



MONOCROMIE

16 ARALIK 2015

13 ŞUBAT 2016

16th DECEMBER 2015

13th FEBRUARY 2016

SANATÇILAR / ARTISTS

LIA

MEMO AKTEN

OUCHHH

QUAYOLA

REFİK ANADOL

RYOICHI KUROKAWA

SELÇUK ARTUT

SIMON HEJDENS

ZIMOUN

KÜRATÖRLER / CURATORS

CEREN ARKMAN

IRMAK ARKMAN

AKBANK
SANAT



MONOCHROME

KÜRATÖRLER / CURATORS
CEREN & IRMAK ARKMAN

Monochrome sergisi dijital sanatın en saf haline odaklanıyor ve siyah-beyaz işlerin temelinde 1 ve 0'lerden oluşan ikili bir sayı sistemine dayanan bu sanat dalının en iyi yansımaları olduğu düşüncesinden yola çıkıyor.

Tek bir rengin tonlarından oluşan ve bu nedenle renk çeşitliliğinin getirdiği olasılıklardan mahrum olan bu işlerin siyah-beyaz estetiği gücünü çizgi ve geometriye duyduğumuz temel bir hayranlıktan alıyor. Minimal ama bir o kadar da hareketleri, yenilikleri ve teknolojileri ile kuvvetli ve dikkat çekici olduklarından bu işlerin izleyiciyi yakalamaları ve beğeni uyandırmaları aslında çok kolay. Aynı anda hem sade ve ulaşılabilir hem de karmaşık ve çok katmanlı olan bu işler, sadece yüzeyi izlemek isteyenler için de daha derin katmanlara dalmak isteyenler için de izleme keyfi sunuyorlar.

Kant'ın tanımıyla taklit, anlam ve eğiticilik gibi kaygılardan uzak, sadece estetiğe dayalı "serbest güzellik" örnekleri olan bu işler, en basit anlamıyla kendiliklerinden güzeller.

Algılarımızla oynayarak deneyimleyip keyfini çıkarabileceğimiz alternatif mekanlar/dünyalar/doğalar yaratmayı hedefliyorlar. Bu anlamda, Monochrome her şeyin ötesinde izleyicisine keyif vermeyi hedefleyen bir sergi.

Monochrome sergisi; dijital sanat profesyoneli ve küratör ikilisi Ceren ve Irmak Arkman tarafından geliştirilmiştir ve dünyaca ünlü dijital sanatçılar Ryoichi Kurokawa, Lia, Memo Akten, Zimoun, Quayola ve Simon Heijdens'in yanı sıra İstanbul'un dijital sanat alanında dikkat çeken isimleri Selçuk Artut, Ouchhh ve Refik Anadol'dan işleri bir araya getirmektedir.

Monochrome exhibition focuses on digital art in its purest as black and white works provide the perfect reflection of an art form that is in its essence based on a binary system of 1s and 0s.

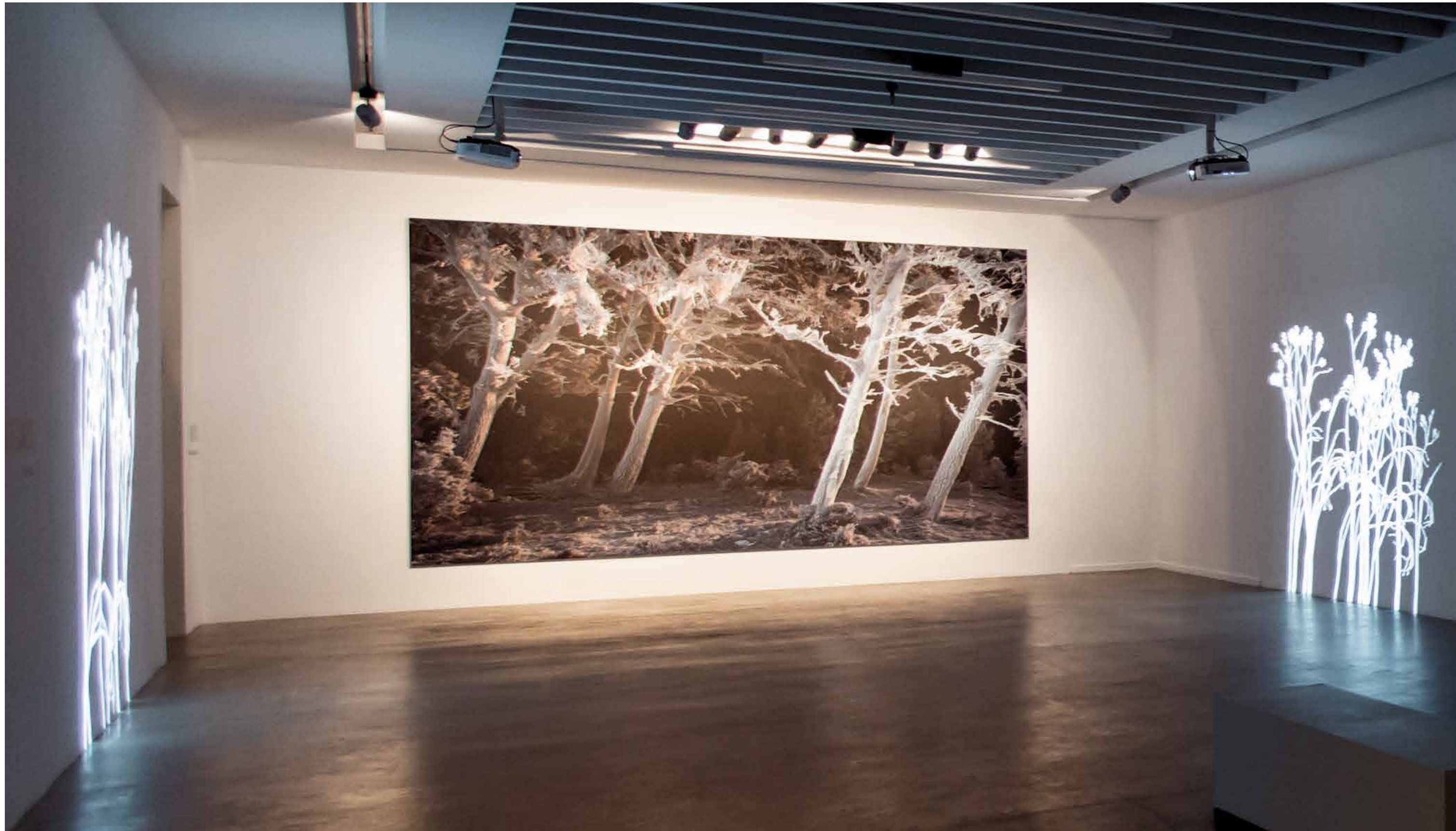
Created along the shades of a single color, thus stripped of possibilities afforded by the variety of color, black and white aesthetics of the artworks that make up this exhibition derive their power from a primal appreciation of line and geometry. They avail themselves to instant appreciation being minimal yet powerful and grasping in their movement and technology/novelty. They are simultaneously simple and immediate, yet complex and multi-layered. Whether one chooses to simply observe the surface or delve into deeper layers, the pleasure of viewing these artworks always remains.

They are embodiments of "free beauty" in the Kantian sense, devoid of imitation, meaning, morals: They are simply beautiful in and of themselves.

They play with our perceptions creating alternative spaces/worlds/natures for us to experience and enjoy. Monochrome is first and foremost an exhibition that seeks to be enjoyed by its audience.

Monochrome exhibition is developed by the digital art professional and curator duo Ceren and Irmak Arkman and features art by world renowned digital artists Ryoichi Kurokawa, Lia, Quayola, Memo Akten, Zimoun, Simon Heijdens, as well as Istanbul's very own Selçuk Artut, Ouchhh and Refik Anadol.















REFIK ANADOL
CAVITY

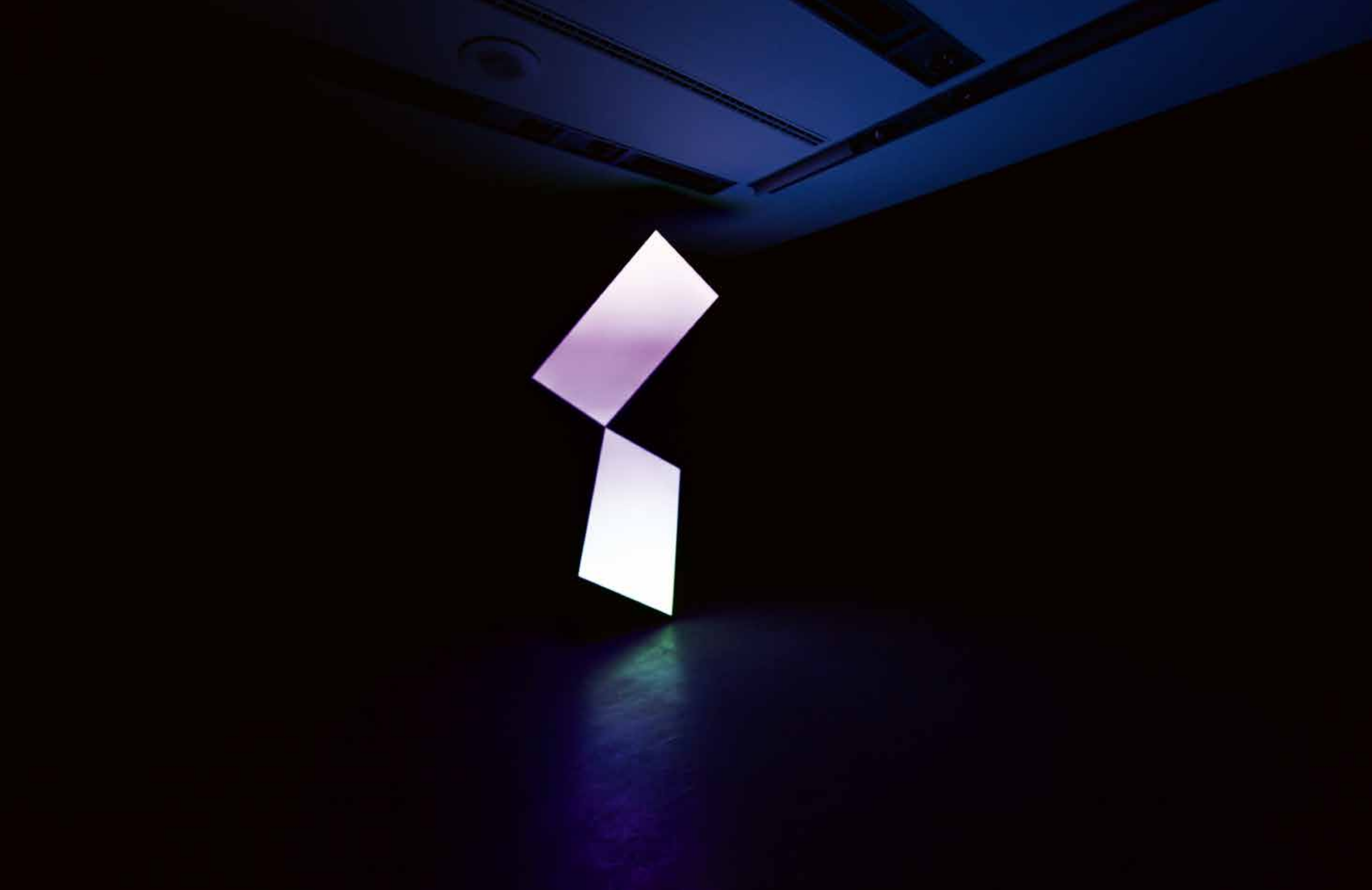


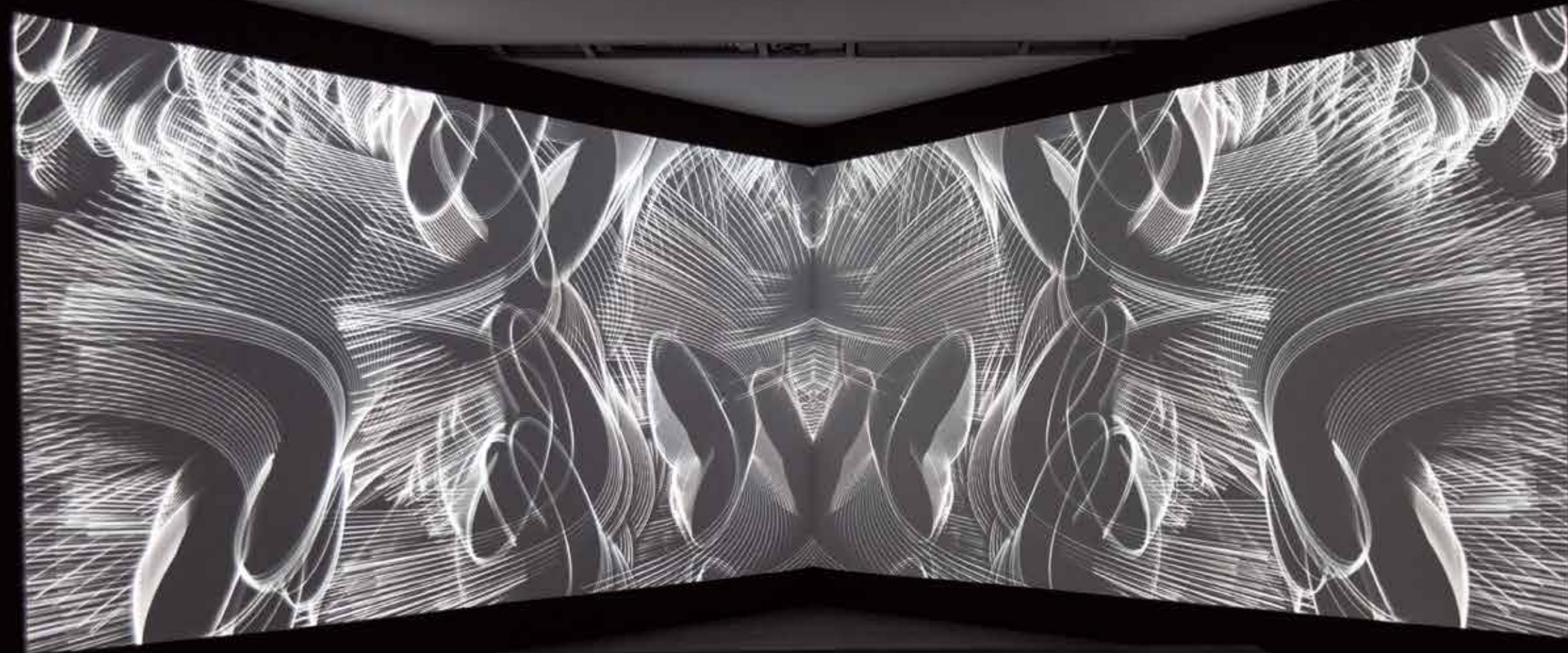
END MATEN



ZINDUN





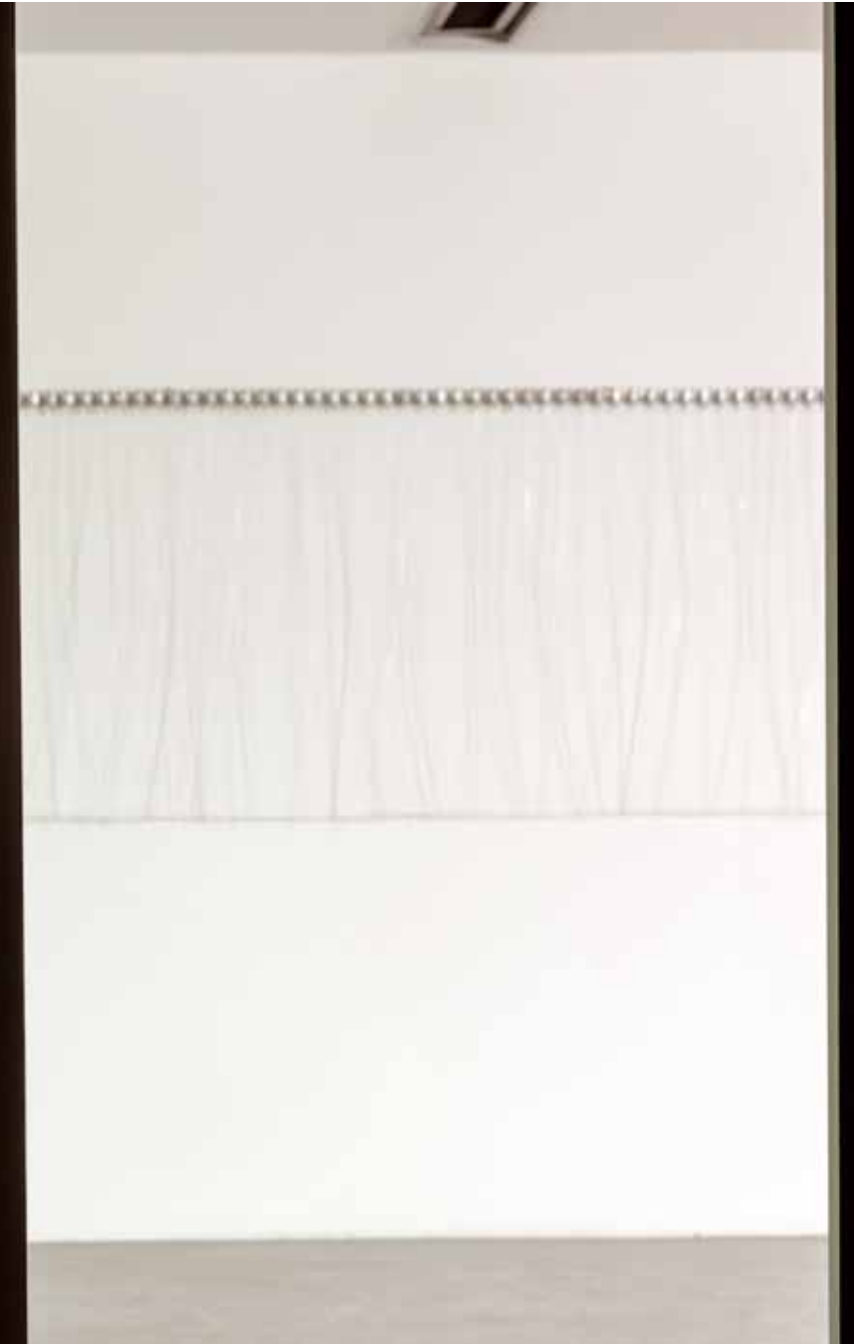


LIA
TRANSITION 04 23



ZIMOUN

160 PREPARED DC-MOTORS, FILLER WIRE



LIA
MEMO AKTEN
OUCHHH
QUAYOLA
REFİK ANADOL
RYOICHI KUROKAWA
SELÇUK ARTUT
SIMON HEIJDENS
ZIMOUN

Erken dönem yazılım ve internet sanatının öncülerinden kabul edilen Avusturyalı sanatçı LIA, dijital sanat, interaktif yerleştirmeler ve ses sanatı üzerine yoğunlaşmaktadır. İnternet projeleri, geleneksel çizim ve resim sanatını dijital ikonlar ve algoritmaların estetiğiyle birleştirir. Çalışmalarındaki stil, kavramsal sanata yakın duran bir minimalizm ile nitelenebilir.

“Transition 89”, sanatçının İdC müzik grubu ile ortaklaşa geliştirdiği görsel işitsel bir çalışmadır. Pedro Tudela ve Miguel Carvalhais'ten oluşan müzik grubu İdC, bu işin temelini oluşturan “89” adlı besteyi, Portekiz’de katıldıkları bir konuk sanatçı programı sırasında Fajaco bölgesindeki ekolojik, mimari ve kültürel bağlamlardan esinlenerek ortaya çıkarmıştır.

“Transition 89” eserinde LIA, besteden aldığı bir parçayı kendi görsel algoritma bazlı stiline uyarlar. Çalışmaya ismini de veren sürekli yapısal mutasyonlar, sadece kompozisyon sürecinin yansıması değil, aynı zamanda bu müziğe çok benzer şekilde, ekolojik, sosyal ve kültürel dinamikler üzerine bir deneme niteliğindedir.

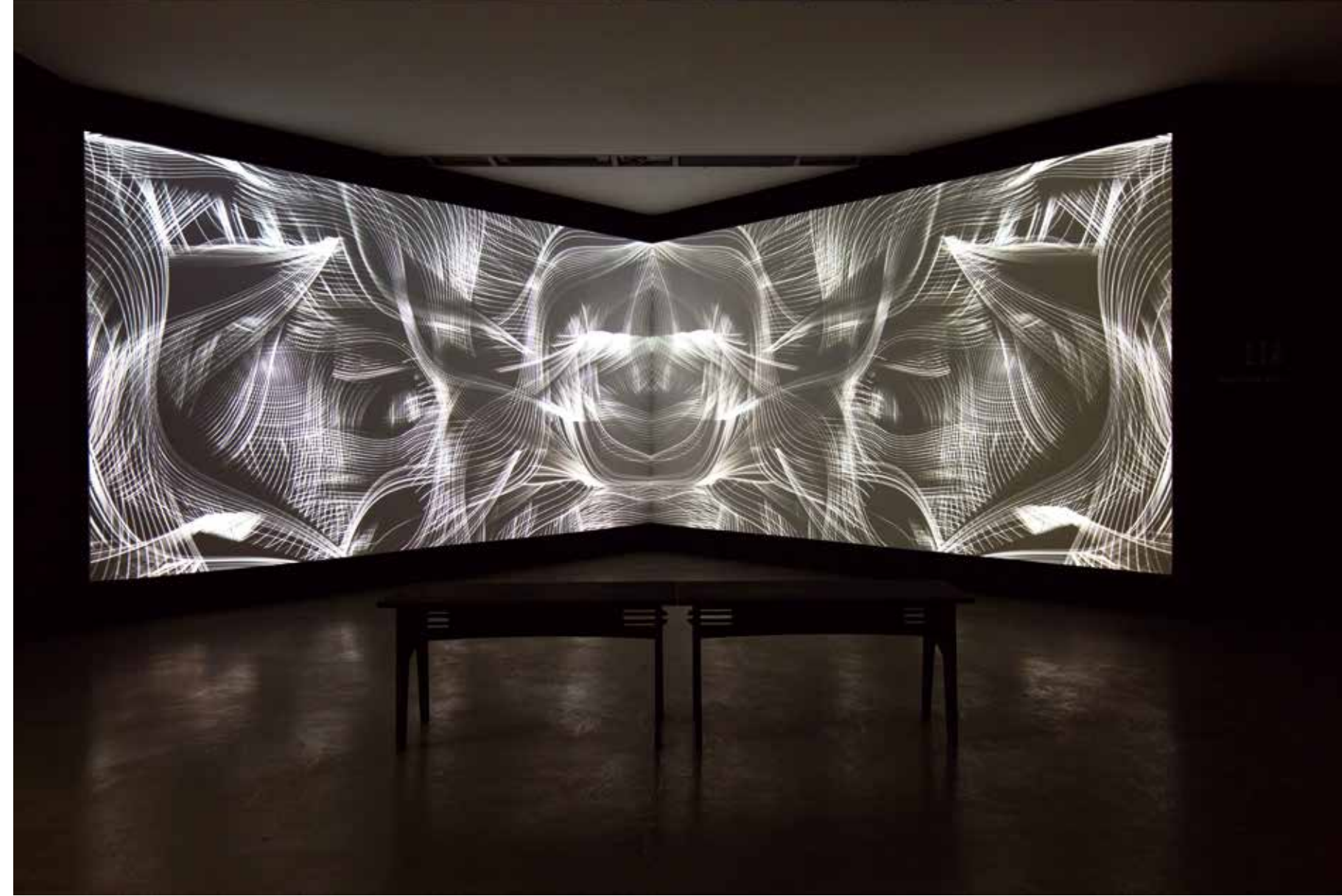
MAK Avusturya Uygulamalı Sanatlar Müzesi’nde gerçekleşen “If this is the answer, what is the question?” (Eğer cevap buysa, soru nedir?) adlı grup sergisinin ardından LIA, “Transition 89 - 2.0” eserini sergi mekanına taşıyor. İş bu şekliyle, içsel görsel yapıları yansıtıyor ve kendini mekanın içinde yapısal, soyut ve dekoratif bir ağa indirgiyor.

The Austrian artist LIA - one of the early pioneers of software and internet art - produces digital art, interactive installations and sound art. Her internet projects combine the tradition of drawing and painting with the aesthetics of digital icons and algorithms. Her style is characterized by a minimalist quality with an affinity to conceptual art.

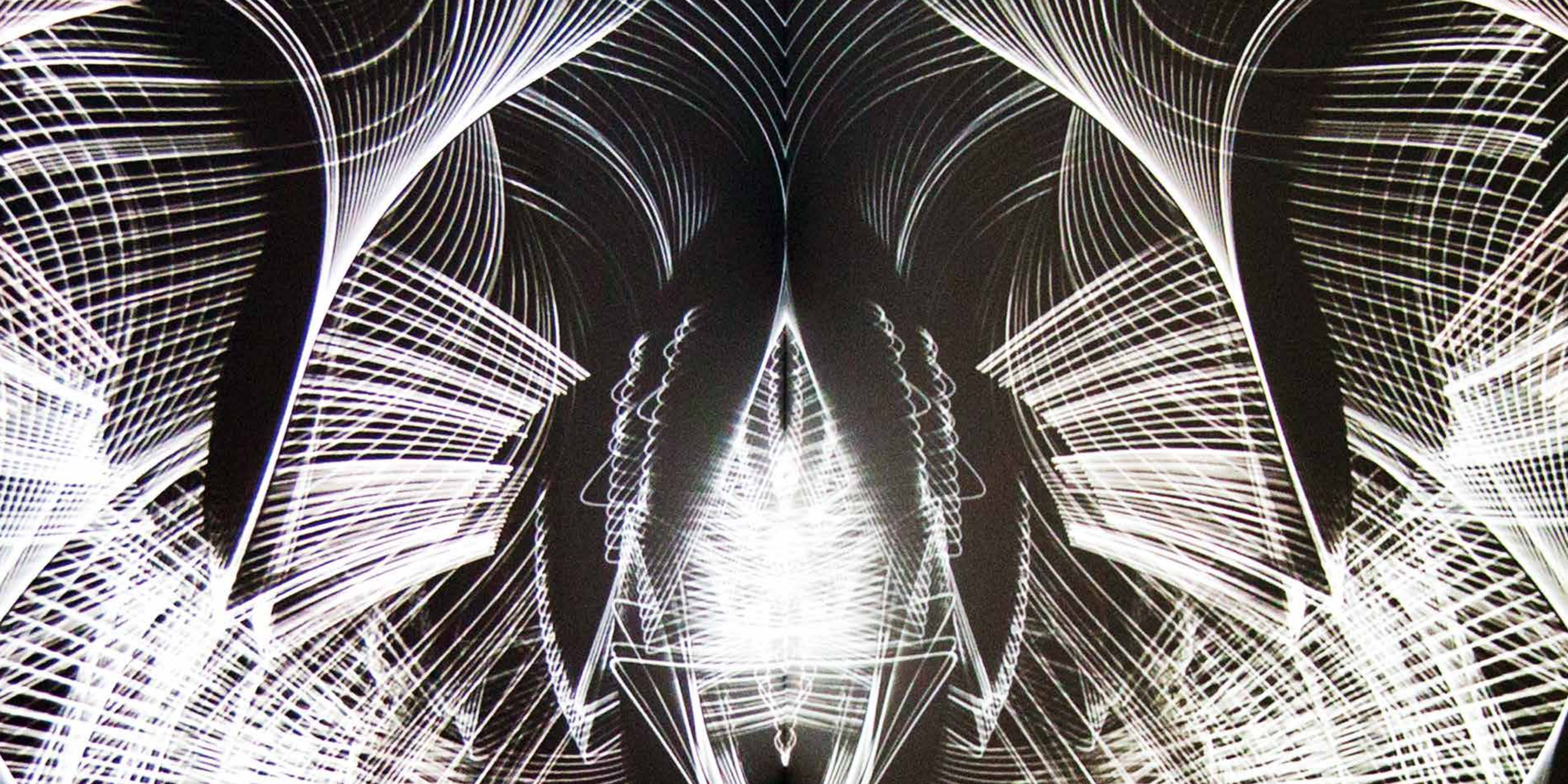
“Transition 89” is an audiovisual cooperation between LIA and the musical group alias İdC. Pedro Tudela and Miguel Carvalhais. İdC created the composition “89”, which serves as the basis for the work, during an artist residency in Portugal, where the musicians were inspired by the ecological, architectural and cultural contexts of the Fajaco region.

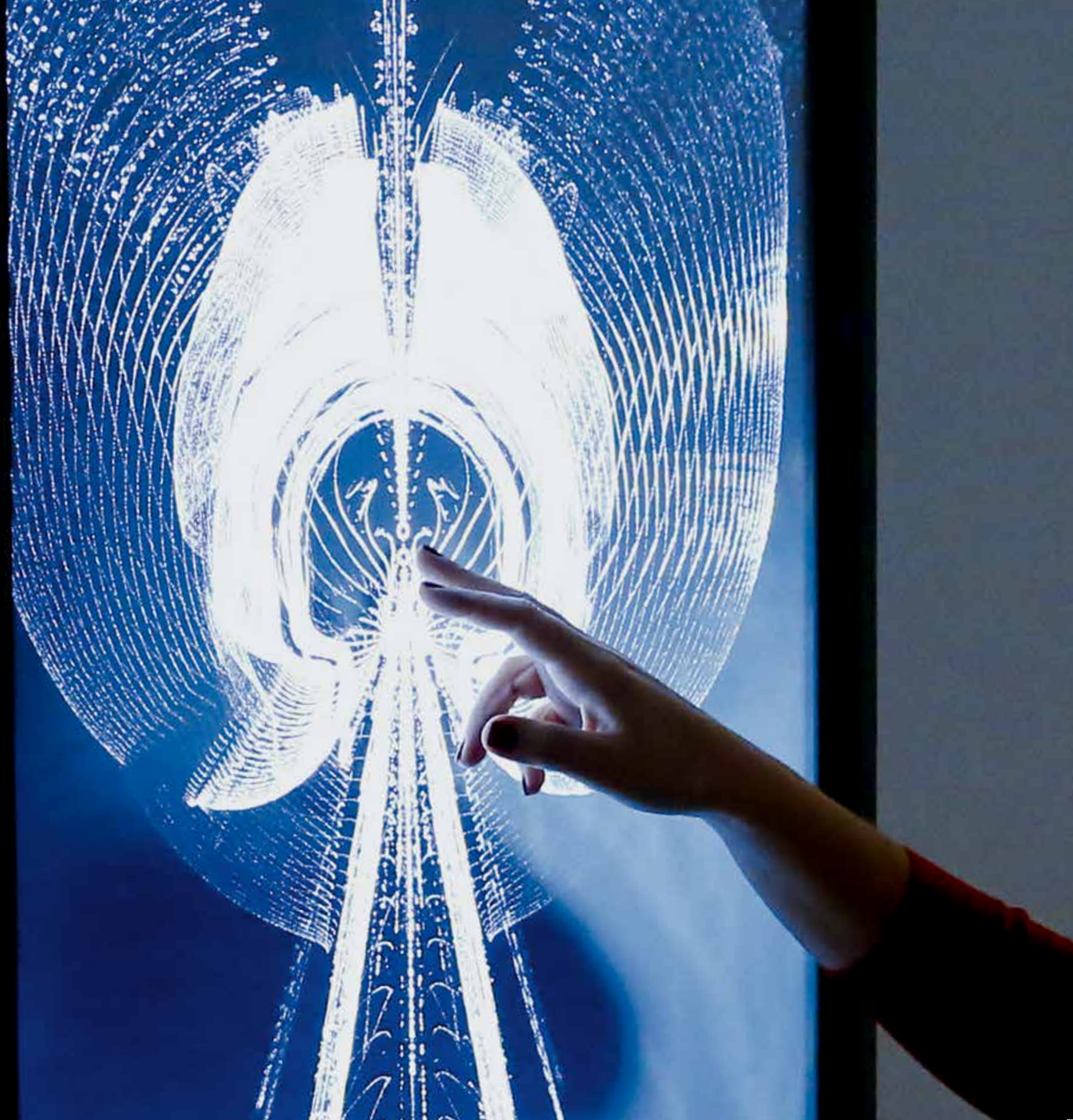
In “Transition 89” LIA translates an excerpt from the composition into her visual algorithm-based style. The constant structural mutations, which also give the work its title, are not only a reflection of the compositional processes, but also, much like the soundtrack, a commentary on ecological, social and cultural dynamics.

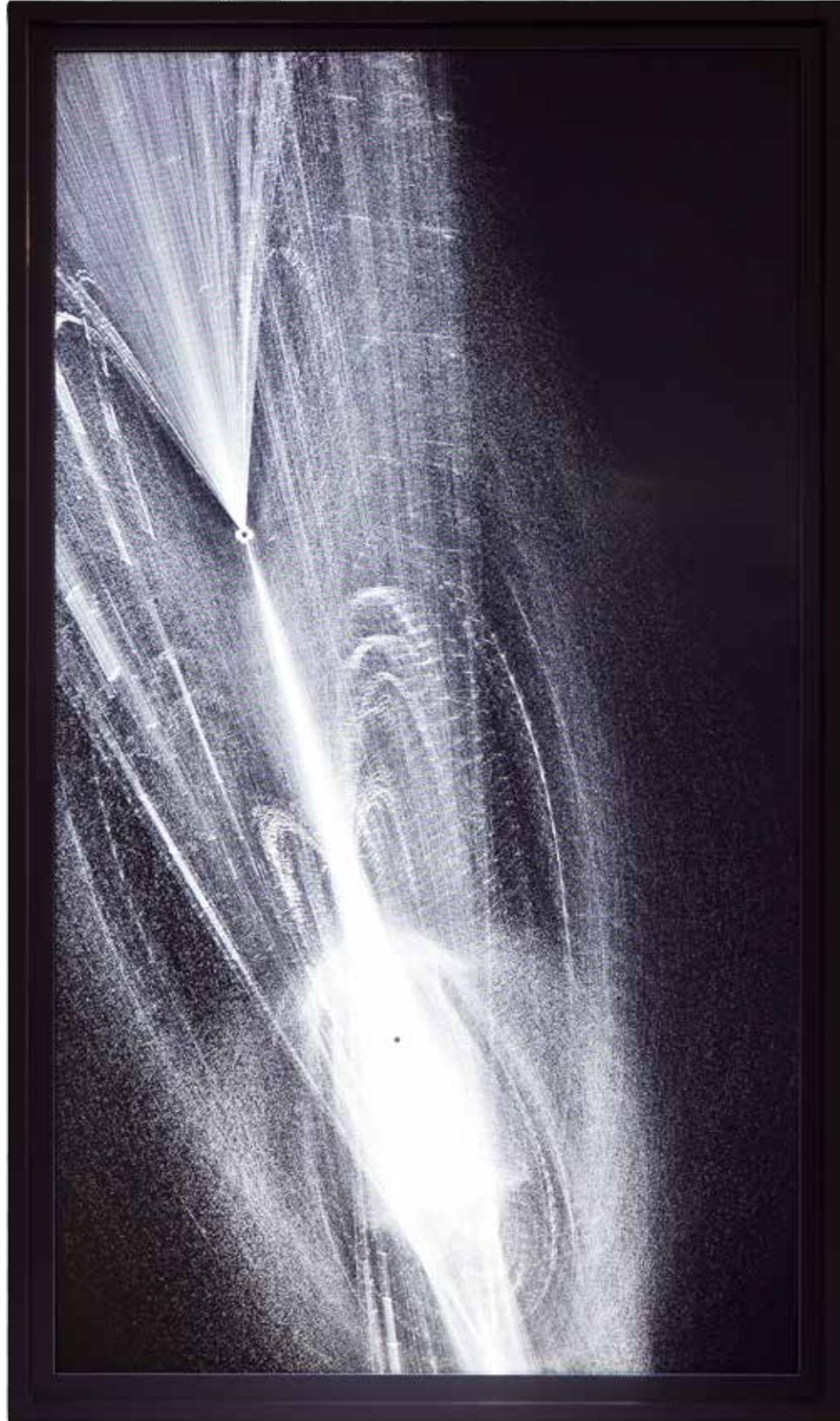
First time following the exhibition, “If this is the answer, what is the question?” at MAK Austrian Museum of Applied Arts, LIA expands “Transition 89 - 2.0” into the exhibition space. The work in this version reflects internal visual structures and condenses itself into a monumental, abstract, ornamental network within space.



Transition 89 2.0, 2014
Görsel İşitsel Yerleştirme
Audiovisual Installation







Equilibrium, 2014

Etkileşimli dokunmatik ekran video yerleştirmesi
Interactive touch-screen video installation
Tek kanallı HD dokunmatik LCD, özel yazılım
1ch HD touch-screen LCD, custom software

“Equilibrium” (Denge) etkileşimli bir soyutlamadır; bir ekosistemin dayalı olduğu hassas dengeyi anlatan bir data dramatizasyonudur. Kırılgan bir yapı, kaos ve düzensizlik içinde bir uyum anının enstantanesidir.

Bir sistem, onun ve parçalarının üzerinde etki eden kuvvetler dengede olduğunda durağandır. Mikro düzeyde etkileşimler gerçekleşse bile, makro düzeyde davranışı istikrarlıdır. Bileşenleri çılgınca dalgalanırken, genele bakıldığında sistem statik görünür ya da yavaş, ritmik ve istikrarlı bir şekilde titrer.

Ekrana dokununuz, dengeyi bozunuz ve sistemin kaosa sürüklenmesini izleyin... Sonra sakinleşmesini ve tekrar şekillenmesini ve yeni bir denge, yeni bir uyum ve yeni bir geçici dinamik denge ararken yeni bir düzenleme oluşturmak için kendini organize etmesini bekleyin.

Proje sanatçının *Unknown Fields Division* (<http://www.unknownfieldsdivision.com/mission.html>) ile tehlike altındaki yağmur ormanlarını, maden manzaralarını ve vahşi batı safir şehirlerini araştırmak ve gezegendeki en kendine özgü ekosistemlerden birinin kalbine doğru küresel kaynak çıkarma sürecini takip etmek için Madagaskar'a yaptığı bir gezi sırasında ortaya çıkar. Madagaskar, çok sayıda endemik tür ve benzersiz ekolojisi ile biyolojik çeşitlilikte zengin ve bu nedenlerle, turistler ve vahşi hayat severler için önemli bir nokta. Gül ağacı, altın, safir, nikel ve kobalt gibi zengin dünyanın arzuladığı ve kanunsuz endüstrilerin istismar ettiği kaynaklar yönünden de zengin. Ülkenin ahalisi günü kurtarmaya odaklı, kesip yakmaya dayalı sürdürülemez bir tarım geleneği ile aşırı fakirlik içinde yaşarken, siyasal erk için yoz savaşlar gerçekleşiyor. Bu farklı (ekolojik, finansal, sosyal, politik ya da sadece geçim sağlamaya yönelik) kaynaklardan zengin toprak, değerler arasındaki sürekli değişen dengelere dayalı olarak her yönden parçalanıyor.

Bu davranışsal kavramlar Madagaskar'ın ötesinde pek çok sistem için geçerli; farklı büyüklüklerdeki nüfuslar ve ekosistemler; politik, sosyal ve ekonomik yönelimler ve diğer pek çok biyolojik ve fiziksel sistem.

“Equilibrium” is an interactive abstraction, a data dramatization, of the delicate balance in which an ecosystem hangs. A fragile structure, a snapshot of a moment of harmony, amidst chaos and disorder.

A system is stable when the forces acting upon it and its components are balanced. Even though microscopic interactions might still be occurring, at a macroscopic level its behavior is steady. It's components fluctuating furiously, but overall the system appears static or pulsating slowly, rhythmically, steadily.

Touch the screen, disturb the balance, and watch the system fall into chaos. Then wait for it to settle and reconfigure, self-organize to form a new arrangement, while it searches for a new balance, a new harmony, a new temporary dynamic equilibrium.

The project was initially inspired during an expedition to Madagascar with the *Unknown Fields Division* (<http://www.unknownfieldsdivision.com/mission.html>) exploring the endangered rainforests, mining landscapes and wild west sapphire towns; following the trail of global resource extraction into the heart of one of the most unique ecosystems on the planet. The country is rich in biodiversity, with many endemic species and a unique ecology, a popular hotspot for tourists and wildlife lovers. It's rich in resources desired by the affluent world such as rosewood, gold, sapphire, nickel and cobalt, exploited by lawless industries. While the country's residents live in extreme poverty - with a tradition of unsustainable slash-and-burn subsistence farming - corrupt battles ensue for political power. The land rich with these different types of resources - ecological, financial, social, political or simply subsistence - is pulled apart from all directions, based on the shifting balance of these values.

These behavioral concepts apply to many systems beyond Madagascar: populations and ecosystems on various scales, politics, social and economic trends, and many other biological and physical systems.

MEMO AKTEN

REDUCIBLE COMPLEXITY

“İndirgenemez Karmaşıklık” tanımı “temel işleve katkı sağlayan çok sayıda, birbirine tam uyumlu ve karşılıklı etkileşim içindeki parçadan oluşan ve bu parçalardan herhangi birinin çıkarılması ile tümünden işlevini yitiren yekpare bir sistemi” ifade eder (Behe, Darwin’in Kara Kutusu, 1996). Bu sözde-bilimsel jargon, akıllı tasarımın savunucuları tarafından Darwinci evrim teorisine karşı çıkmak için icat edilmiştir ve çoğunlukla “göz” bu indirgenemez karmaşıklıkta sistemlere bir örnek olarak kullanılır.

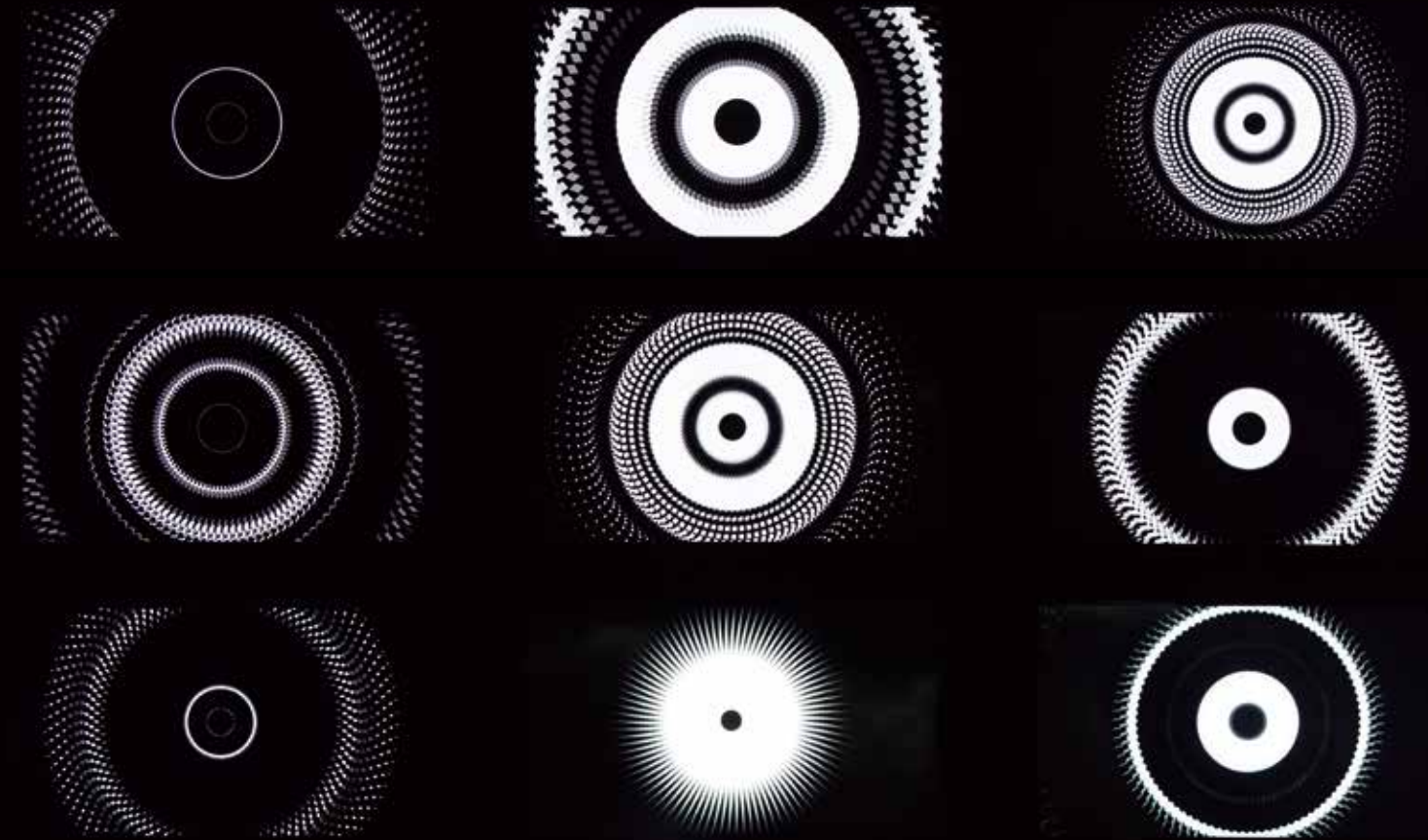
“Reducible Complexity” (İndirgenebilir Karmaşıklık) indirgenemez karmaşıklık kavramına kafa tutan bir dizi işin parçasıdır ve çoklu daha basit süreçler, artımlı güncellemeler ve “çok sayıda, birbirini takip eden, hafif değişimlerin” (Darwin, Türlerin Kökeni, 1859) birbirleriyle etkileşimi aracılığıyla karmaşık sistemler ve davranışların ortaya çıkmasını inceler.

Sistem, her biri çok basit davranışlar izleyen ve farklı frekanslarda sinüs eğrisi şeklinde modüle olan, bir dizi farklı data kanalından oluşur. Bu basit kanalların etkileşimi, bu örnekte şekil değiştiren ve evrimleşen bir göze benzecek şekilde düzenlenmiş, karmaşık sonuçlar doğurur. Data konfigürasyonu sürekli değiştikçe, çıktının konfigürasyonu da sürekli değişmekte ve bir gözün farklı varyasyonlarını yaratmaktadır. Zamanla bu kanalların etkisi azalır ve artar. Aktif kanallar arttıkça, gözün karmaşıklığı artar. Aktif kanallar azaldıkça, gözün karmaşıklığı azalır. Fakat her zaman, aktif kanalların sayısı ya da konfigürasyonundan bağımsız olarak, çok daha basit ve temel bir düzeyde de olsa, gözle olan bağlantı sabit kalır.

The phrase “Irreducible Complexity” refers to a “single system composed of several well-matched, interacting parts that contribute to the basic function, wherein the removal of any one of the parts causes the system to effectively cease functioning” (Behe, Darwin’s Black Box, 1996). Pseudo-scientific jargon invented by proponents of intelligent design, often using the ‘eye’ as an example of an irreducibly complex system to dispute Darwinian evolution by natural selection.

“Reducible Complexity” is part of a series of works that challenge irreducible complexity, exploring the emergence of complex systems and behavior through the interaction of multiple simpler processes, incremental updates and “numerous, successive, slight modifications” (Darwin, Origin of Species, 1859).

The system consists of a number of channels of data, each running very simple behaviors, modulating sinusoidally at different frequencies. The interaction of these simple channels produces complex results, in this case arranged to resemble a morphing, evolving eye. As the configuration of the data is constantly changing, so is the configuration of the output, creating different variations of an eye. Over time these channels drift in and out of effect. With more channels active the complexity of the eye increases. With fewer channels active, the complexity of the eye decreases. However, at all times, no matter what the configuration or number of active channels, the basic connection to an eye remains, even if it is at a simpler more fundamental level.



Reducible Complexity, 2013
3 kanallı video yerleştirmesi
3 channel video installation



Waves, 2015
Video yerleřtirme
Video installation

Okyanuslar ve okyanus dalgalarının sanatsal ve bilimsel incelemelerinin köklü tarihinden ilham alan "Waves" (Dalgalar), karmařık okyanus simülasyonlarının soyut görseller ve sesler řeklinde damıtılmıř ve tekrar hayal edilmiř bir data dramatizasyonudur.

Süregiden seri, okyanusların muazzam gücü ve inanılmaz kırılğanlıđı arasındaki hassas denge ve gerginliđi incelemektedir. Okyanuslar aynı anda hem çok güçlü hem çok hassas, hem rahatlatıcı hem korkutucu, hem zarif hem vahři; korku, tehlike ve ölüm gibi umut, özgürlük ve hayatın da sembolü olabilirler.

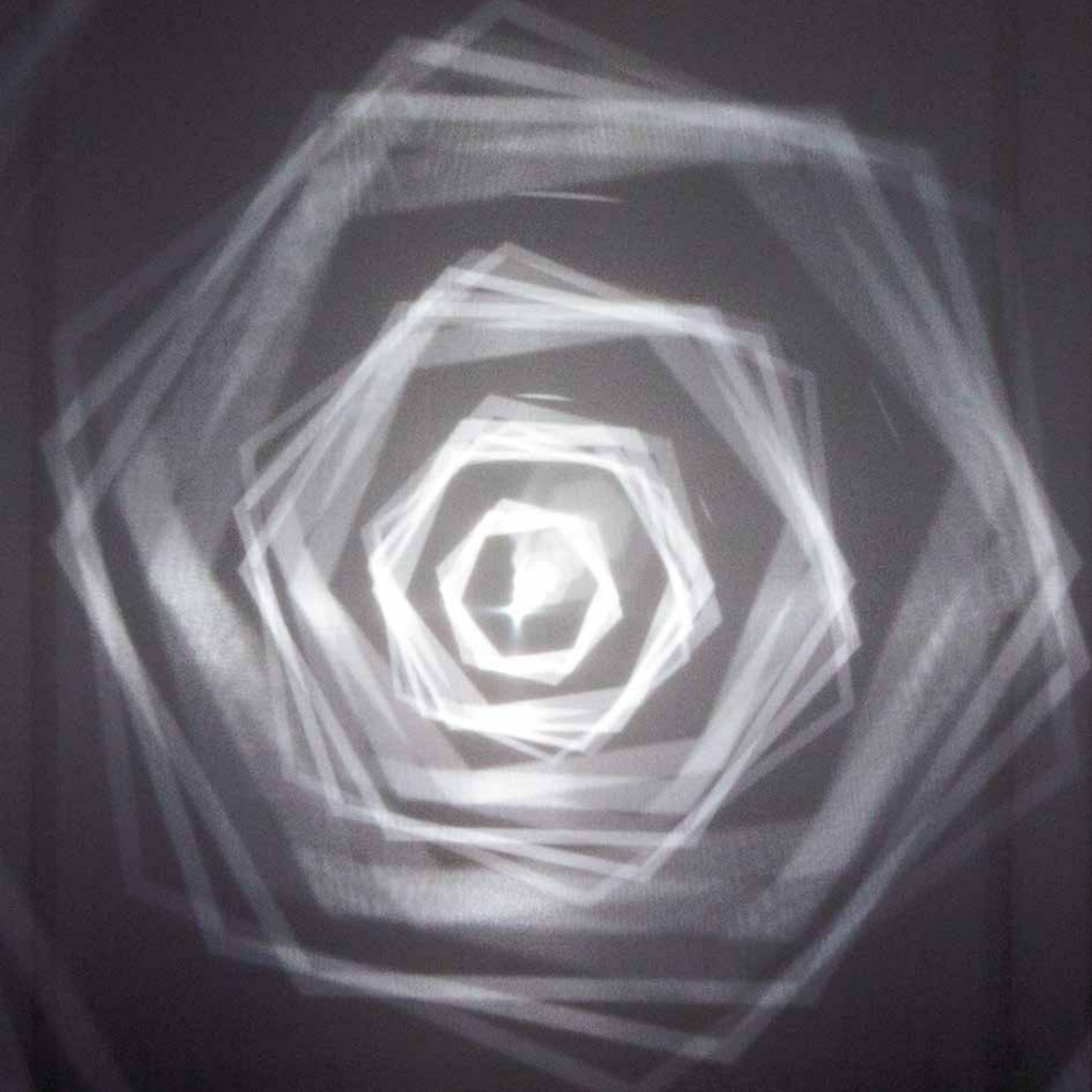
"Dalgalar", evrenimizi řekillendiren gizli süreçlerden ilham almak için bilimin araçlarını dünyaya bakan bir lens olarak kullanma felsefesine dayalı bir dizi süregelen iřin parçasıdır. Bu araçları, hayatımız ve çevremizdeki görünmez řiirselliđi açığa çıkarmak ve kuvvetlendirmek için kullanmak, çevremizdeki dünyaya karşı çocuksu bir řaşkınlıđı yeniden ateřlememizi sağlayabilir.

Inspired by the well-established history of both artistic and scientific studies on oceans and oceanic waves. Waves is a data dramatization of complex ocean simulations, distilled and re-imagined in the form of abstract visuals and sounds.

An ongoing series of studies that investigate the tension and delicate balance between the immense power and incredible fragility of the oceans; simultaneously mighty yet delicate, calming yet terrifying, graceful yet violent, a symbol of fear, danger and death as well as hope, freedom and life.

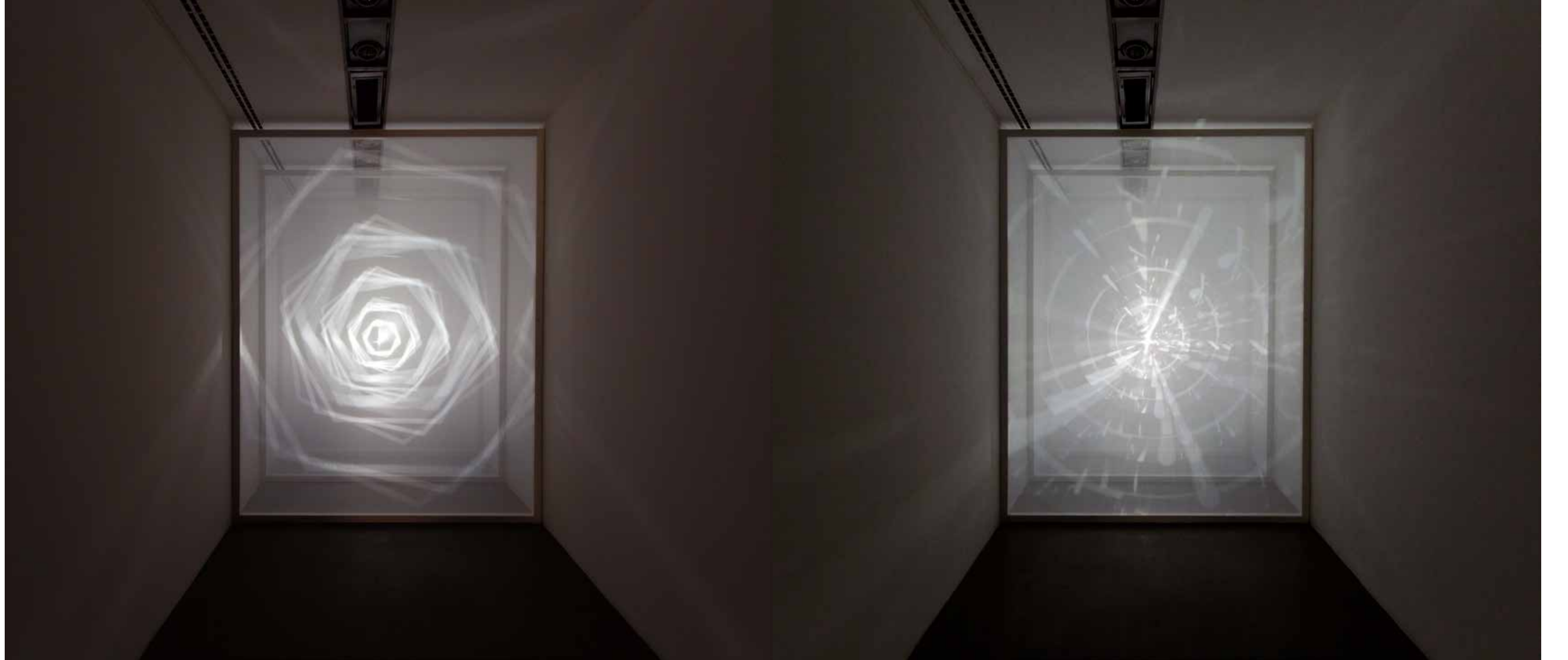
Waves is part of an ongoing series of works and philosophy of using the tools of science as a lens to the world, to find inspiration in hidden processes that shape our universe. Using these tools to reveal, extract and amplify the unseen poetry in our lives and surroundings and re-ignite a childlike wonderment to the world around us.





Doğada görülen birçok form geometriyle bağlantılıdır. Klasik geometriye göre, doğada görülen şekiller, çizgiler ve yüzeyler, daireler ve küreler, üçgenler ve konilerden oluşur. Bu şekiller aslında gerçekliğin güçlü bir soyutlamasıdır; bu nedenle, doğada var olan karmaşık yapıyı anlamak ve ona şekil vermek için ilkel objelere ihtiyaç duyarız. Bu işte başlangıç noktamız topografya ve ilkel objelerin kesiştiği ilgili noktalardır. İlham, İstanbul'un doğal yapısının aşırı çeşitliliğinden geldi. Topografik haritalar, yeryüzündeki kültürel ve doğal özelliklerin detaylı ve doğru grafik temsillerini oluşturur ve yükseltelerin sayısal temsili ve hiper-çizgi kullanımı ile nitelenirler.

Many forms observed in nature can be related to geometry. In accordance with classical geometry, the shapes that are found in nature are consisting of lines and planes, circles and spheres, triangles and cones. These shapes actually are a powerful abstraction of reality, so we need primitive objects to give a form and understand the complex structure that exists in nature. Our starting point was topography and primitive object's pertinent points of overlap. The inspiration comes from the extreme diversity of Istanbul's landform. Topographic map is a detailed and accurate graphic representation of cultural and natural features on the ground. It's characterized by quantitative representation of relief and the use of the hyperline.





Hyper/ine, 2015
Görsel işitsel yerleştirme
Audiovisual installation





Pleasant Places #005.006, 2015
Barita kağıt üzerine ditone baskı
Ditone print mounted on barita paper

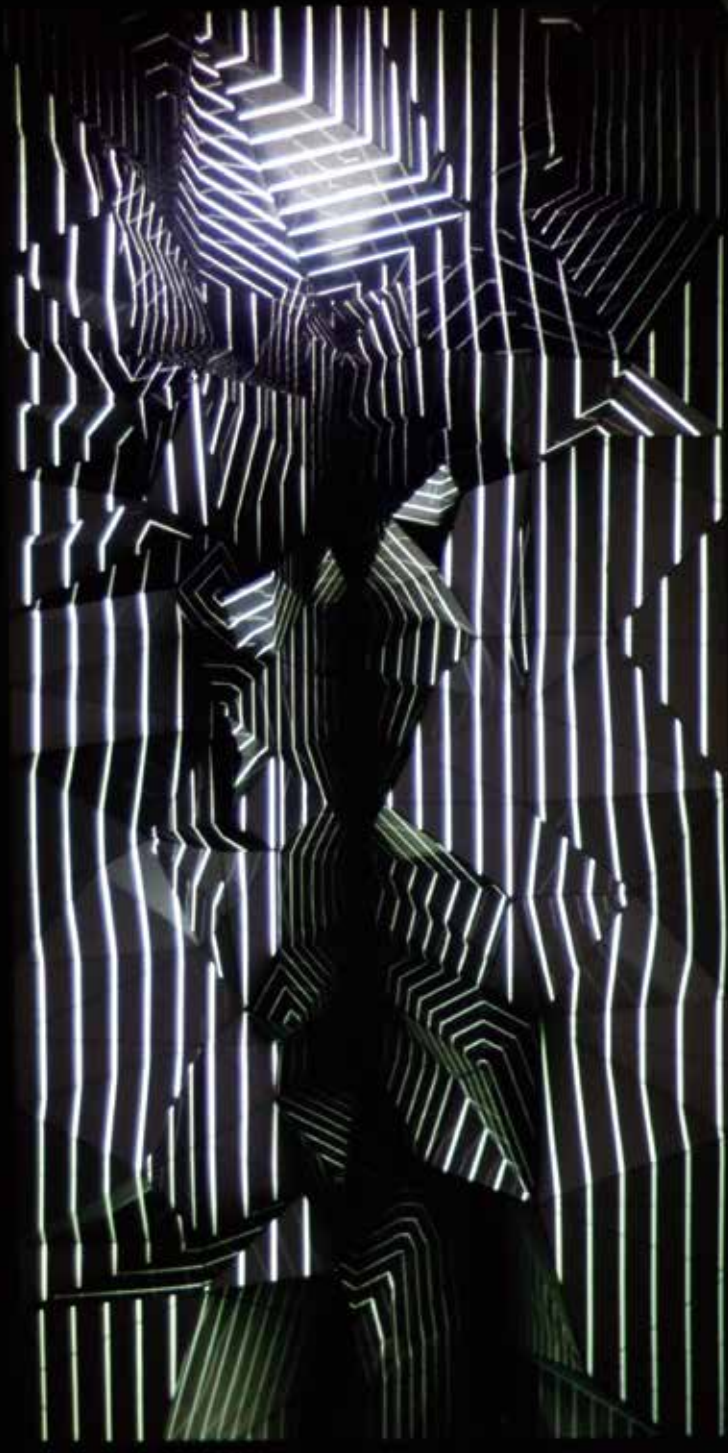


“Pleasant Places” (Keyifli Yerler) adını 17. yüzyılda Hollanda’da üretilen ilk manzara baskıları serisinden alır. Vincent Van Gogh’un işleriyle doğrudan diyalog içinde olan Quayola, 125 yıl sonra Provence’deki aynı kırsal bölgeye geri döner. Güney Fransa’nın üç boyutlu taranmış doğal manzarasına dayanan seri hem aşırı-gerçekçi hem de fazla yorumlamacı bilgisayar-ürünü görüntülerden oluşur. Yüksek çözünürlüklü lazer tarama teknolojisi ve bilgisayar simülasyonları ile *Pleasant Places* fotografik imgeye kafa tutar ve alternatif görme ve sentez şekilleri önerir: Tanıdık manzaralar, yoğun ve içine nüfuz edilemez geometrik kütlelere dönüşür. Manzara bir çıkış noktası görevi üstlenir ve bir yandan Batı sanatı manzara resimlerine saygı duruşunda bulunurken, bir yandan da bu tarihsel sürecin içinde temsilin soyutlamanın eşliğinde durduğu çok önemli bir ana işaret eder. Seri hem sabit hem de hareketli görüntüler içerir.

“Pleasant Places” derives its name from the first series of landscape prints produced in Holland in the 17th century. In direct dialogue with the work of Vincent Van Gogh, Quayola returned to the same countryside in Provence, 125 years later. Based on 3D-scanned natural scenery in southern France, the series consists of both hyper-realistic and highly interpretative computer-generated imagery. With high-resolution, laser-scanning technology and computer-simulations, *Pleasant Places* challenges the photographic image and proposes alternative modes of vision and synthesis: Familiar landscapes are transformed into dense and impenetrable masses of geometries. The landscape serves as a point of departure, paying homage to the tradition of landscape painting in Western art, while also alluding to a pivotal moment within its history when representation began to verge on abstraction. The series includes both still and moving images.

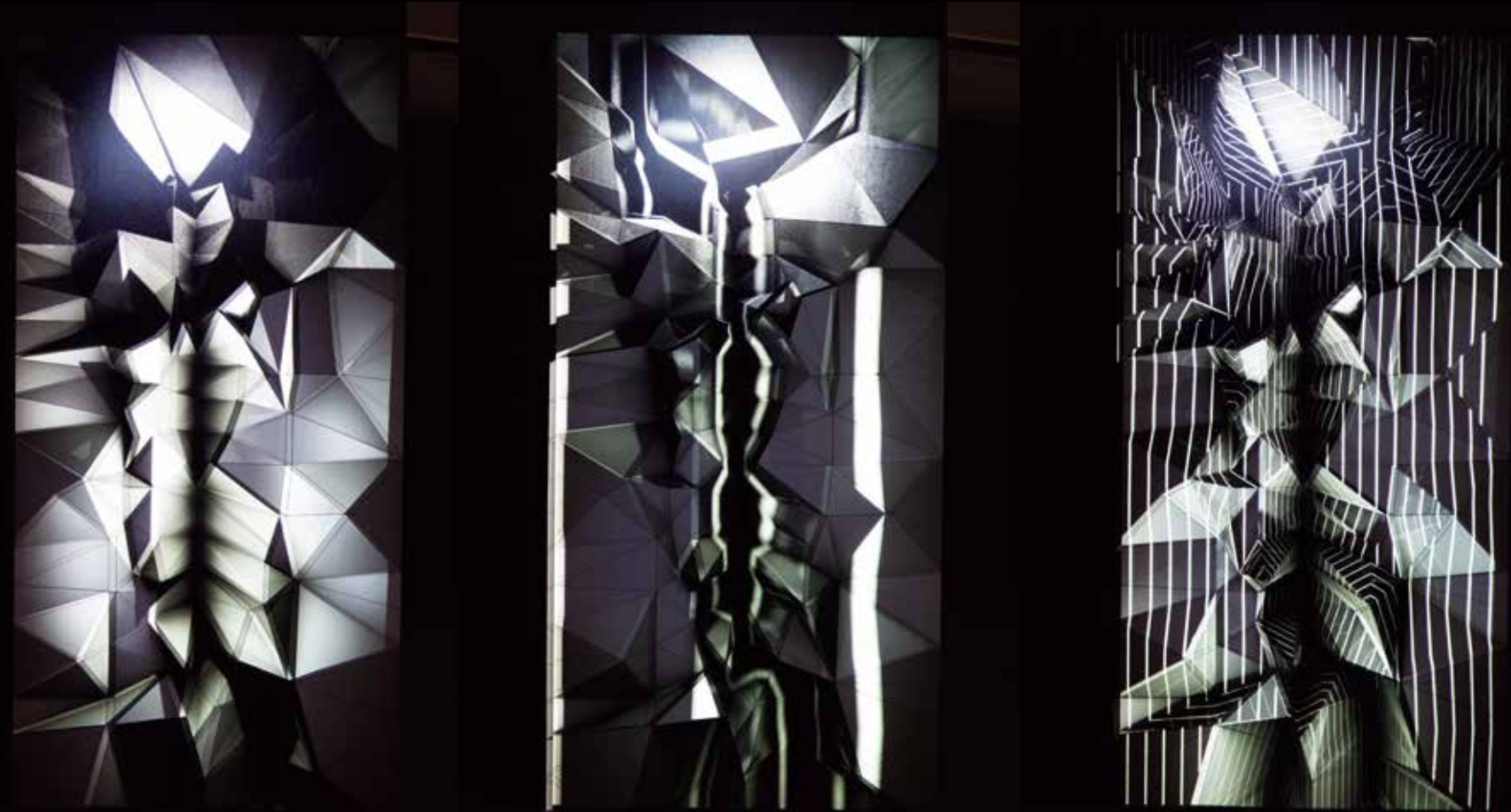


Cavity, 2014
Kanvas üzerine 3D mapping
3D mapping on canvas



Dijital sanatın öncü isimlerinden Refik Anadol, dünyanın dört bir yanında kamusal binalara dinamik imgeler yansıtmasıyla ünlüdür. Mekanın geçici doğasını inceleyen sanatçı, ışık ve şekil değiştiren yüzey düzlemleri ile yeni mekanlar yaratır. Sonuç olarak işleri, belki de tüm mekanların ve cephelerin sanatçı kanvası olarak kullanılma potansiyeline sahip olduğunu önerir. Çalıştığı diğer mecralar canlı görsel işitsel performans, kapsayıcı yerleştirmeler ve mimari fotoğrafıdır.

Anadol'un RH Çağdaş Sanat Galerisi'ndeki sergisine ismini veren *Cavity (Kavite)* sıklıkla parlak kristaller içeren yuvarlak kaya oluşumları olan jeod'lara dayanır. Algoritmalar ve ileri 3 boyutlu modelleme teknikleri kullanarak, sanatçı hem fiziksel hem de sanal farklı jeolojik gerçeklikleri incelemektedir. *Monochrome* sergisinde serideki baskılı yüzeylere projeksiyon işlerinden ikisi sergilenmektedir.



Working at the forefront of digital art, Refik Anadol is known for projecting dynamic images onto public buildings around the world. Exploring the ephemeral nature of space, he creates new spaces with light and morphing surface planes. As a result, his work suggests that perhaps all spaces and facades have the potential to be used as artist canvases. His other mediums include live audio/visual performance, immersive installations and architectural photography.

Cavity, which also gives its name to Anadol's exhibition at RH Contemporary Art, is based on geodes, the round rock formations that often contain sparking crystals. By using algorithms and advanced 3D modelling techniques, he explores different geological realities, both physical and virtual. The *Monochrome* exhibition will present two of the four projections on printed surfaces from that series



Constrained Surface, 2015

Görsel İşitsel Heykel / Audiovisual Sculpture

2 HD ekran, 2 hoparlör, 2 bilgisayar, özel tasarım duvar askısı, ses arayüzü, ses konsolu, ethernet merkezi, özel tasarım yazılım /
2 HD displays, 2 speakers, 2 computers, custom wall mount, audio interface, audio console, ethernet hub, custom-made software

Süre / Duration: 00:08:00

6 Edisyon + 2 Sanatçı Kopyası / Ed.6 + 2AP

Değişik Boyutlar / Dimensions Variable

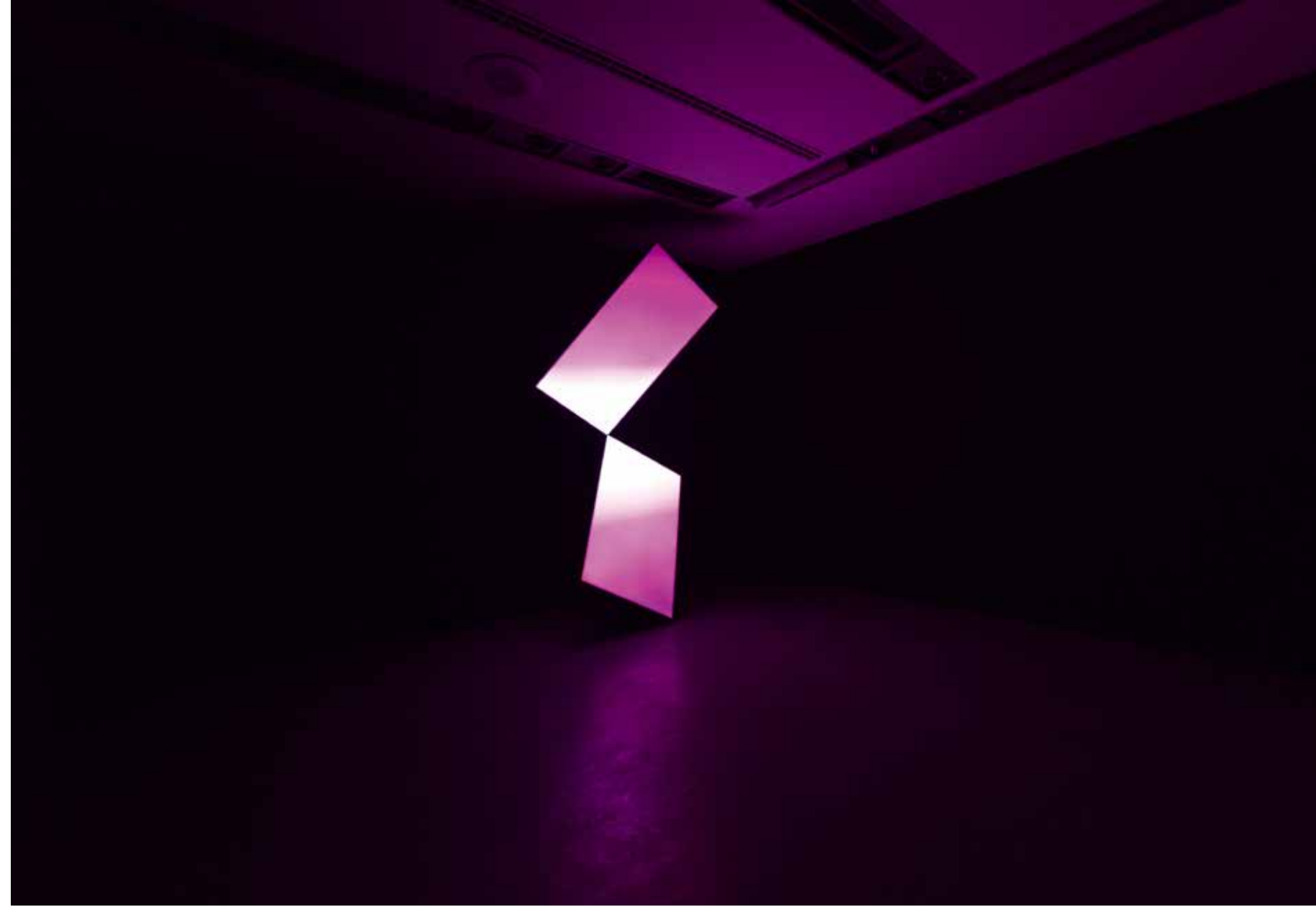
Fikir, yönetim, kompozisyon, programlama, tasarım / Concept, direction, composition, programming, design: Ryoichi Kurokawa

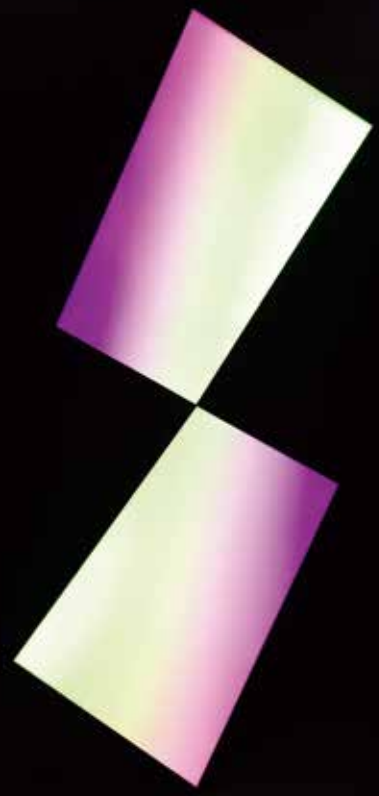
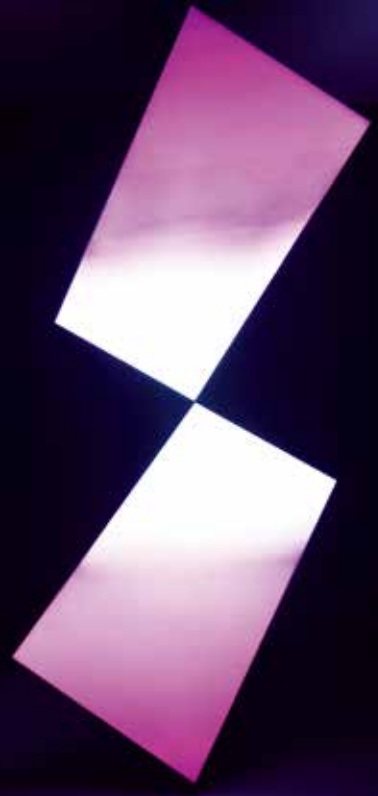
Programlama / Programming: Hiroshi Matoba

Yapımcı / Producer: Nicolas Wierinck

Studio Ryoichi Kurokawa tarafından Espacio Fundación Telefónica Lima için üretilmiştir.

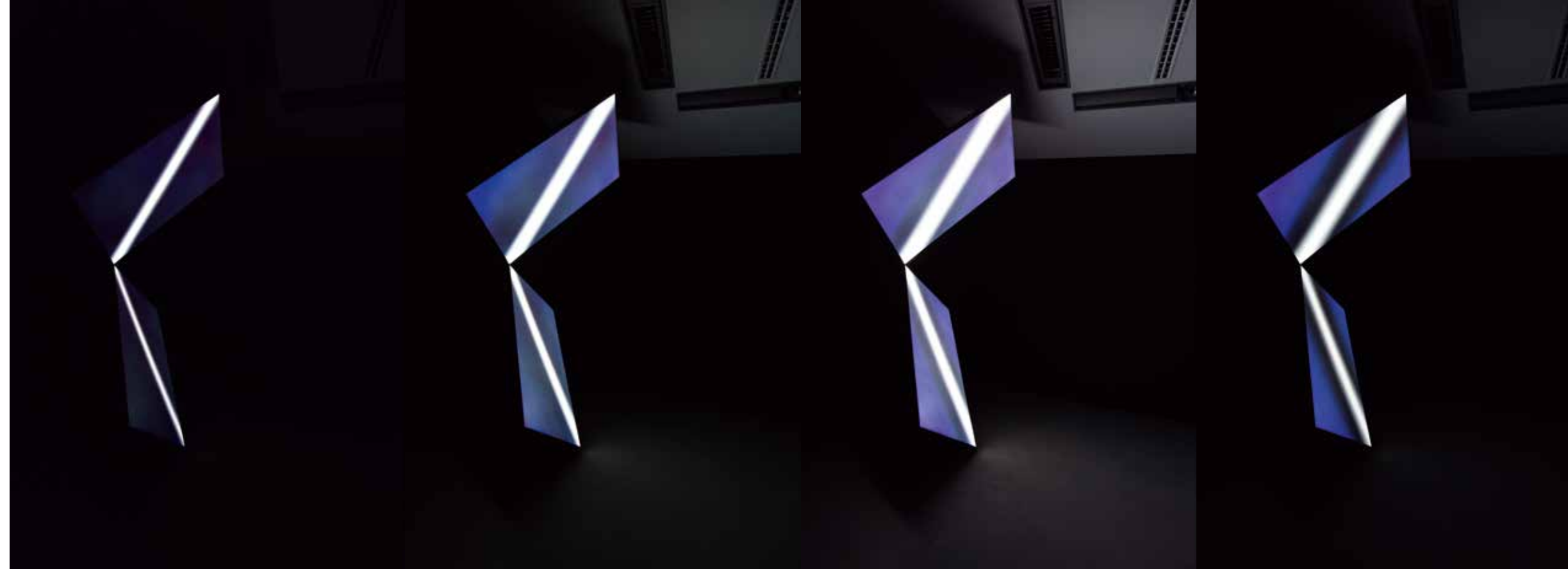
Commissioned by Espacio Fundación Telefónica Lima by Studio Ryoichi Kurokawa





Constrained Surface (Kısıtlı Yüze) tamamen gradyan renklerden oluşan ve birbirlerinin üzerine simetrik olarak yerleştirilmiş iki görsel kompozisyondan oluşmaktadır. Kısıtlanmış gradyan ışık objenin derinliğini ortadan kaldırır, hareketleri ve formları çerçeveler içinde sergilendiğinden sınırlanmıştır. Sonuç; senkronize ışık ve ses tarafından oluşturulan saf bir sinestezik deneyimdir. Sadece yüzeyde yer alan ışık simülasyonu, akinetopsik (hareket körlüğü ile alakalı) kompozisyon, görsel-motor dönüşümlerini dinamik şekilde etkiler.

Constrained Surface is comprised of two visual compositions, consisting entirely of gradient colors and arranged symmetrically, one above the other. The restricted gradient light eliminates the depth of object, and its movement and forms are limited by being displayed inside frames. The end result is a pure synaesthetic experience, provided by the synchronised sound and light. Only the light stimulation on the surface, the akinetopsic (motion blindness) composition, dynamically effects the visuomotor transformations.





Uzak Gölge / Far Shadows, 2015

Etkileşimli programlanmış kendini üreten içerik
Interactive code generated content



Geçenlerde bir hareketli görüntü izledim, içinde ben varım. Bir arkadaşımı başka bir hareketli görüntünün içinde buldum, haberi yokmuş.

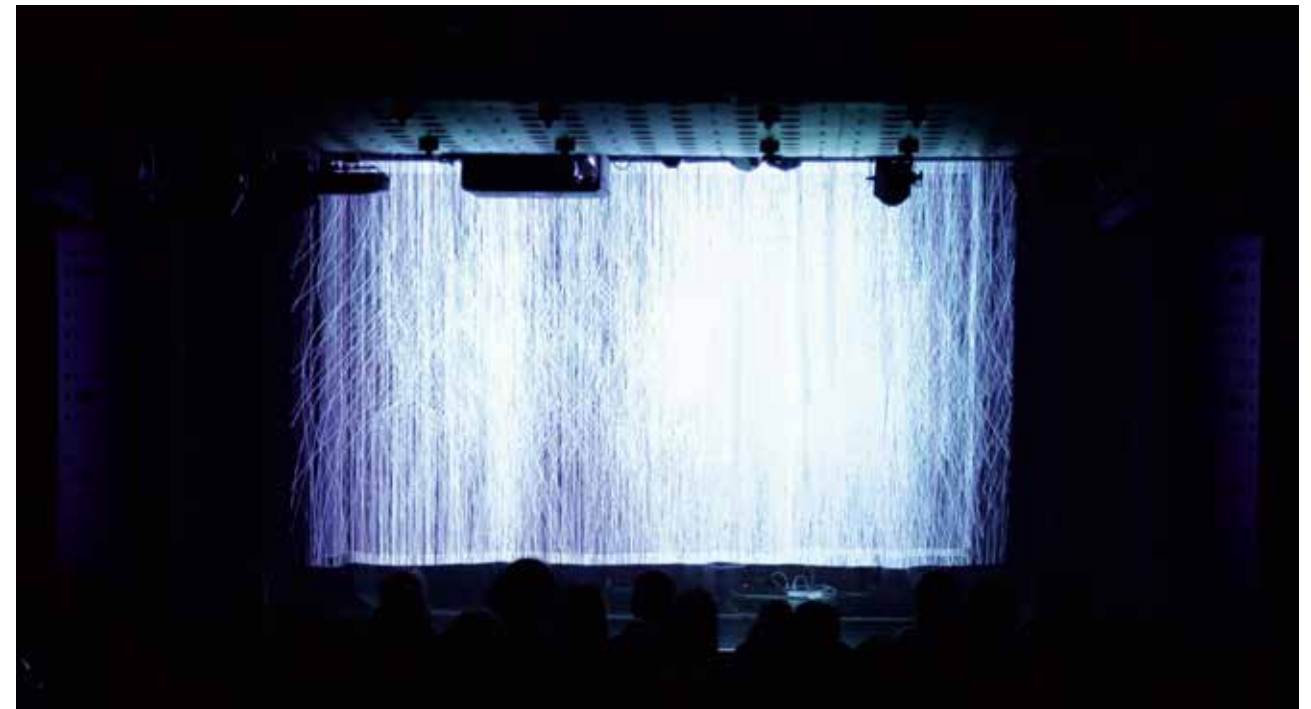
Recently I have seen a footage, there I was standing. Also I have found a friend of mine in another footage, she was completely unaware of.





RAW

Selçuk Artut, Alp Tuğan performans
Selçuk Artut, Alp Tuğan performance





Lightweeds, 2005-2015

İç mekan duvarlarında büyüyen canlı bir dijital organizma

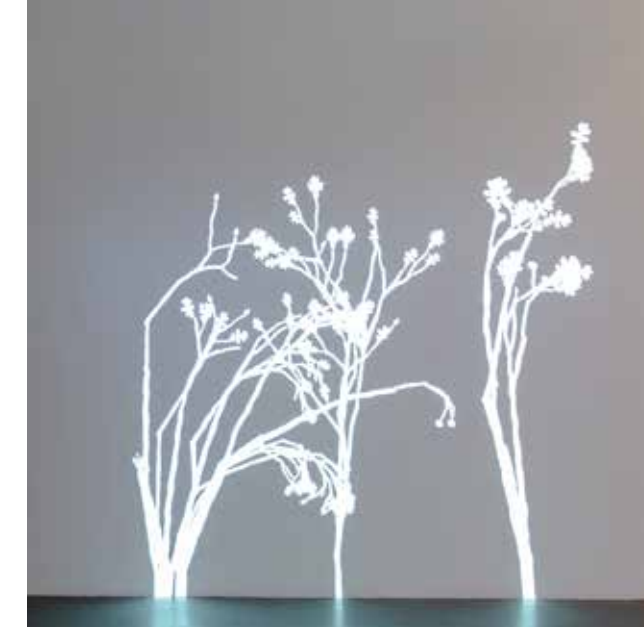
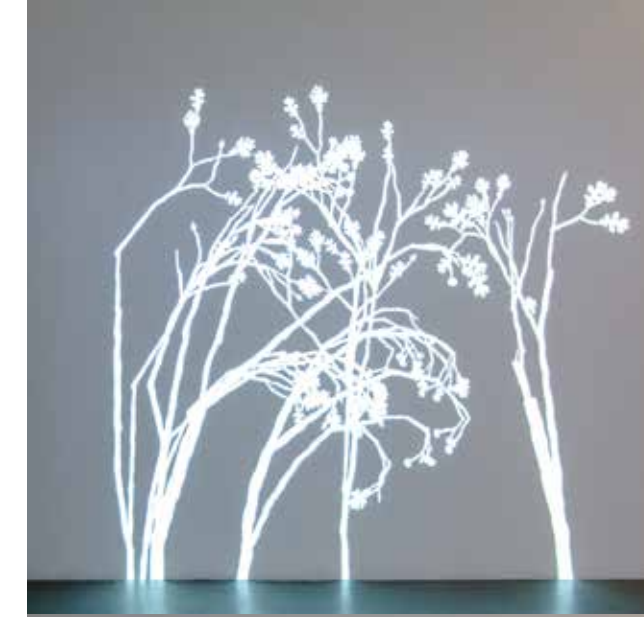
A living digital organism growing onto the walls of an indoor space

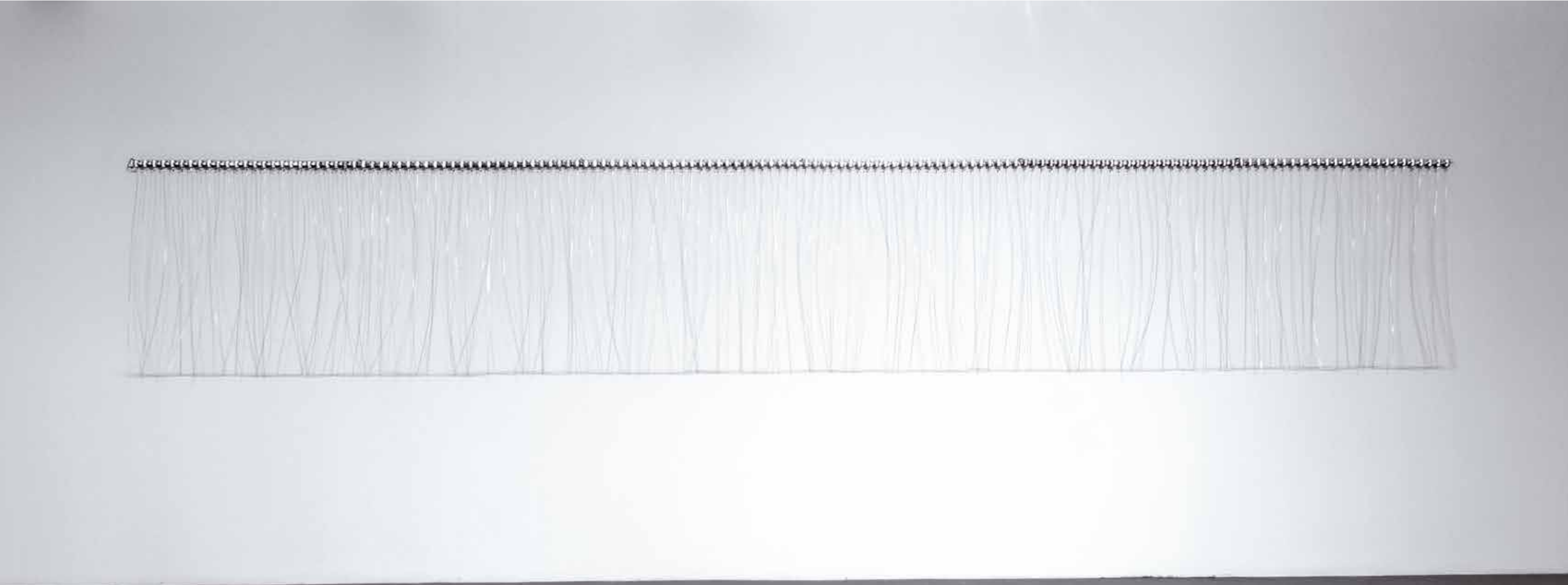
Doğa, günlük hayatımızda az rastlanan bir şeye dönüşüyor. Şehirleşen dünyanın genel olarak inşa edildiği ve planlandığı şekliyle, gündelik çevremiz, klimatize ortamlar ve 24 saat ışıklandırma ile giderek daha fazla devamlı ve statik bir hal alıyor. Aniden çıkan hafif bir esinti, ani bir sağanak yağış ya da batan güneş çevre planlaması dışında kalınca, gündelik hayatımızın zaman akışı ortadan kayboluyor.

İç mekanda büyüyen canlı dijital bir organizma aracılığıyla mekan, duvarlarıyla dışarıda bıraktığı doğal zaman akışını tekrar kazanıyor. Bu organizmalar, dışarıda gerçek zamanlı ölçülen güneş ışığı, yağmur ve rüzgar gibi etmenlere bağlı olarak büyüyen ve hareket eden kendine özgü bitki aileleridir. İnsanlar yanlarından geçtikçe eğiliyorlar, tohumları dökülüyor ve ortamdaki diğer duvarlara polenlerini yayıyorlar. Böylece mekanın karakterini ve nasıl kullanıldığını açığa çıkaran ve sürekli evrimleşen bir biyolojik sistem oluştururlar.

Nature is becoming rare in daily life. In the way the urbanising world is generally built and planned, our everyday surroundings are increasingly perpetual and static through conditioned climates and 24 hour lighting. When unpredictable natural elements such as a lifting breeze, a sudden shower, or a setting sun are planned out of our surroundings, the timeline of our everyday is lost.

A living digital organism growing onto an indoor space, through which the space regains the natural timeline that it has walled out. Uniquely generated plant families that grow up, move and behave closely depending on actual sunshine, rainfall and wind as measured live outside. On passing human traffic they bend, loose their seeds and pollenate to other walls throughout the space, to make up a constantly evolving bio system that reveals the character of the space and how its used.



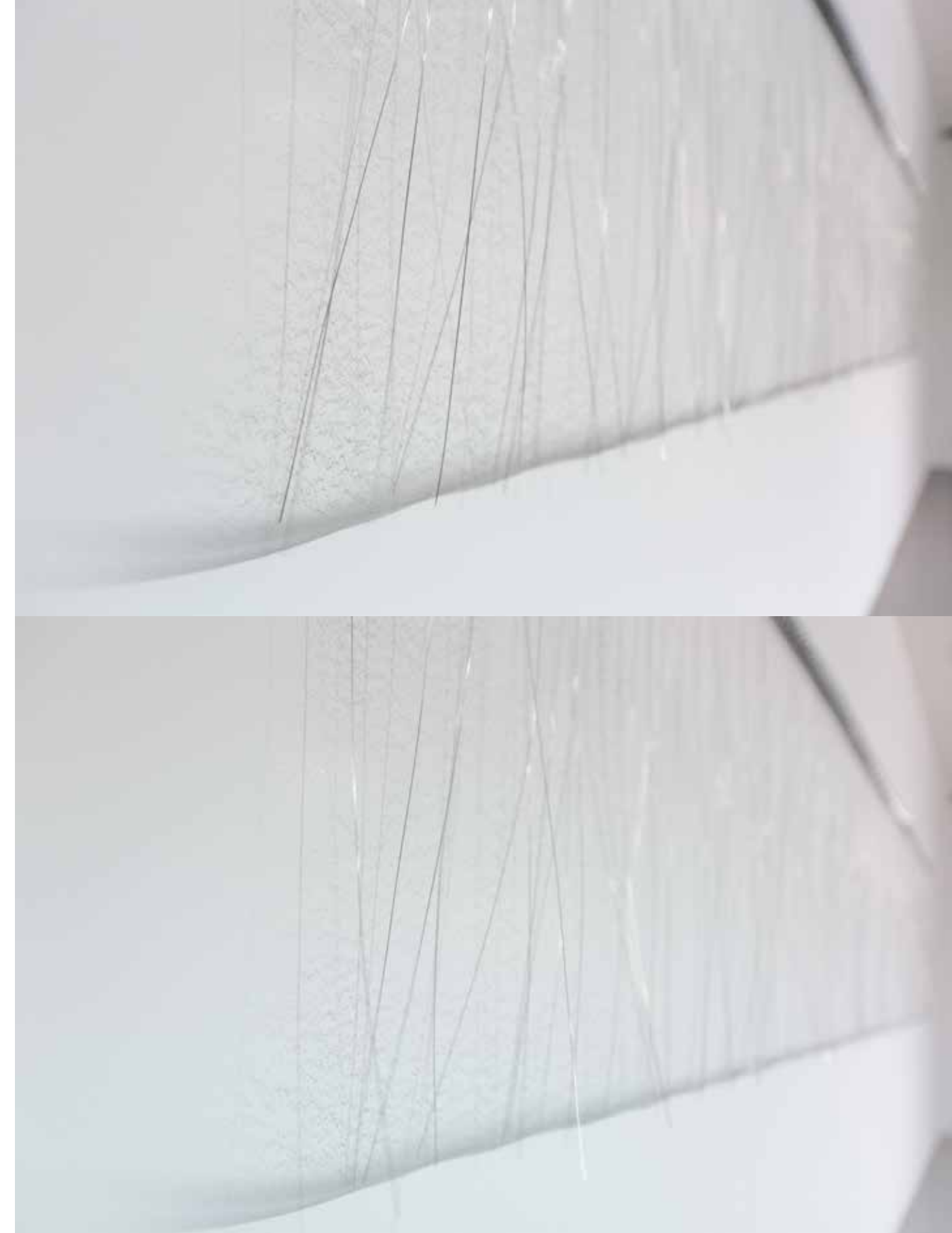


Basit ve işlevsel bileşenler kullanarak Zimoun, mimari fikirli ses platformları inşa eder. Hazır sistemlerde mekanik ritim ve akışı araştıran yerleştirmeleri sıradan endüstriyel objeleri içerir. Basit ve fonksiyonel malzemeleri obsesif bir şekilde sergileyen bu işler, modernizmin düzenli kalıpları ile hayatın kaotik güçleri arasındaki gerilimi dile getirir. Duygusal bir derinlik taşıyan Zimoun'un minimalist yapıları, çaba harcamadan doğal olayların uğultusunu yansıtır.

Using simple and functional components, Zimoun builds architecturally-minded platforms of sound. Exploring mechanical rhythm and flow in prepared systems, his installations incorporate commonplace industrial objects. In an obsessive display of simple and functional materials, these works articulate a tension between the orderly patterns of Modernism and the chaotic forces of life. Carrying an emotional depth, the acoustic hum of natural phenomena in Zimoun's minimalist constructions effortlessly reverberates.



160 DC-motor, izolasyonsuz tel
160 prepared DC-motor, filler wire, 2009
Ses yerleřtirmesi
Sound installation



SANATÇILAR / ARTISTS

1995 senesinden beri iş üreten Avusturyalı sanatçı LIA, yazılım ve internet sanatının öncülerinden biri olarak görülüyor. Sanatı video, performans, yazılım, yerleştirme, heykel, projeksiyon ve diğer dijital uygulamaları kapsayan bir çeşitlilik gösteriyor.

Sanatçının temel çalışma materyali kod; ki bu LIA'nın bir kavramı gerçek-zamanlı multimedya çıktılar üreten bir "makine" yaratmak için kullanılabilir şekli, yazılı bir yapıya çevirmesine dayanıyor. Konsepti -tasarlanmış bir kesinlik gerektiren yazılı kodun formalitesine karşıt şekilde- "akışkan" olduğu için, makine ve sanatçı arasındaki çeviri süreci karşılıklı bir konuşma gibi görülebilir. Bu süreç, LIA makinenin yorumundan memnun kalana kadar tekrar eder; ancak bu noktada, sanat işinin içinde gelişebileceği jeneratif çerçeve tamamlanmış kabul edilir.

Sanatçının çalışmaları, çizim ve resim geleneklerini dijital imge ve algoritmaların estetiğiyle birleştirir ve minimalist bir yaklaşım ve kavramsal sanata yakınlık ile tanımlanır. Seyircinin de benzer bir keşfi bilinçaltı düzeyde deneyimlemesine imkan vermek için, belirli deneyimlenen prensiplerin soyut formlar, hareketler ve renklere çevrilmesine odaklanır.

LIA, Viyana'da yaşıyor ve çalışıyor.

Austrian artist LIA is considered one of the pioneers of software and net art and has been producing works since 1995. Her practice spans across video, performance, software, installations, sculpture, projections and digital applications.

The artist's primary working material is code, which consists of LIA translating a concept into a formal written structure that then can be used to create a "machine" that generates real-time multimedia outputs. Since her concept is fluid- opposed to the formality of the written code that requires engineered precision -the translation process between machine and artist can be viewed like a conversation. The process is repeated until LIA is satisfied with the machine's interpretation; at which point the generative framework, in which the artwork can develop, is considered finished.

LIA's works combine traditions of drawing and painting with the aesthetics of digital images and algorithms, characterized by a minimalist quality and by an affinity with conceptual art. She focuses on the translation of certain experienced principles into abstract forms, movements and colours in order to allow the viewer to explore the same on a subconscious level.

LIA lives and works in Vienna.

Memo Akten İstanbul doğumlu, Londra'da yaşayan bir sanatçıdır. İşleri doğa, bilim, teknoloji, kültür ve gelenek arasındaki uyum ve gerilimleri inceler. Karmaşık sistemler, davranışlar ve algoritmaları inceler ve onlarla çalışarak, doğal ve antropojenik süreçlerin data dramatisasyonlarını yaratır ve kavramsal işleri şekil, hareket ve ses incelemeleriyle birleştirir. Akten'in işleri video, ses, ışık, dans, yazılım, çevrimiçi işler, yerleştirmeler ve performanslar gibi pek çok farklı disiplini kapsar. Sanat üretiminin yanı sıra, Londra'daki Goldsmiths Üniversitesi'nde yapay zeka ve sanatsal, dışavurumcu insan-makine etkileşimine odaklanan doktorası üzerinde çalışmaktadır. Dünyayı ve insan doğasını anlamaya çalışmak onu büyülemektedir ve kendimiz ve başkalarıyla nasıl birbirimize bağlandığımız hakkında daha fazla şey öğrenmemizde teknolojinin rolünü incelemektedir. İlham aldığı alanlar arasında kuantum mekaniği, astrofizik, moleküler ve evrimsel biyoloji, kendiliğinden türeme, nörobilim, antropoloji ve felsefe sayılabilir.

Akten 2013 yılında Quayola ile ortak projesi "Forms" ile Prix Ars Electronic Golden Nica ödülünü aldı. İşleri, Wallpaper, Dazed, Eye Magazine, Guardian, BBC, Financial Times, Wired ve Dezeen gibi dergiler ve internet sitelerinin yanı sıra kitaplar ve akademik makalelerde de yer buldu. 2009'dan beri, "Body Paint" (Vücut Boyası) ve "Gold" (Altın) adlı işleri Victoria & Albert Müzesi'nin "Decode" sergisi kapsamında gezmektedir. 2014 yılında, Marshmallow Laser Feast ile gerçekleştirdiği "Laser Forest" (Lazer Orman) işi Barbican'ın "Digital Revolutions" (Dijital Devrimler) sergisi kapsamında yer almıştır. Diğer sergileri ve performansları arasında Royal Opera House (Londra, İngiltere), Garage Çağdaş Kültür Merkezi (Moskova, Rusya), La Gaîté lyrique (Paris, Fransa), Holon Müzesi (Tel Aviv, İsrail), EYE Film Enstitüsü (Amsterdam, Hollanda), STRP Bienali (Eindhoven, Hollanda), FILE Festivali (Sao Paolo, Rio, Brezilya) ve Lizbon Mimarlık Trienali (Lizbon, Portekiz) sayılabilir.

Akten, açık kaynak yazılımların kuvvetli bir destekçisidir ve açık kaynak araç ve kütüphanelerinin çoğu dünya çapında kullanılmaktadır. OpenFrameworks projesine ana katkı sağlayanlardan biridir, dünyanın dört bir yanında konuşmalar yapmakta ve atölye çalışmaları düzenlemektedir. 2007 yılında, sanat ve teknolojinin kesişiminde çalışan yaratıcı bir stüdyo olan The Mega Super Awesome Visuals (MSA Visuals) şirketini kurmuştur. 2011 yılında, iki yeni ortakla bu şirket Marshmallow Laser Feast'e dönüşmüştür. 2014 yılında bir dizi başarılı, etkili ve büyük ölçekli projenin ardından, Memo Akten, kişisel projeler, işbirlikleri ve araştırmalar üzerine odaklanmak için MLF'den ayrılmıştır.

Memo Akten is an artist from Istanbul, based in London, UK. His work explores the harmonies and tensions between nature, science, technology, culture and tradition. Studying and working with complex systems, behaviour and algorithms, he creates data dramatizations of natural and anthropogenic processes, and combines conceptual work with investigations into form, movement and sound. Akten's work spans many disciplines including video, sound, light, dance, software, online works, installations and performances. Alongside his practice, he is currently working towards a PhD at Goldsmiths University of London in artificial intelligence and artistic, expressive human-machine interaction. Fascinated by trying to understand the world and human nature, he investigates technology's role in learning more about ourselves and how we connect with each other. He draws inspiration from fields such as quantum mechanics, astrophysics, molecular & evolutionary biology, abiogenesis, neuroscience, anthropology and philosophy.

Akten received the Prix Ars Electronic Golden Nica in 2013 for his collaboration with Quayola, 'Forms'. His work has been featured in books, academic papers, magazines and websites such as Wallpaper*, Dazed, Eye magazine, Guardian, BBC, Financial Times, Wired and Dezeen. Since 2009 his works 'Body Paint' and 'Gold' have toured with the Victoria & Albert Museum's 'Decode' exhibition. In 2014 his work with Marshmallow Laser Feast 'Laser Forest' was part of the Barbican's 'Digital Revolutions' exhibition. Other exhibitions and performances include Royal Opera House (London, UK), Garage Center for

Contemporary Culture (Moscow, RU), La Gaîté lyrique (Paris, FR), Holon Museum (Tel Aviv, IL), EYE Film Institute (Amsterdam, NL), STRP Biennial (Eindhoven, NL), FILE Festival (Sao Paulo, Rio, BR) and Lisbon Architecture Triennale (Lisbon, PT).

Akten is a strong supporter of open-source software and many of his open-source tools and libraries are used globally. He is one of the core contributors to the openFrameworks project, and he gives lectures and workshops around the world. In 2007 he founded The Mega Super Awesome Visuals Company (MSA Visuals), a creative studio operating at the intersection of art and technology. In 2011, with two new partners this evolved into Marshmallow Laser Feast. In 2014, after a string of hugely successful, influential and large scale projects, Memo left MLF to focus on personal work, collaborations and research.

OUCHHH

OUCHHH, İstanbul bazlı bağımsız bir yaratıcı yeni medya ajansıdır ve grafik tasarım, dijital, motion graphics ve ses tasarımı konularında disiplinlerarası uzmanlığa sahiptir. Çok disiplinli bu yaratıcı merkez, yeni medya platformlarına odaklanır ve yönetmenlik ve sanat yönetimi hizmetleri sunmanın yanı sıra video mapping projeleri de üretir. Animasyon, tasarım, illüstrasyon, 3 boyut, 2 boyut, etkileşim ve canlı çekimde beceri sahibi olan ekip, bunların birkaçını veya tümünü sorunsuzca birleştirir. Barselona ve Münih'te ortaklıkları olan OUCHHH, hem ulusal hem de uluslararası platformda farklı takımlarla işbirliği yapmaktadır.

OUCHHH'in önemli projeksiyon mapping projeleri arasında öne çıkanlar: Weimar şehri Fürstenhaus binası için tasarlanan ve onlara Prix Ars Electronica'da vfx/animasyon dalında mansiyon kazandıran "Under An Alias", Budapeşte Modern Sanatlar Müzesi Mücsarnok cephesine yansıtılan "Lateral Inhibition", Milano'da Kernel Festivalinde Guiry ödülünü alan "Mentalis Structura", Santa Fe Sanat ve Tasarım Üniversitesi'nde (SFUAD) gerçekleşen Outdoor Vision Festivalinde sergilenen "Legorretta Alive", New Mexico Amerikan Yerlileri Enstitüsü'nün Dijital Kubbesi'nde sergilenen "Homeomorphism" (Vimeo Staff Pick seçilmiştir), CERN'de "Homeomorphism", Montreal'de Society for Arts and Technology [SAT] ve ELEKTRA'da sergilenen "Solenoid" ve "Homeomorphism", Santralistanbul Enerji Müzesi'nin yıllardır atıl duran jeneratörleri üzerine yine Vimeo Staff Pick seçilen bir mapping projesi ve Prag'daki SIGNAL Festivali için Letohrádek Kinskych binasının cephesine yansıtılan "Polyhx".

OUCHHH aynı zamanda, Kapadokya'da Zelve Vadisine yansıtılan ve dünyanın "en büyük dağ yüzeyine mapping projesi" kabul edilen "Topografi Devrimi" projesini gerçekleştirmiştir. Bu proje; 10 yıllık süresi ile aynı zamanda tarihin en uzun soluklu projeksiyon mapping projesi olma özelliğini taşımaktadır.

OUCHHH is an Istanbul based independent creative new media agency with cross-discipline expertise in graphic design, digital and motion graphics and sound design. A multidisciplinary creative hub focused on new media platforms, offering direction and art direction and also producing video-mapping projections. Skilled in animation, design, illustration, 3D, 2D, interactivity, interaction and live-action, OUCHHH seamlessly combines some or all of these. They have partnerships in Barcelona and Munich and also collaborate with different teams nationally and internationally.

OUCHHH's notable projection mapping projects include: "Under An Alias" for Fürstenhaus, Weimar (for which they received the Honorary Mention in Prix Ars Electronica vfx/animation), "Lateral Inhibition" projected on the facade of Mücsarnok, Museum of Contemporary Arts, Budapest, "Mentalis Structura", which received the Giury award of Kernel Festival at Milano, "Legorretta Alive" at Outdoor Vision Festival held at Santa Fe University of Art and Design (SFUAD), "Homeomorphism" in Digital Dome at

the Institute of American Indian Arts in New Mexico (selected as Vimeo Staff Pick), "Homeomorphism" at CERN, "Solenoid" and "Homeomorphism" at Society for Arts and Technology [SAT] and ELEKTRA, a simulation of jolting the massive turbine generators of the power plant which have lain dormant in the Santralistanbul Museum of Energy for decades (selected as Vimeo Staff Pick) and "Polyhx" on the facade of Letohrádek Kinskych for SIGNAL Festival Prague.

OUCHHH also produced a projection mapping on the rocky surface of the Zelve Valley in Cappadocia. "Revolution of Topography" project has been billed as the world's "largest mountain surface mapping" and with a 10-year screening time, will run for longer than any other projection mapping installation in history.

QUAYOLA

1982 yılında Roma'da doğmuştur. Londra'da çalışmakta ve yaşamaktadır.

Londra'da yerleşmiş olan İtalyan sanatçı Quayola hareketli resim ve heykellerden oluşan melez alanlar yaratır. İnsanı içine alan video yerleştirmeleri ile ünlü Quayola, eski/yeni ve gerçek/yapay paradigmalarını inceler. Sanatsal pratikleri çoğu zaman orijinal başyapıtları ve koleksiyonları nasıl gördüğümüzü, özellikle de birincil deneyim ile aracılı bakış açıları arasındaki gerilimi inceler. Konularına garip bir mesafe üreten Quayola, sıklıkla görsel-işitsel performans, çizim, fotoğraf ve yazılım programlama platformlarında çalışarak görsel analiz ve geometriyi birleştirir.

Özel kurumsal komisyonlar, Quayola'ya Avrupa'daki Notre Dame ve Vatikan dahil çeşitli kiliseler, tiyatrolar ve müzelerin sanat ve mimarisine çok ender rastlanabilecek düzeyde bir erişim sağlamıştır. Sanatında, şehirlerin simgeleri haline gelmiş kültürel mihenk taşları ham maddeye dönüşürken, Quayola araştırmalarını arşivler, kolajlar, fikri mülkiyet ve bir objenin takdiri ile ilgili bir diyaloga sabitler. Bir resmin tam da yüzeyine daha önce sahip olunmamış düzeyde erişim sağlayan Google Sanat Projesi çağında, Quayola bizim plastik bir eser olarak, yontulması ve askıda kalması gereken birşey olarak, sanata bakarak geçirdiğimiz zamanı ele alır. Bakış, resmin mantığının, neredeyse imgenin altından kazınarak, ortaya çıktığı yerdir.

Quayola işlerini uluslararası pek çok platformda sergilemiş ve 2013 yılında Ars Electronica'da Golden Nica ödülüne layık görülmüştür. İşlerinin geçmiş sergilemeleri arasında 54. Venedik Bienali için Londra'da İtalyan Kültür Enstitüsü'nde gerçekleştirilen bir proje ve Paco Das Artes (Sao Paulo), Ulusal Sanat Merkezi (Tokyo), Pushkin Müzesi (Moskova), Park Avenue Armory (New York), Güzel Sanatlar Merkezi (Brüksel), Museu Nacional d'Art de Catalunya (Barselona), Victoria & Albert Müzesi (Londra), MU Artspace (Eindhoven), İngiliz Film Enstitüsü (Londra), bitforms galerisi (New York), Gaîté Lyrique (Paris), Palais des Beaux Arts (Lille), Grand Theatre (Bordeaux), Saint Eustache Kilisesi (Paris), Forum des Image (Paris), Phillips (Londra), Centro Cultural Recoleta (Buenos Aires), EMPAC Centre (New York), Yota Space (St. Petersburg), Georgia Sanat Müzesi (Atina), MIS (São Paulo), Casa Franca (Rio de Janeiro) ve BAC Center d'Art Contemporain (Cenevre)de gerçekleşen sergilerin yanı sıra Sonar, Barselona; STRP, Eindhoven; Cimatics, Brüksel; onedotzero, Londra; Elekra, Montreal; ve Clermont Ferrand Film Festivali gibi festivaller sayılabilir.

Aynı zamanda sıklıkla müzikal projelere katılan Quayola, Mira Calix, Plaid, Vanessa Wagner, London Contemporary Orchestra ve National Orchestra of Bordeaux gibi besteci, müzisyen ve orkestralarla çalışmıştır. 2005 senesinde, Londra'daki University of Arts'ta lisans diplomasına hak kazanmıştır.

b. 1982, Rome, Italy Lives and works in London, UK

Based in London, Italian artist Quayola creates hybrid spaces of animated painting and sculpture. Critically acclaimed for his immersive video installation work, Quayola investigates the paradigms of old and new, and the real and artificial. His artistic practice often explores how we look at original masterpieces and collections – particularly the tension that exists between primary experience and a mediated viewpoint. Crafting a peculiar distance from his subjects, Quayola engages visual analysis and geometry, often working across the platforms of audio-visual performance, drawing, photography and software programming.

Special institutional commissions of Quayola’s work have allowed him exceptionally rare access to the art and architecture of churches, theatres and museums in Europe, such as Notre Dame and the Vatican. In his art, landmark cultural touchstones become raw material, as Quayola anchors his explorations in a conversation about archives, collage, intellectual property and the appreciation of an object. In an age of the Google Art Project, which offers unprecedented access to the literal surface of a painting, Quayola handles the time we spend looking at art as a plastic artifact, something to be sculpted and suspended. The gaze is a place where the logic of a picture unfolds, seemingly excavated from beneath the image.

Quayola has exhibited and performed his work internationally, and in 2013 he was awarded the Golden Nica at Ars Electronica. Past displays of work include a project for the 54th Venice Biennale at the Italian Cultural Institute in London; and exhibitions at Paco Das Artes (Sao Paulo), National Art Center (Tokyo), Pushkin Museum (Moscow) Park Avenue Armory (New York), Center for Fine Arts (Brussels), Museu Nacional d’Art de Catalunya (Barcelona), Victoria & Albert Museum (London), MU Artspace (Eindhoven), the British Film Institute (London), bitforms gallery (New York), Gaîté Lyrique (Paris), Palais des Beaux Arts (Lille,) Grand Theatre (Bordeaux), Church of Saint Eustache (Paris), Forum des Image (Paris), Phillips (London), Centro Cultural Recoleta (Buenos Aires), EMPAC Centre (New York), Yota Space (St. Petersburg), Georgia Museum of Art (Athens), MIS (São Paulo), Casa Franca (Rio de Janeiro) and BAC Center d’Art Contemporain (Geneva), as well as festivals such as Sonar, Barcelona; STRP, Eindhoven; Cimatics, Brussels; onedotzero, London; Elekra, Montreal; and the Clermont Ferrand Film Festival, among others.

Also a frequent collaborator on musical projects, Quayola has worked with composers, orchestras and musicians including Mira Calix, Plaid, Vanessa Wagner, the London Contemporary Orchestra and the National Orchestra of Bordeaux. In 2005, he earned a BA from University of the Arts, London.

REFİK ANADOL

Refik Anadol, İstanbul doğumlu bir yeni medya sanatçısı ve yönetmendir. Şu an Los Angeles’ta çalışan ve yaşayan Anadol, UCLA’da Tasarım Departmanı Medya Sanatları Bölümü’nde hocalık yapmaktadır.

Data heykel yaklaşımıyla mekana özgü kamusal sanat ve kapsayıcı yerleştirme yaklaşımıyla canlı görsel-işitsel performanslar üzerine yoğunlaşan Anadol’un işleri özellikle mimari ve medya sanatları arasında melez bir ilişki yaratarak dijital ve fiziksel varlıklar arasındaki alanı inceler. Bilgi Üniversitesi Fotoğraf ve Video bölümlerinden sınıf birincisi olarak lisans diplomasını alan Anadol, aynı üniversiteden Görsel İletişim Tasarımı Yüksek Lisansı ve UCLA’dan Medya Sanatları Yüksek Lisansı’na sahiptir. Antilop’un kurucu ortağı ve yaratıcı direktörüdür.

Bir medya sanatçısı, tasarımcı ve mekan üzerine düşünen biri olarak Anadol, güncel kültür konusunun dönüşümünün nasıl yeni bir estetik, teknik ve dinamik mekan algısını yendien düşünmeyi gerektirdiği ile ilgilenmektedir. Anadol işlerini göçebe

öznenin alışılmadık mekansal yönelimlere tepkileri ve bunlarla girdiği ilişkiler üzerine inşa eder. Medya sanatlarını mimariye entegre eden sanatçı, artık dijital olmayan gerçekliklerin mümkün olmadığı bir post-dijital mimari gelecek olasılığını sorgular. İzleyicilere hem içsel hem dışsal mimari formasyonların işlevselliklerini yeniden tanımlama olasılığı sunarak, onları farklı gerçeklikler görselleştirmeye davet eder. Anadol’un işleri bütün mekanların ve cephelerin medya sanatçıları için kanvas olarak kullanılma potansiyeline sahip olduğunu önerir.

Farklılığı tekilliğin, hareketi durağanlığın önüne koyan Anadol, zenginleştirilmiş bir kapsayıcı çevrenin ve yaygın programlamanın yavaş gelişiminin mimarlar, medya sanatçıları ve mühendislerin karşısına çıkardığı bütün engeller ile yüzleşmektedir. Akıllı telefonlardan kamusal ekranlara kadar pek çok dijital nesnenin günlük hayatımıza egemen olduğu günümüz dünyasında, mekan deneyimimiz nasıl değişiyor? Medya teknolojileri mekan kavramsallaştırmalarımızı nasıl değiştirdi ve mimari bu değişen kavramsallaştırmaları nasıl benimsedi? Bunlar Anadol’un sadece mimari formlara medya entegre ederek değil, aynı zamanda yeni medya teknolojisinin mantığını mekansal tasarıma çevirerek cevaplamaya çalıştığı temel sorulardır.

Microsoft Research Best Vision, UCLA Art+Architecture Moss, University of California Institute for Research in the Arts ve CODAvideo ödülleri dahil olmak üzere pek çok ödüle layık görülmüştür. Mekana-özgü görsel işitsel performansları Walt Disney Konser Salonu (ABD), Hammer Müzesi (ABD), Uluslararası Dijital Sanatlar Bienali Montreal (Kanada), Ars Electronica Festivali (Avusturya), l’Usine | Cenevre (İsviçre), Arc De Triomf (İspanya), Zollverein | SANAA Tasarım Okulu Binası (Almanya), santralistanbul Modern Sanat Müzesi (Türkiye), Outdoor Vision Festivali SantaFe New Mexico (ABD), İstanbul Tasarım Bienali (Türkiye), Sydney City Art (Avustralya), Lichttrouten (Almanya) dahil pek çok mekan ve organizasyonda sergilenmiştir.

Refik Anadol is a media artist and director born in Istanbul, Turkey in 1985. Currently lives and works in Los Angeles, California. He is a lecturer in UCLA’s Department of Design Media Arts.

He is working in the fields of site-specific public art with parametric data sculpture approach and live audio/visual performance with immersive installation approach, particularly his works explore the space among digital and physical entities by creating a hybrid relationship between architecture and media arts. He holds a master of fine arts degree from University of California, Los Angeles in Media Arts, master of fine arts degree from Istanbul Bilgi University in Visual Communication Design as well as a Bachelors of Arts degree with summa cum laude in Photography and Video. Co-founder and creative director at Antilop.

As a media artist, designer and spatial thinker, Refik Anadol is intrigued by the ways in which the transformation of the subject of contemporary culture requires rethinking of the new aesthetic, technique and dynamic perception of space. Anadol builds his works on the nomadic subject’s reaction to and interactions with unconventional spatial orientations. Embedding media arts into architecture, he questions the possibility of a post digital architectural future in which there are no more non-digital realities. He invites the viewers to visualize alternative realities by presenting them the possibility of re-defining the functionalities of both interior and exterior architectural formations. Anadol’s work suggests that all spaces and facades have potentials to be utilized as the media artists’ canvases.

Privileging difference rather than singularity and movement rather than stasis, Anadol faces all the new challenges that the gradual development of an enriched immersive environment and ubiquitous computing impose on architects, media artists and engineers. How is our experience of space changing, now that digital objects ranging from smart phones to urban screens have all but colonized our everyday lives? How have media technologies changed our conceptualizations of space, and how has architecture embraced these shifting conceptualizations? These are the three main questions that Anadol tackles by not simply integrating media into built forms, but by translating the logic of a new media technology into spatial design.

He has been given awards, residencies and has served as a guest lecturer. He is the recipient of a number of awards, prizes including Microsoft Research’s Best Vision Awards, UCLA Art+Architecture Moss Awards, The University of California Institute for Research in the Arts Awards and CODAVideo Awards. His site-specific audio/visual performances have been seen in Walt Disney Concert Hall (USA), Hammer Museum (USA), International Digital Arts Biennial Montreal (Canada), Ars Electronica Festival (Austria), l’Usine | Genève (Switzerland), Arc De Triomf (Spain), Zollverein | SANAA’s School of Design Building (Germany), santralistanbul Contemporary Art Center (Turkey), Outdoor Vision Festival SantaFe New Mexico (USA), Istanbul Design Biennial (Turkey), Sydney City Art (Australia), Lichtrouten (Germany).

RYOICHI KUROKAWA

Japon sanatçı Ryoichi Kurokawa (doğum 1978, Osaka, Japonya), 1999’den itibaren uluslararası arenada sergilediği ve öncüsü olduğu büyüleyici görsel-işitsel ses işlerini yaratmak için video, yerleştirme, kayıt ve canlı performans gibi farklı medyalar kullanır. İşlerini zaman-tabanlı heykeller olarak tanımlayan sanatçı, ses ve imgeyi tek bir birim olarak algılar. İşleri, hayal edilen, üretilen ve kaydedilen seslerden oluşan senfoniler; video malzemesi ve bilgisayarda üretilmiş estetik ile birleşerek izleyicinin tanıdık olanı nasıl algıladığını dönüştüren bestelerdir.

İster şelalelerin kayıtları beyaz ses içinde kaybolurken, aynı zamanda izleyicinin çevresinde neredeyse ruhani ve saygı uyandıran bir durgunluk yaratıyor olsun; ister uyumsuz korkutucu bir savaş ve yıkım dünyasında saha kayıtları hata minimalizmi gibi bilgisayar üretimi yapılar ile bir arada uyum içinde var olsun: Ryoichi Kurokawa karmaşıklıkla basitliğin birbirini izlediği ve hayranlık uyandırıcı bir sentez içinde birleştiği bir görsel-işitsel dil icat eder ve sunar.

Kurokawa’nın en önemli projelerinden biri; 54. Venedik Bienali kapsamında gerçekleştirdiği, “One of a Thousand Ways to Defeat Entropy” (Entropiyi Yenmenin Bin Yolundan Biri) isimli sergi için özel üretilen görsel-işitsel kapsayıcı heykel “Octfalls”dur. 2010 yılında, “rheo: 5 horizons” isimli işi, Prix Ars Electronica’da Dijital Müzikler ve Ses Sanatı kategorisinde Ars Electronica Golden Nica ödülünü kazanmıştır.

Son dönemlerde Kurokawa, [renature: bc-class #n] isimli bir biyolojik model heykelleri serisi üzerinde çalışmaktadır. Bu seri, çeşitli böceklerin ve örümceklerin dış yapılarını, ince çizgilerle birleşen partikül topluluklarına dönüştürmektedir. Var olan mikroskopik yapılar üzerine inşa edilen bu moleküler mimari varlık ve yokluk arasında bir yerde asılı durmaktadır.

“Bir bakıma, Kurokawa kendi alanında akımlara yön veren biri ya da hala diğerlerine yol gösteren estetik-tanımlayıcı bir öncü olarak görülebilecek bir sanatçıdır. Araştırmalarının hayret verici çeşitliliği sınır tanımadan akan hayranlık uyandırıcı bir yaratıcılığa işaret eder. Elektronik imge ifadesinin örnekleri ile ilgili klişe düşünceleri yıkan ve aşan türler-üstü bir sanatçıdır.” Naut Humon-Rhythm & Noise kurucusu ve Ars Electronica jüri üyesi Kurokawa, Tate Modern, Londra; 54. Venedik Bienali, Arsenale Novissimo, Venedik; transmediale, Berlin; Güzel Sanatlar Merkezi, Brüksel; Espace Louis Vuitton, Paris; eARTS, Şangay; ve MACBA, Barselona dahil, pek çok uluslararası sanat kurumu ve festivalinde işlerini sergilemiş ve performanslar gerçekleştirmiştir.

Ryoichi Kurokawa Berlin’de yaşamakta ve çalışmaktadır.

Japanese artist Ryoichi Kurokawa (b. 1978, Osaka, Japan) uses various media- video, installation, recording and live performances -in order to produce stunning audio-visual sound pieces which he has been pioneering and presenting internationally since

1999. He describes his works as time-based sculptures and considers sound and image as a single unit. His works are literally compositions- symphonies of sounds imagined and produced as well as recorded -that, in combination with video material and computer generated aesthetics, change how the spectator views the familiar.

Whether the recordings of waterfalls obliterate into white noise while simultaneously forming an almost spiritual and reverent stillness around the viewer, or whether field recordings in combination with computer generated structures like glitch minimalism coexist in harmony in an un-harmonious terrifying world of war and destruction: Ryoichi Kurokawa invents and presents an audiovisual language where complexity and simplicity alternate and combine in a fascinating synthesis.

One of Kurokawa’s key realizations as part of the 54th Venice Biennale, was the immersive audiovisual sculpture ‘Octfalls’, commissioned for the exhibition “One of a Thousand Ways to Defeat Entropy”. In 2010, his work “rheo: 5 horizons” won the Ars Electronica Golden Nica, Prix Ars Electronica, in the category Digital Musics & Sound Art.

Most recently, Kurokawa began a series of sculptures [renature: bc-class #n] of biological models, that turn the exterior structure of various insects and arachnid organisms into collections of particles connected by fine lines. Elaborating on the existing microscopic structures, this molecular architecture is suspended somewhere between existence and non-existence.

“In a sense, Kurokawa is an artist who can be regarded as an exemplary trendsetter in his field, or as an aesthetic-defining trailblazer who is still pointing the way for others. The astonishing diversity of his explorations points to an amazing productivity that seems to flow without end. He is a genre-transcending artist who continues to confound and transform stereotyped notions concerning the illustration of electronic image expression.” Naut Humon-founder of Rhythm & Noise and jury member at Ars Electronica.

Kurokawa has exhibited and performed at various international art institutions and festivals including at Tate Modern, London; the 54th Venice Biennale, Arsenale Novissimo, Venice; transmediale, Berlin; Center for Fine Arts, Brussels; Espace Louis Vuitton, Paris; eARTS, Shanghai; MACBA, Barcelona.

Ryoichi Kurokawa lives and works in Berlin, Germany.

SELÇUK ARTUT

Selçuk Artut (1976), İstanbul’da yaşıyor. Yoğun olarak insan ve teknoloji ilişkisi üzerine çalışmalar üretmektedir. Geçmişte dört kitabın yazarı olan sanatçının sanatsal faaliyetleri; teknolojik uygulamalara dayalı çağdaş sanat pratikleri üzerine odaklanmıştır. Eserleri ICA London, İstanbul Bienali, Moving Image New York ve Art Hong Kong’da sergilenmiştir.

Lisans derecesini Koç Üniversitesi Matematik Bölümü’nden, yüksek lisansını Londra Middlesex Üniversitesi Ses Sanatları Bölümü’nden almıştır. Doktorasını Medya İletişim Felsefesi üzerine tamamlamıştır. Şu anda tam zamanlı olarak Sabancı Üniversitesi Görsel Sanatlar ve Görsel İletişim Tasarımı Programı’nda Ses, Etkileşimli Sanat ve Tasarım, Teknoloji, Kültür ve Sanat Felsefesi üzerine dersler vermektedir.

Selçuk Artut (1976) lives in Istanbul. Artut spends much of his time philosophizing on human-technology relations. An author of four books in the past, his artistic activities are mainly focused on contemporary art practices based on technological

embodiments. His art works have been exhibited at ICA London, Istanbul Biennale, Moving Image NY, Art Hong Kong, etc. Artut has received his BSc in Mathematics from Koç University, Istanbul/TR, MA in Sonic Arts from Middlesex University, London/UK and his PhD on Philosophy of Media Communications, Switzerland. Currently, he is teaching at Sabanci University Visual Arts and Visual Communication Design Program and lecturing on Sound, Interactive Art and Design and Philosophy of Technology, Culture and Art.

SIMON HEIJDENS

1978 yılında Breda, Hollanda’da doğan Simon Heijdens’in mekana-özgü yerleştirmeleri söylem ile somut olanı birleştirir ve bizi gündelik hayatımızda çevreleyen mekanların gizli özlerini ve özelliklerini izlemek ve ortaya çıkarmak için rastlantı kavramını inceler.

Aralarında MoMA New York’un Daimi Koleksiyon Galerileri’nde üç-duvarlı projeksiyonunu bir sene süresince (2014-2015) sergileme dahil, Avrupa, Birleşik Devletler, Orta Doğu ve Asya’da 50’den fazla ülkede kamusal alanlar, müzeler ve galerilerde sergilenen ve büyük beğeni gören projeksiyon işleri “Tree” (Ağaç) ve “Lightweeds” (IşıkOtları) (mekana tepki veren ışık projeksiyonu, 2014), “karmaşık bir teknoloji ve doğal süreçlerin evliliğini” temsil eder.

İşleri, MoMA New York, Chicago Sanat Enstitüsü, Boijmans van Beuningen Müzesi (Rotterdam), Victoria & Albert Müzesi (Londra), Fonds National d’Art Contemporain (Fransa), Kudüs Müzesi ve Hong Kong Şehir Konseyi’nin daimi koleksiyonlarında yer almaktadır. Dünya çapında Victoria and Albert Müzesi (Londra), Stedelijk Museum (Amsterdam), Garage Museum of Contemporary Art (Moskova), Katara Art Center (Doha) ve CAFA (Pekin) dahil pek çok müzede sergilenmiştir.

Komisyon işleri arasında Art Basel/Miami 2013 (Perrier Jouet komisyonu), Swarovski Crystal Palace 2006, Droog, Wallpaper, Handmade ve Contrasts Gallery (Şanghay) için yaptığı işler sayılabilir. 2002 yılında Rotterdam, Hollanda’da kurduğu stüdyosu, 2005 yılından itibaren Londra’da faaliyet göstermektedir. Sanatçı; 2005-2010 seneleri arasında Royal College of Art’ta ders vermiştir.

(b.1978. Breda, The Netherlands)

Simon Heijdens’ site-specific installations are merging the narrative and the tangible, and explore the concept of coincidence to trace and reveal the hidden essence and character of the spaces that surround us in everyday life.

‘A marriage of intricate technology and natural processes’ such as his acclaimed projection works ‘Tree’ and ‘Lightweeds’ (site-responsive light projection, 2004) which have been exhibited and installed in over 50 public spaces, museums and galleries throughout Europe, the US, the Middle East and Asia, including a one year exhibition of a three wall projection at the Permanent Collection galleries of the Museum of Modern Art New York in 2014/2015.

His works are represented in the permanent collections of MoMA New York, the Art Institute of Chicago, Boijmans van Beuningen Museum Rotterdam, the Victoria & Albert museum London, Fonds National d’Art Contemporain France, Israel Museum Jerusalem and Hong Kong City council, and it has been exhibited extensively across the world in museums such as V&A London, Stedelijk Museum Amsterdam, Garage Museum of Contemporary Art Moscow, Katara Art Center Doha and CAFA Beijing.

Commissions include Art Basel/Miami 2013 (the Perrier Jouet commission), Swarovski Crystal Palace 2006, Droog, Wallpaper Handmade and Contrasts Gallery Shanghai. Founded in Rotterdam, The Netherlands in 2002, his studio has been based in London, UK since 2005, where he lectured at the Royal College of Art from 2005 to 2010.

ZIMOUN

1977 yılında İsviçre’de doğan Zimoun, Bern’de çalışmakta ve yaşamaktadır. İşleri solo ve grup sergilerde ve performanslarda dünyanın dört bir yanında sergilenmiştir. Zimoun çeşitli sanat ödüllerine layık görülmüş ve birçok üniversitede konuk hoca olarak görev almıştır.

Yakın dönemde işlerinin sergilendiği yerler arasında Nam June Paik Sanat Müzesi (Kore), Kuandu Güzel Sanatlar Müzesi (Taipei), Ringling Sanat Müzesi (Florida), Harnett Sanat Müzesi (Richmond), bitforms galerisi (New York), Kunsthalle (Bern), Seoul Sanat Müzesi, Güncel Sanat Müzesi (Liechtenstein), Güzel Sanatlar Müzesi (Rennes), Art Basel, Güncel Sanat Merkezi (Brüksel), Galerie Denise René (Paris), Museum Les Champs Libres (Rennes), Çağdaş Sanat Müzesi MNAC (Bükreş), Beall Art Center (Los Angeles), Güzel Sanatlar Müzesi (Bern), Çağdaş Sanat Müzesi MSUM (Ljubljana), Ulusal Sanat Müzesi (Pekin) ve Güzel Sanatlar Müzesi (Lugano) sayılabilir.

Zimoun, born in Switzerland in 1977, lives and works in Bern. His work has been presented in solo and group shows as well as performances internationally. Zimoun has been awarded different art prizes and residencies and has served as a guest lecturer.

Recent displays of his work include exhibitions at the Nam June Paik Art Museum in Korea; Kuandu Museum of Fine Arts, Taipei; Ringling Museum of Art, Florida; Harnett Museum of Art, Richmond; bitforms gallery New York; Kunsthalle Bern; Seoul Museum of Art; Museum of Contemporary Art Liechtenstein; Fine Arts Museum Rennes; Art Basel; Central for Contemporary Art Brussels; Galerie Denise René Paris; Museum Les Champs Libres, Rennes; Contemporary Art Museum MNAC Bucharest; Beall Art Center, Los Angeles; Museum of Fine Arts Bern; Museum of Contemporary Art MSUM, Ljubljana; National Art Museum, Beijing; Museum of Fine Arts Lugano; among others.

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

KÜRATÖR / CURATOR
Ceren Arkman
Irmak Arkman

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



