



Borusan
Müzik
Evi

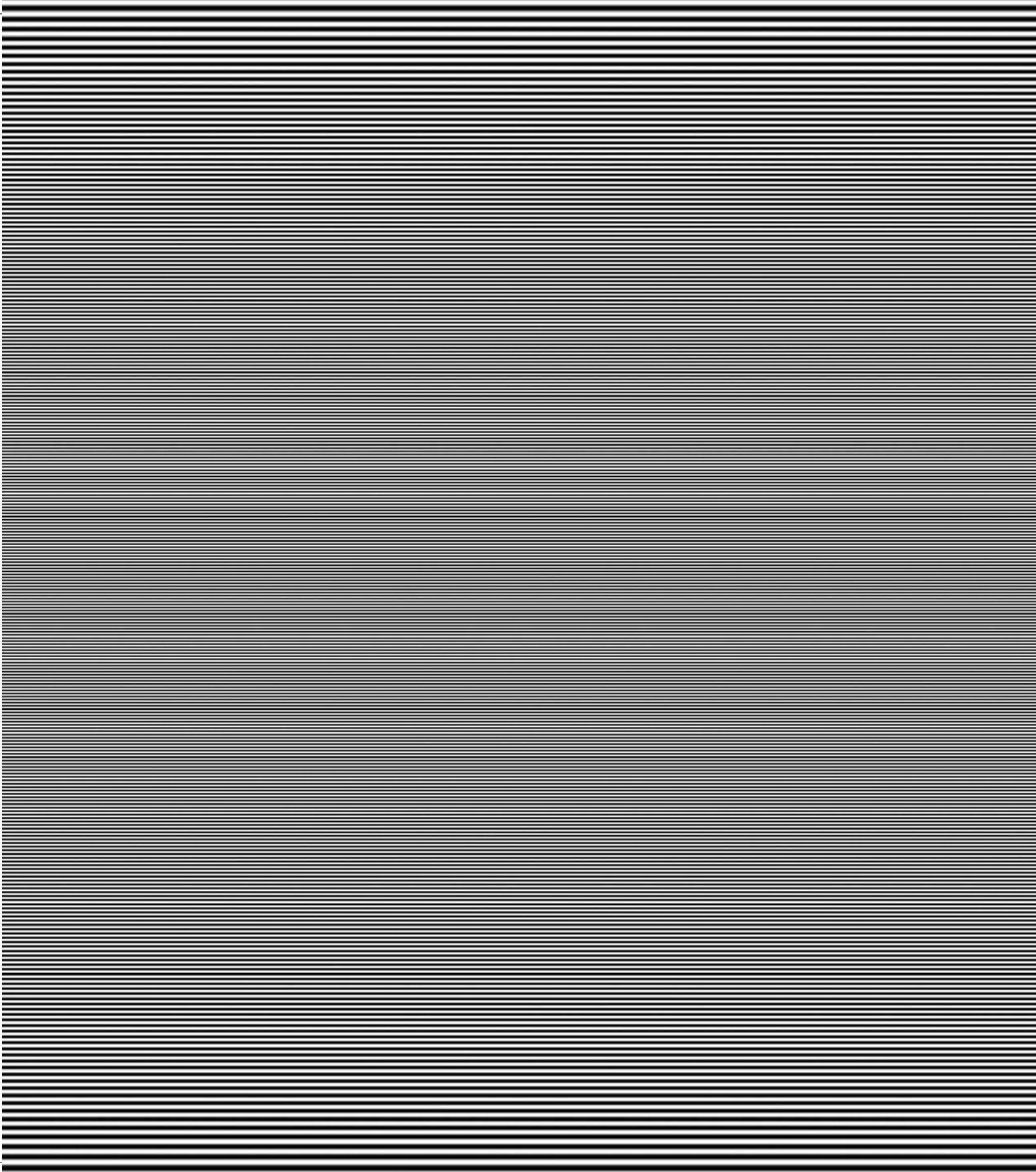
MADDE-IŞIK

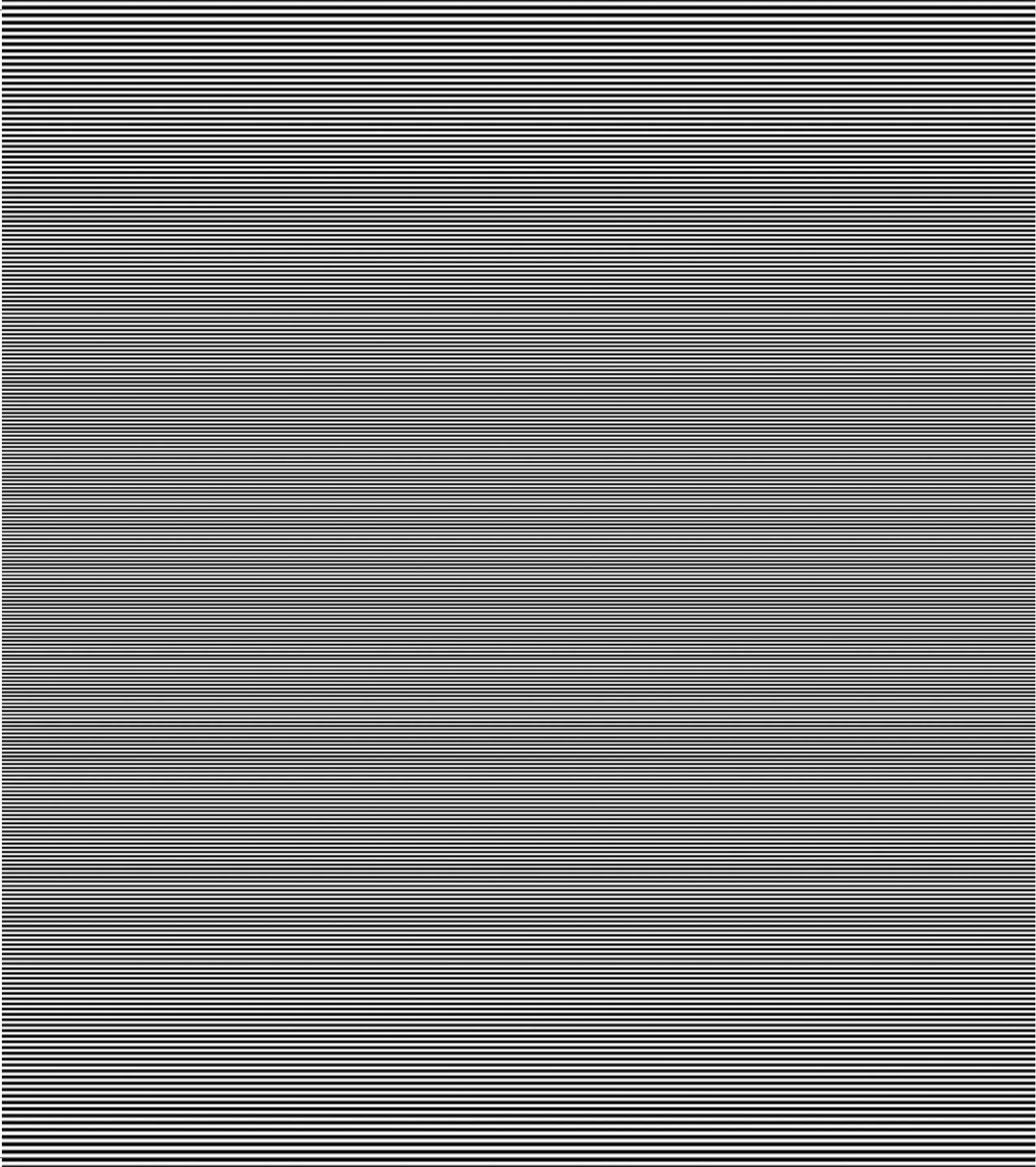
MATIÈRE-LUMIÈRE
MATTER-LIGHT

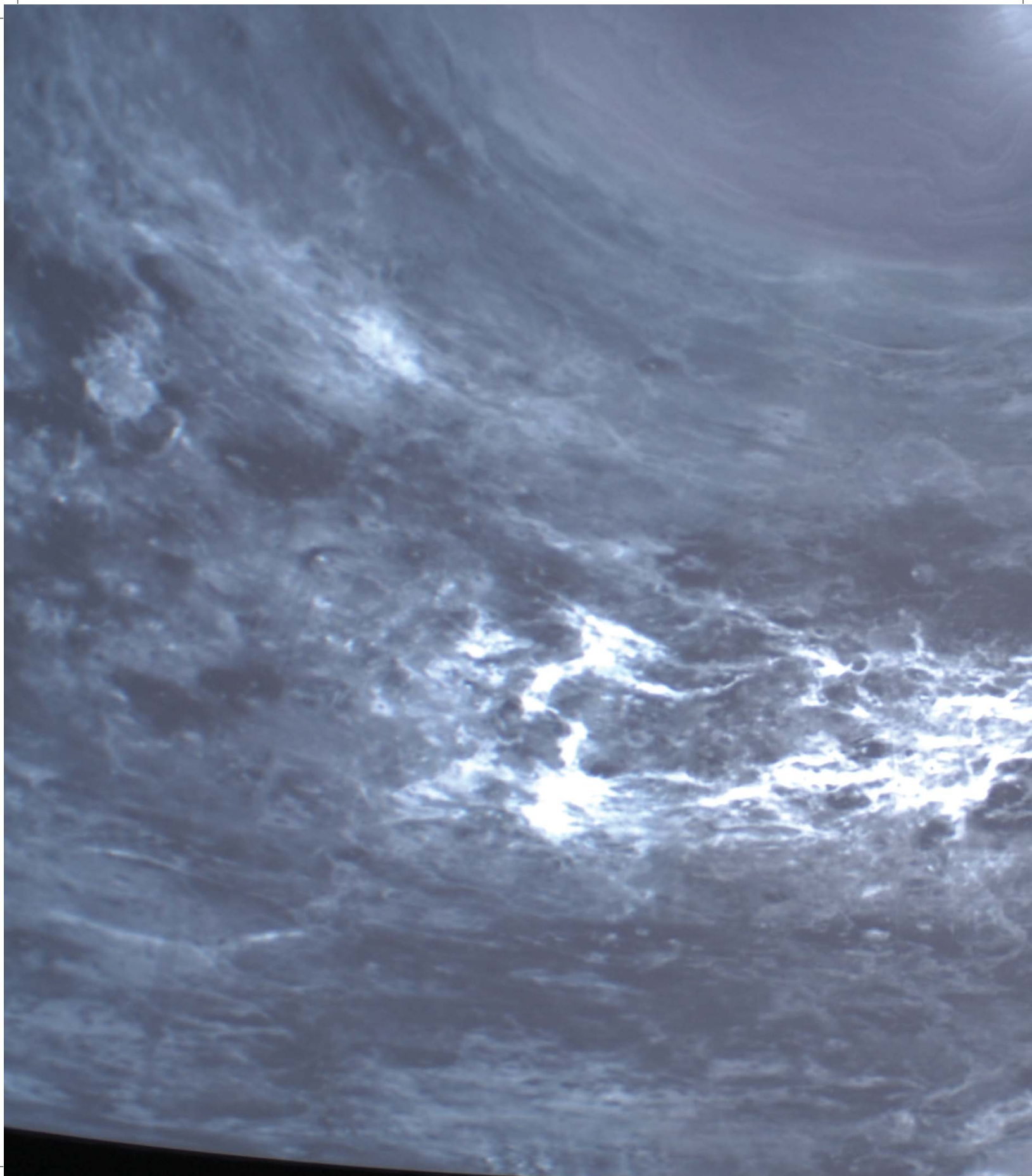


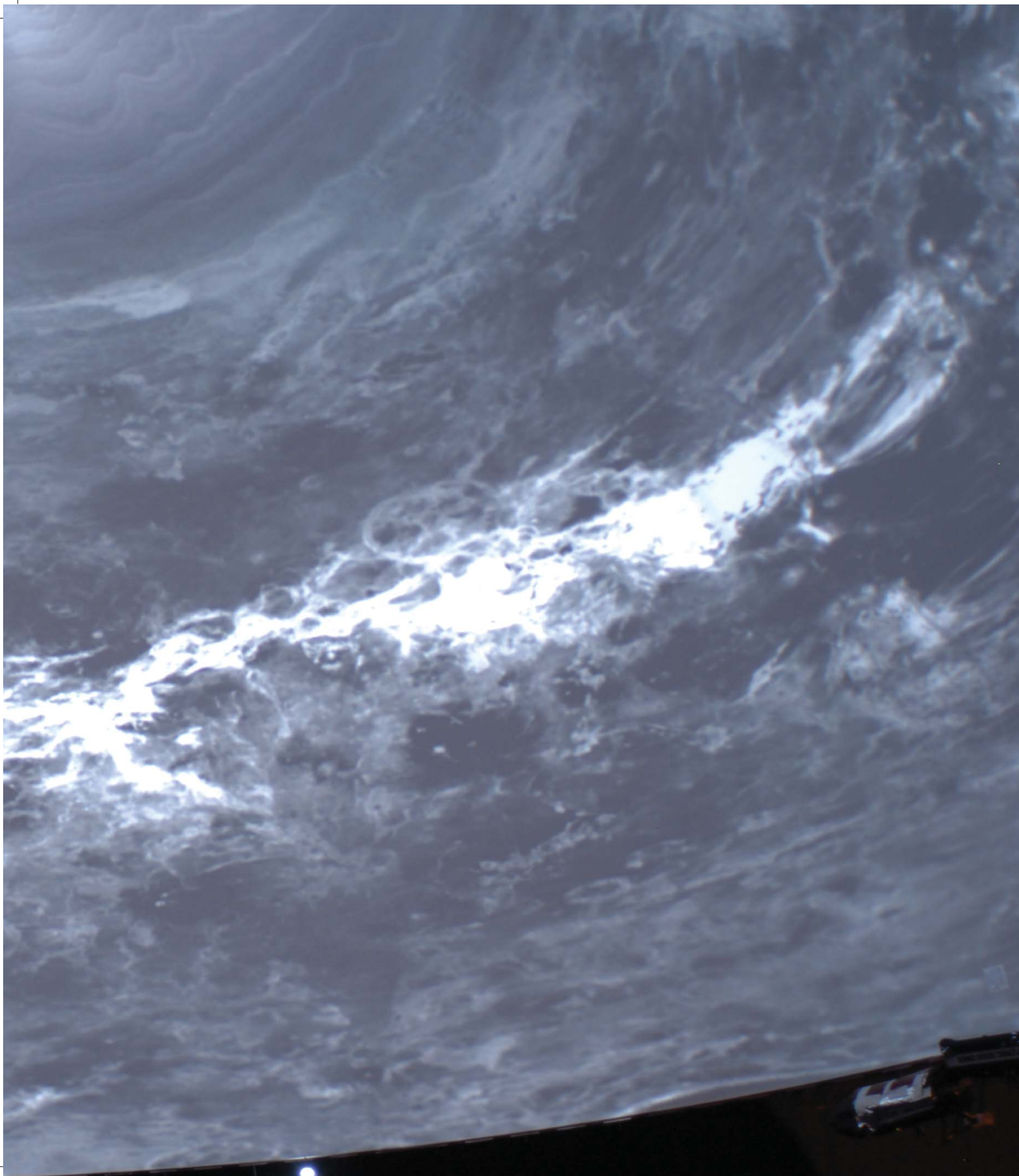
**BORUSAN
HOLDİNG**

MADDE-IŞIK MATIÈRE-LUMIÈRE MATTER-LIGHT









— | — | —

— | — | —

MADDE-IŞIK

MATIÈRE-LUMIÈRE

Granular–Synthesis
(Kurt Hentschläger & Ulf Langheinrich)

Sarah Kenderdine & Jeffrey Shaw

Ulf Langheinrich

Thomas McIntosh
ile with Emmanuel Madan ve and Mikko Hynninen

Christian Partos

Erwin Redl

Küratör Curator: Richard Castelli

11 Haziran–9 Ekim 2010
11 June–9 October 2010



MADDE-IŞIK

“Plastik” sanatların doğuşu, maddelerin kullanımına bağlı olarak gerçekleşmiştir: pigmentlere bulanmış bir el izinin ya da fısıldanmış pigmentlerden negatif bir sesin kullanımına. Bu pratik en karmaşık resimler ya da heykellere kadar sürdürmüştür varlığını.

Yaratım sürecinde ortaya konan insani enerjiyi, seramik ve metal işinde gereken sıcaklığı ya da vitraylardaki güneş ışığını bir yana bırakırsak, sanatsal süreçteki enerjinin varlığı asgaridir.

Enerjinin, mekanik biçimiyle yaratıcı sürece dahil olması için *jacquemart*’ları, otomatları ya da yansıtıcı makineleri beklemek gerekir ve bu noktada bile, içkin bir yaratıcı kaynaktan çok sanat yapıtlarının devinimi için bir dayanak söz konusudur.

Bu süreklilik içerisinde, geçen yüzyıl, sinema sanatıyla birlikte, enerjinin yine mekanik, ama aynı zamanda en arı biçimiyle, ışık aracılığıyla, sanatla bütünleşmesine tanıklık eder.

Yeni medyaların gelişimi bu yönelimi vurgulamakla kalmıştır, bunun en popüler ifadesi de bedenin yok oluşunun maddenin yok oluşuyla birleştiği, bu yolla tarihin, uzamın ve zamanın yok oluşuna verdiği sanal dünyadır.

Birçoğu yeni medyaların en büyük ustaları olan sanatçı, ne kadar parlak olursa olsun tek bir yola kapanmayı düşünmez ve deneyimleri gereği katı, sıvı ya da gaz olsun, maddeyi sanatsal anlatımlarına yeniden katmakta duraksamazlar, maddeyi ışıkla ya da elektronik görüntüyle çarpıtmak ya da onlarla oynamak pahasına da olsa.

Kimi yapıtlar maddeyle ışık arasındaki fasılada kendini gösterecek, kimileri de bunların sürtüşmesiyle ortaya çıkacaktır.

Bazıları için, madde orada ışık olacak, bazıları içinse ışık orada madde olacaktır.

MADDE-IŞIK, daha sezgisel, daha fiziksel, daha duyuşsal, bedeni ve duyularını sanat söz konusu olduğunda terk etmemeleri gereken yere yeniden koyan bir yaklaşım doğrultusunda, elektronik akademizmleri silip süpürecek bu yeni yönelimin tanığı olacaktır.

MADDE-IŞIK sergisi iki bölüme ayrılmıştır:

Birinci Bölüm - Kuşatılma

Birinci bölüm, tarih öncesi mağaralarına dek uzanan panoramik görüntü geleneğini ele almakta. Buradaki yapıtlar panoramayı stereoskopi ve etkileşim teknolojileri aracılığıyla genişletir ve bu tekniklerle ekran-izleyici ilişkisini önce kırmak, ardından da tümüyle yeniden kurmak için yeni anlatı formları geliştirir. Bu bölümdeki sanatçılar klasik ekranın kısıtlarından kendilerini kurtarmaya çalışır, bunun için de yansıtılan görüntüyle fiziksel yansıtma yüzeyinden koparır, uzama doğru çeker ve onu biçimlendirirler.

İkinci Bölüm - Fiziksel Sanallık

İkinci bölüm, Madde ve Işık arasındaki ilişkiyi organik bir biçimde dile getirmek için fiziksel medyayı kullanan daha “somut” bir dizi yapıt sunar. Bu yapıtlarda kullanılan medya arasında bir mürekkep televizyonu, elle odaklanmış binlerce mikro-aynadan oluşan bir panel ve güçlü ışık demetleriyle aydınlatılan, yüzeyi titreşimli bir su kabı bulunuyor.

Richard Castelli
Küratör

MATIÈRE-LUMIÈRE

From the earliest pigment handprints on the cave walls of prehistory, to the most sophisticated paintings or sculptures, the visual arts have almost exclusively dealt with the articulation of Matter.

If we set aside the human energy expended during the act of creation itself, the heat required to bake clay or to form metal or the sunlight that reveals stained glass, the presence of energy in the artistic process is minimal.

The development of mechanized artworks such as the 14th century *Jaquemarts* marked the integration of energy in its mechanical form into the creative process. However, even then it served more as a support for the work rather than an intrinsically creative medium.

In the 20th century, with the development of Cinema and Kinetic Art, energy was once again integrated into art in its mechanical form and, more significantly, in its purest form: Light.

The development of new media and the electronic image has only accentuated this trend, the ultimate expression of which is the idea of the virtual world where the disappearance of the Body and consequently of Matter predicts the disappearance of History, Space and Time.

Many of the artists presented here, even those who are among the most accomplished in their discipline, do not wish to be confined to a single mode of exploration, as promising as it may appear. As a result of the depth and breadth of their experience, they are willing to reintegrate Matter in its solid, liquid or gaseous forms, into their artistic expression, confronting it with or articulating it through light and electronic media.

Some works reveal themselves in the intersection of Matter and Light; others arise from their confrontation.

In some of them, Matter becomes Light, and in others, Light becomes Matter.

MATIÈRE-LUMIÈRE bears witness to a new direction within the media arts where electronic academisms are swept aside in favour of a more intuitive, physical and sensorial approach which returns the Body and its sensations to their rightful place at the centre of the creative act and the experience of art.

The **MATIÈRE-LUMIÈRE** exhibition is divided into two chapters:

Chapter One - Immersion

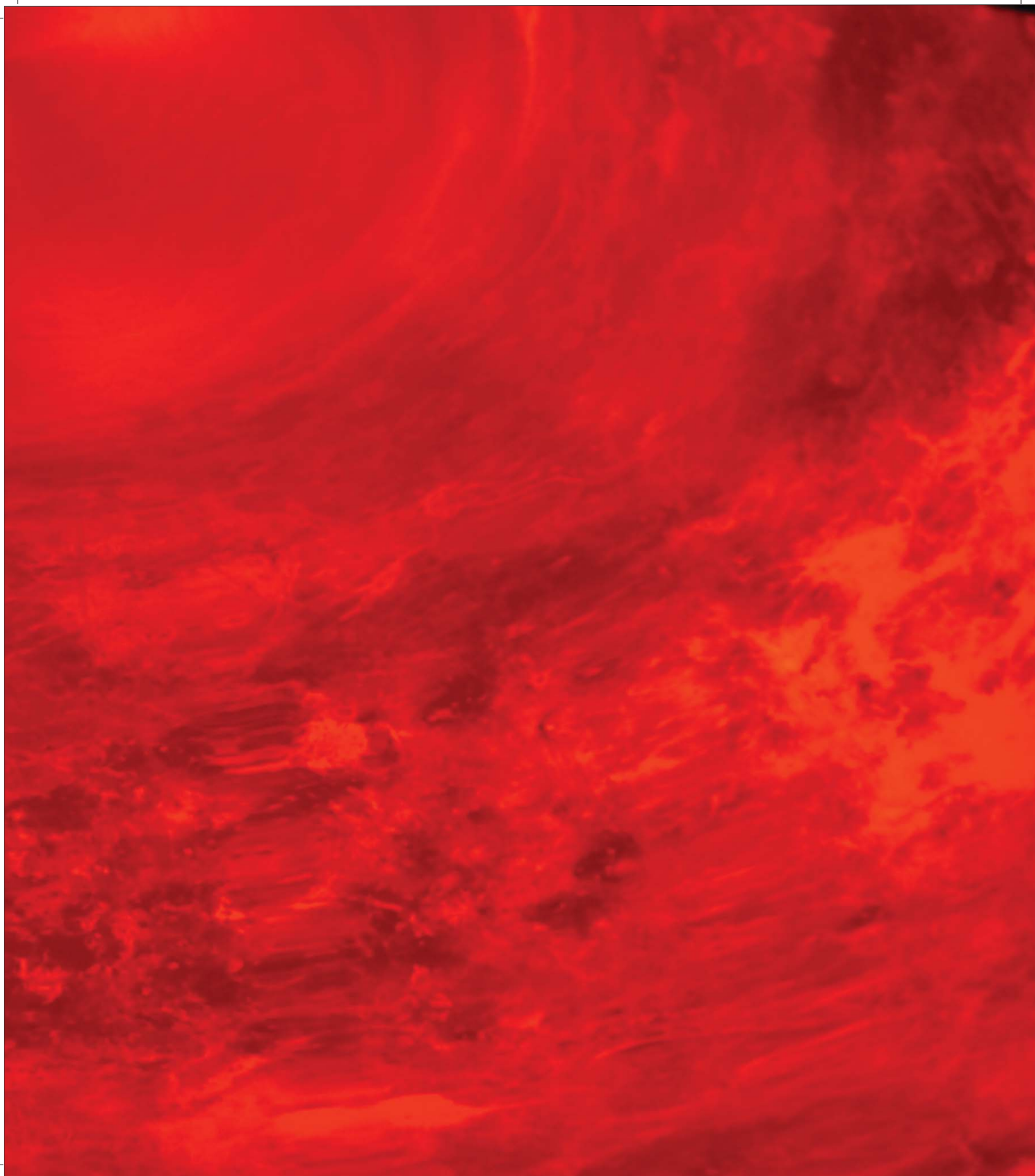
The first chapter deals with the tradition of the panoramic image that stretches back to the caves of prehistory. The works here extend the panorama through the technologies of stereoscopy and interactivity, developing new forms of narrative with these techniques to first disrupt and then completely re-imagine the screen-spectator relationship. The artists in this section attempt to liberate themselves from the constraints of the classical screen by disconnecting the projected image from the physical projection surface, drawing it out into space and sculpting it.

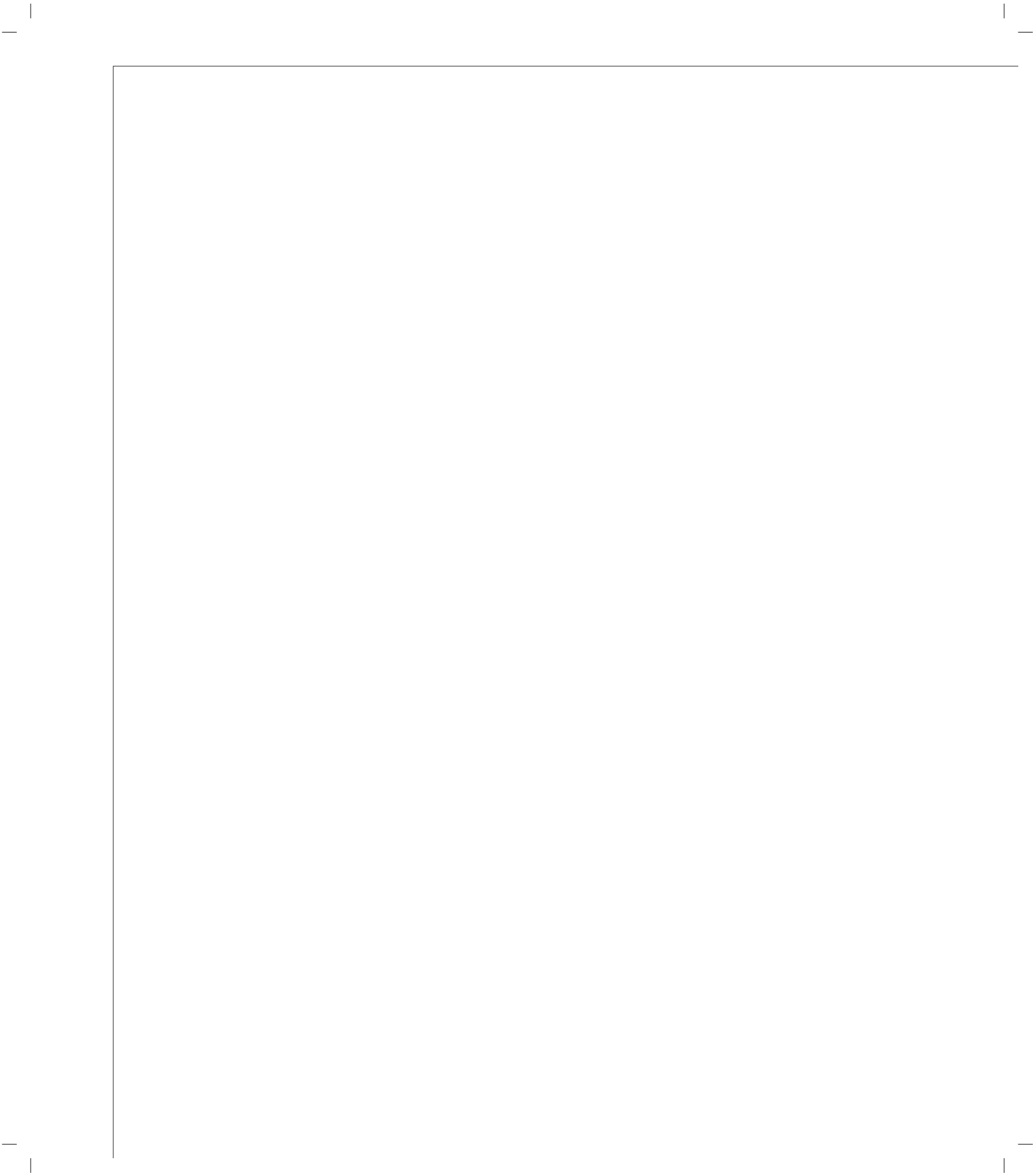
Chapter Two - Physical Virtuality

The second chapter introduces a series of more "concrete" works that use physical media to articulate the relation between Matter and Light organically. The media employed in these works include an ink television, a panel consisting of thousands of hand-oriented micro-mirrors and the vibrating surface of a basin of water lit by powerful beams of light.

Richard Castelli
Curator

YAPITLAR **ARTWORKS**





MADDE-IŞIK

MATIÈRE-LUMIÈRE

Altıncı Kat: Fiziksel Sanallık Sixth Floor: Physical Virtuality
•GRANULAR-SYNTHESIS (Kurt HENTSCHLÄGER & Ulf LANGHEINRICH) - *MODELL 5*

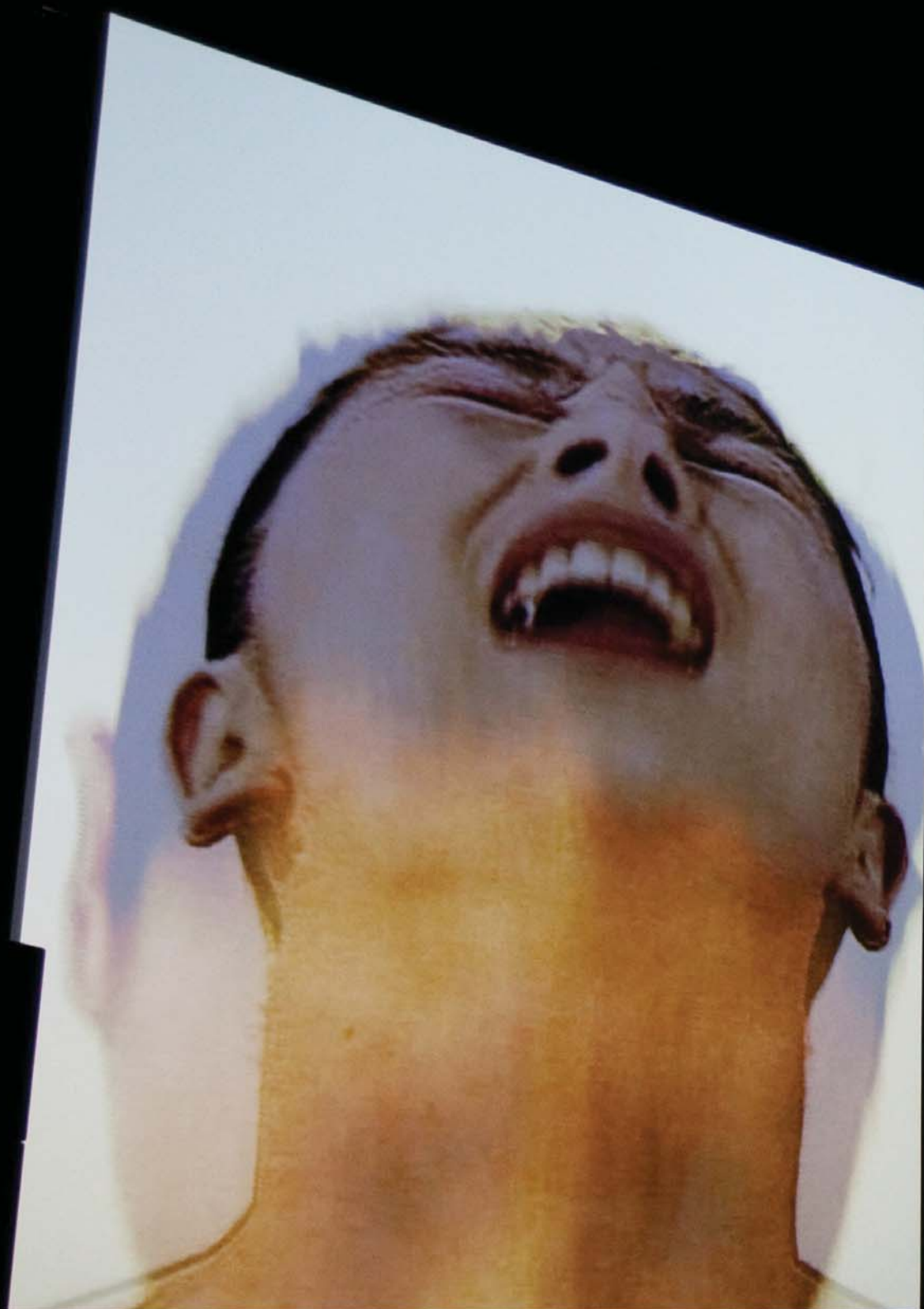
Altıncı Kat: Kuşatılma Sixth Floor: Immersion
•Ulf LANGHEINRICH - *LAND*

Beşinci Kat: Fiziksel Sanallık Fifth Floor: Physical Virtuality
•Erwin REDL - *MATRIX II*

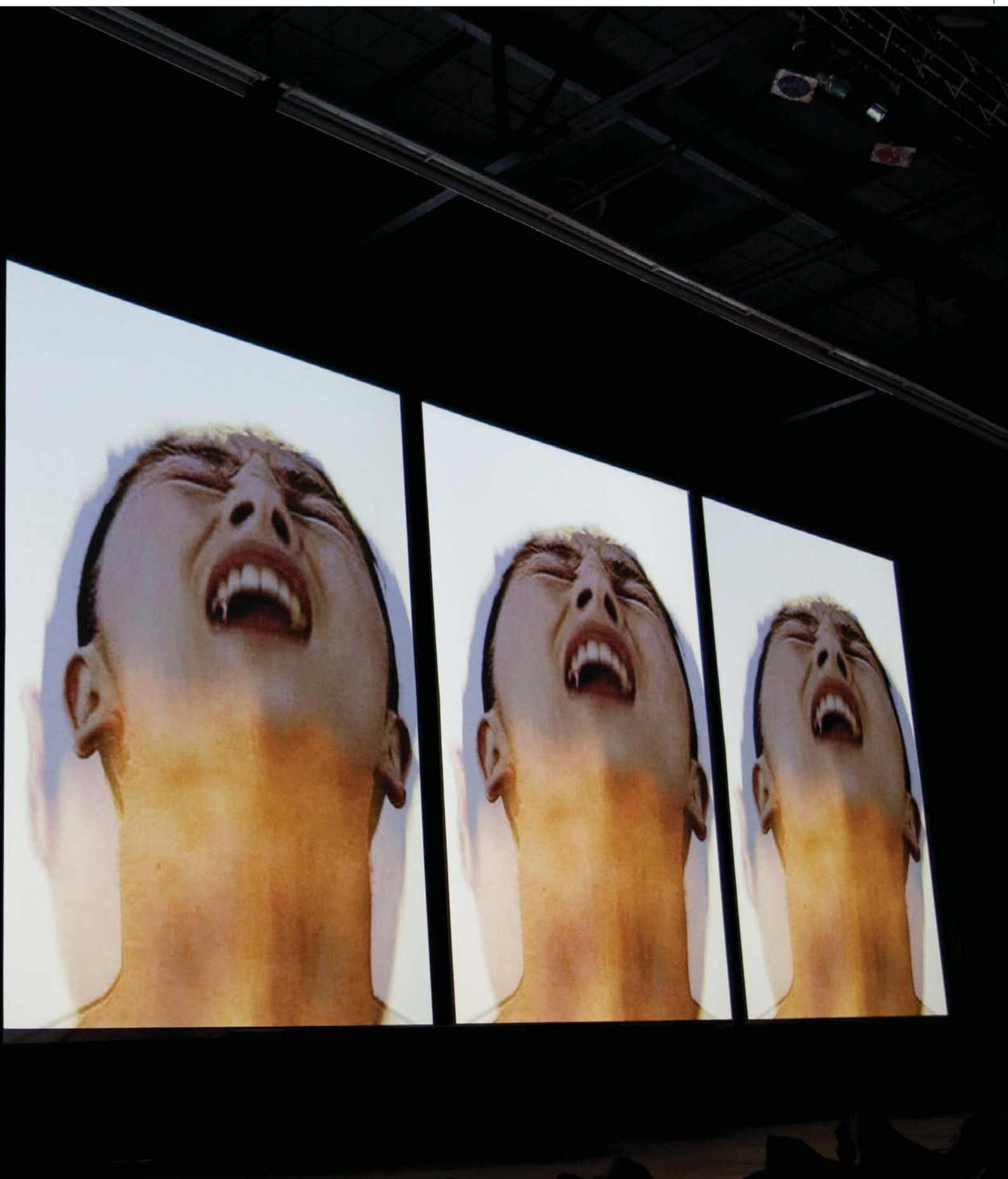
Dördüncü Kat: Fiziksel Sanallık Fourth Floor: Physical Virtuality
•Christian PARTOS - *AQUAGRAF*
•Christian PARTOS - *M.O.M.*
•Christian PARTOS - *STEP-MOTOR ANIMATIONS*

İkinci ve Üçüncü Katlar: Fiziksel Sanallık Second and Third Floors: Physical Virtuality
•Thomas McINTOSH, Emmanuel MADAN & Mikko HYNNINEN - *ONDULATION*

Birinci Kat: Kuşatılma First Floor: Immersion
•Sarah KENDERDINE & Jeffrey SHAW - *YER-TÜRKİYE PLACE-TURKEY*



GRANULAR-SYNTHESIS
Kurt HENTSCHLÄGER & Ulf LANGHEINRICH



GRANULAR–SYNTHESIS

Kurt HENTSCHLÄGER & Ulf LANGHEINRICH

Avusturya

MODELL 5

MODELL 5'in ilk versiyonunun prömiyeri 1994'te ICA Londra'da gerçekleştirildi ve dijital videoyu tiyatro ortamına getiren en güzel deneylerden biri olarak tanımlandı. Granüler sentez adı verilen bir ses tasarım tekniğinin ilkelerinden yola çıkan ama tekil video karelerinin (ses ve görsel içerik) oldukça şişman grenlerine uygulanan bir teknik kullanan *GRANULAR–SYNTHESIS*, performansı gerçekleştiren Akemi Takeya'nın birkaç yüz ifadesinden hareketle, dokunma mesafesindeki alter egoyu çıldırmaşçasına araştırmayı başarıyor.

Temel bir ses/video kaydı dizisinde her kare (sonik bilginin yanı sıra onun görsel temsilini de içerir), yapay topluluklar ve medya yapıları kurmak amacıyla yeni şekillere sokulmak üzere sınırsız bir kopyalama imkânı sunan bir medya grenidir. Bir grenin içeriği gerçek bir anın örnekleme/taramasıysa öne çıkar ve yeniden işlenmişliğiyle ve yerinden oynatılmış olmasıyla izleyicinin dikkatini çeker. Dramayı yaratan da bu zaman temelli müdahaledir. Zaman bir alan haline gelir, süreyle tanımlanmış, yapılar aracılığıyla tasarlanmış, içinde klonlanmış fragmanlar bulunan ve böylece bir ızgara, bir ağ, bir doku oluşturan bir alan. Zamanı kontrol etme ve yönlendirme becerisi, öğelerin kendi tarihlerinden sıyrılmalarına ve yinelenen bölünmeler ve tekrarlarla mekanik, nedensiz ve anlamsız bir hale dönüşmesine izin veriyor. Her ne kadar izleyicinin yapıyla ilgili algısı ve alımlaması yansıtmanın aynasına odaklansa da ve yeni bir biçimde sıralanmış imgelerin dramasına kafa yorsalar da, bizim diğer konumuz, makinenin potansiyeli: sınırsız varyasyonlar yaratma ve neden-sonuç ilişkilerinden bağımsız görünen yapılar üretme konusundaki temel kapasitesi. *GRANULAR–SYNTHESIS*'in estetik konsepti, 1999'dan beri görsel-ışışel soyutlamanın tam bir inşasına, dijital olarak üretilmiş imge ve seslere doğru ilerliyor. "Gerçek" figüratif görüntüler kullanmamak, verili bir özgün sürekliliği yapıbozuma uğratmak yoluyla yeni bir duygulanım yaratmak seçeneğini ortadan kaldırıyor. Granüler sentezdekine benzer, zaman temelli ve gelişkin bir uygulama (bizim video akışına uygulanmasından anladığımız biçimiyle) artık nöron ve duyu düzeyine sesleniyor. Bu konseptin "gerçeklik" örneklemlerine ihtiyacı yok, hatta insanın zamanla ilgili bilincini yitirmesine yönelik o daha derindeki deneyimi rahatsız ettikleri bile söylenebilir.

Katkıda Bulunanlar

Modell 5 - *GRANULAR–SYNTHESIS* (Kurt Hentschläger ve Ulf Langheinrich)

Örneklem üretim performansı: Akemi Takeya

Çeşitli AVID Suite'leri kullanılarak, 1994–1996 arasında İngiltere ve Avusturya'da montajlanmıştır.

Yapımcı: Mike Stubbs, HTBA (Hull Time Based Arts), Hull, İngiltere.

Yapım Ortağı: PYRAMEDIA, Viyana.

Maddi Destek ve Sponsorluk:

Avusturya Bilim, Araştırma ve Sanat Bakanı küratörü Stella Rollig

Avusturya Bilim, Araştırma ve Sanat Bakanı küratörü Markus Brüderlin

Archimedia Institute Linz, Arts Council of England, BMWFK-Avusturya Bilim, Araştırma ve Sanat Bakanlığı

BMAA - Avusturya Dışişleri Bakanlığı, FISCHER Film Linz-Viyana

Kulturabteilung Land Niederösterreich, Kulturamt Stadt Linz

Medienwerkstatt Viyana, MEDA-Görü Misyonu, Oberösterreich Kultur, Wien Kultur

WUK-Werkstätten und Kulturhaus Wien, Yorkshire & Humberside Art Board

Özel teşekkür:

Mike Stubbs, Bettina Bartsch-Herzog, Christine Boehler, Birgit Flos, Verena Formanek, Werner Frey, Kurt Hennrich, HILUS, Dirk Langheinrich, Zelko Wiener

GRANULAR-SYNTHESIS
Kurt HENTSCHLÄGER & Ulf LANGHEINRICH

MODELL 5 Turkish Premiere

MODELL 5, whose first version premiered in 1994 at the ICA London has been described as one of the most beautiful experiments in bringing digital video to a theatrical setting. Using a technique derived from the principals of the sound design technique called granular synthesis but applied to the rather fat grains of single video frames (visual content and sound), *GRANULAR-SYNTHESIS* manages to evoke from a few expressions on the face of the performer Akemi Takeya, a frenzied exploration of the alter ego within touching distance.

In the chain of a basic audio/video recording, any single frame (containing the sonic information as well as its visual representation) is a media grain available for unlimited copying into new patterns, with the aim of composing artificial assemblies and media structures. If the content of a grain is a sample/scan of real moment it would be prominent and made aware to the viewer in its re-manipulation and displacement. It is this time-based intervention which creates the drama. Time becomes a territory, defined by duration and designed through structures, using cloned fragments within, and so forming a grid, a web, a tissue. The ability to control and manipulate time allows the elements to lose their history and with repeated fragmentation and repetition become mechanical, reasonless and meaningless. Although the public's reception and perception of the work focus on the mirror of the projection and dwell in the drama of the newly stringed images, our other concern is the potential of the machine: Its fundamental capacity to create unlimited variations and to generate structures which seem independent of causal orders. From 1999, *GRANULAR-SYNTHESIS*' aesthetic concept has been moving towards the complete construction of audiovisual abstraction, to digitally generated images and sounds. Not using "real" figurative footage denies the option of rendering a sensation by deconstructing a given original continuum. The sophisticated time based treatment as found in the granular synthesis (as we understand it applied to a video stream) is aimed now on a neuronal and sensorial level. This concept does not need "reality" samples, they even disturb the deeper encounter of losing one's consciousness about time.

Credits

Modell 5 by *GRANULAR-SYNTHESIS* (Kurt Hentschläger & Ulf Langheinrich)

Sample session performed by Akemi Takeya

Edited on various AVID Suites in England and Austria between 1994–96

Produced by Mike Stubbs, at HTBA (Hull Time Based Arts) in Hull England.

Co-produced by PYRAMEDIA Vienna.

Funded and sponsored by:

The Curator of the Austrian Minister for Science, Research and the Arts, Stella Rollig

The Curator of the Austrian Minister for Science, Research and the Arts, Markus Brüderlin

Archimedia Institute Library
Research and the Arts

BMAA - Austrian Ministry for Foreign Affairs, FISCHER Film Linz-Wien

Kulturabteilung Land Niederösterreich, Kulturamt Stadt Linz

Medienwerkstatt Wien, MEDA-Mission for vision, Oberösterreich Kultur, Wien Kultur

Medienwerkstatt Wien, MEDIA-Mission for vision, Oberösterreich Kultur, V
WUK-Werkstätten und Kulturhaus Wien, Yorkshire & Humberside Art Board

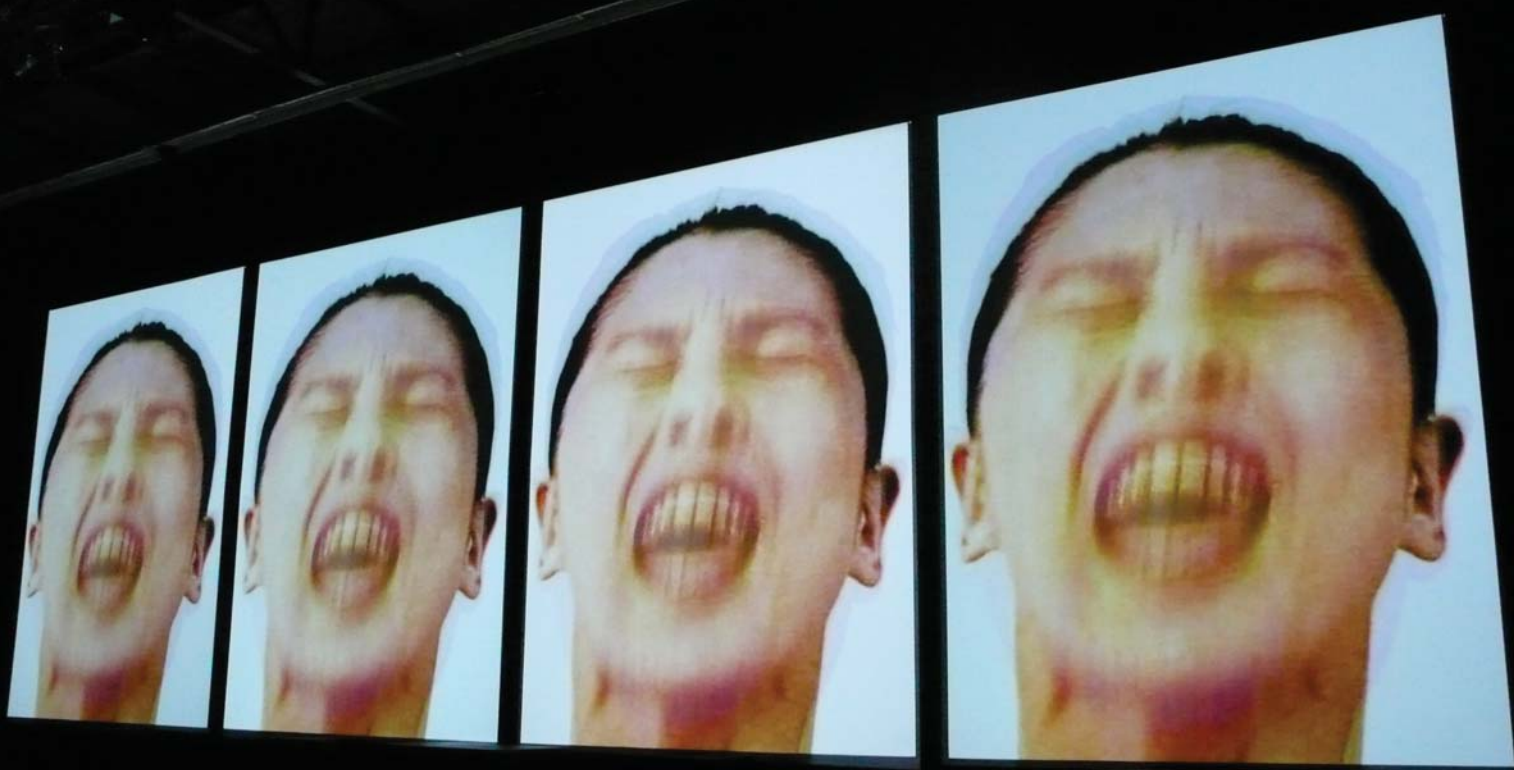
Special thanks to:

Mike Stubbs, Bettina Bartsch-Herzog, Christine Boehler, Birgit Flos, Verena Formanek, Werner Frey, Kurt Hennrich, HILUS, Dirk Langheinrich, Zelko Wiener













POL



GRANULAR–SYNTHESIS

Kurt Hentschläger (1960) Chicago (ABD)'de yaşıyor.
Ulf Langheinrich (1960) Akra (Gana) ve Viyana (Avusturya)'da yaşıyor.

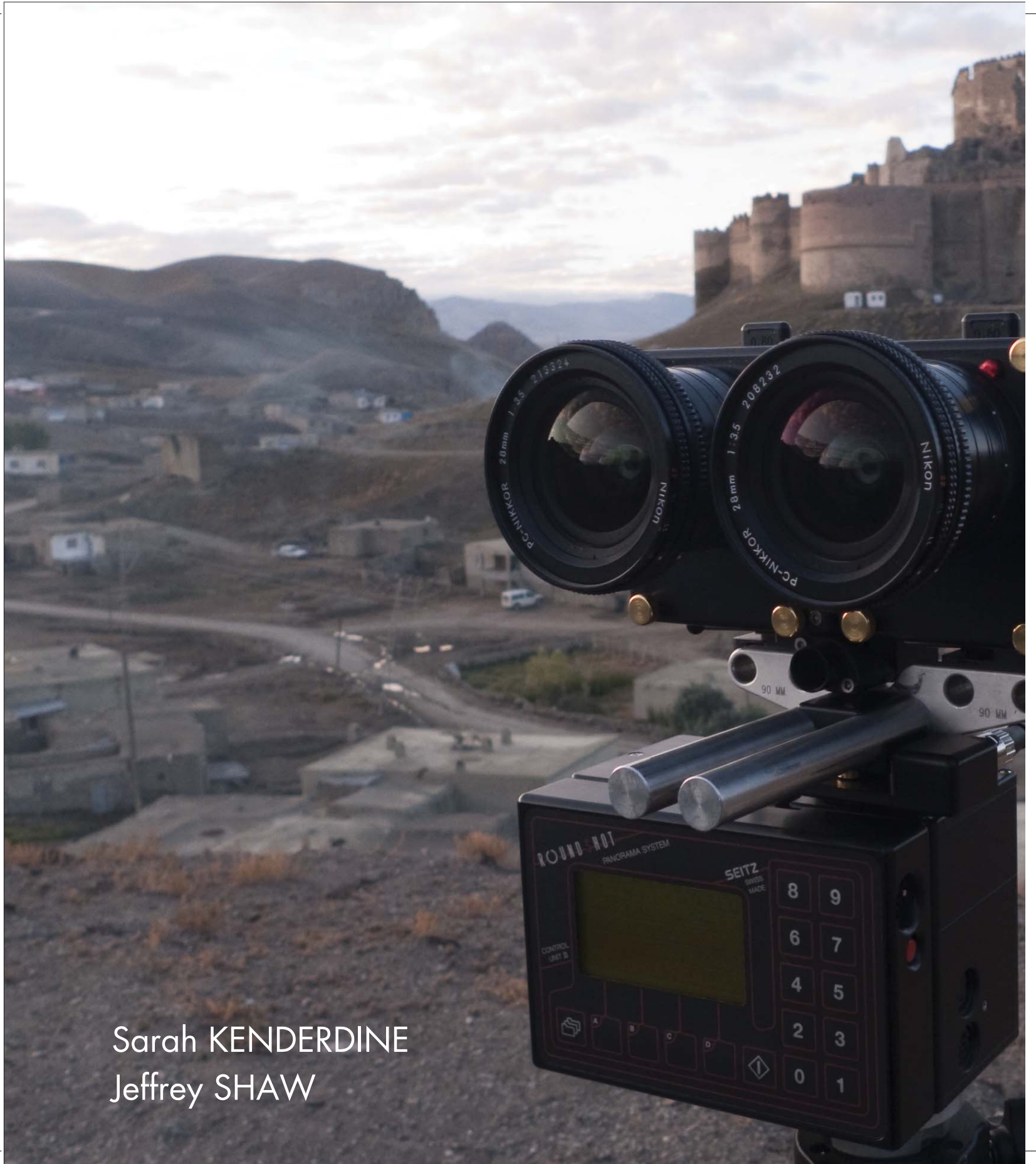
GRANULAR–SYNTHESIS olarak 1991-2002 arasında birlikte çalıştılar.
GRANULAR–SYNTHESIS, videonun ses, sesinse video haline dönüştüğü tek bir medyada video ve sesi birleştirmeye çalışan görsel-işitsel medya sanatçılarından oluşuyor. Bu girişimin önemli bir parçası olarak gerçek zamanlı video yazılımı ve özelleştirilmiş bilgisayar donanımları geliştiriyorlar. Bu sayede videoyu bir müzik aleti olarak çalmak ve videoyu kullanarak beste yapmak mümkün oluyor. Çoğu zaman senfonik özellikler taşıyan performansları ve uzam içinde uzam enstalasyonlarıyla GRANULAR–SYNTHESIS, izleyicilerini çepeçevre kuşatan, sesaltı ı ışık frekanslarını yoğun bir biçimde kullanarak onlara kelime anlamıyla dokunan ve insanın duyu organlarını alt üst eden elektronik duygu makineleri yaratıyor.

Kurt Hentschläger (1960) lives in Chicago (USA)
Ulf Langheinrich (1960) lives in Accra (Ghana) and Vienna (Austria).

They have worked together as GRANULAR–SYNTHESIS from 1991 to 2002.
GRANULAR–SYNTHESIS are audiovisual media artists, that strive to fuse video and sound into one medium where video is sound and vice-versa. As an important part of this undertaking they develop real time video software and customized computer configurations. This allows for playing video as a musical instrument, to compose with video in a musical manner. With their often symphonic performances and space within space installations GRANULAR–SYNTHESIS create electronic emotion machines, that surround, immerse their audience, overwhelm the human sensory apparatus by massive use of subsonic and penetrating light frequencies, literally touching the visitors.

Ödüller Awards
1995 Grand Prix ARTEC 1995 (Japonya Japan)
1993 Federal Avusturya Medya Sanatları Ödülü Federal Austrian Prize for Media Art

www.granularsynthesis.info
www.kurthentschlagel.com
www.langheinrich.info



Sarah KENDERDINE
Jeffrey SHAW



Sarah KENDERDINE Jeffrey SHAW

Yeni Zelanda

Avustralya

YER-TÜRKİYE

YER-Türkiye, katılımcıları üç boyutlu panoramik fotoğraf görüntüleri ve dramatik sinematografik olaylardan oluşan sanal bir dünyada cisimleşmiş bir yolculuğa davet eden, etkileşimli bir enstalasyon. Kültürel zenginlikleri bir araya getiren bu enstalasyonun görüntüleri, 49 mekânda çekilmiş 170 stereografik panoramik fotoğraf ve 10 adet 360 derece belgesel video performansından oluşuyor. Bu sıra dışı mekânların ve canlı anlatıların etrafında dolaşan sanat yapıtı kullanıcıları, yabancı diyarlarda ve tanıdık yerlerde ilerliyor, rastlantılarla belirlenen bir keşif, tanıdıklık ve karşılaşma yolculuğu yapıyor. Halk ozanı Aşık Veysel'in dizelerini yankılayan ziyaretçi, bu yerlerin psiko-coğrafyasına keskin bir gözlemci, yorumcu ve düşünür olarak katılıyor:

Kırk dokuz yıl bu yollarda
Ovada, dağda, çöllerde
Düşmüşem gurbet ellerde
Gidiyorum gündüz gece.¹

Sahneler ve olaylardan oluşan bu görsel dünya, ambisonik 360 derece kayıtların yarattığı uzamsal bir ses alanıyla ve Kalan Müzik arşivlerinden özel olarak seçilmiş bestelerle destekleniyor. Bu ses uzamı, panoramik mekânların katmanlı ve karmaşık tarihlerine işaret eden kompozisyonlarıyla tarihsel, geleneksel ve çağdaş yorumların bir bileşimini barındırıyor.

YER-Türkiye enstalasyonu, izleyicinin kültürel dünyaya yönelik anlatısal keşifte yer almasını dile getirmek için yaratıcı bir görselleştirme ve etkileşim ortamı kullanıyor. Bu da Jeffrey Shaw'un 1995'te, "PLACE-A User's Manual" adlı son derece önemli enstalasyonu için bulduğu sanatsal bir paradigmaya dayanıyor. Sarah Kenderdine'in de katılımıyla bu platform 2006'da, PLACE-Hampi enstalasyonu için, öncü nitelikteki üç boyutlu panoramik fotoğraf ve animasyon kullanımıyla yenilendi. YER-Türkiye için yeni uygulamaya yazılımları ek etkileşim işlevselliği sağlıyor, stereo panoramik fotoğraflarıysa yüksek tanımlı 360 derece sinematografiyle güçlendiriliyor.

YER-Türkiye'nin etkileşim ortamı, 360 derecelik panoramik bir ekran, ortasında da izleyiciye yansıtılan görüntüyü silindirik ekranda hareket ettirme imkânı veren motorlu bir platform var. Bu platformda duran izleyici platformun sola ya da sağa dönmesini kontrol edebiliyor, bu da platforma bağlı projektörleri döndürüyor. Kullanıcı arayüzünde, izleyicinin o anki konumunu belirten dinamik bir haritayı gösteren bir LCD ekran, platformu döndürmek için iki kol ve ekrandaki kuşatıcı sanal dünyalar içinde ileri, geri, yukarı ve aşağı yönlerde görsel hareketlerini kontrol etmeleri için düğmeler bulunuyor. Arayüze takılı bir mikrofona konuşan ziyaretçi, bu sanal dünyadaki hareketlerini üç boyutlu bir şiir olarak izleyen, önceden hazırlanmış metinleri de etkinleştirebiliyor.

YER-Türkiye'de "dolaşmak", Sufi sema ayinlerindeki dönmeyle, çömllekçinin çarkıyla, Panorama 1453'ün içindeki ziyaretçilerin döne döne dolaşmalarıyla cisimleşmiş bir benzerlik yaratıyor. YER-Türkiye bütün izleyicileri kinestetik olarak içine alan kuşatıcı ve yenilikçi bir anlatısal deneyimdir, operatör yansıtılan görüntüyü panoramik ekranda döndürdükçe, kapalı alan içindeki ziyaretçiler bir daire üzerinde ilerler. Bu şekilde gerçek uzamdaki fiziksel hareketleri, gerçek ve sanal geçiş biçimlerinin bedensel olarak bir araya gelmesinden oluşan sanal uzamdaki hareketleriyle proprioseptif bir eşzamanlılık gösterir. Bu da izleyicinin, YER-Türkiye'nin estetik ve kavramsal yapısı tarafından kuşatılma, o yapı içinde yer alma ve yapıyla ilişki kurma şeklindeki yoğun deneyimi yaşaması için, yerin üç boyutlu temsilinin gerçek ve sanal biçimlerinin bir araya gelmesiyle desteklenir.

¹ Aşık Veysel Şatıroğlu, *Uzun İnce Bir Yoldayım*.

Sarah KENDERDINE
Jeffrey SHAW

New Zealand
Australia

PLACE-TURKEY

World Premiere

PLACE-Turkey is an interactive installation that invites its participants to make an embodied journey in a virtual landscape of 3D panoramic photographic scenes and dramatic cinematographic events. In a constellation of cultural richness, its imagery comprises forty-nine locations incorporating one hundred and seventy stereographic panoramic photographs, and ten 360-degree documentary video performances. Circling around these extraordinary locations and lively narratives, the users of this artwork make their way through foreign lands and familiar places in a fortuitous voyage of discovery, familiarity and encounter. Echoing the nomadic poet Aşık Veysel, the visitor participates in this psycho-geography of places as an acute observer, commentator and contemplator:

Forty-nine years upon these roads,
On desert plain, on mountain height,
In foreign lands I make my way,
I walk all day, I walk all night¹

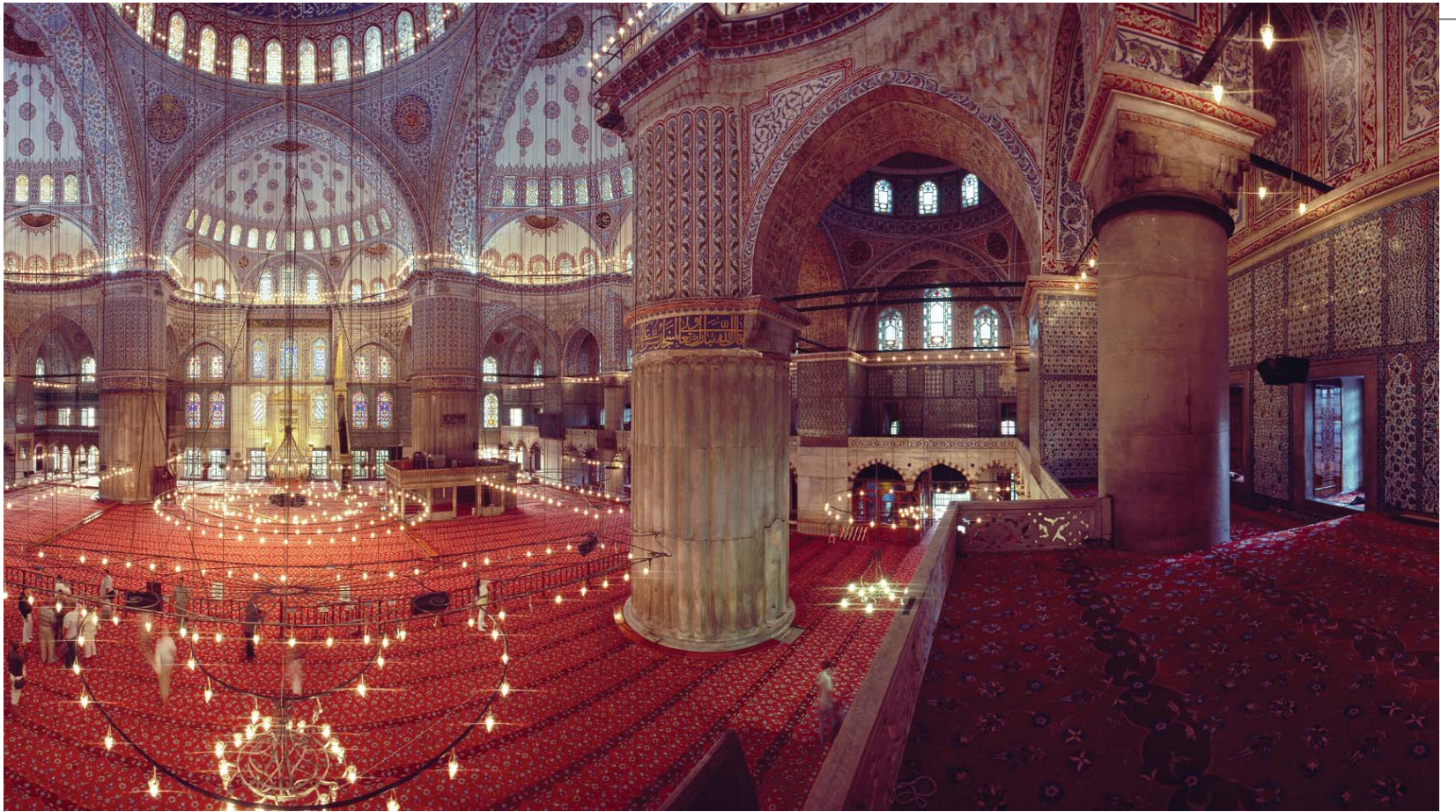
This visual landscape of scenes and events is conjoined to a spatial sound field of ambisonic 360-degree recordings and, with musical compositions specially selected from the archive of Kalan Music Inc. The soundscape encompasses a fusion of historic, traditional and contemporary interpretations, whose compositions signify the layered and complex histories of the panoramic locations

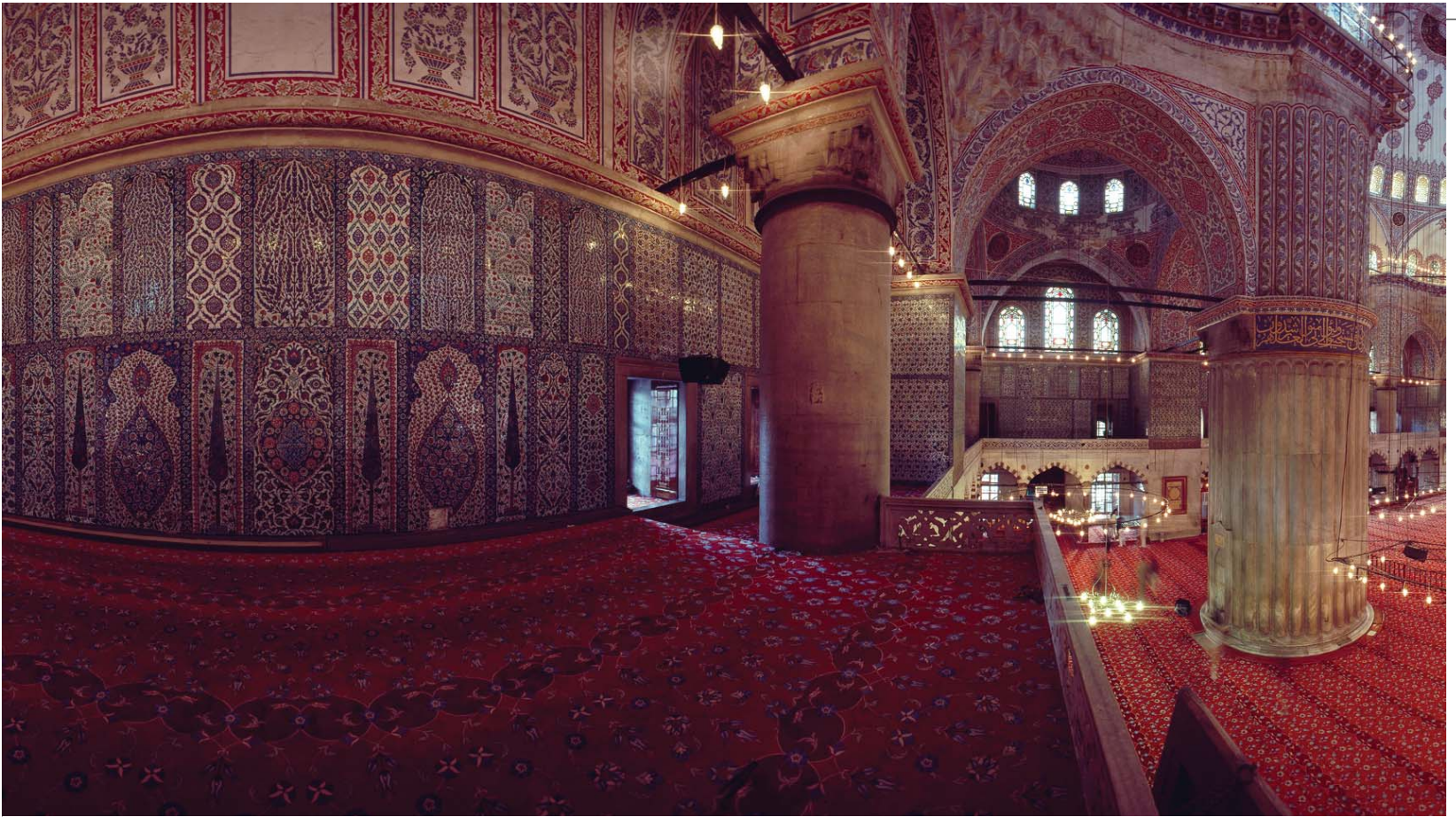
The PLACE-Turkey installation uses an innovative visualization and interaction environment to articulate the viewer's co-presence in the narrative discovery of cultural landscape. This is based on an artistic paradigm invented in 1995 by Jeffrey Shaw for his seminal installation PLACE-A User's Manual. In conjunction with Sarah Kenderdine this platform was renovated in 2006 for stereographic projection on for the PLACE-Hampi installation, with its pioneering use of 3D panoramic photography and animation. For PLACE-Turkey, new application software provides additional interactive functionality and its stereo panoramic photography is now augmented by high definition 360-degree cinematography.

PLACE-Turkey's interaction environment is a panoramic 360-degree screen in the centre of which is a large motorized platform that allows the viewer to rotate the projected image around its cylindrical screen. Standing on the platform the viewer can control the rotation of the platform to the left and to the right, which in turn rotates the projectors mounted on this platform. The user interface has an LCD screen which shows a dynamic map of the visitors momentary location, two handles to rotate the platform, and buttons that allows the viewers to control their forwards, backwards, up and down visual movements within the immersive virtual worlds on the screen. By speaking into a microphone mounted on this interface the visitor is also able to release prescribed texts in the virtual world, which traces their movements in that space as a three dimensional poem.

'Going around' in PLACE-Turkey invokes embodied analogies to a whirling in the Sufi sema, the potter throwing at his wheel, and the circumambulations of visitors inside the Panorama 1453! PLACE-Turkey is an immersive and emergent narrative experience that kinesthetically engages the entire audience, and as the operator rotates the projected image around the panoramic screen, visitors within the enclosure walk around to follow its circular path. In this way, their physical actions in the real space have proprioceptive concurrency with their movements in the virtual space, a corporeal conjunction of real and virtual modalities of passage. This is then reinforced by the conjunction of real and virtual modalities of 3D representation of place, to afford the viewer an intense experi ence of immersion, presence and engagement in the PLACE-Turkey's aesthetic and conceptual construct.

¹Aşık Veysel Şatıroğlu, *The Road*, translated by Nermin Menemencioğlu.

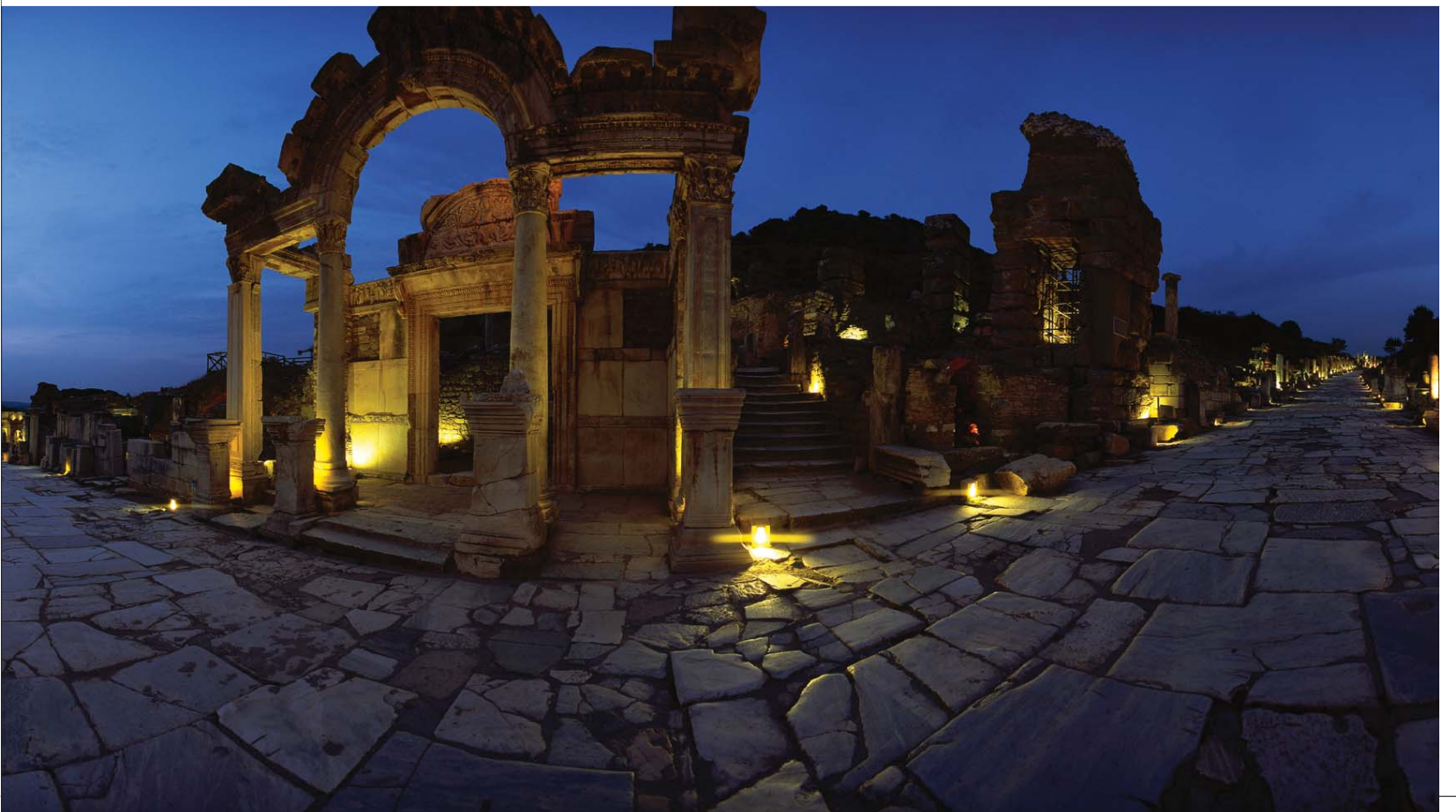












Katkıda Bulunanlar Credits

Sipariş Commissioned by Borusan Holding - Yapım ortağı Co-produced by Epidemic Paris
Destek Supported by Museum Victoria, City University Hong Kong, Kalan Müzik

Konsept, tasarım ve üretim Concept, design & production

Sarah Kenderdine, Jeffrey Shaw

Panoramik fotoğraflar Panoramic photography
Panoramik videolar Panoramic videography

Ben Healley, Sarah Kenderdine
Paul Bourke, Sarah Kenderdine,
Jeffrey Shaw
Sarah Kenderdine, Cedric Maridet
Gideon May
Cedric Maridet
Kalan Music Ltd and Hasan Saltık
Ulaş Özdemir
Aşık Veysel Şatıroğlu
Tam Wai Kai
Ben Healley, Paul Bourke,
Sarah Kenderdine
Huib Nelissen

Ses alanı kayıtları Audio field recordings
Grafik uygulama yazılımı Graphics application software
Ses tasarım yazılımı Audio design software
Müzik Music courtesy of
Müzikolog Musicologist
Metinler Texts
Video post-produksiyon Video post-production
Fotoğraf post-produksiyon Photography post-production

Platform Mühendisliği Platform Engineering
Alan hizmetleri ve lojistik Fieldwork facilitation and logistics:
- VIP Tourism
- Borusan Holdings
- Rehberler Guides
- Sürücüler Drivers

Melis Hancı
Ahu Kaça
Vahdi Özen, İrfan Ölmez
Kudret Yerdekmazer, Adem Doğan,
Tuncay

Panoramik video performansları Panoramic video performances
Meddah (Borusan Müzik Evi Borusan Music House)
Direktörle Söyleşi Interview of the Director
(Topkapı Sarayı Müzesi Topkapı Palace Museum)
Seramik Sanatçısı Ceramic Artist (Chez Galip)
Prova Rehearsal G. Mahler: 6. Senfoni Symphony No.6

Caner Bilginer
Prof. Dr İlber Ortaylı

(Borusan BMW sergi salonu Borusan BMW showroom)

Galip Körükçü
Borusan İstanbul
Philharmonic Orchestra,
Conducted by
Sascha Goetzel
Mevlâna Semazenler
The Whirling Dervishes
Bektâşi Semahı:
Hacibektaş Veli Museum

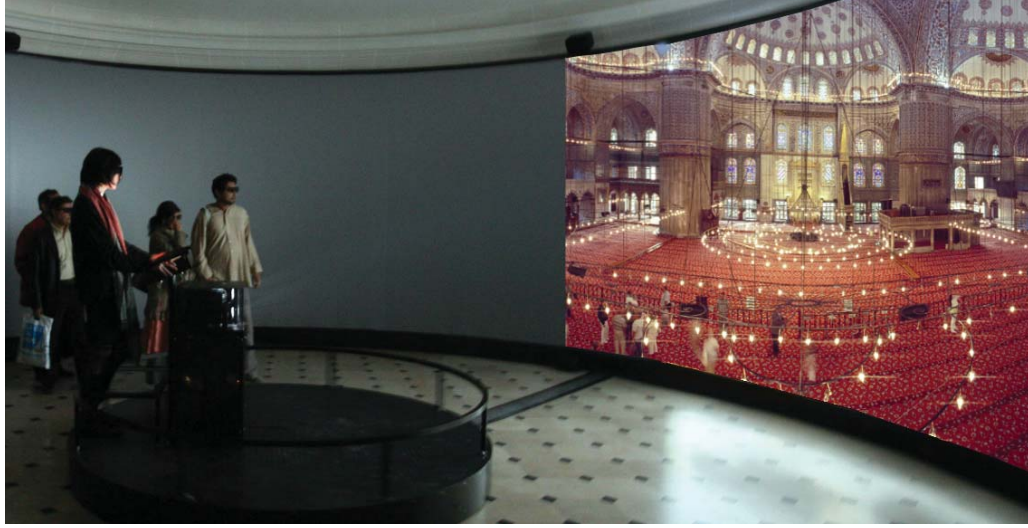
Semazenler (Sirkeci Tren Garı Sirkeci Train Station)

Kardeşlik Semahı & Aliyar Semahı

Kalan Müzik besteler compositions
Ahenk 1: Murat Aydemir, Derya Türkan
Bezmârâ - Yitik Sesin Peşinde: Bezmârâ Topluluğu
Bir Ömür Sadece: Suren Asaduryan
Bir / Eski Nisan: İncesaz
Bizans Müziği: 78 Devir Taşplaklarda Orfeon-Odeon Kayıtları (1914-26): İakovos Nafpliotis
Cello Invocations: Uğur Işık
Cello Unveils Anatolian Spirit: Uğur Işık
Dini müzik, halk müziği: Süryaniler
Ege ve Balkan Dansları: Anatolia: İhsan Özgen
Fuad: Erkan Oğur, Djivan Gasparyan
Hasbihâl: Dertli Divanı
Hemâvâz: Kardeş Türküler
Hiç: Erkan Oğur , Okan Murat Öztürk
İnceden İnce: Osman Aktas
Minstrel's Era: Renaud Garcia Fons, Uğur Işık, Derya Türkan
Miras / Herigate: Samim Karaca, Aziz Şenol Filiz, Birol Yayla, Taner Sayacıoğlu, Lütfiye Özer
Pervane: Yansımalar, Aziz Şenol Filiz, Birol Yayla
Rembetika: Aşk, Gurbet, Hapis ve Tekke Şarkıları
Reşat Aysu Saz Semâileri: Taner Sayacıoğlu, Osman Nuri Özpekel
Ruhnüvaz Ruha Dokunmak: Mehmet Refik Kaya
Şah Hatayi Değişleri: Hussein Albayrak & Ali Rıza Albayrak
Serzeniş: Yansımalar, Aziz Şenol Filiz, Birol Yayla
Ten ' Tende: Yarkın Türk Ritm Grubu
Ten / Skin: Yarkın Türk Ritm Grubu
Uç / İstanbul'a Dair: İncesaz
Umutsuz: Cihat Aşkın
Yazı Tura: Erkan Oğur

Teşekkürler Acknowledgements

Ministry of Culture and Tourism; Panorama 1453 Museum, İstanbul; Kılıç, Ali Paşa Camii (Selman Okumuş); Mevlâna Education and Culture Association, (Başkan Adbülhamit Çakmut, Chairman) & (Akin Çakmut), Konya İl ve Turizm Müdürlüğü Department Director, Culture and Tourism Directorate, Konya, (Adnan Tanur), Armagrandi Spina Hotel, İstanbul; Tarihi Karaköy Balıkçısı Griffin, İstanbul, Nasra Teyze, Mardin



Sarah KENDERDINE

Dr. Sarah Kenderdine dünyanın dört bir yanındaki müze ve galeriler için etkileşimli ve kinestetik sanat deneyimleri konusunda en ileri araştırmaları yapanlardan biri ve stereoskopik ve panoramik kuşatıcı mimarilerle ilgili yeni yeni ortaya çıkmakta olan anlatılara odaklanıyor. Melbourne'deki Victoria Museum'un özel projeler başkanı olmasının yanı sıra, Hong Kong'daki City University'de konuk doçent ve Hong Kong Science Park'taki yeni araştırma merkezi olan ALIVE'ın (Etkileşimli Görselleştirme ve Cisimleştirme Uygulamalı Laboratuvarı) eşdirektörü. Sürdürdüğü araştırmalar arasında kültür kurumları için büyük çaplı heterojen veri setlerinin 360 derece stereoskopik mimaride görselleştirilmesi (kültürel veri biçimlendirmesi) var.

Sarah'nın 2000'den bu yana yaptığı çalışmalar arasında *Hampi-LIVE* (2010), *UNMAKEABLELOVE* (2008), *The Eye of Nagaur* (2008), *PLACE-Hampi* (2006), *Zoom In Close Up: the Natural World of Peter Parks* (2006), *Conversations at the Studio* (2006), World Expo AICHI (2005), *Sacred Angkor* (2004) ve *Virtual Olympia* (2000) var. *Antik Hampi: Hindu Krallığı'nın Yeniden Canlandırılması* (Immigration Museum, 2008-2010) sergisini tasarlayıp küratörlüğünü yaptı, Sanal Oda sergisinin (Melbourne Museum ve 2003-2009 arasında uluslararası gezici sergi) proje yönetimini gerçekleştirdi. Müze arkeolojisi ve müze küratörlüğü eğitimi almış olan Sarah, batıklar hakkında çok sayıda yetkin kitap yayımladı. Son kitapları arasında *Theorizing Digital Cultural Heritage: a critical discourse*, Cambridge: MIT Press, (2007) and *Place-Hampi: Inhabiting the Panoramic Imaginary ve Vijayanagara*, Heidelberg: Kehrer Verlag, (2010) bulunuyor.

www.place-hampi.museum
www.ummakeablelove.org

Jeffrey SHAW

1944, Melbourne (Avustralya). Hong Kong (Çin)'de yaşıyor ve çalışıyor

Jeffrey Shaw, yeni medya sanatının 1960'lardaki performans, genişletilmiş sinema ve enstalasyon paradigmalarından doğuşundan, bugünkü teknoloji temelli ve sanal formlu haline ulaşmasına dek en öncü isimlerinden biri oldu. Yaygın biçimde sergilenmiş ve çok iyi eleştiriler almış zengin yapıtıyla Shaw, dijital medya teknolojilerinin sanal ve destekli gerçeklik, kuşatıcı görselleştirme ortamları, navigasyon imkânı sinematik sistemler ve etkileşimli anlatı alanlarında kullanılmasında öncülük etti ve çıta yükselten kişi oldu. Amsterdam'daki Evenstructure Research Group'un (1969–1979) kurucularından biri ve ZKM Institute for Visual Media Karlsruhe'nin (1991–2002) kurucu direktörü oldu. ZKM'de dijital yayın dizisi ArtIntAct'i, uluslararası medya sanatı sergilerinden oluşan MultiMediale dizisini, uluslararası medya sanatı sergi dizilerini, yüzün üstünde konuk sanatçı projesini ve Genişletilmiş Sanal Ortam (1993), PLACE (1995) ve Panoramik Navigatör (1997) gibi yeni yaratıcı platformların icadını da içeren son derece önemli bir sanatsal araştırma programını kurdu ve yürüttü. 1995'te Karlsruhe'deki Staatlichen Hochschule für Gestaltung'da medya sanatı profesörü oldu.

Shaw'un kilometre taşı kabul edilen yapıtları arasında *The Legible City* (1989), *The Virtual Museum* (1991), *The Golden Calf* (1994), *Place-A Users Manual* (1995), *conFiguring the CAVE* (1997) ve *Web of Life* (2002) sayılabilir. ZKM Karlsruhe'de, son derece önemli FUTURE CINEMA sergisinin eş-küratörlüğünü yaptı, sergi kataloğu MIT Press tarafından yayımlandı. Shaw'un kariyeri, Tjebbe van Tijen, Theo Botschuijver, Dirk Goeneveld, Peter Gabriel, Agnes Hegedues, David Pledger, The Wooster Group, William Forsythe, Dennis del Favero, Peter Weibel, Jean Michel Bruyère, Gideon May, Bernd Lintermann ve Sarah Kenderdine gibi sanatçılarla birlikte gerçekleştirdiği çalışmalar açısından da dikkate değer. 2003'te Australia Council Federation bursu kazanarak Avustralya'ya dönen Shaw, Sydney'deki University of New South Wales'da bulunan iCinema Centre for Interactive Cinema Research'ü yönetti ve burada *Cupola*, *PLACE-Hampi*, *AVIE*, *T_Visionarium* (ikisi de iCinema Centre ile) ve *UNMAKEABLELOVE* gibi öncü sanat yapıtları üretmeyi sürdürdü. Shaw 2009'dan bu yana Hong Kong'daki City University'de Medya Sanatı Bölüm Başkanı ve Yaratıcı Medya Okulu Dekanı olarak görev yapıyor.

www.icinema.unsw.edu.au
www.jeffrey-shaw.net

Sarah KENDERDINE

Dr. Sarah Kenderdine researches at the forefront of interactive and kinaesthetic art experiences for museums and galleries worldwide, focused on emergent narrative in stereoscopic and panoramic immersive architectures. She is concurrently Head of Special Projects at Museum Victoria, Melbourne and Visiting Assoc Prof. City University, Hong Kong where she co-directs ALiVE (Applied Laboratory of Interactive Visualization and Embodiment), a new research facility at the Hong Kong Science Park. Current research includes the visualization of large-scale heterogeneous datasets for cultural organizations in 360-degree stereoscopic architecture (cultural data sculpting).

Since 2000, her work includes *Hampi-LIVE* (2010), *UNMAKEABLELOVE* (2008), *The Eye of Nagaur* (2008), *PLACE-Hampi* (2006), *Zoom In Close Up: the Natural World of Peter Parks* (2006), *Conversations at the Studio* (2006), World Expo AICHI (2005), Sacred Angkor (2004), Virtual Olympia (2000). She designed and curated Ancient Hampi: The Hindi Kingdom Brought To Life (Immigration Museum, (2008-2010) and project managed The Virtual Room (Melbourne Museum and on-tour internationally (2003-2009). By training a museum archaeologist and museum curator she has published several authoritative books on shipwrecks. Her recent written work includes the co-authored *Theorizing Digital Cultural Heritage: a critical discourse*, Cambridge: MIT Press, (2007) and *Place-Hampi: Inhabiting the Panoramic Imaginary of Vijayanagara*, Heidelberg: Kehrer Verlag, (2010).

www.place-hampi.museum
www.ummakeablelove.org

Jeffrey SHAW

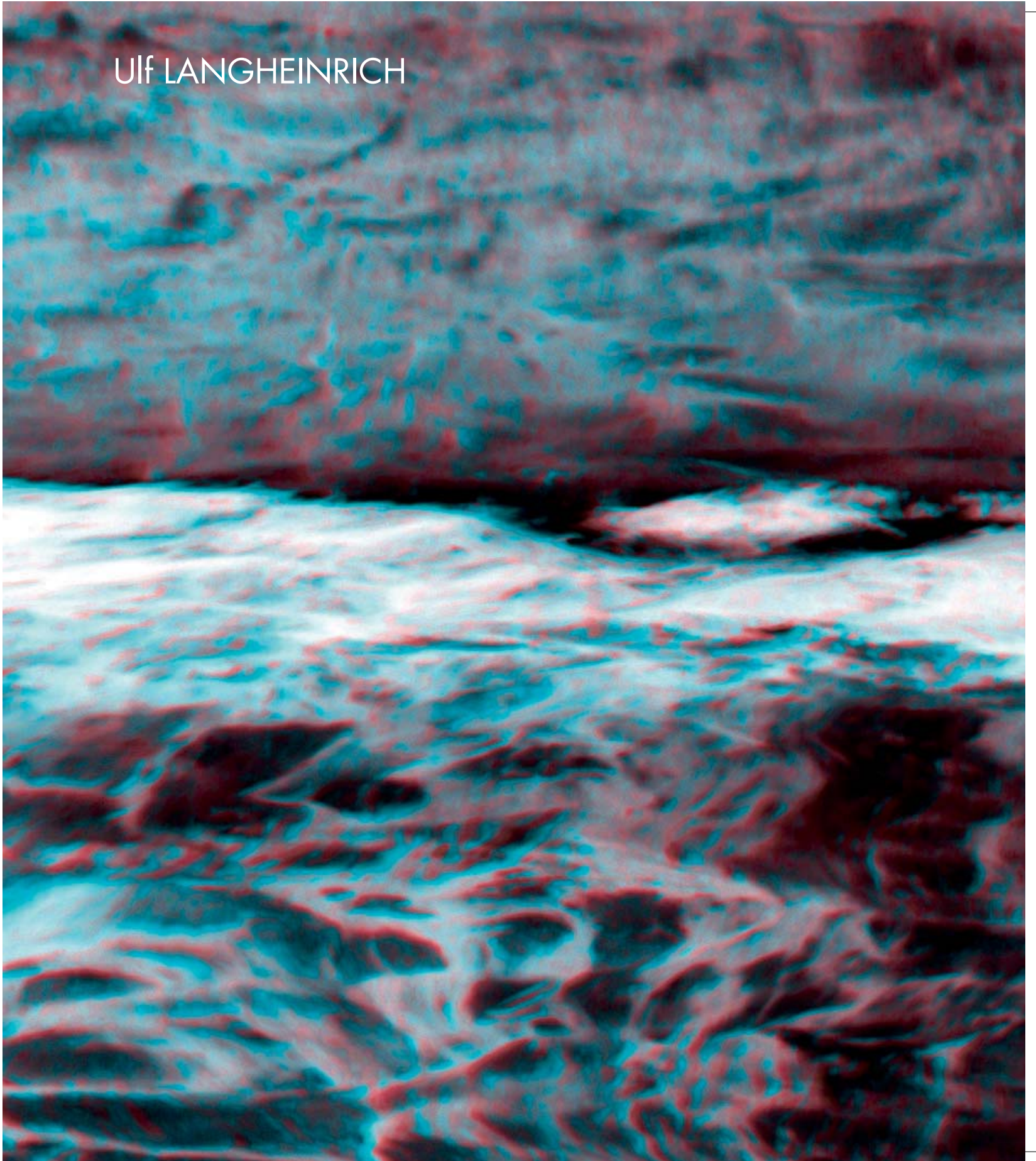
Born in 1944, Melbourne (Australia). Lives and works in Hong Kong (China)

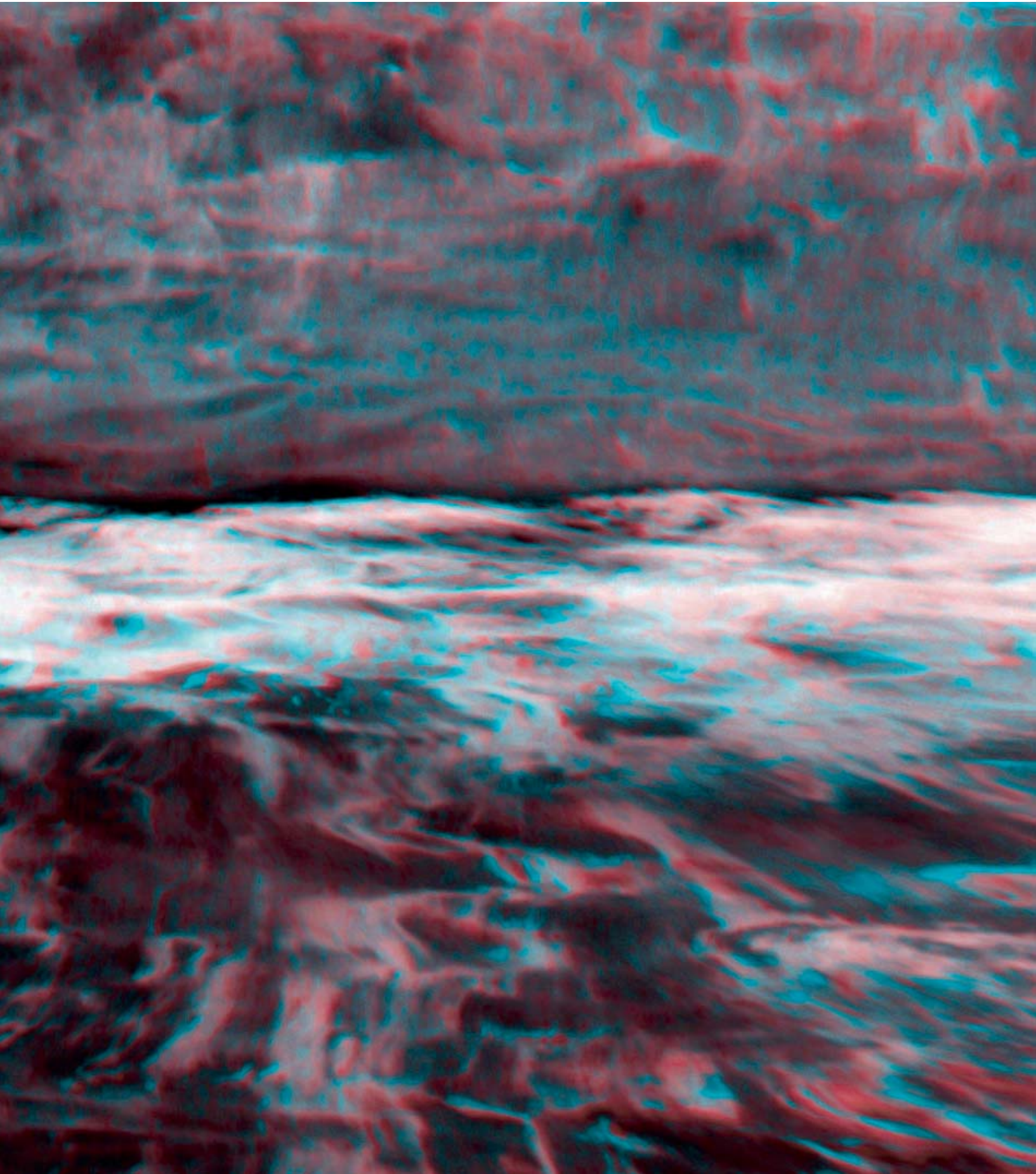
Jeffrey Shaw has been a leading figure in new media art since its emergence from the performance, expanded cinema and installation paradigms of the 1960s to its present day technology-informed and virtualized forms. In a prolific oeuvre of widely exhibited and critically acclaimed work he has pioneered and set benchmarks for the creative use of digital media technologies in the fields of virtual and augmented reality, immersive visualization environments, navigable cinematic systems and interactive narrative. He was co-founder of the Eventstructure Research Group in Amsterdam (1969–1979), and founding director of the ZKM Institute for Visual Media Karlsruhe (1991–2002). At the ZKM he conceived and ran a seminal artistic research program that included the ArtIntAct series of digital publications, the MultiMediale series of international media art exhibitions, over one hundred artist-in-residence projects, and the invention of new creative platforms such as the Extended Virtual Environment (1993) PLACE (1995) and the Panoramic Navigator (1997). In 1995 Shaw was appointed Professor of Media Art at the Staatlichen Hochschule für Gestaltung, Karlsruhe

Shaw's landmark art works include *The Legible City* (1989), *The Virtual Museum* (1991), *The Golden Calf* (1994), *Place-A Users Manual* (1995), *conFiguring the CAVE* (1997) and the *Web of Life* (2002). He co-curated the seminal FUTURE CINEMA exhibition at the ZKM Karlsruhe, the catalogue of which was published by MIT Press. Shaw's career is also notable for his close collaborations with fellow artists including Tjebbe van Tijen, Theo Botschuijver, Dirk Goeneveld, Peter Gabriel, Agnes Hegedues, David Pledger, The Wooster Group, William Forsythe, Dennis del Favero, Peter Weibel, Jean Michel Bruyère, Gideon May, Bernd Lintermann, and Sarah Kenderdine. In 2003 he was awarded a Australian Research Council Federation Fellowship and returned to Australia to direct the iCinema Centre for Interactive Cinema Research at the University of New South Wales in Sydney, and where he continued to produce pioneering artistic works such as *Cupola*, *PLACE-Hampi*, *AVIE*, *T. Visionarium* (both with iCinema Centre) and *UNMAKEABLELOVE*. Since 2009 Shaw is Chair Professor of Media Art and Dean of the School of Creative Media at City University in Hong Kong.

www.icinema.unsw.edu.au
www.jeffrey-shaw.net

Ulf LANGHEINRICH





Ulf LANGHEINRICH

Almanya-Avusturya-Gana

LAND

LAND, dijital yarılsamanın doğasına dair giriştiğim yeni sanatsal araştırmanın çekirdek enstalasyonu niteliğinde. Herhangi bir tekil nesne ya da hareketin bulunmadığı, ancak yine de bu uzamda bulunduğu ya da bizzat o uzam olduğu hayal edilen bir maddenin yoğunluğunu taşıyan saf ve büyük uzamlar yaratıp bunları araştırıyorum. LAND neredeyse tamamıyla parçacık sistemi formüllerinden ve fraktal gürültü hesaplamalarından yaratıldı. Üretici formülün bazı parametrelerini değiştirdiğinizde, bu gürültü ya da yoğun madde, çeşitli tanınabilir yapılara ve tutarlılıklara dönüşüyor.

Bu malzemenin bir ilk madde, dijital imge yapımının ayrılmaz parçası olan birkaç temel algoritma olduğu düşünülüyor. İzleyiciyi sanallığın tadını çıkarmaya çekecek bir mekanizmada çalışıyor. Yalnızca mucidinin imgelemiyse, dijital ortamın gerçekliğiyle sınırlanmış olduğu düşünülen kuşatıcı bir yarılsama geliştiriliyor, böylece dijital ortamın sistemi de ortaya çıkıyor ve açıkça sergileniyor. Dijital olarak yaratılmış ve işlenmiş malzemeye özgü matematiksel anlamda katı monotonluğun özgül bir güzelliği var. Yüksek çözünürlükteki incelikleri, projeksiyon aletlerinin kesin sınırlarını, kusurlarını ve tuhaflıklarını zorluyor. Nitekim bunun ayırdına varmak, sanatsal araştırmalarımın çok önemli bir parçası haline geldi: duyuşsal bir sanat deneyimi aracılığıyla dokunma niyetiyle yazılım ve makine temelli "medya sanatı"nın kaçınılmaz yasaları ve sınırlamaları arasında (vaat edilen sınırsız olanaklarla karşılaştırıldığında) bir sürtüşme var.

LAND, yanıltıcı olanı yaratma girişimi: ses, yansıtılmış sanal madde ve zaman aracılığıyla ortaya çıkan, kuşatıcı ve görkemli belirsizlik duygusu. Görsel yaratıya yaklaşımım, ses ve bir başka sonik imgelem konusundaki uzmanlığıma dayanıyor. Bu soğuk, teknolojik ve sentetik gerçekliğin ardında, organik bir sıcaklığı olan, derinlikli bir şey bulunabilir. LAND bu tür niteliklere yakın bir alan, ama orada değil. Bir vaat o, söz verilenin sonunda yoksanmasının yol açtığı gergin bir durum. Çünkü bu vaat izleyiciye istenir bir durum olarak sunuluyor; ama bu duruma erişilemiyor.

Dolayısıyla LAND negatif bir ülke, dijital grinin şekillendirilişi, biçimlendirilişi; nihai boşluktan, hiçlikten önceki yoğun bölge. Bir duvarın önündeki ülke, bugünün anavatanı.

Ulf Langheinrich

Katkıda Bulunanlar

Ses, müzik ve görüntü: Ulf Langheinrich

Playback software: Dirk Langheinrich

Uluslararası 8. Liverpool Bienali tarafından sipariş edilmiştir.

Dünya prömiyeri: 18 Eylül 2008'de, Uluslararası 8. Liverpool Bienali'nin bir parçası olarak FACT'te (Sanat ve Yaratıcı Teknoloji Vakfı) yapılmıştır.

Ulf LANGHEINRICH

Germany-Austria-Ghana

LAND

Turkish Premiere

LAND is a core installation in my recent artistic research into the nature of the digital illusion. I create and explore large, pure spaces devoid of any singular object or gesture yet dense with matter imagined to reside in or to be that space. LAND is almost entirely rendered from particle-system formulas and fractal-noise calculations. By altering some parameters in the generative formula this noise, or dense matter metamorphoses into various recognisable structures and consistencies.

This material is considered a primal substance; a few fundamental algorithms that are an integral part of digital image construction. It is played back on machinery that is meant to allure the viewer into enjoyment of virtuality. By developing an immersive illusion that is supposed to be limited only by the imagination of the inventor, the reality of the digital environment; its systematic is revealed too and clearly displayed. There is a specific beauty in the mathematically strict monotony that is unique to digitally created and processed material. Its subtlety in high resolution challenges the strict limits, flaws and idiosyncrasies of projection equipment. In fact, the awareness of this has become a crucial part of my artistic research: There is a friction between the intention to touch through a sensual art experience and the inevitable laws and constraints of software and hardware based "media-art" (as opposed to the endless possibilities promised).

LAND is an attempt to create the illusive: the immersive and sublime feel of uncertainty through sound, projected virtual matter and time. My approach to visual creation is based on my expertise in sound and another form of sonic imagination. Behind this cold, technological and synthetic reality, there may be something viscerally warm: something profound. Land is a territory close to such qualities, but not there. It is a promise and eventually a tensed state of denial of the promised. Because the promise is made aware to the viewer as a desirable state; but that state remains beyond.

Thus, LAND is a negative land, a moulding and shaping of digital grey; a dense area before the final empty, before the nothingness. It is a land before a wall, a homeland for today.

Ulf Langheinrich

Credits

Image, music and sound: Ulf Langheinrich

Playback software: Dirk Langheinrich

Commissioned and produced by Liverpool Biennial International 08.

World premiere: 18 September 2008, FACT (Foundation for Art and Creative Technology) as part of Liverpool Biennial International 08

ULF LANGHEINRICH

Boşluk, Tıslama ve Kontrol - Ulf Langheinrich'in Yapıtı Üzerine

Ulf Langheinrich'in yapıtlarında bağlamlar, toplumsal konumlar, hareketler ve anlamlar önemli değildir. İmge ve seslerin üretildiği araçlardan dışsal unsurlar çıkarılmıştır. Bu yapıtlar medyadır, ama somut bir misyonları yoktur; hiçbir şey görselleştirilmez, hiçbir şeye müzik yazılmaz. Burada medyanın nesneselliğine, fiziğine odaklanır ilgi. Tutarlılıklarına yönelik bilgiyi ortaya çıkarmak isteyen, tıslama ve boşlukla ilgili sorular önem kazanır. Zamansal düzlemde tutarlılıkları ve tutarlılık değişimlerini başarılı bir biçimde düzenlemek nasıl mümkün olur? Her medyanın elinde, genel tutarlılığı tanımlayan, onu kalın, sıkı, katı, sert yapan malzemeler bulunur. Bu malzeme tutarlılığı üzerinde yapılan çalışma –başka bir deyişle canlandırma– normalde varsayılan kullanımlardan ayrılan yoğunlukları ortaya çıkarıyor.

Medyayı kullanıldığı her türlü sanat yapıtı, avantaj gözeterek düşünölmek, kullanılan aletlerin teknik gelişmişliklerine vakıf olmak, yeni simgesel arayüzlerle çalışmayı öğrenmeyi gerektirir. Bir medyayla çalışmak, ancak bir medyayla çalışmakla mümkündür. Bir araç-ortamının üretebileceği özgül estetik maddeselliği anlamak ve tasarlamak için, bu medyanın belirleyici yönlerini çok yakından izleyerek çalışmaya ve kavramlardan ziyade deneyimlerin ve sezgilerin peşinden gitmeye karar vermek önemlidir. Her müdahale edimi, kaçınılmazlığın ve söz konusu medyanın maddeselliğinin araçsal doğasının gereksinimlerini karşılamak zorundadır. 25 kare/saniye, 80 kare/saniyeye eşit değildir. Tasarım, bir teknik bilgi bütününden çıkıp, planlanmış dışsal uygulamalarla değil, her şeyden önce “imgelemin içsel zenginliği”ne yakın bir şeyle ilgilenen kesin “soruşturmalar”a yumuşak geçiş yapar.

“500 yıldır imgeler, patlayacak kadar dolu; bütün evren insanı onların içine itiyor.” (Sartre) Medyanın maddeselliğiyle sanatsal biçimde uğraşmak, her gün kullanılmalarından kaynaklanan aşırı anlam yüklemesinin imge ve seslerinden kurtulmayı getirebilir. Hepimizi çevreleyen acı verici aşırı yükleme, imgelerde olabilecek her şeyi ayırt etme zorunluluğu ya da bunları kullanarak birşeyler iletme isteği, kaçınılması gereken şeylerdir. Saf beyaz. Saf siyah. Tıslama. Boşluk. Hiç. Nesnel, *Auflösung*'dan (çözelti/çözünürlük) daha az bir soyutlamadır. Soyutlama gerçekten de şeyleri ve figürleri formel değerlere sürekli olarak dönüştürmeyi becerebilir, ama burada amaç, onların soyut bir uzamda soyut hareketler olarak yeniden canlandırılmasıdır. Ancak *Auflösung*, tanınabilir ve adlandırılabilir olan her şey geri çekildikten ve silindikten sonra kalanlar hakkında düşünür. *Auflösung* dönüştürmeyle değil, parçalama süreçleriyle, belirtmenin bölünmesi ve ortadan kaldırılmasıyla, parametrelerin azaltılmasıyla, kayboluşu gerçekleştirmekle ilgilidir. Yüksek *Auflösung* burada iki anlamıyla öne çıkar: daha fazla piksel ve daha az parametre. Görülecek şeyler örneğin yüzeyler, çizgiler, titreşimlerdir; temelde görsel ve tonal malzemedir. Ses bir model olarak kullanılır. Ses olmadığında bile imge yankılanır, çünkü bir ses olarak öngörülmüştür. Bu yapıtlara belki de en yoğun olarak ortaya çıkan deneyimlerini veren bir yönü vardır: tıslamaları. Ama insan tıslamayı deneyimleyebilir mi, yani anlayabilir mi? Anlamı ortadan kaldıran ve görsel düzeyde beyaz ya da gri yüzeyler olarak tanınabilen parlak beyaz bir ses var. Bilişim kuramı açısından bakıldığında bu tıslama bir engeldir, bilgi iletiminde bir arızadır; ancak estetik bir bakış açısından bu kesinti, istencin form kazanmasını sağlar. Öte yandan bir de oldukça kara denebilecek bir ses vardır. Burada tıslama bir vınlamaya benzer, koyu bir malzemedir, yoğundur, ağırdır, önceden filtrelenmiş, çatlakları olan frekans tepkilerine sahip bir tıslamadır. Bir video görüntüsü bu türden karmaşık ve “pitoresk” tıslamaya uygun değildir; görsel sıkıştırımı ve yoğunluğu yüksek olan, yüksek çözünürlüklü bir imge ister. Bu tıslamayla “söyleyecek epey bir şeyinin olması” - dolayısıyla da tıslamayı yalnızca “yaratıcı” bir arıza olarak değil, tasarlanabilir bir malzeme, kütle, maddesellik olarak kullanmak ancak böyle mümkün olur. Bu tonal kütlenin modülasyonu, en minimal şeylerin ele alındığı, en küçük değişikliklerin ortaya çıktığı ve hatta belki de mikro-hikayelerin canlandırıldığı, düzenlenmiş yoğunluklara ait yüksek bir düzeyde gerçekleşir.

Ulf LANGHEINRICH

Emptiness, Hissing and Control - On Ulf Langheinrich's Oeuvre

In the works of Ulf Langheinrich, contexts, social settings, gestures and meanings are of no interest. The external features have been removed from the apparatuses with which images and sounds are produced. These works are media, but without a concrete mission-nothing is visualized, nothing set to music. Interest is focused on the materiality of the media, on its physics. Questions eliciting information about their consistency become important, about the hissing and the emptiness. How is it possible to successfully organize consistencies and changes in consistency on a temporal level? Every medium has at its disposal material that defines an overall cohesiveness, that which makes it thick, tight, solid, tough. The work on this material consistency-its animation, so to speak-reveals intensities that distinguish themselves from the use that one would commonly suppose.

Any sort of artistic work with media must be conceived with advantage in mind, must be familiar with the current technical state-of-the-art of the apparatuses, must learn to deal with the new symbolic interfaces. It is only working in a medium that makes it possible to work with a medium. In order to understand and design the specific aesthetic materiality that an apparatus-environment can produce, it is important to decide to work very closely along the essential contours of the medium, to follow not so much concepts as experiences and intuition. Every act of intervention must conform to the demands imposed by the inescapability and, at the same time, the instrumental nature of the materiality of the respective medium. 25 frames/second doesn't equal 80 frames/second. Design segues from a body of technical knowledge to exact "investigations" that are not interested in the planned external applications but rather first and foremost in something akin to "internal richness of imagery."

"For 500 years, the images have been full to the bursting point; the entire universe forces one inside of them." (Sartre) The artistic mode of dealing with the materiality of media may be able to escape the images and sounds of the over-semanticization that they suffer in the way they are used on an everyday basis. The torturous sensory overload that surrounds us, the compulsion to recognize everything possible in images or to want to communicate something by means of them-all of these are things to strive to avoid. Pure white. Pure black. Hissing. Emptiness. Nothing. Objective is less of an abstraction than *Auflösung* (dissolution/resolution). Abstraction may indeed be capable of continually transforming things and figures into formal values, but the aim is their resurrection as abstract gestures in an abstract space. *Auflösung*, on the other hand, reflects upon that which remains after everything that can be recognized and named has been withdrawn and erased. *Auflösung* is not so much a matter of transformation as it is a matter of processes of disintegration, of fragmentation and elimination of signification, of parameter reduction, of bringing about disappearance. High *Auflösung* prevails here in a double sense: more pixels and fewer parameters. What is to be seen are, for example, surfaces, stripes, vibrations-primary visual and tonal material. Sound is deployed as a model. Even if there is none, the image resounds because it is conceived as a sound. It is endowed with that attribute that imparts to these works what is perhaps their most intensely manifested experience: their hissing. But can one experience hissing, which is to say understand it? There is the bright white noise that dissolves significance and is recognizable on the visual level as white or gray surfaces. From the point of view of information theory, this hissing is understood as a hindrance, as a disturbance to the transmission of information; from an aesthetic perspective, though, this disruption is constitutive for the will to assume a form. On the other hand, there is what could be called a rather black noise. Here, the hissing is perceived as a droning, as dark material, thick consistencies, heaviness, a previously filtered hissing with fissured frequency responses. A video image is unsuited to this complex, "picturesque" hissing; it calls for a high-resolution image, one with a high degree of visual compression and density. Only then does it become possible "to have quite a bit to say" within this hissing-thus, to no longer utilize the hissing as a "creative" disturbance alone but rather as designable material, mass, materiality. The modulating of this tonal mass takes place on a high level of arranged intensities on which minimal things are treated, the most minute changes occur, and perhaps micro-stories are even played out.

Tıslama ortalığı kaplarken boşluk kaçıp gider. Bu, anlamın tam ve köklü bir şekilde ortadan kaldırılması olarak boşluk şeklinde düşünülebilir. Ego yapımıyla ilgili her şeyin durdurulduğu ve ortadan kaldırıldığı bir aşamada gerçekleşir bu. Tıslama aynı zamanda belirli bir ölçüde saldırgan ya da en azından son derece ısrarcıdır, özgün ego hareketlerinin üstünü kaplayan, gizleyen ve mahveden ama yine de onları içeren, böylece görünmez hale gelmelerine rağmen hala onun içinde çözünmüş oldukları bir şeydir. Buradaki tek düzen, üst düzey bir mimari, bir tür meta-kılavuzdur, ama bir kesit yoktur. Bunun dışında yalnızca değişmez salınımlar, bir tür kristal düzen vardır. Diğer boşluk, kullanılan malzemelerin yoğunluklarının, boş, tümüyle beyaz ya da tümüyle siyah görünmelerine yol açacak kadar sulandırılmasını sağlayan yeni ve karmaşık bir dizi koşulun sonucudur. Tıslama da gitmiştir; geriye kalan kesinlikle hiçbir şeydir, hiçbir hareketi, süzülmesi ya da modülasyonu olmayan tamamen statik bir ton öbeğidir. Böylece, deneyimlenen şey artık uzamda yeri belirlenemeyecek ölçüde ince, bulanık ve kırılğan hale geldiğinde bile –ki bu, burada hiçbir şeyin var olmadığı anlamına gelmez yine de– hala tonlar mevcuttur. Işık ve ses uzamlarının genlikleriyle oynamak halâ mümkündür; zamansal düzeyde hala birşeyler gösterilebilir, bu da boşluğun da var olduğu anlamına gelir. Diğer varoluşun, dış dünyanın maddi-estetik bir parçası haline gelen bir görsel-işitsel deneyimdir bu. Tıslama olarak değerlendirilen boşluk, olumsuzlama ya da bilgi yokluğu değildir; bir durumun, üçüncü bir özgüllüğün, başka bir deyişle, dünyaya gerçek ve kesinlikle farklı bir yaklaşımın ortamıdır.

“Modern sanat yapıtı üzerinde en büyük etkisi olan şey, var olanla uçup gidenin birleşmesidir.” (Habermas) Şimdiki zaman, medyayla oluşturulan yapıta, olmazsa olmaz bir koşul olarak, teknik üretimle elde edilen imgeler ve seslerle tutunur, imgelerin maddeselliğine, renge, panel resmindeki formlara, titreşimlere ve elektronik imgenin uçuculuğuna, hızına, atomize olmasına ve çeşitliliğine büyük ölçüde bağlı olan güzellikle, “çağdaş yaşamın uçucu, geçici güzelliği”yle (Baudelaire) yapışır. Malzemeye yapılan bu estetik müdahale, aynı zamanda ebedi, değiştirilemez ve hatta aşkın değerleri ortaya çıkarabilir. Boşluktan yayılan bu tıslama, yankılanan ve titreşen bir hiçliktir. Bir kere bu “program”ın her yerde denetlenmesi gerekir. “Birşey”in nefes alabilmesi, birazcık bireysel otantikliğin mümkün olabilmesi için pek çok şeyin safdışı bırakılması şarttır. Rastlantı ve şans kesinlikle söz konusu değildir; dolayısıyla sorgulanamaz amaçların sonuçları, olabilecek en yüksek planlanabilirlik, öngörülebilirlik ve kontrol edilebilirliktir. Dahası ve kontrol sağlamaya yönelik bu mutlak istencin bir sonucu olarak program, uygulanabilmesi için özgül bir uzamsal belirlenimi bekler: beyaz ya da siyah küpün belirlenimini; enstalasyonun da. İlk sinema filminin gösterildiği yerler bile, algılanmasına uygun bir enstalasyon, bir uzamsal düzen talep etmiştir. Sinema salonlarının içi, filmle izleyici arasındaki ilişkiyi son derece kesin bir biçimde düzenler. O büyük boşluk, duvardaki o beyaz yüzey bir nesne gibidir; günlük yaşamın en basit konuları bile, tam da bu günlük yaşamın tamamen dışlanmasını sağlayan koşullarda perdeye yansıtılır. Burada gerekli olan, tümüyle homojen, tutarlı, her türlü sözdiziminden arındırılmış, yapıtın mükemmel bir biçimde sahnelenebileceği, kendine yeterli bir uzamdır. Daha da iyisi: yapıt zaten tam da budur. Bunun anlamı, projeksiyonların büyüklüğünün ve her yerde olmasının bir uzamsal düzen; ses, imge ve izleyiciyi kapsayan ve yapıtın, uzamın ve izleyicinin birbirinden ayırt edilmesini daha da imkansızlaştıran, ses temelli bir uzamsal esneklik yaratmasıdır. Gerçekten de: bizzat izleyiciye, kendisinin ortadan kaldırılması ya da daha doğrusu bir “ortaaltı uzam”a (Groys) girmesinin sağlanması amacıyla “girilmektedir.”

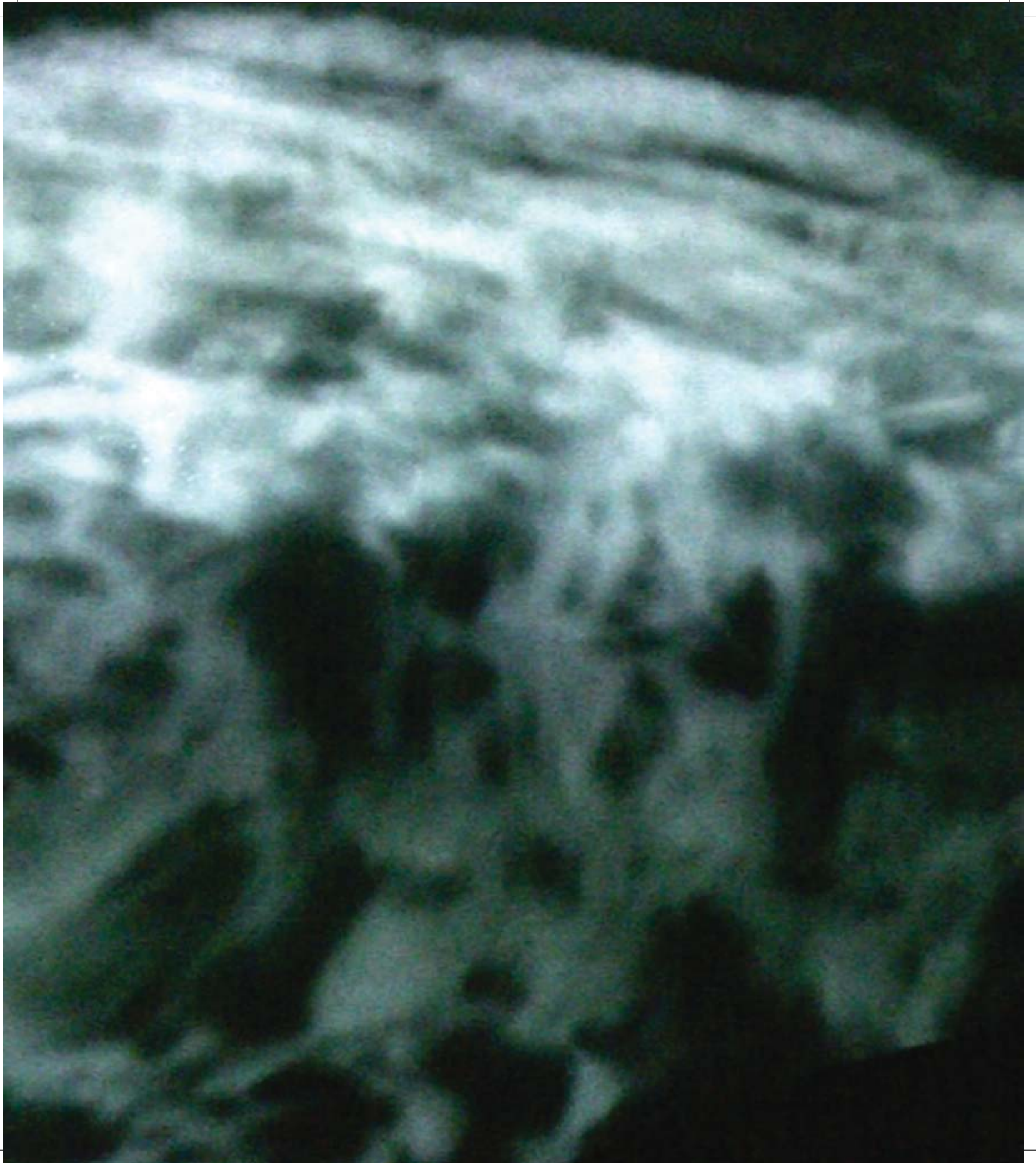
Marc Ries

As the hissing pours out, the emptiness escapes-emptiness, for one thing, as complete, radical elimination of signification. This comes about when everything that has to do with the construct of the ego has been deactivated, eliminated. The hissing is also to a certain extent aggressive or at least extremely insistent, something that overlays, conceals and subverts the original ego-gestures and nevertheless contains them so that they are no longer visible and yet still dissolved within it. The only order that is present is that of a superordinated architecture, a sort of meta-guideline, though one without intentionality. Otherwise, there are only the unchanging oscillations, what might be called a crystalline order. The other emptiness is that of a new mixed set of circumstances whereby the consistencies of the material employed are diluted to such an extent that they appear to be empty, totally white or totally black. And the hissing is gone; what remains is absolutely nothing, a completely static tone cluster, without animation, without drifting or modulation. Thus, when that which has been experienced becomes so thin, so blurred and fragile that it can no longer be located spatially-which still by no means implies that nothing at all exists-there are still the tones. And it is still possible to modify amplitudes of light and sound fields; one can still depict something on the temporal level, which means that the emptiness exists too. It is a visual-auditory experience that now becomes a material-aesthetic part of the other existence, the exterior world. The emptiness, which is to be equated with the hissing, is not negation or non-information; instead, it is the setting of a circumstance, a third specificity-that is, of a particular, of an actual, of a decisively different approach to the world.

"The most essential influence upon the modern work of art has been the unification of the actual with the ephemeral." (Habermas). The present clings as a **conditio sine qua non** to work with media, with technically generated images and sounds, the "fleeting transient beauty of contemporary life" (Baudelaire), whereby this beauty is for the most part attributable to the materiality of the images, the color, the forms upon the panel painting, the vibrations, the fleetingness and rapidity, the atomization and the diversity in the electronic image. At the same time, this aesthetic intervention in this material is capable of bringing out eternal, unalterable, indeed even transcendent values. The hissing that flows out of the emptiness is resounding, flickering nothingness.

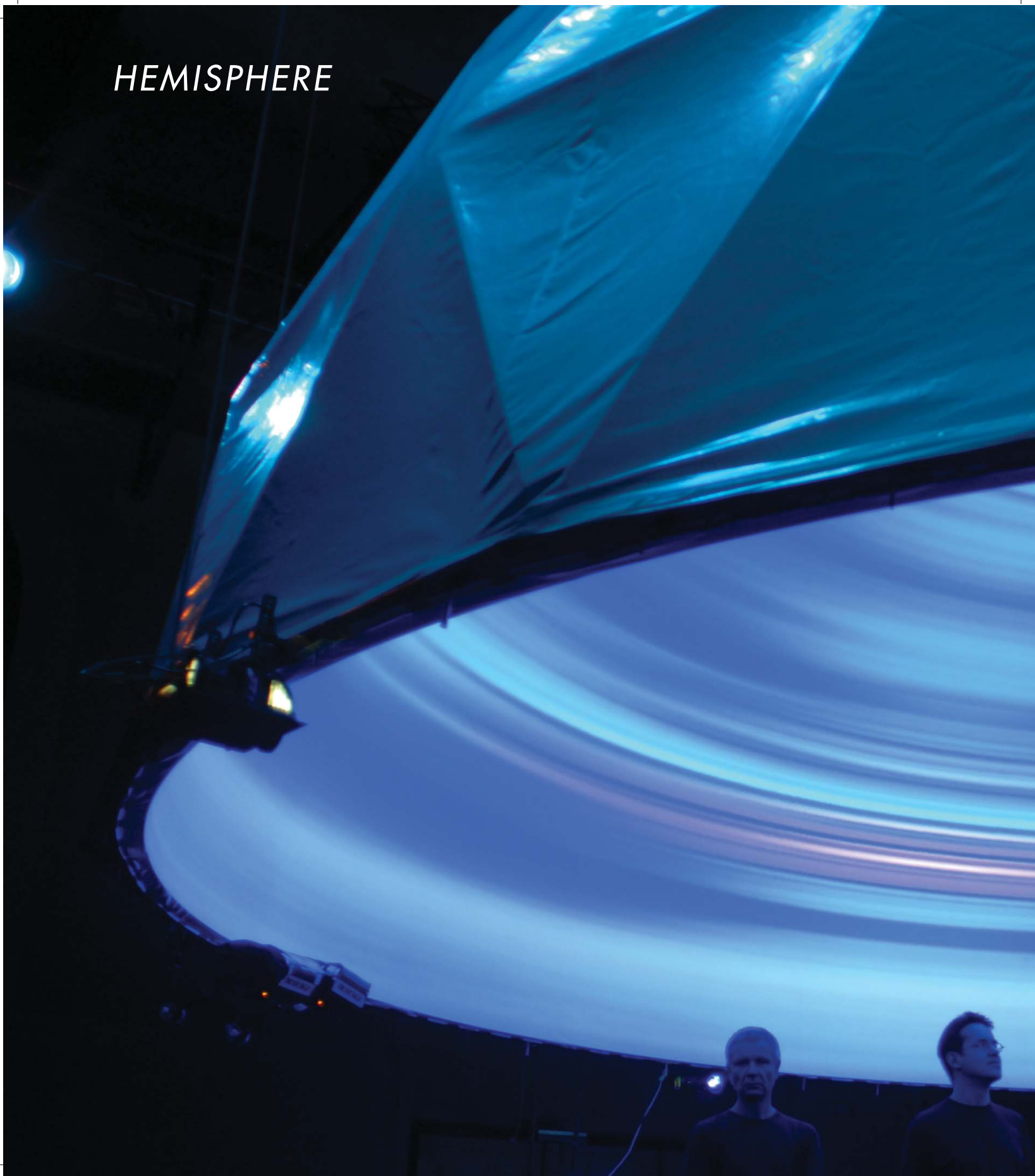
For one thing, this "program" needs omnipresent control. A great deal has to be excluded in order for "something" to breathe, in order for a bit of individual authenticity to become possible. Arbitrariness and happenstance are absolutely out of the question; accordingly, the maximum possible planability, predictability, controllability are the outcomes of objectives that cannot be called into question. Moreover, and as a consequence of this absolute will to achieve control, this program awaits a specific spatial specification for its implementation. That of the white or black cube. And that of the installation. Even the locations of the first moving picture demanded an installation, a particular spatial order appropriate to the perception of it. Movie theater interiors regulate the relationship between the picture and the viewer in an extremely precise way. The grand emptiness, the white surface on the wall can even be described as object-like; the projection of even the simplest matters of everyday life occurs under circumstances that completely exclude precisely this everyday life. What is required is a self-contained space that is completely homogeneous, consistent, and sterilized of all syntax, one in which the work can be consummately staged. Or better yet: precisely that **is** the work. This means that the size and the ubiquity of the projections create a spatial order, a spatial plasticity of sound, image and viewer that furthers the indistinguishability of the work, the space and the audience. Yes indeed: this audience itself is "penetrated" for the purpose of its own self-dissolution or, actually, in order to enable it enter into a "sub-medial space" (Groys).

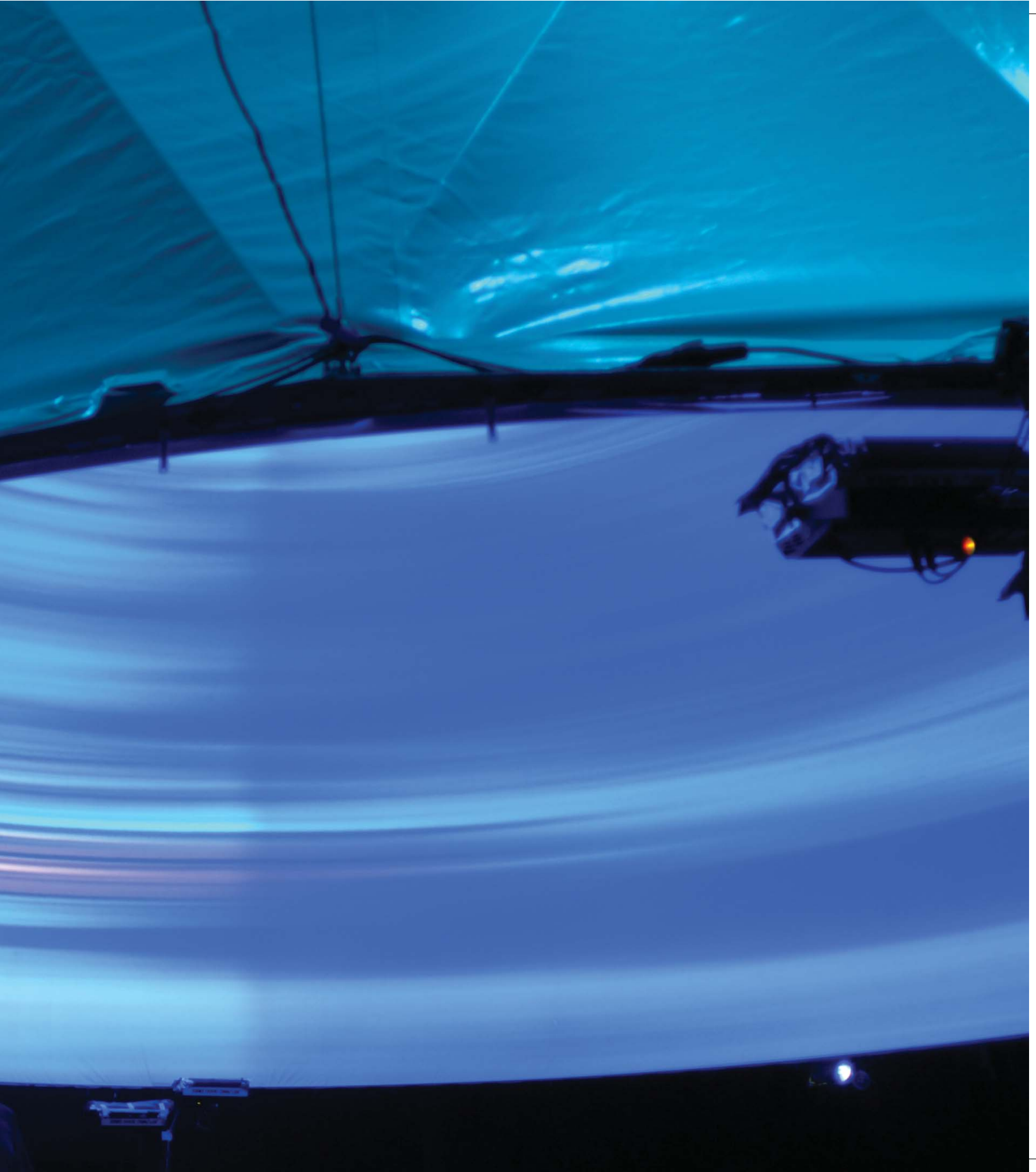
Marc Ries





HEMISPHERE





Ulf LANGHEINRICH

1960, Wolfen, Sachsen Anhalt (Almanya).
Akra (Gana)'da yaşıyor ve çalışıyor.

1984'te Batı Almanya'ya taşındığında Demokratik Alman Cumhuriyeti'nin Ulusal Halk Ordusu'nda 18 aylık bir askerliğini, yaşlı insanlara destek olduğu sosyal hizmetini ve Halle'de endüstriyel tasarım, resim dersleri ve orglar, ağız mızıkaları ve çoklu bantçalar ortamları kullanarak yaptığı ses deneylerini içeren bir eğitim dönemini bırakmıştı. Batı Almanya'da bir elektronik müzik stüdyosu açtı ve müzik dilinin temellerini geliştirirken bir yandan da çizim, resim ve fotoğrafla ilgilendi. Çok popüler çizim, resim ve fotoğraf dersleri verdi, ayrıca Göttingen'deki “Volkshochschule”de sistemli bir sanat eğitimi programının başarılı bir biçimde uygulanmasında önemli bir sanatçı oldu. 1988'de Viyana'ya gitti, burada WUK'taki (Werkstätten und Kulturhaus) bir stüdyo kendisine tahsis edildi. 1988–1991 arasında kendisini yeniden resim ve çizime verdi, kişisel sergiler açtı ve yapıtlarını içeren bir katalog bastırdı. Bu yıllar, Control Data Institute (Frankfurt am Main) için Sicilya fotoğrafları içeren bir dizi kitap, film ve video projeleri için müzikal ses tasarımı ve Viyana Kunstradio için deneysel konserleri içeren zengin ve üretken bir sanatsal çeşitliliğe tanıklık etti. Bu zaman zarfında multimedya grubu PYRAMEDIA'nın kuruluşunda da yer aldı.

1991'de Kurt Hentschläger'le birlikte medya-sanat işbirliği GRANULAR–SYNTHESIS'i kurdu, o zamandan beri de aralarında “MODELL5”, “NOISEGATE” ve POL”ün de bulunduğu büyük çaplı uluslararası bir dizi proje gerçekleştirmekteler. Uygulamalı Sanatlar Müzesi ICA Londra, Hull Zaman Temelli Sanat, MAK Viyana, Lyon, Montreal ve Seul çağdaş sanat müzeleri, Stedelijk Museum, Kunstverein Hanover, ISEA Montreal ve Liverpool, ICC Tokyo, Creative Time New York ve Venedik Bienali'ndeki Avusturya Pavyonu'nda yapıtlarını sergilediler.

GRANULAR–SYNTHESIS bir Avusturya devlet bursu, bir PS1 bursu ve Nagoya Uluslararası Bienali'nde birincilik ödülü kazandı. Yapıt çeşitli DVD'lerde yer alıyor: “REMIX/INDEX” (Avusturya) ve “IMMERSIVE WORKS” (AKM/Cantz), ayrıca San Francisco'daki Asphodel'den “DEGREES OF AMNESIA” adlı bir solo CD de çıkardı.

Ulf Langheinrich 2003'ten bu yana çeşitli büyük çaplı projeler gerçekleştirmekte. Siemens bursuyla 2005 Ars Electronica'da “özel sanatçı” oldu ve yeni üretimleri ACMI Avustralya ve Liverpool Bienali tarafından sipariş edildi. Leipzig'deki HGB Grafik ve Kitap Tasarım Üniversitesi'nde, Yeni Medya Bölümü'nde konuk öğretim görevlisi, FH Salzburg Multimedya Bölümü'nde, Melbourne'da RMIT'de, Hanzou'da (Çin) Çin Üniversitesi'nde Konuk Sanatçı ve görsel-işitsel tasarım hocası ve Tourcoing'de (Fransa) Le Fresney Studio national des arts contemporains'dde konuk öğretim görevlisi oldu. Japon dansçı Akemi Takeya (CELL & WEATHERING) ve Toshiko OIWA'yla (MOVEMENT A & MOVEMENT X), ayrıca İngiliz sanatçı Gina Czarnecki'yle (SPINTEX) birlikte çalışmaktadır.

www.langheinrich.info

Ulf LANGHEINRICH

Born in 1960, Wolfen, Sachsen Anhalt, Germany.
Lives and works in Accra (Ghana)

When he moved to Western Germany in 1984 he had left behind an 18-month military service in the National People's Army of the GDR, social work supporting old people and a period of study in industrial design in Halle, painting courses and audio-experiments using pipe organs, harmoniums and multiple tape machine environments.

In West Germany he set up a studio for electronic music and developed the basics of his musical language and engaged in painting, drawing and photography. Running very popular courses in drawing, painting and photography he also was the significant artist in a successful establishment of an systematic art education scheme at the "Volkshochschule" Göttingen. In 1988, he left for Vienna where a studio at the WUK (Werkstätten und Kulturhaus) was put at his disposal. From 1988 to 1991, he devoted himself again to regular painting and drawing, with solo exhibitionions and put out a catalogue of his work. These years testify to a rich and productive artistic diversity, involving a sequel of books of photos on Sicily for the Control Data Institute (Frankfurt am Main), the design of musical sound- scapes for the film- and video-projects as well as experimental concerts for Vienna's Kunstradio.

During this time, he was also involved in the founding of the multimedia group PYRAMEDIA.

In 1991 he and Kurt Hentschläger founded the Media-Art collaboration GRANULAR-SYNTHESIS and since then they have been realizing a number of international large scale projects including, "MODELL5", "NOISEGATE" and "POL". They exhibited and performed at the Museum for applied Arts ICA London, Hull Time based Art, MAK Vienna, Museums of Contemporary Arts of Lyon, Montreal and Seoul, The Stedelijk Museum, Kunstverein Hanover, ISEA Montreal and Liverpool, ICC Tokyo, Creative Time New York and the Austrian Pavilion at the Venice Biennale.

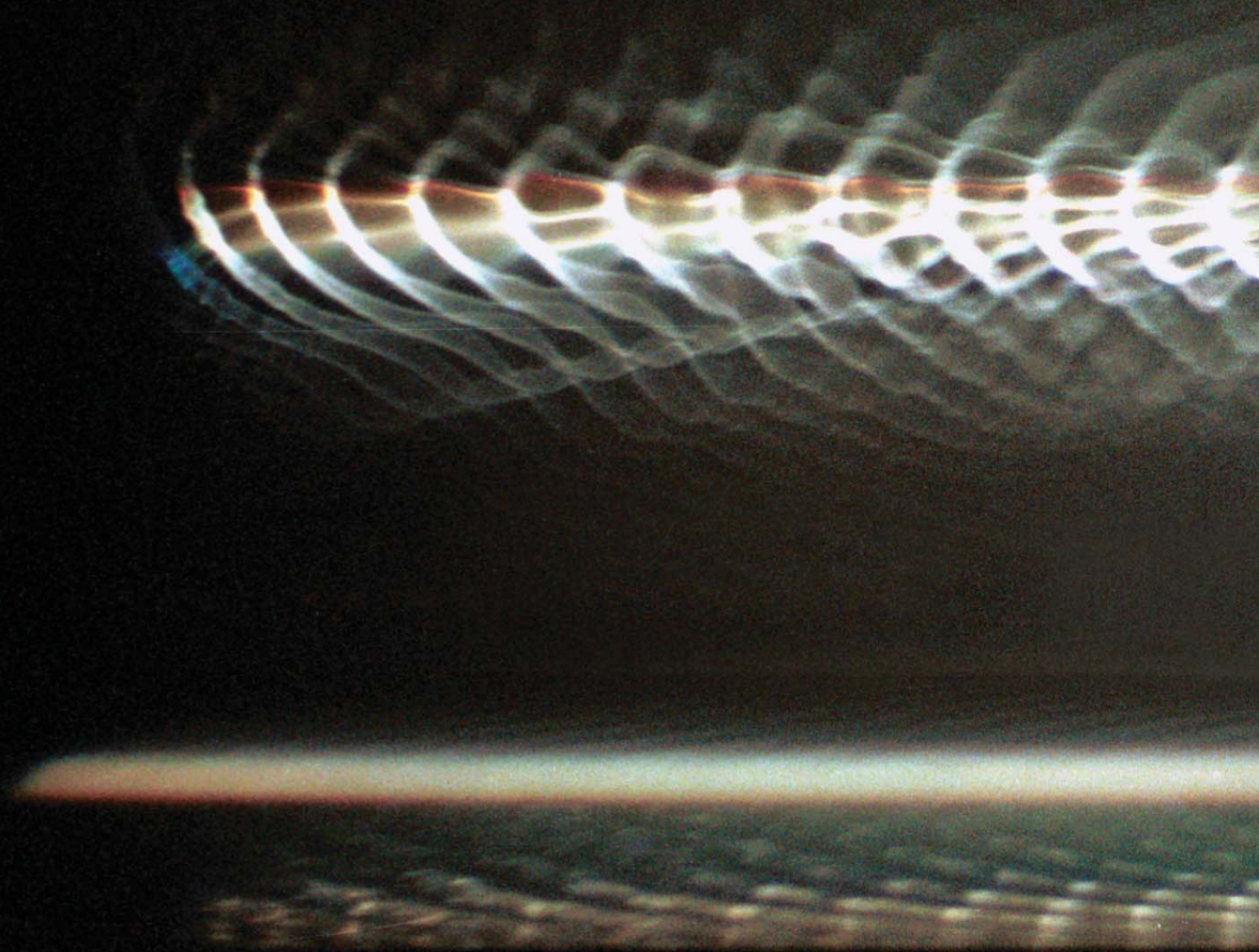
GRANULAR-SYNTHESIS received an Austrian state stipendium, a PS1 stipendium and the first prize of the International Biennale in Nagoya. The work is published on a number of DVDs including "REMIX/INDEX" (Austria) and "IMMERSIVE WORKS" (ZKM/Cantz), he also realized a Solo CD "DEGREES OF AMNESIA" on Asphodel in San Francisco.

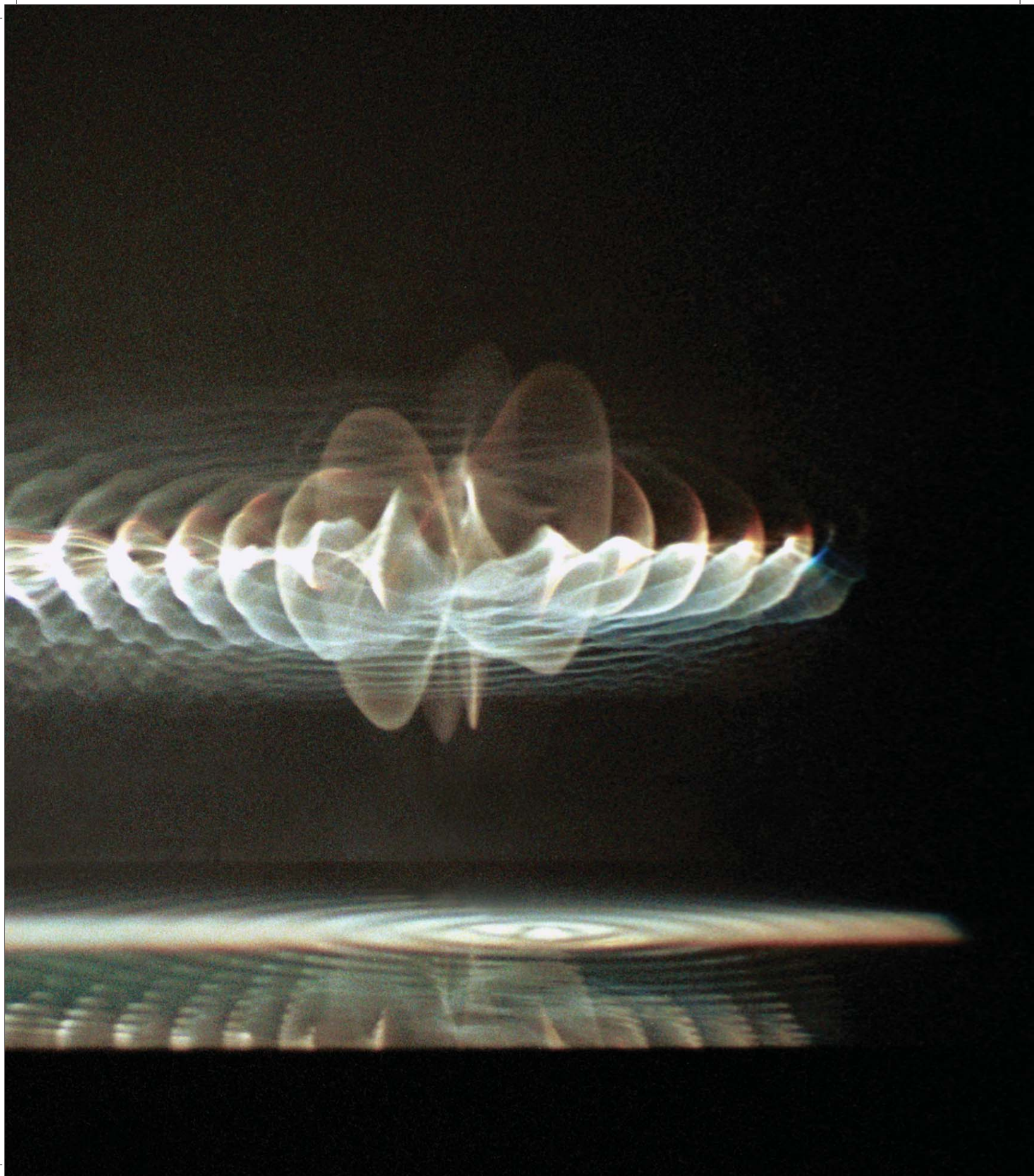
Since 2003, Ulf Langheinrich has been realizing various large scale projects. He was "Featured artist" at Ars Electronica 2005 with a Siemens stipendium and new productions were commissioned by the ACMI Australia and the Liverpool biennial.

He was Guest professor at HGB University for Graphics and Book design Leipzig, department for New Media, Guest Artist and lecturer of audiovisual design at the FH Salzburg, Multimedia department, at the RMIT in Melbourne, at the China University of Art in Hanzou (China) and Guest Professor at Le Fresnoy, Studio national des arts contemporains in Tourcoing (France), He collaborates with Japanese dancer Akemi Takeya (CELL & WEATHERING) and Toshiko Oiwa (MOVEMENT A & MOVEMENT X) as well as British Artist Gina Czarnecki (SPINTEX)

www.langheinrich.info

Thomas McINTOSH
with Emmanuel MADAN
and Mikko HYNNINEN





Thomas McIntosh ile Emmanuel Madan ve Mikko Hynninen

İngiltere-Kanada

Kanada-Almanya

Finlandiya

ONDULATION

Ondulation, su ve ışık medyalarını kullanan imgeler yaratmak için sesi kullanan, zaman temelli bir heykel enstalasyonu. Sesi fiziksel varlığı, görsel ve işitsel algıların canlı bir biçimde birleşmesiyle duyuruluyor: yapıntı bir sinestezi bu. Bir duyunun uyarılmasının, bir başka duyu aracılığıyla algılamalara yol açtığı bu nörolojik durumu doğuran koşulları yaratan *Ondulation*, algının kendisinin altında yatan koşullar üzerine düşünmeye çağırıyor.

Ondulation'a gelen ziyaretçi, dramatik bir biçimde ışıklandırılmış, dikdörtgen bir hacmin baskın olduğu karartılmış bir odaya giriyor. Bu nesne ilk bakışta yekpare görünüyor: üst yüzeyinde ayna olan, masif bir yapı. Ancak uzamı titreşimli ve derin bir ses doldurdukça, bu görünüşte katı yüzey hareket etmeye başlıyor ve opak, beyaz bir sıvı olduğu ortaya çıkıyor. Bu beyaz nesne aslında dev bir kap. Kabin arkasındaki ekranda insanı içine çeken, çeşitli şeyler anımsattıran ışık huzmeleri dans etmeye başlayınca, izleyici, sesle hareket eden sıvı ve ışık arasında bir bağlantı olduğunu anlıyor. Kabin altındaki bir çift hoparlörden yayılan akustik titreşimler, suda iki eşmerkezli dalga grubu yaratıyor. Bu dalgalar kabin kenarına doğru yayılıyor ve birbirleriyle kesişip üst üste bindikçe karmaşık şekiller ortaya çıkıyor. Ekranda görülen de, dalgaların yüzeyinden yansıyan sahne ışıklarının yarattığı yansımalar. Gözle görülemeyen ses fenomeni böylece cisme bürünüyor ve görülür hale geliyor.

Ses tarafından dönüştürülen ve ışığa maruz bırakılan su, akustik fenomenleri görsel ifade diline tam olarak aktarmanın yolu haline geliyor. Sesle görüntünün bu mutlak eşzamanlılığı sinematik geleneklerde görülüyor. Ama sinemada ses çoğu zaman görsel medyaya tâbiyken, *Ondulation* bu ilişkiyi temelinden değiştirerek temsile dayanmayan bir söz dağarı geliştiriyor. Burada ses, görüntünün basit bir desteği olmanın çok ötesinde, görüntüyü kendisinin bir endeksi olarak yaratıyor. *Ondulation*'ın sunduğu duysal deneyimlerin eşzamanlılığı, ilginç bir algı paradoksu yaratıyor: sesi mi görüyoruz, ışığı mı duyuyoruz?

Thomas McIntosh

Katkıda Bulunanlar

Thomas McIntosh ve Mikko Hynninen. Besteler: Emmanuel Madan.

Ondulation, Canada Council for the Arts, Daniel Langlois Foundation for Art, Science and Technology, le Conseil des arts et des lettres du Québec'in maddi yardımıyla ve Helsinki'deki Lume Media Centre'la Montreal'deki SAT'ın (Société des arts technologiques) katkılarıyla gerçekleşti. *Ondulation*'da kullanılan ses ve ışık ekipmanının bir kısmı Bryston Limited ve Selecon tarafından sağlandı.

Thomas McINTOSH
with Emmanuel MADAN
and Mikko HYNNINEN

U.K.-Canada
Canada-Germany
Finland

ONDULATION

Turkish Premiere

Ondulation is a time-based sculptural installation that employs sound to produce images using the media of water and light. The physical presence of sound is revealed through a vivid fusion of auditory and visual perceptions: a constructed synaesthesia. By creating conditions evoking this neurological condition, where the stimulation of one sense results in the apperception of phenomena through another, *Ondulation* invites reflection on the underlying conditions of perception itself.

The visitor to *Ondulation* enters a darkened room dominated by a dramatically lit, rectangular volume. At first glance the object appears monolithic - a solid structure with a mirrored upper surface. But as a deep, reverberant sound fills the space, this apparently rigid surface begins to move, revealing itself to be an opaque white liquid. The white object is, in fact, an enormous basin. As involving and evocative patterns of light start to play across the screen behind the basin it becomes evident to the spectator that there is a link between the sound, the moving liquid and the light. The acoustic vibrations emitted by a pair of loudspeakers under the basin's surface create two sets of concentric waves in the water. These waves radiate to the edge of the basin, creating complex patterns as they overlap and intersect one another. What appears on the screen is a set of reflections produced by theatre lights reflecting off the surface of the waves. The invisible phenomenon of sound is materialized and rendered visible.

Transformed by sound and exposed to light, water becomes a means of precisely transcribing acoustic phenomena into a language of visual expression. This absolute synchronization of sound and image is found in cinematic traditions. But whereas in cinema sound is often subordinated to visual media, *Ondulation* develops a non-representational vocabulary by fundamentally altering this relationship. Here, far from simply supporting the image, sound actually creates it as an index of itself. The simultaneity of sensory experiences presented by *Ondulation* provokes an intriguing paradox of perception: are we viewing sound, or hearing light?

Thomas McIntosh

Credits

Thomas McIntosh, with Mikko Hynninen. Musical composition by Emmanuel Madan
Ondulation was produced with the financial assistance of the Canada Council for the Arts, the Daniel Langlois Foundation for Art, Science and Technology, le Conseil des arts et des lettres du Québec in partnership with the Lume Media Centre in Helsinki and the SAT (Société des arts technologiques) in Montreal. Audio and lighting equipment for *Ondulation* is provided in part by Bryston Limited and Selecon.

McIntosh çalışma arkadaşlarıyla birlikte *Ondulation*'da, daha önce sinestezi fenomenini incelediği *Finale* adlı parçada başlattığı çalışmayı sürdürüyor. *Finale*, görsel bir dürtünün işitsel dürtüye benzediğinin varsayılabileceği üzerine kuruluydu. Bu tam da *Ondulation*'ın izleyicide yaratmaya çalıştığı deneyim. Hatta *Ondulation*'da ışık ve ses dalgaları arasında o kadar benzerlik var ki (titreşen ses, duvara yansıtılan görüntülerin neredeyse birebir aynısı), izleyici sesleri gördüğü, imgeleri de duyduğu hissine kapılıyor. Bu iki duyunun karşılıklı olarak yeniden ayarlanması izleyicide, deneyimlediği şeyin neden-sonuç ilişkileri hakkında sorular sormasına yol açıyor. Ironik olarak, olaylar kesin hatlarla belirlenmiş zamansal bir yolda gelişse bile, izleyici tüm zaman duygusunu yitiriyor ve suyun dalgalanan yüzeyinin ve duvardaki arabeskimsi ışık oyununun büyüüne hızla kapılıyor. McIntosh, *Ondulation*'la estetik alanının ötesine geçen bir deneyim sunuyor: yalnızca düşsel ve simgesel dünyaları değil, gerçekliği de sınayan bir deneyim.

Ondulation'ın kavramsal ve formel yakınlık içinde olduğu yapıtlar arasında Robert Rauschenberg'in *Mud Muse*'u (1971) ve Gary Hill'in *Meditations (towards a Remake of Soundings)*'i (1979/1986) var. *Mud Muse*, Maurice Tuchman tarafından düzenlenen ve Mayıs 1971'de Los Angeles County Museum'da sunulan Sanat ve Teknoloji sergisinin mühendisleriyle Rauschenberg arasındaki işbirliğinden doğdu. Yapıt, çamur ve suyla doldurulmuş büyük bir alüminyum ve cam tanktan oluşuyor. Sesle harekete geçen pnömatik bir araç, tankın yüzeyinde bir dizi fışkırma ya da kabarcık yaratıyor. *Ondulation*'dan farklı olarak bu ses duyulmıyor; bunun yerine Rauschenberg, kabarcıkların çıkardığı sesi temel alan bir ses kaydı bestelemiş. *Meditations*'daysa Gary Hill yine görsel ve işitsel algı arasında bir bağlantı yarattı. Yapıt, tüm ekranı dolduran bir hoparlörün video projeksiyonundan oluşuyor. Bir el hoparlörün konisine yavaş yavaş kum boşaltıyor. Hoparlörden, neler olduğunu anlatan bir sesin kaydı duyuluyor, bu sırada da kum taneleri havaya saçılıyor. Bu basit numarayla Hill sesi görünür kılıyor.

Ondulation'ın yaratılması üç adımda gerçekleşti: aletin yapımı, ışık sisteminin tasarlanması ve görsel-işitsel yapıtın bestelenmesi. *Ondulation* iki formda düşünüldü: bir performans ve bir enstalasyon olarak. McIntosh ve çalışma arkadaşları 2002 yazında, Montreal'deki Société des Arts Technologiques'teki (SAT) konuklukları sırasında aletin bir prototipini yaptı. Helsinki-Finlandiya'daki Lume Media Centre'da ikinci bir konukluk dönemi, aleti gerekli boyutlara çıkarmak ve yapıtın performans versiyonu için bir ilk besteyi tamamlamak için fırsat sağladı. *Ondulation*'ın prömiyeri Kasım 2002'de Helsinki'de, Avanto Medya Sanatları Festivali'nde yapıldı. Temmuz 2003'te yine Lume Media Centre'da toplanan grup, aleti mükemmelleştirdi ve performans için besteyi tamamladı. Performans versiyonu Ağustos 2003'te Helsinki Festivali'nde bir kez daha sunuldu. Şubat 2004'te enstalasyonun prömiyeri Quebec'teki Mois Multi Festival'da gerçekleştirildi ve ardından 2004 Baharında Pittsburgh'da, Wood Street Galleries'de gerçekleştirilen High-Tech/Low-Tech sergisinde gösterildi. 2005'te *Ondulation*'ın iki versiyonu da Montreal Çağdaş Sanat Müzesi'nde Montreal halkına sunuldu. Yapıt 2005'ten beri Avrupa ve Asya'da çok sayıda yeri dolaştı.

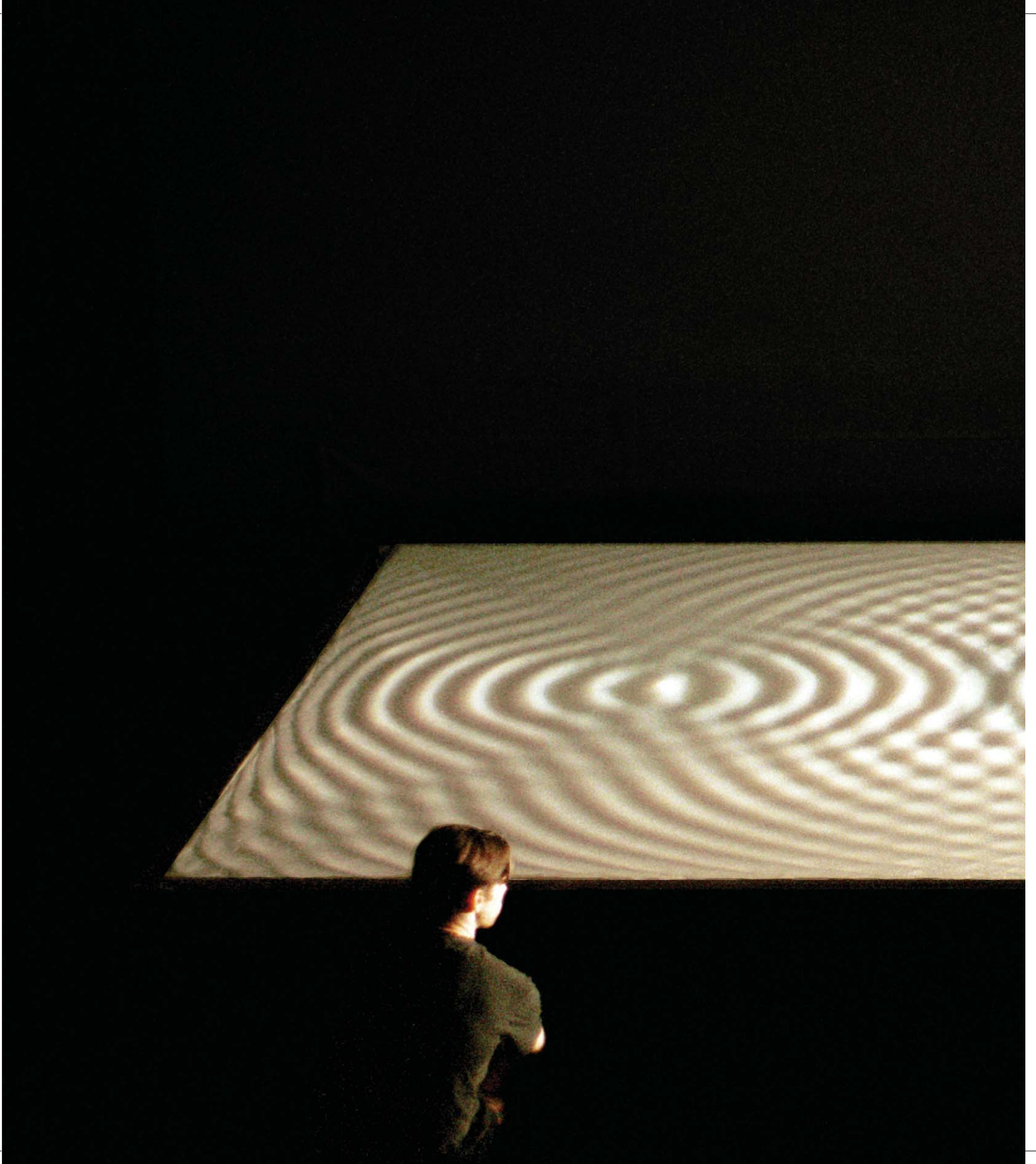
Jacques Perron (Daniel Langlois Vakfı)

In *Ondulation*, McIntosh, together with his collaborators, has continued the work he began in a piece entitled *Finale* in which he studied the phenomenon of synaesthesia. *Finale* was based on the premise that a visual stimulus can also be considered analogous to an auditory stimulus - precisely the experience that *Ondulation* attempts to evoke in the viewer. In fact, there is such similitude between the light and sound waves in *Ondulation* (the vibratory sound is almost identical to the images which are projected in the wall), that the viewer has the sensation of seeing sound and hearing images. The reciprocal readjustment of the two senses leaves the viewer wondering as to the cause and the effect of what he is experiencing. Ironically, even if the events unfold along a precise temporal path, the viewer loses all sense of time and is rapidly bewitched by the undulating surface of the water and the play of light projected, arabesque-like, on the wall. With *Ondulation*, McIntosh proposes an experience that goes beyond the field of aesthetics: an experience that tests not only the imaginary and symbolic worlds, but also reality itself.

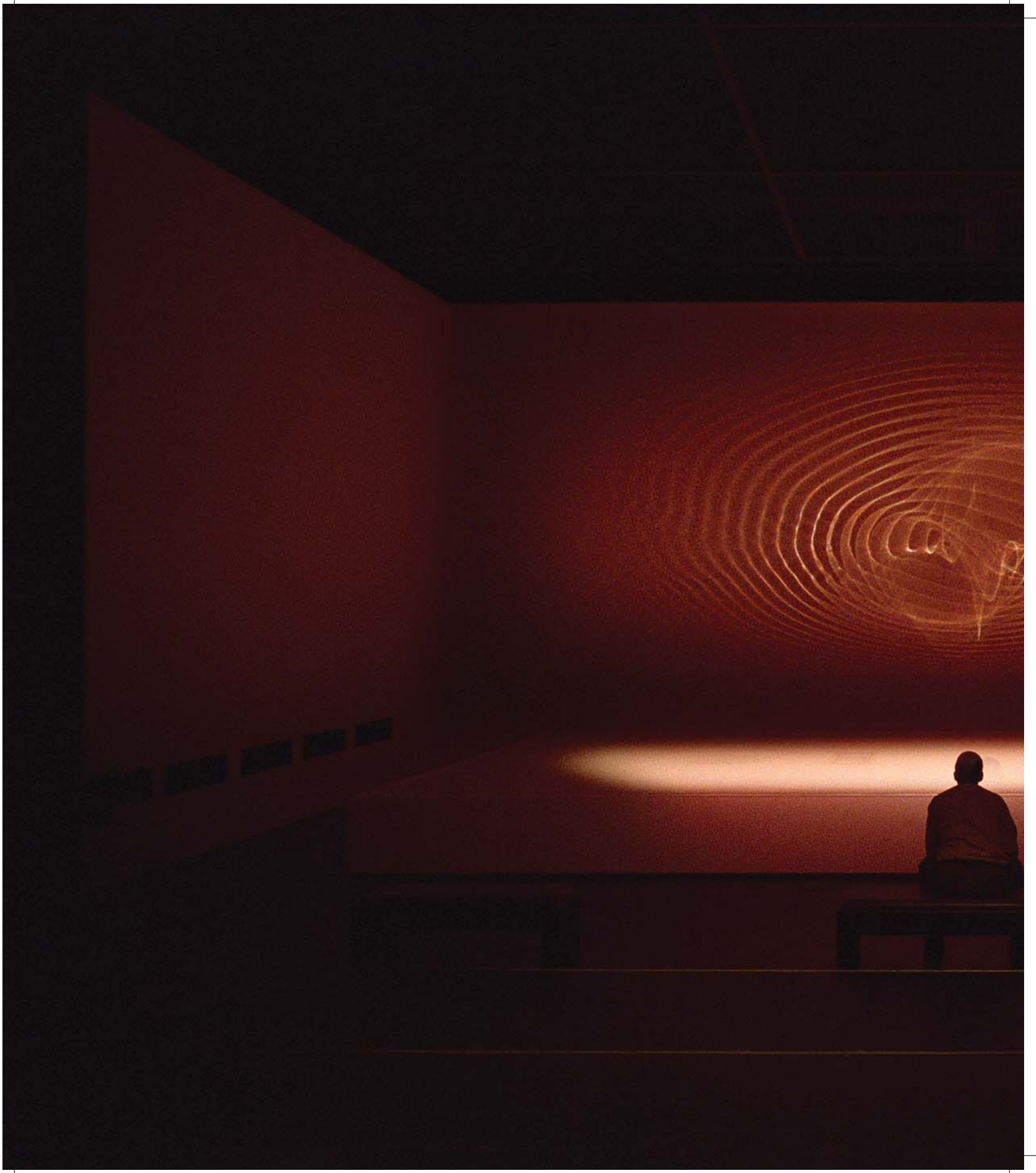
Ondulation has conceptual and formal affinity to such works as *Mud Muse* (1971) by Robert Rauschenberg and *Mediations (towards a remake of Soundings)* - (1979/86) by Gary Hill. *Mud Muse* resulted from the collaboration between Rauschenberg and the engineers of the Art and Technology exhibition organised by Maurice Tuchman and presented at the Los Angeles County Museum in May 1971. The work consists of a large aluminium and glass tank filled with mud and water. A pneumatic apparatus activated by sound creates a series of eruptions or bubbles at the surface of the tank. Unlike in *Ondulation* this sound is not audible, rather, Rauschenberg composed an accompanying sound track based on recordings of the bubbling. With *Mediations*, Gary Hill also created a link between visual and audible perception. The work consists of a video projection of a loudspeaker that fills the entire frame. A hand slowly trickles sand into the speaker cone. A recording of a voice that describes what is happening is played through the speaker, in the process dispersing the sand into the air. With this simple trick, Hill renders the sound of the voice visible.

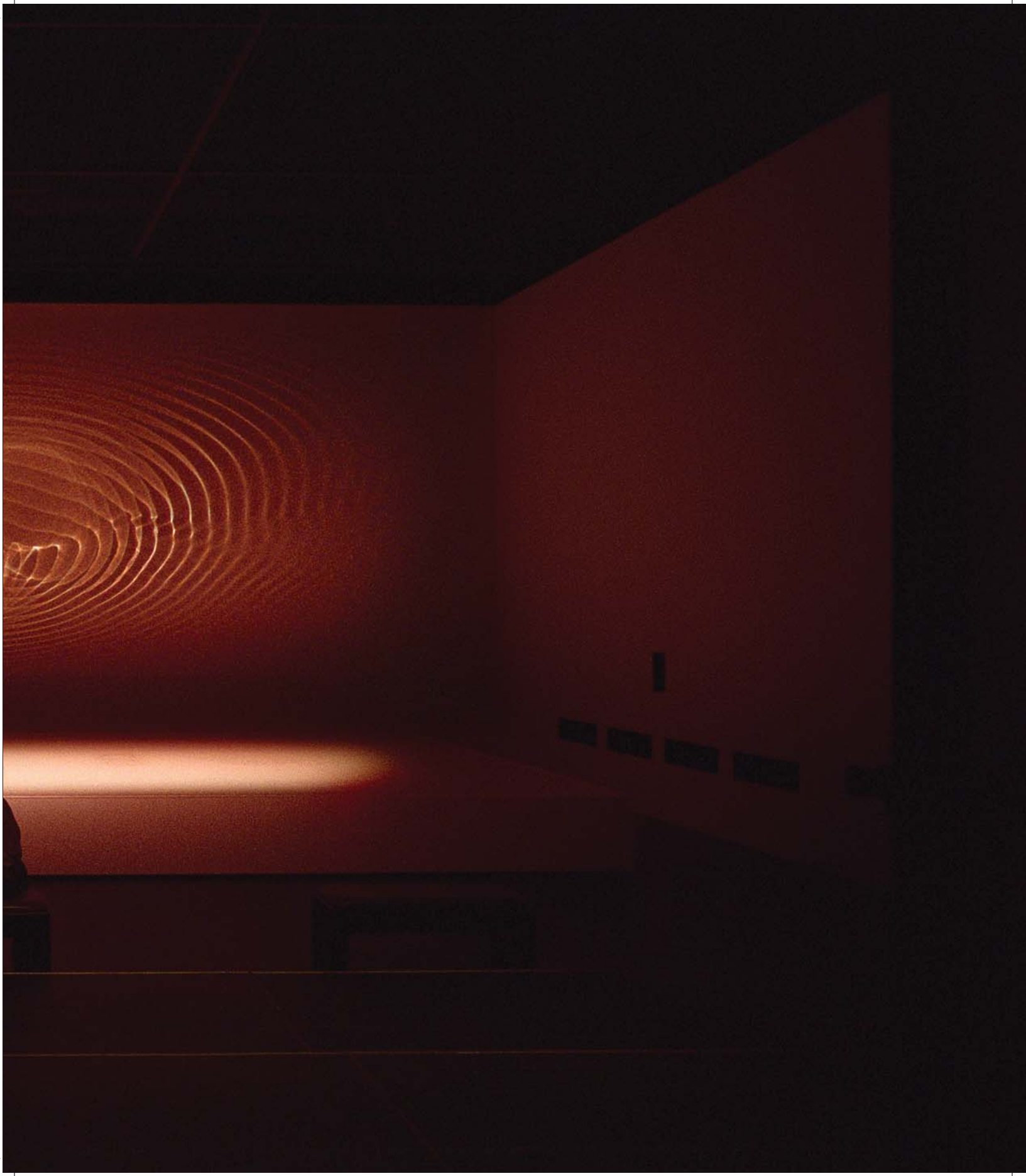
The creation of *Ondulation* was a three-step process: the construction of the apparatus, the design of the lighting system and the composition of the audiovisual work. *Ondulation* was conceived in two forms: as a performance and as an installation. McIntosh and his collaborators constructed a prototype of the apparatus during a residency at the Société des Arts Technologiques (SAT), in Montreal, during the summer of 2002. A second residency at the Lume Media Centre in Helsinki, Finland was an opportunity to scale apparatus to the required dimensions and to complete a preliminary composition for the performance version of the work. *Ondulation* premiered at the Avanto Media Arts Festival in November 2002 in Helsinki. In July 2003, in another sojourn at the Lume Media Centre, the group perfected the apparatus and completed the composition for the performance. The performance version was presented once again in August 2003 at the Helsinki Festival. In February 2004, the installation version was premiered at Mois Multi Festival in Quebec and was subsequently shown in the High-Tech/Low-Tech exhibition in the Wood Street Galleries, in Pittsburgh in the spring of 2004. In 2005, the Montreal public were presented with both versions of *Ondulation* at the Montreal Contemporary Art Museum. Since 2005, the work has toured widely throughout Europe and Asia.

Jacques Perron (Fondation Daniel Langlois)





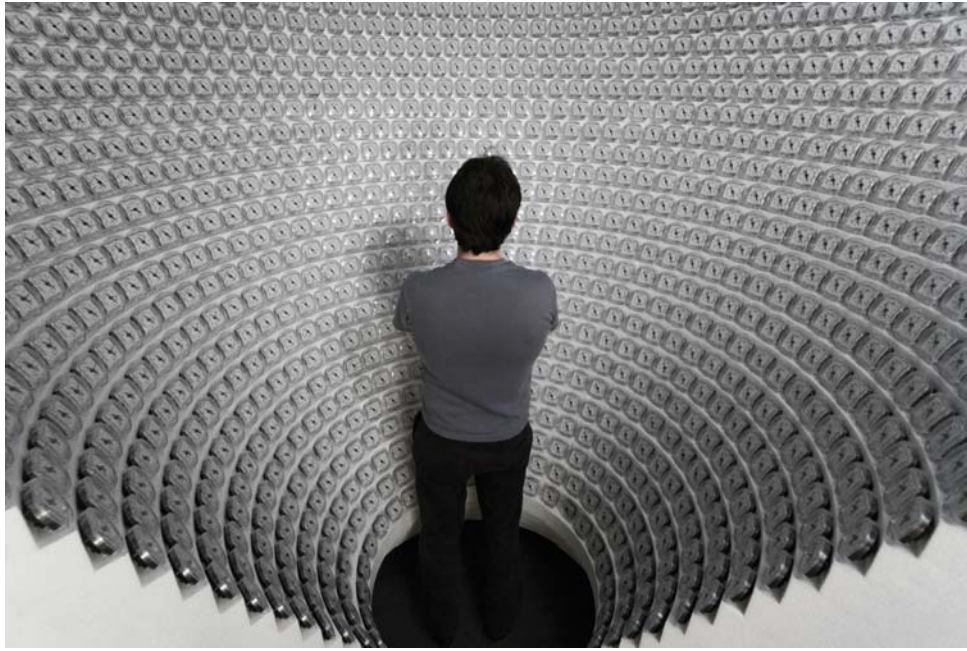




Thomas MCINTOSH

1972, Londra (İngiltere)
Montreal (Kanada)'da yaşıyor ve çalışıyor.
Mimarlık Lisans Derecesi, onur listesi
Carleton University School of Architecture, Ottawa (Kanada).

Thomas McIntosh, Ottawa'daki Carleton University ve Berlin'deki Teknik Üniversite'de mimarlık öğrenimi gördü ve Almanya'da birkaç yıl mimar olarak çalıştı. 1997'de [The User] adıyla besteci Emmanuel Madan'la birlikte çalışmaya başladı ve topluca *Symphony for dot matrix printers*, *Silophone* ve *Coincidence Engines* olarak adlandırılan üç büyük yapıt dizisi üretti. 1998'den bu yana yapıtları ve McIntosh'un *Ondulation* dizisi dünyanın pek çok yerinde sergilendi. McIntosh'un Festival de Nouveau Cinéma et Nouveaux Médias de Montréal'den iki ödülü, ArsElectronica'dan da bir mansiyonu bulunuyor. McIntosh ve Madan 2004'te Nam June Paik Ödülü'ne aday gösterildi, *Coincidence Engine* dizileri de 2010 Transmediale Ödülü finalisti oldu.



Thomas MCINTOSH

Born in 1972, London (U.K.)
Lives and works in Montreal (Canada).
Bachelor of Architecture with high distinction
Carleton University School of Architecture, Ottawa (Canada).

Thomas McIntosh studied architecture at Carleton University, Ottawa and at the Technical University in Berlin and worked for a number of years as an architect in Germany. In 1997 he began working in collaboration with composer Emmanuel Madan under the name [The User] and produced three major series of works collectively entitled *Symphony for dot matrix printers*, *Silophone* and *Coincidence Engines*. Since 1998 their works and McIntosh's *Ondulation* series have been exhibited extensively around the world. He is the recipient of two awards from the Festival de Nouveau Cinéma et Nouveaux Médias de Montréal and an honourable mention from Ars Electronica. In 2004 he and Madan were nominated for the Nam June Paik Prize and their *Coincidence Engine* series is a finalist for the 2010 Transmediale Prize.

Katıldığı Sergilerden Bazıları Selected exhibitions

2010
DigitalLife, La Pelanda, Macro & Romaeuropa, Roma (İtalya Italy)

2009
Uncharted, santralistanbul, Istanbul (Türkiye Turkey)

2008
Paved Arts, Saskatoon (Kanada Canada)
Un volcan numérique I, Le Volcan, Scène Nationale du Havre (Fransa France)

2007
Vom Funken zum Pixel, Martin-Gropius-Bau, Berlin (Almanya Germany)
Estuaire, le Lieu Unique, Nantes (Fransa France)
Dutch Electronic Arts Festival (DEAF), V2, Rotterdam (Hollanda The Netherlands)

2006
Happy New Ears Festival, Courtrai (Belçika Belgium)
Pleine Lune, Théâtre du Châtelet, Paris (Fransa France)
From Flash to Pixel, Museum of Modern Art, Shanghai (Çin China)
06 en scène, Acropolis, Nice (Fransa France)
Festival VIA, Maubeuge, (Fransa France)
Festival Exit, Maison des Arts de Créteil (Fransa France)

2005
Musée d'art contemporain, Montreal (Kanada Canada)

2004
Nam June Paik Award, Kunststiftung NRW, Phoenix Halle, Dortmund (Almanya Germany)
Space Gallery, Pittsburgh (ABD USA)
Festival Mois Multi, Meduse, Québec City (Kanada Canada)
Netmage Festival, Bologna (İtalya Italy)

www.undefine.ca/mcintosh
www.ondulation.net
www.coincidence-engines.net
www.theuser.org

Mikko HYNNINEN

Mikko Hynninen, tiyatro sahnesi, çağdaş müzik performansı ve sanat galerisi arasında gidip gelen bir sanatçı. Güzel sanatların yanı sıra ışık ve ses tasarımı öğrenimi görmüş olan Hynninen'in kariyeri, özellikle ışık ve ses gibi maddesel olmayan medyayla çalışmaya duyduğu ilgi üzerine kurulu.

Hynninen'in yapıtı performans ve enstalasyonu kapsıyor. Tiyatro ve dans prodüksiyonlarına ışık tasarımcısı, besteci ve ses tasarımcısı olarak katkıda bulundu. Sahne dışındaki yapıtıysa mimari ve sanal ortamlar arasında gidip geliyor. Hynninen'in son dönem solo tiyatro yapıtları, ana malzeme olarak sesi kullanan sahne performansları. Bunların arasında 29 dizüstü bilgisayar kullanan Helsinki Bilgisayar Orkestrası için yaptığı bir beste olan “Alphabets”, emekliye ayrılmış bir porno yıldızı için bir monolog olan *Fantasy #1 for a Pornstar* ve boş tiyatro mekânları için mekânâ özgü bir performans olan *Theatre#_* sayılabilir.

www.mikkohynninen.net

Emmanuel MADAN

Emmanuel Madan, Monreal'de yaşayan bir besteci ve ses sanatçısı. 1993'te, Francis Dhomont'un gözetiminde elektroakustik kompozisyon öğrenimini tamamladı. 1998'den bu yana başlıca çalışmaları hep bulunmuş ses ortamlarının geri kazanılması ve bozunumu ya da dönüştürülmesi çevresinde gerçekleşti, yabancı ya da düşmanca ortamlar içinde bir istenç ve sahiplik duygusunu yeniden kazanmaya çalıştı. Bugüne kadar *Symphony for dot matrix printers* ve *Silophone* gibi projeler üretmiş [The User]'la sanatsal işbirliğine girdi.

Emmanuel Madan 1992–1996 arasında yerel radyo yayıncısı olarak sürekli aktif görev yaptı, o günden beri de bunu zaman zaman sürdürüyor. Yakın dönemdeki radyo müdahaleleri arasında 2002–2004 arasında dinlediği Amerikan dini ve sağcı yayınları belgeleyen ve remiksleyen *FREEDOM HIGHWAY*, 2006–2007 arasında Montreal'deki CKUT-FM'de haftalık olarak yayınlanan *A Series of Broadcasts Addressing the Limitlessness of Time* ve 2007–2008 arasında Anna Fritz'le birlikte yarattığı deneysel çok kanallı yayın işi *The Joy Channel* sayılabilir. Madan aynı zamanda bağımsız ses sanatı küratörü olarak da çalışıyor; son olarak dört ses sanatçısının, değişmeyen bir radyo yayını yaratmak için davet edildiği *SIMULCAST 1.0b: Saskatoon*'da yer aldı.

www.theuser.org
www.undefine.ca/madan
www.coincidence-engines.net

Mikko HYNNINEN

Mikko Hynninen is an artist who moves between the theatre stage, contemporary music performance and the art gallery. Trained both in the fine arts and as a light and sound designer, his career is driven by his interest in working with immaterial media, particularly light and sound.

Hynninen's work encompasses performance and installation. He has collaborated on theatre and dance productions as a lighting designer, as well as a composer and sound designer. Off the stage, his work moves between architectural and virtual environments. His latest theatrical solo works are stage performances that use sound as their primary material. These include Alphabets, a composition for the Helsinki Computer Orchestra employing twenty-nine laptop performers, *Fantasy#1 for a Pornstar*, a monologue for a retired pornstar, and "*Theatre#_*", a site-specific performance for empty theatre spaces.

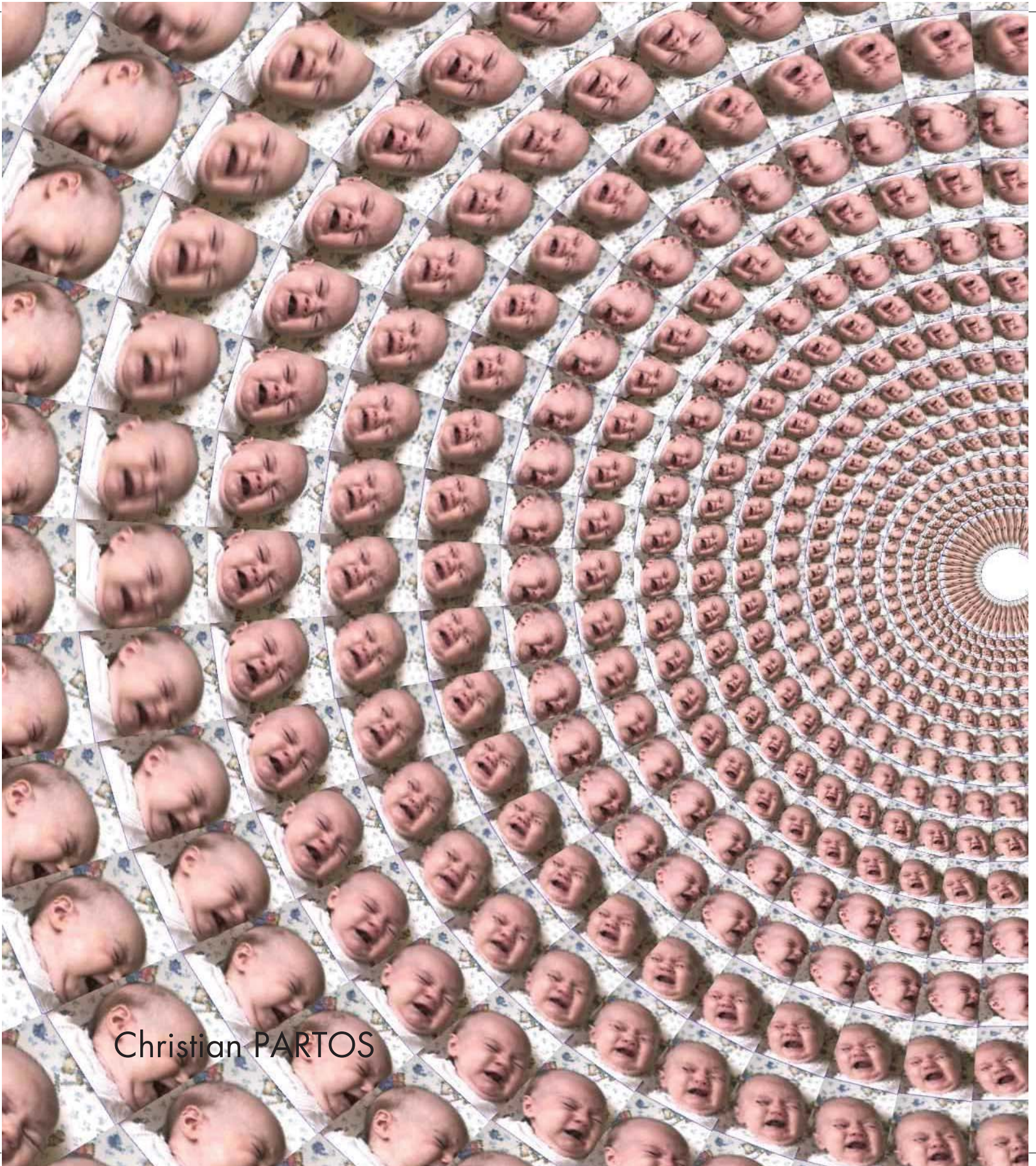
www.mikkohynninen.net

Emmanuel MADAN

Emmanuel Madan is a composer and sound artist based in Montreal. In 1993, he completed studies in electroacoustic composition under the direction of Francis Dhomont. Since 1998, his primary activities have been centred around the reclamation and subversion or transformation of found sonic environments, attempting to regain a sense of agency and ownership within environments which are foreign or hostile. He has participated in the artistic collaboration [The User], whose projects to date include the *Symphony for dot matrix printers* and *Silophone*.

Emmanuel Madan has been active as a community radio broadcaster continuously between 1992 and 1996, and intermittently since then. His recent radio interventions include *FREEDOM HIGHWAY* which documents and remixes American religious and right-wing political broadcasts intercepted between 2002 and 2004, *A Series Of Broadcasts Addressing the Limitlessness of Time* which aired weekly on CKUT-FM in Montreal from 2006 to 2007, and the experimental multi-channel transmission work *The Joy Channel* co-created with Anna Friz in 2007-2008. Madan also works as an independent sound art curator, most recently on *SIMULCAST 1.0b : Saskatoon*, a project in which four sound artists are each invited to create an unchanging radio broadcast.

www.theuser.org
www.undefine.ca/madan
www.coincidence-engines.net



Christian PARTOS



Christian PARTOS

İsveç Sweden

AQUAGRAF

M.O.M.

STEP-MOTOR ANIMATIONS

Turkish Premieres

Pek az sanatçı Christian Partos'unki kadar geniş bir palete sahiptir.

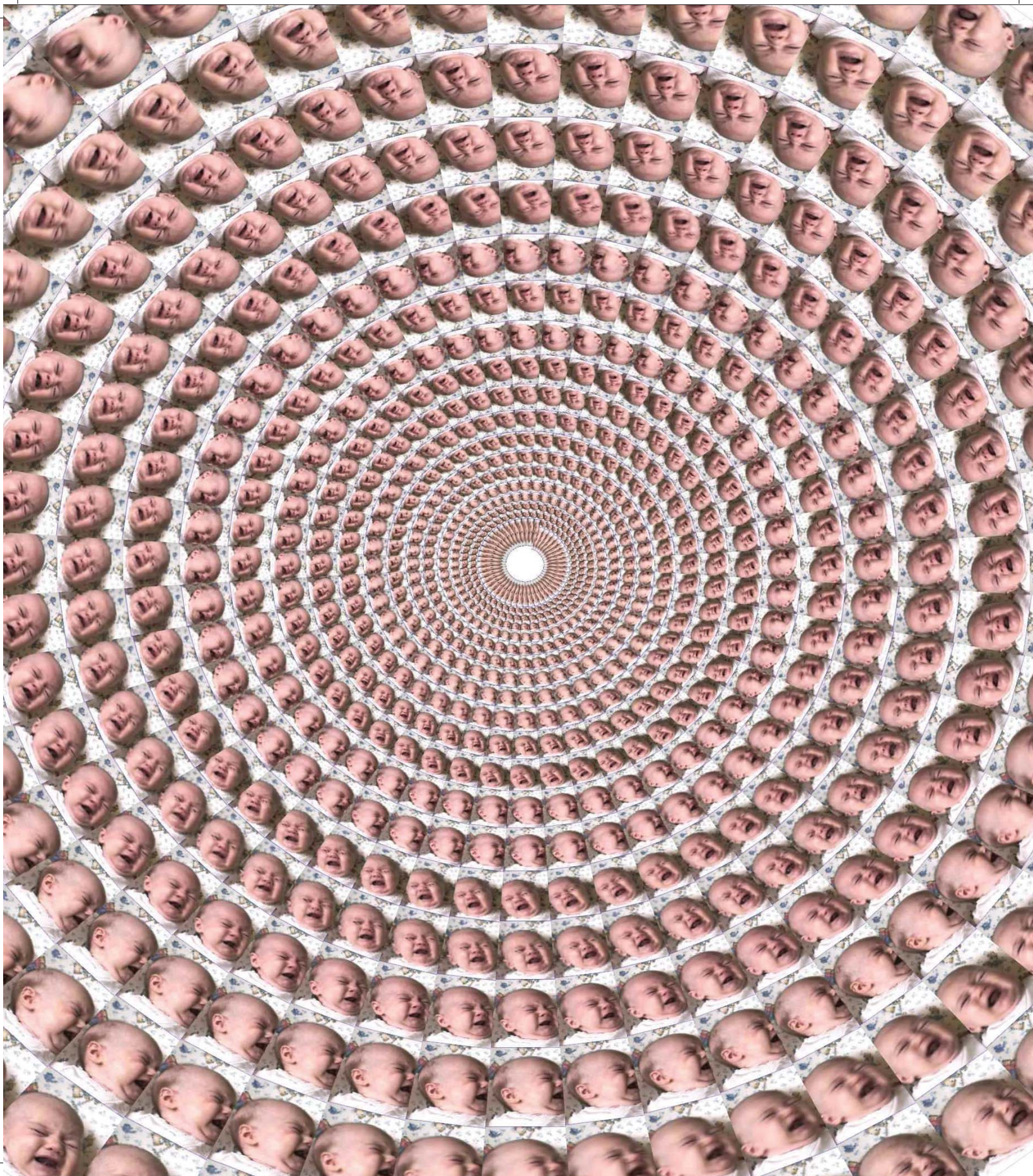
Bedensiz bir striptize ya da ışık saçan diyotlardan oluşan beş döner tespih yapmasına tanık kılabiliriz bizi. Bir çeşmeyi kendi kendine konuşmaya zorlayabiliyor, bir metro istasyonunu kuşlar gibi uçan diyotlarla doldurabiliyor, ışık mermileri için bir düetin koreografisini yapmak amacıyla pnömatik mesaj gönderim sistemini yeniden yapılandırabiliyor ve bebeklerden oluşan bir takımyıldızdan karşılıklı yerleştirilmiş iki ayna efekti yaratabiliyor...

Christian Partos, İstanbul için sıvı televizyon öneriyor; annesinin portresini, yansıyan ışığın yoğunluğunda değişmelere yol açmaya yetecek kadar eğimli gerçek mikro aynalarla pikselleştiriyor ve kendi kızını iki sonsuz spiral halinde getiriyor.

Few artists have a palette as large as Christian Partos does.

He is able to make us witness a disembodied strip-tease or build five rotating rosaries of luminescent diodes. He can also push a fountain to dialog with itself, colonize a metro station with diods flying like birds, reroute a system for sending pneumatic missives in order to choreograph a duet for lighting bullets and make a mise-en-abyme out of a constellation of babies...

For Istanbul, Christian Partos proposes a liquid TV, pixelises his mother's portrait with real micro-mirrors whose infinitesimal slant makes the intensity of the reflected light vary, and brings his daughter in two neverending spirals.

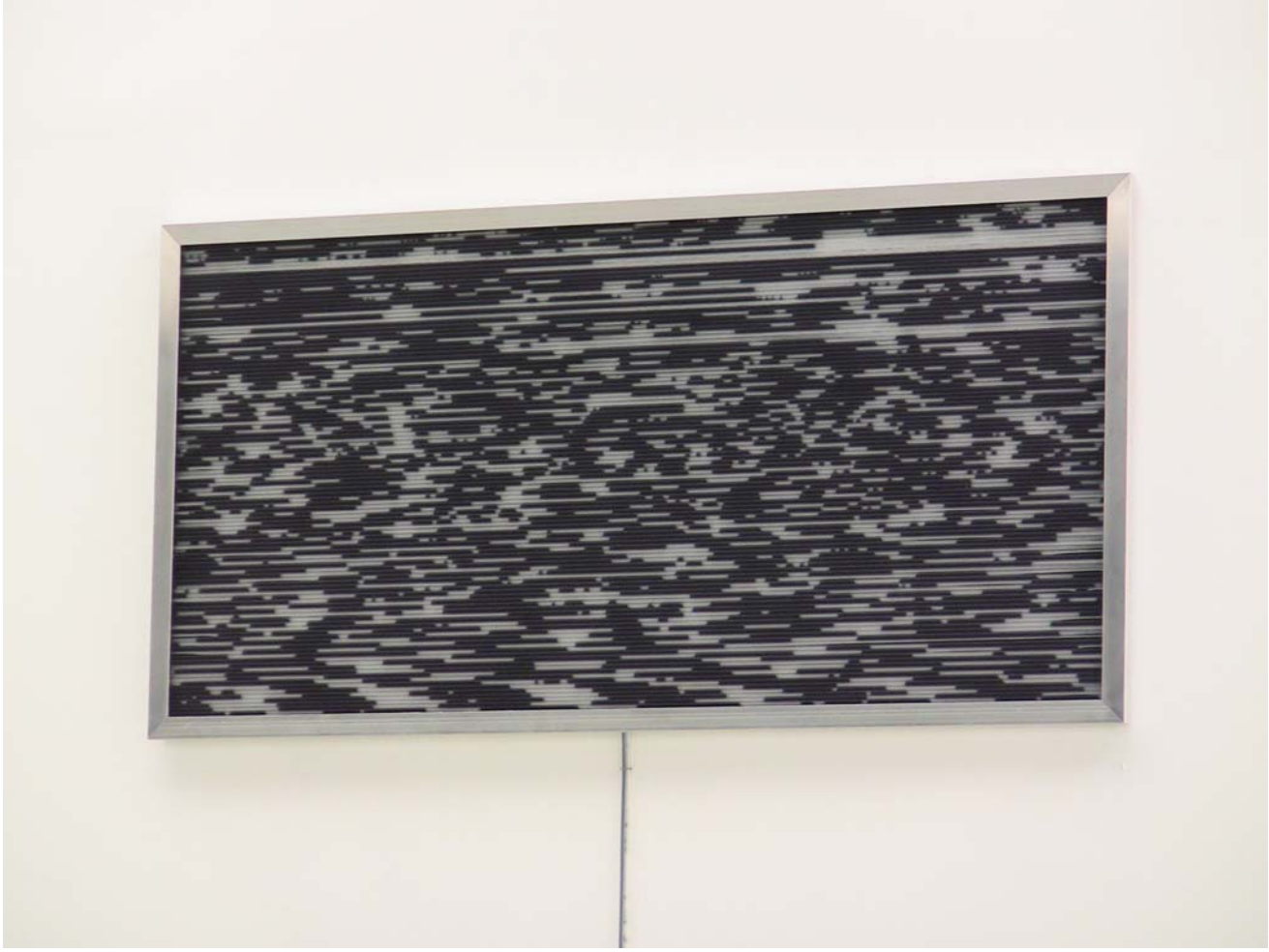


AQUAGRAF

Bir pompa, siyah ve beyaz izleri ileri geri hareket ettirerek örüyor. Düşündürücü bir “manzara”.

A pump moves black and white traces back and forth, interlacing them. A meditative «landscape»

Christian Partos





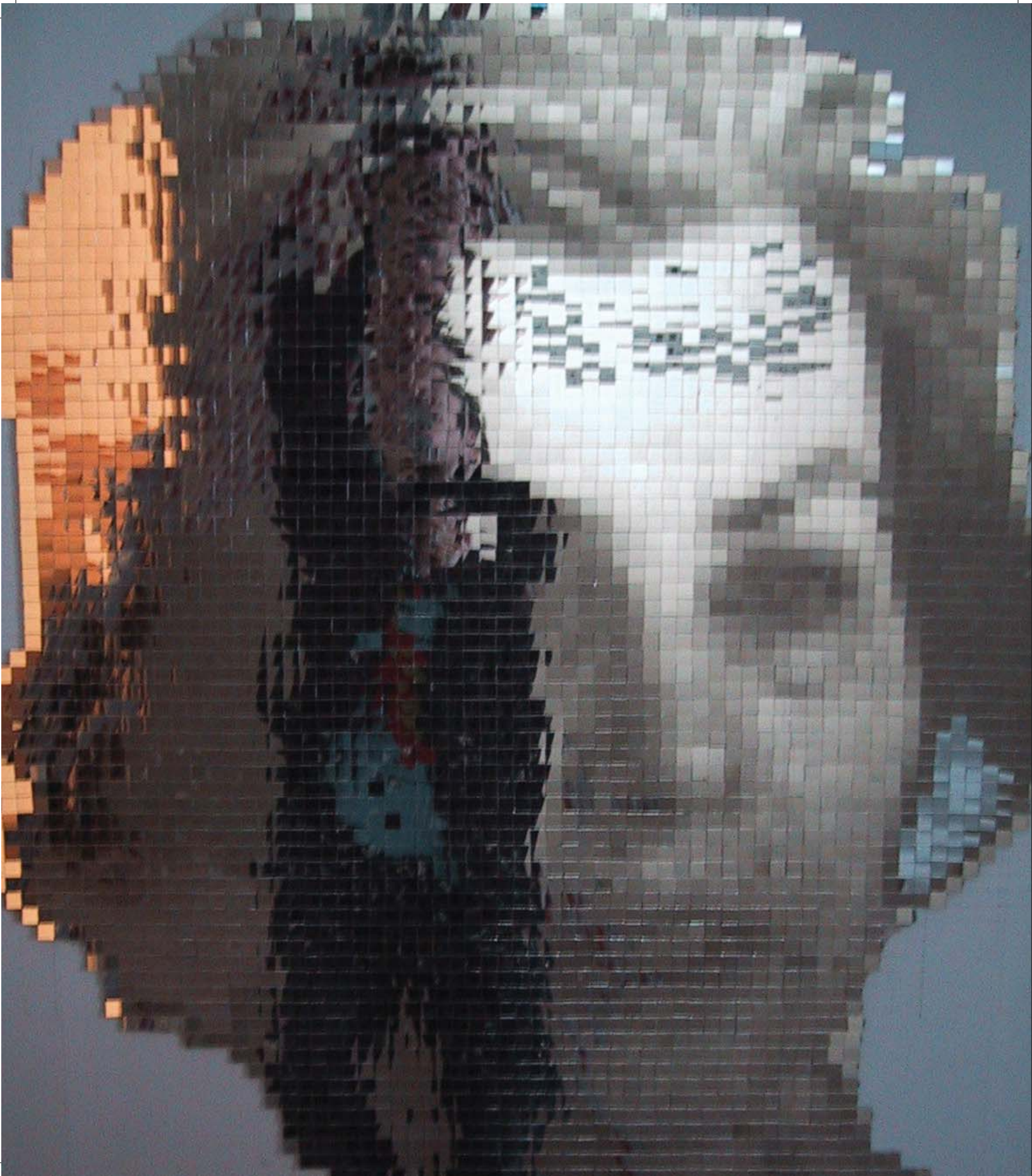
M.O.M. - Multi Oriented Mirror

Beş bin eğimli ayna, karşıdaki boş duvarın farklı tonlarını yansıtıyor. Bu yansımalar annemin bir portresini oluşturuyor (ö. 1996).

Five thousand slanted mirrors reflect different shades of the illuminated opposite empty wall. The reflections create a portrait of my mother (†1996).

Christian Partos



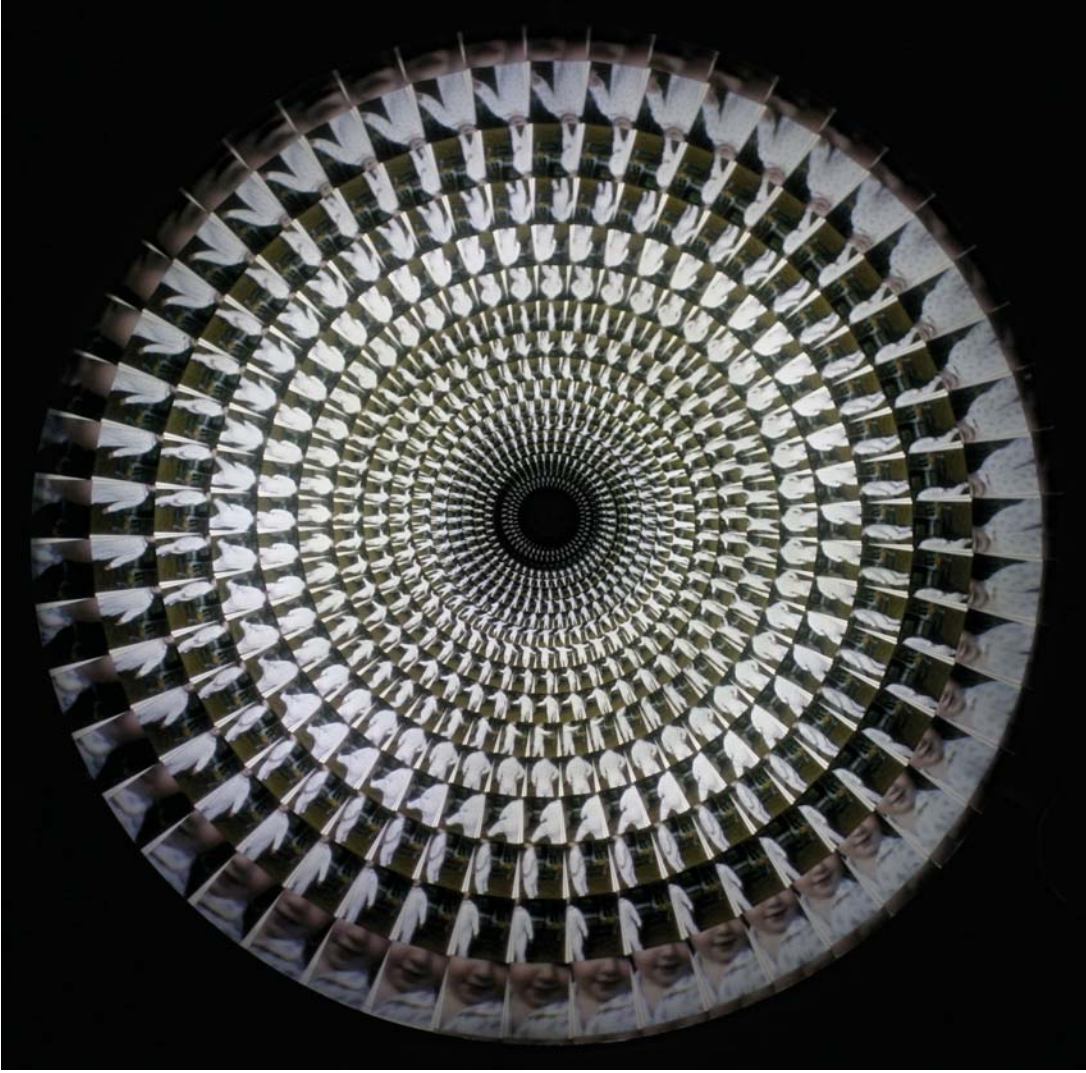


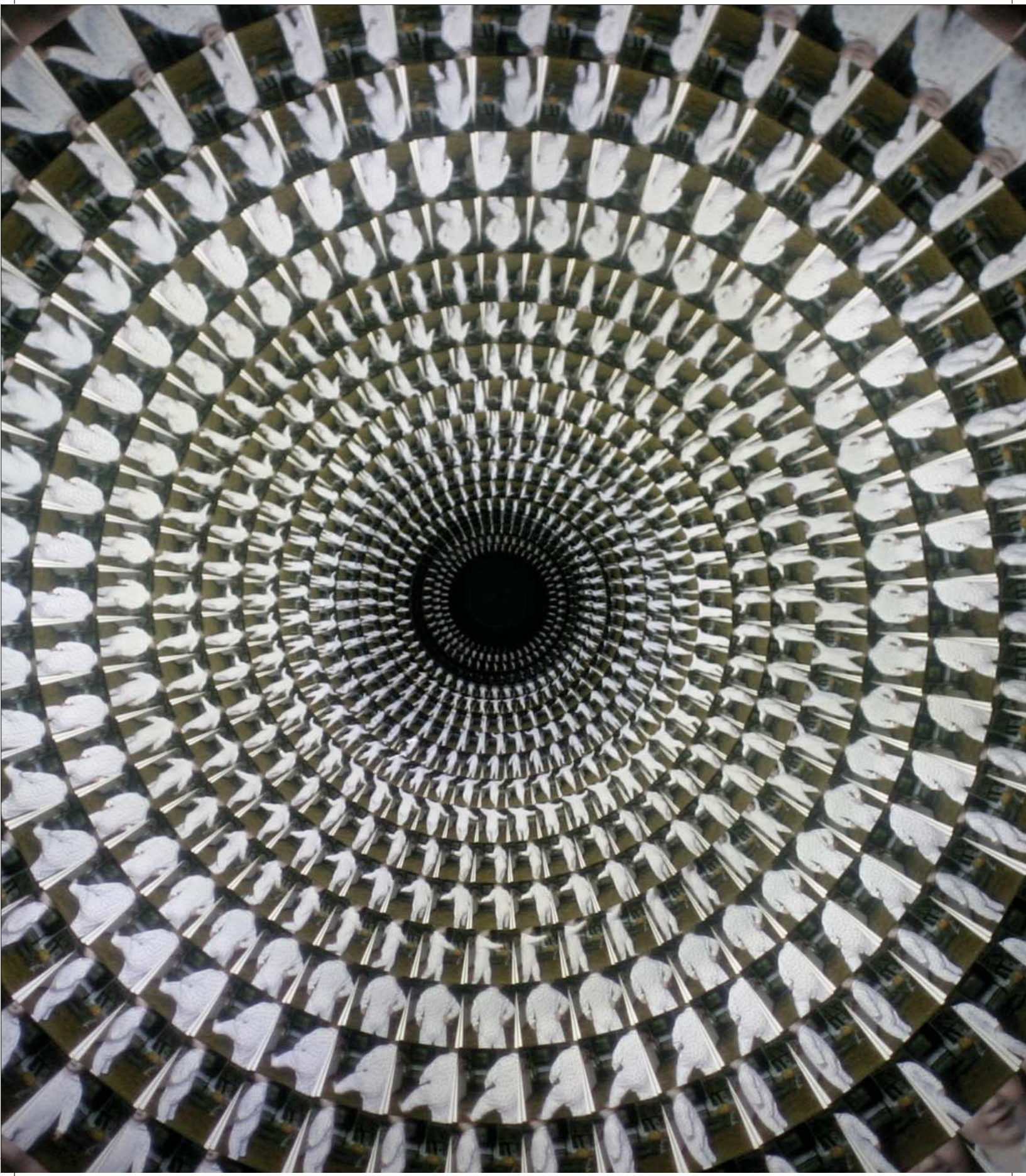
STEP-MOTOR ANIMATIONS

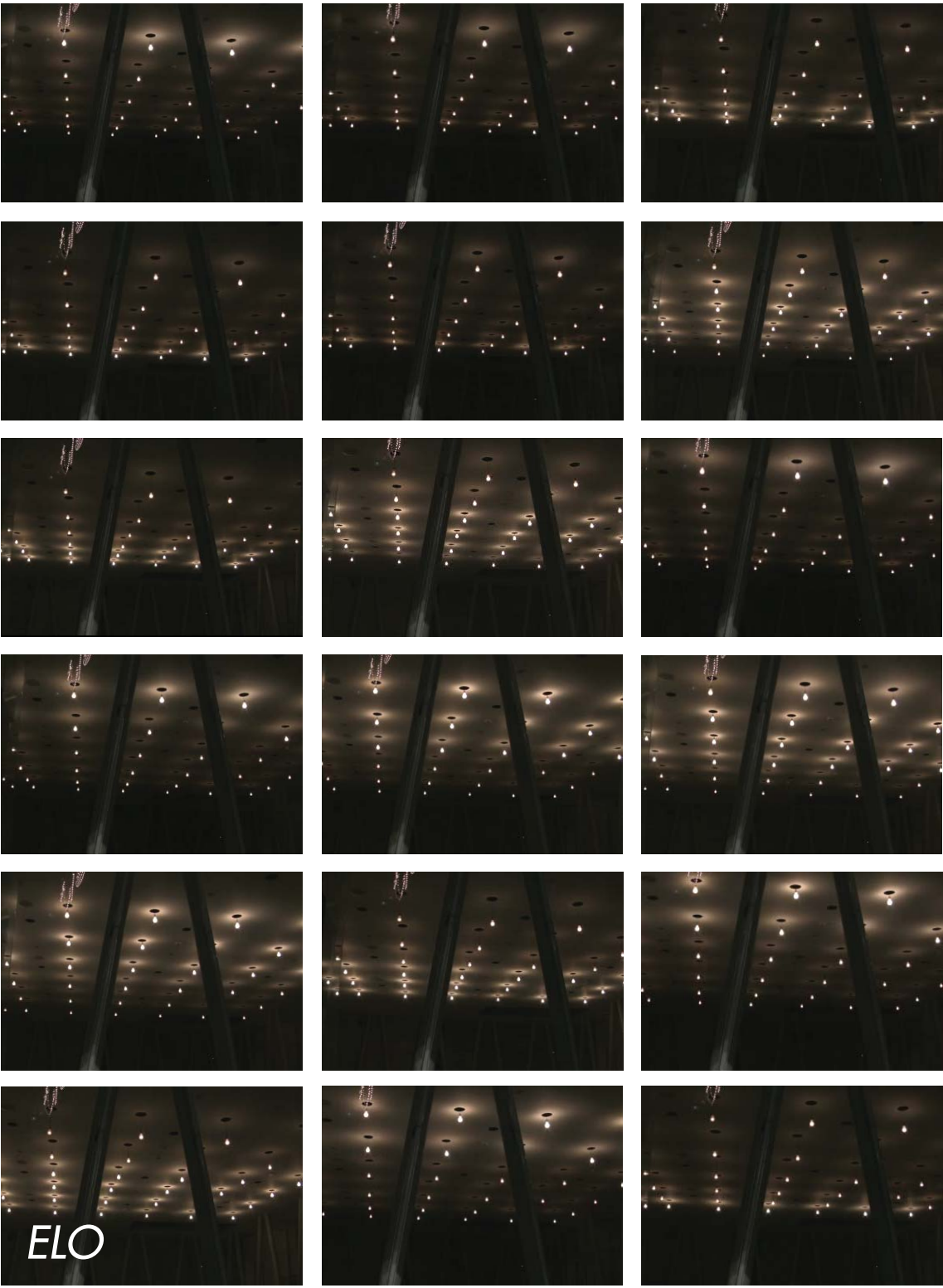
Stroboskop ışığıyla aydınlatılmış bir disk dönüyor. Diskin üstünde bir dizi fotoğraf var, dış kenardan merkeze doğru bir spiral çizerek hareket ediyorlar. Gözlemci filmi, içe doğru bir yarıçap boyunca izleyebiliyor. İnsanın anılarında zaman içinde serbestçe ileri geri gidebilmesi gibi, burada da dilediğiniz zaman hattınızı değiştirip sekansı yineleyebiliyorsunuz.

A disc lit by a stroboscopic light rotates. The disc is covered with a series of pictures which move in a spiral from the outer edge to the centre. The observer can follow the film along a radius inwards. Like in memory one can move freely back and forth in time, here you can switch track anytime to repeat a sequence.

Christian Partos







Christian PARTOS (İsveç Sweden)

1958, Jönköping (İsveç). Stokholm (İsveç) banliyösünde yaşıyor ve çalışıyor.

Born in 1958, Jönköping (Sweden). Lives and works in the suburb of Stockholm (Sweden).

Kişisel Sergilerden Bir Seçki Selected Solo Exhibitions:

2009

Galleri Aronowitsch, Stockholm (İsveç Sweden)

2007

Partos10, Romaeuropa Festival, Palazzo Fendi, Rome (İtalya Italy)

2005

Hybris, Haninge konsthall, Stockholm (İsveç Sweden)

2004

Krognoshuset, Konstföreningen Aura, Lund (İsveç Sweden)

2001

Färgfabriken, the Beckers Award, Stockholm (İsveç Sweden)

Karma Sergilerden Bir Seçki Selected Group Exhibitions:

2010

DigitalLife, La Pelanda, Roma (İtalya Italy)

2009

Light installation, National Museum, Stockholm (İsveç Sweden)

2008

Studio L², with Helén Partos, Stockholm (İsveç Sweden)

2007

Man machine 2, Tekniska Musee`t, Stockholm / *Upplyst*, Studio L², Stockholm (İsveç Sweden)

Vom Funken Zum Pixel, Martin-Gropius-Bau, Berlin (Almanya Germany)

Body Media, Shanghai Cultural Space, Shanghai (Çin China)

Transitions, Galleri Aronowitch, Stockholm / *Ljuset i focus*, Studio L², Stockholm (İsveç Sweden)

2006

Sensi Sotto Sopra, Romaeuropa Festival, Rome (İtalya Italy)

Objekt to "*Thousand years with God*", a play by Stig Dagerman, Dramaten. Stockholm (İsveç Sweden)

2004

Licht, lumière, Ijus, Berliner Festspiele, Berlin (Almanya Germany)

What do we wait for, Kulturhuset, Stockholm (İsveç Sweden)

Exit & Borderline, Maubeuge & Creteil / *Microfollies*, Lille (Fransa France)

Siparişler Commissions:

2009 İstanbul, Borusan Music House. "ELO" moving light.

2008 Södertälje, City Hall. "Concrete Sofa"

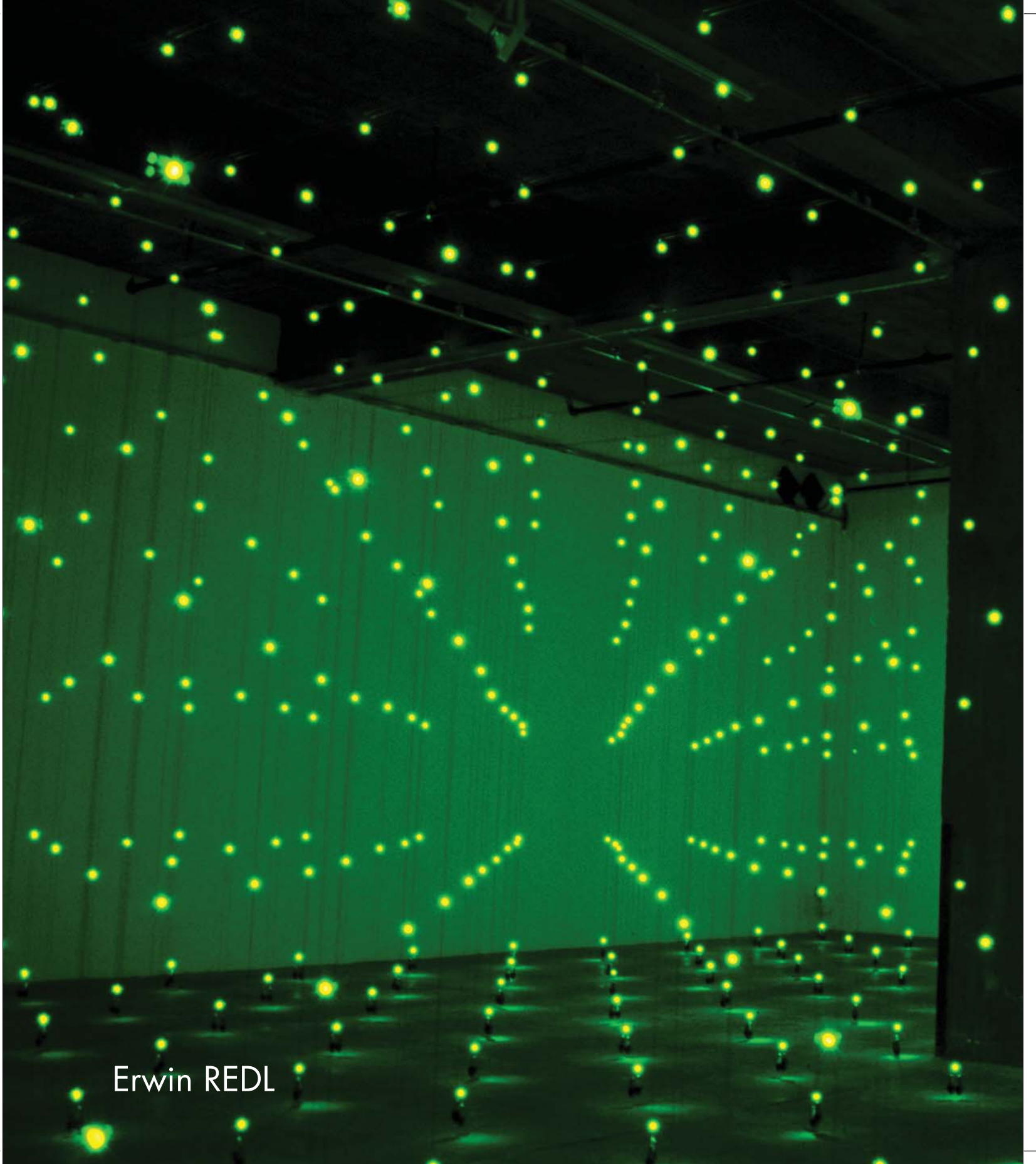
2006 Luleå, kv Hackspetten, School Clock sometimes showing time

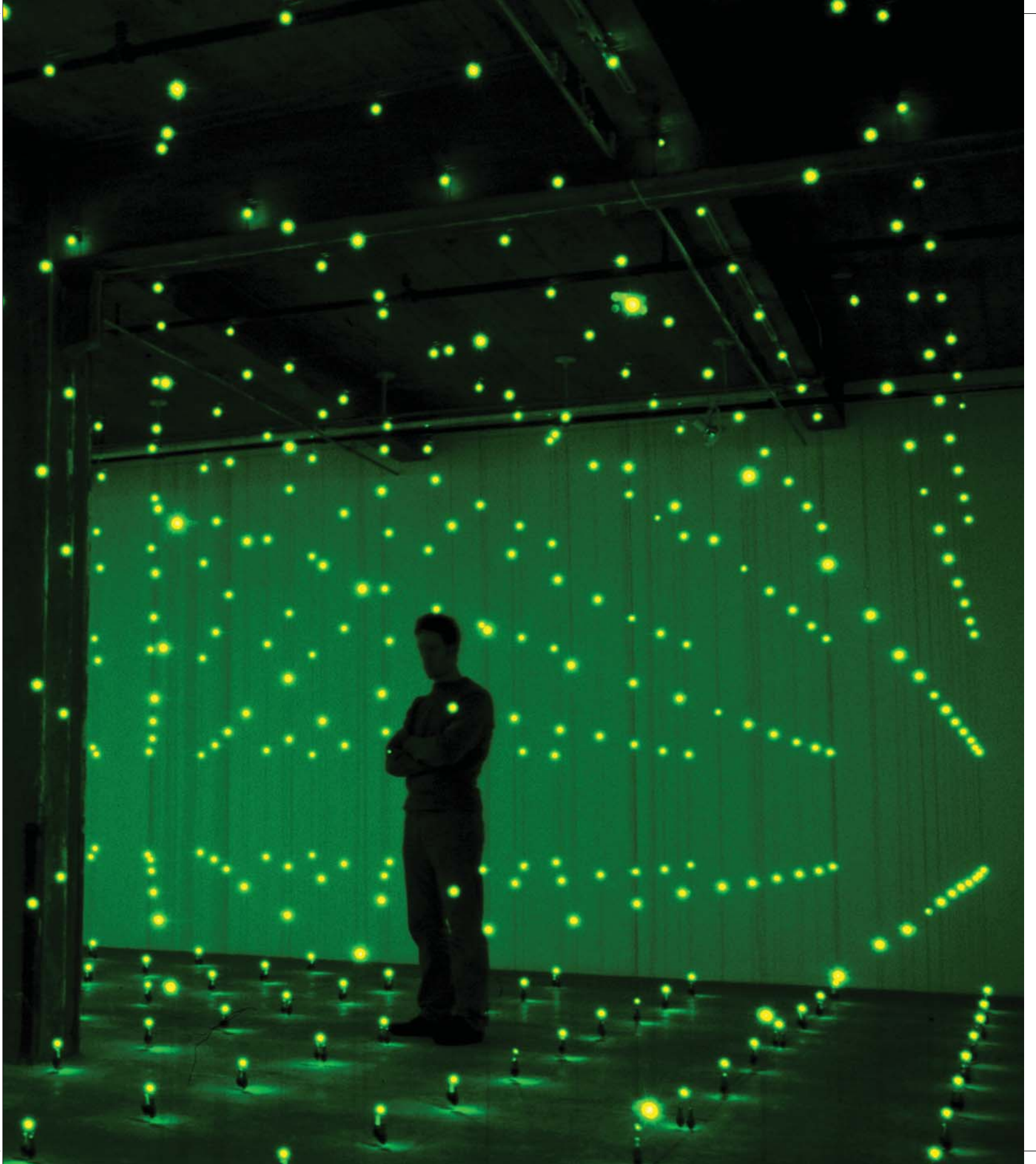
2005 Tumba, Tunaskolan, ceiling with moving "Astronauts"

2002 Gbrg, Universeum, lightsculpture "to Gunnar L"

2000 Stockholm, Metrostation Hässelby Strand, "Teleportation's" mosaics etc.

www.partos.se/





Erwin REDL

Avusturya-A.B.D.

MATRIX II

Yapıtım, “dijital deneyim”den sonra sanat yapmanın koşulu üzerine düşünüyor. Enstalasyon, çizimler, CD-ROM, internet ve ses gibi kullandığım çeşitli medyalara formel ve yapısal yaklaşımım ikili mantığa dayanıyor, çünkü malzemeyi çoğu zaman algoritma, kontrollü rastlantısallık ve bilgisayar kodlamasından esinlenmiş diğer yöntemler içeren, kendi kendime koyduğum dar bir kurallar bütününe göre bir araya getiriyorum.

1997'den bu yana, sanal gerçekliğin ve üç boyutlu bilgisayar modellemesinin soyut estetik dilini, büyük boy ışık enstalasyonları kullanarak yeniden mimari bir ortama tercüme ederek “tersine mühendislik”⁽¹⁾ sürecini araştırıyorum. Bu yapıt toplamında uzam, benim sanatsal müdahalem sonucunda dönüşen ikinci bir deri, toplumsal derimiz olarak deneyimleniyor. Bu mimari boyutun doğasından ötürü, bu enstalasyonların çok önemli yanlarından biri, “mevcut” olma yoluyla katılım.

Görsel algı; bedensel hareket ve bunun peşi sıra zamanın geçişiyle⁽²⁾ beraber işliyor. Yapıtların formel yönleri kolayca ayırt edilebiliyor. Bu özelliğin yorumlanması ve anlaşılması, izleyicinin öznel referanslarına bağlı. Aynı şekilde, enstalasyon bağlamında kişinin etkileşimleri de her izleyicinin referanslarını yeniden biçimlendiriyor ve karmaşık bir toplumsal fenomeni sergiliyor.

Işık medyası doğrudan sanal gerçekliğin estetiğine gönderme yapıyor. Bu medyanın uçucu doğası, yapıtımın temelini oluşturan saf yapısal mantığın ideal bir temsilini oluşturuyor. Aynı zamanda da enstalasyonlarımdaki aktif ışık; geleneksel medyanın, örneğin resim ve heykelin, nesne oluş ve yansıyan ışık çevresinden dolaşarak yaptığı gibi değil, doğrudan dönüştürüyor yapısal mantığı.

Erwin Redl

⁽¹⁾ “Tersine mühendislik” - özgün bilgisayar kodunu bilmeden, endüstriyel rakibin yazılımını yeniden programlama yöntemi.

⁽²⁾ Kendi beden hareketleri aracılığıyla uzamı araştırmayacak kadar kısıtlanmış olan ve dolayısıyla da kendi hareketlerine göreceli olarak nesnelerin sabitlerini öğrenemeyen kedilerle ilgili çok bilindik deneyi ele alalım bir an için. Kedilerden bazıları serbestçe dolaşabiliyordu, ama Platon'un mağarasında gölgeleri izleyenler gibi kısıtlanmış diğer kedileri taşıyan bir arabayı çekiyorlardı. İki gruptaki kediler de aynı görsel deneyime sahipti. Ama birkaç hafta sonunda kediler serbestçe hareket etmeleri için bırakıldıklarında, araba çeken kediler kendilerini normal biçimde yönlendirebildi, ama hareketleri engellenmiş olan kediler sürekli bir şeye çarpı ya da kenarlardan düştü. Bu deneyden yola çıkarak, uzam içinde “akıllı” bir yönelimin, ya da genelde “akıllı” davranışların, çevreyi duyu ve hareketlerle aktif bir şekilde araştırma sonucunda geliştiği çıkarımına varıldı.

Florian Rötzer, 'Images Within Images, or, From the Image to the Virtual World'; *Iterations: The New Image* içinde, s.64, International Center of Photography - New York City, The MIT Press-Cambridge, Massachusetts ve Londra, İngiltere 1994

Katkıda Bulunanlar

Collection Museum of Contemporary Art San Diego

International Collectors ve Annenberg Foundation desteğiyle yapılmış müze alımı

Erwin REDL

Austria-U.S.A.

MATRIX II

Turkish Premiere

My work reflects upon the condition of art making after the 'digital experience'. The formal and structural approach to various media I employ, such as installation, drawings, CD-ROM, Internet and sound, engages in binary logic, because I assemble the material according to a narrow set of self-imposed rules which often incorporate algorithms, controlled randomness and other methods inspired by computer code.

Since 1997, I have investigated the process of 'reverse engineering'⁽¹⁾ by (re)translating the abstract aesthetic language of virtual reality and 3-D computer modeling back into an architectural environment by means of large-scale light installations. In this body of work, space is experienced as a second skin, our social skin, which is transformed through my artistic intervention. Due to the very nature of its architectural dimension, participating by simply being « present » is an integral part of the instalations.

Visual perception works in conjunction with corporeal motion, and the subsequent passage of time.⁽²⁾ The formal aspect of the works is easily accessible. An interpretation and understanding of this characteristic is dependent upon the viewer's subjective references. Equally, the various individual's interactions within the context of the installation re-shape each viewer's subjective references and reveal a complex social phenomenon.

The medium light refers directly to the aesthetic of virtual reality. The ephemeral nature of this particular medium is the ideal representation of the pure structural logic which underlies my work. At the same time the active light in my installations transforms structural logic directly into an intense corporeal sensation without traditional media's, e.g., painting and sculpture, detour through objecthood and reflected light.

Erwin Redl

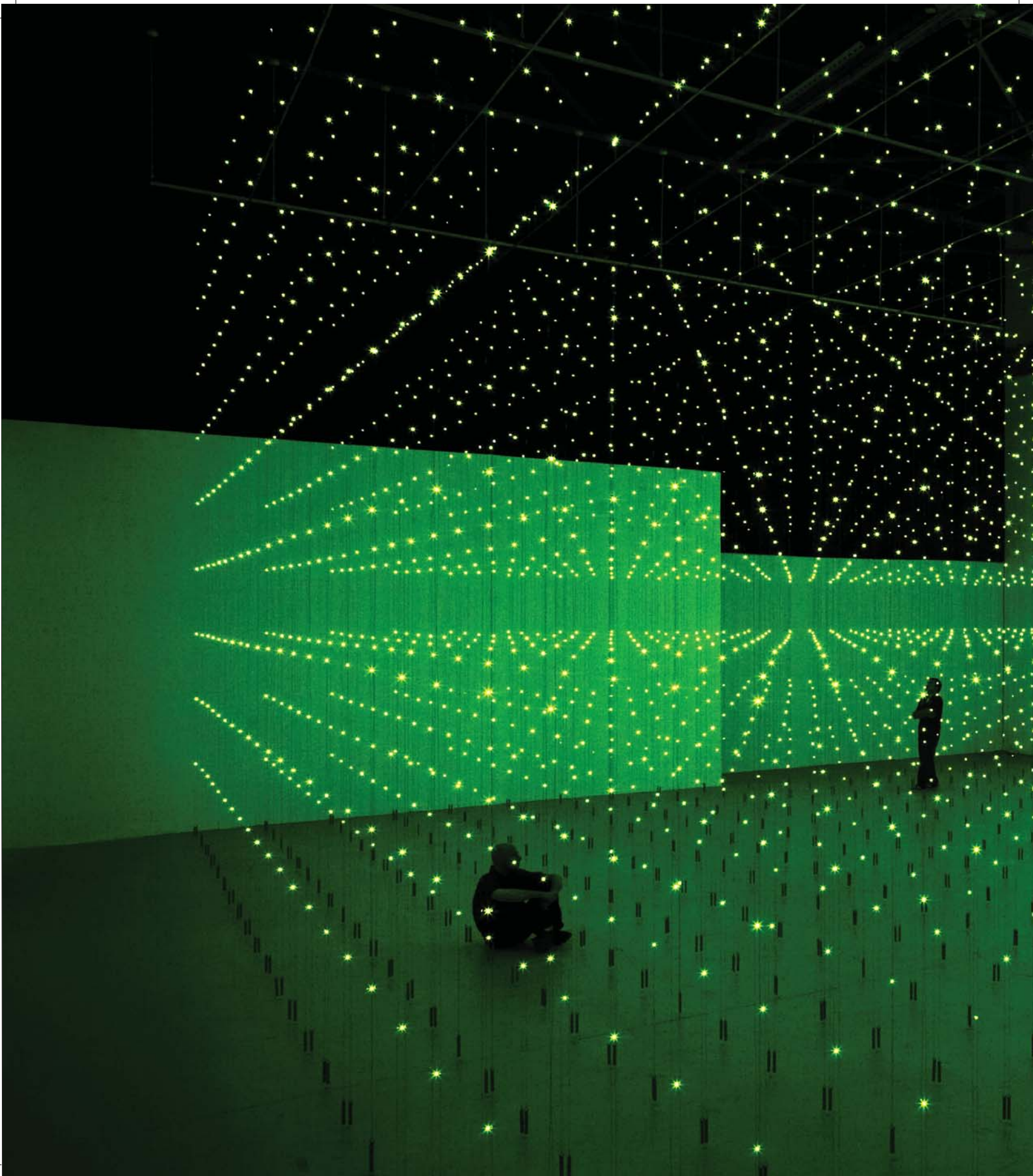
⁽¹⁾ 'Reverse engineering' - the method of re-programming software from an industry rival without knowing the original computer code.

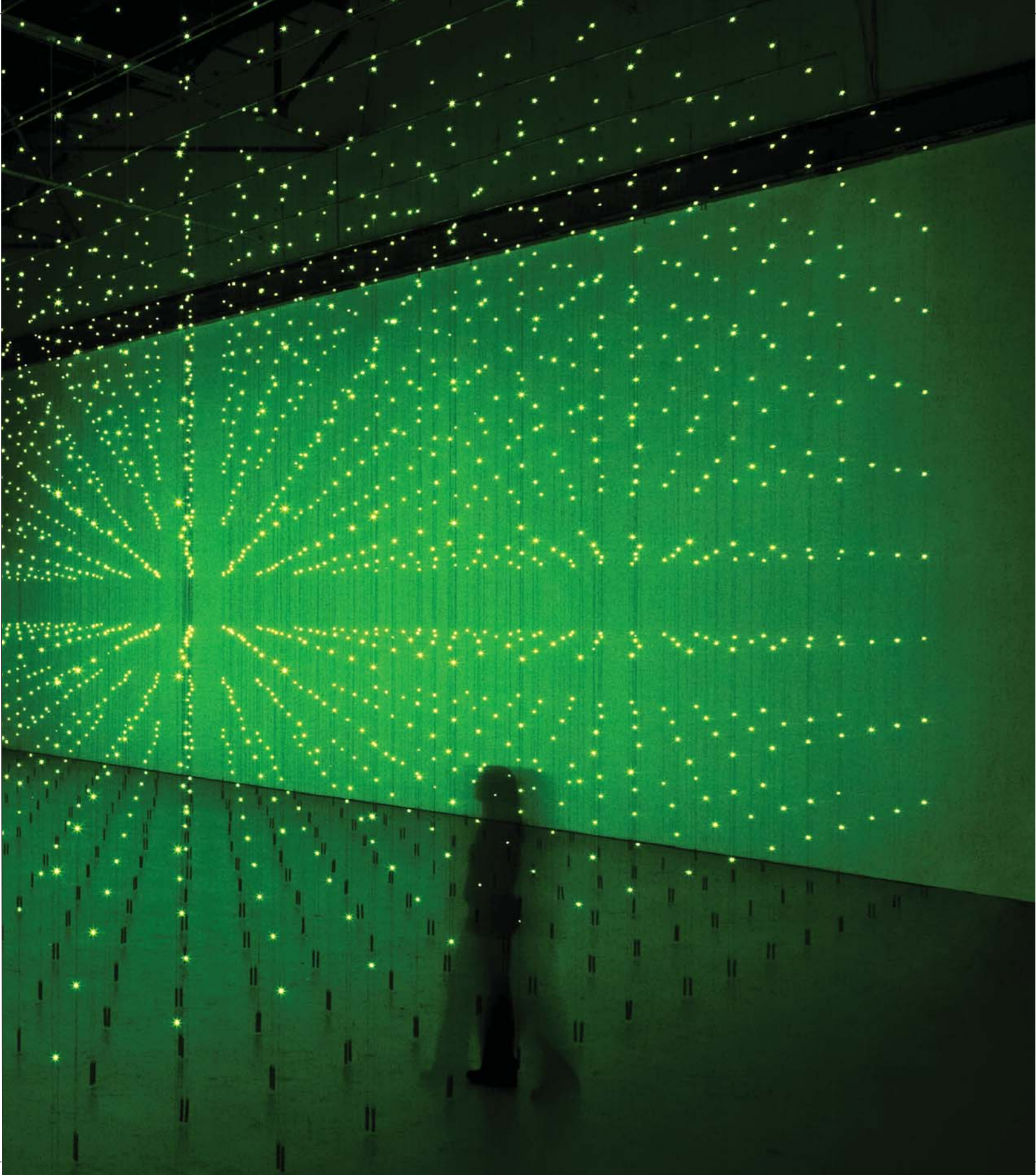
⁽²⁾ Speculatively, we might refer to the well-known experiment involving cats that were restricted so that they could not explore space through their own body movements, and thus could not learn the constants of objects relative to their own movement. Some of the cats were allowed to move freely, but dragged a cart containing other, constrained cats - bound like the viewers of the shadow show in Plato's cave. Both groups of cats had the same visual experiences. But when all the cats were, after several weeks, allowed to move freely, the cart-pulling cats were able to orient themselves normally, while those cats restricted from any movement would continuously bump into things or fall off edges. From this experiment, it was deduced that an "intelligent" orientation in space, or any generally "intelligent" behavior, develops from an active senso-motor exploration of the environment.

Florian Rötzer, 'Images Within Images, or, From the Image to the Virtual World' in 'Iterations: The New Image', p.64, International Center of Photography - New York City, The MIT Press - Cambridge, Mass. and London, England 1994

Credits

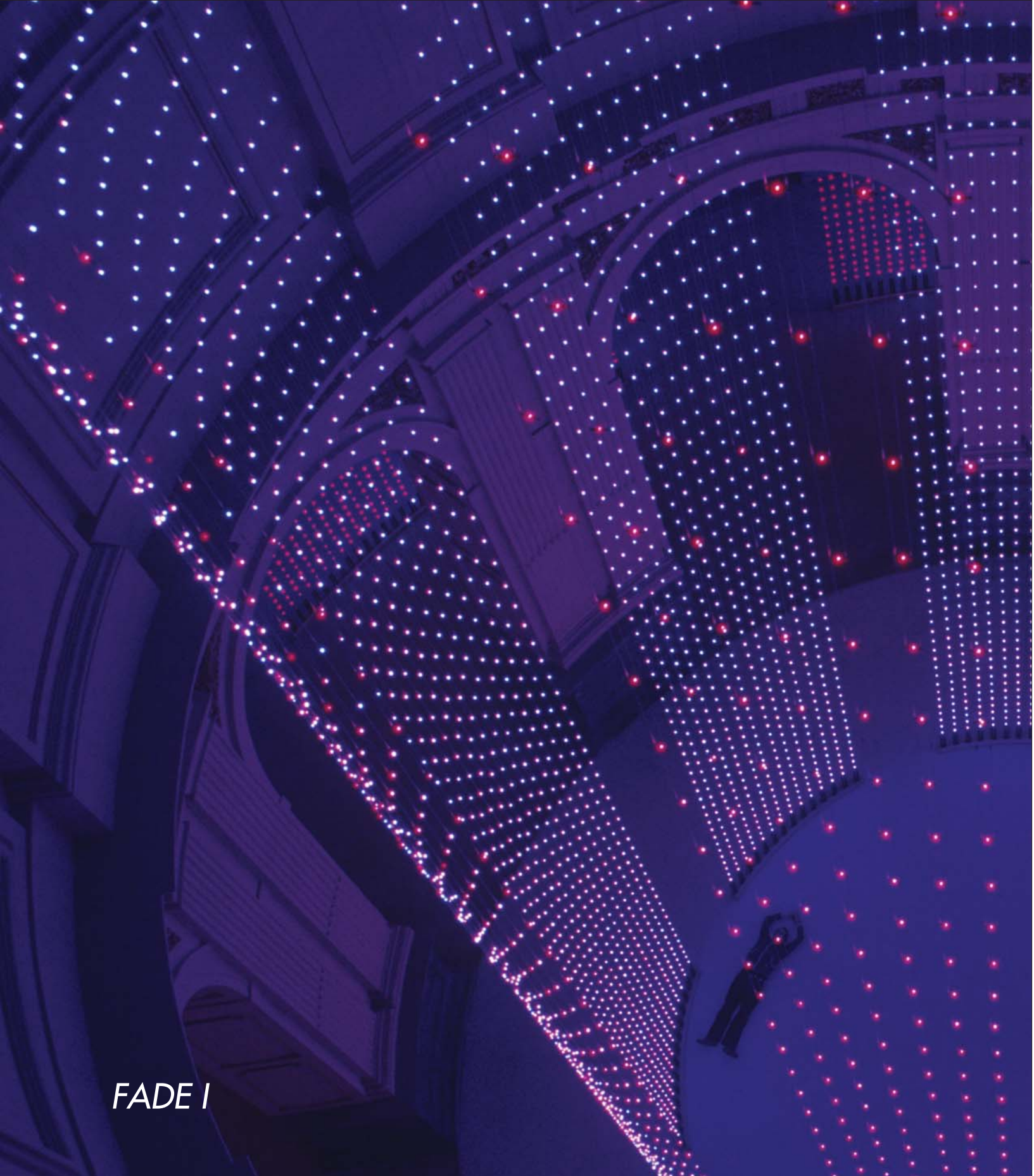
Collection Museum of Contemporary Art San Diego
Museum purchase with funds from the International Collectors and the Annenberg Foundation



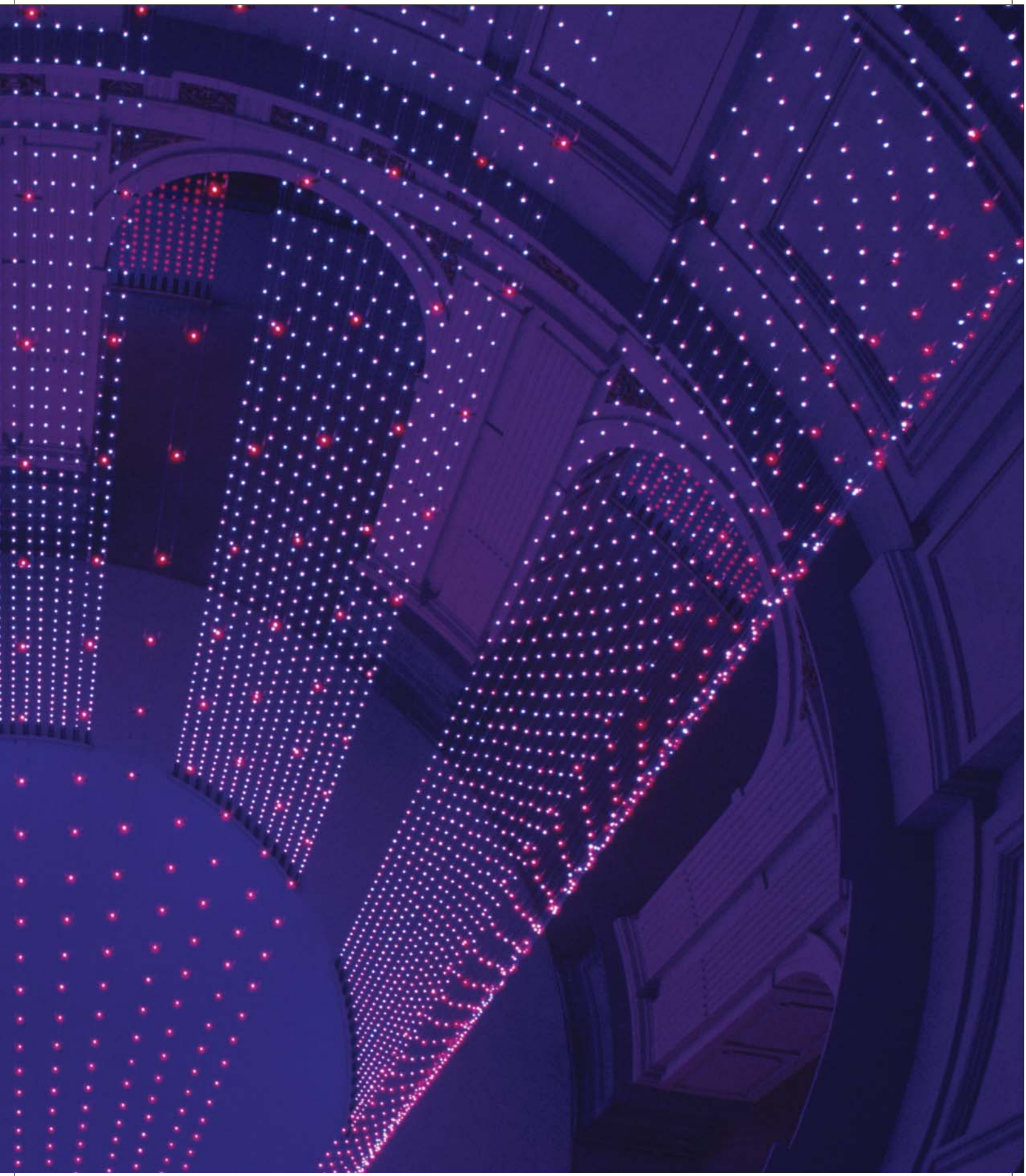








FADE I



Erwin REDL

1963, Gföhl (Avusturya).
1993’ten bu yana Amerika Birleşik Devletleri’nde yaşıyor ve çalışıyor.

Born 1963 in Gföhl (Austria).
Lives and works in the United States since 1993.

Eğitim (seçilmiş) Education (selection):

1993–95 MFA Computer Art, School of Visual Arts, New York, NY
1988–91 Diploma in Electronic Music, Music Academy, Vienna (Avusturya Austria)
1988–90 BA in Composition, Music Academy, Vienna (Avusturya Austria)

Ödül ve Burslar Awards and Scholarships:

2002 State of Lower Austria Media Art Award, St. Pölten (Avusturya Austria)
New York Foundation for the Arts, Award for Architecture & Environmental Structures, NY
1999 WNET/Channel 13 Reel New York.Web Award, New York, NY
1992 City of Vienna Award for Composition, Vienna (Avusturya Austria)
1988 Award for Composition of the “Erste” Bank, Vienna (Avusturya Austria)

Daimi Enstalasyonlar Permanent Installations:

2012 New York City Police Academy, New York, NY
2010 King Liberty Village, Toronto (Kanada Canada)
Pacific Design Center, West Hollywood, CA
2009 WAVE, W-Hotel, West Hollywood, Hollywood, CA
FLOW, 186 Fifth Ave, New York, NY
MATRIX XVII, Centennial Towers, San Francisco, CA
2007 FLOW, Waverly Place (private residency), New York, NY
2006 FLOW, Shirlington Public Library, Arlington, VA
SPEED SHIFT, Skinker subway station, St. Louis, MO
Nocturnal Flow, University of Washington Seattle, Seattle, WA
2004 MATRIX XIV, Bloomberg LP, Lexington Ave, New York, NY
2003 MATRIX V, 125 Maiden Office Tower, New York, NY

Kişisel Sergilerden Bir Seçki Selected Solo Exhibitions:

2009
WSU Gallery, Wright University, Dayton, OH
Galereya Dzyga, Lviv (Ukrayna Ukraina)

2008
Emerson College, Huret and Spector Gallery, Boston, MA
Museum of Contemporary Art, San Diego, CA

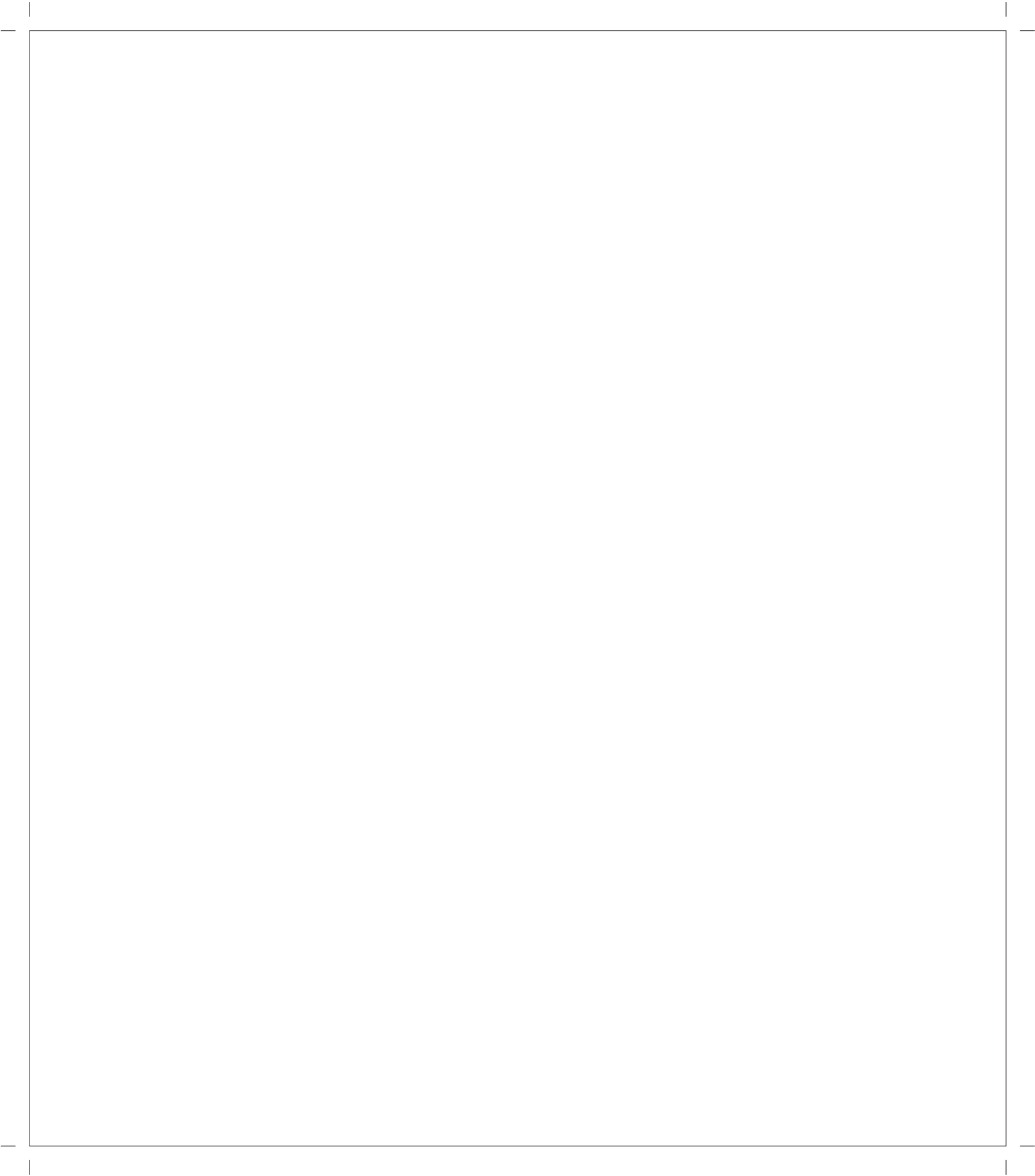
2007
Ace Gallery, Beverly Hills, CA
Sara Roney Gallery, Paddington (Avustralya Australia)

2006
Museum of Contemporary Art, Denver, CO

2005
Plug-in Institute of Contemporary Art, Winnipeg (Kanada Canada)
Anthony Grant Gallery, New York, NY
Conduit Gallery, Dallas, TX

Seilmiř ve Yakın Tarihli Karma Sergiler Selected and Recent Group Exhibitions:

- 2010
Digitalife, La Pelanda, Roma (İtalya Italy)
Material Evidence: Phenomenology of Matter, Beach Museum of Art, Kansas State University, Manhattan, KS
- 2009
Nuit Blanche, Toronto (Kanada Canada)
Ingenuity Festival, Cleveland, OH
- 2008
Expo 2008, Zaragoza (İspanya Spain)
Sensory Overload, Milwaukee Art Museum, Milwaukee, WI
- 2007
From Flash to Pixel, Martin-Gropius-Bau, Berlin (Almanya Germany)
Vienna Art Week, Vienna (Avusturya Austria)
- 2006
The Colour Spectrum - Modern Art, Museum of the State of Lower Austria, St. Pölten (Avusturya Austria)
From Flash to Pixel, Zendai Museum of Modern Art Shanghai (Çin China)
Artintime, Sumi, New York, NY
Switching Worlds: Desires and Identities, Austrian Cultural Forum New York, New York, NY
Backdrop, Bloomberg Space, London (İngiltere UK)
- 2005
Spielzeit ("Playtime"), Berliner Festspiele, Berlin (Almanya Germany)
Lichtkunst aus Kunstlicht ("Light Art from Artificial Light"), ZKM, Karlsruhe (Almanya Germany)
Postmediale Konditionen ("Post-media Conditions"), Neue Galerie, Graz (Avusturya Austria)
Ecstasy: In and About Altered States, LAMoCA, Los Angeles, CA
Lights on Tampa, Tampa, FL
- 2004
Licht! ("Light!"), Berliner Festspiele, Berlin (Almanya Germany)
Exit Festival, Creteil, Paris (Fransa France)
Borderline, Maubeuge (Fransa France)
Haeusler Contemporary, Munich (Almanya Germany)
Lille 2004 - European Capital of Culture (Fransa France)
- 2003
What the Whitney Don't Know, TAG, Brooklyn, NY
After Image, Wood Street Galleries, Pittsburgh, PA
In the Gloaming, Sculpture Park "The Fields", Omi, NY
Liminal, Hampden Gallery, University of Massachusetts, Amherst, MA
Art Chicago 2003 - Special Project by Creative Time / Häagen Dazs, Chicago, IL
- 2002
Signal to Noise, Location One, New York, NY
E-motion, POST Gallery, Los Angeles, CA
Res Magazine Party, EyeBeam Atelier, New York, NY
Special Effects, Daejeon Municipal Museum of Art, Daejeon (Güney Kore South Korea)
Graphic, Curt Marcus Gallery, New York, NY
Whitney Biennial 2002, The Whitney Museum of American Art, New York, NY
The Magic of Light, The Hudson River Museum, Yonkers, New York, NY



Richard CASTELLI

1999-2007 yılları arasında Lille 2004 Avrupa Kültür Başkenti'nin başküratörlüğünü yapan Richard Castelli, bu dönemde Peter Greenaway, Chiharu Shiota ve Erwin Redl gibi sanatçılarla birlikte çalıştığı “Cinemas of the Future”, “Robots I”, “Microfolies”, “Du Côté de Chez” adlı sergilerin küratörlüğünü yaptı; Jacquemarts ve Féeries Urbaines kent enstalasyonlarının (Mézière's Arches, Inversed Forest ve Bamboo's Invasion) gerçekleştirilmesine önayak oldu.

Epidemic adlı kuruluşun kurucusu ve direktörü olan Castelli, Berlin (Martin-Gropius-Bau, 2007-2008), Şangay (Zendai MoMA, 2006 ve 2008; Heykel Sanat Merkezi, 2007; Bilim ve Teknoloji Müzesi, 2008) ve Roma (Romaeuropa çerçevesinde, sonuncusu 2010'da Roma Çağdaş Sanat Müzesi MACRO işbirliğiyle gerçekleşen üç sergi) başta olmak üzere birçok kentte sergiler düzenledi.

Castelli; Jean Michel Bruyère, Du Zhenjun, Dumb Type, Granular–Synthesis, Kurt Hentschläger, Ulf Langheinrich, Robert Lepage, Shiro Takatani ve Saburo Teshigawara gibi sanatçılarında yapımcılığını da sürdürüyor.

Jean Michel Bruyère, Du Zhenjun, Saburo Teshigawara, Jeffrey Shaw ve Sarah Kenderdine ile birçok 360°, interaktif veya stereoskopik filmin yapımcılığı ve ortak yapımcılığını gerçekleştirdi.

Yönetmen olarak çektiği kısa ve orta metrajlı filmler birçok uluslararası televizyon kanalında gösterildi ve aralarında Rio de Janeiro Film Müzik Festivali (Brezilya) ile Estavar Festivali'nin (İspanya) birincilik ödülleri de dahil olmak üzere birçok ödül aldı.

www.epidemic.net

From 1999 to 2007, Richard Castelli was the senior curator of Lille 2004 Cultural Capital of Europe.

Besides the activities related to this function, he has personally curated exhibitions such as Cinemas of the Future, Robots I, Microfolies, Du Côté de Chez... (with Peter Greenaway, Chiharu Shiota, Erwin Redl) and initiated the urban installations of Jacquemarts and Féeries urbaines (Mézières's Arches, Inversed Forest and Bamboo's Invasion).

He is the founder and director of Epidemic and is the curator of several exhibitions among others in Berlin (at Martin-Gropius-Bau in 2007–2008), in Shanghai (Zendai MoMA 2006 and 2008, Sculpture Art Centre 2007, Science and Technology Museum 2008) and in Rome (three exhibitions in the context of Romaeuropa, the last one in cooperation with the Museum of Contemporary Art of Roma MACRO 2010).

He is also the producer of artists such as Jean Michel Bruyère, Du Zhenjun, Dumb Type, Granular–Synthesis, Kurt Hentschläger, Ulf Langheinrich, Robert Lepage, Shiro Takatani and Saburo Teshigawara.

He has also produced or co-produced several 360°, immersive, interactive or stereoscopic films or installations by Jean Michel Bruyère, Du Zhenjun, Saburo Teshigawara, Jeffrey Shaw and Sarah Kenderdine.

As filmmaker, he has directed several short and medium size films broadcast on many international TV channels and has won several awards including first prize of Rio de Janeiro Music Film Festival (Brazil) and first prize of Estavar Festival (Spain).

www.epidemic.net

KATKIDA BULUNANLAR CREDITS

Küratör ve Katalog Editörü Curator and Catalogue Editor: Richard Castelli

Epidemic:
Prodüktör Producer: Richard Castelli
Sergi Koordinatörü Exhibition Coordinator: Hélène Stril
İletişim Communication: Florence Berthaud
Şahne Sanatları Koordinatörü Performing Arts Coordinator: Rossana Di Vincenzo
İdari İşler Administration: Pierre Laly
www.epidemic.net

Borusan Kocabıyık Vakfı Kültür Sanat İktisadi İşletmesi,
Borusan Kocabıyık Foundation Culture and Arts Institution,
Yönetim Kurulu Başkanı Chairperson: Zeynep Hamedî,
Genel Müdür General Manager: Ahmet Erenli
Borusan Müzik Evi Yöneticisi Borusan Music House, Manager: Yağız Zaimoğlu
Serginin İstanbul Koordinatörü Exhibition Coordination, İstanbul: İpek Yeğinsü

Prodüksiyon Production: Kerem Tüzün, Ecmel Pehlivanlı (Organizma), Sabri Yanık
Mimar Architect: Beril Demircioğlu
Tasarım Graphic Design: Piramit Tasarım & Reklamcılık
Çeviri Translation: G Yayın Grubu
Baskı Print: Tunç Matbaacılık

Teşekkürlerimizle With special thanks to
A. Ahmet Kocabıyık, Ahu Kara, Şule Yücebıyık (Borusan Holding)
Borusan Lojistik
Bor Gümrük
VIP Tourizm

Ön kapak Cover recto © Tibor Bozi (Hemisphere by Ulf Langheinrich)
s. p. 02, 03 © Ulf Langheinrich (OSC)
s. p. 04-05, 12-13 © Tibor Bozi (Hemisphere by Ulf Langheinrich)
s. p. 14-15 © Kurt Hentschläger
s. p. 18-19 © Bruno Klomfar & Gebhard Sengmueller
s. p. 20-21-22-23 © Epidemic
s. p. 24 (top) © Emmanuel Valette
s. p. 24 (bottom) © Bruno Klomfar & Gebhard Sengmueller
s. p. 26-27-30-31-32-33-34-35-36 © Sarah Kenderdine & Jeffrey Shaw
s. p. 40-41, 48-49 © Ulf Langheinrich
s. p. 50, 51 © Tibor Bozi
s. p. 54-55, 60-61-62-63 © Diana Shearwood
s. p. 64-65 © Thomas McIntosh
s. p. 68-69, 71-72-73-74-75-76-77-78 © Christian Partos
s. p. 80-81 © Erwin Redl
s. p. 84-85 © Ira Lippke
s. p. 86-87 Courtesy of Ace Gallery Los Angeles'ın katkılarıyla
s. p. 88-89 © Erwin Redl
s. p. 98-99 © Ulf Langheinrich (OSC)
Arka kapak Cover verso ©Tibor Bozi (Hemisphere by Ulf Langheinrich)

İÇİNDEKİLER SUMMARY

Matière-Lumière	08
Yapılar Artworks	10
Granular–Synthesis (Kurt Hentschläger & Ulf Langheinrich)	14
Sarah Kenderdine & Jeffrey Shaw	26
Ulf Langheinrich	40
Thomas McIntosh ile with Emmanuel Madan ve and Mikko Hynninen	54
Christian Partos	68
Erwin Redl	80
Richard Castelli	93
Katkıda Bulunanlar Credits	94

