

Datascape

Teknolojik Manzaralar

Borusan Contemporary ana sayfasına ulaşmak için kodu cihazınıza okutun.



Hafta sonları 10.00–20.00 saatleri arasında ziyarete açıktır.
Open only on weekends between 10:00 am–8:00 pm

Borusan Contemporary Perili Köşk – Rumeli Hisar Mah.
Baltalimanı Hisar Cad. No: 5 Perili Köşk 34470 Sanyer/İstanbul
www.borusancontemporary.com

Michael Najjar, mikkel, 66-09

27 NİSAN – 1 EYLÜL
27 APRIL – 1 SEPTEMBER

Datascape

Sanatçılar / Artists:

Burak Arkan

Angela Bulloch

David Claerbout

Ryoji Ikeda

Michael Najjar

Enrique Radigales

Thomas Ruff

Karin Sander

Charles Sandison

Pablo Valbuena

GİRİŞ

Datascap: Gördüğünün Ötesinde

Peyzaj resmetmek yüzyıllardır farklı kültürlerin sanat üretiminde önemli bir yere sahip oldu. Geride bıraktığımız yüzyıllara şöyle bir göz attığımızda, gerçekçi peyzaj temsilleri veya hayali olanların sunumundan her döneme özgü kültürel eğilimleri ve öne çıkan unsurları görmek mümkün. Peyzajlar, Batı dünyasında, kendi başına bir konu haline gelmeden önce portrelerin veya insanların gerçekleştirdiği etkinliklerin arka planında kullanılıyordu. 19. yüzyılın ortalarında sanatçıların atölyelerinden çıkıp, dışarıda resim yapmaya başlamaları ve fotoğrafın da bir sanatsal ifade biçimi olarak kullanılmasıyla, ressamlar ve fotoğrafçılar ışığın nesnel üzerindeki etkisini yakalamaya eğildiler. Bunun sonucunda soyutlama doğdu. 1800'lerin başlarından ortalarına kadar görülen gerçek peyzajlardan empresyonizm, Fauvizm veya pointilizm gibi ekollerle çerçevesinde yapılan deneysel çalışmalara ortaya yepyeni bir anlam, uygarlığın değişen doğasını ve tabii hız, seyahat ve iletişimin insanın dünya algısını giderek etkilemesiyle oluşan çok daha karmaşık bir ortamı tasavvur ve temsil etmenin yepyeni yolları çıktı.

Bugün insanlar ve eşyaların giderek artan hareketlilikleri ve alıp gönderdiğimiz verilerin sürekli akışıyla, oldukça karmaşık bir dünyada yaşıyoruz. Bir zamanlar yalnızca ve bir anda bir yerde (şimdi ve burada) bulunmak mümkünken, ağırlar ve mobil cihazlar insana aynı anda birden fazla yerde bulunabilme yetisi kazandırdı. Bu araçlar aynı zamanda çevreyi gerçek zamanlı algılamamızı etkileyen bir bilgi katmanı da sağlıyor bizlere. Örneğin, GPS cihazları bir ekran ve hatta arabanın ön camında gerçek zamanlı olarak güncellenen bilgilerle bir alanda yol almamızı sağlarken çevre ve onun temsili arasındaki sınırı da ortadan kaldırıyor. Mobil terminaler bulunduğumuz yerden bağımsız olarak dünyayı gerçek zamanlı olarak takip etmemizi sağlıyor ve artık "artırılmış bir gerçeklik" dışında yaşamamız neredeyse imkânsız hale geldi.

Yaygın hesaplama 1970'lerin sonlarında grafik arayüzün icadıyla mümkün oldu; bu toplu hesaplamaların gelişimine yol veren büyük bir hareketti. Gerçekten de bir fare ile bir ekran üzerinde hareket edebilmek herkesin bilgisayar kullanmasını mümkün kılıyor ve günlük kullanıma yönelik bir araç olarak geliştirilmesini destekliyordu. Dokunmatik ekranlar bunu bir adım ileri taşıyarak hesaplamaların günlük kullanımını daha da yaygınlaştırdı ve ister mesleki ister kişisel amaçlı olsun, günlük hayatımızın içinde bir işlev kazanmasını sağladı.

Bu devrimci değişimin özünde WYSIWYG (What You See Is What You Get [Ne Görürsen Onu Alırın]) nosyonu yatıyordu. Örneğin, bir fareyi ekranda hareket ettirerek bir ikona tıklamanız bir dosyayı "açan" ya da ekrana bir dizi veri getiren bir görülmez komutlar zincirini devreye sokuyordu. Bir düğmeye basarak bir makineyi çalıştırabilir veya bir dizi karmaşık görevi yerine getirecek bir bilgisayarın işlemlerini başlatabiliyordunuz. WYSIWYG, makineler ve bilgisayarların çalışma mantığının temelini oluşturur. Böylelikle mikromekanik sistemleri çalıştırmak da mümkün olmuştur. Grafik arayüz, bir şekilde, insanın

asla göremeyeceği veya çalıştıramayacağı mekanik süreçlerin temsili haline geldi. Mesela bir bisiklet gibi basit bir mekanizmaya bakarak onun nasıl çalıştığını anlamakla bir bilgisayara bakıp onun nasıl çalıştığını anlamayı karşılaştırabilirsiniz.

Grafik arayüz bir temsil sistemidir, tıpkı peyzaj resmi yapmak gibi; tasarımcı veya sanatçının sunduğu bir yorumla karmaşık bir ortamın farklı katmanları üzerinde düşünebilmenizi sağlar. Diğer yandan peyzaj resmi ve grafik arayüzlerin veri görselleştirme işinin temel unsurları olduğu da söylenebilir. Gün içinde başa çıkmamız gereken bilgi akışı arttığı için sistemimize edilmesi gerekiyor. Bu noktada veri görselleştirme giderek hayatlarımızda daha önemli rol oynayan bir iş haline geldi.

Çağdaş sanatçıların dünyanın karmaşıklığına bir bakışı olan "Datascap", adını verilerle giderek daha da karmaşıklaşan bir gerçeklik nosyonundan ödünç alıyor. *Data* (veri) ve *Landscape*'in (peyzaj) bir birleşimi olan bu sözcük, sanatçıların klasikten teknolojik olana, çok katmanlı bir temsil sistemine malzeme sağlayan farklı kaynakları bir araya getirmesi düşüncesini temsil ediyor. İşlerin çoğu ekran üstündeki ve dışındaki unsurların yerlerini değiştirerek veya bunları yan yana getirerek içinde bulunduğumuz yeni zaman-mekân sürecinin yarattığı kavram karmaşası üzerine düşündürerek fiziksel olan ve olmayan arasındaki muğlaklığı sorguluyor.

Bu işler bir araya geldiklerinde, "gerçek" ve "sanal"ın ağ gibi birbirine sarıldığı, zaman ve mekânın sürece yeniden formüle edildiği daha da genişlemiş bir dünyada yaşayan bizlere zengin bir perspektif sunuyor. Bizler, gördüğümüzün ötesinde teknolojik bir manzarada yaşıyoruz.

Küratör: Benjamin Weil

INTRODUCTION

Datascape: What You See May Not Be What You Get

Depicting landscapes has been at the core of art making for hundreds of years, across cultures. Surveying the past centuries, one can monitor the way the representation of realistic landscapes or the staging of imagined ones reveals the preoccupation and cultural specificity of each period in time. In the Western world, landscapes were often rendered as the backdrop for portraits or as the stage for human activities, before becoming a subject in and of itself. In the mid- nineteenth century, as artists stepped out of their studio to paint on site, and as photography became an artistic medium, painters and photographers alike focused on capturing the effects of light on objects, a concern that eventually led to abstraction. From the candid landscapes of the early to mid-nineteenth century to the experiments carried out with Impressionism, Fauvism or Pointillism, just to name a few, a whole new meaning emerged, a new way to envision and represent the changing nature of the civilization, and an ever more complex realm, where speed, travel and telecommunication gradually affected the human perception of the world.

We live today in a realm that has been immensely complexified by the increased movement of humans and merchandise, and the continuous fluxes of data we receive and emit. While it was once only possible to live in one time-space at a time (here and now), networked and mobile computing has somehow given each individual a certain ability of ubiquity. Moreover, those same tools provide a constant layer of information that affects our perception of the environment in real time. For instance, GPS devices enable one to navigate the space with real- time updates on screens or even on cars windshields, thereby erasing the boundary between a landscape and its representation; mobile terminals offer us the opportunity to monitor the world in real time regardless of location, and its has become almost impossible to not live in a state of “augmented reality” at all times.

Ubiquitous computing was facilitated by the invention of the graphic interface – in the late 1970’s, a pioneering move that has enabled the development of mass computing. Indeed, being able to move through a screen with a pointer controlled by a mouse or trackpad made it possible for everyone to use a computer, and hence, fostered its development as a tool for daily use. This has been further accelerated by the advent of the touch screen, which has fostered all kinds of daily use of computing and expanded the scope of its functions to almost every aspect of our daily routine, whether professional or personal.

At the core of this revolutionary change is the notion of WYSIWYG – or What You See is What You Get. For instance, moving a mouse on a screen, and double- clicking on an icon, one generates a string of invisible commands that “opens” a file – or load a string of data on one’s screen; pressing a button may activate an engine, or generate the action of a computer that will in turn execute a chain of complex tasks. The notion of WYSIWYG presides over the operating of machines and computers alike. One has grown accustomed to operate micromechanical systems in that fashion. In a way, the graphic interface is a

representation of mechanical processes that have become so small or so complex one would otherwise not be able to see or operate. One thinks for instance of how it is possible to know how to operate a simple mechanical system such as a bicycle, but just looking at the machine; operating a computer by just looking at the machine itself is inconceivable.

The graphic interface is a system of representation, just like landscape painting: it enables one to ponder the various layers of an intricate environment, by way of an interpretation provided by the designer or artist. One could also posit that both landscape painting and graphic interfaces are founding elements for the activity of data visualization, an occupation that will undeniably play an increasing role in our lives, as the flow of information we are to process in order to go through the day grows, and therefore needs to be chartered.

Surveying the way contemporary artists approach the complexity of the world, Datascape takes its name from the very notion of a reality that is ever more complexified by data. A conflation of Data and Landscape, it posits the notion that at this point in time, artists have integrated the various sources that may inform multi-layered systems of representation, ranging from the more classical to the more technological. Most works also explore the blur between that which is physical and that which is not, by transposing and juxtaposing elements in and out of the screen, thus reflecting upon the state of perceptual confusion and change this new space/time continuum has generated.

Together, those works offer a rich perspective on the new realm we inhabit as citizen of an expanded world, one wherein which the “real” and the “virtual” are enmeshed, and wherein time and space are constantly reformulated... We live in a datascape, where what we see is not necessarily what we get.

Curator: Benjamin Weil

Manzara, Veri ve Borusan Koleksiyonu: Genel Bir Bakış

Borusan Çağdaş Sanat Koleksiyonu'nda manzara, özellikle fotoğraf aracılığıyla yoğun olarak temsil edilmekte. Chen Jiagang, Axel Hütte, Olaf Otto Becker ve Michael Kenna, bu temanın koleksiyondaki temelini oluşturan sanatçılardan yalnızca birkaçı. Benjamin Weil'in, Thomas Ruff'un Jpeg Li02 adlı çalışmasını "Datascape" için çıkış noktası olarak alması da rastlantı olmamalı. Ruff'un fotoğrafa yaklaşımı, özellikle gösterebilimsel ilişkileri dönüştürmesi ve çöktürmesi yönüyle devrimci. Jpeg Li02'de, gerçek ve temsili arasındaki ilişkiyle, fotoğraf makinesinin bize sağlayacağı imgenin doğruluğuna olan inancımızla neredeyse alay ediyor. Sanatçı veya fotoğraf makinesinin inşa ettiği imge de dijital verilerin toplamından ibaret değil mi?

Burak Arkan'ın "Datascape"e seçilen *Collector-Artist Network: Phase III* adlı eseri, sanatçının kendi topladığı verilere dayalı ve koleksiyonda yer alan bir diğer çalışma. Arkan'ın verilerini sürekli güncellemesinden ötürü bu eser, sanat piyasası ve koleksiyonculuk eğilimleri hakkında tutarlı bir analiz yapılmasına yardımcı olurken, güvenilir bir istatistiksel kaynağa dönüşmesiyle de, sanatsal bağlamının ötesinde bir işlev kazanıyor.

Veri, Borusan Çağdaş Sanat Koleksiyonu'nda birçok sanatçı tarafından farklı şekillerde üretiliyor ya da kullanılıyor. Alejandro Almanza Pereda'nın *153.68 Net Hours*'u bir hesap işleminin heykel formunda gösterleştirilmesinden ibaret; ampul kafesine yerleştirilen kömür, ampullerin 153.68 saat boyunca yanmasına yetecek kadar enerji üretiyor. Tim Bavington, resimlerini yaratırken müziği dikey renk şeritlerine, diğer bir deyişle işitsel veriyi görsel veriye dönüştürüyor. Genç Türk ressam Yağız Özgen *8-bit Renk Paleti Girdileri* adlı çalışmasını, internete ve program arayüzlerinde bulduğu renk paleti girdilerinden yararlanarak gerçekleştirirken, dünyaca ünlü usta Manfred Mohr zaman içinde sürekli değişen algoritmik dijital resimler yapıyor.

Rafael Lozano-Hemmer'in koleksiyondaki bazı yapıtları, veriyi üretmek yerine toplamak üzerine kurulu. *Please Empty Your Pockets* adlı çalışma, izleyicilerin bizzat seçtiği ve sanatçıya verdiği kişisel eşyaların imgelelerini derlerken, Pulse Index yine onların parmak izlerini toplayarak bir veritabanı, izleyicinin biyografik imlerinden oluşan bir manzara inşa ediyor.

Günümüzde karşı karşıya kaldığımız manzaranın büyük bir bölümü, 19. yüzyıl yağlıboya tablolarındaki doğa görüntülerine giderek daha az benziyor, giderek daha yapay ve veri tabanlı bir karaktere bürünüyor. Mimari, mühendislik ve bilgisayar teknolojileri, fiziksel olarak algılanabilir gerçekliğin sınırlarını genişletiyor ve yeniden tanımlıyor. "Datascape" bu ilişkinin teknik, biçimsel ve kavramsal açıdan sanat üretimini nasıl etkilediğini gösteren ve bu olguya saygı duruşu niteliğinde bir sergi. Borusan Çağdaş Sanat Koleksiyonu'ndaki işlerin büyük bir bölümü, bu gelişmelerin dışında değil.

İpek Yeğinsü
Borusan Çağdaş Sanat Koleksiyonu Direktörü

Landscape, Data, and the Borusan Collection: An Overview

Landscape has a strong representation in Borusan Collection, especially in the form of photography. Chen Jiagang, Axel Hütte, Olaf Otto Becker and Michael Kenna are only some of the artists whose body of work constitutes the backbone of this theme in the collection, thus Benjamin Weil's choice of Thomas Ruff's *Jpeg Li02* as a departing point for "Datascape" is not coincidental. Ruff's approach to photography is revolutionary, particularly with the way he transforms and overthrows the semiotic relationships. *Jpeg Li02* is nearly a mockery of the relationship between reality and its representation, of our belief in the accuracy of what the camera is ready to deliver. The constructed image, either by the artist or the camera, is in fact only a collection of digital data.

Burak Arkan's *Collector-Artist Network: Phase III* is another collection piece included in "Datascape" that relies on data collected by the artist himself. As Arkan regularly updates his data, the work becomes a reliable statistical source for an accurate analysis of the art market and its collecting behavior, thus rendering it also functional beyond artistic context.

Data in the Borusan Collection is either generated or utilized in a variety of ways by a variety of artists. Alejandro Almanza Pereda's *153.68 Net Hours* is the sculptural visualization of a calculation the amount of electrical energy that the amount of coal placed in the light bulb cage generates is sufficient to light the bulbs for this amount of time. Tim Bavington transforms music into vertical bands of color to create his paintings, thus transforming aural data into visual data. Yağız Özgen, a young Turkish painter, constructs his *8-bit Color Palette Entries* by making use of color palette inputs he finds on the internet and in program interfaces, whereas a great international master, Manfred Mohr, creates algorithmic digital paintings that constantly change through time.

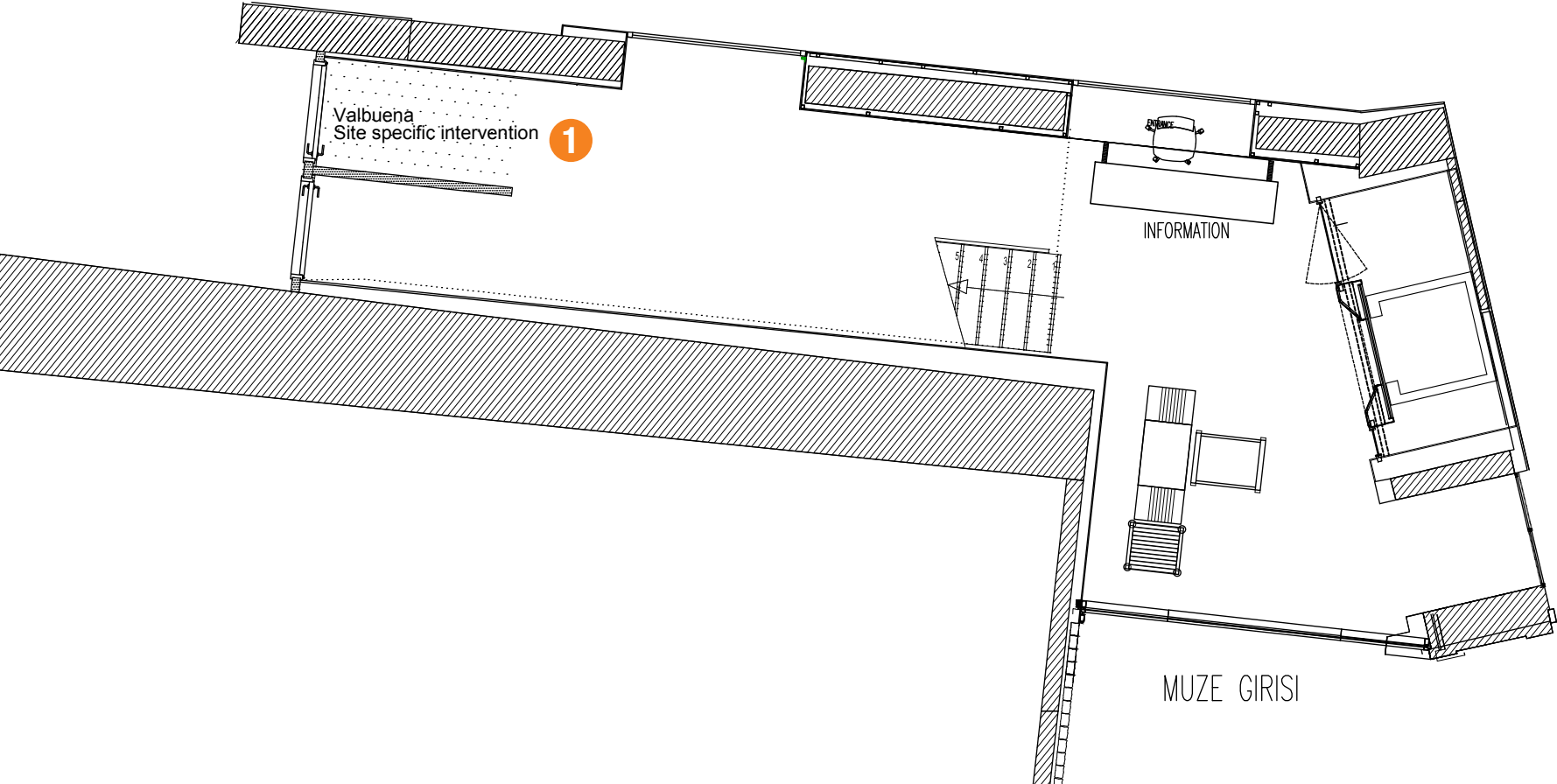
Some works in the collection by Rafael Lozano-Hemmer collect data instead of generating it, like *Please Empty Your Pockets* and *Pulse Index*; while the former collects the images of personal objects selected and submitted by the viewers themselves, the latter collects their fingerprints, creating a database and building an overview, a "landscape" of the viewers' biographical markers.

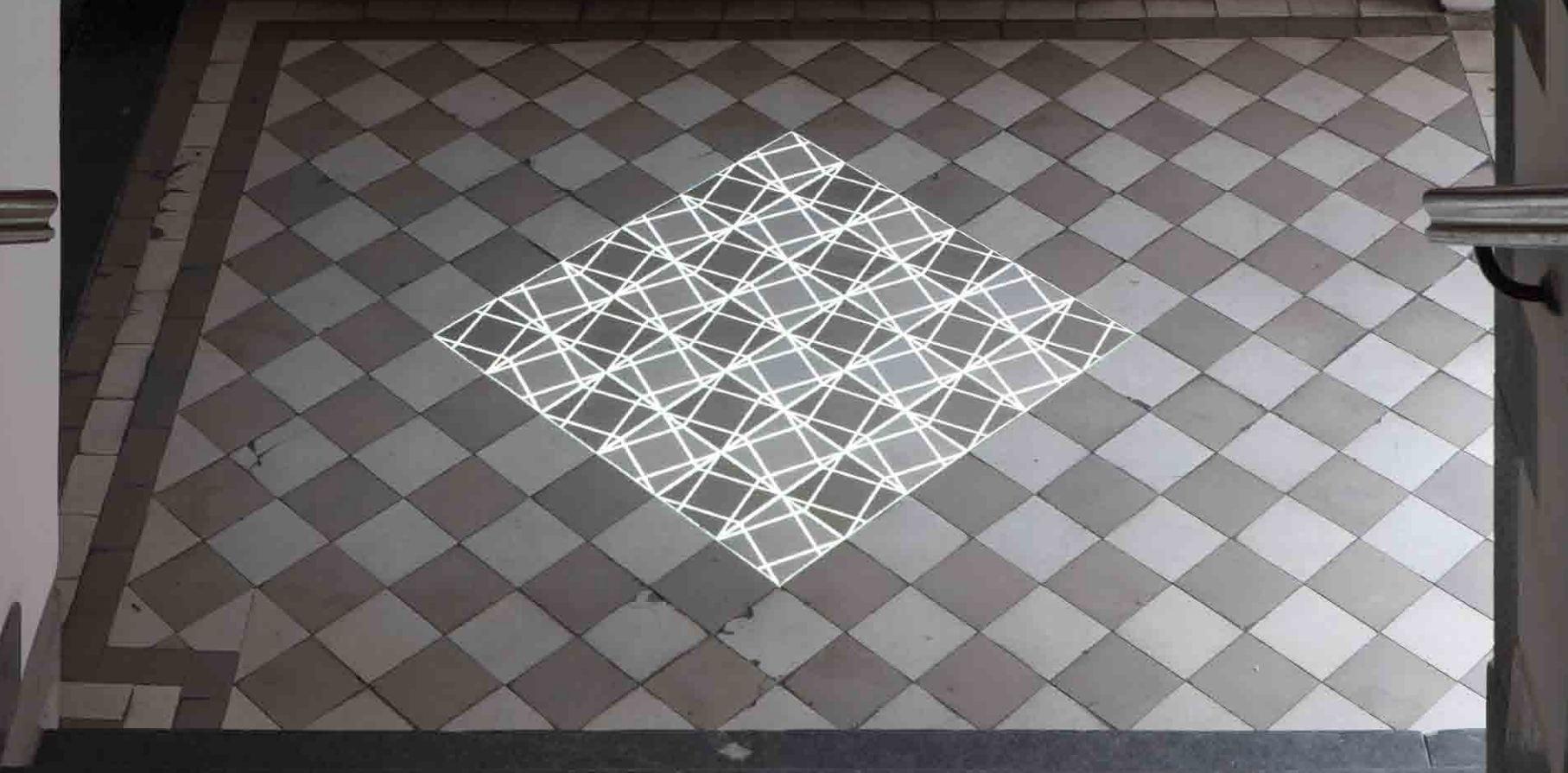
Today the major portion of the landscape we are exposed to is much less like the natural landscape depicted in a 19th-century oil painting and increasingly artificial and data-based: architecture, engineering and computer technology expand and redefine the boundaries of the physically perceivable reality. "Datascape" is a great tribute to and illustration of how this relationship technically, formally and conceptually affects artistic production. Many of the works in the Borusan Contemporary Art Collection are no exception to these developments.

İpek Yeğinsü
Director of Borusan Contemporary Art Collection

ESERLER / WORKS

1. KAT / 1st FLOOR





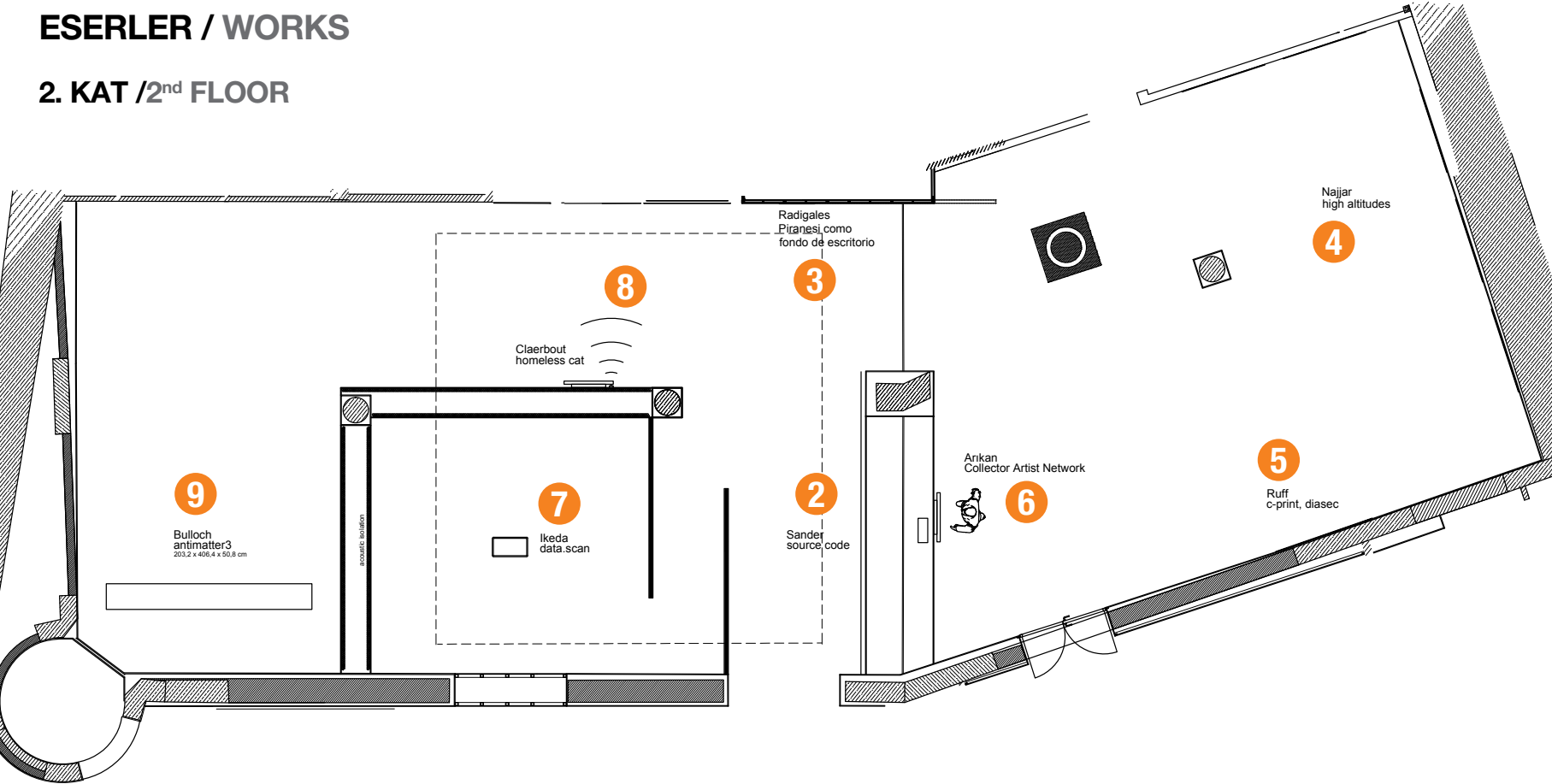
Pablo Valbuena, (1978, İspanya / Spain), *Time tiling* serisinden, mekan üzeri video-projeksiyon, 127 x 230 cm. / *Time tiling* series, video-projection on architecture. Sanatçının izniyle / Courtesy the artist

Pablo Valbuena'nın mimari temelli çalışmaları anıtsal boyutlara ulaşabilmekle beraber, sanatçı bu defa zemindeki bir detaya odaklanıp, onu dijital animasyonla büyüterek bu mimari unsurun algısını değiştirmiyor. Kelimenin tam anlamıyla bir bilgi katmanını detayın üstüne koyarak algının her zaman keskin bir gözlemin sonucu olmayabileceğine işaret ediyor. Gördüğünüz, algıladığınız şey olmayabilir. Hatta yorumlama zaman zaman bir illüzyon yaratabilir. Film kurgusunun ana unsurlarından biri olan kuşkunun askıda kalması, zemine yansıtılan imgenin yarattığı kurgu zincirini daha da abartılı hale getirmenin iyi bir aracı.

The augmented architectures of Pablo Valbuena can be monumental, but in this case the artist has elected to focus on a specific detail of the floor to enhance it with digital animation, thereby creating a distorted perception of that architectural element. By literally superimposing a layer of information, Valbuena suggests that perception is not necessarily the result of a keen observation. What you see is not necessarily what you comprehend. Rather, interpretation at times creates a sense of illusion. Suspension of disbelief, a key element of cinematic plots is a powerful mean to "augment" the fictional thread created by the projected image on the floor.

ESERLER / WORKS

2. KAT / 2nd FLOOR



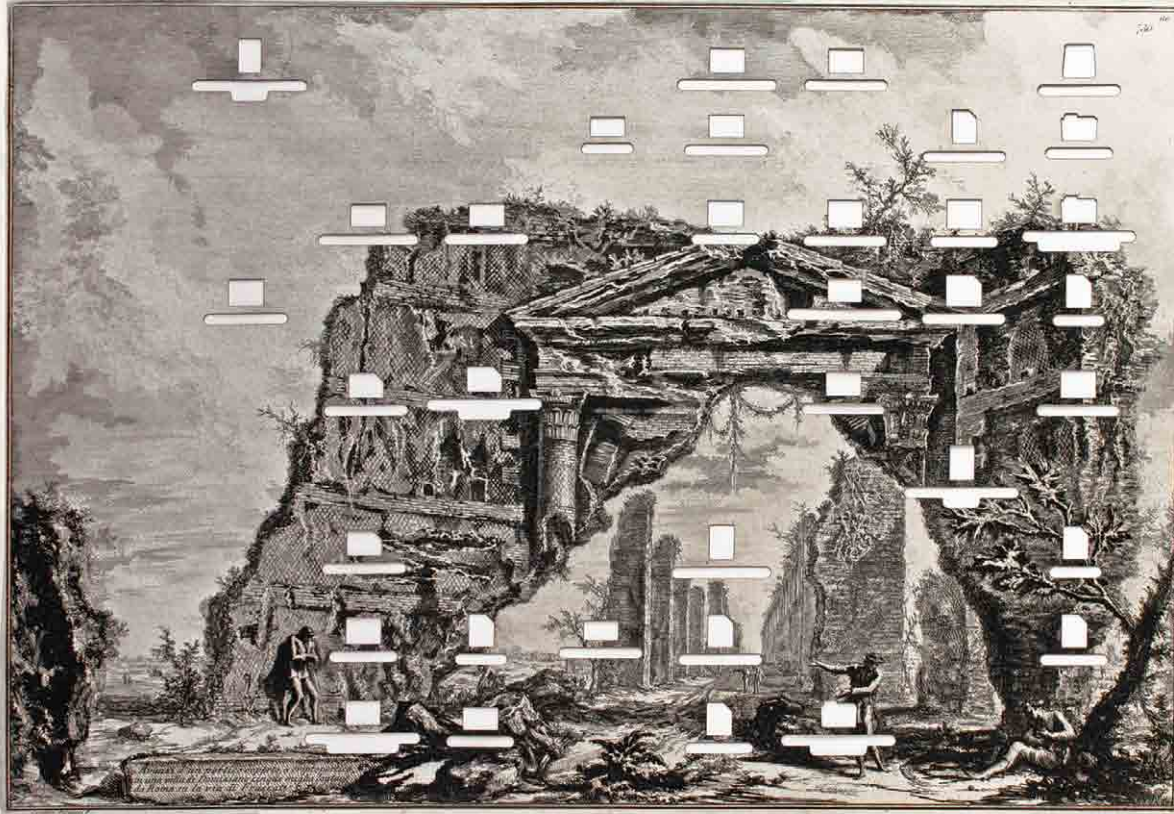

```
<svg version="1.1" id="Ebene_1" xmlns="http://www.w3.org/2000/svg" xmlns:xlink="http://www.w3.org/1999/xlink" x="0px" y="0px" width="1417.32px" height="2182.677px" viewBox="0 0 1417.32 2182.677" enable-background="new 0 0 1417.32 2182.677" xml:space="preserve">
<rect x="138.46" y="1214.828" fill="#FFFFFF" stroke="#000000" stroke-miterlimit="10" width="1133.858" height="850.395"/>
<rect x="140.429" y="122.835" fill="#FFFFFF" stroke="#000000" stroke-miterlimit="10" width="1133.858" height="850.394"/>
<rect x="166.806" y="1243.174" fill="#FFFFFF" stroke="#000000" stroke-miterlimit="10" width="1077.166" height="793.701"/>
<rect x="1298.765" y="122.835" fill="#FFFFFF" stroke="#000000" stroke-miterlimit="10" width="85.04" height="850.394"/>
<rect x="33.513" y="122.835" fill="#FFFFFF" stroke="#000000" stroke-miterlimit="10" width="85.039" height="850.394"/>
<rect x="140.429" y="17.758" fill="#FFFFFF" stroke="#000000" stroke-miterlimit="10" width="1133.857" height="85.039"/>
<rect x="141.73" y="992.075" fill="#FFFFFF" stroke="#000000" stroke-miterlimit="10" width="1133.859" height="85.039"/>
<rect x="166.805" y="1111.197" fill="#FFFFFF" stroke="#000000" stroke-miterlimit="10" width="1077.166" height="73.701"/>
<rect x="166.805" y="2087.704" fill="#FFFFFF" stroke="#000000" stroke-miterlimit="10" width="1077.166" height="73.701"/>
<rect x="39.182" y="1243.173" fill="#FFFFFF" stroke="#000000" stroke-miterlimit="10" width="73.701" height="793.703"/>
<rect x="1304.435" y="1243.174" fill="#FFFFFF" stroke="#000000" stroke-miterlimit="10" width="73.701" height="793.7"/>
</svg>
```

```
<svg version="1.1" id="Ebene_1" xmlns="http://www.w3.org/2000/svg" xmlns:xlink="http://www.w3.org/1999/xlink" x="0px" y="0px" width="1133.86px" height="1700.79px" viewBox="0 0 1133.86 1700.79" enable-background="new 0 0 1133.86 1700.79" xml:space="preserve">
<rect x="142.38" y="135.225" fill="#FFFFFF" stroke="#000000" stroke-miterlimit="10" width="945" height="566.929"/>
<rect x="141.734" y="971.701" fill="#FFFFFF" stroke="#000000" stroke-miterlimit="10" width="850.394" height="566.929"/>
<rect x="170.081" y="1000.051" fill="#FFFFFF" stroke="#000000" stroke-miterlimit="10" width="793.701" height="510.2367"/>
<rect x="1016.11" y="135.225" fill="#FFFFFF" stroke="#000000" stroke-miterlimit="10" width="85.04" height="566.929"/>
<rect x="36.59" y="133.225" fill="#FFFFFF" stroke="#000000" stroke-miterlimit="10" width="85.039" height="566.929"/>
<rect x="141.733" y="26.88" fill="#FFFFFF" stroke="#000000" stroke-miterlimit="10" width="1133.857" height="85.039"/>
<rect x="141.733" y="724.895" fill="#FFFFFF" stroke="#000000" stroke-miterlimit="10" width="1133.857" height="85.039"/>
<rect x="141.73" y="992.075" fill="#FFFFFF" stroke="#000000" stroke-miterlimit="10" width="1133.859" height="85.039"/>
<rect x="166.805" y="1111.197" fill="#FFFFFF" stroke="#000000" stroke-miterlimit="10" width="1077.166" height="73.701"/>
<rect x="166.805" y="2087.704" fill="#FFFFFF" stroke="#000000" stroke-miterlimit="10" width="1077.166" height="73.701"/>
<rect x="39.182" y="1243.173" fill="#FFFFFF" stroke="#000000" stroke-miterlimit="10" width="73.701" height="793.703"/>
<rect x="1304.435" y="1243.174" fill="#FFFFFF" stroke="#000000" stroke-miterlimit="10" width="73.701" height="793.7"/>
</svg>
```

Karin Sander, (1957, Almanya / Germany), XML-SVG Code / Source Code of a Painting Panel, 2013, ahşap üzeri harfler, üç renkli. / Dry transferred letters on primed wood, tricolor. Sanatçı ve Esther Schipper, Berlin izniyle / Courtesy the artist and Esther Schipper, Berlin

Kod ve mekânı birleştiren Karin Sander, "kaynak kodu" (*source code*) adını verdiği bir dizi iş gerçekleştirdi. Ekranlarımızda görülenlere benzer şekilde, bir bilgisayarın genel imge yapısı, grafik öğeler ve terminal ekranındaki metinleri yeniden kurulumasını sağlayan bir kodla bir web sayfası oluşturuluyor. Burada mimari plan nosyonu ve bunun mekânla çarpışması "görünmez" bir bilgi katmanı olarak düşünülmüş. Bu işte görselleştirilen tuvalin boşluğu, onun üç boyutluluğu ve adeta betimlemeye çalıştığı nesneyi kaplıyor. Hem bir soyutlama hem de pragmatik bir temsil olan bu kaynak kodu resimleri, bilgi hiyerarşisinden yararlananların diğerleri üzerindeki hâkimiyetini sorguluyor: tuval kendisini betimleyen koddan daha mı önemli?

Conflating code and space, Karin Sander has developed a body of work she calls "source code". Akin to all that comes to our screen, a web page is built with code that enables a computer to restage the layout of images, graphic elements and text on the terminal's screen. Here, the notion of the architectural plan and its confrontation to the space is envisioned as yet another – invisible – layer of information. In the case of the works presented here, it is the space of the canvases, their three-dimensional quality that is rendered, as if to cover the actual object it attempts to describe. Both an abstraction and a very pragmatic representation, these source code paintings play on the hierarchy of information, eventually questioning the prevalence of one over the other: is the canvas more important than the code that describes it?



Enrique Radigales'in çalışması tam da bu muğlaklık üzerine kurulu. Sanatçı bir defasında masaüstü duvar kâğıdı olarak Giambattista Piranesi'nin (1720–1778) bir oymabaskısını kullanmıştı. 18. yüzyılda yaşamış olan bu İtalyan sanatçı, antik Roma esinli hayali peyzajlarıyla tanınıyordu. Radigales, şans eseri, bu baskının bir kopyasına rastlayınca masaüstünün ekranın dışında yeniden kurgulamaya karar verdi: Masaüstündeki ikonları baskıdan kesip, klasik tarzda bir peyzaj gibi çerçeveledi. Bu müdahale edilmiş görüntü bir peyzaj olarak masaüstü kavramına oyuncu bir yaklaşım. Bir zamanlar hayali bir peyzajın resmi olan imge bir kez daha konum değiştirilerek gerçeklikten uzaklaştırıldı. Gördüğünüzü almadığınız oluyorsunuz bu durumda.

The work of Enrique Radigales is clearly rooted in this notion of blurriness: the artist once selected an etching by Giambattista Piranesi (1720-1778) as his desktop image. The 18th Century Italian artist is known for his imaginary landscapes, inspired by the Antique Rome. When by chance he encountered a copy of the print, Radigales decided to restage his desktop outside of the screen – he cut out the icons that appeared on his desktop off the print - and frame it, as would a classical landscape painting. This altered ready made of sorts precisely plays of the notion of desktop as landscape. That which was the depiction of an imaginary landscape changed status to become once more removed from reality. What you see is *not* what you get.



Michael Najjar, (1966, Almanya / Germany), *nasdaq_80-09*, *high altitude* serisinden (2008-2010) / from the series *high altitude*, (2008-2010)

Michael Najjar, bu iş için özel bir eğitim aldıktan sonra, birkaç yıl önce And Dağları'nın zirvesine tırmandı ve burada borsa ve piyasa hareketlerine benzer detayların görüntülerini yakaladı. Çok incedelikli rötüşlerle fotoğrafları borsa değerleri veya tüm borsa işlemlerinin gelişimine oturacak şekilde düzenleyerek doğal bir imgeyi soyut bir imgeyle harmanladı. İkisini birbirinden ayırtırmak gerçekten mümkün değil. Yorumlama işinin gördüğümüz bir şeyi bildiklerimiz doğrultusunda bilgiyi kavramak için yeniden konfigüre etmek olduğunu düşünürsek, bu işe baktığımızda sınırı nerede çizeceğimizi bilemez hale geliyoruz.

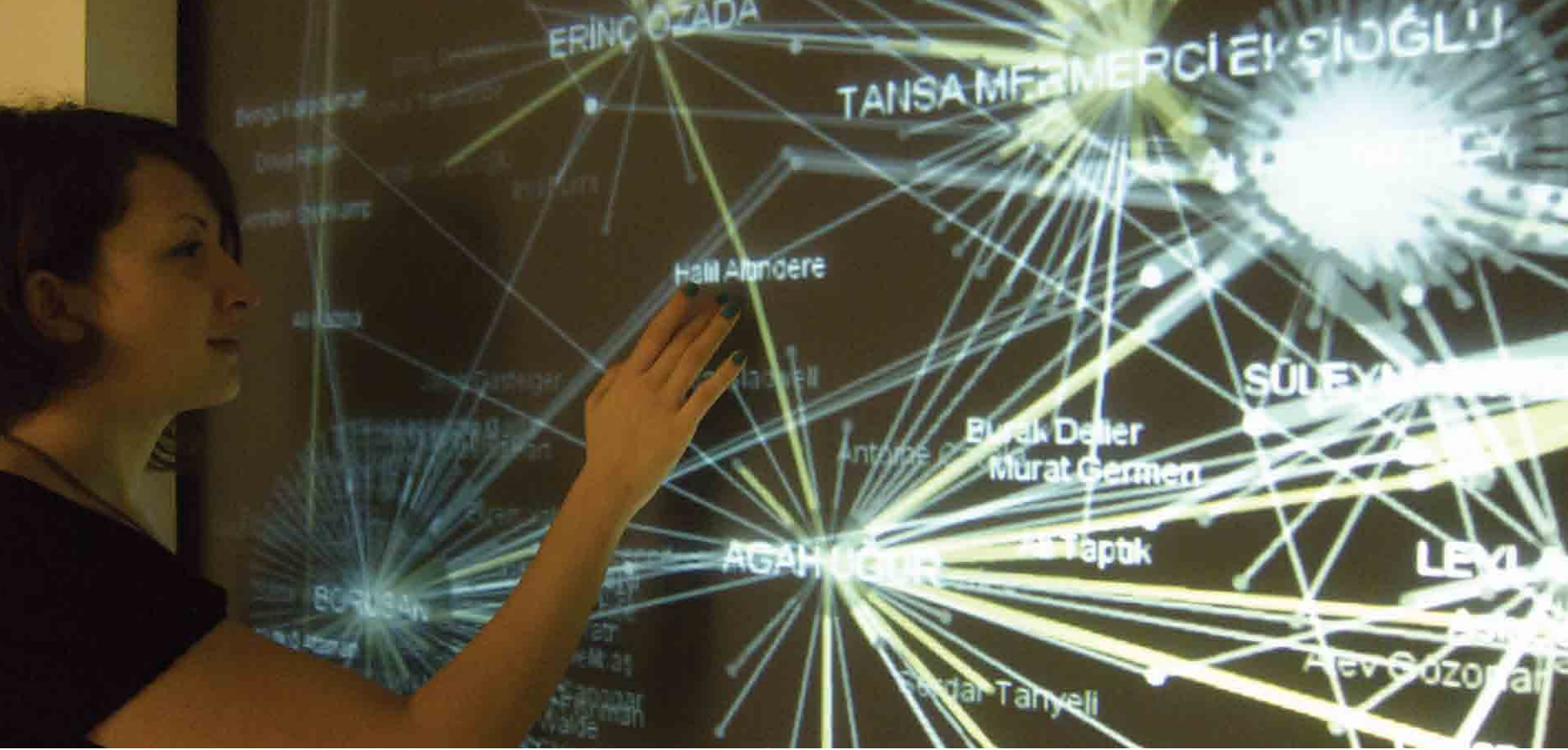
Traveling to the top of the Andes a few years ago, Michael Najjar, who had trained especially for this expedition, was able to capture details of the mountaintop that evoked the progression of stocks and markets. With subtle touchups, the artist then adjusted the photographs to precisely fit the evolution of certain stock values or entire stock exchanges, thereby blending a natural image with an abstract one. One cannot tell one from the other apart, and keeps wondering where to draw the line, when in fact the process of interpretation is precisely one of reconfiguring what we see according to what we know in order to comprehend information.



Thomas Ruff, (1959, Almanya / Germany), *Jpeg Li02, 2009*

Dünya Ticaret Merkezi'ne yapılan korkunç saldırının ardından istihbarat örgütleri, teröristlerin talimatları imgelere saklayarak saldırıların gizlice gerçekleştirildikleri sonucuna vardı. Diğer bir deyişle, son derece masum görünen imgeler, bununla ilgili bilgi sahibi olmayan ve olayı aklından bile geçirmeyenlerin asla bilemeyeceği bir dizi bilgi içeriyordu. Thomas Ruff'un internette indirilmiş sayısız imgeden ürettiği *Jpeg* peyzajları 19. yüzyıl ortalarında yaşamış ressam ve fotoğrafçıların pek beğendiği samimi peyzajları andırıyor. Oysa bu işler internette indirilmiş imgelerle üretilmiş; malzemenin kökeni ve bu bilgi bitlerinin ifade ettiği asıl konu nihai çalışmayı gören izleyicininin bilgi ve kavrayışının dışında kalıyor.

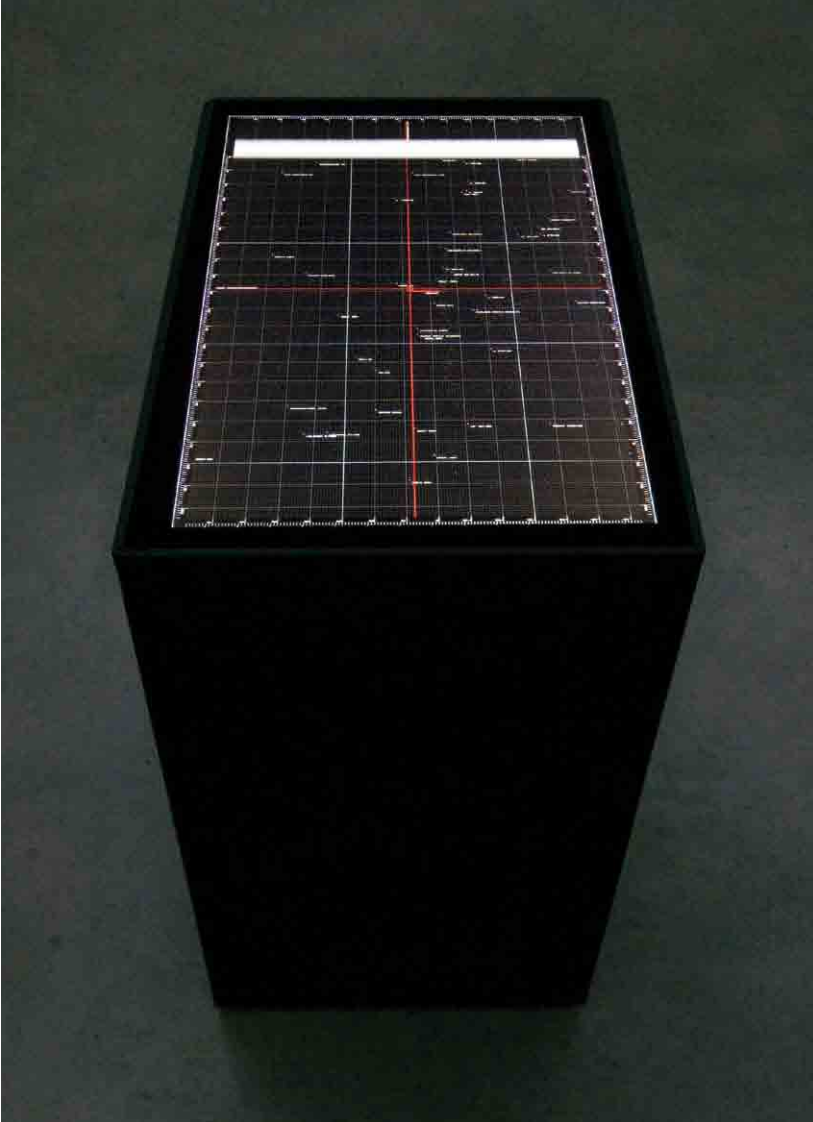
In the wake of the atrocious attack on the World Trade Center, intelligence services came to the conclusion that a way the terrorists had been able to secretly plot their abominable crime was by way of embedding their instructions in images. In other words, what seemed to be innocent images actually contained information that was invisible to those who did not know and could hardly imagine the fact. Made of a multitude of found images – downloaded from the Internet – Thomas Ruff's *Jpeg* landscapes resemble those candid paintings favored by mid-nineteenth century painters and photographers. Yet, these works are made with fragments of digital images downloaded from the Internet: the origin of the material, and the initial subject matter depicted by those bytes of information remain invisible or unknown to the viewer of the final product.



Burak Ankan, (1976, Türkiye / Turkey), *Koleksiyoner Sanatçı Ağı: Aşama 1*, 2011, sergiden görüntü, Yedi Yeni İş, interaktif video, Borusan Çağdaş Sanat Koleksiyonu. / *Collector Artist Network: Phase 1*, 2011, installation view, Seven New Works, Interactive video, Borusan Contemporary Art Collection. **Sanatçı ve Borusan Contemporary**, İstanbul izniyle / Courtesy the artist and Borusan Contemporary, İstanbul

Veri görselleştirme, dijital animasyonlar veya interaktif arayüzler şeklinde infospace'ler yaratan Burak Ankan'ın işinin temel taşı. Sanatçı teknolojik politikaları ve alternatif ekonomileri keşfetmek için ağ yapıları ve dinamikleri ile çalışıyor. Belli toplumsal, ekonomik ve politik meseleleri veri olarak alıp bunları geçirdiği soyut makineden ağ haritaları, algoritmik arayüzler ile performanslar üretiyor ve var olan güç ilişkilerini görünür kılp tartışmaya açmak için tahminler yaratıyor. Sergideki çalışması, Türkiye'deki koleksiyonerlerin, koleksiyonlarındaki sanatçılar esas alınarak, oluşturulmuş bir haritası.

Data visualization is core to the work of Burak Ankan, who creates infospaces, presented either as digital animations or interactive interfaces. The artist works with network structures and dynamics to explore issues in techno-politics and alternative economics. He takes the obvious social, economic, and political issues of the current capitalist society as an input and runs through an abstract machinery, which generates network maps, results in performances, and procreates predictions to make inherent power relationships visible, thus discussible. This specific piece maps the network of Turkish collectors based on shared artists in their collection.



Veri akışları Ryoji Ikeda'nın sesi de içeren ve her zaman sergilendiği mekânla ilişki kuran sinestetik kompozisyonlarının vazgeçilmez bir unsuru. Yaklaşık on yıl önce başladığı *data.matics* dizisi, çoğu zaman maddesellikten çıkmış ve görünmez olmuş bir maddenin fiziksel olarak deneyimlenebilmesi için veri akışının kullanılmasına dayanıyor. *data.scan* saf matematik ve dünya üzerindeki veri ummanının bir bileşiminden oluşan görsel-ışitsel bir yerleşime. Görülen imgenin her pikseli matematik prensiplerine göre hesaplanıyor. Sergi ziyaretçileri 0 ile 1 arasındaki sonsuzlukta bulunan sayısız veriyi deneyimleyecek. *data.scan* insan vücudu ile astronomik evrenin haritasını çıkaran iki yeni metabilimsel araştırmanın büyük veri kümeleriyle görsel-ışitsel ilişkisini kuruyor. Yatay monitör tabanlı *data.scan* izleyicinin bedeniyle bağlantı kuruyor. Ses ve imgenin *data.scan*'de kurduğu diyalog tesadüflük, ölççeklerin abartıllığı ve görölür/işitilir ile görölmez/işitilmez çiftlerine gönderme yapıyor.

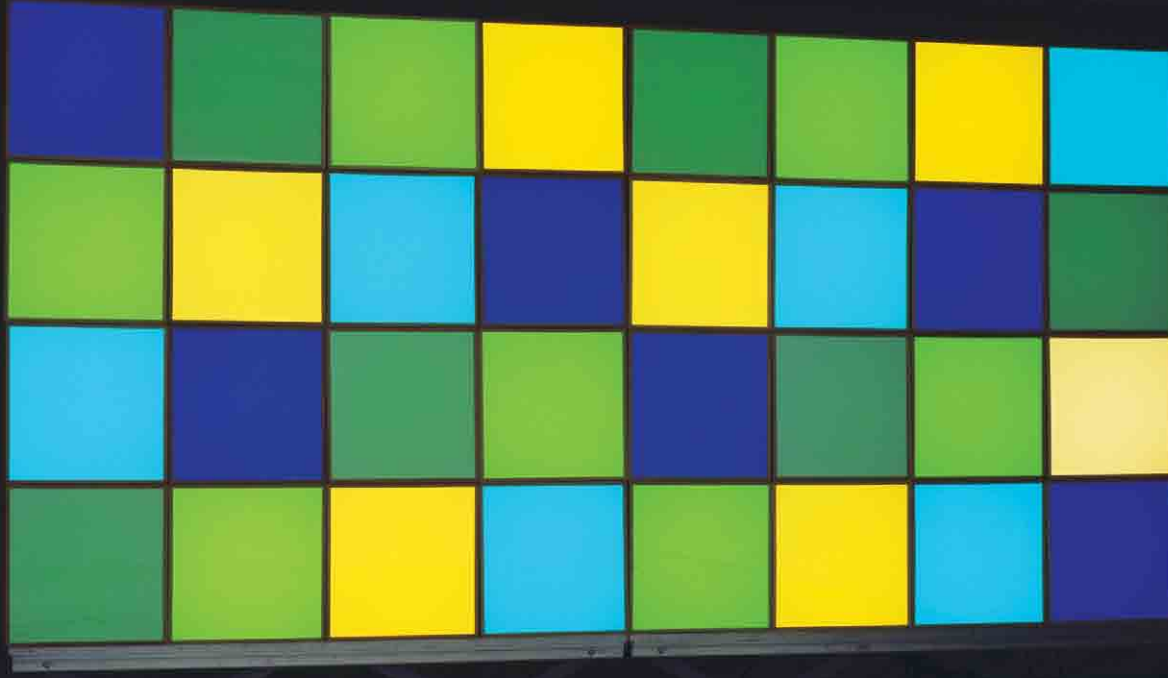
Data streams are a key element of Ryoji Ikeda's synaesthetic compositions, which also include sound, and always relate to the architecture of the exhibition space. Initiated about a decade ago, the *data.matics* series consist of a flow of data used to create a physical experience of matter that is usually dematerialized and invisible. *data.scan* is an audiovisual installation composed from a combination of pure mathematics and the vast sea of data present in the world. Each single pixel of the visual image is strictly calculated by mathematical principle. Visitors to the exhibition will experience the vast universe of data in the infinite between 0 and 1. *data.scan* presents an audio-visual relationship relating to large sets of data from two recent meta-scientific investigations that have mapped the human body and the astronomical universe. The horizontal monitor-based *data.scan* is registered intimately in relation to the viewer's body. The dialogue of sound and image in *data.scan* addresses notions of randomness, extremities of scale, and binaries of the visible/audible and invisible/inaudible.



David Claerbout, (1969, Belçika / Belgium), *Homeless Cat*, 2011

David Claerbout'un çalışması, bilginin dünya kavrayışımızı şekillendirmesi üzerine. Dijital ekran, bir şekilde, dünyanın bu yeni boyutuna açılan bir pencere oldu. Claerbout'un işinde bir pencereden bakılan çatı üstündeki bir kedinin sıradan videosu gibi görünen şey, aslında bir yığın girift video çekimi ve bilginin bir karışımı. Kedi, izleyicinin pencereye/ekrana yakınlığına göre hareket ederken, zaman ve hava da işin gösterildiği yerin koşullarına göre değişiyor. Kedi, İstanbul'da Türkiye'nin koşullarında yaşasa da, hareket planı izleyicilerinkinden farklı olacak.

The way information reshapes our understanding of the world informs the work of David Claerbout. To a certain extent, the digital screen has become a window into this new dimension of our world. What initially seems like a mundane video of a cat on a rooftop seen through a window, is in fact an intricate mix of footage and information. The cat moves according to the proximity of the visitor to the window/screen, while the time and the weather in the image is conditioned by the actual conditions of the place where the piece is installed. In Istanbul, the cat will enjoy the weather conditions of Turkey, while he will live on the same schedule than the visitors.



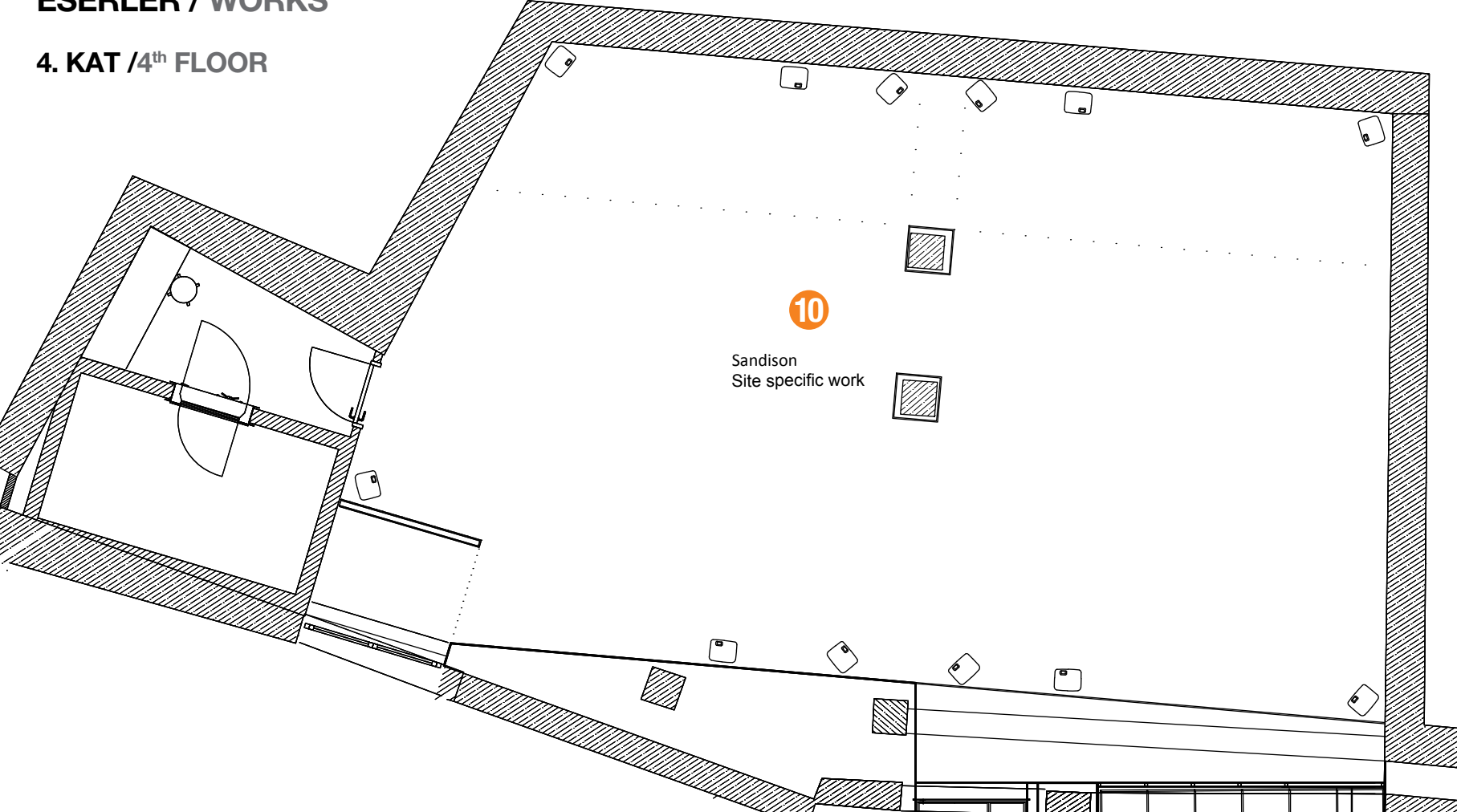
Angela Bulloch, (1966, Kanada / Canada), *Antimatter³ In the Negative Zone*, 2003

Angela Bulloch da, çoğu zaman sinema tarihinin köşetaşı olmuş filmlerden alınmış sekanslardan esinlenen heykel kompozisyonları yaratmak için pikselleri cisimleştiriyor. Işın ana unsuru, içinde ekranlarımızdaki imgeleri görünür kılan ve RGB (Red [Kırmızı] Green [Yeşil] Blue [Mavi]) olarak bilinen kodlarla aynı rengi tutturmak için kullanılan üç renk tüpü ve bir işlemci bulunan tahta bir kutuya benzeyen yarı saydam bir küp. "Piksel resimlerinin" temelinde pikselleşme, yani bilgisayarda üretilmiş bir imgenin alt netlik sınırının orijinali bozması işlemi yatar. Bu işte, büyük ölçekli ekran heykeli, Ang Lee'nin 1970'lerde geçen ve bir ailenin psikolojik durumunu irdeleyen 1997 tarihli karanlık filmi *The Ice Storm*'un bir bölümünün gösteren 32 pikselden oluşuyor. Ancak yeni bir özgün müzikle daha hafif bir kompozisyona dönüştürülmüş; deşifre etmek mümkün değil ve artık yepyeni bir anlam kazanmış.

In a similar fashion, Angela Bulloch materializes pixels, in order to create sculptural compositions that are often inspired by sequences drawn from seminal feature films. The base element is a cube-like wooden box with a translucent face, which houses a set of three color tubes and a processor, in order to generate colours with the same code that produces images on our screens, otherwise known as RGB (for Red Green Blue). Pixelization – a process by which the lower definition of a computer-generated image distorts the original – is at the core of her "pixel paintings". In this instance, the large-scale screen-sculpture is composed of 32 pixels that render a sequence of Ang Lee's Ang Lee's film "The Ice Storm" (1997), a dark and psychologically-probing portrait of a family in the 1970s. However this information is ensconced in what appears like a light composition, with a new soundtrack: it is undecipherable as such, and takes a whole new meaning.

ESERLER / WORKS

4. KAT / 4th FLOOR





Charles Sandison, (1969, İskoçya / Scotland), *Logos*, 2013, bilgisayar destekli mekana özgü video projeksiyon, ölçüler değişken. / site-specific computer generated video projection, dimensions variable. Sanatçının izniyle / Courtesy the artist

Charles Sandison izleyiciyi sürekli değişen bir sözcükler, işaretler ve karakterler evreninin ortasında bırakan veri yerleştirmeleri yaratan mekâna özgü, bilgisayarda üretilmiş video projeksiyonlar yaratıyor. Edebiyat ve biyolojiye iç içe geçmiş göndermeler yapan sanatçı, çağdaş bir bakışla anlatı geleneğine bağlı kalarak yeni gramerler oluşturuyor. Bir yanda hakikat hakkında konuşmanın en doğru yolu öykü anlatmak iken, diğer yanda dijital ortam ifade gücü en yüksek biçime dönüşüyor.

Charles Sandison conceives most of his work as site-specific computer-generated video projections that create immersive data installations, placing the viewer at the centre of a changing universe of words, signs, and characters. Blending references to literature and to biology, the artist creates new grammatical structures, relying upon the narrative tradition in a contemporary context, in which on the one hand, the most appropriate way to speak thereby about truth is by means of the story, and on the other, the digital medium is transformed into the most expressive form.

SANATÇI ÖZGEÇMİŞLERİ

Datascape

Burak Ankan

1976'da Türkiye'de doğdu. İstanbul Bilgi Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü'nden (2004) ve Massachusetts Institute of Technology Medya Sanatları Bölümü'nden yüksek lisans derecelerine sahip. Belli toplumsal, ekonomik ve politik meseleleri veri olarak alıp bunları geçirdiği soyut makineden ağ haritaları, algoritmik arayüzler ile performanslar üretir ve var olan güç ilişkilerini görünür kılıp tartışmaya açmak için tahminler yaratır. Yazılımları, baskıları ve performansları dünya çapında birçok galeri ve sergide gösterildi. Herkes için "ağ istihbaratı" sağlamaya dönük "Graph Commons" platformunun kurucusudur. Ankan New York ve İstanbul'da yaşıyor.

Angela Bulloch

1966'da Kanada'da doğdu. Goldsmith's College'dan mezun olduğu 1988 yılında, Damien Hirst'ün küratörlüğünü yaptığı ve pek çok İngiliz sanatçı için bir kariyer başlangıcı olan "Freeze" sergisine katıldı. Çoğunlukla izleyicinin çalıştırdığı yerleştirmelerden oluşan çalışmalarını sosyal örgütlenme yapılarına odaklanır. Örneğin, *Drawing Machines* adlı çalışması, sergi mekânındaki izleyicinin hareketlerine tepki verir; diğer çalışmalar arasında da izleyicinin üstüne oturması gereken sandalyeler, bir ses veya konuşmayı başlatmak için üstüne basılması gereken paspaslar yer alır. Ses, sanatçının çalışmalarında önemli bir rol oynar ve hemen hemen tüm yerleştirmelerinde müzisyenlerle işbirliği yapar. Bulloch Berlin'de yaşıyor.

David Claerbout

1969'da Belçika'da doğdu. 1995 yılında Antwerp'teki Ulusal Güzel Sanatlar Yüksek Enstitüsü'nden mezun oldu ve ardından Amsterdam'daki Rijksacademie van Beeldende Kunst'ta çalışmalarına devam etti. Temel olarak resim eğitimi alan sanatçının durağan ve hareket eden imgelere ilgisi zaman içinde giderek arttı. Bugün video ve fotoğraf kullanıyor ve çoğunlukla büyük ölçekli video yerleştirmeleri üretiyor. Çalışmalarında bir sanat malzemesi olarak zamanın sorgulanması dikkati çeker. Sanatçı anlatısını içine gömdüğü, bir nevi "hareket anında bir fotoğraf", "hareket içinde bir an" yakalamayı başarmıştır. Film, fotoğraf ve dijital medyayı kullanırken, geleneksel teknolojileri birleştirerek sınırları zorlamayı tercih eder. Claerbout, Antwerp ve Berlin'de yaşıyor.

ARTIST'S BIOGRAPHIES

Datascape

Burak Ankan

Burak Arıkan was born in Turkey in 1976. He holds a Master of Arts in Visual Communications Design from the İstanbul Bilgi University (2004), and a Master of Science in Media Arts and Sciences from the Massachusetts Institute of Technology. He takes the obvious social, economic, and political issues as input and runs through an abstract machinery, which generates network maps and algorithmic interfaces, results in performances, and procreates predictions to render inherent power relationships visible, thus discussable. His software, prints, installations, and performances have been featured in numerous exhibitions at museums and galleries internationally. He is the founder of the "Graph Commons" platform, dedicated to provide "network intelligence" for everyone. He lives in New York and İstanbul.

Angela Bulloch

Angela Bulloch was born in Canada in 1966. She graduated from the Goldsmith's College in 1988 and was included the same year in the *Freeze* exhibition, curated by Damien Hirst, which launched the career of many British artists of her generation. Her work has focused on structures of social organization, often taking the form of viewer activated installations. Her *Drawing Machines*, for instance, respond to the movements of the visitor in the exhibition space, and other works include chairs one has to sit on, or doormats one has to step on to trigger a soundtrack or a speech. Sound has always played an important part in her work, and almost always featured in her installations; she has often collaborated with musicians. She lives in Berlin.

David Claerbout

David Claerbout was born in Belgium in 1969. He graduated from the Nationaal Hoger Instituut voor Schone Kunsten, Antwerp, in 1995. He then attended the Rijksacademie van Beeldende Kunst in Amsterdam. Initially trained as a painter, he became more and more interested in the still and the moving images: nowadays, he works primarily with video and photography and often produced large-scale video installations. His work is marked by an interrogation of time as an artistic medium. He has developed a kind of 'photography in movement', a 'still movement', into which he introduces narrative elements. He draws on the conventions of film, photography, and digital media, challenging boundaries by combining traditional technologies in the production of his works. He lives in Antwerp and Berlin.

Ryoji Ikeda

1966'da Japonya'da doğdu. Çalışmalarına bir ses sanatçısı ve DJ olarak 1990 yılında başladı. 1994'te multimedya sanat topluluğu Dumb Type için beste yapmaya başladı. 1995'ten bu yana yerleştirmeler ve canlı performanslardan oluşan kendi işlerini üretiliyor ve hem görsel hem de işitsel malzemelerle çalışmayı gerçek anlamda başarabilen nadir sanatçılardan biri olarak kabul ediliyor. Dünyanın dört bir yanında birçok sergi ve performansta yer aldı, Carsten Nicolai, William Forsythe ve Hiroshi Sugimoto gibi büyük isimlerle çalıştı. Eleştirilenlerin çağdaş elektronik müziğin en radikal ve yenilikçi örneklerinden biri olarak kabul edip övdüğü matrix adlı çalışması 2001'de Altın Nica Ödülü'nü kazandı. Son multimedya işi Superposition 2012 sonbaharında Paris'te gösterildi ve sergilendiği her yerde eleştirilenlerin hayranlığını kazandı. Ikeda Paris ve Kyoto'da yaşıyor.

Michael Najjar

1966'da Almanya'da doğdu. 1993'te Berlin'deki Bildo Güzel Sanatlar ve Medya Akademisi'nden mezun oldu. Fotoğraf ve video ile çalışan sanatçı, günümüz toplumunda bilgisayar ve bilgi teknolojileri ile kontrol edilen unsurlara odaklanıyor. Gerçekçi unsurların kurgu gerçekliklerle iç içe geçişi çalışmalarında sıkça tekrar ettiği bir durumdur. Yapıtları tematik dizilerden oluşur ve algılarımızın ötesine geçerek "telematik toplum" dediği yüzeyin altında gizli olanı ortaya çıkarmayı amaçlar. Yeni dizisi için uzay seyahati eğitimi alan sanatçı, bir kez daha vücudunun sınırlarını zorluyor ve sanat pratiğinde bir nevi performans da gerçekleştirmiş oluyor. Najjar, Berlin'de yaşıyor.

Enrique Radigales

1970'te İspanya'da doğdu. Önce Escola Massana de Barcelona'da resim eğitimi aldı; ardından UPC Üniversitesi'nin (Barcelona) İnteraktif Sistemler programından 1996 yılında mezun oldu. Çevrimiçi çalışan ve ürettiği dijital animasyonları web'de yayımlayan ilk sanatçılardan biri oldu. Başlangıcından bugüne HTML programlama, video, fotoğraf, dijital veya analog çizim teknikleri kullanarak ürettiği işlerde dijital ve fiziksel dünya arasındaki sınırları araştırıyor ve teknolojik gelişmenin ekonomik ve sosyal gelişimin bir yansıması oluşunu sorgulayan işler üretiliyor. Sanatçı aynı zamanda zamansallık ve uzay arasındaki ilişkiye teknolojinin getirdiği değişen yapıyla ilgileniyor. Radigales, Madrid'de yaşıyor.

Ryoji Ikeda

Ryoji Ikeda was born in Japan in 1966. He began his activity as a sound artist and DJ in 1990. In 1994 he began to work as the composer for the multimedia art group Dumb Type. Since 1995, he has developed his own body of work, producing both installations and live performances. He has since has gained a reputation as one of the few international artists working convincingly across both visual and sonic media. He has exhibited and performed internationally, collaborated with Carsten Nicolai, William Forsythe and Hiroshi Sugimoto amongst others and his *work matrix* — hailed by critics as one of the most radical and innovative examples of contemporary electronic music — won the Golden Nica Award in 2001. His most recent multimedia work, *Superposition* was inaugurated in Paris in the fall of 2012 and has been hailed by critics everywhere it has been presented since. He lives in Paris and Kyoto.

Michael Najjar

Michael Najjar was born in Germany in 1966. He graduated from the Bildo-Akademie für Kunst und Medien, Berlin in 1993. Working with photography and video, he focuses on key elements of our modern society driven and controlled by computer and information technologies. The fusion of realistic elements with fictitious realities is a recurrent hallmark in his work, which is usually composed in thematically focused series, and tends to go beyond the limits of our perception, unveiling what is hidden under the surface of what he calls "telematic society". For his new series of works, he has been training for space travel, hence once again testing the limits of what his body can intake, in what somehow qualifies as a performative quality in his artistic practice. He lives in Berlin.

Enrique Radigales

Enrique Radigales was born in 1970 Spain. He first studied painting at Escola Massana de Barcelona, before graduating from the Interactive Systems program at UPC University, Barcelona in 1996. He became one of the first artists working online, producing digital animations and posting them on the web. Since then he has developed a body of work using HTML programming, video, photography and digital or analogue drawing techniques, to explore the boundaries between digital and physical world, and reflect upon an increasingly diffusing field, where technological progress is questioned as a reflection of the economic and social evolution. He is also interested in the changing nature brought by technology to the relationship between temporality and space. He lives in Madrid.

Thomas Ruff

1958'de Almanya'da doğdu. Bernd ve Hilla Becher'le fotoğraf üzerine çalıştığı ünlü Düsseldorf Sanat Akademisi'nden 1985'te mezun oldu. 2000 ile 2005 yılları arasında bu okulda ders de verdi. Kariyerinin başlangıcından itibaren fotoğrafa kavramsal olarak yaklaşan sanatçı, klasik formatları yeni perspektifler kazanmak amacıyla kullanır. Kimi fotoğraflarında konuya dijital manipülasyonda bulunurken, bir başkasında eski karanlık oda tekniklerinden yararlanarak yaklaşımındaki çeşitliliği ortaya koyar. Boş evlerin iç mekânları, kendince değiştirdiği, NASA tarafından çekilmiş gezegen imgeleri, modern mimari soyutlamaları, bilgisayarda üretilmiş üç boyutlu pop imgeleri, eski pomografik malzemelerden oluşan, diziler halinde ve tanımlı işler üretir. Ruff Düsseldorf'ta yaşıyor.

Karin Sander

1957'de Almanya'da doğdu. 1987'de Stuttgart Devlet Güzel Sanatlar Akademisi'nden, 1990'da da Whitney Bağımsız Çalışmalar Programı'ndan mezun oldu. 1999 ile 2007 yılları arasında Weisensee Sanat Yüksek Okulu'nda ders verdi; 2007'den bu yana da Zürih Federal Teknik Yüksek Okulu'nda ders veriyor. Çalışmaları genelde sergileniş biçimi üzerinde düşündürür. Varolan ama görünmeyeni ortaya koyan bu çalışmalar müthiş bir incelikle konularının içindeki heykel formunu ortaya çıkarır. Hayli parlatılmış yumurtalar, makine ile yapılmış minyatür insan replikaları bizi galeri içinde ve dışında gördüğümüz şeyler hakkında düşünmeye davet eder. Sander Berlin ve Zürih'te yaşıyor.

Charles Sandison

1969'da İskoçya'da doğdu. 1993'te mezun olduğu Glasgow Sanat Okulu'nda kısa süre ders verdi. 1995 ile 2000 yılları arasında Finlandiya'daki Tampere Sanat ve Medya Okulu'nun Güzel Sanatlar Bölümü'nün yöneticiliğini yaptı. İzleyiciyi, sürekli değişen sözcükler, işaretler ve karakterler evreninin ortasında bırakan, veri yerleştirmeleri yaratan mekâna özgü bilgisayarda üretilmiş video projeksiyonlar yaratır. Edebiyat ve biyolojiye iç içe geçmiş göndermeler yapan sanatçı, çağdaş bir bakışla anlatı geleneğine bağlı kalarak yeni gramerler oluşturuyor. Bir yanda hakikat hakkında konuşmanın en doğru yolu öykü anlatmak iken, diğer yanda dijital ortam, ifade gücünü en yüksek biçime dönüştürüyor. Sandison Tampere'de yaşıyor.

Thomas Ruff

Thomas Ruff was born in 1958 in Germany. He studied photography at the famed Kunstakademie in Düsseldorf with Bernd and Hilla Becher and graduated in 1985. He also taught there from 2000 to 2005. From early on in his career, Thomas Ruff took a conceptual approach to photography, and revisited classical formats, only to open new perspectives: his photography suggests the possibilities of his chosen medium, as he might use digital manipulation for one subject and antiquated darkroom techniques for another. Ruff works in series, creating defined bodies of work whose subjects include empty domestic interiors, appropriated interplanetary images captured by NASA, abstractions of modernist architecture, three-dimensional computer-generated Pop imagery, and obscured pornography. He lives in Düsseldorf.

Karin Sander

Karin Sander was born in Germany in 1957. She graduated from the Staatliche Akademie der Bildenden Künste Stuttgart in 1987 and the Whitney Independent Study Program, New York in 1990. From 1999 to 2007 she taught at the Kunsthochschule Weisensee, Berlin, and since 2007, she has been teaching at the Eidgenössischen Technischen Hochschule, Zürich. Her work offers a reflection on the context of its exhibition, often revealing form present but unseen—exposing, with exquisite subtlety, the sculpture inherent in her extant subjects. Pieces such as highly polished eggs or painted walls, and machine-made precision miniature replicas of people, invite us to question the way we see things, both inside and outside the gallery setting. She lives in Berlin and Zürich.

Charles Sandison

Charles Sandison was born in Scotland in 1969. He graduated from the Glasgow School of Art in 1993, where he briefly taught after graduating. From 1995 to 2000, he headed the fine art department at the Tampere School of Art and Media in Finland. He produces site-specific computer generated video projections that create immersive data installations, placing the viewer at the centre of a changing universe of words, signs, and characters. Blending references to literature and to biology, the artist creates new grammatical structures, relying upon the narrative tradition in a contemporary context, in which on the one hand, the most appropriate way to speak thereby about truth is by means of the story, and on the other, the digital medium is transformed into the most expressive form. He lives in Tampere (Finland).

Pablo Valbuena

1978'de İspanya'da doğdu. 2003'te Madrid Yüksek Mimarlık Teknik Okulu'ndan yüksek lisans derecesiyle mezun oldu. Dijital animasyon ve projeksiyonu kullanarak zaman, mekân ve algı odaklı sanatsal projeler ve arařtırmalar gerçekleştiriyor. Çalışmalarında bina cepheleri, büyük ölçekli mekânlar veya küçük mimari detaylar üzerine projeksiyon yoluyla imgeler yansıtıyor. İşlerinin göze çarpan yanları fiziksel ve sanal mekânın üst üste binmesi, izleyicide zihinsel mekânların yaratılması, gerçek ve algılanan arasındaki sınırın çözülmesi, zaman ve mekânın birlikteliği veya ışık ve projeksiyonun ana unsur olarak kullanılması göze çarpar. Valbuena Toulouse ve Madrid'de yaşıyor.

Pablo Valbuena

Pablo Valbuena was born in Spain in 1978. In 2003, he graduated with an MA of architecture from the Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid. Using digital animation and projection, he develops artistic projects and research focused on space, time and perception, by superimposing a projected image onto architectural objects, such as building facades, large-scale spaces or inconspicuous architectural details. Some key elements of the construction of his work are the overlap of physical and virtual space, the generation of mental spaces by the viewer, the dissolution of the limit between real and perceived, the unity of time and space or the use of light and projection as a the prime matter of his work. He lives in Toulouse (France) and Madrid.

KÜRATÖR ÖZGEÇMİŞİ

Benjamin Weil

Paris'te doğan ve büyüyen Weil, 1989 yılında Whitney Bağımsız Çalışma Programı'ndan mezun oldu. Çalışmalarını bağımsız olarak sürdürdüğü 1990'lı yıllarda küratör, aralarında Jenny Holzer, Doug Aitken ve Lawrence Weiner gibi isimlerin bulunduğu hem genç hem de tanınmış sanatçıların sipariş eserlerine adanmış, ada 'web isimli dijital yapım stüdyosunun kurucuları arasında yer aldı. 2000 - 2006 arasında San Francisco Modern Sanatlar Müzesi'nde Medya Sanatları Küratörlüğü yaptı. Bu dönemde Pipilotti Rist ve Christian Marclay gibi tanınmış sanatçılara yerleştirme siparişleri verdi. Ayrıca Gary Hill ve Matthew Barney gibi isimlerle çalıştı. Weil, 2006 - 2011 yılları arasında Fondation d'entreprise Hermès'in sipariş video programı H BOX'da Sanat Direktörü olarak çalıştı. Projeyi oluşturmaktan ve en fazla 4 genç sanatçıyı seçerek tek kanallı video çalışması üretmekten sorumluydu. Video çalışması daha sonra Mimar ve Sanatçı Didier Faustino tarafından tasarlanan gezici bir gösterim odasında sergilendi. H BOX Programı kapanıncaya kadar dünyanın her yerinden sanatçılara 21 video çalışması sipariş edildi. Benjamin Weil 2009 senesinden bu yana İspanya'nın kuzeybatısındaki Asturia'da yer alan Laboral Centro de Arte y Creación Industrial'de Sanat Direktörlüğü yapıyor. Yeni bilişim teknolojileri ile ortaya çıkan sanat ve kültür formlarının üretilip yorumlandığı 2007 kuruluşu merkez, sergiler, üretim atölyeleri ve tüm izleyicilere uygun eğitim programlarından oluşan geniş bir program sunuyor.

CURATOR'S BIOGRAPHY

Benjamin Weil

Since 2009, Benjamin Weil has been the artistic director of Laboral Centro de Arte y Creación Industrial, an institution devoted to the production, presentation and interpretation of emerging art and other cultural forms resulting from the changes brought by technology, more specifically the information & communication technologies. Located in Asturias (northwest of Spain), the center was inaugurated in 2007, and offers a comprehensive program of exhibitions, production residencies and education for all publics (children and adults, including a wide range of professional workshops and seminars). From 2006 to 2011, Weil was also the artistic director of H BOX, a video commissioning program of the Fondation d'entreprise Hermès. He conceived the project, and selected up to four artists each year, who produced single-channel video works, which were then screened in a portable screening room designed by architect and artist Didier Faustino. Earlier, Weil served as Executive Director of Artists Space and Curatorial Chair at Eyebeam Center for Art & Technology, both in New York. From 2000 to 2006, he was the Curator of Media Arts at the San Francisco Museum of Modern Art, where he commissioned large scale installations by the likes of Pipilotti Rist and Christian Marclay and worked with other artists such as Gary Hill and Matthew Barney. As an independent professional in the 1990's, he co-founded ada 'web, a digital production studio dedicated to the commissioning of works by both emerging and confirmed artists such as Jenny Holzer, Doug Aitken and Lawrence Weiner. Born and raised in Paris (France), Weil graduated from the Whitney Independent Study Program in 1989.

SERGİLENEN ESERLER / WORKS EXHIBITED

Kat 1 / Floor 1:

1. **Pablo Valbuena**, (1978, İspanya / Spain), *Time tiling* [borusan], mekan üzeri video-projeksiyon, 127 x 230 cm. / *Time tiling* [borusan], video-projection on architecture. Sanatçının izniyle / Courtesy the artist

Kat 2 / Floor 2:

2. **Karin Sander**, (1957, Almanya / Germany), *XML-SVG Code / Source Code of a Painting Panel*, 2013, ahşap üzeri harfler, üç renkli, 15 x 20 x 3 cm. / Dry transferred letters on primed wood, tricolor, 15 x 20 x 3 cm. Sanatçı ve Esther Schipper, Berlin izniyle / Courtesy the artist and Esther Schipper, Berlin

2. **Karin Sander**, (1957, Almanya / Germany), *XML-SVG Code / Source Code of a Painting Panel*, 2013, ahşap üzeri harfler, üç renkli, 20 x 30 x 3 cm. / Dry transferred letters on primed wood, tricolor, 20 x 30 x 3 cm. Sanatçı ve Esther Schipper, Berlin izniyle / Courtesy the artist and Esther Schipper, Berlin

2. **Karin Sander**, (1957, Almanya / Germany), *XML-SVG Code / Source Code of a Painting Panel*, 2013, ahşap üzeri harfler, üç renkli, 30 x 40 x 3 cm. / Dry transferred letters on primed wood, tricolor, 30 x 40 x 3 cm. Sanatçı ve Esther Schipper, Berlin izniyle / Courtesy the artist and Esther Schipper, Berlin

3. **Enrique Radigales**, (1970, İspanya / Spain), *Piranesi como fondo de escritorio* (Piranesi Masaüstü Arkaplanı / Piranesi Desktop Background), 1872-2011, Giovanni Batista Piranesi (1720-1778)'ye ait eski baskı üzeri lazer kalıp, 70 x 55cm. / 1872-2011, laser die-cut on vintage print by Giovanni Batista Piranesi (1720-1778), 70 x 55cm. Sanatçının izniyle / Courtesy the artist

4. **Michael Najjar**, (1966, Almanya / Germany), *nikkei_66-09*, high altitude serisinden (2008-2010) / from the series high altitude, (2008-2010), edisyon: ap 1, melez fotoğraf, lightjet-baskı, aludibond, diasec, özel yapım alüminyum çerçeve, 202 x 132 cm. / edition number: ap 1, hybrid photography, lightjet-print, aludibond, diasec, custom-made aluminium frame, 202 x 132 cm. Sanatçı, Galería Juan Silió ve Galleria Studio la Città izniyle / Courtesy of the Artist, Galería Juan Silió and Galleria Studio la Città

4. **Michael Najjar**, (1966, Almanya / Germany), *hangseng_80-09*, high altitude serisinden (2008-2010) / from the series high altitude, (2008-2010), edisyon: ap 1, melez fotoğraf, lightjet-baskı, aludibond, diasec, özel yapım alüminyum çerçeve, 202 x 132 cm. / edition number: ap 1, hybrid photography, lightjet-print, aludibond, diasec, custom-made aluminium frame, 202 x 132 cm. Sanatçı, Galería Juan Silió ve Galleria Studio la Città izniyle / Courtesy the artist, Galería Juan Silió and Galleria Studio la Città

4. **Michael Najjar**, (1966, Almanya / Germany), *nasdaq_80-09*, high altitude serisinden (2008-2010) / from the series high altitude, (2008-2010), edisyon: ap 1, melez fotoğraf, lightjet-baskı, aludibond, diasec, özel yapım alüminyum çerçeve, 202 x 132 cm. / edition number: ap 1, hybrid photography, lightjet-print, aludibond, diasec, custom-made aluminium frame, 202 x 132 cm. Sanatçı, Galería Juan Silió ve Galleria Studio la Città izniyle / Courtesy of the Artist, Galería Juan Silió and Galleria Studio la Città

4. **Michael Najjar**, (1966, Almanya / Germany), *lehman_92-08*, 2008-2010, edition number: ap 1, melez fotoğraf, lightjet-baskı, aludibond, diasec, özel yapım alüminyum çerçeve, 132 x 132 cm. / edition number: ap 1, hybrid photography, lightjet-print, aludibond, diasec, custom-made aluminium frame, 132 x 132 cm. Sanatçı, Galería Juan Silió ve Galleria Studio la Città izniyle / Courtesy of the Artist, Galería Juan Silió and Galleria Studio la Città

5. **Thomas Ruff**, (1959, Almanya / Germany), *Jpeg Li02*, 2009, C-print, Diasec. Borusan Çağdaş Sanat Koleksiyonu, İstanbul. Mai 36 Galerie, Zurich izniyle / Borusan Contemporary Art Collection, İstanbul. Courtesy Mai 36 Galerie, Zurich

6. **Burak Arkan**, (1976, Türkiye / Turkey), *Koleksiyoner Sanatçı Aği: Aşama 3*, 2013, özel yazılım, dokunmatik ekran (46"), Borusan Çağdaş Sanat Koleksiyonu. / *Collector Artist Network: Phase 3*, 2013, custom software, touch screen (46"), Borusan Contemporary Art Collection. Sanatçı ve Borusan Contemporary, İstanbul izniyle / Courtesy the artist and Borusan Contemporary, İstanbul

Kat 2 / Floor 2:

7. **Ryoji Ikeda**, (1966, Japonya / Japan), *data.scan, 2009-*, görsel-işitsel yerleştirme. / audiovisual installation. Fotoğraf: Scott Massey, Surrey Art Gallery izniyle, © Ryoji Ikeda / Photo by Scott Massey, Courtesy Surrey Art Gallery, © Ryoji Ikeda
8. **David Claerbout**, (1969, Belçika / Belgium), *Homeless Cat*, 2011, interaktif video, sessiz, sürekli. / interactive, real-time video synchronized with actual day and night time, silent, duration: infinite. Sanatçı, Micheline Szwajcer, Yvon Lambert ve Hauser & Wirth izniyle. © David Claerbout / Courtesy the artist and galleries Micheline Szwajcer, Yvon Lambert, Hauser & Wirth. © David Claerbout
9. **Angela Bulloch**, (1966, Kanada / Canada), *Antimatter³ In the Negative Zone*, 2003, 32 adet DMX modül (kayın ahşabı, pleksiglas ışık tüpleri ve elektronik aksam – her biri 50,8 x 50,8 x 50,8 cm), iki bölümlü metal platform (her biri 203 x 80 cm; değişken yüksekliklerde), Genelec ses sistemi (4 hoparlör, 1 subwoofer, 6 mikser masası), 203,2 x 406,4 x 50,8 cm. / 32 DMX modules (birch wood, plexiglas light tubes and electronic system – each 50,8 x 50,8 x 50,8 cm), metal platform in two parts (each 203 x 80 cm; variable heights), Genelec soundsystem (4 powered speakers, 1 subwoofer, 6 channel mixing desk), 203,2 x 406,4 x 50,8 cm. Koleksiyon, Paris, Esther Schipper, Berlin ve Galerie Eva Presenhuber, Zürich izniyle / Courtesy Collection, Paris, Esther Schipper, Berlin and Galerie Eva Presenhuber, Zürich

Kat 4 / Floor 4:

10. **Charles Sandison**, (1969, İskoçya / Scotland), *Logos*, 2013, bilgisayar destekli mekana özgü video projeksiyon, ölçüler değişken. / site-specific computer generated video projection, dimensions variable. Sanatçının izniyle / Courtesy the artist



PERİLİ 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 inşaatın ötürü ikinci ve üçüncü katlar boş kaldı ve burada rüzgânın yarattığı uğultu, çevre sakinleri tarafından binanın "Perili Köşk" diye 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, restorasyon ve yenileme çalışmaları mimar Hakan Kıran tarafından 1995 ve 2000 yılları arasında gerçekleştirildi. Borusan Holding 1 Mayıs 2002'de Perili Köşk'ü 25 yıllığına kiralarak 16 Şubat 2007'de binaya yerleşti ve 19 Şubat 2007'de yeni evinde faaliyete geçti. 17 Eylül 2011'den beri de hafta sonları halkın ziyaretine açık çağdaş sanat müzesi olarak kullanılmakta.

Borusan Contemporary, Borusan Çağdaş Sanat Koleksiyonu'ndan beslenen, sergiler, etkinlikler, eğitici aktiviteler, yeni eserler ve mekana özgü yerleştirmeler gibi çeşitli programlara yer veren bir müzedir. Bu aktivitelerin ortak özelliği, en geniş tanımıyla 'medya sanatları'na, yani zaman, ışık, teknoloji, video, yazılım ve benzeri araçları kullanan sanatçılara odaklanmasıdır. Etkinlikler Borusan Holding'in Perili Köşk İstanbul'daki ofisinde gerçekleştirilmektedir ve bu sayede, ofis içinde benzersiz bir müze yaratılarak yeni bir model oluşturmaktadır. Nefes kesen Boğaz manzarasıyla sergi mekanları, ofisler, Müze Cafe, BC Shop ve teraslar dahil olmak üzere tüm bina hafta sonları halka açıktır.

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 hired out the Perili Köşk on May 1st 2002 and moved its central offices into the building where it resumed its activities since February 2007. 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 museum and a multi-platform program of exhibitions, events, educational initiatives, 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 the museum 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, BC Shop and outdoor terraces with breathtaking views of the Bosphorus are open to the public on the weekends.

Katkıları için teşekkürlerimizle...

With special thanks to...



Borusan Contemporary:

Güzin Tezcanlı, Yönetim Direktörü / Administrative Director

Kathleen Forde, Sanat Direktörü / Artistic Director

Neyran Bargu, İrem Konukçu, Sinan Mantarcı, Mirhan Kıvanç Özdemir,
L. İpek Ulusoy

Tercüme / Translation:

Aykut Şengözer

Mimari / Architecture:

Mat Mimarlık

Eser Taşıma / Fine Arts Shipping:

Bergen Fine Art Logistics

Güvenlik / Security:

Borusan Holding Güvenlik / Security

Securitas

Temizlik / Cleaning:

Euroserve