

Exercise

John Gerrard

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 am – 8 pm.

Rumelihisarı Mah. Baltalimanı Hisar Cad. No:5
Perili Köşk 34470 Sarıyer/İstanbul
www.borusancontemporary.com

01.03.2014 – 01.06.2014

Exercise

John Gerrard

Giriş

Portre, peyzaj ve tarihi resimlerin ayrımlarını bozan, “yeni medya sanatına” ait olmayan hareketli resimler üreten, Google Earth çağında arazi sanatının anıtsallığını yeniden düşünen ve artık genişleyen bir koreografi ve performans alanı keşfeden John Gerrard’ın çalışmasının yenilikçi biçimi, konusunun ustaca karmaşıklığına ayak uyduruyor.

Çağdaş dünyada, simülasyonlar ikinci el kopyalar olmaktan çıkarak, giderek eğlence, ekonomi, siyaset ve savaş durumunun lokomotifleri ve oto-pilotu olmaya başladılar. Gerrard’ın çalışması, bu dünyanın portrelerini bize kendi teknolojik ortamının prizması vasıtasıyla gösteriyor: Eğlence, sanayi ve savaş sektörünün operasyonlarını mümkün kılan aynı yazılımı kullanan *Exercise*, teknolojinin şiddetini ve disiplin ve koreografik gösterimle ilişkide olan insan optimizasyonunu inceliyor.

Seri boyunca Gerrard, uydu, veri, yoğun fotoğraf dokümanı, 3D tarama ve hareket yakalama tekniklerini kullanarak gerçek vücutlardan ve mekanlardan elde edilen tarihsel kolaj, katmanlı arazi, figür, imaj ve jestlerden oluşan sofistike bir yöntem geliştirmiştir. Ortaya çıkan eserler, karmaşık algoritmik koreografiler, çoklu hareketli bakış açıları ve bütün bir yıl boyunca ‘gerçek zamanlı’ gündüz ve gece geçişleri içeren ortamlar içinde sanal uzayda var olan heykellerdir.

Bu eserler kesinlikle bir bütün olarak tecrübe edilemezler. Bu durumda, gördüğümüz, her unsuru sürekli hesaplanan ve gerçek zamanlı olarak sunulan karmaşık bir veri setinin olası yansımalarından biridir. Bu hareketli görüntüler asla bir zaman dizisi olarak var olmamıştır: Her kare, dinamik olarak üretilmekte ve verilmekte, anında atılmaktadır. Bu görüntülerin niteliği ve gelişmekte olan görsel kültür, sanat tarihi ve kuramı açısından sonuca bağlanmamış bir soru olarak kalmaktadır.

Introduction

Breaching the divisions between portrait, landscape and history painting, generating moving images that no longer belong to ‘time-based media’, rethinking the monumentalism of land art in the age of Google Earth, and now exploring an expanded arena of choreography and performance, the innovative form of John Gerrard’s work keeps pace with the subtle complexity of its subject-matter.

In the contemporary world, simulations are no longer just secondhand copies, but are increasingly both engine and autopilot of leisure, economy, politics and warfare. Gerrard’s work offers us portraits of this world through the prism of its own technological medium: using the very software that enables the operations of entertainment, industry and warfare, *Exercise* explores the violence of technology and the optimisation of the human in relation to discipline and choreographed display.

Throughout the series Gerrard has developed a sophisticated method of trans-historical collage, overlaying terrain, figure, image and gesture captured from real bodies and sites using satellite data, intensive photographic documentation, 3D scanning and motion capture. The resulting works are sculptures that exist in virtual space, within environments that include complex algorithmic choreographies, multiple moving viewpoints, and realistic cycles of day and night that unfold in ‘real time’ over the course of an entire year.

Such works, evidently, can never be experienced as a whole. In each case, what you see is one of many possible projections of a highly complex data set, every aspect of which is continually calculated and rendered in real time. These moving images have never existed as a time series: each frame is produced and rendered dynamically, and instantly discarded. The nature of such images, and the emerging visual culture they belong to, remains an open question for art history and theory.

İleri teknolojik üretime rağmen, Gerrard'ın bu kasvetli sahnelere getirdiği kısıtlama ve oyuncularının uysal kayıtsızlığı ve basmakalıp davranışları Hollywood CGI filmlerinden çok, Beckett'in minimal tükenmişlik tiyatrosunu anımsatır. Bu eserlerin her biri, bir grup aktör ve bir takım algoritmik koşulları bir araya getirerek, daha sonra sanal dünyanın zamanı ve boşluğu içinde onları çözülmeye bırakır. Sahneyi, çevresinde dönen sanal kameralar aracılığıyla uzaktan tarayan teknoloji aracı bir özne olan izleyici, aktörlerin hareketlerinin mantığını, performansın doğasını ve anlamını düşünmeye sevk edilir.

Bu eserlerin merkezinde insan vücudunun bulunması, Gerrard'ın düşüncesinde yeni bir aşamaya işaret eder. Esrarengiz bir biçimde sahici gibi görünen figürler, insan çerçevesini, kırılğan, sonlu, biyolojik bir varlık olarak gösteremez; ürkütücü, programlanmış hareketleri, insanüstü performans talep eden küresel kontrol sistemleriyle bütünleşmesini akla getirir. *Exercise*'in gün ışığına çıkardığı şey, insan vücudunun (askeri) güç için bir araç olarak istihdam edilışı ve devletler, uluslar ve hatta dünya gibi soyut varlıkları - ister olimpik idealler isterse 'sonsuz özgürlüğün' askeri amaçları adına olsun - yüceltmek için kullanılan bir dizi hareket kodu şeklindeki sanal varlığı arasındaki yakınlaşmadır.

Gerrard'ın önceki çalışmasında olduğu gibi, eserin hemen ilgi uyandıran realizmi, yalnızlığı ve etkileşimi içermeyi reddetmesi, teknolojinin tüm dünyayı ayaklarımıza getirmemize, fakat aynı zamanda kendimizi oldukça uzak tutmamıza olanak veren yöntemlerini vurgulamaktadır. Bu eserler, doğrudan çağdaş bir göze hitap etmektedir ve temsil ettikleri sentetik dünya ürkütücü bir biçimde tanıdık. Bu nedenle, bilinen herhangi bir paradigma içinde kategorize edilmekten kurtulmaktadırlar (bilimsel model, sinema, video oyunu ve hatta sanat eseri). Şiddet ve kontrolün, izleyicilik ve evrenselliğin yakınlaştığı bir bağlamda, geçit töreni, tatbikat, eğitim ve gösteri gibi iç içe geçen bir sözcük dağarcığını kullanan *Exercise*, tam olarak açıklamadığımız, fakat küreselliğin bir yönünü anlatan esrarengiz durumları bizlere sunmaktadır.

Robin Mackay
Direktör, *Urbanomic*

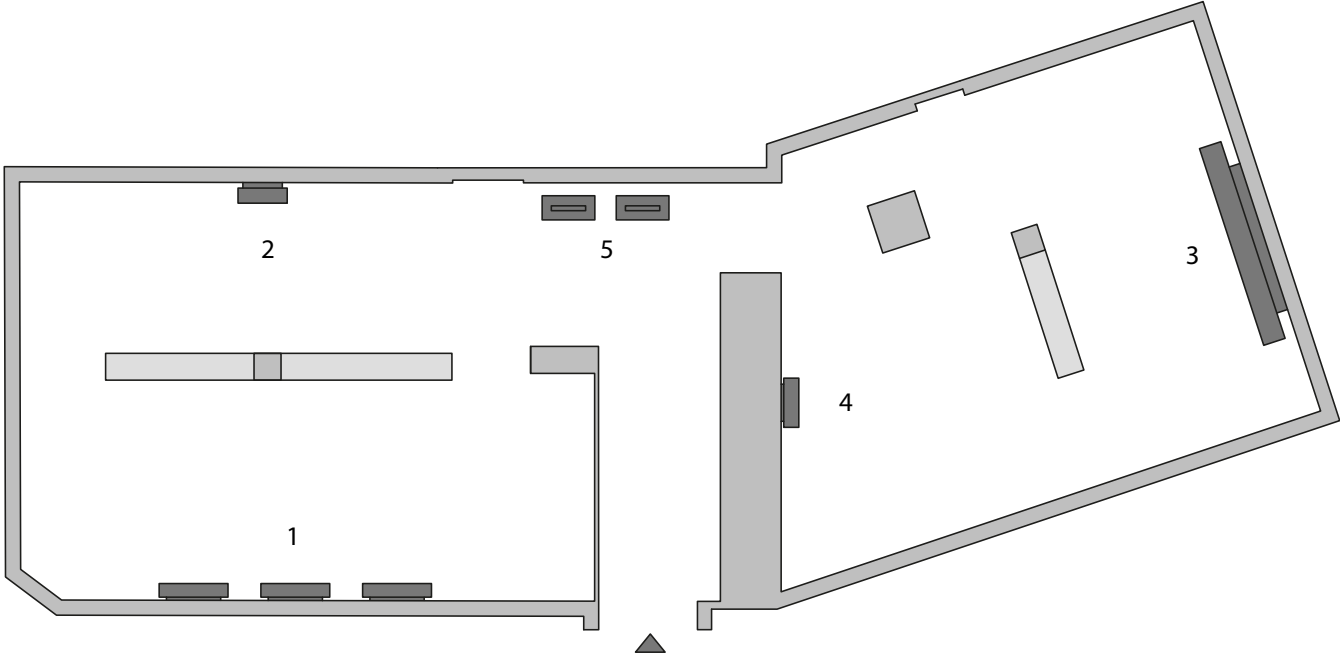
Despite the high-tech production, the restraint Gerrard brings to these bleak scenes, and the resigned complacency and stereotyped behaviors of their players, recall Beckett's minimal theatre of exhaustion more than Hollywood CGI movies. Each of the works sets in place an ensemble of actors and an algorithmic set of conditions, which are then left to unfold within the time and space of the virtual world. The viewer—a technologically-mediated subject, scanning the scene at a distance, through the virtual cameras that orbit the scene—is left to piece together the logic of their movements and the nature and meaning of the performance.

The centrality of the human body to these works marks a new stage in Gerrard's thinking. The uncannily lifelike figures cannot fail to evoke the human frame as a fragile, finite biological entity; yet their eerie, programmed movements also suggest its integration into global systems of control that demand superhuman performance. What *Exercise* brings to light is a convergence between the employment of the human body as a vehicle for (military) force, and its virtual existence as a set of gestural codes used to promote abstract entities such as states, nations, or even 'the world'—whether in the name of olympian ideals or the military aims of 'infinite freedom'.

As in Gerrard's previous work, the combination of the work's immediately compelling realism and its aloofness and refusal to entertain interactivity reiterates the ways in which technology enables us to have the whole earth at our disposal and yet, at the same time, to violently distance ourselves from its reality. These works speak very directly to the contemporary eye, and the synthetic world they present is eerily familiar. And perhaps for this very reason they escape categorization within any known paradigm (scientific model, movie, videogame, or even artwork). Through a hybrid vocabulary of parade, exercise, training and display, at the convergence of violence and control, spectatorship and universality, *Exercise* presents us with enigmatic situations we cannot fully account for, yet which describe something of our global predicament.

Robin Mackay
Director, *Urbanomic*

John Gerrard
Exercise



- 1. Exercise (Dunhuang) 2014
- 2. Exercise (Djibouti) 2012
- 3. Infinite Freedom Exercise (near Abadan, Iran) 2011
- 4. Burning Oil Fields (near Abadan, Iran) 2013
- 5. Animated Scene (Oil Field) 2007

Exercise (Dunhuang) 2014

Participants: Chen Gui Q. Cheng Xiao Y. Liang Yan F. Tang Yin Y. Liu Yan L. Liao Xiu R. Feng Shao L. Wu Li Y. Chen Wei P. Ma Yue R. Yuan Jian M. Ding R. Ma Yan H. Cheng Yu Q. Lan Mou J. Yang Ming S. He Wei D. Gao Xiao M. Li Jun Q. Hu Q. Chen Zhi C. Yang Zhan H. Ma Fu M. Ma Ping P. Ma Mei Y. Chen Yan F. Ma Xiao H. Tang Yu M. Ma You J. Chen Jian Z. Tang Jie L. Lou Li C. Ma Shi P. Lou H. Wang Xian G. Sun Guang M. Su Xi Z. Guo Wei L. Wu Tang S. Ma Bi R.

Producer : Werner Poetzelberger

Programmer : Helmut Bressler

Actors : Conor Lovett, Esther Balfe, Emmanuel Obeya

Motion Capture, Rigging, Additional Motion Editing : Bohemia Interactive / Štěpán Křment

Motion Capture Editing : Laura Millar

Motion Capture On Set Assistance - Martin Michalik

3D Character Development : Preproduction / 3D-Modelling / Cloth-Simulation / Texturing / Rigging /

Animation Editing: arx anima

Character Creation / Project Lead : Martin Hebestreit

Character Rigging / Technical Lead : Benedikt Lutz

Shoot Producer (Hong Kong & Guanzhou) : Matthew Kwang

Shoot Producer (Dunhuang) : Cesar Mejias Olmedo

Character Shoot (Guanzhou) ITR Space / Hitomi Kó, Javi Miqueleiz

Cross Polarised Shoot (Guanzhou) : Wong Suk Ki

Video shoot (Guanzhou) : Dima Litvinov

Satellite Scans : Satellite Imaging Corporation of Texas USA

Landscape Development : Werner Poetzelberger

Game Engine : Unigine

Commissioned by : Ahmet Kocabiyik / Borusan Contemporary & The Richard Massey Foundation for Art and Science.

With thanks to : Martine d'Anglejan-Chatillon, Simon Preston, Robin Mackay, Reza Negarestani, Roger Ball of SizeChina Lab. Elaine Ng. Cesar Mejias Olmedo.



Çin çölünün ortasında gizemli bir yapı, düzenli bir karayolu sistemi, yörüngeden görünecek şekilde tasarlanmış küçük bir kasaba görüntüsü. *Exercise (Dunhuang) 2014* için, Gerrard, bütün yapıyı ve çevresini dijital olarak yeni baştan yapmak için bu işaretleri derinlemesine taramak amacıyla bir Amerikan uydu görüntüsü kullandı. Sanatçı bu simülasyonun içine, bir Ghangzhou bilgisayar üretim tesisinden, mavi üniforma ve elastik kağıt bone giyen otuz dokuz işçiyi geniş karayolu sisteminde dolaşır şekilde yerleştirmiştir. Bir oyun tahtası, manzara veya devasa tiyatro sahnesi olarak düşünülebilecek ortam üzerindeki oyuncuların, işçilerin sistem üzerindeki yolları, GPS yön bulma sistemlerinde kullanılan A* algoritması kullanarak hesaplanmakta ve belirlenmektedir.

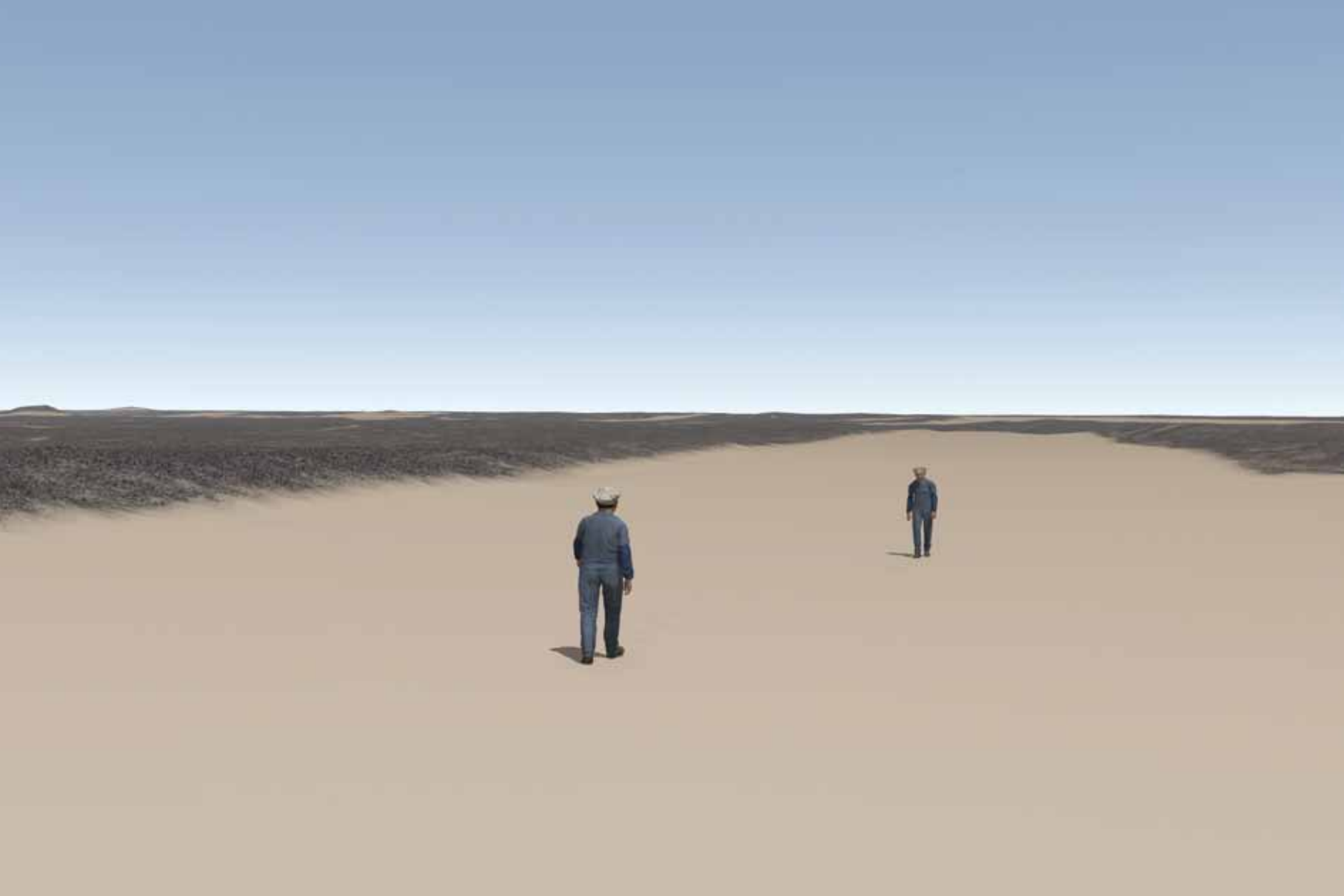
İki katılımcı karşılaştığında, hedeflerine en yakın aktör yürümeye devam etmekte, diğeri ise oturarak veya yatarak dinlenmelidir. 24 - 36 saat arası bir süre sonunda, ayakta yalnız biri kalır. Süreç daha sonra bitişe yaklaşır, aktörler sahnenin ortasında tekrar toplanır, yer seviyesi bakış açısı, en son kalan işçinin çevresinde alçalır ve tatbikat tekrar başlar - yine bu oyunun, bu süresiz ve aralıksız sürüklenmenin neden (veya kim için) oynandığını bilmeden.

Bütün performans, oyun, yarışma veya tatbikat üç farklı sanal kameradan gösterilir: insan boyu yüksekliğinden, dairesel alçak uçuş yapan insansız uçağın bakış açısından ve uydunun dikey perspektifinden. Sundukları verileri bir araya getirme ve tarafsız bir gözetim yapma görevi verilen izleyici, sanal olarak oradadır, her şeyi bilmektedir, ancak garip bir şekilde bağlantısızdır; vahşi amaçlı bilgi akışlarını işleyen bir kanal gibi izleyici sahneyi düşünmekte, anlatıyı yukarıdan yapılandırmakta, tatbikatın mantığına nüfuz etmeye çalışmaktadır. Tıpkı gerçekleştiği yer gibi, performansın ürkütücü sessizliği, yaygın teknolojik kontrol sistemlerinin paranoya, belirsizlik ve ürpertici farkındalığını yamaktadır.

A mysterious structure in the heart of the Chinese desert, a precise system of roadways the size of a small town and apparently designed to be seen from orbit. For *Exercise (Dunhuang) 2014*, Gerrard commissioned an American satellite imaging firm to depth-scan these markings in order to digitally reconstruct the entire structure and its surrounding landscape. Into this simulation, set wandering through the vast road network, the artist places thirty-nine workers from a Ghangzhou computer manufacturing plant, still wearing the blue uniforms and elasticated paper bonnets from that context. Players on what may equally be read as gameboard, landscape, or gigantic theatre stage, the workers' paths across the grid are calculated and determined by the A* algorithm, as used in GPS routefinding systems.

When two participants meet, the actor closest to their goal continues walking, while the other must sit or lie on the landscape and rest. After a period lasting between 24 and 36 hours, only one remains standing. The process then draws to a close, the actors reassemble at the centre of the scene, the ground-level point of view gravitates around the worker who endured the longest, and the exercise begins anew—still without our knowing why (or for whom) this game, with its perpetual, seamless drift, is being played out.

The entire performance, play, competition or exercise is depicted by three different virtual cameras: from human head height, from the point of view of a circling low-flying drone, and from a satellite's vertical perspective. Tasked with piecing together the data they deliver, conducting a dispassionate surveillance, the viewer is telepresent, omniscient, yet strangely disconnected; a processing channel for information flows with a possibly violent intent, contemplating the scene, constructing the narrative from above, striving to penetrate the logic of the exercise. Like the site in which it takes place, this is a performance whose eerie calm secretes paranoia, uncertainty, and a creeping awareness of pervasive systems of technological control.





Exercise (Djibouti) 2012

2012
Simulation

Producer : Werner Poetzelberger

Programmers : Helmut Bressler, Matthias Strohmaier

Actors : Somto Eruchie, Jordan McGrath, Julian Thomas

3D scanning, texture photography / character retopology: Sample & Hold

Motion capture : Audiomotion Studios

3D modelling / animation processing: arx anima

3D modelling / animation processing coordinator: Christoph Staber

Motion capture editing / animation processing: Paul Pammesberger,

Patrick Zeymer, Laszlo Nyikos, Stefan Kubicek, Benedikt Lutz

3D environment modelling / texturing: Martin Hebestreit, Adam Donovan

Principal exhibition supporter: Audiomotion Studios

Exercise (Djibouti) 2012 is commissioned by the Ruskin School of Drawing & Fine Art, Oxford University Sport and Modern Art Oxford and forms part of the London 2012 Festival. Supported by the National Lottery through Arts Council England, Culture Ireland, John Fell OUP Fund, Calouste Gulbenkian Foundation, Podium and Magdalen College, Oxford.



Somali Yarımadası'nda Cibuti'nin kıraç topraklarında, iki takım ritüel bir performansa katılmak için toplanıyor. Hareketleri, patlatılan kamufraj sis bombalarının hareketiyle uyumlu. Kırmızı ve mavi üniformaları (savaş oyunlarının geleneksel renkleri), rekabet veya husumeti akla getirmekle birlikte, hareketleri esrarengiz ve belirsiz. İki takım, sonsuz (sekiz rakamı şeklinde) bir devre içinde yorulana kadar koşuyor, bir süre oturup dinlendikten sonra tekrar koşmaya başlıyor.

Sahne, gerçek ortamdan fotoğraf ve uydu verileri kullanarak sanal ortamda elle oluşturulmuş olağanüstü ayrıntılı bir reproduksiyondan oluşuyor. Figürleri oluşturmak için, Londra 2012 Olimpiyatları'nda antrenman yapan bir grup elit atlet taranarak, fotoğrafları çekilmiş, hareketleri, en son çekim teknolojileri kullanarak kaydedilmiş.

Eser, Cibuti'deki ABD askeri tatbikatlarının dramatik fotoğraflarından yararlanıyor – Askerlerin savaşın beklenmedik durumları için eğitildikleri tatbikatlar aynı zamanda, kendi başlarına bir medya gösterisi ve potansiyel bir güç gösterisi olarak işlev görüyor. Atletleri bu ortama yerleştiren eser, bu sporculardan istenen muazzam disiplin ile yüksek bir kabiliyet ve niyet sınavına tabi tutulan askerlerin görüntüleri arasında esrarengiz bir koştuluk çiziyor.

Bu son derece kontrollü sentetik vücutlar, tanımlama, epik anlatı veya ahlaki kesiniğin yardımı olmadan bir çekişmenin görüntüsünü sunuyor. Yörüngesel bakış açısı, izleyiciyi, görünür bir amaç veya anlam olmadan devam eden yorucu denemelerden uzak tutuyor. Savaşın düzenini ve tiyatroyla ayrılmaz bağını düşünmekle başbaşa bırakıyoruz.

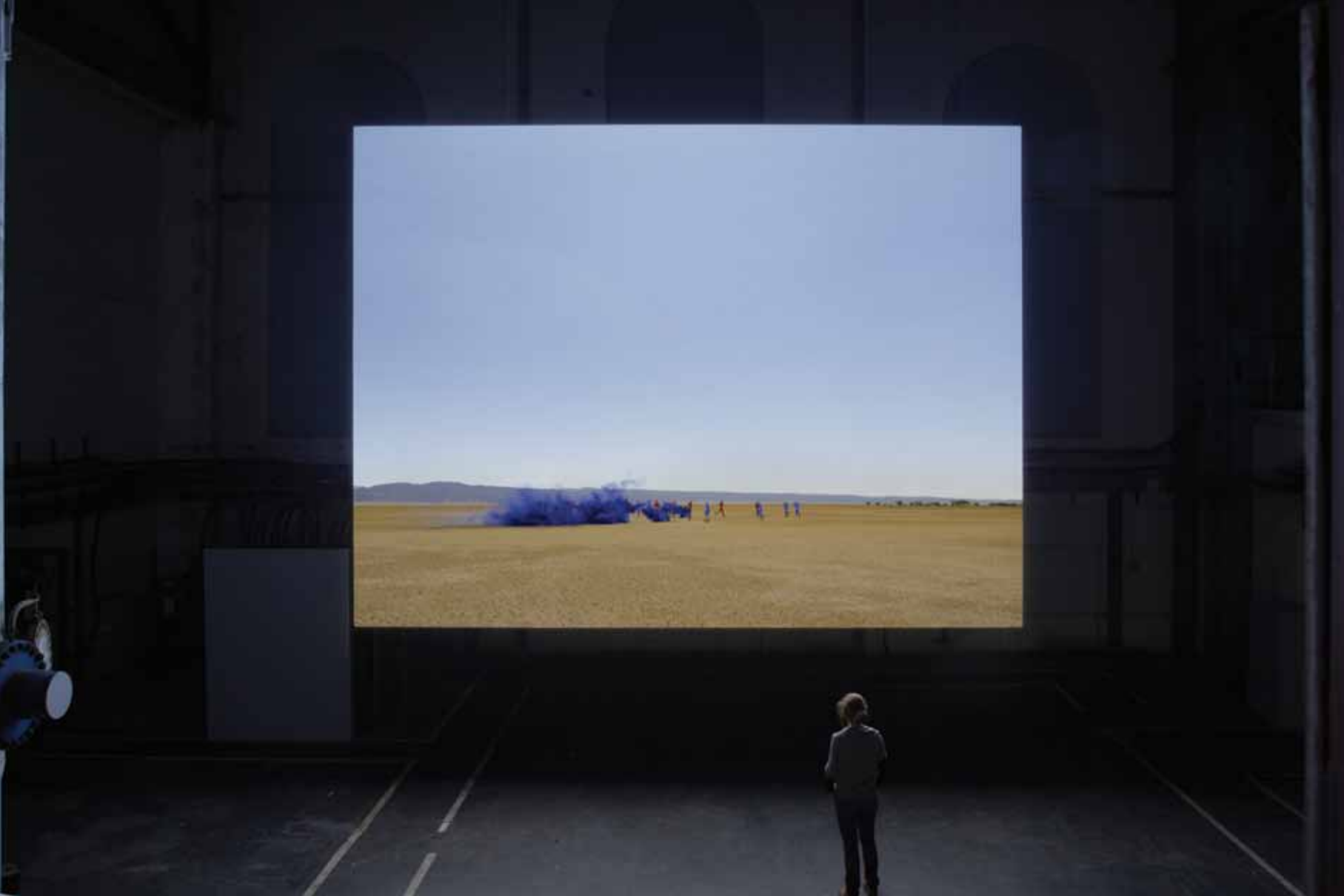
On the barren landscape of Djibouti in the Horn of Africa, two teams assemble to participate in a ritualistic performance. Their actions are timed through the release of camouflage smoke bombs. Their red and blue uniforms (the traditional colors of war gaming) suggest competition or antagonism, yet their actions are enigmatic and inconclusive. The two teams run an infinite figure-of-eight circuit, becoming increasingly fatigued until they sit and rest for a recovery period—after which the ritual begins again.

The scene is an extraordinarily detailed reproduction, constructed by hand within the virtual using photographic and satellite data guides from the real landscape. To create the figures, a group of elite athletes in training for London 2012 were scanned and photographed and their movements recorded using cutting-edge motion capture technologies.

The piece draws on dramatic photographs of US military exercises in Djibouti—rehearsals which drill soldiers for the contingencies of war, but also function in their own right as a media spectacle and a display of potential force. By placing the athletes on this landscape, the piece draws an uncanny parallel between the tremendous discipline demanded of these sportsmen and the images of troops being exhaustively put through their paces in performances of capability and intent.

These highly-controlled synthetic bodies offer us the spectacle of a contest without the comfort of identification, epic narrative or moral certainty. The orbiting viewpoint maintains the viewer's distance from their gruelling trials, which continue without apparent purpose or meaning. We are left with a contemplation of the order of war itself, and its inextricable link to theatre.





Infinite Freedom Exercise (Near Abadan, Iran) 2011

2011
Simulation

Credits / Production

Producer: Werner Poetzelberger

Programmers: Helmut Bressler, Matthias Strohmaier

Dancer : Davide di Pretoro of Wayne McGregor / Random Dance

Lead modeller / texturing (character): Michael Maehring

Motion Capture: Bohemia Interactive / Stephan Kment

Motion capture data handling and animation: Arx Anima / Christoph Staber, Patrick Zeymer, Stefan Kubicek,

Paul Pammesberger

Lead modeller / texturing (environment): Martin Hebestreit

Modeller / texturing (environment): Benno Verschueren, Mason Doran

Production photographer: Jakob Polacsek

Original military documentation: dvidshub.net

Choreography developed in collaboration with Wayne McGregor

Credits / Installation

Technical Installation Design: Jakob Illera / Inseq PD

Infinite Freedom Exercise (near Abadan, Iran) 2011 was commissioned and produced by Manchester International Festival and Thomas Dane Gallery with the support of Outset Contemporary Art Fund and Culture Ireland.



Güney İran'da bulunan bir mekânın bilgisayarda canlandırılmış versiyonunda, askeri üniforma giymiş bir simülasyon figürü, temsili güneş, ay ve yıldızların gerçek zamanlı olarak normal yörüngelerini izledikleri bir takvim yılı boyunca, nöbet yerinden hiç ayrılmadan, gündüz ve gece bir dizi hareket gerçekleştirir.

Mekân ve konu olarak *Infinite Freedom Exercise* Fransız Fotoğrafçı Henri Bureau'nun çektiği, birinci İran - Irak savaşı (1980) esnasında, İran'ın güney batısındaki Abadan'da bir petrol rafinerisindeki yangını izleyen bir İran askerini gösteren fotoğraftan esinlenilmiş. Askerin hareket dağılması, 'canlı atış' tatbikatları esnasında askerlerin aldıkları savunma pozisyonlarına dayanarak, koreograf Wayne McGregor ile birlikte geliştirilmiştir.

İlk olarak, İngiltere, Manchester'da bir kamu tesisinde kurulan Infinite Freedom Exercise, uzak ve soyut görüldüğü halde, Batı ekonomileriyle ayrılmaz bir şekilde bağlanmış tatbikatlara dair bir pencereyi, etkileyici bir biçimde şehir dokusu içinde açmıştır.

Asker-dansçı-aktörün sonsuz, yorulmak bilmeyen zarafeti, algoritmik zincirleme hareketleriyle, insanın sınırlılığını anımsatıyor ve yerinden söküyor. Eser, *Exercise* serisinin ana temasını tanıtır: Küresel güç ve enerji ağlarına entegre olan şiddetin çağımızda insan vücudunun doğallığının bozulması, optimizasyonu, teknolojikleştirilmesi ve travmatizasyonu aracılığıyla uygulanması.

In a computer-generated version of a landscape found in southern Iran, a simulated figure dressed in non-nationalized army fatigues performs a series of gestures, day and night, without ever leaving his post, for a full calendar year during which the simulated sun, moon and stars traverse their actual paths in real time.

In setting and subject, *Infinite Freedom Exercise* takes its inspiration from a photograph by French photographer Henri Bureau depicting an Iranian soldier during the first Iran-Iraq war (1980), watching a fire at an oil refinery in Abadan, south-western Iran. The soldier's vocabulary of gestures was developed in collaboration with choreographer Wayne McGregor, based on the protective stances taken up by soldiers during 'live fire' exercises.

In its original form as a public installation in Manchester, UK, *Infinite Freedom Exercise* provocatively opened up a window within the urban fabric onto maneuvers which may seem distant and abstract, yet which are inextricably entangled with Western economies.

The infinite tireless grace of the soldier-dancer-actor, with his algorithmically concatenated movements, both evokes and displaces human finitude. The piece introduces a central theme of the *Exercise* series: the contemporary operation of violence, through the denaturalisation, optimisation, technologisation and traumatisation of the human body as it is integrated into global networks of power and control.





Burning Oil Fields (Near Abadan, Iran) 2013

2013
Simulation

Credits / Production
Producer: Werner Poetzelberger
Programmers: Helmut Bressler
Lead modeller / texturing (environment): Martin Hebestreit
Modeller / texturing (environment): Benno Verschueren, Mason Doran
Credits / Installation
Technical Installation Design: Jakob Illera / Inseq PD



Infinite Freedom Exercise ile aynı manzaradan oluşan bu eser, kendisine ilk ilham veren, bulunmuş fotoğraf görüntüsüne geri dönüyor. *Burning Oil Fields* bu görüntünün arka planında gerçekleşen petrol rafinerisi yangınına tekrar canlandırıyor, ancak bu defa asker görünmüyor, çünkü kamera, yönünü değiştirerek, yörüngesel döngüsü boyunca manzaraya bakıyor.

Yangından çıkan kara bulutlar büyüyor, bulanıyor, hareket ediyor, boyut değiştiriyor, fakat asla ilerlemiyor ya da azalmıyor, sentetik bir makine zamanı içinde durmadan açılan sanal bir anıt halini alıyor.

Based on the same landscape as *Infinite Freedom Exercise*, this work returns to the found photographic image that originally inspired that work. *Burning Oil Fields* reinstates the oil refinery fire burning in the background of that image, while the soldier is now unseen, as the camera changes its orientation, facing out into the landscape throughout its orbital cycle.

The black clouds emanating from the fire develop, roil, move, change in scale, and yet never progress nor diminish, becoming a virtual monument that unfolds endlessly within a synthetic machine time.



Animated Scene (Oil Pump) 2007

2007
Simulation

Production: Werner Poetzelberger
Modelling: Daniel Fellsner
Programming: Helmut Bressler, Matthias Strohmaier
Presentation design / Corian fabrication: Jakob Illera / Inseq, Vienna



Yeşil bir ovada, daha büyük bir grubun parçası olan bir çift petrol sondaj kulesi, yüzleri doğuya, doğan güneşe dönük, ahenk içinde çalışıyor. Eser, bir Texas yolculuğu esnasında şahit olunan bir sahneye dayanıyor. Bu yalnız makinelerin melankolik vampirizmi, ABD’de kalan son fosil enerji rezervlerinin emilmesine tanıklık ediyor.

İki bağlantılı masa, her bir sahnede senkronize hareketlerle ve her bir pompa diğnerinin arka planında görünecek şekilde, aynı dünyanın iki ilintili görüntüsünü veriyor. Sondaj kulelerinin, kameranın sakin yörüngesiyle yankılanan görkemli, ağır temposu, metropol merkezlerine ve dijital yaşam tarzlarına, ihtiyaç duydukları sabit enerji akışını gösterirken, aynı zamanda sahnenin sinir bozucu boşluğu, bu petrol çıkarma çalışmasının çoğunlukla görünmeden ve düşünmeden gerçekleşmesini anımsatıyor.

‘Bilgi ekonomisi’, üretken kaynaklarını saklama, yeryüzünün belirli bölümlerini görünmezliğe bürüme, enerji-yoğun teknolojik iş gücü, zahmetsiz etkileşiminin ve sürtünmesiz yüzeylerinin altına gizleme eğilimindedir. Gerrard, sanal dünyanın bitmez tükenmez, kendi başına sürekli hareketini, onu başka bir sahnenin portresini oluşturmak için kullanarak baltalıyor: çağdaş kapitalizmin enerjik şuarsuzluğu ve petrol üretiminin tavan noktasından sonraki geleceğin belirsizliği.

A pair of oil derricks sited upon a grassland plain, part of a larger group which operates in unison and faces east, toward the rising morning sun. The work is based on a scene witnessed on a journey across Texas. The melancholy vampirism of these isolated machines bears witness to the extraction of the last reserves of fossil energy in the US.

The two networked tables give two correlated views into the same world, with the actions in each scene synchronised, and each pump appearing in the background of the other. The stately, measured pace of the derricks, echoed by the dispassionate orbit of the camera, indexes the constant flow of energy necessary to power metropolitan centers and digital lifestyles; while the discomfiting emptiness of the scene reminds us that this work of extraction takes place largely unseen and unconsidered.

The ‘information economy’ tends to veil its productive sources, consigning certain parts of the earth to invisibility, obscuring energy-intensive technological labor beneath its effortless interactivity and frictionless surfaces. Gerrard subtly undermines the inexhaustible, self-contained perpetual motion of the virtual world by using it to create a portrait of another scene: the energetic unconscious of contemporary capitalism, and the uncertainty of a future after peak oil.



John Gerrard

Dublin ve Viyana'da çalışan İrlandalı sanatçı John Gerrard, 20 Temmuz 1974 doğumludur.

John Gerrard'ın yakın zamanda gerçekleştirdiği önemli solo sergiler şunlardır: *Egzersiz*, Modern Sanat Oxford, Oxford, İngiltere (2012), *Sonsuz Özgürlük Egzersizi*, Manchester Uluslararası Festivali, Manchester, İngiltere (2011), *John Gerrard*, Ivory Press, Madrid, İspanya (2011), *John Gerrard*, Perth Çağdaş Sanat Enstitüsü, Perth, Avustralya (2011), *Universal*, Void, Derry, Kuzey İrlanda (2011), *Sow Farm* : İskoçya Ulusal Modern Sanat Galerisi, Edinburgh, İskoçya (2010), *Kalem Yağlıboya Eseri, Yeraltında Sanat*, Canary Wharf Station, Londra, İngiltere (2009 / 10), *İstikametler : John Gerrard*, Hirshhorn Müzesi ve Heykel Bahçesi, Washington DC, ABD(2009) ve *John Gerrard, Hareketli Manzara*, 53. Uluslararası Sanat Fuarı, La Biennale di Venezia, İtalya (2009), *Pulp Press (Kistefos)*, kalıcı entalasyon Kistefos Museet, Norway (2013); *Cuban School*, Galways Arts Festival, Ireland (2013)

Son dönem kayda değer grup sergileri ise şunlardır: *Dilsiz Eşyaların Evrensel Söylevi*. Bluecoat. Liverpool – ayrıca İngiltere'deki Nottingham Contemporary ve De la Warr Pavilion'da da gösterilmiştir. 0'dan 60'a (2013) *Çağdaş Sanatta Zaman Deneyimi*. North Carolina Sanat Müzesi, ABD (2012) Mükemmeliyet Arayışı, Güney Londra Galerisi, Londra, İngiltere (2012) *Daha Gerçek*, Site Santa Fe, New Mexico, ABD (2012) *Yerinde Saymak*, Çağdaş Sanat Müzesi, Sydney (2012) *John Gerrard / Cyprien Gallard*, MIMA, İngiltere (2012) 20/20, İrlanda Modern Sanat Müzesi, İrlanda (2011), *Infinitum*, Palazzo Fortuny, Venedik, (2009), Academia, L'Ecole de Beaux-Arts, Paris (2008), *Eşit, Yani Gerçeğin Kendisi*, Marian Goodman Galerisi, New York (2007) ve *Existencias*, Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León (2007).

John Gerrard, Londra'da Thomas Dane Galerisi ve New York City'de Simon Preston Galerisi tarafından temsil edilmektedir. Daha fazla bilgi için bakınız: thomasdane.com, simonprestongallery.com, johngerrard.net

John Gerrard

John Gerrard, (born 20 July 1974) is an Irish artist, working in Dublin and Vienna.

Recent notable solo exhibitions by John Gerrard have included *Exercise*, Modern Art Oxford, Oxford, UK (2012), *Infinite Freedom Exercise*, Manchester International Festival, Manchester, UK (2011), *John Gerrard*, Ivory Press, Madrid, Spain (2011), *John Gerrard*, Perth Institute of Contemporary Art, Perth, Australia (2011), *Universal*, Void, Derry, N. Ireland (2011), *Sow Farm* : Scottish National Gallery of Modern Art, Edinburgh, Scotland (2010), *Oil Stick Work, Art on the Underground*, Canary Wharf Station, London, UK (2009 / 10), *Directions : John Gerrard*, Hirshhorn Museum and Sculpture Garden, Washington DC, USA (2009), and *John Gerrard, Animated Scene*, 53rd International Art Exhibition, La Biennale di Venezia, Italy (2009), *Pulp Press (Kistefos)*, a permanent install for Kistefos Museet, Norway (2013); *Cuban School*, Galways Arts Festival, Ireland (2013)

Recent notable group exhibitions have included *The Universal Addressability of Dumb Things*. Bluecoat. Liverpool – also touring to Nottingham Contemporary and the De la Warr Pavilion. UK. 0 to 60 (2013) *The Experience of Time in Contemporary Art*. North Carolina Museum of Art, USA (2012) *The Pursuit of Perfection*, South London Gallery, London, UK (2012) *More Real*, Site Santa Fe, New Mexico, USA (2012) *Marking Time*, Museum of Contemporary Art, Sydney (2012) *John Gerrard / Cyprien Gallard*, MIMA, UK (2012) 20/20, Irish Museum of Modern Art, Ireland (2011), *Infinitum*, Palazzo Fortuny, Venice, (2009), Academia, L'Ecole de Beaux-Arts, Paris (2008), *Equal, That Is, To the Real Itself*, Marian Goodman Gallery, New York (2007) and *Existencias*, Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León (2007).

John Gerrard is represented by Thomas Dane Gallery, London and Simon Preston Gallery, New York City. For further information see: thomasdane.com, simonprestongallery.com, johngerrard.net

Görsel İndeks



Kapak / Cover: Commissioned satellite scans of found landscape markings in Gobi Desert, China, 2013.



Sf. / Pg. 10-11: Drone camera still from Exercise (Dunhuang) 2014



Sf. / Pg. 14-15: Orbital camera still from Exercise (Dunhuang) 2014



Sf. / Pg. 16-17: Gravel research / artist documentation. Dunhuang, 2013



Sf. / Pg. 20-21: Still from Exercise (Djibouti) 2012



Sf. / Pg. 24-25: Still from Exercise (Djibouti) 2012



Sf. / Pg. 26-27: Exercise (Djibouti) 2012 installed at the Old Power Station, Oxford



Sf. / Pg. 30-31: Still from Infinite Freedom Exercise (Near Abadan, Iran) 2011



Sf. / Pg. 34-35: Still from Infinite Freedom Exercise (Near Abadan, Iran) 2011



Sf. / Pg. 36-37: Infinite Freedom Exercise (Near Abadan, Iran) 2011, installed at Manchester International Festival, UK on an artist designed frameless LED wall.



Sf. / Pg. 40-41: Burning Oil Fields (near Abadan, Iran) 2013, installed at Simon Preston Gallery, NYC

Key to Images



Sf. / Pg. 44-45: Burning Oil Fields (near Abadan, Iran) 2013 (right) and Infinite Freedom Exercise (Near Abadan, Iran) 2011 (left) installed at Simon Preston Gallery, NYC.



Sf. / Pg. 48-49: Still from Animated Scene (Oil Pump) 2007



Sf. / Pg. 52-53: Still from Animated Scene (Oil Pump) 2007



PERİLİ KÖŞK

Borusan Holding'in ve koleksiyonun ev sahipliğini yapan Perili Köşk, köklü ve önemli bir tarihi geçmişe sahiptir. 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 rüzgârın 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 kullanılmaktadır.

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 gerçekleşmektedir ve bu sayede, ofis içinde benzersiz bir sanat ortamı yaratarak 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 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.

Notlar

Notes

Borusan Contemporary:

Güzin Tezcanlı, Yönetim Direktörü / Administrative Director
Kathleen Forde, Sanat Direktörü / Artistic Director

Elif Akıncı, Neyran Bargu, Lara Hillel, İrem Konukçu,
Sinan Mantarçı, Mirhan Kıvanç Özdemir

Tercüme / Translation:

Eylül Tercüme

Mimari / Architecture:

Mat Mimarlık

Eser Taşıma / Fine Arts Shipping:

Bergen Fine Art Logistics

Güvenlik / Security:

Securitas

Temizlik / Cleaning:

Euroserve

Katkıları için teşekkürlerimizle...

With special thanks to...



Sosyal medyada bizi takip edin!

Follow us on social media!



www.borusancontemporary.com



www.facebook.com/BorusanContemporary



twitter.com/borusancontempo



instagram.com/borusancontemporary



www.youtube.com/borusancontemporary



pinterest.com/borusancontempo/

