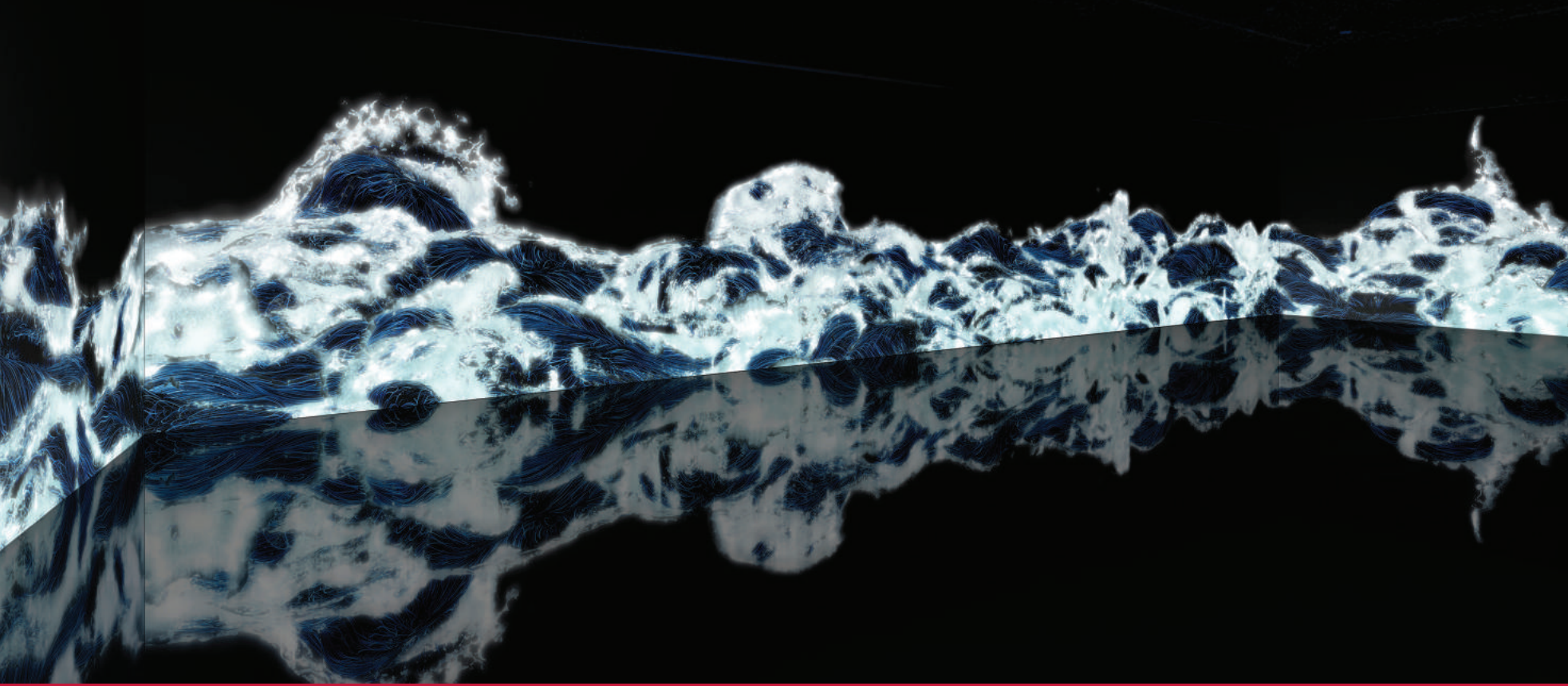


**BORUSAN
CON·TEM-
PO·RAR·Y**

**PERLİ KÖŞK
İSTANBUL**

GEÇİCİ SERGİ | TEMPORARY EXHIBITION



teamLab
Siyah Dalgalar
Black Waves
2016

BORUSAN CONTEMPORARY

Hafta sonları 10.00-20.00 arası açıktır. / Open only on weekends between 10 am-8 pm
Rumelihisarı Mah. Baltalimanı Hisar Cad. No: 5 Perli Köşk 34470 Sarıyer İstanbul TR
www.borusancontemporary.com

teamLab Sanat ve Fiziksel Mekânın Arasında

Between Art and Physical Space

05.03.2016-21.08.2016

KÜRATÖR/CURATOR
CHARLES MEREWETHER

GEÇİCİ SERGİ **TEMPORARY EXHIBITION**

teamLab: Sanat ile
Fiziksel Mekânın Arasında
**teamLab: Between Art and
Physical Space**

05.03.2016-21.08.2016

KÜRATÖR **CURATOR**
CHARLES MEREWETHER

Sanat ile Fiziksel Mekânın Arasında

Batı modernizmi öncesinde, dünyayı resmetmenin, başka biçimlerde temsilinin pek de batılı olmayan yolları vardı. Japon tarihçiler, Japonların dünyayı farklı bir şekilde deneyimlediği, gördüğü ve anladığı bir dönem olarak 12. yüzyıla işaret eder. Batı ve onun resimsel geleneklerinden farklı olarak bir perspektif kuralı, bir geometriye dayanarak alınan bir odak noktası ya da dünyanın nesneleştirilmesi gibi bir bakış söz konusu değildi. Mekân katmanlı bir yapıya sahipti ve göz yatay düzlemde hareket ediyordu; işin görüldüğü bir bakış noktası yoktu. Bu da yapıtın izlenmesini etkileşimli bir süreç haline getiriyordu; izleyici adeta yapıtı yaratma işine dahil oluyordu. Japonlar öznel ve nesnel olanı bulanıklaştırmış ve resmi içeriden görselleştirmişti.

Bu tür bir resim izleme veya yapma biçimi Japon çağdaş sanat kolektifi teamLab'in çalışmalarının temelini oluşturuyor. teamLab, günümüz bilgi dünyasında insan davranışlarını inceledikten sonra, izleyicinin müzenin fiziki mekânının içine dalıp aslında sarmal bir yapıdaki üç boyutlu bir mekânın içinde kendilerini kaybedebilecekleri bir dünya yaratmış. teamLab'in kurucusu Toshiyuki Inoko bu konuda şöyle diyor:

"Günümüz Tokyo'su insanların yarattığı bir gerçek ve gerçek olmayan dünyalar karmaşası; tıpkı manga, animasyon, oyunlar ve internetin kurgu dünyaları gibi... Görüldüğü üzere Japonların her zaman kurgu ve gerçek dünyaları birbiriyle karıştırma becerisi olmuştur. İnternetin ortaya çıkışıyla birlikte insanların kendilerini yeniden tahayyül edebilme yolları inanılmaz bir şekilde çeşitlenmiş ve bu Tokyo'nun sokaklarına yayılarak yeni bir gerçekliği ortaya çıkarmıştır."

Inoko'nun bazı sanat formlarının yarattığı kurgu dünya ile temelde etkileşimli olan bir dijital sanat yapıtı arasındaki farka çektiği dikkati hesaba katarsak, teamLab'in amacı belirginleşiyor: gerçekte ilişkimizi derinleştirmek. Borusan Contemporary'de görülebilecek olan *Sınırların Ötesindeki Kelebeklerin Kanat Çırpışı*'nda da görüldüğü üzere sanat yapıtının geleneksel sınırları ortadan kalkıyor. Kelebekler projeksiyonun yansıdığı duvarda ortaya çıkıp duvardan monitörlerin içine uçmaya başlıyor. Monitör ve projeksiyonun yansıdığı duvar arasında ileri geri uçarken bir teknolojidenden diğerine geçiş son derece mükemmel bir şekilde gerçekleşiyor. Bu bize, Andre Malraux'nün

elli yıl önce geleceğin müzesinin "duvarsız bir müze" olacağı yönündeki isabetli tesbitini hatırlatıyor. Yerleştirmenin ve bu yazının adından da anlayacağınız gibi, teamLab izleyicinin sanat yapıtının mekânı ile fiziki mekân arasında gidip geleceği bir deneyim sunuyor.

Ikkan Sanada ve teamLab'e değerli yardımları için teşekkür ederim.

Between Art and Physical Space

Prior to the tremendous impact of Western modernity, there were non-Western ways of depicting the world, other forms of its re-presentation. Japanese historians point to the 12th century as a time when Japanese people had a different way of experiencing, seeing and understanding the world. Unlike the West and its pictorial traditions, there were no rules of perspective nor one focal point, based on a geometry or the idea of objectification of the world. Rather, the space appeared layered and the movement of the eye was horizontal, so there was no one point from which to view the work. As such, the experience of seeing the work was interactive, insofar as the viewer became involved in creating the work itself. In other words, the Japanese blurred the subjective and the "objective", visualizing a picture from the inside.

This way of viewing and making a picture is central to the Japanese contemporary art collective teamLab. Through their investigation of human behavior in the information era of today, teamLab have responded by creating a world where audiences immerse themselves in the physical space of the museum and lose themselves in a 3D virtual space that is an immersive physical space. teamLab founder Toshiyuki Inoko remarks:

"The Tokyo of today is a confusion of reality and the non-real worlds that people have created; such as the fictional worlds of manga, animation, game and the internet... As can be seen...the Japanese have always had this ability to mix the fictional and real worlds. Now, with the birth of the internet there has been a huge explosion of the ways people are able to re-imagine themselves, and this has spilled over into the streets of Tokyo to become the new reality."

The ambition of teamLab is evident here as Inoko makes a distinction between the fictional world that some art forms have heightened and the development of a digital art that is fundamentally interactive, deepening our relationship with the real. Artworks' traditional boundaries are broken, as in *Flutter of Butterflies Beyond Borders* shown at Borusan Contemporary. Butterflies first appear on the projected wall space, then they fly around freely from the wall space into the space of the monitors. The transition from one medium to another occurs smoothly and naturally as they fly back and forth between the monitors and the wall continuously. This takes us one step closer to Andre Malraux's famous remark, more than fifty years ago, about the future museum being a "museum without walls". As both the installation and title of this essay suggests, teamLab have created an experience where audiences move freely between the space of art and physical space.

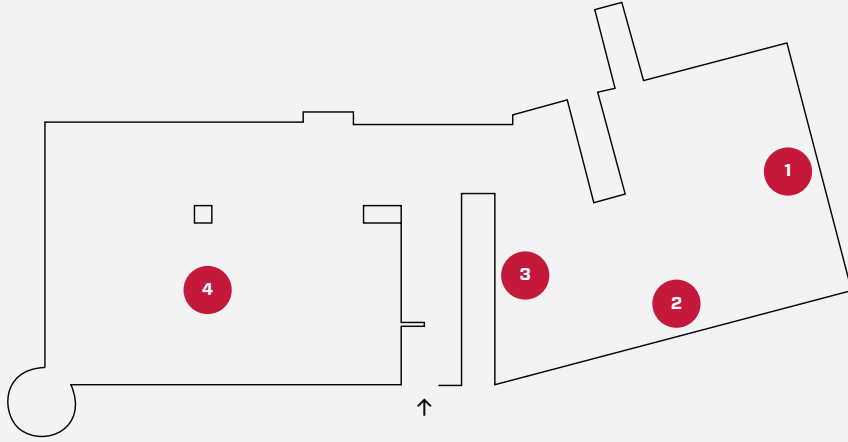
I would like to thank Ikkan Sanada and teamLab for their invaluable assistance.



Sergi Planı

Exhibition Plan

2. KAT 2ND FLOOR



1

(i) Sınırların Ötesindeki Kelebeklerin Kanat Çırpışı
(i) Flutter of Butterflies Beyond Borders

(ii) Boşluk
(ii) The Void

2

Soğuk Hayat
Cold Life

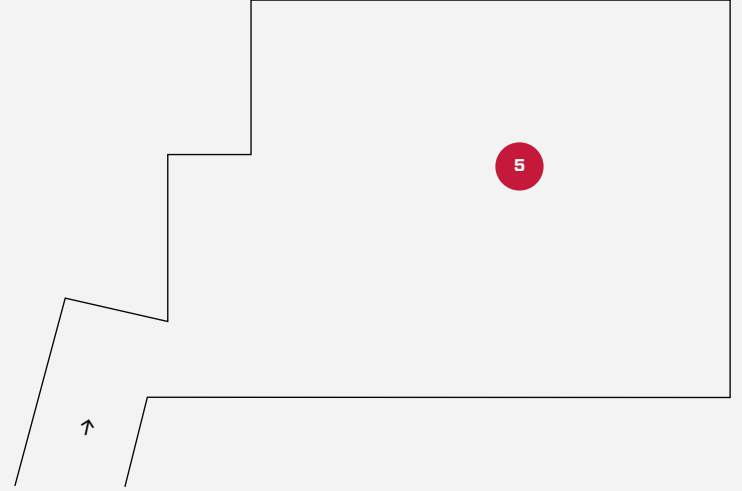
3

Su Parçacıklarının Evreni
Universe of Water Particles

4

Siyah Dalgalar
Black Waves

4. KAT 4TH FLOOR



5

Çiçekler ve İnsanlar Kontrol Edilemez,
Birlikte Yaşarlar: Her Saat Bir Yıl Boyunca
Flowers and People, Cannot be Controlled but
Live Together - A Whole Year per Hour

(i) Sınırların Ötesindeki Kelebeklerin Kanat Çırpışı (ii) Boşluk

(i) *Sınırların Ötesindeki Kelebeklerin Kanat Çırpışı* ve (ii) *Boşluk* projeksiyon ve dört kanallı monitörü birleştiren bir dijital çalışma. Boş, aydınlatılmamış bir duvar üzerinde kelebekler belirmeye başlıyor (projeksiyon cihazından) ve daha sonra boş monitörlere uçuyorlar. Projeksiyon ve monitör arasındaki fiziki sınırlar bu işte ortadan kaldırılmış ve ikisi birbirine mükemmelen entegre olmuş durumda. Duvar projeksiyonundan monitöre ve monitörden duvar projeksiyonuna gerçekleşen yumuşak geçişler boş monitörlerde daha belirgin ve hayret verici bir hal alıyor. Duvara projeksiyonla yansıtılan kelebekler dokunduğunuzda ölüyor, ancak monitörlerin içinde uçuşurken hiçbir şey olmuyor. Kelebekler izleyicinin hareketlerine göre uçuyor ve tüm çalışma sürekli bir değişim halinde ve aynı durum da asla tekrarlanmıyor.

(i) Flutter of Butterflies Beyond Borders (ii) The Void

(i) *Flutter of Butterflies Beyond Borders* and (ii) *The Void* create a combined digital work with both a projection and a four-channel monitor: On a blank, unlit wall, butterflies emerge on the wall (as a projection) then fly into the blank monitors. The physical boundaries between a projection and a monitor are eliminated and connected seamlessly. The smooth transition from the wall projection to the monitor area (and vice versa) is more evident and astounding with the blank display monitors. The butterflies "die" when someone touches them while they are projected on the wall but do not die when they are flying inside the monitors. The butterflies' flight is altered by the behavior of the viewers and the entire work continues to change and the same state will never be repeated again.



(i) *Sınırların Ötesindeki Kelebeklerin Kanat Çırpışı*
2015

İnteraktif dijital yerleştirme

(i) *Flutter of Butterflies Beyond Borders*
2015

Interactive digital installation

(ii) *Boşluk*
2016

Dijital çalışma, dört kanallı
Ed. 1/6

(ii) *The Void*
2016

Digital work, four channel
Ed. 1/6

Soğuk Hayat

Soğuk Hayat üç boyutlu bir sanal mekânda modellenmiş ve Japonca hayat anlamına gelen “生” karakterini bir ağacın üstüne yazan bir dizi kaligrafik fırça darbesinden oluşuyor. Zaman geçtikçe, organik tipolojilerin içinde çeşitli formlar çıkmaya başlıyor. Bilgisayar grafiğinde, tıpkı bu işte olduğu gibi, çok sayıda veri içeren ağkafes modeller üç boyutlu nesnelere olarak görselleştirilir. teamLab üç boyutlu görselleştirmeyi en temel şekliyle örneklerken yine de son derece komplike ve ayrıntılı bir yapıyı korumayı başarıyor.

Cold Life

Cold Life is a calligraphic series of brushstrokes, modeled in a virtual three-dimensional space and metamorphosing the Japanese character ‘生’ (meaning “life”) into a tree. As time passes, various forms begin to grow from within the organic typologies. In computer graphics, similarly in this digital work, wireframe models with high levels of data are rendered into 3D objects. teamLab exemplifies 3D rendering in its stripped-down state while maintaining a highly complex and elaborate construction.

Soğuk Hayat

2014

Dijital çalışma

7'15", sürekli döngü

Kaligrafi: Sisyu

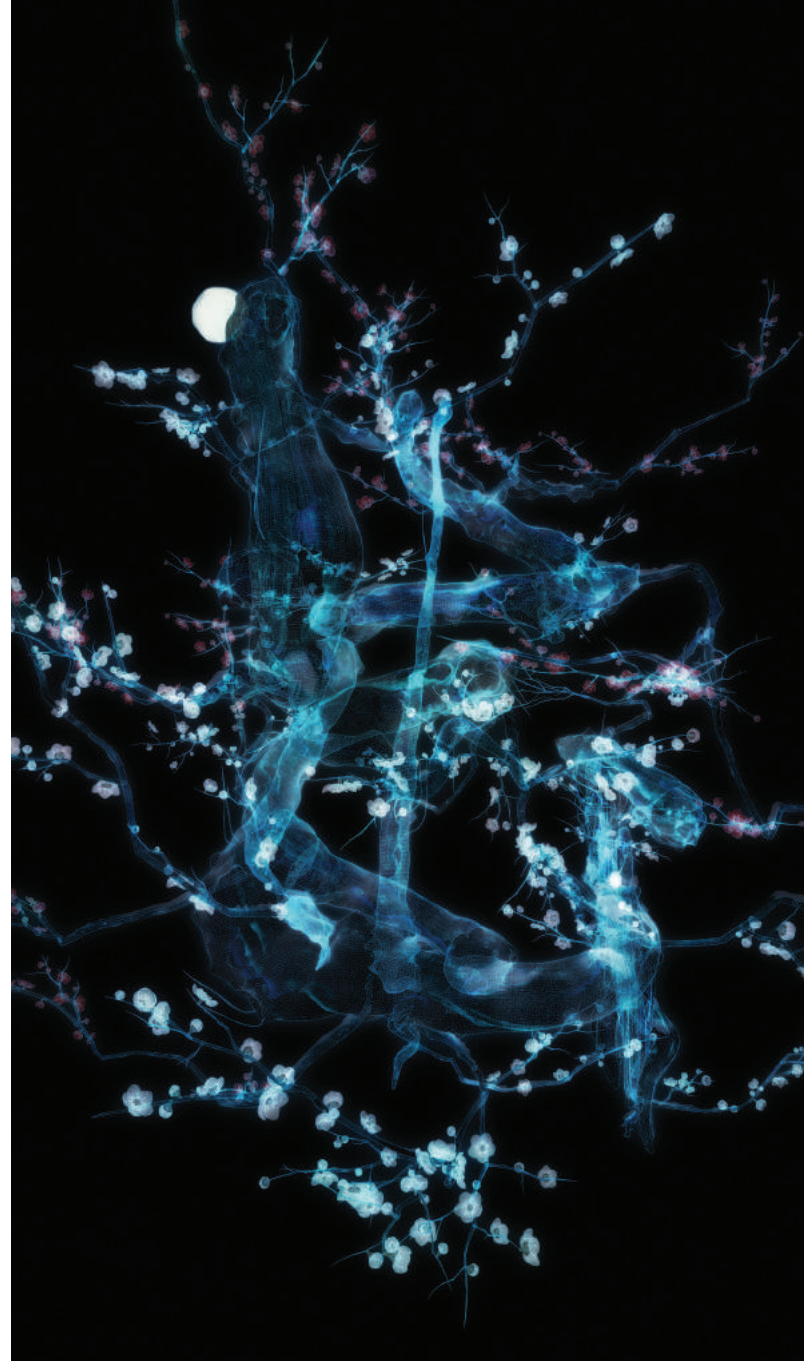
Cold Life

2014

Digital work

7'15", loop

Calligraphy: Sisyu



Su Parçacıklarının Evreni

Su Parçacıklarının Evreni bilgisayarda simüle edilmiş bir ortamda kurgulanmış bir çalışma: yüz binlerce dijital su parçacığı oyulmuş sanal bir kayanın tepesinden aşağı boşalıyor. Tam olarak fizik kanunlarına göre akan bir şelale yaratmak için de bir bilgisayar bu parçacıkların hareketlerini hesaplıyor. Parçacıkların % 0,1'i seçilip onlara göre çizgiler çekiliyor. Bu çizgilerin sinüs değerleri, ekranda bir şelale oluşturan su parçacıkları arasındaki etkileşime bağlı. Bu çalışma, doğanın yayılarak genişlemesi ve yenilenmesinin sınırsızlığına bir övgü kabul edilebilir.

Universe of Water Particles

Universe of Water Particles is set within a computer-simulated environment: hundreds of thousands of digital water particles are poured over a sculpted virtual rock. A computer calculates the movement of these particles to produce an accurate waterfall simulation that flows in accordance with physics laws. 0.1 percent of the particles are selected and lines are drawn in relation to them. The sinuousness of the lines depends on the overall interaction among the water particles, forming a cascade on the screen. The work celebrates nature's infinite unfolding and regeneration.

Su Parçacıklarının Evreni

2013

Dijital çalışma, sürekli döngü

Ed. 4/6

Borusan Çağdaş Sanat Koleksiyonu

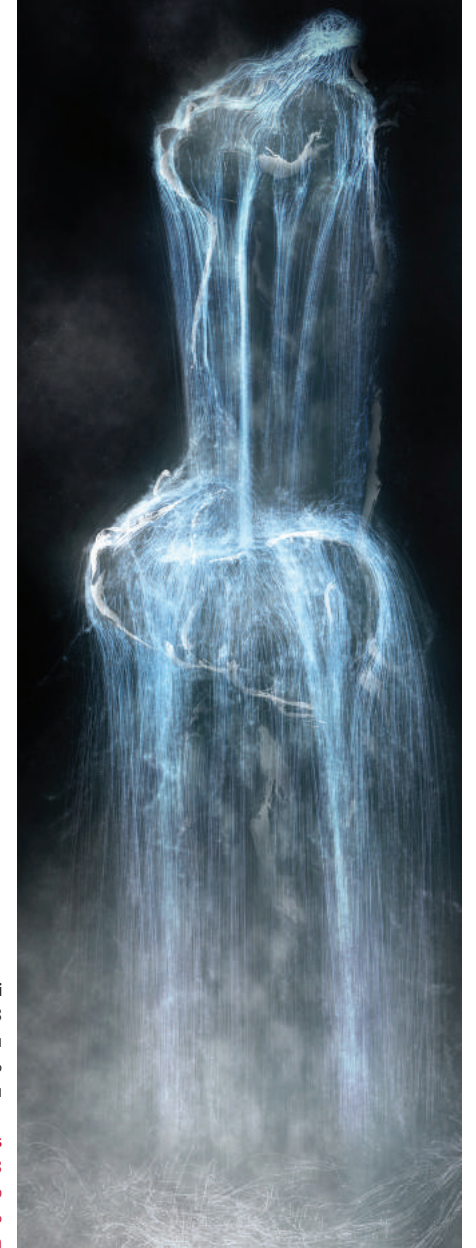
Universe of Water Particles

2013

Digital work, five channel continuous loop

Ed. 4/6

Borusan Contemporary Art Collection

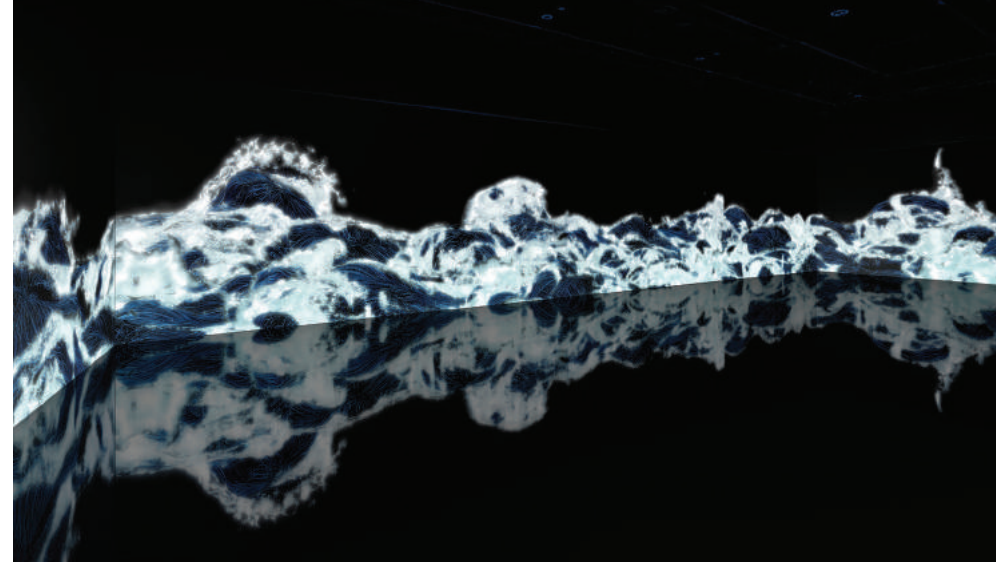


Siyah Dalgalar

Su, yüz binlerce parçacığın etkileşimi hesaplanıp sürekli bir su kütlesi olarak ifade ediliyor. Bu yaklaşım, kayaların arasından dökülen su parçacıklarının bu sırada birbiriyle etkileşimini kapsayan uzun bir hesaplama sonrası ortaya çıkan *Su Parçacıklarının Evreni*'ndeki hareketli görüntülerinkine benziyor. Yalnız *Siyah Dalgalar*'daki su dalgalarının hareketleri bilgisayarla oluşturulmuş üç boyutlu bir mekânda simüle ediliyor. Dalgaları ve parçacıkların hareketini çağrıştırmak için suyun yüzeyindeki parçacıkların bir kısmı alınıyor ve parçacık hareketlerine göre çizgiler çiziliyor. Üç boyutlu mekânda oluşturulan üç boyutlu dalgalar, daha sonra teamLab'in "ultra öznel mekân" olarak tanımladığı bir video işine dönüştürülüyor.

Black Waves

The water is expressed as a continuous body of water by calculating the interactions of hundreds of thousands of particles. The strategy is comparable to the moving images of *Universe of Water Particles* that are created after a lengthy calculation of water particles falling down through the rocks and reacting to each other in the process. In this case the movement of waves of water in *Black Waves* is simulated in a computer-generated, three-dimensional space. To express the waves, the behavior of the particles at the surface of the water was then extracted and lines were drawn in relation to the movement of the particles. The 3D waves created in a 3D virtual space are then transformed into a video artwork in accordance with what teamLab considers as "Ultra Subjective Space."



Siyah Dalgalar

2016

Dijital yerleştirme

Sürekli döngü

Ed. 1/4

Black Waves

2016

Digital installation

Continuous loop

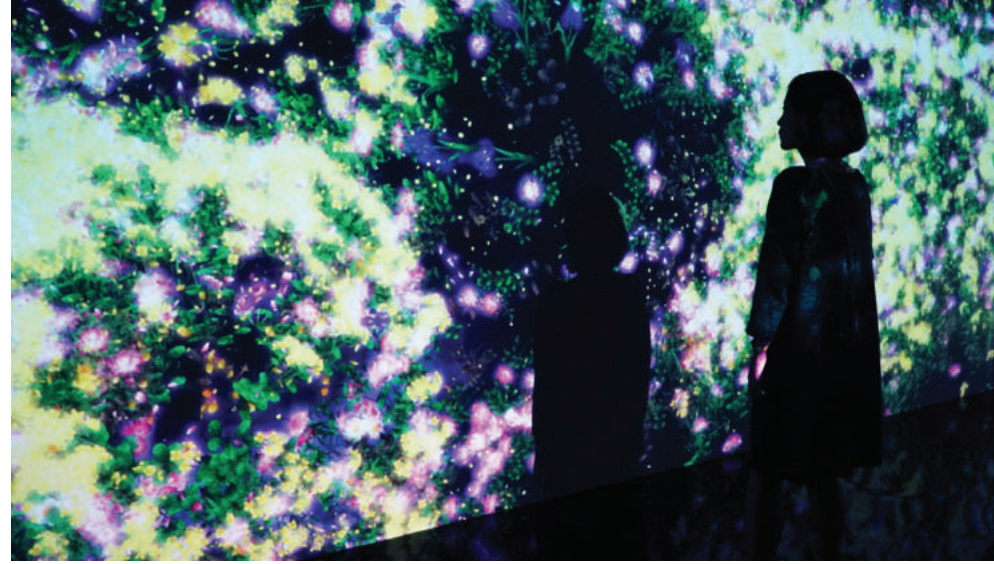
Ed. 1/4

Çiçekler ve İnsanlar Kontrol Edilemez, Birlikte Yaşarlar: Her Saat Bir Yıl Boyunca

Çiçekler ve İnsanlar Kontrol Edilemez, Birlikte Yaşarlar: Her Saat Bir Yıl Boyunca bir bilgisayar programı aracılığıyla gerçek zamanlı olarak oluşturulmuş bir yerleştirme. İzleyici ve yerleştirme arasındaki etkileşim yapının sürekli değişmesine yol açıyor. Karanlık odayı çevreleyen duvarlarda, filizlenip büyüyen, çiçek açan ve solan çeşitli çiçekler görülüyor. İzleyici bir duvarın bir metre önünde hareket etmeden durduğunda, önlerinde yeni çiçekler filizlenmeye başlıyor. Duvardaki çiçeklere dokunduklarındaysa, çiçekler yapraklarını birden döküp soluyor. Bu çalışma, insan ve doğa ilişkisine odaklanıyor ve doğa ile insan, doğum ile ölüm arasındaki hassas denge ve mesafenin ne kadar önemli olduğunu gösteriyor.

Flowers and People, Cannot be Controlled but Live Together – A Whole Year per Hour

Flowers and People, Cannot be Controlled but Live Together – A Whole Year per Hour is an installation created in real time by a computer program. The images are neither pre-recorded nor played back on loop. The interaction between the viewer and the installation causes continuous change in the artwork. The walls surrounding the dark room constantly depict the various flowers that spring up, grow, blossom and wither. When viewers stand still in front of a wall about one meter away, new flowers spring up in front of the viewers. When the viewers touch the flowers on the wall, the flowers start losing their petals all at once and fade away. In short, this work is about the relationship of people and nature. It shows how important the delicate balance and distance is between nature and human, and birth and death.



Çiçekler ve İnsanlar Kontrol Edilemez,
Birlikte Yaşarlar: Her Saat Bir Yıl Boyunca

2015

İnteraktif dijital yerleştirme
Ses: Hideaki Takahashi

**Flowers and People, Cannot be Controlled
but Live Together – A Whole Year per Hour**

2015

Interactive digital installation
Sound: Hideaki Takahashi

teamLab

2001 yılında Toshiyuki Inoko ve dört arkadaşının kurduğu teamLab, çalışmalarıyla sanat, teknoloji, tasarım ve doğanın kesişme noktalarında dolanan disiplinlerarası bir sanat kolektifi. Eski dönem Japon sanatı ile çağdaş anime formlarına sıkı sıkıya bağlı olan teamLab, Japonlara özgü bir uzam algısıyla bilgi çağında insan davranışını irdeliyor ve toplumsal yapının gelişimi ile ilgili yenilikçi modeller öneriyor.

2011'den bu yana, Singapur Bienali (2013), Paris'teki Grand Palais'nin ön cephesine yansıtılan bir projeksiyon çalışma (2015) ve Harvard Üniversitesi'nin Raddcliffe Enstitüsü'ndeki JFK Galerisi'nin solo açılış sergisi (2015) dahil olmak üzere Asya, Kuzey Amerika, Avrupa'da birçok sergi açtılar. teamLab'i Ikkon Sanat Galerisi (Singapur) ile Pace Galeri (New York) temsil ediyor.

www.team-lab.net

Founded in 2001 in Tokyo by Toshiyuki Inoko with his four friends, teamLab is an interdisciplinary art collective whose practice seeks to navigate the confluence of art, technology, design and the natural world. Rooted in the tradition of ancient Japanese Art and contemporary forms of anime, teamLab operates from a distinctly Japanese sense of spatial recognition, investigating human behavior in the information era and proposing innovating models for societal development.

Since 2011 they have had solo exhibitions across Asia, North America and Europe, including participation in the Singapore Biennale (2013), a projection work on the façade of the Grand Palais, Paris (2015) and an inaugural solo exhibition of JKF Gallery at Radcliffe Institute, Harvard University (2015).

They are represented by Ikkon Art Gallery (Singapore) and Pace Gallery (New York).

www.team-lab.net

CHARLES MEREWETHER

Gürcistan'ın Tiflis kentinden yaşayan Charles Merewether aynı zamanda bölgedeki müzelerle de çalışıyor. Edebiyat ve felsefe okuduktan sonra sanat tarihi alanında doktorasını yapan Merewether Avustralya, Meksika, İspanya, Kuzey Amerika, Singapur ve Hong Kong'daki üniversitelerde ders verdi. Bugüne kadar Meksika'daki Monterrey Çağdaş Sanat Müzesi'nin açılış küratörlüğü (1990-1994), Los Angeles'taki Getty Center'daki araştırma enstitüsünün küratörlüğü (1994-2003), Sydney Bienali'nin sanat yönetmenliği (2004-2006), Abu Dhabi'ki Saadiyat Island Cultural District direktör vekilliği (2007-2008) ve Singapur'daki Çağdaş Sanatlar Enstitüsü direktörlüğü (2010-2013) gibi görevler üstlendi. Makalelerinin yanı sıra yayınları arasında *After Memory: The Art of Milenko Prvacki, 40 Years* (2013) adlı monografi, bir cildinin eş editörlüğünü yaptığı *After the Event* adlı deneme derlemesi (Manchester University Press, 2010) ve kendi yazdığı *Under Construction: Ai Weiwei* (2008) bulunuyor.

Charles Merewether lives in Tbilisi, Georgia, working with museums in the region. He received his PhD in art history, after studying literature and philosophy. He has taught at universities in Australia, Mexico, Spain, North America, Singapore and Hong Kong. He worked as the Inaugural Curator for the Museo de Arte Contemporaneo de Monterrey, Mexico (1990-1994), Curator at the Research Institute at the Getty Center in Los Angeles (1994-2003), Artistic Director of the Sydney Biennale (2004-2006), Deputy Director of the Cultural District, Saadiyat Island, Abu Dhabi (2007-2008) and Director of the Institute of Contemporary Arts, Singapore (2010-2013). Apart from articles, his recent book publications include the monograph *After Memory: The Art of Milenko Prvacki, 40 Years* (2013), a co-edited volume of essays *After the Event*, (Manchester University Press, 2010) and author of *Under Construction: Ai Weiwei* (2008).

Yapıtlar Exhibition Checklist

(i) Sınırların Ötesindeki Kelebeklerin

Kanat Çırpışı

2015
İnteraktif dijital yerleştirme

(i) Flutter of Butterflies Beyond Borders

2015
Interactive digital installation

(ii) Boşluk

2016
Dijital çalışma, dört kanallı
Ed. 1/6

(ii) The Void

2016
Digital work, four channel
Ed. 1/6

Soğuk Hayat

2014
Dijital çalışma
7'15", sürekli döngü
Kaligrafi: Sisyu

Cold Life

2014
Digital work
7'15", loop
Calligraphy: Sisyu

Su Parçacıklarının Evreni

2013
Dijital çalışma, sürekli döngü
Ed. 4/6
Borusan Çağdaş Sanat Koleksiyonu
Universe of Water Particles
2013
Digital work, five channel
continuous loop
Ed. 4/6
Borusan Contemporary Art Collection

Siyah Dalgalar

2016
Dijital yerleştirme, sürekli döngü
Ed. 1/4

Black Waves

2016
Digital installation, continuous loop
Ed. 1/4

Çiçekler ve İnsanlar Kontrol Edilemez, Birlikte Yaşarlar: Her Saat Bir Yıl Boyunca

2015
İnteraktif dijital yerleştirme
Ses: Hideaki Takahashi
**Flowers and People, Cannot be Controlled but
Live Together – A Whole Year per Hour**
2015
Interactive digital installation
Sound: Hideaki Takahashi

Perili Köşk

Borusan Holding'in ve koleksiyonun ev sahipliğini yapan Perili Köşk, köklü ve önemli bir tarihi geçmişe sahip. Rumelihisarı'nın tarihsel açıdan en önemli binalarından ve İstanbul mimari mirasının önde gelen örneklerinden olan Yusuf Ziya Paşa Köşkü'nün yapımına 1910'lu yıllarda başlandı. Köşkün özgün yapısı teraslar hariç dört buçuk katlı olmakla birlikte, bitirilemeyen inşaattan ötürü ikinci ve üçüncü katlar boş kaldı ve burada rüzgârın yarattığı uğultu, çevre sakinleri tarafından binanın "Perili Köşk" adıyla anılmaya başlamasına neden oldu. Diğer bir söylentiye göre ise, binada peri gibi güzel bir kız yaşadığı ve burada hayatını kaybettiği için köşk bu ismi aldı.

Binanın inceleme ve yenileme çalışmaları mimar Hakan Kıran tarafından 1995 ve 2000 yılları arasında gerçekleştirildi. Faaliyetlerini 19 Şubat 2007 yılından itibaren Perili Köşk'te sürdürmeye başlayan Borusan Holding, köşkü 2030 yılı sonuna kadar kiraladı. 17 Eylül 2011'den bu yana da bina hafta sonları halkın ziyaretine açık bir çağdaş sanat mekânı olarak kullanılıyor.

Borusan Contemporary, Borusan Çağdaş Sanat Koleksiyonu'ndan beslenen, sergiler, etkinlikler, eğitici çalışmalar, yeni yapıtlar ve mekâna özgü yerleştirmeler gibi çeşitli programlara yer veren bir kurum. Bu etkinliklerin ortak özelliği, en geniş tanımıyla, medya sanatlarına, yani zaman, ışık, teknoloji, video, yazılım ve benzeri araçları kullanan sanatçılara odaklanmaları. Etkinlikler Borusan Holding'in Perili Köşk İstanbul'daki ofisinde gerçekleşiyor ve bu sayede ofis içinde benzersiz bir müze yaratarak yeni bir model oluşturuluyor. Nefes kesen Boğaz manzarasıyla sergi mekânları, ofisler, Müze Cafe, Borusan ArtStore ve teraslar dahil olmak üzere tüm bina hafta sonları halka açık.

The Haunted Mansion

The building, both home of Borusan Holding's headquarters and a museum, has a long and important history. The construction of Yusuf Ziya Paşa Pavilion, which is considered one of the foremost examples of Istanbul's architectural heritage and among the most significant and historic buildings of Rumelihisarı, started in 1910s. The construction of the building had to be stopped due to the World War I. The second and third stories remained empty and here the wind made a sinister noise. Consequently, the building started to be called the "Haunted Mansion" by the local community. According to another anecdote, a girl as beautiful as a fairy passed away here, and therefore the premises took the name of "the kiosk with fairies".

The building survey, restitution, restoration and renovation were performed by the architect Hakan Kıran between 1995 and 2000. Borusan Holding began using Perili Köşk in February of 2007 and has a long-term lease agreement on the mansion extending to the end of 2030. Since September 17, 2011 the building has been functioning as a contemporary art museum open to the general public on the weekends.

Borusan Contemporary is a multi-platform program of exhibitions, events, educational activities, new commissions and site specific installations rooted in Borusan Contemporary Art Collection. These activities are defined by their specific focus on media arts broadly defined, ie artists who work with time, light, technology, video, software and beyond. Most of the program takes place at Perili Köşk Istanbul, and co-exists with the offices of Borusan Holding, in essence creating a unique museum in an office paradigm. The entire building including the galleries, office space, café, Borusan ArtStore and outdoor terraces with breathtaking views of the Bosphorus are open to the public on the weekends.

Değerli katkılar için teşekkür ederiz
With special thanks to



**BORUSAN
HOLDİNG**



**BORUSAN
MANNESMANN**



**BORUSAN
LOJİSTİK**

BORUSAN CONTEMPORARY

Genel Sanat Direktörü **Artistic Director at Large**
Kathleen Forde

Müze Direktörü **Museum Director**
Yağız Zaimoğlu

Medya İlişkileri Sorumlusu
Media Relations Associate
Fulya Baran

Sergiler Yöneticisi **Exhibitions Manager**
Ekin Bayraktaroğlu

Müze Operasyon Uzmanı
Museum Operations Specialist
Burak Çiloğlugil

Koleksiyon Kayıt ve Operasyon Uzmanı
Collection Registrar and Operation Specialist
Övgü Şahin

Editör **Editor**
Aykut Şengözer

Teknik Sorumlu **Technical Staff**
Sinan Mantarcı

Sergi Asistanları **Museum Docents**
Fatma Çiftçi
İrem Elçi
Binnur Kardeş
İlke Yılmaz
Elçin Yılmaz

Mimari **Architecture**
Mat Mimarlık

Teknik Destek **Technical Support**
Techizart (Mirhan Kıvanç Özdemir)

Eser Taşıma **Fine Arts Shipping**
Simurg Fine Art

Reklam Ajansı **Advertising Agency**
Piramit Tasarım ve Reklamcılık AŞ

Medya İlişkileri **Media Relations**
Tribeca

İnteraktif Ajans **Interactive Agency**
Dreambox

Güvenlik **Security**
Securitas

Temizlik **Cleaning**
Euroserve

BORUSAN KOCABIYIK VAKFI BORUSAN KOCABIYIK FOUNDATION

MÜTEVELLİ HEYETİ **BOARD OF TRUSTEES**
Başkan **President**
F. Zeynep Hamedî

Üyeler **Members**
A. Ahmet Kocabiyik
Z. Nurhan Kocabiyik
Levent Kocabiyik
A. Nükhet Özmen

YÖNETİM KURULU **EXECUTIVE BOARD**
Başkan Chairperson
F. Zeynep Hamedî

Başkan Yardımcısı **Vice Chair**
Z. Nurhan Kocabiyik

Üyeler **Members**
C. Bülent Demircioğlu
Leyla Hamedî
A. Ahmet Kocabiyik
Levent Kocabiyik
Aslı Özmen
A. Nükhet Özmen
Agâh Uğur

YÖNETİM **MANAGEMENT**
Genel Sekreter **Secretary General**
Canan Ercan Çelik

Mali ve İdari İşler Müdürü
Finance and Administrative Manager
Hakan Akçimen

Mali İşler Uzmanı **Finance Specialist**
Gökçen Saygı

Kurumsal İletişim **Corporate Communications**
Şule Yücebiyik
Borusan Holding Kurumsal İletişim Direktörü
Borusan Holding Corporate Communications Director

Borusan Contemporary, Borusan Kocabiyik Vakfı Kültür, Sanat, Müzecilik, Koleksiyon, Tanıtım, Eğitim, Öğretim İktisadi İşletmesidir.
Borusan Contemporary is Borusan Kocabiyik Foundation's economic initiative on culture, arts, museology, collection, promotion, training and education.

SERGI KİTAPÇIĞI EXHIBITION BOOKLET

Yayıma Hazırlayan **Editor**
Aykut Şengözer

Tasarım **Design**
Emre Çıkınoğlu

Çeviri **Translation**
Aykut Şengözer

Fotoğraflar **Photographs**
teamLab

Ikkan Sanat Galerisi ve Pace Galerisi izniyle
Courtesy of Ikkan Art Gallery and Pace Gallery

Uygulama ve Baskı Öncesi Hazırlık
Application and Pre-press
Hatice Çavdar (Spot)


Baskı **Printing**
Grafim Grafik, Film ve Matbaacılık AŞ
M. Nezihi Özmen Mahallesi Fatih Caddesi
Merter Tekstil Merkezi No: 28
Güngören 34173 İstanbul, TR


Tüm görsellerin ve metinlerin hakları
sahiplerine aittir.
Yayın hakları sanatçılara ve
Borusan Contemporary'ye aittir.
**Rights to all images and texts belong
to their respective owners.**
**Copyright to the publication belongs to
Borusan Contemporary and the artists.**

© Borusan Contemporary, 2016.

Borusan Contemporary
Rumelihisarı Mah.
Baltalımanlı Hisar Cad. No: 5 Perili Köşk
34470 Sarıyer İstanbul TR
www.borusancontemporary.com

SOSYAL MEDYADA BORUSAN CONTEMPORARY FOLLOW US ON SOCIAL MEDIA


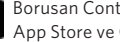
 facebook.com/BorusanContemporary


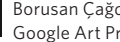
 twitter.com/borusancontempo

 instagram.com/borusancontemporary

 pinterest.com/borusancontempo/

 youtube.com/borusancontemporary

 Available on the
App Store  Borusan Contemporary uygulaması
App Store ve Google Play'de
**Borusan Contemporary application
is on App Store and Google Play**

 Art Project  Borusan Çağdaş Sanat Koleksiyonu'na
Google Art Project'ten ulaşabilirsiniz
**Borusan Contemporary Art Collection
is accessible via Google Art Project**



© BORUSAN CONTEMPORARY 2016