

SEÇİCİ İZLETKEN

12.01 – 13.03.23
@Fişekhane Cocoon

Sergi Kataloğu

cif contemporary
istanbul
foundation

PARİBU

LG OLED evo

FİŞEKHANE

Contemporary Istanbul Vakfı (CIF):

Contemporary Istanbul, uluslararası çağdaş sanat fuar kimliğinin yanında çağdaş sanatın gelişmesine katkı sağlama, farklı prensiplerden sanatçıları destekleme, çağdaş sanatın anlaşılmasını ve geniş kitlelere yayılmasını sağlamak amacıyla 2019 yılında Contemporary Istanbul Vakfı'nı kurdu. Kâr amacı gütmeyen faaliyetlerine devam eden vakıf; sergileri, etkinlikleri ve eğitim programları ile çağdaş sanatın gelişmesi için projeler geliştiriyor.



Contemporary Istanbul Vakfı, Türkiye'deki çağdaş sanatı destekleyerek, geleceğe yatırım yapan bir ortam oluşturmayı hedefliyor. Eğitim, araştırma, sergi, yayın, CIF Dialogues, Istanbul The Lights gibi tasarladığı birçok program ile sürdürülebilir, izleyici ve katılımcısıyla yaşayan ve gelişen bir sanat ortamının kurulmasını amaçlıyor.

Contemporary Istanbul Vakfı, dünyadaki çağdaş sanat üretiminin seçkin örneklerini, yeni girişimleri ve tüm sanat akımlarını İstanbul başta olmak üzere Türkiye'deki sanatseverlere sunarak, eğitim faaliyetlerinde bulunmayı, İstanbul'u uluslararası kültür-sanat platformunun önemli merkezlerinden biri olarak konumlandırmayı hedeflemektedir.



SEÇİCİ // LETKEN

Sanatçılar:

Abel Korinsky
Ahmet Rüstem Ekici
Ahmet Said Kaplan
Ali M. Demirel
Candaş Şişman
Ceren Su Çelik
Dilara Başköylü
Dist Collective
ha:ar
Hakan Sorar
Orhan Kavrakoğlu
Ozan Türkkkan
Selçuk Artut

Küratör:

Sinan Eren Erk

Yaratıcı Direktör:

Arda Yalkın

Zamanlararası Kalp Atışları: Seçici İletken

Sinan Eren Erk

Düşüncenin hızla yayıldığı bir zamanda yaşıyoruz. Görüntüler, sesler ve cümleler, "bir salgın" gibi hızla yayılıyor, bize bulaşıyor, zihnimizi yeni sorularla dolduruyor veya onu büyük bir bilgi yığını ile istila ediyor. Her şey akışkan ve uyarıcılar sınırsız. Teknolojinin yaygınlaşmasıyla hafızamız ve algımız dijitalleşirken, gerçek ile kurmaca arasındaki sınır daha da silikleşiyor. Bedenimiz ve zihnimiz, varlığını sürdürmek için yüzyıllardır yaptığı gibi, bütün bu değişime adapte oluyor, kendini yeniden programlıyor. Fikirlerimiz bedenlerimizden hızlı çoğalıyor ve yayılıyor. Geliştirdiğimiz teknolojiler ise gerçekliğimizi kopyalıyor ve onun sayısız versiyonlarını üretiyor. İnsan, makine veya yazılım, farklı biçimlerdeki "yaşayan" şeylerin bazıları geleceğe uzanmayı başarıyor kalanı ise geride kalıyor, zamanın içinde eriyor ve ya başka bir şeye dönüşüyor ya da tümten yok oluyor. Bu hayatta kalma senaryosunun kurallarını belirleyen evrim, sonuç ne olursa olsun tüm değişimlere rağmen **seçici** ve **iletken** doğasını koruyor.

İnsan organik/fizyolojik evrimindeki farklı senaryolar içinde, gündelik yaşamında sürekli seçimler yapmak zorunda. Ancak bu onun hayatta kalabilmesi için tek başına yeterli değil. Bilginin ve tecrübenin gelecek nesillere aktarımı da kendi neslinin korunabilmesi adına bir gereklilik. Bunlar aynı zamanda kültür kavramının da temelini oluşturan iki faktör. Tıpkı biyolojik gelişiminde olduğu gibi kültürel gelişiminde de insan geçmişin bilgisi üzerinde yükseliyor, şimdinin seçimlerini yapıyor ve bunları geleceğe aktarıyor. Bizler, bedenlerimizden öğrendiğimiz uyumlanma prensibini oluşturduğumuz öğrenme sistemlerine, yapay zekâya ve kendini geliştirebilen yazılımlara aktarmaya devam ediyoruz. Böylece fikirleri olduğu kadar elektriği de bedeniyle ileten insan evrimin içinde hem dönüşen hem de dönüştüren haline geliyor.

Kavramsal çerçevesini bu düşüncelerden alan **Seçici İletken** sergisi, bedensel evrimin dijital devrimle nasıl kesiştiğini ve neslini devam ettirebilmek için seçimler yapmak zorunda olan insanın kendi ürettiği teknolojiyle olan çok katmanlı ilişkisine odaklanıyor. Değişimi bir yandan dijital evrimin sıçrama tahtası olan yarı iletkenlerin keşfiyle, bugün kullandığımız teknolojilerin üzerinden okuyan sergi, diğer yandan ise insanın bu teknolojik gelişime uyumlanırken yaşamsal alışkanlıkları ve düşünce biçimleri ekseninde yaptığı seçimlerle onu nasıl değiştirdiğine dair bir fikir vermeyi amaçlıyor. Bilginin insan zihni veya bir yazılım tarafından nasıl dönüştürüldüğünü, üretici (generative) yapıların düşünceyi, algıyı ve anlatımı nasıl etkilediğini temelini kimi zaman rastlantısallıktan, kimi zaman ise saf hayal gücünden alan sanatın akışkan doğası içinde keşfediyor. Sergi ifade biçimlerinin organik ve dijital formları arasında yeni bağlar kurarak yeni medya sanatına dair Türkiye’den güncel bir seçkiyi izleyiciyle buluşturuyor ve sanatın zamanlararası kalp atışlarını izleyiciye geniş bir perspektiften tüm heyecanıyla aktarıyor.



ABEL KORİNSKY & ORHAN “Aib” KAVRAKOĞLU

Abel Korinsky (studio Korinsky)

1985 Berlin doğumlu, yaşam ve çalışmalarını İstanbul ve Berlin’de sürdürüyor.

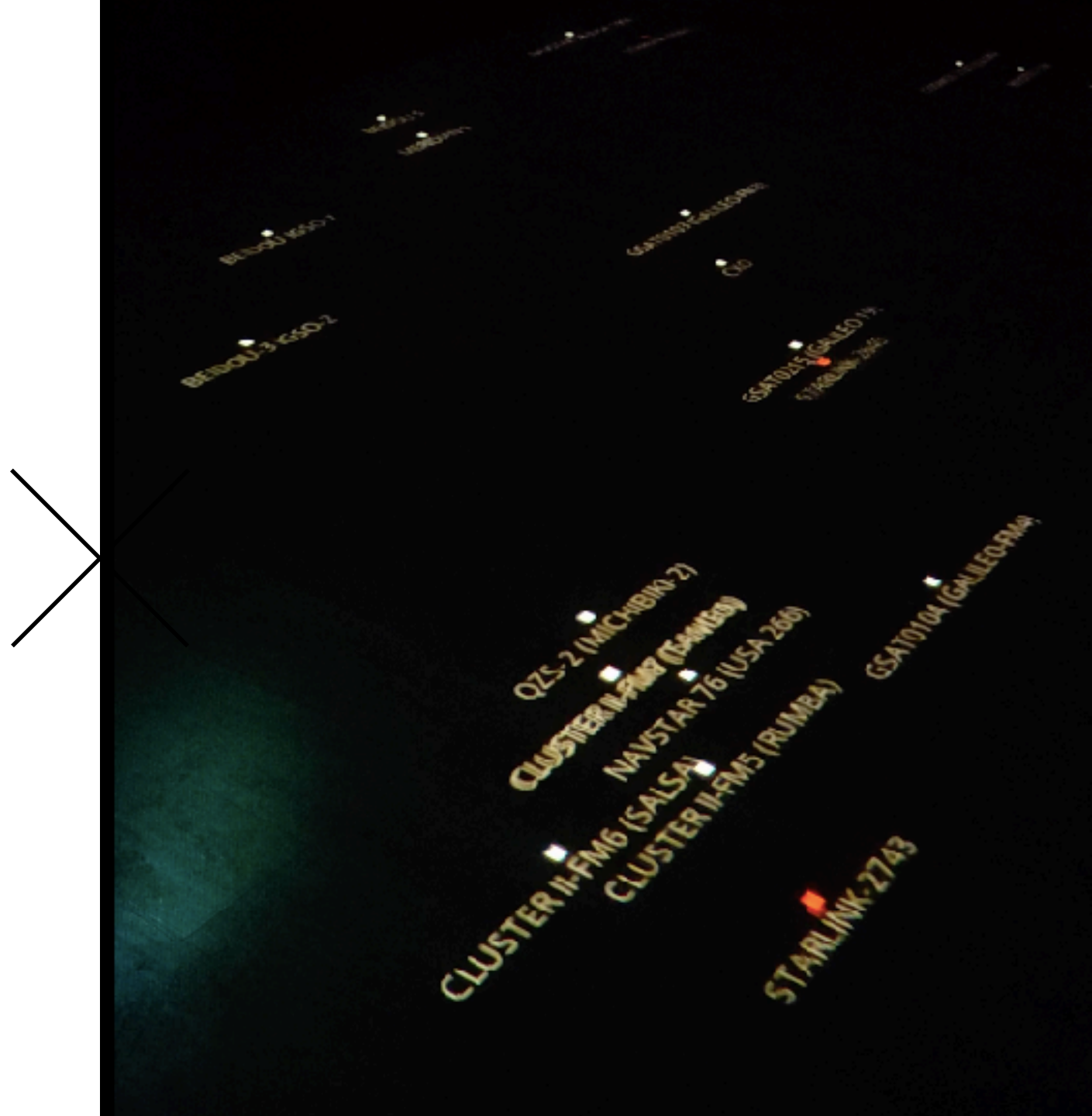
Orhan “Aib” Kavrakoglu

1984 İstanbul doğumlu, yaşam ve çalışmalarını İstanbul ve Berlin’de sürdürüyor.

Ortak bir çabayla, yeni medya sanatçıları sürükleyici görsel-işitsel sanat eserleri üretmek için çalışmaya başladılar. 2019 yılında İstanbul’da ilk ortak çalışmalarını “Yakamoz” enstalasyonu ile gerçekleştirdiler. Daha sonra uzayla ilgili diğer ortak çalışmaları İstanbul, Bulgaristan, Almanya, Slovakya, İspanya’da sunuldu. Bireysel olarak farklı bağlam ve projeler için eserler yaratmak üzere çalışmalarını sürdürmektedirler. Paradise Art Lab (2022), Art & Tech Days Slovakia (2021) Ars Electronica Linz (2012), Experimenta Biennial, Melbourne (2014), Cathedral of Berlin (2016), Kestnergesellschaft Hanover (2017), Teb, Türkiye İnnovasyon ve Girişimcilik Haftası (2017), Grace Cathedral San Francisco (2018), Bozar - Center of Fine Arts Brussels, Design Week Turkey and MMCA Seoul (2019).

ABEL KORINSKY &
ORHAN "Aib" KAVRAKOĞLU

"Mottle II", dünya yörüngesinde dönen etkileyici ve sürekli artan sayıda özel mülkiyete ait uydularla ilgili. Eser bize küresel açıdan en önemli ortak noktalarımızdan biri olan dış uzayı kaçınılmaz şekilde nasıl etkilediğine dair bir düşünce anı sağlıyor. İlk uydu olan Sputnik'in fırlatılmasından on yıl sonra, 1967'den bu yana, dış uzay anlaşması uluslararası uzay yasası için temel çerçeveyi sağlamakta, ancak ülkeler giderek artan bir şekilde kendi düzenlemeleri altında ticari girişimlere izin veriyor ve tam bir özel sektör uzay yarışı başlıyor. Çalışma, gerçek zamanlı olarak bu uyduların bir kısmının tam konumun üzerinde uçtuğunu ve duvara yansıtıldığını görmenizi sağlayan gerçek zamanlı bir simülasyondan oluşuyor. Ayrıca bir ses sistemi, uyduların uzayda nasıl hareket ettiğini 3 boyutlu sesini sunuyor.





AHMET RÜSTEM

Ahmet Rüstem, beden, mimari ve optik algı üzerine çalışan multidisipliner bir sanatçıdır. Cinsiyet ve mekân üzerine oluşturduğu serilerinde deneyim ile dönüşen mekanlara odaklanır. Toplumsal cinsiyet, mimari ve beden ilişkilerini ele alan bu serilerini dijital olarak görselleştirirken, arkeolojik yüzey ve nesnelerin hikâye anlatım dilinden faydalanır.

AR / VR üzerine çalışan sanatçının eserleri, Ars Electronica Concrete House, CADAF Online, XX Art Flaneire, Museari Queer Arts Museum, YARAT Contemporary, Thessaloniki Queer Arts Festival’de sergilenmiştir. Türkiye’nin öncü artırılmış gerçeklik sergilerinden biri olan “Hamam” ardından VR deneyim olarak “Sauna” sergisini kurgulamıştır. Mekân ve arkeoloji üzerine çalışmalarına devam etmektedir.

U.S. Educational and Cultural Affairs / ZERO1 tarafından American Arts Incubator Amplify 2019’a seçilen sanatçı, dijital çalışmalarını sürdürüyor ve artırılmış gerçekliğin potansiyellerini araştırıyor. Ahmet Rüstem, AR uygulaması Artivive’in marka elçisidir ve “Meta Creators of Tomorrow” programındadır.

1983 Adana doğumlu Ahmet Rüstem, 2008 yılında Bilkent Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık ve Çevre tasarımı bölümünden mezun oldu. Uzun yıllar sahne tasarımcısı olarak çalıştı. MEF Üniversitesi Tasarım ve Mimarlık Fakültesinde “Kamera için alan tasarımı” ve “Mekanlarda illüzyon” isimli dersler vermektedir.

Islak Hacim

AHMET RÜSTEM

DAİMİ İHTİYACIN MÜŞTEREK MEKANI

Ari P. Büyüktaş

Bugün tuvaletler teknolojiyi bizzat bedensel olarak deneyimlediğimiz mekanlar olarak karşımıza çıkıyor. Bir yandan da insanlar arası çeşitli ayrımların yeniden düzenlendiği mekanlar. Tam da bu teknolojinin varlığı veya yokluğu, seviyesi, kim için ne kadar erişilebilir olduğu tüm ayrımların altında yatarken, bedenlerin mekanlarla ve farklı bedenlerin aynı mekanda birbiriyle kurduğu ilişkilerde tuvaletler, bir nevi günümüz insanının gündelik hayatının turnusol kağıdına dönüşüyor. Tuvaletlerin küresel çeşitliği ve insan topluluklarının kullanım biçimleri, gelecek ve geçmişin mimarisinin farklı yerlerde eş zamanlı olarak deneyimlediği bir zamansızlık sunuyor. Ancak bu zamansızlık, güç ilişkilerinin bizzat kendisiyle de şekilleniyor. Tuvaletler, kendisiyle bir türlü barışamayan, kendi bedenine vurduğu zincirleri kırıp, özgürleşemeyen insan bedeninin mimari zamansızlığını yüzümüze çarpıyor



Ahmet Rüstem Ekici, ıslak hacimlerdeki yolculuğunu, kişisel geçmişinin izleri ve gelecek tahayyülü ile harmanlayarak tuvaletlerde sonlandırıyor. Tuvaletler, hem mekanların çeşitliliği sayesinde birbirinden farklılaşarak, hem de her an kendi ilişkileneceği biçimini sıfırdan yaratacak bir devinimdeyken, bireysel olanın mahremiyeti ile toplumsallaşmanın müstehcenliği arasında sabit bir tanıma sığamayacak bir kargaşa alanı olarak kalıyor. Bu kargaşa aynı zamanda bir temaşa. Bu temaşayı içinde barından sergi mekanı da böylece izole bir gerçeklik sunmak, bir numune etkisi yaratmaktan ziyade, çok tanıdık olanın tahmin edilemez çehreleriyle etrafımızı sardığı, başka türlü bir deneyim ihtimalini kurguluyor.

Tuvalet, edim olarak dışkılamanın ve hijyenik arınmanın mekanı olmanın yanı sıra toplumsal ilişkilerdeki ayrışmaları, şiddeti, varoluşlara yönelik baskıları, kamusal erişim yasaklarını, günah diye damgalanan cinsel edimleri, bedenlere atfedilen engelleri mikro mekanda toplayıp mimarisinde barındırıyor. Cinsiyet damgalarının basıldığı kapılardan geçerken cinsiyetlendirilen bedenlerin teker teker ve tekrar tekrar hizaya sokulduğu bir aygıt olarak işlev görüyor. Tuvalet kapısı, mekanların müşterek olamadığı, cinselliğin ve güvenliğin eşit dağılmadığı bir dünyada, birbirine güç bela ulaşabilenlerin haz arayışına açılıyor kimi zaman. Birilerinin ise daima yüzüne kapanıyor. Kapısından girince güvende olmak isteyenler ile aynı güvensizlikten muzdarip olup kapıya dahi erişemeyenleri birbirinden ayıran bir dünyada, tuvalet kapısındaki damgalar, kapısız tuvaletler, tuvaleti olmayan mekanlar, insanların daimi ihtiyacının ortaklığına rağmen koca bir toplumsal yarık açıyor.

Peki, bir yandan kendi dışkısıyla bile mücadele halindeki 21. yüzyıl insanı olan biz, gözümüzü kapatıp tuvalette olduğumuzu düşününce ne görüyoruz? Özellikle güncel sanatın doğa ve kültür ayrımını sorgulayarak geçmiş ve geleceğe yaklaşımımızı kökten değiştirdiği şimdinin tanıklığında, bu insanın dünyayla nasıl ilişkilendiğini düşünüyoruz? Çeşitli bedenlerin, değişken hallerde konumlandığı bu mekanla barışırsak, asgari müşterekte buluşursak, kendimizle de barışabilir miyiz?



Mollusca
Dijital Animasyon, 4K
2'29"
2022

Altered Surfaces
Yapay Zeka Dijital Fayans, Text2image Neural Networks (Dalle2,
Çerçeve Enterpolasyonu)
10'00"
2022

You can never go down the drain I
Yapay Zeka Tekstil Baskı, AR with Artivive App
95x245 cm
2022

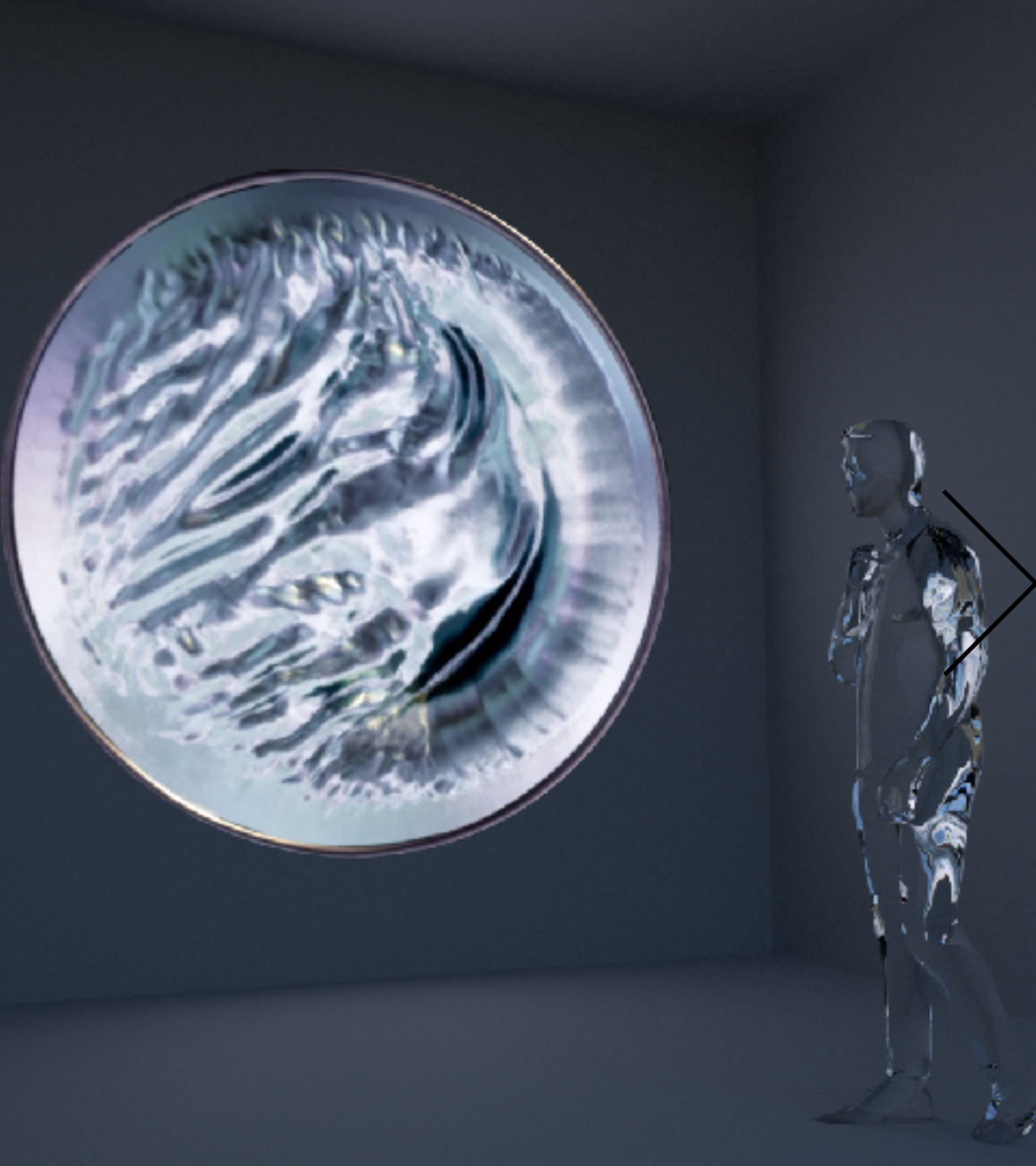
Wet Areas
3D Animasyon, Text2image Neural Networks (Stable Difüzyon)
5'26"
2022

A Study of Flux
3D Animasyon, Text2image Neural Networks (Stable Difüzyon)
1'33"
2022

AHMET SAİD KAPLAN

Ahmet Said Kaplan 1986 yılında İskenderun'da doğdu. Erken yaşlarda dijital sanata ilgisi başladı. İzmir Dokuz Eylül Üniversitesi'nde resim üzerine eğitim alırken, Berlin merkezli plak şirketleri ve müzisyenler için albüm görselleştirmeleri yaptı. Birçok animasyon ve müzik videosu üretimi ardından canlı / gerçek zamanlı görsel prodüksiyonu, performanslar ve etkileşimli enstalasyonlar üzerine çalışmaya yöneldi. 2014-2018 yılları arasında elektronik müzik prodüktörü Jon Gaiser ile albüm turu kapsamında 30'dan fazla ülkede canlı görsel performans yaptı. Eş zamanlı olarak Türkiye'deki deneysel müzik sahneleri için konsept projeler üretti. Contemporary Istanbul, Sonar Istanbul, Athens Digital Arts gibi birçok sanat platformunda bireysel ve kollabratif işleri sergilendi. Günümüzde ise kurucularından olduğu DECOL Yeni Medya Stüdyosu'nda yaratıcı yönetim ve yenilikçi dijital deneyimler üretmek için geliştirmeler yapmaya devam ediyor.





Floating Matter

AHMET SAİD KAPLAN

Etkileşimli Yerleştirme, Özel Yazılım, 3D Kamera, 2022

Floating Matter, seyirciyi kumaş fiziğinin gerçek zamanlı bir simülasyonuna davet eden etkileşimli bir yerleştirmedir. Enstalasyon, hareket eden ve seyircinin hareketlerine tepki veren gerçekçi ve duyarlı bir yapı yaratmak için gelişmiş algoritmalar ve gerçek zamanlı görüntü işleme teknikleri kullanır.

Enstalasyon, kumaş simülasyonuna ek olarak çevreden gerçek zamanlı yansımalar da içerir. Deneyimleyen etkileşim alanına girince kumaşı manipüle eder, kendi yansımalarının izdüşümü ile dinamik ve sürekli değişen etkileşimli bir tuval oluşturulur.

Yerleştirme, izleyiciyi kendi hareketleri ile etkileşime girdikleri sanal dünya arasındaki ilişkiyi düşünmeye davet ederek, onları çevremizi nasıl şekillendirebileceğimizi ve etkileyebileceğimizi düşünmeye davet ediyor. Floating Matter, gerçek zamanlı kumaş simülasyonu ve çevresel yansımaların birleşimiyle, sanal ile gerçek arasındaki çizgileri bulanıklaştıran benzersiz ve ilgi çekici bir deneyim sunuyor.

ALİ M. DEMİREL

1972 yılında Türkiye'de doğan Ali Mahmut Demirel, Berlin'de yaşayan bir sanatçıdır. Demirel, sanatla uğraşmadan önce nükleer mühendislik ve mimarlık okudu. Video ve ses çalışmalarına 90'lı yılların başında Orta Doğu Teknik Üniversitesi Görsel-İşitsel Sistemler Araştırma Merkezi'nde araştırmacı olarak çalışırken başladı. Bu dönemde Körotonomedy ve Magnetmus hareketlerine üye oldu.

2000'li yıllarda, çalışmalarını gerçek zamanlı bilgisayar tarafından oluşturulan görüntülere odakladı ve etkileşimli canlı görsel-ışitsel performanslar yaratmaya başladı. Elektronik müzik yapımcısı Richie Hawtin namı diğer Plastikman ile uzun süreli iş birliğiyle, özellikle senkronize sesle soyut minimal görüntüleri keşfetmesiyle tanınır.

Daha sonra video yerleştirme işine dönerek 'Mimarlık Üzerine Kıyamet Sonrası Ütopiyalar' temasıyla bir video üçlemesi yarattı. Bu videolar, 2018'de Arter İstanbul'da 'ADA' adlı kişisel sergisini oluşturdu. Son zamanlarda, önemli mitolojilerin ortaya çıktığı belirli coğrafyaları keşfederek doğa ve efsaneyi birbirine bağlayan bir dizi üzerinde çalışıyor.

Çalışmaları New York'taki Guggenheim Müzesi'nde sergilendi; Arter, İstanbul; CTM, Berlin; Today's Art.NL; ifa Galerie, Berlin; ICA, Londra; ACAW, Max Protetch Galerisi, New York; Sammlung ESSL, Wien; Avrupa Medya Sanatı Festivali, Osnabrück; Uluslararası Kısa Film Festivali, Hamburg; diğerleri arasında.

Demirel, Barselona'daki Sonar Festival'de canlı performans sergiledi; Mutek Festivali, Montreal; Coachella, ABD; Brixton Akademisi, Londra; L'Olympia, Paris; ADE, Amsterdam; Daimler Contemporary, Berlin; Fotografiska, Stokholm; Fuji Rock Festivali, Japonya; Gelecek Müzik Festivali, Avustralya; Detroit Elektronik Müzik Festivali; TimeWarp, Mannheim; performans sergilediği diğer festivaller arasında sayılabilir.





Taş Manzaraları

ALİ M. DEMİREL

Video Döngü 4K, 4'00'', 2022

Video alanındaki ilk eserleri 1990'lara dayanan ve lens odaklı işler üreten Ali M. Demirel, 2006-2016 yılları arasında bilgisayar ortamında dijital tekniklerle oluşturulmuş görsellere ve interaktif teknolojilere odaklandı. Bu dönemin ardından başladığı "Taş Manzaraları" (2016) adlı serisiyle doğaya esas ilham kaynağı olarak bakmaya ve tekrar lens odaklı eserlere yöneldi. Demirel bu seriyi kavramsal ve teknik olarak evrimleştirerek halen devam etmektedir.

Biçimsel açıdan "katı" olarak tanımladığımız taş formları aslında onu algıladığımız göreceli-kısa zaman dilimiyle alakalı bir algı yanılsamasıdır. Taşların da denizdeki dalgalar ya da akan nehirler gibi akışkan olduğu ancak yüzyıllara uzanabilecek bir bakış şekliyle mümkündür. Aynı zamanda, kıyı coğrafyalarında taş ve suyun beraberliği sanki bu iki farklı zaman çizelgesinin dansına benzer. Bu iç içe geçmişliğin ve karşılıklılığın bir diğer örneği de dalgaların kayaları yavaşça, sabırla yontarak biçimlendirirken, kayaların da suya bir sınır çizerek dalgaların şeklini belirlemesidir.

Sanatçı bu ilişkileri yorumlarken dünyanın farklı coğrafyalarından topladığı, farklı yapılara ve yoğunluklara sahip kaya ve su görüntülerini çeşitli şekillerde üst üste bindirerek ortaya yeni "manzaralar" çıkarıyor. Bu üretimde özellikle dijital tekniklerle yeni formlar yaratmak yerine lens tabanlı görsellerle çalışıyor ve bunların birbiriyle örtüşürken algımızda yarattığı etkilerle ilgileniyor.

CANDAŞ ŞİŞMAN

Candaş Şişman, dijital ve mekanik teknolojileri ifade aracı olarak kullanan bir sanatçıdır. Çalışmaları, çoklu duyuşsal enstalasyonlar, kapsayıcı deneyimler, ses enstalasyonları, kinetik heykeller, animasyonlar ve görsel-işitsel performanslar gibi birçok farklı disiplini kapsar. Çalışmalarında dijital ve mekanik teknolojiler kullanarak zaman, mekân ve hareket algılarımızı manipüle eder, dijital ve fiziksel gerçeklik arasında köprüler kurar.

Sanat, tasarım ve teknoloji etrafında disiplinlerarası deneyimler üreten Nohlab'ın kurucularından olan Candaş Şişman ayrıca görsel-işitsel performanslar üreten iş birliği platformu NOS'un kurucularındandır. Son yıllarda ise çeşitli üniversitelerde, soundart üzerine dersler vermektedir. 2007'den bu yana Prix Ars Electronica Mansiyon ödülü ve Japon Medya Sanatları Festivalinde jüri özel ödülünü alan Candaş Şişman, Venedik Mimarlık Bienali, Ars Electronica, TEDx, Today's Art ve FILE gibi birçok önemli festival ve sergiye katılmıştır.





Moments of Patterns of Possibilities V2

CANDAŞ ŞİŞMAN

Video, Ses, 1'12''

Konsept ve Tasarım: Candaş Şişman

Programlama: U29DC

Ses: Tunca Candaş

Video Dökümantasyon: Teoman Küçükeren

2022

Patterns of Possibilities v2, Candaş Şişman'ın 2015 yılında zarlarla ürettiği "Pattern of Possibilities" isimli projesinin devamı niteliğindedir. Her bir zarın yani olasılığın, algoritma tarafından rastgele seçilerek, ekranda farklı zamanlarda belirmesiyle meydana gelir ve bu olasılıkların birbirleriyle olan ilişkilerinin ortaya çıkardığı örüntülerden oluşur.

Projenin, 9 Adet lightbox ve video dökümantasyonundan oluşan "MOMENTS" isimli versiyonu ise Generatif sistemin, 1 Mart ve 7 Mayıs 2022 tarihleri arasında Akbank Sanat'taki sergilenme sürecinde ürettiği olasılık örüntülerinin anlık kayıt altına alınması ile oluşturulmuştur. Her bir kayıt, algoritma tarafından beş buçuk dakikada bir gerçekleştirilen performatif süreç içerisinde, bir çok farklı zaman fragmanı ve olasılık parçacığının bir araya gelmesiyle oluşmuştur. Enstalasyonda görülen 9 adet çıktının her biri, 4.096 adet olasılığın bir araya gelerek oluşturduğu özgün olasılıklar örüntüsünü temsil eder ve üretici (generative) süreç sonunda kayıt altına alınıp silinmiştir.



Katılımcı, farklı anlara ait 4.096 adet olasılığın oluşturduğu, 9 adet farklı olasılıklar bütününe bakmaktadır. Bu durum katılımcıyı olasılık, rastlantı, düzen, kaos, belirsizlik kavramları üzerine sorgulamaya ve deneyimlemeye davet eder.

Sergilenen kayıtların isimleri, kayıt edildiği tarih ve saat bilgilerini içerir ve aşağıdaki gibidir:

2022_02_28_00_22_50.png
2022_02_28_22_10_01.png
2022_03_03_07_16_09.png
2022_03_11_12_10_48.png
2022_03_19_09_08_56.png
2022_04_08_22_14_04.png
2022_04_08_23_52_40.png
2022_04_15_09_06_26.png
2022_04_23_17_33_45.png



CEREN SU ÇELİK

Ceren Su Çelik (1993, Ankara) 2019 yılında Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümünden mezun olmasının ardından, aynı yıl başladığı Yeditepe Üniversitesi sosyal Bilimler Enstitüsü Plastik Sanatlar ve Resim Anabilim Dalında eğitimine devam etmekte.

Çelik, resim, bilgisayar tabanlı görselleştirme, ses ve video gibi farklı medyumlar kullanarak ürettiği çalışmalarında, sanat formlarıyla sibernetik, robotik gibi disiplinler arasındaki sınırı, spekülative kurgu ve kolaj aracılığıyla bulanıklaştırma çalışır. Teknolojinin insan ve kültür arasındaki rolünü araştırır. Bilgisayar tabanlı video çalışmalarında insan-makine melezi olan siborglar, robotlar ve işlevsiz görünümlü aygıtlara yer verir.

Yakın dönemde katıldığı sergi ve etkinlikler arasında; Piksel. | O'Art Misafir Sanatçı Programı (İstanbul, 2022), Dijital Sanat Alanında Genç Üretimler (İstanbul Modern Sanat Müzesi, 2022), INTERSECT: Art + Blockchain Meetup (ICA London, 2022, İngiltere), ONBD Selects (2022, SuperRare Pop-Up Gallery, New York, Amerika), GYF 11 (Zilberman Gallery, İstanbul, 2022), Unblock Gaudi (Museum Angewandte Kunst, Frankfurt, Almanya, 2022), Coullisse (Mixer, İstanbul, 2022) ve Mamut Art Project (İstanbul, 2021) bulunuyor.

YZ-Kontrollü Yolculuk

CEREN SU ÇELİK

Bilgisayar tabanlı video ve karışık medya (Text2image Nöral Ağlar, Yağlı boya, kil) / 3200 x 1920 px, 16'' ses ile döngü

Eserdeki araç, yapay zekâ ile üretilen dijital bir manzaradaki yolculuğa dair bir kurgu ile oluşturulmuştur. Eserde YZ, yaşam yolculuğu için bir metafor işlevi gördüğü gibi hem gerçek hem de imgesel bir ulaşım biçimi olarak sunulur. Sürekli değişen ve öngörülemeyen ortamıyla yapay zekâ kontrollü seyahat, çevre sürekli değişirken dijitalleşmiş bedenin mekânı nasıl deneyimlebileceği üzerine bir soru sorar. Teknolojinin hayatımızın ayrılmaz bir parçası olduğu ve ikisinin de giderek birbirine dönüştüğü bir dünyanın yansımasını gösterir. Arka koltukta bulunan ve fiziksel olarak üretilip dijital ortama aktarılmış surat heykeli ise yapay zekâyı kişileştirmeye yönelik bir ifade içermektedir.



CEREN SU ÇELİK

Bilgisayar Tabanlı Video ve Karışık Medya, 3000x2307 px
29" Ses ile Döngü
2022

Kurguda, mitolojide ve edebiyatta sık sık karşılaşılan "doppelgänger" terimi kişinin kendisiyle biyolojik akrabalığı olmasa da tıpatıp aynı olan ikizidir. Videoda bulunan robot özdeş ikizler asla bitmeyen bir ağlama yarışı içerisindedir. Gözyaşları üzerinde durdukları tartıda birini diğerinden daha ağır hale getirmekte ve daimi hareketlerini sağlamaktadır. Eser; kurguda yer alan robot kimliğinin, insanın doppelgänger'ı olarak temsil edildiği kanısıyla iki taraf arasındaki mücadeleyi yorumlar.



Solastalgia

CEREN SU ÇELİK

Bilgisayar tabanlı video ve karışık medya,
3000 x 3000 px, 28'', ses ile döngü

Eser; filozof Glenn Albrecht tarafından çevresel değişimlere karşı hissedilen ontolojik kederi tanımlamak için kullanılan bir terim olan Solastalgia'dan etkilenecek üretilmiştir. Acil bir sorun iklim krizine dikkat çekmeyi amaçlar.





DİLARA BAŞKÖYLÜ

Dilara Başköylü 1992 doğumlu, İstanbul merkezli bir yeni medya sanatçısıdır. 2018 yılında Koç Üniversitesi Medya ve Görsel Sanatlar Bölümü'nden lisans derecesi ile mezun oldu. Üretimlerinde üretken sanat, etkileşimli tasarım, görsel-işitsel üretime odaklanırken yapay zekâ ile de çalışmalarına devam etmektedir. Üretimlerinde çoğunluklu olarak, XR ve araştırmaya dayalı hibrit deneyimlerin, nod tabanlı ve etkileşimli sistemlerin ve yapay zekanın birbiriyle olan iletişimine yer verir. Üretimlerinin temelinde; insan, doğa ve teknolojinin birbirleriyle etkileşimlerini inceler. İşlerinde renk, ışık, ses, hareket, mekân ve zaman aracılığıyla görsel bir dil oluşturmaya dikkat ederken farklı sistem, program ve algoritmaları bir araya getirerek kendine ait zamanı ve mekânı olan ortak bir gerçeklik; yarı fiziksel, yarı dijital, organik bir yapı oluşturmaya, gerçek zamanlı olarak kaydedilmiş gerçeküstü bir kolektif zihin yaratmaya çalışır. Eserlerinde ağırlıklı olarak fiziksel ve dijital olanın, insan ile teknolojinin kesişimine, dönüşümlerine ve birbirleriyle olan iletişimlerine odaklanır.

Nisan 2021'de IMMENSIVA International Residency programına seçildi. Haziran 2021'de Barselona'da düzenlenen rezidans sergisi için etkileşimli tasarım projesi "Xhale" seçildi. Sanatçı, Mayıs 2022'de, "Dönüşen İnsan" adlı video çalışmasıyla Akbank 40. Günümüz Sanatçıları Ödülü'nü kazandı. Eylül 2022'de KARMA Lab ve Anima İstanbul iş birliği ile tasarlanan ve "İsmi Lazım Değil" sergisi kapsamında sergilenen "Düzenbazın Peşinde" projesinin canlı etkileşimli görsel tasarımıyla yer aldı. Aralık 2022'de sanatçının "Beden Formasyonları" serisi Akbank Sanat'ta "Dijital Sezgiler" karma sergisinde sergilendi. Sanatçı, Comet Lab üyesi olarak, dünya çapında artırılmış gerçeklik ile kentsel bir botanik ütopya ağı kurmayı hedefleyen, Fransız Kültür Bakanlığı'nın desteklediği, Spoliabotanique projesinde interaktif tasarım ve yapay zekâ uygulamalarına devam ediyor.

Transcendent Transformations

DİLARA BAŞKÖYLÜ

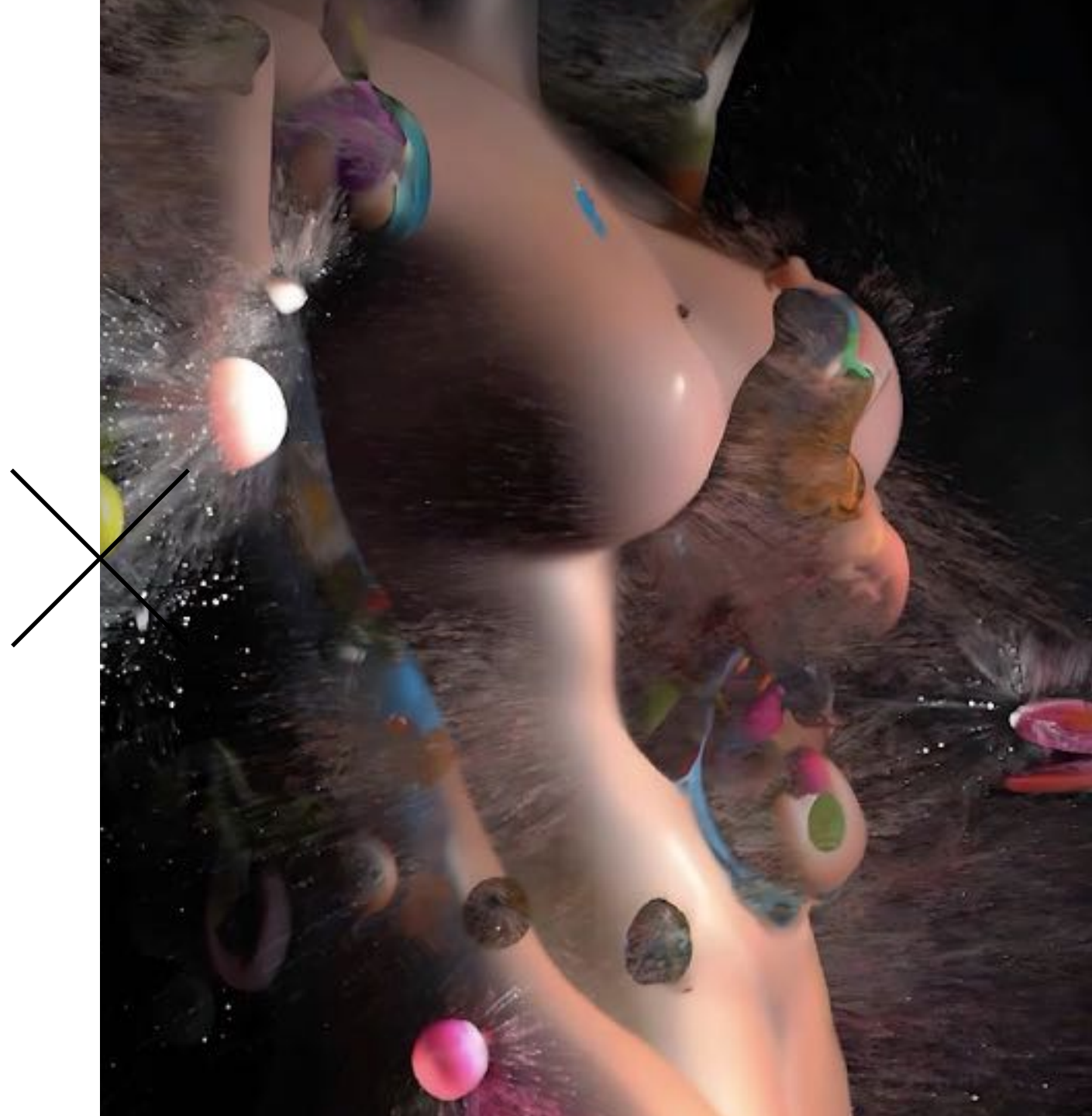
StyleGAN2 (Üretken Çekişmeli Ağlar (GAN)), Text2image Sinir Ağları (DALL-E, Disco Diffusion), Interpolasyon (FILM), Point Cloud (Particle System), 3'8", Beste: Barış Yalaz, 2022

"Body Formations" uzun bir üretim sürecine sahip, dönüşüm ve oluşumunu sürdüren, analog ve dijitalin kesiştiği bir seri. Bu serinin materyali eski siyah beyaz bulunmuş çıplak kadın fotoğraflarıdır, bu fotoğraflar veri seti olarak hazırlanır ve çeşitli yapay zekâ algoritmaları ile birleştirilir; bedenler yeni biçimlere ve dolayısıyla yeni anlatılara dönüşür. Serinin bu aşamasında, sonuçlar birbirine dönüştüğü için parçacıklara dönüşür. Bu seride, yüzyıllardır sanatın ana nesnelerinden biri olan kadın bedeninin kullanılmasının ana nedeni, sanatçının çıplak kadın fotoğraflarından oluşan bir arşivi keşfetmesi ve bunun yanı sıra merakıyla başlar. Fotoğraflarda yer alan farklı yaş ve kültürlerdeki bu kadınların yaşamları ve neden bu fotoğrafları çektiirdikleri anlatılmaktadır. Fotoğraflardaki kadınlar, bir nesnenin (fotoğraf kâğıdı) parçası olarak dünyada bedenlerinin izini bırakmak isterler; Sanatçı, onların ölümsüz olma arzusuna bir yanıt olarak, gelecekte geçmişe bir yanıt vererek onların sonsuza kadar yaşayacaklarının dijital bir projeksiyonunu yaratıyor.



Bu sayede gerek dnyada bir kutuda bekleyen arşiv nesnelerinin siyah beyaz unutuluşu yerine onları dijital bir evrende yeniden canlandırmaya alıřmakta ve onları yeniden canlandırarak asla eskimeyen dijital nesnelere dnřtrmek istemektedir. Bunu gerekleřtirirken bedenlerin zleri korunup formları yenilenmekte, nesneleřtirme ve metalařtırma yoluyla giydirilen toplumsal kadın imgesinin kalıntıları gereklikten arındırılmakta ve rtl ze kadınla yaklařılmaya alıřılan sınır tanımayan bir form.

Sanatı, "Body Formations" serisi aracılıęıyla, izleyiciyi tarih boyunca kadın bedeninin sanatta nasıl temsil edildięini ve bu temsilin kltrel, toplumsal ve politik gler tarafından nasıl řekillendirildięini dřnmeye davet ediyor. Bulunan fotoęrafları dnřtrmek iin yapay zekayı kullanan sanatı, sanatın bu glere meydan okuma ve alt etme potansiyelini vurguluyor ve bedene dair yeni ve daha incelikli bir anlayıř sunuyor. Dizi aynı zamanda bedenin sadece bakılacak veya tketilecek bir nesne deęil, kendi deneyimleri, hikayeleri ve arzuları olan karmařık ve ok ynl bir varlık olduęunu da hatırlatmak istiyor.



Dist Collective

(Bilge Günay & Ilgın İçöz)

Dist Collective, İstanbul merkezli bir sanatçı ikilisidir. Dijital sanatçı ve sanat direktörü Bilge Günay ve elektro-akustik müzik bestecisi ve yaratıcı kodlama sanatçısı Ilgın İçöz tarafından 2019 yılında kurulmuştur. Dist Collective, jeneratif algoritmalar aracılığıyla hesaplamalı estetiğin organik unsurlarını keşfetmeye odaklanır. İnsan ve bilgisayar iş birliğinde, rastlantısallığı şekillendirerek organik görünümlü soyut kompozisyonlar oluşturur. Başta "long-form" jeneratif sanat olmak üzere müzik, animasyon ve etkileşimli eserleri yaratıcı kodlamayla üreten ikili eserlerini çeşitli blok zincirlere yükleyerek izleyiciyle paylaşır. 2022 yılında long-form jeneratif sanat üretimine ağırlık veren ikilinin Udnē isimli 600 edisyondan oluşan koleksiyonu Fxhash ve Tezos iş birliğinde Art Basel Miami Beach'de etkileşimli jeneratif minting deneyimi sunmak üzere katılımcılarla paylaşıldı. İkilinin eserleri bugüne kadar Türkiye, Amerika, İspanya, İngiltere gibi çeşitli uluslararası sergi ve galerilerde sergilendi.



Mina

DIST COLLECTIVE

150 Edisyonluk Koleksiyon, Yaratıcı Kodlama, 2'15", 2022

Udnē, Refractions ve Mina, asimetrik dokusal kompozisyonlardan oluşan, 'long-form generative art' formatında insan ve bilgisayar iş birliğinde üretilmiş koleksiyonlardır. Her 3 koleksiyon da yaratıcı kodlamayla matematiksel fonksiyonların ve asimetrinin oluşturabileceği organik dokuları keşfeder. Parçacık algoritması ile üretilen Udnē, Refractions ve Mina her birine farklı bir renk atanmış 3 ayrı matematiksel fonksiyonun parçacıklara yön vererek boyağı kompozisyonlar üretir. Sanatçı tarafından üretilen bu algoritmalar, edisyon sayısı önceden belirlenerek blok zincire yüklenir ve satın alan her kişi için eşsiz bir çıktı üretir.

Udnē

600 Edisyonluk Koleksiyon. Yaratıcı kodlama, p5js. Kasım, 2022. Udnē, Performance in Code: Deciphering Value in Generative Art, Art Basel Miami Beach, 2022'de fxhash etkileşimli minting deneyiminin bir parçası olan long-form jeneratif sanat koleksiyondur.

Refractions

300 Edisyonluk Koleksiyon. Yaratıcı kodlama, p5js. Nisan, 2022. Refractions, doğa olaylarının soyut temsillerini keşfeden long-form jeneratif sanat koleksiyondur.

Mina

150 edisyonluk bir koleksiyon. Yaratıcı kodlama, p5js. Ocak, 2022. Mina, minimal asimetrik kompozisyonlardan oluşan long-form jeneratif sanat koleksiyonudur.



ha:ar

(Hande Şekerciler & Arda Yalkın)

İstanbul ve New York arasında çalışan heykeltıraş Hande Şekerciler ve yeni medya sanatçısı Arda Yalkın, ha:ar'ı, klasik sanat yaklaşımını yeni teknolojilerle birleştirme tutkusuyla kurdu. Üretimde ustalaşmaya ve yeni ifade imkanlarını araştırmaya olan tutkuları ikiliyi resim, heykel gibi konvansiyonel yöntemlerin yanı sıra video, animasyon, müzik, jeneratif sanat hatta yapay zekayı da içine alan geniş bir yelpazede çalışmaya sürükledi. Bireysel pratiklerini harmanlayarak yeni ve özgün bir ifade biçimi arayan ha:ar'ın çalışmalarının ana konusu "İnsanlığın yarattığı medeniyet, ürettiği teknoloji ve var olma biçimi ile olan çatışması" olarak özetlenebilir.

ha:ar bugüne kadar ABD'nin önemli misafir sanatçı programlarından Residency Unlimited (NYC) Artist Alliance International (NYC) ve 18th Street Art Center (LA)'dan davet aldı ve buradaki programları tamamladı. İlk sergisini 2018'de New York'da açan ikili, 2019'da Art Miami'ye katıldı. 2021 yılında Ankara (Cer Modern) Venedik (GAD), Milamo (Scalo Lambrate), İstanbul (Contemporary Istanbul) ve 2022'de Londra'da (J.D. Malat Gallery) solo sergiler gerçekleştirdi. Aynı yıl İtalya'da gerçekleştirdikleri sergileri konu alan "Electric Mannerism" adlı sanatçı kitabı yayınlandı. 2022'de İstanbul'daki ilk kişisel sergileri olan Benküre'yi yaklaşık 6.000 sanatsever ziyaret etti. Bu serginin ardından Planet I adı taşıyan ikinci sanatçı kitapları yayınlandı. Yine 2022'de MindFlow adlı yerleştirmeleri Miami Bass Müzesi'nde sergilendi.

ha:ar, genç sanatçılara yeni medya sanatını öğretmek amacıyla kurulan ve kar amacı gütmeyen bir sivil toplum kuruluşu olan Pıksel Yeni Medya Misafir Sanatçı Programı'nın da (www.pıksel.ist) ortak kurucusudur. İkilinin eserleri bugüne kadar Türkiye, ABD, İspanya, İtalya, Fransa, İngiltere, Macaristan, Yunanistan ve Rusya'daki çeşitli galerilerde, fuarlarda, müzelerde ve uluslararası sergilerde sergilenmiştir.

Disruption

ha:ar

Yapay Zeka Destekli Tasarım Mermer Heykel, 55x65x150 cm, 2022

Tüm sanatçılar özellikle de konvansiyonel yöntemleri kullananlar çoğu zaman itiraf etmeseler de makinelerin sanat üretiminde kullanılması gittikçe yaygınlaşıyor. Dijital kameraların ve cep telefonların yaygınlaşması, bilgisayarla görüntü işlemenin gelişmesi ve ucuzlaması, jeneratif araçların yaygınlaşması ile CGI (Computer Generated Imagery) dünyadaki en popüler alanlardan birisi haline geldi. Bugün birçok sanatçı az ya da çok bu araçları kullanıyor. Heykel alanında da 3b yazıcıların yaygınlaşması ile komplike ve -görece- pahalı üç boyutlu nesnelerin üretim süreçleri kısaldı ve kolaylaştı. Bugün bilgisayar ortamında oluşturulmuş üç boyutlu bir heykeli üretmenin en sofistike ve hatasız yöntemi ise CNC robotlar. Bu pahalı ve güçlü araçlar, birçok fabrikada insanların yaptıkları kaynak, paketlenme, taşıma, işleme gibi ağır işleri, onlardan daha hızlı, hatasız ve aralıksız çalışarak yapabiliyorlar.

ha:ar, yapay zekâ kullanarak tasarladığı ilk heykelini, kompleks bir CNC robot yardımıyla yaklaşık 50.000 ziyaretçinin önünde dünyada işlemesi en zor malzemelerden birisi olan mermeri gerçek zamanlı olarak yontarak, teknoloji le sanat üretmenin arkasındaki kompleks iş akışını ve karar süreçlerini şeffaf bir şekilde paylaşmayı, teknoloji-sanat-endüstri ilişkisi üzerine bir dizi tartışma başlatmayı hedefledi.

Disruption performansı ve ona eşlik eden konuşma programı 17-22 Eylül tarihleri arasında Contemporary Istanbul'da Pernod Ricard sponsorluğunda başarı ile gerçekleştirildi.



Impossible Sculptures no. 23, 32, 34

ha:ar

CGI - Bilgisayar Üretimli İmgeleme, 200x160 cm, 2022

"İkimiz de Rönesans sanatındaki teknik yetkinliğine hayranız. "İmkânsız Heykeller" serisinde, hayranlık duyduğumuz bu dönemin eserlerine öykünüyoruz. Aslında bir bakıma kendi ikonografimizi yaratmak istiyoruz. Bu serinin ve genel olarak işlerimizin ele aldığı konuların merkezinde insanın medeniyet ve teknolojiyle çatışması var. Rönesans döneminde üretilen resim ve heykellerde karşımıza çıkan formları ancak yakından incelendiğinde görülebilecek mimikler ve jestler biçiminde yorumladık. Rönesans düşüncesinde önemli bir yeri olan cennet/cehennem, ilahi/fani gibi ikilikleri de üretimimizde sıklıkla kullanıyoruz. Hemen her resimde kısmen bir şiddet vurgusu var ve bu eserin ilk andaki parlak, renkli, albenili görüntüsüyle çelişiyor. Bu seri biz üzerinde çalıştıkça detaylanıyor ve her detayda bazen sadece bizim bildiğimiz bazen de kolayca anlaşılabilecek tarihi, sosyal ya da politik referanslar gizli."

*Electric Mannerism kitabından alıntı



HAKAN SORAR

Hakan Sorar (İstanbul, 1991) Makine Mühendisliği Bölümü'nden mezun oldu ve çeşitli atölyelerde fotoğraf ve farklı sanat uygulamaları üzerine dersler alarak sanata adım attı. İnternet ve basılı yayınlar için fotoğrafçı olarak çalıştı. Fen Fakültesi'nde yüksek lisans programını tamamlayan Sorar, Beykoz Üniversitesi Sanat Tasarımı Fakültesi İletişim Tasarımı ve Göstergebilim Bölümü'nde yüksek lisans eğitimine devam etmektedir. 2020 yılında ilk kişisel sergisini açan Sorar, çeşitli baskı tekniklerini dijital ve analogla buluşturduğu üretimlerine İstanbul'da devam ediyor.

Sorar, sanat projelerinin yanı sıra fotoğraf ve 3D tasarım, beden ve dijital beden üzerine çalışmalarını sürdürmektedir. Sorar'ın eserleri çeşitli uluslararası festivallerde sergilendi.





Float Series

HAKAN SORAR

Dijital Animasyon, 2160x3840 px, 1-3, 1'6'', 2022
Açılan pencere, beden
0. Prolog: Başlangıçta Belirsizlik Vardı

Hakan Sorar'ın perspektifinden fırlamış bir bedenle karşı karşıyayız. Kimin bedenidir bu? Veya kime aittir? Bir mülkiyet midir? Bu et parçası görünümünün aynı zamanda kafası yok. Cinsiyeti belli değil. Nereli olduğuna dair, hangi mesleği yaptığına dair belirsizlik var. Peki kaç yaşında? Onu da bilmiyoruz. O halde hayvansı, arafta duran bu bedeni hangi açılardan değerlendirebiliriz?



1. Perde: Nasıl bir beden?

Sanatçının kafadan yoksun olarak oluşturduğu bu bedende bir düşünme eylemi var.

Fikir patriyarkal dünyada her daim kafaya has bir şeymiş gibi değerlendirilir. Oysa beden düşünür. Fikir ile eylem iç içe veya düğümlüdür.

Başka deyişle; insan düşünürken eyler.

O zaman önümüzde duran bedenın fikirlerle örölmüş bir ifadesi var.

Öte yandan hakan sorar görüntüleri üretirken başka meselelerinin altını çizmekte sakınca görmüyor. Bedeni oluştururken Vitruvius'un öğretisine sığınıp belli oranları ölçüt almıyor.

Bu açıdan gördüğümüz eserdeki tenin yüzeyi kıllarla, dövmelele, çillerle kaplı. Ayrıca bedenın sarkık göğüslerini, ojeli tırnaklarını, elinde tuttuğu çiçekleri, yırtık file çoraplarını da eklemek lazım. Yani bu ayrıntılarla beraber estetik pratik çoğul kompozisyon üzerine kurulu. Nitekim bedenın duruşu bir kayıtsızlığa işaret ediyor. Askıdaki konumuyla beraber ayaklarının yerden kesildiğini görüyoruz.

İşte yeniden ifadenin oluşumuna geliyoruz. Belli bir cinsiyet kimliğine ya da öz diyebileceğimiz farklı kalıplara oturmayan, simetrik duruşu olmayan bu beden tasavvuru queer bir akış yaratıyor. Bedenın dinamizmi köken anlayışından koparak renkli hâllerıyla erkek/kadın, güzel/çirkin gibi ikilikleri aşar vaziyette.

İlk fragmandaki belirsizlikler yerini sanatçı Hakan Sorar'ın elinden çıkan bedenın gücüne bırakıyor.

2. Epilog: Başlangıçta Queer Arzu Vardı

Bir şiirle bitirmek gerek.

Arkadaş Z. Özger'den:

"Pencereyi aç

Soluğun çıksın dışarı

Sen büyütmedin mi ciğerinde onu

Kokusu hayatı yıkasın diye"

(Pencere adlı şiir/Sakalsız Bir oğlanın Tragedyası syf.75)

İlker Cihan Biner



OZAN TRKKAN

Viyana merkezli yeni medya sanatçısı Ozan Türkkan, sanat, bilim ve teknolojinin kesiştiği noktada çalışıyor. Çalışmaları, üretken ve algoritmik kod sanatına, fraktal geometriye, karma gerçeklik deneyimlerine, etkileşime ve varoluşun geçici doğasının bir yansıması olarak harekete, insan ve sosyal davranışa odaklanan deneysel dijital medyaya odaklanıyor. Yenilikçi ve ilgi çekici dijital sanat enstalasyonları oluşturmak için teknolojiyi bir tuval olarak kullanıyor. Bilim, sanat ve yeni teknolojiler arasındaki çok katlı sınırları keşfetmeyi ve farklı medya unsurlarını yaratıcı bir süreçte birleştiriyor.

Dijital medyaya ilk adımlarını atmadan önce Philadelphia, Salamanca ve Barcelona'da çok sayıda kurum ve sanat merkeziyle iş birliği yaparak çeşitli sanat disiplinlerinde çalıştı. Salamanca Üniversitesi'nden mezun olduktan sonra, yeni medya sanatçısı olarak uzun yıllar yaşadığı ve çalıştığı Barcelona'daki BAU'da (Escola Superior de Disseny, Universitat Central de Catalunya) Multimedya alanında yüksek lisans yaptı.

Eserleri Sanat Merkezleri, Müzeler ve Galerilerde; Santa Monica Sanat Merkezi Barcelona, Reina Sofia Müzesi Madrid, Çağdaş Sanat Merkezi Luigi Pecci Floransa, Torrance Müzesi Los Angeles, Victoria House Londra, Lincoln Center NY, Bananefabrik Lüksemburg, Europalia Sanat Festivali Brüksel, Les Brigittines Çağdaş Sanatlar Merkezi Brüksel, Museum of Contemporary Art Belgrade, Santral İstanbul, Akbank Art Center İstanbul, Gallery Mitte Barcelona, LOOP Videoart Festival Barcelona, Rotterdamse Schouwburg Rotterdam, WUK Viyana, Ars Electronica ve benzeri yerlerde sergilendi.

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

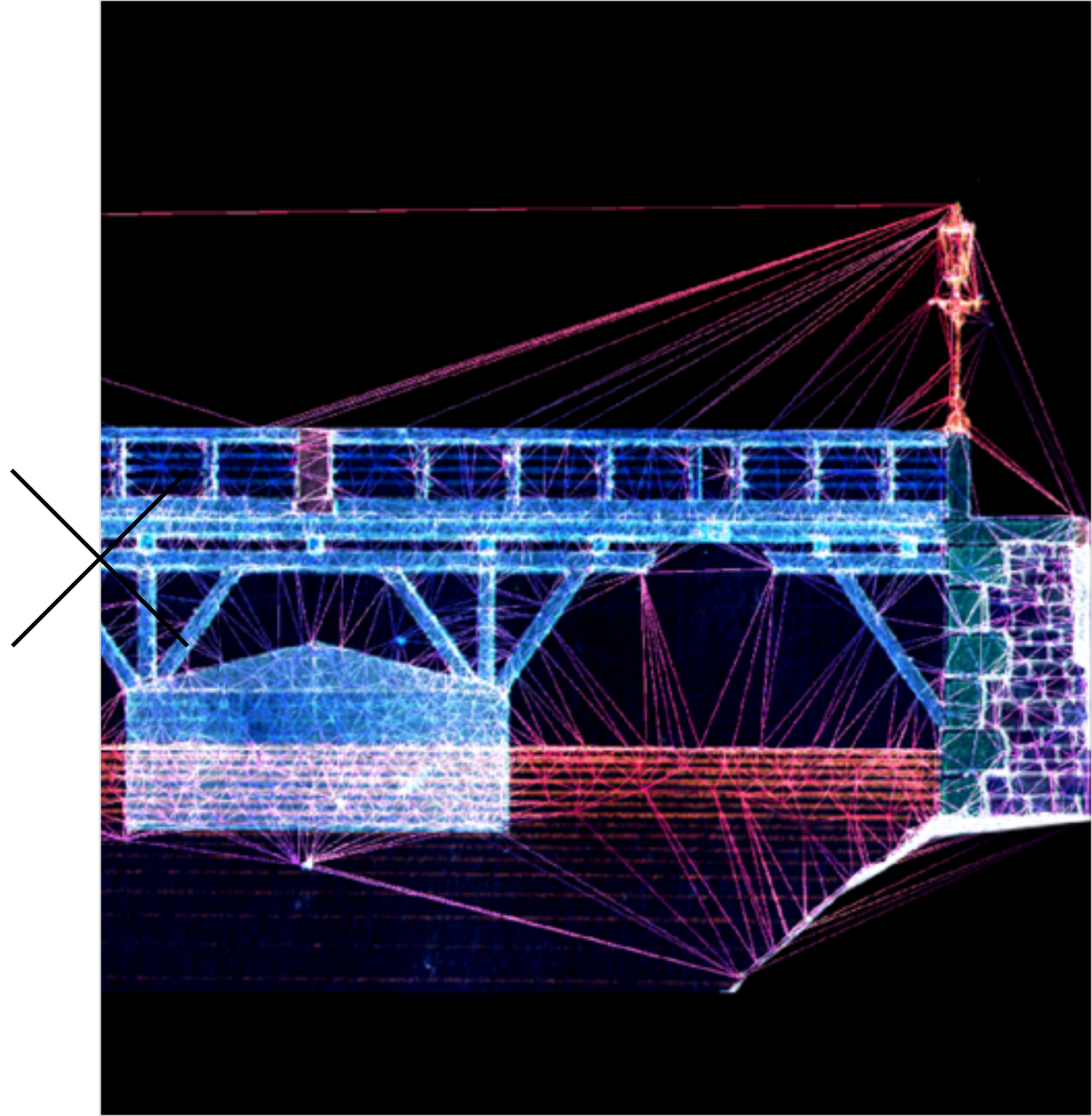
Bridges

OZAN TRKKAN

Video Enstalasyonu, 2'30'', Sonsuz Dng, 2022

"Kprler" Video Enstalasyonu, Boris Yeltsin Bařkanlık Ktphanesi'nden toplanan arřiv ve internetten alınan veriler kullanarak St.Petersburg kprlerinin ikonik grntlerinden yola ıkararak oluřturuldu. Toplanan izimler, mimari planlar ve grntler tarandı, analiz edildi ve ince fraktal formlar aranarak yapısızlařtırıldı ve son olarak Yaratıcı Kodlama ve yapay zeka araları kullanarak yeniden yapılandırıldı.

Kprler, tm zamanların en dnřtrc mhendislik harikalarından biridir. San Francisco, New York, Venedik, St. Petersburg, Cebelitarık ve İstanbul'dan kprler gcl bir baęlantı ve olasılık yaratıcısıdır. Kprler insanları, toplulukları ve ekonomileri birbirine baęlayarak imkansızlıklardan fırsatlar yaratır. Kpr, bir uurum boyunca uzanan yoldan daha fazlasıdır; bir metafor olarak kpr, iletiřim yoluyla baęlantı kurmak, insanları bir konu veya fikir zerinde bir araya getirmek ve bir hedefe ulařmamıza yardımcı olmakla ilgilidir.



SELÇUK ARTUT

Selçuk Artut'un sanatsal arařtırmaları ve üretimleri insan-teknoloji ilişkisinin teorik ve pratik boyutlarına odaklanır. Sanatçı, Medya ve İletişim üzerine doktorasını İsviçre'deki European Graduate School'da tamamlamıştır. Güncel olarak, Ses ve Etkileşim dersleri verdiği Sabancı Üniversitesi'nde Görsel Sanatlar ve Görsel İletişim Tasarımı programında doçent öğretim üyesi olarak görev yapmaktadır. 1998 yılından beri üyesi olduğu post-rock avangard müzik grubu Replikas ile birçok albüm çıkarmıştır. Artut, 2016 yılında yaratıcı kodlama ve canlı kodlama teknikleri ile eserler üreten RAW (www.rawlivecoding.com) adlı görsel-işitsel performans ikilisini kurmuştur.

Artut'un kişisel sergileri:

Geomart-ut7 (Atatürk Kültür Merkezi, İstanbul, Türkiye, 2022), Gözüm Üstünde (Bilsart, İstanbul, Türkiye, 2021), Duvarların Dili Olsa da Sussa (Zilberman, İstanbul, Türkiye, 2020), Habituation (Zilberman, Berlin, Almanya, 2019), Sımsıkı (Zilberman Projects, İstanbul, Türkiye, 2016), Verisel Gerçeklik (Zilberman Projects, İstanbul, Türkiye, 2014), Sonsuza (Cda-Projects, İstanbul, Türkiye, Art Hong Kong, Çin, 2011), A/B (Amerikan Hastanesi Sanat Galerisi "Operation Room", İstanbul, Türkiye 2010)





Geomart-ut

SELÇUK ARTUT

Geomart-ut4

Yaratıcı Kodlama, Algoritmik Müzik Kompozisyon, 1'32'', 2022

Geometrik desenler bazen doğada gözlemlediğimiz bir düzenin yansıması, bazen de uygulanan farklı tekniklerle ortaya çıkan sezgisel bir sürecin soyut sonuçları olarak karşımıza çıkıyor. Basit bir pergel ve cetvel yardımıyla elde edilen geometrik desenler, bize sundukları görsel içerikte farklı düzeylerde karşımıza çıkan karmaşık yapılarıyla ve aynı zamanda kusursuz yerleşimleriyle zengin bir dünyayı gözler önüne seriyor. İlhamını derinlemesine soyutlamalardan alan geometri sanatında, algılanan ile tasarlanan arasında kurulmaya çalışılan bazı gizemli köprülerle karşılaşıyoruz. Bu köprüler ustalıkla inşa edildiğinde mutlaklığa, tekrara, sonsuzluğa, basitliğe, karmaşıklığa, düzene ve kaosa uzanan bir pencereden bakmamızı sağlayan yalın bir yapıya sahipler. Geomart-ut'lar başlıklı bu çalışma serisinde, anlamın ifadeden nefesi kestiği bir algı dünyasında basit geometrik formların hareket kazanarak karmaşık yapılara dönüştüğü bir dönüşümü sunmaya çalışıyorum.



TEŞEKKÜRLER.

Contemporary Istanbul Vakfı'nın gerçekleştirdiği Seçici İletken sergisinde yer alan sanatçılara, küratör Sinan Eren Erk'e ve Yaratıcı Direktör Arda Yalkın'a, bizimle iş birliği yapan sergi partneri Paribu'ya, teknoloji partneri LG OLED evo'ya, Fişekhane ve çözüm ortağımız DIFOART'a teşekkür ederiz.

Seçici İletken sergisinde gösterilen sanatçı Candaş Şişman'ın "Pattern of Possibilities" adlı eseri DIFOART tarafından sergiye özel üretilmiştir.