amber'09

sanat ve teknoloji festivali
arts and technology festival

İstanbul 2010 AVRUPA KÜLTÜR BAŞKENTİ

UNCYBORGABLE?

6-15 NOVEMBER 2009
THE BASILICA CISTERN
ABUD EFENDİ MANSION

SİBORGLAŞTIRAMADIKLARIMIZDAN MISINIZ?

6-15 KASIM 2009
YEREBATAN SARNIÇI
ABUD EFENDİ KONAĞI

amber CONFERENCE
ART AND TECHNOLOGY CONFERENCE
6-8 NOVEMBER 2009
İSTANBUL MODERN CINEMA

amber KONFERANS
SANAT VE TEKNOLOJİ KONFERANSI
6-8 KASIM 2009
İSTANBUL MODERN SİNEMA

WWW.AMBERFESTIVAL.ORG

amber'09

sanat ve teknoloji festivali
art and technology festival

amberFestival üçüncü yılını kutluyor. Henüz çok genç bir festival olmasına rağmen, amberFestival, son iki senede İstanbul 2010 AKB Ajansının da desteğiyle, güvenli adımlarla kendi kurumsal yapısını sağlamlaştırırken Türkiye'de sanat ve teknoloji alanında bir odak haline geliyor. Bu sene kendi bünyesinde Türkiye'nin ilk Bilim, Teknoloji ve Sanat Konferansı **amberKonferans**'ı başlatan amberFestival bilim, teknoloji ve sanat kesişiminde düşünce ve tartışma zeminini genişletiyor, yaygınlaştırıyor.

Tematik bir festival olan amberFestival bu senenin temasını, 1960'larda bir fantazi, 1990'larda ise kavramsal bir öneri olarak modern dağarcığa giren siborg kavramının bugün ne kadar yaygın bir gerçeklik haline geldiğine dikkat çekmek amacıyla "Siborglaştıramadıklarımızdan mısınız?" olarak belirledi.

amber'09, 6-15 Kasım 2009 tarihleri arasında, davetliler ve -her sene olduğu gibi- yapılan uluslararası çağrıya cevap verenler arasından işleri seçilen 35 sanatçının katılımıyla yedi ayrı mekanda etkileşimli yerleştirmeler sergisi, performanslar, sanatçı sunumları ve atölye çalışmalarıyla gerçekleşti.

amberFestival ekibi olarak, başta destekçilerimiz ve ortaklarımız olmak üzere bugüne kadar bize destek veren ve emeği geçen herkese teşekkür ederiz.

Ekmel Ertan
amberFestival Sanat Yönetmeni

2009 marks the third year of **amberFestival**. Despite its short past, amberfestival has become the focus of attention in the field of art and technology in Turkey and has strengthened its institutional structure in the last two years with the support of the Istanbul 2010 European Capital of Culture Agency. By organizing the first sicence, art and technology conference of Turkey, **amberConference** in 2009, it has broadened and universalized the plane of thought and discussion at the intersection of science, art and technology.

As a thematic event, amberFestival determined this year's festival theme as "uncyborgable?". By doing so, its sobjective was to pinpoint the ever broadening reality of the concept of cyborg, a conceptual tool which had entered the modern vocabulary as a fantasy in the 1960s and as a theoretical suggestion in the 1990s.

amber'09 took place between 6-15 November 2009 in Istanbul at seven different venues with the participation of 35 artists. It consisted of an interactive installations exhibition, performances, artists' presentations and workshops. As usual, whereas a small part of the works were prepared upon invitation, the majority were selected from among the submissions to an international call.

As the amberFestival team, we would first like to thank our sponsors and project partners and everyone else who supported us until this day and to the ones who contributed to the realization of this event with their efforts.

Ekmel Ertan
amberFestival Artistic Director

UNCYBORGABLE?

FESTİVAL TEMASI / FESTIVAL THEME

Günlük hayatımızda giderek daha fazla etkinliği teknoloji aracılığı ile gerçekleştirmek; alışkanlıklarımızı, tavırlarımızı ve bedenimizi kullanış biçimimizi değiştiriyor. Yeni teknolojiler, algımızı dönüştürürken, hem beden ve dil kullanımımızı, hem de zaman ve mekan anlayışımızı yeniden şekillendiriyor.

Siborg (sibernetik organizma) kavramı, insan bedeninin teknoloji ile gerçek ve mecazi anlamda birleşimini ele alıyor. 'Melez' bir kavram olan Siborg, organik olan ile olmayanı birleştiriyor ve içinde barındırdığı bu ikilemle hem insan vücudunun sınırlarını hem de öznelliğini sorguluyor. Sanat ve teknoloji alanı da değişmekte olan insanı konu alarak, teknoloji ile artan ilişkimizin bizi kime ya da neye dönüştürdüğüne dair sorular üretiyor.

amber'09, modern insan bedeninin teknolojik araçlar ve süreçlerle olan kaçınılmaz ilişkisine işaret ediyor. Özellikle yeni teknolojilerin, gündelik hayatımızın iletişim, sağlık, güvenlik gibi pratik ve kritik boyutlarını yönettiği ama daha da ötesinde, bedenimizi çeşitli biçimlerde dönüştürdüğü gerçeğinden yola çıkarak, bedenin ve teknolojinin kaygan sınırlarını, aralarındaki etkileşimi ve bu etkileşimin sonuçlarını tartışmayı amaçlıyor.

Teknoloji, bedenimiz ve öteki ile kurduğumuz ilişki bağlamında soruyoruz:
Siborglaştıramadıklarımızdan mısınız?

Living in a technologically-mediated environment causes changes and shifts in human habits, postures and behaviors. Technologies have an impact on our perceptions; each new technology demands new practices of body and speech as well as a new comprehension of time and space.

The notion of the cyborg (cybernetic organism) explores the literal and figurative integrations of the human body and technology. Being a hybrid concept Cyborg, links the organic with the non-organic and raises questions concerning human corporeality and subjectivity. In the same vein, the field of art and technology also elaborates on the transformation of human beings and addresses questions like who or what we may become as a result of our ever increasing engagement with technology.

Based on recent technological developments and their incorporation in the social, cultural and political domains, amber'09 explores the consequences of exposing and augmenting our bodies with digital technologies. It aims to elaborate on the body and its multiple relations in the World, the asymmetrical structures and practices inherent to contemporary societies and the possibilities to break these asymmetries in order to achieve a free and equal society.

Re-visiting and re-thinking the notion of the cyborg, amber'09 asks: Are you (un)Cyborgable?

ETKİLEŞİMLİ YERLEŞTİRMELER SERGİSİ
INTERACTIVE INSTALLATIONS EXHIBITION

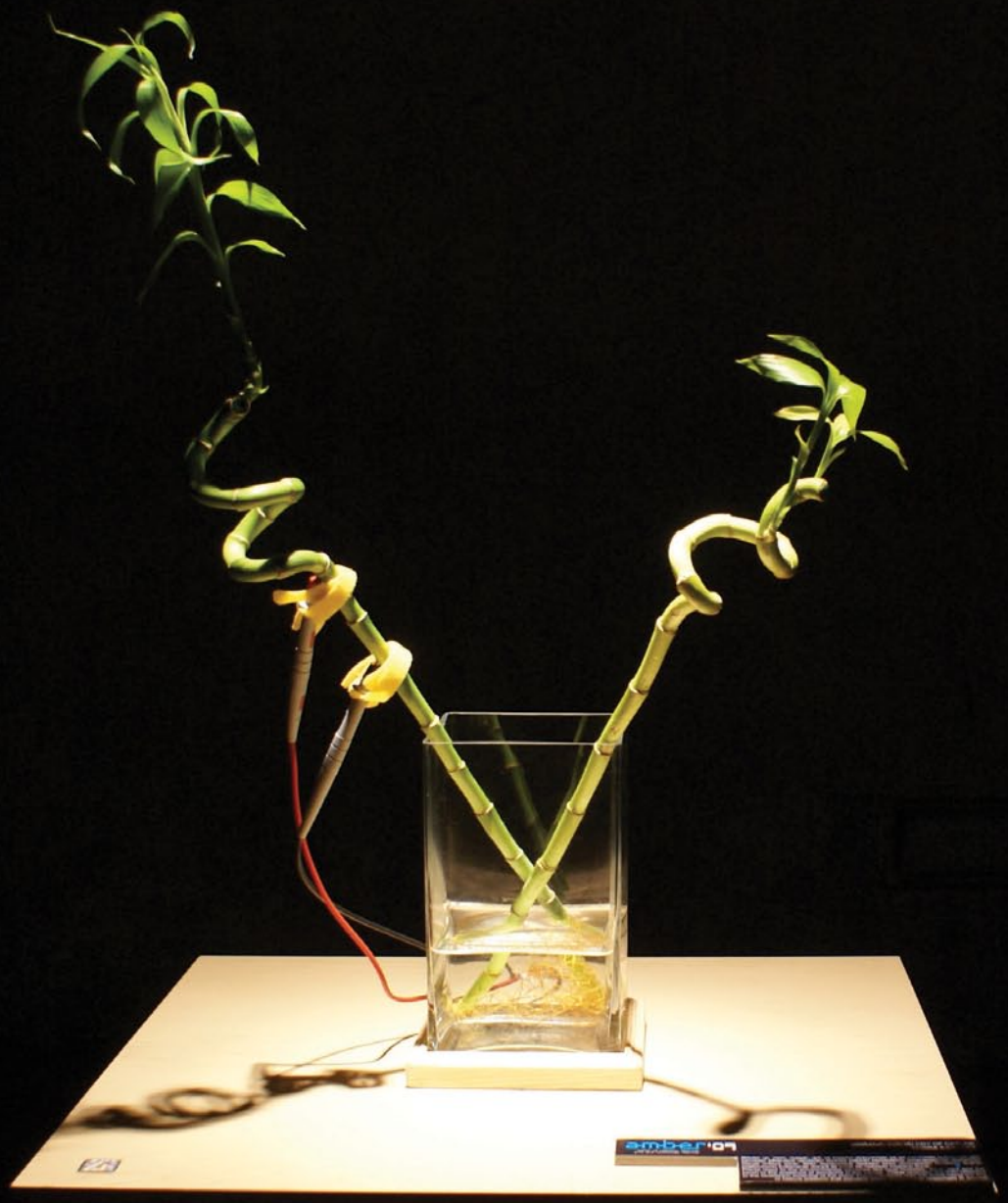
ABUD EFENDİ KONAĞI / ABUD EFENDI MANSION
YEREBATAN SARNICI / BASILICA CISTERN
TEZGAH KAFE-KİTAPEVİ / TEZGAH CAFE-BOOKSTORE

HİSTERİK MAKİNELER
HYSTERICAL MACHINES
BILL VORN (CA)

ABUD EFENDİ KONAĞI / ABUD EFENDI MANSION
6-15 KASIM / NOVEMBER 2009

Bu projenin amacı, izleyicide eklemlenmiş metal gövdelerden başka bir şey olmayan "karakterlere (yapılara)" karşı empati oluşturmaktır. Makinelerin küresel bir gövdesi ve alüminyum borulardan oluşan sekiz kolu vardır. Her makinede bir algılama sistemi, bir motor sistemi ve bağımsız bir sinir sistemi gibi çalışan bir kontrol sistemi bulunur. Tavandan asılan bu makinelerin kolları hava basınçlı subaplar ve silindirlerle çalışır. Ultrason sensörleri robotların çevredeki izleyicinin varlığını algılamasını ve tepki göstermesini sağlar.

The aim of this project is to induce empathy of the viewer towards "characters" which are nothing more than articulated metal structures. Each machine has a spherical body and eight arms made of aluminum tubing. It has a sensing system, a motor system and a control system that functions as an autonomous nervous system. Machines are suspended from the ceiling and their arms are actuated by pneumatic valves and cylinders. Ultrasound sensors allow the robots to detect the presence of viewers in the nearby environment.



DOĞANIN ÇIĞLIĞI
CRY OF NATURE
BUĞRA KARABEY (TR)
ABUD EFENDİ KONAĞI / ABUD EFENDI MANSION
6-15 KASIM / NOVEMBER 2009

Bitkiler ısı, nem, rüzgar, ışık ve hatta bir insanın dokunması ya da yakınında bulunması gibi çevresel etkenlere tepki verirler. Bu tepkiler bitkinin biyoelektrik potansiyelinde değişimler biçiminde ortaya çıkar. Bu çalışmada biyoelektrik değişimleri kullanarak bitkinin sesler üretip dünya ile iletişim kurması tasarlanmıştır. Bitki, biyoelektrik tepkileri sese dönüştüren Doğanın Çığlığı platformunu kullanarak dünya ile ortak bir noktada bağlantı kurar.

Plants react to environmental variables like heat, humidity, wind, light and even the touch of a person or the presence of someone in the vicinity . These changes are reflected in the bioelectric potential of the plant. This work envisions the communication between the plant and the world by synthesizing songs via changes in bioelectricity. Within this study a plant interfaces with the world on a common plane using our Cry of Nature platform that converts these bioelectrical responses to sounds.

VÜCUT PARÇALARI
BODY PARTS
ELİF AYİTER (TR)

ABUD EFENDİ KONAĞI / ABUD EFENDI MANSION
6-15 KASIM / NOVEMBER 2009

Bu projede sanatçı avatarın fiziksel olmayan bedenini kullanarak sanal alemde bedensellik konusunu inceler. Mekana özgü avatarlarla girilen Second Life'ın sanal dünyasında üretilmiş yerleştirme, bu incelemenin yürütüleceği yaratıcı bir platform sağlar. Böylece, "Vücut Parçaları" sanal ortam sakinlerini sanal dışavurumlarla başka bir deyişle diğer kullanıcıların avatarları ile duygusal anlamda ifadeli, mahrem bir bağlantı kurmaları konusunda düşündürmeye yöneltir.

In this project, the artist wishes to examine corporeality in the virtual realm, through the usage of the (non)-physical body of the avatar. An art installation created in the virtual world of Second Life, which is meant to be accessed with site specific avatars, will provide the creative platform whereby this investigation is undertaken. Thus, "Body Parts" seeks to challenge the residents of virtual environments into connecting with the virtual manifestations, i.e., avatars of others in an emotionally expressive, and intimate manner.

ORLA RAY
IVOR DIOSI (CZ)
ABUD EFENDİ KONAĞI / ABUD EFENDI MANSION
6-15 KASIM / NOVEMBER 2009

Oyun dünyasından sanal bir insan karakteri, kaçınılmaz kaderi olan milyonlarca kez öldürülme durumundan bir robot olarak azad edilir. Ona kişilikli bir yüz ve duygulu gözler verilir. Kendi dünyasında sakin ve başıboş dursa da birisi ona gözlerini dikip baktığında o da güçlü bir bakışla karşılık verir.

A virtual human from the gameworld is freed from her bot destiny of being killed a million times over. She is given a personalized human face and soulful eyes. She stands in her world calmly idling, but when someone comes up to ogle, she will return the gaze intensely.

ÇEKİRDEK
NUCLEUS
KRISTS PUDZENS (LI)

ABUD EFENDİ KONAĞI / ABUD EFENDI MANSION
6-15 KASIM / NOVEMBER 2009

Çekirdek, toplumun sosyal ve ekonomik durumunu görselleştirmek için, yerel internet haberleri ve eleştirilerini tarayıp ve belirli kelimeleri genel bağlamda çapraz başvuru yöntemi ile analiz etmeyi amaçlayan bir kinetik, etkileşimli heykeldir.

Nucleus is an interactive kinetic sculpture whose aim is to analyze local internet news media and internet commentary for specific keywords and cross-references these keywords with the overall context of data in order to visualize social and economic state of society.

INTERVOLTAIC
JUAN MANUEL CASTRO MOLINA (CO)
ABUD EFENDİ KONAĞI / ABUD EFENDI MANSION
6-15 KASIM / NOVEMBER 2009

Intervoltaic, konkav bir yüzeye kullanıcının beyin sinyallerine dayanarak oluşturulmuş çeşitli geometrik görseller yansıtır. Bu, kullanıcıların beyin faaliyetlerinden gerçek zamanlı geribildirimler sunan biyoenformatik bir platformdur. Beynin biyolojik süreçlerinin sadece sabit bir devre düzenlemesinden değil birbirleri ile bağlantılı hücrelerden oluşmuş çok geniş bir elektrik sisteminden oluşması, projeye esin kaynağı olmuştur. Dolayısıyla bu, insan bilgi işleme yeteneğinin görünmez mima risinin dinamik doğasını, üç boyutlu benzeşim aracılığıyla açıklamaya yönelik bir girişimdir.

Intervoltaic generates geometrical events from neural electrical activity. Some geo metrical visuals created according to the brain activities of the user are projected onto a concave surface. This is a bio-informational development platform that presents the users with real-time feed back on their brain activity. The project was inspired by the notion that this bio logical process is not a static arrange ment of circuits but a vast electric system of interconnected cells. Thus, this is an attempt to describe its dynamic nature through three-dimensional analogues, revealing the invisible architecture of human information processing.

SANATIN NERDE?
WHERE IS YOUR ART?

MARTON ANDRAS JUHASZ, GERGELY KOVACS, MELINDA MATUZ, BARBARA STERK (HR)

ABUD EFENDİ KONAĞI / ABUD EFENDI MANSION
6-15 KASIM / NOVEMBER 2009

Bu yerleştirmede, üzerinde oynamalar ve değişiklikler yapılmış, danseden ve şarkı söyleyen peluş oyuncak iskeletleri Twitter'ın arama motoruna bağlıdır. İçinde "sanat" kelimesi geçen bir tweet yayınlandığında bu küçük robotlardan biri bu tweet'i diğerlerine iletir. Sanata duyarlı robotlar gerçek zamanlı olarak sanat hakkındaki düşüncelerini paylaşırlar. Sergi mekanında bir hareket sensörü bulunur. Böylelikle robotlar sadece seyirci önünde hareket edip konuşurlar.

Dancing and singing plush toys that have been manipulated are connected to Twitter's search engine. Whenever an emerging tweet contains the word "art", one of the plush robots translates the tweet into speech and tells it to the others. The art sensitive robots thus share their thoughts on art real-time. There is a motion sensor that operates in the space, so the plush robots only talk and move when they have a human audience.

SEKS ROBOTLARI
SEXED ROBOTS
PAUL GRANJON (FR/UK)

ABUD EFENDİ KONAĞI / ABUD EFENDI MANSION
6-15 KASIM / NOVEMBER 2009

Gezegenimizin en gelişkin organik formlarına özgü bir eylemi gerçekleştirebilmek için programlanan Seks Robotları komik ve hantal biçimde memeli ve makine arasında bir yerde durur. Temel memeli aktivitesinin yapay yapılarla yer değiştirmesi, hayvanat bahçesi benzeri bir sunumla birleşince, izleyiciyi yapay tasarımların çevrelerinde ve hayatlarında işgal ettiği alan ve bu yapıların doğal işlevlere ne derece yardımcı olduğu, onları ne derece geliştireceği ve bir noktada yerlerini ne kadar alabileceği üzerine düşünmeye sevk eder.

In a humorous and clumsy fashion the Sexed Robots operate at the border between mammal and machine worlds, being programmed like computers to perform a task that belongs to the highly developed organic forms of the planet. The displacement of a fundamental mammal activity into artificial constructs, combined with the zoo-like presentation, leads the viewer to think about the place artificial designs occupy in their environment and life, and how far these constructs will assist, improve and eventually replace natural functions.

ARABESK
ARABESQUE
PETER WILLIAM HOLDEN (UK)
YEREBATAN SARNICI / BASILICA CISTERN
6-15 KASIM / NOVEMBER 2009

Arabesk hem Mary Shelly'nin Frankenstein'ından hem de bir simyacının laboratuarından esinlenen bir mekanik yerleştirmedir. Yarı şeffaf, gerçek boyutta insan vücudu parçaları robotik iç mekanizmalarını izleyicinin gözleri önüne serer. Vücut parçalarının simetrik düzeni ile tezat yaratan ve soyut formda kaotik çizgiler oluşturan kablolar da yerleştirmenin içinde kasıtlı bulundurulan estetik bir ifadedir.

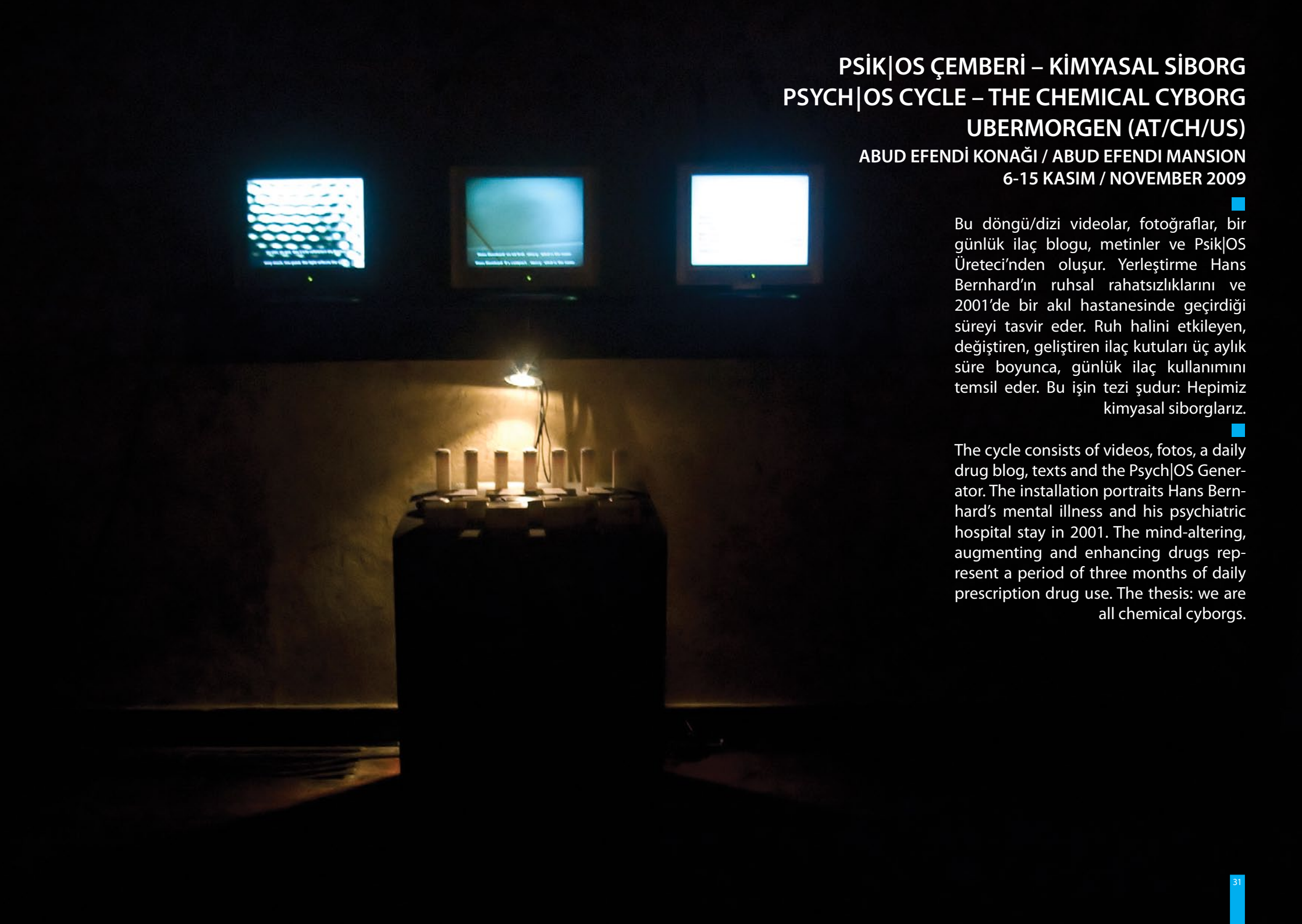
Arabesque is a mechanical installation which has its roots both in Mary Shelly's Frankenstein and the alchemist's laboratory. Life sized cast human body parts with translucent qualities bare their internal robotic mechanisms to the public. The wiring itself is an aesthetic expression deliberately integrated into the installation to bring chaotic lines of abstract form to contrast with the organized symmetry of the body parts.

PROTEZ KAFA
PROSTHETIC HEAD
STELARC (AU)

YEREBATAN SARNICI / BASILICA CISTERN
6-15 KASIM / NOVEMBER 2009

Bu projedeki amaç, kendisini sorgulayan kişiye cevap veren otomatik, hareketli ve makul ölçüde bilgiye sahip yapay bir kafa inşa etmektir. Protez Kafa projesi, bir parça sanatçıya benzeyen, gerçek zamanlı dudak hareketlerine, ses sentezine ve mimiklere sahip, üç boyutlu bir avatar başıdır. Kafa sallanır, sağa sola eğilir, döner ve aynı zamanda karşısındakinin kişiliğine ve sözsüz işaretlerine bağlı olarak bakışlarını da değiştirebilir. Bu konuşma sisteminin ancak onu sorgulayan kadar zeki olabileceği söylenebilir.

The aim was to construct an automated, animated and reasonably informed artificial head that speaks to the person who interrogates it. The Prosthetic Head project is a 3D avatar head, somewhat resembling the artist, that has real time lip-synching, speech synthesis and facial expressions. Head nods, head tilts and head turns as well as changing eye gaze contribute to the personality of the agent and the non-verbal cues it can provide. It is a conversational system which can be said to be only as intelligent as the person who is interrogating it.



PSİK|OS ÇEMBERİ – KİMYASAL SİBORG
PSYCH|OS CYCLE – THE CHEMICAL CYBORG
UBERMORGEN (AT/CH/US)

ABUD EFENDİ KONAĞI / ABUD EFENDI MANSION
6-15 KASIM / NOVEMBER 2009

Bu döngü/dizi videolar, fotoğraflar, bir günlük ilaç blogu, metinler ve Psik|OS Üreteci'nden oluşur. Yerleştirme Hans Bernhard'ın ruhsal rahatsızlıklarını ve 2001'de bir akıl hastanesinde geçirdiği süreyi tasvir eder. Ruh halini etkileyen, değiştiren, geliştiren ilaç kutuları üç aylık süre boyunca, günlük ilaç kullanımını temsil eder. Bu işin tezi şudur: Hepimiz kimyasal siborglarız.

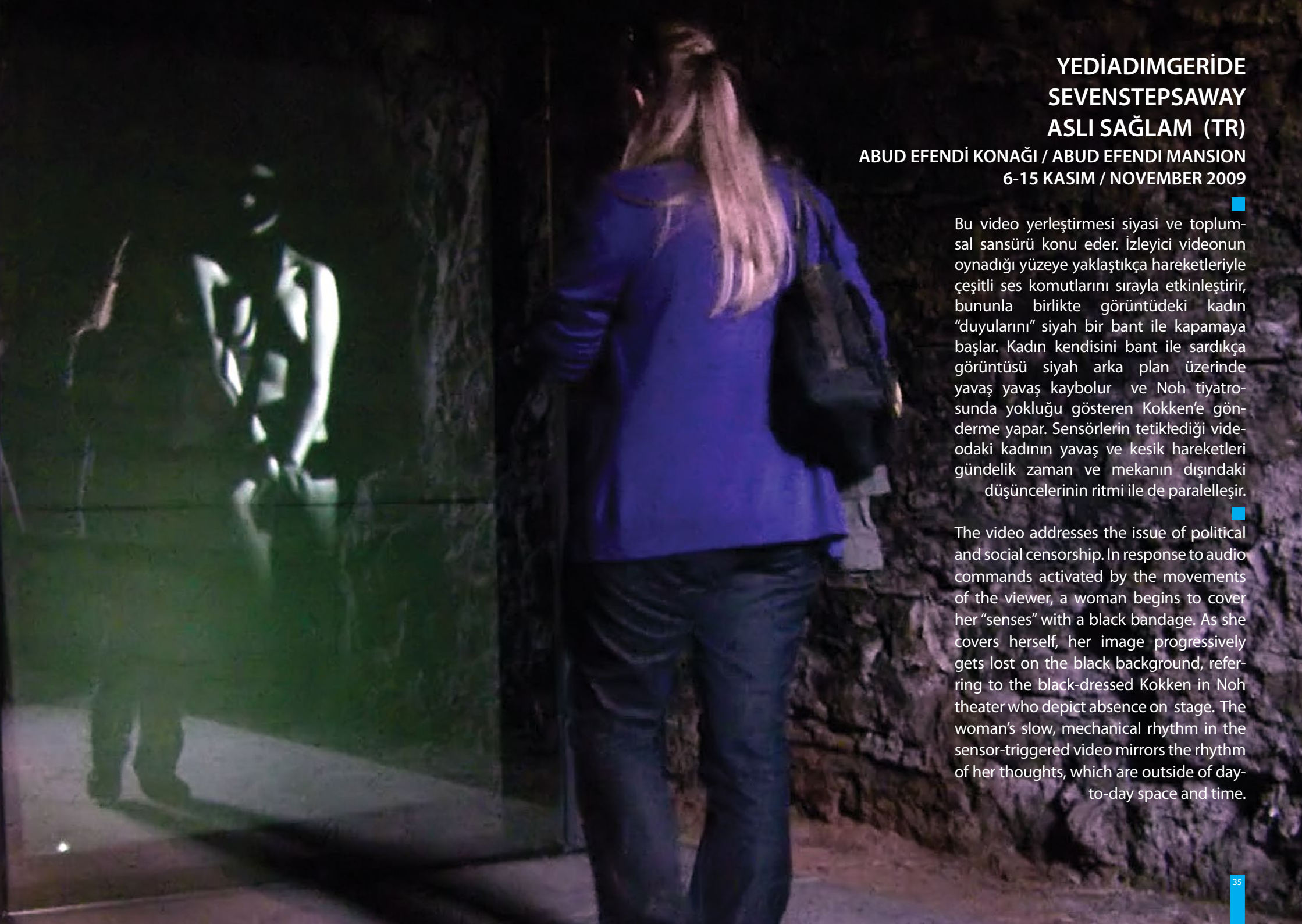
The cycle consists of videos, fotos, a daily drug blog, texts and the Psych|OS Generator. The installation portraits Hans Bernhard's mental illness and his psychiatric hospital stay in 2001. The mind-altering, augmenting and enhancing drugs represent a period of three months of daily prescription drug use. The thesis: we are all chemical cyborgs.

SAHİL ŞERİDİ SAKİNLERİNİN GEÇİCİ MİMARİSİ
TENTATIVE ARCHITECTURE OF COASTLINE INHABITANTS
XARENE ESKANDAR

ABUD EFENDİ KONAĞI / ABUD EFENDI MANSION
6-15 KASIM / NOVEMBER 2009

Geçici Mimari Diğer Dünyanın sahil şeridi sakinleri tarafından kullanılmaktadır. Giysinin içine yerleştirilmiş galvanik deri sensörleri ve şekil bellekli alaşımlar kullanıcının ruh haline ve çevresel sıcaklık değişimlerine tepki verir. Bu kazak/mimari, sahibinin/kullanıcısının nefes alıp verişini taklit ederek havalandırmaya ve çevreye uyum sağlamaya yardımcı bir organizma gibi davranır.

Tentative Architecture is worn by coastline inhabitants of Other Earth. Galvanic skin response sensors and shape memory alloys constructed within the garment respond to the wearer's mood and ambient temperature changes. The sweater/architecture acts as an organism assisting in ventilation and adjustments to the environment by mimicking the breathing of its host/wearer.

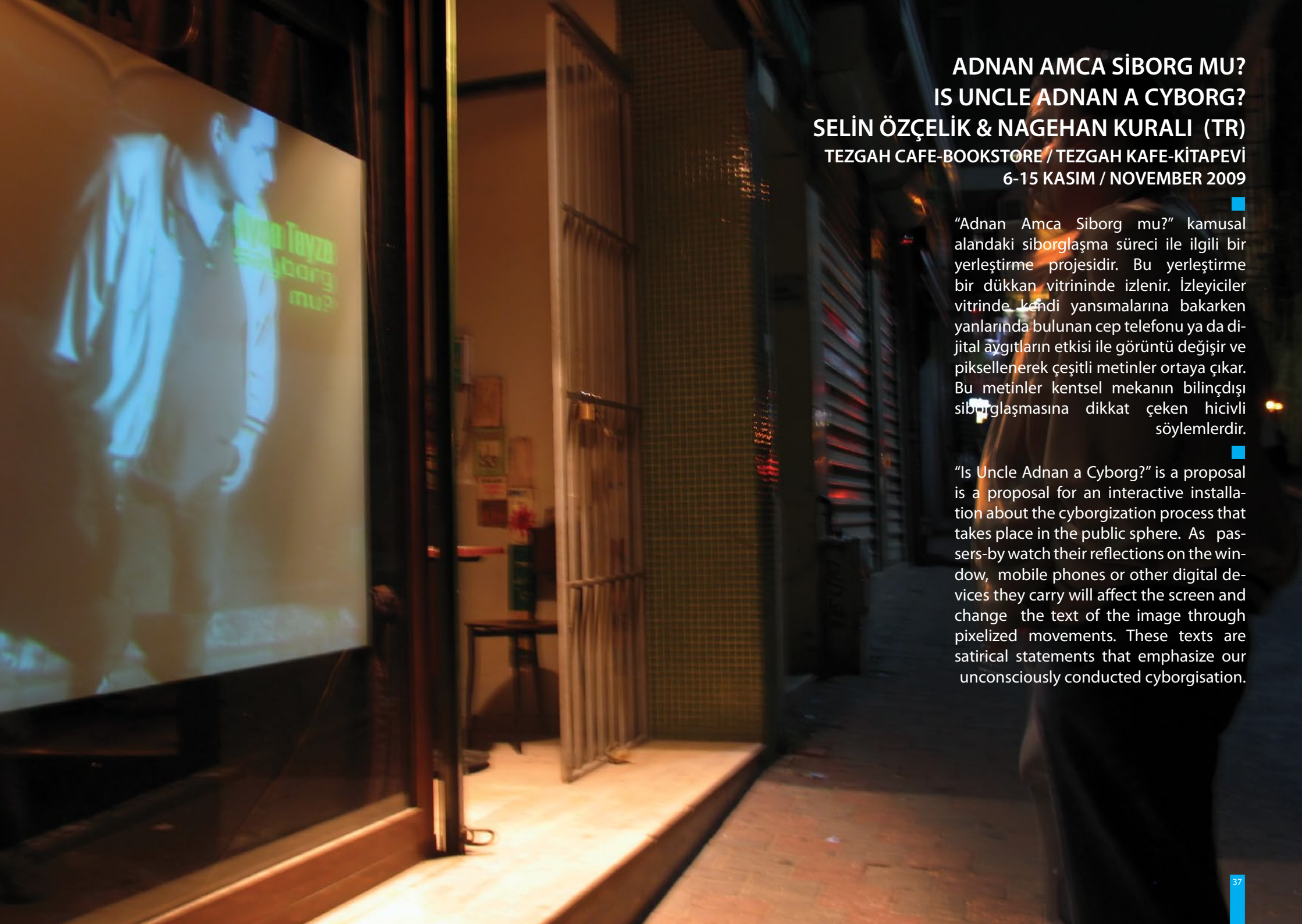


YEDİADIMGERİDE
SEVENSTEPSAWAY
ASLI SAĞLAM (TR)

ABUD EFENDİ KONAĞI / ABUD EFENDI MANSION
6-15 KASIM / NOVEMBER 2009

Bu video yerleştirmesi siyasi ve toplumsal sansürü konu eder. İzleyici videonun oynadığı yüzeye yaklaştıkça hareketleriyle çeşitli ses komutlarını sırayla etkinleştirir, bununla birlikte görüntüdeki kadın "duyularını" siyah bir bant ile kapamaya başlar. Kadın kendisini bant ile sardıkça görüntüsü siyah arka plan üzerinde yavaş yavaş kaybolur ve Noh tiyatrosunda yokluğu gösteren Kokken'e gönderme yapar. Sensörlerin tetiklediği videodaki kadının yavaş ve kesik hareketleri gündelik zaman ve mekanın dışındaki düşüncelerinin ritmi ile de paralelleşir.

The video addresses the issue of political and social censorship. In response to audio commands activated by the movements of the viewer, a woman begins to cover her "senses" with a black bandage. As she covers herself, her image progressively gets lost on the black background, referring to the black-dressed Kokken in Noh theater who depict absence on stage. The woman's slow, mechanical rhythm in the sensor-triggered video mirrors the rhythm of her thoughts, which are outside of day-to-day space and time.

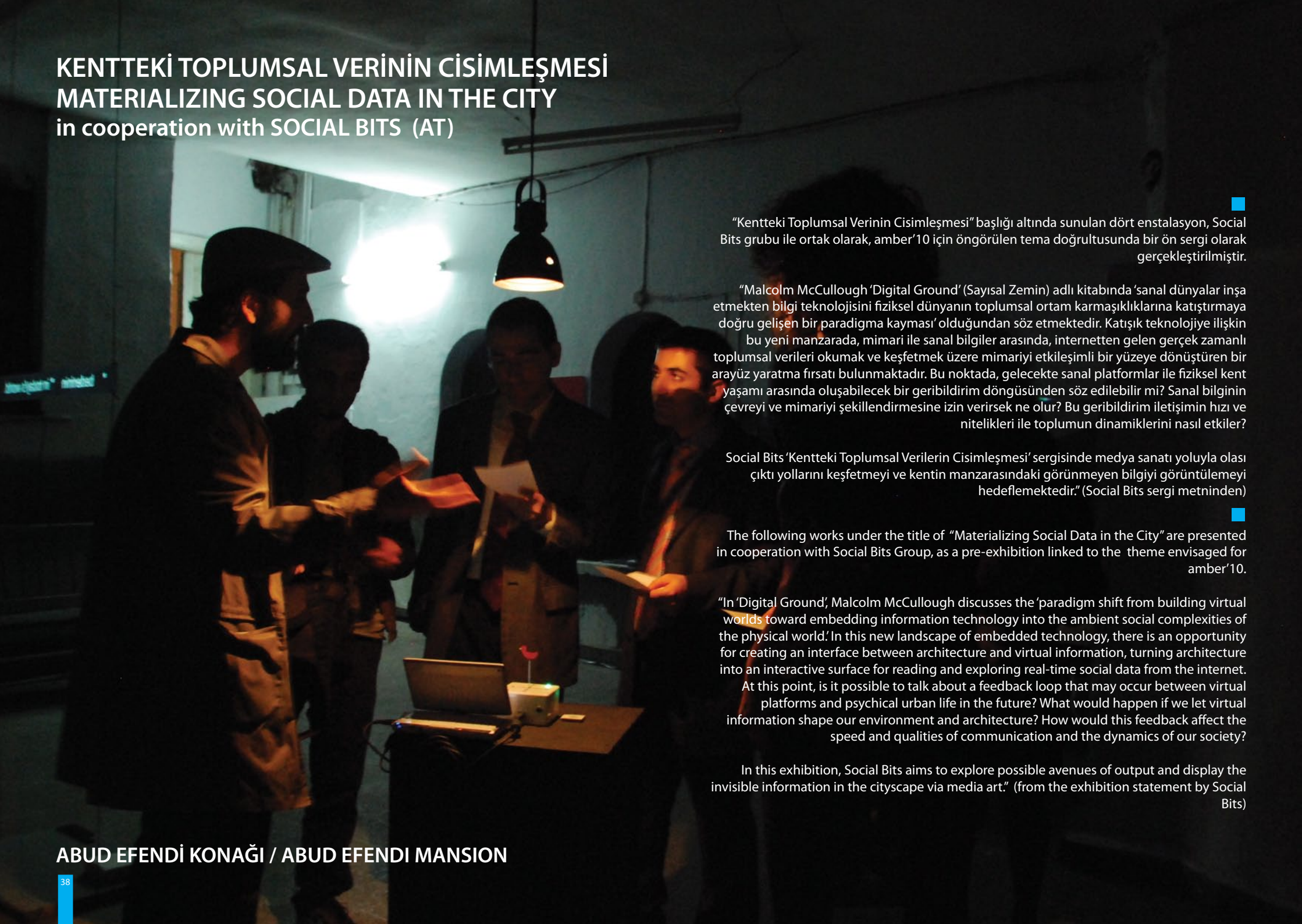


ADNAN AMCA SİBORG MU?
IS UNCLE ADNAN A CYBORG?
SELİN ÖZÇELİK & NAGEHAN KURALI (TR)
TEZGAH CAFE-BOOKSTORE / TEZGAH KAFE-KİTAPEVİ
6-15 KASIM / NOVEMBER 2009

"Adnan Amca Siborg mu?" kamusal alandaki siborglaşma süreci ile ilgili bir yerleştirme projesidir. Bu yerleştirme bir dükkan vitrininde izlenir. İzleyiciler vitrinde kendi yansımalarına bakarken yanlarında bulunan cep telefonu ya da dijital aygıtların etkisi ile görüntü değişir ve piksellenerek çeşitli metinler ortaya çıkar. Bu metinler kentsel mekanın bilinçdışı siborglaşmasına dikkat çeken hicivli söylemlerdir.

"Is Uncle Adnan a Cyborg?" is a proposal is a proposal for an interactive installation about the cyborgization process that takes place in the public sphere. As passers-by watch their reflections on the window, mobile phones or other digital devices they carry will affect the screen and change the text of the image through pixelized movements. These texts are satirical statements that emphasize our unconsciously conducted cyborgisation.

KENTTEKİ TOPLUMSAL VERİNİN CİSİMLEŞMESİ
MATERIALIZING SOCIAL DATA IN THE CITY
in cooperation with SOCIAL BITS (AT)



"Kentteki Toplumsal Verinin Cisimleşmesi" başlığı altında sunulan dört enstalasyon, Social Bits grubu ile ortak olarak, amber'10 için öngörülen tema doğrultusunda bir ön sergi olarak gerçekleştirilmiştir.

"Malcolm McCullough 'Digital Ground' (Sayısal Zemin) adlı kitabında 'sanal dünyalar inşa etmekten bilgi teknolojisini fiziksel dünyanın toplumsal ortam karmaşıklıklarına katıştırmaya doğru gelişen bir paradigma kayması' olduğundan söz etmektedir. Katışık teknolojiye ilişkin bu yeni manzarada, mimari ile sanal bilgiler arasında, internetten gelen gerçek zamanlı toplumsal verileri okumak ve keşfetmek üzere mimariyi etkileşimli bir yüzeye dönüştüren bir arayüz yaratma fırsatı bulunmaktadır. Bu noktada, gelecekte sanal platformlar ile fiziksel kent yaşamı arasında oluşabilecek bir geribildirim döngüsünden söz edilebilir mi? Sanal bilginin çevreyi ve mimariyi şekillendirmesine izin verirsek ne olur? Bu geribildirim iletişimin hızı ve nitelikleri ile toplumun dinamiklerini nasıl etkiler?

Social Bits 'Kentteki Toplumsal Verilerin Cisimleşmesi' sergisinde medya sanatı yoluyla olası çıktı yollarını keşfetmeyi ve kentin manzarasındaki görünmeyen bilgiyi görüntülemeyi hedeflemektedir." (Social Bits sergi metninden)

The following works under the title of "Materializing Social Data in the City" are presented in cooperation with Social Bits Group, as a pre-exhibition linked to the theme envisaged for amber'10.

"In 'Digital Ground', Malcolm McCullough discusses the 'paradigm shift from building virtual worlds toward embedding information technology into the ambient social complexities of the physical world.' In this new landscape of embedded technology, there is an opportunity for creating an interface between architecture and virtual information, turning architecture into an interactive surface for reading and exploring real-time social data from the internet. At this point, is it possible to talk about a feedback loop that may occur between virtual platforms and psychical urban life in the future? What would happen if we let virtual information shape our environment and architecture? How would this feedback affect the speed and qualities of communication and the dynamics of our society?

In this exhibition, Social Bits aims to explore possible avenues of output and display the invisible information in the cityscape via media art." (from the exhibition statement by Social Bits)

ABUD EFENDİ KONAĞI / ABUD EFENDI MANSION

KAZAMIDORI

H.O. (Hide Ogawa, Taizo Zushi, Jun Yura and Emiko Ogawa) (JP)

ABUD EFENDİ KONAĞI / ABUD EFENDI MANSION
6-15 KASIM / NOVEMBER 2009

Kazamidori bir web sitesindeki (bu sergi için www.amberfestival.org) ziyaretçilerin nereden geldiklerine gerçek zamanlı olarak işaret eden rüzgar fırıldağına benzer bir medya aracıdır. Sanal 'rüzgar'ın geldiği yöne bakacağından, geleneksel rüzgar fırıldakları gibi, bu rüzgar fırıldağı da bir kuş şeklinde tasarlanmıştır. Kazamidori her gün web sitesine giren ziyaretçilerin gerçek yerlerini sanal ortam üzerinden cisimleştirmeyi hedeflemektedir.

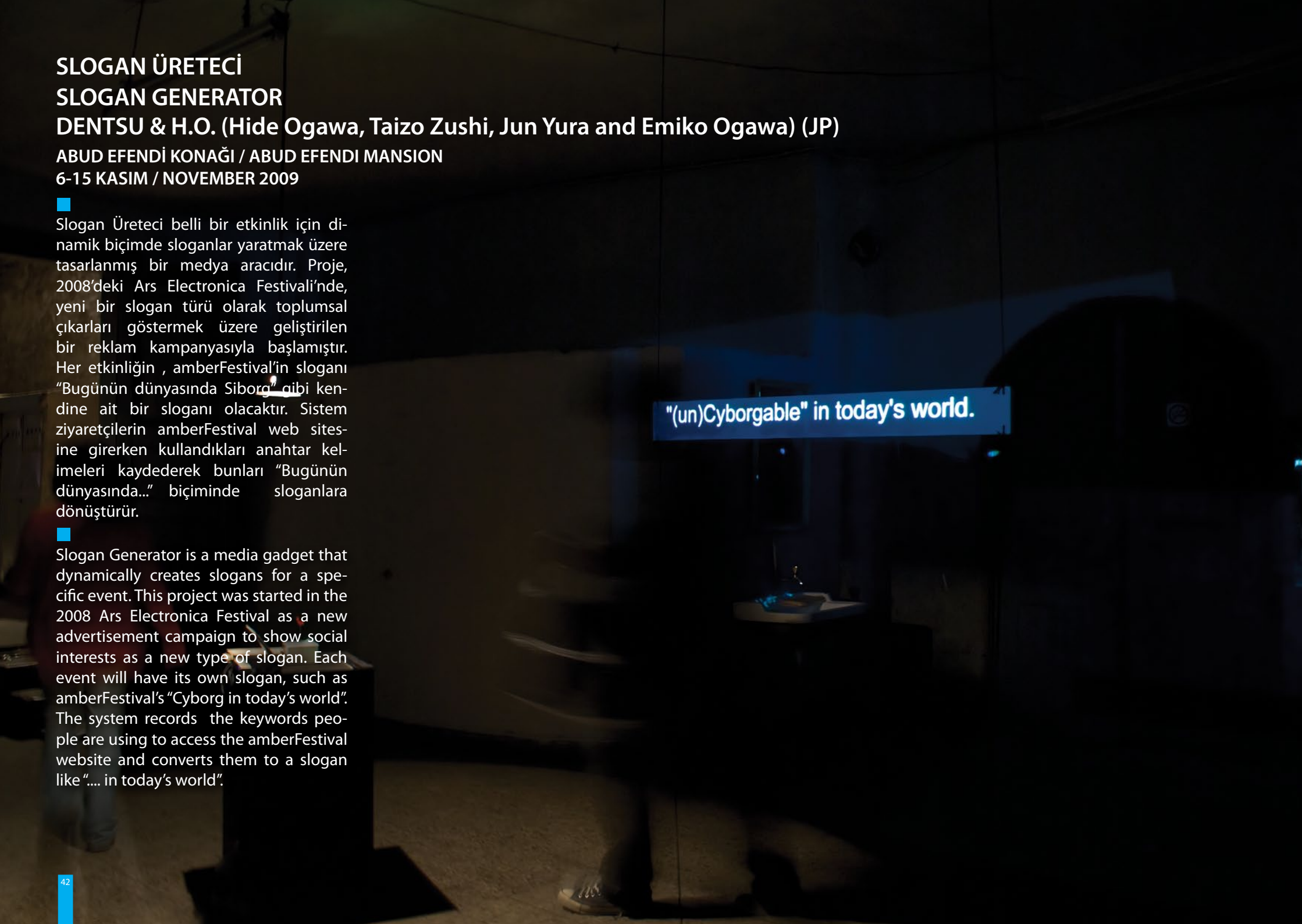
Kazamidori is a media gadget like a weather vane indicating the direction where visitors of a website (in this exhibition, www.amberfestival.org) are coming from in real-time. The weather vane is designed as a bird, like traditional weather vanes, as it will face the direction where the virtual 'wind' is coming from. Every day, visitors arrive at the website and Kazamidori aims to materialize their real location via the virtual environment.

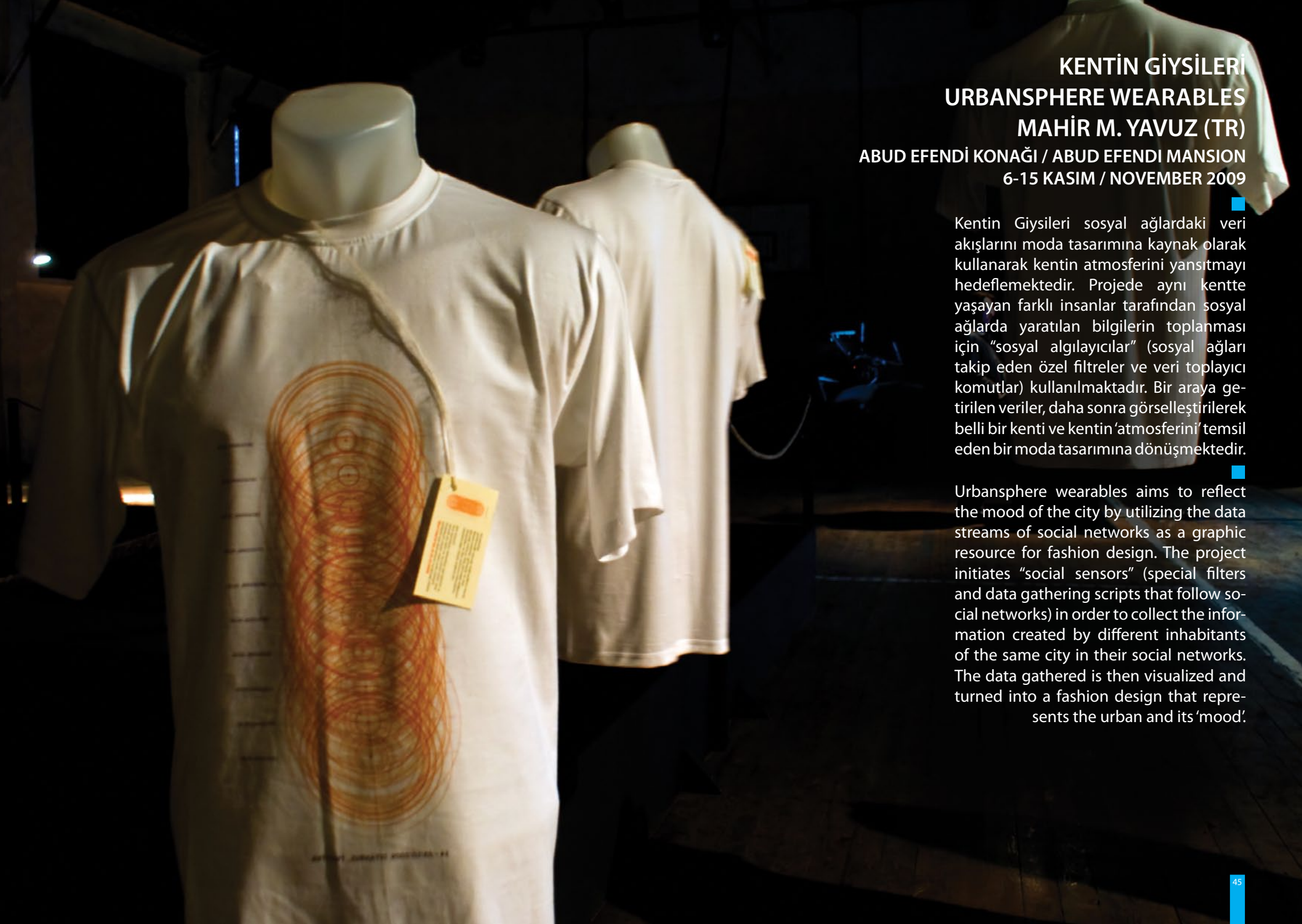
SLOGAN ÜRETECİ
SLOGAN GENERATOR
DENTSU & H.O. (Hide Ogawa, Taizo Zushi, Jun Yura and Emiko Ogawa) (JP)

ABUD EFENDİ KONAĞI / ABUD EFENDI MANSION
6-15 KASIM / NOVEMBER 2009

Slogan Üreteci belli bir etkinlik için dinamik biçimde sloganlar yaratmak üzere tasarlanmış bir medya aracıdır. Proje, 2008'deki Ars Electronica Festivali'nde, yeni bir slogan türü olarak toplumsal çıkarları göstermek üzere geliştirilen bir reklam kampanyasıyla başlamıştır. Her etkinliğin , amberFestival'in sloganı "Bugünün dünyasında Siborg" gibi kendine ait bir sloganı olacaktır. Sistem ziyaretçilerin amberFestival web sitesine girerken kullandıkları anahtar kelimeleri kaydederek bunları "Bugünün dünyasında..." biçiminde sloganlara dönüştürür.

Slogan Generator is a media gadget that dynamically creates slogans for a specific event. This project was started in the 2008 Ars Electronica Festival as a new advertisement campaign to show social interests as a new type of slogan. Each event will have its own slogan, such as amberFestival's "Cyborg in today's world". The system records the keywords people are using to access the amberFestival website and converts them to a slogan like ".... in today's world".





KENTİN GİYSİLERİ
URBANSPHERE WEARABLES
MAHİR M. YAVUZ (TR)
ABUD EFENDİ KONAĞI / ABUD EFENDI MANSION
6-15 KASIM / NOVEMBER 2009

Kentin Giysileri sosyal ağlardaki veri akışlarını moda tasarımına kaynak olarak kullanarak kentin atmosferini yansıtmayı hedeflemektedir. Projede aynı kentte yaşayan farklı insanlar tarafından sosyal ağlarda yaratılan bilgilerin toplanması için "sosyal algılayıcılar" (sosyal ağları takip eden özel filtreler ve veri toplayıcı komutlar) kullanılmaktadır. Bir araya getirilen veriler, daha sonra görselleştirilerek belli bir kenti ve kentin 'atmosferini' temsil eden bir moda tasarımına dönüşmektedir.

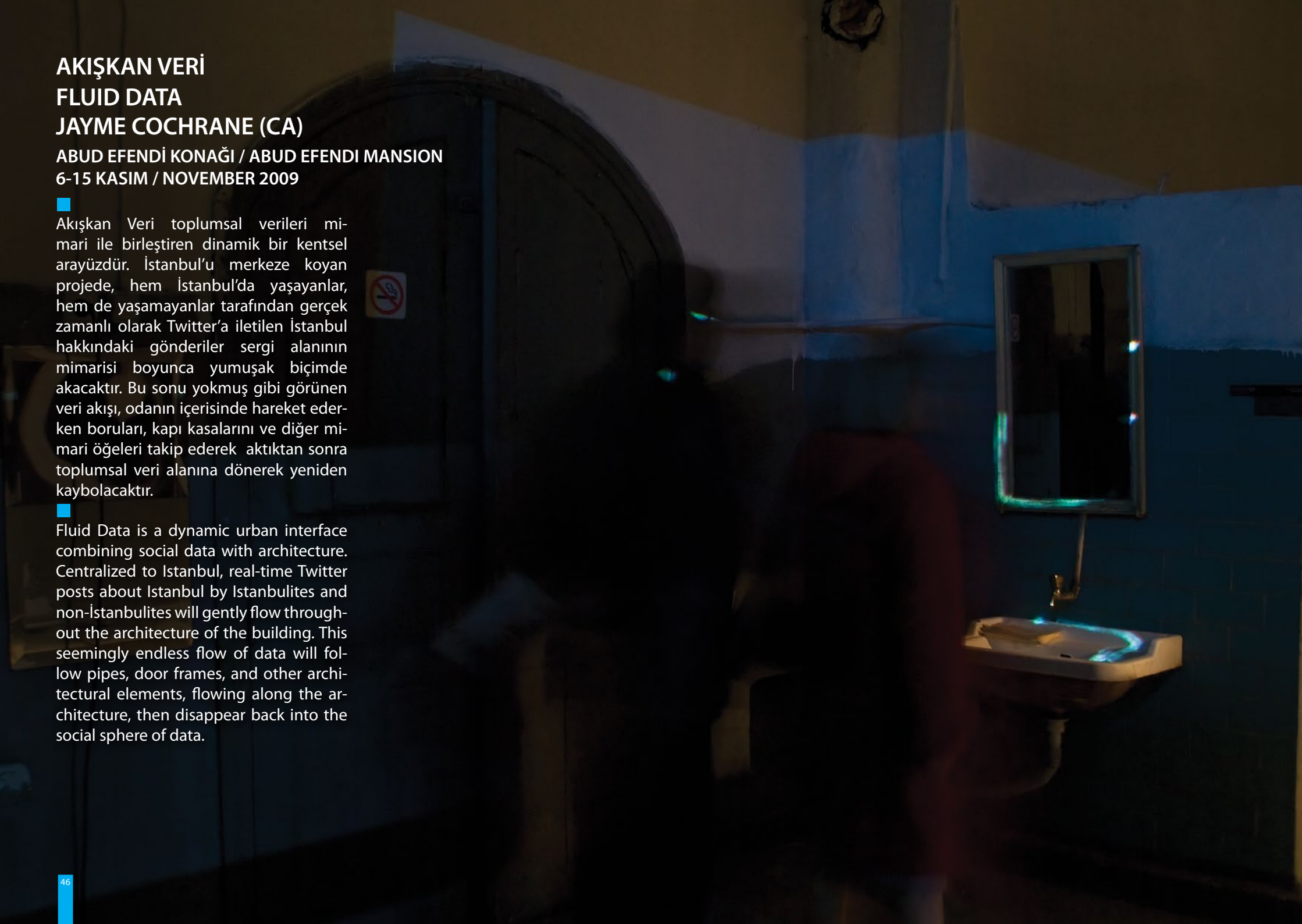
Urbansphere wearables aims to reflect the mood of the city by utilizing the data streams of social networks as a graphic resource for fashion design. The project initiates "social sensors" (special filters and data gathering scripts that follow social networks) in order to collect the information created by different inhabitants of the same city in their social networks. The data gathered is then visualized and turned into a fashion design that represents the urban and its 'mood'.

AKIŞKAN VERİ
FLUID DATA
JAYME COCHRANE (CA)

ABUD EFENDİ KONAĞI / ABUD EFENDI MANSION
6-15 KASIM / NOVEMBER 2009

Akışkan Veri toplumsal verileri mimari ile birleştiren dinamik bir kentsel arayüzdür. İstanbul'u merkeze koyan projede, hem İstanbul'da yaşayanlar, hem de yaşamayanlar tarafından gerçek zamanlı olarak Twitter'a iletilen İstanbul hakkındaki gönderiler sergi alanının mimarisi boyunca yumuşak biçimde akacaktır. Bu sonu yokmuş gibi görünen veri akışı, odanın içerisinde hareket ederken boruları, kapı kasalarını ve diğer mimari öğeleri takip ederek aktıktan sonra toplumsal veri alanına dönerek yeniden kaybolacaktır.

Fluid Data is a dynamic urban interface combining social data with architecture. Centralized to Istanbul, real-time Twitter posts about Istanbul by Istanbulites and non-İstanbulites will gently flow throughout the architecture of the building. This seemingly endless flow of data will follow pipes, door frames, and other architectural elements, flowing along the architecture, then disappear back into the social sphere of data.



AMBER FEST 2009
TEOMAN MADRA
animations with amiga
1964 - 2009

İŞLER
WORKS
TEOMAN MADRA

ABUD EFENDİ KONAĞI / ABUD EFENDI MANSION
6-15 KASIM / NOVEMBER 2009

amber'09 Sanat ve Teknoloji Festivali üçüncü yılında Türkiyede dijital teknolojileri kullanarak görsel işler üreten ilk sanatçılardan Teoman Madra'nın işlerine yer veriyor. Sergide, sanatçının 1970'ler gibi sanat-teknoloji buluşması için de erken sayılacak bir dönemden bu yana Amiga ile başlayarak bilgisayar ortamında ürettiği görsel işlerden bir seçki yer aldı.

In its third year, amber'09 Arts and Technology festival features the work of Teoman Madra , who is one of the first artists in Turkey to produce visual works using digital technologies. This retrospective includes a selection of the artist's work that he produced in a computer environment starting with an Amiga since the 1970's, a time period that can be considered early for the field of arts and technology.

SANATÇI SUNUMLARI
ARTIST PRESENTATIONS

ROXY CLUB
KASA GALLERY / KASA GALERİ
İSTANBUL MODERN - SİNEMA SALONU / CINEMA HALL
İTÜ TAŞKIŞLA - KONFERANS SALONU / CONFERENCE HALL

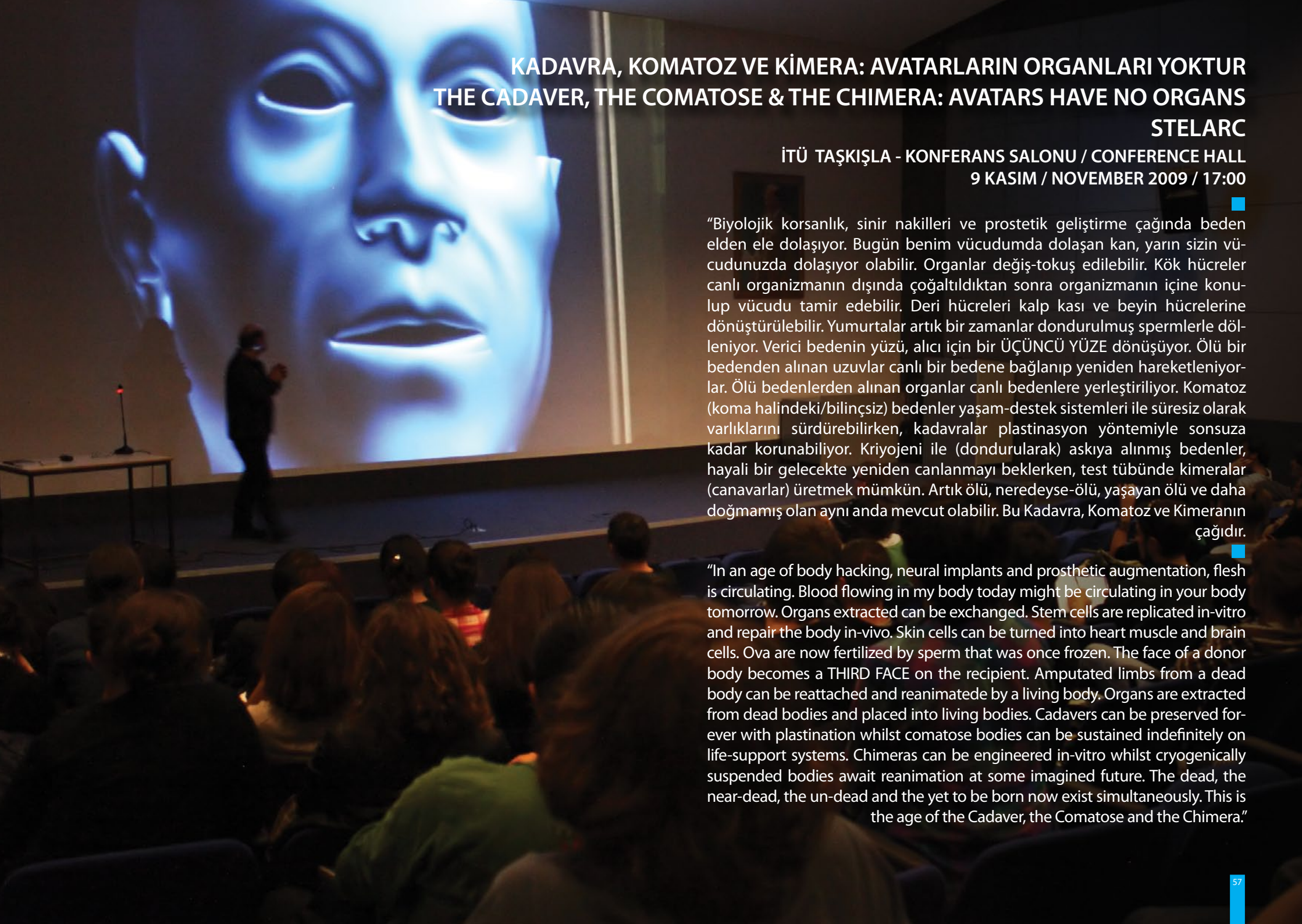
400SANİYE - SANATÇI SUNUMLARI
400SECONDS - ARTIST PRESENTATIONS
DİFÜZYON

ROXY CLUB

6 KASIM / NOVEMBER 2009 / 20:30

400SANİYE difüzyon tarafından 10 sanatçı ve tasarımcının katılımıyla düzenlenen ve seçilen projelerin 6 dakika 40 saniyede (400 saniye) sunulduğu bir buluşmadır. Amaç mimari, medya teknolojileri ve sanat, moda, fotoğraf, video, görsel iletişim tasarımı, endüstriyel tasarım gibi çeşitli disiplinlerin birbiriyle etkileşimi üzerinden Istanbul'un sanat ve tasarım dünyasının özgün bir kolajını yaratmaktır. Yedinci 400SANİYE, amberFestival işbirliği ile amber'09 bünyesinde gerçekleşiyor. Bu kez amber'09'da eserleriyle yer alan sanatçılar kendi işlerini sunuyorlar.

400SECONDS is a designers meeting organized by difuzyon, where 10 participants present their projects in 6 minutes 40 seconds i.e. 400 seconds. The aim is to create a unique collage of Istanbul's design environment through the interaction of various fields such as architecture, media technologies and arts, fashion, photography, video, visual communication design and industrial design. The 7th 400SECONDS meeting was organized in collaboration with amberFestival within the frame of amber'09. This time artists and designers participating in amber'09 will be presenting their own works.



KADAVRA, KOMATOZ VE KİMERA: AVATARLARIN ORGANLARI YOKTUR
THE CADAVER, THE COMATOSE & THE CHIMERA: AVATARS HAVE NO ORGANS
STELARC

İTÜ TAŞKIŞLA - KONFERANS SALONU / CONFERENCE HALL
9 KASIM / NOVEMBER 2009 / 17:00

"Biyolojik korsanlık, sinir nakilleri ve prostetik geliştirme çağında beden elden ele dolaşıyor. Bugün benim vücudumda dolaşan kan, yarın sizin vücudunuzda dolaşıyor olabilir. Organlar değiş-tokuş edilebilir. Kök hücreler canlı organizmanın dışında çoğaltıldıktan sonra organizmanın içine konulup vücudu tamir edebilir. Deri hücreleri kalp kası ve beyin hücrelerine dönüştürülebilir. Yumurtalar artık bir zamanlar dondurulmuş spermlerle döllenyor. Verici bedenin yüzü, alıcı için bir ÜÇÜNCÜ YÜZE dönüşüyor. Ölü bir bedenden alınan uzuvlar canlı bir bedene bağlanıp yeniden hareketleniyorlar. Ölü bedenlerden alınan organlar canlı bedenlere yerleştiriliyor. Komatoz (koma halindeki/bilinçsiz) bedenler yaşam-destek sistemleri ile süresiz olarak varlıklarını sürdürebilirken, kadavralar plastinasyon yöntemiyle sonsuza kadar korunabiliyor. Kriyojeni ile (dondurularak) askıya alınmış bedenler, hayali bir gelecekte yeniden canlanmayı beklerken, test tübünde kimeralar (canavarlar) üretmek mümkün. Artık ölü, neredeyse-ölü, yaşayan ölü ve daha doğmamış olan aynı anda mevcut olabilir. Bu Kadavra, Komatoz ve Kimeranın çağıdır.

"In an age of body hacking, neural implants and prosthetic augmentation, flesh is circulating. Blood flowing in my body today might be circulating in your body tomorrow. Organs extracted can be exchanged. Stem cells are replicated in-vitro and repair the body in-vivo. Skin cells can be turned into heart muscle and brain cells. Ova are now fertilized by sperm that was once frozen. The face of a donor body becomes a THIRD FACE on the recipient. Amputated limbs from a dead body can be reattached and reanimatede by a living body. Organs are extracted from dead bodies and placed into living bodies. Cadavers can be preserved forever with plastination whilst comatose bodies can be sustained indefinitely on life-support systems. Chimeras can be engineered in-vitro whilst cryogenically suspended bodies await reanimation at some imagined future. The dead, the near-dead, the un-dead and the yet to be born now exist simultaneously. This is the age of the Cadaver, the Comatose and the Chimera."

HAZIR KİMLİK
NAME READYMADE
JANEZ JANSA

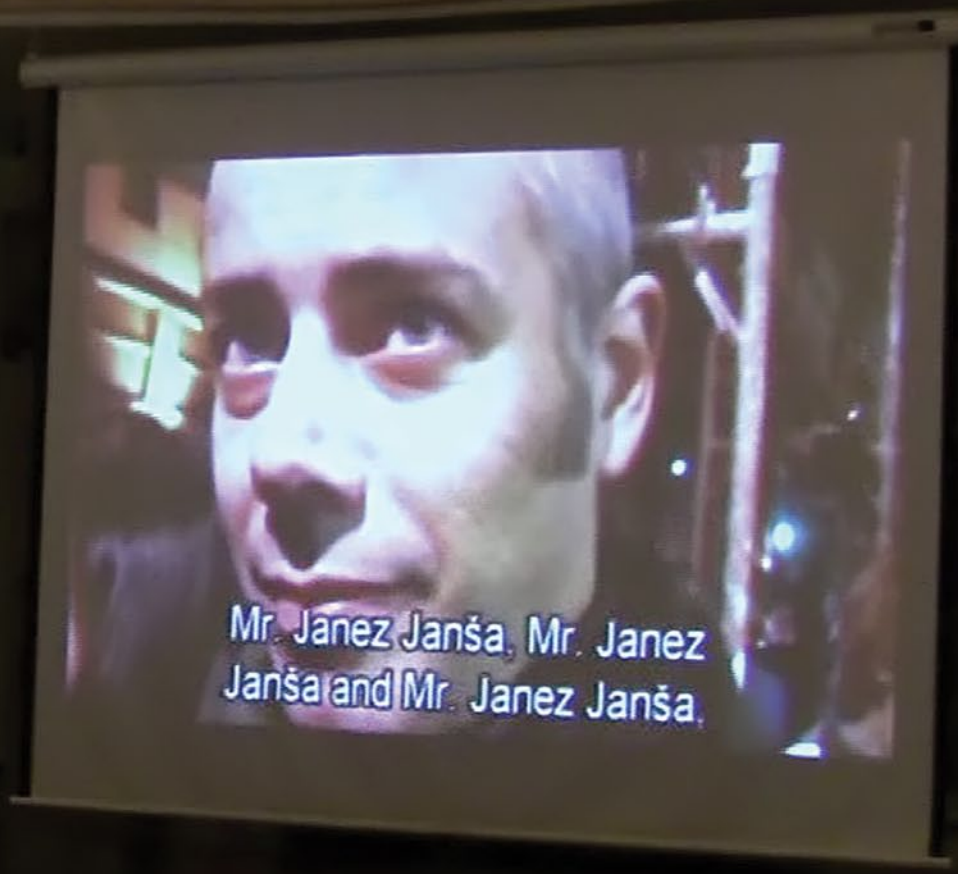
KASA GALERİ / KASA GALLERY
7 KASIM / NOVEMBER 2009 / 18:30

HAZIR KİMLİK "isim değiştirme" jesti üzerine bir konuşma/sunumdur. 2007 yılında üç Slovenyalı sanatçı, gerekli tüm resmi evrak ve damgayı tamamlayarak, isimlerini Slovenya'nın o zamanki ekonomik-liberal, muhafazakar başbakanının da adı olan Janez Jansa olarak değiştirdiler.

"Bu üç sanatçı isimlerini değiştirdiklerinde devlete karşı da eleştirel bir duruş sergilemiş oldular. Yakın bir zamana kadar tüm makanmların bir tek kişi, Janez Jansa tarafından işgal edilmiş gibi göründüğü Slovenya hükümetine karşı bir duruştu. Bu özgün sanatsal eylem kapsamında; Janez Jansa'nın adının çoklanması ile başbakanlık görevinin işlevi, Andy Warhol'un işlerinde Campbell çorba tenekelerininkine benzer bir konum üstlenmiş oldu.
(Zdenka Badovinac, HAZIR KİMLİK , Ekim 2008)

NAME/READYMADE is the lecture/presentation of the "Name changing" gesture perpetrated by three Slovenian artists who in 2007 officially and with all the papers and stamps required, changed their names to the Slovenia's economic-liberal, conservative prime minister at the time, Janez Jansa.

"When the three artists changed their names to Janez Jansa, they in fact adopted a critical stand to the state. To the Slovene government, in which until recently all posts seemed occupied as it were by a single person - Janez Jansa. (...) Through the multiplication of Janez Jansa's name, the function of the prime minister has assumed, within this specific artistic action, a similar position as the Campbell soup cans in Andy Warhol's works." (Zdenka Badovinac, NAME READYMADE, October 2008)



LEONARDO EĞİTİM FORUMU
LEONARDO EDUCATION FORUM
NINA CZEGLEDY, ELİF AYİTER

İSTANBUL MODERN - SİNEMA SALONU / CINEMA HALL
8 KASIM / NOVEMBER 2009 / 18:30

Bu sunum Leonardo Eğitim Forumu'nun (LEF) amaçlarını, katılımcılarını ve uluslararası ağını tanıtmayı, ilgili uzmanları ve kamuoyunu biraraya getirmeyi ve gelecekte bir ortak etkileşim umuduyla tartışmaya teşvik etmeyi amaçlar. LEF 100'den fazla üyesi olan ve her yıl gitgide büyüyen aktif bir topluluktur. Sanat ve bilimin kesişim alanlarında burs ve eğitimi teşvik etmek için araştırma konferanslarına katılır; panel tartışmaları, atölyeler ve başka etkinlikler düzenler. Şu anda LEF'in birçok ülkede toplam 30'a yakın uluslararası temsilcisi bulunmaktadır. 2007-2009 arasında uluslararası zirvelerde 15 uluslararası LEF forumu geliştirilmiş, bir eğitim stratejisi özeti oluşturulmuş ve halen uluslararası bir politika raporu üzerinde çalışılmaktadır. LEF bölgesel/yerel eğitim uzmanlarıyla daha yakın işbirliği umudu ile Türkiye gibi ülkelerde faaliyetlerini geliştirmeyi amaçlamaktadır. Daha fazlası için: http://forum.lefnet.org

The primary goal of the presentation is to introduce the Leonardo Education Forum's (LEF) aims, contributors and international network with a view to engage experts as well as the public in a discussion in anticipation of future interaction. LEF is an active community of over 100 members and growing annually. It actively participates in research conferences, organizes panel discussions, workshops and other events that promote scholarship and education at the intersections of art and science. Currently, LEF has close to thirty international representatives in many countries. Between 2007-2009 we developed 15 international LEF forums at international summits, completed an educational strategic summary and are currently working on an international policy paper. We are looking forward to expand our activities in countries such as Turkey in the hope of closer collaboration with regional/local educational experts. For more: http://forum.lefnet.org

SANATSAL OYUN MOTORU MODİFİKASYONLARI
ARTISTIC GAME MODIFICATIONS
IVOR DIOSI
İTÜ TBT LAB.
7-9 KASIM / NOVEMBER 2009

1980'lerde bile, bilgisayar oyunu modları, gerçek bir oyun oynamanın yanısıra sadece sanat amacıyla da kullanılmıştır. Her oyunun içindeki çekirdek yazılım –oyun motoru– aslında günümüzün etkileşimli gerçek zamanlı üç boyutlu grafiklerinin gelişmişliğini gösterir. En iyi oyun motorları yeni medya sanatçılarının sanatsal vizyonlarını gerçekleştirebilmeleri için kullanabilecekleri harika ve güçlü araçlar olarak değerlendirilebilirler.

As early as the 1980s, computer game mods have also been used for the sole purpose of creating art, as opposed to playing an actual game. The core software inside every game - called the game engine - in fact today represents the state-of-the-art in interactive real-time 3D graphics. The best of the engines can be seen as wonderful and powerful tools for the new media artists to realise their artistic visions.

ÇOCUKLAR İÇİN ATÖLYE ÇALIŞMALARI
CHILDREN WORKSHOPS

ATAŞ ELEKTRONİĞİ
PAPERCLIP ELECTRONICS
KRISTINA ANDERSEN

İSTANBUL MODERN
14-15 KASIM / NOVEMBER 2009

Pil nedir? Elektrik lambası nasıl çalışır? Bir devre ne yapar? Kendiniz elektronik devre yapabilir misiniz? Devrenizi nasıl giymek istersiniz? Ceketinizin içini aydınlatan bir kolye. İki arkadaşı bağlayan bir yüzük. Cebinizin içinde sizi tanıyanlara gizli sinyal gönderen bir düğme... Devrenizi elbise kolunuzda ya da bir sır olarak yakanızda taşıyabilirsiniz. Gelin ve günlük objelerden elektronik takılar tasarlayın. Bu senin eserin - kararını sen verecek ve yapacaksın. 5-7 yaş arası çocuklar için lehimsiz elektronik atölyesi.

What is a battery? How does electric light work? Can you connect electronics yourself? Where will you wear your circuit? A necklace lights up the dark inside your coat. A ring connects two friends. A secret switch inside your pocket sends a signal to those who know you. You can wear your circuit on your sleeve or as a secret under your collar. Come and make electronic jewelry out of everyday things. It is yours - you make it and you decide. Solderless electronik workshop for 5-7 years old children.

SİHİRLİ MAKİNELER
MAGIC MACHINES
KRISTINA ANDERSEN

İSTANBUL MODERN
14-15 KASIM / NOVEMBER 2009

Sihirli bir şeyi nasıl tasarlarız? Hiç, bir makine inşa ettiniz mi? Hayalinizdeki makine ne yapıyor ve nasıl ses çıkarıyor? Kağıttan, kartondan, tahtadan, iplerden ve bulabildiğimiz her şeyden beraberce makineler yapacağız. Sonra onları izleyip seslerini dinleyeceğiz. Ne ses çıkarıyorlar? Sessizler mi yoksa gürültülüler mi? Korkutucular mı yoksa arkadaş canlısı mı? Basit kayıt cihazları ile makinelerinize gerçek hayattan sesler koyacağız.

How do we design magic? Have you ever built a machine? What does your imaginary machine do and what does it sound like? Together we will build machines out of paper, cardboard, wood, string and things we find. Then we look at them and listen to them. What sound do they make? Are they quiet or loud? Scary or friendly? Using simple record/playback devices we will put real sounds into your machine.

PERFORMANSLAR
PERFORMANCES

ROXY CLUB

SERVO SÜRÜCÜ İLE DÜŞÜK TEKNOLOJİLİ ŞARKILAR
LOW-TECH SONGS WITH SERVO DRIVE
PAUL GRANJON (FR/UK)

ROXY CLUB

14 KASIM / NOVEMBER 2009

Bu performans sanatçının ürettiği makinelerden bir seçkinin sunumu ve gösterisi üzerine kuruludur. Bu seçkide daha eski klasik makinelerden Robotik Kuş'un yanında, küçük insansı robot Mofo gibi halen yapımına devam edilen robotlar da bulunur. Bu robotlar genelde sanatçının yaptığı enstrümanlarla üretilen müzik eşliğinde sunulur. Performans, robot bilimi ve eğlence alanındaki güncel gelişmelerin yorumuyla vurgulanır.

Low-Tech songs with Servo-Drive is constructed around the presentation and demonstration of several machines selected from the artist's production. The selection includes robots in progress such as Mofo the small humanoid robot, as well as older classic machines, including a Robotic Bird. The presentation of the machines is often accompanied by a song with music generated by self-made instruments. The performance is underlined by an illustrated comment about recent developments in robotic science and entertainment.

SESLERLE RESMEDİYORUM
I CREATE SOUNDSCAPES
BERK ÇAKMAKÇI & ANILIVE ISTANBUL (TR)

ROXY CLUB
14 KASIM / NOVEMBER 2009

Seslerle resmediyorum ucuz, retro elektronik müzik aletleri, oyuncaklar ile çağdaş kompozisyonlar üretmeyi amaçlayan bir müzik projesidir. Bu proje dahilinde enstrümanların başka bir aletin yerini tutmasından çok, onların kendi otantik seslerini kullanarak organik kompozisyonlar üretilmesi amaçlanır.

aniLive İstanbul, gerçek zamanlı bir çizgi film performansıdır. O anda çizilen karakterler, figürler, cisimler, tamamlanır tamamlanmaz hareket etmeye başlarlar. Bazen çizimler müzikle ahenk içinde dans eder, bazen de eklenen yeni karakterler benzersiz hikayeler yazar.

I Create Soudscapes is a music project that aims to create contemporary compositions by using cheap, retro electronic instruments and toys. n this project, it is mainly aimed to use the authentic sounds of instruments to create organic compositions rather than replacing them with each other.

aniLive İstanbul is a live animation performance. Figures that are drawn in real time start moving immediately when they are completed. They sometimes harmonically dance with the music or sometimes start telling a unique story with other figures.

amberKONFERANS
amberCONFERENCE

SANAT, BİLİM VE TEKNOLOJİ KONFERANSI
ART, SCIENCE AND TECHNOLOGY CONFERENCE

YENİ BİR BAŞLANGIÇ / A NEW START

Daha önceki yıllarda festival temasının tartışıldığı ve sadece davetli konuşmacıların katıldığı bir seminer biçiminde düzenlenen düşünce ve tartışma platformu, amber'09 ile birlikte ayrı bir etkinlik haline geliyor. **AmberKonferans,** amber'09 Sanat ve Teknoloji Festivali içerisinde ilk kez gerçekleşerek, İstanbul'da bilim, teknoloji ve sanat kesişiminde akademik bir tartışma platformu yaratmayı hedefliyor.

Konferansın teması, amber'09'a paralel olarak, sanat ve bilim alanında, akademide veya akademi dışında birçok kişinin yaratıcılığını ve hayal gücünü etkilemiş sosyal, teknolojik, sanatsal ve bilimsel sonuçları ile birçok araştırma ve çalışmaya konu olmuş olan "Siborg" olarak belirlendi.

amberKonferans, İstanbul Modern Sinema ile işbirliğiyle 6 Kasım 2009 Cuma günü Siborg Filmleri Gösterimi ile başlıyor. İstanbul Modern Sinema tarafından seçilen dört kült film konferans oturumları öncesinde izleyici ve katılımcılara, Siborg konusunda 70'lerden başlayarak sorulan soruları ve sinemanın cevaplarını hatırlatıyor: Demir Adam Tetsuo / Tetsuo, the Iron Man, 1989 (Shinya Tsukamoto); Appleseed / Appurushîdo, 1988 (Kazuyoshi Katayama); Beyaz Cevher / Liquid Sky, 1982 (Slava Tsukerman); Batı Dünyası / Westworld, 1973 (Michael Crichton).

BIS tarafından organize edilen ve Sabancı Üniversitesi ile İstanbul Modern Sinema ortaklığında gerçekleştirilen amberKonferans, amberFestival çerçevesinde İstanbul 2010 Avrupa Kültür Başkenti Ajansı tarafından desteklenmiştir.

Organizasyon Komitesi :
Zeynep Gündüz, Ekmel Ertan, Nafiz Akşehirlioğlu, Murat Germen
Program Komitesi :
Dicle Koğacıoğlu, Meltem Ahıska, Lanfranco Aceti, Selim Balcısoy, Elif Ayiter, Nafiz Akşehirlioğlu, Bülent Somay, Tuna Erdem, Ekmel Ertan, Zeynep Gündüz, Murat Germen

In previous years, the thought and discussion platform to elaborate on the theme of the festival was organized in the form of a seminar with participation of invited-only speakers. However, together with amber'09 this platform becomes a separate event itself. amber-Conference which made its premiere within amber'09 Art and Technology Festival, aims to establish a new academical thought and discussion platform in Istanbul at the intersection of science, technology and art.

Parallel to amber'09, the theme of the conference is the "cyborg", a concept that has affected the creativity and imagination of many people in and outside of the academia and one whose social technological, artistic and scientific connotations have been the subject of much research.

In cooperation with Istanbul Modern Cinema, amberconference starts on November 6th, 2009 with a screening of a sample of Syborg films. Four cult films chosen by the Istanbul Modern Cinema's curatorial team, will recapture starting from the 70s the questions that have been posed around this concept and present the viewers and conference participants with some of cinema's answers to these questions: Tetsuo, the Iron Man, 1989 (Shinya Tsukamoto); Appleseed / Appurushîdo, 1988 (Kazuyoshi Katayama); / Liquid Sky, 1982 (Slava Tsukerman) and Westworld, 1973 (Michael Crichton).

Organized by BIS and realized through the cooperation of Sabanci University and Istanbul Modern Cinema amberConference, is supported by the 2010 Istanbul European Capital of Culture Agency as part of amberFestival.

Organizational Committee :
Zeynep Gündüz, Ekmel Ertan, Nafiz Akşehirlioğlu, Murat Germen
Program Committee :
Dicle Koğacıoğlu, Meltem Ahıska, Lanfranco Aceti, Selim Balcısoy, Elif Ayiter, Nafiz Akşehirlioğlu, Bülent Somay, Tuna Erdem, Ekmel Ertan, Zeynep Gündüz, Murat Germen

SİBORG, YENİDEN
CYBORG, RE-VISITED

Dijital teknolojilerin yarattığı olanaklar, kısıtlar ve tehlikeler ile bu teknolojilerin sosyal, kültürel ve politik alanlardaki etkileri, onyıllardır süren bir tartışma yarattı. u anda Açık Kaynak ve Internet, demokratik pratikleri ve doğru bir demokrasi ihtimalini arttıran birçok teknolojiden sadece iki tanesi. Bunlara eş zamanlı olarak dijital ayırım, teknolojik gözaltı ve teknolojiye dayanan savaşlar, totaliter ve kötü bir topluma dönüşmemiz ihtimalini de akla getiriyor.

Dijital teknolojilerin akla getirdiği bu iki karşıt toplumsal vizyon, çağdaş politika ve estetiğin odak noktası olarak yorumlanan bir beden kavramıyla incelenebilir. Dijital teknolojileri kullanarak bedenlerimizi teşhir etmenin ve kapasitelerini arttırmanın ne gibi sonuçları olabilir? Bedenlerimizin gittikçe artan biçimde dijital teknolojilerle karşılaşması ve asimile olması, beden algısının kendisini nasıl değiştiriyor? Sibernetik organizma ya da yeni siborg bedenini merkeze alan beden anlayışındaki bu değişikler, sosyal ve kültürel ilişkileri hangi biçimlerde yeniden kuruyor? Ve dijital destekli beden, çağdaş toplumlara içkin şiddetli ve eşitsiz pratikleri hangi biçimlerde yeniden biçimlendiriyor? Ya da dijital teknolojilerle beden arasındaki bu karşılaşmalar, daha eşit ve özgür bir toplum yaratabilir mi?

Bu karşılaşmalar ne tür benlikler oluşturacak? Bu yeni siborg benlikler hangi etik fikirlere başvuracak? Siborgların duygulanımları, ahlaki anlayışlarıyla hangi biçimlerde bir araya gelecek? Eğer teknolojinin bir anlamı da, "techne" kavramında olduğu gibi aracılık ise, bu siborglar benlik ile diğeri arasındaki aracısız ilişkileri gittikçe artan biçimde engelleyen bu Dünya'da, Dünya'yı nasıl kavrayacaklar? Acaba dijital teknolojiler siborgların kullanımında daha az kontrol edilen, aracılardan arınmış ilişkilere yol açabilir mi?

Popüler kültür, siborg kavramının ortaya attığı etik soruları araştırdı. "Blade Runner" androidlerin bir gün bağımsız ve hür bir iradeye sahip olabileceği fikrini işler. "Johnny Mnemonic" belleğin kişileşmesini araştırırken, "Otostopçunun Galaksi Rehberi" robotların arzularını ve duygularını ele alır. Bu eserler, mükemmel biçimde üretilmiş ve sorgusuzca kabul edilen bir teknolojiyi öngörürken, Türkiye'de popüler mizahın güçlü bir kolu, yeni teknolojiler ulusal ve yerel boyuttaki gelişmeler sonucunda ülkeye girerken ortaya çıkan karışıklıkları ve aksaklıkları ele alır. Gerçekten de Ortadoğu, Balkanlar, Akdeniz, Kafkaslar ve Türki Cumhuriyetler gibi yerlerde teknolojinin sosyal ve ekonomik eşitsizlikler yaratma ve varolanları arttırma potansiyeli açık olarak gözüküyor. Ayrıca bölgede süregitmekte olan krizler, üretilen asimetrik teknolojik şiddetin türlü etkilerine dikkati çekiyor. Şiddetli ve eşitsiz biçimlerde siborglar yaratan bu topraklarda yaşamaya ve bu gelişmelere cevap verebilecek bir etik aramaya devam ederken soruyoruz: siborglaştıramadıklarımızdan mısınız?

Dicle Koğacıoğlu, amberKonferans ekibi ile, 2009

The possibilities, restrictions and dangers generated by digital technologies and their impact on social, cultural and political domains have been subjects of discussion for decades. Open source and the Internet currently are just two examples of numerous technologies that enhance democratic practices and promises of true democracy. Simultaneously the digital divide, technologic surveillance and wars on technology, provide an argument for a dystopian and totalitarian society.

These two contrasting visions of society enabled by digital technology, can be analyzed through a concept of the body interpreted as the focus of contemporary politics and aesthetics. What are the consequences of exposing and augmenting the capacities of our bodies via digital technologies? Does the perception of the body change as a consequence of its increasing encounters with digital technologies? In what ways do these changes altering our understanding of the body by placing the new cyborg body or the cybernetic organism at the center reconfigure social and cultural relations? And in what ways are the violent and unequal structures and practices inherent to contemporary societies reconfigured by the digitally enhanced body? Or can these encounters between digital technologies and the body imply the possibility of a more 'free' and equal society?

What kinds of selves will these encounters generate? To which ethical ideas will these new cyborg- selves turn to? In which ways will affects of the cyborgs come together with their moral percepts? If one meaning of technology is mediation as in 'techne', how will these cyborgs experience the world as that world gets to increasingly prevent unmediated relations between self and other? Or can digital technology in the hands of cyborgs go beyond itself and lead to new, less controlled and mediated relations?

Popular culture has explored the ethical questions that the concept of cyborg poses. "Blade Runner" illustrates the idea that androids may one day have independent and free willpower."Johnny Mnemonic" explores the personification of memory, while "The Hitchhiker's Guide to the Galaxy" focuses on the feelings and desires of robots. While these works presume a smoothly produced and received technology, in Turkey one prominent popular line of comic humor aimed at the twists and turns of the arrival of technology. In a double move, this genre depicted people's reticence and difficulty accepting technology simultaneously with their capacity to appropriate it for their own ends. Indeed in locales such as the Middle East, the Balkans, the Mediterranean, Caucasian and Turkic countries, technology's potential in generating and enhancing social and economic disparities is vividly visible. Moreover ongoing crises in the region continue to attract attention on the manifold effects of the asymmetrically produced technological violence. As we continue to live in these lands that generate cyborgs in violently uneven ways and search for new ethics that can respond to these developments we ask: Are you (un)cyborgable?

Dicle Koğacıoğlu with amberConference team, 2009

KONFERANS OTURUMLARI
CONFERENCE PANELS
İSTANBUL MODERN - SİNEMA SALONU / CINEMA HALL

7 KASIM / NOVEMBER 2009

10:30-10:45 Açılış Konuşması / Welcoming Speech

10:45-11:45 **Tema Konuşması / Keynote Speaker: Stelarc**

11:45-13:15 **Birinci Oturum / Panel One: Mediated Bodies**
11:45-12:15 Elif Ayiter-"Body in Code: The (Cybernetic) Sojourn of the Embodied Avatar"
12:15-12:45 Angeliki Malakasioti- "Aspects of fragmentation and self-experience. Towards a dissection of the digital body"
12:45-13:15 Dr. Pieter Coussement, Dr. Michel Demey, Prof. Dr. Marc Leman- "Coming from the Heart"

14:15-16:15 **İkinci Oturum/Panel Two: Bodies and Cyborgs as Cultural Constructs**
14:15-14:45 Lucia Ayala- "Astronomical Cyborgs in the 18th ct. From the miracloscope to the elastic man in Kindermann's universe and other examples".
14:45-15:15 Lanfranco Aceti- "What Language Does the Cyborg Speak? Culture, Ethnicity and Nationality as part of the Language of the Cyborg"
15:15-15:45 Can Fakioğlu- "Third Pill for Modern World"
15:45- 16:15 Eduardo Abrantes- "Night Vision - mediated perception of invisibility"

16:30-17:30 **Üçüncü Oturum/Panel Three. Micro-organisms and Bio-art**
16:30-17:00 Tagny Duff- "Living Viral Tatoos?"
17:00-17:30 Buğra Karabey- "Clashes of the brain waves: A Cyber Musical Duet Between a Plant and a Human Being"

8 KASIM / NOVEMBER 2009

10:00-11:00 **Tema Konuşması/Keynote Speaker: Chris. H. Gray. 'Uncyborgable'**

11.15-13.15 **Birinci Oturum / Panel One. Cyborg as Other**
11:15-11:45 Ayşegül Kesirli- "Ripped, Riven and Possessed: The Revolt of the Female Body in Rupert Wainwright's Stigmata"
11:45-12:15 Bengi Başaran- "Change of Female Image in Science-Fiction and Cyberpunk Literature"
12:15-12:45 Yukihide Endo- "The Representation of 'Otherness' in a Surreal Horror Movie: the Monstrous Identity of Humanity Revealed"

13:45- 15:15 **İkinci Oturum/Panel Two: Interactive Space and Wearables**
13:45- 14:15 Veroniki Korakidou, Aris Bezas, Antonis Pzaltis- "Cybersthesia: Cross-media and cross-modal abstractions for real-time performative animation"
14:15-14:45 Isa Gordon- "Wear it on Your Sleeve: Embedding Ubiquitous Computing to Enable Human Expression"

15:15-17:45 **Üçüncü Oturum/Panel Three: Bodies and Avatars**
15:15-15:45 Katerina Karoussos- "My Beloved Avatar"
15:45-16:15 Joff Chafer, Joff Fassnacht- "The Performer as Avatar as Performer as Avatar"
16:15-16:45 Joana Fernandes Gomes- "HOME: A look inside this algorithmic world"

17.00-17.45 **Özel Oturum/Special Panel**
Leonardo Education Forum - Nina Czegledy, Elif Ayiter

17:45 -18:00 Kapanış Konuşması/Closing Speech

SANATÇILAR
ARTISTS

Anilive-İstanbul

anilive-istanbul, Şubat 2009'da Gökhan Okur ve Cihan Gelerli tarafından kuruldu. Canlı canlı üretilen çizimlerin hareketlendiği görsel performans, önceleri arkadaş çevrelerinde izleyici buldu. Ardından gelen süreç içersinde If istanbul film festivali, Becks, amberFestival, İlhan Ersahin, Nil Karaibrahimgil gibi isimlerin showlarına dahil oldu. Maceraları devam etmekte.

It was founded by Gökhan Okur and Cihan Gelerli in 2009. They started with a visual performance based on the animation of real time drawn figures in friend gatherings, which, in a short time evolved into a show. They performed in/with If istanbul film festival, Becks, amber'09 Art and Technology Festival, İlhan Ersahin, Nil Karaibrahimgil. Their adventure is continuing.

Aslı Sağlam

Aslı Sağlam, İstanbul'da yaşayan ve heykel/multimedya alanlarında çalışan bir akademisyen-sanatçıdır. İstanbul Saint Benoit Fransız Lisesi'nden mezun olduktan sonra eğitimine İtalya'da , Accademia di Belle Arti di Firenze'de devam etmis, 2007 yılında Güzel Sanatlar diplomasını Heykel bölümünden alarak, 2009' da aynı okulun Görsel Sanatlar ve Multimedya Teknikleri master programını tamamlamıştır. Bu dönemde İtalya ve Türkiye'de bir çok sergiye katılmış, aynı zamanda illüstratör olarak çalışmıstır.

She is a sculptor and multimedia artist who lives, works and teaches in Istanbul. After graduating from Saint Benoit, she moved to Italy to study at the Accademia di Belle Arti di Firenze, where she completed a bachelor of fine arts in Sculpture in 2007 and graduated with honors from the master program in Visual Arts and Multimedia Techniques in 2009. She has worked as an illustrator and participated in exhibitions in both Italy and Turkey.

Barbara Sterk

Etkileşimin tekno-sosyal ve eleştirel boyutlarıyla ilgilenen bir sosyolog ve medya sanatçısıdır. Budapeşte'de sosyoloji eğitimi aldıktan sonra Londra'da Goldsmiths College'de Dijital Medya alanında master yapmıştır. Macaristan ve dışında çeşitli sergilere katılmıştır, medya sanatlarında pozitivizmi araştırır.

She is a sociologist and media artist interested in the techno-social and critical aspects of interaction. She studied sociology in Budapest and received an MA degree in Digital Media at the Goldsmiths College, London. She has had several exhibitions in Hungary and abroad and is interested in investigating positivism in media art.

Berk Çakmakçı

Sabancı Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı bölümünden 2009 yılında mezun olmuştur. 2007'den bu yana çeşitli müzik projeleri ile çalışmalarını sürdürmektedir. "I Create Soundscapes" projesini de 2007'de başlatmış ve 2008'den itibaren canlı performanslarla seyirci karşısına çıkmıştır.

He has graduated from Sabancı University Visual Communication Design program in 2009. He has created a number of music projects since 2007. He has started his project "I Create Soundscapes" in 2007 and has been presenting his compositions developed within this project to live audiences since 2008.

Bill Vorn

1992'den bu yana robotik sanat alanında çalışmaktadır. Projeleri robotbilim, hareket kontrolü, ses, ışık, video ve sibernetik işlemler gibi öğeler içerir. "Yapay davranışların estetiği" üzerine üzerine yaptığı sanatsal işlerde yapay hayat ve etken teknolojilerini araştırır. UQAM Montreal'de İletişim Bilimleri üzerine doktora yapmıştır. Halen Concordia Üniversitesi Stüdyo Sanatları Bölümü Intermedya/Siber Sanatlar programında Elektronik Sanatlar konusunda öğretim görevlisi olarak çalışmaktadır ve Hexagram Estitüsü Robotik Sanat araştırma laboratuarı aLab'den sorumludur.

He is working in the field of Robotic Art since 1992. His projects involve robotics and motion control, sound, lighting, video and cybernetic processes. He pursues research on Artificial Life and Agent Technologies through artistic work based on the "Aesthetics of Artificial Behaviors". He holds a Ph.D. degree in Communication Studies from UQAM (Montreal). He teaches Electronic Arts in the Department of Studio Arts at Concordia University (Intermedia/Cyberarts program) where he is responsible of the aLab (a Robotic Art research lab.

Buğra Karabey

2004 yılından beri ses-sanatı ve elektronik müzik alanında çalışmaktadır. Ayrıca gitarist olarak 20 yıldan fazla bir rock müzik geçmişi vardır. Sanatçı, Bilkent Üniversitesi Elektrik ve Elektronik Mühendisliği bölümünden mezun olmuş, MBA derecesi almış, master derecesini de Bilgi Sistemleri üzerine yapmıştır. Halen Orta Doğu Teknik Üniversitesi Enformatik Enstitüsü'nde doktorasını yapmaktadır.

He has been working on sound-art and electronic music since 2004. He has more than 20 years of rock music background as a guitar player. He graduated from Bilkent University Electrical and Electronics Engineering Department and holds an MBA degree and an MS on Information Systems. Currently he is working for his PhD on Information Security at the METU Informatics Institute.

Elif Ayiter

Bir sanatçı, tasarımcı ve sanat tasarım ile bilgisayar bilimi arasında melez eğitim metodolojilerinin geliştirilmesi ve uygulanması konusunda uzmanlaşmış bir eğitimcidir. Araştırma ürünlerini çeşitli konferanslarda sunmuştur. Halen University of Plymouth'da Planetary Collegium, CAiiA doktorasını yapmaktadır. Alpha Auer -nam-ı diğer Elif Ayiter- Second Life'ta tamamiyle ilgisiz, haylaz, patavatsız, uçarı, moda.

Elif Ayiter, is an artist, designer and researcher specializing in the development and implementation of hybrid educational methodologies between art&design and computer science. She has presented creative as well as research output at many conferences. She is currently studying for a doctoral degree at the Planetary Collegium, CAiiA hub, at the University of Plymouth. Alpha Auer, aka. Elif Ayiter is a totally irreverent, mischievous, politically incorrect, frivolous, fashion victim avatar in Second Life.

Gergely Kovacs

Mimarlık yapmaktadır. Aynı zamanda Çağdaş Macar Mimarlık Merkezi'nin kurucularındandır. Sık sık sanatçılar, sosyologlar ve şehircilik uzmanlarıyla birlikte çalışır.

He is an architect and one of the founders of Hungarian Contemporary Architecture Center. He often works together with fine artists, sociologists and urbanists.

Ivor Diosi

Ivor Diosi bir sanatçı ve teknoloji simyacısıdır. İlgilendiği konuların başında kimlik, zaman ve mekanın varoluşu, hayatın oluşumu, algı ve bilinç gelir. Sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, insan-bilgisayar arayüzleri, oyun modifikasyonları, gerçek-zamanlı işlemleme ve yapay hayat alanlarında teknolojik başarı göstermiştir.

Ivor Diosi is an artist and technology alchemist. His main obsessions are identity, the existence of space-time, the emergence of life, perception and consciousness. He is technologically accomplished in fields of virtual reality, augmented reality, human-computer interfaces, game-engine modifications, real-time processing and artificial life.

Janez Jansa

Janez Janša (1970, Bergamo, Italy) Milan Güzel Sanatlar Akademisinden mezun kavramsal sanatçı ve yapımcıdır. Sosyal çağrışımları oldukça güçlü olan işleri medyalar-arası olarak tanımlanabilir. Ljubljana'daki Aksioma, Çağdaş Sanat Enstitüsü'nün kurucularındandır ve aynı kurumun direktörlüğünü yapmaktadır. Performansları ve enstalasyonlarının yanı sıra

bir çok kitabın editörlüğünü ve ortak-editörlüğünü de yapmıştır.

A conceptual artist, performer and producer graduated from the Academy of Fine Arts of Milan, Italy. His work has strong social connotations and is characterized by an inter-media approach. He is co-founder and director of Aksioma, Institute for Contemporary Art in Ljubljana. Alongside his many artistic projects, Jansa is editor and co-editor of a number of books.

Juan Manuel Castro Molina

2001 yılında Javeriana Universitesi İletişim Tasarımı bölümünden mezun olmuş, master derecesini veri görselleştirmesi alanında Tama Art Üniversitesi'nde yapmıştır. Halen aynı kurumda doktora çalışmalarını sürdürmektedir.

Juan Manuel Castro Molina graduated from Javeriana University Communication Design Department and completed his masters degree in the field of data visualization in Tama Art University. He is continuing on his doctoral studies in the same institution.

Kristina Andersen

Sanatçı elektronik araçlar kullanarak alışılagelmedik nesneler ve deneyimler yaratmakta ve bunları önce çocuklar üzerinde denemeyi tercih etmektedir. Naif elektroniğe olan ilgisinin bir uzantısı olarak halen, etkileşimli davranışlı bir kara kutu serisi üzerinde çalışmaktadır. STEIM gurubuna dahildir, tasarım ve sanal ortam konularında yüksek lisans yapmıştır ve Ivrea Etkileşimli Tasarım Enstitüsünde araştırma görevlisidir. DasArts, Piet Zwart Enstitüsü, Willem de Kooning Akademisi gibi kurumlarda ders vermiştir.

She works with electronics to create unusual objects and experiences, which she likes to test on children first. She is currently working on a series of black boxes with interactive behaviors as part of her obsession with naïve electronics. Connected to STEIM, she has an MA in Design, an M.Sc in Virtual Environments and was a research fellow at the Interaction Design Institute Ivrea. She taught and mentored at institutions such as DasArts, Piet Zwart Institute and Willem de Kooning Academie.

Krists Pudzens

2004'te Riga Sanat ve Tasarım Okulu heykel tasarımı bölümünden mezun olmuştur. Halen Latvia Sanat Akademisi'nde heykel alanında eğitimine devam etmektedir. Yurt içinde ve yurtdışında birçok grup sergisine katılan sanatçının çalışmaları etkileşimli kinestetik heykeller olarak tanımlanabilir.

He has graduated from the Sculpture Design Department of Riga Design and Art School on 2004. He is currently an undergraduate student in the Art Academy of Latvia, Sculpture Department. He has participated many group exhibitions in Latvia and abroad.His works could be categorized as interactive kinesthetic sculptures.

Lenka Klimesova

Multimedya işleri beden, cinsiyet, feminizm, toplum, öz-portre ve buluntu görüntü kullanımı üzerine yoğunlaşır. 2008 yılında Ostrava Üniversitesi'nden mezun olmuştur. Toplumsal gelenekler, kurallar ve kalıplaşmış yargılarla ilgilenir.

Her multimedia works focus on the topics of body, gender, feminism, society, selfportraiture and use of found footage. She is graduated from University of Ostrava in 2008 and is particularly interested in social customs, rules and stereotyphes.

Marton Andras Juhasz

Szeged Bilimler Üniversitesi'nde moleküler biyoloji, biyokimya, biyoteknoloji ve biyoenformatik okumuştur. İlgi alanları deneysel müzik, nörosibernetik, robotik ve kaos teorisidir.

Studied molecular biology, biochemistry, biotechnology and bioinformatics at the University of Sciences, Szeged. His fields of interest are experimental music, neurocybernetics, robotics and chaos theory.

Melinda Matuz

Mimar olarak çalışmaktadır. Aynı zamanda Budapeşte Moholy-Nagy Üniversitesi'nde doktora öğrencisidir.

She is an architect and a PhD student at the Moholy-Nagy University of Art and Design, Budapest.

Nina Czegledy

Nina Czegledy sanat, bilim, teknoloji konularında uluslararası işbirlikleri yaparak çalışan ve eğitim projeleri üreten bir medya sanatçısı, küratör ve yazardır. Zaman tabanlı ve dijital işler üretmiş, üretimleriyle ödüller kazanmış ve geniş çapta sergiler düzenlemiştir. Czegledy dünya çapında atölyelere, forumlara ve festivallere katılmakla beraber birkaçını da yönetmiştir. Akademik konuşmaları çeşitli uluslararası yayınlarda, kitaplarda ve dergilerde yer almıştır. Projeleri değişen çevre ve insan bedenin algısı üzerine odaklanmıştır ve online etkinlikler ile çeşitli mekanlarda sunulmuştur. Aynı zamanda Leonardo Eğitim Forumu (LEF) eşbaşkanıdır.

She is a media artist, curator and writer who works internationally on collaborative art-science- technology and educational projects. She has produced time based and

digital works, won awards for her artwork and exhibited widely. She has participated in and chaired workshops, forums and festivals worldwide . Her academic lectures led to numerous books and journal publications. Her projects, which focus on the changing perception of the environment and the human body are presented via on-line and on-site events. The artist, is co-chair of the Leonardo Education Forum (LEF).

Paul Granjon

Fransa'nın Lyon şehrinde 1965'te doğan sanatçının işlerinin temelini oluşturan konu, insanlar ve makinelerin bir arada evrimidir. İnsanların ne kadar hızlı biçimde gitgide karmaşıklaşan aletler ve protezler ürettiğini ve bu aletlerin insanların deneyimlerini nasıl etkilediğini inceler. Performanslarında ve sergilerinde makineler ile olan ilişkimizi mizahi bir şekilde yorumlayan sanatçı, seyircinin bu aşırı karmaşık teknolojilere olan bağımlılığını sorgulayarak, insan bedeni ve aklının yetilerine yeniden değer veren bir yaklaşım ve bu teknolojilere karşı daha yetkin bir tavır önerir.

Paul Granjon (Born in Lyon, France, 1965) has been working on the co-evolution of humans and machines. He is interested in how humans create at an increasingly rapid rate tools and prostheses of exponential complexity, and how these tools in turn affect the human experience. He makes machines that comment in a humorous fashion on our relation to machines. He aims to bring the audience to question the human dependence on ultra-complex technologies and suggest a more empowered attitude towards the latter as well as a re-valued approach to the capabilities of the human body and mind.

Peter William Holden

1970'te İngiltere'nin kuzeyinde bir sanayi kasabasında dünyaya gelmiş ve genç yaştan itibaren hareketli görüntü, dönüşüm ve teknoloji ile ilgilenmiştir. 1980'lerin kişisel bilgisayarları sanatçıya matematiğin harika dünyasına kısa bir bakış atma fırsatını sunmuştur. Elektronik müzik ve hip-hop'un sentezlenmiş melodileri onu çok etkilemiş ve break-dansın karmaşık dans hareketleri ile tanıştırarak, fiziksel hareket koreografisinin güzelliğine aşina kılmıştır.

He was born in a decaying industrial town in Northern England in 1970. From an early age he became fascinated with moving imagery, transformation and technology. Home computers of the 1980's gave him a glimpse into the wonderful world of mathematics. Electro and Hip-Hop with its synthesized sound captured his soul and introduced him to the complex dance routines of break-dance, hence acquainting him with the beauty of choreographed physical movement.

Selin Özçelik & Nagehan Kuralı

"Adnan Amca Siborg mu?" iki genç sanatçının üçüncü ortak çalışmasıdır. İkili Sabancı Üniversitesi Görsel Sanatlar ve Görsel İletişim Tasarımı Bölümü'nden mezun olmuştur. Halen Bremen Üniversitesi'nde kentsel gösterim ve kamusal alanda etkileşimli medya tasarımı üzerine master çalışmalarına devam etmektedirler.

The installation"Is Uncle Adnan a Cyborg?" is the third collaborative project of the two young artists. Upon graduating from Visual Arts and Visual Communication Design Program at Sabanci University, they enrolled in the Digital Media Master Program at Bremen University, Germany. They are currenlty studying and working in Germany on urban screenings and interactive media design in public spaces.

Social Bits

Toplumsal etkileşimlerin özellikle kentsel ortamlar, kamusal alanlar ve kendine özgü mimari kompleksler gibi gerçek dünyaya ait mekânlardaki sanatsal çıktıları üzerine odaklanan Linz (Avusturya) merkezli bir araştırma grubudur. Social Bits yalnızca toplumsal verilerin kendisiyle ilgilenmez düşüncenin dijital bilgiye dönüştürülme sürecini, ve bu bilginin tekrar nasıl fiziksel ve gerçek bir konuma getirilebileceğini inceler. *Social Bits grup üyeleri:* **Mahir M. Yavuz** Linz'de yaşayan ve çalışan bir tasarımcı ve arastırmacıdır. Halen Linz Sanat ve Tasarım Üniversitesi'nde Arayüz Kültürü alanında doktora çalışmalarını sürdüren ve aynı üniversitede ders veren Yavuz, aynı zamanda Ars Electronica Futurelab'de kıdemli araştırmacı olarak çalışmaktadır. **Jayme Cochrane** Linz'de yaşayan bir etkileşim tasarımcısıdır. Kanada'daki Simon Fraser Üniversitesi'nden Etkileşimli Sanatlar alanında lisans derecesini aldıktan sonra, Ars Electronica Futurelab'de çalışmak üzere Linz'e yerleşen Cochrane, aynı zamanda Linz Sanat ve Tasarım Üniversitesi'nde Arayüz Kültürü alanında yüksek lisans çalışmalarını sürdürmektedir. **h.o (Hide Ogawa, Taizo Zushi, Jun Yura ve Emiko Ogawa)** karışık medya ile sayısal teknolojiyi birleştiren kavramsal sanat eserleri yaratan Tokyo merkezli uluslararası bir medya sanatları grubudur. "h.o" ismi suyun kimyasal sembolü olan H2O'dan gelmekte ve grubun insanlar arasındaki farklı iletişim biçimlerine olan ilgisini ifade etmektedir.

Social Bits is a research group based in Linz, Austria focusing on the artistic output of social interactions in real world locations; specifically in urban environments, public spaces and unique architectural complexes. Social Bits is interested not just in the social data itself but explores the process of turning a human thought into digital information, then in turn putting the information back in a physical and real social context. *Current members of Social Bits are:* **Mahir M. Yavuz** is a designer and researcher who lives and works in Linz, Austria. He is currently working on a PhD in Interface Culture at the University of Art and Design Linz where he lectures and works as a senior researcher of graphic design at the

Ars Electronica Futurelab. **Jayme Cochrane** is an interaction designer currently based in Linz. After receiving a B.Sc in Interactive Arts (focus Interaction Design) from Simon Fraser University in Canada, he moved to Linz to work in the Ars Electronica Futurelab. He is currently also pursuing a master's degree in Interface Culture at the University of Art and Design Linz. **h.o (Hide Ogawa, Taizo Zushi, Jun Yura and Emiko Ogawa)** is an international media art group from Tokyo creating conceptual art works using a mixture of media combined with digital technology. "h.o" derives from the chemical symbol for water, H2O, implying h.o's interest in various forms of communication between people.

Stelarc

Vücudunu görsel olarak araştıran ve akustik olarak genişleten bir performans sanatçısıdır. Vücudunun içini konu eden üç film yapmıştır. 1976-1988 arasında kancalarla vücudunu astığı 25 performans sergilemiştir. Vücudun değişik, mahrem ve istemdışı arayüzlerini araştırmak için tıbbi aletler, protezler, robotlar, sanal gerçeklik sistemleri, internet ve biyoteknolojiyi kullanmıştır. Performansları arasında bir "Üçüncü El", bir "Sanal Kol", bir "Mide Heykeli ve 6 bacaklı yürüyen bir robot olan bir "Dış İskelet" bulunmaktadır. "Fraktal Beden", "Ping Vücut" ve "Parazit" adlı performansları, kasların elektriksel uyarısı aracılığıyla bedenin istemdışı, uzaktan, internet üzerinden koreografisini araştırmaktadır. "Protez Kafa" enstalasyonu ise kendisini sorgulayan kişi ile konuşan cisimleşmiş bir diyalog aracıdır.

Stelarc is a performance artist who has visually probed and acoustically amplified his body. He has made 3 films of the inside of his body. Between 1976-1988 he completed 25 body suspension performances. He has used Medical instruments, Prosthetics, Robotics, Virtual Reality systems, the Internet and Biotechnology to explore alternate, intimate and involuntary interfaces with the body. He has performed with a "Third Hand", a "Virtual Arm", a "Stomach Sculpture" and "Exoskeleton", a 6-legged walking robot. His "Fractal Flesh", "Ping Body" and "Parasite" performances explored involuntary, remote and internet choreography of the body with electrical stimulation of the muscles.The installation "Prosthetic head" is an artificial head speaking to the person who interrogates it.

Teoman Madra

Teoman Madra, fotogramlarıyla 1967 Paris Bienali'ne katıldıktan sonra, çok ortamlı sanat içinde yeni yollar arayarak ilgisini gösteri ve sergilerle sürdürmüştür. İnteraktif çoklu ortamda fotoğraf araştırmalarını web sitelerinde ve gösterileriyle geliştirirken, çoğu kez deneysel müzik seçmeleriyle, disiplinlerarası video klipler yapmıştır. Son on yıllık süreçte internet üzerinde kendi görselleriyle, medya sanatları iletişim arşivini oluşturmuştur. www.newmediakitchen.com

Teoman Madra, as a multi media artist for photography, continues his works and shows, doing new visual abstractions and other expressive works, online in his web sites and occasionaly with performances. He shares many experimental and recorded new musics as selections from cd's today and often with artists supports. Through 1998-2009, he has realized an interesting multi media arts communications archive in cyberspace, self illustrated with his visuals at www.newmediakitchen.com

UBERMORGEN.COM

Viyana'da oluşturulmuş bir sanatçı ikilisidir. Lizvlx St.Moritz ve Viyana'da yaşayan şirketlere, kolleksiyonerlere ve kurumlara, hem sanatsal, hem ticari işler üreten bir tasarımcı ve teknoloji uzmanıdır. Hans Bernhard ise, yine St.Moritz ve Viyana'da yaşayan, dijital ve güzel sanatlar alanında çalışan bir sanatçıdır. UBERMORGEN.COM'un gerisinde Avrupa tekno-güzel sanatlar alanının en özgün -ihtilaflı ve putkıran- kimliklerinden birini buluruz.

A Viennese artistic duo. Lizvlx is a Vienna and St. Moritz based artist, designer and technologist, producing both artistic and commercial work for companies, collectors and institutions. Lizvlx is a Vienna and St. Moritz based artist, designer and technologist, producing both artistic and commercial work for companies, collectors and institutions. Hans Bernhard is a Vienna and St. Moritz based artist working in the fields of digital and fine art. Behind UBERMORGEN.COM we can find one of the most unmatchable identities – controversial and iconoclast – of the contemporary European techno-fine-art avant-garde.

Xarene Eskandar

Sanatçının moda ve otomotiv tasarımından mimariye ve gösteri yapımcılığına uzanan çok kapsamlı bir geçmişi vardır. Uluslararası VJ etkinliklerinin global bir resmi olan 'vE-"jA: Canlı Ses/Video Sanatı + Teknolojisi isimli kitabı üzerine dünyanın çeşitli yerlerinde konuşmalar yapmıştır. En son işleri, görünmez şehirsel altyapılar dahilindeki geçici yerleşimleri tanımlamaya yönelik araçları araştırmaktadır.

Xárene Eskandar has a diverse background ranging from fashion and automotive design to architecture and event production. She has given various talks internationally based on her book 'vE-"jA: Art + Technology of Live Audio/Video, which captures a global snapshot of the international VJ scene. Her recent works look towards media in defining temporary habitats in invisible urban infrastructures.

THE TEAM

Sanat Yöneticisi /
Artistic Director :
Ekmel Ertan

Festival Yöneticisi /
Festival Director :
Özlem Alkış

Editör & Danışman /
Editor & Consultant :
Nafiz Akşehirlioğlu

amberFestival Danışma Kurulu /
amberFestival Advisory Board :
Meltem Aksoy, Elif Ayiter, Derya Bigalı, Beral Madra, Nilgün Mirze, Aydın Silier, Ali Yurtsever

Konferans Organizasyonu /
Conference Organization :
Zeynep Gündüz

İletişim Koordinatörü /
Public Relations Coordinator :
Çiğdem Zeytin

Prodüksiyon Yöneticileri /
Production Managers :
Alper Kanışkan, İsmail Hazır

Prodüksiyon Yardımcıları /
Production Assistants :
Kutsal Kaan Bilgin,
Onur Güngör, Muharrem Yıldırım

Organizasyon Asistanı /
Organization Assistant :
Belkıs Işık

Tanıtım Videoları /
Promotional Videos :
Ayşegül Dalgıç

amber'09 - Kimlik Tasarımı /
Identity Design :
Eray Makal (12 punto)

Grafik Tasarım ve Uygulama /
Graphic Design and Application :
Oya Çitçi

Web Uygulama /
Web Application :
Altuğ Çırakoğlu (Vida Sayısal Tasarım)

Sergi Görevlileri /
Exhibition Crew :
Zafer Ödemiş, Serra Girgin, Ayşin Güneş, Begüm Çapan, İnci Ömür, Erhan Tural, Seval Ayaz, Nihal Koparan, Tuba Ölgün

Gönüllüler /
Volunteers :
Hale Bayrak, Murat Sezgi, Nurettin Yücesan, Asu Ceren, Burak Nehbit, Görkem Yavuzşen, İmran Utku, Meril Pelin Öker, Tuğçe Nomanoğlu, Mehmet Barış Yıldırım, Nice Uysal, Onur Çöleli, Sare Ayşegül Gönenç, Alkan Dalkılıç, Neylan Öğütveren, Murat Buldanlıoğlu, Ömer Ağustoslu, Begüm Karahan, Gökçe Özer, Cahit Çağdaş Yılmaz, Yiğit Özyer, Arda Sarp Güçlü, Alihan Aksungur, Beyza Boyacıoğlu, Cem Berk Ekinil, Oğuz Yazıcı

PARTNERS AND SPONSORS

İSTANBUL 2010 AVRUPA KÜLTÜR BAŞKENTİ AJANSI
TARAFINDAN DESTEKLENMİŞTİR / SUPPORTED BY
ISTANBUL 2010 EUROPEAN CAPITAL OF CULTURE AGENCY

ORGANİZASYON / ORGANIZED BY

BEDEN-İŞLEMSEL SANATLAR DERNEĞİ
BODY-PROCESS ARTS ASSOCIATION

ORTAKLAR / PARTNERS

İSTANBUL MODERN

İKSV

Sabancı Üniversitesi

DESTEKÇİLER / SPONSORS

ETKİNLİK DESTEKÇİLERİ / EVENT SPONSORS

TEŞEKKÜRLER
THANKS TO

amber'09 Sanat ve Teknoloji Festivali'nin gerçekleşmesine katkıda bulunan

Ana Destekçimiz
İstanbul 2010 Avrupa Kültür Başkenti Ajansı

Ortaklarımız
İstanbul Kültür ve Sanat Vakfı
İstanbul Modern
Sabancı Üniversitesi

Destekçilerimiz
İstanbul Büyük Şehir Belediyesi
İstanbul Turizm Atölyesi
İBB Kültür A.Ş.
Hollanda Konsolosluğu
Yücel Kültür Vakfı
Bilgisayar Hastanesi
Mas Matbaacılık A.Ş.
Mimeray
Televidyon
Yahoyt
Roxy Club
İstanbul Teknik Üniversitesi
Aksioma (Slovenya)
Steim (Hollanda)
Kanada Sanat Konsülü
Avusturya Kültür Bakanlığı
Concordia Üniversitesi (Kanada)

Destekleri için
Beral Madra (İstanbul 2010 AKBA)
Görgün Taner (İKSV)
Levent Çalıkoğlu (İstanbul Modern)
Mehmat Baç (Sabancı Üniversitesi)
Tülin Ersöz (İstanbul Turizm Atölyesi IBB)
İsmail Gülal (İstanbul Turizm Atölyesi IBB)
Daniel Stork (Hollanda Konsolosluğu)
Recep Tuna (Hollanda Konsolosluğu)
Celalettin Deniztoker (Yerebatan Sarnıcı Md.)
Meltem Aksoy (İTÜ TBT Lab.)
Deniz Girgin (Bilgisayar Hastanesi)
Lokman Şahin (MAS Matbaası)
Deniz Erbaş (İstanbul 2010 AKBA)
Serap Altun (İstanbul 2010 AKBA)
Erkan Altıok (İstanbul 2010 AKBA)
Mehmet Ali Girgin (İstanbul 2010 AKBA)
Güneş Nasuhbeyoğlu (İstanbul 2010 AKBA)
Fikret Şentürk (İstanbul Turizm Atölyesi IBB)
Müge Turan Tüfenk (İstanbul Modern)
Neslihan Varol (İstanbul Modern)
Aysun Şen (Roxy Club)
Eray Makal (12 punto)
Gökhan Urulu (İKSV)
Haluk Kula (Yücel Kültür Vakfı)
Haluk Kuruoğlu (Pera İnteraktif)
Serdar Kuzuloğlu (MYK Medya)
Meltem Öztaş (Mimeray)
Tezgah Kafe-Kitapevi
Tulya Madra
Gizem Candemir ve Difüzyon Ekibi
Ali Vahit Şahiner (Öykü Madeni)
Alişan Çırakoğlu (Çırakoğlu Mimarlık)
Yavuz Hardal (Yücel Kültür Vakfı)
ve
amber'09'da yer alan tüm sanatçılara

amberFestival ekibi olarak sonsuz teşekkür ederiz.

amber'09 Sanat ve Teknoloji Festivali /
amber'09 Art and Technology Festival

Necatibey Caddesi No:66 Kat:1
Karaköy, Beyoğlu, 34425 İstanbul
Tel: +90 212 2523770
info@a-m-b-e-r.org
http://www.amberfestival.org
http://www.amberconference.org

© BIS, Beden-İşlemsel Sanatlar Derneği /
© BIS, Body-Process Art Association

İstanbul 2010
ISBN 978-605-88807-0-2

Tasarım /
Design :
Ekmel Ertan

Fotoğraflar /
Photographs :
Belkıs Işık, Oğuz Yazıcı, Ekmel Ertan, Özlem Alkış

Çeviri /
Translations :
Nafiz Akşehirlioğlu, Belkıs Işık

Renk Ayrımı, Baskı, Cilt /
Color Reproduction, Printing, Binding :
Mas Matbaacılık A.Ş., İstanbul

amber'09 Kataloğu Mas Matbaacılık A.Ş.'nin desteği ile basılmıştır.

amber'09 Sanat ve Teknoloji Festivali
amber'09 Art and Technology Festival
İstanbul, Turkey

http://www.amberfestival.org
http://www.amberconference.org
http://www.amberplatform.org

BİS Beden-İşlemsel Sanatlar Derneği
BIS Body-Process Arts Association