

DiJi- TAL SEZ- GİLER

DIGITAL SERENDIPITY

**07.12.2022
19.04.2023**



AKBANK
SANAT

**DİJİTAL
SEZGİLER**

**DIGITAL
SERENDIPITY**

**07 Aralık December 2022
19 Nisan April 2023**

**Küراتör | Curator**

Helena Nikonole

Sanatçılar | Artists

Alper Yeşiltaş, Anna Ridler, Anna Shustikova,
Dilara Başköylü, Feileacan McCormick,
ha:ar, Ozan Türkkkan, Robertina Šebjanič,
Roman Solodkov, Sofia Crespo

VIDEO PROGRAM**Küراتörler | Curators**

Helena Nikonole, Nikita Prudnikov

Katılımcılar | Participants

Brendan Baldwin, Dekxi, Denis Shiryayev,
Derrick Shultz, Eric Drass, Gabriele Dente,
Gene Kogan, Mike Wong, Rivers Have Wings,
Rong Qin, Roope Rainisto, Vsevolod Taran

“Dijital Sezgiler” sergisi, yeni medya sanatı ve internet kültürünün dilinde yapay sinir ağları olgusunu inceliyor. Proje çerçevesinde Yapay Zekâ hem bir araç hem de felsefi bir kavram olarak ele alınıyor ve Yapay Zekânın çağdaş sanat, kültür, insanlar ve toplum üzerindeki etkisi inceleniyor. Sergide yeni medya sanatının dünya çapında önde gelen isimleriyle sanat ve teknoloji kesişiminde deneyler yapan genç sanatçıların eserlerinin yanı sıra kodlayıcılar, araştırmacılar ve Makine Öğrenimi meraklıları tarafından üretilmiş projeler de seyirciyle buluşuyor.

Kitle kültüründe olumlu bir tekillik imgesi mevcuttur; Genel Yapay Zekânın ise insanlığa rakip olduğu, kusurlu ve miadı dolmuş insan beynini aşmaya ve onun ötesine geçmeye çalıştığı resmedilir. Ancak bugünün Dar Yapay Zekâsı, etik ve siyasi olarak aslında kitle kültüründe sunulduğu halinden çok daha karmaşık bir olgudur.

Modern Yapay Zekâ, çeşitliliği ve çok yönlülüğü sayesinde sadece bilimde, iş dünyasında, sağlık hizmetlerinde ve eğitimde değil sanatta, tasarımda ve müzikte de yaygın bir biçimde kullanılıyor. Böylece sadece yeni gezegenler ve ilaçlar değil yeni estetik biçimler de keşfetmemize yardımcı oluyor.

Öte yandan, otomatik öğrenme algoritmalarının pek çok sınırı ve işledikleri verilerden öğrenebildikleri sözüm ona ön yargıları var. Buna rağmen Yapay Zekâ şimdiden geri besleme döngüleri oluşturmaya, bu sayede fiziksel dünyada olup bitenleri etkilemeye ve pek çok ‘algoritmik kontrol’ biçimine alet olmaya başladı.

Sergi, yeni medya sanatında Yapay Zekâ ile birlikte çalışmaya dönük pek çok yaklaşımı bir araya getiriyor: sinir ağları estetiği incelemesi, bunların modern dünyaya etkilerine dair eleştirel bir bakış açısı; posthümanizm bağlamında, yeni teknolojiler aracılığıyla doğayı daha iyi anlamamızı sağlayan projeler. Sergiye; küratör rehberliğinde turlar, sanatçı konuşmaları ve panellerden oluşan kamuya açık bir program eşlik ediyor.

Helena Nikonole

“Digital Serendipity” exhibition explores the phenomenon of artificial and Internet culture neural networks within the language of new media art. The project considers Artificial Intelligence as a tool and philosophical concept, and analyzes its impact on contemporary art and culture as well as human and society. It presents both projects of the world stars of new media art and young artists experimenting at the intersection of art and technology along with the projects created by coders, researchers and Machine Learning enthusiasts.

Mass culture offers a popular image of singularity, wherein strong Artificial Intelligence, humanity’s antagonist, is trying to overcome and go beyond the imperfect and obsolete human brain. However, today’s weak AI is in fact a significantly more ethically and politically complex phenomenon than the one presented in mass culture.

Due to their diversity and versatility, modern Artificial Intelligence becomes not only a tool applied in science and business, healthcare and education, but it is widely used in art, design and music. It helps us to discover new planets and drugs as well as the new aesthetics.

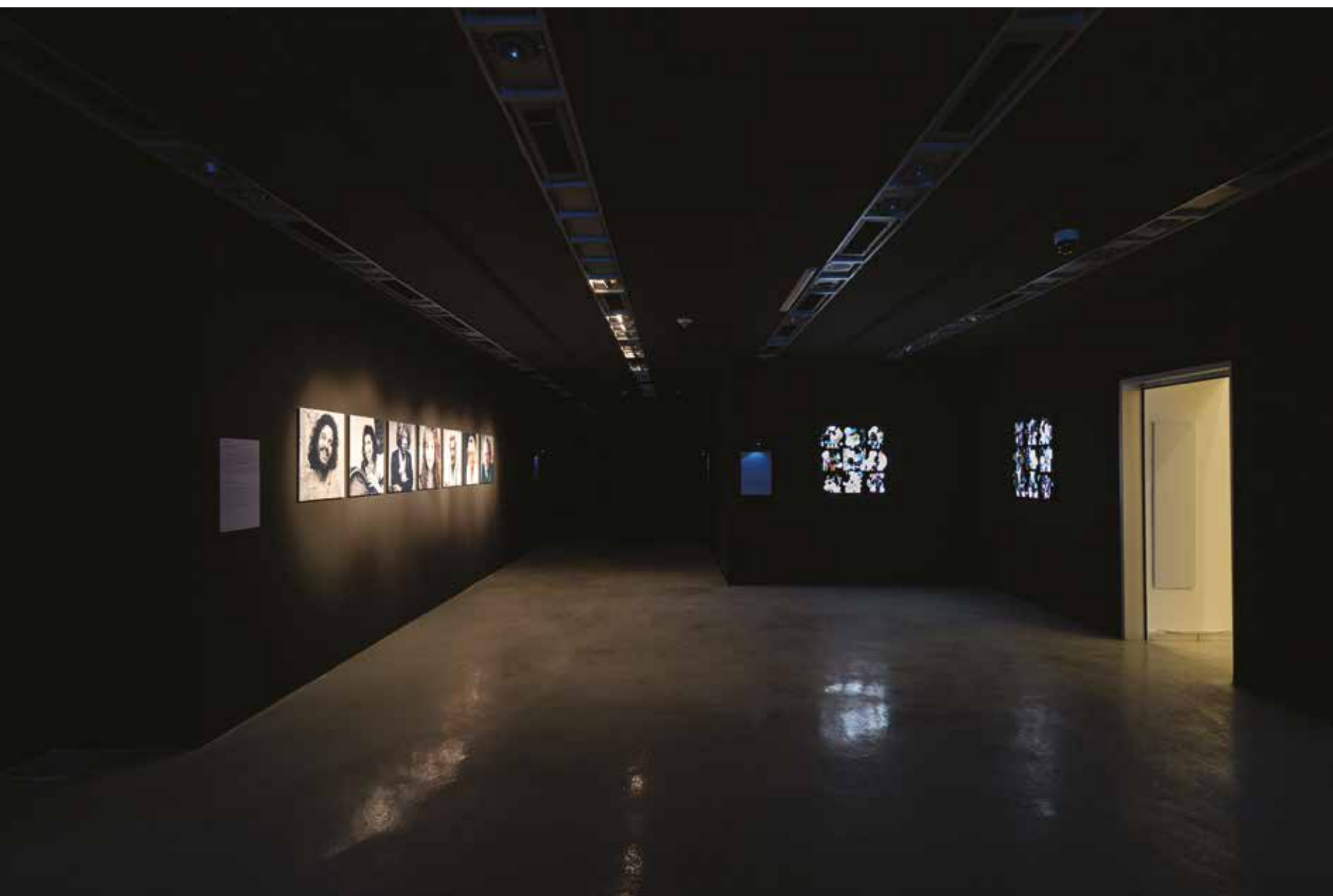
At the same time, machine-learning algorithms have a number of limitations and so-called biases that they can learn from data. Despite this, Artificial Intelligence is already forming feedback loops, affecting what happens in the physical world, as well as becoming a tool for various forms of so-called algorithmic control.

The exhibition will brings together various approaches to working with Artificial Intelligence in the field of new media art: from the study of the aesthetics of neural networks, to a critical understanding of their impact on the modern world, as well as projects in the post-human context that expand our understanding of nature through new technologies. The show is accompanied by a public program: curatorial tours, artist talks and panels.

Helena Nikonole

***Katalogda yer alan tüm sanat eserlerinin açıklamaları, veri olarak sanatçı metinleri ve küratöryel metinlerin Yapay Zekâ tarafından derlenmesiyle oluşturulmuştur.**

***All artwork descriptions in the catalogue are AI-generated with artist texts and curatorial texts as an input.**





Alper Yeşiltaş

“Hiçbir Şey Olmamış Gibi”, İstanbul’da yaşayan avukat ve dijital sanatçı Alper Yeşiltaş’ın süregiden foto-portre serisidir. Proje; Madonna, Michael Jackson, Freddie Mercury, Prenses Diana, Jimi Hendrix, Amy Winehouse ve Heath Ledger gibi ünlülerin, yaşamları farklı bir seyir izleseydi neye benzeyebileceğini tahayyül ederek pop kültür mitolojisinde alternatif anlatılar oluşturan foto-gerçekçi portreler yaratmak üzere pek çok Yapay Zekâ aracını kullanmaktadır. Sanatçı; ziyaretçileri, teknoloji ve Yapay Zekânın sanat üzerine düşünme biçimimizi nasıl değiştirdiğini ve tahayyül edilebilen her şeyi gerçeğe taşımak üzere nasıl kullanılabileceklerini düşünmeye davet ediyor.

Yeşiltaş, Yapay Zekâ teknolojisinin imkanlarını keşfetmek isterken amaçlarına ulaşmak üzere bir dizi farklı yazılım programı kullanmaktadır. Bu aletlerden bazıları, Yapay Zekâ yardımıyla dijital görüntüleme amaçlı kullanılmakta olup diğerleri gerçekçi doku, ışık ve fotoğraf düzenleme etkileri yaratmak üzere kullanılırlar. Yeşiltaş’a göre, bu sürecin en önemli kısmı, görüntülerin gerçekçi hissettirmesini sağlamaktır; portresini yaptığı kişilerin bir hayran olarak ona “gerçek” gibi geldiği noktaya ulaşmaya çalışır. Karşısında duran görüntünün böyle bir gerçekçilik düzeyine ulaştığını hissetmekten büyük keyif alır ve izleyicileri de portrelerle etkileşime geçerek bu deneyimi onunla paylaşmaya davet eder.

“As If Nothing Happened” is an ongoing series of photo-portraits by Alper Yesiltas, a lawyer and digital artist based in Istanbul. The project uses various AI tools to create photo-realistic portraits that draw alternative narratives within the mythology of pop culture, imagining how famous figures such as Madonna, Michael Jackson, Freddie Mercury, Princess Diana, Jimi Hendrix, Amy Winehouse, and Heath Ledger might look if their lives had taken different turns. The artist invites viewers to consider how technology and artificial intelligence are changing the way we think about art, and how they can be used to imagine and bring to life anything that is imaginable.

Yesiltas is interested in exploring the possibilities of AI technology, and uses a range of different software to achieve his goals. Some of these tools are used for digitally imagining things with the help of AI, while others are used for creating realistic textures, light, and photo editing effects. The most important part of the process for Yesiltas is making the images feel realistic, and he works to achieve a state where the subjects of his portraits feel “real” to him as a fan. He enjoys the moment when he feels that the image in front of him has achieved this level of realism, and invites viewers to share in this experience through their own interactions with the portraits.

Hiçbir Şey Olmamış Gibi / As If Nothing Happened, 2022

Yapay Zekâ Tabanlı Fotoğraflar / AI Based Photographs

C-print Mat Baskı / C-print Matte Print

60x60 cm







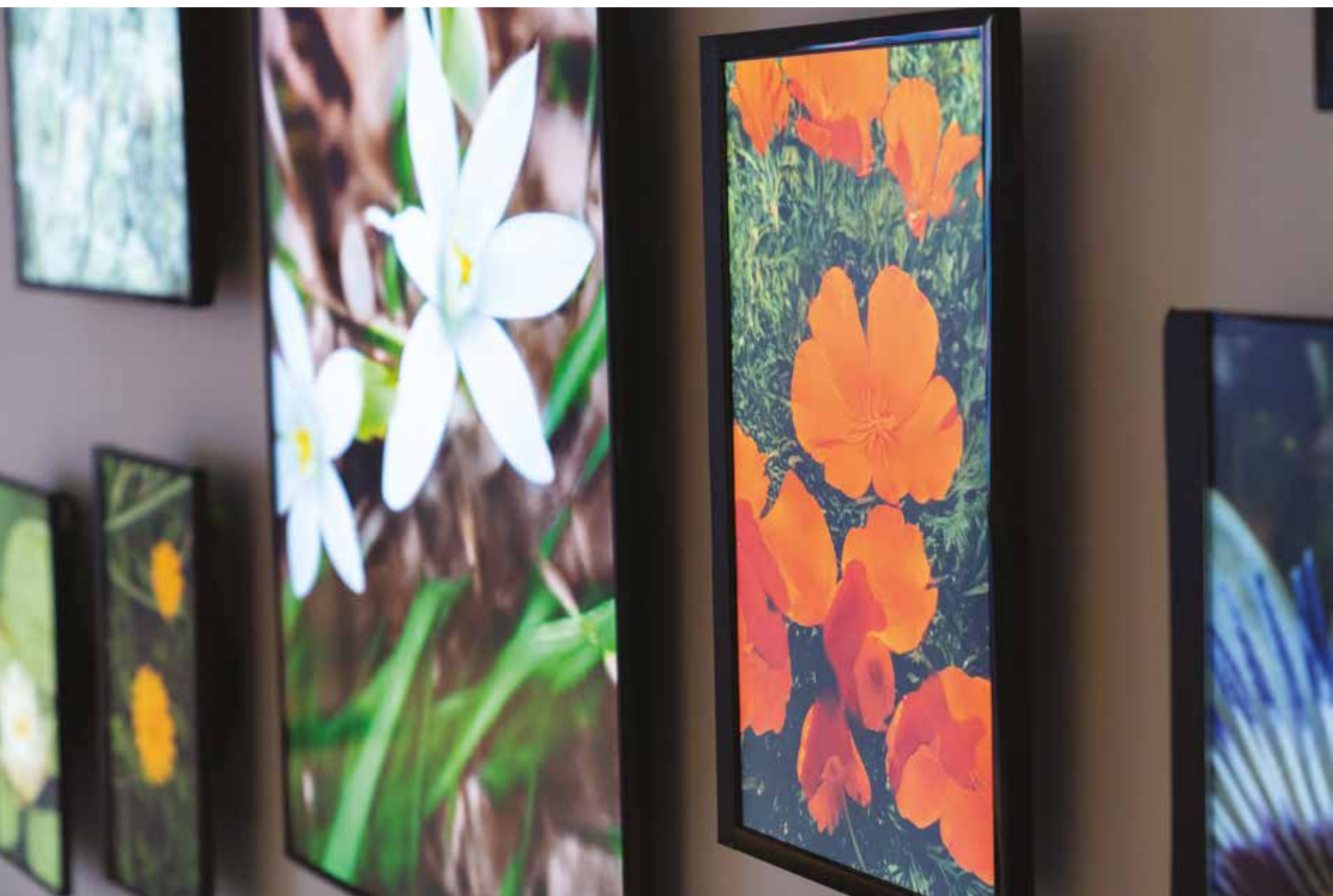
Anna Ridler

“Sirkadiyen Çiçeklenme”, insan-olmayan zaman okuma biçimleri kavramını keşfeden bir enstalasyondur. Eser, krono-biyolojik saatleri olan, yani günün belli saatlerinde çiçekleri açıp solan bitki görüntüleriyle dolu ekranlardan oluşur. Bu davranış, ışık düzeyi veya mevsim gibi dışsal uyarılardan bağımsız gerçekleşir ve enstalasyonun, programlandığı enlem ve boylamları tamı tamına yansıtacak şekilde günlük olarak değişen bir tür saat işlevi görmesine mahal verir. Saat, şafak vaktinden gün batımına ilerleyecek şekilde tasarlanmış olup farklı çiçek imgeleri gün boyu gerçek zamanda evrilir, bitkilerin çiçekleri doğru zamanlarda açar ve solar. Proje, 18. yüzyılda Carl Linnaeus’un bu olguyu bazı çiçeklerde gözlemledikten sonra öne sürdüğü “horologium florum” veya çiçek saati fikrinden ilham almıştır. Ancak çiçek saati, bir bitkinin sirkadiyen ritmini etkileyen coğrafya, iklim ve ışık miktarı gibi etkenlerden dolayı büyük ölçüde kavramsal düzeyde kalmıştır. Dijital ortamda çalışan sanatçı, bu kavramı gerçeğe dönüştürmeyi başararak bilgisayarlar tarafından kullanılan kesin ve doğru zaman okuma yöntemleri ile bitkilerin organik, öngörülemez tabiatları arasında bir gerilim yaratır. Enstalasyon; ziyaretçileri, başka, insan-olmayan zaman okuma biçimleri ve zamanın kavramsal olarak nasıl işlediği üzerine düşünmeye davet ediyor. Buna ek olarak; eser, insan mamulü olan ile doğal olan arasındaki gerilime, ayrıca teknoloji ve bilimin zamanı anlama ve ölçme biçimimizi nasıl şekillendirdiğine dikkat çekiyor.

“Circadian Bloom” is an installation that explores the concept of non-human ways of keeping time. The piece consists of screens that are filled with images of plants that have chronobiological clocks, meaning that they will consistently open and close their flowers at fixed times of the day. This behavior is independent of external stimuli, such as light levels or seasonality, and allows the installation to function as a kind of clock that changes daily to reflect the precise longitude and latitude it is programmed for. The clock is designed to start at dawn and end at dusk, and the imagery of the different flowers evolves in real time throughout the day, blooming and closing at the correct times. The project is inspired by the idea of a “horologium florum,” or flower clock, proposed by Carl Linnaeus in the 18th century after observing this phenomenon in certain flowers. However, the flower clock has remained largely a concept due to the complications involved in observing the various factors that influence a plant’s circadian rhythm, such as geography, climate, and light levels. By working digitally, the artist is able to make this concept a reality, creating a tension between the highly precise and accurate timekeeping methods used by computers and the organic, unpredictable nature of plants. The installation invites the viewer to reflect on other, inhuman ways of defining time and how time works conceptually. Additionally, the work draws attention to the tension between the artificial and the natural, and the ways in which technology and science have shaped our understanding and measurement of time.

Sirkadiyen Çiçeklenme / Circadian Bloom, 2021
Çok Kanallı Yerleştirme / Multichannel Installation
StyleGAN2 [Üretken Çekişmeli Ağlar (Gan)]
StyleGAN2 (Generative Adversarial Network)







Anna Shustikova

Proje, sanatçının sinir ağlarına gömülü ön yargılara ve yanlı kararlara dair süregiden araştırmasının bir parçasıdır. Otomatik öğrenme algoritmaları genelde karar alma amaçlı kullanılırlar. Bu yüzden sosyal medyada hangi içerikleri göreceğimizden, krediye erişimimize kadar yaşamlarımız üzerinde kritik öneme sahip olabilirler. Bu algoritmalar büyük veri tabanları kullanılarak eğitilirler ve kararları bize nesnel gibi gelebilir. Ancak insanlar tarafından etiketlendiklerinde; algoritmalar, toplumsal cinsiyet stereotipleri ve güzellik üzerine görüşler gibi insanlara mahsus ön yargıları öğrenerek yeniden üretebilirler.

Bu projede; sanatçı, “güzellik” ve “feminenlik” gibi kavramların popüler ImageNet veri tabanında nasıl temsil edildiklerini incelemek üzere metin aramasına dayanarak görüntü üreten bir sinir ağı kullanmaktadır. Sinir ağının ürettiği görüntüler, algoritmaların dışı bedene dair eril bakış açısına dayalı güzellik standartlarını yeniden üretme sürecini yansıtan üç boyutlu heykeller şeklinde sunulur. ImageNet veri tabanına dayalı CLIP (metinden görüntü üretme) Yapay Zekâ mimarisini kullanan sanatçı, bu kavramların veri tabanında nasıl gösterildiğini keşfediyor ve otomatik öğrenme algoritmalarının potansiyel ön yargılarına ışık tutuyor.

Proje; ziyaretçileri, insan ön yargılarının Yapay Zekâ üzerindeki etkisini ve bu ön yargıların toplum üzerindeki muhtemel etkilerini göz önünde bulundurmaya davet ediyor. Her ne kadar Yapay Zekâ nesnel ve tarafsız gibi görünse de onun da nihayetinde eğitildiği veriler ve bu verileri etiketleyen insanlar tarafından şekillendirildiğini hatırlatıyor. Bu ön yargıları keşfeden sanatçı; bizleri, Yapay Zekâ sistemlerine ön yargılarımızı bilmeden nasıl dahil edebileceğimiz konusunda dikkatli olmaya ve bu ön yargıların bireyler ve genel olarak toplum üzerine etkilerini düşünmeye teşvik ediyor.

This project is part of the artist’s ongoing research on the prejudices and biases that can be embedded in neural networks. Machine learning algorithms are frequently used for decision-making and can have a significant impact on our lives, from the content we see on social media to our access to loans. These algorithms are trained using large datasets, and it may seem that their decisions are objective. However, when these datasets are labeled by people, the algorithms can learn and reproduce their biases, such as gender stereotypes and ideas about beauty.

In this project, the artist uses a neural network that generates an image based on a text query to examine how concepts such as “beauty” and “femininity” are represented in the popular ImageNet database. The images generated by the neural network are presented as a series of 3D-printed sculptures that illustrate the process of algorithms reproducing beauty standards based on a male perspective of the female body. By using the CLIP (text-to-image) AI architecture, which is based on the ImageNet database, the artist is able to explore how these concepts are portrayed within the database and highlight the potential biases in machine learning algorithms.

The project invites the viewer to consider the influence of human biases on AI and the impact these biases may have on society. It is a reminder that, while AI may seem objective and impartial, it is ultimately shaped by the data it is trained on and the people who label that data. By exploring these biases, the artist encourages us to be more mindful of the ways in which we may unconsciously introduce prejudice into AI systems and to consider the consequences of these biases on individuals and society as a whole.

Dokunabilirsin, Oynayabilirsin

You Can Touch, You Can Play, 2021

3D Baskı Heykel / 3D Printed Sculpture

Plastik, Text2image Sinir Ağı

[CLIP (Karşıt Dil-Görüntü Ön Eğitimi)]

Plastic, Text2image Neural Network CLIP

(Contrastive Language-Image Pre-Training)

52x20x20, 43x20x20, 43x20x20





Dilara Başköylü

“Beden Formasyonları”, StyleGAN ve text2image sinir ağları gibi pek çok Yapay Zekâ mimarisi ile deneyler yapan bir sanatçının yeni estetik bağlamında yarattığı bir dijital kolaj serisidir. Proje, analog siyah beyaz çıplak kadın fotoğraflarından ibaret bir arşivin bulunmasıyla başlar, daha sonra bu fotoğraflar son teknoloji Yapay Zekâ algoritmaları kullanılarak dijitalleştirilir. Bu şekilde elde edilen oyunbaz ve ihlal edici görüntüler, alışılmadık şekilleri ve dokularıyla geleneksel ikili toplumsal cinsiyet normlarına ve bedenin normalizasyonuna meydan okur.

Seride yer alan dişi formlar, sanatçının toplayarak arşivlediği analog fiziksel fotoğraflarla başlayan ve farklı Yapay Zekâların filtrelerinden geçerek dijital formlara dönüşmeye devam eden süregiden bir sürecin parçalarıdır. Dişi beden betimlemelerini keşfetmek sanatçının ilgi alanını oluşturur. Bu konuyu, geleneksel sınırların ötesine geçen formlar üretmek üzere Yapay Zekâyı kullanarak 21. yüzyıla yakışır bir tavırla ele alır. İlk veri tabanının nereden geldiği ise bilinmez. Sanatçı; ziyaretçileri, Yapay Zekâ görüntülerinin uyandırdığı tekinsiz hissi ve kadın bedeninin sömürüsü ve temsiline dair uyandırdıkları soruları göz önünde bulundurmaya davet ediyor.

“Body Formations” is a series of digital collages created by an artist who is experimenting with various AI architectures, such as StyleGAN and text2image neural networks, in the context of new aesthetics. The project began with a found archive of analog black and white nude photographs of women, which were digitized, and then manipulated with the help of cutting-edge AI algorithms. The resulting images are both playful and transgressive, challenging traditional binary gender norms and the normalization of the body through their unconventional shapes and textures.

The female forms in the series are part of a ongoing process, beginning with the analog physical photographs that were collected and archived by the artist, and continuing as they are transformed into digital forms through the filters of different AI's. The artist is interested in exploring the depiction of the female body in art, and approaches this theme with a 21st century attitude, using AI to create forms that go beyond traditional boundaries. The origins of the initial dataset are unknown, and the artist invites viewers to consider the uncanny feeling that is evoked by the AI-generated images, as well as the questions that they raise about the exploitation and representation of women's bodies.

Beden Formasyonları / Body Formations, 2022

Kolaj / Collage

Işık kutuları, Siyah-Beyaz Buluntu Fotoğraflar, StyleGAN2

[Üretken Çekişmeli Ağlar (Gan)],, Text2image Sinir Ağları (DALL-E, Disco Difüzyon)

Light Boxes, B&W Found Photos, StyleGAN2

(Generative Adversarial Network), Text2image Neural Networks

(DALL-E, Disco Diffusion)





“Refraction” serisi, Yapay Zekâ ve geleneksel teknikler kullanılarak üretilen bir vitray eserler koleksiyonudur. Serideki N5 ve N6 parçaları, vitray eserler veri tabanından ve Antik Yunan rölyeflerinden ilham almış olup kendinden parlak, bağımsız mimari unsurlar olarak üretilmişlerdir. Sanatsal bir strateji olarak medya arkeolojisine başvuran sanatçılar, projelerinde eski ve yeni medya araçlarını birleştirerek tarihin ve kültürel mamullerin nasıl teknolojiyle manipüle edilebileceğini keşfediyorlar.

Ha:ar ikilisinin bütün eserlerinde ışık mühim bir rol oynamaktadır, vitray bu açıdan “Refraction” serisine uygun bir araçtır. Bu araç büyük ölçüde ortamdan etkilenir, hatta sanatsal açıdan ışık sayesinde var olduğu söylenebilir. Bu seride, sanat eserleri adeta dışarıdan görünmezler; mekânda silüetler olarak belirirler. Ancak, içeriden bakıldığında ışık, parçaların onları çevreleyen mekânla birleşmesini sağlar, böylece renkli görüntüler ortaya çıkarır ve eşsiz bir parlaklıkla eserleri aydınlatır. “Refraction” serisi, bazen ışığı taklit ederek bazen onu överek ışığın, tasvir edilen figürlerin zihinlerine ve kalplerine hükmetme gücünü keşfeder.

The “Refraction” series is a collection of stained glass artworks created using artificial intelligence and traditional techniques. The pieces in the series, N5 and N6, were inspired by a dataset of stained glass works as well as ancient Greek reliefs, and were produced as self-luminous, independent architectural elements. The artists behind “Refraction” utilize media-archeology as an artistic strategy, combining old and new media in their project and exploring the ways in which history and cultural artifacts can be manipulated through technology.

Light plays a crucial role in all of the works of the duo ha:ar, making stained glass a fitting medium for the “Refraction” series. The medium is highly influenced by its environment and can even be said to artistically exist because of light. In the series, the artworks are almost invisible from the outside, appearing as silhouettes in the space. However, when viewed from the inside, the light integrates the pieces with the surrounding space, revealing the colorful images and illuminating them with a unique brightness. The “Refraction” series explores the power of light to govern the minds and hearts of the figures depicted, sometimes imitating and sometimes praising it.

Refraction, 2022

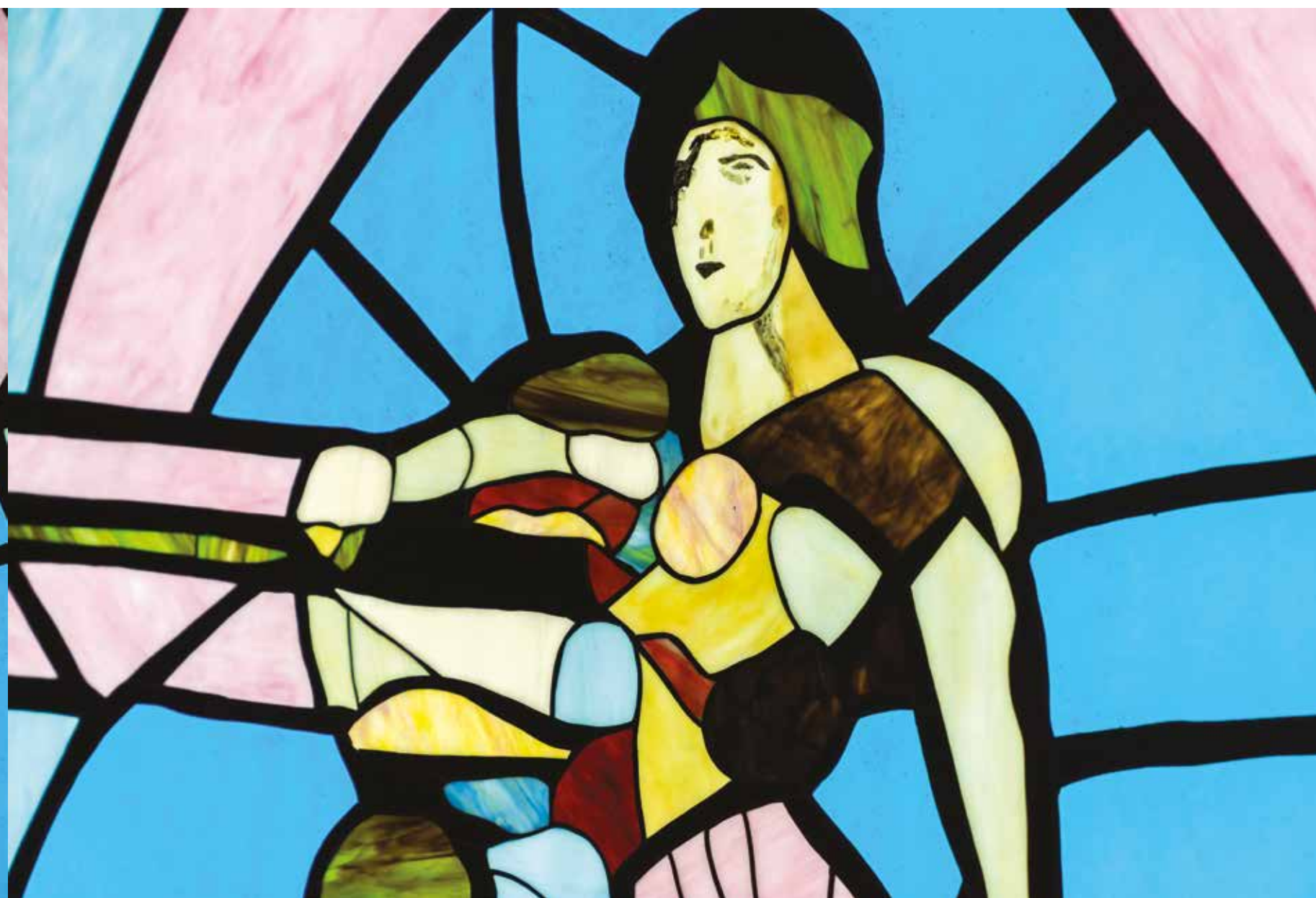
Vitray Camı x LED Işık / Stained Glass x LED Light

Nöral Stil Aktarımı, GAN (Üretken Çekişmeli Ağlar)

Neural Style Transfer, GAN (Generative Adversarial Network)

180x140 cm





Ozan Türkkkan

Ozan Türkkkan'ın AV enstalasyonu "Arura"; geçiş halindeki formlar, biyoçeşitlilik ve doğada bulunan fraktal geometrik şekillere dair bir araştırma projesinin sonucudur. Türkkkan'ın eseri, doğanın kendini yaratmak üzere kullandığı üretken sistemlere odaklanır. Yapay Zekâ ve yaratıcı kodlama araçları kullanan sanatçı, Biyotçeşitlilik Mirası Kütüphanesi'nde yer alan 2 milyondan fazla yaşam formu çizimini analiz ederek yeniden yorumlamış, enstalasyon için bu yaşam formlarının geometrisini çıkararak yeniden yaratmıştır.

Evrim kuramında türlerin gelişiminin ara aşamalarını tanımlamak üzere kullanılan geçiş halindeki formlar kavramı Yapay Zekâda da kullanılmaktadır. Ancak "Arura" bağlamında, Türkkkan'ın eseri; geçiş halindeki formların entelektüel, sosyal ve psikolojik boyutlarını da ele alarak kavrama ek anlam katmanları kazandırır. Enstalasyon; ziyaretçileri, her şeyin her daim geçiş halinde olduğu süregiden evrim ve değişim sürecini göz önünde bulundurmaya davet eder.

Yaşamın ve yaşam formlarının su ile bağından ilham alan Türkkkan'ın "Arura" eseri, yaşayan her şeyin birbiriyle bağını ve doğanın nasıl da her daim evrim geçirerek uyumlanma halinde olduğunu düşünmeye davet eder. Esasen "saban" sözcüğünden gelen "ekilebilir arazi" anlamı taşıyan "arura" sözcüğü de bilgisayarlı ve felsefi düzeylerde doğa ve teknoloji bağını vurgular.

"Arura," an AV installation by Ozan Turkkan, is a result of a research project on transitional forms, biodiversity, and the fractal geometric structures found in nature. Turkkan's work focuses on the generative systems used by nature to create itself. Using AI and creative coding tools, he analyzed and reinterpreted over 2 million drawn living forms from the Biodiversity Heritage Library, extracting and recreating their geometry for the installation.

Transitional forms, a concept used in the theory of evolution to describe intermediate stages in the development of a species, are also used in AI. However, in the context of "Arura," Turkkan's work takes on additional layers of meaning, with the idea of transitional forms having intellectual, social, and psychological dimensions. The installation invites viewers to consider the ongoing process of evolution and change, with everything existing in a state of continuous transition.

Inspired by the bond of life and life forms to water, Turkkan's "Arura" invites us to consider the interconnectedness of all living things and the ways in which nature constantly evolves and adapts. The word "arura" itself, with its original meaning of "arable land" derived from the verb "plough," further emphasizes the connections between nature and technology on computational and philosophical levels.

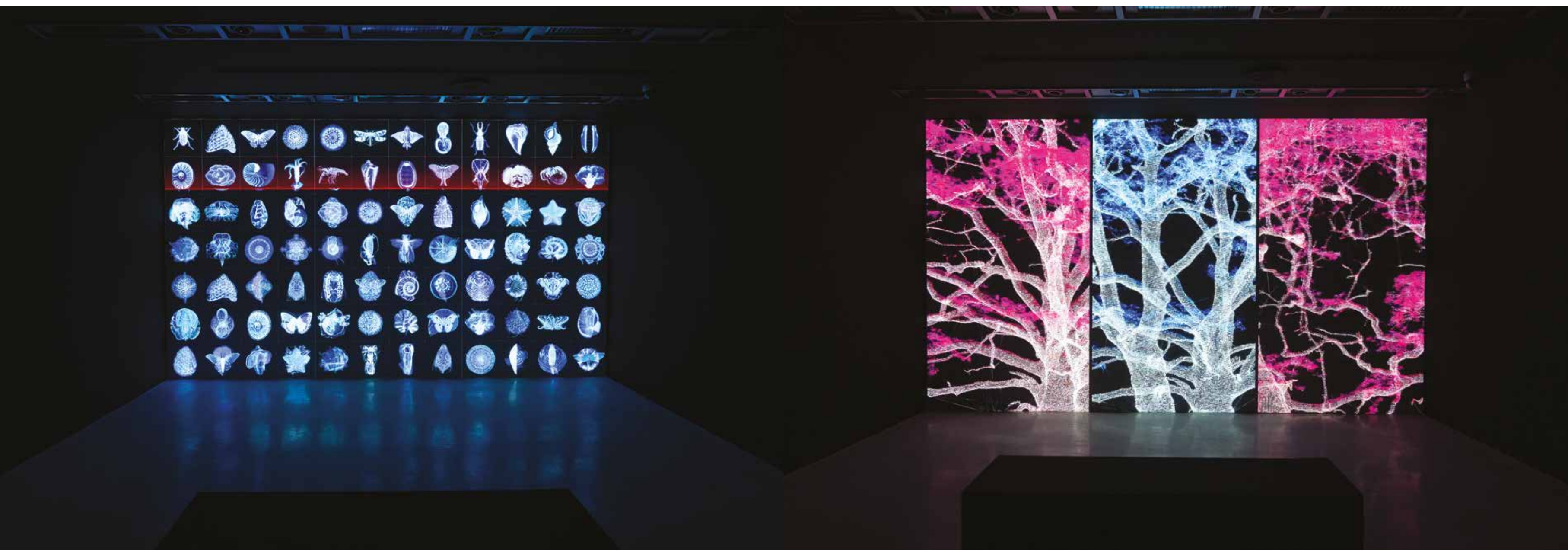
Arura, 2022

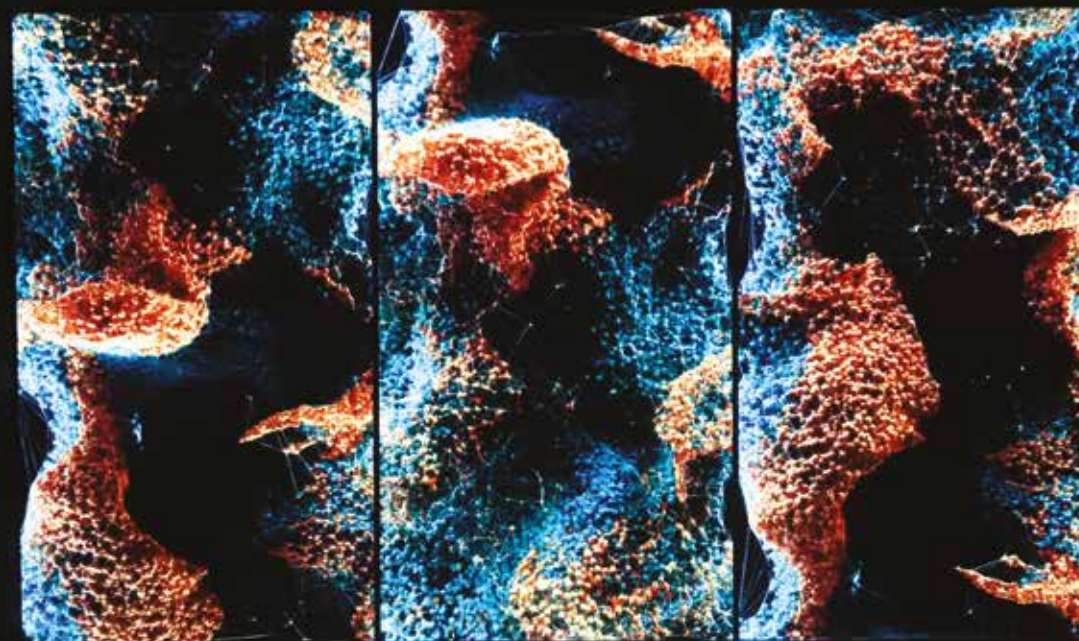
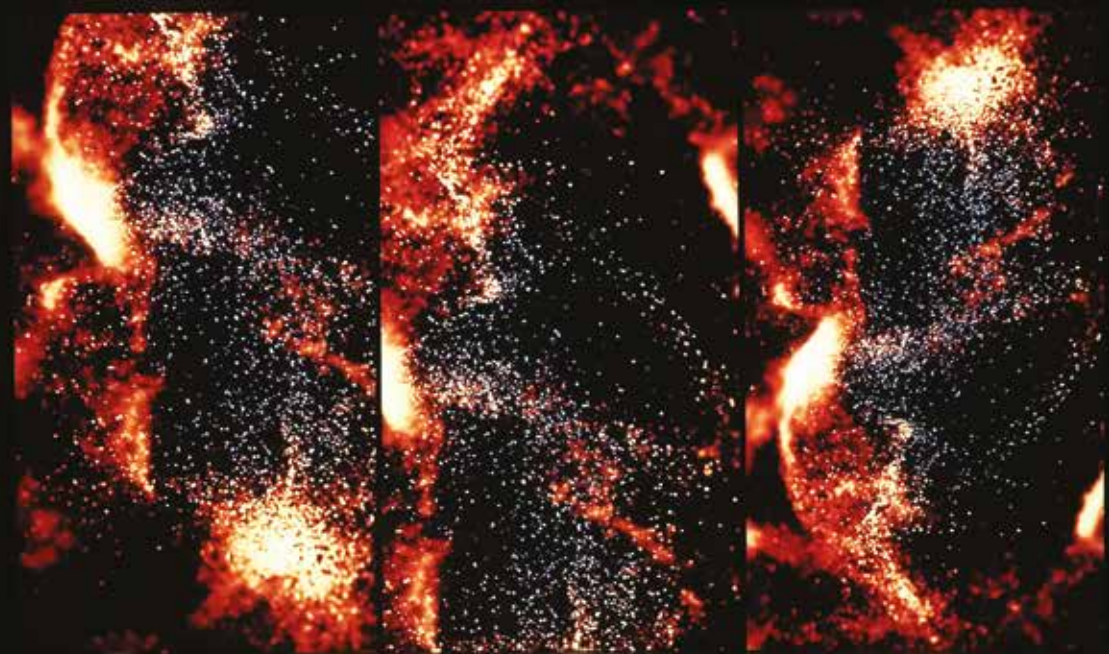
Video Yerleştirme / Video Installation

Ses, Yaratıcı Kodlama, İşleme, AI (Yapay Zekâ)

Sound, Creative Coding, Processing, AI (Artificial Intelligence)







Roman Solodkov

Bu interaktif enstalasyon; izleyicilere, örtük mekân olarak bilinen bir sinir ağının gizil mekânına oyuncu ve dokunsal bir erişim sunmak üzere tasarlanmıştır. Sanatçı, kullanıcının kırmızı bir topu hareket ettirerek Yapay Zekâ tarafından üretilmiş gerçek-zamanlı bir videoya yansıyan gizil mekânda bu hareketin yarattığı değişimleri görmesini sağlayan bir ara yüz oluşturmuştur. Bu mekânla etkileşime geçen ziyaretçi, eğitim için kullanılan veri kümesinde yer alan ön yargıları ve ideolojik mamulleri keşfeder ve görünür kılar.

Sanatçı, üretken çekişmeli ağ (GAN) ve ön yargıları, çeşitlilik içermeyişi ve etik olmayan etiketlemeleri yüzünden geniş kesimlerce eleştirilen Image-Net veri tabanıyla eğitilmiş bir modeli kullanmaktadır. Bu hazır veri tabanının tercih edilmesi önemlidir ve Yapay Zekâ ile etkileşimlerimizin masum olmadığını vurgular. Sanatçı; bizleri, güçlü ticari sinir ağlarının gizil mekânını kimin manipüle etme gücüne sahip olduğunu ve bu edimlerin başkalarını nasıl etkileyebileceğini düşünmeye davet eder.

Gizil mekân, sinir ağı algoritmasının genelde kullanıcıdan gizlenen saklı bir kısmıdır. Eğitilen sinir ağının yapısının ve mantığının tezahür ettiği yerdir ve algoritmanın belli verileri nasıl yorumladığını temsil eder. Bu proje, izleyiciyi bu gizil mekânı keşfetmeye ve onu görünür ve dokunur kılmaya, bu sayede Yapay Zekânın etik ve toplumsal çıkarımlarını düşünmeye davet ediyor. Kimin veriyle oynama gücüne sahip olduğunu ve bu oyunların sonuçlarından kimin etkilendiğini sorguluyor. İzleyiciyi, oyun vasıtasıyla bu gizil mekânla iştigal etmeye davet eden sanatçı; bizleri, Yapay Zekânın potansiyel ön yargıları ve topluma etkileri hususunda düşünmeye teşvik ediyor.

This interactive installation is designed to give viewers a playful, tactile way to access the hidden space of a neural network, known as the latent space. The artist has created an interface that allows the user to move a red ball and see the resulting changes in the latent space reflected in a real-time AI-generated video. By interacting with this space, the viewer can explore and make visible the biases and ideological artifacts embedded in the training data set.

The artist uses a generative adversarial network (GAN) and a model trained on the Image-Net database, which has been widely criticized for its biases, lack of diversity, and unethical labeling. The choice of this readymade dataset is significant and highlights the idea that our interactions with AI are not innocent. The artist invites us to consider who has the power to manipulate the latent space of powerful commercial neural networks and how these actions may impact others.

The latent space is a hidden part of the neural network's algorithm that is often concealed from the user. It is where the structure and logic of the trained neural network are manifested, representing how the algorithm interprets the given data. This project invites the viewer to explore the latent space and make it visible and tangible, while also prompting reflection on the ethical and societal implications of AI. It poses the question of who has the ability to play with the data and who is affected by the consequences of these games. By inviting the viewer to engage with the latent space through play, the artist encourages us to consider the potential biases and impacts of AI on society.

Gizil Mekanın Tezahürü / Manifesting Latent Space, 2021

Etkileşimli Yerleştirme / Interactive Installation

Metal Yapı, Plastik Toplar, Imagenet Veri Setinde Önceden Eğitilmiş Stylegan2 [Üretken Çekişmeli Ağlar (GAN)]

Metal Structure, Plastic Balls, Stylegan2 (Generative Adversarial Network) Pretrained on Imagenet Dataset





Sofia Crespo, Robertina Šebjanič, Feileacan McCormick

Entangled Others (Sofia Crespo ve Feileacan McCormick) ve Robertina Sebjanic ile iş birliğiyle gerçekleştirilen bu projede; Yapay Zekâ, denizlere ve okyanuslara dair çevresel sorunlara farklı, insan-dışı bir bakış açısı sunmak ve insan etkinliklerinin doğa üzerindeki yıkıcı etkisini gözler önüne sermek üzere kullanılıyor. Bu organizmalardan biri, insan kaynaklı kirlilik dolayısıyla Avrupa denizlerinde soyu hızla tükenmekte olan Akdeniz Dolma Kalem Midyesi'dir (Pinna Nobilis). Dolma Kalem Midyesi ile sanatçılar, midye gibi insanlardan oldukça farklı canlılarla empati kurmamızı sağlamayı amaçlıyorlar

“AquA(l)formings” projesi, insan varlığının deniz ortamında yarattığı değişimleri keşfederek bu değişimlerin deniz yaşamına etkilerini tahayyül ediyor. Denizler ve okyanuslar, bu çevresel değişimleri gerek bireysel organizma düzeyinde gerekse ekosistem yapılarında değişimler şeklinde kaydeder. Ele avuca sığmaz dolma kalem midyesinin insandan-fazla teşekküllerin görsel bir temsili olarak izini süren bu enstalasyon, çok katmanlı bir “su duyumsama” keşfidir. Sanatçılar, dolma kalem midyesinin ve kuzey Adriyatik Denizi'nde yer alan geniş su altı Posidonia Oceanica deniz yosunu çayırlarının geçmişini ve geleceğini görselleştirmek için Yapay Zekâ teknolojilerini kullanıyorlar.

“AquA(l)formings” projesinde Yapay Zekâ kullanımı, Yapay Zekânın sanatsal bir pratiğe ne derece uygun olduğu, insanlar ve diğer türler arasındaki ayrımı daha önce görülmemiş biçimlerde aşabilme yetisi gibi bazı etik soruları da beraberinde getirmektedir. Ayrıca, doğanın bilimsel olarak algılanmasında Yapay Zekâ kullanımı da sorgulanmıştır. Bu proje sayesinde sanatçılar, belli organizmaların varlığını ve habitatını tehdit etmeyen yeni biyolojik malzemelerin kullanımı ve geliştirilmesi hususunda araştırmalar başlatılmasını amaçlamaktadırlar.

In a collaborative project by Entangled Others and Robertina Sebjanic, Artificial Intelligence is utilized to present a different, inhuman perspective on environmental issues in the seas and oceans, as well as to convey the destructive impact of human activity on nature. The project is presented at both the level of destruction of entire ecosystems and at the level of individual organisms. One such organism is the Noble Pen Shell (lat. Pinna Nobilis), a rapidly-becoming-extinct marine mussel of the European seas due to human pollution of its habitat. Through the Noble Pen Shell, the artists aim to inspire empathy for creatures that are vastly different from humans, such as mussels.

The AquA(l)formings project explores changes in the marine environment caused by human presence and imagines the effects of these changes on marine life. The seas and oceans record these environmental changes as memories, either in individual organisms or as shifts in ecosystem structures. The installation is a multilayered exploration of “aquatic sensing”, tracing the elusive noble pen shell as a visual representation of more-than-human entities. The artists utilize AI technologies to visualize the past and future of the noble pen shell, as well as the vast underwater meadows of the Posidonia Oceanica seagrass in the northern Adriatic Sea.

The use of AI in the AquA(l)formings project raises some ethical questions, including the relevance of AI as an artistic practice and its ability to bridge the gap between humans and other species in a way that has not been achieved before. Additionally, the use of AI in scientific perception of nature is also called into question. Through the project, the artists aim to initiate research into the use and improvement of new biological materials that do not threaten the existence or habitats of certain organisms.

AquA(l)formings, 2021

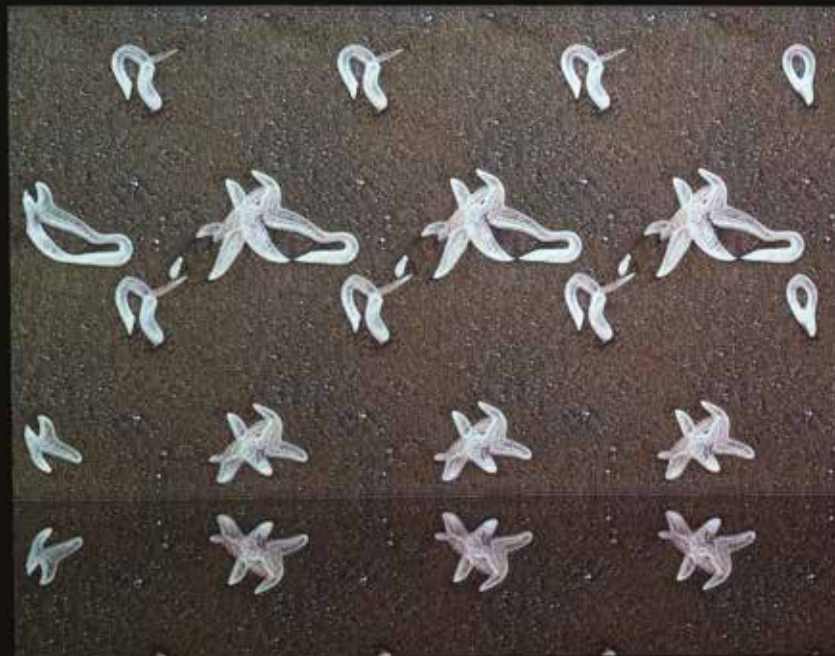
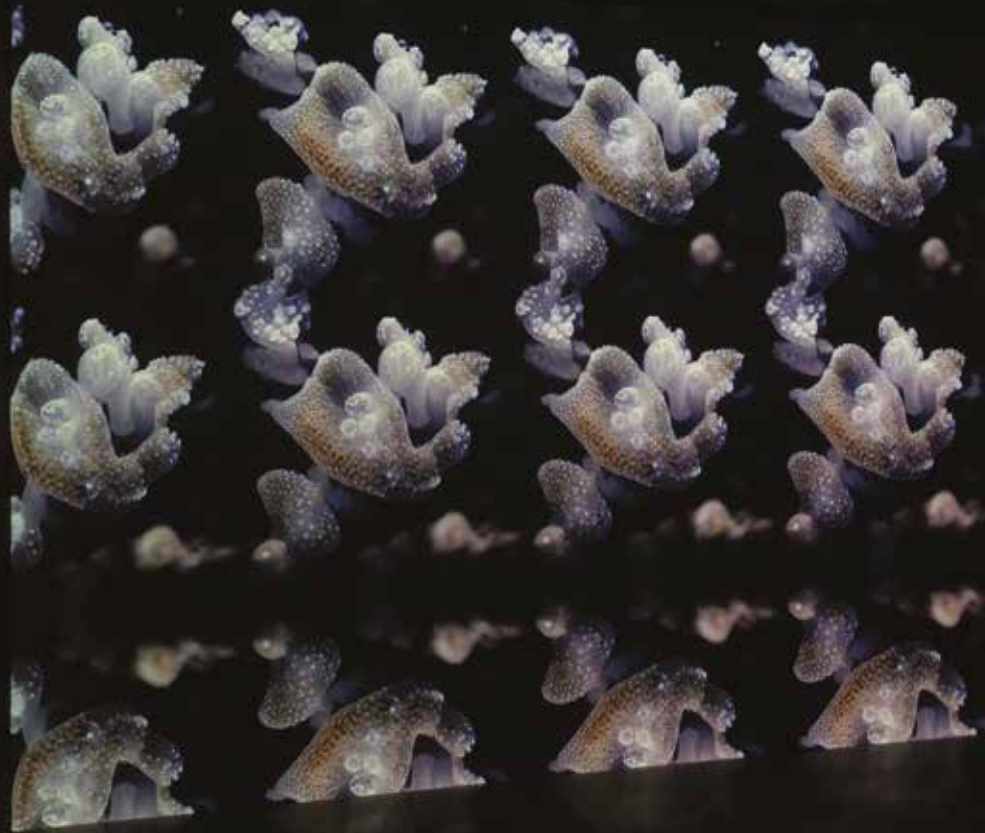
Heykel Yerleştirmesi / Sculptural Installation

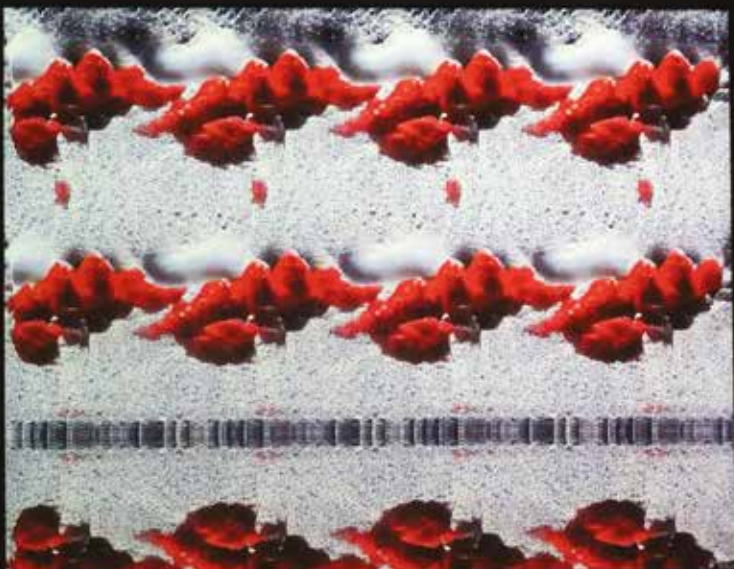
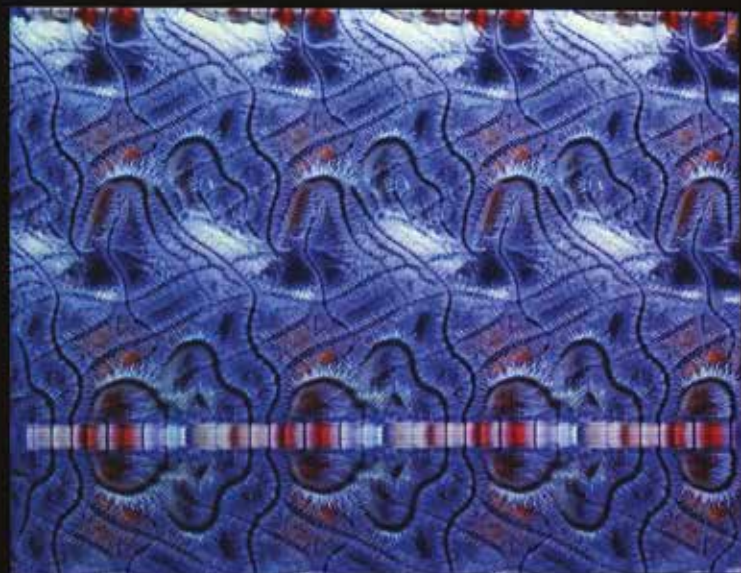
Ses, Video (16 Dk.), Özel Sinir Ağları Mimarileri

Sound, Video (16 Min.), Custom Neural Networks Architectures











VIDEO PROGRAM

Küratörler | Curators

Helena Nikonole, Nikita Prudnikov

Katılımcılar | Participants

Brendan Baldwin, Dekxi, Denis Shiryayev,
Derrick Shultz, Eric Drass, Gabriele Dente,
Gene Kogan, Mike Wong, Rivers Have Wings,
Rong Qin, Roope Rainisto, Vsevolod Taran

Video Program, 2021–2022

Bu video program, Yapay Zekâ ve sanat kesişiminde yer alan çok çeşitli yaklaşımları ve pratikleri ziyaretçiyle buluşturmayı amaçlamaktadır. Sinir ağlarıyla deneyler yapan sanatçılardan Yapay Zekâ alanında mümkün olanın sınırlarını zorlayan yaratıcı teknolojistlere ve araştırmacılara, ayrıca viral videolar yaratan kodlayıcılara uzanan bu program, Yapay Zekânın sanat ve kültür üzerindeki geniş etkisini göstermektedir. Bazı eserler oldukça teknik ve kavramsal derinliğe sahip iken, diğerleri daha oyunbaz ve nüktedandır.

Programın esas temalarından biri de “yüksek” ve “alçak” kültür arasındaki sınırları bulandırmaktır. Yapay Zekâ ile desteklenen eserler gerçekten de hem geleneksel sanat dünyasında hem de genel kamuda takipçi bulmaktadır. Bu programın mühim bir vasfı da eserlerin geniş kesimlere ulaşmasında ve yaygınlaşmasında internet ve sosyal medyanın rolünün vurgulanmasıdır. İnternetin çoktan-çoğa ulaşan tabiatı, Yapay Zekâ ile desteklenen sanatın ve fikirlerin hızla yayılmalarına, kitlesel bir izleyici kitlesine ulaşmalarına ve kolektif kültürel diyalogun mühim parçaları olmalarına imkân tanır. Burada yer alan bazı eserler, bazı izleyicilere “sanat” olarak gelmeyebilir ancak Yapay Zekâyı yenilikçi bir biçimde kullanmaları ve estetik cazibeleri onları sanatsal bağlamda ele alınmaya değer kılmaktadır.

Programın düşündürdüğü bir diğer konu da Yapay Zekâ sayesinde sanatın demokratikleşmesidir. Teknolojinin yaygınlaşması ile birlikte, geleneksel sanat eğitimine ve kaynaklara erişimi olmayabilen bireyler de artık Yapay Zekâ araçları vasıtasıyla kendi sanat eserlerini üreterek paylaşabilmektedirler. Bu sayede, sanat dünyasına çok daha geniş bir kesimden sesler ve bakış açıları dahil olabilir ve neyin “sanat” olduğuna dair geleneksel mefhumlara meydan okunabilir.

Bu video programı, bilimsel araştırmalardan kitlesel internet kültürüne uzanan sinir ağı estetiğinin genişlemesini gözler önüne serme ve ziyaretçileri, bu süratle evrilen sahanın potansiyelini ve çıkarımlarını düşünmeye teşvik etme amacı taşımaktadır.

The video program aims to showcase the diverse range of approaches and practices within the field of AI and art. From artists experimenting with neural networks, to creative technologists and researchers pushing the boundaries of what is possible with AI, and to coders creating viral videos, the program illustrates the wide-reaching impact of AI on contemporary art and culture. Some works may be highly technical and conceptually rigorous, while others may be more playful or humorous.

One key theme of the program is the blurring of boundaries between “high” and “low” culture, as AI-powered works find audiences both within the traditional art world and among the general public. The important aspect of the program is the role of the internet and social media in amplifying and disseminating these works. The many-to-many nature of the internet allows for the rapid spread of AI-powered art and ideas, allowing them to reach a mass audience and become a significant part of the collective cultural conversation. Some of the works featured may not be immediately identifiable as “art” to some viewers, but their innovative use of AI and their aesthetic appeal make them worthy of consideration in an art context.

Another aspect to consider is the democratization of art through the use of AI. With the proliferation of technology, individuals who may not have had access to traditional art education or resources can now create and share their own artwork through the use of AI tools. This has the potential to bring a wider range of voices and perspectives into the art world and challenge traditional notions of what constitutes “art”.

The video program aims to demonstrate the expansion of neural aesthetics as a phenomenon that spans scientific research and mass internet culture, and to encourage viewers to think about the potential and implications of this rapidly-evolving field.

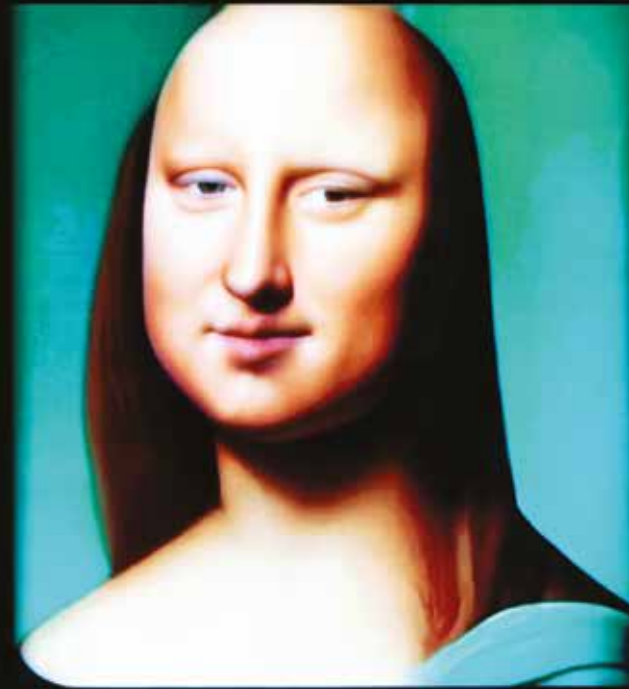
12 Video / 12 Videos

StyleGAN2 (Üretken Çekişmeli Ağ), Text2image Sinir Ağları (Sabit Difüzyon, DALL-E), Özelleştirilmiş Sinir Ağları Mimarileri

StyleGAN2 (Generative Adversarial Network), Text2image Neural Networks (Stable Diffusion, DALL-E), Custom Neural Networks Architectures













Biyografiler | Biographies



Helena Nikonole

Sergi K rat r  / Exhibition Curator

Helena Nikonole, Őu anda İstanbul'da yaŐayan, yeni medya sanat ısı, bağımsız k rat r ve eēitimcidir. İlgili alanları hibrit sanat, biyo-g stergebilim ve Yapay Zek yı kapsar.  alıřmalarının bir kısmı, insan sonrası geleceēin  topik senaryolarına adanmıřken, bir kısmı distopik Őimdiki zamana ve teknolojiye eleřtirel yaklařıma odaklanır. Bug ne kadar, Art Laboratory Berlin, Mutek Festivali (Montreal ve Tokyo), Leiden  niversitesi ve daha pek  ok farklı kurumda Sanat ve Bilim, Sanatta Sinir Aēları alanlarında dersler vermiř ve at lyeler yapmıřtır.

Sanatsal  alıřmaları Ars Electronica, ZKM M zesi (Karlsruhe), CTM Festivali (Berlin), Atina Dijital Sanat Festivali, Kapelica Galerisi (Ljubljana), Chronus Art Center (Shanghai), Varřova Bienali 2022 gibi  eřitli kurum ve festivallerde uluslararası d zeyde sergilenmiřtir. K rat ryel  alıřmaları arasında "Datasets VS Mindsets: Post-Soviet Explorations of the Digital Control Society" (Ars Electronica Festival 2020), "Uncanny Dream" (Ars Electronica 2021), "Art Code" sergisi ("Art for the Future" Bienali baēlamında) gibi projeler bulunmaktadır.

New media artist, independent curator and educator currently based in Istanbul. Her field of interests embraces hybrid art, bio-semiotics and Artificial Intelligence. One part of her work is dedicated to utopian scenarios of post-human future while another is focused on dystopian present and critical approach to technology. She presented lectures and workshops in the field of Art & Science and Neural Networks in arts at different institutions including Art Laboratory Berlin, Mutek Festival (Montreal and Tokyo), Leiden University and many others.

Her artistic work have been presented internationally by various institutions and festivals such as Ars Electronica, ZKM Museum (Karlsruhe), CTM Festival (Berlin), Athens Digital Art Festival, Kapelica Gallery (Ljubljana), Chronus Art Center (Shanghai), Warsaw Biennial 2022 etc. Her curatorial projects among others include "Datasets VS Mindsets: Post-Soviet Explorations of the Digital Control Society" (Ars Electronica Festival 2020), "Uncanny Dream" (Ars Electronica 2021), "Art Code" exhibition (in a context of "Art for the Future" Biennial).

<https://nikonole.com/>



Alper Yeşiltaş

Alper Yeşiltaş, İstanbul doğumludur ve Kadıköy’de yaşamaktadır, Duygu Çimen Yeşiltaş ile evlidir ve Tibet isimli bir oğlu vardır. Marmara Üniversitesi Hukuk Fakültesi mezunudur, asıl mesleği avukatlıktır. 2003 yılından beri dijital fotoğrafçılıkla uğraşmakta, sahneler hayal etmekte ve anlar yakalamaya çalışmaktadır. Şimdiye dek birçok çalışması dünyanın farklı ülkelerinde kitap, albüm, dergi kapaklarında ve sergilerde yer almış ve çeşitli yarışmalarda ödüllendirilmiştir. Hukuk Yüksek Lisansını İngiltere’de bilişim teknolojileri hukuku alanında tamamladıktan sonra Yapay Zekânın sanat dalları ve özellikle fotoğraf ile kesiştiği alanı keşfetmiş ve bu alanda çalışmalar üretmeye başlamıştır. “As If Nothing Happened” yani “Hiçbir Şey Olmamış Gibi”, Alper Yeşiltaş’ın bu alandaki ilk çalışmalarının yer aldığı seri olma özelliğini taşımaktadır. En çok ilham aldığı kişiler Yousuf Karsh ve Zdzislaw Bekinski’dir.

Alper Yeşiltaş was born in Istanbul and lives in Kadıköy. He is married to Duygu Çimen Yeşiltaş and they have a son named Tibet. He is a graduate of Marmara University Faculty of Law and his first profession was law. He has been working with digital photography since 2003, imagining scenes and trying to capture moments. Many of his works have appeared on the covers of books, albums, magazines and exhibitions in different countries of the world and have been awarded in various competitions. After completing his law master’s degree in the field of information technology law in England, he discovered the space where artificial intelligence meets the branches of art, especially photography, and started to create works in this field. “As If Nothing Happened” is the series featuring Alper Yeşiltaş’s first works in this field. His main inspirations are the works of Yousuf Karsh and Zdzislaw Bekinski.



Anna Ridler

Anna Ridler, 1985 doğumlu, dünyayı daha iyi anlamak amacıyla bilgi sistemleri ve teknolojilerin nasıl yaratıldığını araştıran bir sanatçı ve araştırmacıdır. Bilhassa ölçme ve nicelleştirmeye dair fikirler ve bunların doğal dünya ile bağlantıları ilgisini çekmektedir. Çalışma sürecinde, genellikle enformasyon ve veri koleksiyonlarından, özellikle de veri tabanlarından yeni ve alışılmadık anlatılar yaratır. Lisans eğitimini Oxford Üniversitesi İngiliz Dili ve Edebiyatı Bölümü’nde tamamlayan Ridler, Royal College of Art Üniversitesi’nde Enformasyon Deneyimi Tasarımı alanında yüksek lisans eğitimi almıştır. Ayrıca Londra Sanat Üniversitesi (UAL) Yaratıcı Bilgisayım Enstitüsü’nden burslar da kazanmıştır. Çalışmaları, dünya çapında Victoria ve Albert Müzesi, Barbican Merkezi, Pompidou Merkezi, HeK Basel, ZKM Karlsruhe, Ars Electronica, Sheffield Belgesel Festivali ve Leverhulme Centre for Future Intelligence gibi kültürel kurumlarda sergilenmiştir.

Avrupa Birliği EMAP üyesi olmuş olan Ridler, aynı zamanda 2018-2019 DARE Sanat Ödülü’ne de layık görülmüştür. Ridler; Salford Üniversitesi, Fotoğrafçılar Galerisi, Opera North ve Impakt Festivali için çalışmıştır. Artnet’in Yapay Zekânın yaratıcı potansiyelini keşfeden dokuz “çığır açan sanatçı” listesinde yer almış olan Ridler; Yapay Zekâ & Yaşam Sanatı kategorisinde, 2019 Ars Electronica Altın Nica Ödüllerinde mansiyon ödülü almıştır. Veri kümeleri ve sınıflandırma üzerine eserleri, Tasarım Müzesi’nin 2019 “Yılın Beazley Tasarımı” ödülüne aday gösterilmiştir.

Anna Ridler (b. 1985) is an artist and researcher who works with systems of knowledge and how technologies are created in order to better understand the world. She is particularly interested in ideas around measurement and quantification and how this relates to the natural world. Her process often involves working with collections of information or data, particularly datasets, to create new and unusual narratives

Ridler holds an MA in Information Experience Design from the Royal College of Art and a BA in English Literature and Language from Oxford University along with fellowships at the Creative Computing Institute at University of the Arts London (UAL). Her work has been exhibited at cultural institutions worldwide including the Victoria and Albert Museum, the Barbican Centre, Centre Pompidou, HeK Basel, the ZKM Karlsruhe, Ars Electronica, Sheffield Documentary Festival and the Leverhulme Centre for Future Intelligence.

She was a European Union EMAP fellow and the winner of the 2018-2019 DARE Art Prize. Ridler has received commissions by Salford University, the Photographers Gallery, Opera North, and Impakt Festival. She was listed as one of the nine “pioneering artists” exploring AI’s creative potential by Artnet and received an honorary mention in the 2019 Ars Electronica Golden Nica award for the category AI & Life Art. She was nominated for a “Beazley Designs of the Year” award in 2019 by the Design Museum for her work on datasets and categorization.

<http://annaridler.com/>



Anna Shustikova

Anna Shustikova, 1992 Rusya doğumlu bir sanatçıdır. Sanatsal çalışmalarına belgesel fotoğrafçılıkla başlamıştır, ancak şu anda hem maddi hem de dijital nesneler, heykeller, kurulumlar, sinir ağları ve oluşturulmuş görüntülerle çalışmaktadır. Fizik alanında aldığı lisans diploması, sanatını etkilemektedir: malzemeleri dönüştürmek için teknolojilerin yanı sıra farklı fiziksel süreçleri kullanmakla ilgilenir. Eserlerinde izleri araştırır. Bu izler, açıkça ifade edilmiş veya zorlukla algılanabilir, maddi veya dijital, görmezden gelmeye çalıştıklarımız veya neredeyse bilmeden bıraktıklarımız olabilir. Bu izlerin siyasi etkileri olabilir, günümüz teknolojilerini ve henüz gelmemiş geleceği etkileyebilirler.

Anna Shustikova (b. 1992, Russia) began her artistic practice with documentary photography, but now she works with both material and digital objects, sculptures, installations, neural networks and generated images. She got a bachelor degree in physics and this influences her artwork: she is interested in using technologies, as well as different physical processes to transform materials. In her artwork, she explores traces. They could be clearly expressed or barely perceptible, material or digital, the ones we try to ignore or those that we leave almost unknowingly. Those traces could have political effects; influence nowadays technologies and the future yet to come.



Dilara Başköylü

Dilara Başköylü, 1992 doğumlu, İstanbul merkezli yeni medya sanatçısıdır. 2018 yılında Koç Üniversitesi Medya ve Görsel Sanatlar Bölümü'nden lisans derecesiyle mezun olmuştur. Çalışmalarında jeneratif sanat, etkileşimli tasarım, görsel-işitsel üretime odaklanan sanatçı, bir yandan Yapay Zekâ ile de çalışmalarına devam etmektedir. XR deneyimlerini, araştırmaya dayalı hibrit deneyimleri, nod tabanlı ve etkileşimli sistemleri ve ayrıca Yapay Zekâyı bir araya getirme üzerine çalışan sanatçı, Koç Üniversitesi KARMA Karma Gerçeklik Laboratuvarı'nın bir üyesi olarak ağırlıklı olarak etkileşim tasarımına odaklanır. Eylül 2022'de KARMA Lab ile birlikte "İsmi Lazım Değil" sergisine "Düzenbazın Peşinde" projesi ile katılan sanatçı projede interaktif tasarımcı olarak yer almıştır. Yakın zamanda Fransız Kültür Bakanlığı tarafından desteklenen, dünya çapında artırılmış gerçeklik ile bir kentsel botanik ütopya ağı kurmayı hedefleyen Spolia Botanique projesinde Comet Laboratuvarı üyesi olarak interaktif tasarım ve Yapay Zekâ uygulamalarına devam ediyor. Şu anda Comet Lab ile birlikte Chateau de Chaumont sur Loire'de sergilenecek olan uluslararası bahçe festivali için bir botanik etkileşimli yerleştirme üzerinde çalışıyor.

Sanatçı, Nisan 2021'de IMMENSIVA International Residency programına seçildi. Nefesin, nefes hareketleriyle şekil değiştiren renkli bir geometrik form olarak görselleştirildiği interaktif tasarım projesi "Xhale", Haziran 2021'de Barselona'da düzenlenen rezidans şovu için seçildi. 2022'de Piksel New Media tarafından Houdini Masterclass Workshop'una seçildi. Mayıs 2022'de, kadın buluntu fotoğraflarından oluşturduğu özel bir veri setiyle ve Yapay Zekânın algoritmaları ile oluşturduğu "Morphing Women" adlı video çalışmasıyla Akbank 40. Günümüz Sanatçıları Ödülü'nü kazandı.

Dilara Başköylü was born in 1992, she is a new media artist based in Istanbul. She graduated from Koç University, Department of Media and Visual Arts with bachelor degree in 2018. The artist focuses on generative art, interactive design, audiovisual production in her works also she works with artificial intelligence. The artist specializes in combining XR experiences, research-based hybrid experiences, node-based and interactive systems and artificial intelligence, her work mainly focuses on interaction design at Koc University KARMA Mixed Reality Laboratory as a member. On September 2022, she participated with KARMA Lab to "You Know Who" exhibition with "Catch the Trickster" project as interactive designer. As a member of Comet Laboratory, she continues her interactive design and artificial intelligence applications in the Spolia Botanique project, recently supported by the French Ministry of Culture, which aims to establish an urban botanical utopia network with augmented reality around the world. She is now working on a botanical interactive installation for international garden festival which will be exhibited at Chateau de Chaumont sur Loire.

She was selected to the IMMENSIVA International Residency program in April 2021. The interactive design project "Xhale", in which the breath is visualized as a colorful geometric form that changes shape with breathing movements, was selected for the residence show held in Barcelona in June 2021. Selected by Pixel New Media for the Houdini Masterclass Workshop in 2022. In May 2022, the artist won the Akbank 40th Contemporary Artists Award by her video work "Morphing Women", which she created with a special data set created from women's found photographs and artificial intelligence algorithms.



Feileacan McCormick

Feileacan McCormick, jeneratif işler üreten bir sanatçı, araştırmacı ve eski mimardır. Çalışmaları, dijital ortamda insan olmayan yeni varoluş ve yaşam biçimlerini merkeze alarak ekoloji, doğa ve üretken sanatlara odaklanır. Sanatçı Sofia Crespo ile beraber Entangled Others stüdyosunun kurucu ortağıdır.

Feileacan McCormick is a generative artist, researcher, and former architect. His practice focuses on ecology, nature, and generative arts, with a focus on giving non-human new forms of presence and life in the digital space. He is the co-founder of the studio Entangled Others together with the artist Sofia Crespo.

<https://entangledothers.studio>



ha:ar

İstanbul ve New York arasında çalışan heykeltıraş Hande Şekerciler ve yeni medya sanatçısı Arda Yalkın, ha:ar'ı, klasik sanat yaklaşımını yeni teknolojilerle birleştirme tutkusuyla kurdu. Üretimde ustalaşmaya ve yeni ifade imkanlarını araştırmaya olan tutkuları ikiliyi resim, heykel gibi konvansiyonel yöntemlerin yanı sıra video, animasyon, müzik, jeneratif sanat hatta Yapay Zekâyı da içine alan geniş bir yelpazede çalışmaya sürükledi. Bireysel pratiklerini harmanlayarak yeni ve özgün bir ifade biçimi arayan ha:ar'ın çalışmalarının ana konusu "İnsanlığın yarattığı medeniyet, ürettiği teknoloji ve var olma biçimi ile olan çatışması" olarak özetlenebilir. ha:ar bugüne kadar ABD'nin önemli misafir sanatçı programlarından Residency Unlimited (NYC) Artist Alliance International (NYC) ve 18th Street Art Center (LA)'dan davet aldı ve buradaki programları tamamladı. İlk sergisini 2018'de New York'ta açan ikili, 2019'da Art Miami'ye katıldı. 2021 yılında Ankara (Cer Modern) Venedik (GAD), Milano (Scalo Lambrate), İstanbul (Contemporary Istanbul) ve 2022'de Londra'da (J.D. Malat Gallery) solo sergiler gerçekleştirdi. Aynı yıl İtalya'da gerçekleştirdikleri sergileri konu alan "Electric Mannerism" adlı sanatçı kitabı yayınlandı. 2022'de İstanbul'daki ilk kişisel sergileri olan Benküre'yi yaklaşık 6.000 sanatsever ziyaret etti. Bu serginin ardından Planet I adı taşıyan ikinci sanatçı kitapları yayınlandı. Yine 2022'de MindFlow adlı yerleştirmeleri Miami Bass Müzesi'nde sergilendi. ha:ar, genç sanatçılara yeni medya sanatını öğretmek amacıyla kurulan ve kar amacı gütmeyen bir sivil toplum kuruluşu olan Piksel Yeni Medya Misafir Sanatçı Programı'nın da (www.piksel.list) ortak kurucusudur. İkilinin eserleri bugüne kadar Türkiye, ABD, İspanya, İtalya, Fransa, İngiltere, Macaristan, Yunanistan ve Rusya'daki çeşitli galerilerde, fuarlarda, müzelerde ve uluslararası sergilerde sergilenmiştir.

Sculptor Hande Şekerciler and new media artist Arda Yalkın founded ha:ar with the aim of combining a classical approach to art with modern technologies. Their passion for mastering production and exploring new forms of expression has led them to work in a wide range of fields, including video, animation, music, generative art, robotic performance, artificial intelligence, as well as more conventional methods such as painting and sculpture. Seeking to create original forms of expression through the blending of their individual practices, ha:ar's works primarily explore the "conflict between civilization as created by humanity, the technology it produces, and the way of existence." ha:ar has completed residency programs at Residency Unlimited (NYC), Artist Alliance International (NYC), and 18th Street Art Center (LA). They held their first exhibition as a duo in New York in 2018, and have since participated in CADAFA 2019 as part of Miami Art Week, as well as Contemporary Istanbul in 2018, 2019, 2020, 2021, and 2022. In 2021 and 2022, they held highly acclaimed solo exhibitions in Ankara, Venice, Milan, and London, and published their first artist book with J.D. Malat Gallery (London). Benküre / Planet I, the duo's first solo exhibition in Istanbul in 2022, was seen by 6,000 visitors. The exhibition's accompanying book, published by Galeri Siyah Beyaz, was titled the same. MindFlow, an audio-visual installation displayed in the exhibition, was also shown at The Bass Museum (Miami) during Miami Art Week 2022. The duo's works have been exhibited in museums, art fairs, and galleries in Turkey, the United States, Spain, Italy, France, the United Kingdom, Hungary, Greece, and Russia. ha:ar is also a co-founder of the Piksel New Media Residency Program, a non-profit organization that seeks to educate young artists about new media art and technology

<https://www.wearehaar.com/>



Ozan Türkkan

Ozan Türkkan, 1980 doğumlu, Viyana merkezli bir yeni medya sanatçısıdır. Sanat ve teknolojinin kesiştiği noktada işler üretir. Ozan Türkkan'ın genel ilgi alanında deneysel dijital medya olup, çalışmaları özellikle jeneratif sanat, algoritmik sanat, fraktal geometri, karma gerçeklik deneyimi, etkileşim ve varoluşun değişken doğasının, insani ve sosyal davranışın bir yansıması olarak hareket üzerinde yoğunlaşmaktadır. Yenilikçi ve ilgi çekici dijital sanat yerleştirmeleri oluşturmak için teknolojiyi bir tuval olarak kullanır. Bilim, sanat ve yeni teknolojiler arasındaki çok katlı sınırları keşfetmeyi ve farklı medya öğelerini yaratıcı bir süreçte birleştirmekten hoşlanır.

Dijital medyadaki ilk adımlarından önce Philadelphia, Salamanca ve Barselona'da çok sayıda kurum ve sanat merkezi ile işbirliği içinde çeşitli sanat disiplinlerini incelemiş ve uygulamıştır. Salamanca Üniversitesi'nden mezun olduktan sonra, yeni medya sanatçısı olarak uzun yıllar yaşadığı ve çalıştığı Barselona'daki BAU'da (Escola Superior de Disseny, Universitat Central de Catalunya) Multimedya alanında yüksek lisans yapmıştır.

Eserleri, Santa Monica Art Centre Barselona, Reina Sofia Museum Madrid, Centre of Contemporary Art Luigi Pecci Floransa, Torrance Museum Los Angeles, Victoria House Londra, Lincoln Center NY, Bananefabrik Luxembourg, Europalia Art Festival Brüksel, Les Brigittines Contemporary Arts Centre Brüksel, Museum of Contemporary Art Belgrad, Santral İstanbul, Akbank Sanat İstanbul, Gallery Mitte Barselona, LOOP Videoart Festival Barselona, Rotterdamse Schouwburg Rotterdam, WUK Viyana gibi sanat merkezleri, müzeler ve galerilerde sergilenmiştir.

Hayatı boyunca birçok şehirde yaşayan Ozan Türkkan, eserlerine damgasını vuran bir çok költürlülük ve kozmopolitlik anlayışı geliştirmiştir. Karmaşık yapılar, çatışan ve bir arada var olan renkler ve çeşitlilik, sanatçıyı sanat, yeni teknolojiler ve doğa bilimleri etrafında birleşen karmaşık bir alana vurgu yapmaya iten bir parametre olmuştur.

Vienna based new media artist, Ozan Turkkan (1980) is working at the intersection of art and technology. His work is centered on experimental digital media with a focus on generative and algorithmic computer art, fractal geometry, mixed reality experiences, interaction, and motion as a reflection of the impermanent nature of existence, human and social behavior.

He uses technology as a canvas to create innovative and engaging digital art installations. He likes to explore the many-folded boundaries between science, art, and new Technologies and combine different media elements in a creative process.

Before the very first steps in digital media, he studied and practiced various art disciplines in Philadelphia, Salamanca, and Barcelona in collaboration with numerous institutions, and art centers. After he graduated from The University of Salamanca, he received his Master's degree in Multimedia at BAU (Escola Superior de Disseny, Universitat Central de Catalunya) in Barcelona, where he lived and worked many years as a new media artist.

His work has been exhibited in Art Centers, Museums, and Galleries such as; Santa Monica Art Centre Barcelona, Reina Sofia Museum Madrid, Centre of Contemporary Art Luigi Pecci Florence, Torrance Museum Los Angeles, Victoria House London, Lincoln Center NY, Bananefabrik Luxembourg, Europalia Art Festival Brussels, Les Brigittines Contemporary Arts Centre Brussels, Museum of Contemporary Art Belgrade, Santral İstanbul, Akbank Art İstanbul, Gallery Mitte Barcelona, LOOP Videoart Festival Barcelona, Rotterdamse Schouwburg Rotterdam, WUK Vienna. Living in numerous cities throughout his life Ozan Turkkan has developed a sense of multiculturalism and cosmopolitanism that characterized his works. Complicated structures, conflicting and coexisting colors, and diversity have been a parameter to push the artist to stress on a complex field that is converging around the art, new technologies, and the sciences of nature.

<https://www.ozanturkkan.com/>



Robertina Šebjanič

Robertina Šebjanič çalışmaları su ortamlarının ekolojik, jeopolitik ve kültürel gerçeklerini ve insanlığın diğer organizmalar üzerindeki etkisini araştıran bir sanatçıdır. Antroposen ve onun teorik çerçevesine ilişkin analizinde sanatçı, su ortamları üzerindeki insan etkisine atıfta bulunmak için “aquatocene” ve “aquaforming” terimlerini kullanır. Projeleri, insandan öte olan varlıkları tanımayı amaçlayan empatik stratejilerin geliştirilmesini gerektirir Çalışmaları Prix Ars Electronica, Starts Prize, Falling Walls'ta aday olmuş ve ödüller almıştır.

Galeriler ve festivallerin yanı sıra, Ars Electronica (Linz), Laboratorio Arte Alameda (Mexico City), Matader, (Madrid), La Gaîté Lyrique (Paris), Le Cube (Paris), MONOM, CTM (Berlin), Art Laboratory Berlin, ZKM (Karlsruhe), Centro de Cultura Digita (Mexico City), Muzej Eastern Bloc (Montreal), Eyebeam (New York), Palais des Beaux-Arts BOZAR (Brüksel) gibi kurumlarda kişisel ve grup sergilerinde sergiler/performans düzenlemiştir.

Robertina Šebjanič is an artist whose work explores the ecological, geopolitical, and cultural realities of aquatic environments and the impact of humanity on other organisms. In her analysis of the Anthropocene and its theoretical framework, the artist uses the terms “Aquatocene” and “aquaforming” to refer to the human impact on aquatic environments. Her projects call for the development of empathetic strategies aimed at recognizing the more-than-human entities. Her works have received awards and nominations at Prix Ars Electronica, Starts Prize, Falling Walls.

She has exhibited/performed at solo and group exhibitions as well as in galleries and at festivals: Ars Electronica (Linz), Laboratorio Arte Alameda (Mexico City), Matadero (Madrid), La Gaîté Lyrique (Paris), Le Cube (Paris), MONOM, CTM (Berlin), Art Laboratory Berlin, ZKM (Karlsruhe), Centro de Cultura Digita (Mexico City), Muzej Eastern Bloc (Montreal), Eyebeam (New York), Palais des Beaux-Arts BOZAR (Brussels), and more.

<https://robertina.net/>



Roman Solodkov

Roman Solodkov, 1995 doğumlu, çeşitli dijital ortamlar, oyun motorları, görsel programlama, 3D animasyon ve fiziksel etkileşimli yerleştirmelerle çalışan bir sanatçıdır. Şu anda Rodchenko Art School'da (Rodchenko Sanat Okulu) okumaktadır. Nörobilim odaklı biyoloji alanındaki ilk eğitimi, sanatsal çalışmalarına sızarak diyagramlara, verilere, algoritmalara, arayüzlere, dijital maddeselliğe, somutlaştırılmış bilişe ve biyo-göstergebilime olan ilgisine katkıda bulunur. Ayrıca 3D-grafikler ve animasyon öğretmektedir.

Roman Solodkov (b. 1995) is an artist working with various digital media, game engines, visual programming, 3D-animation and phygital interactive installations. Currently studies at Rodchenko Art School. His first education in biology with the focus on neuroscience seeps into his artistic practice, contributing to the interest in diagrams, data, algorithms, interfaces, digital corporeality, embodied cognition and biosemiotics.

He also teaches 3D-graphics and animation.



Sofia Crespo

Sofia Crespo, yapay yaşama odaklanan bir sanatçıdır. Çalışmaları, sinir ağları gibi biyolojik kaynaklardan ilham alan teknolojilere duyduğu büyük ilgiyi temel almaktadır. Ana odak noktası, organik yaşamın kendini simüle etmek ve gelişmek için yapay mekanizmaları kullanma şeklidir. Alman Bilişim Derneği (German Informatics Society) ve Next Nature Network tarafından verilenler dahil olmak üzere birçok ödül kazanmıştır. Aynı zamanda Entangled Others stüdyosunun kurucu ortağıdır. Dünya çapında sergiler düzenlemiştir. Düzenlediği en son sergilerden bazıları şunlardır : “Hyperpavilion - UNTITLED - Art Basel Miami 2021” (US), Aiiiii Art Center (CN), RE:DEFINE THE BOUNDARIES - Re:Humanism (MAXXI National Museum of XXI Century Arts, IT), Nvidia GTC 2021, 2022 (US) ve MUTEK 2021(CA).

Sofia Crespo is an artist with a focus on artificial life, her practice is driven by a huge interest in biologically-inspired technologies, such as neural networks. Her main focus is the way organic life uses artificial mechanisms to simulate itself and evolve. She has won several awards, including from the German Informatics Society and Next Nature Network. She is also the co-founder of the studio Entangled Others. She has exhibited around the world, most recently: “Hyperpavilion - UNTITLED - Art Basel Miami 2021” (US), Aiiiii Art Center (CN), RE:DEFINE THE BOUNDARIES - Re:Humanism (MAXXI National Museum of XXI Century Arts, IT), Nvidia GTC 2021, 2022 (US) and MUTEK 2021(CA) and more.

<https://entangledothers.studio>

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

METİN | TEXT
Helena Nikonole

ÇEVİRİ | TRANSLATION
Öznur Karakaş

TASARIM | DESIGN
Çözüm

BASKI | PRINT
Morpaoffset
Barbaros Hayrettin Paşa Mah. 1992. Sk.
Vetro City No: 16/208 Esenyurt-İstanbul
Tel: (0212) 886 52 13 Fax: (0212) 886 12 46
www.morpaoffset.com