

A C R O S S

t h e

L I N E

Digi.logue



Digi.logue

ALTCITY  
ISTANBUL sunar / presents

14.11.2017 - 25.12.2017

Digi.logue Space/Zorlu PSM

A C R O S S

t h e

L I N E



ZORLU  
PERFORMANS  
SANATLARI  
MERKEZİ

katkılarıyla / in collaboration with



iş birliği ile / in cooperation with

Zorlu Holding ve Zorlu Performans Sanatları Merkezi, günümüzün en önemli kavramlarından biri haline gelen “dijital dönüşümü”, Digi.logue adını verdiği yeni bir platformla destekliyor.

Üretim gösterdiği her alandaki yenilikçi vizyonu ile teknolojiyi en üst seviyede kullanan Zorlu Holding ile Türkiye’de sanat hayatına yön veren Zorlu PSM, güçlerini birleştirerek “dijital dönüşümü”, dünyanın farklı kültürlerinden araştıran, sorgulayan ve üreten isimlerin çalışmalarına verdiği global ve lokal destekler çerçevesinde desteklediği yeni bir platform ortaya koyuyor. Dijitalin farklı disiplinlerle ilişkisini odağına alan platform, dijitalleşme üzerine merak uyandırmayı, soru sormayı ve disiplinler arası diyaloglar geliştirmeyi amaçlıyor. Dijital dönüşümün kitleler üzerindeki önemini farkında olan platformun geleceğin inşası üzerine olan bu sorgusal süreçteki gelişimi desteklemek üzere oluşturduğu online ve offline aktiviteler, aynı zamanda kolektif üretim süreçlerini de destekliyor.

Etkileşim, keşif ve farkındalık yaratan bir mecranın eksikliğini gidermeyi amaçlayan platform, çağımızın gerekliliği sayılan dijital dönüşümün mimari, müzik, sanat, moda, sinema gibi farklı alanlarda kesişmesi sonucunda yaratıcı endüstride olan ve bu dünyayı anlamak, yeteneklerini geliştirmek isteyenleri buluşturma hedefini taşıyor.

1’ler ve 0’lar senin için bir anlam ifade etmiyorsa, farklı disiplinlerin ışığında onlara yeniden bakmanın tam zamanı! Keşfe çık, diyalog kur, izini bırak!

# Digi.logue

Zorlu Holding and Zorlu Performing Arts Center supports digital transformation, which has become one of the most prominent concepts of our age, with a new platform named Digi.logue.

Zorlu Holding which utilizes technology at utmost level with its new vision in every field, and Zorlu Performing Arts Center which is a decisive force in Turkish art scene unite their forces to create a new platform as part of their local and international support for people from different cultures who research, question and create. Focusing on the digital's interaction with various disciplines, the platform aims to arouse curiosity, to ask questions and to build an interdisciplinary dialogue about the digital realm. Aware of the influence of digital transformation on communities, the platform's online and offline events, developed to support the questioning of the future, also contribute to collective creative processes.

Aiming to meet the need for a platform that leads to interaction, exploration and awareness, the platform strives to bring together those in creative industries – resulting from digital transformation's interaction with architecture, music, art, fashion and cinema – who wish to understand this world and to improve their talents.

If ones and zeros mean nothing to you, then it's time to rediscover them in an interdisciplinary light. Explore, build a dialogue and leave a mark!

Dijital sanat artık çok sıradan ve günlük bir şey. Sanatçılar resimde, heykelde, fotoğrafta ve enstalasyonda teknolojiden hep faydalandı. Dijital sanat da aslında günlük hayatta sahip olduğumuz, evde ve işte kullandığımız, cebimizdeki ya da mobil cihazlarımızdaki araçların bazılarını benimsemekle ilgili. Sanatçılar henüz dijital teknolojileri kullanmalarının erken dönemlerinde olmalarına rağmen bugün uluslararası alanda övgü toplamış birçok önemli isim ve muhteşem sanat eseri bulunuyor. Ben Birleşik Krallık'ta Zorlu PSM'ye çok benzeyen bir sanat merkezi olan The Lowry'de çalışıyorum ve iki ülke arasında dijitalle etkileşime geçen yeni sergiler ve performanslar üretebileceğimiz birçok işbirliği fırsatı olduğunu görüyorum.

Dijital sanata erişim sağlayan izleyicilerin karşılaşacağı zorluklar sanılanın aksine diğer sanat eserleriyle olan deneyimlerine kıyasla çok daha az; özellikle de açık bir zihinle dijital sanat eserlerine yaklaşırlarsa. Son iki yılda The Lowry'de gerçekleştirdiğimiz programımızda tam da bunu görüyoruz. İzleyicimizden gerçekten de çok olumlu tepkiler aldık ve dijital sanatla olan etkileşimlerinin rahatlığını görmekten büyük keyif aldık.

The Lowry'de dijital sanatı tiyatroda, galerilerde, binadaki ortak kullanım alanlarında ve açık havada sergiliyoruz. Son birkaç yılda birçok uluslararası sanatçının katıldığı harika sergiler düzenledik. Daniel Rozin (ABD), Rober Henke (Almanya), Thomson & Craighead (BK), Branger Briz (ABD), Elly Clarke (BK) ve R. Luke DuBois'nin (ABD) yanı sıra Mishka Henner gibi Manchesterlı sanatçıları ağırladık. Tiyatroda Herman Kolgan (Kanada) Novi\_sad (Yunanistan), Dasha Rush'un (Rusya) dijital performanslarını ve tabii ki Birleşik Krallık'tan Marshmallow Laser Feast'in göz alıcı Lyric Theatre lazer enstalasyonu "IRIS"ı 2017 yazında sergiledik. Bu sonbahardaysa "humansbeingdigital" adlı dijital sanat sergisinde Güney Kore, Kanada, Fransa, Almanya, ABD ve Birleşik Krallık'tan birçok sanatçı ağırlayacak olmanın heyecanını yaşıyoruz.

The Lowry, Digi.logue, Quays Culture ve British Council işbirliğinde düzenlenen bu dijital sanat rezidans programı Türkiye'den sanatçılara Birleşik Krallık merkezli dijital sanatçı grubu Squidsoup'un dünyasına dair bir fikir edinme ve daha da önemli gelecekte atabilecekleri adımları düşünme fırsatı sağladı.

# Lucy

# Dusgate

Digital Programmer & Producer, The Lowry & Quays Culture

Digital art is something very commonplace and everyday now. Artists have always used technology, whether it's within painting, sculpture, photography, installation. Digital art is about embracing some of the tools we have now in our everyday lives, in our pockets, on our devices; things we use at home and at work. Artists may be in the early decades of using digital, but there are some very well established names and wonderful artworks that are critically acclaimed internationally. I work in the UK at The Lowry, an arts centre very similar to the venue at the Zorlu Performing Arts Centre, and can see many ways in which our two countries can work together to create new exhibitions and performances that use digital.

The challenges for audiences accessing this work are considerably less than people might perceive, especially if audiences come to digital art and open their minds, just as they do with other art. And this is what we have seen at The Lowry over the last two years of programming - we've had a really positive response from the public and we've enjoyed their delight at how easy it is to engage with digital art.

At The Lowry we show digital art in the theatres, the galleries, in public spaces around the building, and outside. Over the last couple of years, we've had some fantastic exhibitions with a rich array of international artists: Daniel Rozin (USA); Robert Henke (DE) Thomson & Craighead (UK); Branger Briz (USA); Elly Clarke (UK); R. Luke DuBois (US), and also Manchester-based artists such as Mishka Henner. In the theatres we've had digital performances from Herman Kolgan (Canada), Novi\_sad (Greece), Dasha Rush (Russia) and of course the UK's Marshmallow Laser Feast with their stunning Lyric Theatre laser installation, 'IRIS' in summer 2017. This autumn we're excited to launch 'humansbeingdigital', a new exhibition of digital artists from as far as South Korea, Canada, France, Germany, the US and the UK.

This digital art residency project between The Lowry, Digi.logue, Quays Culture and British Council enabled Turkish artists to get and insight in to the work of UK digital artists Squidsoup, but more importantly consider what are the next steps they can take.

British Council, Zorlu Holding, Quays Culture ve Digi.logue ev sahipliğinde İstanbul'a gelmekten ve Türkiye'den 12 yükselen sanatçıyla dijital medya sanatının sunduğu imkanları birlikte keşfetme fırsatını elde etmiş olmaktan büyük mutluluk duyuyoruz.

İstanbul'da geçirdiğimiz süre boyunca dahil olma, mevcudiyet, yanıt verebilme ve algı gibi kavramları ve bizim de işlerimizin temelinde yer alan dijital medyanın ve verinin fiziksel alanı arttırmak için nasıl kullanılabileceğini inceleyip tartıştık. İş birliği yaptığımız sanatçıları, bu fikirleri daha büyük keşifler için temel olarak kullanmaya teşvik ettik ve bu sergi de onların bu doğrultudaki gayretlerinin bir parçası. İstanbul'da yoğun geçen (ve kendi içinde kapsamlı bir deneyim olan) iki haftalık atölye boyunca birçok kurum ve sanatçıyla iş birliği yapıp yeni işler üretme ve Across the Line: AltCity İstanbul adlı bir sergi düzenleme fırsatı bulduk. Bu unutulmaz deneyimin bir parçası olmaktan büyük onur duyuyoruz. Sergilenen işleri ilginç ve ilham verici bulacağınızı ve serginin Türkiye'de dijital sanata dair büyüyen heyecanı besleyeceğini umuyoruz.



# A n t h o n y R o w e

Lead Artist and Founder, Squidsoup

We were delighted to be invited to Istanbul by the British Council, Zorlu Holding, Quays Culture and Digi.logue to take part in this collaborative exploration of the possibilities of digital media art with twelve emerging artists from Turkey. During our stay, we probed and discussed notions of immersion, presence, responsiveness and perception, and how digital media and data can be used as an overlay to augment physical space - themes that are at the core of our own work. The collaborating artists were encouraged to use these ideas as a basis for further exploration, and this exhibition is testament to their endeavours.

We were in Istanbul for an intense two-week period (an immersive experience in itself) working with the various organisations and artists to produce new work and put together the exhibition, Across the Line, AltCity Istanbul. It was for us a hugely memorable experience, and we were honoured to be a part of it. We hope you find the work interesting and inspiring, and that the exhibition will contribute to the growing excitement surrounding digital art in Turkey.

British Council, Birleşik Krallık ve Türkiye'den ortaklarıyla birlikte çalışarak geleceğin liderleri ve değişim öncülerini belirliyor ve onlara yeni fikirler ve buluşlar geliştirmeleri sağlayacak, daha olumlu ve sosyal olarak kuvvetli yaratıcı ekonomiler geliştirmelerine destek olmak üzere alan, araç, bağlantılar ve 21.yüzyıl becerileri sağlıyor.

Dijital teknolojiler kültür ve sanat deneyimlerimizde artık çok daha geniş bir alana sahip olarak üretim, etkileşim ve ifade biçimlerimizi dönüştürüyor. Birleşik Krallık'ın sınırları zorlayan yeni sanat çalışmalarını destekleme geleneği dijital teknolojilerin yaratıcı endüstrilerde yükselmesini sağlayarak yaratıcı toplulukları ve teknoloji sektörünü keşfetmek, test etmek ve iş birliği yapmak üzere bir araya getiriyor.

AltCity, British Council tarafından farklı disiplinlerden gelen sanatçılara şehrin insanları, hikayeleri ve dokusu hakkında konuşabilmeleri için teknolojinin sanatsal kullanımını keşfetme fırsatı sunmak üzere tasarlandı. Birleşik Krallık'ın yaratıcı kolektiflerini uluslararası sanat kurumlarıyla bir araya getirerek farklı ülkelerde genç sanatçılar için iki haftalık bir rezidans programı geliştirildi. Program açık, iş birlikçi ve deneysel öğrenme aracılığıyla sanatçılara şehirlerini yeni ve heyecan verici bir yaklaşımla keşfetmeleri için alan sağlıyor. AltCity ilk olarak Marshmallow Laser Feast'in liderliğinde Brezilya'da ve sonra Meksika'da gerçekleştirildi. Sanatçılar, Marshmallow Laser Feast ile birlikte çalışarak ve yeni yaratıcı teknoloji becerilerini kullanmayı öğrenerek Sao Paulo'da SESI Galeri ve Meksika'da Mutek'te sergilenen bir Sanal Gerçeklik enstalasyonu üretti.

Zorlu Holding ve Zorlu Performans Sanatları Merkezi'nin dijital dönüşüme ivme kazandırma gayretinden doğan vizyoner ve prestijli Digi.logue'un yanı sıra Birleşik Krallık'ın önde gelen dijital medya ve ışık sanatı uzmanları Squidsoup ve The Lowry'deki dijital sanat programcıları Quays Culture'la birlikte İstanbul'da düzenlenen AltCity için birlikte çalışmış olmaktan büyük bir heyecan duyuyoruz.

AltCity İstanbul rezidans programına katılan 12 sanatçıya bu iki hafta süresince gösterdikleri bağlılık ve gayretten, Across the Line sergisi için sergiledikleri muhteşem yaratıcılıklarından dolayı teşekkür ediyoruz.

AltCity İstanbul ve Across the Line sergisinin, Türkiye'de dijital sanat ve sanatçılar için güçlü bir motivasyon sağlamasını aynı zamanda Birleşik Krallık ve Türkiye arasındaki iş birliklerinin sürekliliğini sağlayarak yaratıcı ekonomilerin gelişimine katkıda bulunmasını umuyoruz.

# E s r a A . A y s u n

Head of Arts Turkey, British Council

The British Council has been working with partners in the UK and Turkey to identify and support communities of future leaders and change makers by giving them space, tools, connections and 21st century skills to foster ideas and innovations and help them to develop more prosperous, socially engaged, creative economies.

Digital technology is ever more present in the way we experience art and culture today and it is transforming our means of production, interaction and expression. With the UK's firm tradition of fostering challenging artistic practice, digital technologies in creative practice are emerging across creative disciplines, bringing creative communities and the technology sector together to prototype, collaborate and explore.

AltCity has been designed by the British Council to provide artists and creatives from cross-disciplinary practices to explore artistic uses of technology to speak about the people, stories and fabrics of a city. We bring UK creative collectives with international arts organisations together to host a residency for local emerging artists. Through open, collaborative experiential learning, AltCity has been providing space for emerging artists to explore their cities in new and exciting ways. Led by Marshmallow Laser Feast, AltCity artists collaborated to learn new creative technology skills, and together created a new VR installation first for SESI gallery in Sao Paulo and then for MUTEK in Mexico City.

We are delighted to partner with the visionary and prestigious Digi.logue, an initiative of Zorlu Holding and Zorlu Performing Arts Center to accelerate digital transformation, as well as the leading UK digital media and light art specialists Squidsoup and the digital arts programmers Quays Culture at The Lowry to initiate AltCity in Istanbul.

We extend our gratitude to the 12 AltCity Istanbul Residency artists for their dedication and hard work in these two weeks showcasing their amazing creativity at the Across the Line Exhibition.

We hope both AltCity Istanbul and Across the Line will provide a great stimulus for digital art and emerging artists in Turkey, and will be a catalyst for building a dialogue between the UK and Turkey to develop a more sustainable and prosperous creative economy.

Dijital sanatın kavramlaşma sınırlarının gittikçe ortadan kalktığı günümüzde, yeni ve yeniden yorumlanan anlayışlar sanatçılara ve çağa rehberlik ediyor. Konvansiyonel sanatın getirmiş olduğu bilgi birikimini şehrin deneyimleri ile harmanlayan genç sanatçılar, kendi kültür ve birikimleri ile şehrin kültürünü de yansıtıyor.

Şehrin kültürel hafızasını, teknolojinin geliştirdiği yöntemleri esas alarak yeniden yorumlamak üzere farklı disiplinlerden sanatçıları bir araya getiren AltCity İstanbul, alışageldiğimiz durumlara ritmin dışına çıkan bakış açıları kazandırıyor. British Council'in dünyanın farklı şehirlerinde başarıyla hayata geçirerek, genç sanatçılara yeni deneyimler kazandırmaya odaklanan bu projesini Digi.logue platformu olarak sahiplenmenin ve İstanbul'a taşımının konvansiyonel sanatların teknoloji ile etkileşiminin hala tartışıldığı günümüzde oldukça kıymetli bir adım olduğuna inanıyoruz.

Yaratıcı endüstriler ve teknoloji bağlamlarında üreten, düşünen, geliştiren kitleye ve bütün bu süreçler içerisindeki unsurlara destek vermek, Digilogue platformunun temel hedeflerinden biri. Yapılan başvurular arasından değerli jürimiz Bager Akbay, Candaş Şişman, Ebru Yetişkin ve Güven Çatak'ın desteğiyle seçmiş olduğumuz katılımcılarımız, Zorlu Performans Sanatları Merkezi içerisinde yer alan Sky Lounge'da, SquidSoup Medya Ajansı'nın liderliğinde aldıkları deneysel eğitimde bazı kavramları yeni bakış açıları ve kolektif bir bilinçle yeniden yorumlama imkanı sağladı. AltCity İstanbul Residency Programı sonucunda oluşan "Across the Line" sergisi, şehrin hafızasını yeni nesil sanatçıların teknoloji odaklı üretimiyle yeniden yorumlarken seyircilerin de bakış açılarını güncelliyor.

Zorlu Holding ve Zorlu Performans Sanatları Merkezi'nin yarattığı Digilogue, kitleleri bir araya getirmeye, yaratıcı endüstrilerin dünyasını anlamak üzere sanatçıların ve alıcının yeteneklerini ve algılarını geliştirmeye devam ederken bu dönüşüm serüveninde Britsih Council'in birçok ülkede başarı ile yürüttüğü AltCity projesinin İstanbul ayağını birlikte yürütmekten mutluluk duyuyoruz.

# L a l i n A k a l a n

Digi.logue Artistic Director

Today, when the limits of conceptualization of digital art are becoming increasingly controversial, new and reinterpreted understandings guide artists and the era. Young artists, who combine the knowledge that conventional art brought to them with their experience of the city, reflect their culture and the culture of the city.

AltCity Istanbul, bringing artists from different disciplines together to reinterpret the cultural memory of the city on the basis of the methods developed by the technology, gives us a perspective out of rhythm to our usual situations. We believe that supporting British Council's' project which brings new experiences to young artists in different cities, as Digi.logue and moving traditional art interaction with technology to Istanbul, is a valuable step.

One of the basic goals of the Digilogue platform is to support the masses that produce, think, develop, and all the elements in the creative industries and technology contexts. Our attendees who have chosen with the support of our valuable jury Bager Akbay, Candaş Şişman, Ebru Yetişkin and Güven Çatak, have come up with a new look at some of the concepts in experimental training under the leadership of the SquidSoup Media Agency in Sky Lounge at Zorlu Performance Arts Center with a collective consciousness. The "Across the Line" exhibition, which is the result of the AltCity Istanbul Residency Program, reinterprets the city's memory with the technology-driven production of new generation artists and updates the audience's perspective.

Digilogue, created by Zorlu Holding and the Zorlu Center for Performing Arts, is continuing to develop the talents and perceptions of artists and audience in order to bring the masses together and to understand the world of creative industries. In this transformational adventure, the British Council is happy to run the Istanbul leg of the AltCity project we are.

# 12 —

Teknolojinin sanatsal kullanımının farklı kültürlerdeki yansımalarına odaklanarak, British Council tarafından geliştirilen AltCity İstanbul projesi; Sao Paulo, Mexico City ve Bogota'nın ardından Digi.logue iş birliğiyle İstanbul'a taşındı. Türkiye'deki sanatçıların üretme becerilerini ve bu alandaki iş birliği potansiyellerini arttırmayı hedefleyen AltCity İstanbul, farklı disiplinlerden gelen 12 sanatçıyı bir araya getiriyor. Quays Culture'ın yapımcılığını üstlendiği programın sanatsal yönetimini Squidsoup yapıyor.

23 Ekim – 5 Kasım tarihleri arasında Zorlu PSM Sky Lounge'ta yürütülen AltCity İstanbul Residency Programı ile kolektif bir eğitim ve üretim sürecinden geçen 12 sanatçı, çizilmiş sınırların dışında yeni keşifler edinmek üzere birikimlerini bir araya getirdi. Teknolojilerin fiziksel nesnelerle ve farklı disiplinlerle etkileşiminde bıraktıkları izleri sanat nesneleri haline getiren “Across the Line” başlıklı sergi, yaratıcı teknolojilerin kullanımı üzerine yeni yöntemler ortaya koyuyor.

İstanbul'un kaotik şehir yapısı deneyimi ekseninde sanat ve teknoloji ilişkisini yeniden yorumlayan her bir eser, bu ütopyanın etrafında yeni hikayeler keşfetmeye olanak sağlıyor.

# AltCity Istanbul

Developed by British Council and focusing on the reflections of technology's artistic use in different cultures, the AltCity project visits Istanbul in collaboration with Digi.logue after Sao Paolo, Mexico City and Bogotá. Aiming to increase the productivity skills and collaboration potentials of artists in Turkey, AltCity Istanbul gathered 12 artists from various disciplines. Produced by Quays Culture, the program's artistic direction is undertaken by Squidsoup.

After a collective training and production process as part of the AltCity Istanbul Residency Programme, held at Sky Lounge at Zorlu Performing Arts Center between October 23 and November 5, the 12 artists brought their experiences together to make new explorations outside the existing lines. Creating artworks out of the trace of interaction between technology and physical objects and various disciplines, the exhibition "Across the Line" presents new methods on the use of creative technologies.

Each work reinterprets the relationship between art and technology with a focus on experiencing Istanbul's chaotic urban structure, and enables us to explore new stories around this utopia.

# 14 —

Across the Line sergisi, British Council ve Digi.logue iş birliğinde gerçekleşen iki haftalık AltCity Istanbul Residency Programı kapsamında bir araya gelen farklı disiplinlerden 12 sanatçının Birleşik Krallık merkezli dijital sanat grubu Squidsoup liderliğindeki etkileşimi sonucu oluşan; karma medya, enstalasyon, kod, ışık, heykel ve mekanik barındıran bir grup sergisi.

Çizginin ötesinde ne var?

Teknolojilerin fiziksel nesnelerle ve farklı disiplinlerle etkileşiminde bıraktıkları izleri sanat nesneleri haline getiren bu sergi; çizilmiş sınırların dışına çıkıldığında oluşan keşfi konu alıyor.

İstanbul'un kaotik şehir yapısı deneyimini, fiziksel yapılar ve gelişmiş teknolojilerle; beton yerleştirmeleri, mekanik yapılar ve dijital yüzey bozulmalarıyla birleştiren Across the Line, bütün bu kurgunun temelinde oluşan yeni bir denge ve uyum anlayışını araştırıyor.

Bu birlikteliği ve uyumu var etmek için kendi çizgilerinden çıkıp başkalarının çizgilerine ve kesişim noktalarına temas eden sanatçılar, bilişsel bir yaşam alanı ütopyası yaratmanın ilhamından yola çıkıyor. Dokunabilecekleri nesneler içine yerleştirilen sayısal değerler, elektrik akımı, ışık parçaları, mekanik yapılar ve sesler; kendi geleceğini yaratma ütopyasının ancak kolektif bir bilinçten geldiği ve tek yolunun kavramlar arasındaki çizgilerin esneyip saydamlaşmasından geçtiğini düşünmeye itiyor.

Her bir eser bu ütopyanın etrafında kendi hikayesini anlatarak izleyici ile diyalog kurmaya, onların çizgileri ile kesişmeye ve kendi alanlarının içlerine çekmeye davet ediyor.



# A c r o s s t h e L i n e

**Curatorial Team:** Anthony Rowe / Artistic Lead, Tuğçe Karataş / Exhibition Assistant  
**Text:** Hazal Döleneken

Across the Line Exhibition is a group exhibition of mixed media, installation, coding, lighting, sculpture and mechanic born from the interaction between 12 artists from various creative disciplines, gathered as part of the two-week AltCity Istanbul Residency program held in collaboration between British Council and Digi.logue, led by the U.K.-based digital art collective SquidSoup.

What lies across the line?

Creating artworks out of the trace of interaction between technology, physical objects and various disciplines, the exhibition focuses on the sense of exploration when one goes across the line.

Bringing the experience of Istanbul's chaotic urban texture with physical structures and advanced technologies through concrete installations, mechanical structures and digital surface deformations, Across the Line looks for a new balance and harmony at the heart of this meta-structure.

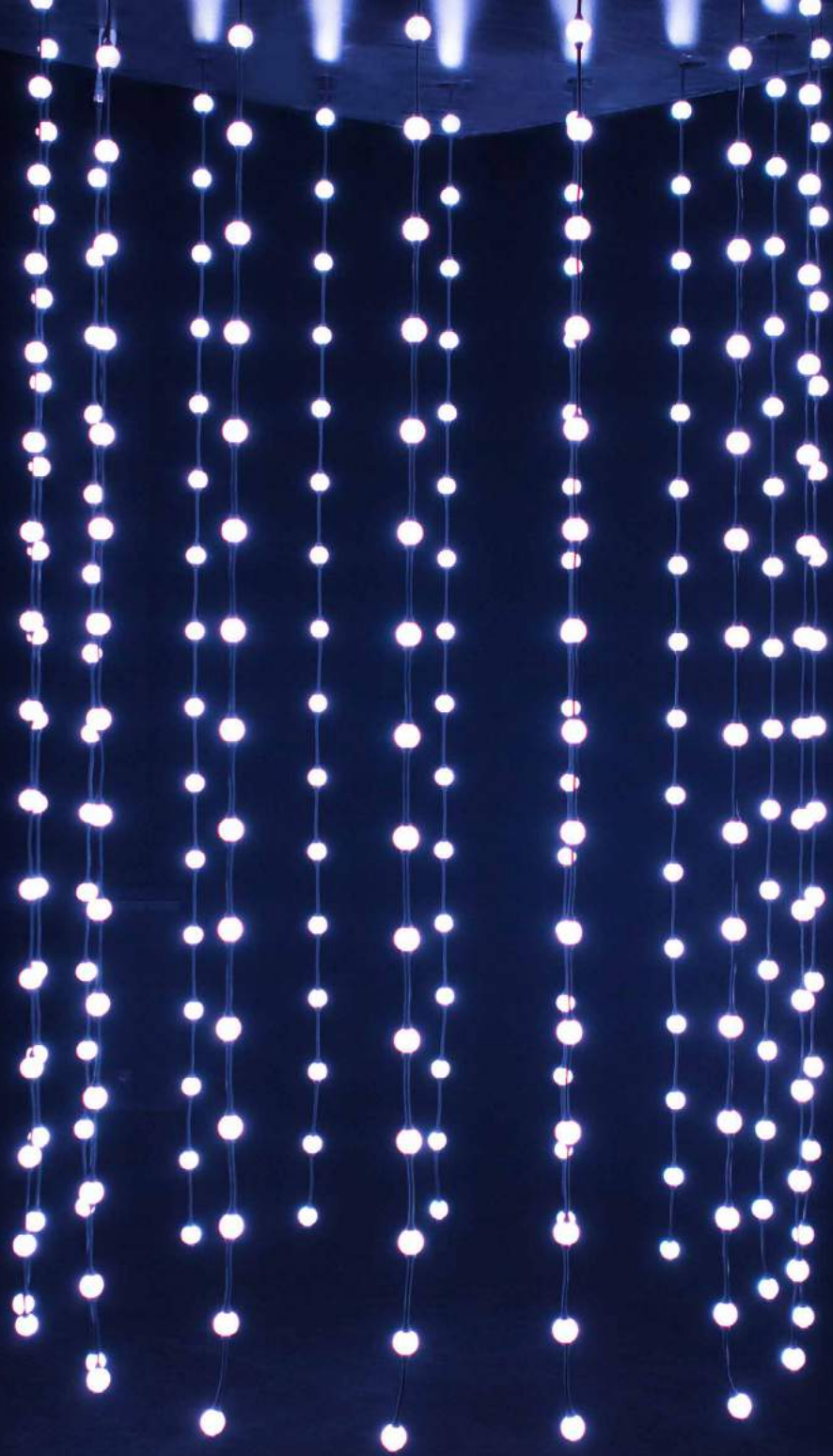
Having gone beyond their lines into others and interacting with each other at meeting points to give birth to this collaboration and harmony, artists are inspired by the creation of a cognitive utopic living space. Numeric values placed in tactile objects, electrical currents, light pieces, mechanical structures and sounds encourage onlookers to ponder that the utopia of creating one's own future is only possible through a collective consciousness and the flexibility and transparency of lines between concepts.

Each work tells its own story in relation to this utopia, continuing to build a dialogue with the visitors, to interact with their lines, and to invite them into their own lines.

i \$ L E R /  
W O R K S

# EQUA- TION.PI

Özcan Saraç  
Mathematical Data Processing

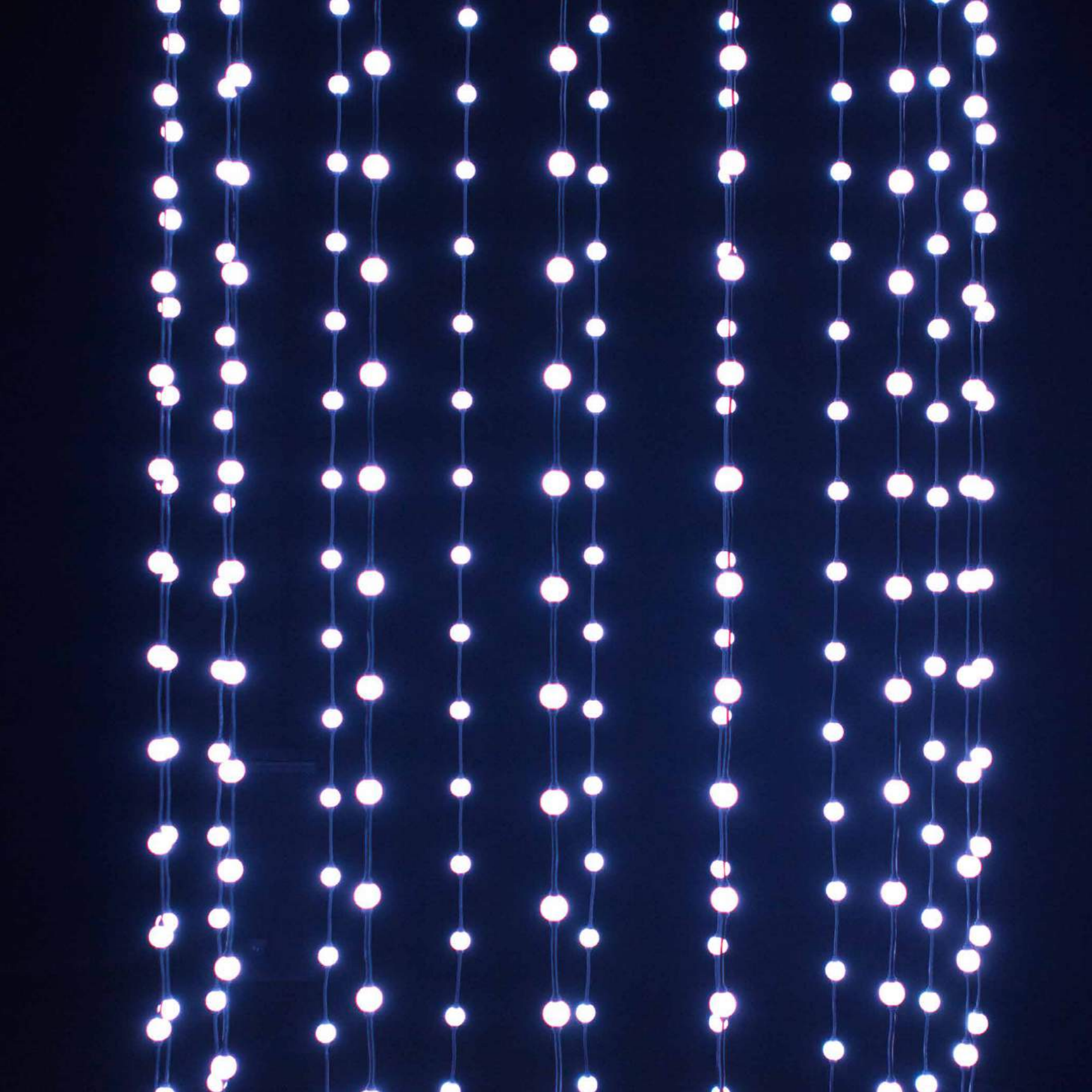


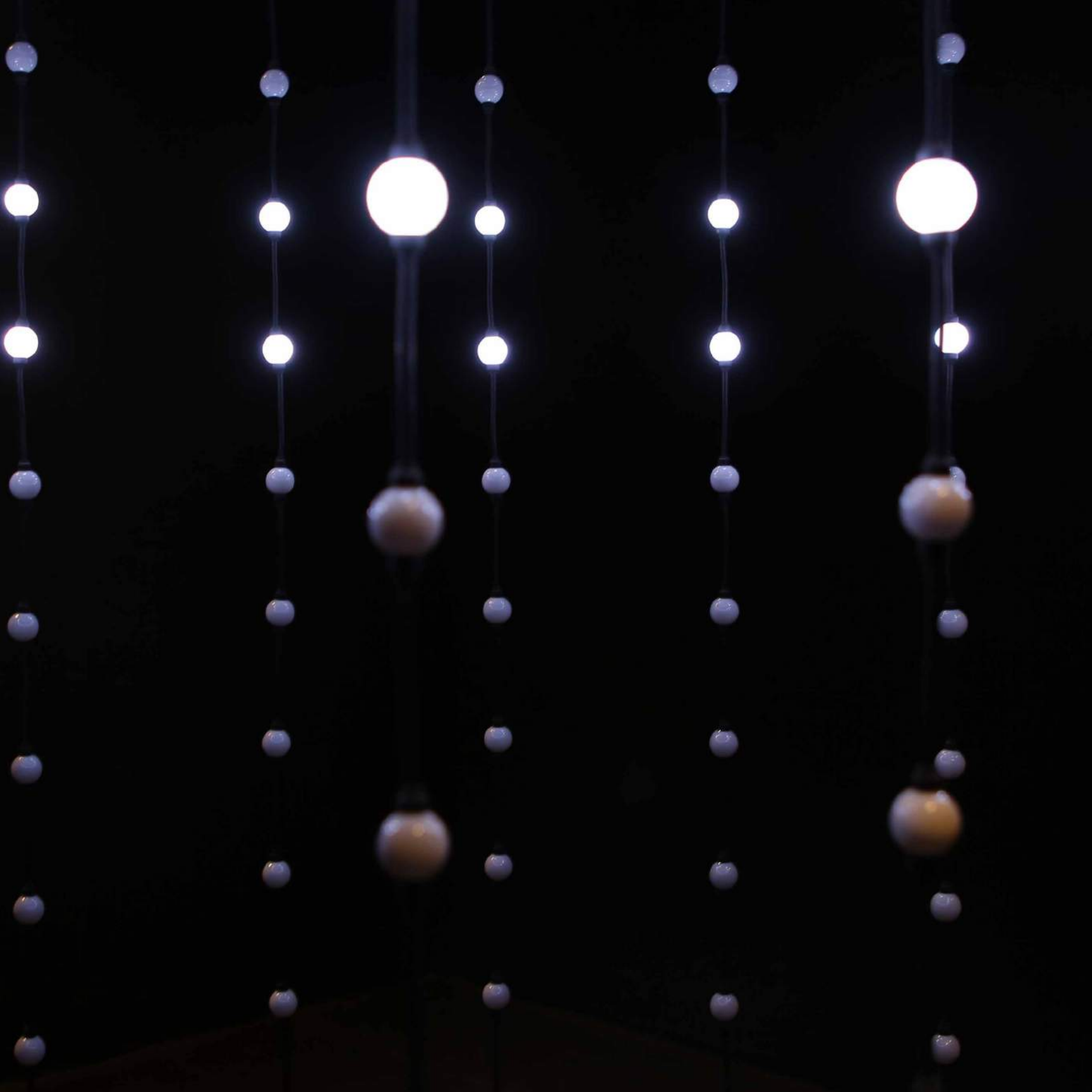


“ Dijital medium ve geleneksel sanat arasında bir fark görmüyorum, bu tamamen yüklenen içeriğe ve bilginin işlenmesine bağlı.”

Özcan Saraç



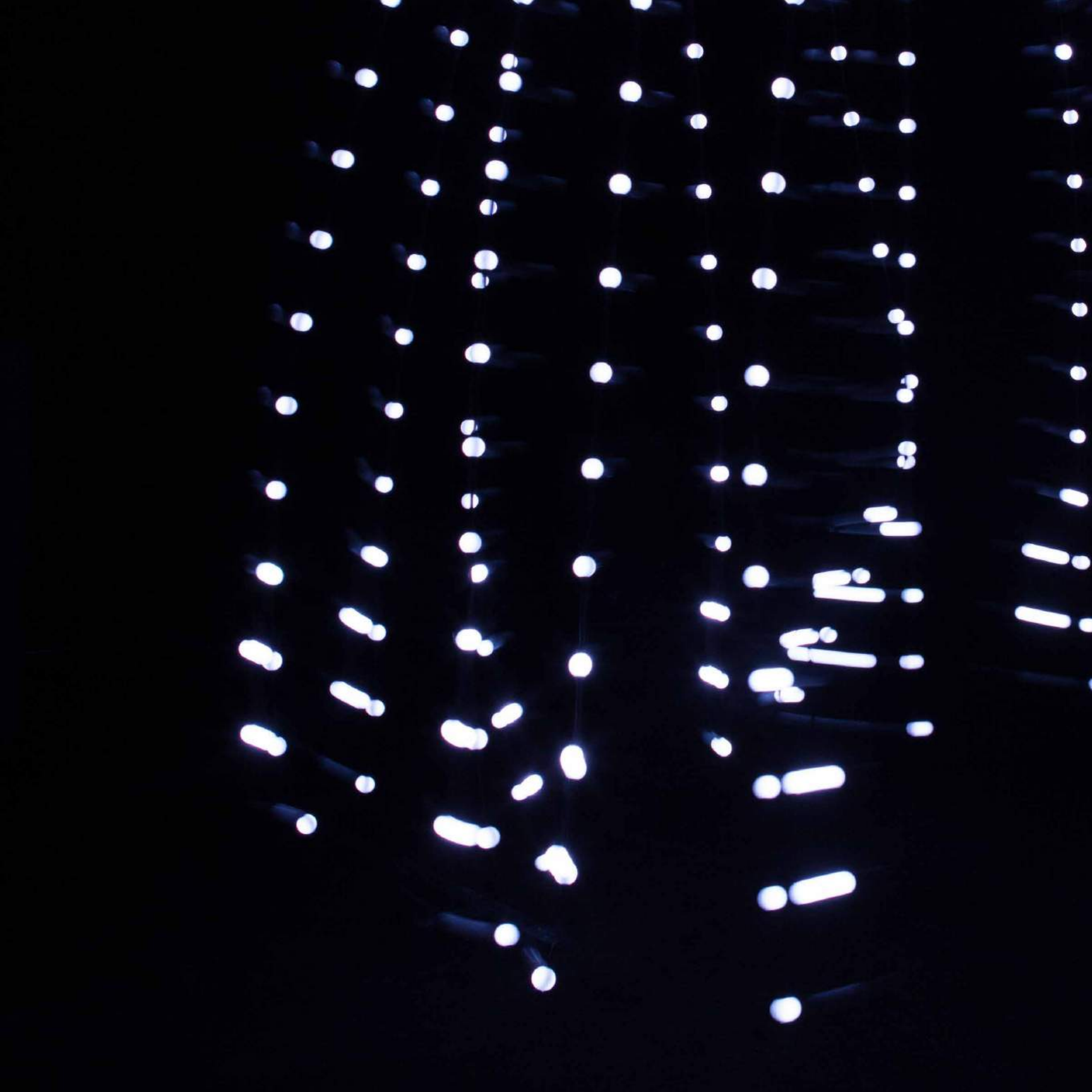


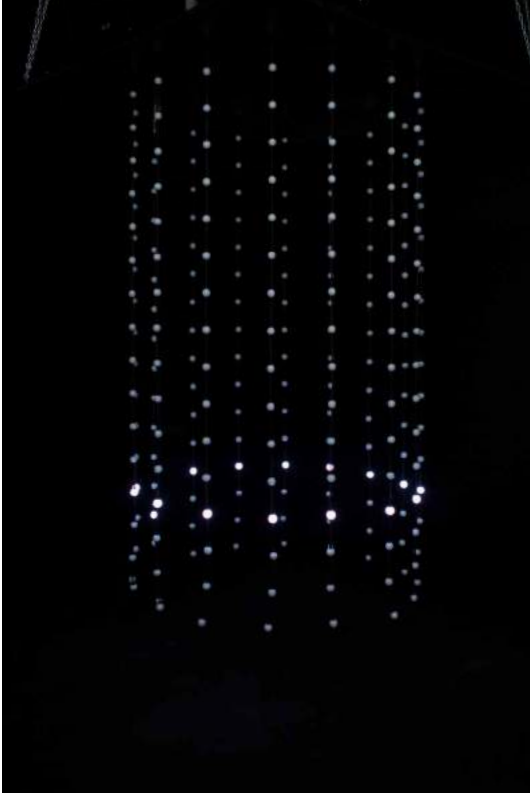




“I don’t think there are many differences between the digital medium and traditional arts. It completely depends on how the artist expresses himself/herself.”

Özcan Saraç





## Equation.Pi

### Mathematical Data Processing

28

Evrendeki tüm yapılar gibi, bulunduğu uzay-zaman yasalarının matematiksel bir denklemi sonucunda oluşmuş biyolojik bir formun (insanın), günümüzde, parçası olduğu sistemden ne denli kopmuş olduğunu görmek, her fiziksel kanunda olduğu gibi, evrimin de tersi olduğuna bir işaret midir? Kendi içinde yarattığı ilüzyonel kavramlar ile insanın, büyük resme çektiği perdeler her geçen gün, bu matematiksel denklemin geçerliliğini yitirmesini andırıyor.

Tüm politik, ekonomik, sosyal, demografik algı, ayrışım, sınıfların yarattığı günümüz var oluş gayretlerinin ötesinde, insanı günümüzde iki ana gruba ayırabiliriz: gelişimsel bilgidен uzaklaşan ve zıt olarak algısal gelişime katkıda bulunan grupların günümüz demokratik oluşumlar içinde ne denli sıkışık bir rol oynamak zorunda kaldığı kaygı verici. Global sorunların ötesinde, insanın günlük var oluşunun sürekli olarak tehlikede olduğu bir döngüde, bilimsel kökenli araştırmalar, insanlık için ne denli büyük bir önem taşıdığını vurgularken, aynı zamanda merkezi kontrol düzeninin sonucu olarak ortaya çıkan negatif kavramların getirdiği tüm evrenin gerçekliğinden kopmuş günümüz aktualitesinin, insanın henüz cevaplarını, nedenlerini, yapısını tam olarak anlayamadığı felsefi sorular için önemli bir araç görevi görüyor.

Etrafımızda bulunan, her gün, her yerde yaşadığımız bu algısal hatalardan ayrılmak ve mantıksal düşüncüyü yoğunlaştırarak içinde bulunduğumuz fiziksel kavramların çok küçükte olsa bir parçası olduğumuz gerçeği ile bağlam kurmak adına, proje, aynı insan gibi, farklı bir formatta yer alan başka irrasyonel denklemin sonucu olan Pi sayısını işliyor.

Pi sayısı, sonu olmayan bir sayı özelliğini taşıması ile, içinde barındırdığı tüm 8 milyar modern insanın numaralandırılmasını ve sınıflandırılmasını andıracak şekilde, pasaport numaraları, telefon numaraları, doğum günü tarihleri, dijital şifreler gibi tüm akla gelebilecek kombinasyonları da içinde barındırması ile, atomik veya evrensel boyutlardaki hesaplarda kullanılması açısından önemli bir role sahip. Proje, MIT tarafından hesaplanan, Pi sayısının ilk 1 milyar rakamını, bilgisayar tarafından işlenmiş veri sinyallerine dönüştürüyor ve bu sinyalleri çemberin çap hesaplanmasında da kullanılan 3.14'lik değeri ile örtüşen enstalasyon boyutları ile Ocean of Lights üzerinde veri işleme görselleşmesi olarak ortaya çıkarıyor. 1'den 9'a kadar, her rakamın adandığı çember ışık katmanları, bilgisayar tarafından adanıldığı veri sinyalini alınca saniyenin beşte biri hızında yanıyor ve Pi sayısı Sine ses dalgalarının hesaplanmasında da kullanılması fikri ile verileri aynı zamanda Sine frekanslarında da işleniyor ve ses olarak veriliyor.

**\* Teknik Kredi: Equation.Pi, Squidsoup'un geliştirdiği donanım ve yazılımları kullanarak oluşturulmuştur.**

---

Is it an implication against evolution to see how a biological form (human), created as a result of the mathematical equation of laws of space and time as all structures in the universe, floats away from the system it is a part of as every physical law would suggest? The curtains drawn over the big picture by the humans with man-made illusory concepts resemble the expiration of this mathematical equation.

Beyond the current effort of survival caused by all political economic, social and demographic perception, categorization and classification, we can separate humans into two main groups: those moving away from developmental knowledge, and those who contribute to perceptual development. It's worrisome to see how limited a role the second group has in today's democratic structures. Beyond global issues, while science-based research emphasizes the great importance of humanity in an age when its daily survival is constantly in danger, it also serves as an important tool for philosophical questions about the actuality unrelated to the reality of the universe, whose answers, reasons and structure are yet understood by humans, brought along by negative concepts emanating from the central control system.

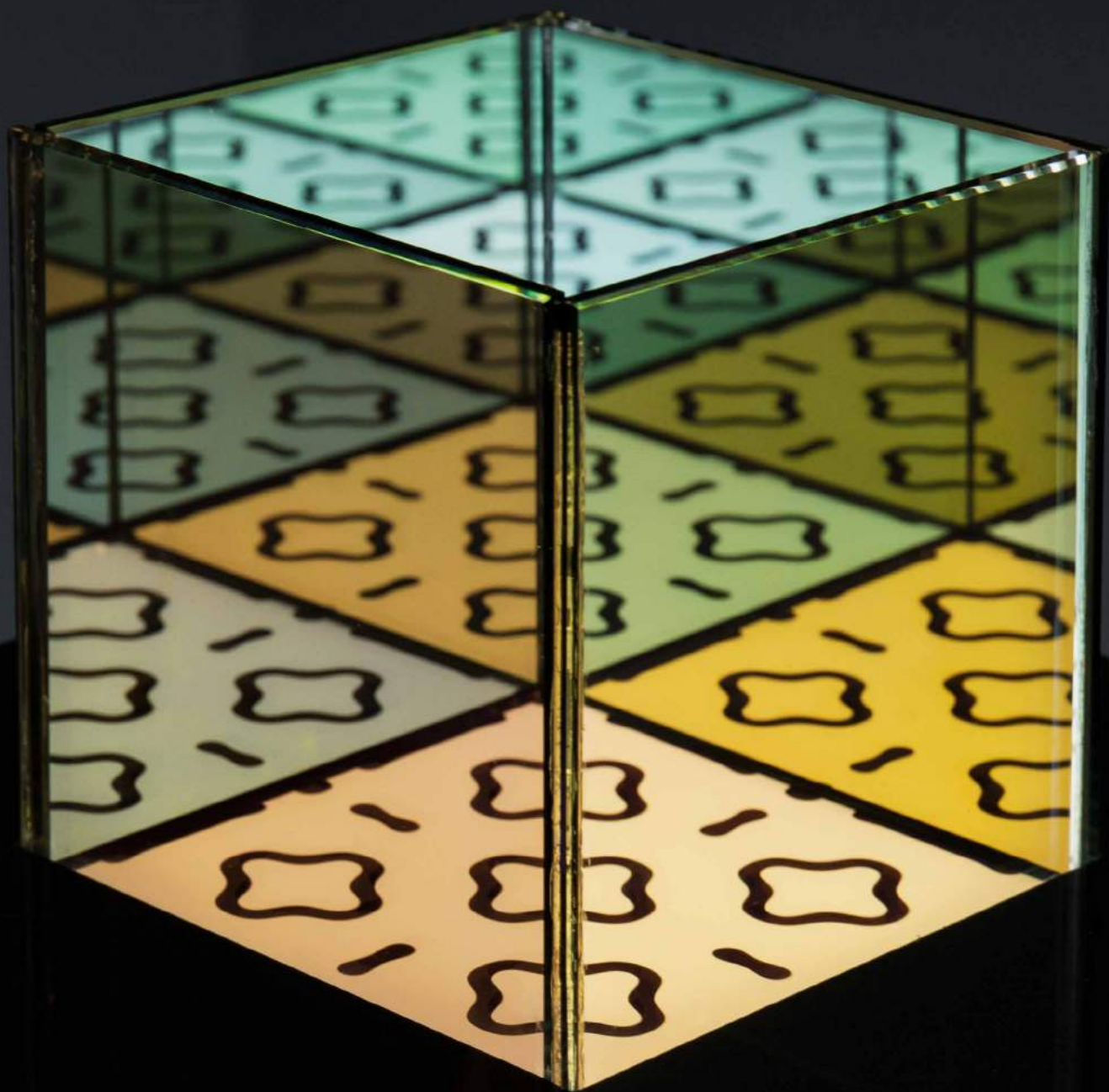
In order to distance ourselves from these daily perceptual mistakes that surround us and to make our peace with the reality that even if small, we're a part of the physical concept we live in through rationality, the project processes the pi number that, not unlike humans, result from another irrational equation.

Being an endless number, pi undertakes an important role for calculations on an atomic or universal scale based on the fact that it comprises all rational combinations (passport numbers, phone numbers, birth dates, digital passwords, etc.), resembling the numeration and categorization of 8 billion modern people. The project turns the first 1 billion digits of pi as calculated by MIT into computer-processed data signals, and transform these signals into data process, mapping on to the Oceans of Lights\* with installation scales overlapping with the 3.14 value used in the calculation of a circle's circumference. Spherical light layers dedicated to every digit between 1 and 9 receives the computer-processed data signal, and are turned on for the one-fifth of a second. All the while, with the idea to use pi to calculate sine sound waves, the data is also processed into sine frequencies and transformed into sound, also triggered by the data processing.

**\* Technical Credit: Equation.Pi was built using hardware and software developed by Squidsoup.**

ORGA-  
NIC  
GEOMETRY

Kerim DüNDAR  
Visual Installation







“Teknik dil olarak algoritmanın ve yeni hammadde olarak verinin kullanılmasıyla, dijital güç daha önce hiç akıl edilmemiş, hayalin ötesinde şeyleri başarmanın yolunu açıyor.”

Kerim Dünder







“In the technical language of algorithm and using data as the new raw material, digital power paves the way to achieve unprecedented things beyond imagination.”

Kerim Dündar







## Organic Geometry Visual Installation

40

Bu çalışmada; doğadan ödünç alınan 'cellular automata' algoritmasının sanatsal yönetimi ile mimari karolar tasarlanmıştır. Kurulan ayna düzeneği ile bu karolardan oluşan sonsuz uzamın illüzyonu izleyiciye sunulmuştur. Bu çalışma bir biyomimikri örneğidir ve doğanın zaman onaylı 4,5 milyar yıllık tecrübesinden estetik açıdan nasıl yararlanılabileceği sorusuna mimari bir yaklaşım sunmaktadır.

Çağımızın teknik dili algoritmadır ve süreç-odaklıdır. Süreç-odaklı algoritmik tasarım; sanatçıya doğanın büyüyen formlarını yönetebilmesi yolunu açmıştır. Dijital sanatın geldiği aşama, binlerce yıldır değişmeden gelmiş olan "doğadan esinlenme" pratiğinin bir adım önüne geçmiş ve sanatçıya "doğadan yöntem ödünç alma" olanağını sunmuştur. Bu çalışma bu cömert hediyein bir yansımasıdır.

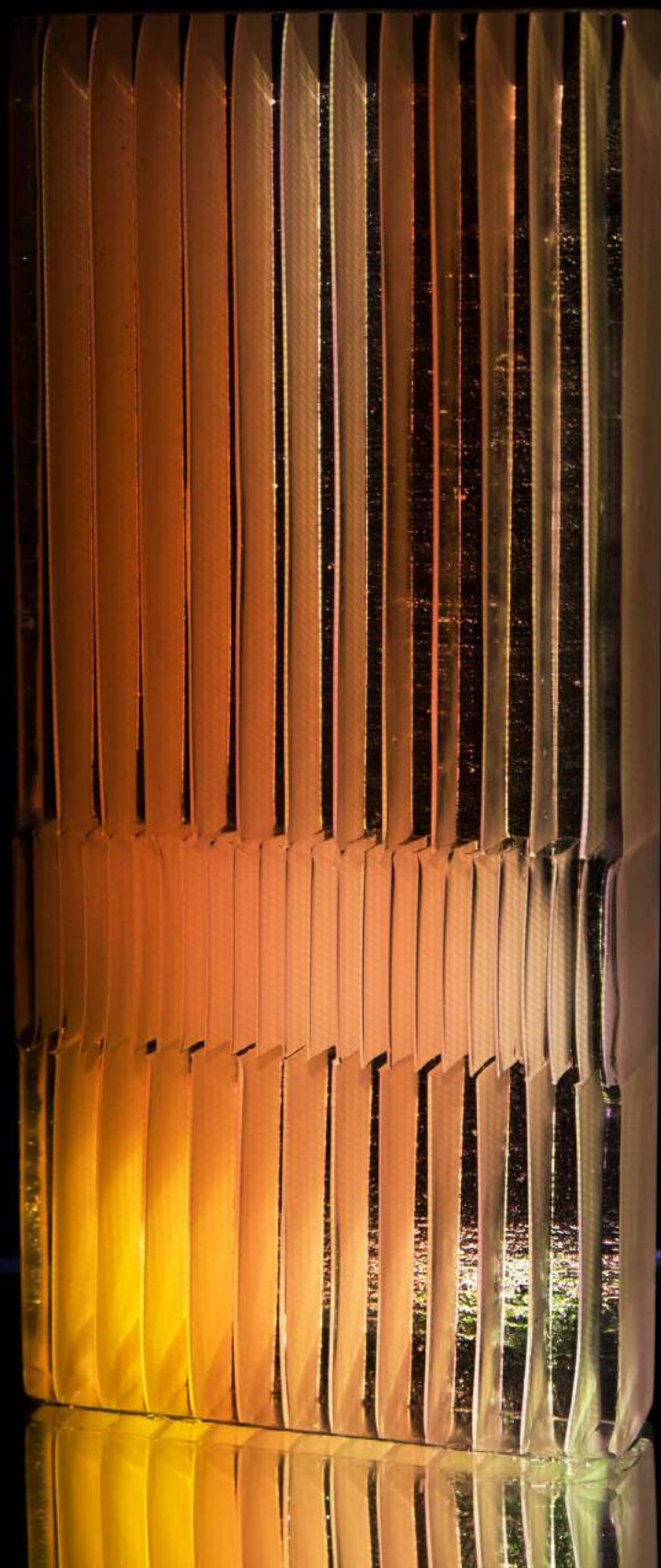
---

In this work; architectural tiles are designed with the art-direction of cellular automata algorithm borrowed from nature. The installation of mirrors create the illusion of an endless plane-scape, i.e. an infinite space. This work is an example of biomimicry, and offers an approach to the question of how we can aesthetically benefit from nature's time-tested 4.5 billion years of experience.

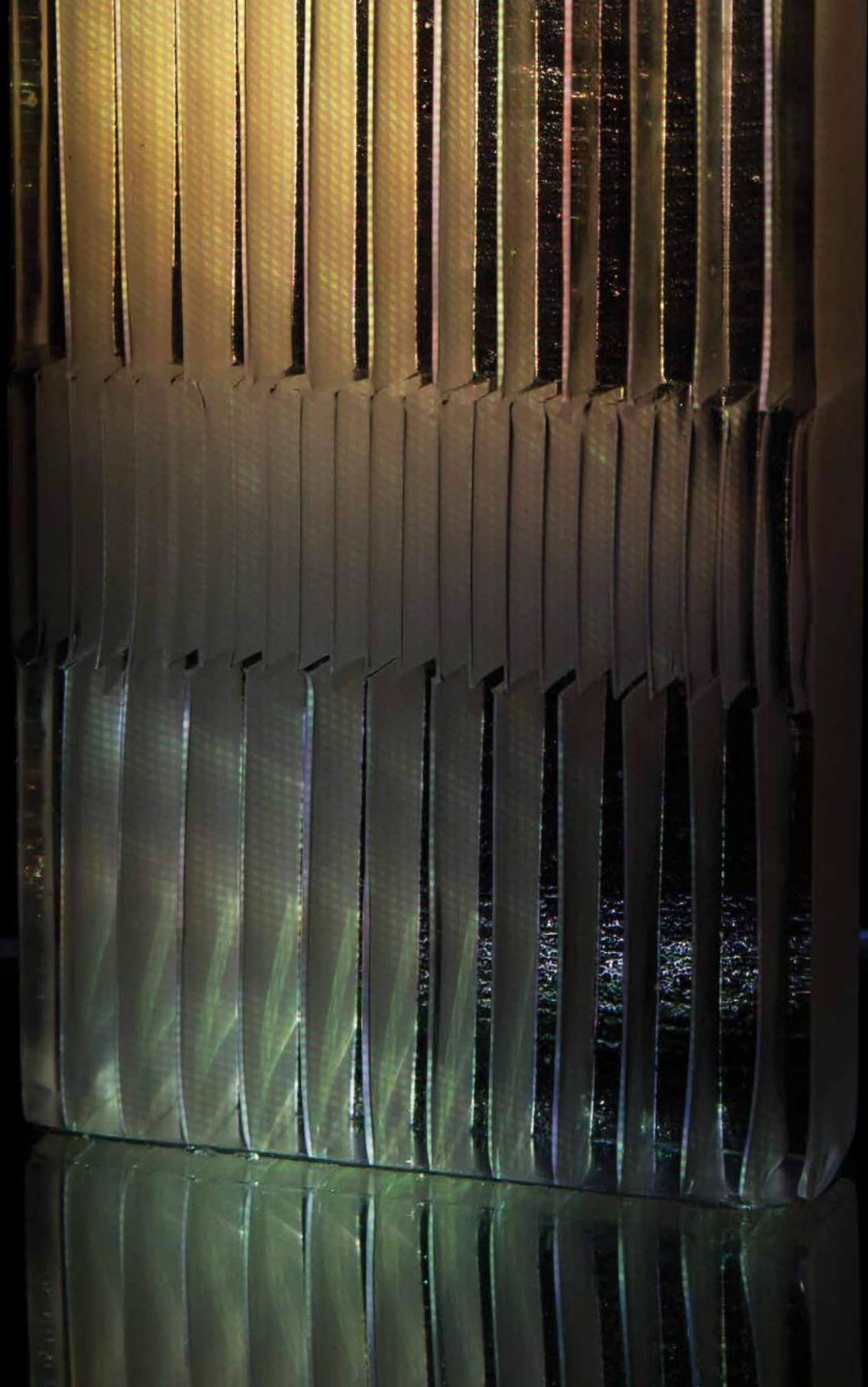
Algorithm is the technical language of the current age, and it is process-oriented. Process-oriented algorithmic design opens possibilities for artists to manage growing forms of nature. The current phase of digital design allows artists to "borrow methods from nature," moving beyond being "inspired by nature" - a practice that hasn't changed for thousands of years. This work is a reflection of this generous offer.

# NIGHT WALK

Gülfidan Özmen - Zeynep Budak  
Light and Reflection







“ Dijital sanat hem interaktif olması hem de sanatçıyla izleyici arasındaki bağı daha hızlı kurulabilmesi açısından pek çok alana hitap ediyor. Işık ve ses gibi pek çok branşı da bünyesinde barındırdığı için izleyiciye daha yakın buluyorum.”

Gülfidan Özmen

“ Bir sürü şehir gördüm. Genel olarak metropoller hayatımı etkilemiştir, belki de bu teknolojiyi görmek etkilemiştir. Ya da hiç teknolojik bir şey olmasına gerek yok şehrin kendisi etkilemiştir. Ama bunu İstanbul’a indirgeyemiyorum.”

Zeynep Budak





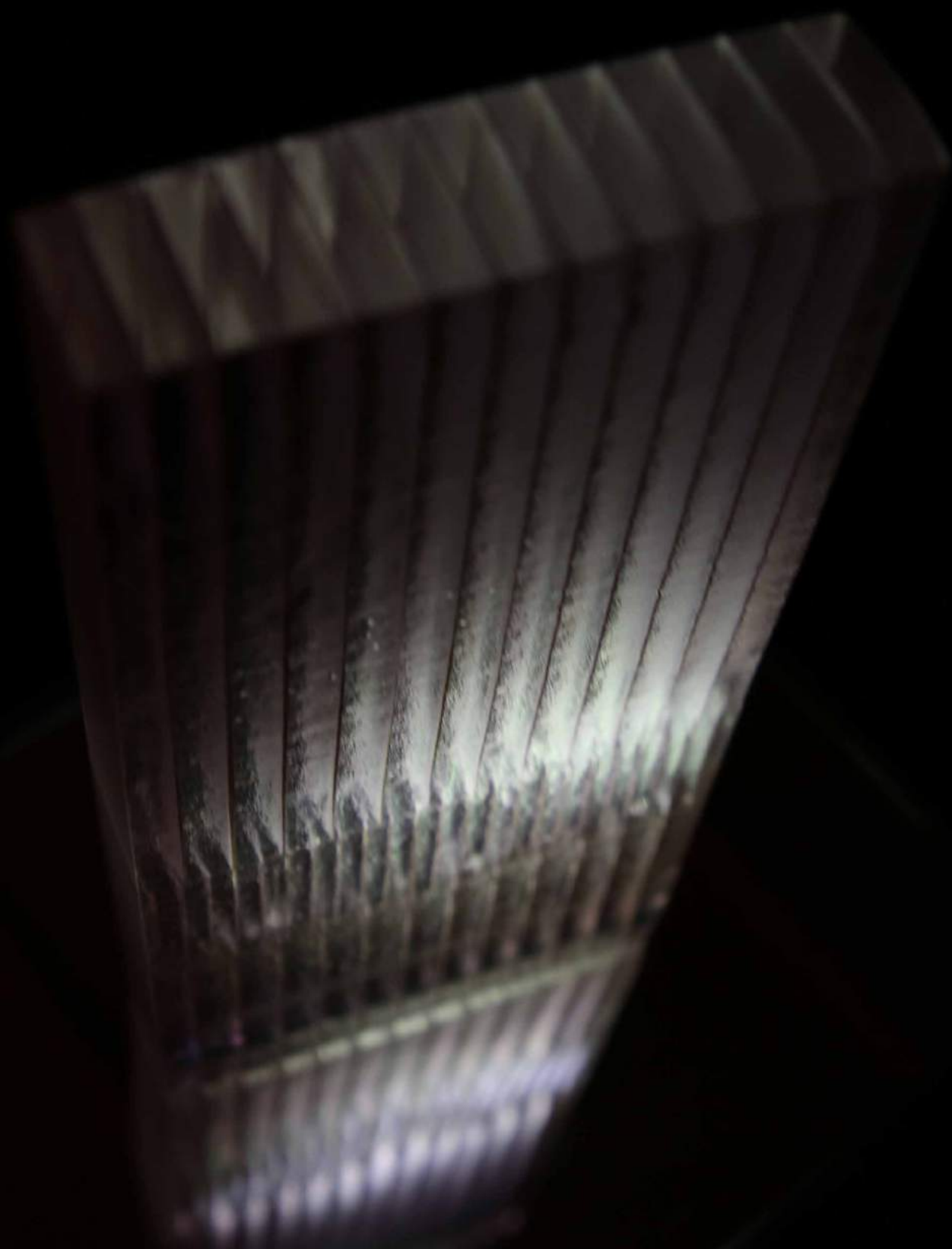


“ Digital art caters to many areas. It’s interactive, builds a faster relationship between the artist and the onlooker, and comprises various elements such as light and sound. That’s why I find it more closer to the audience.”

Gülfidan Özmen

“ I’ve been to many cities, and in general, metropolises have always influenced me. Maybe it’s just seeing the technology or the city itself. But I can’t limit this feeling to Istanbul.”

Zeynep Budak





## Night Walk Light and Reflection

52

Yaşadığımız şehir İstanbul, pek çok metropolde olduğu gibi bizi de doğadan koparıyor. Farkında olmasak da tabiata ait çok değerli birşey hala hayatımızda, ışık. Işık olmadan varlığımızı, döngüsel ritüellerimizi sürdürmemiz mümkün değil. Bir metropolde ışık, tabiattaki gibi sadece güneşle sınırlı değil. Binalarımızı, sokaklarımızı ve yaşamımızın her anını gece gündüz her daim aydınlatıyoruz.

Night Walk isimli eser şehrin geceyle olan ilişkisini bir metropolün akla en çabuk gelen; binalar, yansımalar ve ışık simgeleri üzerinden irdeliyor. Bir mimarın ve bir cam sanatçısının ortak bakış açısıyla...



---

As in many other metropolises, Istanbul, the city we live in, snatches us away from nature. Although we may be unaware towards it, we still have one natural thing that is very precious – the light. Without light, it's impossible for us to maintain our existence and cyclical rituals. In a metropolis, the light is not limited to the sun as it is in nature. We continuously illuminate our buildings, streets and every moment of our lives.

In her work “Night Walk,” the artist examines the relationship between the city and the light through images of buildings, reflections and light symbols – the elements most frequently found in metropolises. A shared perspective of an architect and a glass artist.

# S P I R A L

Bilal Yılmaz  
Audio/Visual Installation





“İstanbulda yaşıyan bir sanatçı olmak, yaratıcı üretim sürecinde aradığın her türlü malzemeye ve imkana ulaşabilmek aynı zamanda yer altı ekonomisi ve ilişkileriyle kaotik bir şehirde var olmak demek.”

Bilal Yılmaz







“Being an artist based in Istanbul means being able to find all kinds of materials you are looking for during the creative process and working in a chaotic environment that enables you to create new things within an underground economy and relations.”

Bilal Yılmaz





## Spiral Lighting Installation

64

Bir çocukluk hevesi – her çocuğun bir parça ip ya da kabloyla havada spiraller çizdiği dönem. Çocukluğumuzun yaratıcı dünyasında hepimizin bulduğu basit bir heyecan bu. “Spiral” her yaştan insanı çocukluk deneyimlerimizin sadeliği ve yaratıcılığını paylaşmaya teşvik eden büyük ölçekli bir ışık enstalasyonu.



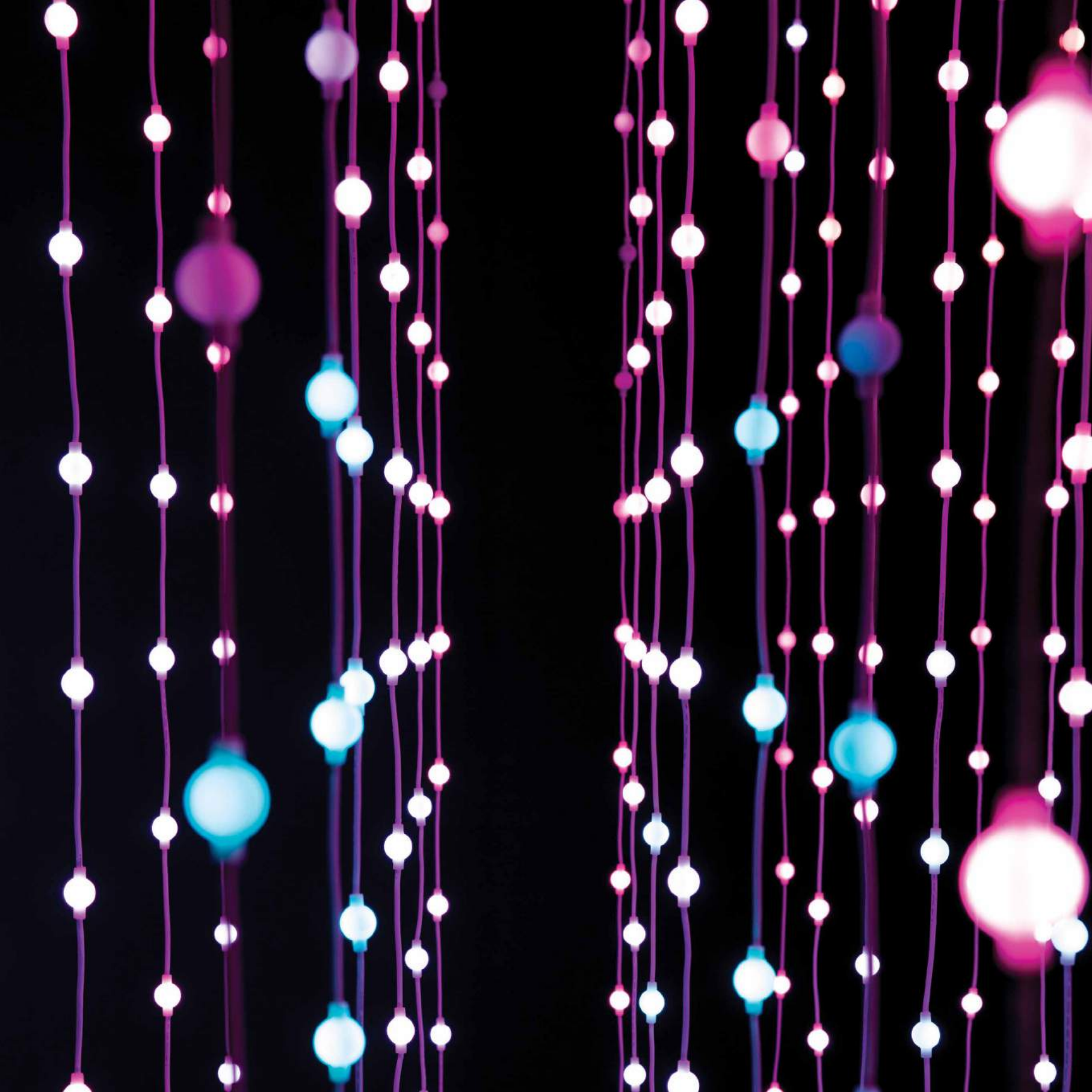


Childhood enthusiasm, in a period of life every children make spirals in the air with a piece of rope or cable. It is such a simple excitement that we all found with our childhood creativity. Spiral is a big scale lighting installation trying to encourage people in all age to share simplicity and creativity of our childhood experiences.

# IN CON- VERSA- TION

Squidsoup in collaboration with Betül Aksu

Recorded Conversation, LEDs, Electronics, Speakers, Software







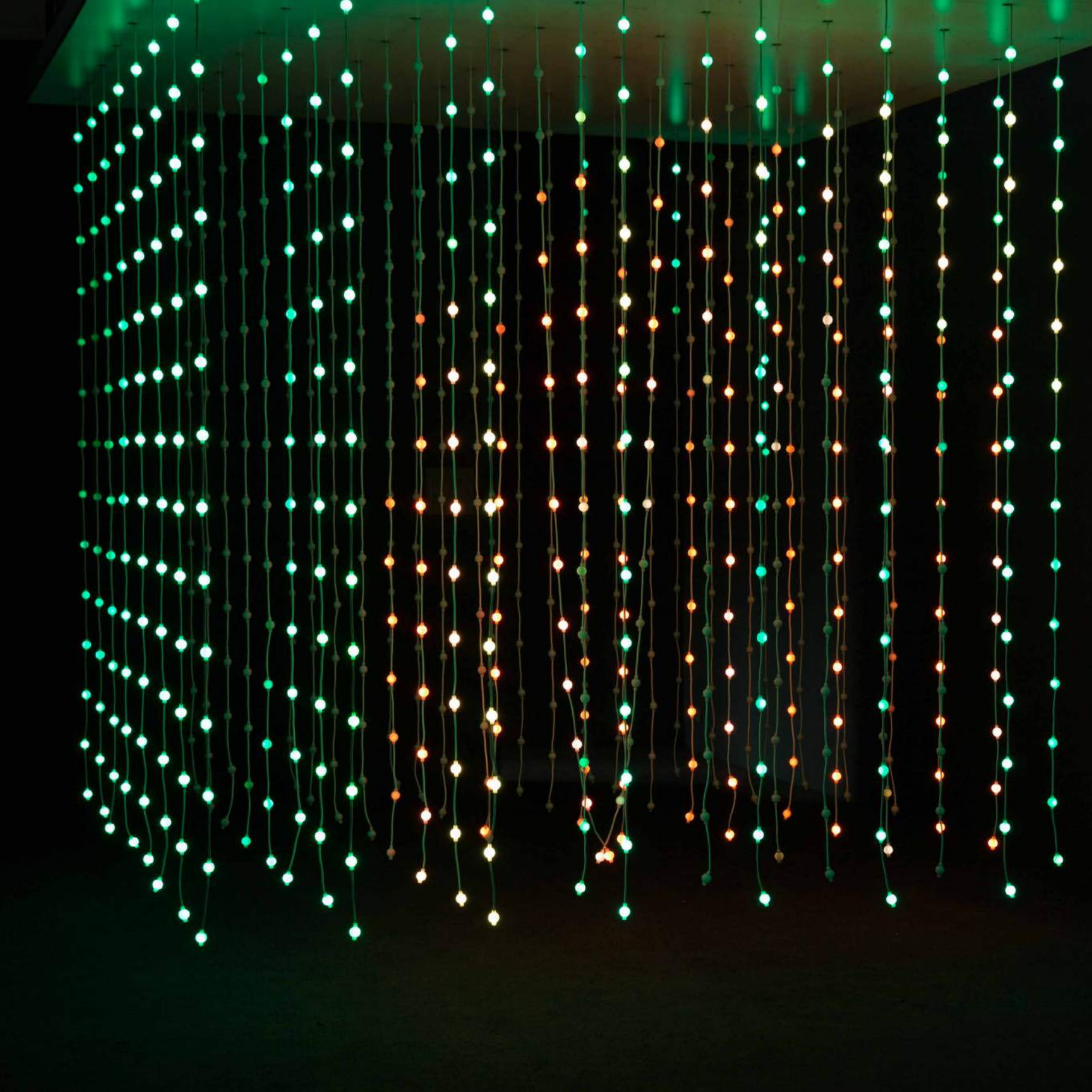
“İstanbul’da geçirdiğimiz süre boyunca dahil olma, mevcudiyet, yanıt verebilme ve algı gibi kavramları ve bizim de işlerimizin temelinde yer alan dijital medyanın ve verinin fiziksel alanı arttırmak için nasıl kullanılabileceğini inceleyip tartıştık.”

Squidsoup

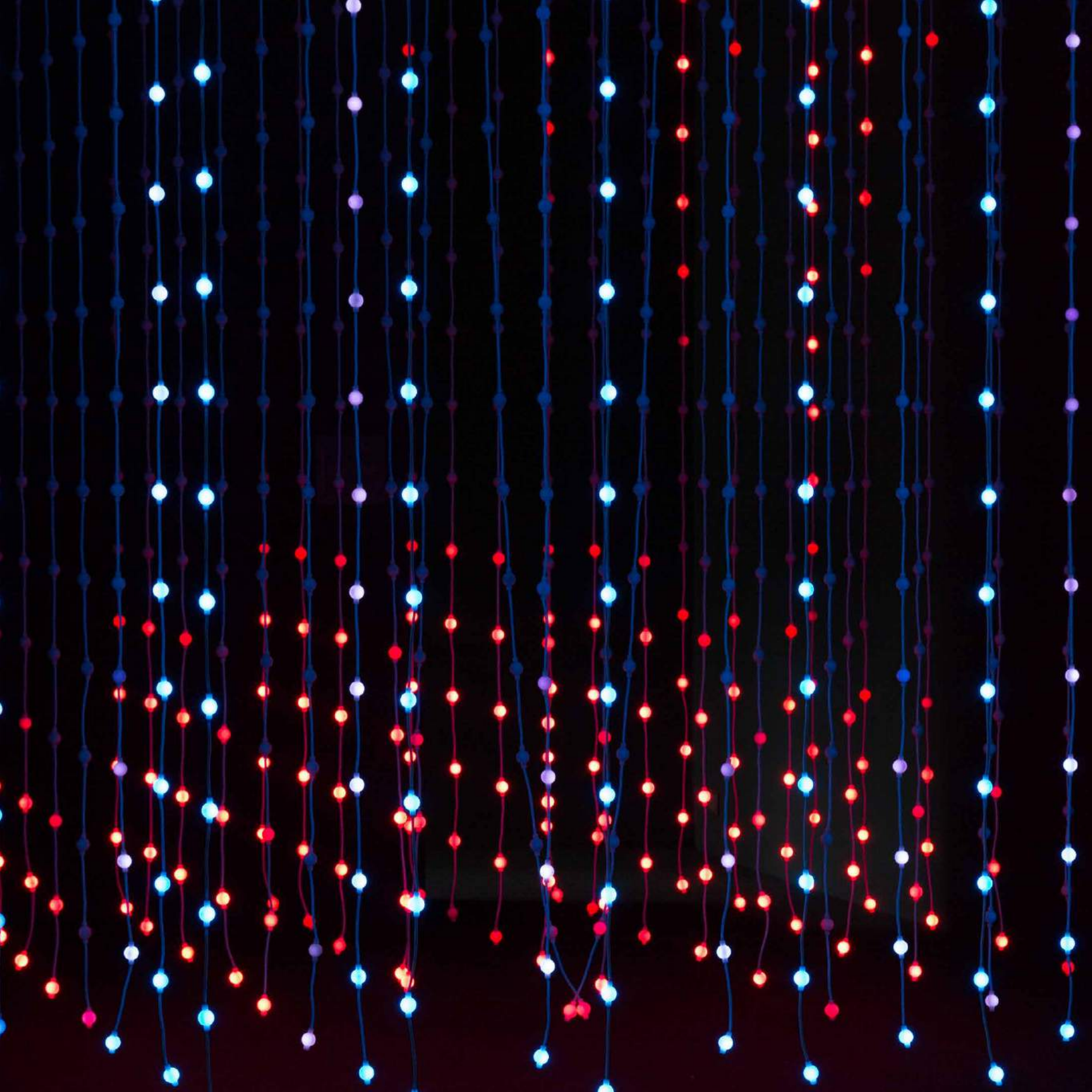
“Dijital mediumlarda olasılıklar daha fazla. Geleneksel mediumlarda yapılan, üretilen işlere nazaran dijitalde çok daha fazla seçenek var ve bu durumda üretilebilecek daha fazla ihtimal ortaya çıkıyor. Bu da tabii çeşitliliği artırıyor, herkesin kendini daha rahat ifade etmesini sağlıyor.”

Betül Aksu









“ During our stay, we probed and discussed notions of immersion, presence, responsiveness and perception, and how digital media and data can be used as an overlay to augment physical space - themes that are at the core of our own work.”

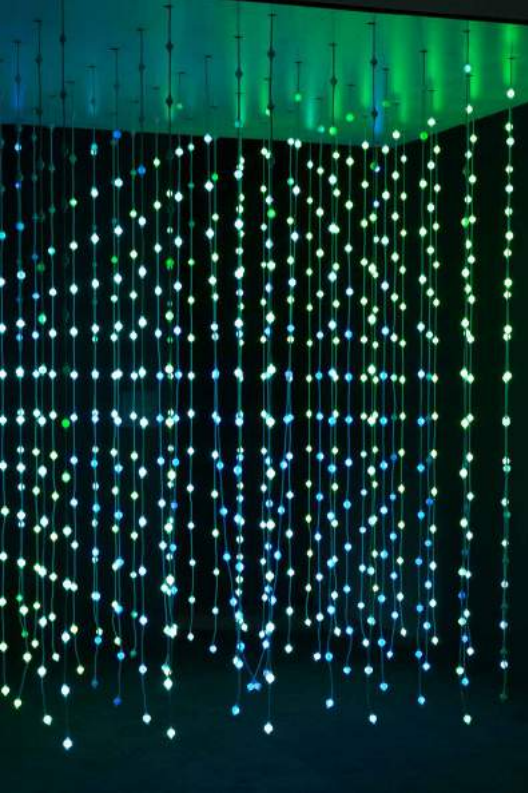
Squidsoup

“ Digital art offers the audience a new perspective. The audience becomes more than just a perceptive onlooker, and takes on a more participatory role.”

Betül Aksu







## In Conversation

Recorded Conversation, LEDs,  
Electronics, Speakers, Software

76

In Conversation, izleyicileri İstanbul şehrinde yürüyüş yapmaya davet eden bir ışık ve ses yerleştirmesidir. Yerleştirme, sanatçının arkadaşları ile yaptığı konuşmaları, akabinde devam eden şehir gürültüsü ve farklı mahallelerdeki duyulamayan sesler ile birlikte tasvir eder. In Conversation, izleyicileri sarmal bir deneyim yaşamaya davet eder; izleyiciler yerleştirmeye uzaktan bakabilir, içine girebilir ve hareket halindeyken çevrelerinde oluşan seslere kulak kabartabilirler. Yerleştirmenin tasvir ettiği anlatı, kentsel nezhleştirmenin bir sonucu olarak ortaya çıkan yabancılaşmaya tanıklık eden üç aşamalı bir hikayedir. Yerleştirmeyi oluşturan fikir, sanatçının yedi yıl aradan sonra İstanbul'u ziyaret etmesinin ardından ülkedeki kültürel ve politik değişimi şehrin her köşesinde, arkadaş konuşmalarında dahil, hissetmesi ile ortaya çıktı. Betül bu konuşmaları kayıt altına aldı ve Processing yazılımı ile diyalog unsurlarını imgelere dönüştürdü. Bir sonraki aşamada Squidsoup'un Ocean of Light yazılımı ve sarmal ışık teknolojisi kullanılarak, imgelerdeki diyalogların her pikseli birer ışığa dönüştürüldü. Yerleştirme, ışıkla eş zamanlı ilerleyen ve kaydedilmiş konuşmalardan oluşan ses manzarası ile tamamlandı.

---

in Conversation is a light and sound installation that invites spectators to walk around the city of İstanbul through the playful element of light. The installation represents recorded conversations of the artist and her friends, combined with the city noise and unhearable vocals from various neighbourhoods. in Conversation invites spectators for an immersive experience, to stay far, to come closer, and to have a listen to what is being spoken around when they are on the move. The narrative behind the installation is a 3-phase story witnessing estrangement as a result of gentrification. The idea came from the artist's visit to İstanbul after seven years, facing the cultural and political change in every bits of the city, including her conversations with old friends. Betül recorded these conversations and transformed them into images using Processing software. Using Squidsoup's Ocean of Light software and immersive light technology, every pixel of the conversational unit is transformed into light. The installation is completed with a soundscape compiled from the recorded conversations, simultaneously progressing with the lights.

# RESPON- SIVE BLOOM #1

Squidsoup (Anthony Rowe, Liam Birtles, Chris  
Bennewith, Ollie Bown, Sam Fergusson)

Bespoke Electronics

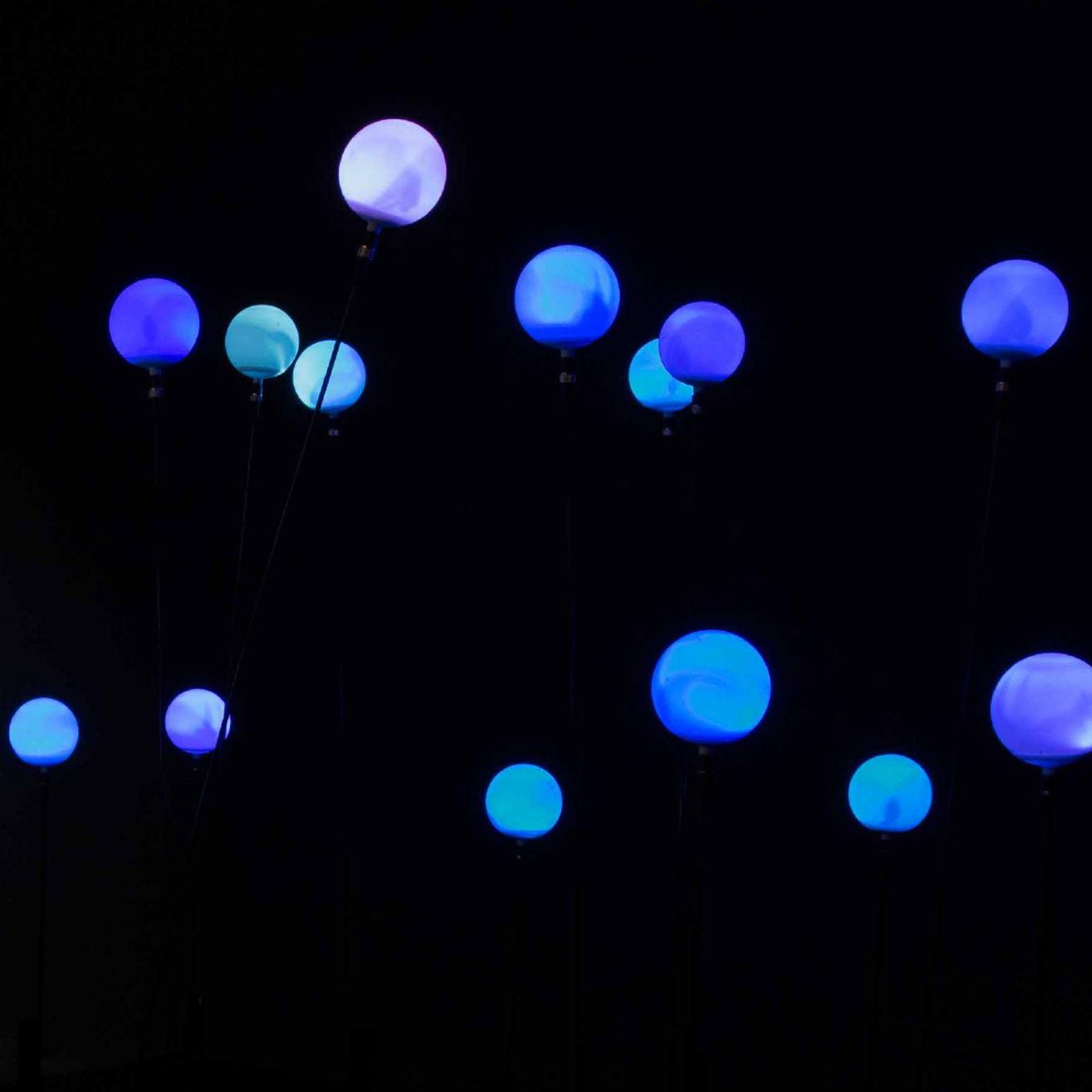




“Unutulmaz bir deneyimdi ve AltCity İstanbul’un bir parçası olduğumuz için gururluyuz. Umarız sunduğumuz işleri ilgi çekici ve ilham verici bulursunuz. Bu serginin Türkiye’de dijital sanata duyulan ve gün geçtikçe büyüyen heyecana katkıda bulması en büyük dileğimiz.”

Squidsoup

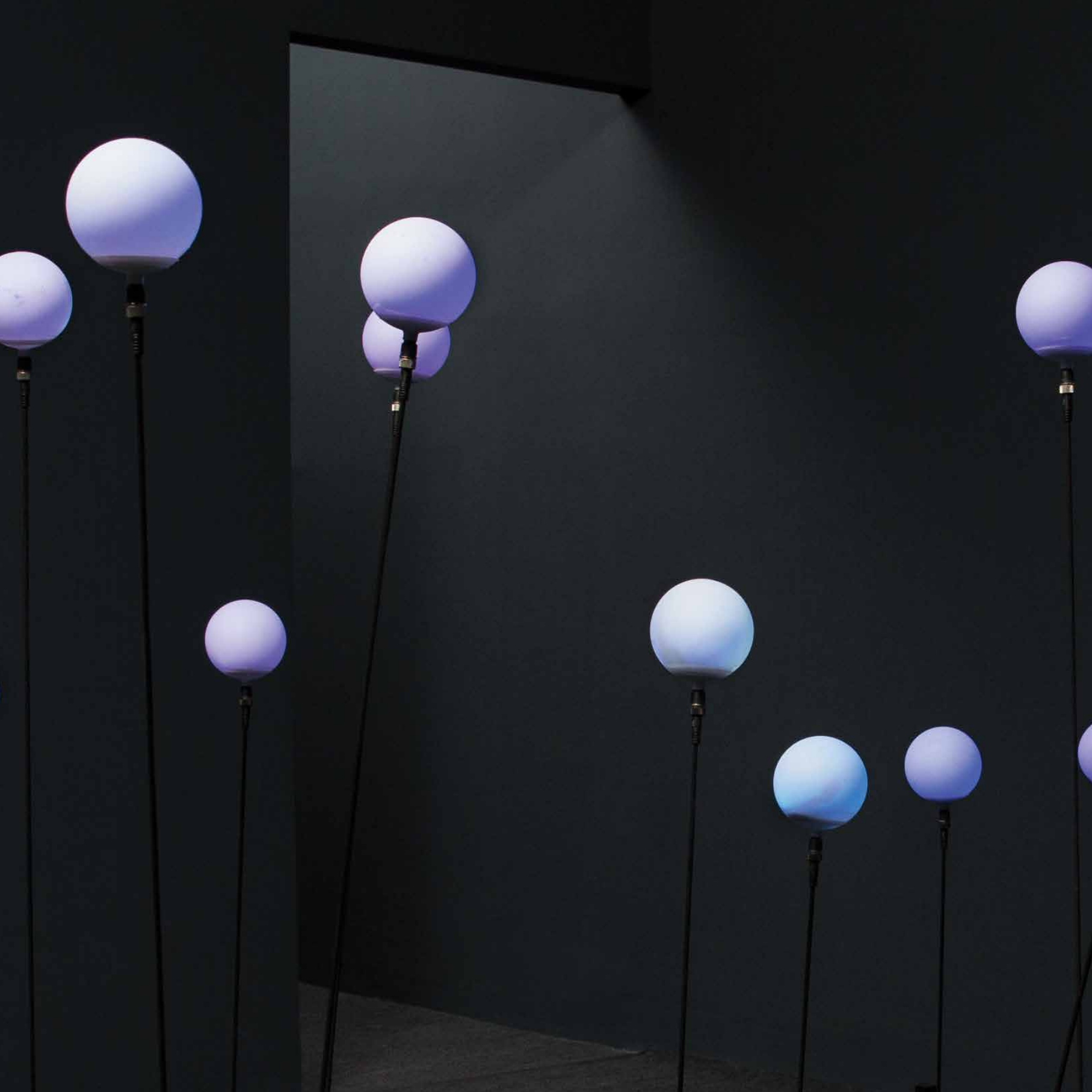






“ It was for us a hugely memorable experience, and we were honoured to be a part of AltCity Istanbul. We hope you find the work interesting and inspiring, and that the exhibition will contribute to the growing excitement surrounding digital art in Turkey.”

Squidsoup





## Responsive Bloom #1

Bespoke Electronics

88

“Bloom” projesi her biri Wi-Fi etkileşimli işlemciye, GPS’e, ivmeölçere, LED’lere ve hoparlöre sahip yaklaşık bin küresel birimden oluşuyor. Bulundukları konumun farkında olan bu birimler etrafı dinleyebiliyor, yanıt verebiliyor, iletişim kurabiliyor ve ses ve ışık yayabiliyor. Birlikte bu üniteler birbirine bağlı seslerin uyumu ile uzaysal, görsel ve işitsel bir senfoni; kısaca bir Nesnelerin İnterneti senfonisi sunuyor. “Bloom” boşlukta dalgalanan enerji dalgalarını görselleştiriyor; bir uyum içinde hareket eden ışık modelleri ile ambiyansta değişiklikler yaratarak fiziksel alana arttırılmışlık hissi kazandırıyor. Burada 24 ünitelik bir küme sergilenmektedir ve her bir ünite harekete karşı duyarlıdır. Lütfen dikkatli yaklaşınız.

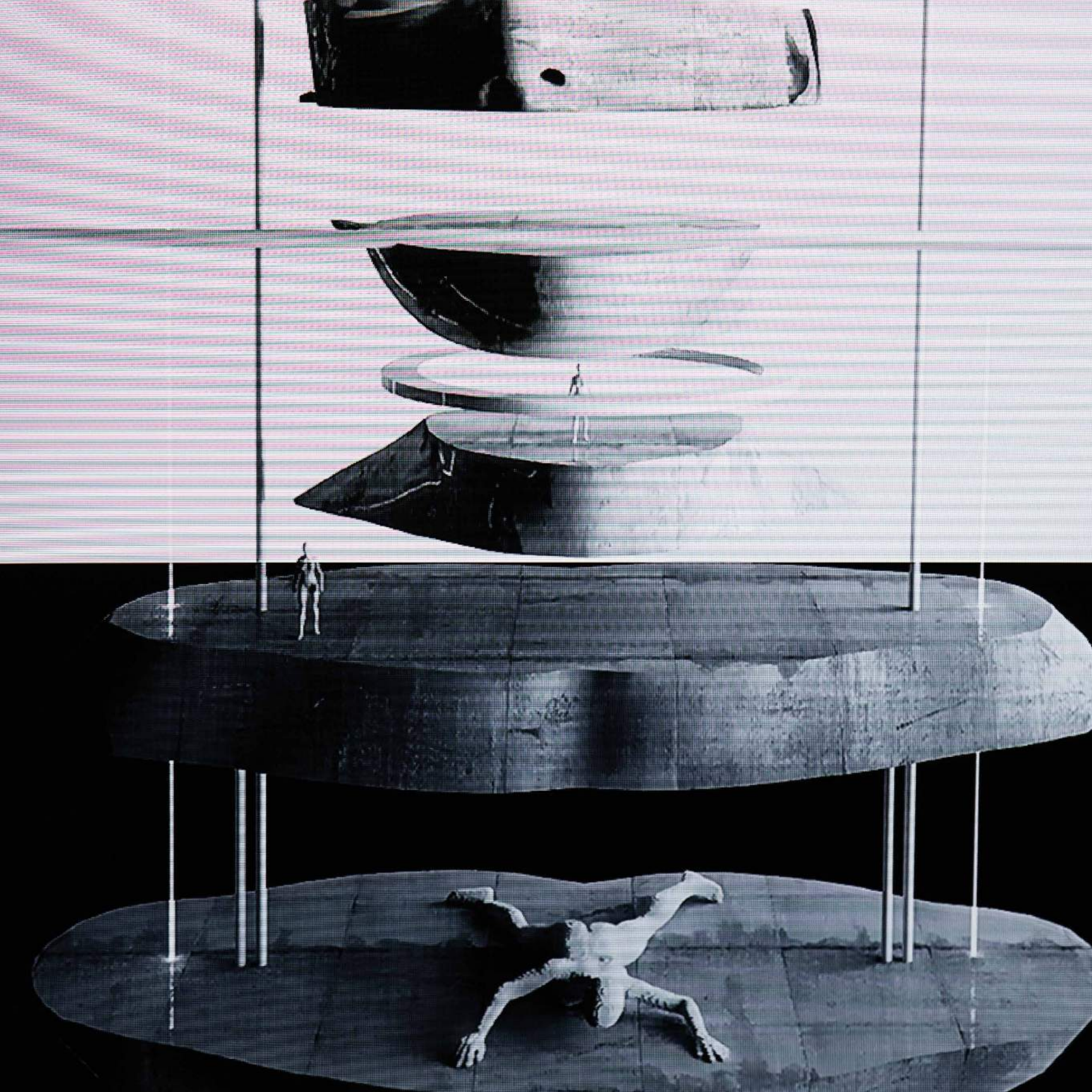
---

The 'Bloom' project consists of up to 1,000 individual spherical units, each comprising a wi-fi enabled processor, GPS, accelerometer, LEDs and speaker. The units know where they are, they can listen, respond and communicate, and emit sound and light. Together, they form a spatialised audiovisual symphony of synchronised and connected voices – a symphony made of the Internet of Things. Blooms visualise waves of energy flowing across the space; acting in synchronicity, creating changes in ambience, choreographed patterns of light enveloping and augmenting physical space. The version on display is a small cluster of 24 Blooms, each one responsive to movement. Please handle with care.

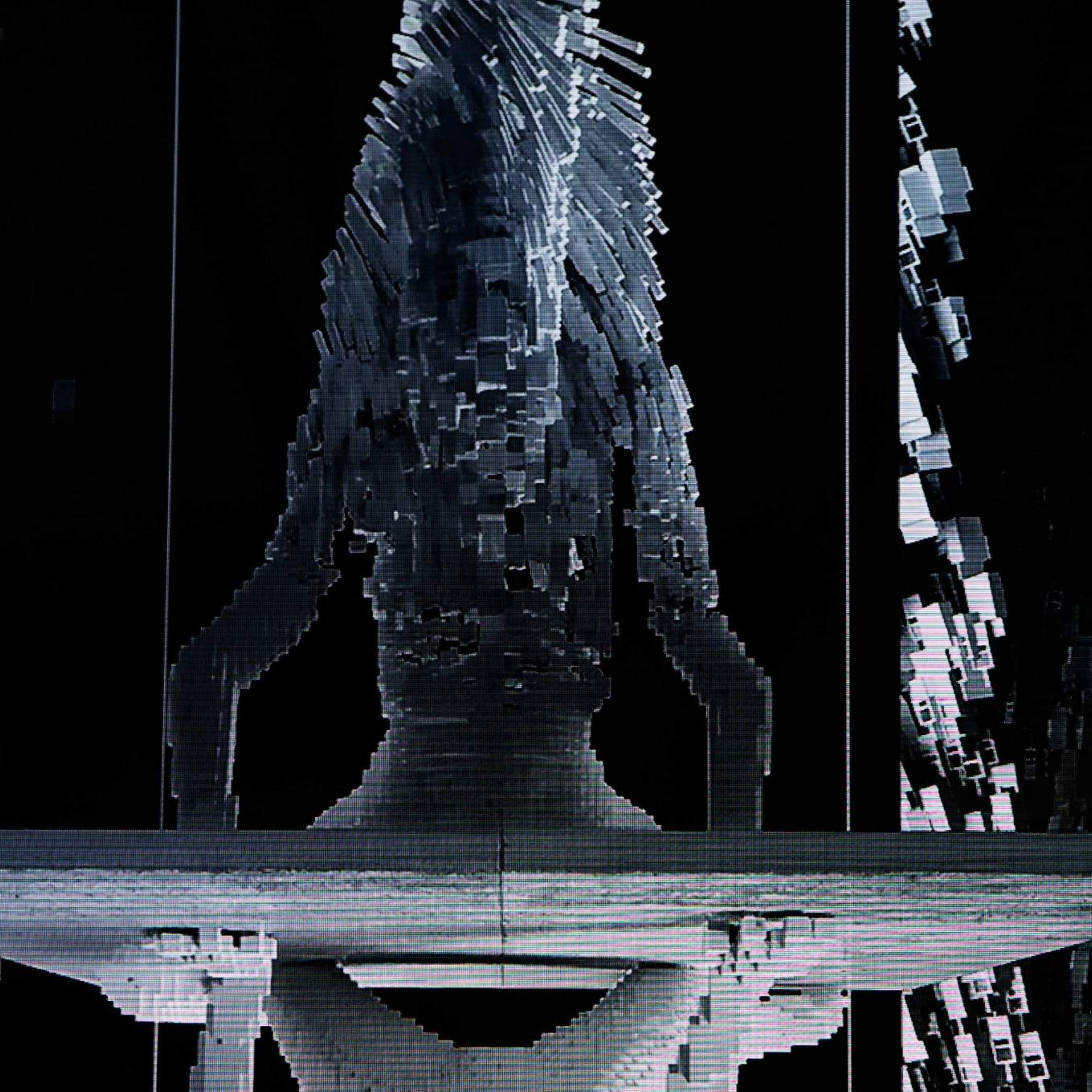


# CON- CRETE

Ethem Cem  
Audio/Visual Installation



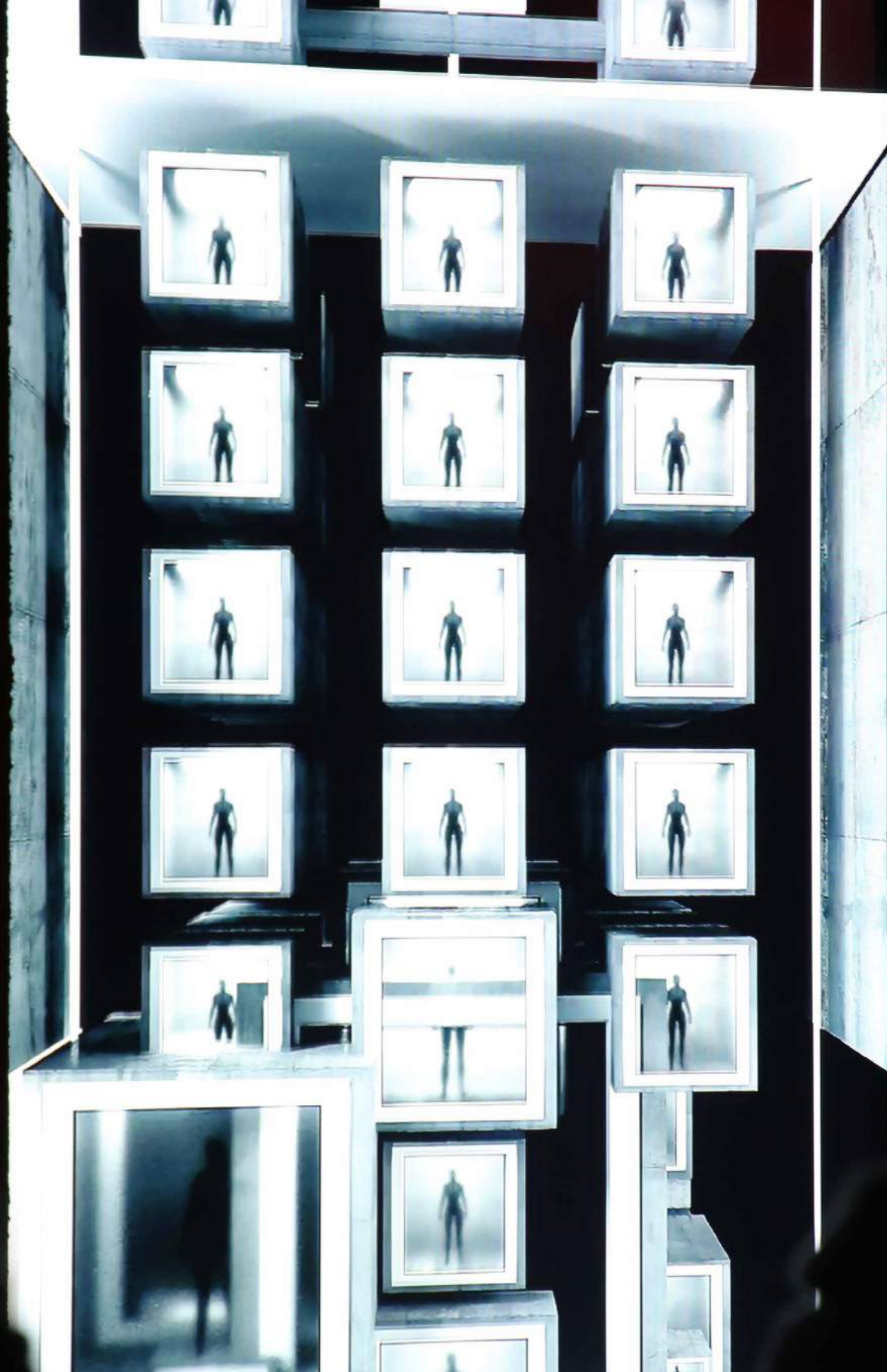




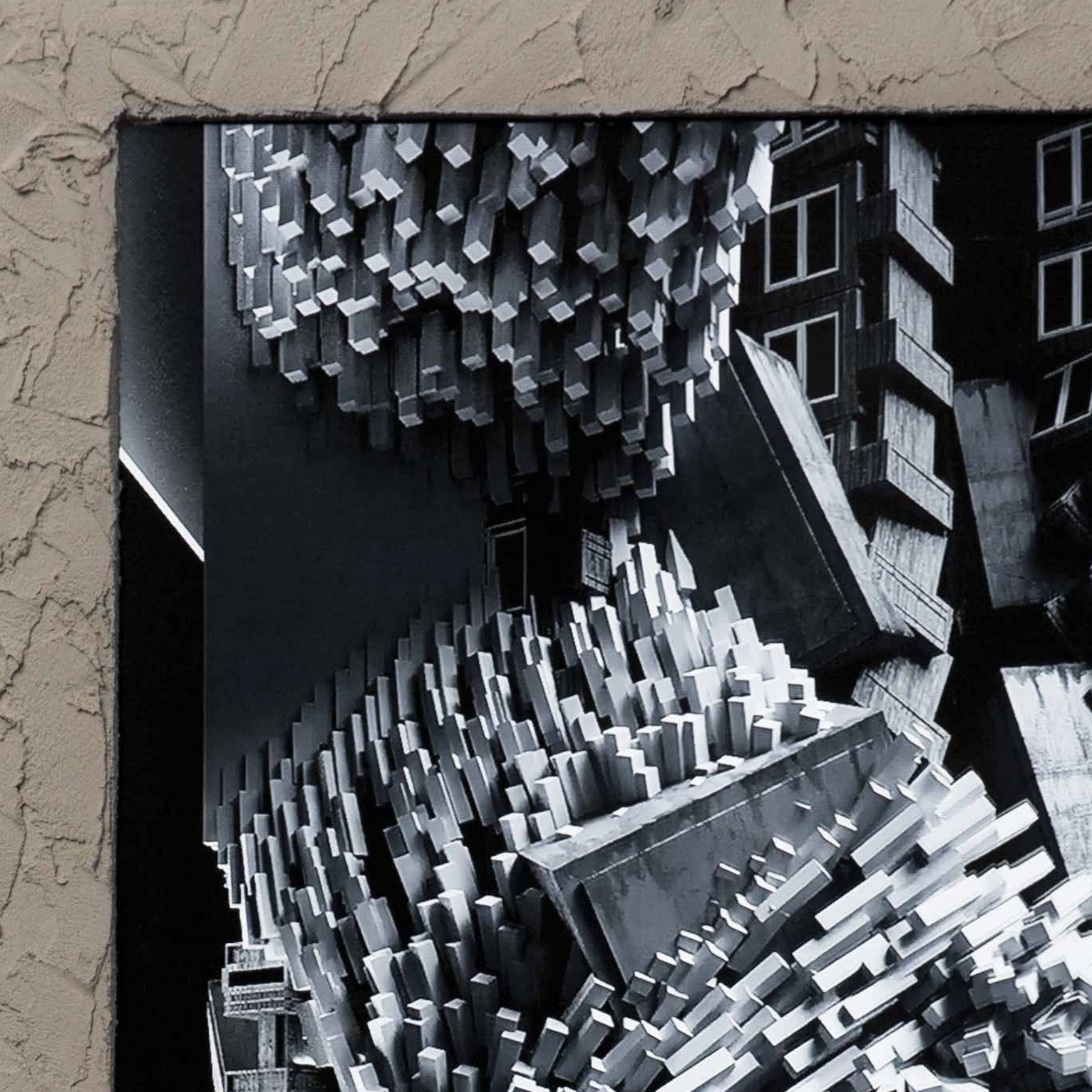
“Dijital mediumlarda olasılıklar daha fazla. Geleneksel mediumlarda yapılan, üretilen işlere nazaran dijitalde çok daha fazla seçenek oluyor ve bu durumda üretebilecek daha fazla ihtimal ortaya çıkıyor. Bu da tabii çeşitliliği artırıyor, herkesin kendini daha rahat ifade etmesini sağlıyor, nasıl içinden geliyorsa.”

Ethem Cem











“ Digital medium offer more possibilities. You have more options in digital compared to traditional medium and works, which in turn gives birth to more possibilities for production. This leads to diversification of works and let everyone express themselves easily.”

Ethem Cem





## Concrete Audio/Visual Installation

100

“Concrete” kentleşmeyi ve bu gelişimin zaman ve uzam bağlamında bireyler üzerindeki psikolojik etkisini ele alan görsel-ışitsel bir enstalasyon.

Eser brutalist yapıları ve beton dokuları rutin, tekrar ve yabancılaşmanın bir metaforu olarak kullanarak kent yaşamındaki bireylerin psikolojik rahatsızlıklarını görselleştiriyor. Brutalist binalar genelde tekrarlanan modüler unsurların karakteristik bir ifadeye sahip olan ve bütüncül olarak bir araya gelen belirli işlevsel bölgeleri temsil edecek kütleler haline gelmesiyle oluşur. Genelde sosyalist ütöpik bir ideolojiyle bağdaştırılan mimari bir felsefe olsa da bildiğiniz üzere ütopyalar kolaylıkla distopyalara dönüşebilir. Bu enstalasyon ziyaretçinin algısına meydan okuyor ve bu geçişi ışık stimülasyonu ile sergiliyor.

---

Concrete is an audio/visual installation which arouses the effects of urbanization and its psychological impacts on individuals in the context of time and space.

This work visualizes psychological disorders of individuals in urban life by using brutalist structures and concrete textures as a metaphor for routine, repetition and alienation. Brutalist buildings are usually formed with repeated modular elements forming masses representing specific functional zones, distinctly articulated and grouped together into a unified whole. It is an architectural philosophy that was often also associated with a socialist utopian ideology but as you know, utopia turns into dystopia quite easily. This installation challenges audience's perception and displays this transition with the stimulation of light.

NO. 8

Deniz Derbent - Hazal Döleneken - Ufuk Barış  
Mutlu - Ege Selçuk - Meltem Şahin  
Audio/Visual Installation







“ Bir tuvali kanvas olarak kullanmak yerine dijital sistemleri kullanmanın çok ciddi bir fark yarattığını görmüyorum, bunlar sadece farklı yöntemler.”

Deniz Derbent

“Dijital sanat dediğimizde sıfır ve birlerle oluşan bir veri tabanı var ve sanal gerçeklik gibi bununla üretilmiş disiplinler yaratıyoruz. Günümüzde bu, aynı zamanda bir sanat akımına dönüşüyor ama biz içinde olduğumuz için bir sanat akımı olarak henüz tayin edebilir miyiz? Emin değilim. Biz bunu bir medium olarak kullanmaya çalışıyoruz.”

Hazal Döleneken

“Şehirde endüstriyel mekanlarla gerçekten yaşayan alanlar iç içe. İstanbul’da ise diyalogların sıcaklığı bambaşka.”

Ufuk Barış Mutlu

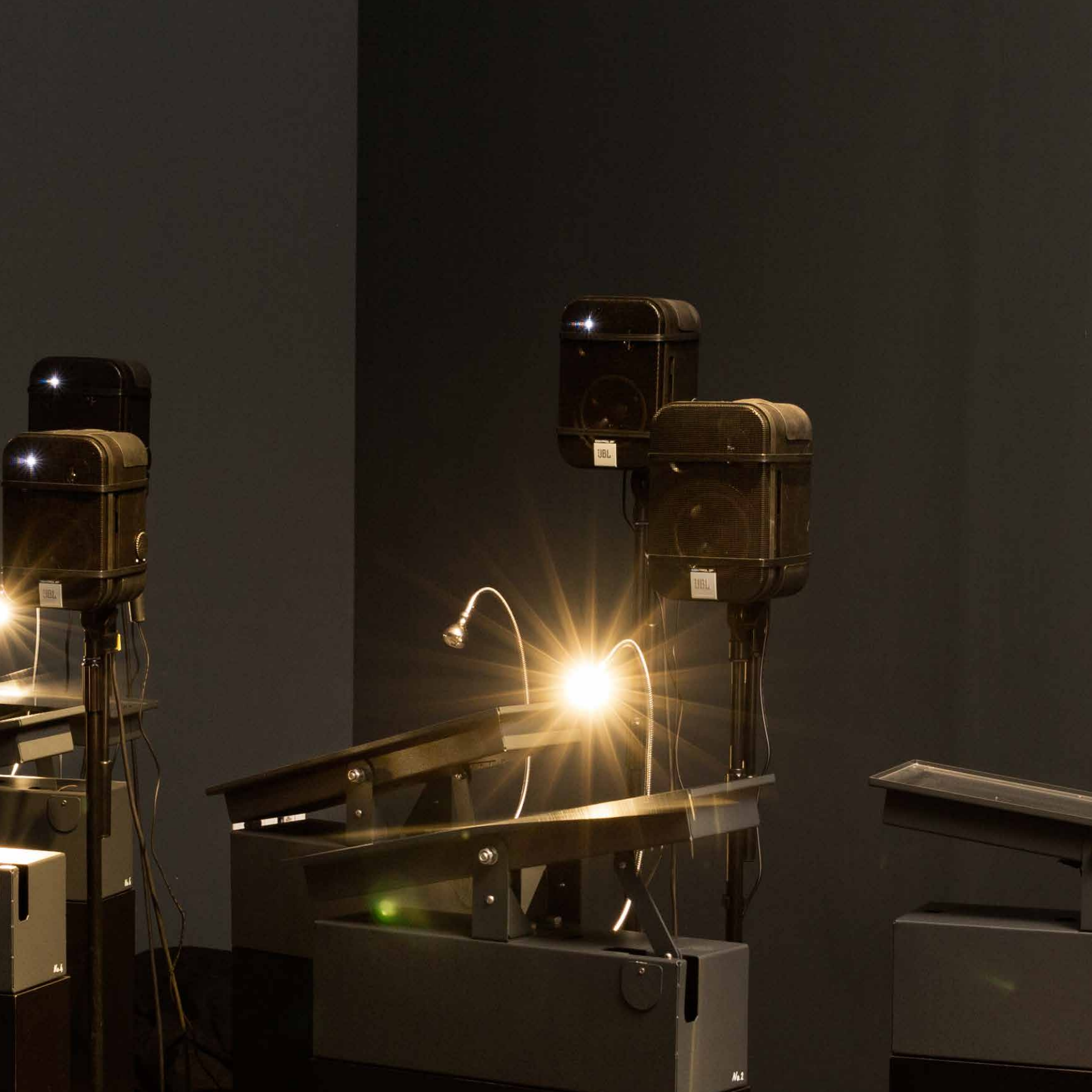
“Dijital devrimle birlikte tüm yaşam tarzımız, alışkanlıklarımız değişti. Bu kadar hayatımızı etkileyen bir şey, bir akım olamaz.”

Ege Selçuk

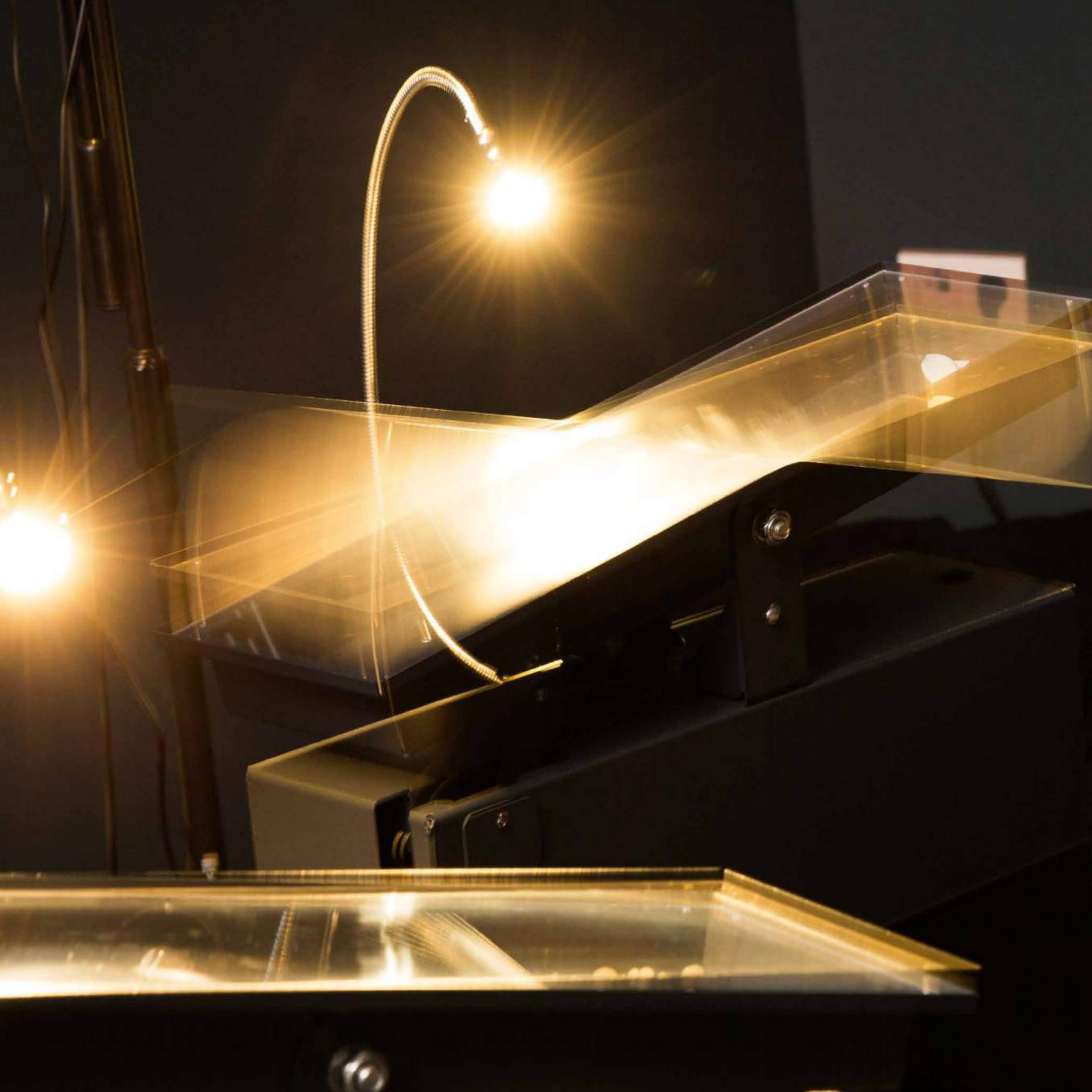
“Dijital resmin geleneksel resmi taklit ettiğini düşünüyorum, onun standartları içinde kalıyor ama bir yandan da çok daha fazla insanın deneme yanılma yapabildiği, büyük bir özgürlük alanı sağlıyor.”

Meltem Şahin









“I don’t see a radical difference between using a canvas and using digital systems. They’re just different methods.”

Deniz Derbent

“In digital art, there is a database of ones and zeros, and we create disciplines such as artificial reality from this database. This becomes an art movement but I’m not sure if we can describe it as such as we are personally in it. At least we try to use it as a medium.”

Hazal Döleneken

“Industrial and living areas are side by side in the city. The warmth of dialogue is very different in Istanbul.”

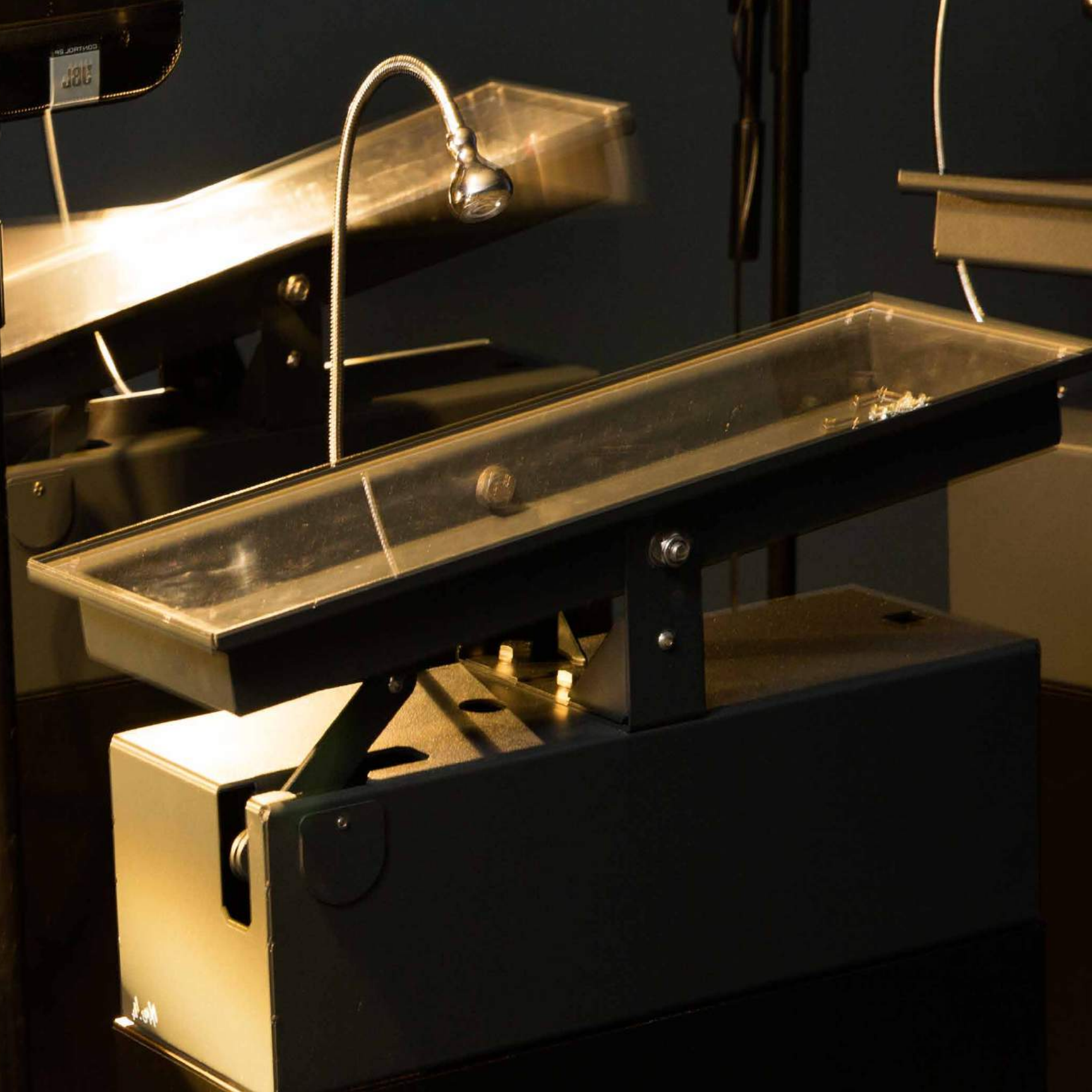
Ufuk Barış Mutlu

“The digital revolution changed our lifestyles and habits. I don’t think there can ever be a movement that is so radically influential.”

Ege Selçuk

“I think that digital painting imitates traditional painting. It remains within the latter’s standards but also offers more people a great sense of freedom, enabling them to experiment.”

Meltem Şahin





## No.8 Audio/Visual Installation

116

No.8; İstanbul'un kaos yaratan ya da gürültü oluşturan malzemelerinin, kinetik yapılar için tasarlanmış kompozisyonu icra etmesine hazırlanmış bir oda. Rastlantısallığın ve kontrolün aynı anda barındığı şehir yapısından ilham alan oda yerleştirmesi; şehrin köşe ve kenarlarında kalmış gürültü ya da sessizlik oluşturan malzemelerin hareketli mekanik konstrüksiyonlar içindeki dönüşümünü konu alıyor.

Oda içine yerleştirilmiş sekiz konstrüksiyon ve içinde bulunan malzemelerin hareketi insan yapımı bir dünyanın temsili. Formu değişen şehre ayak uydurmaya çalışan mekanizma, hareketin gücünü, gürültü ve müziğin arasındaki paradoksal ilişkiyi, düzenin kaosu karşılama ve bu bağlamda sağlanan yeni uyum yaratmasını konu alıyor. Tamamiyle notasyona dökülmüş bu hareketlilik ve fiziki konstrüksiyon yapısı, mekanik doğanın belirginleşmesi ile kaos ve şehir yaşamıyla yeni bağlantılar kurmamızı resmediyor.

Kompleks şehir yaşamı içinde var olma mücadelesi veren mekanizma, bütün bu rastlantısallığın yeni bir düzen içinde yer alma çabasının bir ifadesi.

**Erdem Kahraman, Arif Balık ve Can Danagöz'e teşekkürler.**





No.8 is a chamber that plays a composition for kinetic structures by Istanbul's chaotic or noise-making materials. Inspired by the urban structure where accidentality and control co-exist, the chamber installation focuses on the transformation within moving mechanical constructions prepared by noise-making or quiet materials hidden in the corners of the city.

The eight constructions inside the chamber and the movement of the materials represent a human-made world. Trying to adapt to the city that changes form, the mechanism deals with the power of movement, the paradoxical relationship between noise and music, how order meets chaos, and the new harmony created in this context. Written in notation, this movement and physical construction portrays how we form new connections with chaos and urban life with the clarification of mechanical nature.

Demonstrating the struggle to exist in the complex urban life, the mechanism is an expression of the accidentality's effort to exist in a new order.

**We sincerely thank Erdem Kahraman, Arif Balık and Can Danagöz.**

KATILIM-  
CILAR /  
PARTICI-  
PANTS

# BETÜL AKSU

I

Yazar, sanatçı, akademisyen. Lisans eğitimini Hacettepe Üniversitesi İngiliz Dil Bilimi bölümünde tamamladı. Ankara'da sergilerde yer aldı ve sanat inceleme yazıları yazmaya başladı. Şu anda Queen Mary Londra Üniversitesi Medya ve Sanat Teknolojileri bölümünde doktora eğitimine ve Londra'da dijital sanat ve fotoğraf çalışmalarına devam ediyor. İşlerinde metin, görüntü ve hareketi konu alıyor ve üçünün birlikteliğinden doğan, kişiye görme ve okuma alışkanlıklarını sorgulatan etkileşimli sanat sistemleri tasarlıyor.

Writer, artist-researcher. She studied English Linguistics at Hacettepe University, Ankara. She was featured in various exhibitions in Ankara and started to explore art writings. Currently, she continues her doctorate's degree in Media and Arts Technology Programme at Queen Mary University of London. Having a background in Language and Communication Technologies, she researches on reading comprehension and interaction design. She writes and collects stories, and turns them into installations. Her installations engage spectators in interpreting the meaning-making process of literary art in digital performance.

# ZEYNEP BUDAK

## I

Seoul National University’de Mimari Mühendislik öğrenimi gördü. İstanbul Teknik Üniversitesi, Mimari Tasarımda Bilişim Lisansüstü Programı’nda yüksek lisans çalışmalarına devam etmektedir. Veri görselleştirmesi, görüntü işleme ve görüntünün yansıtılarak haritalanmasına odaklanan projeler yaptı. Gerçekliğin dijital temsillerle yeniden üretimi ve etkileşimli görsellerle izleyicilerin mekan ve sınır algısını sorgulanması üzerine çalışmaktadır.

Zeynep studied Architectural Engineering at Seoul National University, and is currently studying for her master’s degree at Istanbul Technical University Department of Architectural Design. She carried out various projects that focused on data visualization, image processing and image mapping. She works on the reproduction of reality through digital representations, and questioning the viewers’ perception of space and limits with interactive images.

# ETHEM CEM

## I

1992 doğumlu görsel sanatçı. İstanbul'da yaşıyor. Doğadan ilham alarak, bilim etrafında fiziksel ve dijital ortam ağırlıklı çalışarak, yeni medya çalışmaları, projeksiyon haritalama ve görsel-işitsel performanslar tasarlıyor. Bu aralar çalışmalarında, yeni olasılıkları keşfetmek ve fiziksel ortamda deneyimlemek için bilgisayar tasarımını kullanarak daha çok matematik ve geometri üzerine odaklanıyor.

Born in 1992, Ethem Cem is a visual artist based in İstanbul. He works with both physical and digital mediums, mainly focused on experimenting with new media, projection mapping and audio-visual performances gather around science by inspiring from nature. Recently, his works are focused on more mathematics, geometry by using computational design to explore new possibilities and experiencing them in physical space.



# DENİZ DEBENT

Bu sene Bilgi Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı bölümünden mezun oldu. Okulda almış olduğu tasarım eğitimi sırasında uzun süre boyunca yakın olduğu grafik sanatlarından uzaklaşıp, fiziksel medyalara yakınlaştı. 2015 yılından beri Ufuk Barış Mutlu ile geleneksel animasyon tekniklerinin etkisi altında yeni medya ve ürün projeleri üretiyor. Endüstri ürünleri tasarımı, materyal bilimi ve teknolojinin uyumu içerisinde üretimine devam etmekte.

Graduated from Bilgi University Visual Communication Design this year. She distanced herself from graphic arts, which she closely dealt with throughout her undergraduate design study, and took an interest in physical media. Since 2015, she created new media and product projects with Ufuk Barış Mutlu with the inspiration of traditional animation techniques. She continues to create works in industrial design, material science and technology.

# HAZAL DÖLENEREN

Eğitim hayatı boyunca beste, ses tasarımı, etkileşim ve çok disiplinli sanat projeleriyle ilgilendi. Digital Experience Collective'in kurucularından biri, ses tasarımcısı ve akustik ekoloji sanat projesi Sonospheria'nin üyelerinden biri. Bireysel işleri ve ortak projeleri aralarında Contemporary İstanbul, Portlzmir Triennial, Amber Technology and Art Festival, Heterotopia New Media Exhibition ve Conservation di Musica'daki Contemporary Festival'in bulunduğu birçok müze ve galeride sergilendi. Hazal, lise derecesini Dokuz Eylül Konservatuvarı trombon bölümünde tamamladı. Lisans öğrenimini Hollanda'daki Conservatory of Amsterdam'da ve Royal Conservatory of The Hague'de tamamladı. Bilgi Üniversitesi Müzik Bölümünden tam bursla mezun oldu. Akustik ve elektro-akustik müzik beste teknikleri, etkileşim tasarımı ve programlama konularında Tolga Tüzün'le; beste, enstrümantasyon ve armoni alanlarında Turgut Pöğün'le çalıştı. Kendisi şu sıralar MIAM Kompozisyon Departmanında Pieter Snappers'la birlikte yüksek lisans öğrenimine devam ediyor. Kendi besteleri ve müzikleri birçok müzik festivalinde kullanılan Hazal önemli müzisyenler, gruplar ve orkestralarla çalışıp onlarla Türkiye ve Hollanda'da şarkılar yayınladı. Bir yandan Digital Experience Collective'de çalışırken diğer yandan hem veriyi bir sanat biçimi olarak kullanabileceği yeni bir proje hem de yeni albümü üzerine yoğunlaşıyor.

Hazal is interested in composition, sound design, interactivity and multidisciplinary art projects. She is the co-founder and sound artist of Digital Experience Collective, and a member of Sonospheria, the acoustic ecology art project. Her solo works and collaborations have been exhibited at several museum and galleries including Contemporary İstanbul, Portlzmir Triennial, Amber Technology and Art Festival, Heterotopia New Media Exhibition, and Contemporary Festival at 'Conservatorio Di Musica'. Hazal received her high school degree in trombone at Dokuz Eylül Conservatory. She did her bachelor in trombone at Conservatory of Amsterdam and Royal Conservatory of The Hague, the Netherlands. She graduated from Bilgi University Music Department with a full scholarship. She worked on composition techniques for acoustic and electroacoustic music, interactivity design, programming with Tolga Tüzün; and on composition, instrumentation, and harmony with Turgut Pöğün. Currently, she is doing her master's degree at MIAM Composition Department working with Pieter Snappers. Her own compositions and songs were featured at several music festivals. She performed with important musicians, bands, and orchestras, and recorded some released songs with them in Turkey and Netherlands. She is currently working at Digital Experience Collective, on a new project in which she can use data as an art form, and on her upcoming album.

# KERİM DÜNDAR

Bilkent Üniversitesi İktisat Bölümü ardından Hacettepe Üniversitesi Grafik Tasarım Bölümü'nde yüksek lisans eğitimi aldı. Aynı bölümde doktora eğitimine devam ediyor. Algoritmik Biyomimikri alanına araştırmalar yapıyor. Yoğunlaştığı pratik alan ise 3D yüzey ve animasyon tasarımı ve ayrıca geleneksel olmayan ve alışılmamış dijital tasarım teknikleridir. İktisat eğitiminde kazandığı matematik temeli, matematiği günlük yaşamın her sorununda kullanma cesareti ve hakimiyeti, tasarım mevhumuna bilimsel bir bakış açısı ile yaklaşmasını sağlıyor. Tasarım olgusunun özünde doğanın mesleği olduğuna, yani bir doğal fenomen olduğuna ve bilimsel yöntemler ile ölçülebileceğine ve açıklanabileceğine inanıyor.

After graduating from the Department of Economics at Bilkent University, he received his master's degree at Hacettepe University Department of Graphic Design. He continues to study for this doctorate's degree at the same department, researching on algorithmic biomimicry. In practice, he focuses on 3-D surface and animation design as well as non-traditional and extra-ordinary digital design techniques. His fundamental training in Economics gives him the courage and capacity to use mathematics in daily problems and to approach the concept of design from a scientific perspective. He believes that the concept of design is a profession of nature, i.e. a natural phenomenon, which can be measured and explained through scientific methods.

# UFUK BARIŞ MUTLU

I

İstanbul Bilgi Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü mezunu. Erken çalışmalarına grafik sanatları üzerine başladı, endüstriyel imalat teknikleri ve materyallere olan ilgisiyle yeni medya sanatlarının üç boyutlu dünyası içinde üretime yöneldi. 2015 yılının başından beri Deniz Derbent ile birlikte, çeşitli ulusal ve uluslararası sanat etkinliklerinde sergilenen yeni medya projeleri üzerinde çalışıyor. Geleneksel animasyon tekniklerinin; mekanik, elektronik ve endüstriyel medyalar ile gösterdiği ritmik uyumdan ilham alıyor ve ortaya çıkan sonsuz hareketi, politik kısır döngülerle ilişkilendiriyor. Kişisel ve kolektif çalışmaları; Gaia Gallery (2017), Corridor Project Space Amsterdam (2017), whiteBOX München (2016), Mamut Art Project (2016), Contemporary Istanbul / Plugin (2015), Maker Faire Istanbul (2015), Studio-X Istanbul (2014) ve Philipps-Universität Marburg (2014) gibi sanat alanlarında sergilendi.

Graduated from Istanbul Bilgi University Department of Visual Communication Design. His early works focused on graphic arts, and morphed into producing works in the 3-D realm of the new media arts thanks to his interest in industrial production techniques and materials. Since the beginning of 2015, he works on new media projects with Deniz Derbent which have been displayed on a number of local and international art events. He's inspired by traditional animation technique's rhythmic harmony with mechanic, electronic and industrial medium; and associated the resulting the endless movement with vicious cycles in politics. His solo and collective works have been exhibited at various venues including Gaia Gallery (2017), Corridor Project Space Amsterdam (2017), whiteBOX München (2016), Mamut Art Project (2016), Contemporary Istanbul / Plugin (2015), Maker Faire Istanbul (2015), Studio-X Istanbul (2014), and Philipps-Universität Marburg (2014).

# GÜLFİDAN ÖZMEN

I

Gülfidan Özmen 1978 yılında sanatçı bir ailede, İstanbul'da dünyaya geldi. Erken yaşlarda çizim ve resim üzerine çalıştı. 1995 yılında İstanbul Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi-Resim Bölümü'nü bitirdikten sonra lisans ve yüksek lisans öğrenimini Mimar Sinan Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik ve Cam Bölümü'nde tamamladı. Öğreniminin ardından yurtdışında ve yurtçinde cam sanatçıları ile çalıştı. Mimari dekoratif cam ve cam karo sektöründe tasarım, ürün geliştirme ve yönetici pozisyonlarında çalıştı. Mimar Sinan Üniversitesi'nde Çağdaş Cam Sanatı ve Cam Proje dersleri verdi. Pera Müzesi ve kendi atölyesinde cam, serigrafi ve mixed media atölye çalışmaları düzenledi. Sanatçının bugüne kadar pek çok karma sergiye katılımı ve dört kişisel sergisi gerçekleşmiştir.

As a daughter of artists, she spent her early years drawing and painting. After she graduated from Fine Arts High School Painting Department in 1995, she received her BFA in ceramic and glass from Mimar Sinan University Fine Arts Faculty and completed her MFA at the same department. After her graduation, she assisted glass artists in Turkey and abroad. She worked in design, product development and supervisor positions in architectural decorative glass and glass tile business, and gave lectures at Mimar Sinan University about contemporary glass art and glass project as well as organizing workshops at Pera Museum. She attended several group shows and held four solo shows.

# ÖZCAN SARAÇ

1988'de doğan Özcan Saraç, 2007-2012 yılları arasında İngiltere'deki Essex Üniversitesi'nde tamamladığı BSc Ekonomi eğitiminin son yıllarında sanat çalışmalarına yoğunluk verdi ve 2012-2016 yılları arasında öncelikle Fransa'daki Parsons Paris Sanat Üniversitesi'nde multidisipliner bir eğitim aldı, sonrasında İsviçre'deki Zürich Sanat Üniversitesi'ne transfer oldu ve iki yıl boyunca yeni medya odaklı bir eğitimden geçti. İnsanın evrensel sistem ile olan ilişkisini, mantıksallığını ve algı mekanizmasını sorgulamak adına, bilimsel ve teknolojik yapılar kullanarak, kavramsal araştırma alanları oluşturan çalışmalar yaptı. İşleri ve performanları, Londra, Paris, Milan, New York, Zürich, Cenevre, Basel ve İstanbul'da sergilendi. Bu sırada, deneysel müzik çalışmaları üzerine farklı şehirlerde workshop'lara katıldı ve işler üretti. Projelerini İstanbul'da üretmeye devam etmekte.

After studying BSc Economy at Essex University in England between 2007 and 2012, he focused on artistic studies. First, he took a multidisciplinary training at Parsons Paris University of Art in France (2012-2016), and then transferred to Zurich Art University in Switzerland and studied on new media for two years. In order to question humanity's relationship with the universal system, its rationality and perception mechanism, he worked on projects through scientific and technological structures that create conceptual research areas. His works and performances have been exhibited in London, Paris, New York, Zurich, Geneva, Basel and Istanbul. He continues to work on new projects in Istanbul.



# EGESELÇUK

Eskişehir Güzel Sanatlar Lisesi Müzik Bölümü ardından lisans eğitimine, şu an 3. sınıf öğrencisi olduğu İstanbul Bilgi Üniversitesi Müzik Teknolojileri bölümünde başladı. Elektronik, elektroakustik müzik ve akustik ekoloji çalışmalarında bulunuyor ve kendi şarkılarını yazıp besteliyor. Yarı profesyonel olarak fotoğrafçılık ve videoart ile ilgileniyor.

After graduating from Eskişehir Fine Arts High School's Music Department, she began his undergraduate degree at Istanbul Bilgi University Music Technologies Department, where she's in his junior year. She works on electronic, electroacoustic music and acoustic ecology, and composes his own songs. She's also interested in photography and video art semi-professionally.

# MELTEM ŞAHİN

İllüstratör ve animatör. Bilkent Üniversitesi Grafik Tasarım bölümünden fakülte birinciliğiyle mezun olduktan sonra, Fulbright bursuyla, Maryland Institute College of Art (MICA)'ta Illüstrasyon Master'ı yaptı. 2013 yılında, işleri dünyanın en büyük çocuk kitapları fuarlarından, Bologna Çocuk Kitapları Fuarı'nın yıllığına seçildi. 2015 yılında ise robotik ve Arduino ile ilgili olan araştırmalarından dolayı MICA'nın master öğrencileri için olan Araştırma ve Geliştirme bağışını aldı. P is for Pussy adlı kitaptaki illüstrasyon çalışmalarıyla; Huffington Post, Bitch Media, DesignTAXI ve BuzzFeed başta olmak üzere birçok yabancı basında haber edildi. 2016 Kasım ayında, İstanbul'da animasyon ve retro oyuncaklardan oluşan ilk kişisel sergisi, "Negative Pleasure"ı Mixer Galeri'de açtı, "O halde" adlı artırılmış gerçeklik heykelleri ise Contemporary İstanbul'da sergilendi.

Illustrator and animator. After graduating as valedictorian from Bilkent University Graphic Design, she received her master's degree from Illustration at Maryland Institute College of Art (MICA) with Fulbright scholarship. In 2013, her works were selected for the almanac of Bologna Children's Books Fair, one of the world's largest children's books fairs. In 2015, she received an R&D donation from MICA (given to master's students) for her studies in robotics and Arduino. She was featured on international media – including Huffington Post, Bitch Media, DesignTAXI and BuzzFeed – for her illustrations in the book "P for Pussy." In November 2016, she opened her first solo exhibition "Negative Pleasure" which displays animation and retro toys at Mixer Gallery in Istanbul. Her augmented reality sculptures "O halde" were exhibited at Contemporary Istanbul.

# BİLAL YILMAZ

—

Lisans eğitimi Boğaziçi ve Binghamton (NY) Üniversitesi Bilişim sistemleri Mühendisliği, Yüksek Lisansı ise İstanbul Teknik Üniversitesi Entas (Endüstri Ürünleri Tasarımı) üzerine temel sanat ve tasarım eğitimini Binghamton'da Prof. Jim Stark ve Prof. John Thompson'dan aldı. Tasarım ve enstelasyon alanlarında ağırlıklı olmak üzere etkileşim odaklı çalışmalar yapıyor.

His undergraduate degree is on Information System Engineering from Boğazici University and Binghamton University(NY), his graduate degree is on Industrial Product Design from Istanbul Technical University. He took courses from Prof. Jim Stark ve Prof. John Thompson at Binghamton for his fundamental art and design education. He creates interactive works in design and installation fields.

# SQUIDS OUP

Squidsoup dijital ve interaktif medya deneyimleriyle çalışan bir uluslararası sanatçı, araştırmacı, teknoloji uzmanı ve tasarımcı grubu. Grubun işleri fiziksel ve dinamik sanal mekanları; yeni ve sezgisel etkileşim biçimleriyle bir araya getirerek kapsayıcı, etkileşime geçen ve kışkırtıcı deneyimler üretiyor.

Squidsoup dünya çapında birçok etkinlik ve destinasyonda sergilendi. Bu etkinliklerden birkaçı: Canary Wharf (2017), Royal Botanical Gardens at Kew (2015, 2016), Sydney Opera House (2016), SIGGRAPH (USA 2001, 2010, 2016), Usina del Arte (Buenos Aires 2016), Wales Millenium Centre (2016), Salisbury Cathedral (Magna Carta'nın 800'üncü yıl dönümü için, UK, 2015), Adelaide Festival (Aus 2015), Visual Art Week (MEX 2015), Mapping Festival (CH 2013), TIFF (CA 2013), Sundance (USA 2011), Scopitone (FR 2011), Ars Electronica Festival and Museum (AU 2010), Glastonbury Music Festival (UK 2010), Kinetica Art Fair (UK 2010), , ISEA (JP 2002 ve NI 2009), ve Late at TATE Britain (UK 2006, 2007). Ayrıca ICA ve Roundhouse (BK) ve Sydney Opera House'ta (2016) gerçekleşen bir dizi konser için Four Tet'le de iş birliği yaptılar. Tanınırılık: Prix Ars Electronics (Honorary Mention 2017), Aesthetica Prize (Finalist 2015), Lumen Prize (Finalist, 2015), Core77 Design Awards (Professional Notable Honoree 2013), Architecture Now Interior Awards (Finalist 2013), Prix File Lux (Honorary Mention 2010), a BAFTA nomination (2002) ve bir International EMMA (2000). Ödenek, proje komisyonları ve iş birliklerinden bazıları: Kew Gardens (2015,16), Salisbury Cathedral (2015), Quays Culture (2014), Pervasive Media Studios (2012), Arts Council Norway (2012), Royal Society of New Zealand (2012), KORO (Public Art Norway – 2012), Royal Shakespeare Company (2010,12), Technology Strategy Board (2008, 2009), Arts Council England (2003,5), NESTA Futurelab (2002-7), Cornerhouse (2003) ve Watershed Media Centre (2002,4,5). Squidsoup'un işlerini [www.squidsoup.org](http://www.squidsoup.org) sitesinin yanı sıra ortak alanlar, fiziksel ve sanal sergiler, oyunlar ve yazılım araçlarında görebilirsiniz.

# SQUIDS OUP

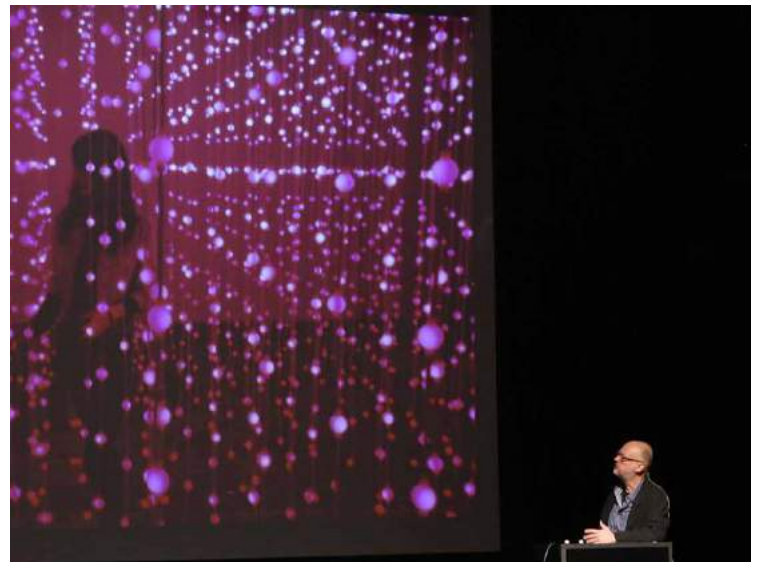
Squidsoup is an international group of artists, researchers, technologists and designers working with digital and interactive media experiences. Their work combines physical and dynamic virtual spaces with novel and intuitive forms of interaction to produce immersive, responsive and beguiling experiences.

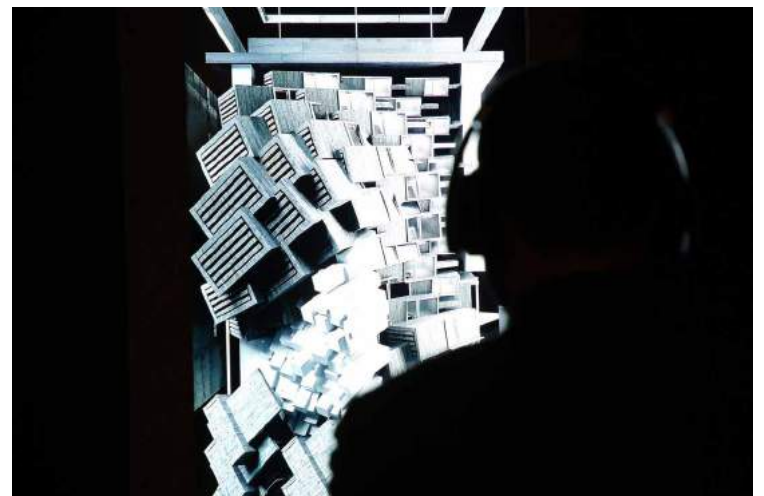
Squidsoup have exhibited across the globe at a broad range of events and locations, including Canary Wharf (2017), Royal Botanical Gardens at Kew (2015, 2016), Sydney Opera House (2016), SIGGRAPH (USA 2001, 2010, 2016), Usina del Arte (Buenos Aires 2016), Wales Millenium Centre (2016), Salisbury Cathedral (part of the 800th anniversary of Magna Carta, UK, 2015), Adelaide Festival (Aus 2015), Visual Art Week (MEX 2015), Mapping Festival (CH 2013), TIFF (CA 2013), Sundance (USA 2011), Scopitone (FR 2011), Ars Electronica Festival and Museum (AU 2010), Glastonbury Music Festival (UK 2010), Kinetica Art Fair (UK 2010), , ISEA (JP 2002 and NI 2009), and Late at TATE Britain (UK 2006, 2007). They also worked with Four Tet on a series of live concerts that took place at the ICA and Roundhouse (UK) and Sydney Opera House (2016). Recognition includes include Prix Ars Electronics (Honorary Mention 2017), Aesthetica Prize (Finalist 2015), Lumen Prize (Finalist, 2015), Core77 Design Awards (Professional Notable Honoree 2013), Architecture Now Interior Awards (Finalist 2013), Prix File Lux (Honorary Mention 2010), a BAFTA nomination (2002) and an International EMMA (2000).

Grants, project commissions and collaborations from (among others): Kew Gardens (2015,16), Salisbury Cathedral (2015), Quays Culture (2014), Pervasive Media Studios (2012), Arts Council Norway (2012), Royal Society of New Zealand (2012), KORO (Public Art Norway – 2012), Royal Shakespeare Company (2010,12), Technology Strategy Board (2008, 2009), Arts Council England (2003,5), NESTA Futurelab (2002-7), Cornerhouse (2003) and Watershed Media Centre (2002,4,5). Squidsoup's work can be experienced online at [www.squidsoup.org](http://www.squidsoup.org), and in shared spaces, physical and virtual installations, games and software tools.



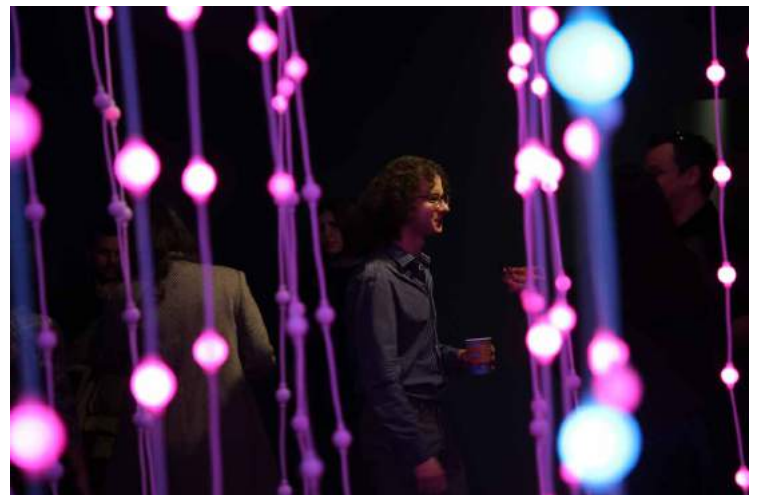


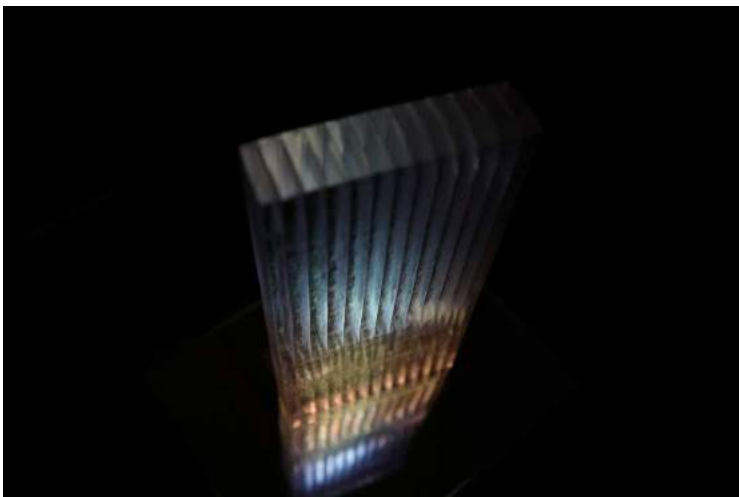
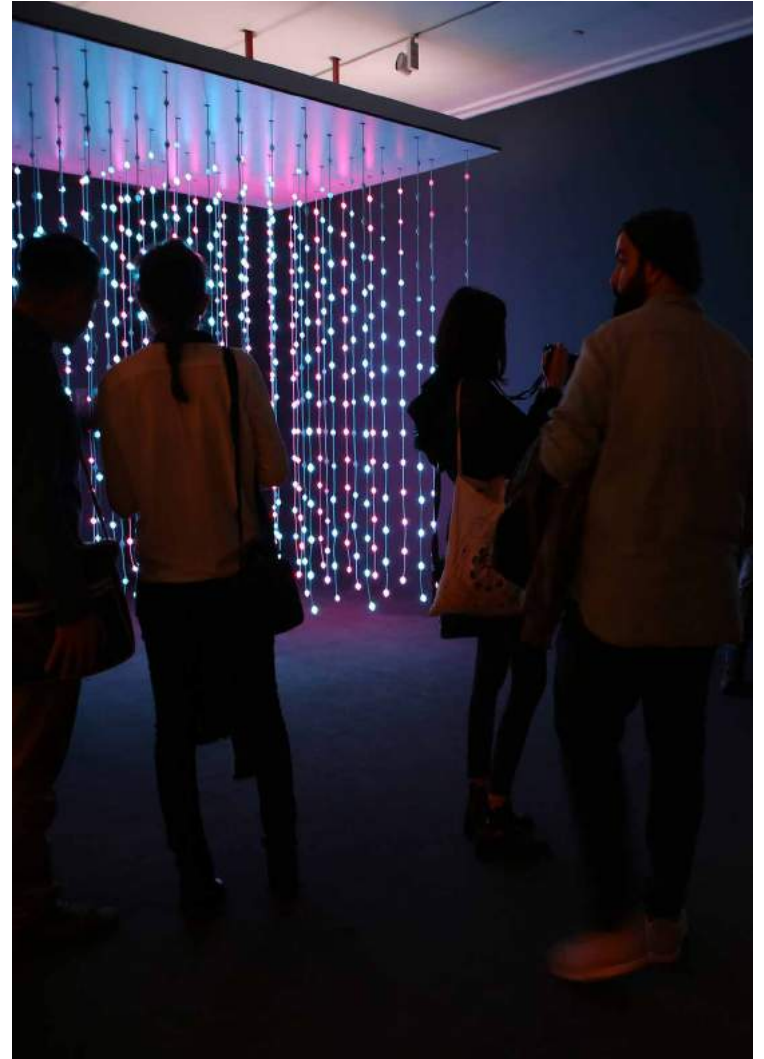
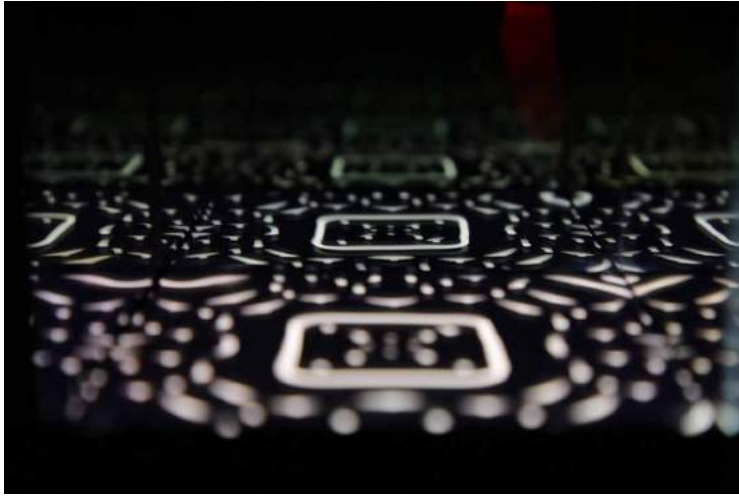




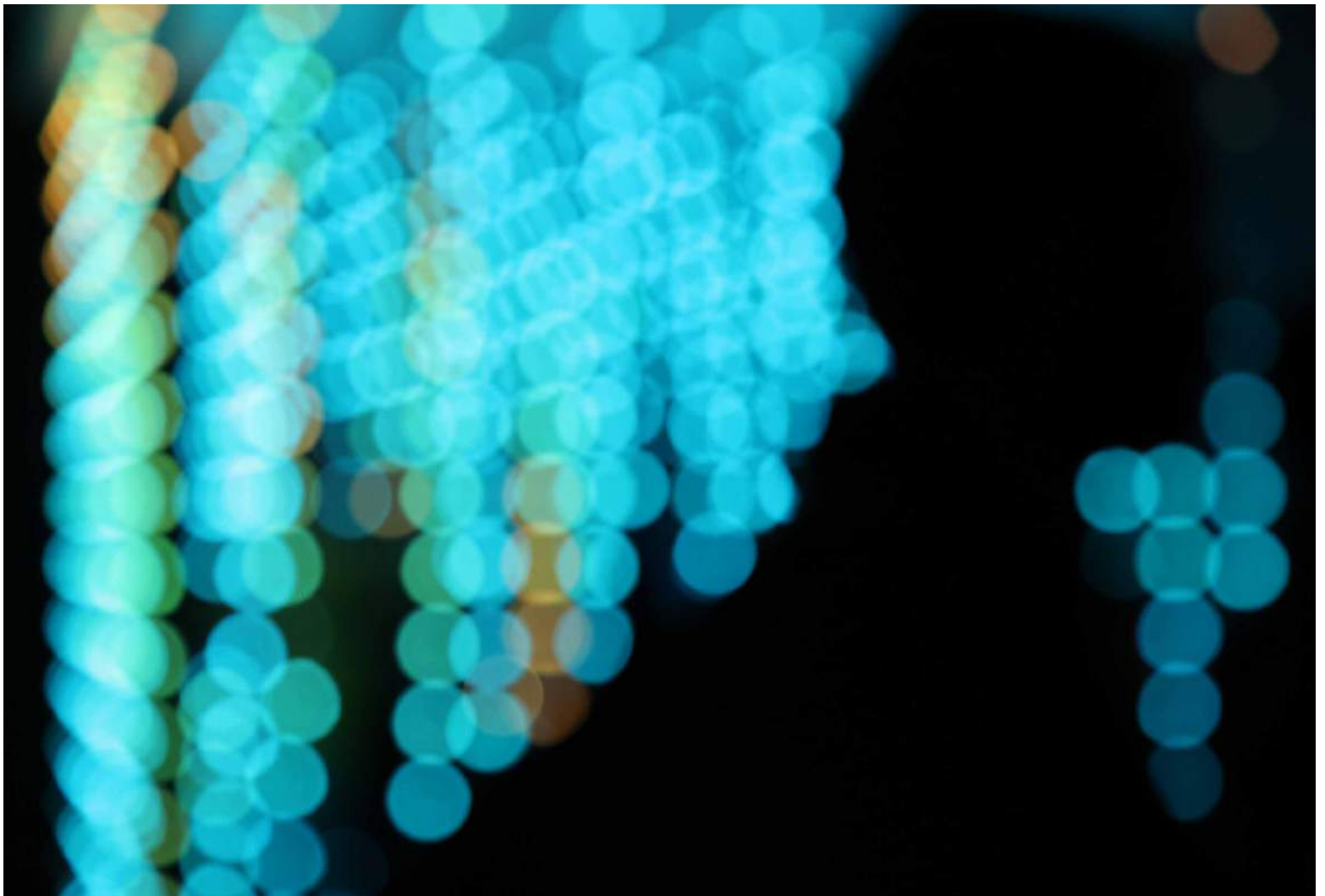
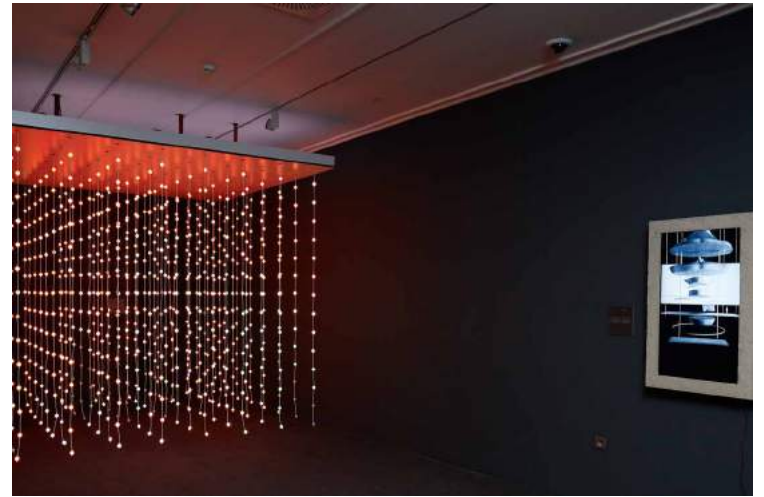




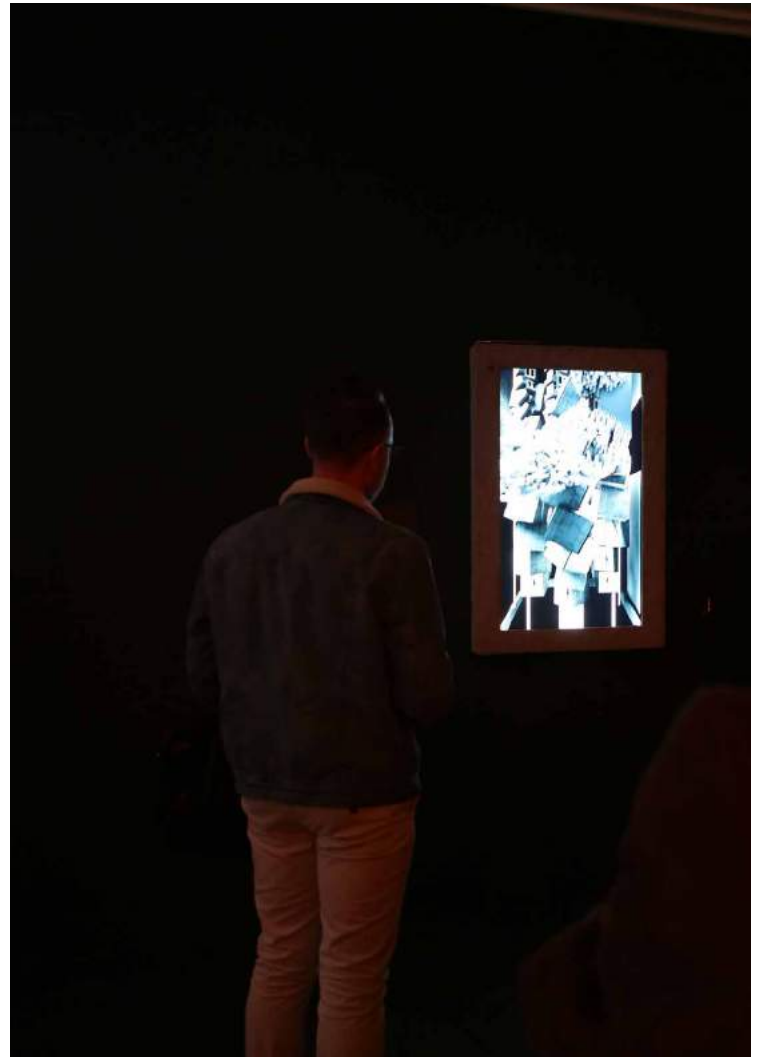
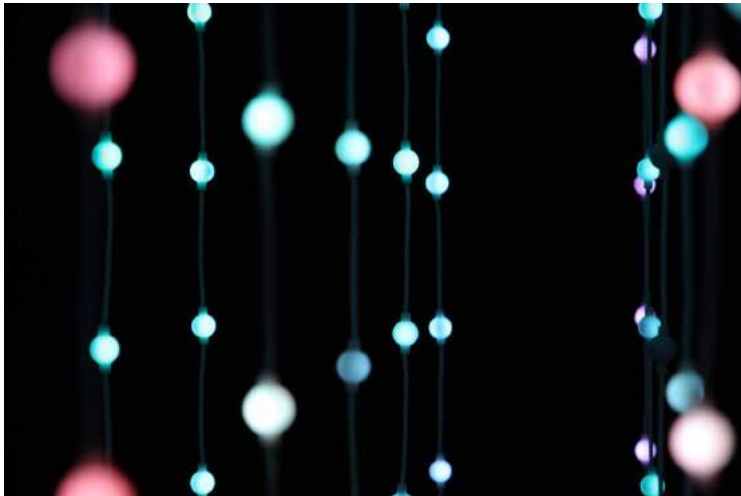












# A book by Digi.logue

Created by **BASED**  
**ISTANBUL**

Design and Art Direction by **BI**CREATIVE

Photography by Zeynep Özkanca & Kali Pro

