

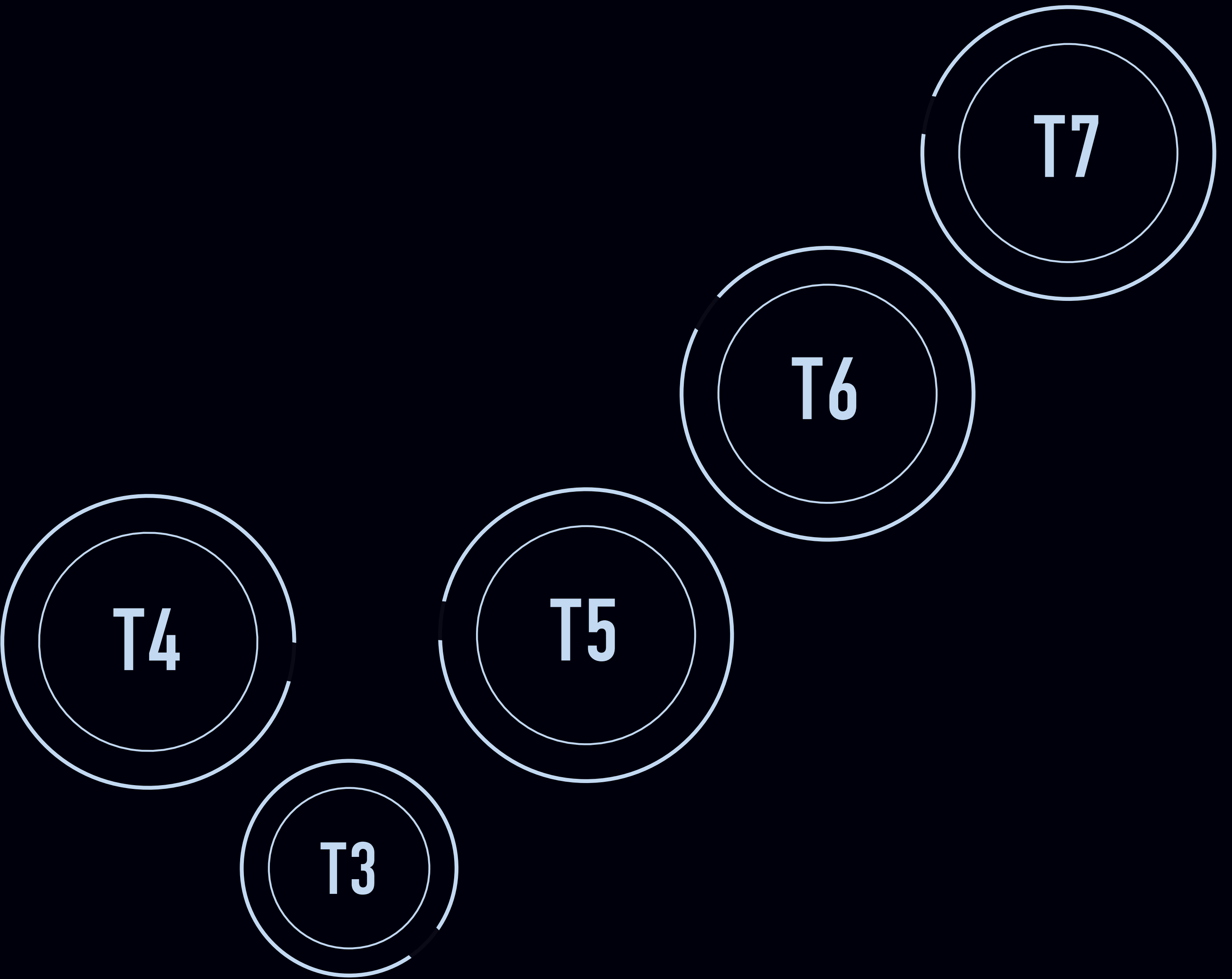
THE VOID
boşluk

SERGI KATALOĞU

20.11 | 23.02

S E R G İ H A R İ T A S I

- T3 ha:ar & HAKAN GÜNDÜZ - REZONANS
- T4 BERKAY TUNCAY - RAHATLAMA VİDEOLARINDAN ŞİİRLER
MEGGIE WEINHEIMER - AXIOM
- T5 MAOTIK & NIK COLK VOID - BEYOND ECHOES
- T6 BARIŞ ÇAVUŞOĞLU - SAE-304 LSRgöl formerly RTV-2 HRPgöl #1 & #2
BUŞRA TUNÇ - AN INTIMATE INVENTORY OF LEFTOVERS
- T7 media.tribe - ENCAGED



b o ŝ l u k

“KARANLIKTAN KORKAN BİR ÇOCUĞU KOLAYCA AFFEDEBİLİRİZ;
HAYATIN GERÇEK TRAJEDİSİ İNSANLARIN IŞIKTAN KORKMASIDIR.”

PLATON

Gündelik hayatın en temel gereksinimlerinden biri olarak tanımlayabileceğimiz ışık, Orta Çağ’da kiliselerin vitraylarından sızarak kutsal bir atmosfer yaratıyordu. Gotik katedrallerin yükselen sivri kemerleri ve devasa pencereleri, ışığın mimari boyutta mekânı kutsal kılmak üzere nasıl kullanıldığını tüm çıplaklığıyla gözler önüne seriyordu. Bu ilahi ışık yansıması, insanları ruhani bir dünyaya bağlayan bir köprü ve portal görevi görüyordu. Işık, zaman içinde fiziksel varlığın ötesine geçerek gizemli doğasıyla ilahi olana açılan bir kapıya dönüşüyordu. Karanlığın günahla ve bilinmezlikle özdeşleştiği bu dönemde, ruhani bir aydınlanmanın ve parlak bir geleceğin sembolüydü.

Aydınlanma Çağı’nda ise insan aklının özgürlüğünü, parıltısını ve sonsuz bilgi arayışını temsil eden bir simge haline geldi. Duyusal dünyanın ötesini işaret eden Kant’ın Aydınlanma Nedir? isimli eserinde belirttiği gibi insanın kendi sınırlarından kurtulmasının tek yoluydu. Işık, Aydınlanma Çağı’nda bilim, akıl ve ilerlemenin sembolü haline gelirken, karanlık ise cehalet ve dogmatizmle ilişkilendirilmeye devam etti.

Günümüze geldiğimizde ise, yükselen teknolojiler ve modern dünyanın getirdiği yeni olasılıklar, ışıkla olan gündelik ilişkimizi şekillendirmeye olanak sağlıyor. Dijital ekranlar, şehirlerin neon ışıkları, yapay aydınlatmalar—hepsi birer ışık kaynağı ama artık ruhani ya da entelektüel aydınlanmayı değil, sıklıkla dikkat dağıtmayı ve kesintisiz bir tüketimi çağırıştırıyor.

Teknolojiyle çevrelenmiş modern dünyada, ışık hem bizi gerçeklikten uzaklaştıran bir perdeye dönüşüyor hem de yeni gerçeklikler inşa etme gücünü elinde tutuyor. Bilgi çağının sonsuz ekranlarından yayılan ışık, bir yandan insanı bilgiye boğarken, diğer yandan da onu yüzeysel ve kurak bir dünyada tutsak edebiliyor.

Bu bağlamda ışık, artık yalnızca bir aydınlanma aracı değil; mekânı, zamanı ve hatta insanın algısını her gün yeniden şekillendiren bir güç olarak karşımıza çıkıyor. Parçası olduğumuz modern dünyayı günden güne değiştiren teknolojik gelişmeler doğrultusunda ışığın bugünkü rolü nedir? Bizi kimi zaman gerçeklikten uzaklaştıran, kimi zaman da yepyeni bir gerçeklik inşa etmemize aracı olan ışık, sınırları nasıl yeniden belirliyor? Bilim ve teknolojinin dijital imge üretimine sonsuz patikalar açtığı günümüzde sanatsal anlamda nasıl bir yerde konumlanıyor?

Barış Çavuşoğlu, Berkay Tuncay, Buşra Tunç, ha:ar & Hakan Gündüz, MAOTIK & Nik Colk Void, media.tribe, ve Meggie Weinheimer'ın ışık, mekân ve boşluk ekseninde ürettiği son dönem eserlerinden oluşan sergi, izleyiciye tüm bu soruların eşlik ettiği derinlikli bir keşif imkânı sunuyor. Sanatçıların 1930'lu yıllardan günümüze uzanan petrol depolarını mesken tutan ve boşlukla yakından ilişki kuran ışık temelli yerleştirmeleri, mekânın formunu yeniden şekillendirirken ona mimari anlamda yeni olasılıklar kazandırıyor.

“Boşluk” sergisi, izleyiciyi ışığın görünmeyen yüzünü keşfetmeye, gölgelerle dolu karanlık köşeleri yeniden anlamlandırmaya ve ışık olmadığında nelerin var olduğunu sorgulamaya davet ediyor. Sadece fiziksel olarak değil, aynı zamanda zihinsel bir boşluğa da işaret ederek, mekânla kurduğumuz gündelik ilişkilere ilham vermeyi amaçlıyor. Nefes alıp veren ışıkların ritmiyle zamanın akışını hatırlatan “Boşluk” sergisi, boşluğun aslında ne kadar dolu olduğunun altını çizerek izleyiciye varoluşsal bir deneyim vadediyor.

HANDE ŞEKERCİLER
BEYZA DİLEM TOPDAL
EŞ KÜRATÖRLER



REZONANS

ha:ar & HAKAN GÜNDÜZ

2024

ETKİLEŞİMLİ GÖRSEL-İŞİTSEL ENSTALASYON

T3

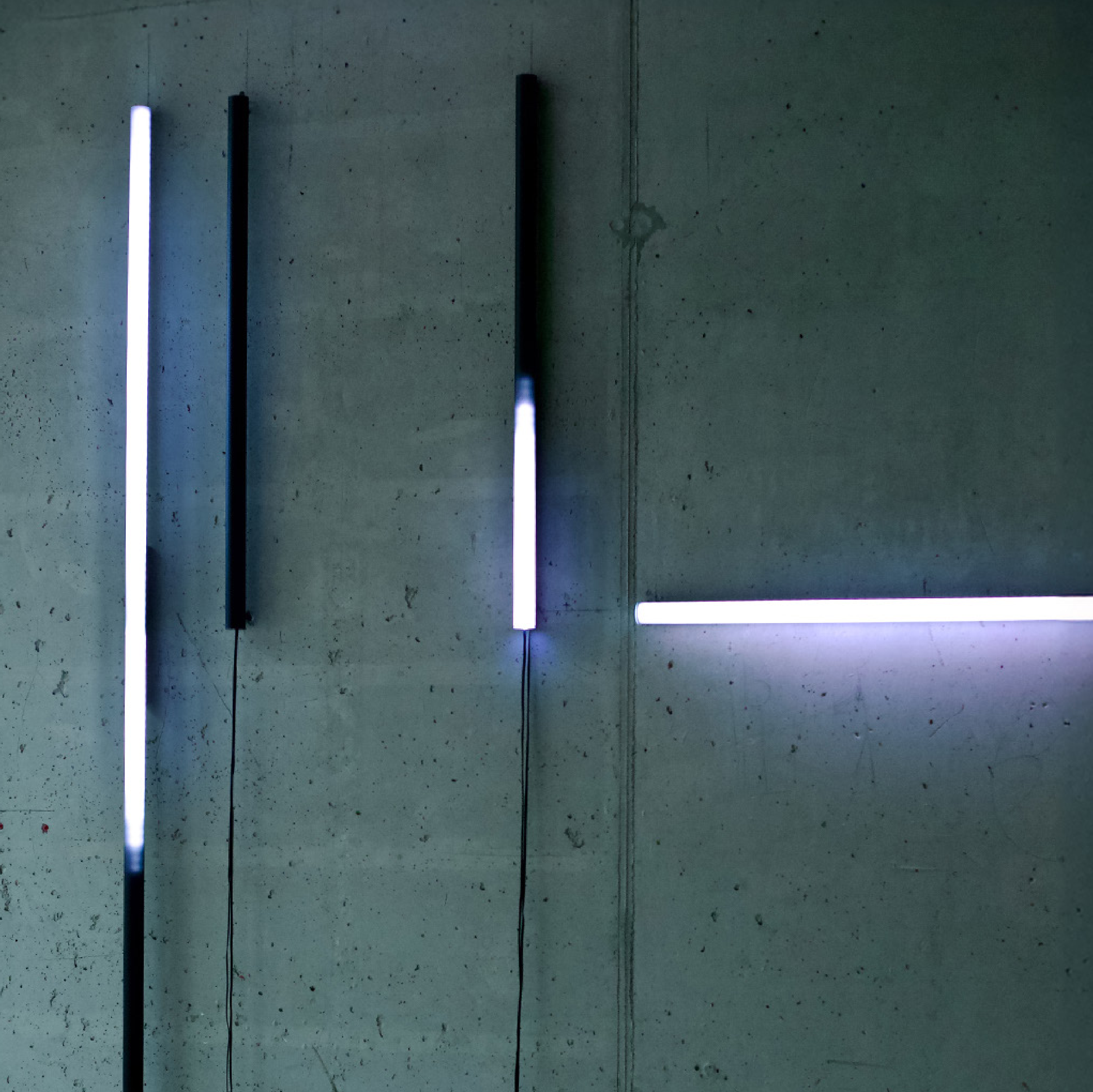
ha : ar

İstanbul ve New York arasında çalışan heykeltıraş Hande Şekerciler ve yeni medya sanatçısı Arda Yalkın, ha:ar'ı, klasik sanat yaklaşımını yeni teknolojilerle birleştirme tutkusuyla kurdu. Üretimde ustalaşmaya ve yeni ifade imkanlarını araştırmaya olan tutkuları ikiliyi resim, heykel gibi konvansiyonel yöntemlerin yanı sıra video, animasyon, müzik, jeneratif sanat hatta yapay zekayı da içine alan geniş bir yelpazede çalışmaya sürükledi. Bireysel pratiklerini harmanlayarak yeni ve özgün bir ifade biçimi arayan ha:ar'ın çalışmalarının ana konusu “İnsanlığın yarattığı medeniyet, ürettiği teknoloji ve var olma biçimi ile olan çatışması” olarak özetlenebilir.

ha:ar bugüne kadar ABD'nin önemli misafir sanatçı programlarından Residency Unlimited (NYC) Artist Alliance International (NYC) ve 18th Street Art Center (LA)'dan davet aldı ve buradaki programları tamamladı. İlk sergisini 2018'de New York'da açan ikili, 2019'da Art Miami'ye katıldı. 2021 yılında Ankara (Cer Modern) Venedik (GAD), Milamo (Scalo Lambrate), İstanbul (Contemporary Istanbul) ve 2022'de Londra'da (J.D. Malat Gallery) solo sergiler gerçekleştirdi. Aynı yıl İtalya'da gerçekleştirdikleri sergileri konu alan “Electric Mannerism” adlı sanatçı kitabı yayınlandı. 2022'de İstanbul'daki ilk kişisel sergileri olan Benküre'yi yaklaşık 6.000 sanatsever ziyaret etti. Bu serginin ardından Planet I adı taşıyan ikinci sanatçı kitapları yayınlandı. Yine 2022'de MindFlow adlı yerleştirmeleri Miami Bass Müzesi'nde sergilendi.

HAKAN GÜNDÜZ

Fizik eğitimi aldı. Bilgisayarlı görme, gerçek zamanlı bilgisayar grafikleri, insan-bilgisayar etkileşimi ve makine öğrenimi konularında uzmanlaştı. Bilgisayar bilimlerindeki yeni yöntemleri artistik bir bakış açısıyla değerlendirerek gerçekleştirdiği çalışmalarına devam etmektedir.



AXIOM

MEGGIE WEINHEIMER

2024

LED, DİFÜZÖR, ALÜMİNYUM, ÖZEL DONANIM

T4

MEGGIE WEINHEIMER

Brooklyn merkezli sanatçı ve teknolojist Meggie Weinheimer, ışık, ses ve mekânsal tasarımı bir araya getirerek büyük ölçekli ışık enstalasyonları, görsel-işitsel deneyimler ve mekâna özgü yerleştirmeler yaratır. Mekânın ve formun sınırlarını yeniden keşfetmeyi amaçladığı sanat pratiğinde son derece içgüdüsel ve hassas bir yaklaşım benimser. Ritim ve hareketi görsel bir dile çevirerek sesin yapısını ve akışını yankılayan duyusal diyaloglar oluşturur. Işık, form ve kinetiği bir araya getirdiği mekâna özgü yerleştirmelerinde geçiciliği kucaklar. Endüstriyel alanlar, doğa manzaraları ve sanat galerileri gibi çeşitli mekânlarda sergilenen bu çalışmaları, birey ve çevre arasında yeni diyaloglar kurarak kolektif deneyimi teşvik eder.

Anti ANXIETY
~~DETACHMENT~~ iron
OVERTHINKING
WORRY LESS
NO Stress
LIKE this

RAHATLAMA VIDEOLARINDAN ŞİİRLER

BERKAY TUNCAY

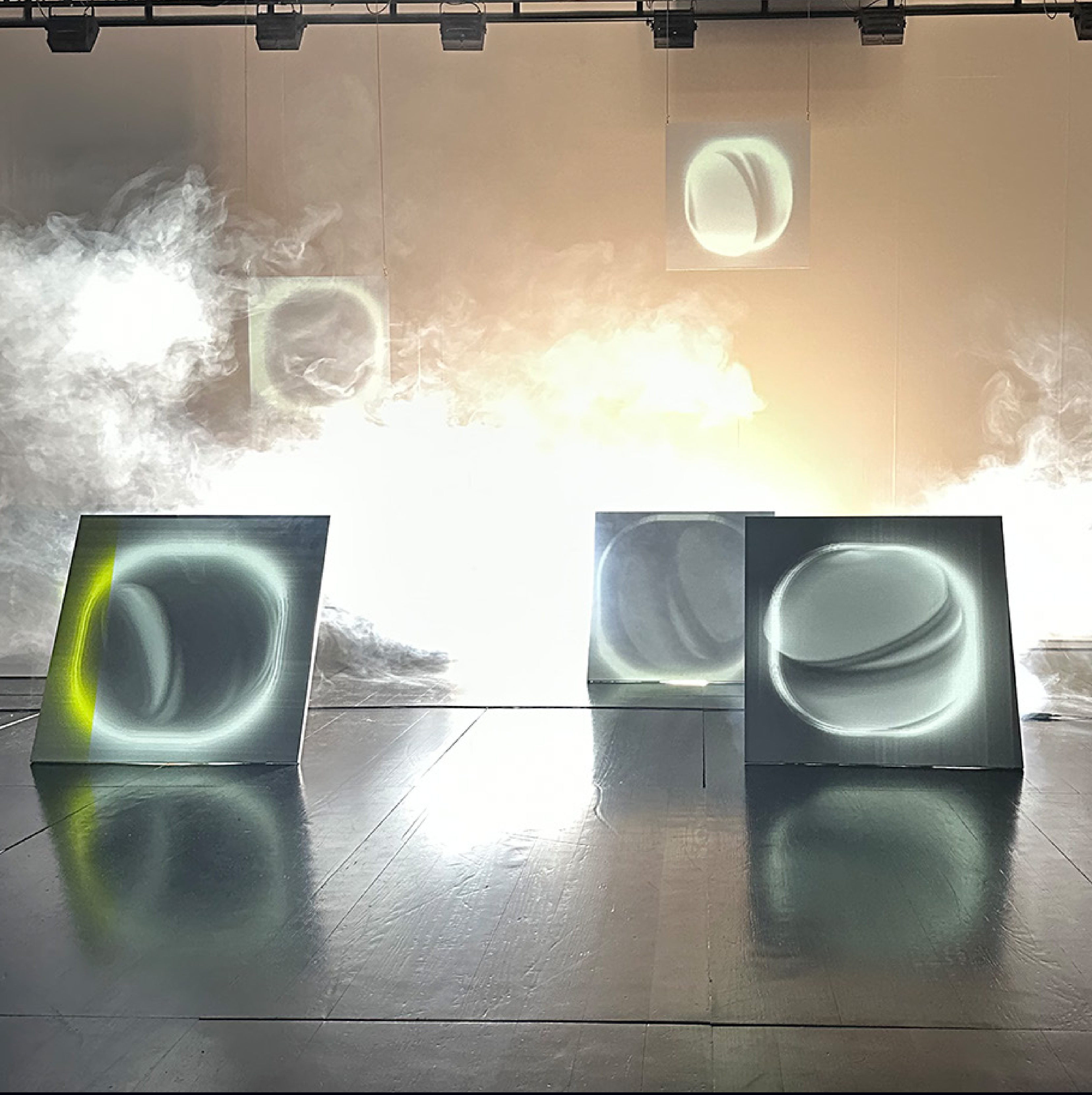
T4

2024

NEON YERLEŞTİRME

BERKAY TUNCAY

Berkay Tuncay, alıřmalarında internetin toplum ve insan zihni zerindeki etkilerini arařtırır. İnternet kltr, arkeoloji, psikoloji ve dil'in kesiřim noktalarını inceleyen sanatı, evrimii dolařımda olan imgeleri, metinleri ve internet memlerini zgn baskılara, videolara, řiir kitaplarına ve enstalasyonlara dnřtrr. Seili kiřisel sergileri arasında CLICKTRANCE (SANATORIUM, İstanbl, 2024), Just for the Hell of It (DIANA Gallery, New York, 2024), [Fancy Text] (KUUB.Space, Utrecht, 2024), İnsan tuhaf, ne hoyrat, ne řaheser ve nasıl ilkel hayret (SANATORIUM, İstanbl, 2020), Getting Away With It All Messed Up (Display, Berlin, 2018) bulunur. Tuncay, ayrıca Jan van Eyck Academie, Delfina Foundation, Cit Internationale des Arts ve ArtCenterIstanbul gibi sanatı misafir programlarına katılmıřtır.



BEYOND ECHOES

MAOTIK & NIK COLK VOID

2024

GÖRSEL İŞİTSEL YERLEŞTİRME

T5

MAOTIK

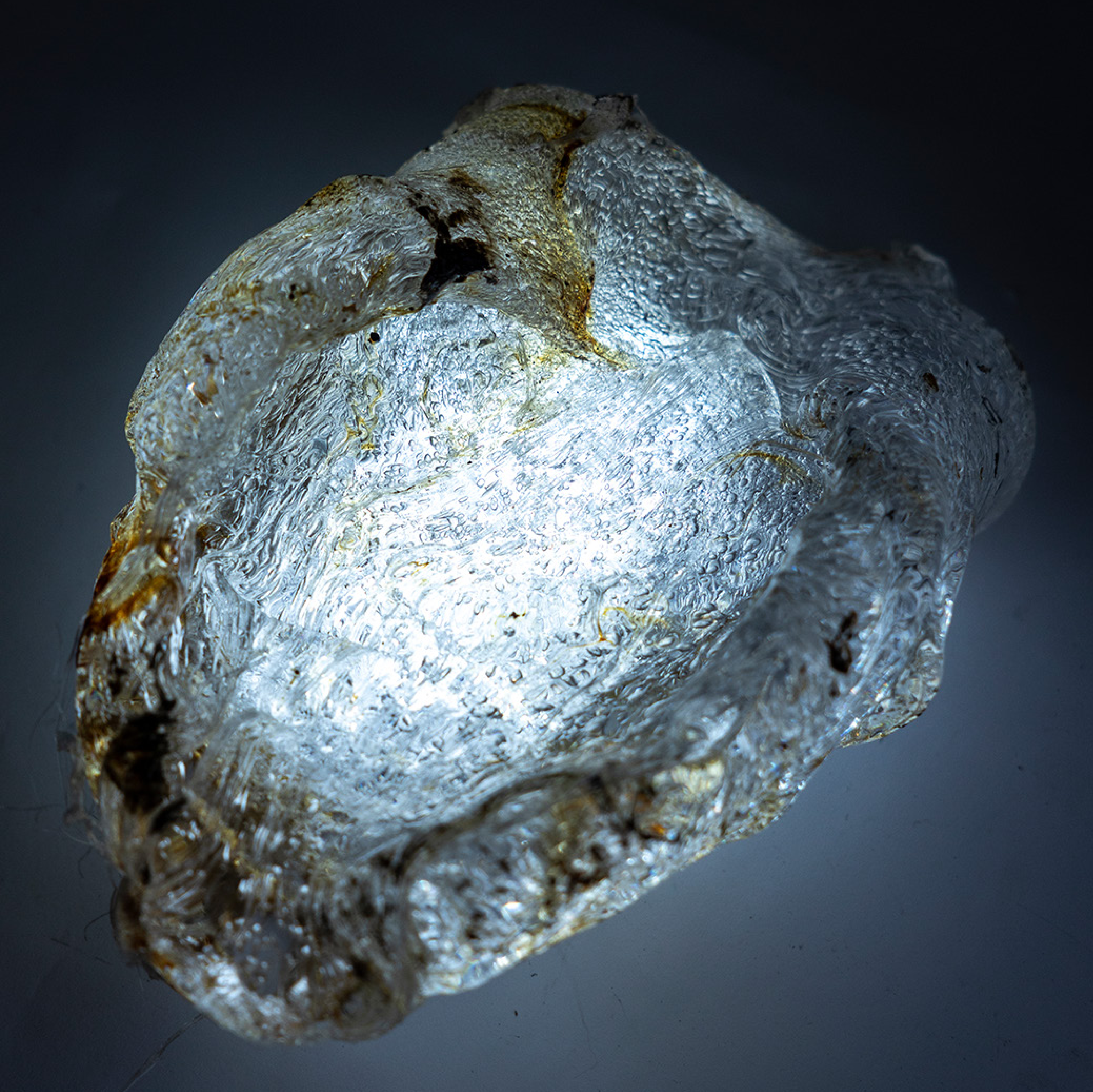
MAOTIK (Mathieu Le Sourd), sanat, bilim ve teknolojinin kesişim noktalarını araştıran, interaktif yerleştirmeler, dijital heykeller ve görsel-işitsel performanslar üreten Fransız bir dijital sanatçıdır. Akademik bir geçmişe sahip olan MAOTIK, bilgisayar destekli algoritmalar kullanarak gerçeklik algımızı değiştiren mekânlar yaratır. Kendi geliştirdiği görsel-işitsel araçlarla gerçek zamanlı grafik öğeleri üreterek izleyicinin mekân algısını yeniden dönüştürür. Müzik, dans, tiyatro ve mimari gibi çeşitli disiplinlerden gelen sanatçı ve bilim insanlarıyla işbirlikleri gerçekleştiren MAOTIK, sanat ve teknoloji arasındaki ilişkiyi irdeleyerek yeni diller keşfetmeyi amaçlar.

NIK COLK VOID

Nik Colk Void, deneysel sesler ve türler arasında üretimler gerçekleştiren, görsel sanatlar arka planına sahip İngiltere merkezli bir elektronik müzik sanatçısıdır. Sanatsal pratiği ağırlıklı olarak ses, gitar ve modüler Eurorack sistemleri gibi analog ve dijital enstrümanların sıradışı kullanımına dayanır. Genişletilmiş teknikler kullanarak yeni müzikal diller keşfeden Nik Colk Void'in besteleri; techno, kulüp müziği, elektro-akustik, deneysel ve noise türlerini kapsar. Bunun yanı sıra sanatçı, cesur elektronik müzik yaklaşımı canlı performanslarıyla tanınan Factory Floor ve Carter Tutti Void gruplarında yapımcı ve canlı performans sanatçısı olarak önemli bir rol oynamıştır.

Doğaçlama tutkusunu ritim odaklı müzikle harmanladığı ilk albümü Bucked Up Space, Nisan 2022'de Editions Mego etiketiyle yayımlandı. İngiltere ve Avrupa genelindeki galerilerde ve kulüplerde sahne alırken edindiği deneyimlerden ilham alan albüm, sadece farklı mekanlara uyum sağlayan esnek setuplarını değil, aynı zamanda müzik aracılığıyla gelenekleri sorgulama ve yeni sosyal diyaloglar başlatma konusundaki kararlılığını da yansıtıyor.

Nik Colk Void, Mutek, Sonar, Primavera, Dark Mofo gibi uluslararası festivallerde canlı performanslar sergilemiş ve The Barbican Centre, Tate Modern ve Pompidou Centre gibi önemli mekanlarda yerleştirme eserlerine yer vermiştir.



AN INTIMATE INVENTORY OF LEFTOVERS

BUŞRA TUNÇ

2024

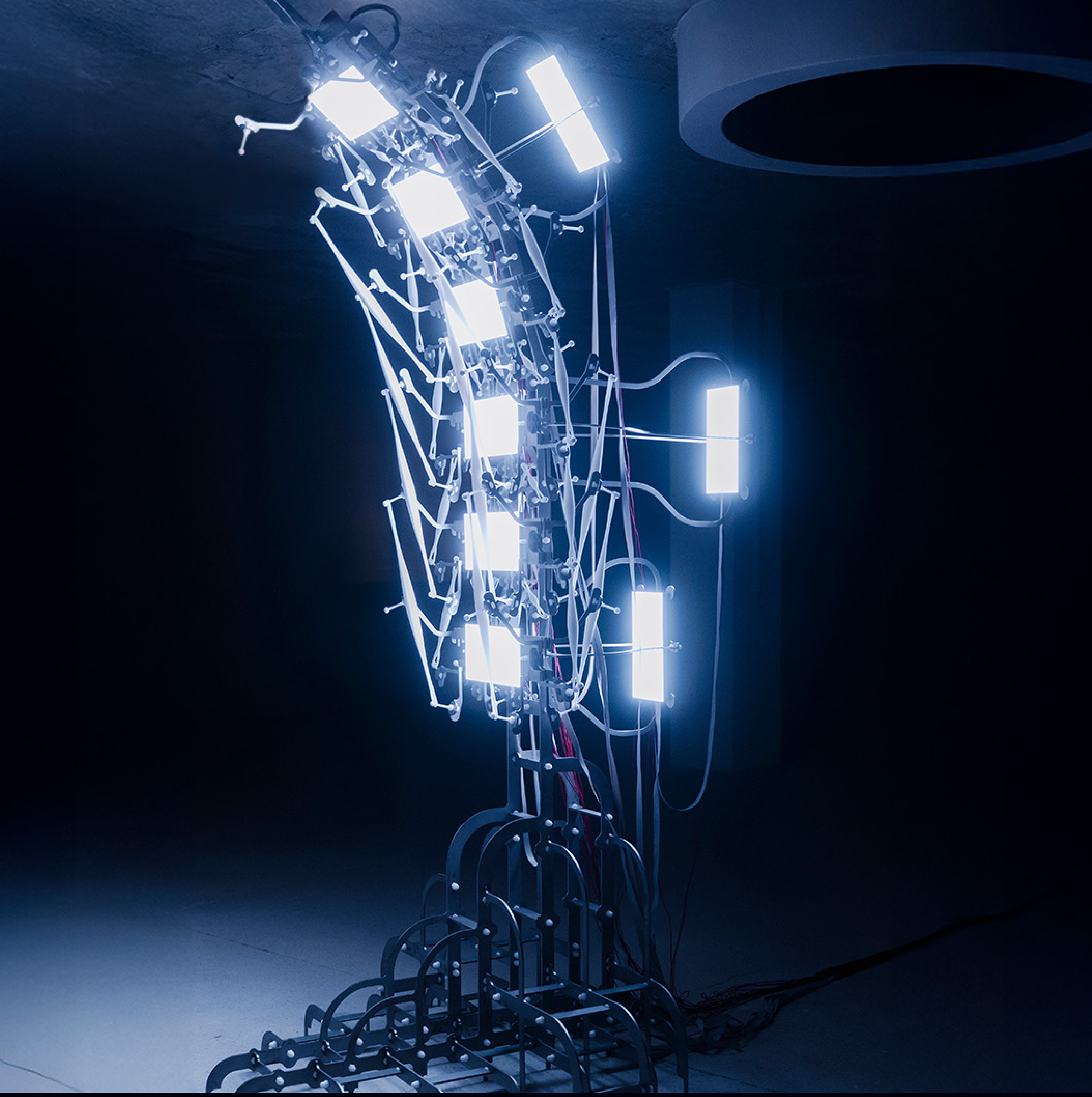
POLİPROPİLEN, POLİSTİREN KAYA BENZERİ
PLASTİK HAMMADDE, METAL ÇUBUKLAR, PLASTİK VE
KAUÇUK FİRELER, EKRANLAR, SES, METAL
SAC PLATFORMLAR, IŞIK

T6

BUŞRA TUNÇ

Buşra Tunç mimarlık, sanat ve tasarım alanlarında algı ve deneyim odaklı işler üreten mimar ve sanatçıdır. Mimarlık, sinema ve ses eğitimi alan Tunç'un çalışmalarında "Atmosfer" kavramı odak noktasını oluşturur. Tunç'un atmosferleri izleyicinin uzamla ilişkisini doğrudan yapıtın bir ögesi olarak tasarlar ve deneyimi esas alır. Mekanı ve zamanı bütünleşik bir yaklaşımla ele alan sanatçı, ışık, ses ve malzemeyi, dönüşüme uğrayan, bir belleğe sahip ve bedeni içeri alan kurgular temelinde bir araya getirir. Kendi işlevi dışında kullanılan endüstriyel ve gündelik malzemeler, ölçeği değiştiren optik birimler ve dijital görünümsergileyen analog enstrümanlar çalışmaların genelinde başlıca göze çarpan öğelerdir. Kullanılan malzemeler sıklıkla endüstriyel mekanlardan ve kalabalık şehirlerden izler, artıklar, hatıralar barındırır ve farklı kurgularda yeniden inşa edildiklerinde bu izleri hala taşımaya devam ederler.

Buşra Tunç is an architect/artist who produces perception and experience-focused works in the fields of architecture, art, and design. Having received education in architecture, cinema, and sound, the concept of "Atmosphere" forms the focal point in Tunç's works. Her atmospheres are designed as a direct element of the artwork, shaping the viewer's relationship with space and focusing on the experience. The artist, who addresses space and time with an integrated approach, combines light, sound, and materials based on narratives that are transformative, possess a memory, and incorporate the body. Industrial and everyday materials used outside their original function, optical units that alter scale, and analog instruments displaying digital appearances are prominent elements in her works. The materials frequently contain traces, remnants, and memories from industrial spaces and crowded cities, and when reconstructed in different narratives, they continue to carry these traces.



SAE - 304 LSRgöl

formerly
RTV-2 HRPgöl #1 & #2

BARIŞ ÇAVUŞOĞLU

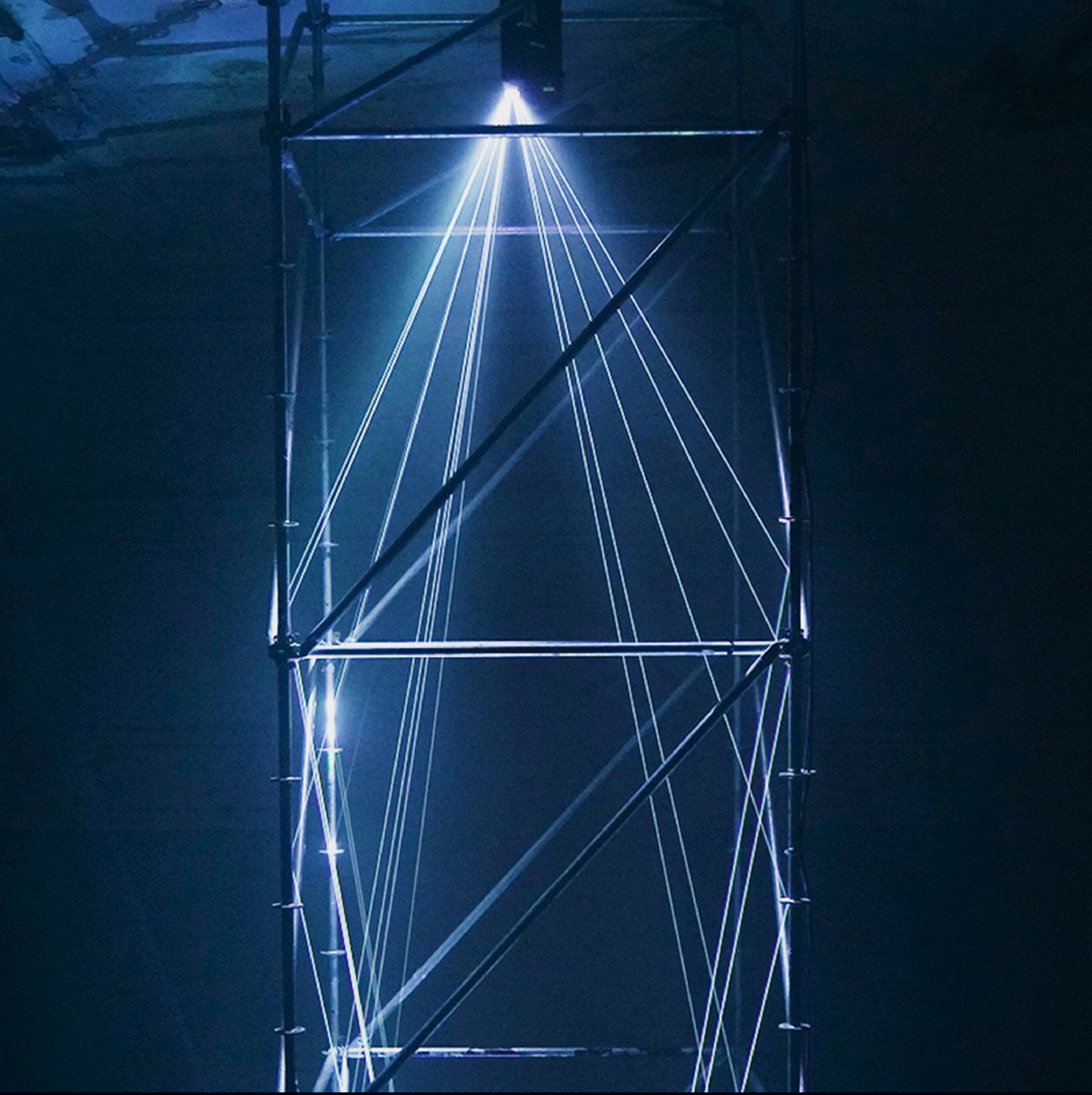
2024

POLİOKSİMETİLEN, 304 PASLANMAZ ÇELİK,
128X64 LED EKRAN, ELEKTRİK KABLOSU,
16X2 IDC KABLO, SIVI SİLİKON KAUÇUK

T6

BARIŞ ÇAVUŞOĞLU

Barış Çavuşoğlu (d. 1994), İstanbul'da yaşayan bir animatör ve heykeltıraştır. Londra'da Escape Studios'da 3D Görsel Efektler eğitimi aldıktan sonra, City, University of London'da Oyun Teknolojisi ile Bilgisayar Bilimi lisansını tamamladı. Çavuşoğlu, daha sonra California Institute of the Arts'ta Deneyisel Animasyon üzerine yüksek lisans yaparak 2023'te mezun oldu. Animasyonları, Annecy, OVNi ve Dutch Design Week gibi uluslararası festivallerde sergilendi. Adult Swim televizyon kanalı adına animasyon yönetmeni olarak çalışmanın yanı sıra, 2022'de Barın Han'da Hit Me Baby One More Time ve 2024'te Ritz-Carlton İstanbul'da RTV-2 HRPgöl adlı kişisel sergilerini açtı.



ENCAGED

media.tribe

2022

LAZER YERLEŐTİRME

T7

media.tribe

media.tribe, Sasha Kojjio, Alisa Davydova ve Sasha Medvedev'den oluşan bir medya sanatı kolektifidir. Teknolojinin sınırlarını aşan görsel-işitsel performanslara ve mekâna özgü yerleştirmelere sahip kolektif, ışık, ses ve duygular arasında minimalist bir yaklaşım benimser. Son dönem teknolojileri kullanarak bilincin en derin seviyesinde bağlantılar kuran media.tribe, sanatçı-eser-izleyici arasındaki mesafeyi kapatmayı amaçlar. media.tribe'in gerçek zamanlı olarak kodlanan performansları ve yenilikçi araştırmaları, duyuşsal algının derin, ham izlerini ortaya koyar.