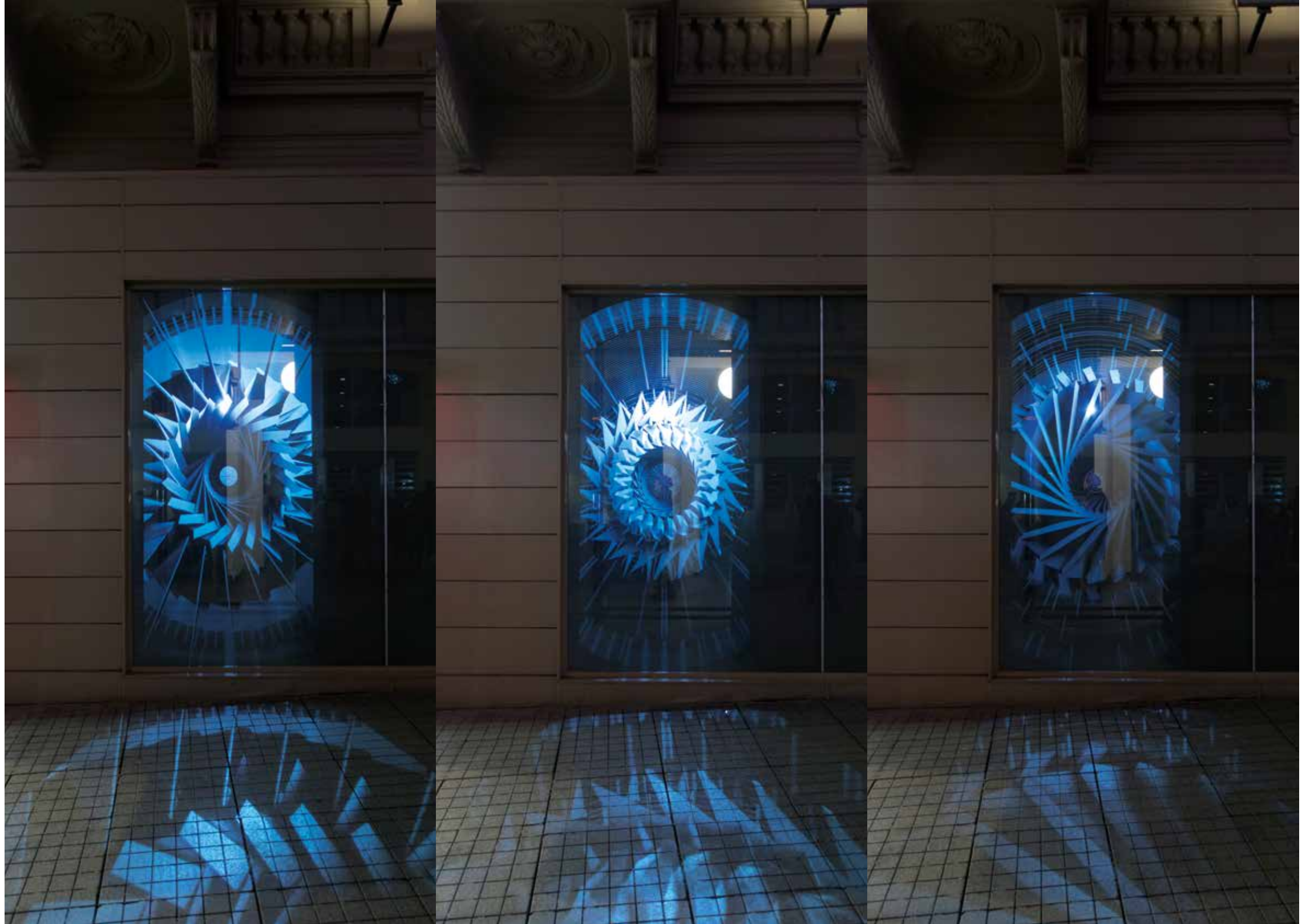
OUCHHH

IOTA, 2016

Mekan bir yeri oluşturan elemanların üç boyutlu organizasyonuyken, karakter o yerin atmosferidir. Yer, barındırdığı ruh ile, fizik ve matematik bilimlerinin soyut yönleriyle ele aldığı mekanın ötesinde, farklı boyutlar içermektedir. Mekan fiziksel özelliklerine bağlı olarak tanımlanabilirken, yer tek ve özeldir. Yaşanan mekanda sezgisel olarak yakalanan nesnel veriler sürekli değişmekte ve dönüşmektedir.

Matematikte, bir alanın diğerinin içine dahililiyeti küçük harfli *iota* ile temsil edilir. Gözün algılayabildiği tek şey ışıktır. Iota, ışık fiziği ve geometrinin temellerinden ilham alan bir cam yerleştirmesidir. İzleyicinin bakışına göre, ışığın doğası ve diğer özellikleri gözlemlenebilir.

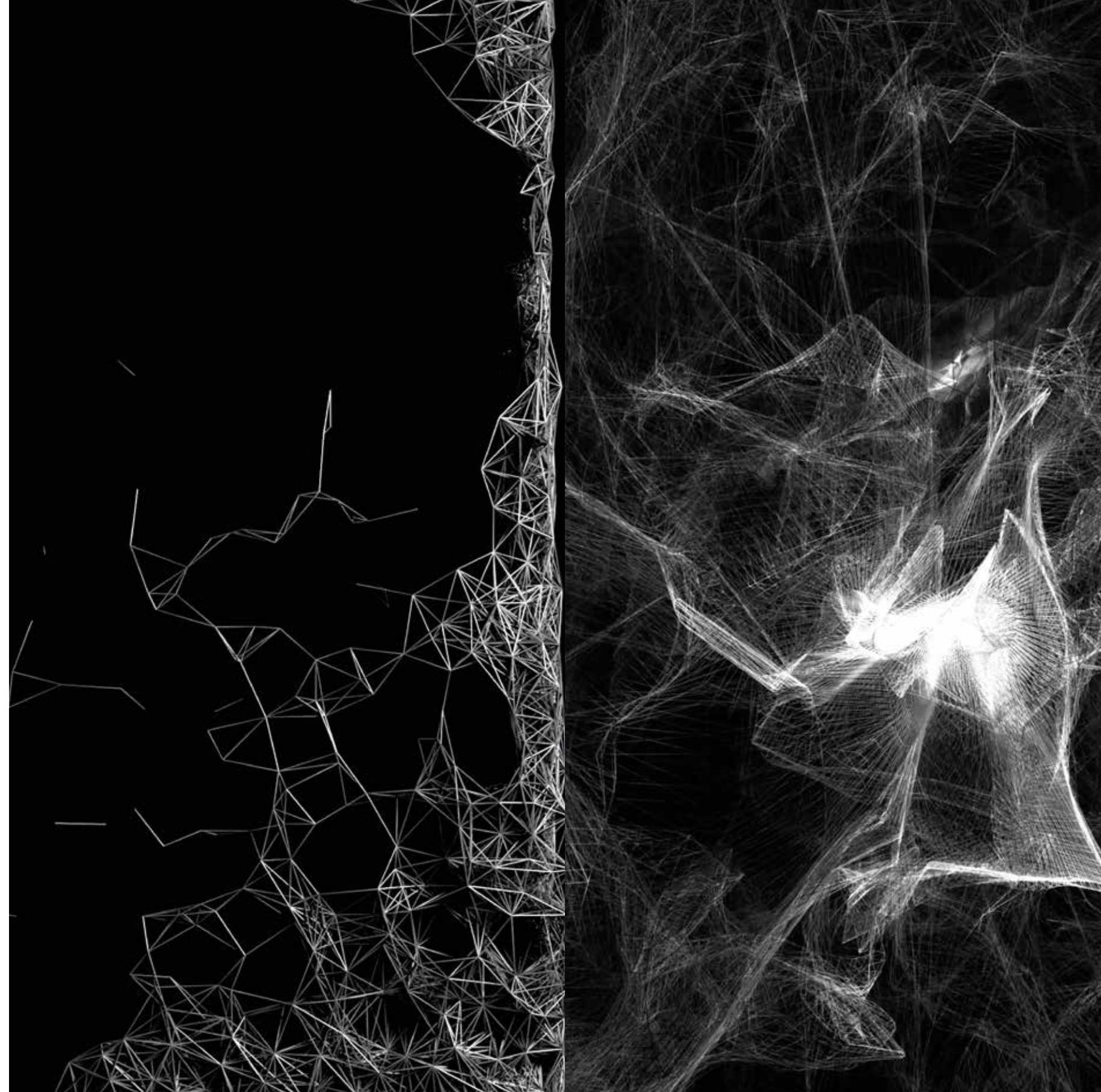
Ouchhh yarattığı her işte sanat, bilim ve teknoloji arasında bir denge kurmayı hedefler. Animasyon, hareketli görsel tasarım ve kamusal sanat konularında uzmanlık sahibi, yenilikçi, çok-disiplinli bir yaratıcı merkez olan Ouchhh, matematik, doğa, jeoloji ve parça fizikçileri, mucitler ve mimarların işlerinden ilham alır. Doğada bulunan tasarım prensiplerini bilgisayarla tasarıma uygulama gerekliliğine dair inançlarıyla ödüllü dış-mekan görsel-işitsel performansları, video mapping projeleri, kinetik heykeller ve kapsayıcı deneyimler yaratırlar.

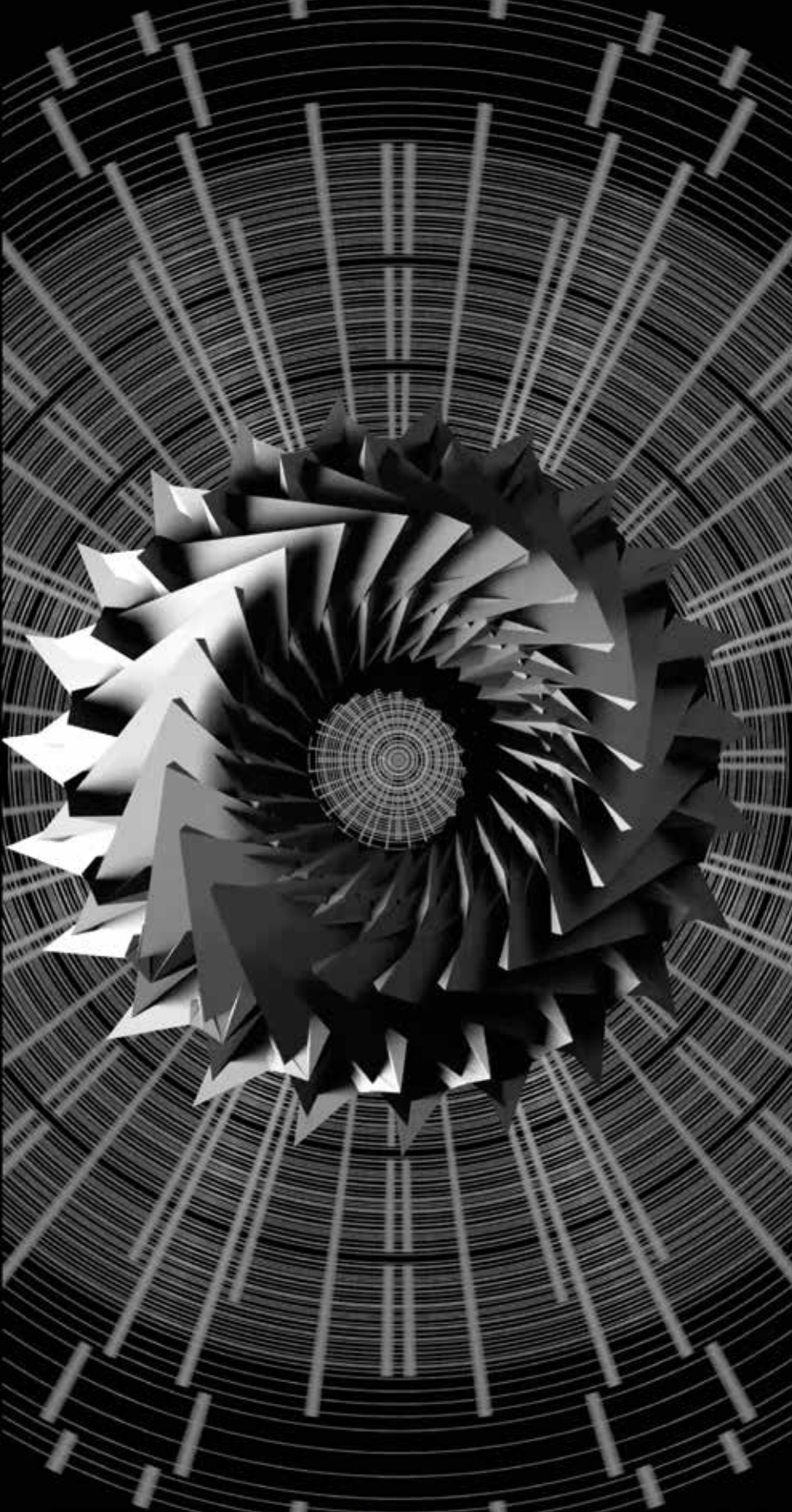
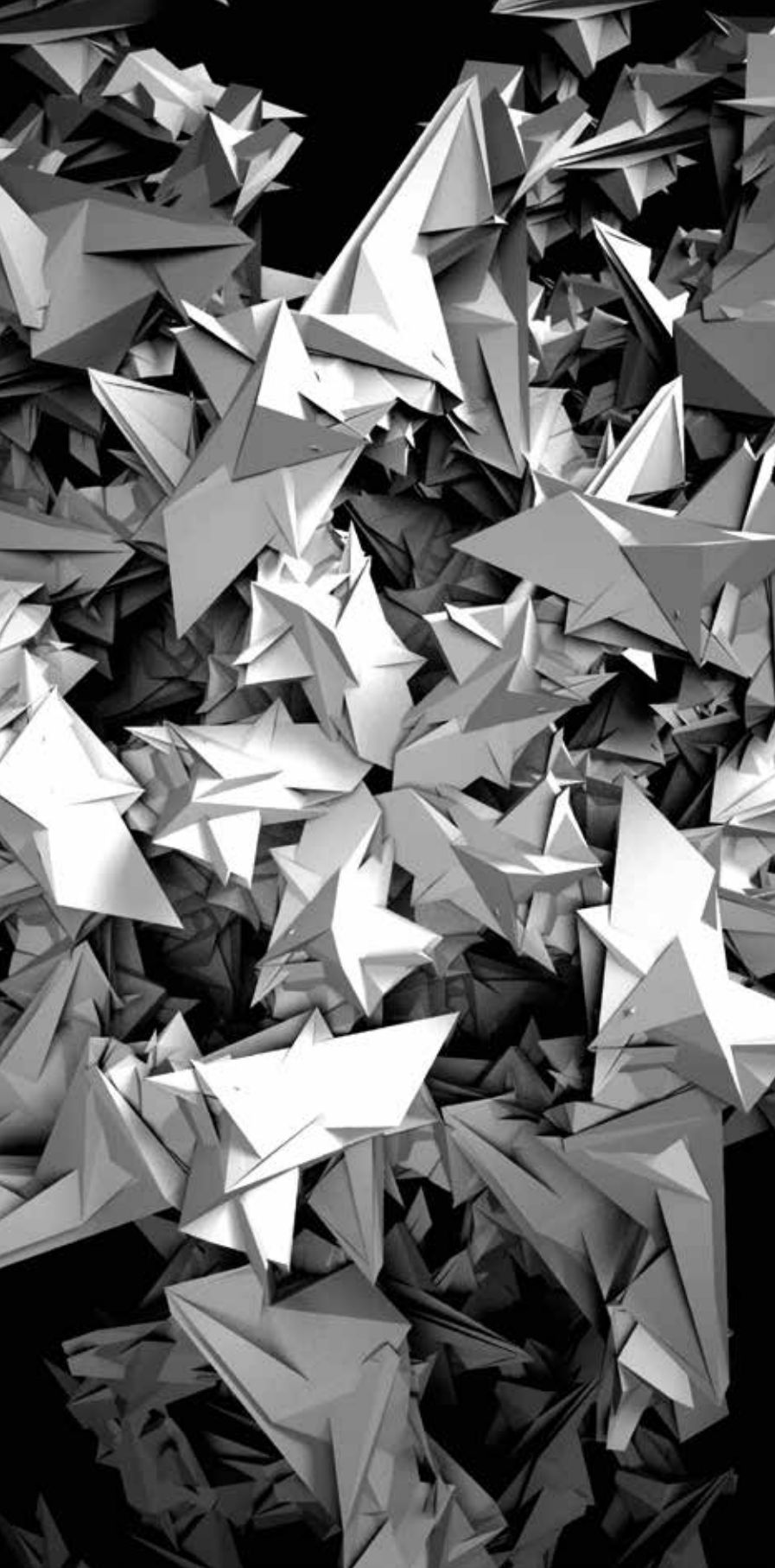


Space is the three dimensional organization of the elements that make up a place, while character comprises its atmosphere. With the spirit it embodies, place contains dimensions beyond those of space examined abstractly by physics and mathematics. While space can be defined based on its physical attributes, place is unique and special. In the space inhabited, objective information perceptively gathered are in continuous flux and transformation.

In mathematics, the inclusion map of one space into another is denoted by the lowercase *iota*. Light is the single element that can be perceived by the eye. Iota is a glass installation inspired by light physics and a research to find the origins of geometry. Corresponding to the focus of the observer, the nature of light and its different aspects can be seen.

Ouchhh strives to find balance between art, science and technology in every work it creates. An innovative interdisciplinary creative hub with expertise in animation, motion graphics and public art, Ouchhh is inspired by mathematics, nature, geology and the works of particle physicists, inventors and architects. They create award-winning outdoor A/V performances, video mapping projections, kinetic sculptures and immersive experiences that touch upon their belief in employing design principles based in nature and applying these to computational design.





PAUL MYODA

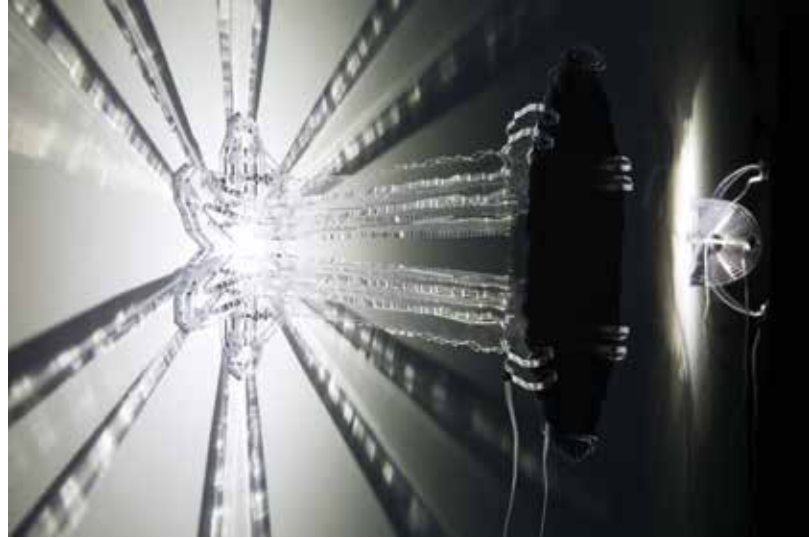
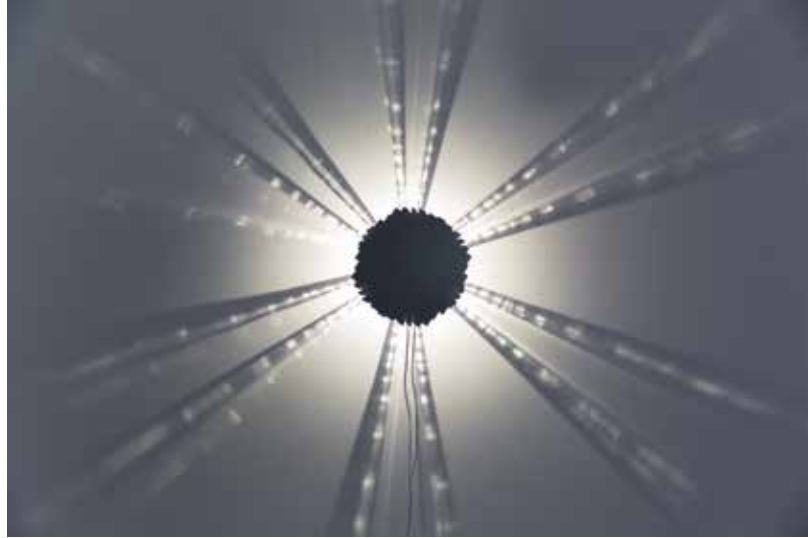
İŞILDAYAN MAKİNELER / GLITTERING MACHINES, 2014

Paul Myoda, Rhode Island'da Chepachet ormanlarında çalışan bir heykeltıraştır. Myoda doğanın altında yatan mantık ve matematik prensiplerinden ilham alır ve bunları yeni medya, teknoloji ve endüstriyel malzemeler kullanan işlerine uygular. Sonuç, organik ve inşa edilmiş arasında bir denge ve güzellik bulan form, hareket ve ışık kompozisyonlarıdır. Heykelleri ve enstalasyonları zarafetleri ve yapay malzemeler ve sistemler aracılığıyla organik güçleri ifade etme becerileri ile ünlüdür.

2008'den bu yana Paul Myoda sibernetik heykeller üzerine çalışıyor; bunlar çeşitli biyolojik sistemleri (mesela iletişimsel, davranışsal ve çevresel) inceleyen ve onlardan ilham alan dinamik, etkileşimli işler. Myoda, büyük ölçüde ekranların hükmettiği bir çağda sibernetik heykellerin potansiyeline inanıyor: "Bilgisayarlarımızla ve diğer elektronik cihazlarımızla etkileşimimizi mümkün kılan grafik kullanıcı arayüzleri çok dar, çok kısıtlayıcı, çok ayrıştırıcı ve çok beden dışı gelmeye başladı. Heykel ise nesnelerin ve mekanların maddi özelliklerine ve sembolik potansiyellerine dair bir farkındalık talep ediyor."

Myoda'nın heykel tasarımları dirimsel-ışıldayan fauna, kristal morfolojisi ve bilgisayarlısal geometriden ilham alıyor. Melez sanat pratiği ve sibernetik heykel örneği olan *Glittering Machines (Işıldayan Makineler)* serisi, duygu, varlık ve duyarlı hareketler ile endüstrileşme sonrası dünyanın kaygılarını azaltmaya ve kopukluklarını telafi etmeye çalışır. "Farklı yapılar, hareketler, ışıklar ve lenslere sahip olmanın yanı sıra, bütün makinelerin farklı devreleri ve kodları var ve bu her birine farklı bir etkileşimsel potansiyel ya da davranışsal tutum veriyor... Bu tutumlar tahmin edilebilirlikten kendiliğindenliğe, bir izleyiciyi çekme ya da itme eğiliminden kamufle etme ya da açığa çıkarma yönelimine geniş bir yelpazeye yayılıyor." Myoda'nın çok yönlü heykel projesinin arkasında, bilgisayarın dünyamızda farklı var olma biçimleri ve fiziksel etkileşim yollarını araştırmanın yabancılaşmanın üstesinden gelebileceğine dair kuvvetli bir inanç yatıyor.

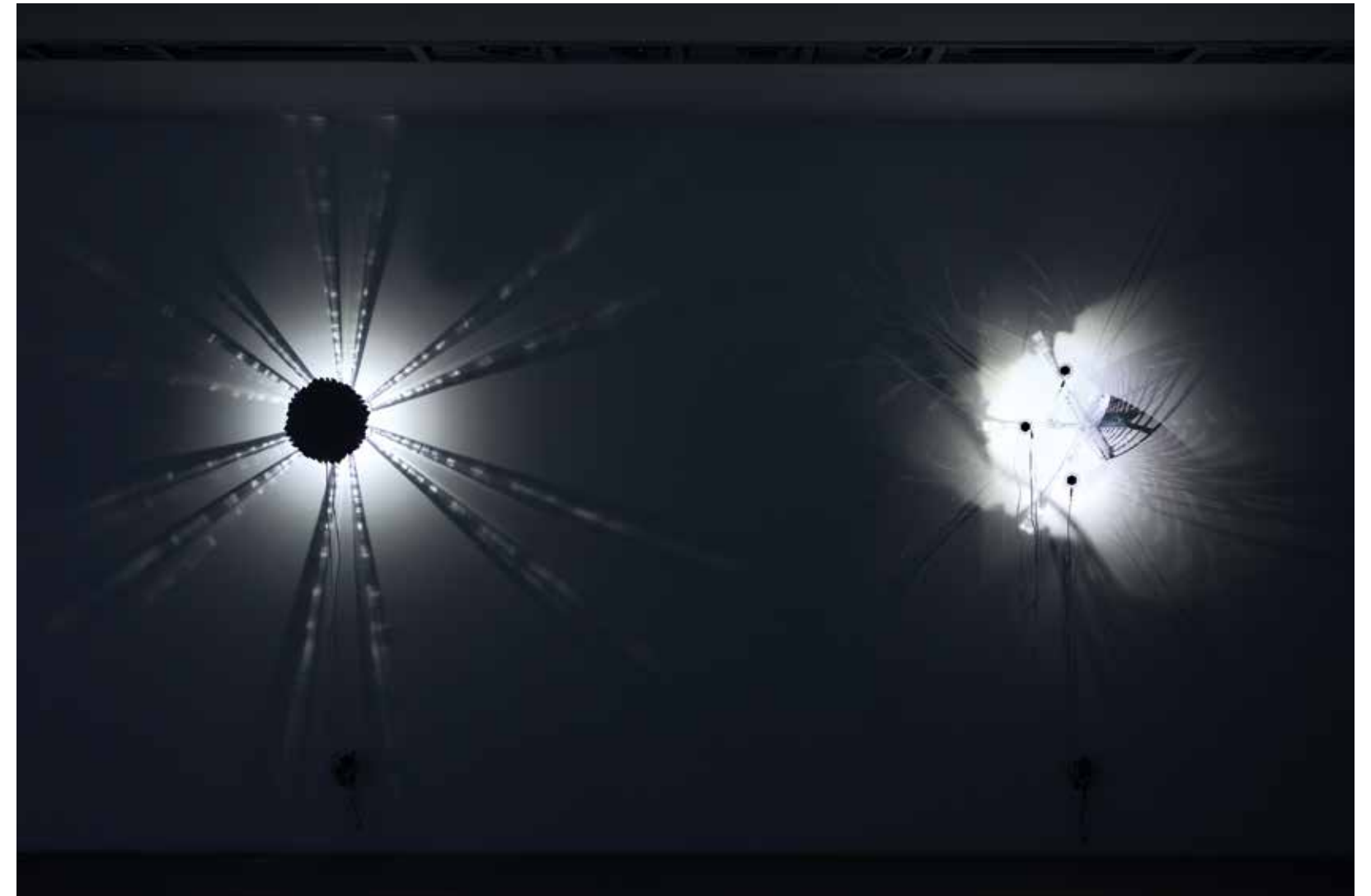




Paul Myoda is a sculptor based in the woods of Chepachet, Rhode Island. Myoda is inspired by the underlying logic and mathematical principles of the natural world and applies them to his work with new media, technology and industrial materials. The result is compositions of light, motion, and form that find a balance and a beauty between the organic and the built. His sculptures and installations are known for their elegance and their expression of organic forces through artificial materials and systems.

Since 2008, Paul Myoda has been working on cybernetic sculptures, which are dynamic, interactive works of art that investigate and borrow from various biological systems (i.e., communicational, behavioral, and environmental). He believes in the untapped potential of cybernetic sculptures in an age vastly dominated by screen: “The graphic user interfaces that allow us to interact with our computers and other electronic devices are beginning to feel too narrow, too constricting, too separating, too disembodied. Sculpture demands an awareness of the material qualities and symbolic potential of objects and spaces.”

The design of Myoda’s sculptures is informed by bioluminescent fauna, crystal morphology and computational geometry. An example of hybrid arts practice and cybernetic sculpture, the series bridges the disconnections and eases the anxieties of the post-industrial world through affect, presence and responsive gesture. “In addition to having different structures, motions, lights and lenses, all of the machines have different circuits and coding, giving each sculpture a different interactive potential or behavioral attitude,” explains Myoda. “These attitudes range from predictability to spontaneity, the propensity to attract or repulse a viewer, and that to camouflage or reveal.” Behind Myoda’s multi-faceted sculptural project is the passionate conviction that exploring different ways for computation to exist and interact physically in our world will combat alienation.

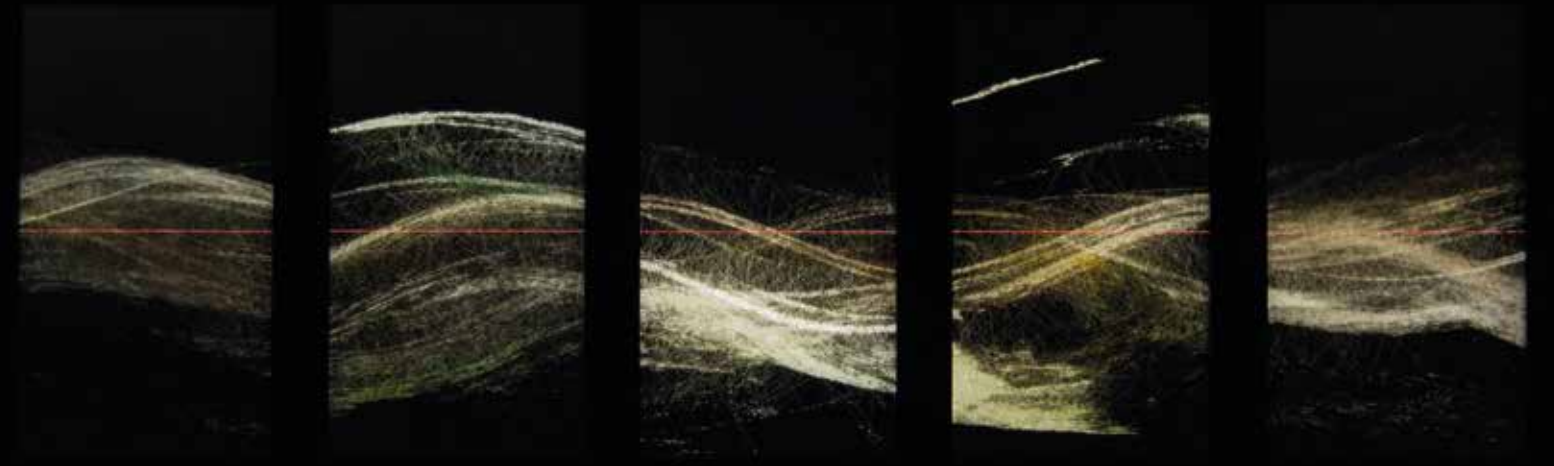
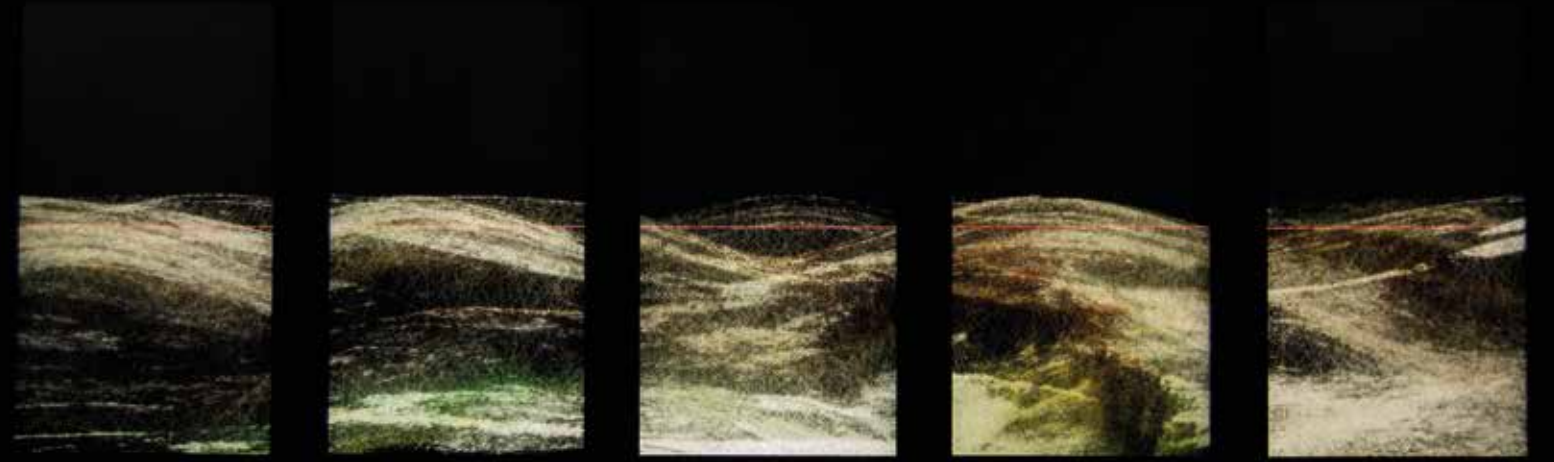
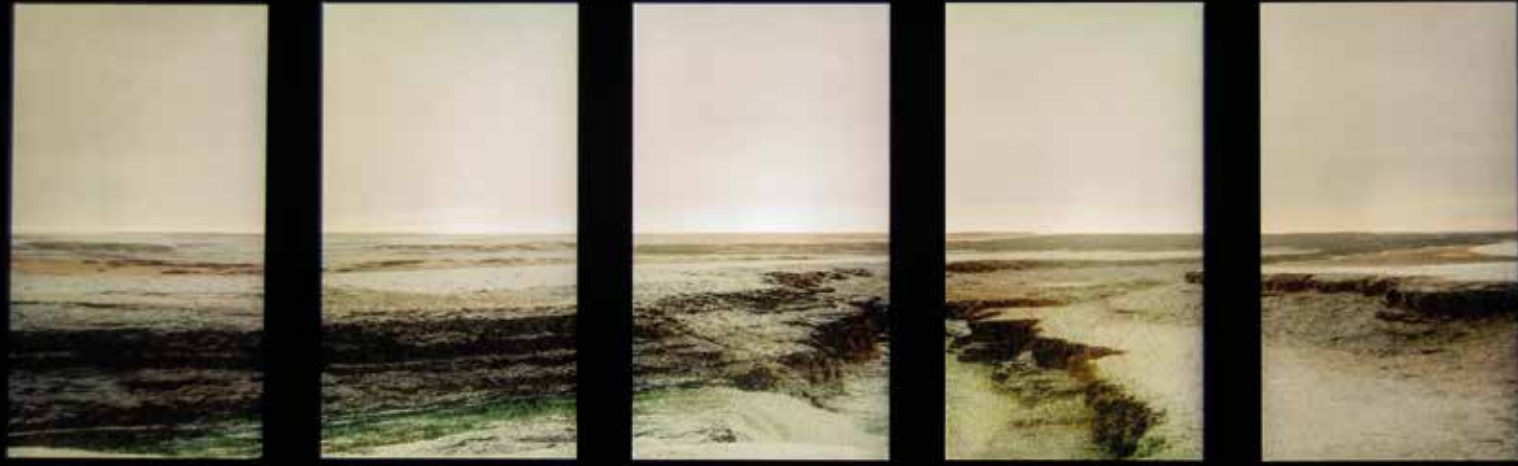


RYOICHI KUROKAWA

AKIŞ: 5 UFUK / RHEO: 5 HORIZONS, 2010



Kavram, yönetim, beste, programlama /
Concept, direction, composition, programming: Ryoichi Kurokawa
Prodüksiyon / Production: Cimatix
Prodüksiyon ortakları / Co-production: Maison des Arts de Créteil, Le Manège



rheo: 5 horizons (akış: 5 ufuk) yeni ve sinestezik bir sesleri görme ve görüntüleri duyma deneyimi tetikleyen bir görsel-işitsel yerleştirmedir. Enstalasyon beş adet büyük ekran ve beş adet hoparlörden oluşur: her görüntü tek kanal bir ses ile eşleşmiştir. Bu ses/görüntü ikilileri bir beşli halinde yan yana sıralanmıştır ve beş bağımsız görsel-işitsel eleman olarak hareket ederler. Dijital olarak tekrar üretilmiş yüksek çözünürlüklü görüntüler, saha kayıtları ile mükemmel şekilde senkron içindedir ve minimalizm ile karmaşıklığı birleştiren mimari güzelliğe sahip zarif bir mekansal yapı oluşturur.

Kurakawa'nın kendi sözleriyle: “*rheo: 5 horizons* zamansal ve mekansal dönüşümleri dinamik bir akışkanlıkla görsel-işitsel harekete çevirir ve yeni tarz bir görsel-işitsel algıya imkan veren bir mekansal yapı kurar. Ses ile birleşen görsel etki ses kaynağının davranışını vurgular ve hareketinin, yönünün ve mekandaki pozisyonunun altını çizer. Görüntü ve sesi birleştirerek bu iş hareket, yön, hız, şekil, renk, ağırlık ve doku boyutlarını paralel bir zaman dizgisine yerleştirir ve böylece bu çok katmanlı unsurlardan zamansal heykeller yaratır. Bu şekilde üretilen mekansal mimari formlar izleyicinin görme, duyma ve dokunma duyularını farklı açılardan kapsayan sinestezik yaklaşımımı yansıtır.”

İşin başlığı *rheo*; Yunanca “akış/akım” anlamına gelir ve filozof Heraklitos'un *panta rei* kavramından ilham alır. Her şey akar; hayat ve doğa her zaman akış halindedir. İş mekanda görsel-işitsel kompozisyon kullanarak akışkan zaman kavramını görselleştirir. Kurokawa bu konuyu şu şekilde detaylandırır: “Bütün şeyler akar; her şey akışkandır ve aynı yerde durmaz; aynı görünen aslında asla aynı değildir. Güzelliği ve hayatı (varlığı) bu akışta bulabiliriz. Şeylerin doğası bu değişimde gizlenir. Bence güzellik tam da bunla ilgilidir ve biz bu geçici güzelliğin içindeyiz.”

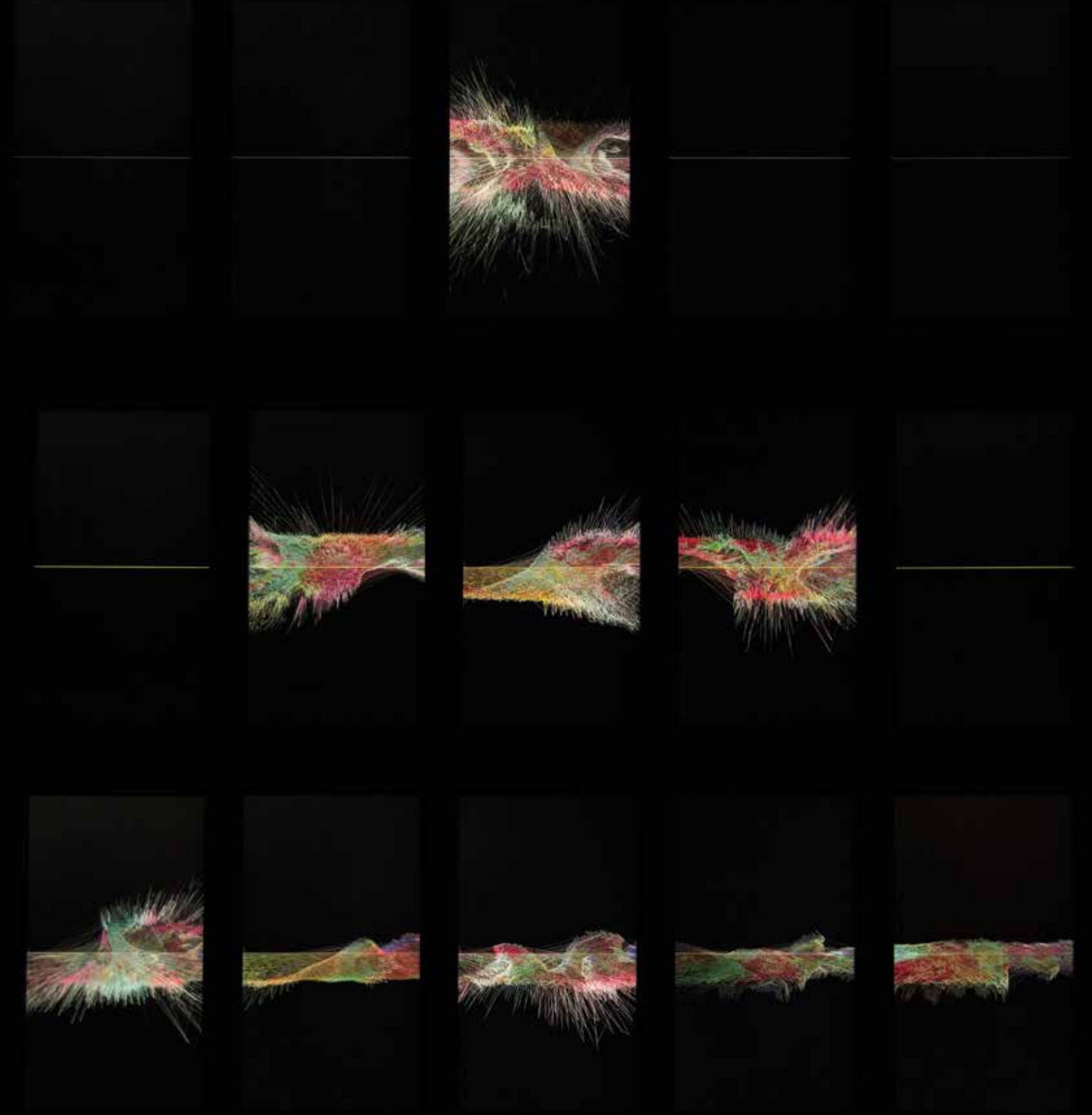
Kurokawa'nın işleri enstalasyondan ses kayıtlarına ve konserlere kadar çok geniş bir yelpazeyi kapsar. Saha kayıtları ve dijital olarak üretilmiş yapılar ile zaman heykelleri kurgular ve görsel işitsel olayları mimari olarak yeniden inşa eder. En büyük tutkusu; “zaman-bazlı medya olarak ‘zamanı tasarlamak’ için ses ve ışık yaratmak ve bestelemek”tir. 1978 doğumlu Japon sanatçı Berlin’de yaşıyor ve çalışıyor.

rheo: 5 horizons is an audio-visual installation that inspires a new synaesthetic experience of seeing sound and hearing images. The installation is composed of five large displays with five multi-channel speakers whereby each image is paired with a mono-channel sound, synchronizing each video to a particular audio. These sound/image pairs are juxtaposed in line like a quintet and behave as five independent audiovisual elements. Digitally reproduced high-resolution imagery, perfectly synchronized with playbacks of field recordings, combines minimalism and complexity into an exquisite spatial construct of architectural beauty.

In Kurakawa's words: “*rheo: 5 horizons* translates temporal and spatial transitions into audiovisual motion as a dynamic fluid, and builds a spatial construction that facilitates a new form of audiovisual perception. In combination with sound, the visual impact emphasizes the behavior of the audio source, and highlights its motion, direction and position in the space. By integrating imagery and sound, the piece layers aspects of movement, direction, speed, shape, color, weight and texture on a parallel timeline, creating out of these multi-layered elements temporal sculptures. The spatially architectural forms generated this way reflect my synaesthetic approach encompassing the viewer's senses of vision, hearing and touch from different angles.”

The title rheo comes from the Greek word for “flow/current” and was inspired by the term *panta rei* by philosopher Heraclitus. Everything flows; life and nature are constantly in flux. The work embodies the notion of fluid time by using audiovisual composition in space. Kurokawa elaborates: “All things flow, everything runs and does not stay in the same place, which seems to be the same but in fact, never is. We will find beauty and life (the being) in this flux. Then, the nature of things will lurk in such an alteration. I think this is what beauty is all about; and that we are in this temporary beauty.”

Kurokawa's works take on multiple forms such as installation works, recordings, and concert pieces. He composes time sculptures with field recordings and digitally generated structures, and reconstructs architecturally audiovisual phenomenon. His greatest passion is “to create and compose sound and light, in order to ‘design time’ as time-based media”. Born in 1978, Japanese artist lives and works in Berlin, Germany.



SEMICONDUCTOR

IŞIĞI YAKALAMAK / CATCHING THE LIGHT, 2014

Uzay teleskoplarından gelen görsel verileri kullanarak yaratılan altı metrelik *Catching the Light (Işığın Yakalamak)* enstalasyonu, hızlandırılmış sekanslar yaratmak için bir araya getirilmiş binlerce görüntüden oluşur. Bu uzay görüntülerini kolajlayarak Semiconductor, onların orijinal uzamsal ilişkilerini bozup yeni paternler ve referans noktaları oluşturmuştur. Bir nevi, gökyüzünün haritasını yeniden çizmiştir.

MAST'tan (Mikulski Uzay Teleskopları Arşivi) aldıkları verileri en ham halleriyle kullanan ikili, bu yolla bize uzayı teleskopların gözünden görme imkanı sağlar. Görüntüleme teknolojisinden kaynaklanan bütün gürültü, anomali ve izleri koruyan Semiconductor, bunları bize insanın uzay algısının nasıl bilimin araçları ve süreçleri tarafından şekillendiğini hatırlatmak için kullanır.

Ekranların şekilleri de uzay rasathanelerinin görüntüleme süreçlerini yansıtır: uzayın seçili bölümlerini fotoğraflarken, görüntülerin izleri karışık şekilli dizinler oluşturur ve sonra bunlar veri arşivlerinde referans noktası olarak kullanılır. Semiconductor bu dizinlerden üçünü birleştirerek ekran düzenlemesini oluşturmuştur. Bu şekilde kullanıldıklarında bu ekranlar evrene açılan pencerelere dönüşürler; aynı zamanda da gördüklerimizin çok daha geniş bir resmin sadece küçük bir parçası olduğunu hatırlatırlar.

Marina Bay Sands Sanat ve Bilim Müzesi (Singapur) için üretilmiştir. Programlama: Julian Weaver

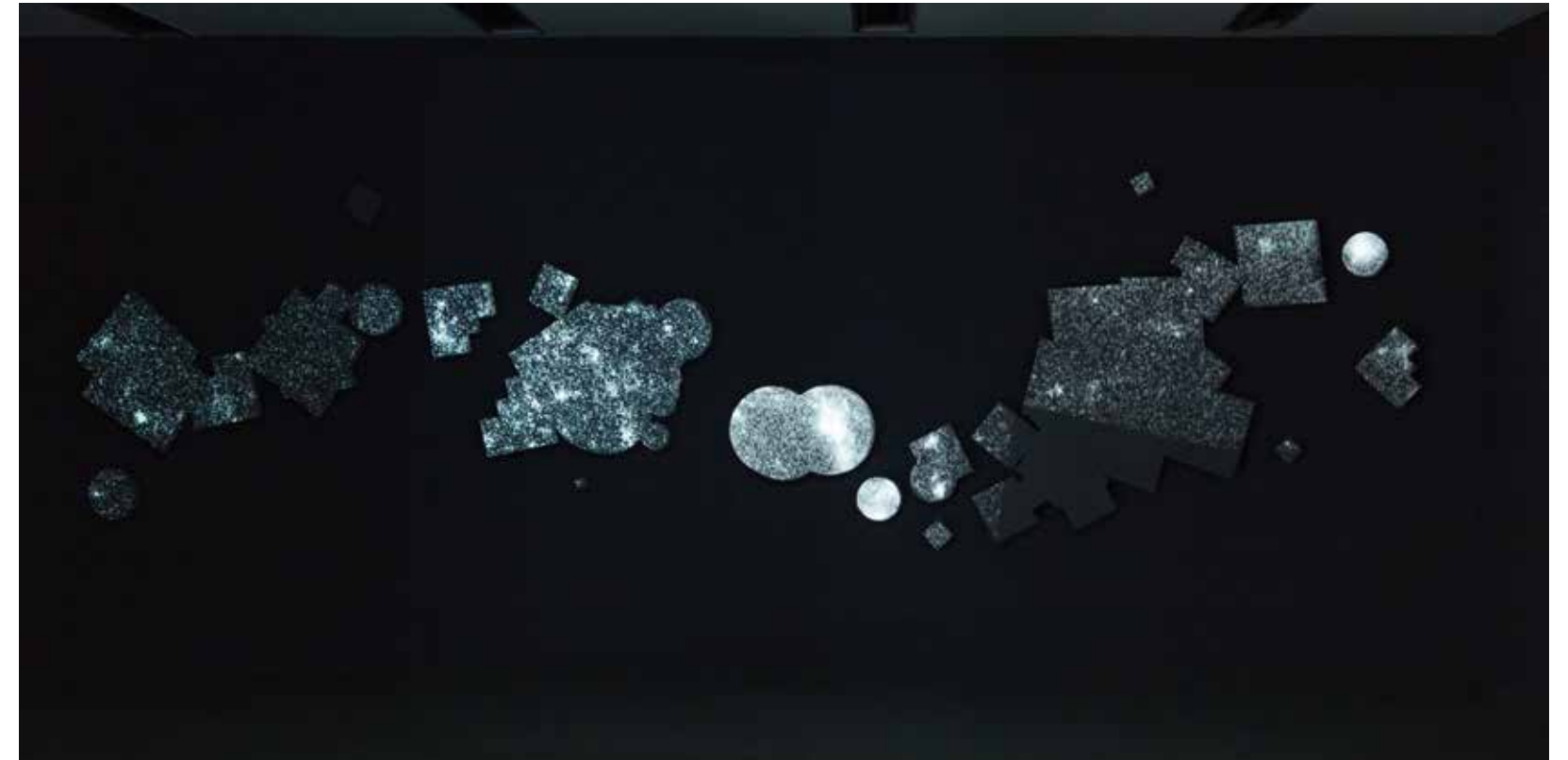


Created using visual data collected by space telescopes, the six meter wide *Catching the Light* installation is made up of thousands of images which have been assembled to create time-lapse sequences. By collaging these images of space together, Semiconductor has disrupted their original spatial relationships to create new patterns and points of reference. They have, in effect, remapped the sky.

Using the data obtained from the Mikulski Archive for Space Telescopes (MAST) in its rawest form, Semiconductor lets us see space through the eye of the telescope. Embracing any noise, anomalies or signatures of the technology associated with the capturing process, Semiconductor uses them to remind us of how mans' experience of deep space is framed by the tools and processes of science.

The shape of the screens also reflect the space observatories' image capturing process: as they photograph chosen parts of the sky, the trail of images produce assorted shaped arrays, which are then used as points of reference in the data archives. *Semiconductor* has combined three of these arrays in their native format to make their screen composition. Used in this way they become portholes or windows into the universe; they also suggest that what we are seeing is only a part of a much larger picture.

Commissioned by ArtScience Museum at Marina Bay Sands in Singapore Programmer Julian Weaver of Finetuned Ltd.



SEMICONDUCTOR

KARA YAĞMUR / BLACK RAIN, 2009

Semiconductor, İngiltere bazlı bir sanatçı ikilisidir. 1999 senesinden beri birlikte çalışan Ruth Jarman ve Joe Gerhardt, evreni ve onu bilim ve teknoloji aracılığıyla nasıl algıladığımızı inceleyen teknolojik anlamda karmaşık, entelektüel anlamda zorlayıcı ve estetik anlamda minimal işler üretmektedir. İlgilendikleri temel konu dünyamızı gözlemlememizi sağlayan araçların dünyamızı anlayışımızı nasıl etkilediğidir. Kendi deyimleriyle, “zaman, ölçek ve doğa güçlerinin getirdiği kısıtlamaları aşarak, insan deneyiminin ötesindeki dünyayı araştırmaya ve böylece kendi varlığımıza dair sorulara cevap vermeye” çalışan işler üretmeyi hedeflerler.

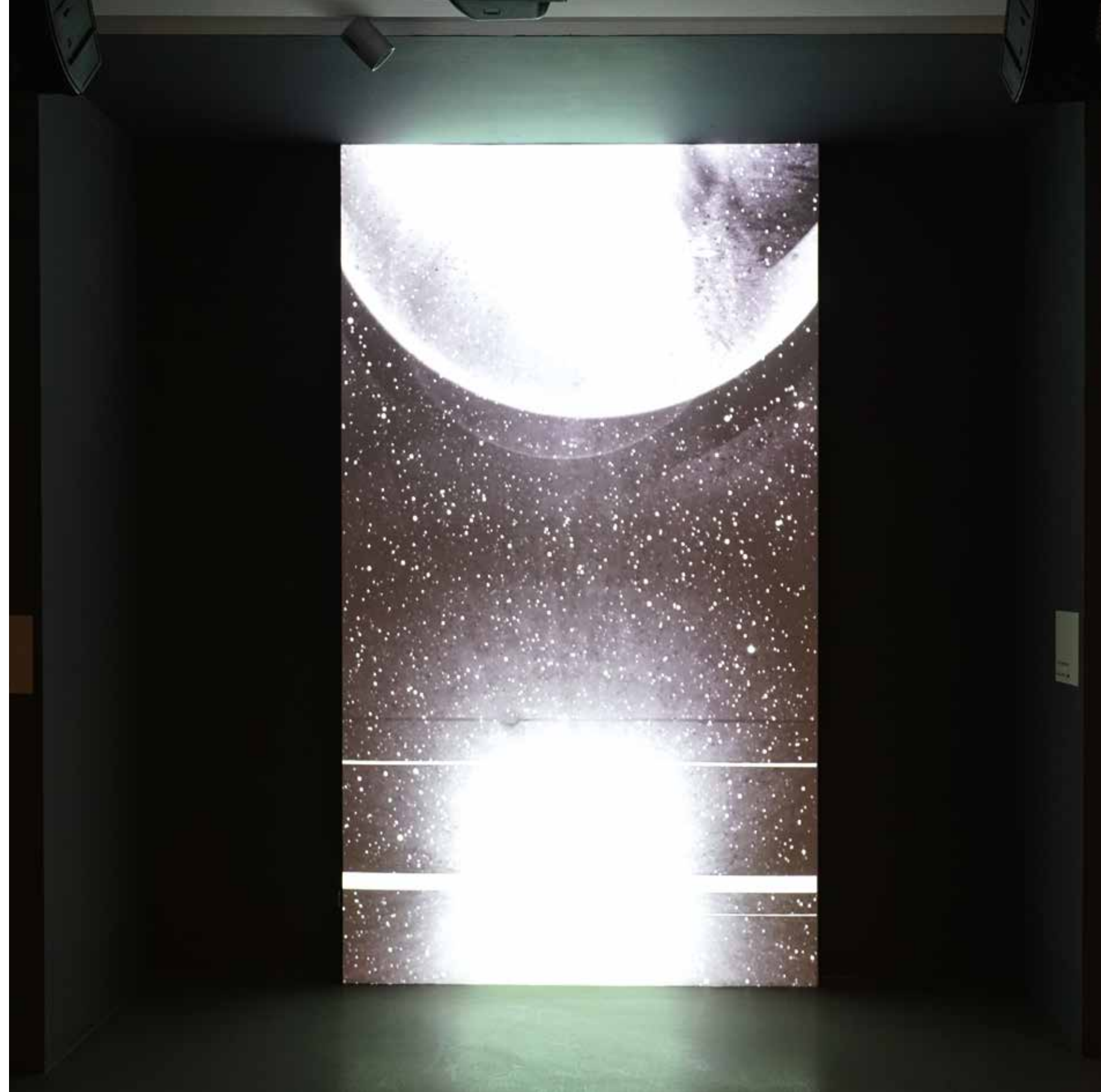
Black Rain (Kara Yağmur), Stereo isimli NASA projesinin ekibiyle bir ortaklık sonucunda ortaya çıkmıştır. Stereo, çift uydu ile dünya ve güneş arasındaki alanda meydana gelen güneş fırtınaları, güneş patlamaları ve diğer benzeri olaylar hakkında veri ve görüntü toplayarak, bu olayların 3 boyutlu temsillerini oluşturmayı hedefleyen bir projedir. Semiconductor’ın işi Stereo’dan alınan ham bilimsel verileri kullanır: bu görüntüler temizlenmemiş ve halka sunulmak için fazlasıyla post-produksiyondan geçmemiş haldedir. Semiconductor böylece evreni uydunun gözünden görmemize imkan verir. Sonuç, NASA tarafından yayınlanan uzay görüntülerinde alışık olduğumuzdan çok farklıdır; ama tam da ham ve minimal oluşu nedeniyle daha etkileyicidir.

“İşin ismi sürekli gördüğünüz gürültü yağmurundan gelir... Uydunun gözüne çarpan kozmik ışınlardan. Bu televizyonda gördüğünüz gürültüyle aynıdır: statik... Ama bu uydularla onu sadece sürekli bir beyaz gürültü olarak değil, gerçekten yağmur gibi gelen bir şekilde görebilirsiniz.” Joe Gerhardt

Semiconductor is a UK-based artist duo. Working together since 1999, Ruth Jarman and Joe Gerhardt create technologically complicated, intellectually challenging and aesthetically minimal artworks that explore our universe and how we perceive it through the mediation of science and technology. They are mostly interested in examining how the devices through which we see our world shape our perceptions of it. They strive to produce works that, in their own words, “transcend the constraints of time, scale and natural forces and explore the world beyond human experience, questioning our very existence”.

Black Rain is the result of a collaboration with the team of the NASA project Stereo, a mission which involves dual satellites that collect data and imagery of solar winds, solar flares and other phenomena that occur in between the sun and the earth in stereo to create 3 dimensional representations of those events. The work uses raw scientific satellite data from Stereo: images that have not been cleaned and gone through heavy editing and post-production for public consumption. Semiconductor lets us see the universe through the eye of the satellite. The result is very different than what we are accustomed to in viewing images of space phenomena released by NASA; but it is in a way much more impressive for being raw and minimal.

“The actual title of the piece really comes from this rain of noise that you see all the time... cosmic rays hitting the CCD, the eye of the satellite. This is the same noise that you get on the television, the static... but on these satellites you actually can see it coming in as a rain, rather than just this constant white noise.” —Joe Gerhardt





SOUGWEN CHUNG

CHIAROSCURO, 2013-2016

Chiaroscuro, 17. yüzyıl sanatına ait bir resim tekniği olan Chiaroscuro'nun modern bir yeniden yorumlanması. Karşıtlıkların bir bütünüdür: Işık ve gölge, elle tutulabilen ve tutulamayan, yeni ve eski.

Sougwen işini şöyle anlatıyor: “Bu ışığı görsel algı hilesi olarak kullanan bir enstalasyon. Boyutlu bir çizim üzerinde ışık ve gölgenin etkileşimini inceliyor. Siyah-beyaz soyut çizim katmanları, çizgilerin düzlemin ötesine taşıdığı yanılgısı yaratacak şekilde duvara yerleştiriliyor. Bu formun içine asimetrik ışık kaynakları gizleniyor; bu ışıklar ortamdaki ses değişimlerine tepki veriyor ve işin yüzeyini kalp atışına benzer şekilde aydınlatıyor. Uzaktan projektör ile verilen görüntü ise işi bir gizleyip bir ortaya çıkarıyor.”

Bu mekana özgü yerleştirmenin temel unsuru çizim: Fiziksel yapı, ışık ve projeksiyon mapping onun çevresinde kuruluyor. Çizimin dijitalleşmesi ile basit çizim ifadesi dönüştürülebilir bir hal alıyor. Yazılımda yeni bir şekil ve boyut olarak yeniden yorumlanıyor; zaman içerisinde değiştirilebilir yapılara dönüşüyor.

Eğer çizim temel insan ifadesinin bir metaforu ise, “Chiaroscuro” disiplinlerarası süreçlerin ve teknolojilerin yaratıcı potansiyelini kullanarak bu çizimi ölçek, ses ve kapsam itibarıyla güçlendiren kapsayıcı bir enstalayon.

Sougwen Chung, Çinli bir aileye doğmuş, Kanada’da yetişmiş ve New York’ta yaşayan bir sanatçı. İşleri insanlar ve bilgisayarlar arasındaki ve gelenek ve teknoloji arasındaki etkileşimi anlamlandırmak için elin yaptığı iz ile makinenin yaptığı iz arasındaki ilişkiyi inceliyor. Performans ve güzel sanatlar geçmişinden geldiği için virtüözlüğe dair derin bir hayranlığı var ve bu derin bilenmiş sanat yöntemlerinin teknolojiyle nasıl kuvvetlendirilebileceği, bozulabileceği ve dönüşebileceğine akıl yoruyor.

Orijinal Müzik / Original Music by: Praveen Sharma
Mapping Festival için üretilmiştir. / Commissioned by Mapping Festival.



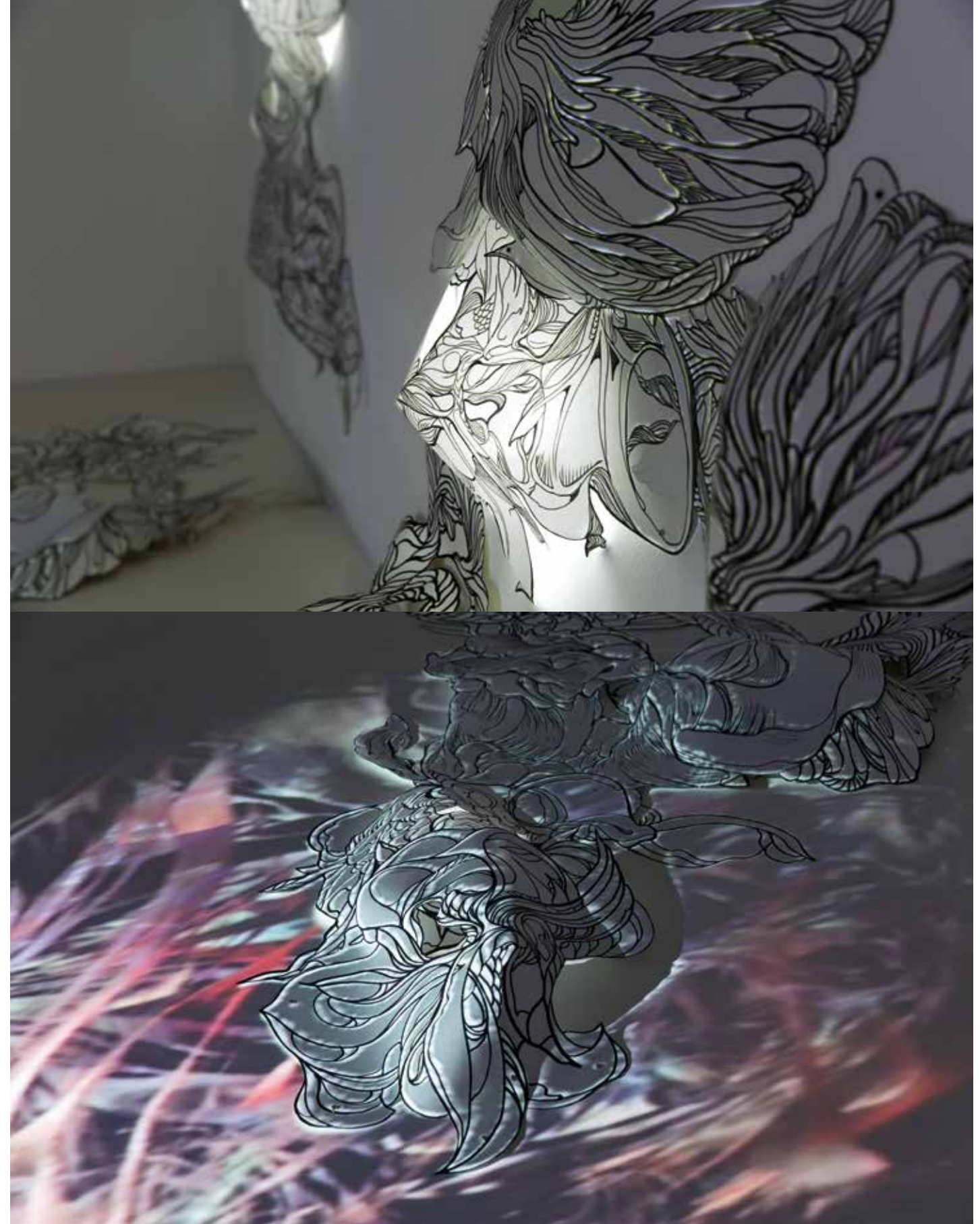
Chiaroscuro is a contemporary re-interpretation of Chiaroscuro, a painting technique more commonly associated with 17th century art. It is a culmination of contrasts: the interplay of light and dark, tangible and intangible, old and new.

About the work, Sougwen writes: “It is an installation piece that utilizes light as an artifice of visual perception. It explores the interplay of light and shadow on a dimensional drawing form. Strata of abstract, monochromatic line-work are suspended on a wall, giving off the illusion that lines themselves are extending beyond the flat plane. Coils of light are nested asymmetrically within the form, responding to the variations of sound in the environment and illuminating the surface with a pulsing ambiance. Projected light is mapped onto the exterior from a distance, revealing and obscuring the piece throughout the course of the installation.”

Drawing is the fundamental element in this site-specific installation-spanning the physical structure, the light-mapping and the projection itself. By digitizing the drawing, the simple expression of mark-making becomes transmutable. It is reinterpreted to take on a new form and dimension in the software; it transforms into structures manipulatable through time.

If drawing is a metaphor for basic human expression, *Chiaroscuro* is an immersive installation that augments the drawn image in scale, sound, and scope by harnessing the imaginative potential of interdisciplinary processes and technologies.

Sougwen Chung is a Chinese-born, Canadian-raised artist based in New York. Her work explores the mark-made-by-hand and the mark-made-by-machine as an approach to understanding the interaction between humans and computers and between tradition and technology. Coming from a performance and fine art background, she has a deep appreciation for a “virtuoso” artistry and seeks to examine how these deeply-honed modes of artistry can be augmented, distorted, transmuted -and to what effect- by technology.





YOUKI HIRAKAWA

YİTİK AĞAÇ / VANISHED TREE, 2015

Hirakawa'nın sanatsal üretimi video ve fotoğrafı birleştirirken, doğa ve insanı incelemeye ve anlamaya çalışan antropoloji, jeoloji, arkeoloji ve fizik gibi çeşitli bilim dallarından ilham alır.

Yeni medya ile çalışmasına rağmen, sanatı estetik açıdan sade, hatta minimalliği ile neredeyse basit görünür. Yerleştirmeye dönüşen video işleri yaratır; bu işler bir anlamda gösterildikleri ekranlardan dışarı taşarak kendilerine bir bağlam yaratırlar. İşlerinin bu minimal olduğu kadar kuvvetli varlığı oluşturabilmelerinin nedeni Hirakawa'nın odaklandığı temalarda bulunabilir.

Hirakawa'nın sanatında öne çıkan temalar *görmek* ve *zamandır*. İşleri bir taraftan insan gözünün nasıl gördüğünü anlamaya ve bununla oynamaya çalışır: Gördüklerimizdeki boşlukları doldurma yeteneğimiz ya da çok küçük değişimleri görme yeteneğimiz gibi konularla ilgilenir. Diğer taraftan, zamanın farklı şekilleri ve algılarına odaklanır. Anlamı mümkün kılan zamandır; zaman gördüğümüz her şeye, hatta hayatın kendisine, anlam ve bağlam sağlar. Hirakawa'nın işlerinde farklı zaman katmanları karşımıza çıkar: değişimin doğal zamanı, bu değişimi kaydetmek için geçen zaman, bu değişimi göstermek için geçen zaman, izleyicinin bu değişimi anlaması için geçen zaman. Hirakawa bazen bu katmanlardan birindeki zamanın hızıyla oynayarak bir anlamda zamanın akışını yavaşlatır ve böylece değişimi daha fazla (ya da belki daha az) görünür kılar.

Vanished Tree (Yitik Ağaç) adlı işinde sanatçı artık orada olmayan bir ağacın hikayesini anlatır: Yerde kesilen gövdesinden geriye kalan kökün varlığı ve gökyüzünde dalları ve yapraklarının yokluğu ile. İzlediğimiz bir yokluğun videosudur ve önceden orada olanı ve orada hâlâ olabileceği hayal etmek bize kalır.

1983 Nagoya, Japonya doğumlu *Youki Hirakawa*, Nagoya Üniversitesi'nde sinema ve yerleştirme üzerine eğitim aldıktan sonra yüksek lisansını 2009 yılında tamamlamıştır. Berlin ve Toyota'da yaşamaya ve üretmeye devam etmektedir.



Hirakawa's artistic practice combines video and photography, while drawing inspiration from various sciences that try to document and make sense of nature and man-like anthropology, geology, archeology and physics.

Even though he works with new media, his art remains aesthetically uncomplicated, even pure and basic in its minimalism. He creates video works that double as installations, that so to speak spill over from the screen they are shown in to create a context for themselves. His works can possess this minimal but strong presence because of the themes he focuses on.

The main themes of Hirakawa's artistic practice are *seeing* and *time*. On one level, his works try to understand and play with how the human eye sees, its ability to complete missing parts or its ability to detect or react to minuscule change. On the other, he plays with various manifestations and perceptions of time. Time is what makes understanding possible, what gives context and meaning to everything we see, to life itself. There are various levels of time in Hirakawa's work: the natural time of change itself, the time it takes to record that change, the time it takes to show that change, the time it takes the audience to perceive that change. He sometimes plays with the pace of time on one of these levels, in a way, slowing the flow of time, only to make change more (or less) perceivable. In his work *Vanished Tree*, he tells the story of a tree that is no longer there: the presence of what is left of its cut-down trunk on the ground and the absence of its arms and leaves in the sky. What we see is the video of an absence and it is up to us to imagine what was and what might have been.

Youki Hirakawa (b.1983, Nagoya, Japan) studied cinema and installation at the Nagoya University of Arts and Sciences in Japan and completed his masters program in 2009. He lives and works in Berlin/DE and Toyota/JP.





Küratörler hakkında:

Ceren ve Irmak Arkman 2005 senesinden beri hem Türkiye’de hem yurt dışında ağırlıklı olarak dijital sanat ve tasarım alanlarına odaklanan uluslararası festivaller, gösterimler, sergiler, canlı görsel-işitsel etkinlikler, sanat fuarları, atölyeler ve seminerler düzenlemektedir. İkili Grid olarak da anılır.

Kurye Video adında bir kâr-amaçsız oluşum olarak yola çıkan ikili İstanbul’daki en hatırı sayılır video arşivini oluşturmanın yanı sıra çeşitli festivaller düzenlemiş (dijital sanatlar üzerine Kurye, video oyunları üzerine Space Invaders, dijital tasarım üzerine OFFF 2012 ve yine dijital tasarım üzerine, iki senede bir İstanbul’da gerçekleşen ve yakın zamanda Avrupa’ya taşınacak olan Grid) ve Türkiye sınırları dışında gerçekleşen ilk çağdaş Türk sanatı fuarı olan Contra’yı geliştirmiştir. İlk edisyonu Londra’da gerçekleşen Contra 2017’de iki farklı Avrupa başkentinde yolculuğuna devam edecektir. Grid aynı zamanda Contemporary Istanbul için Plugin projesini geliştirmiş ve bu yeni medya alanını ilk iki senesinde yönetmiştir. Red Bull ekibiyle ortak bir mahalle sergisi konsepti olan Art Around projesini geliştiren ikili, projenin ilk senesinin küratörlüğünü de üstlenmiştir. Yakın zamanda Belçika’da gerçekleşen Europolia Turkey Festivali’nin yeni medya, elektronik müzik ve sokak sanatları küratörlüğünü üstlenen ikili geçen sene Akbank Sanat’ta Monochrome adlı grup sergisini gerçekleştirmiştir. Fırsat buldukça sokak sanatçılarının canlı çizim performanslarını içeren Pop-Up sergileri gerçekleştiren ikili, aynı zamanda Grid adı altına markalar için yaratıcı etkinlikler düzenleyen bir ajans olarak da faaliyet göstermektedir.

About the Curators:

Ceren and Irmak Arkman (collectively known as Grid) have been organizing international festivals, screenings, exhibitions, live AV events, art fairs, workshops and seminars mostly in the field of digital arts and design both in Turkey and abroad since 2005.

Starting off as a non-profit organization called Kurye Video, they have formed the most formidable video archive in Istanbul and organized various festivals such as: KuryeFestival (digital arts), Space Invaders (video game art), OFFF 2012 (digital design), Grid (digital design festival, which continues to run biannually in Istanbul and will expand to Europe soon) and developed Contra, the first contemporary Turkish art fair to take place outside of Turkey. The first edition of Contra took place in London, with plans for two upcoming editions in different European capitals underway for 2017. Grid has also developed the project of Plugin, the new media section of Contemporary Istanbul Art Fair and had run the section for its first two years. They have created, in collaboration with the Red Bull team, the Art Around project, a neighborhood exhibition concept, and curated it in its first year. The curator duo Ceren and Irmak have recently acted as the electronic music, new media and street art curators of Europolia Turkey in Belgium. Last year, they curated a group exhibition called Monochrome at Akbank Sanat. They continue organizing Pop-Up exhibitions focused on live drawing by street artists whenever they can. Grid Istanbul also works as a digital arts agency organizing creative events for prestigious brands.

AKBANK SANAT
İstiklal Caddesi No: 8 Beyoğlu 34435 İstanbul
T: (212) 252 35 00-01
www.akbanksanat.com

METİN / TEXT
Ceren Arkman, Irmak Arkman

TASARIM / DESIGN
Being Çözüm

BASKI / PRINT
Scala Basım Yayım Tanıtım San. ve Tic. Ltd. Şti.
Yeşilce Mah. Aytekin Sok. No: 21 4. Levent
Kağıthane, İstanbul
Tel: 212 281 62 00