

İNSANIN YENİ GÜNDEMİ
THE NEW HUMAN AGENDA

13 Nisan / April 2019

25 Mayıs / May 2019

İNSANIN YENİ GÜNDEMİ

İnsanın Yeni Gündemi, sadece insanlar arasındaki değil, aynı zamanda diğer organizmalar ve ekosistemlerle olan ilişkilerimizdeki yaşam koşullarına, birlikte yaşama politikalarına ilişkin kafa yormak ve hâkim güç mekanizmalarını sorgulamak için oyuncu bir tartışma platformu yaratıyor.

Doğal yaşam alanları dijital manzaralara tercüme edilirken, ormandaki hayvana, dünyamızı dolduran mikro-organizmaya dair, insanın sınırlarını dışı doğru uzaya veya içe doğru bedenimize iten yeni bakış açıları kazanıyoruz. Bu sergideki çalışmalar insan zihninin değişken sosyal ve doğal bağımlılık zincirleri ile nasıl başa çıkabileceğini ve onları nasıl etkilediğini araştırıyor, insanlığın sağlam sosyal yapılar ve küresel çevreyle dayanıklı birlikte yaşam formülleri kurarken yaşadığı başarısızlıkları anlamaya ve bunlarla mücadele etmeye çalışıyor.

Sergi adını Yuval Noah Harari'nin insanlığın gelecek olasılıkları hakkında bilgi dolu ancak sorgulayıcı görüşlerini içeren ilham verici "Homo Deus: Yarının Kısa Tarihi" isimli kitabından alıyor ve "İnsanlık ne için çabılıyor?" sorusunu merkeze alıyor. Bu bağlamda *İnsanın Yeni Gündemi*, yalnızca küresel-politik arenadaki egemenlik mücadelelerine değil aynı zamanda dijital sanat teknolojilerinin ve insan davranışlarını gösteren bilgisayar destekli platformların (sosyal medya ve bilgisayar oyunları gibi) hâkim güç mekanizmalarını nasıl değiştirebileceğini soruyor. Bu teknolojiler kimilerince "Antroposen" olarak adlandırılan çağda nereye kadar kültürel, ekonomik ve ekolojik bir değişim için kullanılabilir? Sanatsal ve bilimsel araştırmalar böyle bir değişim için nasıl harekete geçirilebilir? Ve daha da önemlisi, büyük, güçlü teknolojilerin ortaya çıkardığı zehirli yan etkiler ve muazzam boyuttaki istismar potansiyeliyle nasıl başa çıkacağız?

İnsanın Yeni Gündemi sergisindeki işler, bu büyük soruları belli küçük anlara indirgeyerek düşünmemize izin veren kurgusal gerçeklikler yaratıyor. Uzun süre düşünülmüş ve özenle bir araya getirilmiş bu parçalı manzaralar, kendi içimizdeki bazı şeyleri daha iyi görmemizi sağlıyor. İlk bakışta, Alex Verhaest'in "Âtıl Zamanlar" isimli çalışması 16. yüzyıldan kalma bir Flaman resmine hareketli bir görüntü tekniğiyle atıfta bulunarak görünüşte belki oyuncu bir ortamdan başka bir şey oluşturmuyor. Oysa telefonumuzla bağlantıya geçerek işi

aktive ettiğimizde ekrandaki karakterleri canlı hale getiriyor ve insanın duygusal yetersizliklerine dair son derece hazin bir öyküye tanık oluyoruz. Bu kurgusal kesit, babasını kaybeden bir ailenin hazin bir deneyimini büyük bir samimiyetle aktarır görünüyor, ancak bu deneyimin sanatçının kişisel tarihinin bir parçası olup olmadığını bilemiyoruz. Karşı karşıya kaldığımız, öznel, acı, kayıp, kişisel başarısızlık ve kendine güvensizlik gibi hepimizin uğraştığı psikolojik sorunlarla ilgilenen bir hikâye. *Âtıl Zamanlar* iletişimsizlik meselesiyle ilgili olmasına rağmen, ekrandaki karakterleri takip etmemizi ve her birinin mahrem dünyası ile iletişim kurmamızı talep ediyor. Verhaest, bizi bu aile üyelerinin mahrem ve travmatik anılarını izlemeye davet ederken belki de bu aile üyelerinin kendi ailemizin herhangi bir ferdi olabileceğini bize hissettirerek, muhtemelen çok da parçası olmak istemeyeceğimiz bir hikâyeye bizi dahil ediyor.

Bilim kurgu dilini kullanan Larissa Sansour *Gelecekte En İyi Porselenden Yemek Yediler* adlı videosu ile fantastik ve distopik bir manzaraya yer açıyor. Başlangıçta konumlandıramadığımız bu "yok-yer" (non-lieu), gerçekçi semboller gökten inerken yavaş yavaş mekânı tanımlayıcı işaretler göstermeye ve zihnimizde tanımlanmaya başlıyor. Filistin'in İsrail işgaline karşı direnişinin simgesi olan seramik nesnelere -kufiyah-sanatçının anlatı terörizmi olarak nitelendirdiği, devam eden sömürgeciliğin görünmez elini sembolize ediyor. Sansour, dijital dünyayı, fiziksel dünyadaki topraklarından edilmiş Filistinliler için bir simulacrum oluşturmak adına kullanıyor. İşin yarattığı duygusal deneyim ise oldukça üzücü ve kasvetli. Bir yere varmak ve kendi anlatılarını ele geçirmek için, Sansour'un kahramanları karanlık ve yabancı bir yerde yaşıyorlar. Belirli bir ulusal bağlamın ötesinde, *Gelecekte En İyi Porselenden Yemek Yediler*, izleyicileri bugün kolektif olarak geldiğimiz noktanın yani önceki nesillerin değişime olan inancının yitirildiği noktanın korkusuyla kuşatıyor. 1960'larda siyasal bağımsızlık, toplumsal cinsiyet eşitliği, medeni haklar ve işçi hakları için verilen mücadele, bugün ağlar üzerine kurulan ve gözetimin her yerde hissedildiği büyük bir güce yol açtı. Siyasi ve etik kararlarımıza ilişkin eleştirel duruşumuz ve alternatif çözümler gün geçtikçe ortadan kalkarken kendimizi köşeye sıkışmış hissediyoruz.

Belki de bu hâkim kapana kısırılmışlık duygusunu ifade etmek için en uygun çalışma Lawrence Lek'in 2065'idir. Verhaest'in kurgulamış olduğu oyuncu alanı bir adım daha ileri götüren Lek'in mekânı dönüştüren yerleştirmesi, doğrudan video



oyunlarının dilinden ve stratejilerinden yararlanıyor. Bir “açık dünya” video oyunu olarak tasarlanan *2065*, oyuncularını sanal bir adada kurulan beş bölge arasına ışınlayarak Singapur, Malezya ve Hong Kong’daki çeşitli mekânlarda hissetmelerini sağlıyor. İzleyicilerin oyun oynadıkları bir pasajı aynen yansıtacak şekilde tasarlanmış olan yerleştirmede ilk eğlence hissi, oyuncular kendilerini hayatlarına kast eden bir adada mahsur kalmış hissettikçe rahatsız edici bir boşluğa dönüşüyor. Ufkun ve başka hiçbir yoldaş gezginin olmadığı bu yerdeki yalnızlık hissi çalışmanın tamamını ele geçiriyor ve oyuncu kısa bir süre içinde kendisini görünürde hiçbir çıkışı olmayan bir aynalar koridorunda geçen tekil bir mücadele ve direniş içinde buluyor.

İnsanın Yeni Gündemi’ndeki işler kararlarımızı verme yolunda kendimizi hep yalnız hissettiğimiz bu kişisel ve duygusal deneyim sayesinde, dünyadaki konumumuzu yeniden gözden geçirmemizi sağlıyor. *Bir Hayvanın Gözünden* ile, Marshmallow Laser Feast, görünüşte oldukça basit bir önermede bulunuyor ve insanın bir an için kendi algısını bir kenara bırakarak bir hayvanın görsel ve işitsel algısıyla hareket etmesini öneriyor. Bütün tek tanrılı dinler, Tanrı’nın erkeği yarattığı ve geride kalan her şeyi de onun hizmetine sunduğu fikrini temel alır: kadınları, hayvanları ve bitkileri. Batı ideolojisi de geniş bir perspektiften bakıldığında bu temel hayat görüşüne dayanır. *Bir Hayvanın Gözünden* gelişen teknolojiler sayesinde kazandığımız yeni bakış açılarıyla bu fikre meydan okuyor. Tabii çalışma bize yine insanın kurguladığı bir dünya ve bir hayvan gözüne ilişkin bir yorum sunuyor ancak yine de bu küçük ve basit jest, farklı yorumların varlığına ilişkin bir teşebbüste bulunuyor. Farklı görme olasılıklarını sorgulayarak, duyularımız, fiziksel özelliklerimiz ve yeteneklerimiz değiştikçe - örneğin baş döndürücü bir hızla daireler çizerek dolaşmak yerine iki ayak üzerinde doğrusal bir şekilde yürüyerek- algımızın da değiştiğini göz önünde bulundurmamız gerektiğini düşündürüyor.

Doğanın dünyasını ve ekranların dünyasını dönüştüren teamLab tarafından kurgulanan *Geçici Hayat*, dijitalin geçiciliği, yapaylığı ve uçucu zarafeti konusunda bir ısrarı sergiliyor; çürüme, hastalık ve ölüm süreci kadar yaşam sürecinin kendisini de süreci dijital olarak yavaşlatabilme özelliği sayesinde görünür kılıyor. Bildik yok oluş ve yeniden doğuş döngüsünü ima ederek, göz ve deneyimler tarafından tetiklenen şey aslında bu döngüye dair edinilmiş duyguların

hafızası. teamLab de aslında tıpkı Refik Anadol gibi, dijitalin hafızayı biçimlendirme şekilleri ile ilgileniyor. Anadol’un *Saklı Mekândan Anılar – Çalışma I* isimli işi makinenin zihnindeki alanı araştırırken bellek ve hayaller, tanıma ve algılama arasındaki ilişkiyi inceleyen üç çalışmadan oluşan bir koleksiyon. Makine zekasına dayanarak Anadol, çevrimiçi bulunabilen milyonlarca bina görüntüsünü sistematik olarak değiştirmek için rastgele algoritmalar kullanıyor. Bu yeni üretilen alan, insan gözüyle bir şekilde algılanabilir olsa da matematiksel bir hesaplama makinesi için nihayetinde yanıltıcı olduğundan hayali olası alternatif gelecekler sunuyor ve gizli kalmış geçmişleri ortaya çıkarıyor.

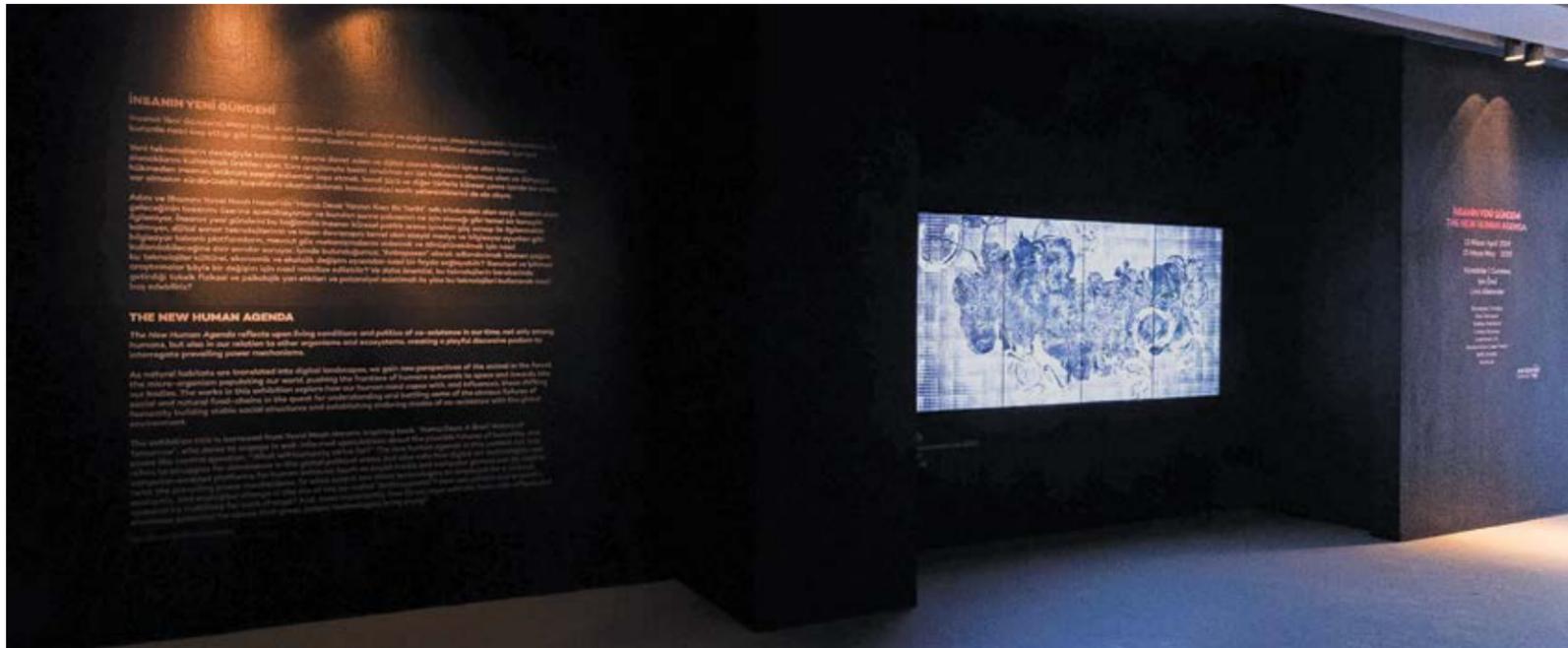
İnsani matematiksel hesaplamaların dikkatlice yapılandırılmış dijital manzaralara dönüşümü, Gâetan Robillard’ın ellerinde, üç boyutlu haritalandırılmış büyüleyici bir okyanusta, deniz dibinde ya da sert kayalara karşı kırılan pikseli dalgalar şeklinde ortaya çıkıyor. Robillard’ın Fransız Guyana’sındaki, Cayenne Şeytan Adası’ndan kaçmak için temel sayma tekniklerini kullanarak okyanus dalgalarının hareketini anlamaya çalışan ve böylece kendine bir kaçış planı hazırlayan mahkûm Henri Charriere’nin öyküsünden ilham alarak hazırladığı *Dalğanın İzinde* isimli dijital videosu, bilgisayar simülasyonu, kaçış rotası planlamak gibi son derece derin bir duygusal deneyimi, imajın görünür bir dijital protez olarak altında bulunduğu mutlak bir ızgara sistemine dönüştürüyor.

Bugün dijital medya teknolojilerimiz hali hazırda sinir sistemlerimizle kablosuz olarak dolaşık hale gelecek kadar gelişmiş durumda. Bir yandan ulaştıkları berrak kontrastlar ve pürüzsüzce işlenmiş hareketli imgeleriyle yarattıkları estetik görme korteksimizi okşarken, bir yandan da iştah açıcı tuşları tıklayarak ve doldurduğumuz formlardan ödülleri bekleyerek kendi kendimize dozlarca nano-tatminler enjekte edelim diye bizi dürtüklüyor. Her bir konu için gereğinden fazla “app” var, her biri zihinsel ve kişisel gelişim öneren, ya da bize güvenli bir elin yardımıyla rehberlik eden.

Dijital teknolojilerin önümüze yem atarak bir an önce onları midemize atalım diye bizi böylesine cezbetmesine bakılırsa, belli ki bir yandan insan-dışı olanın gündeminin de ayırında olmak da önemli. Bu acaba kendisini misafir eden sinir sistemine hastalık bulaştırıp, ardından onun davranışını değiştirerek içinde büyüyen bir mantar gibi, asalak olanın gücü ele geçirmesi midir? Buna benzer distopyalar defalarca

ortaya konuldu. Ancak, hayal etmesi cezbedici olan böylesi bir fikir silsilesinin kendisi belki de dikkatimizi dağıtan ve bizi asıl problemden uzaklaştıran bir kurgu: Sergideki işler, arzularımızın ve korkularımızın, bir başka deyişle, duygulara dayanan gündemimizin yapısını yeniden ele alarak her yere nüfuz eden insan gündeminin baskınlığının izini sürüyor. *İnsanın Yeni Gündemi*, dönüp dolaşip nihayetinde bizi bir kez daha kendimize bakmaya çağırıyor: dünyayı yürüten şey neyse, bizim gündemimiz o olmuştur hep, öteden beri. Biz hala biziz. Buradayız ve eğer burada kalmaya devam edeceksek, bireysel ve toplu olarak gündemimizi yeniden anlamalı ve yeniden düşünmeliyiz.

Işın Önoğ & Livia Alexander



THE NEW HUMAN AGENDA

The New Human Agenda reflects upon living conditions and politics of co-existence in our time, not only among humans, but also in our relation to other organisms and ecosystems, creating a playful discursive podium to interrogate prevailing power mechanisms.

As natural habitats are translated into digital landscapes, we gain new perspectives onto the animal in the forest, the micro-organisms populating our world, pushing the frontiers of humans outwards into space and inwards into our bodies. The works in this exhibition explore how our human mind copes with, and influences, these shifting social and natural chains of co-dependency in the quest for understanding and battling some of the obvious failures of humanity—building stable social structures and establishing enduring modes of co-existence with the global environment.

The exhibition title is borrowed from Yuval Noah Harari’s inspiring book, “Homo Deus: A Brief History of Tomorrow”, who dares to engage in well-informed speculations about the possible futures of humanity, and poses the central question, “What will humanity strive for?” *The New Human Agenda* in this context not only refers to struggles for dominance in the global political arena, but also asks how digital art technologies and computer-enabled platforms for human behavior (such as social media and computer games) can be used to twist the prevailing power mechanisms. To what extent can these technologies be employed for a cultural, economic, and ecological change in the era of the so-called “Anthropocene”? How can artistic and scientific research be mobilized for such change? And, most importantly, how do we cope with the toxic side-effects and enormous potential for abuse that great, potent technologies bring along?

The works in *The New Human Agenda* create constructed realities that allow us to engage such monumental questions by breaking them down into certain small moments. Long meditated and painstakingly composed, these fractured tableaus allow us to see something within ourselves. At first glance, *Idle Times* by Alex Verhaest seemingly creates no more than a playful environment, movingly referencing a 16th century Flemish painting. As we tinker with our phone, we activate the work and make the characters on the screen

in front of us come alive, for us to witness a devastating story of an emotional incompetence. This fictitious snippet is drawn from a very intimate experience of a family losing their father, but we never know if this experience is part of the artist’s personal history or not. It is a story that deals with subjectivity, pain, loss, personal failure and lack of self-esteem, psychological traits that we all deal with. The work asks us to attentively follow and connect with the characters and the intimate studies of each on the various screens making up the installation, although the work itself is about an inability to communicate. Verhaest invites us to encounter an intimate and traumatic memory of these family members, implicating us in a story that we probably do not even want to be part of, perhaps because this family can stand for any one of our own families.

Drawing on the language of science fiction, Larissa Sansour opens up a fantasmatic dystopian landscape in *In the Future They Ate from the Finest Porcelain*. This conjured non-place gradually spews identifying markers, as realistic symbols begin falling down from the sky. Ceramic objects bearing icons of Palestinian national resistance to Israeli occupation—the kufiyah—symbolize the invisible hand of ongoing colonialism and what she refers to as narrative terrorism. Sansour harnesses the digital to carve out a simulacrum for Palestinians displaced off their land in the physical world. The emotional experience created by the work is distressing and bleak. To arrive at a place, to usurp their own narrative, Sansour’s protagonists inhabit a dark and alienated space. Beyond a specific national context, *In the Future They Ate from the Finest Porcelain* encircles viewers in its angst over where we have collectively arrived today when earlier generations’ belief in change is dissipating. The 1960s’ struggles for political independence, gender equality, civil rights and labor rights have given way to the omnipresent power of network connectivity and surveillance. With our political and ethical decisions at a critical stance and as alternative solutions are disappearing day by day, we find ourselves cornered.

Perhaps there is no more eloquent work to express a prevailing sense of entrapment than Lawrence Lek’s *2065*. Taking Verhaest’s playfulness a step further, Lek’s work draws directly from the language and strategies of video games. Set up as an ‘open-world’ video game, *2065* teleports players between five zones set on a virtual island, simulating various locations

in Singapore, Malaysia, and Hong Kong. The installation is set up as an arcade which mirrors the game viewers are playing. The initial sensation of fun quickly gives way to a disquieting emptiness as gamers find themselves trapped on an island that takes one's life away. Devoid of a horizon and empty of fellow travelers, loneliness pervades the work. The game quickly becomes a sole struggle, a sole resistance in a journey that leads to a hall of mirrors without exit in sight.

Through this personal emotional experience of finding ourselves alone in our decisions, the works in *The New Human Agenda*, let us reconsider our own position in the world. With *In the Eye of the Animal*, Marshmallow Laser Feast attempts a seemingly simple proposition: leaving one's own perception and taking on the visual and sound perception of an animal. All monotheistic religions are based on the idea of God creating man and everything else emanating from it in the service of man: women, animals, plants. Western ideology is broadly based on this very basic vision of the world. Drawing on new perspectives afforded to us by emerging technologies, *In the Eye of the Animal* challenges that idea. Of course, we are still seeing the world constructed in the work through a human interpretation and perception of the animal's view, but nonetheless it is a simple small gesture of attempting to do so. Interrogating the possibility of seeing differently, it opens a window for us to consider the difference in perception when our faculties and physical traits and abilities change - walking on two feet in a linear manner, as opposed to flying around in circles at a dizzying speed.

Impermanent Life by teamLab, transforming the world of nature and the world of screens, insists on the ephemerality, artificiality, and fleeing delicateness of the digital. The work shows us the process of life as much as the process of decay, disease and dying. The ability to digitally slow down the process allows the naked eye to fully see and perceive what previously had not been possible to capture. Implying the inevitable cycles of perishing and re-birth, what is captured by the experience, by the eye, is the memory of the emotions triggered by it. teamLab, as does Refik Anadol, are pre-occupied by the ways the digital shapes memory. Anadol's *Memoirs from Latent Space - Study I* is a collection of three works that consider the relationship between memory and dreams, recognition and perception, by exploring the space in the mind of a machine. Drawing on machine intelligence,

Anadol deploys random algorithms to systematically manipulate millions of images of specific buildings available online. This manufactured space, while somewhat recognizable to the human eye, might be construed as deceptive to the ultimately mathematically calculating machine, thus illustrating a dreamscape of possible alternative futures and excavating hidden pasts.

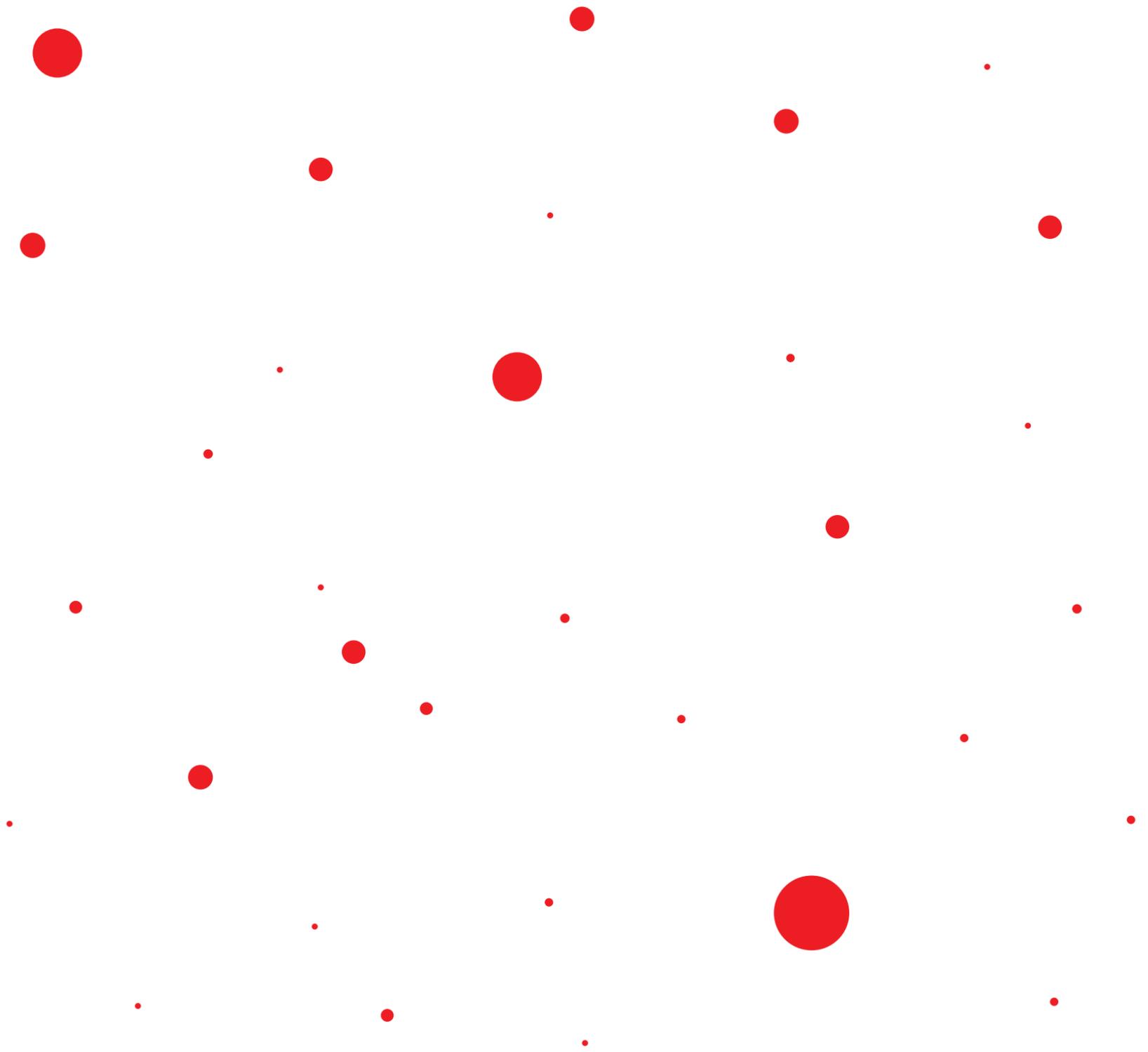
The transformation of human mathematical calculations into carefully structured digital landscapes generates at the hands of G  etan Robillard a mesmerizing ocean of pixelated waves breaking against a seafloor grid and hard angular rocks mapped in 3D. Robillard's *In Search of a Wave* is inspired by the story of Henri Charriere, a convict at the penal colony Devil's Island in Cayenne, French Guiana, who used basic counting techniques to familiarize himself with the movement of the ocean's waves, enabling him to plan his escape from the island. The computer simulation transforms a deeply emotional human experience of planning an escape route into a strict grid that underlies the image as a visible form of digital prosthesis.

Our digital media technologies already go to great lengths to wirelessly entangle themselves with our nervous systems. Their aesthetics caress the visual cortex with clear contrasts and smoothly rotating renderings; They nudge us to self-administer doses of nano-satisfaction upon clicking an appetizing button, and condition us to expect rewards from filling in certain forms. There is a plethora of apps "for that", which offer cognitive enhancements, self-improvement, or to take us by the hand and guide us safely.

It is tempting to recognize a *non-human* agenda in the way the digital technologies bait us, how they soothe us into ingesting them. Is this an attempt of parasitic takeover, akin to a fungus that infects a host's nervous system, alters its behavior and eventually overgrows it? Similar dystopias have been entertained numerous times before, but this alluring train of thought may be a distraction itself: The works in this exhibition retrace the dominance of the all-permeating *human* agenda in rediscovering the structure of our desires and fears—in other words, of our emotive agenda—imprinted onto the digital scaffold. In observing this, we are brought back to ourselves full circle: What drives our world has been our agenda, all along. It is still just us. We are here and if we are

to stay, we must individually and collectively understand and rethink our own agenda.

Işın   nol & Livia Alexander



Sanatçılar / Artists

Alex Verhaest
Gaëtan Robillard
Larissa Sansour
Lawrence Lek
Marshmallow Laser Feast
Refik Anadol
teamLab



teamLab

Impermanent Life, 2017

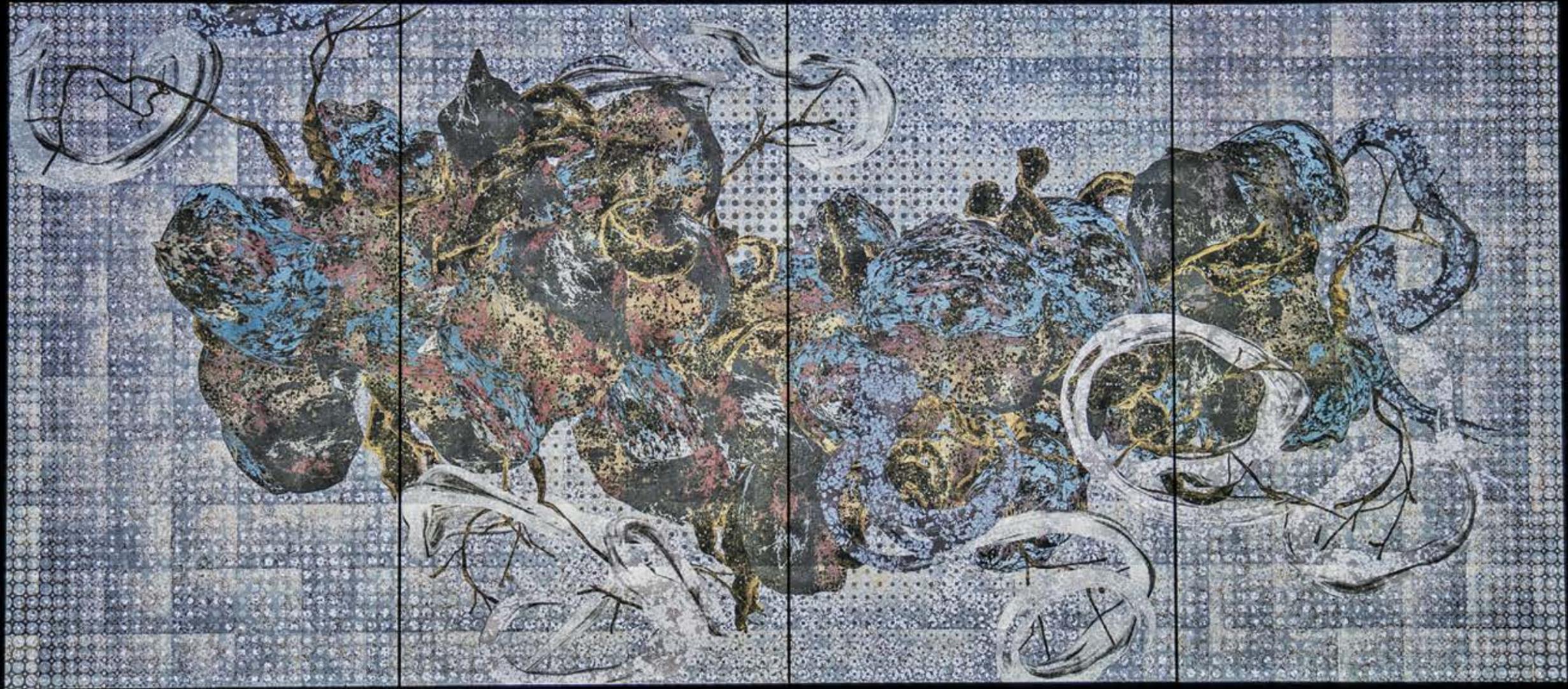
Geçici Hayat

Dijital eser, 4 kanal, 10' (loop) / Digital work, 4 channels, 10' (loop)

Sanatçı ve İkkan Art International Pte Ltd izniyle / Courtesy of the artist and İkkan Art International Pte Ltd

Bilgisayar üzerinden oluşturulan animasyon (CG), grafik tasarımı, mimarlık ve mühendislik alanlarında oldukça dikkat çeken dijital uygulayıcılardan oluşan bir sanat kolektifinin eseri olan *Geçici Hayat*, kiraz çiçekleri yüzeyde açılıp yayıldıkça ekrana süzülen çiçek yapraklarının ve suyun ritmik akışını izler. Arka planda, bir daire, yüzyıllar boyu Japon kanonunun bir parçası olan sulu boyaları ve manzarayı konu eden parşömen resmini akla getirircesine meditatif bir hareketle düzenli aşamalarda büyür ve küçülür. Doğanın ve ekranların dünyasını dönüştüren *Geçici Hayat*, yine de dijitalliğin önemsizliği, yapaylığı ve gözden kaybolan hassaslığı konusunun altını çiziyor.

From the art collective composed of a wide swath of digital practitioners in CG animation, graphic design, architecture and engineering, *Impermanent Life* follows the rhythmic flow of the water and flower petals that permeate the screen, as cherry blossoms spread and scatter across its surface. In the background, a circle grows and shrinks in regular gestations in a meditative gesture, calling to mind watercolors and landscape scroll paintings that have been a part of the Japanese canon for centuries. Transforming the world of nature and the world of screens, *Impermanent Life* nevertheless insists on the ephemerality, artificiality, and fleeing delicateness of the digital.





Marshmallow Laser Feast

ITEOTA (In the Eyes of the Animal), 2015

Bir Hayvanın Gözünden

Çok kanallı video, 5' / Multichannel video, 5'

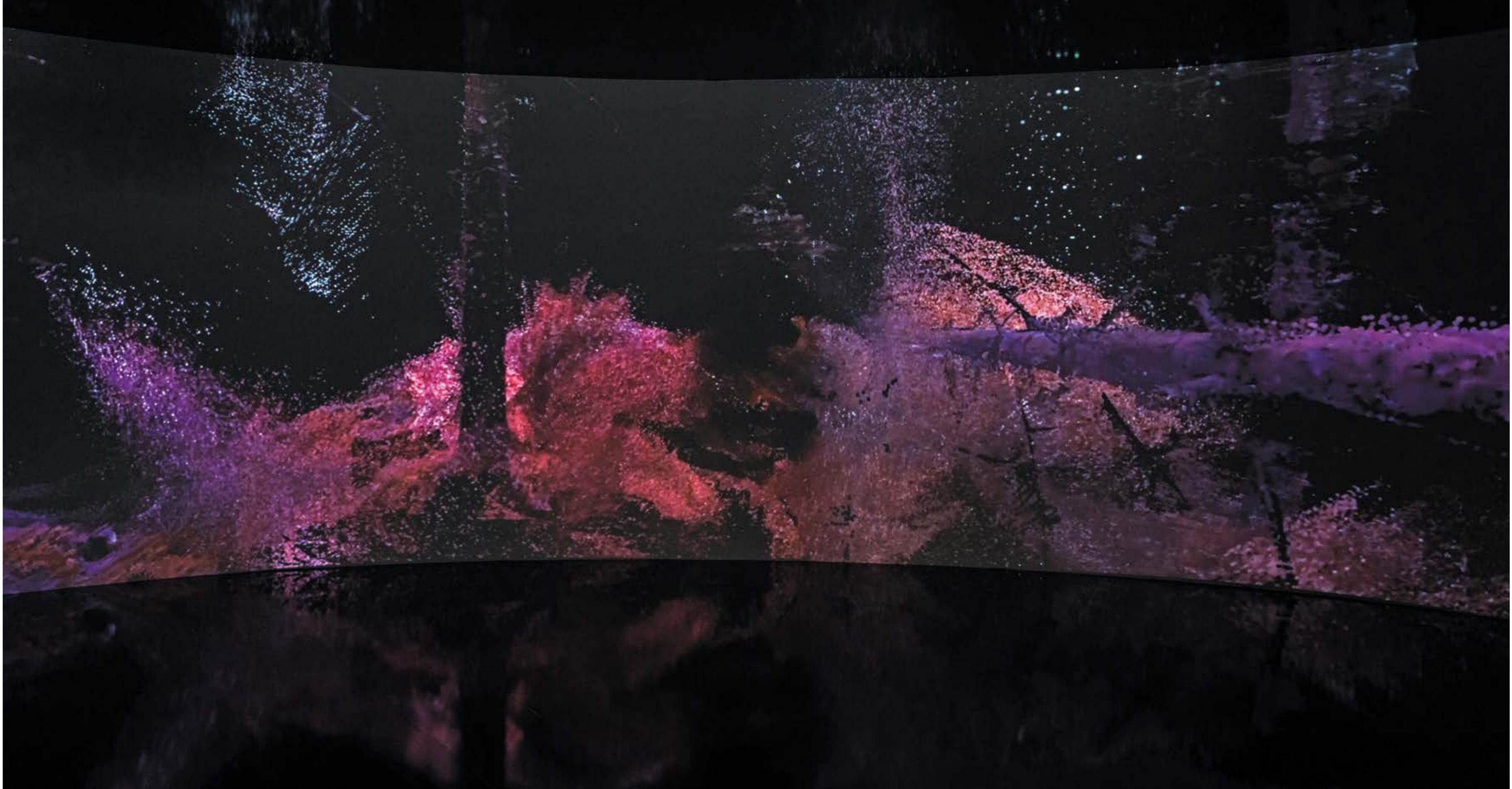
Sanatçının izniyle / Courtesy of the Artist

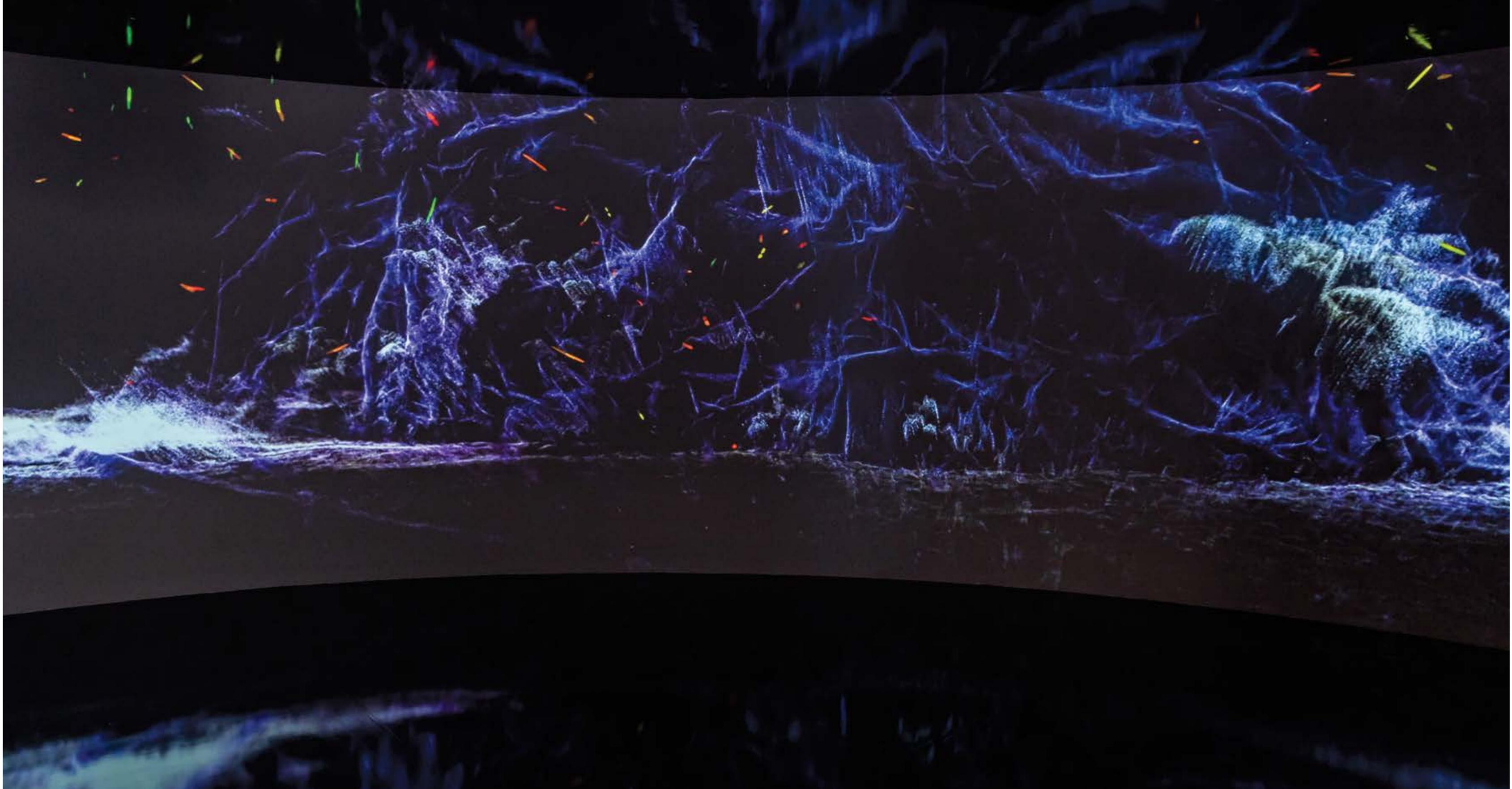


Bir Hayvanın Gözünden, Kuzey İngiltere'de bulunan Grizedale Ormanı'nda kaydedilmiş ses kayıtları eşliğinde, ormanı, gökyüzünden süzülen bir kuşun, bir kütükte duran yusufçuğun, fotosentez yapan ormanlık alanda uçan bir sivrisineğin ve bataklıktaki bir kurbağanın gözlerinden görmemizi sağlayarak bizi insani sınırlarımızın ardında yatan gerçekliği düşünmeye davet ediyor. Kızıl tonlarında, daha yüksek karbondioksit yoğunluğu resmeden bir renk paleti yaratan ağaçlar, kızılı yutarak nefes alıyor ve daha donuk bir renk paletiyle dışarıya oksijen veriyor. *Bir Hayvanın Gözünden*, diğer türlerin optik duyuşsal bilgileri nasıl işlediğini ve insanların ormanı görsel olarak algılayışları konusunda derinlemesine düşünme şansı verir.

In the Eye of the Animal invites us to consider reality beyond our human limits by seeing the forest through the eyes of a bird of prey gliding above the forest canopy, a dragonfly on a log, a mosquito flying through photosynthesizing woodland and a frog in the swamp, using audio recordings sourced from Grizedale Forest in the North of England. Creating a color palette that imagines higher CO₂ density as a red hue, the trees breathe, sucking in the red and exhaling a cooler palette of oxygen. *ITEOTA* creates a better understanding of how other species process sensorial information and to give people a chance to reflect on their own perceptions of the forest.







Refik Anadol

Memoirs from Latent Space - Study I, 2018

Saklı Mekândan Anılar – Çalışma I

Yapay Zeka Algoritmaları verilerinden resim ve heykeller / AI Data Paintings and Sculptures

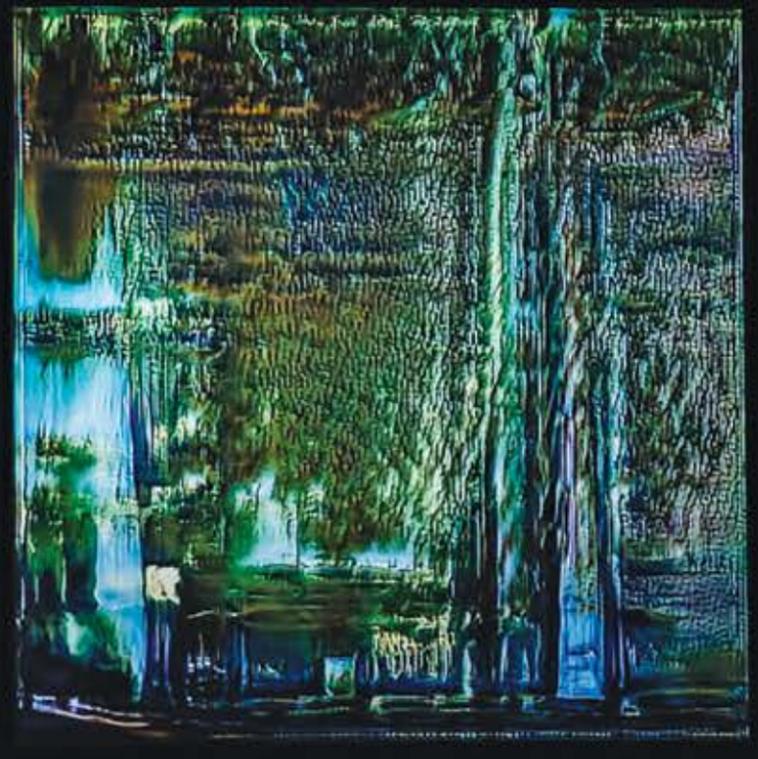
Sanatçının izniyle / Courtesy of the Artist



Saklı Mekândan Anılar – Çalışma I bir makinenin zihnindeki alanı araştırarak hafıza ile hayal, farkına varma ile algılama arasındaki ilişkinin keşfine çıkan üç eserin bir araya gelmesinden oluşuyor. Bu yapılar koleksiyonu, makine zekasından faydalanarak, görünürde bilinmez olanı aydınlatmayı amaçlıyor. Anadol bu çalışmada, dokuz mimara ve on bir farklı tarihi döneme ait binaların 1.2 milyon adet görselinden oluşan bir mimari fotoğraf hafızası üzerine bir sinir ağı üretiyor. Üretilen bu yapay mekân, hayale dayalı olmasına rağmen insan gözü tarafından ayırdına varılabilir nitelikte ve bu sayede, olası geleceklere ve saklı geçmişlere dair bir düş manzarası resmediyor.

Memoirs from Latent Space - Study I is a collection of three works that consider the relationship between memory and dreams, recognition and perception, by exploring the space in the mind of a machine. Utilizing machine intelligence, this collection of artifacts illuminates the seemingly unknowable. In this work, Anadol uses a neural network that draws on 1.2 million images of architectural photographic memories from the buildings of 9 architects and 11 different historic eras. This manufactured space is imaginary and yet recognizable to the human eye, thus illustrates a dreamscape of possible futures and hidden pasts.







ALEX VERHAEST
Atıl Zamanlar (2011 - 2015)
Idle Times
İnteraktif video yerleştirme
Interactive video installation



Alex Verhaest

Temps Mort / Idle Times, 2011 – 2015

Atıl Zamanlar

İnteraktif Video Yerleştirme / Interactive Video Installation

Sanatçının izniyle / Courtesy of the Artist



Temps Mort/Atıl Zamanlar, günümüzde ağlardan oluşan iletişim ortamını Kuzey Rönesansı'nın hümanist geleneği ile ilmek ilmek örerek, sosyal medya kullanırken geçirdiğimiz zaman ve zamanın yetersizliği ile kurduğumuz, iflah olmaz ilişkinin üzerine bir yansıma. Eşzamanlı bir şekilde, yas tutamayan ya da bir kayıpla baş edemediklerini anlayan ve bu olaya bağlı olarak kendilerini belirli sübjektif bir konumla bağdaştıran bu aileyi aktarırken heterojen bir çalışma dizisini ortak bir anlatı çevresinde topluyor ve intihar eden aile babasının yokluğunu bir portre serisiyle izleyiciye aktarıyor.

1. Akşam Yemeği Sahnesi: Akşam Yemeği Sahnesi'nde ölmüş babanın evlatları anlatıcı "Angelo"nun etrafında toplanır ve babalarının kaybını duymadan öncesi ve sonrası resmedilir. Böylece ruhsal bir arafta sıkışıp kalan ailenin, derin bir psikik tıkanıklığa sebep olan duygusal karmaşası, bir dizi kasvetli monologla dışa vurulur. İzleyicinin ilk bakışta hareketsiz bir çalışma olduğu yanılgısına kapıldığı bu video, ziyaretçiler "Peter"ın duvarda yazılı olan cep telefonu numarasını aradıklarında aktif olur.

2. Karakter Çalışmaları/Masa Dekorları: *Temps Mort/Atıl Zamanlar*'ın metni, ortada görünmeyen bir babanın intiharı ve kişilik katliyle ilintili, aile bireylerinin birbirleriyle iletişimlerini devam ettirme ve bu trajik olayla başa çıkma konularındaki yetersizliklerinin anlatımında bel kemiği niteliğindedir. *Atıl Zamanlar*'ın kahramanları; 'yas tutan' akrabalar (Hélène, Dolores, Peter ve Madeleine) ve anlatıcı (Angelo) dahil olmak üzere beş Karakter Çalışması üzerinden tanıtılıyor: Hayatta kalan akrabaların kendi içlerinde yaşadıkları duygusal mücadeleyi ve kendilerinden beklenen tutumu benimsemedeki yetersizliklerini gösteren bir portre serisi. Her bir Karakter Çalışması, eserin kahramanlarının ve bu kahramanların ruh hallerinin mecazi temsilleri olarak işlev gören bir (sözde) "Masa Dekoruna" karşılık gelir.

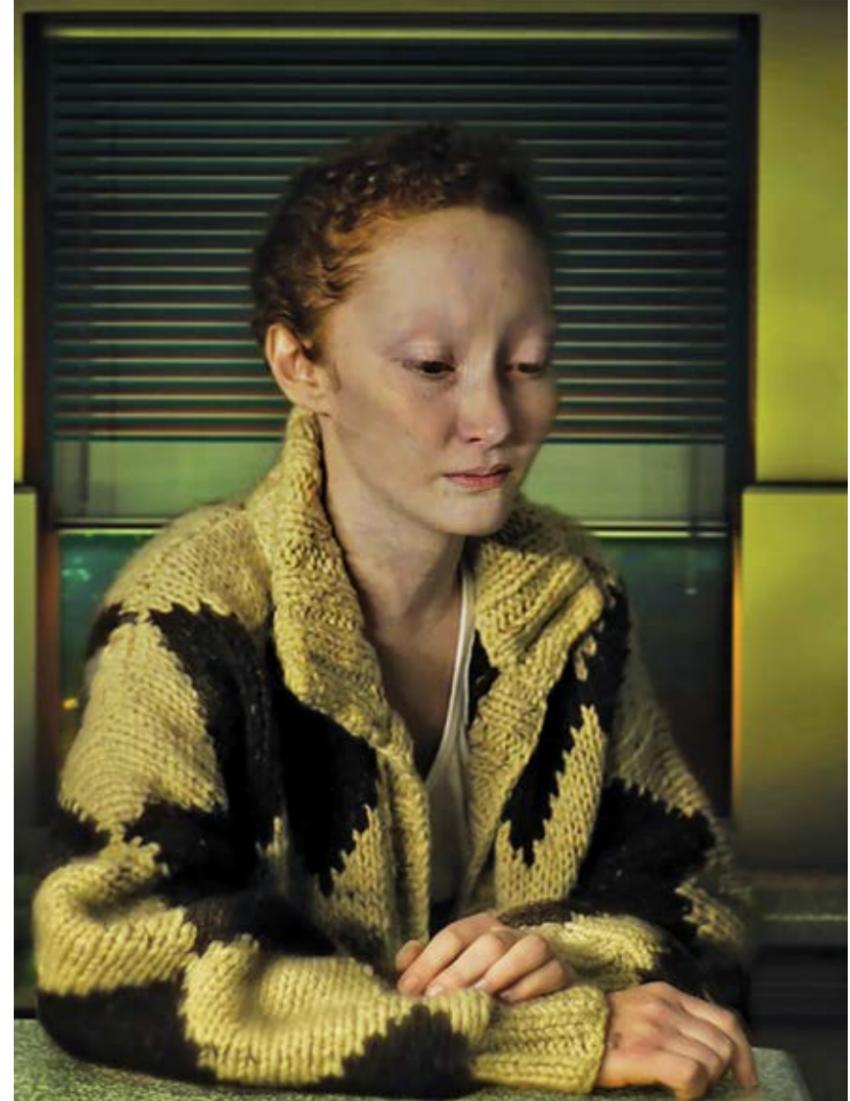
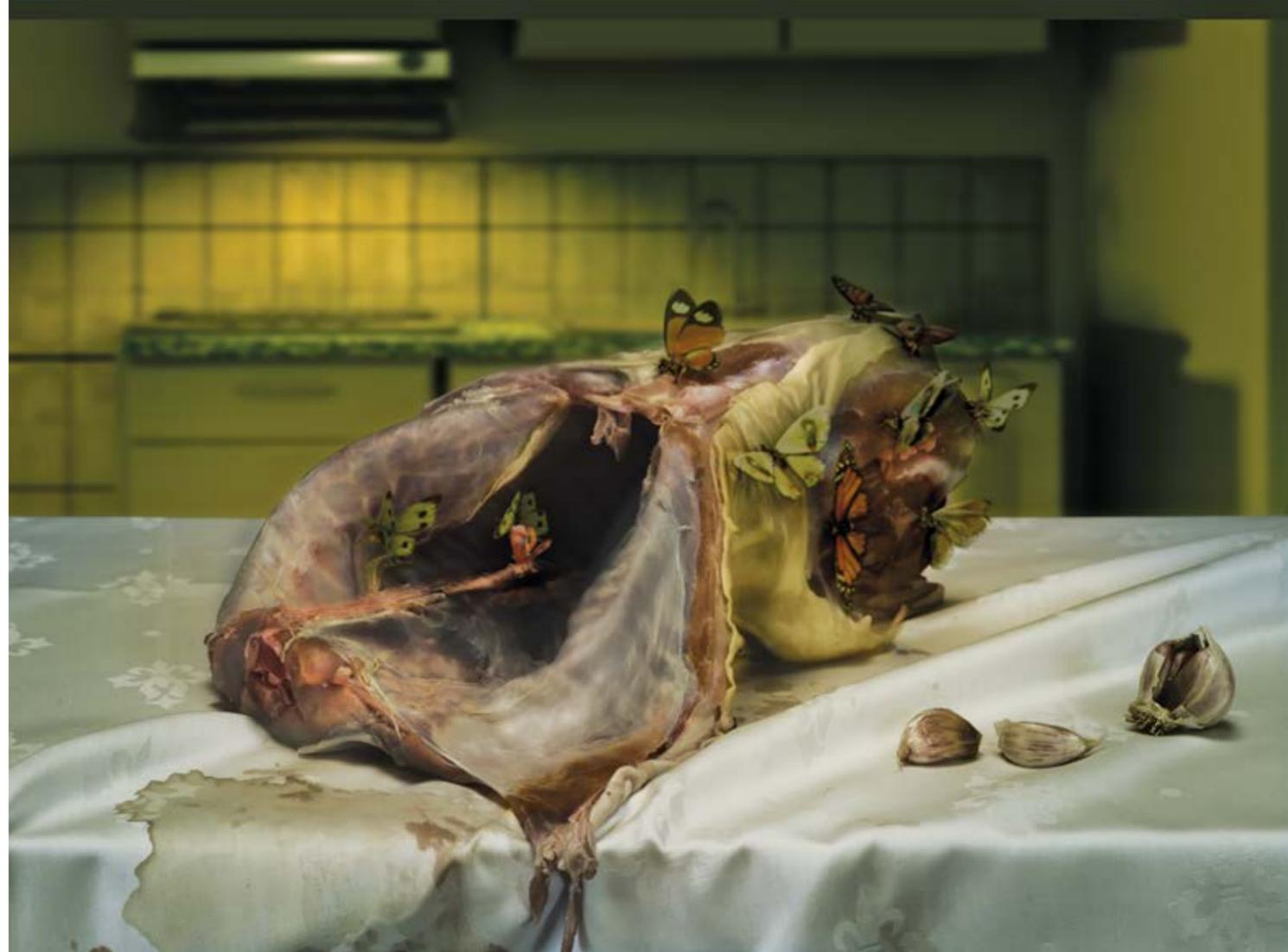


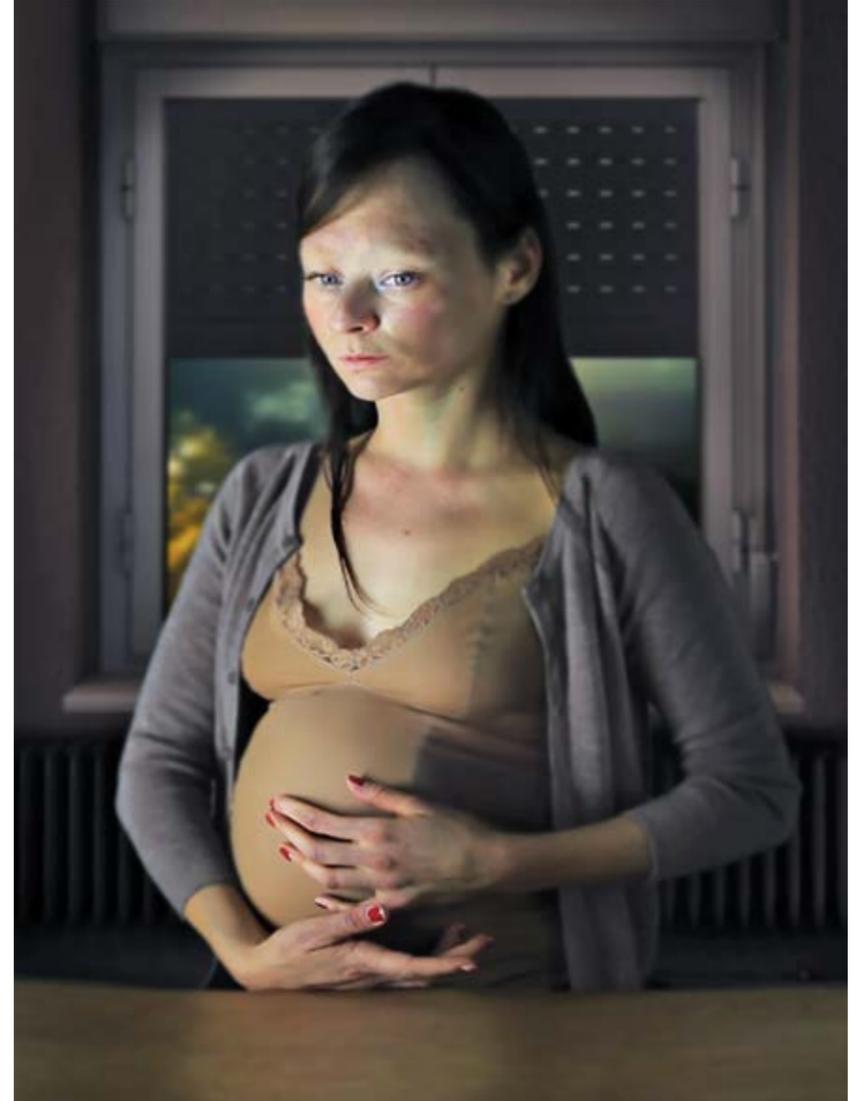
Temps Mort/Idle Times is a reflection about our ever-failing relationship with time and the temporal paucity one experiences while using social media, subtly interweaving today's networked communication environment with the humanistic tradition of the Northern Renaissance. It uses a loose, skeletal structure to gather a heterogeneous series of works around a common narrative, the effect of the suicide of an absent pater familias on his family, who find themselves simultaneously incapable of mourning or adequately dealing with the loss, and are accorded a specific subjective position in relation to this event, conveyed through a series of portraits.

1. The Dinner Scene: In *The Dinner Scene*, the dead father's offspring are gathered around "Angelo," the narrator, and are depicted both before and after hearing of their father's passing. They are thus suspended in a psychological limbo, their ambivalence precipitating a profound psychic blockage, manifested in a series of lugubrious monologues. This video, which at first glance is easily mistaken for a static work, is activated via mobile phone, when visitors telephone "Peter," whose number is provided on the wall.

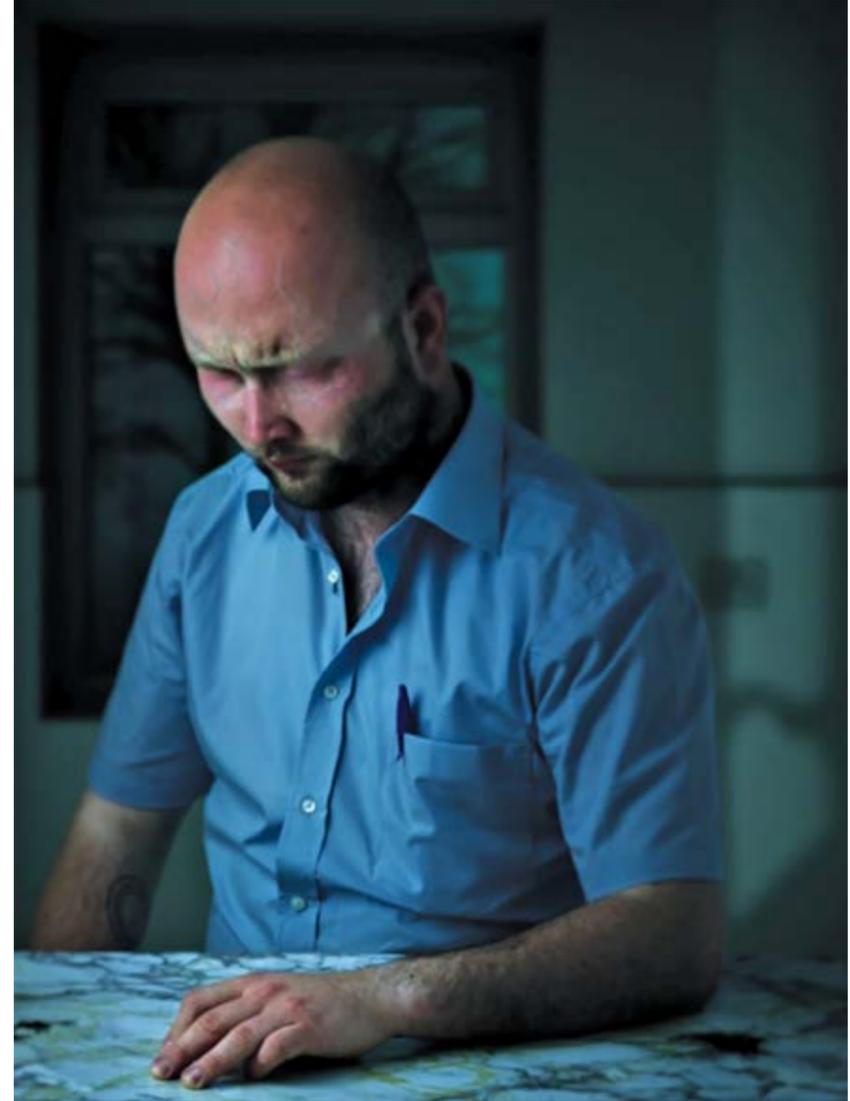
2. Character Studies/Table Props: The script of *Idle Times/Temps Mort* operates as the narrative backbone for a series of works on the suicide and character assassination of an absent pater familias, and the incapacity of the family members to communicate on, and to deal with this tragic event. The protagonists of "Idle Times/ Temps Mort", the 'mourning' relatives (Hélène, Dolores, Peter and Madeleine) and the storyteller (Angelo) are introduced via a series of 5 Character Studies: a series of portraits that visualize the internal emotional struggle and inaptitude of the surviving relatives to adopt an adequate attitude. Each character study corresponds with a so-called "Table Prop", operating as allegoric representations of the protagonists and their mental states.











LARISSA SANSOUR

Gelecekte En İyi Porselenden Yemek Yediler (2015)
In the Future, They Ate from the Finest Porcelain

Video, 29'

Seren Lind ile birlikte üretildi / Co-directed by Seren Lind

ALEX VERHAEST

Atıl Zamanlar (2011 - 2015)

Idle Times

İnteraktif video yerleşirme

Interactive video installation

Larissa Sansour

In the Future, They Ate From the Finest Porcelain, 2015
Gelecekte, En İyi Porselenden Yemek Yediler
Video, 29', Larissa Sansour ve Søren Lind
Sanatçının izniyle / Courtesy of the Artist



Eser, kurgusal bir video denemesi biçiminde üretilmiştir. Bir psikiyatrist ile bir anlatı direniş grubunun kadın lideri arasındaki röportajı temel alan dış ses, grubun eylemlerinin arkasında yatan felsefeyi ve fikirleri ortaya koyuyor. Liderin, gerçeğin, tarihin ve belgeliğin yapısal açıdan temeli olarak aldığı mit ve kurgu üzerine düşünceleri şiirsel ve bilim kurgu temelli görsellere dönüşüyor.

Film ilerledikçe, anlatı ve görseller teorik ve kişisellik arasında değişkenlik gösteriyorlar. Hikaye gittikçe izleyiciyi bilinçaltının derinliklerine sokarken, direniş liderinin vefat eden ikiz kız kardeşinin sahneye çıkması önemli bir nokta olarak karşımıza çıkıyor.

The work takes the form of a fictional video essay. A voice-over based on an interview between a psychiatrist and the female leader of a narrative resistance group reveals the philosophy and ideas behind the group's actions. The leader's thoughts on myth and fiction as constitutive for fact, history and documentary, translate into poetic and science fiction-based visuals.

As the film progresses, the narrative and visuals alternate between the theoretical and the personal. The resistance leader's deceased twin sister makes a crucial appearance as the story takes the viewer deeper and deeper into the resistance leader's subconscious.





It all disappears little by little.
Her şey ufak ufak kayboluyor.



What part does your essence play in all of this?
Bütün bunlarda ki bende kimin ne?



Gaëtan Robillard

In Search of the Wave, 2013

Dalganın İzinde

Video, 6'11"

Yapımcı / Producer: Le Fresnoy, The National Studio for Contemporary Arts

Sanatçının izniyle / Courtesy of the Artist



Dalganın İzinde, Fransız Guyanası'nın sürgün yeri olarak bilinen Şeytan Adası'nda mahkûm olan Henri Charriere'nin adadan kaçışını planlayabilmek için okyanusun dalgalarının hareketine aşinalık kazanabilmek adına temel hesaplama tekniklerini kullandığı hikâyeden esinlenmiştir.

Bilgisayar simülasyonu, Şeytanın Adası'nın çevresini, denizin dibine yayılmış ızgaralar ve sonsuz hareket halinde milyonlarca parçacıktan oluşan pikseli dalgalar şeklinde betimler. Bu önemli görsel bileşenler, dünyayı sürekli olarak haritalandırabilen ve düzenleyebilen hesaplama kurgularına bağlı olarak şimdilerde yaygınlaşan bir estetik anlayışa iştirak eder. Bilhassa görünür dijital protez biçimleriyle birleşerek, gelişmekte olan zamansal-uzamsal ilişki kavramları, bu imajları üretmek için kullanılan süreçlerden ayırt edilemez hale gelir.

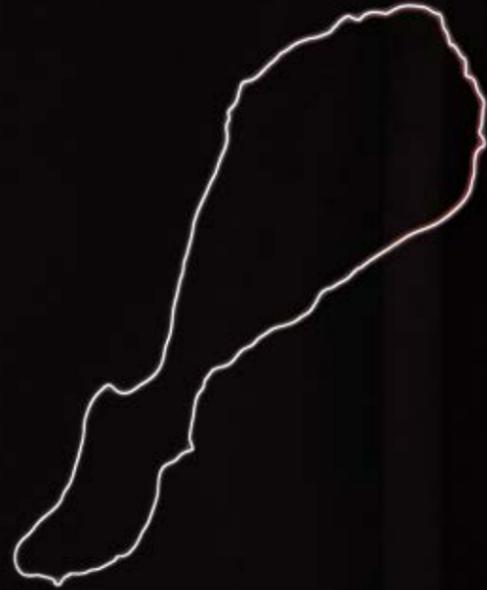
In Search of a Wave is inspired by the story of Henri Charriere, a convict at the penal colony Devil's Island in Cayenne, French Guiana, who used basic counting techniques to familiarize himself with the movement of the ocean's waves, enabling him to plan his escape from the island.

The computer simulation depicts the surroundings of Devil's Island: the grid that looms over the seafloor, and the pixelated waves composed of millions of particles in endless motion. These significant visual components participate in a now-familiar aesthetic linked to fantasies of computation able to continually map and order the world. Through engagement with particularly visible forms of digital prosthesis, emerging conceptions of new spatiotemporal relations become indiscernible from the processes employed to generate these images.

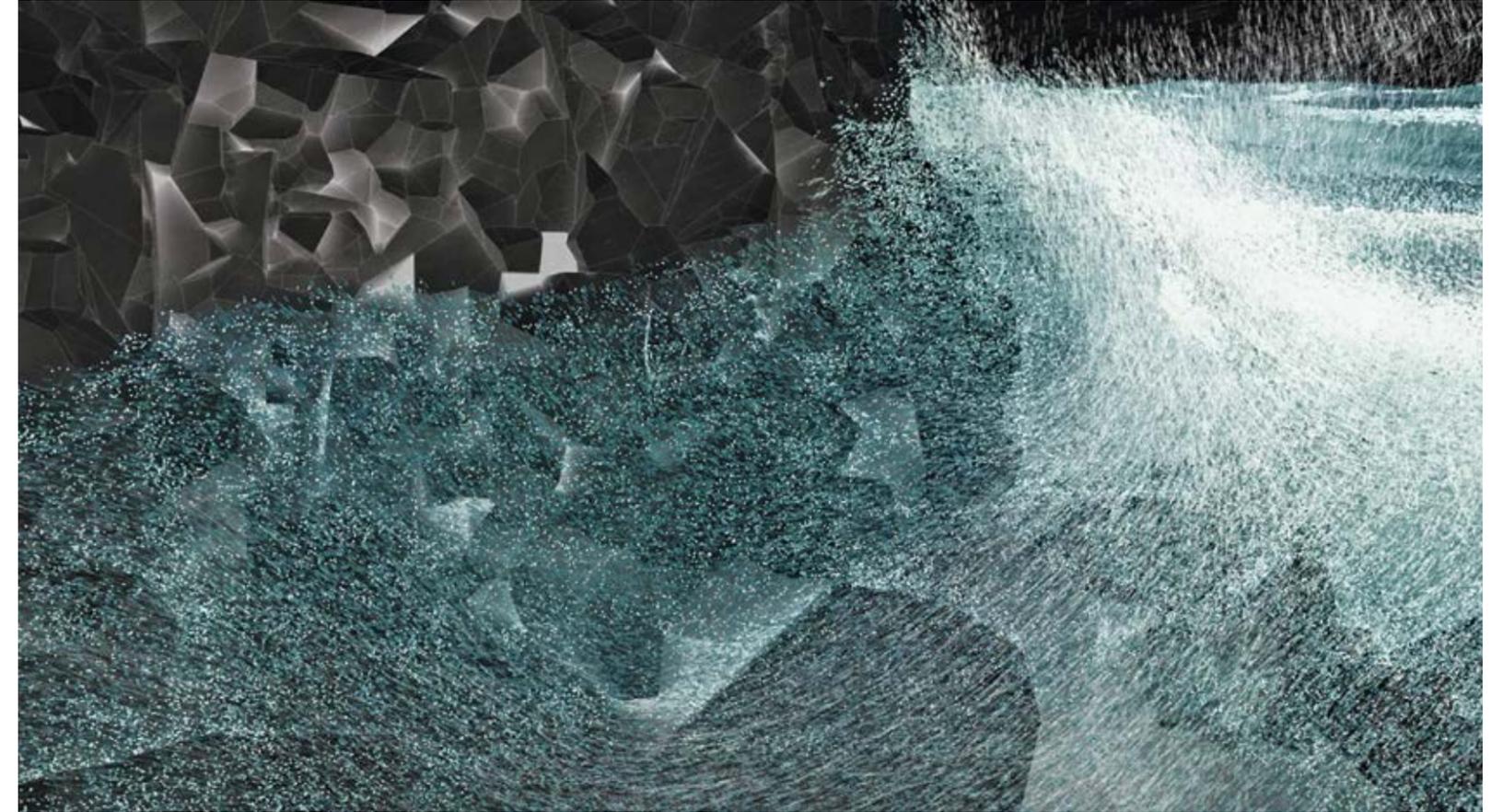
DEVIL'S ISLAND OF ÎLES DU SALUT

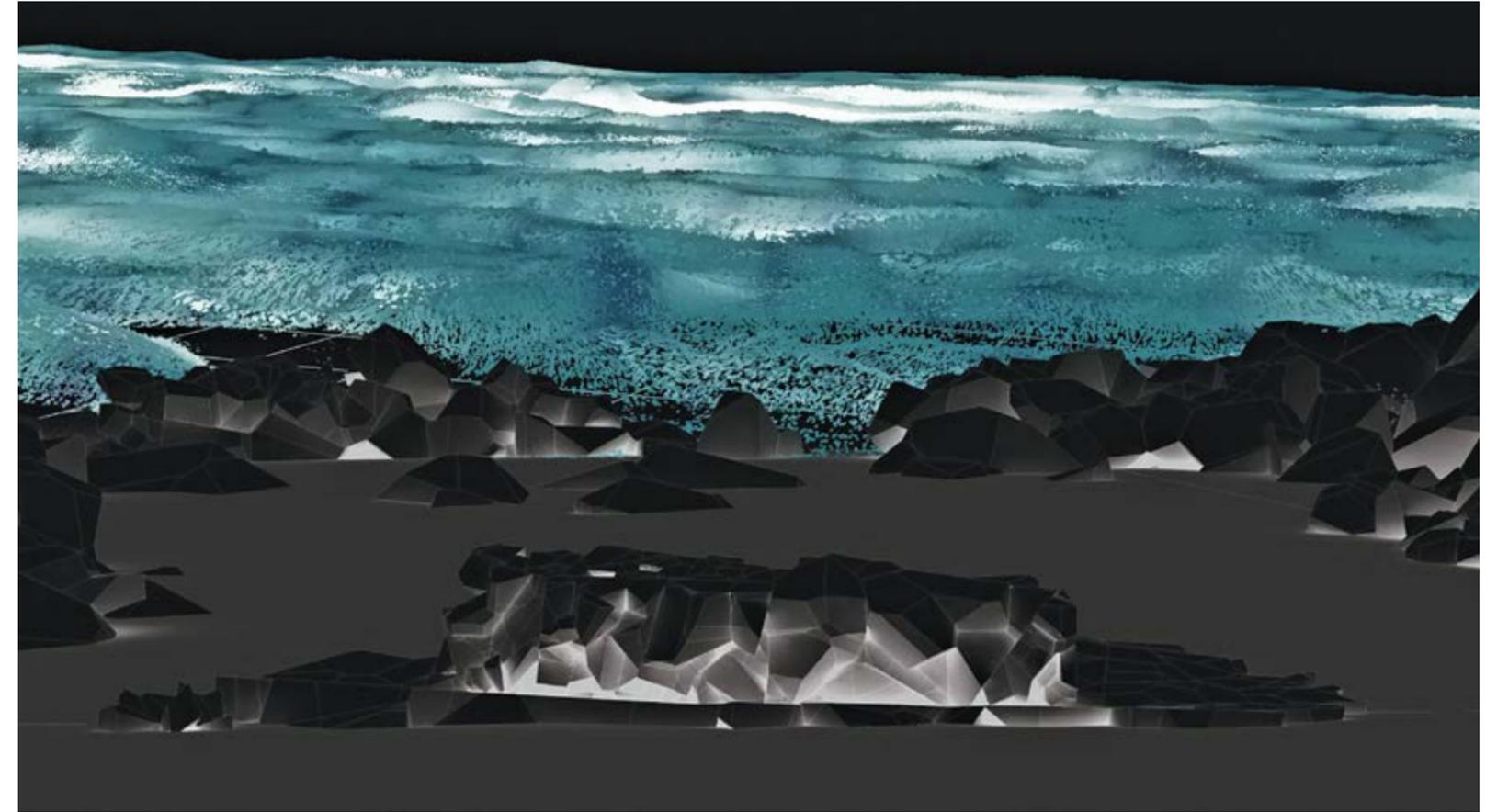
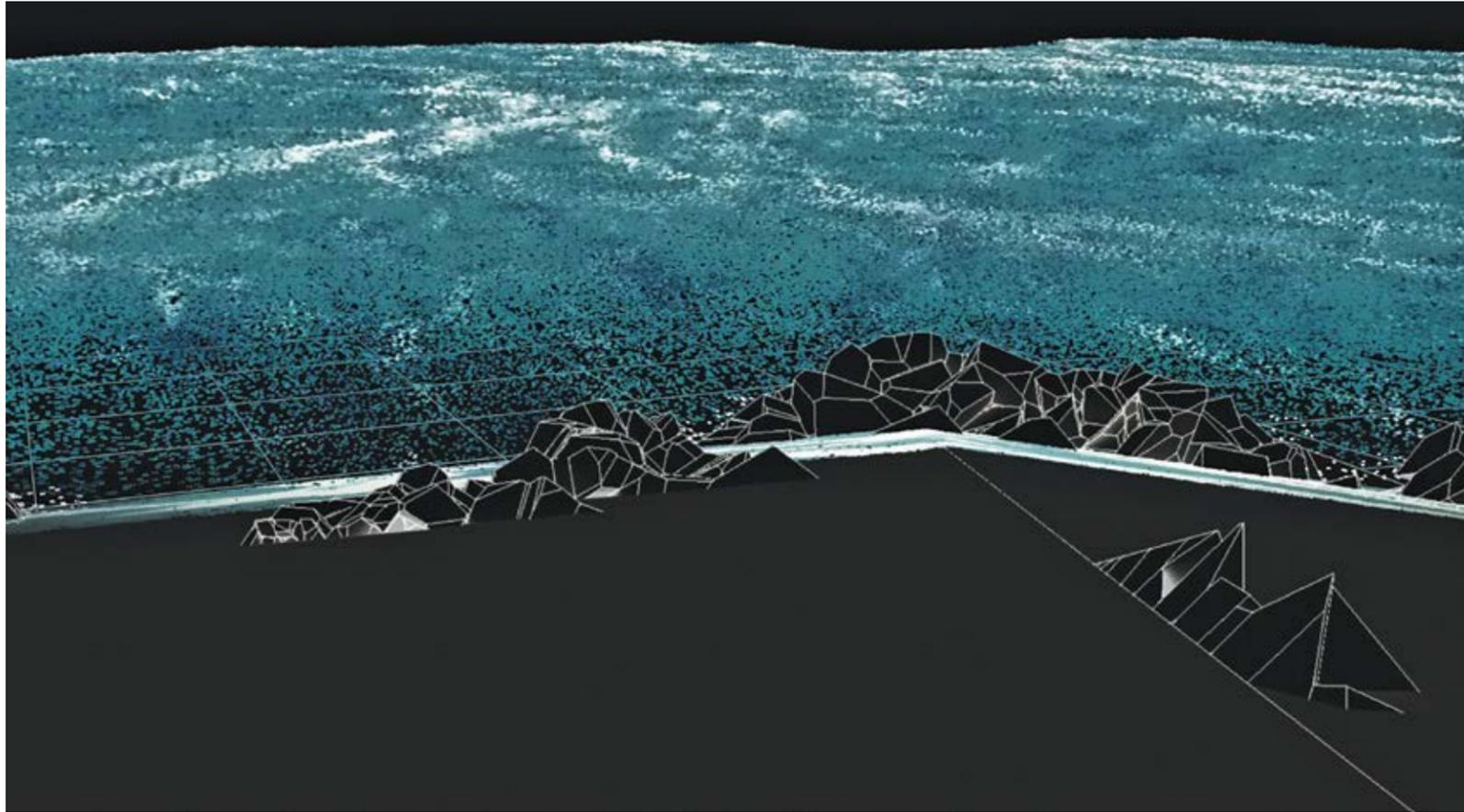
Located 97 miles northwest of Cayenne,
served as the principal transportation
depot from 1852 to 1947.

About 30.000 convicts were imprisoned
on the archipelago.



Takımadaya yaklaşık 30.000 mahkûm hapsedildi.





Lawrence Lek

2065 (2018)

Hd Video, 5'

Çok ekranlı video yerleştirme, iki interaktif oyun konsollu simülasyon, 5' video loop

Multi-screen video installation, two interactive simulations with game controllers, 5' video loop

© Lawrence Lek, Sanatçı ve Sadie Coles HQ, London İzniyle / Lawrence Lek, Courtesy The Artist and Sadie Coles HQ, London



2065, Singapur, Malezya ve Hong Kong'daki çeşitli lokasyonları simüle eden, oynayanları sanal bir adaya yerleştirilmiş beş bölge arasında ışınlayan bir "açık dünya" video oyunudur. Eser, insanlığın en nihayetinde yaratıcı görevleri bile robotlara devrettiği bir zamanda yapay zekanın ilerleyişinin olası etkilerini yorumluyor. Tüm insanlar için yapılacak tek iş olarak oyun oynamanın kaldığı, her mekâna hâkim bir şirket tarafından kontrol edilen bir dünyada Lek, oyuncuların giderek teknoloji ile yönlendirilen bir dünyanın, gerçekliğin ve taklidin bir anda bir bütün olmasının ve insanların ekranlarının önünde düzgünce otururken bu insan yapımı manzaralarda kaybolmasının sonuçları üzerine düşünmesini istiyor.

2065 is an 'open-world' video game teleporting players between five zones set on a virtual island, simulating various locations in Singapore, Malaysia, and Hong Kong. The work speculates the eventual effects of AI's advance, when humanity eventually relinquishes even creative tasks to robots. Simulating a world when all humans have left to do is play in virtual landscapes controlled by an omnipresent corporation, Lek asks players to reflect on the ramifications of a world increasingly driven by technology, reality and simulacra become one and the same, and humans vanish from these man-made landscapes, squared away in front of their screens.







Sanatçılar

Artists

Alex Verhaest

Alex Verhaest, sinematik sanatlar alanında etkileşim ve duyarlılık olasılıklarını araştıran bir film yapımcısıdır. Her filminin temeli, yeni veya önceden yazılmış olan öyküsel bir senaryoya dayanır. Bu senaryolar etrafında sanatçı, nesnelere, video ve etkileşimli videolardan oluşan sinematik yerleştirmeler yaratır. Eserleri; resimlerin, video oyunlarının ve sinemanın birlikte var olmaları üzerine kurulu olan Verhaest, her yeni filmde Nintendo sonrası toplumlarda çoklu ekranlarda film yapmanın ne anlama geldiği konusunu irdeler.

Verhaest'in işlerinin sergilendiği bazı uluslararası platformlar şöyle; Grimm Galeri (Amsterdam), FILE Elektronik Dil Festivali (Sao Paolo), New Technological Art Award (Gent), TAZ Oostende (Belçika), Art Festival Watou (Belçika), AkzoNobel Koleksiyonu

Japon Medya Sanatları Festivali'nde New Face ödülüne ve 2015 Ars Electronica Golden Nica ödüllere layık görüldü.

Verhaest is a filmmaker investigating the possibilities of interactivity and responsivity within cinematic arts. The basis of each film is a highly narrative script, existing or newly written, around which she creates a cinematic installation consisting of objects, videos and interactive videos. Her work operates on the juxtaposition of painting, videogame and cinema extended. With each new film, Verhaest dives into what it means to make films in a multi-screen post-Nintendo society.

Some art platforms where Verhaest's works were exhibited are; Grimm Gallery (Amsterdam), FILE Electronic Language Festival (Sao Paolo), the New Technology Art Award (Gent), TAZ Oostende (Belgium), Arts Festival Watou (Belgium), AkzoNobel Collection

She won the New Face Award at the Japan Media Arts Festival and her work has been awarded with the prestigious 2015 Ars Electronica Golden Nica.

Gaëtan Robillard

Gaëtan Robillard 1982 yılında Brittany’de doğdu. Nantes’ta sanat eğitimi ve Fransa, Lyon’da yüksek lisans programında eğitim aldıktan sonra, eğitimini 2013’te Fresnoy’da ulusal çağdaş sanat stüdyosunda tamamladı. Ayrıca yakın zamanda ESAD TALM-Tours’daki Laboratoire des Intuitions ile ortak çalışan Paris 8 Üniversitesi’nde doktora tezine başladı.

Sanatsal yaklaşımında Gaëtan Robillard, enstalasyonlar ve süreç görüntüleri üretiyor. Alan, çizim ve canlandırma pratiğine paralel olarak, altmışlı yetmişli yılların üretken estetiğinde yazılım çalışmalarını içeren teorik alanı araştırıyor. Bilim, matematik, araştırma ve tarih eserlerinde sıkça işlediği eleştirel alanlardan. Eseri, algoritmik deneyimlerden dilin araştırılmasına ve çağdaş peyzajın teftişine bilgisayarlı kültürü ve çevresel dönüşümü gündeme alıyor.

2007’den bu yana, sanatsal çalışmalarının sergilendiği mekânlar arasında, Bard Hessel Müzesi (New-York), Pearl Sanat Müzesi (Şanghay), Palais de Tokyo (Paris), Konrad Lorenz Institute (Viyana), Pompidou Center (Metz), Lyon Bienali, FID Film Festivali (Marseille), Le Laboratoire (Paris), An Lanntair Sanat merkezi (İngiltere) yer alır.

Gaëtan Robillard was born in Brittany in 1982. After studying art in Nantes and in post graduating program in Lyon (France), he completed his studies in 2013 in Fresnoy — national contemporary art studio. He also recently started a PhD thesis in University Paris 8, in partnership with Laboratoire des Intuitions at ESAD TALM-Tours.

In his artistic approach, Gaëtan Robillard creates installations and process images. In parallel with his practice of space, drawing and animation, he investigates the theoretical field of generative aesthetics of the sixties-seventies — involving software studies. Science, mathematics, research and history are often embedded in his work as critical territories. From algorithmic experiences to investigation of language and the visiting of contemporary landscape, the work brings into play computational culture and environmental turn.

Since 2007, his artistic work has been exhibited or screened in venues such as Bard Hessel Museum (New-York), Pearl Art Museum (Shanghai), Palais de Tokyo (Paris), Konrad Lorenz Institute (Vienna), Pompidou Center (Metz), Biennial of Lyon, FID Film Festival (Marseille), Le Laboratoire (Paris), An Lanntair Art Center (UK).

Larissa Sansour

Doğu Kudüs doğumlu Larissa Sansour, Kopenhag, Londra ve New York’ta Güzel Sanatlar okudu. Disiplinlerarası çalışan Sansour, film, fotoğraf, yerleştirme ve heykel üzerine çalışıyor.

Solo sergilerinin arasında Bluecoat (Liverpool), Chapter (Cardiff), New Art Exchange (Nottingham), Nikolaj Kunst (Copenhagen), Turku Art Museum (Finland), Wolverhampton Art Gallery, Kulturhuset (Stockholm) ve DEPO (İstanbul) sergileri sayılabilir.

Sansour’un işleri İstanbul, Busan ve Liverpool bienallerinde yer aldı. Tate Modern, Centre Pompidou, LOOP, Barbican, Al Hoash, Queen Sofia Müzesi, Centre for Photography, Cornerhouse, Townhouse, Maraya Sanat Merkezi, Sharjah, Empty Quarter, Jeu de Paume Ulusal Galerisi, Iniva, Institut du Monde Arabe, 3. Guangzhou Trienali, Louisiana Çağdaş Sanat Müzesi, House of World Cultures ve MOCA gibi sanat platformlarında eserleri sergilendi.

Born in East Jerusalem, Sansour studied Fine Art in Copenhagen, London and New York. Her work is interdisciplinary and uses film, photography, installation and sculpture.

Solo exhibitions include the Bluecoat in Liverpool, Chapter in Cardiff, New Art Exchange in Nottingham, Nikolaj Kunst in Copenhagen, Turku Art Museum in Finland, Wolverhampton Art Gallery, Kulturhuset in Stockholm and DEPO in Istanbul.

Sansour’s work has featured in the biennials of Istanbul, Busan and Liverpool. She has exhibited at venues such as Tate Modern, Centre Pompidou, LOOP, Barbican, Al Hoash, Queen Sofia Museum, Centre for Photography, Cornerhouse, Townhouse, Maraya Arts Centre, Sharjah, Empty Quarter, Galerie Nationale de Jeu de Paume, Iniva, Institut du Monde Arabe, Third Guangzhou Triennial, Guangzhou, Louisiana Museum of Contemporary Art, House of World Cultures, Berlin, and MOCA.

Lawrence Lek

Lawrence Lek, sanal gerçeklik ve simülasyon alanlarında çalışan bir film yapımcısı, müzisyen ve sanatçıdır. Oyun yazılımı, 3B animasyon, yerleştirme ve performansı kullanarak mekana özgü sanal dünyalar ve spekülatif filmler yaratır. Çoğunlukla gerçek ortamları kurgusal senaryolarla tasvir eden sanatçının 'mekan'ları, sanallığın yaratıcılığın politikası üzerine etkisini yansıtır.

Sanatçının son dönemde imza attığı projelerden bazıları şöyle; 2065; Play Station, Art Night London (2017); Hyperpavilion, Arsenale Nord Venedik (2017); The New Normal, UCCA, Beijing (2017); Glasgow International, Tramway, Glasgow (2016); SeMA Biennale Mediacity Seoul 2016, Seoul Sanat Müzesi (2016); Missed Connections, Julia Stoschek Koleksiyonu, Dusseldorf (2016); Secret Surface, KW Institute for Contemporary Art, Berlin (2016).

Lawrence Lek 2017 Jerwood/FVU Ödülü'ne ve 2015 Dazed Emerging Artist Ödülü'ne layık görüldü.

Lawrence Lek is an artist, filmmaker and musician working in the fields of virtual reality and simulation. He creates site-specific virtual worlds and speculative films using game software, 3D animation, installations, and performance. Often rendering real places within fictional scenarios, his environments reflect the impact of the virtual on the politics of creativity.

Recent projects include: 2065, K11 Art Space, Hong Kong; Nøtel (with Kode9), Stroom den Haag, The Hague, NL; Play Station, Art Night London, London (2017); Hyperpavilion, Arsenale Nord, Venice (2017); The New Normal, UCCA, Beijing (2017); Glasgow International, Tramway, Glasgow (2016); SeMA Biennale Mediacity Seoul 2016, Seoul Museum of Art, Seoul (2016); Missed Connections, Julia Stoschek Collection, Dusseldorf (2016); Secret Surface, KW Institute for Contemporary Art, Berlin (2016); Sinofuturism (1839-2046 AD), Wysing Arts Centre, Cambridge (2016); and Software, Hard Problem, Cubitt Gallery, London (2015).

Lek received the 2017 Jerwood/FVU Award and the 2015 Dazed Emerging Artist Award.

Marshmallow Laser Feast

Marshmallow Laser Feast, dünyanın önde gelen kapsayıcı sanat kolektiflerinden biridir. Çalışmaları, bizi çevreleyen gizli doğal güçleri aydınlatır ve katılımcıları günlük deneyimlerinin ötesinde duyuşsal bir algı ile gezinmeye davet eder. İnşa edilen bu alanlarda, bilinen fiziksel dünya ortadan kaldırılır, ve böylece, görünmez olan ağ örgüleri, dünya üzerindeki yaşam için esas olan ve bir zamanlar ulvi sayılan süreç ve sistemler, araştırmaların da desteği ile açığa çıkarılır.

Çağdaş görüntüleme tekniklerini dokunsal formların performansı ile birleştirerek, eğlenceli bir keşifle canlandırılana dek hareketsiz kalan alanları şekillendiriyorlar.

MLF'in işleri, izleyiciyi soyut bir dünyaya yerleştirir ve onları bu dünyayı hem bireysel hem de kolektif olarak daha da var etmeye, öncelikli edilgen düşünce üzerine deneyime davet eder.

Marshmallow Laser Feast is one of the worlds leading immersive art collectives. Their work illuminates the hidden natural forces that surround us, inviting participants to navigate with a sensory perception beyond their daily experiences. In these spaces, the known physical world is removed to reveal networks, processes and systems that are at once sublime, underpinned by research, and fundamental to life on Earth.

Fusing architectural tools, contemporary imaging techniques and performance with tactile forms, they sculpt spaces that lay dormant until animated by playful investigation.

MLF's work embeds the audience within an abstract world and invites them to bring this world further into being, both individually and collectively; experience prioritised over passive contemplation.

Refik Anadol

Yeni medya sanatçısı, yönetmen ve tasarımcı Refik Anadol, 1985 yılında İstanbul'da doğdu. Lisans eğitimini İstanbul Bilgi Üniversitesi Fotoğraf ve Video Programı'nda tamamlayan Anadol, aynı üniversitenin Görsel İletişim Tasarımı Programı ile University of California, Los Angeles (UCLA) Design Media Arts'ta yüksek lisans eğitimini tamamladı. Aynı zamanda UCLA'nın Tasarım Medya Sanatları bölümünde öğretim görevlisi olarak çalışan Anadol, Los Angeles, California'da yaşıyor.

Parametrik verilerle üretilen ve büyük boyutlu canlı sesli/görsel yerleştirme yaklaşımıyla mekana özgü kamusal sanat alanında çalışmalar yapan sanatçının eserleri yapay zeka aracılığıyla özellikle mimari ve medya sanatları arasında melez bir ilişki yaratarak dijital ve fiziksel varoluşlar arasındaki alanı keşfediyor. Antilop'un kurucularından ve yaratıcı yönetmenlerinden birisi olan Refik Anadol'un eserlerinin sergilendiği başlıca ikonik kent simgeleri, müzeler ve festivaller;

Walt Disney Sergi Salonu (ABD), Hammer Müzesi (ABD), Uluslararası Dijital Sanatlar Bienali Montreal (Kanada), Ars Electronica Festivali (Avusturya), l'Usine | Genève (İsviçre), Arc De Triomf (İspanya), Zollverein | SANAA's School of Design Binası (Almanya), santralistanbul Çağdaş Sanat Merkezi (Türkiye), Outdoor Vision Festivali SantaFe New Mexico (ABD), İstanbul Tasarım Bienali (Türkiye), Sydney City Art (Avustralya), Lichtrouten (Almanya).

Refik Anadol (b. 1985, Istanbul, Turkey) is a media artist and director. Having completed his bachelor's degree in Photography and Video Programme in Istanbul Bilgi University, and completed his MA in Visual Media Design at University of California, Los Angeles (UCLA) and Design Media Arts in the same university. Anadol, also a lecturer and researcher for UCLA's Department of Design Media Arts, currently resides in Los Angeles, California.

The works of Anadol, produced with parametric data and with the help of large-scale live audio/visual installation, in the field of public art in space creates a hybrid relationship between especially architecture and media arts through artificial intelligence (AI) and thus explores the space in between digital and physical entities. One of the founders and creative directors of Antilop, Refik Anadol's performances have been featured at iconic landmarks, museums and festivals such as;

Walt Disney Concert Hall (USA), Hammer Museum, International Digital Arts Biennial Montreal (Canada), Ars Electronica Festival (Austria), l'Usine | Genève, Arc De Triomf (Spain), Zollverein | SANAA's School of Design Building (Germany), santralistanbul Contemporary Art Center (Turkey), Outdoor Vision Festival (ABD), Istanbul Design Biennial (Turkey), Sydney City Art (Australia), and Lichtrouten (Germany), among many others.

teamLab

2001 yılında kurulan teamLab sanat, bilim, teknoloji, tasarım ve doğal dünyanın kesişim noktasına yön vermeyi araştıran ve bir grup disiplinlerarası sanatçı, programcı, mühendis, grafik canlandırma gibi ultra teknoloji konusunda uzman kişilerden oluşan bir sanat kolektifidir.

teamLab doğayla insan arasında, kişinin kendisiyle evren arasında sanat aracılığıyla yeni bir ilişki kurmaya çalışıyor. Dijital teknoloji sanatın kendisini fiziksel olandan ayırmasına ve sınırları aşmasına olanak tanıyor. teamLab insanlar ve doğa, bireyle evren arasında bir sınır gözetmeksizin her birinin bir diğerinin içerisinde yer aldığını, her şeyin hayatın uzun, kırılğan ama mucizevi ve sınırsız devamlılığında var olabileceğini savunuyor.

teamLab'in eserleri New South Wales Sanat galerisi (Sidney), South Australia galerisi (Adelaide), Asian Sanat Müzesi (San Francisco), Borusan Çağdaş Sanat Koleksiyonu (İstanbul), National Gallery of Victoria (Melbourne) ve Amos Rex of Helsinki (Finlandiya) gibi sanat kurumlarının daimi koleksiyonunda yer alıyor.

teamLab (f. 2001) is an art collective, interdisciplinary group of ultratechnologists whose collaborative practice seeks to navigate the confluence of art, science, technology, design and the natural world. Various specialists such as artists, programmers, engineers, CG animators, mathematicians and architects form teamLab.

teamLab aims to explore a new relationship between humans and nature, and between oneself and the world through art. Digital technology has allowed art to liberate itself from the physical and transcend boundaries. teamLab sees no boundary between humans and nature, and between oneself and the world; one is in the other and the other in one. Everything exists in a long, fragile yet miraculous, borderless continuity of life.

teamLab's works are in the permanent collection of the Art Gallery of New South Wales (Sydney), Art Gallery of South Australia (Adelaide), Asian Art Museum (San Francisco), Asia Society Museum (New York), Borusan Contemporary Art Collection (Istanbul), National Gallery of Victoria (Melbourne) and Amos Rex of Helsinki (Finland).

Işın Önal

Işın Önal bağımsız küratör olarak Viyana ve New York'ta yaşamaktadır. 2017 yılından bu yana Montclair Eyalet Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesinde lisans ve yüksek lisans bölümlerinde okutman olarak çalışmaktadır. 2016 yılında Columbia Üniversitesi'nde ziyaretçi akademisyen olarak çalışmış, eş zamanlı olarak da Viyana Uygulamalı Sanatlar Üniversitesi Sosyal Tasarım Yüksek Lisans Programında okutmanlık yapmıştır. 2014'te aynı üniversitenin Dijital Sanat Programında konuk öğretim görevlisi olmakla birlikte, Viyana Museums Quartier Schaurraum Angewandte'de konuk küratör olarak görev yapmıştır.

2006-2009 yılları arasında İstanbul'da Proje4L/Elgiz Çağdaş Sanat Müzesi'nde direktör olarak çalışmıştır. 2009 yılından bu yana bağımsız küratör olarak çeşitli sergiler ve sanat odaklı diğer etkinlikler üretmektedir. 2013 yılından bu yana Nesin Sanat Köyü'nün eğitim programlarını koordine etmektedir. 2018-2021 dönemi Roberto Cimetta Fund'un yönetim kuruluna seçilmiştir.

Columbia Üniversitesi, Sosyal Farklılıklar Araştırma Merkezi'nde araştırma çalışmalarını yürütmekte, eş zamanlı olarak, Viyana Uygulamalı Sanatlar Üniversitesi'nde Kültürel Çalışmalar alanında doktora yapmaktadır. Zürih Sanat Üniversitesi'nden (ZHdK) 2011 yılında Küratörlük alanında, İstanbul Sabancı Üniversitesi'nden ise 2003 yılında Görsel Sanatlar alanında yüksek lisans derecelerini elde etmiştir. Çukurova Üniversitesi'nde Sanat Eğitimi Bölümünde heykel ana sanat dalı alanında başladığı lisans Eğitimi'ni 2000 yılında İstanbul Marmara Üniversitesi'nde tamamlamıştır.

Işın Önal is an independent curator based in Vienna and New York. Since 2017, she has been working as an adjunct professor at the department of Arts & Design at Montclair State University, New Jersey. In 2016-17, she worked as a visiting curator and critic at the Social Design – Art as Urban Innovation MA Program at University of Applied Arts, Vienna, Austria. In 2014-15 Önal worked as a guest lecturer at the Department of Digital Art at University of Applied Arts. Besides regular teaching appointments, she gave number of lectures at School of Visual Arts, NY; New York University, NY; Parson School of Arts and Columbia University as well as various programs at Vienna University of Applied Arts, Austria. She is a member of Center for the Study of Social Difference at Columbia University, New York.

Önal has produced a number of exhibitions, talks, other art-related events primarily in Austria, Turkey and the US as an independent curator since 2009. Before that, she led the Elgiz Museum of Contemporary Art as its director and curator in Istanbul for three years. (2006-2009) She has been the program coordinator of Nesin Art Village, Sirince, Turkey since its foundation in 2014. Işın Önal has been elected to the Board of Directors of Roberto Cimetta Fund for the period 2018-2021.

Önal is a PhD Candidate at the Department of Cultural Studies, University of Applied Arts, Vienna, Austria. She has completed her Master of Advance Studies on Curating at ZHdK, Zürcher Hochschule der Kunst, Zürich, Switzerland (2009-2011). She participated to Ecole du Magasin, International Curatorial Training Programme, Centre National d'Art Contemporain, Grenoble, France and Gwangju Biennale International Curator Course, Gwangju, South Korea (2009). She received her MFA in Visual Arts and Visual Communication Design from Sabancı University (2003), and her BA in Art Education from Marmara University (2000), Istanbul, Turkey.

Livia Alexander

Livia Alexander k rat r, yazar ve Montclair State  niversitesi Global G rsel K lt rler B l m nde yardımcı Do enttir.  alıřmaları, sanat altyapısı ve sanatsal  retim arasındaki iliřki, Őehir hayatı, yemek ve sanatın k lt rel politikaları ve Orta Doęu ve G neydoęu Asya'daki  aędař sanat  zerine odaklanmıřtır. MoMA New York, Tate Modern, Sharjah Art Foundation, Queens Museum, The Film Society of Lincoln Center, Cinematheque Tangier ve bir ok yerde  ok sayıda sanat ve film programı, sergi ve etkinlik k rat rl ę  yaptı.  d ll  bilimsel yazıları ve eleřtirileri Journal of Visual Anthropology, Framework, MERIP, Hyperallergic, Art Africa, and Harpers Bazaar Art Arabia dergilerinde, kitaplarde ve kataloglarda yer aldı. Tirana Open, Sapar Contemporary, Al Riwaq Art Space, New Rochelle BID, Asian Contemporary Art Week, and the Art & Patronage Summit gibi organizasyonlara ve galerilere danıřmanlık yaptı. 2003 senesinde Orta Doęu , Kuzey Afrika ve diasporasındaki sanat ıları desteklemek ve tanıtılmak amacıyla kurulan ArteEast'in kurucu ortaęıdır ve 2013 senesine dek y neticilięini  stlenmiřtir.  alıřmaları Ford Foundation, Open Society Foundations, Andy Warhol Foundation for the Visual Arts, Doris Duke Foundation, American Association of University Women'den gelen hibe ve burslarla desteklenmiřtir.

Livia Alexander is a curator, writer, and Assistant Professor of Global Visual Cultures at Montclair State University. Her work is focused on examining the relationship between art infrastructure and artistic production, urbanity, cultural politics of food and art, and contemporary art from the Middle East and Southeast Asia. She has curated and produced numerous art and film programs, exhibitions and events, showcased at the MoMA New York, Tate Modern, Sharjah Art Foundation, Queens Museum, The Film Society of Lincoln Center, Cinematheque Tangier, and many more. Her award-winning scholarly writing and criticism has appeared in the Journal of Visual Anthropology, Framework, MERIP, Hyperallergic, Art Africa, and Harpers Bazaar Art Arabia and as book chapters and catalog essays. Alexander served as an advisor to a variety of art organizations and galleries, including Tirana Open, Sapar Contemporary, Al Riwaq Art Space, New Rochelle BID, Asian Contemporary Art Week, and the Art & Patronage Summit. She is the co-founder of ArteEast, a non-profit organization established in 2003 to support and promote artists from the Middle East, North Africa and its diasporas, which she directed until 2013. Alexander's work has been supported by grants and fellowships from the Ford Foundation, Open Society Foundations, Andy Warhol Foundation for the Visual Arts, Doris Duke Foundation, American Association of University Women, among others.

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

METİNLER | TEXTS
Işın Önel & Livia Alexander

FOTOĞRAFLAR | PHOTOGRAPHS
Serkan Yıldırım

TASARIM | DESIGN
Being Çözüm

BASKI | PRINT
Kurumsal Baskı Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Dereboyu Caddesi 2 NuroI Plaza No:21/A
Maslak/İstanbul
Tel: (0212) 264 72 16-17