

KOLEKSİYON SERGİSİ
COLLECTION EXHIBITION

KÜRATÖR CURATOR
DR. KUMRU EREN

PERİLİ **HAUNTED**



19.09.2026 — 15.08.2027

BORUSAN CONTEMPORARY, PERİLİ KÖŞK

BORUSAN
CON·TEM·
PO·RAR·Y



Sesli Rehber | Audioguide

PERİLİ HAUNTED

19.09.2026—15.08.2027

KÜRATÖR CURATOR
DR. KUMRU EREN

Perili Geleceğin Hatıralarını Çağırarak

Thebai yolunda Sfenks, Oidipus'a sorar: "Tek sese sahipken dört ayaklı, iki ayaklı ve üç ayaklı olan nedir?" Bilmecenin yanıtı, yalnızca Thebai kentini kurtarıp Oidipus'un kaderini şekillendirmez; aynı zamanda Batı düşüncesinin temel anlatısına işaret eder. Zira insan, ilk kez bu bilmeceyle başlayarak yüzyıllar boyunca felsefenin, sanatın ve bilimin merkezine yerleşir; hakikatin ölçüsü hâline gelir. Antik Yunan'dan bugüne dünyanın anlamını kuran özne, varlığın temel ölçeği ve bilginin ayrıcalıklı sahibi olarak kabul edilir. Ne var ki, Oidipus'un trajedisi bilmeceyi yanıtlamasında değil, kendi varoluşunun bilmecesini çözemesidir.

Bugün aynı bilmece yeniden gündemde. Ancak bu kez bilmece, insan ile hayvan arasında duran mitolojik bir yaratık tarafından değil, insan ile insan olmayan arasında duran bir hayaletten; algoritmalar ve yapay zekâ sistemlerince yöneltiliyor. Sfenks'in bilmecesi çağlar boyunca varlığını korurken, insan, Thebai'ye yürüyen Oidipus gibi kendi kehanetine doğru ilerliyor.

İnsan-sonrası bir dünyada insan nedir?

Yapay veya "insansı" zekâ, sibernetik ağlar, nano-biyoteknolojilerden beslenen teknolojik dönüşüm ve "dördüncü sanayi devrimi" bir süredir kendi estetiğini inşa ediyor; bu kırıma, sanatın düşünsel ve biçimsel düzeylerinde de hissediliyor. Bilgi işlem sistemleri toplumları dönüştürürken, bilimkurguyu bilime dönüştürme vaadiyle her geçen gün öğrenme hızını artıran yapay zekâ, kinetik sanattan hesaplamalı görüntü üretimine uzanan bu hatta Batı sanat tarihinin yüzyıllardır insanı merkeze alan mirasına musallat olan bir hayalet gibi, insan-sonrası estetiğin dokusunu şekillendiriyor.

T.S. Eliot, *Dört Kuartet*'te geçmişin, şimdinin ve geleceğin birbirinin içinde yankılandığını söyler. *Perili l Haunted*, bu katmanlı zamanın içinde geziniyor. Onun hayaletleri, geçmişten bugüne ulaşan izlerle birlikte henüz gerçekleşmemiş olasılıkların, tamamlanmamış geleceklerin ve hatırlanmayı bekleyen zamanların da yankılarıdır. Jacques Derrida'nın işaret ettiği gibi, hayalet yalnızca geri dönen değil, henüz gelmemiş olandır. Veri izleri, hareketli yapılar ve etkileşimli sistemler, Perili Köşk'ün yeni bilinmezleri olarak izleyiciyi yeterince gerçek ama eksik, tanıdık ama öznesiz bir dünyayla karşı karşıya bırakıyor. Tıpkı unutulamayan bir sev-

gili, peşinizi bırakmayan bir hatıranın tekinsizliği ya da Thebai yolundaki Sfenks gibi.

İnsanın sınırlarını aşmaya yönelik teknolojik tahayyülleri ile çağdaş sanatın nesneyi aşmaya dönük soyutlama arayışları, galeri mekânlarında ortak bir küratöryel hatta kesişirken, Borusan Çağdaş Sanat Koleksiyonu'ndan seçilen eserler tekinsizlik ile aşkınlık, esrime ile deney, görüntü ile iz, yokluk ve mevcudiyet arasında gelişen gerilimli bir zeminde bir araya geliyor. Ses, hareket, ışık ve veri aracılığıyla şekillenen bu tezahürler, insan-sonrası estetiğin kısa tarihine insan merkezli bir bakış sunarken, algı, özne ve gerçeklik kavramlarını yeniden düşünmeye davet ediyor.

Batı düşüncesi, iki bin beş yüz yıl önce insanı bir bilmeceyle tanımlamıştı; Thebai'nin kapısında sorulan bilmece aradan geçen yüzyıllara rağmen hâlâ cevap bekliyor. Ancak bugün değişen, bilmecenin kendisi değil, onu soran. "Henüz gelmemiş olan" kadar, geçmişten bugüne taşınan hayaletlerle de meskûn bu dünyada *Perili | Haunted*, Sfenks'in izini veri akışlarında ve görünmez ağlarda sürüyor. Belki de Sfenks hiçbir zaman gerçekten kaybolmadı; her çağın teknolojisiyle birlikte yeni bir surete büründü. Bugün, insan için asıl mesele, makinelerin düşünmeye başlamasından çok, insanı tanımlayan kadim bilmecenin tek bir cevabı olup olmadığını yeniden düşündürmektedir.

Haunted

Summoning the Memories of the Future

On the road to Thebes, the Sphinx poses a riddle to Oedipus: "What is that which has one voice and yet becomes four-footed and two-footed, and three-footed?" Oedipus's answer not only saves the city of Thebes and shapes his fate; it also points toward one of the foundational ideas of Western thought. From that moment onward, the human being occupies the center of philosophy, art, and science, becoming the measure of truth. From Ancient Greece to the present, humanity has been regarded as the subject through which the world is understood, the primary measure of being, and the privileged bearer of knowledge. Yet Oedipus's tragedy lies not in answering the riddle, but in failing to solve the riddle of his own existence.

Today, the same ancient riddle returns. This time, however, it is posed not by the mythical creature suspended between human and animal, but by a different kind of apparition that stands between human and nonhuman: algorithms and artificial intelligence. As the Sphinx's riddle continues to resonate across the centuries, humanity, like Oedipus on the road to Thebes, advances toward its own prophecy.

What does it mean to be human in a posthuman world?

Artificial or "human-like" intelligence, the technological transformations driven by cybernetic networks and nanobiotechnol-

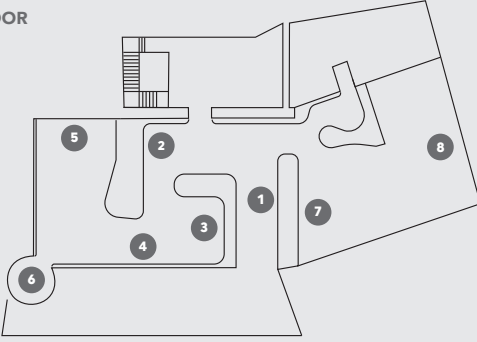
ogies, and “the fourth industrial revolution” have been shaping a new aesthetics for some time now; their impact is increasingly felt in the conceptual and formal dimensions of art. As software systems reshape society, artificial intelligence—with its promise of turning science fiction into science and its ever-accelerating capacity to learn—joins a trajectory that extends from kinetic art to computational image-making. Like a specter haunting the centuries-old, human-centered legacy of Western art history, it gives shape to the very fabric of posthuman aesthetics.

In *Four Quartets*, T.S. Eliot suggests that the past, the present, and the future reverberate within one another. *Haunted* moves through this layered experience of time. These are not only traces carried from the past into the present, but also echoes of unrealized possibilities, unfinished futures, and moments still waiting to be remembered. As Jacques Derrida reminds us, the ghost is never simply what returns; it is also that which has not yet arrived. Data traces, kinetic installations, and interactive systems emerge as the new unknowns haunting *Perili Köşk* (the Haunted Mansion), confronting viewers with a world that feels convincingly real yet incomplete, familiar yet lacking the human subject. Much like the uncanniness of an unforgettable lover, a memory that refuses to fade, or the Sphinx waiting at the gates of Thebes.

As technological imaginaries aimed at surpassing the limitations of human beings intersect with contemporary art’s pursuit of abstraction beyond the object, the works selected from the Borusan Contemporary Art Collection converge within a field of tension between the uncanny and transcendence, ecstasy and experience, image and trace, absence and presence. Shaped through sound, movement, light, and data, these manifestations offer a human-centered perspective on the brief history of posthuman aesthetics while inviting viewers to reconsider perception, subjectivity, and reality.

Twenty-five centuries ago, Western thought defined the human in a riddle; the question once posed at the gates of Thebes still awaits an answer. What has changed today is not the riddle itself, but the one who asks it. In a world haunted as much by specters carried over from the past as by “that which has not yet arrived,” *Haunted* traces the Sphinx through data flows and invisible networks. Perhaps the Sphinx never truly disappeared; it simply assumed a new form with each technological advancement. Today, for humanity, the question is not so much whether machines have begun to think, but whether the ancient riddle that once defined humanity still has a single answer.

2. KAT 2nd FLOOR



1

Kemal Önsoy

İsimsiz çalışmalar | Untitled works
1978–1988

Kâğıt üzerine karışık teknik

Mixed media on paper

Değişken ölçüler | Dimensions variable

Borusan Çağdaş Sanat Koleksiyonu

Borusan Contemporary Art Collection

2

Rafael Lozano-Hemmer

DüzGüneş | Flatsun

2011 (2022)

LED ekran, alüminyum, paslanmaz çelik, cam

LED screen, aluminum, stainless steel, glass

ø 140 cm

Ed. 2/6 + 1 AP

Borusan Çağdaş Sanat Koleksiyonu

Borusan Contemporary Art Collection

3

Quayola

Akşamın Etkileri #H_012_T4

Effets de Soir #H_012_T4

2022

4K video

2'44" döngü | loop

Tek edisyon (1+1 AP) | Unique (1+1 AP)

Borusan Çağdaş Sanat Koleksiyonu

Borusan Contemporary Art Collection

4

teamLab

Su Parçacıkları Evreni

Universe of Water Particles

2013

5 kanallı dijital çalışma

Digital work, 5 channels

Sürekli döngü | Continuous loop

Ed. 4/6 + 1 AP

Borusan Çağdaş Sanat Koleksiyonu

Borusan Contemporary Art Collection

5

Marco Brambilla

Cennetin Kapısı | Heaven's Gate
2021

Tek kanallı video, sesli

Single-channel video with sound

6'20" döngü | loop

Ed. 4/8

Borusan Çağdaş Sanat Koleksiyonu

Borusan Contemporary Art Collection

6

Daniel Canogar

250 K

2011

Geri dönüştürülmüş bakır kablo, projeksiyon,

multimedya oynatıcı, USB bellek | Recycled

copper cable, projector, multimedia player,

USB

1'30" döngü | loop

300 x 130 x 50 cm

Ed. 2/3

Borusan Çağdaş Sanat Koleksiyonu

Borusan Contemporary Art Collection

7

DRIFT

Kodlanmış Doğa 1 | Coded Nature 1

2022

Gerçek zamanlı interaktif dijital yerleştirme

Real-time interactive digital installation

108 x 196 cm

Ed. 2/5 + 2 AP

Borusan Çağdaş Sanat Koleksiyonu

Borusan Contemporary Art Collection

8

Memo Akten

Dalgalar 2.0: Toprak | Waves 2.0: Terra

2023

Özel yazılım, yapay zekâ, makine öğrenmesi,

derin öğrenme, gizil difüzyon modelleri

Custom software, artificial intelligence,

machine learning, deep learning, latent

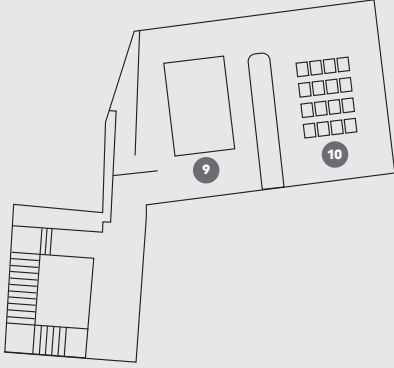
diffusion models

8'39" döngü | loop

Borusan Çağdaş Sanat Koleksiyonu

Borusan Contemporary Art Collection

4. KAT 4th FLOOR



9

Zimoun

1944 motorlu düzenek, mdf paneller 72x72 cm, metal diskler ø 8 cm | 1944 prepared dc-motors, mdf panels 72x72 cm, metal discs ø 8 cm

2020

Motorlu düzenekler, mdf, metal, kablolar, güç ünitesi | Motors, mdf, metal, cables, power supply

648 x 432 x 12 cm

Ed. 1/3 + 1 AP

Borusan Çağdaş Sanat Koleksiyonu

Borusan Contemporary Art Collection

10

Rafael Lozano-Hemmer

Dalga Fonksiyonu (Altheykel 9)

Wavefunction (Subsculpture 9)

2007

Sandalye, motorlu düzenek, bilgisayar tabanlı gözetim sistemi | Chairs, motors, computerized surveillance tracking system

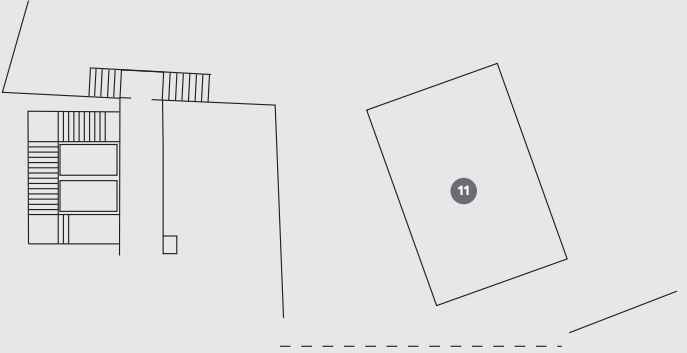
Değişken boyutlar | Dimensions variable

Ed. 3/3 + 1 AP

Borusan Çağdaş Sanat Koleksiyonu

Borusan Contemporary Art Collection

6. KAT
6th FLOOR



11

Zimoun

317 motorlu düzenek, kese kâğıtları,
konteyner | 317 prepared dc-motors, paper
bags, shipping container
2016

Motorlu düzenekler, ahşap, kâğıt, metal,
pamuk, güç üniteleri | Motors, wood, paper,
metal, cotton, power supplies
350 x 600 x 240 cm

Borusan Çağdaş Sanat Koleksiyonu
Borusan Contemporary Art Collection

Değerli katkıları için teşekkür ederiz.
With special thanks to

