



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI GENOVA

Scuola di Scienze Umanistiche

Corso di Laurea Magistrale in Storia dell'Arte e Valorizzazione del Patrimonio  
Artistico

**Sviluppi dell'arte digitale e della New Media Art nella cornice espositiva  
della Biennale di Istanbul**

Relatore: Prof.ssa Paola Valenti

Correlatore: Prof. Alessandro Ferraro

Tesi di Laurea di:

Yasemin Sagdic

Anno Accademico 2023/2024



*Rileggendo questa tesi rivivo i bei momenti d'estate  
in campagna passati con la mia famiglia,  
Dedico in primo luogo questo mio lavoro  
a mia madre  
per il grande sostegno  
in questi anni di studio  
lontano da casa*

*Lo dedico inoltre a mio padre,  
alle mie nonne, a  
mio fratello  
carissimo*

*Grazie a tutti di cuore...*

*Yasemin*

## Sommario

INTRODUZIONE.....	6
1. Sviluppi dell'arte digitale e della New Media Art nell'arte storica.....	9
1.1 Arte dei Media Digitali.....	12
1.2 Classificazione delle forme d'arte digitale.....	16
2. Lo sviluppo della New Media Art e dell'arte digitale In Turchia.....	26
2.1 Gli esempi migliori di arte digitale e New Media Art in Turchia.....	29
2.2 Gallerie, musei e fiere in occasione della Biennale.....	45
3. Il sistema delle Biennali di Istanbul.....	50
3.1 Storia delle Biennali di Istanbul: le prime edizioni.....	52
3.2 V e VI Biennali Internazionali di Istanbul.....	56
3.3 VII, VIII e IX Biennali Internazionali di Istanbul.....	60
3.4 X, XI e XII Biennali Internazionali di Istanbul.....	64
3.5 Dalla XIII alla XVIII Biennale Internazionale di Istanbul.....	69
4. Interviste agli artisti.....	76
4.1 Genco Gülan.....	76
4.2 Bager Akbay.....	80
4.3 Ecem Dilan Köse.....	84
4.4 Refik Anadol.....	88
CONCLUSIONI.....	105
APPARATO FOTOGRAFICO.....	111

INDICE DEGLI ARCHIVI.....	120
BIBLIOGRAFIA.....	121
SITOGRAFIA .....	125

## INTRODUZIONE

La mia tesi con il titolo *Sviluppi dell'arte digitale e della New Media Art nella cornice espositiva della Biennale di Istanbul* viene approfondita attraverso quattro capitoli principali. Si parte con il capitolo *Sviluppi dell'Arte Digitale e della New Media Art Nell'Arte Storica*, in cui si cerca di dare le definizioni storiche di arte digitale e arte dei nuovi media sotto titoli diversi. L'arte digitale è definita come uno dei rami artistici della new media art e viene classificata in alcune delle sue forme. Si prosegue menzionando il processo storico di incorporamento della tecnologia nel campo dell'arte, insieme alla diffusione dell'utilizzo della tecnologia in ambito internazionale dopo gli anni Sessanta. Associando la new media art al movimento artistico postmodernista, vengono toccate le differenze tra arte classica e arte digitale. Vengono esaminati da una prospettiva storica gli sviluppi della new media art nel campo dell'arte contemporanea internazionale e si accerta l'inizio della sua popolarizzazione in Turchia dopo gli anni Settanta.

Si continua con il secondo capitolo, *Lo sviluppo della New Media Art e dell'Arte Digitale in Turchia*, che analizza storicamente gli sviluppi della new media art e dell'arte digitale in Turchia. Gli sviluppi degli artisti turchi in questo campo verranno esemplificati da diversi artisti e dal commento delle loro opere. La diversa misura in cui gli artisti utilizzano la tecnologia nelle loro opere viene discussa attraverso vari esempi.

Successivamente, il capitolo *Il sistema delle Biennali di Istanbul* comprende cenni storici significativi sulla biennale e spiega il funzionamento del sistema delle Biennali di Istanbul. In questa sezione vengono forniti i cataloghi dalla Fondazione per la Cultura e le Arti di Istanbul (IKSV) per accedere ai casi studio delle singole biennali. Ogni sottocapitolo è dedicato a ciascuna edizione, della quale vengono esaminati i temi e gli sviluppi principali, a partire dai testi dei curatori. Analizzando tutte le biennali in modo approfondito, emerge il fatto che alle opere degli artisti che si occupano di new media art e arte digitale viene dato poco spazio.

Nel capitolo finale, riservato alle interviste a me rilasciate da alcuni artisti e artiste significativi per il contesto turco contemporaneo, si cerca di indagare questo problema e le sue ragioni. Vengono trascritte le interviste inedite da me condotte a quattro artisti turchi: Genco Gülan, Bager Akbay, Ecem Dilan Köse e Refik Anadol, i quali si confrontano e lavorano soprattutto con i nuovi media. Queste interviste mirano a raggiungere delle conclusioni in merito alla scarsa rappresentazione della *new media art* all'interno degli spazi espositivi delle biennali di Istanbul.

Si giunge così alla conclusione della mia tesi. Vengono ricostruite le diverse ragioni della questione e gli eterogeni punti di vista a riguardo da parte degli artisti. Si afferma come, al di fuori delle biennali, gli artisti si organizzino tra loro e dirigano le sorti dell'arte digitale in Turchia attraverso varie iniziative legate a diverse istituzioni, come Web-Biennial, Nomad, Istanbul Digital Art Festival (IDAF), Amber Festival, ecc. Si storicizzano tali istituzioni e il loro significativo contributo allo sviluppo dell'arte digitale e della new media art nel sistema turco dell'arte contemporanea.



## 1. Sviluppi dell'arte digitale e della New Media Art nell'arte storica

Il progresso scientifico e tecnologico ha mutato radicalmente la vita materiale dell'individuo nel corso della storia umana, portando alla necessità di nuove pratiche e definizioni. Con l'avanzamento della tecnologia il modo in cui percepiamo, per esempio, i concetti di spazio e veicolo è cambiato significativamente nel tempo. Abbiamo iniziato a percepire in modo diverso anche lo stesso concetto di tempo. L'era in cui viviamo è quella della globalizzazione e delle molteplici connessioni comunicative che la contraddistinguono. Il sogno del sociologo Marshall McLuhan del *villaggio globale* è diventato realtà. Il mondo, di cui è forse impossibile identificare il centro, è attraversato da autostrade telematiche, che si avvicinano sempre più a una periferia enorme e caotica. Le tecnologie digitali, la comunicazione rappresentazione attraverso gli ipermedia e la diffusione di internet in tutto il mondo hanno cambiato il nostro quotidiano imprimendo un'accelerazione significativa ai processi conoscitivi umani. In ambito artistico, la globalizzazione e la rivoluzione digitale hanno reso possibile la produzione e il consumo su larga scala di opere realizzate attraverso materiali digitali o rimpiegando forme preesistenti. Servendosi della tecnologia, gli artisti hanno infatti la possibilità di produrre in serie e raggiungere rapidamente un pubblico vastissimo. Gli utenti dei media digitali hanno iniziato ad imbattersi con frequenza in riproduzioni di opere artistiche, copie ed infinite ripetizioni di immagini naturali o anonime. Il concetto di design è cambiato con la produzione di massa nata dopo il Bauhaus, la quale ha influenzato la storia dell'arte in molti modi e ha permesso ai prodotti artistici di oggi di essere concettualizzati come progetti. Se analizzati dal punto di vista artistico, i progetti realizzati tramite piattaforme digitali hanno iniziato ad avere caratteristiche distintive. Il postmoderno e le evoluzioni delle definizioni di *arte* ed *estetica* hanno posto le basi per la new media art. La maggior parte delle cose è stata standardizzata e prodotta in massa dopo che l'artigianato è stato sostituito dai macchinari, la diffusione del consumo veloce ha facilitato questo processo. La digitalizzazione accelera sia la produzione che il consumo, e anche la produzione di opere d'arte digitali aumenta di giorno in giorno. Se il passaggio dai villaggi alle città può essere descritto come una migrazione verso un mondo artificiale, anche il passaggio dell'artigianato al contesto produttivo digitale può essere descritto parimenti. Il più importante teorico del postmodernismo, Frederic Jameson, afferma: *“Il postmodernismo è un periodo in cui i vecchi standard, soprattutto tra la cultura della produzione di massa e la cultura alta, vengono erosi e i confini scompaiono”*<sup>1</sup>. Il post-

---

<sup>1</sup> S. Rifat, *Sanatta Postmodern Kirilmalar (Rotture postmoderne nell'arte)*, Ankara, 2013, p. 42.

modernismo pone particolare attenzione all'influenza dei media e della tecnologia sull'esperienza culturale ed estetica. Questo concetto si riflette chiaramente nell'arte digitale, che rappresenta una nuova forma di espressione artistica attraverso l'utilizzo di nuovi strumenti sempre più sofisticati: computer, software, realtà virtuale, realtà aumentata e altre tecnologie digitali. Tale forma d'arte affronta in modo diretto l'impatto della tecnologia sulla cultura e sull'arte, in sintonia con i principi postmodernisti. In linea con la prospettiva postmodernista di unire diverse tradizioni culturali e artistiche, l'arte digitale spesso manifesta una comprensione pluralistica. All'interno del concetto postmodernista di pluralismo, si verifica una combinazione di varie tradizioni culturali e artistiche, evidenziando un approccio pluralistico e una mescolanza di riferimenti. L'arte digitale, in molti casi, promuove attivamente questa forma di amalgama, consentendo agli artisti di sperimentare con diversi media, movimenti artistici e simboli culturali sulle piattaforme digitali. Inoltre, le linee teoriche del postmodernismo includono la messa in discussione del rapporto tra *originalità* e *copia* delle opere d'arte. I mezzi impiegati dalla new media art facilitano la copia e la riproduzione delle immagini, portando alle estreme conseguenze il concetto postmodernista legato alla riproducibilità dell'opera d'arte. Con la messa in discussione di tutte le narrazioni che si propongano di cercare realtà universali, il postmodernismo mette in risalto la sfiducia alla fiducia riposta in realtà fisse e definitive. Concetto riconducibile all'arte digitale, in quanto le opere digitali spesso possono essere dinamiche, interattive ed effimere, riflettendo idee piuttosto che forme statiche. Per quanto riguarda l'interattività, l'arte digitale si distingue per la sua capacità di coinvolgere il pubblico e promuovere la partecipazione. Nella nostra epoca la percezione del pubblico è cambiata notevolmente dopo il postmodernismo: esso è diventato più attivo o interattivo. Le linee teoriche postmoderne enfatizzano l'importanza dell'interpretazione del pubblico e della sua partecipazione attiva, e l'arte digitale si conforma a tali principi, rendendo lo spettatore parte integrante dell'opera. Gli spettatori possono sperimentare diverse versioni delle opere, o l'opera stessa può evolvere nel tempo<sup>2</sup>. Tuttavia, mentre il postmodernismo mette in discussione la fede in punti di vista fissi, le caratteristiche temporanee, variabili, interattive e dinamiche delle opere d'arte digitale sembrano sostenere prospettive opposte. La relazione tra l'arte digitale e il postmodernismo ha portato a nuove pratiche artistiche, combinando il pensiero postmoderno a nuove modalità creative e di espressione. Ciò ha permesso l'integrazione del pensiero postmoderno nell'ambito dell'arte digitale, al pari delle componenti tecnologiche e mediali. Questa interazione consente alla new media art di esplorare temi postmodernisti e di analizzare come questa linea teorica interagisca con la realtà culturale e artistica nell'era digitale. Tuttavia, pur essendo spesso considerata l'espressione

---

<sup>2</sup> <https://tr.weblogographic.com/difference-between-modernism>.

artistica delle idee postmoderniste, l'arte digitale richiede una considerazione attenta delle sue caratteristiche autonome.

Attraverso lo schema (Fig. 1.1), possiamo osservare come l'arte contemporanea incorpori arte digitale e new media art, rese possibili e influenzate dagli effetti della digitalizzazione. È noto come l'arte digitale si sia sempre più integrata in ambito artistico contemporaneo. Gli artisti hanno iniziato a sfruttare la programmazione e le tecnologie per le proprie opere artistiche a partire dagli anni Sessanta e tale pratica si è poi consolidata negli anni Ottanta<sup>3</sup>. I progressi rivoluzionari delle tecnologie digitali hanno notevolmente supportato la creatività degli artisti. I primi esempi di arte digitale sono emersi già alla fine degli anni Sessanta, guadagnando riconoscimento a livello internazionale. In quel decennio di fermento culturale sono state fondate numerose istituzioni per sostenere lo sviluppo dell'arte digitale mentre musei e gallerie hanno integrato la new media art nelle loro esposizioni. Viene da pensare che, se l'arte contemporanea fosse in sintonia con i tempi, l'arte digitale dovrebbe costituire una sua componente essenziale, piuttosto che limitarsi a rappresentarne un ramo periferico. L'arte digitale rappresenta un medium con prospettive e tecniche di utilizzo alternative, ricco di innovazioni.<sup>4</sup> È possibile individuare una vera e propria svolta per la new media art negli anni Sessanta, in concomitanza con il movimento della *Pop art* emerso in Europa e in America. L'arte divenne una fonte d'ispirazione per l'arte digitale, introducendo una nuova dimensione virtuale nella percezione della realtà.<sup>5</sup> Con l'ascesa della società dei consumi, l'arte digitale divenne sempre più popolare. Attualmente, l'arte digitale costituisce una componente fondamentale dell'arte contemporanea, seppure talvolta venga marginalizzata. Da una prospettiva postmoderna si vedono innanzitutto gli effetti della new media art sulla comunicazione e sulla cultura visuale. Il legame ormai indissolubile tra uomo e tecnologia si interseca anche alle evoluzioni in ambito culturale, antropologico e artistico. L'espressione arte postmoderna generalmente rifiuta gli ideali e le statistiche mirate del modernismo. Eppure, non importa quanto lungo sia il processo storico delle esperienze artistiche, il passato non dovrebbe essere ignorato. Una nuova comprensione dell'arte dei periodi passati, legata a un mutato rapporto con la tradizione, i mezzi e i simboli culturali, modella lo studio e la comprensione della *new media art*.

---

<sup>3</sup> D. D'Ambra, *L'arte contemporanea nell'era digitale*, 2018, p. 11.

<sup>4</sup> <https://www.felsefe.gen.tr>

<sup>5</sup> <https://www.juliet-artmagazine.com>

## 1.1 Arte dei Media Digitali

L'espressione *digital media arts* si riferisce a quelle pratiche artistiche che ricorrono all'impiego di tecnologie digitali a partire dalla seconda metà del secolo XX. La diffusione della video arte, resa possibile e influenzata da una crescente digitalizzazione, è considerata uno dei maggiori risultati dell'arte digitale ed è classificata come arte multimediale. Diverse derivazioni includono la *computer art*, la *software art*, l'arte virtuale, l'arte interattiva e la video arte. Esse, alla fine degli anni Ottanta, furono inizialmente denominate "arti digitali" ma in seguito, nei primi anni Novanta, è stato preferito il termine *computer art* per descrivere ed enfatizzare il ruolo dei computer nel processo creativo e produttivo di tali forme artistiche. Successivamente, si è diffusa l'espressione "arti multimediali" o "nuove arti medial", riflettendo la percezione che queste forme artistiche siano connesse all'impiego e alla contaminazione di vari media<sup>6</sup>. La diffusione del computer negli anni Ottanta e la sua combinazione con internet negli anni Novanta hanno dato origine a nuove forme e modalità artistiche. Esse coinvolgono l'utilizzo di internet, connessioni di rete, database, software, ambienti di realtà virtuale, tecnologie GPS, robot, hardware integrato nel corpo umano, intelligenza artificiale, nuovi sistemi di visualizzazione e mappatura dei dati per produrre opere d'arte.<sup>7</sup>

Con il degrado continuo di supporti come film, nastro, browser web, software e sistemi operativi, queste forme artistiche continuano a cercare costantemente nuove tecnologie e piattaforme per esprimersi. L'arte digitale ha introdotto la necessità di un contesto storico all'interno della storia dell'arte, estendendosi a diversi campi e venendo accettata come una delle forme di arte contemporanea. Tuttavia, è soggetta a varie classificazioni che considerano l'ambiente e gli strumenti utilizzati nel processo creativo, oltre alle forme e ai temi presenti nell'ambito dell'arte digitale. Data la minaccia di degrado progressivo cui sono soggetti vari supporti medial, come film, nastro, browser web, software e sistemi operativi, queste forme artistiche continuano costantemente a cercare nuove tecnologie e piattaforme attraverso le quali esprimersi. L'arte digitale è dunque soggetta a varie classificazioni che considerano l'ambiente e gli strumenti utilizzati nel processo creativo, oltre alle forme e ai temi impiegati. Gli artisti della new media art utilizzano la tecnologia non solo come strumento creativo e produttivo, ma anche come piattaforma per esporre, presentare e riprodurre immagini e suoni in composizioni digitali computerizzate. In altre parole, l'arte digitale è una forma di espressione artistica che, per la propria produzione e

---

<sup>6</sup> <https://www.bachelorstudies.it/institutions/dmac>

<sup>7</sup> <https://www.bachelorstudies.it/institutions/dmac>

diffusione, impiega tecnologie digitali. In questa definizione sono comprese opere d'arte create con programmi per computer, strumenti di disegno digitale, software di modellazione 3D e altro ancora. Queste opere possono assumere disparate forme, come pitture digitali, sculture digitali, installazioni interattive, esperienze di realtà virtuale, e altro ancora.<sup>8</sup> Gli artisti digitali esplorano come strumenti e algoritmi tecnologici possano influenzare l'espressione creativa, cercando di creare opere innovative sfruttando le possibilità del mondo digitale. Sebbene le espressioni *video arte* e *arte digitale* siano talvolta impiegate come sinonimi e le due pratiche artistiche presentino alcune somiglianze, si tratta di due concetti distinti. Tra le due esiste un rapporto di derivazione, essendo la video arte un esito possibile dell'arte digitale. La video arte si riferisce a una forma di espressione artistica in cui immagini e suoni si uniscono, spesso attraverso la manipolazione di filmati registrati in modo analogico o digitale. Queste opere sono solitamente fruite attraverso dispositivi visivi come schermi televisivi, proiettori o monitor. I video artisti creano spesso un'esperienza narrativa o emotiva attraverso il montaggio, il taglio, gli effetti video e il sound design. Nel corso della storia, l'influenza della fotografia e del cinema sullo sviluppo dell'arte digitale è stata significativa.

La videoarte, che ha avuto origine negli anni Sessanta sotto la spinta degli sviluppi della fotografia e del cinema, è stata in grado di portare su supporti fisici i primi esempi virtuali di espressione digitale. La genesi dell'arte digitale è intrinsecamente legata alle invenzioni che hanno permesso la produzione delle prime fotografie in movimento, come il Zoetrope (1834), che emerge già alla fine del XIX secolo.<sup>9</sup> La new media art propriamente detta trova le sue radici nei modelli elettronici analogici fotografati da Ben F. Laposky (1914-2000) attraverso un dispositivo oscilloscopico che ha reso possibile la serie dei suoi celebri *Oscillons*. Attraverso questo strumento, Laposky ha inaugurato una nuova era creando immagini digitali e sperimentando nuove rappresentazioni ispirate alla matematica<sup>11</sup>. Lo sviluppo dell'arte digitale è stato certamente influenzato in modo significativo da due importanti scoperte: lo sviluppo delle tecnologie video e l'ampio utilizzo di internet nell'ambiente informatico. I computer costituiscono l'elemento chiave nella produzione dell'arte digitale, spesso indicata anche come *artenumérica*. Gli artisti negli anni Ottanta hanno inizialmente focalizzato la loro attenzione sulla televisione, il cinema, la fotografia, i computer e le videocamere; per poi considerare internet come uno strumento produttivo e creativo a partire dagli anni Novanta<sup>10</sup>. Il mondo virtuale che i computer sono in grado di creare consente la

---

<sup>8</sup> <https://www.pedago.it>

<sup>9</sup> <https://www.tzv.org.tr/#/haber/5804>

<sup>10</sup> <https://www.historyofinformation.com/detail.php?id=3260>

formazione di nuovi mondi, spingendo i limiti dell'immaginazione e simulando il mondo reale. In America, l'inizio del XX secolo ha visto un significativo progresso scientifico che ha dato avvio alla rivoluzione tecnologica. Questa avanzata tecnologica digitale, con effetti evidenti in una vasta gamma di settori, dalla tecnologia bellica al cinema e all'arte, ha portato alla nascita del concetto di realtà virtuale. L'espressione *realtà virtuale* è stata coniata per la prima volta da Jaron Lanier negli anni Settanta, e si riferisce alla produzione tridimensionale di oggetti e spazi inesistenti attraverso l'uso di software per computer. Quando interagiamo con questi oggetti digitalmente modellati, essi acquisiscono una dimensione che sembra quasi reale<sup>11</sup>. Con lo sviluppo esponenziale di questa tecnologia, sono stati creati spazi tridimensionali nell'ambiente virtuale, mutando il rapporto tra virtuale e reale in una dimensione avanzata. Piuttosto che osservare una superficie piana, lo spettatore dell'ambiente virtuale può percepire il proprio punto di vista in tre dimensioni. La capacità di produrre arte tridimensionale in questo contesto permette di trasportare colori, forme e prospettive esperite nella dimensione della realtà, ampliando considerevolmente i confini della produzione artistica. Nell'attuale XX secolo, l'arte digitale ha smesso di essere semplicemente uno strumento, rifiutando le limitazioni dei suoi predecessori, ed è divenuta un movimento artistico contemporaneo che incorpora elementi di tutte le correnti artistiche, confacendosi più facilmente alle nuove generazioni. D'altra parte, l'arte digitale è anche connessa a discipline come la fisica, la matematica e la scienza. Con il supporto di piattaforme tecnologiche e database, la new media art si basa su energie cinetiche come la luce, il suono, l'elettricità e il movimento, differenziandosi notevolmente da altre forme artistiche e dall'arte come tradizionalmente intesa. Pertanto, possiamo considerare l'arte digitale come un esempio di arte cinetica. Quando osserviamo come viene realizzata un'opera d'arte digitale, notiamo che il movimento è generato attraverso l'utilizzo dei dati, e questi movimenti sono accompagnati da elementi come la luce, il suono e l'immagine. Sotto categorie dell'arte digitale includono la *data art*, l'intelligenza artificiale (IA) e la *bio arte*, in cui i dati vengono trasformati in immagini e suoni. L'arte digitale può essere creata attraverso diverse tecniche come animazioni, pixel, gif, performance e bio design, differenziandosi notevolmente dall'arte tradizionale in termini di materiali impiegati. Un'altra notevole differenza separa la *new media art*: un'opera d'arte tradizionalmente intesa può essere venduta una sola volta e la sua riproduzione è rara. Nell'arte digitale le opere sopravvivono grazie a codici, algoritmi e copie e possono essere vendute più volte. Esaminando il rapporto tra l'arte classica e l'arte digitale, possiamo approfondire la

---

<sup>11</sup> E. Bayraktar, F. Kaleli, *Sanal Gerçeklik ve Uygulama Alanları (Realtà virtuale e aree applicative)*, Informatica accademica, 2007, pp. 1-6.

comprensione della loro relazione attraverso due citazioni:

*“Poiché un file digitale è archiviato elettronicamente e può essere riprodotto senza danneggiare nessuno dei suoi elementi, l’arte digitale è stata associata al concetto di ‘originale’ in modi diversi. Alcuni artisti producono solo una singola stampa dei propri file, quindi hanno un’unica stampa originale, mentre altri artisti realizzano edizioni limitate della propria opera, creando molte copie, alcune delle quali sono aperte, offrendo così copie che ognuno può utilizzare a suo piacimento”*.<sup>12</sup>

*“Mentre nelle opere d’arte classiche il valore di culto è primario, il valore espositivo della fotografia e del cinema è la misura principale dell’opera. La possibilità di esposizione in un luogo facilmente accessibile all’acquirente è la caratteristica più distintiva della fotografia e del cinema. Nella fotografia, non esiste differenza tra la stampa originale e la riprodotta, e il criterio dell’autenticità energetica viene abolito, insieme alla realtà sociale dell’arte, cambiando radicalmente anche la sua funzione. L’arte, allontanandosi dalla base della cerimonia sacra, diventa fondamento della politica”*.<sup>13</sup>

La premessa teorica è che l’arte tradizionale e l’arte digitale godano di pari dignità, ma il concetto di originalità può essere valutato in modi diversi. Quando mettiamo da parte la concezione dell’arte classica come arte mimetica, in cui la rappresentazione di un oggetto si riflette dal passato al presente, scopriamo che l’autenticità è essenziale. La rappresentazione della realtà nell’arte classica privilegia il suo valore di culto e le opere d’arte classiche si distinguono come uniche e originali. D’altra parte, sorvolando questioni di implicazione filosofica riguardanti la copia dal vero, dalla natura, da un’idea o la copia d’arte; con le invenzioni della stampa e della fotografia irrompe il concetto di riproducibilità e produzione in serie, che scardina l’unicità dell’opera d’arte tradizionalmente intesa.<sup>14</sup>

Tuttavia, se guardiamo ancora oggi all’uso dell’arte digitale, l’unicità dell’opera nell’arte classica può essere raggiunta attraverso la conservazione dei codici. Quando si parla di produzione artistica digitale, la riproducibilità dell’opera può essere limitata o illimitata. L’unicità di queste opere è direttamente associata ai codici che le hanno generate. Dalla punta di vista della libertà intellettuale, l’arte tradizionale è generalmente determinata da norme estetiche e tradizioni tecniche. L’arte digitale espande e infrange i confini della creatività artistica. Gli artisti digitali possono esplorare le possibilità offerte dal mondo digitale, creare opere interattive e condividere facilmente le proprie opere su piattaforme digitali. Da tutto ciò sembra conseguire una maggiore libertà; va però notato

---

<sup>12</sup> B. Wands, *Digital Çağın Sanatı (L’arte dell’era digitale)*, trans. O. Akinhay, Akbank Kultur Sanat Yayınları, Istanbul, 2006.

<sup>13</sup> A. Torun, W. Benjamin, *Sanat Eserinin Aurası ve Yeni Medya Sanatı (L’aura dell’opera d’arte e dell’arte dei nuovi media)*, Rivista accademica multilingue internazionale, 2015, pp. 1-9.

<sup>14</sup> <https://mydbook.giuntitvp.it>.

come tale percepita libertà dell'arte digitale può essere soggetta ad alcune restrizioni. Ad esempio, l'arte digitale può richiedere l'accesso a competenze tecniche e software sofisticati e costosi. Inoltre, vanno tenute presenti le restrizioni legali che regolano il comportamento sul web, come le normative sui contenuti o sui diritti d'autore. La comprensione del concetto di originalità nel contesto dell'arte digitale richiede una sensibilità nuova, in linea con un'epoca di grandi epocali cambiamenti sociali connessi a Internet. Ogni opera d'arte valorizza la libertà di espressione e la creatività dell'artista. L'originalità si basa sulla capacità dell'artista di esprimere il proprio punto di vista, la propria comprensione estetica e i propri talenti.

## 1.2 Classificazione delle forme d'arte digitale

Come altri movimenti artistici, l'arte digitale ha i propri sottotitoli. Classificando le diverse forme di seguito, sarà possibile una più esaustiva esplorazione.

1) *Immagini digitali (fotografia e stampa)*: sia la fotografia che la stampa sono aree in cui le tecnologie digitali vengono utilizzate insieme ai metodi tradizionali. Viene creato rimodellando o fondendo immagini digitali. La fotografia digitale è un metodo in cui le immagini vengono catturate digitalmente utilizzando sensori di immagini digitali di fotocamere, sostituendo la fotografia tradizionale basata su pellicola. La stampa digitale è l'uso di immagini digitali per la produzione in una tipografia o in un negozio di stampa.

2) *Applicazioni scultoree*: esistono applicazioni scultoree progettate in tre dimensioni nell'ambiente digitale utilizzando prototipazione, tecnologie laser digitali e applicazioni di materiali cromatici. Mentre queste applicazioni vengono talvolta presentate con riflettori, talvolta vengono presentate fisicamente aderendo alla tipologia creata in materiali come argilla, metallo, rifiuti e pietra.<sup>15</sup>

3) *Installazione*: questa forma, che possiamo anche chiamare arte dell'installazione, è un genere che può includere componenti come computer, video, suono, performance e rete<sup>16</sup>. Potrebbe essere

---

<sup>15</sup> M. Büyükkuru, *Kültürel Mirasın Aktarımında Dijital Teknolojilerin Kullanımı (Utilizzo delle tecnologie digitali nella trasmissione del patrimonio culturale)*, Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Nevşehir, 2023.

<sup>16</sup> A. S. Tuğal, *Oluşum Süreci İçinde Digital Sanat, (Arte digitale in fase di formazione)*, Hayalperest Yayınevi, 2018, p. 117.

applicato all'interno delle opere realizzate in ambiente digitale, così come esposte in ambienti all'aperto o al chiuso.

4) *Film video e animazioni*: l'animazione, consiste fondamentalmente nel portare movimento a immagini statiche disegnate su carta, fotografate o progettate in un ambiente informatico.<sup>17</sup> Video e film d'animazione continuano a svilupparsi nel contesto dell'arte digitale con applicazioni di aerografo o illustrazione.

5) *L'arte del software*: il software è un'area utilizzata in molte aree delle applicazioni digitali ed è sostanzialmente basata su codici.<sup>18</sup> Quando il software viene esaminato nel contesto dell'arte digitale, si vede che l'azione effettuata attraverso i codici acquista un valore creativo, estetico e artistico.<sup>19</sup>

6) *Suono e musica*: in questo campo sono accettate come produzioni artistiche le applicazioni musicali e sonore create con la tecnologia MIDI, ovvero *Musical Instrument Digital Common Surface*. Si tratta di programmi che funzionano secondo il principio della sequenza e del controllo digitale. Con la tecnologia di cui sopra, l'artista ha bisogno di effetti sonori, eco, effetto coro, ecc. durante la creazione della sua opera; ciascun componente può essere ottenuto più facilmente attraverso il programma. L'opera creata può costituire un'opera a sé stante o insieme a diverse tipologie di arte digitale può divenire parte di un'installazione.<sup>20</sup>

7) *Disegno digitale*: la pittura digitale comprende immagini disegnate e colorate da vari programmi e produzioni artistiche realizzate con il metodo di codifica. Oggi possiamo fornire esempi di programmi di pittura come MacPaint, Adobe Illustrator, Photoshop. Nei programmi sono praticamente disponibili materiali come matite, colori, carta, tavolozze necessarie per disegnare e colorare.<sup>21</sup>

8) *Intelligenza artificiale*: si tratta di un tipo di intelligenza che apprende e si sviluppa da sola nell'ambiente digitale utilizzando i dati ottenuti. È l'insieme dei software utilizzati per i processi di realizzazione dell'arte digitale.<sup>22</sup>

---

<sup>17</sup> F. Kaba, *Hareketlendirme ve Zamanlama Sanatı (Arte del movimento e del tempismo)*, Anadolu Üniversitesi, Istituto di Belle Arti: Eskişehir, 2020.

<sup>18</sup> B. Wands, *Digital Çağın Sanatı (L'arte dell'era digitale)*, op. cit., 2006, p. 18.

<sup>19</sup> <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/2685080>.

<sup>20</sup> Z. O. Saglamtimur, *Digital Sanat (Arte digitale)*, Giornale di scienze sociali dell'Università di Anadolu, Eskişehir, 2017, pp. 213-238.

<sup>21</sup> E. S. A. Baranseli, *Yeni Medya Sanatı (Arte dei nuovi media)*, Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir, 2021, p. 45.

<sup>22</sup> S. Artut, *Genişleyen Dünyada Sanat, Kent ve Siyaset (Espansioni dell'intelligenza artificiale negli studi*

9) Cyberspazio e realtà virtuale: l'esperienza dello spazio virtuale. La realtà virtuale, al di là della realtà fisica, può essere definita come la creazione di un nuovo ambiente per le persone nell'ambito delle possibilità tecnologiche e consentendo al pubblico di comunicare con questo ambiente attraverso i propri sensi.<sup>23</sup>

10) *Realtà aumentata*: la realtà aumentata, a volte confusa con la realtà virtuale, è una realtà applicata e vivibile non stampata che può essere integrata nel cinema, nella musica, nella carta stampata, nella radio, nella televisione, in Internet e nelle reti mobili.<sup>24</sup>

11) *L'arte interattiva*: l'arte interattiva è una forma d'arte che coinvolge il pubblico in un modo che consente all'arte di raggiungere il suo scopo. Alcune installazioni artistiche interattive raggiungono questo obiettivo consentendo all'osservatore o al visitatore di "camminare" dentro, sopra e intorno ad esse; altri chiedono all'artista o al pubblico di far parte dell'opera d'arte.<sup>25</sup>

12) *Codifica binaria*: comandi necessari al computer per eseguire l'operazione desiderata sono chiamati codici. Con questo titolo le opere d'arte vengono presentate con codici digitali, algoritmi e simboli matematici attraverso i computer.<sup>26</sup>

Dunque, con l'accelerazione della digitalizzazione che facilita la vita umana, nell'arte i codici alfanumerici hanno preso il posto del pennello. La produzione di arte digitale è un campo in cui la creazione di algoritmi sostituisce le antiche pennellate e l'intelligenza artificiale applicata alla gestione di dati sostituisce il confronto con gli elementi compositivi artistici di base: punti, linee, luce, forme, trame, colori ed elementi simili utilizzati convenzionalmente per supportare l'espressione estetica. La codifica digitale e l'intelligenza artificiale, che attirano l'attenzione di grandi masse, influenzano anche il tasso di utilizzo in termini artistici. D'altro canto, l'arte digitale si realizza producendo oggetti non fisici. Pertanto, oggi, le nuove generazioni preferiscono produrre i propri lavori e le proprie opere d'arte nell'ambiente digitale, lavorando sui propri computer senza la necessità di altri oggetti esterni dall'ingombro fisico nel quadro mentale. Concluderei questa

---

*sull'arte contemporanea*), Insan&Insan, 2019, pp. 767-783.

<sup>23</sup> Ç.T. Başar, *Çağdaş Sanat Ortamında Sanal Gerçeklik (Virtual Reality in the Contemporary Art Environment)*, articolo presentato al XVII Simposio Internazionale Communication in the Millennium, Beykent University: Istanbul, 2020.

<sup>24</sup> A. U. Bozat, C. Dedelioğlu, *Augmented Reality (AR) –Türkiye’de Digital Sanat, Sanatçıları ve Eserleri Üzerine Bir İnceleme (Uno studio sull'arte digitale, gli artisti e le opere in Turchia)*, articolo presentato al VI Simposio Internazionale sulle Tecnologie di Stampa, Università di Istanbul: Istanbul, 2018.

<sup>25</sup> <https://www.artribune.com>.

<sup>26</sup> J. G. Brookshear, D. Brylow, *Introduzione all'informatica* (trad. ed.: Birim Balcı Demirci), Ankara: Premio Nobel Editoria accademica, 2016.

trattazione con la seguente citazione: “*Gli artisti del futuro non conosceranno mai un mondo senza computer; Pertanto, ai loro occhi, fare arte con strumenti e ambienti digitali non sarà affatto considerata come una condizione straordinaria*”.<sup>27</sup>

Il termine *New Media* deriva dal plurale della parola latina *medium* (ambiente). Il concetto si riferisce generalmente alla digitalizzazione dei media già esistenti, quindi alla loro conversione in formati digitali, così da favorire una comunicazione interattiva. Questa conversione di supporto rappresenta un cambiamento nelle forme di produzione, distribuzione e comunicazione attraverso l'impiego delle nuove tecnologie (computer, internet, tecnologia mobile, ecc.). Nell'ambito della *New Media Art*, esiste una vasta gamma di forme espressive che includono performance digitali, installazioni digitali, arte robotica e scultura digitale.<sup>28</sup> Le tecniche coinvolte comprendono *sound art*, computer grafica, arte virtuale, *internet art*, robotica, cinetica, video, arte interattiva e animazioni al computer. D'altra parte, l'arte digitale può essere considerata un'estensione della *new media art*, in quanto incorpora la digitalità e il concetto stesso di digitalizzazione. Il termine *digitale* è utilizzato principalmente per descrivere media e sistemi basati sul calcolo elettronico: in questo contesto, la digitalizzazione rappresenta il processo di conversione di materiali analogici (come disegni, fotografie, video e audio) in forme digitali: successioni di dati alfa numerici rappresentati mediante codifica binaria.<sup>29</sup>

La digitalizzazione consente ai sistemi digitali di archiviare, elaborare e condividere informazioni o input ad un vasto pubblico. Quando si discute degli effetti delle tecnologie digitali sulla pittura e sulle opportunità offerte oggi al mondo dell'arte, viene fatta notare la facilità di riproduzione dell'arte creata nell'ambiente digitale. Le nuove tecnologie, estremamente pratiche in termini di condivisione e riproduzione, sono riuscite a creare un legame generativo inscindibile con l'arte.<sup>30</sup> Tuttavia, qualunque siano le tecniche e i metodi utilizzati, l'arte continuerà ad esistere. La tecnologia odierna crea una propria ecologia e sviluppa nuove modalità di rapportarsi con l'ambiente naturale. È anche noto in che misura la *New Media Art*, modellata dalle nuove tecnologie mediatiche, offre ai software numerose funzionalità e prospettive interattive, molteplici e strategiche.<sup>31</sup>

---

<sup>27</sup> B. Wands, *Digital Çağın Sanatı (L'arte dell'era digitale)*, op. cit., 2006, p. 21.

<sup>28</sup> D. Yengin, *Yeni Medya ve Dokunmatik Toplum (New Media e Touch Society)*, Derin Yayınları, Istanbul, 2013, pp. 25-28.

<sup>29</sup> N. Alioglu, *Yeni Medya Sanatı ve Estetiği (New Media Arte ed estetica)*, Papatya Yayınları, Istanbul, 2011, pp. 13-14.

<sup>30</sup> *Ibidem*, p. 119.

<sup>31</sup> B. Wands, *Digital Çağın Sanatı (L'arte dell'era digitale)*, op. cit., 2006, p. 21.

Nel corso della storia gli artisti hanno scelto diverse forme espressive: movimenti come l'Espressionismo, il Fauvismo, il Futurismo, il Surrealismo, il Dadaismo e il Cubismo sono tutti nati dal bisogno nutrito dagli artisti di esprimere le proprie preoccupazioni comuni utilizzando metodi e tecniche espressive di rottura. Sembra che le radici della new media art risalgano al movimento artistico del dadaismo degli anni Venti. Artisti e pensatori dadaisti come Marcel Duchamp e Tristan Tzara hanno espresso le loro nuove idee in uno stile sperimentale e antiestetico come reazione alla Prima guerra mondiale, all'industrializzazione e alla borghesia.<sup>32</sup> Mark Tribe artista di grande calibro che si occupa di fotomontaggio, collage e *ready-made*, afferma che molte strategie dadaiste che coinvolgono azione politica e performance si vedono di nuovo nella new media art.<sup>33</sup> Successivamente, la produzione dell'arte moderna è stata modellata dal capitalismo. Il capitalismo traeva la sua forza produttiva dalle materie prime e dai macchinari. Soprattutto dopo che la Rivoluzione industriale sostituì il potere umano con le macchine, gli effetti della produzione industriale iniziarono ad essere osservati nell'arte. Anche il contesto intellettuale della pop art e dei movimenti artistici concettuali degli anni Cinquanta influenzò gli artisti dei nuovi media, che, come gli artisti della pop art, dichiararono guerra alla cultura popolare e alla cultura del consumo. Nella pop art e nei successivi movimenti artistici concettuali, le idee sostituirono gli oggetti. Proprio come le opere d'arte degli artisti dei nuovi media composte da software, l'arte tendeva alla smaterializzazione.<sup>34</sup> Andy Warhol, capostipite del movimento, si concentrò sul consumo e esprime l'uomo come un'immagine meccanica, separando i suoi oggetti dalla spiritualità. Ora, quando il significato e la finzione hanno preso il posto della forma, è stato adottato un atteggiamento che ha distrutto la composizione. Con i vari movimenti artistici emersi dopo la Seconda guerra mondiale, l'unica cosa che contava erano le idee. Il riflesso degli sviluppi tecnologici sull'arte del XX secolo; la tela è stata sostituita da movimenti come installazione, performance, videoarte e Fluxus. Gli sviluppi tecnologici hanno influenzato le persone sia fisicamente che spiritualmente e hanno reso la vita più veloce e più facile. La dialettica esistenza-inesistenza della tecnologia e della macchina ha spinto l'artista al pensiero e al concetto. Lo sforzo dell'artista di mostrare il rapporto tecnologia società nelle sue opere è stato quindi realizzato principalmente attraverso concetti, e l'artista rifletteva i cambiamenti nelle sue opere e li spiegava anche rivelando il proprio corpo quando necessario.

---

<sup>32</sup> Ş. E Belgesay, Ş. Erkeyhan, *Teknoloji ve Sanatın Etkileşimi: Yeni Medya Sanatı Türkiye'de Güncel Durum ve Öneriler (Interazione tra tecnologia e arte: situazione attuale e suggerimenti per la New Media Art in Turchia)*, Giornale di arte e design, Istanbul, 2014, p. 45.

<sup>33</sup> M. Tribe, R. Jana, U. Groseniche, *New Media Art*, 2009, p. 42.

<sup>34</sup> <https://www.artfulliving.com.tr>.

Nel XXI secolo, l'attività tradizionale dell'artista, intrecciata con lo sviluppo delle tecnologie odierne, ha iniziato a produrre opere per mezzo dei computer, che sono entrati a fare parte di ogni aspetto della nostra vita. Con l'uso delle tecnologie digitali nell'arte sono nate nuove forme di espressione e i confini dell'area di lavoro si sono ampliati. Ora, invece di riflettere la natura nelle sue produzioni, l'artista ha accettato l'esistenza della tecnologia e l'ha utilizzata nella sua produzione e ha trovato molte nuove forme di espressione con la potenza di elaborazione illimitata dei computer al processo, interattiva e ha dei valori estetici. Possiamo riassumere brevemente questo tipo di arte come la digitalizzazione dei media esistenti trasformandoli in dati digitali.

In questo contesto, Lev Manovich discute i nuovi media con cinque principi fondamentali. Per prima, la *rappresentazione numerica*, può essere brevemente spiegata come segue: è la trasformazione di nuovi oggetti mediali in codice digitale creandoli da zero sul computer. Nell'arte del database, il codice ha anche una caratteristica modificabile. In secondo luogo, la *modularità*: qui si afferma che l'oggetto dei nuovi media è costituito da diverse forme ripetute con la sua struttura frattale. Il terzo è l'*automazione*, che si ottiene con l'esistenza dei primi due principi. Permette di automatizzare numerosi sistemi. Mira a ridurre il controllo umano. Seguono la *transcodifica* e la *mutabilità*. La variabilità si riferisce al fatto che il prodotto dei nuovi media non ha una fissità e può essere trovato in versioni illimitate. La transcodifica comporta che il computer memorizzi le informazioni a modo suo. L'accesso avviene tramite codici comuni comprensibili dall'utente. Nel suo lavoro intitolato *New Media from Borges to HTML* (2003), Manovich sostiene che la definizione di nuovi media ha problemi e che la definizione di nuovi media dovrebbe essere costantemente rivista<sup>35</sup>.

Comprendere le arti dei nuovi media non è possibile da una rigorosa prospettiva storico artistica, afferma Christiane Paul, e ciò che è noto come arte digitale ha subito molti cambiamenti di nome dal giorno in cui è apparso per la prima volta, prima usando i nomi *Computer Art* e *Multimedia Art* nel XX secolo.<sup>36</sup> Ha menzionato che alla fine del secolo, è stata inclusa sotto il nome di *New Media Art* insieme alla *sound art* e ad altre forme miste utilizzate per film e video. Le opere che hanno costituito le basi dell'arte dell'immagine elettronica del XX secolo furono realizzate per la prima volta da Laszlo Moholy-Nagy (1895-1946). È possibile raggruppare gli studi di Nagy su questo argomento sotto i concetti di *luce*, *spazio* e *movimento*.<sup>37</sup> Storicamente si prosegue poi con Laposky che, come sappiamo, è considerato uno dei pionieri dell'arte digitale. Gli artisti utilizzavano le

---

<sup>35</sup> <http://manovich.net/index.php/projects/new-media-from-borges-to-html>.

<sup>36</sup> P. Christiane, *Digital Art World of Art*, Thomas & Hudson, New York, Wiley Blackwell, 2003.

<sup>37</sup> <https://www.moholy-nagy.org/biography/>.

piattaforme digitali come mezzi creativi: fotografia, cinema e televisione negli anni Sessanta, ambienti video e informatici negli anni Ottanta e internet negli anni Novanta.<sup>38</sup> Pertanto, le fasi dell'arte classica conosciute come metodo tradizionale sono state sostituite dalla new media art come fasi dell'arte contemporanea prodotte dal metodo digitale.

Sebbene la Media Art appaia come un nuovo mezzo, le sue radici possono in realtà essere ricondotte ad emozionanti invenzioni fotografiche come lo zoopraxiscopio di Eadweard Muybridge, emerso verso la fine del XIX secolo. Diverse forme di arte cinetica e leggera dagli anni Venti agli anni Cinquanta possono essere considerate pionieristiche forme di new media art. Nel 1958 Wolf Vostell fu il primo artista a includere un televisore nelle sue opere. Con lo sviluppo di nuove tecnologie video negli anni Sessanta, performance multimediali ed esperimenti di new media art come l'installazione *6 TV De-coll/age* di Nam June Paik e Wolf Vostell, 1963.

Wolf Vostell sviluppò nel 1950 la tecnica del *decollage*. Nella maggior parte delle sue opere, Vostell ha riunito molti televisori e ha creato opere chiamate *Collage e Collage*. La televisione è combinata con altri oggetti. L'artista mirava ad ottenere impressioni caleidoscopiche con le distorsioni ottenute dalle immagini televisive; queste opere dell'artista erano esposte come installazioni.<sup>39</sup> Inoltre, lo sviluppo della computer grafica alla fine degli anni Ottanta e la fusione delle tecnologie in tempo reale con il web e Internet si diffusero negli anni Novanta, creando nuove e diversificate arti interattive di Lynn Hershman Leeson, David Rokeby, Perry Hoberman, arte telematica di Roy Ascott, Internet art di Vuk Ćosić e Jodi Jeffrey. Shaw e Maurice Benayoun hanno creato l'arte virtuale e tridimensionale e l'installazione urbana su larga scala di Rafeal Lozano-Hemmer. Una delle caratteristiche più importanti dell'arte digitale è che si tratta di un'arte che mira a rimodellare, modellare e associare ciò che è stato prodotto con nuovi contenuti, piuttosto che produrre qualcosa di nuovo. Sia che il contenuto dell'arte sia scultura, pittura, ecc., lo spettatore percepisce e interpreta ciò che l'artista che ha realizzato quell'opera d'arte vuole dire, secondo le proprie attrezzature. Lo spettatore è in una posizione passiva. Nell'arte digitale, lo spettatore è completamente attivo, contribuendo all'opera d'arte esistente, modellando e modellando quell'opera. I modi di ricercare la preoccupazione estetica sono cambiati. In altre parole, le funzioni estetiche dell'arte digitale sono cambiate in base alle presentazioni digitali. L'arte digitale è in grado di combinare diverse tipologie di arte e tecnologie digitali. Lev Manovich, teorico e critico dei media, afferma che i dispositivi tecnologici e gli esperti di computer sono gli artisti di questo secolo e che le tecnologie digitali sono opere d'arte contemporanee.

---

<sup>38</sup> <http://dada.compart-bremen.de/item/agent/253>.

<sup>39</sup> <https://www.magnet.istanbul>.

I creatori culturali della fine del XX secolo non sono semplici pittori, registi o scrittori. Gli artisti degli anni Novanta sono progettisti di interfacce, giochi per computer, programmatori, registi ed esperti in questi campi.<sup>40</sup> Si può pensare che l'arte digitale abbia un approccio più creativo e liberale in termini di materiali e applicazione rispetto all'arte che si appoggia a medium tradizionali. L'arte digitale cambia costantemente e si sviluppa con lo sviluppo della tecnologia. La caratteristica più distintiva dell'arte digitale che la distingue dagli altri rami dell'arte è che rende lo spettatore parte dell'opera d'arte attraverso le innovazioni tecnologiche che impiega. D'altro canto, le tecnologie digitali hanno cambiato il rapporto triangolare tra artista, pubblico e opera d'arte nel processo di applicazione dell'arte. Mentre nelle opere interattive lo spettatore cambia e interagisce con l'opera, nelle opere *process-based* è testimone della fase di produzione dell'opera. Inoltre, nelle opere scoperte come *Bioarte*, molte opere basate sul processo si stanno allontanando giorno dopo giorno dal loro stato originale. Successivamente, le esperienze vissute con le opere che appaiono davanti allo spettatore come installazioni danno allo spettatore la sensazione di entrare nell'opera grazie ad ambienti virtuali o effetti spaziali. Tali opere vengono completate con la partecipazione del pubblico come partecipante. All'inizio degli anni Settanta, quando la videoarte iniziò a ottenere il support o curatoriale, nei musei furono allestite mostre assistite da computer. Dopo il 1990, la new media art ha iniziato ad attirare l'attenzione di musei, gallerie, finanziatori e altre arti.

*“Oggi i palcoscenici globali dell'arte sono biennali, fiere e aste. Queste mostre sono organizzate sotto l'egida delle multinazionali e sono gestite secondo le regole della gestione aziendale, nel quadro degli stessi principi delle multinazionali. Curatori, che in servizio fin dalla fondazione del primo museo ad Alessandria 2300 anni fa, sono ora coloro che regolano i rapporti tra artisti e corporazioni: È un gruppo di manager dell'arte e della cultura”.*<sup>41</sup>

Gli ambienti digitali, dove esiste un flusso di dati in tempo reale che viene costantemente ristrutturato, richiedono una presentazione online rispetto ai metodi di visualizzazione tradizionali. Oltre alle difficoltà dei formati digitali e della presentazione online negli spazi esistenti, gli oggetti digitalizzati sfidano le possibilità dei metodi esistenti. Queste opere, che consentono l'interazione del pubblico, hanno oggi la possibilità di essere vissute nei festival, pertanto a causa della mancanza di spazi museali. Pertanto, il canale più efficace affinché le applicazioni della nuova arte multimediale raggiungano il pubblico sono gli ambienti web e di rete. L'uso da parte degli artisti di vari ambienti di social media è diventato un canale che crea il proprio pubblico, oltre a gallerie, musei e altre situazioni. Sia l'arte tradizionale che le opere d'arte dei nuovi media appaiono più

---

<sup>40</sup> <https://www.meetcenter.it>.

<sup>41</sup> S. Artut, *Yapay Zekâ Olgusunun Güncel Sanat Çalışmalarındaki Açılımları (Espansioni dell'intelligenza artificiale negli studi sull'arte contemporanea)* Insan&Insan, 2019, pp.767-78.

frequentemente nei media e sono condivise maggiormente sui social media. Così, ha aumentato la visibilità di tali opere d'arte negli spazi pubblici. Un altro argomento è la conservazione della nuova arte mediatica. È possibile preservarlo con algoritmi di codice in ambienti software e web, ma è difficile preservare opere d'arte dei nuovi media esposte fisicamente.

Mark Tribe, fondatore del sito web Rhizome.org, ha identificato quattro metodi per preservare l'arte digitale: documentazione per adattarsi a tecnologie e formati più recenti, aggiornamento, spostamento di opere online sul web, progetti abilitati al software per lavorare con hardware più recente e ricreazione. Rifacimento per l'ambiente tecnico.<sup>42</sup> Tuttavia, la natura temporanea e viva delle opere digitali rende sempre più difficile collezionarle e stabilirne la storia. Poiché i musei non dispongono di una metodologia di conservazione alternativa, tali opere d'arte vengono preservate mantenendole in vita attraverso i siti web. Questi siti, ancora attivamente utilizzati per sostenere lo sviluppo della tecnologia, delle arti digitali e dei loro produttori, sono Experiments in Art and Technology (EAT)<sup>43</sup>, Ars Electronica<sup>44</sup>, Art and Media Center Karlsruhe<sup>45</sup>, Isea International<sup>46</sup>, Digital Art Archive (ADA)<sup>47</sup>. Questi siti documentano il rapido processo di sviluppo dell'arte digitale. Esiste anche il progetto *Matters in Media Art* in collaborazione con la New Art Foundation (NAT)<sup>48</sup> e i suoi musei partner, il Museum of Modern Art (MoMA)<sup>49</sup>, il San Francisco Museum of Modern Art(SFMOMA)<sup>50</sup> e la Tate<sup>51</sup>.

---

<sup>42</sup> B. Wands, Bruce, *Digital Çağın Sanatı (L'arte dell'era digitale)*, op. cit., 2006.

<sup>43</sup> <https://www.experimentsinartandtechnology.org>.

<sup>44</sup> <https://ars.electronica.art/news/en/>.

<sup>45</sup> <https://zkm.de/en>.

<sup>46</sup> [www.iseainternational.org](http://www.iseainternational.org).

<sup>47</sup> <https://digitalartarchive.at/home/>.

<sup>48</sup> <https://www.newartfoundation.art>.

<sup>49</sup> <https://www.moma.org>.

<sup>50</sup> <https://www.sfmoma.org>.

<sup>51</sup> <https://www.tate.org.uk>.



## 2. Lo sviluppo della New Media Art e dell'arte digitale In Turchia

Grazie all'uso diffuso dei computer e di Internet, nuovi mezzi di comunicazione, l'arte digitale, chiamata anche *new media art*, offre agli artisti nuove opportunità digitali e crea l'opportunità di usarli come strumenti, media o soggetti. La maggior parte delle opere d'arte dei nuovi media in Turchia sono arti digitali create su computer, ed è incluso nell'arte contemporanea come concetto *nuovo* in Turchia. L'arte digitale, combinata con l'arte occidentale, ha influenzato molti campi scientifici. NOMAD, un'associazione fondata nel 2002 che sostiene opere artistiche basate sulla tecnologia digitale in Turchia<sup>52</sup>; si tratta di un gruppo indipendente, nonché un'istituzione importante per creare una rete che unisce l'arte contemporanea alle questioni sociali. E la Fondazione per l'Arte e la Cultura Digitale, che opera in questo campo, sostiene lo sviluppo dell'arte digitale in Turchia e il suo posto nel mondo<sup>53</sup>. L'interazione internazionale ha portato la nuova generazione di artisti a produrre arte digitale attraverso la creazione di piattaforme digitali che riuniscono gli artisti ed anche gli artisti turchi hanno trovato il loro posto nelle piattaforme in cui viene prodotta l'arte digitale.

Luoghi come musei e gallerie non sono pronti per questa infrastruttura tecnica; le opere finora prodotte non hanno un costo elevato e un oggetto d'arte da acquistare o vendere. Negli anni Settanta, grazie ai lavori sperimentali di alcuni noti artisti come Nil Yalter e Teoman Madra utilizzando il video, si cominciano a muovere i primi passi verso l'esposizione di opere d'arte digitali.<sup>54</sup> Teoman Madra è un fotografo e artista multimediale, realizza fotografie astratte ispirate dalla luce in un ambiente digitale. Iniziò la sua carriera con la mostra che aprì alla Galleria d'arte Beyoğlu di Istanbul nel 1964. Fluxus ha invece realizzato produzioni efficaci in ambito digitale, si è esibito al Museo di Pittura e Scultura utilizzando creazione multimediale, video, installazione e musica. Ha partecipato alla Biennale di Parigi del 1967, alla XLVIII Biennale di Venezia, al Festival dei Paesi del Mediterraneo nel 2006 e ai festival di AMBER nel 2008.<sup>55</sup> Ovviamente, si può dire che l'artista utilizza in modo intensivo i temi l'astrazione, della codifica e dell'integrazione nelle sue opere.<sup>56</sup> Successivamente, Özcan Onur è stata la prima persona a introdurre l'arte digitale nella scena artistica turca. Dopo essersi diplomato all'Accademia di Belle

---

<sup>52</sup> <https://nomadturkiye.com>.

<sup>53</sup> Z. O. Saglamtimur, *Digital Sanat (Arte digitale)*, op. cit., 2010, pp. 213-238.

<sup>54</sup> <https://www.nilyalter.com>

<sup>55</sup> <https://istanbulmuseum.org/artists/teoman%20madra>.

<sup>56</sup> <https://ambernetnetworkfestival.org/en/about>.

Arti, l'artista si recò a Parigi e si unì a un team che sviluppava programmi grafici in ambiente PC. Presentò i lavori realizzati durante la sua formazione nella sua mostra *Elektropentur* nel 1986.

Un altro nome di spicco che utilizza l'arte digitale nel nostro Paese è Hamdi Telli.<sup>57</sup> L'artista, che iniziò a lavorare sull'arte digitale nel 1984, ha prodotto opere che supportavano questo movimento creando immagini fotografiche dalla computer grafica. Hamdi Telli si è concentrato sugli aspetti matematici dell'arte e ha affermato che le applicazioni del codice binario sono la base dell'arte digitale. Nel 1987, a causa dei limiti delle tecnologie dell'epoca, realizza opere utilizzando la fotografia. Negli anni successivi, con l'aumento delle possibilità fornite dalla tecnologia, ha prodotto opere con lo studio della codifica binaria senza l'ausilio di nessun altro strumento. I suoi lavori nelle mostre: *Dimensions of the Point* e *Symphony of Points* sono esempi di arte digitale in Turchia. Produzioni surreali e artisti che apportano modifiche alle immagini tradizionali offrono esempi che determinano il futuro dell'arte digitale. Tra questi artisti, Lütfü Özgünaydın, che combina immagini al computer e apporta cambiamenti di colore alle fotografie, Adnan Ataç, che mette in discussione le persone e il loro ambiente, Reha Bilir, che crea finzioni immaginarie, Sadık Demiröz, che mescola tecnologia tradizionale e digitale e mette il pensiero in prima linea, Orhan Cem Çetin, il cui approccio interdisciplinare predomina, İlke Veral, che produce immagini digitali basate su fotografie, e Tahir Ün, che produce opere concettuali utilizzando fotografia e tecniche miste. Oltre a produrre opere d'arte digitali, l'era digitale offre agli artisti anche l'opportunità di esporre le proprie opere attraverso piattaforme d'arte online. Concerti, spettacoli, musei e mostre incontrano gli appassionati d'arte nei canali online e offrono un'esperienza inedita ai partecipanti grazie alla loro struttura interattiva.<sup>58</sup>

L'epidemia di COVID-19, che ha colpito tutto il mondo dall'inizio del 2020, ha aumentato l'interesse per l'arte digitale e le opportunità che essa comporta. La pandemia, che ha modificato le attività artistiche così come ogni aspetto della vita umana, offre un'esperienza che si trasforma da fisica a digitale, grazie alle possibilità dell'era digitale. Divieti, restrizioni ed eventi cancellati a causa dell'epidemia indirizzano gli appassionati d'arte verso l'arte digitale e le piattaforme di arte digitale. Molte opere d'arte digitali vendute su queste piattaforme appaiono sotto il nome NFT (*Non-Fungible-Token*)<sup>59</sup>, sono diventati molto popolari negli ultimi tempi. Gli NFT sono prodotti digitali, comprese le arti digitali, scambiati principalmente sulla rete Ethereum. La questione principale in questo caso è eliminare l'obbligo per gli artisti di trasferire il contenuto o i diritti di

---

<sup>57</sup> <https://www.saatchiart.com/Htelli>

<sup>58</sup> <https://www.odeabank.com.tr/hakkimizda/oblog/dijital-sanatin-yukselisi>

<sup>59</sup> <https://thecryptogateway.it/nft/>.

proprietà delle loro opere ad altri intermediari.

*Crypto art* è un altro termine usato per descrivere l'interazione diretta tra gli sviluppi della tecnologia software e dell'arte. Il sistema di codice che costituisce la base della *Crypto art* corrisponde alla firma dell'artista. In questo contesto, la *Crypto art* è conosciuta nell'ambiente virtuale come un mercato che attira l'attenzione dei principali mass media e case d'asta a causa della digitalizzazione della vita quotidiana. Un altro aspetto importante di questo mercato che distingue l'arte crittografica dall'arte tradizionale è che l'arte crittografica produce una quantità crescente di dati liberamente accessibili<sup>60</sup>. Inoltre, la tecnologia Blockchain, considerata una delle tecnologie più affidabili per archiviare in modo sicuro i dati in NFT come un'opera d'arte digitale che si basa su blocchi di dati. Questa tecnologia è una tecnologia in grado di trasferire risorse finanziarie o informazioni ovunque, è disponibile al pubblico, è economica, sicura, facile da usare e, soprattutto, trasparente. Al giorno d'oggi, c'è una grande rivoluzione nel mondo dell'arte digitale. Questa rivoluzione sta avvenendo con le opere NFT, che aggiungono una nuova dimensione alle arti digitali e le portano sui mercati online. La tecnologia NFT presenta molti vantaggi ampiamente utilizzati nel settore delle criptovalute. Questa tecnologia offre agli utenti una transazione molto più sicura, veloce e semplice. Garantisce inoltre che le risorse digitali degli utenti siano non riproducibili e facilmente rilevabili. Tuttavia, l'uso della NFT è reso difficile anche dalla legislazione fiscale inesistente o limitata nella maggior parte dei paesi. L'uso di NFT viene valutato in base alla legislazione fiscale esistente per le criptovalute e altre risorse digitali nella maggior parte dei paesi. Ciò fa sì che l'uso della NFT sia limitato nella maggior parte dei paesi.

Invece in Turchia, artisti come Refik Anadol, Murat Yildirim, Tarik Tolunay, Ecem Dilan Köse producono arte digitali come NFT. Sostengono la diffusione dell'arte NFT sulla base del fatto che aumenta la visibilità degli artisti turchi nel mercato internazionale. Al giorno d'oggi, molte opere d'arte digitali vengono vendute su queste piattaforme virtuali. Abbiamo in particolare un esempio di piattaforma ovvero la pagina di Web Biennial. È stato creato come biennale virtuale online, nasce nel 2003 come iniziativa dedicata alla *Web Art*, una branca dell'arte dei nuovi media, e ai lavori di rete. Si tratta di una mostra d'arte contemporanea che si basa interamente sulla rete elettronica internazionale (www) e si presenta come una piattaforma internazionale per le mostre d'arte contemporanea che si tiene ogni due anni, il suo fondatore è Genco Gulan, uno dei famosi artisti concettuali turchi. La Web Biennial è organizzata dal Museo d'arte contemporanea di Istanbul, che è stato fondato nel 1997 dall'artista Genco Gulan come progetto artistico. Il museo sostiene la nuova arte e cultura attraverso mostre, residenze, commissioni, interviste e spettacoli.

---

<sup>60</sup> <https://www.zaniniarte.com/it>

L'Istanbul Contemporary Art Museum ha svolto un ruolo fondamentale nella storia dell'arte contemporanea impegnata con le tecnologie digitali, l'arte dal vivo e i nuovi media. Hanno realizzato mostre, collaborato in progetti e Biennali a New York, Saint-Tropez, Berlino, Salonicco, Incheon e Istanbul.<sup>61</sup> Genco Gulan è nato a Istanbul nel 1969 e ha studiato scienze politiche e arte presso l'Università di Boğaziçi. Successivamente, ha conseguito il master in Nuovi Media presso la New York School. Tiene corsi sui nuovi media all'Università Yeditepe, all'Accademia d'arte Mimar Sinan e all'Università Boğaziçi. L'artista, che produce anche opere di scultura, pittura e arte concettuale, ha esposto le sue opere d'arte in questi campi nelle mostre *Antico futuro* nel 2017 e *Da dopo Picasso* al Museo della pittura e della scultura di Izmir nel 2018. Nella comprensione dell'arte di Genco Gulan, vi sono opere che integrano le nuove tecnologie con i classici e la cultura contemporanea. La base della sua arte sono i media popolari concettuali. Mette a strati il simbolismo e descrive i colori con le nostre emozioni.<sup>62</sup>

Gulan, in una conferenza chiamata *Conceptual Colors* disse al curatore Marcus Graf: "*Anche se produco con molti media diversi, amo ancora i colori, almeno tanto quanto amo i concetti*".<sup>63</sup> Ci sono anche lavori di rilevanza nel campo artistico, in particolare dei media, che portano la firma di Gulan, tra i quali ritroviamo un lavoro video chiamato Robot War Football in cui collabora con Nam June Paik, uno dei pionieri della video arte. Si ritrova anche il progetto Balkan Wars-Game che è stato esposto in molte parti diverse d'Europa, ricevendo il Premio Pioneership in Media Art dal XVIII European Media Art Festival (EMAF) Osnabruck nel 2005. Si dice che la figura del robot nelle opere di Nam June Paik si trasformi in una figura umana nell'opera di Gulan. Un altro esempio della serie, LCD Man, ha avuto la possibilità di essere esposto da Gulan nella sua città natale, in Corea, in onore di Paik, dopo la sua morte.

## 2.1 Gli esempi migliori di arte digitale e New Media Art in Turchia

Refik Anadol è uno dei più importanti media artist turchi che si occupa di arte digitale. L'artista, nato a Istanbul nel 1985, ha coronato la sua formazione in fotografia e video presso l'Università

---

<sup>61</sup> <https://istanbulmuseum.org/aboutthemuseum.html>.

<sup>62</sup> <https://gencogulan.com>.

<sup>63</sup> M. Graf, *Genco Gülan ile Kavramsal Renkler (Colori concettuali; Articoli selezionati in Conversazione con l'artista Genco Gulan)*, Galata Reform Yayınları, Istanbul, 2008, p. 20.

Bilgi di Istanbul con una doppia specializzazione in Visual Communication Design; attualmente lavora presso il Refik Anadol Studio, da lui fondato, dove svolge l'attività di ricercatore ed ha conseguito un master presso la School of Media Arts dell'Università della California (UCLA) a Los Angeles.<sup>64</sup> Oggi l'artista continua a vivere a Los Angeles ed insegna al Dipartimento di Media Art dell'UCLA. L'artista è anche direttore di Antilop, da lui fondato a Istanbul; allo stato attuale, lavora su nuovi progetti sotto il nome di Refik Anadol Studio in California. Anadol si ispira al film *Blade Runner*, che ha visto durante la sua infanzia, spinto dal suo interesse per la fantascienza e la tecnologia. Inizia ad apprendere le basi della programmazione acquistando i personal computer più venduti dell'epoca, *Commodore 64* e *Commodore 128*, e con il sostegno della famiglia segue i suoi interessi e i suoi sogni durante tutta la sua formazione. L'artista, che nelle sue opere coniuga il rapporto tra architettura e media art con la tecnologia, utilizza le seguenti espressioni: “Nella produzione artistica, utilizzo l'architettura come tela e la luce e i dati come materiali”.<sup>65</sup> Come uno dei suoi primi lavori, Refik Anadol ha realizzato *Active Structures: Acoustic Formation* nel 2011 con Alper Derinboğaz sulla facciata dell'edificio di cultura e arte Yapı Kredi in via İstiklal. L'artista registra la memoria sonora di Istiklal Street, uno degli assi importanti di Istanbul; Ispirandosi alle prime note dell'opera *Metastaseis* dell'architetto-compositore Iannis Xenakis, ha trasformato le registrazioni sonore in forme 3D. (Fig.4)

Anadol ha lavorato con le piattaforme *VVVV* e *Rhino Grasshopper* insieme alla sua squadra, nella sua opera l'arte, che è parte integrante della vita sociale, si integra con successo con la tecnologia. Durante i suoi anni da studente, l'artista ha preso parte a numerosi eventi come la Biennale di Istanbul, Ars Electronica e la Biennale di Montreal con le sue installazioni audio visive e performance. Nel suo lavoro svoltosi in concomitanza con la XXII Biennale di Istanbul, ha collaborato con l'architetto Alper Derinboğaz a un lavoro interdisciplinare intitolato *Active Structures*. Hanno visualizzato i dati raccolti convertendoli in algoritmi e hanno trasformato il lavoro in un'installazione mediatica. È considerato il primo progetto in Turchia che descrive la relazione tra spazio, luce, performance audiovisiva, suono e architettura. Successivamente, nel 2015, Zorlu Performing Arts Center; In collaborazione con artnivo.com, ha ospitato la mostra *40 Metri 4 Pareti 8 Cubi* nell'ambito degli eventi paralleli della XIV Biennale di Istanbul. In questa mostra, l'artista mira a far sì che lo spettatore interroghi la sua relazione esistente con lo spazio, giochi con la percezione della realtà e aumenti la visibilità delle opere di giovani artisti. Ha riunito in otto cubi le opere di dieci artisti diversi. Il più sorprendente di questi lavori è stato il progetto di

---

<sup>64</sup> <https://refikanadol.com>

<sup>65</sup> <https://www.gzt.com>

Refik Anadol chiamato *Infinity Room*. L'artista descrive così *Infinity Room*, una delle opere più importanti da lui realizzate fino ad oggi:

*“Il progetto esamina gli effetti sull'uomo di una realtà in cui anche l'intelligenza può essere artificiale, nel punto in cui si interseca con la luce, il tempo e lo spazio. In questo progetto, in cui ho scelto l'eternità come concetto, utilizzo algoritmi contemporanei per trasformare lo schermo di proiezione cinematografico classico e piatto in uno spazio di visualizzazione cinetica e architettonica tridimensionale.”*<sup>66</sup>

È stato fatto uno sforzo radicale per smantellare l'illusoria infrastruttura dello spazio e trascendere i confini dell'esperienza visiva.<sup>67</sup> Si potrebbe dire che l'artista in questa prospettiva, ha preso parte all'avventura spaziando dalla videoarte all'arte digitale, ricevendo premi per corto metraggi durante gli anni del liceo, diventando dopo uno dei pionieri dello sviluppo dell'arte dell'intelligenza artificiale nel mondo. La sua capacità fu tale che riuscì a far conoscere il suo nome alla maggior parte delle persone attraverso la tecnologia, con le mostre delle sue opere nel campo dell'arte digitale e persino con i suoi lavori NFT. Refik Anadol, un artista di grande fama che ha affermato che *“Anche le macchine possono vedere i sogni!”*<sup>68</sup>, quando si è laureato, come progetto di laurea, ha realizzato il primo progetto di videoproiezione 3D in Turchia, proiettandolo sulla facciata dell'edificio Santral di Istanbul. Nel 2013 è entrato a far parte di Microsoft Research per tenere l'elevator pitch, un evento annuale in cui un gruppo di studenti è invitato a presentare le proprie idee, nel suo discorso, Refik Anadol ha affermato: *“Gli edifici potrebbero far sognare nel prossimo futuro. Questo potrebbe essere l'edificio dei concerti di Walt Disney”*.<sup>69</sup> Se l'idea di presentazione proposta a questo evento fosse stata originale e innovativa, avrebbe ottenuto un grosso fondo. Durante questa conversazione, notò che Bill Gates proprio era lì. Dopo il discorso, l'artista entrò a far parte della collezione di Bill Gates e ha avuto la possibilità di ricevere da lui il tutoraggio. Il suo sogno finalmente si è avverato ed è stata realizzata una proiezione 3D all'esterno dell'edificio per concerti di Walt Disney, occasione da lui tanto desiderata (Fig.5). Quando il suo progetto piacque al governatore di Los Angeles, chiese che lo stesso fosse fatto per la facciata interna, presentando gli interni davanti a circa 3.000 persone. La sua immagine è stata portata in una dimensione diversa grazie ai movimenti istantanei delle mani del direttore d'orchestra di Los Angeles. Allo stesso tempo, per creare questa festa visiva sono stati utilizzati tre supercomputer e numerosi condizionatori d'aria. Nelle sue opere, Refik Anadol trasforma l'idea di produzione di arte pubblica *site-specific* in una forma tridimensionale con le sue performance audio e visive dal

---

<sup>66</sup> Ibidem.

<sup>67</sup> <https://refikanadol.com/works/infinity-room/>.

<sup>68</sup> <https://www.accioliberum.com>

<sup>69</sup> <https://refikanadol.com/works/wdch-dreams/>.

vivo.<sup>70</sup> Integrando la media art nell'architettura, mostrando un approccio ultra-innovativo nelle sue opere attraverso dati digitali non realistici. Reinterpreta la percezione dello spazio con nuovi approcci progettuali dall'effetto dinamico. Visualizza formazioni visive alternative di dati digitali su uno spazio architettonico con l'aiuto di calcoli matematici. In questo contesto, ricostruisce l'architettura e trasforma la struttura esistente nella sua stessa arte con gli effetti visivi che progetta attraverso i dati. L'artista nel 2016 prese la parte del programma chiamato *Google Artists and Machine Intelligence* e ha iniziato a utilizzare l'intelligenza artificiale come strumento artistico. Nel 2017, l'artista, che ha raggruppato più di 1 milione e 700 mila documenti nelle collezioni dell'archivio SALT Research di Istanbul in base alle loro caratteristiche comuni con l'intelligenza artificiale e gli algoritmi di apprendimento automatico, ha visualizzato questi raggruppamenti e li ha trasformati in un'installazione multimediale chiamata *Archive Dream*<sup>71</sup>. L'approccio progettuale di Anadol dà priorità alla diversità piuttosto che alla singolarità e al movimento piuttosto che alla stabilità. In questo modo si verificano esperienze casuali e personali. Ha rivelato questa esperienza con la mostra *Archive Dream*, la prima installazione di intelligenza artificiale a Istanbul e nel mondo. Nella media art di Anadol, il processo viene portato avanti attraverso esperienze innovative e aperte. Mentre le opere vengono sviluppate senza preoccuparsi di mostrare il background artistico, fino alla media art, anche la cucina della produzione artistica è aperta al pubblico. Un altro progetto importante, *Melting Memories*, è stato realizzato durante gli studi dell'artista all'UCLA. Grazie alla collaborazione con il team dell'UCLA che conduce ricerche sui segnali cerebrali, si accede al pool di informazioni di 707 persone.<sup>72</sup> Visualizzando i ricordi di queste persone, Anadol disse quanto segue a proposito del suo lavoro (Fig.6):

*“Soprattutto nell'ultimo periodo in cui ero interessato ai big data e al coinvolgimento dell'intelligenza artificiale, la privacy mi ha confuso molto. Quando guardiamo alla domanda “Cosa significa essere umani nel 21° secolo e qual è il dati più intimo sugli esseri umani?”, emergono due risposte; una sono i ricordi, l'altra sono le nostre emozioni. Grazie agli attuali social media e agli algoritmi, con estrema facilità è possibile condividere questi contenuti. Ma quando guardiamo alla metà del prossimo 21° secolo, ci sono alcune previsioni e paure che un sistema affamato di informazioni e big data, come l'intelligenza artificiale, incontrerà sicuramente i ricordi nella nostra memoria da qualche parte”.*<sup>74</sup>

Con l'obiettivo di introdurre un nuovo approccio progettuale, le opere di Refik Anadol hanno compiuto un passo importante nell'intersezione tra tecnologia e design fornendo una prospettiva attuale sul significato di arte e design. Le sue opere, *Machine Memories*, *Infinite Space* e *Melting*

---

<sup>70</sup> <https://www.refikanadol.com>

<sup>71</sup> <https://www.refikanadol.com>.

<sup>72</sup> <https://www.refikanadol.com/works/melting-memories/>.

*Memories*, rivelano questo sviluppo. La capacità di ottenere una nuova esperienza differenziando i dati digitali reali aiuta a creare un mondo irreali. Le opere di Anadol acquistano importanza in quanto l'opera d'arte fornisce un'esperienza variabile eversatile, rivela una nuova idea di design ed esamina il ruolo efficace degli strumenti digitali nel design. Le opere dell'artista includono queste memorie come sculture e dipinti di dati; è stato esposto alla Galleria Pilevneli. L'artista multimediale Refik Anadol vede all'intelligenza artificiale come un compagno di squadra piuttosto che come uno strumento; esplora i concetti chiave interconnessi utilizzati per comprendere l'universo, i sensi umani, le macchine e la memoria, attraverso la lente dell'arte e dell'architettura digitale. Con la mostra *Machine Memories: Space*, propone una nuova prospettiva artistica che rivela il posto della ricerca astronomica nella storia umana e fa luce su grandi insiemi di dati relativi allo spazio. In questa mostra sono stati esposti dipinti dinamici e sculture di dati creati dal Jet Propulsion Laboratory della NASA fondendo due milioni di dati ottenuti dai telescopi inviati nello spazio con registrazioni audio e musica classica nello spazio che, inoltre, crea un cinema di intelligenza artificiale di quindici minuti al quale il pubblico può partecipare fisicamente. *Machine Memories: Space*, la mostra personale più completa del Refik Anadol Studio di Los Angeles fino ad oggi a Istanbul, offre quindi un nuovo quadro concettuale che rivela il posto della ricerca astronomica nella storia umana e fa luce su grandi quantità di dati relativi allo spazio. *Machine Memories: Space* crea un universo di dati alternativo in cui cluster di informazioni si trasformano in possibilità estetiche aperte attraverso iniziative scientifiche volte a esplorare le profondità dell'universo e speculazioni visive utilizzando l'intelligenza della macchina. In questo contesto, la mostra *Machine Memories: Space* di Refik Anadol costituisce una proposta per il futuro basata su dati passati e presenti. Grazie all'algoritmo da lui creato, l'artista fornisce alla macchina la capacità di pensare con i dati, producendo così nello spazio reale uno spazio vicino alla realtà, pertanto, l'artista sostiene lo sviluppo di produzioni alternative per il futuro. I dati utilizzati costituiscono un archivio di ricordi dal passato al presente e offrono allo spettatore una rete di informazioni che regalerà un'esperienza personale unica. Attraverso questo lavoro di Refik Anadol, si mira a introdurre l'arte spaziale, che è il sottotitolo dell'arte digitale, e a rivelare la sua infrastruttura di pensiero.

L'uso da parte di Anadol di caratteristiche fisiche come colore, forma e luce nella produzione di forme spaziali utilizzando dati digitali e la variabilità della forma creano una percezione irreali dello spazio all'interno della realtà. L'arte spaziale offre due diverse prospettive: la pittura creata con immagini esistenti e l'arte prodotta con dati digitali. Questa idea artistica, prodotta con dati digitali e utilizzando la tecnologia in ogni fase, rivela un'esperienza con conoscenze tecniche e scientifiche. Questa situazione sviluppa una nuova comprensione dell'arte digitale, soprattutto

creando un ambiente di realtà e irrealtà. Arte spaziale all'interno dell'arte dei nuovi media: oltre ad essere un campo più specializzato, richiede l'uso di diversi strumenti digitali e tecnologie avanzate. In questo contesto, Refik Anadol crea una nuova esperienza con trasferimenti visivi e sensoriali di dati digitali sull'arte spaziale, che è stata utilizzata in collaborazione con la NASA. Dall'altra parte, l'intersezione tra tecnologia e architettura nel XXI secolo ha implicato un cambiamento del dialogo tra uomo ed edificio. In quanto opera d'arte digitale, i dati vengono valutati e trasformati in materiale, e talvolta diventano una tela. Ciò dimostra che nella media art i materiali possono essere qualsiasi tipo di dati e la tela può essere qualsiasi luogo. In altre parole, mentre i dati relativi alla natura, alle emozioni e agli oggetti hanno sostituito legno, vetro e metallo, questa comprensione dell'arte ha portato una nuova prospettiva all'approccio progettuale del XXI secolo. Questa prospettiva consente di produrre soluzioni progettuali alternative, introdurre nuove tecniche attraverso la collaborazione interdisciplinare e accelerare l'integrazione del digitale e dell'arte nella vita sociale. Con l'obiettivo di introdurre un nuovo approccio al design, le opere di Refik Anadol hanno compiuto un passo importante all'intersezione tra tecnologia e design fornendo una prospettiva aggiornata in termini di arte e design. Sebbene le opere di Anadol presentino esperienze di *atemporalità* e *antispazialità*, le opere prodotte prendono forma in base al luogo in cui vengono esposte e quindi acquistano identità solo attraverso quel luogo. Mentre le opere d'arte in generale possono adattarsi a tempi e luoghi diversi, le opere di Anadol si differenziano da altre interpretazioni dell'arte offrendo un'esperienza diversa in questo senso. Questa condizione simboleggia la lettura di queste opere con una nuova comprensione del pensiero progettuale. Inoltre, getta luce sulla produzione artistica digitale orientata al futuro e offre una nuova prospettiva. In questo contesto, fornendo un esempio tratto dalle opere dell'artista che distrusse i confini dell'architettura, Casa Batlló a Barcellona si è animata per celebrare la mente del suo architetto Antoni Gaudì: è accaduto grazie allo spettacolare video-mapping di Refik Anadol *Living Architecture*. Oltre 65 mila persone si sono radunate davanti alla facciata di Casa Batlló a Barcellona per ammirare l'edificio animarsi di luci, suoni e colori. È successo grazie al videomapping, ed è stata battuta all'asta da Christie's l'11 maggio 2022 sotto forma di opera d'arte digitale, acquistato ad un prezzo finale di 1,38 milioni di dollari, rappresenta il primo NFT ad aver reinterpretato un patrimonio mondiale UNESCO.<sup>73</sup>

L'artista ha espresso la sua eccitazione con le seguenti parole presentando la sua opera all'asta: *“Questo lavoro continuerà letteralmente a vivere, utilizzando i dati climatici raccolti in tempo reale da Barcellona! Sarà l'unico NFT offerto da Christie's come parte delle aste serali della Spring Marquee Week. Durante questi cinque giorni verranno messe all'asta anche opere di Monet, Picasso, Warhol, Basquiat,*

---

<sup>73</sup> <https://inceleme.co>

*Banksy, O'Keeffe e Van Gogh. È un grande onore che il mio lavoro venga messo all'asta con questi nomi giganti*".<sup>74</sup>

Erdal Inci nasce ad Ankara nel 1983, lavora e vive ad Istanbul. Ha prodotto diverso materiale per diverse discipline come street art, fotografia, video e arte digitale. I suoi lavori, basati su concetti come movimento, tempo, ritmo e ripetizione, hanno effetti ipnotici e supportano una comprensione alternativa della performance, le sue opere video si presentano negli spazi pubblici caratterizzate da ciclicità, armonia, e regalano la percezione del tempo che diviene offuscato ponendo enfasi al movimento. L'opera nel visual è una delle opere dell'artista presentate nell'ambito della mostra Webbiennial Apeiron del 2010. L'artista realizza opere video e gif basate su concetti come movimento, tempo, ritmo e ripetizione, lasciando allo spettatore un effetto ipnotico. Ispirandosi all'idea di un ciclo perfetto (*perfect loop*), sostiene che il tempo consiste in un ciclo non lineare e che ci sono molte ripetizioni all'interno di questo ciclo. Nel 2010, ha avviato un progetto chiamato *Clones Project*. In questo progetto gli spazi sono affollati e monotoni. Questa è una delle sue opere in cui lo spazio è disumanizzato e il focus è posto sui materiali. Gli artisti i cui soggetti sono basati sulla città ottengono principalmente i loro materiali dalle strade: sotto i suoi interventi nel tempo e nello spazio viene enfatizzato anche il concetto di alienazione dalle immagini. L'artista definisce il suo lavoro come la creazione di uno *stampo umano* simile a "*una fotografia o un dipinto composto di attimi*". In questo modo, lo spettatore può guardare tutte le fasi temporali in un piccolo lasso di tempo. L'artista usa spesso sé stesso come figura clonata, creando quello che è stato definito "*un esercito di artisti di strada*".<sup>75</sup> Nel 2016 Serkan Kaptan e Çağrı Taşkın hanno fondato una piattaforma online chiamata Oddviz, composto dall'abbreviazione di due parole: *odd* (strano) e *viz* (visualizzazione). Questo collettivo artistico con sede a Istanbul produce copie digitali 3D incentrate sulla scansione di oggetti e luoghi utilizzando la tecnica della fotogrammetria. Il collettivo offre prodotti digitalizzati attraverso installazioni in ambienti virtuali.

Reha Bilir è l'artista che realizza le sue opere elaborandole in ambiente digitale. Visto nel contesto dell'arte digitale, attira l'attenzione con le sue opere ottenute utilizzando tecniche come l'elaborazione fotografica e l'installazione. Reha Bilir ha partecipato a molti concorsi nazionali e internazionali per produrre fotografie. Gli è stato conferito il titolo di AFIAP (International Photographer) nel 2003 per i premi ottenuti nei concorsi patrocinati dalla International Photography Federation. Grazie alla sua mostra intitolata *Digital Squares*, è stato elencato tra i primi fotografi turchi a modificare fotografie in un ambiente informatico, nella pubblicazione

---

<sup>74</sup> <https://www.alem.com.tr>

<sup>75</sup> <https://erdalinci.com>

intitolata *Fotografia in Turchia* pubblicata da Pamukbank. Reha Bilir ha condiviso le sue fotografie con gli appassionati di fotografia in molte città e ha tenuto discorsi sulla filosofia della fotografia non solo per scattare fotografie ma anche per essere una guida per coloro che sono nuovi alla fotografia; le sue interviste sono state pubblicate su riviste di fotografia nazionali e straniere. Il fotografo è inoltre il presidente del consiglio di amministrazione dell'Associazione Internazionale di Arte Fotografica (UFSD) e fondatore del Sille Art Palace. È rappresentante della Turchia e membro del consiglio dell'Unione Internazionale dei Fotografi (UPI), una delle più grandi organizzazioni fotografiche al mondo: con questo compito, è diventato il primo fotografo turco a ricoprire la carica di membro del consiglio di un'organizzazione fotografica mondiale.<sup>76</sup>

Memo Akten è un artista, ricercatore e filmmaker di Istanbul. Lavora con le tecnologie emergenti e il calcolo come mezzo, per creare immagini in movimento, composizioni, installazioni e performance reattive su larga scala. Affascinato dal tentativo di comprendere la natura della natura e la condizione umana, riunisce campi come l'intelligenza biologica e artificiale, la creatività computazionale, la percezione, la coscienza, la teoria dell'informazione, le neuroscienze, la fisica fondamentale, la cosmologia, la spiritualità, il rituale e la religione.<sup>77</sup> Akten combina approcci critici e concettuali, con indagini su forma, movimento e suono. Usa il codice come la sua arte, per progettare astrazioni comportamentali e drammatizzazioni di dati di processi naturali e antropici. Nell'ambito del suo dottorato di ricerca presso Goldsmiths, Università di Londra, si è specializzato nell'interazione espressiva uomo-macchina e nelle esplorazioni artistiche dell'intelligenza artificiale (AI). In questo campo è considerato uno dei maggiori pionieri a livello mondiale. Akten<sup>78</sup> ha ricevuto il Prix Ars Electronica Golden Nica - il premio più prestigioso nella Media Art per il suo lavoro *Forms* nel 2013. Ha esposto e si è esibito a livello internazionale in mostre del calibro di *Artistes & Robots* del Grand Palais nel 2018 (Parigi), *More than human* del Barbican nel 2017 (Londra) e la storica mostra *Decode* del Victoria & Albert Museum nel 2009 (Londra). Il suo lavoro è stato esposto in tutto il mondo in luoghi come il Museo d'Arte Moderna di Mosca, il Museo d'Arte Contemporanea Shanghai Ming, il Mori Art Museum (Tokyo), la Royal Opera House (Londra) e molti altri. Akten è frequentemente relatore principale su argomenti che coinvolgono arte, scienza, tecnologia (in particolare software, algoritmi e intelligenza artificiale) e cultura, ed è stato mentore e giuria in numerosi premi, residenze e conferenze internazionali come Ars Electronica, Google Arts and Culture, e SIGGRAFO. Ha collaborato con celebrità come Lenny Kravitz, U2, Depeche Mode e il professor Richard Dawkins, e marchi, tra cui Google, Twitter,

---

<sup>76</sup> <https://www.oddviz.com>

<sup>77</sup> <https://www.anfok.com/dunyaca-unlu-fotograf-sanatcisi-reha-bilir>

<sup>78</sup> <https://visarts.ucsd.edu/people/faculty/memo-akten.html>

Deutsche Bank, Coca Cola e Sony PlayStation. Il lavoro di Akten è presente in numerose collezioni pubbliche e private in tutto il mondo. Oltre alla sua pratica, Akten sta attualmente lavorando per un dottorato di ricerca presso la Goldsmiths University di Londra in intelligenza artificiale e interazione espressiva uomo-macchina, per approfondire la creatività collaborativa tra uomo e macchina e aumentare l'espressione creativa umana. Nel 2007 Akten ha fondato The Mega Super Awesome Visuals Company (MSA Visuals), uno studio creativo che abbraccia arte e tecnologia. Nel 2011, con due nuovi partner, questo si è evoluto in Marshmallow Laser Feast (MLF). Nel 2014, dopo una serie di progetti di grande successo, influenti e su larga scala, Memo ha lasciato la MLF per perseguire il dottorato di ricerca e concentrarsi sul lavoro personale, sulle collaborazioni e sulla ricerca.<sup>79</sup> (Fig.7)

Murat Pak è un artista digitale, investitore di cripto valuta e programmatore. Pak è noto per aver creato la piattaforma *Archillect*, un bot Internet che ricondivide i media in base alle interazioni dell'utente con i contenuti ospitati su varie piattaforme social e per aver lanciato una piattaforma per masterizzare (rimuovere permanentemente dalla circolazione) NFT e ricevere token della criptovaluta Ash. Pak è meglio conosciuto per il suo lavoro con token non fungibili.<sup>80</sup> L'NFT più venduto di Pak, *Merge*, ha generato vendite per 91,8 milioni di dollari nel dicembre 2021 ed è uno dei token non fungibili più costosi. Gli NFT di Pak sono stati venduti su piattaforme tra cui Sotheby's, Nifty Gateway, MakersPlace, SuperRare e Async Art; Pak è noto per uno stile che sfrutta la tecnologia blockchain, in particolare i suoi contratti intelligenti, descritti come un appello ai fan delle criptovalute. Le immagini associate agli NFT di Pak utilizzano forme geometriche o immagini generate programmaticamente.<sup>81</sup> Pak inserisce spesso messaggi nascosti negli NFT e utilizza le piattaforme di social media in modo schietto per promuoverli e discuterli. L'uso degli NFT da parte di Pak è stato descritto come una sfida ai concetti di valore e proprietà; il suo primo NFT *Cloud Monument Dark*, è stato rilasciato il 3 febbraio 2020 su SuperRare. Nell'agosto 2020, Pak ha rilasciato il progetto *X* su NiftyGateway, una vendita *open edition* di NFT. Tredici NFT sono stati offerti in vendita multipla per una finestra di ventiquattro ore (Fig.8).<sup>82</sup>

Candaş Şişman è un artista che si esprime attraverso tecnologie digitali e meccaniche. Il suo lavoro copre un'ampia gamma di campi, come installazioni multisensoriali, esperienze immersive, installazioni sonore, sculture cinetiche, animazioni e performance audiovisive. Nelle sue opere, manipola la percezione del tempo, dello spazio e del movimento utilizzando tecnologie digitali e

---

<sup>79</sup> <https://www.memo.tv/>.

<sup>80</sup> <https://www.vice.com/en/>.

<sup>81</sup> <https://www.artrights.me>.

<sup>82</sup> <https://www.wsj.com/articles/>.

meccaniche, creando inoltre collegamenti tra la realtà digitale e quella fisica. Candaş Şişman è uno dei fondatori di Nohlab, che crea esperienze interdisciplinari in arte, design e tecnologia. È anche uno dei fondatori di NOS, una piattaforma di collaborazione che crea performance audiovisive. Ha tenuto conferenze sulla sound art in diverse università negli ultimi anni. Dal 2007, Candaş Şişman ha ricevuto la Menzione d'Onore del Prix ARS. Electronica, TEDX, Today'sArt e FILE (Fig.9).<sup>83</sup>

Sibel Avcı Tuğal lavora sulla grafica multimediale, sulla multimedialità interattiva, sul web design e sulla pittura digitale. Osservando le sue opere, si vede che utilizza efficacemente i temi della codifica, della progettazione contestuale e dell'astrazione. Prosegue i suoi studi accademici e ricerche sull'arte, studiando il rapporto tra arte e design, gli approcci sperimentali, la cultura digitale, i beni culturali e la museologia in diverse discipline. Svolge ricerca accademica nel campo dell'arte dal 1995, principalmente rispetto all'arte digitale e dei processi produttivi, producendo opere originali. Ha scritto opere in categorie come teatro, arte e architettura e ha anche pubblicato due libri su Arte Digitale e Op Art durante il suo processo di formazione.<sup>84</sup>

Can Büyükberber, è nato a Smirne nel 1987. È un artista e regista multimediale, dopo aver completato la sua formazione universitaria e post-laurea a San Francisco, ha studiato design della comunicazione visiva presso l'Università Bilgi di Istanbul. Basa i dati nelle sue opere sulla percezione umana e sulle forme geometriche, ed ha creato gallerie d'arte e musei in tutto il mondo.<sup>85</sup> Dopo aver esaminato le mostre nazionali e internazionali dell'artista multimediale Can Büyükberber, sono state prese in considerazione come esempi le mostre basate sull'arte dei dati Primitive Force e Noumenon. Noumenon è una raccolta site-specific degli ultimi quattro anni di lavoro ed esplorazioni audiovisive di Büyükberber; dai sistemi emergenti alle esperienze extracorporee; dagli oggetti trascendentali ai simboli dell'inconscio collettivo, esposti per la prima volta a New York City per una mostra durata un anno.<sup>86</sup> In particolare, il progetto di Noumenon lungo 20 minuti, prende spunto da sistemi e dati collettivi inconsci, comprese le esperienze extracorporee; il concetto di fenomeno, affrontato filosoficamente, è stato il tema principale. Nell'arco di quattro anni di lavoro, Noumenon è stato inserito nella tecnica di taglio laser su larga scala di Schama con sound design e visualizzazione ottenuti dai dati. *ZeroSpace* combina arte tecnologica all'avanguardia e narrativa guidata da attori per creare un'esperienza coinvolgente di un'ora. Si tratta di un parco giochi artistico immersivo di 2.300 metri quadrati che mostra una

---

<sup>83</sup> <https://shopigo.com>.

<sup>84</sup> Ibidem.

<sup>85</sup> <https://sibelavci.com>.

<sup>86</sup> C. Büyükberber, *Mostre*, 2020.

collezione di installazioni su larga scala dei principali artisti dei nuovi media del mondo, è un portale che verso un'altra dimensione si è aperto nel centro di Manhattan, vicino alla Penn Station. Un'agenzia governativa chiamata Z-14 sta indagando sul portale. (Fig.10) Con i dati materializzati raffigurati nello spazio, l'artista spiega la sua missione con le seguenti parole: *“Crediamo che un singolo momento di curiosità, curiosità e connessione possa cambiare per sempre il corso della tua vita e quindi cambiare il mondo in generale. La nostra missione è creare completamente questi momenti riunendo arte, tecnologia e storia. Nuovi mondi in cui puoi entrare”*.<sup>87</sup>

Güvenç Özel, conosciuto come un architetto che progetta esperienze multidisciplinari all'intersezione tra architettura, tecnologia e nuovi media, è anche un architetto, artista e ricercatore di successo, vincitore del concorso di architettura *Mars Colony* indetto dalla NASA. Özel, i cui progetti pluri premiati e installazioni sperimentali sono esposti in vari musei e gallerie in America, Europa e Turchia, come Saatchi Gallery, Bauhaus Dessau e Istanbul Modern, continua il suo lavoro e la sua ricerca sull'applicazione di robot e tecnologie di sensori all'architettura. Güvenç Özel, che ha intrapreso molti progetti di innovazione super tecnologica, è un nome ricercato dalle aziende leader a livello mondiale. Autodesk, che produce software in molti campi, in particolare architettura, ingegneria ed edilizia, ed è una delle aziende leader a livello mondiale nella progettazione 3D, è uno dei maggiori sostenitori dei progetti di Özel implementati presso la School of Architecture della UCLA. Özel, che lavora anche con la società Tesla Motors dell'inventore e imprenditore americano Elon Musk, ha recentemente svolto un ruolo importante nella realizzazione di un progetto molto speciale che mette in discussione il modo in cui i veicoli senza conducente cambieranno l'architettura e i piani urbani.<sup>88</sup> Come esempio delle altre opere più sorprendenti di Güvenç Özel, *SPEKTRUM* è un'installazione composta da superfici LED giganti, quindi è stata esposta alla XVII edizione di Contemporary Istanbul e ha avuto la sua prima mondiale.<sup>89</sup> Le telecamere, posizionate su superfici cubiche chiamate *SPEKTRUM*, sono montate al centro di pannelli LED di 6 per 6 metri ad un'altezza di 2 metri da terra. In questo modo le persone possono sperimentare le proprie riflessioni e la combinazione dell'immagine ambientale con l'intelligenza artificiale. Gli encoder Kiloview U40 HDMI to NDI sono stati utilizzati per trasferire l'immagine ripresa dalle telecamere posizionate ad un'altezza di due metri su ciascuna superficie del cubo e dalle due telecamere posizionate ad un'altezza di sei metri sullo schermo bidimensionale al computer di rendere con il minimo ritardo. Particolarmente, il progetto costruisce un ponte tra diversi mezzi artistici, valorizzando l'esperienza umana di viaggiare tra

---

<sup>87</sup> Ibidem.

<sup>88</sup> <https://www.ozeloffice.com>.

<sup>89</sup> <https://www.ireneposch.net>.

molteplici realtà (Fig.11). Ebru Kurbak è un altro famoso artista digitale turco che ha prodotto lavori per il progetto *Mars Colony* per la NASA. È diventato uno tra i più giovani che hanno presentato opere nei campi dell'arte digitale, della tecnologia digitale, dell'architettura sperimentale e dell'arte indossabile nel quadro della mostra tecnologica più completa della Turchia *Digital Revolution*. L'architetto, artista, ricercatore ed educatore ha creato opere d'arte intermini di tecnologie indossabili, utilizzando metodi tessili tradizionali come il lavoro a maglia e il ricamo e attualmente Kurbak sta portando avanti un progetto chiamato *Stitching Worlds* collaborando con l'artista Irene Posch. L'obiettivo del progetto è quello di produrre un computer a 8 bit utilizzando materiali e tecniche tessili. In particolare, uno dei pezzi del progetto *Stitching Worlds* è un computer elettromeccanico universale a 8 bit realizzato con ricami in oro. È realizzato in lino, oro, argento, rame, ematite e legno, il computer è stato realizzato interamente a mano utilizzando la tecnica tradizionale del ricamo. Questo computer, chiamato *The Embroidered Computer*, è paragonabile per capacità e funzionamento ai mainframe più vecchi costruiti negli anni Cinquanta. Questo pezzo apre la possibilità di costruire un computer da zero con materiali e abilità alternativi di lunga durata. Per la sua stessa esistenza dà voce a molte storie alternative che si possono immaginare sul passato della tecnologia informatica. Successivamente, ha portato avanti il progetto artistico internazionale, avviato con il finanziamento ricevuto dall'Austrian Science Fund, con il suo team presso l'Università di Arti Applicate di Vienna. Alcuni anni fa, Kurbak ha prodotto un trasmettitore radio lavorando a maglia nella sua opera *The Knitted Radio*. L'artista si concentra sulla natura politica nascosta degli spazi, delle tecnologie e della routine quotidiana. Progettazione convenzionale; Si occupa del modo in cui modella valori, pratiche e ideologie. Lo dimostra sviluppando tecniche di costruzione alternative all'alta tecnologia. Prosegue gli studi a Vienna (Fig.12).<sup>90</sup>

Burak Arıkan, è un artista contemporaneo turco. Spesso il suo lavoro si basa su reti complesse che poi generano dati e input in una macchina astratta personalizzata. Arıkan è il fondatore di *Graph Commons*, una piattaforma per la mappatura, l'analisi e la pubblicazione dei dati diretti. È uno degli artisti pionieri nell'uso creativo della scienza delle reti. Ricercando questioni sociali, Arıkan lavora con sistemi di rete complessi; crea mappe di rete e sistemi predittivi che rendono visibili i risultati; realizza performance e rende così visibili relazioni di potere invisibili e le apre alla discussione. I sistemi da lui creati sono esposti in molte istituzioni locali e internazionali sotto forma di stampa, animazione, software e installazione.<sup>91</sup> Uno dei lavori di Arıkan, *MyPocket*, è un

---

<sup>90</sup> <https://bigumigu.com>.

<sup>91</sup> <https://burak-arikan.com/>.

software live che analizza i modelli delle transazioni bancarie quotidiane degli artisti e prevede cosa acquisteranno il giorno successivo. Rende disponibili a tutti i dati finanziari personali pubblicando su Internet le previsioni di consumo e le spese effettive. Nel sistema *MyPocket*, che affronta questa situazione finanziarie della gente, lo storico delle spese triennali dell'artista viene analizzato con un software speciale per prevedere le spese future. Man mano che queste previsioni vengono utilizzate e iniziano a determinare sempre più le scelte delle persone, col tempo entrano in un ciclo in cui il comportamento della persona da un lato e l'algoritmo che effettua la previsione dall'altro si adattano l'uno all'altro.<sup>92</sup> *MyPocket* è stato esposto al Neuberger Art Museum di New York, al Künstlerhaus Bethanien e al Media Space/Film Winter Stuttgart di Berlino, e più recentemente alla mostra *New Observatory* al FACT Liverpool. Arıkan è membro aggiunto della facoltà del Programma di telecomunicazioni interattive presso la Tisch School of the Arts della New York University, oltre ad essere membro dell'Alternative Informatics Association, un'organizzazione non governativa turca che si concentra sulla libertà di Internet e sui diritti digitali (Fig.13).<sup>93</sup>

Ecem Dilan Köse, nata nel 1990, si è laureata alla Bilkent University, Interior Architecture. Questa giovane artista, da sempre stata interessata alla biologia e ai computer, è una delle figure di spicco nel campo dell'arte digitale in Turchia. Ha molti lavori interdisciplinari in diversi campi, combinando cose nuove con la sua arte. È una artista contemporanea concettuale profondamente radicata nella disciplina dell'architettura e dell'arte generativa. Produce le sue opere d'arte utilizzando strumenti digitali nel contesto della relazione concetto-metodo. E vede la vita come un'integrità olistica; questo pensiero fa sì che lei diriga le sue opere in questo modo. In un'intervista, ha espresso la sua passione per l'arte digitale semplicemente come segue:

*“Come studentessa di design di danza, il mio interesse per la luce e il palcoscenico mi ha portato al campo audiovisivo (A/V) e infine all'arte digitale. Ora mi trovo in un'epoca in cui tutto si unisce. Questa diversità ha nutrito la persona che sono e ha portato originalità alla mia arte”*.<sup>94</sup>

L'artista, che si concentra sulla *crypto art* e sull'arte NFT, segue con curiosità l'esistenza della tecnologia nella nostra vita quotidiana in molti ambiti e, in questo contesto, sostiene la diffusione dell'arte digitale ed esegue le sue opere in conformità con le condizioni odierne. Dice che trasferire ad altre persone i lavori che produce nel campo dell'NFT è un metodo per ottenere visibilità sulla scena globale, nonché un metodo per produrre nuovissimi progetti innovativi con contratti intelligenti che personalizziamo utilizzando questa tecnologia al di fuori dell'arte. In questo

---

<sup>92</sup> Ibidem.

<sup>93</sup> <https://burak-arikan.com/tr/mypocket/>.

<sup>94</sup> <https://www.btchaber.com/dijital-sanatci-ecem-dilan-kose-ile-ozel-roportaj/>

contesto, grazie al mondo NFT, l'artista ha ottenuto un riconoscimento globale. Una concettualità profondamente radicata nella disciplina dell'architettura e dell'arte generativa. L'artista si sforza di dare un senso al mondo e all'universo; ha creato un approccio artistico che include l'interazione di somiglianze tra texture organiche e dati digitali. Il suo stile olistico intreccia attentamente dati digitali e naturali per elaborarli nel loro insieme, eliminando le separazioni artificiali nell'elaborazione delle informazioni. (Figg.14 e 15)

Hande Şekerciler, è una scultrice nota per le sue opere originali in cui supporta l'arte della scultura con le nuove tecnologie, si distingue per le sue sculture figurative, nelle sue opere è possibile vedere l'approccio realistico del periodo rinascimentale ed ellenistico. Le sue opere sono influenzate dalla tecnologia e dalle nuove tecniche di produzione. Combina forme classiche con spunti digitali, infatti, realizza opere nel campo della scultura digitale in Turchia con temi di codifica binaria, astrazione e design.<sup>95</sup> Successivamente collabora con l'artista dei nuovi media Arda Yalkin che ha incontrato Hande Şekerciler nel 2005 e lavorano insieme dal 2018. Questa coppia, coinvolta nel programma newyorkese da loro fondato con il nome *Ha:ar*, hanno lavorato su “*come riunire metodi convenzionali e tecnologia moderna*”.<sup>96</sup> Espongono le loro opere che uniscono gli approcci dell'arte digitale e fisica in prestigiose gallerie di tutto il mondo. E insieme continuano a svolgere molti lavori multidisciplinari in questi campi (Fig.16).<sup>97</sup> Un esempio, *Benküire / Planet I*, che comprende le opere interdisciplinari del duo di artisti Ha:ar, include nuove edizioni della serie *Impossible Sculptures* a cui hanno lavorato negli ultimi anni, oltre a un dipinto mai visto prima intitolato *Refraction*, che comprende nuove opere come la serie di vetrate. La scultura in marmo finita, che è il risultato della performance scultorea “Disruption” eseguita al CI, ed è anche nella mostra *Benküire / Planet I*. *Benküire* combina materiali tradizionali come marmo, vetro e metallo con strumenti tecnologici come luce, suono, schermo, software e intelligenza artificiale. È un incontro tra arte tradizionale, nuovi media e scultura nel contesto della tecnologia.<sup>98</sup> In un'intervista, Haar interpreta lo sviluppo dell'arte digitale in Turchia in un contesto internazionale come segue:

*“Attribuisco il motivo per cui gli artisti turchi sono più visibili e conosciuti al fatto che non si è ancora formata una scuola. Tutti producono, indipendentemente dal luogo di origine e di istruzione, e non esistono regole ferree che li vincolino o li imprigionino. La maggior parte dei musei e delle gallerie in Turchia sono già chiusi a queste persone. In questo modo c'è una grande cooperazione e apertura al mondo esterno. Gli*

---

<sup>95</sup> <https://www.studiomercado.com>.

<sup>96</sup> Ibidem.

<sup>97</sup> <https://www.alem.com.tr>.

<sup>98</sup> <https://artdogistanbul.com>.

*artisti che si assumono dei rischi, imparano e migliorano sé stessi fanno un lavoro straordinario nei paesi moderni che si sono già adattati ai mezzi moderni.*”<sup>99</sup>

L’espressione che in realtà si intende formulare in questa interpretazione è molto ampia. La visibilità e il riconoscimento degli artisti digitali in Turchia stanno aumentando poiché presentano le loro opere d’arte attraverso piattaforme virtuali internazionali. Afferma che gli artisti turchi producono liberamente perché non sono ancora vincolati a una certa scuola nel campo dell’arte digitale. Tuttavia, a questi artisti viene anche detto che i musei e le gallerie in Turchia sono per loro chiusi; si potrebbe interpretare ciò considerando che le opere d’arte digitali non rientrano in determinati schemi museali, preferendo che siano incluse in opere d’arte più tradizionali. Pertanto, gli artisti digitali possono collaborare tra loro e trovare spazio per le loro opere su diverse piattaforme virtuali come *Webbiennial* o su diverse piattaforme virtuali internazionali. Gli artisti che corrono un certo rischio hanno iniziato ad adattarsi ai mezzi moderni grazie a queste piattaforme. In questo caso, è accertato che un artista in Turchia aumenta la sua visibilità essendo presente nei media internazionali. In effetti, questa situazione ha fornito agli artisti turchi l’opportunità di espandersi all’estero. Successivamente, la situazione ha cominciato a cambiare anche in Turchia, dove a partire dai primi anni Venti l’arte digitale si è sviluppata ulteriormente e ha ottenuto riconoscimenti a livello internazionale. Artisti provenienti dalla Turchia hanno avuto l’opportunità di esporre e promuovere le proprie opere partecipando a importanti eventi e festival di arte digitale tenuti in tutto il mondo.

Allo stesso tempo, eventi come la Biennale di Istanbul<sup>100</sup>, l’Amber Festival<sup>101</sup> e l’Istanbul Design Biennial<sup>102</sup>, l’Istanbul Digital Art Festival<sup>103</sup> che si tengono hanno contribuito allo sviluppo dell’arte digitale in Turchia. Le biennali sono uno dei fattori più importanti che hanno plasmato l’arte degli anni Novanta. Verso la fine di questo decennio in molti Paesi si cominciarono ad organizzare biennali. Le biennali sostengono l’elemento di mettere in risalto la città che forniscono. Il sistema biennale internazionale ha iniziato ad affermarsi in Turchia con la III Biennale di Istanbul curata da Vasıf Kortun. A quel tempo esisteva una divergenza di opinioni tra gli artisti che producevano opere in uno stile tradizionale e gli artisti che producevano opere in uno stile vicino alle nuove tendenze. Vasıf Kortun ha inoltre dichiarato, provocatoriamente, che i dipinti ad olio non sono più necessari nell’ambiente dell’arte contemporanea. Anche le opere d’arte delle Biennali

---

<sup>99</sup> <https://www.alem.com.tr>.

<sup>100</sup> <https://www.iksv.org>.

<sup>101</sup> <https://ambernetnetworkfestival.org/en/>.

<sup>102</sup> <https://tasarimbienali.iksv.org/en>.

<sup>103</sup> <https://digitalartfestistanbul.org>.

hanno iniziato a cambiare in risposta alle esigenze della vita moderna. La maggior parte delle biennali si trovano al di fuori dell'Europa occidentale e del Nord America. Le biennali riflettono le nuove tendenze nel mondo dell'arte. I temi di cui si occupa sono l'internazionalizzazione, l'urbanizzazione e le questioni globali. Sono grandi eventi artistici che creano la propria agenda, indipendentemente dall'agenda della città a cui appartengono.<sup>104</sup> Le fiere d'arte hanno iniziato ad aumentare il tasso di commercializzazione delle opere d'arte, soprattutto con il collegamento tra musei, gallerie private e altre istituzioni. Grazie a questi eventi, gli artisti digitali in Turchia sono diventati più visibili sulla scena internazionale e l'importanza della Turchia nel campo dell'arte digitale è aumentata. Lo stato attuale dell'arte digitale in Turchia è modellato dall'emergere di nuove forme di espressione e si situa all'intersezione tra tecnologia e cultura. Diffondendo le loro opere sui social media e su internet, gli artisti hanno l'opportunità di raggiungere un pubblico sempre più vasto e, allo stesso tempo, i musei e le gallerie in Turchia, che stanno diventando sempre più consapevoli di questi artisti nel corso del tempo, sostengono gli sviluppi in questo campo attraverso la concessione di maggiore spazio alle opere d'arte digitali. Il futuro dell'arte digitale in Turchia è strettamente legato al costante sviluppo informatico e tecnologico. Gli artisti continueranno a creare espressioni artistiche più originali e impressionanti utilizzando le nuove tecnologie come la realtà virtuale (VR), la realtà aumentata (AR) e l'intelligenza artificiale (AI). In questo processo, gli artisti digitali in Turchia continueranno ad aumentare la loro importanza e l'influenza in questo campo contribuendo ai movimenti di arte digitale in tutto il mondo. Lo sviluppo dell'arte digitale in Turchia offre una prospettiva unica derivante dalla combinazione di tecnologia e valori culturali. L'inizio e lo sviluppo dell'arte digitale in Turchia sono progrediti parallelamente ai movimenti dell'arte digitale in tutto il mondo e hanno aumentato l'importanza e l'influenza della Paese nel campo dell'arte digitale.

Il futuro dell'arte digitale in Turchia è strettamente legato al continuo sviluppo e cambiamento della tecnologia, e gli studi in questo campo continuano ad avere un posto importante nel mondo dell'arte e della cultura turca. Il futuro dell'arte digitale in Turchia ha un grande potenziale parallelamente all'aumento degli studi e delle opportunità educative in questo campo. In particolare, le università che offrono educazione all'arte digitale e ai nuovi media svolgono un ruolo importante nella formazione degli artisti di nuova generazione e nell'aumento della conoscenza in questo campo. Inoltre, il successo internazionale di artisti e collettivi digitali in Turchia e la loro partecipazione a eventi garantiscono che lo sviluppo e il riconoscimento in questo campo siano sostenibili. Nel nostro Paese si osserva pure che gli artisti con un background in

---

<sup>104</sup> <https://curatorsintl.org>.

grafica e fotografia sono maggiormente interessati all'arte digitale e producono opere artistiche, ma c'è anche chi proviene da ambiti artistici come scultura, musica e cinema. Sebbene il numero di artisti che producono opere digitali sia in aumento, la possibilità di trovare posto nelle gallerie d'arte e di essere visti dal pubblico non ha ancora raggiunto un livello sufficiente.

Tuttavia, Beral Madra, la curatrice delle prime due biennali, afferma che il contributo della biennale all'arte è stato ignorato con le critiche mosse alle Biennali di Istanbul, e sottolinea che l'ambiente artistico della Turchia prima delle biennali dovrebbe essere bene esaminato.<sup>105</sup> Le nuove ricerche rivolte all'interno della biennale, l'aumento di diverse pubblicazioni e opere esposte in spazi aperti l'hanno spostata oltre la tradizionale comprensione dell'esposizione, ella osserva che l'evento sta mostrando una tendenza a migliorare costantemente. Ha fatto il punto sulla situazione dell'arte e degli artisti turchi, che prima delle Biennali non avevano voce in capitolo nell'ambiente artistico internazionale, infatti, ad oggi gli artisti turchi stabiliscono i rapporti con artisti stranieri e sviluppano legami internazionali.

## **2.2 Gallerie, musei e fiere in occasione della Biennale**

Le Biennali di Istanbul sono state pioniere nello sviluppo dell'arte contemporanea in Turchia. Anche diverse gallerie aperte nel campo dell'arte contemporanea hanno contribuito in larga misura alla formazione delle biennali. Nella vita quotidiana, gallerie, sale espositive, musei, fiere, luoghi sono spesso visitati da persone che sono interessate all'arte, senza ovviamente escludere le gallerie, i musei e le fiere che dal 1987 sostengono le Biennali di Istanbul. Però, va detto infatti che, rispetto alle Biennali Internazionali di Istanbul, le mostre dove si vedono attivamente i veri sviluppi e le opere nel campo dell'arte digitale e dei nuovi media risiedono in queste diverse sedi. Oltre alle gallerie, i musei e altri elementi costitutivi importanti, è opportuno porre il focus sulle fiere, che hanno contribuito allo sviluppo del mercato dell'arte contemporanea. Uno delle migliori fiere si chiamò TUYAP, che dispone di un'infrastruttura moderna secondo gli standard internazionali, ed è stata fondata nel 1979 da Bulent UNAL a Istanbul.<sup>106</sup> È il più grande centro fieristico di proprietà del settore privato in Turchia. Attribuendo grande importanza alla cooperazione con organizzazioni

---

<sup>105</sup> Beral Madra, *İki Yılda Bir Sanat (Arte ogni due anni)*, Articoli biennali 1987-2003, Istanbul, 2003, p. 71.

<sup>106</sup> <https://tuyap.com.tr/en7>.

professionali nazionali ed estere, TUYAP opera in ogni campo da molti anni e investe anche nella trasformazione digitale. I movimenti nel mercato dell'arte sono stati raggiunti anche grazie alle fiere TUYAP. Dopo l'apertura del centro espositivo TUYAP, le gallerie hanno iniziato ad aumentare fin ad oggi in Turchia.

A seguito dell'interesse mostrato per la I Esposizione Internazionale di Arte Contemporanea organizzata dalla Fondazione per la Cultura e l'Arte di Istanbul nel 1987, che in seguito sarebbe stata chiamata Biennale di Istanbul, il Dr. Nejat F. Eczacıbaşı ebbe agito con Oya Ezcacıbaşı per istituire un museo permanente d'arte moderna è denominato Istanbul Modern.<sup>107</sup> Dopo una lunga ricerca posizionale, è stato scelto Feshane, ovvero un edificio industriale del XIX secolo nel Corno d'Oro, per essere trasformato in un museo di arte contemporanea. L'edificio ha ospitato la III Biennale di Istanbul nel 1992, ma il progetto museale a lungo termine non era stato realizzato in quel posto. Dunque, dopo la morte di Nejat F. Eczacıbaşı nel 1993, il progetto è proseguito sotto la guida di Oya Eczacıbaşı, ed è tornato alla ribalta dopo che il magazzino n. 4 è diventato la sede principale dell'VIII Biennale di Istanbul nel 2003.<sup>108</sup> Istanbul Modern raccoglie il patrimonio di arte moderna e contemporanea del nostro Paese su scala globale e lo trasferisce nel futuro, riunendo produzioni provenienti da diverse aree geografiche a Istanbul.<sup>109</sup> Raccoglie inoltre opere d'arte digitali nella sua collezione con lo specifico obiettivo di sostenere la diversità dell'espressione artistica. Alla stregua delle Biennali di Istanbul, aumenta l'accesso all'arte con mostre interdisciplinari, programmi educativi ed eventi, e contribuisce alla produzione di artisti e alla creazione di collaborazioni internazionali. Fondato, appunto, come il primo museo d'arte moderna e contemporanea del nostro Paese, Istanbul Modern aprì le sue porte nel 2004 al pubblico.

Il Museo Sabancı (SSM), uno tra i musei antichi, si trova in un punto che si affaccia sul Bosforo di Istanbul. L'edificio del museo è stato costruito nel 1925 dall'architetto italiano Edoardo de Nari. Fu utilizzato come residenza estiva fino al 1951 e fu acquistato da Hacı Ömer Sabancı nello stesso anno. Questo padiglione, che ha ospitato per molti anni la ricca collezione di calligrafia e pittura di Sakıp Sabancı, è stato trasformato in museo dalla famiglia Sabancı nel 1998 e aperto ai visitatori. Raccoglie ricche collezioni e mostre, programmi educativi, conferenze e vari eventi culturali e artistici. Recentemente ha avuto l'opportunità di esporre gli esempi eccezionali della XV Biennale di Istanbul nell'ambito del Museo Sabancı (SSM).<sup>110</sup>

Inoltre, Akbank Sanat (Arte) è un'istituzione fondata dalla banca turca nel 1993 per le

---

<sup>107</sup> <https://www.istanbulmodern.org/tr/>.

<sup>108</sup> [https://www.istanbulmodern.org/tr/muze/hakkinda\\_3.html](https://www.istanbulmodern.org/tr/muze/hakkinda_3.html).

<sup>109</sup> Ibidem.

<sup>110</sup> <https://www.sabanciuniv.edu/tr>.

organizzazioni culturali e dal 2003 si è concentrata sul campo delle arti moderne. Akbank Sanat (Arte) organizza più di 700 eventi ogni anno, ed ha avuto avvio nel 2017.<sup>111</sup> Con le mostre organizzate ha portato in Turchia le opere di molti artisti internazionali. Tra queste mostre, la mostra Salvador Dali e la mostra Rodin hanno incontrato spettatori dall'estero e centinaia di appassionati d'arte della Turchia. In molte altre mostre tenute sotto l'egida di Akbank Art, ci sono molte opere che attualmente affrontano l'arte digitale. In queste mostre, nell'ambito dell'arte digitale e delle realtà alternative, ci sono opere di artisti digitali turchi come Can Büyükberber, Candaş Şişman, Burak Şentürk, Yağmur Uyanık, Burak Beceren, Yiğit Yerlikaya, Ecem Dilan Köse, Elif Varol Ergen, Haydiroket, Kübra Su Yıldırım, Mekazoo (Derin Çiler), Mert Tugen, Osman Koç, Ozan Türkan, Selçuk Artut, Selin Çınar, Tolga Tarhan. Una delle mostre attualmente organizzate per il 2023 è *Digital Intuitions*. Questa mostra, organizzata con la collaborazione di artisti selezionati provenienti dal nostro Paese e dall'estero, contiene opere di pregio all'insegna dell'arte digitale e dell'intelligenza artificiale. Inoltre, in connessione con le biennali di Istanbul, nell'ambito delle biennali si tengono seminari sotto la supervisione di Akbank Art, in collaborazione con Bige Örer, ovvero la direttrice della Biennale di Istanbul e di tutti i progetti di arte contemporanea presso la Fondazione per la cultura e le arti di Istanbul (IKSV). Ulteriormente, è anche una sede che ospita la IV Biennale di Design di Istanbul, la quale è organizzata dalla Fondazione per la cultura e le arti di Istanbul (IKSV) con il titolo Scuola delle scuole. Ad esempio, quella biennale si è tenuta in collaborazione con Yapı Kredi Kültür Art e Salt Galata, entrambe organizzazioni che sostengono attività culturali e artistiche.

Salt Galata, invece, è una grande biblioteca in cui è possibile accedere a risorse su molti argomenti come documenti fisici e digitali. Possiede un archivio unico dalla fine del XIX secolo ad oggi, consente inoltre di accedere a queste risorse da Internet. Oltre a molte risorse sulla Turchia a cui è possibile accedere, c'è anche un ampio archivio in campi come la storia dell'arte, l'architettura e il design turchi. D'altra parte, nell'ambito dell'evento, ci sono anche mostre con organizzazione regolare che trattano diversi temi attuali. All'inizio degli eventi internazionali, infatti, c'è l'evento *Archive Dream* organizzato dall'artista famoso Refik Anadol nel campo dell'arte digitale e new media art.<sup>112</sup> Offre l'opportunità di esaminare, valutare e interpretare questa ricca raccolta di documenti da varie prospettive in uno spazio in cui il pubblico è completamente immerso nell'arte. Oltre a questo Arter, una delle sedi espositive più attive del nostro tempo, organizza anche diverse mostre in questa zona.<sup>113</sup>

---

<sup>111</sup> <https://www.akbanksanat.com>.

<sup>112</sup> <https://www.saltonline.org>.

<sup>113</sup> <https://www.arter.org.tr/>.

Altresì, è opportuno menzionare Istanbul Digital Art Festival (IDAF), organizzato con il contributo del Ministero della Cultura e del Turismo. Il festival, che mira a dare spazio alle opere d'arte prodotte con la tecnologia, ad aumentare la visibilità di queste opere e ad organizzare mostre in conformità con i requisiti della trasformazione dell'arte, è il primo festival in Turchia e Istanbul che include solo opere digitali d'arte ed è attualmente in corso. La struttura concettuale del festival e gli artisti sono determinati ogni anno da un diverso team curatoriale. Nell'ambito del festival, una diversa struttura storica di Istanbul ospita ogni anno opere prodotte da artisti dei nuovi media all'intersezione tra scienza, arte e tecnologia.<sup>114</sup> Noti come il cuore dell'arte digitale, questi festival ospitano nomi importanti nel campo dell'arte digitale. Nel giugno del 2023, Esra Özkan, Julie Walsh e Avind si sono occupate per la prima volta di curare l'intelligenza artificiale. Molti gli artisti digitali locali e stranieri presenti al festival. Rilevando che l'intelligenza artificiale è correlata a 161 milioni di parametri e trasferisce tutto alla coscienza collettiva, la curatrice del festival Esra Özkan, Avind, ha voluto scegliere gli artisti che fossero interessati al tema della “sostenibilità dell'energia” nella scelta degli artisti della mostra. Bager Akbay, un altro curatore della mostra che definisce così il festival:

*“L'intelligenza artificiale è nutrita dalla mente umana, quindi funziona come uno specchio. Lavorare con l'artista dell'intelligenza artificiale Shusha è stata un'esperienza diversa per me. Shusha è un'artista che lavora sui tappeti e, come artista cresciuta con la cultura del tappeto, mi interessano questi lavori. Possiamo effettivamente vedere la storia radicata dell'Azerbaigian attraverso le opere trovate nella città di Shusha”.*<sup>115</sup>

In breve, il festival, che ospita molti artisti locali e stranieri su molti temi come l'arte digitale e le *New Media Arts*, riunisce questo pubblico con ospiti stimati. Infine, l'ultimo esempio al momento sarebbe Cermodern, appena inaugurato ad Ankara, capitale della Turchia, organizza mostre nel campo dell'arte digitale e dei nuovi media. Di conseguenza, mostre in cui i principali sviluppi e lavori nel campo dell'arte digitale e dei nuovi media sono visti attivamente in queste diverse sedi rispetto alle Biennali internazionali di Istanbul.<sup>116</sup>

---

<sup>114</sup> <https://digitalartfestistanbul.org>.

<sup>115</sup> <https://www.dailysabah.com>.

<sup>116</sup> <https://www.cermodern.org/>.



### 3. Il sistema delle Biennali di Istanbul

La Biennale è un evento artistico che viene organizzato ogni due anni e serve principalmente a promuovere il Paese tramite le attività dell'arte contemporanea; soltanto gli eventi culturali e artistici rientrano nell'ambito dell'evento e la maggior parte di questi vedono coinvolte organizzazioni internazionali molto importanti. In Turchia la Biennale Internazionale di Istanbul si tiene dal 1987 e si ripete ogni due anni. Ogni biennale ha un tema unico e le opere esposte seguono il fil rouge proposto. Durante il periodo di preparazione, è responsabile un curatore, una persona che si assume molte responsabilità, dalla selezione delle opere da esporre alla biennale alla determinazione delle aree espositive. Dall'altro lato, le biennali gettano le basi affinché artisti famosi e giovani artisti facciano conoscere i loro nomi. Una biennale non è solo mostre. Nelle biennali sono inclusi anche conferenze, workshop e simposi. In particolare, l'obiettivo principale della Biennale, da un lato, è quello di unire artisti e spettatori, per riconoscere l'arte contemporanea e produrre un importante impatto interculturale. Oltre a stabilire un legame tra artisti e amanti dell'arte, è una rivalutazione della posizione della città nel mondo che muta e, in questo contesto, si permette di divenire un centro d'arte. Diversi luoghi della città ospitano eventi come spettacoli, le attività di performance e seminari.<sup>117</sup> Tra i luoghi della Biennale ci sono musei, gallerie d'arte, strutture storiche e luoghi archeologici. Le mostre, che sono distribuite in totale su 12 diverse sedi di Istanbul, sono diffuse anche in qualsiasi altra sede che consente di rappresentare in miglior modo il progetto, come librerie, le piazze storiche, ospedali e quartieri. Organizzate con l'obiettivo di raggiungere un vasto pubblico, secondo le parole di Bige ÖRER, la direttrice della Biennale dal 2008, *“Queste biennali sono eventi che cercano di ricordare al popolo che l'arte è in realtà un bisogno di tutti”*<sup>118</sup>. In sostanza, la biennale è un evento al servizio del futuro attraverso l'internazionalizzazione, il riflesso di valori universali sulla città e sui luoghi, l'instaurazione di relazioni diverse. Temi che trattano di valori culturali operano in modo significativo, riflettendo diversi punti di vista. Con la vitalità che la biennale porta in città, trasferisce le persone in un viaggio che ricorda nell'atmosfera dell'entusiasmo dell'arte. La Biennale Internazionale di Istanbul definisce diversi temi in ogni nuova edizione. Questi temi diventano un punto d'incontro quando le opere vengono esposte durante la Biennale: i temi riguardano spesso questioni contemporanee, questioni culturali e sociali, e talvolta argomenti aperti

---

<sup>117</sup> <https://bienal.iksv.org/tr/bienal/tarihce>.

<sup>118</sup> <https://youtu.be/VkzyOhFdUbs>.

come la politica, la storia e la filosofia. Uno di questi temi, ad esempio, è la trasformazione urbana che è stata influenzata costantemente. Ospitando gli artisti internazionalisti, inoltre, si crea un ambiente di dialogo interculturale con gli artisti locali. Di solito alle esposizioni è permesso partecipare al pubblico a titolo gratuito o può essere richiesto un biglietto d'ingresso con una cifra appropriata. La transizione in Turchia iniziò con le biennali internazionali d'arte asiatico-europee di Ankara tra il 1986 e il 1992. La Biennale Internazionale d'Arte Asia- Europa è stata tenuta solo quattro volte. Il capo della giuria internazionale di questa biennale era Doğan Kuban dalla Turchia. Nel 1987 si è tenuta la Biennale Internazionale di Istanbul, che da allora si tiene ogni due anni. Le Biennali avviate dalla Direzione Generale delle Belle Arti del Ministero della Cultura e del Turismo sono eventi artistici che continuano ad essere organizzati dalla Istanbul Cultur Art Foundation (IKSV).<sup>119</sup> Istanbul Foundation for Culture and Arts (IKSV in breve) è stato fondato nel 1973. È un'istituzione culturale senza scopo di lucro fondata sotto la guida di Nejat Eczacıbaşı e che lavora per l'interesse pubblico. Tra gli obiettivi principali della fondazione c'è stato quello di portare Istanbul in prima linea tra le capitali mondiali della cultura e dell'arte e garantire un'interazione permanente tra valori nazionali e universali, tradizionali e contemporanei attraverso la cultura e l'arte, svolgendo un ruolo attivo nella creazione di politiche culturali. Si tratta di un'iniziativa molto preziosa realizzata da Nejat Eczacıbaşı, che si ritiene sia necessaria alla Turchia nel campo della cultura e delle arti.

Anche la storia della fondazione di İKSV è molto incerta. A quel tempo, Nejat Eczacıbaşı, avendo legami anche nel campo della musica, pensò con i suoi amici all'estero se fosse possibile realizzare dei festival musicali, di cui si possono vedere esempi in Europa, anche a Istanbul. Anzi, essendo consapevole del ritardo di tale iniziativa, ha raccolto il suo coraggio e ha fatto in modo che i festival musicali fossero organizzati sotto il tetto dell'IKSV. In linea con questi scopi, la fondazione, che organizza eventi speciali durante tutto l'anno, nonché Istanbul Music, Film, Theater and Jazz Festivals, Istanbul Biennial, Istanbul Design Biennial, Leyla Gencer Şan Competition e Film, ognuno dei quali è internazionale, ospita anche eventi con la Hall situata nel Nejat Eczacıbaşı Building.<sup>120</sup> İKSV, che si occupa anche dell'organizzazione del Padiglione turco alla Biennale di Venezia edel coordinamento di un programma di residenza presso il laboratorio artistico della Cité International des Arts in Francia, conduce anche ricerche e lavora a relazioni per contribuire allo sviluppo delle politiche culturali.<sup>121</sup> Grazie ad ogni evento Biennale, stabilendo contatti con la Presidenza della Cultura di altri Paesi, ha sviluppato la visibilità di Istanbul nella cornice d'arte del

---

<sup>119</sup> <https://bienal.iksv.org/tr/bienal/tarihce>.

<sup>120</sup> <https://youtu.be/cp92CmH>.

<sup>121</sup> <http://www.arte.it/calendario-arte/veneziamostra-padiglione-turchia>

mondo.

### 3.1 Storia delle Biennali di Istanbul: le prime edizioni

Inizialmente, nel 1987, una serie di mostre si sono tenute al Museo di Pittura e Scultura di Istanbul e al Museo Militare sotto l'egida della I Mostra Internazionale di Arte Contemporanea di Istanbul e la maggior parte delle opere esposte nei luoghi storici come Hagia Eirene e Hagia Sophia. Fu il primo passo così come la decisione di organizzare le mostre e tenerle biennali. Beral Madra fu la coordinatrice generale di entrambe le prime due edizioni, nel 1987 e 1989.<sup>122</sup> Da lì in poi le mostre successive hanno avuto luogo presso diverse istituzioni come il Museo della Pittura e della Scultura di Istanbul, il Chiosco del Movimento del Palazzo Dolmabahçe, entrambi palazzi nazionali, l'Aeroporto di Atatürk, le stazioni Haydarpaşa e Sirkeci, la Cisterna della Basilica, la Torre della Fanciulla, in seguito allargandosi ulteriormente e coinvolgendo i quartieri Galata, l'ex fabbrica Feshane. Anzitutto, si è svolto negli storici luoghi all'aperto intorno al Sultanahmet, al Museo di Hagia Irene, al Centro Culturale di Suleymaniye, al Museo Militare, al Centro Culturale di Ataturk e all'Università di Yıldız. La maggior parte delle opere esposte nei luoghi storici sono state prodotte appositamente nella specificità del sito. Beral Madra, la coordinatrice generale di entrambi gli eventi, negli anni Ottanta ha svolto un ruolo importante nella rappresentazione dell'arte contemporanea all'estero e in patria. Ha proposto e difeso pratiche istituzionali come l'uso dei siti del patrimonio storico e culturale, che costituiranno un tratto caratteristico della Biennale di Istanbul, e la diffusione della biennale in molti luoghi diversi della città.

Il divario di tre anni tra la seconda biennale e la terza riflette le conseguenze della prima guerra del Golfo del 1991 che ha interessato la regione. Dopo le prime due biennali, IKSİV è passato a un unico sistema di curatori dal 1994 per la III Biennale Internazionale di Istanbul diretta da Vasıf Kortun nel 1992. Mettendo in discussione la produzione della differenza culturale e avvicinandosi criticamente a Istanbul, uno dei centri in più rapida trasformazione della rete sovranazionale delle megalopoli, avrà per la prima volta un'unica sede. La terza edizione della rassegna si è tenuta nello storico edificio Feshane, che durante questo periodo doveva essere convertito in un museo. A quel tempo, quando iniziò la ristrutturazione urbana, Istanbul stava cercando di fondare il suo primo museo di arte moderna e contemporanea. Feshane, che era una fabbrica in diffuso dove precedentemente venivano prodotti abiti militari e fez, fu riconvertito in sede museale.<sup>123</sup> Inoltre, questo progetto di riqualificazione teneva in considerazione la rilevanza culturale dei luoghi storici

---

<sup>122</sup> B. Madra, *İki yılda bir sanat (Arte ogni due anni)*, Articoli biennali 1987-2003, Istanbul, 2003, p. 71.

<sup>123</sup> *Untitled*, Remembering Istanbul, p. 60.

che rappresenteranno al meglio Istanbul e la sua storia: questi luoghi dove spiccavano le rappresentazioni tradizionali e le differenze culturali saranno molto apprezzati dai visitatori della biennale. La selezione degli spazi dedicati alle biennali fu fatta con un approccio esistenziale per acquisire un'identità storico sociale. Successivamente, le selezioni dei luoghi delle biennali sono state determinate anche dall'obiettivo di raggiungere grandi masse, viste le vaste dimensioni della città a livello demografico e di estensione territoriale. La città, che conta una popolazione sempre più numerosa, ha insistito sulla disseminazione di luoghi deputati a promuovere la cultura e l'arte in sedi sparse da un capo all'altro della città, consentendo la riscoperta di diversi spazi. Nelle prime due biennali, la partecipazione degli artisti nazionali è stata da subito accompagnata da quella degli artisti europei. Il coinvolgimento degli artisti più importanti d'Europa a Istanbul ha prodotto opere destinate alla capitale, in questo senso è emersa come una biennale *ambientale*, infrangendo il concetto di padiglione nazionale, ovvero lo stile di attività prevalente in quel periodo. Tuttavia, l'obiettivo delle biennali era anche quello di stabilire un legame tra la scena artistica contemporanea turca e la scena artistica contemporanea internazionale. Per la prima volta, anziché alla rappresentanza nazionale e alle relazioni burocratiche, l'attenzione è stata rivolta ai movimenti liberi e indipendenti degli artisti. Vasif Kortun affermò che le biennali si sono svolte in un mondo molto diverso da quello odierno, tra le impossibilità di quel periodo. Ricorda che la comunicazione di una mostra internazionale è un compito estremamente complesso e laborioso. Così, la prima volta nel 1981, il fax è stato alla base della fondazione di Tekofaks da parte di Ayhan Bermek in Turchia. È stato utilizzato parallelamente agli sviluppi della telefonia e delle infrastrutture. Poiché, nel 1984, con l'apertura all'estero della Turchia, cominciò ad aumentare l'utilizzo e l'importanza di tali strumenti di comunicazione come il fax, si parla di un'epoca in cui si incontrano difficoltà anche nell'uso di questa strumentazione, che è piuttosto lontano dall'ambiente digitale. Inoltre, a quel tempo, la caduta del muro di Berlino nel 1989 fu un grande evento anche per la Turchia che influenzò profondamente molti processi mentali. Un altro elemento clou di questa biennale sono stati gli artisti selezionati da Vasif Kortun per il padiglione turco: Selim Birsel, Gülsün Karamustafa, Hakan Onur, Hale Tenger, Canan Tolon.<sup>124</sup>

Ciascuna edizione della biennale si è contraddistinta per l'uso degli spazi della città, la selezione del suo tema cardine e l'organico direttivo e curatoriale. In prima linea tra i curatori stranieri venne selezionato Renè Block per la IV Biennale Internazionale di Istanbul del 1995. Block spiegò il tema della sua biennale, *ORIENT/ATION*, come segue:

*“Orient/ation” non era ovviamente inteso come un tema, ma come un leitmotiv. Nella parola ‘orientamento’ è il contesto geografico della parola che mi interessa. Non è un caso che la parola ‘essere Oriente’ derivi*

---

<sup>124</sup> *Untitled*, Remembering Istanbul, 2011, p.64.

dalla radice 'Oriente' in molte lingue europee. Non ci abbiamo mai pensato. Pertanto, non ho mirato altro che ad attirare l'attenzione su quanto dell'origine della cultura che pensavamo fosse occidentale provenisse dall'"Oriente".<sup>125</sup>

Basti pensare Alessandria, Gerusalemme, Bisanzio, le culture di alto livello che ancora oggi ci orientano, ci guidano. Pertanto, il concetto di *Orientamento* è stato trattato come dinamico e in continuo divenire. René Block rivela il carattere distintivo della Biennale di Istanbul alla Biennale di Venezia. Block, che anche preparò il programma del dipartimento mostre tra il 1993 e il 1995 presso l'Institute of Foreign Relations (IFA), è stato responsabile della rappresentazione dell'arte tedesca all'estero, preparò una mostra chiamata *A Long Story with Many Knots*, una sorta di retrospettiva del movimento Fluxus, in parallelo con la Biennale di Istanbul. Block, che preparò il programma del dipartimento mostre tra il 1993 e il 1995 presso l'Institute of Foreign Relations (IFA), che è responsabile della rappresentazione dell'arte tedesca all'estero, preparò una mostra chiamata *A Long Story with Many Knots*, una sorta di retrospettiva del movimento Fluxus, in parallelo con la Biennale di Istanbul.<sup>126</sup> Attraverso un curatore straniero Renè Block, fu possibile per la prima volta nelle biennali turche vedere chiaramente l'esempio della digitalizzazione. Si fa qui riferimento a Nam June Paik, uno dei pionieri del movimento di video arte sudcoreano. Questo artista, vissuto tra il 1932 e il 2006, ha solidificato la vera nascita della video arte con la mostra che ha aperto con il tema della "esposizione immateriale della musica" alla Galleria Parnass nel 1963. Artista con inclinazione alla musica, sperimentò eventi psichedelici che combinano rock, film e performance. È un nome che viene dal movimento Fluxus, come Joseph Beuys, con il quale ha molto in comune con Joseph Beuys. Per la prima volta nelle sue opere, è possibile vedere che sta seguendo la corrente di Fluxus, utilizzando la tecnologia come parte di un processo. Questa tendenza, che conosciamo attraverso gli avvenimenti di diverse arti performative e happenings di Joseph Beuys, inserendo la tecnologia diventa ancora una volta performance art. Per la prima volta, Nam June Paik ha utilizzato la televisione come opera d'arte nelle sue opere come *Tv Cello*, *Tv Buddha*, *Magnet Tv*, e la tecnologia è stata coinvolta nell'arte. Nam June Paik ha partecipato a questa biennale con la sua opera "*I Believe in Reincarnation, Want to Be a Frog in My New Life*" nel 1993. Una delle altre opere che si potevano vedere in televisione era *I Would Rather Die from a Snakebite than from a Car Accident* di Marina Abramovic. Queste opere sono due delle opere più importanti che hanno consentito allo spettatore di prendere il suo posto di fronte alla video arte. Per la prima volta si capì l'importanza del pubblico dell'arte di fronte alla tecnologia. In quel periodo con la corrente Fluxus, fu infranta la barriera tra la vita e l'arte con la visualizzazione di

---

<sup>125</sup> S. B. Vogel (a cura di), *Biennals: Art on a Global Scale*, IV Biennale Internazionale di Istanbul, 2010.

<sup>126</sup> <https://www.irenebrination.com>

sezioni tratte dalla vita in video. Se consideriamo gli effetti dopo lo sviluppo del cinema nell'arte, la video arte ha dato una grande direzione all'arte in termini di digitalizzazione. Come forma di produzione artistica la video arte, ha consentito l'interazione tra persone e tecnologia. D'altra parte, quando pensiamo in modo analitico, tecnologia significa digitale. La parola *digitale* nel dizionario turco significa campo numerico e visualizzazione elettronica dei dati sullo schermo. Come visto, il digitale è uno strumento legato ai numeri, legato alle tecnologie elettroniche e informatiche, che necessita di uno schermo. A questo punto si può pensare che la video arte prodotta con i dati includa la matematica. Perciò è possibile concludere riportando una frase di Nam June Paik; *“La video arte è un'arte che nasce dall'unione di artisti, ingegneri e registi”*.<sup>127</sup>

In questa biennale, Rene Block è stato il direttore d'orchestra con una varietà di musica, melodie e strumenti. Nel catalogo della biennale, vi sono i commenti di Boris Groys, noto per i suoi testi critici di estetica e storia dell'arte:

*“Se parliamo del rapporto tra Oriente (Est) e Occidente (Ovest), [...] è stato uno dei primi binari creativi, diversi e inventivi ad ottenere un posto nel mondo dell'arte. L'arte occidentale ha iniziato a perdere i suoi valori esotici, originali e romantici quando si è modernizzata. L'arte moderna occidentale è oggi riconosciuta in tutto il mondo perché ha pagato un caro prezzo per abbandonare i valori della sua identità culturale in nome della modernizzazione.”*<sup>128</sup>

L'arte orientale avrebbe, invece, mantenuto la sua unicità affidandosi semplicemente alle forme inalterabili delle proprie tradizioni. Molte utopie sociali hanno perso la loro originalità quando sono state rappresentate nelle immagini del mondo dei media contemporanei. Gli artisti che hanno cercato di seguire i media contemporanei sono stati accusati di essere secondari, imitativi e non originali, così hanno iniziato a trovare un posto nel moderno mondo dell'arte internazionale. Hanno iniziato ad essere trattati ingiustamente a causa della mancanza di interesse per l'altro e l'esotico nell'attuale contesto artistico internazionale, e gli artisti dell'Est sono stati considerati inadeguati di fronte alla modernizzazione. Nelle opere d'arte, i lavori realizzati con installazione, fotografia e video arte hanno restituito all'artista e al pubblico la funzionalità delle immagini nella loro cultura.

---

<sup>127</sup> <https://www.peramuzesi.org.tr/blog/video-sanatinin-oncu-ismi-nam-june-paik/1267>.

<sup>128</sup> S. B. Vogel (a cura di), *Biennals: Art on a Global Scale*, op. cit., 2010, p. 21.

### 3.2 V e VI Biennali Internazionali di Istanbul

Nel 1997, in occasione della V Biennale Internazionale di Istanbul, si succede un'altra curatela straniera. Viene selezionata Rosa Martínez, curatrice spagnola e attualmente capo curatore di Istanbul Modern, che così si esprime:

*“È stato per me un evento straordinariamente intenso in cui sono stata direttrice artistico della 5° Biennale Internazionale di Istanbul nel 1997, sono stata ampiamente coinvolto come membro del comitato consultivo della biennale e sono stata poi curatrice e capo di Istanbul Modern fino al 2007. Significa rivedere il decennio. Sono stati anni fruttuosi ma difficili, che mi hanno dato l'opportunità di scavare più a fondo nel cuore della città, di rafforzarne alcuni punti di forza, senza lasciare spazio alla nostalgia, al romanticismo o all'esotismo. Penso alle persone generose e determinate che hanno creato un modello di biennale vitale perché la città possa reinventarsi e inserirsi in una mappa internazionale segnata da sedi prestigiose. Melih Fereli, Fulya Erdemci, Emre Baykal, Bilge Uğurlar e altri hanno permesso di creare città nella città che possano contenere anche altre visioni del mondo”*.<sup>129</sup>

Analizzando il titolo della biennale, *On Life, Beauty, Translations and Other Difficulties*, emergono i temi portanti della biennale. Ciascuno dei termini impiegati può essere considerato nella sua accezione più spirituale e intimistica. L'altro tema portante della biennale è l'importanza di Istanbul come ponte tra Asia ed Europa. Le relazioni interculturali rappresentano due mondi diversi con lingue diverse come un ponte idealizzato. Con le caratteristiche contestuali più importanti della biennale è che Istanbul è geograficamente collegata ai continenti dell'Asia e dell'Europa<sup>130</sup>. Istanbul è sempre stata all'avanguardia non solo per la caratteristica di ponte tra due continenti, le sedi principali erano situate nella penisola storica. Inoltre, rispetto agli anni precedenti, il 60% dei partecipanti alla V edizione della Biennale Internazionale di Istanbul erano donne artiste e La Biblioteca delle opere femminili è stata anche una delle sedi espositive più importanti per le artiste. È stata scelta una della sede espositiva *Women's Art Library*, questa una decisione consapevole per attirare l'attenzione sui problemi delle donne come una risposta al patriarcato. L'aeroporto di Atatürk, le stazioni di Haydarpaşa e Sirkeci hanno ospitato nella mostra opere d'arte site-specific, che hanno enfatizzato la caratteristica di Istanbul come porta tra Oriente e Occidente. Innanzitutto, questa biennale è stata testimone delle opere di molti importanti artisti turchi di quei periodi come Halil Altındere, Ebru Özseçen, Semiha Berksoy. Tra questi c'erano gli artisti come Kutluğ Ataman, Şükran Moral, Vahap Avşar, Şükran Aziz con le loro diverse

---

<sup>129</sup> *Untitled*, Remembering Istanbul, 2011, p. 99.

<sup>130</sup> C. Bertola, *Curare l'arte*, Mondadori Electa, 2008, pp. 154-155.

videoarte e installazioni. Prevalentemente, c'erano anche artisti stranieri con opere di video arte e installazioni come Pipilotti Rist, Eija Liisa Ahtila, Jana Sterbak, Cristina Mateus, Mark Wollinger, Egle Rakauskaite, Cai Guo-Qiang, Matthew McGaslin, Nikos Navridis. In questa biennale, si può dire che abbiano dominato il video, la proiezione e l'installazione. Fino ad oggi, il video è stato uno strumento molto importante per poter spiegare un concetto in modo efficace. La visibilità è sempre stata in primo piano in termini di immagini, soprattutto più efficace sulla mente, ed in questo senso, grande importanza viene attribuita allo spettatore/ricer. Per la prima volta, gli spettatori hanno contribuito a un'opera chiamata *'Reminiscences'* dell'artista turca Şükran Aziz con una performance video interattiva. Lo spettatore/ricer è seduto su una sedia in una stanza denominata come *Recovery Room* e ha risposto per cinque minuti alle domande sottoposte durante il video. Vahap Avşar ha espresso questa situazione come segue:

*"Nella mia opera la dicotomia soggetto-oggetto tra lo spettatore e l'oggetto d'arte che guardasi risolve organicamente. Lo spettatore si rapporta all'opera non come un'entità a sé stante, ma come un elemento attivo che diventa parte del progetto. Nell'ambiente intermedio dell'installazione composta da video, audio e testo, una persona risponde alla semplice domanda: "Cosa hai fatto ieri?" e "Qual è il tuo primo ricordo?" Attraverso i ricordi e l'espressione di questi ricordi, la mente viaggia nel tempo".<sup>131</sup>*

Negli anni 2000 il video, che è diventato un sistema abbastanza semplice da usare per tutti e abbastanza economico per una famiglia con un reddito medio, è arrivato dopo un lungo e difficile percorso. Con gli sviluppi della tecnologia video e di Internet, è possibile riprodurre l'immagine di un oggetto sulla terra. È diventato così facile conoscere queste immagini riproducendole e trasferirle a distanze. Sebbene l'emergere della tecnologia video e il suo ingresso nella scena artistica sia un processo lungo e difficile, la tecnologia odierna è diventata uno strumento indispensabile sia per i professionisti che per gli utenti amatori. Dopo questi sviluppi tecnologici, da allora il video ha avuto un posto importante nella scena artistica ed il contesto principale per la scelta del video come mezzo artistico risiede nella sua rivolta contro la trasmissione televisiva, incui lo stesso mezzo viene utilizzato come mezzo di comunicazione di massa.

Come nella precedente edizione, anche nella V Biennale ci sono degli artisti stranieri specializzati sul video arte. Ad esempio, l'artista svizzera Pipilotti Rist, che produce attivamente nel campo della video arte, è apparsa con una proiezione su quattro monitor denominando: *Pickel Porno, Search Wolken, Pipistanbul, My hair is floating anyway, anyway.*<sup>132</sup> Le video installazioni e molte opere di video arte presenti alla biennale, affrontano tematiche femminili. Rispettivamente, Eija-Liisa Ahtila si occupava del mondo sessuale delle ragazze adolescenti con la sua opera di video

---

<sup>131</sup> Ivi, pp. 154-155.

<sup>132</sup> E. Baykal (a cura di), *5th International Istanbul Biennial*, 1997, p. 78.

arte *If 6 was 9*, mentre Anna Laura Alàez usava la capsula spaziale come metafora con la sua opera *She in the Outer Spaces*. Molti progetti di video arte si concentrano sui confini spaziali e sessuali. Inoltre, Cristina Mateus con *Scream*, Vahap Avşar & Lexy Funk con la loro opera di video arte intitolata ' *P.A.R.A.N.O.Y.A* ' creano effetti sbalorditivi sul pubblico.

Tuttavia, una delle opere più sorprendenti è stata la performance corredata di opere di video-installazione dell'artista turca Şükran Moral, le quali ritraevano soggetti come bagni per soli uomini, bordelli, obitori, ospedali psichiatrici, ecc. sotto il nome di *Speculum Istanbul*. Quest'opera è stata presentata al pubblico in modo straordinario, grazie alla grande libertà concessa alle opere in quel momento storico: quella di approfondire certi argomenti con i riferimenti espliciti permessi dalla video arte e dalle video-installazioni.

Questa era della digitalizzazione, che si è diffusa con le opere di video arte, servirà anche per l'emergere dell'arte digitale in futuro, insomma, la scelta del video come un mezzo artistico poté essere accettata anche come un simbolo di questa ribellione di trasmettere al meglio questioni femminili. Tra gli artisti turchi, Kutluğ Ataman è stato uno dei video artisti partecipanti alla Biennale e che partecipò con Semiha Berksoy, mostrando un video show fatto insieme, intitolato *Semiha B. Unplugged* della durata di otto ore. Il film si concentrò su una delle leggende turche, la diva dell'opera Semiha Berksoy, una volta perseguitata pubblicamente per una relazione con il poeta comunista in esilio Nazım Hikmet, trovata a vivere nell'oscurità come ottuagenaria in un eccentrico mondo da sogno di sua creazione. La signora Berksoy è stata sia la materia di studio di Ataman, sia la sua stella splendente. Questo lavoro è stato ospitato da diverse importanti biennali d'arte e festival cinematografici internazionali.<sup>133</sup> Inoltre, tra le artiste donne, Semiha Berksoy fu una delle principali artiste turche di questa biennale. Nazım Hikmet in questa proiezione video di Semiha Berksoy e Kutluğ Ataman viene mostrato attraverso i ricordi dell'artista, una donna di ottantacinque anni che ha dato vita alle storie d'amore di quei tempi e alla storia unica della vita di Nazım Hikmet. Nel mondo sempre più digitalizzato dagli anni Cinquanta, anche gli artisti sono stati influenzati e hanno iniziato a produrre opere legate alla tecnologia. Sono emerse video arte e installazioni video. Nel frattempo, la digitalizzazione ha ulteriormente influenzato sia le opere d'arte che il pubblico. E la prima volta con quell'installazione del video di Kutluğ Ataman, regista turco, ha debuttato nel campo dell'arte contemporanea alla V Biennale Internazionale di Istanbul nel 1997.<sup>134</sup> Dal 1998 produce film e installazioni video. Ataman, con le sue opere che mettono al centro l'individuo, offre un'alternativa alla struttura generalizzante della politica identitaria, e

---

<sup>133</sup> <https://bienal.iksv.org/tr/bienal-arsivi/5-uluslararasi-istanbul-bienali>.

<sup>134</sup> <https://www.academia.edu>.

collega questioni importanti al centro dell'arte contemporanea come la storiografia, l'identità sociale/personale, la memoria, la pluralità, il mito, il gioco e il potere, concetti che sono stati presenti in tutte le opere durante la biennale. È stata una biennale che ha posto il focus su tradizioni e cultura, prima che l'arte turca entrasse in contatto culturale con l'arte occidentale, continuando ad esistere secondo i modelli tradizionali. Le opere che esaminano i confini del sociale e dell'identità hanno iniziato ad essere esaminate in questo modo per la prima volta da artisti turchi. Perciò la V biennale, che si è svolta con la presentazione di diversi concetti nell'accompagnamento di diverse opere, ha mostrato quanto sia adatta una cultura che Istanbul ha in termini di arte contemporanea, dagli occhi di Rosa Martínez. Rosa Martínez riassume Istanbul come segue: “*Istanbul è un luogo dove il caos trova il proprio ordine, con strati di culture che si sovrappongono, oltre quindici milioni di abitanti, molteplici centri che coesistono fianco a fianco e infinite periferie*”.<sup>135</sup>

Il curatore italiano Paolo Colombo, che è rimasto significativamente colpito dalla biennale di Rosa Martínez, ha curato la seguente VI Biennale Internazionale di Istanbul. Come tema della sesta biennale, il curatore affronta due concetti, *Passione e Onda*, e avrebbe scelto i concetti in relazione alla loro somiglianza di significato in entrambe le culture, ovvero quella italiana e quella turca. In greco, *passione* ha lo stesso significato della parola *onda* in turco (*Dalgas*). Antonis Dhamantidhis, che all'epoca era considerato una delle più grandi voci di Istanbul, utilizzava *Dalgas* come nome d'arte; pensando che nessun'altra parola avrebbe rispecchiato l'intensità della sua musica e l'ispirazione che traeva dalla sua città natale, Istanbul.

Questi concetti evocano uno stato emotivo e mettono in risalto il mare, che divide e unisce la città. La ricchezza emotiva di questi concetti farà emergere il conflitto interno degli investimenti emotivi nel mondo dell'arte contemporanea. Alla fine, una coscienza che mira a catturare un certo momento nel tempo è diventata una biennale che cerca di riflettere molti fatti come i rapidi cambiamenti nel mondo, gli sviluppi tecnologici e i conflitti culturali.<sup>136</sup> In questa biennale, secondo l'espressione del curatore, gli sviluppi tecnologici hanno offerto una dinamicità senza precedenti e nuove opportunità di comunicazione, facilitando nel contempo il processo di globalizzazione. Questa dinamicità e l'oggetto della globalizzazione hanno portato con sé anche un senso di perdita di luogo e radici. Nel contesto dell'arte, il fenomeno della globalizzazione accelera la circolazione di opere che si concentrano attorno a questioni politiche attuali, creando un linguaggio standardizzato facilmente comprensibile, ma allo stesso tempo alimentando una nostalgia per approcci e

---

<sup>135</sup> Ibidem.

<sup>136</sup> Ibidem.

espressioni locali, individuali e più soggettive. “*Politiche attuali e rapide opere d’arte digitali che si raccolgono attorno a un linguaggio standard, facilmente comprensibile*”, questi termini potrebbero aiutarci a individuare le ragioni fondamentali della mancata presenza delle opere d’arte dei nuovi media nelle biennali. In quel periodo, a causa della percezione che le opere d’arte digitali non fossero facilmente comprensibili e non servissero agli scopi politici e attuali del paese, tali opere sono state escluse dalle biennali. Naturalmente, ciò era principalmente legato all’idea che i messaggi principali serviti dalla biennale fossero considerati più importanti.

### **3.3 VII, VIII e IX Biennali Internazionali di Istanbul**

La curatrice Yuko Hasegawa, che ha affrontato il concetto di *Fuga dall’Ego*, ha parlato di Istanbul utilizzando l’espressione *Nuova formazione al limite del caos*. Questa, come le altre biennali, si svolge in una catena di luoghi accuratamente selezionati in varie parti della città. Prendendo come punti principali luoghi storici come Darphane-i Amire, il Museo Hagia Irene, la Cisterna Basilica, il Palazzo Beylerbeyi, la biennale ha tracciato le bellezze nascoste della città. Vi sono state più riflessioni sulla tecnologia su dipinti e sculture con effetti di luce e colore, arte interattiva, installazioni video-audio ed esempi di media misti. Tuttavia, la biennale, che si è svolta durante un periodo di crisi economica, in cui le condizioni di vita erano difficili e le prospettive pessimistiche per il futuro, non ha permesso a James Turrell di presentare il suo lavoro, che avrebbe dovuto riflettere le luci sulla Torre della Fanciulla di Istanbul. Se fosse stato possibile realizzare quest’opera, che si chiama *Maiden’s Tower, Light Installation*, sarebbe rimasta nella memoria collettiva per sempre. Tuttavia, per motivi politici, questo lavoro non ha avuto la possibilità di incontrare il pubblico. Nonostante ciò, ci sono stati buoni progressi tecnologici. Derrick de Kerckhove è un sociologo, accademico e direttore scientifico del programma McLuhan in Culture & Technology dell’Università di Toronto dal 1983 al 2008. Studia come la tecnologia influenza la cultura e la società. Il tema di questa biennale era Rafael Lozano-Hemmer e l’intelligenza e l’arte collettiva. Sono stati studiati gli effetti dell’arte collettiva sulla pedagogia, l’arte, la cultura e la società del concetto di coscienza e di pensiero. Inoltre, si è parlato delle differenze tra intelligenza reale e intelligenza artificiale. La nozione di *Connected Intelligence* è stata l’oggetto del suo studio più recente. La trasformazione della coscienza da ciò che è privato a ciò che è condiviso su Internet mostra che il linguaggio è un pensiero esternalizzato da molte menti. Ha sottolineato che

L'intelligenza connessa esiste da sempre e ora è particolarmente enfatizzata e supportata dai nuovi media e dai media di rete. Inoltre, hanno affermato che l'arte non sarà mai finita, che ogni tipo di arte può essere trovato online e che l'arte non ha limiti di tempo e spazio. Di conseguenza, il flusso di connettività si riferisce alla spazializzazione dell'opera piuttosto che al suo completamento, tanto che in questi giorni vediamo sempre più opere che non sono limitate al tempo e allo spazio. Qui inizia a distinguersi l'arte più interattiva nel contesto dell'arte tecnologica. Ad esempio, nell'opera di Rafael Lozano-Hemmer *33 Questions Per Minute*, un software appositamente sviluppato proiettava domande sulle pareti. Come suggerisce il nome, l'opera di Kazuhiko Hachiya *Centrifuge* mostra lo spettatore da diverse angolazioni stando sotto il cerchio e attivando il ricevitore a forma di elica, facendolo ruotare di 360 gradi. Ancora una volta, queste erano le opere di altri artisti aventi lo stesso stile. Mathieu Briand ha accompagnato Pierre Huyghe con la sua opera interattiva *Two Minutes Out Of Time* utilizzando tecniche miste. La codifica digitale era simile anche ai quadrati di mosaico di vetro dipinti da CemArik con colori ad olio. Il lavoro di Hussein Chalayan *Airplane Dress*, il lavoro con il carro armato *Plastink* di Rodney Graham e il lavoro con il mouse del computer, l'installazione video "Tonight's Moon" di Yang Fu-Dong, *9th Room* di Motohiko Odani e l'installazione video sonora *Live Parrots* di Rachel Berwick supportata da immagini come luce, suono, piante e acqua, il lavoro di Dominique Gonzalez. Le opere multimediali con diapositive, come *Foerster* di Dominique Gonzalez, *All is Full of Love* di Chris Cunningham e infine *Science-Ma Liuming*, possono essere considerate esempi di nuovi media arte. Sempre di più in questa biennale, si è visto che il curatore pone particolare enfasi sull'arte dei nuovi media grazie a questi esempi.<sup>137</sup>

L'ottava edizione della Biennale Internazionale di Istanbul si è tenuta nel 2003 sotto la supervisione di Dan Cameron con il titolo "Poetic Justice". Il curatore americano, fondatore e direttore artistico della Biennale statunitense, è membro dello staff accademico della New York School of Visual Arts. Dan Cameron sottolinea che i curatori forniscono un servizio al pubblico e che una delle loro responsabilità più importanti è rendere l'arte chiaramente percepibile e comprensibile alla popolazione. Nella biennale che si è svolta durante le guerre dei Balcani e del Golfo, il curatore ha voluto esplorare diversi aspetti delle radici premoderne dell'Impero Ottomano. Questo è anche il periodo in cui le forze americane invadono l'Iraq, ed in quanto americano, il curatore parla deplorando l'intelligence fabbricata e le bugie che hanno dominato il mondo per gran parte del ventesimo secolo e alimentato gli sforzi per legittimare la guerra. Essendo un

---

<sup>137</sup> Y. Hosewaga, E. Egokaç, (Fuga dell'Ego) *Nuova creazione sull'orlo del caos: Istanbul*, VII cat. Biennale Internazionale di Istanbul, 2001.

americano che proviene da un ambiente contrario alla guerra con l'Iraq, ha condiviso che la legittimazione di queste guerre ha avuto un impatto significativamente negativo sulla posizione del suo Paese nel mondo. Ha difeso l'idea che esiste una relazione tra genere, razza, sessualità, politica globale ed economia, poiché era molto interessato alla politica. Ha affermato che non esiste una modalità consolidata di scambio culturale tra le aree economicamente favorevoli del mondo e quelle economicamente svantaggiate. Il ruolo dei curatori è quello di rimuovere questo squilibrio e dimostrare che i Paesi più ricchi non devono ignorare il resto del mondo in questo senso, ma l'ironia della situazione risiede nel fatto che ciò è impossibile a meno che non venga fornito il budget necessario. Sembra che l'interesse per le attività degli artisti globali sia diminuito. Insieme ai suoi colleghi non erano d'accordo con l'idea che la Biennale di San Paolo, la Biennale di Berlino, la Biennale di Lione e la Biennale di Venezia fossero importanti, ha voluto citare molte altre biennali che avrebbero potuto godere di fama se il budget fosse stato disponibile. Nel 2003, una forte motivazione derivante dalla situazione geopolitica del mondo ha portato alla creazione di una dimensione quasi ingenua e utopica del pensiero secondo cui tutte le differenze del mondo potevano essere riunite sotto un unico ombrello in un anno. Di conseguenza, le persone che avevano differenze politiche potevano metterle da parte e trovare un terreno comune attraverso l'arte. Tuttavia, affermava che c'era anche il rischio di trascurare la situazione politica locale attuale.<sup>138</sup> Di conseguenza, Dan Cameron afferma di non abbandonare l'idea che l'arte sia un mezzo non politico per affrontare e superare le disparità culturali, razziali, politiche e di classe. Inoltre, sente di essere diventato ancora più coinvolto in una posizione di attivista rispetto a prima, cercando di vedere quanto efficacemente un curatore può cambiare il tessuto sociale. In questa biennale, le opere installative furono più importanti delle opere relative ai nuovi media. C'erano opere di artisti notevoli come Can Altay, Doris Salcedo, Monica Banvicini, Dora Garcia e Cildo Meireles in questa zona.<sup>139</sup>

La nona biennale è stata curata da Charles Esche e Vasif Kortun nel 2005. Charles Esche è direttore del Van Abbemuseum di Eindhoven, nei Paesi Bassi, dal 2004. Vasif Kortun è direttore della ricerca e dei programmi presso Salt a Istanbul dal 1958, ha inoltre organizzato il Padiglione della Turchia alla 52° Biennale di Venezia nel 2007 e curato il Padiglione degli Emirati Arabi Uniti nel 2011. Vasif Kortun, che in precedenza ha curato la terza Biennale Internazionale di Istanbul, ha utilizzato il titolo Istanbul in questa biennale. Il catalogo della IX Biennale Internazionale di

---

<sup>138</sup> D. Cameron, *Şiirsel Adalet (Poetic Justice)*, VIII Catalogo Biennale Internazionale di Istanbul, 2003.

<sup>139</sup> <https://bienal.iksv.org/tr/bienal-arsivi/8-uluslararasi-istanbul-bienali>

Istanbul comprende testi sotto il titolo *Arte, Città e Politica in un mondo in espansione*.<sup>140</sup> La sociologa ed economista statunitense Saskia Sassen è nota per le sue indagini sulla globalizzazione e sui fenomeni transnazionali; i suoi libri l'hanno rapidamente resa una delle autrici più citate negli studi sulla globalizzazione. Sotto il titolo *Digital Media and the Making of Presence*, ha parlato della digitalizzazione e della globalizzazione. La digitalizzazione e la globalizzazione sono due caratteristiche principali dell'era attuale. L'obiettivo della ricerca sulla globalizzazione e la digitalizzazione era quello di riscoprire le materialità che costituiscono la maggior parte delle esperienze e delle rappresentazioni globali digitali. È importante sottolineare che una grande quantità di materiale è necessaria affinché il campo digitale possa esistere. Inoltre, vuole sottolineare che non ci sono fondi sufficienti per mostrare opere d'arte digitali. Saskia Sassen sostiene che la globalizzazione delle attività e la crescente importanza dei flussi globali sono principalmente il risultato della dipendenza da una vasta rete di luoghi, la maggior parte dei quali sono città globali piene di persone. Di seguito le sue parole:

*“Se la materialità è importante in termini di digitalizzazione, anche gli spazi hanno un'importanza decisiva in termini di flussi globali. Il design è visto come un intervento che collega i mondi materiale e virtuale. La globalizzazione dimostra che la creatività è diventata una caratteristica essenziale per un numero crescente di settori economici a causa dell'accelerazione e dell'ansia per il cambiamento. Una seconda conclusione che deriva dalla diffusione delle reti digitali e globali che circondano le città è il futuro di queste città digitalizzate e globalizzate. Istanbul è senza dubbio una di queste città. Le strutture materiali necessarie nelle principali città e le funzioni di gestione e coordinamento centralizzate diventano sempre più strategiche man mano che le operazioni aziendali e dei mercati diventano sempre più globalizzate e digitalizzate”*.<sup>141</sup>

In questo contesto, la distribuzione simultanea nel mondo avviene attraverso la digitalizzazione. È un fenomeno innovativo che gli artisti dei nuovi media utilizzino tecnologie di rete incentrate sull'uso del computer per rappresentare progetti politici e artistici. E si può prevedere che l'introduzione dei nuovi media abbia l'opportunità di creare forme anti-globali e di fare presenza e molti attori, progetti e immaginari locali. Oggi prende il suo posto la *new media art*, come forma che si estende dall'uso politico all'uso ludico e di intrattenimento culturale.<sup>142</sup> In questa biennale è stata menzionata la globalizzazione come la formazione di nuove geografie di potere che riuniscono le élite del sud e del nord. È stato suggerito che le opere potrebbero far parte della rete

---

<sup>140</sup> *Art, City and Politics in an expanding world*, Writings from the 9th International Istanbul Biennial, 2005.

<sup>141</sup> *Ibidem*.

<sup>142</sup> S. Sassen, *Globalizzazione: I media digitali e la strategia di presenza*, IX Biennale Internazionale di Istanbul, cat. d'IKSV, 2005, pp. 133-140.

globale preservando le caratteristiche locali, e ciò potrebbe essere sfruttato per rappresentare e implementare le caratteristiche locali in un contesto globale. Tra gli esempi di questi sviluppi, Indymedia, Digital City Amsterdam e Berlin Trasmediale hanno riferito che stanno tutti implementando progetti incentrati sulla migrazione che si oppongono all'opportunità e alla fattibilità dell'attuale regime che controlla i flussi umani.<sup>143</sup> Di conseguenza, è stato affermato che sia il design che la produzione artistica possono essere fattori che contribuiscono al valore dei contesti esistenti e, nella sua forma più stretta, all'allocazione di beneficio del mondo economico aziendale, in un'epoca in cui aumenta la velocità delle persone, dei processi ed il flusso, i quali hanno la precedenza sugli oggetti e sulla permanenza. In questa occasione l'artista spiega l'ansia del cambiamento, lo rende leggibile al locale e gli dona una nuova esistenza. Anche in questo caso, le opere predominanti di questa biennale sono installazioni e fotografie anziché le opere d'arte di nuovi media, questo potrebbe essere dovuto al fatto che la nuova arte dei media non è ancora un'arte comprensibile o al fatto che non è ancora stata fornita l'attenzione e il finanziamento necessari. Secondo un'altra prospettiva, la nuova arte dei media può essere talvolta trascurata. Ancora una volta, presupponiamo che il motivo per cui le opere d'arte dei nuovi media non vengono scelte per le biennali risieda nel fatto che non possono servire la politica. A parere di chi scrive, tutte queste ipotesi non sono basate su prove e potrebbero essere solo supposizioni.

### **3.4 X, XI e XII Biennali Internazionali di Istanbul**

Curata da Hou Hanru, la decima edizione della Biennale Internazionale di Istanbul è stata presentata al pubblico con il titolo *Non è impossibile, è necessario. L'ottimismo nell'era della guerra globale* nel 2007. Questa biennale si concentrava maggiormente sul rapporto con l'architettura e criticava la trasformazione urbana. Sebbene la giovane arte ottomana, basata sulla cultura islamica e aperta all'innovazione e alla creatività sia stata influenzata dalla cultura bizantina, ha saputo mantenere la propria identità e svilupparsi in modo unico, soprattutto in architettura. A Istanbul, dove l'Oriente e l'Occidente si incontrano, le opere uniche di entrambe queste grandi civiltà sono diventate simboli della città, come l'Hagia Sophia, la Torre della Fanciulla, il Sultanahmet, il Solimano, Palazzo Basilica e Palazzo Topkapı. Durante l'Era dei

---

<sup>143</sup> C. Esche, V. Kortun, *Istanbul*, IX cat. Biennale Internazionale di Istanbul, 2005.

Tulipani, una sorta di movimento di rinnovamento sociale e culturale del XVIII secolo, gli Ottomani si interessarono per la prima volta all'arte europea e l'architettura del periodo repubblicano acquisì un aspetto completamente nuovo alla luce dei cambiamenti avvenuti nella struttura sociale per influenza occidentale.<sup>144</sup> Questo portò allo sviluppo di una prospettiva più contemporanea e più radicale, condizionata dalle rivoluzioni di Atatürk. Il fenomeno della globalizzazione, emerso alla fine del XX secolo, ebbe per la prima volta le sue pesanti manifestazioni nell'economia mondiale. Fu inevitabile che questo fenomeno epocale creasse progressivamente grandi cambiamenti in campo sociale, culturale, artistico e architettonico, nell'ambito di questa vasta e straordinaria trasformazione del mondo. Hou Hanru, curatore della X Biennale Internazionale di Istanbul, sostiene che per fare fronte a questa consapevolezza oggi sono necessarie nuove visioni e nuove iniziative, create dal dinamismo della modernizzazione e da un certo idealismo utopico. Secondo Hou Hanru, la Turchia, uno dei principati delle repubbliche non occidentali e storica soglia tra due mondi, Europa e Asia, e soprattutto Istanbul, ricca di rovine e intrecci di società del passato, forniscono un ambiente unico per esaminare la globalizzazione da prospettive artistiche e transculturali. Una varietà di artisti, critici e curatori, spesso lavorando in modo interdisciplinare, impegnato socialmente e politicamente intraprendente, hanno sostenuto la crescita dell'arte contemporanea a Istanbul. Questa condizione infinitamente dinamica, complessa ed entusiasmante di metropoli-crocevia della globalizzazione ha fornito agli artisti un'intensa ispirazione che ha stimolato la loro immaginazione e creatività consentendo loro di spingere radicalmente la propria ricerca e sperimentazione artistica. Le opere sono generalmente *site-specific* e servono ad osservare con sguardo critico gli eventi geopolitici, dalla vita di strada alla lotta politica, dai pensieri personali alle strade delle città su cui questi pensieri si riversano anche nella vita collettiva. In questa biennale, i lavori coprono temi come la modernizzazione dell'architettura, l'incontro con discipline ed espressioni umane come le proteste di strada nella prassi politica, proiezioni cinematografiche, espressioni musicali e sensoriali, attivismo multimediale, tanto online quanto nella vita "reale". In questo disegno, le opere al servizio dell'architettura hanno acquisito maggiore rilevanza. Emre Huner, artista turco residente tra Istanbul e Milano, ha realizzato un progetto chiamato 'Boumont', che simboleggia il mondo che si sta distruggendo attorno alla moltitudine degli sviluppi tecnologici. Gli artisti stranieri Katleen Vermeir e Ronny Heiremans, in un'installazione video proposta per l'edificio del Centro Culturale Atatürk in piazza Taksim, hanno collocato le immagini della sede Loft a Bruxelles e della villa

---

<sup>144</sup> H. Hanru, *İmkansız Değil Üstelik Gerekli-Küresel Savaş Zamanında İyimserlik (Non è impossibile, è necessario, l'ottimismo nell'era della guerra globale)*, X cat. Biennale Internazionale di Istanbul, 2007.

modernista sul mare di Atatürk a Istanbul, fianco a fianco attraverso la proiezione simultanea delle immagini raffiguranti i due edifici; il video descrive gli edifici come vetrine e strumenti attraverso cui guardare il mondo. Anche un altro artista, Xu Zhen, ha partecipato con il suo lavoro video e ha presentato il suo lavoro documentaristico al pubblico. Ursula Biemann ha presentato il suo progetto intitolato World Factory con un'opera video, in cui vengono mostrati gli abitanti del Mar Nero, i lavoratori petroliferi che prestano servizio nelle fabbriche, gli agricoltori, i rifugiati e le donne che lavorano nelle fabbriche. Alla biennale hanno partecipato anche artisti come Kutluğ Ataman, Gimhongsok, Gunilla Klinberg con le loro opere di videoinstallazioni.<sup>145</sup> La video arte può sempre essere considerata un inizio in termini di integrazione degli strumenti tecnologici nel campo dell'arte; dà una prospettiva all'arte del XX secolo, ha sempre attratto i collezionisti interessati al cinema e rientra nell'ampio spettro della newmedia art. È diventata una parte dell'arte contemporanea che va oltre il campo dell'attività artistica chiamato arte moderna. Con l'introduzione di Internet nella nostra vita quotidiana, l'accesso a tutti i tipi di informazione viene fornito attraverso i nuovi media. Questa situazione negli ha consentito di contribuire al mercato e alla produzione-consumo come materiale dei media umanitari. I nuovi media creano forti cambiamenti nel campo della comunicazione mediatica tradizionale e trasformano i media tradizionali, che hanno una struttura analogica, in una struttura digitale.

L'undicesima biennale è stata presentata con il titolo *Di cosa vive l'uomo?* nel 2009, promossa dal collettivo di curatori chiamato What, How & for Whom / WHW (Ivet Curlin, Ana Devic, Natasa Ilic, Sabina Sabolovic). Il proposito di questa biennale fu quello di rappresentare, con esempi tratti da e attraverso il teatro come pratica sociale e rifondativa, la questione del “*Denn Wovon Lept der Mensch?*” (*Con cosa vive una persona?*), liberamente tratta dall'opera teatrale *L'opera da tre soldi* di Bertolt Brecht, scritta insieme a Elisabeth Hauptmann e Kurt Weill nel 1928. La pièce parla del processo di redistribuzione della proprietà nella società borghese e, adattata ai giorni nostri, presenta una tematica che ha il potenziale per fornire una base teorica al rinnovamento del pensiero critico che interroga questioni come la politica e l'economia, la crisi finanziaria e il “*nuovo ordine mondiale*” con cui la popolazione del pianeta deve convivere. Segue una selezione illustrativa di opere presentate in occasione di questa biennale, promotrice di molte forme di new media art. Il video-documentario *Amphibial Fictions* di Maria Ruido rivela la trasformazione dell'industria tessile in una regione di Barcellona. Nelle installazioni di Aydan Murtezaoglu e Bülent Şangar, *Lavoratori disoccupati - ho trovato un nuovo lavoro!*, ciascuno dei protagonisti è stato presentato

---

<sup>145</sup> H. Hanru, *Imkansız Değil Üstelik Gerekli- Küresel Savaş Zamanında İyimserlik (Non è impossibile, è necessario, l'ottimismo nell'era della guerra globale)*, op. cit., 2007.

come un caso studio per mettere in discussione la sconfitta interpersonale causata dal capitalismo. Margarit Harrison presenta il suo lavoro *Domestic Workers*, un'opera importante sui diritti dei lavoratori e soprattutto delle lavoratrici donne. Il film documentario *Z32* di Avi Magrabi è un film sul conflitto tra Israele e Palestina in cui i volti dei due personaggi principali sono coperti da maschere digitali, il fatto che la maschera nasconda crude realtà viene integralmente trasmesso allo spettatore. Nell'ambito delle videoinstallazioni cinematografiche, l'incorporazione di elementi digitali nei video e la partecipazione alle scene è considerata un'innovazione in termini di new media art. Per l'opera video intitolata *Isola Bella*, l'artista Danica Dakic ha creato opere utilizzando luoghi immaginari tratti dal teatro e dal cinema, procedendo all'animazione di scene surreali. Anche il video *Origin* di Erkan Özgen ha presentato uno studio sui conflitti d'identità, valutati nuovamente attraverso la funzione retorica della maschera. Questo video, girato in Spagna, era un'opera video politica in cui viene messo in discussione il detto "*Quanto è felice chi dice che sono turco*". Il video *Gül* diretto da un'altra artista turca, Işık Egrikavuk, è un'opera sulle confessioni di una donna che è stata molestata. Tra gli artisti stranieri si segnalano l'opera video di Robih Mroué, l'opera video *Lemon Contrabbando* di Jumana Emil Abboud, il video *From Mutlus* di Natalya Dyu e l'installazione di Mounira al Solh, significativi esempi di arte dei nuovi media in cui vengono mostrate storie diverse attraverso modalità eterogenee.<sup>146</sup> Come dimostrazione del fatto che il teatro come medium culturale è atto a raggiungere le masse, si è evidenziato il potenziale in termini di impatto sociale: infatti, quando viene mostrata la videoarte, si garantisce che vengano trasmessi in modo fruibile e accessibile messaggi diversi alla società, ampliando la percezione di alcune questioni politiche e culturali. In questo modo l'arte instaura più rapidamente e efficacemente una relazione con il pubblico e al contempo riesce ad ottenere un autentico coinvolgimento da parte di chi guarda. In questo senso, la new media art ha contribuito alla diffusione di un metodo innovativo. Gli eventi della società mondiale hanno cominciato a essere presentati al pubblico in modo maggiormente comprensibile attraverso installazioni e opere di new media art, soprattutto contestualmente alle attività organizzate in occasione delle biennali nello spazio pubblico.<sup>147</sup>

La dodicesima edizione della Biennale Internazionale di Istanbul si è tenuta nel 2011 con il nome *Untitled*, è stata curata da Adriano Pedrosae e Jens Hoffman ed è stata ispirata dalla pubblicazione intitolata *Remembering Istanbul*. Questa biennale ha esplorato il ricco rapporto tra arte e politica, concentrandosi su opere che sono sia formalmente innovative che politicamente esplicite. Le opere

---

<sup>146</sup> İnsan neyle yaşar, (*Di cosa vive l'uomo?*), XI cat. Biennale Internazionale di Istanbul, 2009.

<sup>147</sup> Ibidem.

di Felix Gonzalez-Torres sono sia politicamente provocatorie che attribuiscono grande importanza agli aspetti formali della produzione artistica. In relazione al titolo della biennale, riflette l'opinione di Gonzalez-Torres secondo cui le sue opere d'arte dovrebbero rimanere anonime. Questa biennale, dove tutte le opere sono state presentate in un'unica sede ad Antrepo, era diversa dalle altre biennali in termini di utilizzo dello spazio. Offrendo un'esperienza espositiva unica e concisa, mira a creare un ambiente espositivo in cui le opere d'arte possano trasmettere con successo le loro preoccupazioni e forme politiche, senza la necessità di competere con altri stimoli visivi per poi essere salvate dall'essere collocate in contesti indesiderabili. Inoltre si potrebbero fare alcune valutazioni in funzione delle condizioni del periodo in cui si è tenuta questa biennale. La prospettiva dello Stato sulla cultura e l'arte varia a seconda delle condizioni geografiche, sociopolitiche ed economiche di ogni periodo. In questo periodo in cui la globalizzazione plasmava l'arena politica internazionale, la cultura e l'arte giocavano un ruolo importante nella protezione e nel sostegno della nazione nell'ambito del *welfare* (stato sociale) dello Stato, a seguito di interventi esterni nella struttura centrale della Repubblica della Turchia, un esempio di modernizzazione, e degli effetti postmoderni della globalizzazione. Durante questo periodo, tra le questioni più importanti c'erano il sostegno statale alle libertà creative e la messa in discussione della museologia artistica. Con la decisione del governo del 1974, si è data importanza a rendere le istituzioni culturali e artistiche più efficienti e a garantire che l'arte si sviluppasse in modo orientato al pubblico e a vantaggio di tutti. Parallelamente al suo sviluppo nel mondo, il concetto di management culturale è emerso con i prodotti culturali offerti ai consumatori tra la fine degli anni Ottanta e l'inizio degli anni Novanta. Il progetto Capitale Europea della Cultura, sostenuto dalle biennali internazionali e dall'Unione Europea, ha interessato il periodo attuale in un'ampia gamma di ambiti, dalla filantropia alla responsabilità sociale nel campo del sostegno finanziario.<sup>148</sup> Alcune iniziative, come il processo di Istanbul che sta diventando una città-marchio, i musei che aprono uno dopo l'altro e la privatizzazione di alcuni luoghi designati come aree per spettacoli artistici, sono stati sforzi per creare un'infrastruttura a lungo termine per il Paese. In questo processo di branding, sono proseguite le iniziative legate alle politiche culturali, principalmente con il sostegno del settore privato. Il profilo dell'individuo del XXI secolo, che è stato generalmente interessato alla produzione creativa e non ha aderito ad un unico ambito settoriale ma ha visto diversi ambiti in relazione, si è sforzato di includere tutto ciò nella propria esperienza, ritrovando la loro esistenza anche nell'*economia dell'esperienza*. Sebbene questi sviluppi abbiano creato esempi in tutto il mondo che hanno portato a critiche nei confronti delle

---

<sup>148</sup> S. Ada, *Istanbul and Cultural Management*, [www.labforculture.org](http://www.labforculture.org), 5 Agosto 2007.

rigide politiche statali, sono state le istituzioni operanti nel settore privato a offrire *l'esperienza* (S. Ada) che lo Stato non può offrire all'individuo che vive la vita metropolitana. Con lo sviluppo di strumenti tecnologici accessibili a tutti, l'interesse per la cultura e l'arte è aumentato ancora di più. L'arte ha cominciato così a strutturarsi oltre la struttura istituzionale e a collocarsi in una posizione diversa con istituzioni che forniscono sostegno senza interferire con la produzione autonoma dell'artista. L'arena culturale e artistica, che fino agli anni '70 era completamente plasmata dallo Stato, ha nel tempo trasferito alcune delle sue funzioni a istituzioni neo-statali. D'altra parte, era il periodo della prima edizione della Biennale di Design di Istanbul (inaugurata il 13 ottobre e conclusasi il 12 dicembre 2011), durante la quale una miriade di progetti affascinanti di promettenti designer e architetti turchi sono stati presentati al pubblico. È stata presentata l'installazione cinetica interattiva *Cerebral Hut* di Güvenç Özel, e il progetto *Augmented Structures v2.0*, installazione multimediale basata sul tessuto urbano di Istanbul che rivela informazioni invisibili attraverso il paesaggio sonoro e la mappatura dei dati, si tratta di un'installazione che è stata progettata dal giovane architetto turco Alper Derinboğaz e dal media artist/designer Refik Anadol.<sup>149</sup> Qui possiamo incontrare per la prima volta un'opera di Refik Anadol, uno dei principali artisti digitali turchi, nell'edificio del Centro Culturale Yapı Kredi (come era conosciuto all'epoca). Nell'installazione intitolata *Active Structures v1.1: Acoustic Formation / İstiklal Street*, che è stata esposta contestualmente alla XII Biennale di Istanbul nel 2011, i suoni della strada sono stati resi tridimensionali; rendendo questa la sede dell'esposizione inaugurale di questo progetto di arte digitale portato avanti da Anadol e Derinboğaz.<sup>150</sup>

### 3.5 Dalla XIII alla XVIII Biennale Internazionale di Istanbul

La tredicesima edizione della Biennale Internazionale di Istanbul, intitolata *Madre, sono un barbaro?*, si è tenuta nel 2013 sotto la curatela di Fulya Erdemci<sup>151</sup>. Il termine *barbaro* viene enfatizzato come *l'altro*, lo straniero, il più escluso e il maggiormente soppresso. Questo

---

<sup>149</sup> <https://architect.com>.

<sup>150</sup> <https://argonotlar.com/refik-anadol/>.

<sup>151</sup> F. Erdemci, *Anne Ben Barbar Mıyım? (Mamma, sono un Barbaro?)*, XIII cat. Biennale Internazionale di Istanbul, 2013.

argomento è stato ampiamente interiorizzato e discusso attraverso la letteratura e la poesia. Il concetto di *Madre* espresso dal titolo della mostra si riferisce indirettamente ai periodi pagani precristiani, tempi in cui si credeva che le donne fossero le depositarie di poteri magici e godessero quindi di una posizione centrale all'interno delle società. Inoltre, il titolo esplicita un riferimento diretto alle donne, poiché include una domanda rivolta specificamente a chi riveste il ruolo di madre. Oltre ad essere una biennale incentrata su letteratura e confini, è stata anche una biennale che ha presentato diverse videoinstallazioni, possiamo citare come esempi le opere di Fernando Ortega e di Murat Akgündüz. È stato registrato anche un film intitolato *Azili Yeşil*, che include le avventure sceneggiate di Lale Müdür. La troupe cinematografica ha rivelato il gioco che oscilla tra azioni spontanee e performance nella vita quotidiana, confondendo i confini tra arte e vita, armonia e disarmonia, e la poesia nascosta negli eventi quotidiani ritenuti ordinari. Insomma, la filosofia promossa da questa edizione della biennale comprendeva l'immaginazione di un nuovo mondo e di un futuro migliore, la quale può essere resa possibile attraverso l'invenzione di nuovi linguaggi e l'apprendimento della lingua dei più invisibili, dei repressi e degli esclusi, simboleggiata dalla parola *barbaro*. Il film di Jean Rouch intitolato *Crazy Masters* ha fornito una prospettiva storica alle pratiche performative odierne. Inoltre, se riproposta nel contesto odierno di proteste in corso e movimenti sociali a livello globale, l'installazione può anche essere letta come un riferimento e un sostegno ideologico a tali lotte. Un altro film di Robert Burnham Jr. e Nicholas Mangan, intitolato *The Nailed World*, indugia nel mostrare la polvere geologica nell'aria, proponendosi come un progetto mosso dalla volontà di unire il mondo e l'universo. Sebbene la XIII Biennale Internazionale di Istanbul sia stata spostata dagli spazi urbani e pubblici a luoghi interni e privati, ha attirato un vasto pubblico anche perché trattava il potere dell'arte sfruttato al massimo come reazione agli eventi di Gezi, che all'epoca costituivano un importante movimento di resistenza nella politica turca.<sup>152</sup>

La quattordicesima edizione della biennale si è tenuta nel 2015 sotto la curatela di Carolyn Christov-Bakargiev, con il titolo *Acqua salata: una teoria sulle forme di pensiero*. È stato sostenuto che la fonte di alcune opere d'arte e di alcuni scritti fosse costituita da queste forme fluide di pensiero con esplicito riferimento geografico alla sede espositiva. Il pubblico ha trascorso molto tempo sull'acqua salata durante la XIV Biennale Internazionale di Istanbul e ha scoperto molte nuove prospettive su questo argomento, uno di questi è stata la convinzione che l'acqua salata fosse un fattore che non contribuisce alla digitalizzazione. Il progetto curatoriale sottintendeva che l'inclusione di opere fotografiche e videoarte dal contenuto politico e sociale nelle biennali non

---

<sup>152</sup> Ibidem.

fosse sufficiente per proteggere automaticamente l'arte dalle istituzioni governative e dal rischio della censura. D'altra parte, nell'era del *capitalismo dell'informazione* in cui viviamo, si assiste a una tensione costante tra l'arte come forma di creatività autonoma e l'arte al servizio della politica o le politiche dell'arte. Si avvertiva una forte tensione tra l'empatia promossa da alcune manifestazioni artistiche nei confronti del dolore, della sofferenza e dello sfruttamento che si verificano nel mondo delle società umane, da un lato, e la "*finanziarizzazione*" dell'arte e il suo ingresso nei mercati dall'altro. Queste impressioni suggeriscono che la politica stia sempre più permeando l'arte e che alcune istituzioni potrebbero minacciare o limitare la libertà d'espressione veicolata dalle opere d'arte che guardano alla pratica artistica come parte inseparabile della vita politica. Molte opere degli artisti esposti a questa edizione hanno avuto lo scopo di sensibilizzare in merito a questioni ed eventi di stringente attualità politico-sociale, seguiti da un mondo interconnesso globalmente e dall'attivismo politico locale espresso dai titoli delle precedenti biennali e dai testi e comunicati stampa dei curatori. Il rischio è che quegli artisti che lavorino su tematiche esplicitamente sociali non ricevano pari opportunità di promozione attraverso le istituzioni coinvolte nell'organizzazione della biennale, dove l'arte dei nuovi media è spesso trascurata o, se mossa da intenti politici dichiarati, rischia di non poter essere mostrata. Si è osservato spesso, nonostante la crescente digitalizzazione del mondo in cui viviamo, la new media art non ha la possibilità di essere compresa e non riesce a trovare posto all'interno dei momenti istituzionalizzati dell'arte contemporanea, dove chi gestisce il potere, politico ed economico, è un fattore determinante.<sup>153</sup>

La quindicesima edizione della biennale si è tenuta nel 2017 sotto la cura di Elmgreen & Dragset con il titolo *Un Buon Vicino*. Questa biennale esplora cosa può significare intessere buone relazioni con i propri vicini e come i termini *casa* e *vicino* abbiano trasformato la nostra percezione negli ultimi decenni, a partire dal modo in cui proteggiamo ed esprimiamo la nostra identità nei nostri ambienti domestici, a come si manifestano le attività di cura attraverso la fruizione di diversi spazi. Le questioni legate all'appartenenza, agli stili di vita e alla distinzione tra pubblico e privato costituiscono una parte importante della ricerca portata avanti da tempo da molti artisti. È stato visto che il modo in cui i problemi politici si riflettono sugli individui e sulle loro situazioni familiari è una questione che riguarda tutti coloro che vivono nella geografia anatolica. In questa biennale è stata esposta al Museo di Pera la videoinstallazione *Haustrau Swinging* dell'artista italiana contemporanea Monica Bonvicini, in cui lo stereotipico modello di una casa bianca è stato posizionato sul corpo nudo di una donna. In questa mostra sono incluse anche alcune

---

<sup>153</sup> [https://catalogues.iksv.org/14B\\_Istanbul%20Biennial\\_Catalogue.pdf](https://catalogues.iksv.org/14B_Istanbul%20Biennial_Catalogue.pdf).

performance fotografiche del curatore argentino Javier Villa e Maresca.<sup>154</sup> Nonostante l'urgenza e l'importanza dei messaggi veicolati da alcune opere selezionate, è possibile notare come, man mano, le biennali si siano progressivamente concentrate sugli artisti stranieri invece che sulla promozione di quelli turchi. Emerge sempre con maggiore evidenza il fatto che le opere digitali vengono ignorate e marginalizzate, dopo un momento di spettacolarizzazione in termini di progresso sociale e tecnologico. Ma fortunatamente, la schiera degli artisti che si confrontano con la *New Media Art*, a cui non viene dedicato sufficiente spazio all'interno della cornice espositiva delle biennali, ha trovato il suo posto in altri ambienti. Per esempio, i nomi di molti artisti turchi dei nuovi media hanno cominciato a essere noti nel contesto internazionale.

La sedicesima edizione della biennale si è tenuta nel 2019 sotto la curatela di Nicolas Bourriaud, con il titolo *Il settimo continente*. L'arte del settimo continente è stata definita come un'antropologia che esplora e indaga attraverso forme di visualizzazione artistica lo sfruttamento umano nel mondo, le tracce che lascia e la sua interazione interspecie con i non-umani. La XVI Biennale Internazionale di Istanbul deve il titolo principale all'enorme cumulo di rifiuti situato nel mezzo dell'Oceano Pacifico, che è una delle conseguenze più visibili e drammaticamente stringenti dell'era dell'Antropocene, contestualmente al riscaldamento globale. Il *Settimo Continente*, come noto nella scienza popolare, è un'area in mezzo all'oceano costituita da rifiuti e scarti industriali umani. Questo fatto ha creato un punto di partenza per la XVI Biennale Internazionale di Istanbul e ha mosso la comunità artistica e curatoriale ad indagare lo stato attuale dell'arte di fronte ai problemi ecologici, in un lavoro collettivo che ha coinvolto molti artisti, pensatori, antropologi ed esperti ambientali. Luoghi come la Biennale di Istanbul e il Museo della scultura MSGSU, il Museo Pera, Hacopulo Kosku, Piazza Iskele sono state le principali sedi della biennale con questo tema centrale.<sup>155</sup>

La diciassettesima Biennale Internazionale di Istanbul, tenutasi nel 2022, è stata guidata da Bige Örer e curata da Ute Meta Bauer, Armar Kanwar, David Teh. Questa biennale ha iniziato ad essere organizzata durante la pandemia di COVID-19, che era il primo e unico argomento all'ordine del giorno in quel momento in cui, persone si incontravano attraverso Internet, si scambiavano informazioni e l'importanza dello stare insieme cresceva. Invece di costruire la XVII Biennale Internazionale di Istanbul come una mostra su larga scala con un unico titolo, ha preso in prestito alcuni concetti e l'ha organizzata utilizzando come esempio il metodo del compost, creando così

---

<sup>154</sup> [https://catalogues.iksv.org/15B\\_Istanbul%20Biennial\\_Catalogue.pdf](https://catalogues.iksv.org/15B_Istanbul%20Biennial_Catalogue.pdf).

<sup>155</sup> [https://catalogues.iksv.org/16B\\_Istanbul%20Biennial\\_Catalogue.pdf](https://catalogues.iksv.org/16B_Istanbul%20Biennial_Catalogue.pdf).

un evento incentrato sui processi. La bellezza della condivisione dell'arte è stata realizzata stabilendo legami tra individui e collettivi che lavorano con ideali simili in varie parti del mondo. Questa edizione della biennale ha dovuto essere progettata nel mezzo di un vortice di crisi sanitaria globale, evidenziando molti malfunzionamenti dei nostri sistemi sociali, politici, economici ed ecologici. In questa biennale è stata sottolineata l'importanza della condivisione e dell'unità piuttosto che della produzione. Era una biennale che presentava principalmente opere architettoniche e paesaggistiche. Nel campo del paesaggio ecologico, la biologia marina è stata presentata al pubblico nell'ambito dell'arte contemporanea nel Giardino delle piante medicinali di Zeytinburnu e nel Castello di Rivoli. In un'area concerti suddivisa in tre parti appositamente per la biennale, è stato presentato al pubblico il concerto *Concertino per il mare*. Hanno preso parte i compositori italiani Federico Bisozzi e l'architetto Giuseppe Ricupero. L'artista nazionale Gülsüm Karamustafa, uno degli artisti turchi, è conosciuto come uno degli artisti rivoluzionari della Turchia nel campo dell'arte contemporanea nella seconda metà del ventesimo secolo. Le sue opere trattano di migrazione, esilio, memoria, differenze culturali, genere, secolarismo e società moderna. Questa biennale comprende una vasta gamma di lavori, dai dipinti alle installazioni multimediali, lavori fotografici, performance e lavori video. La piattaforma internazionale di performance art *Perform Istanbul* è stata fondata nel 2016 per unire gli artisti della performance sotto lo stesso tetto, riunirli con progetti, sostenere la loro produzione e fornire visibilità a questo campo. È stato utilizzato per la prima volta come sede della Biennale nell'ambito della Biennale di Istanbul. Varie nuove sedi come Art there Istanbul e Saha Studio hanno formato le sedi della biennale. Sono stati presentati ai pubblici metodi architettonici multidisciplinari, chiamati lavoro sul campo creativo tra Pakistan, India e Turchia.<sup>156</sup> Questa biennale ha dovuto essere progettata nel mezzo di un vortice di crisi sanitaria globale, evidenziando molti malfunzionamenti dei nostri sistemi sociali, politici, economici ed ecologici. In questa biennale è stata sottolineata l'importanza della condivisione e dell'unità piuttosto che della produzione. Era una biennale che presentava principalmente opere architettoniche e paesaggistiche. Nel campo del paesaggio ecologico, la biologia marina è stata presentata al pubblico nell'ambito dell'arte contemporanea nel Giardino delle piante medicinali di Zeytinburnu e nel Castello di Rivoli. In un'area concerti suddivisa in tre parti appositamente per la biennale, è stato presentato al pubblico il concerto *Concertino per il mare*. Hanno preso parte i compositori italiani Federico Bisozzi e l'architetto Giuseppe Ricupero. L'artista nazionale Gülsüm Karamustafa, uno degli artisti turchi, è conosciuto come uno degli artisti rivoluzionari della Turchia nel campo dell'arte contemporanea nella seconda metà del ventesimo secolo. Le sue opere trattano

---

<sup>156</sup> [https://bienal.iksv.org/i/assets//bienal/document/17b\\_guide\\_lowres.pdf](https://bienal.iksv.org/i/assets//bienal/document/17b_guide_lowres.pdf).

di migrazione, esilio, memoria, differenze culturali, genere, secolarismo e società moderna. Questa biennale comprende una vasta gamma di lavori, dai dipinti alle installazioni multimediali, lavori fotografici, performance e lavori video. La piattaforma internazionale di performance art Perform Istanbul è stata fondata nel 2016 per unire gli artisti della performance sotto lo stesso tetto, riunirli con progetti, sostenere la loro produzione e fornire visibilità a questo campo. È stato utilizzato per la prima volta come sede della Biennale nell'ambito della Biennale di Istanbul. Varie nuove sedi come Art there Istanbul Saha Studio hanno formato le sedi della biennale. Sono stati presentati ai pubblici metodi architettonici multidisciplinari, chiamati lavoro sul campo creativo tra Pakistan, India e Turchia.<sup>157</sup>

La ARTS ha annunciato che la XVIII edizione della Biennale di Istanbul, la cui apertura era in programma il 14 settembre 2024, è stata posticipata al 2025. Secondo quanto dichiarato dalla stessa organizzazione, la decisione è stata presa a seguito delle critiche sorte a causa delle procedure decisionali poco trasparenti che, nell'agosto 2023, avevano portato alla nomina di Iwona Blazwick come curatrice della manifestazione.<sup>158</sup> Un incarico importante che vedrà la storica londinese misurarsi con la rassegna d'arte internazionale più complessa della Turchia. Bige Örer, che dal 2008 è direttrice della Biennale di Istanbul presso la Fondazione per la cultura e le arti di Istanbul (İKSV) e che ha assunto anche la direzione di İKSV Contemporary Art Projects nel 2018, ha deciso di lasciare le sue funzioni presso İKSV a partire dal 15 gennaio 2024.<sup>159</sup> Sebbene la dichiarazione di İKSV sottolineasse “*di continuare il suo lavoro in diversi progetti*”<sup>160</sup>, la decisione di Bige Örer, dopo avere preso parte a ben undici edizioni della Biennale Internazionale di Istanbul durante la sua fervente attività lavorativa presso la Fondazione per la Cultura e le Arti di Istanbul, è stata quella di lasciare il progetto curatoriale per via della mancanza di trasparenza manifestata nelle selezioni dei curatori.

---

<sup>157</sup> Ibidem.

<sup>158</sup> <https://www.exibart.com>.

<sup>159</sup> <https://www.artdogistanbul.com>.

<sup>160</sup> Ibidem.



## 4. Interviste agli artisti

In questo capitolo ho raccolto le interviste condotte da me ad alcuni tra gli artisti turchi più significativi del panorama artistico contemporaneo: Genco Gülan, Bager Akbay ed Ecem Dilan Köse. L'ultimo capitolo è una ricostruzione del punto di vista di Refik Anadol, forse il più celebre artista turco tra coloro che si confrontano con l'arte digitale e dei nuovi media, sulla base di alcune sue dichiarazioni rilasciate nel corso di altre interviste. La produzione di questo materiale inedito concorrerà alla problematizzazione della considerazione di cui gode la *New Media Art* all'interno del contesto turco e internazionale.

### 4.1 Genco Gülan

Genco Gülan è nato a Istanbul nel 1969 ed è uno degli artisti contemporanei turchi. Allo stesso tempo, come accademico, tiene lezioni di New Media Art all'Università Boğaziçi, all'Università Mimar Sinan e all'Università Yeditepe. Le opere di Genco Gülan includono caratteristiche che integrano le nuove tecnologie con i classici e la cultura contemporanea. La base della sua arte sono i media concettuali popolari. Stratifica il simbolismo e descrive i colori con le nostre emozioni. Di seguito verrà riportata l'intervista svolta con questo artista che ho incontrato nel suo laboratorio a Ortaköy, Istanbul, martedì primo agosto 2023.

*Così Genco Gülan comincia la conversazione sulla popolarità dell'arte digitale e dell'arte dei nuovi media, sul suo sviluppo in Turchia e alle Biennali internazionali di Istanbul:*

GG: Sia l'arte digitale che i concetti di arte dei nuovi media hanno guadagnato nuova popolarità. Tuttavia, sono coinvolto in questi progetti da circa 25 anni e sto producendo e lavorando attivamente sulla new media art. Oltre al mio lavoro, pubblico anche articoli rilevanti e tengo conferenze in questo campo. Soprattutto il rapporto tra la Biennale Internazionale di Istanbul e l'arte dei nuovi media è molto interessante. In realtà si tratta di un rapporto ambivalente. È stata una biennale che ha utilizzato attivamente la video arte sin dai suoi esordi. Le opere nel campo della video arte sono state esposte ampiamente; è discutibile se sarà un esempio di new media art! Penso che la Biennale di Istanbul mantenga un atteggiamento distante nei confronti della new

media art. Li trovo distanti anche nei confronti dell'arte digitale. Parliamo di una distanza che quasi prescinde dall'arte digitale e dalla new media art. Uno dei fattori che influiscono su questo è che la Biennale di Istanbul si è trasformata nel tempo e guardando alla sua posizione attuale, vediamo che ora si è trasformata in unabiennale curatoriale, ovvero una situazione in cui il curatore è sempre più in primo piano, e gli artisti e perfino le opere d'arte restano in secondo piano. E, naturalmente, penso che il pubblico sia naturalmente messo in secondo piano. Non c'è quindi da stupirsi della distanza di questa biennale dall'arte dei nuovi media. Sebbene includano la video arte come arte dei nuovi media, non si va oltre a questo purtroppo!

*YS: Quindi, possiamo definire la videoarte un esempio di arte digitale?*

GG: Beh, non proprio! L'arte digitale e l'arte dei nuovi media hanno raggiunto un livello tecnologico tale che sono sulla buona strada per diventare media mainstream oggi. Per fare un esempio, molti accessori che usiamo nella vita quotidiana sono diventati digitali. Ma noi dobbiamo stare attenti a ciò che chiamiamo digitale. Perché tecnicamente è digitale. In linea di principio, utilizzarlo non significa che l'opera sia digitale. In altre parole, la digitalità dovrebbe essere qualcosa con differenze più distintive, dovremmo essere in grado di distinguere ciò che lo è da ciò che non lo è. Grazie a questo sviluppo digitale, che può essere distinto anche attraverso i telefoni, la manipolazione digitale è diventata più semplice, e questo va bene, ma il fatto che quest'opera d'arte di sviluppo digitale sia realizzata digitalmente non è sufficiente perché sia un esempio di arte digitale. Solo perché è realizzato digitalmente può distinguere il modo in cui è realizzato dagli altri, ma non è sufficiente per mostrarne la differenza e l'effettività dell'arte.

*Successivamente, il nostro artista continua il suo discorso sulla New Media Art basandosi sulla sua esperienza in Corea:*

GG: Recentemente sono stato in Corea, lasciatemi parlare di un evento che ho visto come un'innovazione nel campo dell'arte digitale. In Corea, la funzione di specchietto retrovisore è assicurata tramite uno schermo al posto dello stesso. C'è anche una fotocamera dietro questo schermo sottile e lungo, che ha la forma di uno specchietto retrovisore, ed invece di guardare allo specchio, guardi lo schermo. Naturalmente, nel movimento di questo schermo, proviamo una sensazione che non proviamo quando guardiamo il normale specchietto retrovisore, sullo schermo che possiamo chiamare specchietto retrovisore digitale. Come artista, in tali situazioni mi pongo la seguente domanda: come sarebbe se quest'opera fosse un'opera d'arte? Per me questo è un accenno digitale, ma affinché sia arte digitale, deve riflettere un'istantanea compatibile con la vita "reale" di oggi. Il movimento o una figura che appare nello specchio deve apparire sullo schermo nello stesso modo in cui appare oggi nello specchio, e il movimento della figura deve essere

riflesso contemporaneamente. Se ci fosse un cambiamento nei movimenti delle figure, dovremmo chiederci perché esistono questi cambiamenti. In altre parole, per poter parlare di arte digitale, tale tecnica o rivoluzione digitale deve essere utilizzata in un modo veramente distintivo. Cioè, quindi, dovrebbe essere leggermente diverso e distintivo dalla tecnologia digitale che utilizziamo nella vita quotidiana!

Qui non si tratta di catturare l'attimo, ma al contrario di uscire dal momento. C'è il concetto di *sorpresa* nella mia definizione di arte, come l'esistenza di diverse sorprese che rendono l'arte digitale più visibile ed altre cose importanti che sono il motivo per cui c'è quella sorpresa! Ci sono luoghi in cui si sviluppano l'arte digitale e la new media art, ma tutte queste vengono automaticamente incluse come sottotitolo della new media art. Secondo me "se non è nuovo, non è nuovo!" L'arte dovrebbe essere nuova e, nell'arte dei nuovi media, penso che l'innovazione che risalta nel quadro del concetto di nuovi media la porti alla luce proprio in questa qualità".

*In merito alla Biennale Internazionale di Istanbul, la posizione di Genco Gülan è piuttosto pessimista. Secondo il nostro artista, oggi la Biennale Internazionale di Istanbul si sarebbe trasformata in un ambiente molto chiuso e avrebbe perso la sua trasparenza internazionale.*

GG: Prevale una struttura curatoriale biennale, dove ad essere in prima linea sono i curatori piuttosto che gli artisti e le opere d'arte. Questa è la mia critica alle biennali. Pertanto, gli artisti digitali e gli artisti dei nuovi media hanno iniziato a organizzare e partecipare ad eventi diversi dalla biennale, che possono presentarsi in modo differente. Gli artisti dei nuovi media o quelli che chiamiamo artisti digitali stavano progredendo clandestinamente fino a poco tempo fa.

Tuttavia, grazie alla tecnologia, hanno cominciato ad imporsi più facilmente sulle piattaforme internazionali. Ho anche contribuito all'emergere di molti artisti dei nuovi media presentando le opere di molti artisti dei nuovi media sulla mia piattaforma, che chiamo *Webbiennial*. Da un altro punto di vista, la filosofia digitale sostiene che la libertà sperimentata in quest'area di Internet e della tecnologia negli anni Duemila non è vissuta nella stessa misura nel nostro tempo. Al giorno d'oggi tutti vogliono controllare internet: lo Stato, la legge, le aziende... Pertanto, se consideriamo che ciò ha effetti in termini di arte digitale nel nostro Paese, bisognerebbe discutere del fatto che ora esiste un ambiente digitale libero come prima. Gli artisti hanno anche iniziato a cercare nuove piattaforme e canali per migrare verso di loro in termini di arte digitale e arte dei nuovi media. Come risultato di questa ricerca, soprattutto gli artisti dei nuovi media turchi hanno trovato un posto nei media stranieri. Artisti provenienti dalla Turchia hanno iniziato a diffondere la new media art, soprattutto in America. In particolare, Refik Anadol viene innanzitutto come esempio. Refik Anadol ha fatto un grande passo avanti in termini di arte digitale utilizzando l'intelligenza artificiale nelle sue opere. Le sue opere sono state esposte al MOMA. In questo senso, ho

inaugurato una mostra dodici anni fa, nel 2010, utilizzando algoritmi di intelligenza artificiale. Ma ci sono voluti molti anni perché il mio lavoro venisse percepito e compreso in Turchia. Durante gli anni in cui Refik Anadol studiava in Turchia, l'unica università che forniva formazione sulla new media art era l'Università di Bilgi, e penso che questo sia stato molto vantaggioso per Refik Anadol. La new media art presenta un ampio spettro, tanto che anche l'arte elettronica e online fanno parte di questo campo. In questo senso i nuovi media sono diventati non solo una tecnica commerciale ma anche una filosofia di vita, infatti, la pulizia dell'arte digitale ha impressionato le persone e impedito discussioni. D'altronde non ho mai voluto partecipare a nessuna Biennale di Istanbul, in questo senso la mia personalità critica non me lo permetteva. Dato che stavo aprendo la mia *Webbiennial*, non ne sentivo il bisogno.

*YS: Se dovessi fornire alcuni esempi di istituzioni in Turchia volte a promuovere opere di New Media Art, a parte la Biennale Internazionale di Istanbul, quali sarebbero?*

GG: Ci sono diverse istituzioni in Turchia che invitano gli artisti dei nuovi media a prendere parte ai loro eventi. Tra questi è il Amber Festival. È stata chiamata: BIS Organizzazioni l'annuale Festival dell'Arte e della Tecnologia dell'Amber. Ekmel Ertan è il fondatore, è uno degli artisti più rispettati che conosco e lavora come curatore ed educatore. Ertan è anche il direttore artistico di *AmberPlatform* con sede a Istanbul, una piattaforma di ricerca e produzione su arte e nuove tecnologie; è il direttore artistico del Festival Internazionale Amber Art and Technology che si tiene a Istanbul dal 2007. Cura mostre ed eventi internazionali di AmberPlatform e molte altre organizzazioni in qualità di curatore indipendente. Ertan lavora anche come coordinatore e manager sul campo in progetti internazionali con sede in Turchia e in Europa nella combinazione di arte e tecnologia/nuovi media e società ed ha fondato una società di design multimediale a Istanbul nel 1997. Tra il 1999 e il 2006 ha insegnato design dei nuovi media all'Università Bilgi di Istanbul, all'Università Tecnica di Istanbul e all'Università Tecnica di Yıldız; ha insegnato anche all'Università Sabancı tra il 2006 e il 2014. Attualmente vive e lavora a Berlino.<sup>161</sup> *AmberPlatform*, da lui fondata e presso la quale è art director, è una piattaforma di ricerca e produzione sulle nuove tecnologie. Dal 2007, l'Amber Art and Technology Festival organizzava eventi, workshop, seminari e mostre a Istanbul; le mostre internazionali di includono progetti con sede in Turchia e in Europa nella collaborazione dei nuovi media e della società. Le opere dei nuovi media occupano un posto di rilievo nelle sue mostre e progetti.<sup>162</sup> Se facessi un altro esempio, sarebbe

---

<sup>161</sup> <https://trans-making.eu/en/users/ekmel-ertan>.

<sup>162</sup> [www.amberplatform.org](http://www.amberplatform.org)

quello di Borusan Sanat. Sanat, anche lui impegnato nello sviluppo dell'arte digitale e dei nuovi media. Contiene molte nuove collezioni di arte multimediale. È una delle poche organizzazioni che sostengono la New Media Art in Turchia.<sup>163</sup>

## 4.2 Bager Akbay

Bager Akbay è nato nel 1976 a Istanbul. Ha studiato Design della Comunicazione a Istanbul e Culture dell'Interfaccia alla Linz Art University, in Austria. Dopo gli studi al Black Theatre come attore e burattinaio, Bager ha iniziato a tenere conferenze in varie università nel suo campo e negli ultimi 10 anni ha fornito consulenza ad aziende del settore del design.<sup>164</sup> È stato tra i creatori di Aypera, il primo essere umano nativo digitale. Ha accompagnato il primo curatore di intelligenza artificiale della Turchia, Akbay, nella sua prima mostra e ha progettato e prodotto il poeta robot Deniz Yılmaz. Ha preso parte con i suoi lavori a festival come Ars Electronica, transmediale e Today's Art. Akbay, uno degli autori del libro *Scratch for Children*, ha tenuto lezioni alla Mimar Sinan Fine Arts University, alla Marmara University e alla Ernst Busch Art Academy di Berlino, ed ha preso parte come relatore a tre eventi TEDx tenutisi in Turchia. Oggi tiene conferenze d'arte sul canale Flu TV su YouTube e ospita artisti come Refik Anadol e Koray Birand nel suo programma.<sup>165</sup> Ho svolto un'intervista via Skype con l'artista, ai fini della mia ricerca, il 20 febbraio 2024.

*YS: Potrebbe parlarci un po' del suo lavoro e darci il suo punto di vista sulla New Media Art in Turchia?*

BA: Mi occupo di arte da circa 14 anni. Mi sto concentrando maggiormente sull'arte digitale e sull'arte dei nuovi media, e attualmente sull'arte generativa. Sto cercando di portare la mia esperienza di insegnamento in una sfera più pubblica, soprattutto alla Yıldız Technical University. Infine, utilizzando le tecnologie software, ho prodotto un robot di nome Deniz Yılmaz che è capace di scrivere poesie. Insieme al team con cui operavo, abbiamo iniziato a lavorare in ambito

---

<sup>163</sup> [www.borusansanat.com](http://www.borusansanat.com)

<sup>164</sup> <https://bagerakbay.com/>.

<sup>165</sup> <https://hacknbreak.com/konusmacilar/bager-akbay/>.

concettuale e a utilizzare l'intelligenza artificiale in queste performance. Sono un fan della produzione di invenzioni centrate sull'uomo utilizzando la tecnologia. La cosa più importante per me è che le persone che mi circondano, le persone che amo, possano riconoscere il mio nome e che io possa trasmettere loro qualcosa di me. Credo che le arti tradizionali turche siano state compresse ed uccise dal tempo. Secondo me è solo una forma d'arte in cui non c'è un'atmosfera rivoluzionaria e l'emozione non può essere trasmessa al pubblico. Le arti tradizionali turche hanno molti equivalenti internazionali come la marmorizzazione (*Ebru Art*), ma oggi vediamo che le arti digitali non sono così categorizzate nemmeno a livello internazionale.

È molto interessante che gli artisti nel campo della new media art in Turchia siano così famosi in tutto il mondo! Refik Anadol è uno di questi, le immagini che produce sono fortemente influenzate dalla dinamica dei fluidi e utilizza effetti specifici della fluidità simili all'arte della marmorizzazione. È possibile osservare queste dinamiche nelle opere di Candaş Şişman. NOHLAB in Turchia ha condotto studi importanti sull'intelligenza artificiale. Memo Akten è anche il migliore tra questi nomi nel campo degli NFT. Uno dei nostri artisti NFT che realizza i lavori più costosi al mondo. Murat Pak è uno dei primi dieci artisti al mondo in questo campo. Quando ci chiediamo perché ci sono così tanti artisti turchi in questo campo, ci sono alcuni punti che abbiamo raggiunto. Viviamo in una geografia in cui l'espressione astratta è molto intensa, quindi l'espressione indiretta è più accurata. Nel nostro Paese, questa è una struttura standardizzata: se non riesci a esprimere il tuo problema, allora o lo scrivi o lo nascondi. Questa è una terra in cui l'apertura e la trasparenza non sono apprezzate, non sono premiate e sono addirittura punite! Dato che gli artisti provengono da questa cultura e conoscono questa cultura, hanno potuto accedere illegalmente al software. Le arti tradizionali hanno barriere nel nostro Paese e vediamo che l'arte digitale non viene abbracciata o ignorata. L'arte digitale non ha radici e non è di proprietà di nessuno. Gli artisti che si sono trovati improvvisamente in un'area senza radici erano così entusiasti che nessuno poteva fermarli perché progredivano da soli senza alcuna formazione. Così, hanno potuto mostrarsi liberamente.

*YS: Come commenteresti i nostri artisti dei nuovi media che in Turchia vanno all'estero in un'atmosfera dominata dalle arti tradizionali?*

BA: Nelle arti tradizionali turche, gli artisti tradizionali evitano di imitare gli oggetti così come sono, si concentrano sulla realtà oggettiva e visualizzano l'intuizione attraverso la ragione e la logica. L'allontanamento dei nostri artisti tradizionali dalla visualità oggettiva e dalla realtà oggettiva si interseca allo stesso punto con la ricerca di un'oggettività essenziale da parte degli artisti occidentali contemporanei. L'arte astratta è un movimento artistico che va oltre la rappresentazione diretta della realtà ed esprime sentimenti e pensieri attraverso elementi visivi

come il colore, la forma e la linea. L'arte concettuale è un movimento artistico che si concentra sulle idee e sui concetti sottostanti piuttosto che sull'arte fatto fisico. In questo approccio, l'oggetto artistico viene utilizzato come strumento per discutere un'idea, un argomento o un problema. L'arte digitale è una forma d'arte che prevede la produzione di oggetti digitali in cui il computer svolge un ruolo importante, rientra nella categoria più ampia della new media art. Molte opere prodotte in questo campo tendono a creare un linguaggio speciale a seconda del mezzo, a causa delle limitazioni tecniche, le opere prodotte all'interno di questi concetti e categorie artistiche mostrano somiglianze concettuali con le opere fornite dalle arti tradizionali turche. Poiché questa relazione non è sufficientemente compresa, molti artisti turchi che producono opere digitali si rivolgono all'estero. Il motivo principale è che le arti tradizionali sono sottoposte alla pressione dell'approccio artistico proveniente dall'Europa e, di conseguenza, lo sviluppo delle arti tradizionali è rallentato. L'approccio artistico importato dall'Europa è stato accettato solo da un certo segmento della società turca. In questo periodo, la produzione artistica è diminuita notevolmente e ha perso la sua identità.

Le arti insegnate e diffuse in Turchia sono di origine europea e appartengono al XIX secolo e prima. Tuttavia, nel XX secolo, l'arte europea ha iniziato a spostarsi dal concreto all'astratto. È essenziale aggiornare e sviluppare la nostra tradizione e l'accumulo di espressione astratta che esiste da centinaia di anni. I nostri artisti hanno anche iniziato a spostarsi nei vicoli che li attraggono. Sono andati nei luoghi dove erano più apprezzati, dove potevano lavorare e dove le loro opere erano sostenute. Così, saranno sempre i rappresentanti della Turchia nel campo della new media art.

*YS: Come commenteresti la mancanza di opere di new media art alle Biennali Internazionali di Istanbul?*

BA: Ovviamente, pensano che l'arte digitale non rappresenti l'arte concettuale ed è vero che è stata esclusa dalla Biennale perché non ha un sottotesto. Tuttavia, artisti come Refik Anadol e Memo Akten includono spesso sottotesti o manifesti nelle loro opere. D'altra parte, vediamo che le biennali si attengono ai generi artistici dell'inizio del XX secolo. Si assiste sempre a una situazione di riparo dietro un'ideologia. Possono persino ignorarla, piuttosto che correre il rischio di sostenere un altro concetto. Questo è il vero scollamento di autorità in Turchia e non è qualcosa di esclusivo del Paese. Perché in realtà non c'è molta arte digitale nelle biennali mondiali. Ma in Turchia la negazione dell'esistenza di artisti digitali è ancora più diffusa. Nella rivendicazione dell'arte del XX secolo, si ritiene che l'artista debba esprimere la propria esperienza unica e che i materiali industriali non debbano essere utilizzati in modo eccessivo. Gli oggetti già pronti possono essere utilizzati nelle biennali, ma gli schermi dei computer non possono partecipare alle biennali!

I materiali sono necessari per produrre arte. Sappiamo che i materiali, le tecniche e i movimenti sono molto importanti per l'appropriazione di un'opera d'arte. È per questo che le autorità rifiutano il materiale, dicendo che questo materiale o questa tecnica non li riguarda. Così, in Turchia è nata la Biennale di Yeditepe, separata dalla Biennale internazionale di Istanbul, il cui slogan è “*Anche tu hai l'arte*”. Come se l'arte fosse un'estensione di questa ideologia, quando guardiamo a istituzioni come l'IKSV, l'Istanbul Modern e il Salt in Turchia, vediamo che coloro che gestiscono queste istituzioni contribuiscono funzionalmente ai progetti di europeizzazione. L'obiettivo è innanzitutto quello di realizzare progetti approvati dall'Europa! L'Europa vuole dalla Turchia solo visite d'arte che rispettino la sua arte. Insistono nel fare ciò che è accettato, proprio come il governo normalmente permette alle persone che gli sono sottomesse, pertanto, l'arte digitale non è inclusa qui a causa di queste strutture di fedeltà! Perché non ha senso abbracciare l'arte digitale come arte, dopo tutto, sarebbe un'ideologia.

*YS: Ha detto che l'arte concettuale, per definizione, è qualcosa di indipendente dal mezzo e non include l'arte digitale perché il sottotesto e il problema non possono essere spiegati dall'arte concettuale.*

BA: Questo non è il caso dell'Amber Festival. Credo che si stia giocando un gioco di potere perché si sta cercando di europeizzare il Paese. Non ci si aspettava che la Turchia producesse buoni artisti in questo campo e la presenza dell'espressione astratta in Turchia è una fonte di successo, a differenza dell'espressione diretta in Europa. D'altra parte, ciò che contesto è il fatto che il governo turco, nel cercare forme biennali alternative, si relazioni con i conservatori, parli con i responsabili dei dipartimenti d'arte tradizionali e tratti con i funzionari delle strutture religiose. La biennale è diventata uno strumento di potere sotto altre organizzazioni ed è imprevedibile per gli artisti digitali di oggi prendere parte a un simile ambiente. Gli artisti dei nuovi media non preferiscono essere messi in secondo piano presentando il loro lavoro in una struttura di questo tipo. Non è questo che si meritano!

*YS: Nella mia ricerca, ho visto che stavano cercando di riflettere le crisi causate dalla politica in Turchia attraverso l'arte. È importante spiegare e riflettere su un problema che è naturale nella disciplina della biennale, come la trasformazione urbana o tanti altri problemi del Paese! Cosa ne pensi di questo?*

BA: L'arte è diversa e si nutre della diversità. In realtà è un problema pensare che le biennali mantengano il polso dell'arte nel mondo! In quali paesi è nato il concetto di biennale e che tipo di percezione artistica sostiene? Ci sono anche strutture iper-conservatrici che sembrano moderne, la Biennale coreana è una di queste. Pertanto, nella vita reale, gli artisti trovano la propria strada

al di fuori delle biennali: NFT, streaming, network in cui gli artisti dei nuovi media si organizzano tra loro, ecc. In Europa, Sonar e Ars Electronica Festival ne sono un valido esempio.

*YS: Da un'altra prospettiva, si può dire che i nuovi media imitano le arti tradizionali e non rivelano nulla di nuovo?*

BA: L'arte dei nuovi media è alimentata da molte cose, comprese le arti tradizionali turche. Richiede di mettersi al potere e di reinterpretare la storia. Quando si fa qualcosa di nuovo, la tecnica ricorda una vecchia tradizione. Per produrre qualcosa di nuovo, è necessario comunicare per mezzo del vecchio, ma non sarebbe giusto interpretarlo come mera e semplice imitazione.

È chiaro che l'arte digitale è una forma d'arte che non si adatta alla struttura della Biennale, non ne riflette la struttura concettuale ed è molto adatta a un'espressione chiusa, astratta e indiretta. È anche molto importante iniziare ad utilizzare il computer fin da piccoli per comprendere e comunicare attraverso gli artefatti digitali! Io in realtà ho iniziato a giocare con il computer molto presto: il computer è uno strumento molto coerente, che reagisce in modo molto fluido e mi dà fiducia. Come altri artisti digitali, volevo che le persone intorno a me capissero il mio lavoro, ma non è facile; quindi, ho iniziato a insegnare ai bambini come comunicare con queste tecnologie. Credo che chiunque abbia familiarità con i diversi universi della tecnologia, riesca a capire che si tratta di una cosa seria.

### **4.3 Ecem Dilan Köse**

Ecem Dilan Köse è un'artista contemporanea concettuale con radici profondamente legate alla disciplina architettonica e l'arte generativa. Nel suo sforzo di dare un senso al mondo e all'universo, Ecem ha creato un approccio artistico che incapsula l'interazione di somiglianze tra texture organiche e dati digitali. Il suo stile olistico abbatte le distinzioni artificiali nell'elaborazione delle informazioni mentre intreccia attentamente dati digitali e naturali per elaborarli nel loro insieme. Annuncia un nuovo mondo di conoscenza in cui le rigide frammentazioni della dualità svaniscono mentre gli umani raggiungono il loro nucleo interiore e svelano il codice di unità a lungo omesso. Essendo un'artista che sfida gli stretti confini della classificazione artistica, ha espresso la sua energia creativa in molti campi, tra cui la marmorizzazione, le installazioni di arte digitale, l'apprendimento automatico e la danza. Le opere di Ecem sono state esposte in numerose mostre e biennali come la Fiera d'Arte Contemporanea e si è esibita anche in festival importanti

come il Sonar Festival.<sup>166</sup> Ho avuto modo di intervistarla al Kalamış Atatürk Park di Istanbul, il 2 agosto 2023.

*YS: Vediamo spesso la video arte alle Biennali Internazionali di Istanbul: possiamo considerare queste opere come un esempio di arte digitale?*

EDK: In effetti, nell'ultima XVII Biennale Internazionale di Istanbul ci sono stati esempi di arte digitale e abbiamo visto opere completamente generate al computer o realizzate con tecniche di modulazione 3D. Dunque, se guardiamo al mondo delle biennali, vedo che le opere d'arte digitale sono in aumento. In alcune zone della Turchia, si sono iniziate a organizzare biennali locali in luoghi speciali come Çanakkale e Adıyaman. L'anno scorso, la prima Biennale di Commagene si è tenuta ad Adıyaman e io, per esempio, ho esposto un'opera sulla cima del Monte Nemrut: ho creato un'installazione d'arte digitale allestendo uno schermo a LED, proiettavo l'immagine di una colonna vertebrale posta proprio sulla cima della montagna e abbiamo creato questa immagine digitale utilizzando uno schermo di 4 metri. Era un'opera d'arte completamente generata al computer. (Fig.14) Ora vediamo esempi di arte digitale nelle biennali in Turchia. Tutto ciò che viene spiegato su come viene prodotta l'arte digitale, possiamo dire che si tratta di una forma d'arte prodotta interamente al computer, ma in realtà credo che esempi di arte digitale possano essere anche opere realizzate con molti strumenti digitali come macchine fotografiche, telecamere, dispositivi sonori. Penso che sia ingiusto separare qualcosa dagli altri solo perché si tratta di arte digitale.

L'arte è arte. Se esprime un problema, se contiene emozioni e pensieri, se pone domande, è già arte! Per questo non mi piace la distinzione tra arte digitale o altro: quando mi viene chiesto, non dico che sono un'artista digitale, dico solo che sono un'artista!

Non è la tecnica che si usa a determinare se si può parlare o meno di arte! Ma sì, se c'è un'opera completamente generata al computer, è arte digitale, e in effetti, se guardiamo al periodo post-pandemia, ci sono diversi esempi di opere di questo tipo alla Biennale Internazionale di Istanbul. In effetti, dopo la pandemia, abbiamo iniziato a vedere un aumento delle opere digitali nelle biennali mondiali. Perché dopo la pandemia la gente ha accettato l'esistenza di un po' più di lavoro digitale e di conseguenza tecniche di applicazione digitale. Prima c'era un'enorme barriera e la gente pensava che le nuove arti media fossero prodotte con estrema facilità, ma con la pandemia sono entrate in un ambiente digitale e tutti hanno iniziato a utilizzarne le tecniche. Penso che abbia iniziato ad essere accettato quando è diventato improvvisamente parte della vita, e da allora si è diffuso ancora di più.

---

<sup>166</sup> <https://makersplace.com/ecemdilankose/gallery/created>.

*YS: Quali sono le caratteristiche che differenziano la new media art dall'arte digitale?*

EDK: La new media art, anzitutto, include le tecniche da utilizzare nei media, siano essi radio, suono o luce, e l'arte digitale correlata a queste include in realtà programmi su come controllarli. Infatti, un'opera d'arte digitale diventa una new media art, perché i programmi utilizzati per realizzare arte digitale ti permettono di controllare la luce, il suono, la radio e molte altre cose, e altro ancora. Pertanto, possiamo posizionare l'arte digitale all'interno dell'arte dei nuovi media. Il prodotto finale è video o animazione e visual nell'arte digitale. Queste distinzioni mi sembrano 'stagionali'. Ad esempio, recentemente è stata fatta unadistinzione riguardo all'art. Possiamo dire che le opere create e realizzate in un periodo sono forme d'arte che descrivono quel periodo grazie al proprio mezzo utilizzato. Il miglior esempio di ciò nella storia della Turchia è stato il Festival dell'Ambra tenutosi a Izmir. Ha avuto un grande impatto nel contesto dell'arte digitale e dell'arte dei nuovi media in Turchia. Successivamente, negli ultimi tempi, le Fiere Contemporanee di Istanbul hanno aperto aree separate per l'arte digitale e l'arte dei nuovi media, che hanno avuto anch'esse un grande impatto. Ha avuto un grande impatto sullo sviluppo e la diffusione dell'arte digitale. Ciò significa che, presentando queste opere d'arte ai suoi collezionisti, Contemporary Istanbul ha dimostrato che le opere d'arte dei nuovi media sono anche opere di valore collezionabile. All'Amber Festival, ad esempio, dove non sono state effettuate delle vendite, può essere considerata più una biennale. Anche l'IDAF è uno dei festival di questo tipo. Un festival in cui ho realizzato una delle mie performance di arte digitale in occasione dell'inaugurazione dell'IDAF. È stata la performance finale della serata di apertura di 15 minuti al Centro Culturale Atatürk. È importante che l'IDAF si tenga presso il Centro Culturale Atatürk come istituzione ed è un festival sostenuto dal Ministero della Cultura. La mia proposta è stata uno spettacolo in tempo reale in cui il suono e la musica si combinavano con la performance, è stata una performance molto dinamica con sviluppi come la sperimentazione dei limiti della tecnologia nelle tecnologie che utilizziamo e l'emergere di un linguaggio artistico originale che sono motivanti. Cerco di ritrarre cose riguardanti il futuro e l'umanità nelle mie opere di performance digitale.

Ci sono molti artisti digitali e artisti dei nuovi media a Istanbul. Infatti, tra i nostri artisti, ci sono artisti che hanno un posto importante nei nuovi media e nell'arte digitale nel mondo, come Refik Anadol, Memo Akten, Pınar Yoldaş. Le persone qui hanno accettato gli artisti dei nuovi media e gli artisti digitali e ora vogliono vedere tali opere nelle mostre. Questo è un Paese vicino alla Russia per via della sua posizione geologica, e ci sono artisti russi che producono opere di nuovi media utilizzando i laser, e sono loro gli artisti che vengono a collaborare con gli artisti in Turchia, questo crea diversità e sviluppa una rete internazionale tra gli artisti. È difficile accedere a computer e programmi in Turchia, ma quando eravamo giovani eravamo in grado di accedere e sperimentare

facilmente questi programmi tramite hacking e cracking. Penso che questo abbia avuto un forte impatto anche sullo sviluppo dell'arte digitale.

*YS: D'altro canto, rispetto all'Europa, la popolazione giovane in Turchia è maggiore ed è più facile per i giovani adattarsi all'ambiente digitale, e penso che questo abbia avuto un grande impatto!*

EDK: Questo era qualcosa che i giovani del nostro Paese cercavano come punto di fuga e quindi come alternativa! Creando i propri avatar nell'ambiente digitale ed entrando nei mondi di gioco, le persone stanno approfondendo l'ambiente digitale. E per sopravvivere in Turchia, devi avere molte abilità e in qualche modo queste abilità le acquisisci! Gli artisti digitali devono saper fare tutto, devono avere abilità manuali in molti ambiti come l'animazione e la modellazione. Possono fare molte cose da soli nell'ambiente digitale, senza bisogno di nessunaltro, ed essere ben attrezzati apre la strada agli artisti che ne ottengono un vantaggio in ogni campo. Nelle biennali locali, nelle Biennali di Adıyaman e Çanakkale, i curatori sono generalmente turchi rispetto alle Biennali dell'IKSV, e quindi le opere digitali sono diventate più popolari. Penso che l'uso della luce nelle installazioni spaziali possa essere considerato anche come uno sviluppo in un ambiente digitale. Quando la luce entra nell'opera, diventa new media art.

*YS: Come ti sei avvicinata all'arte digitale, puoi raccontare le tue opere d'arte?*

EDK: Mi sono laureata alla Bilkent University, Dipartimento di Architettura Civile, nel 2013. Da allora mi sono interessata alle installazioni spaziali, ma non sapevo cosa fare in termini artistici, quindi, ho iniziato a realizzare immagini dietro le quinte ai concerti dei DJ. Col tempo i miei lavori cominciarono a diventare molto raffinati e cominciarono ad esprimere un problema e a rappresentare un'idea. All'improvviso si è trasformato in un'opera d'arte. Adoro realizzare arte digitale con l'ispirazione che traggio dall'architettura nei miei lavori. Lavoro in questo campo dal 2012. Più tardi, l'arrivo del Sonar Festival a Istanbul mi ha cambiato la vita dove ho presentato i miei lavori, tenuto discorsi e incontrato artisti. È diventato uno dei festival più grandi in cui è stato utilizzato il triangolo musica, tecnologia e arte, quei cinque anni sono stati molto produttivi per me e ho avuto grandi guadagni. Nel mio lavoro ho un principio di funzionamento in base al quale penso che gli algoritmi digitali che includono tecniche di codifica e modellazione siano come una simulazione della natura; infatti, ho scoperto la connessione degli algoritmi digitali con la natura e la vita organica, adoro le somiglianze tra loro! Sono molto entusiasta di affrontare le relazioni tra la natura e l'universo attraverso l'arte digitale. Produco i miei lavori stabilendo un rapporto concetto-metodo. Mi piacciono i lavori irripetibili come la Marmorizzazione (Marbling). Ultimamente il mio obiettivo principale è stato l'integrazione tra natura e mondo digitale e vorrei

che il futuro fosse un po' più vicino alla natura e alle persone. Creo opere in questo campo dell'arte digitale, come trasformare i rami degli alberi in cellule spostandoli con codici. Quando guardi le città da lontano, sembrano un organismo e una cellula. È come se il mondo digitale e il mondo organico si intrecciassero e si trasformassero. La prima comparsa di idee deriva dall'aver un problema nella tua vita, una difficoltà: come esseri umani, riflettiamo le nostre emozioni nel nostro lavoro.

*YS: Quanto sarebbe diverso se l'intelligenza artificiale presentasse le sue emozioni creando un'opera d'arte digitale rispetto a quella umana?*

EDK: Penso che la mente umana sia limitata, siamo tutto ciò che siamo in relazione a tutto ciò che abbiamo imparato e fatto. Ma l'intelligenza artificiale ha tante cose e può darti tutto quello che vuoi, è molto potente in questo senso!

#### **4.4 Refik Anadol**

Refik Anadol, artista di origine turca che spinge i confini dell'arte digitale e combina la comprensione tradizionale dell'arte con la tecnologia, è nato a Istanbul nel 1985. L'artista è originario di Istanbul ed è considerato una delle figure di spicco dell'arte digitale contemporanea. Nelle sue opere trasporta il pubblico in esperienze visive impressionanti esplorando il potenziale di grandi set di dati, intelligenza artificiale e media digitali. Anadol, che ha studiato fotografia e video all'Università Bilgi di Istanbul e ha anche una doppia specializzazione in design della comunicazione visiva, ha avuto l'opportunità di fondere i suoi pensieri creativi e la sua visione artistica con i principi di base del design. Ma spinto dal desiderio di imparare ed esplorare di più, si è trasferito in California, dove ha completato il suo master nel programma di Arti Visive e Media Design presso l'Università della California, Los Angeles (UCLA).<sup>167</sup> La sua formazione alla UCLA ha influenzato profondamente la sua comprensione dell'arte e il suo stile di lavoro. La sua formazione sui media digitali, sui *Big Data* e sull'intelligenza artificiale gli ha fornito l'opportunità di comprendere e utilizzare il potenziale illimitato dell'arte digitale. Durante questo periodo, l'artista ha iniziato a sviluppare le sue capacità nella visualizzazione dei dati e nella creazione di

---

<sup>167</sup> <https://www.armanayse.com/medya-sanatcisi-yonetmen-akademisyen-refik-anadol/>

esperienze digitali. Nelle sue opere, Refik Anadol mira generalmente a comprendere più a fondo l'esperienza umana esaminando grandi masse di dati. Utilizzando algoritmi e tecniche di intelligenza artificiale che elaborano i dati, l'artista produce opere impressionanti che combinano un'esperienza visiva ed emotiva. I suoi lavori mescolano architettura, arte digitale e tecniche di visualizzazione dei dati. La pratica artistica di Anadol sottolinea che la tecnologia non è solo uno strumento, ma anche un materiale che porta con sé il significato interiore delle opere. Il famoso artista Refik Anadol si è affermato in tutto il mondo, dalla Corea del Sud a New York, con le sue importanti collaborazioni e ha consegnato le sue opere a milioni di persone. Le sue opere, supportate dall'uso dell'intelligenza artificiale, sono riuscite a mettere in contatto amanti dell'arte e appassionati di tecnologia. Refik Anadol è un artista che lavora molto duramente, e quindi non sono riuscite a trovare l'opportunità di fare un'intervista. Tuttavia, è possibile trovare migliaia di interviste con Refik Anadol pubblicate finora su Internet. Analizzare le domande e le risposte che gli sono state poste in alcune di queste interviste e includere molti dei risultati sull'arte digitale e sull'arte dei nuovi media di Refik Anadol, ha contribuito significativamente ad arricchire la mia tesi.<sup>168</sup> Contestualmente alla XII Biennale Internazionale di Istanbul, il suo lavoro intitolato *Acoustic Formation* è stato uno dei suoi primi lavori. Ci sono opere di performance digitali che spaziano in molti campi della new media art come *Salt Archive Dream*, *Quantum Memories*, *Machine Hallucinations*, *Infinity Space*, *Seoul Haemong*, *Alkazar cinema*.<sup>169</sup> “Si dice, nel mondo dell'arte, che se sei un artista morto, il miglior posto in cui essere esposto è il Louvre, se invece sei vivo, il migliore è il MoMA”, ha dichiarato recentemente Anadol alludendo a sé stesso in occasione del Photo Vogue Festival, dal titolo *Creation A. I. Art with a Thinking Brush*.<sup>170</sup> Il tema dell'intelligenza artificiale e del mondo in cui si ibrida alle forme espressive artistiche già riconosciute è caro all'artista. Uno degli ultimi progetti di Anadol, in collaborazione con Nvidia, ha preso vita utilizzando l'archivio *open source* del più importante museo di arte contemporanea al mondo, il MoMA per l'appunto, che comprendeva 138.000 opere tra dipinti, sculture, film, giochi e fotografie. *Unsupervised*, cioè senza supervisione, questo è l'apprendimento *non supervisionato*, che propone la sua opera d'arte dinamica e in continua evoluzione che sfrutta al massimo le potenzialità dell'intelligenza artificiale.<sup>171</sup> Attraverso un attento lavoro di revisione della letteratura presente in suo favore, ho raccolto alcune domande e dunque le sue risposte per arricchire

---

<sup>168</sup> <https://argonotlar.com/refik-anadol/>.

<sup>169</sup> <https://www.ogusto.com/sanat/sanatci/refik-anadolun-hayati-ve-eserleri>

<sup>170</sup> R. Anadol, *Creation A. I. Art with a Thinking Brush*, Photo Vogue Festival, 2023, interview.

<sup>171</sup> <https://www.wired.it/article/refik-anadol-intelligenza-artificiale-photovogue-arte-moma-google/>

ulteriormente il mio progetto di tesi. Di seguito, l'intervista di Kultigin Kağan Akbulut, trasmessa il 20 aprile 2021:

*KKA: In alcuni tuoi lavori parti dai pigmenti, in altri dai suoni. Come decidi il modulo?*

RA: In realtà, la mia risposta a questa domanda è il viaggio che ho intrapreso negli ultimi 10 anni. La possibilità che i dati possano rendere visibile l'invisibile è la mia fonte di ispirazione. Per me, i dati sono in realtà una memoria piuttosto che un semplice insieme di numeri matematici. Il mio obiettivo è rendere visibile questa memoria in una forma di espressione poetica con diversi algoritmi. Do colore ad un concetto variabile come i dati con la dinamica dei fluidi o algoritmi alla base dei rumori. Negli ultimi sette anni ho avuto l'opportunità di sviluppare molti algoritmi diversi. Cerco di colmare il più possibile il divario tra realtà e apparenza migliorandomi, soprattutto nella tecnica della grafica animata. Creo nuove forme di espressione sviluppando costantemente texture, ombre, motivi ed esperienze di luce avanzate. Se cerco un modulo con algoritmi di intelligenza artificiale, provo ad esprimerlo con tre diversi software che ho programmato io stesso. Tra questi ci sono gli algoritmi di identificazione delle immagini che danno significato a milioni di immagini riducendo l'impressione multidimensionale a tre o a sei dimensioni. Ad esempio, posso esaminare quattro milioni di dati spaziali come una scultura a sei dimensioni, o, ancora, posso produrre una scultura di dati aggiungendo informazioni sui dati rossi, verdi e blu ai piani x, y, z. Un altro algoritmo è GAN, una passione che nutro da circa cinque anni.

*KKA: Alla ricerca di una risposta alla domanda: se una macchina può imparare, può sognare?*

RA: Nel 2016, su invito del programma Artificial Intelligence and Artist di Google, ho avuto una piacevole conversazione con Ian Goodfellow, l'inventore dell'algoritmo. Dopo quella conversazione, sono stato in grado di produrre *sogni* o *allucinazioni* da ciò che una macchina ha imparato con gli algoritmi GAN nel mio lavoro negli ultimi cinque anni. Questi output possono quindi essere spazializzati o pigmentati con diversi algoritmi. Al momento della decisione, ho un problema con un approccio poetico adeguato all'emozione e al contesto.<sup>172</sup>

*KKA: Cosa pensa circa la questione del formalismo? Quando emersero per la prima volta i nuovi media, l'anti-formalismo fu un fattore importante. C'è chi legge le tue opere come formaliste. Dove posizioni i tuoi lavori nella New Media Art?*

RA: Ho avuto l'opportunità di lavorare alla mostra *Uncharted*, una delle prime mostre sui nuovi media in Turchia. Sono uno degli studenti che lì hanno fondato 300 imprese. Lì ho incontrato molti

---

<sup>172</sup> <https://argonotlar.com/refik-anadol/>.

produttori in questo campo. Peter Weibel, ad esempio, è stato uno dei pionieri di questa idea. È stata un'esperienza straordinaria incontrarlo e avere una lunga conversazione. Ma sono più vicino al movimento artistico e tecnologico avviato da Maurice Tuchman al LACMA di Los Angeles, piuttosto che al movimento attivista di Vienna. Andy Warhol, ad esempio, sognava una macchina che facesse piovere e grazie alle tecnologie Bell è riuscito a realizzare questo sogno, così sono stato ancora più ispirato da questo movimento e dal brillante lavoro che ne è seguito. Questa tendenza, iniziata a Los Angeles, mi ha sicuramente ispirato di più. Successivamente, Ars Electronica e molti festival in cui le arti medialità vengono esaminate e discusse sia concettualmente che tecnicamente sono tra i luoghi in cui vengono prodotti i miei lavori. A tal proposito, il mio progetto *Infinity Room* è entrato nella collezione del Museo ZKM l'anno scorso. [...] Mi sono imbattuto in questo esatto progetto con il libro *Expanded Cinema* di Gene Youngblood nel 2012. Ma sfortunatamente, formazioni come TeamLab stanno attualmente distruggendo questo spirito con opere che enfatizzano le feste visive piuttosto che le idee. Portano un'immagine motivata dal punto di vista commerciale, aggiungono la cultura giapponese e riescono ad incrementare la vendita dei biglietti, con l'obiettivo di vendere intrattenimento. Non vorrò mai far parte di quel movimento e mi terrò il più possibile lontano da quelle formazioni. Anche se rispecchiano la formazione rappresentata da Pace Gallery, purtroppo ricevono critiche giustificate perché i loro stili di produzione e di esperienza sono estremamente superficiali. Sto facendo del mio meglio per differenziare tutti i progetti e i concetti che ho creato attorno all'intelligenza artificiale negli ultimi cinque anni, nel tentativo di portare in superficie le profondità.

*KKA: Crei le tue opere con Refik Anadol Studio. Che tipo di squadra hai creato?*

RA: Siamo un team di quattordici persone che parlano quattordici lingue e rappresentano dieci Paesi. La nostra età media è di 28 anni e siamo tutti i giovani esperti che fanno ricerche e letture approfondite nei nostri campi. Il mio sogno è fare arte per tutte le età e culture. Il fatto che siamo una squadra multinazionale contribuisce enormemente a questo sogno. A volte ci nutriamo anche della cultura accademica. Conduciamo anche ricerche entusiasmanti con molti accademici diversi perché pensiamo e produciamo con tutto il cuore per coniugare l'arte con la scienza e la tecnologia.

*KKA: Ti sei laureato al VCD (Visual Communication Design Program) della Bilgi University. Quindi voglio chiedertelo. Parli sempre di Blade Runner. Che effetto ti fa il cinema?*

RA: Il cinema, è sempre stata la mia fonte di ispirazione come forma di produzione e di pensiero. Non solo le opere del decano nel campo della fantascienza, ma anche lo stile di produzione sono molto emozionanti. Il viaggio che porta un'idea o una storia irreali finché non sembra reale mi ha

sempre ispirato. Philip K. Dick e William Gibson sono gli autori di cui sono più entusiasta e ispirato. Recentemente, i lavori di Alex Garland hanno attirato la mia attenzione. Ad esempio, *Deve*, dove viene affrontata la teoria dei mondi multipli, è di per sé un'esperienza magnifica. A mio parere, è l'esempio di fantascienza di maggior successo sulla teoria quantistica.

*Quando Kultigin Kağan Akbulut chiede all'artista perché crede che le sue opere siano molto amate e oggetto di attenzione, Anadol risponde così:*

RA: È una domanda molto significativa, anch'io ci penso molto profondamente. Soprattutto a partire da *Infinity Room*, poi *Archive Dream*, *Melting Memories*, *Bosphorus* e infine *Machine Memories: Space*. Ognuna di queste esperienze espositive che ho citato ha raggiunto un pubblico in crescita esponenziale. Persone provenienti da molte culture ed età hanno sperimentato il mio lavoro e, cosa più importante, nel tempo si è formato un legame tra me e il mio pubblico. Questo legame è diventato sempre più forte. Non ho mai esitato a condividere le mie esperienze e conoscenze nel modo più generoso possibile, soprattutto con i giovani amici che cercano innovazione e ispirazione nella loro istruzione. Questo si è accumulato nel tempo e penso di aver creato un pubblico forte. Credimi, ricevere ogni giorno centinaia, migliaia di preziosi messaggi positivi, significativi e personali porta questa situazione a un livello completamente nuovo. Pensa a migliaia di amanti dell'arte che condividono i loro traumi, felicità, rotture, meditazione o qualsiasi altra esperienza personale. A questo punto sento che il mio lavoro è definitivamente compreso. Almeno la mia aspettativa è sempre stata che l'arte potesse essere alla portata di tutte le età e culture e penso che questo sia esattamente ciò che è accaduto a questo punto. La definizione di successo per me è la possibilità che il mio sogno diventi realtà, dimostrando che questo è correlato anche al concetto di successo.<sup>173</sup>

*Infine, se dovessimo chiedere all'artista cosa voglia trasmettere e mostrare al mondo, dall'unione di due diverse interviste potremmo immaginare la sua risposta:*

RA: Il potere di sognare... Il mondo ha già abbastanza problemi. Lotte di potere, avidità di potere, malattie, distruzione della natura, fame, povertà, pandemie... Ne abbiamo già abbastanza di quello che verrà. Ma ancora, non dovremmo preoccuparcene. C'è sempre speranza... Io sono uno di quelli che pensa che dobbiamo offrire qualcosa di buono a questo mondo.<sup>174</sup> A volte mi dicono: "Non vediamo nulla di attivista in quello che fai", tuttavia, questo è il mio attivismo: lottare affinché le

---

<sup>173</sup> <https://argonotlar.com/refik-anadol/>.

<sup>174</sup> <https://www.timeout.com/istanbul/tr/sanat/refik-anadol-roportaji>

menti dei dinosauri cambino.<sup>175</sup>

---

<sup>175</sup> <https://www.armanayse.com/refik-anadol-travmasiz-hayallere-sahipsem-ailem-sayesinde/>



## CONCLUSIONI

Gli effetti della tecnologia sull'arte possono essere visti lungo un continuum temporale, che ha origini nel passato si concretizza al suo massimo nel presente. La svolta per l'arte digitale e la *New Media Art* si verificò negli anni Sessanta, in concomitanza al movimento della *Pop Art*. Attualmente, l'arte digitale costituisce una componente fondamentale dell'arte contemporanea. Influenzata dal postmodernismo, unisce vari stili culturali e artistici sostenendo e nutrendosi di gran parte dei cambiamenti e delle trasformazioni socio-culturali introdotte dalla tecnologia. L'arte digitale ha senz'altro il merito di espandere i confini dell'arte tradizionale. In questo quadro di armonica convivenza tra movimenti e manifestazioni artistiche eterogenee, possiamo osservare ogni giorno gli effetti e l'impatto dell'arte e della tecnologia nelle nostre vite. Questo tipo di arte, che ha un'ampia e spesso accessibile diffusione grazie a internet, rappresenta oggi il fare artistico in modo originale e potente. L'arte dei nuovi media, arrivata in Turchia solo dopo gli anni Settanta, ha avuto difficoltà a trovare il proprio posto all'interno dei momenti espositivi promossi dalle istituzioni e tra le forme storico-artistiche tradizionali. Mentre la considerazione di cui gode l'arte, anche contemporanea, in Turchia cresce esponenzialmente, emerge la necessità di valorizzare e includere maggiormente l'arte dei nuovi media. Si osserva che questa forma d'arte, di cui spesso si sa molto poco, viene trattata con diffidenza e tenuta a debita distanza, tanto che le Biennali Internazionali di Istanbul, tra le sedi nazionali più importanti che hanno concorso a plasmare l'arte degli anni Novanta, hanno perso interesse nei confronti delle opere dei nuovi media, concedendo ad esse poco spazio all'interno dei progetti espositivi e curatoriali.

Il sistema biennale ha cominciato ad affermarsi in Turchia con la III edizione della Biennale Internazionale di Istanbul, curata da Vasif Kortun. A quel tempo c'era una divergenza di opinioni tra gli artisti che producevano opere conformi a degli stili ritenuti maggiormente in linea con tradizione storico-artistica e gli artisti più sperimentali maggiormente vicini alle nuove tendenze. Contestualmente, sarà utile ricordare che un certo clima anticonservatore è espresso dalle intenzioni del curatore: Vasif Kortun ha infatti sostenuto, provocatoriamente, che i dipinti ad olio non dovrebbero più essere inclusi nell'ambiente dell'arte contemporanea.<sup>176</sup> Anche i discorsi di senso proposti dalle biennali hanno cominciato a mutare in risposta alle significative innovazioni apportate alla vita odierna, anche perché le istituzioni culturali che si fanno promotrici del progresso culturale e tecnologico dovrebbero riflettere e intercettare le nuove tendenze anche

---

<sup>176</sup> <https://archives.saltresearch.org/handle/123456789/189330?locale=tr>

attraverso le loro manifestazioni nel mondo dell'arte. Tra le varie tematiche affrontate nelle diverse biennali emergono questioni europee come l'internazionalizzazione, l'urbanizzazione e la globalizzazione, nonché questioni sociali, politiche, identitarie e filosofiche che riguardano più specificatamente il contesto turco. Tuttavia, l'obiettivo principe delle biennali è stabilire un legame tra la scena artistica contemporanea turca e quella internazionale. Nella selezione dei luoghi deputati alla promozione dell'arte e della cultura nella cornice espositiva delle biennali è stato determinante l'obiettivo di raggiungere grandi masse. Le dimensioni stesse della città, sia a livello di estensione territoriale che demograficamente, abbracciano diversi luoghi storici che hanno rappresentato al meglio Istanbul e la sua storia culturale ad un'audience internazionale. Le biennali, organizzate dall'IKSV, sono stata realizzate sotto la supervisione di curatori turchi o stranieri, succedendosi di biennale in biennale, con testi e comunicati stampa che hanno saputo enfatizzare diverse problematiche sociali caratteristiche del contesto turco. Quando si esaminano i cataloghi forniti dall'IKSV, si ha quasi l'impressione che le opere d'arte dei nuovi media siano state relegate in secondo piano. Quando si trasmette un pensiero manifesto al pubblico, vengono enfatizzate principalmente performance art, installazioni, video arte e altre forme di arte contemporanea che però non fanno appello all'arte digitale e dei nuovi media. Le possibili spiegazioni a questo problema hanno costituito il *fil rouge* delle interviste da me condotte ad alcuni dei principali *New Media Artists* turchi.

La prima delle mie interviste è stata svolta con Genco Gulan, tra i maggiori artisti contemporanei del Paese e molto competente nell'ambito della new media art. Uno dei lavori più importanti che ha realizzato è la piattaforma biennale virtuale internazionale *Web-biennial*, lanciata nel 2003.<sup>177</sup> Gli artisti dei nuovi media e gli artisti digitali hanno trovato spazi e visibilità inedite su questa piattaforma. Affermando che le Biennali di Istanbul hanno un atteggiamento di rimarcata distanza nei confronti dell'arte dei nuovi media e l'attenzione è sempre più rivolta alla notorietà del curatore, l'artista trova la Biennale di Istanbul un ambiente chiuso. Egli critica questa cornice espositiva per aver perso la sua trasparenza ed essersi sempre maggiormente interessata a curare la sua rete di rapporti internazionali. Gülan addita specificamente il concetto di curatela, accusando il formato biennale di dare maggiore risalto al curatore piuttosto che agli artisti, in un contesto allestitivo in cui le opere d'arte rimangono, paradossalmente, sullo sfondo. Il governo turco è giunto ad una posizione tale da potere incidere politicamente sull'indipendenza dei lavori della biennale. D'altro canto, nelle biennali sono state storicamente presentate opere sperimentali, di performance art, installazioni e molte opere di video arte. A quest'ultima va riconosciuto il merito di aver dato una

---

<sup>177</sup> <https://www.webbiennial.org>

grande direzione all'arte contemporanea in termini di digitalizzazione. Come forma di produzione artistica la video arte, ha consentito l'interazione tra persone e tecnologia. Inoltre, come si è visto, il digitale è un mondo legato ai numeri, alle tecnologie elettroniche e informatiche, il quale necessita di uno schermo: anche da questo fattore deriva il suo stretto legame con l'arte digitale.

Genco Gülan sostiene che l'impiego artistico dei nuovi media, tecnicamente, non significa che l'opera debba essere necessariamente digitale in linea di principio, intendendo dire, cioè, che la *digitalità* dovrebbe essere un fattore con differenze più distintive e mai implicite. L'artista sostiene che la *New Media Art* non sia un'arte che può essere compresa da tutti, date le competenze settoriali che richiede per la sua realizzazione. Non va dimenticato che ciò che chiamiamo *New Media Art* o arte digitale abbraccia una gamma molto ampia di sperimentazioni ed esiti formali. È stato osservato che non esiste alcuna comunità in Turchia che percepisca o comprenda realmente il lavoro di Refik Anadol, il cui lavoro ha raggiunto persino il MOMA di New York.<sup>178</sup> Lo stesso artista afferma che il pubblico impiega molto tempo anche solo a percepire le proprie opere.

Nell'intervista di Bager Akbay, è stato possibile notare una forte convinzione dell'artista, ossia quella secondo la quale l'arte digitale o le opere dei nuovi media siano state rifiutate alle Biennali di Istanbul perché non conformi a una certa idea di arte concettuale, nonostante i sottotesti impliciti di molte opere di artisti dei nuovi media come Refik Anadol e Memo Akten. Akbay sostiene che le opere delle Biennali sembrano restare fedeli ai generi artistici già esistenti all'inizio del XX secolo e che sembrano sempre nascondersi dietro un'ideologia. Secondo lui, le biennali stanno cercando di essere più europeizzate: con la parola "europeizzazione" l'artista intende la realizzazione di progetti culturali ammiccanti all'Europa. Sostiene che, a causa di queste strutture di *obbedienza*, l'arte digitale non sarebbe inclusa nelle cornici espositive della biennale perché non corrisponde a una certa idea di arte turca plasmata secondo lo sguardo occidentale. D'altra parte, la *New Media Art* o arte digitale rappresenta una branca dell'arte contemporanea che nessuno può gestire, un ramo dell'arte senza origine, o meglio, la cui origine non è stata ancora rivendicata da nessuno. Akbay riferisce inoltre che nessuno si aspettava che in Turchia emergessero artisti così talentuosi in questo campo e spiega come, in contesti più internazionali, gli artisti turchi dei nuovi media abbiano l'opportunità di progredire in modo incontrollato senza subire le interferenze e le pressioni della supervisione di un governo come quello turco. Secondo lui, questa situazione è anche il risultato del fatto che gli artisti sono ben organizzati tra loro. Un'altra caratteristica importante che l'artista sottolinea verte sul fatto che l'arte dei nuovi media si esprima prevalentemente con forme di espressione astratte da parte degli artisti turchi, a differenza dei

---

<sup>178</sup> <https://www.exibart.com>

dell'espressione diretta degli artisti europei le cui opere abbondano di riferimenti esterni e concreti. Un'opera d'arte in Turchia si confronta con l'eredità storica di un'esotica manifestazione che tende all'astrazione. A questo proposito Akbay sottolinea che questa caratteristica aggiunge una dimensione ulteriore all'arte dei nuovi media. Egli afferma che la sperimentazione artistica, le istituzioni e le organizzazioni che si dedicano a questo campo dovrebbero essere sostenute rafforzando l'infrastruttura tecnologica in Turchia. Anche molte università, come l'Università di Bilgi, affermano che dovrebbe essere fornita più formazione in campo mediale e tecnologico, e che dovrebbero essere sostenuti studi indipendenti. Akbay sostiene, inoltre, che se agli artisti turchi venissero date più opportunità, essi non lascerebbero la Turchia né sentirebbero il bisogno di creare dei network di lavoro. Questa situazione, in cui gli artisti emergenti vengono assorbiti dal panorama estero, dovrebbe essere presa maggiormente in considerazione in termini di sviluppo socioculturale del Paese stesso.

Per via del gran numero di giovani presenti in Turchia, l'interesse verso l'arte dei nuovi media sta aumentando di giorno in giorno tra le nuove generazioni; i giovani artisti determinano in larga misura lo sviluppo dell'arte dei nuovi media nel Paese e, oltre a uno sguardo rivolto all'europeizzazione, dimostrano attraverso il loro lavoro anche l'impegno per la promozione della propria identità culturale. Considerata l'importanza storica delle tradizioni europee e anatoliche, è profondamente importante che questa linea sottile tra i due mondi sia ancora preservata dagli artisti. La posizione di Ecem Dilan Köse è meno pessimista. Tra i più giovani artisti turchi dei nuovi media, ella afferma che un processo diverso è iniziato in questo campo, tanto nel mondo quanto in Turchia, dopo la pandemia di COVID-19. La giovane artista ha affermato che l'arte digitale e le opere d'arte dei nuovi media sono aumentate nelle biennali mondiali e che l'arte dei nuovi media in Turchia è ora accettata e amata dalle persone. Sostiene che una rapida accettazione è iniziata proprio alla luce delle circostanze in cui l'intera popolazione ha vissuto durante la pandemia, periodo in cui la tecnologia è diventata ancora più parte integrante della vita personale e quotidiana. Ella pensa che, oltre alla Biennale Internazionale di Istanbul, le biennali che dovrebbero essere prese in considerazione sono quelle di respiro più locale, come la Biennale di Yeditepe<sup>179</sup>, la Biennale di Çanakkale<sup>180</sup> e la Biennale di Komagene<sup>181</sup>, affermando che in queste biennali è possibile imbattersi in molte opere d'arte nei campi della *New Media Art* e dell'arte digitale. Oltre a queste opinioni critiche che ho acquisito attraverso le interviste, ho anche avuto accesso a

---

<sup>179</sup> <https://yeditepebienali.com>

<sup>180</sup> <https://www.canakkalebienali.com>

<sup>181</sup> <https://kommagenebienal.com/>

molti casi diversi di organizzazioni che forniscono un grande supporto al campo della *New Media Art* e dell'arte digitale in Turchia. L'inclusione di queste forme artistiche nelle mostre di rilevanza internazionale in Turchia, per esempio, inizia con l'Amber Festival fondato da Ekmel Ertan.<sup>182</sup>

È necessario elencare i nomi delle istituzioni e organizzazioni dove le opere dei nuovi media e dell'arte digitale trova grande sostegno e promozione in Turchia: SANTRAL ISTANBUL<sup>183</sup>, ARTER<sup>184</sup>, NOMAD<sup>185</sup>, NOHLAB<sup>186</sup>, BODIG<sup>187</sup>, BORUSAN ART<sup>188</sup>, CENDERE ART<sup>189</sup>, FESHANE ISTANBUL<sup>190</sup>, PILEVNELI PROJECT<sup>191</sup>, IDAF<sup>192</sup>, PLAYFACE INTERCULT<sup>193</sup>, PILOT GALLERY<sup>194</sup>, KASA GALLERY<sup>195</sup>, PLATO ART<sup>196</sup>, VADI ISTANBUL<sup>197</sup>, CONTEMPORARY ISTANBUL<sup>198</sup>, Mediazioni e ArtIstanbul che si è tenuta a Feshane sotto il nome di *"I, Another You, You, Another Me"*.

La biennale ha il merito di essere un'organizzazione artistica capace di consentire l'incontro con un vasto pubblico e di concentrare la collaborazione di artisti e curatori che vivono in un ambiente geografico molto ampio e necessitano di sostegno e solidarietà in termini di comunicazione e cooperazione. La Biennale affronta anche le negatività politiche, economiche, culturali ed ecologiche in un contesto di riflessione globale e ha una struttura di mediazione tra la creatività e la produzione dell'artista. Tra gli artisti turchi, trovano rappresentazione Çağrı Saray, Ozan

---

<sup>182</sup> <https://ambernetnetworkfestival.org>

<sup>183</sup> <https://www.santralistanbul.org>

<sup>184</sup> <https://www.arter.org.tr>

<sup>185</sup> <https://nomadturkiye.com>

<sup>186</sup> <https://nohlab.com>

<sup>187</sup> <https://www.istanbulmodern.org/tr/>

<sup>188</sup> <https://www.borusansanat.com/tr/>

<sup>189</sup> <https://kultursanat.istanbul>

<sup>190</sup> <https://www.instagram.com/artistanbulfeshane>

<sup>191</sup> <https://www.pilevneli.com/>

<sup>192</sup> <https://digitalartfestistanbul.org>

<sup>193</sup> <https://www.mqw.at>

<sup>194</sup> <http://pilotgaleri.com>

<sup>195</sup> <http://kasagaleri.sabanciuniv.edu/tr/>

<sup>196</sup> <https://partify.io/plato-sanat>

<sup>197</sup> <https://www.vadistanbul.com>

<sup>198</sup> <https://www.contemporaryistanbul.com>

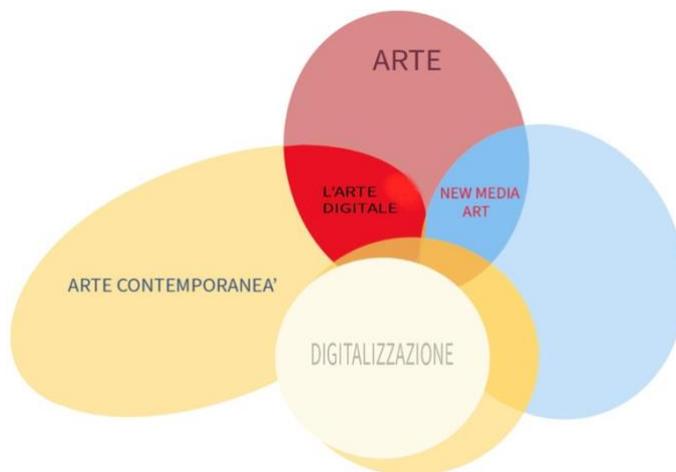
Türkkan, Oddviz, Songül Girgin, Gözde Mimiko Türkkan, Interesting Arzık, Çandaş Şişman, Can Akgümüş, Selçuk Artut, Ansen Atilla, Ayça Telgeren, Ecem Dilan Köse, Nezaket Ekici e Yağız Özgen. Solo due turchi, Beral Madra e Mehmet Lütfi Şen, figurano nell'elenco dei diciassette curatori che si sono susseguiti.<sup>199</sup> Sin dal 1987, la Biennale di Istanbul ha ospitato oltre 1200 artisti e ha prodotto 650 nuove opere *site specific*, aggiudicandosi il titolo di mostra d'arte internazionale più rilevante della Turchia. La rassegna lavora su un modello espositivo che offre al visitatore o alla visitatrice un dialogo diretto con artisti provenienti da tutto il mondo, aprendo ai pubblici luoghi storici e alternativi attraverso l'interazione con l'arte contemporanea. Infatti, si contano più di cento sedi riutilizzate nella città, tra cui il Museo di Hagia Sophia, il Centro Culturale Atatürk, le Isole dei Principi, il Ponte sul Bosforo, la Torre della Fanciulla e gli edifici Andrepo. Negli anni si è fatta portavoce e simbolo degli intenti del Paese la Istanbul Foundation for Culture and Arts, istituzione culturale *no profit* che dal 1973 supporta e promuove la vita culturale e artistica della città turca, organizzando regolarmente festival di musica, cinema, teatro e jazz, nonché il Padiglione Turco alle Esposizioni Internazionali di Arte e Architettura della Biennale di Venezia.<sup>200</sup> È noto che la video arte trova rappresentazione alle biennali, mentre le opere dei nuovi media spesso si trovano esposte in combinazione con performance e immagine, o esposte sotto forma di installazioni con l'aiuto della video-proiezione. Questa situazione risponde a una percezione generalista osservata nelle cornici espositive delle biennali, ma non è una situazione che impedisce agli artisti dei nuovi media di progredire o di potersi promuovere a livello internazionale. Questa marginalità percepita nell'ambito della biennale non impedisce agli artisti di prendere parte alla scena artistica contemporanea interconnessa e globalizzata. Tutti gli artisti turchi dei nuovi media sono riconosciuti nelle trattazioni internazionali sui media digitali grazie ai loro sforzi. Gli artisti si sono organizzati tra loro e hanno creato l'opportunità di mostrare le loro opere su diverse piattaforme. Si è sviluppato un rifiuto diffuso nei confronti dei sistemi di gestione delle biennali, in cui gli artisti si sono sentiti relegati in secondo piano rispetto all'attività curatoriale. Da qui, la scelta di percorrere la propria strada in modo autonomo e indipendente. È motivo di orgoglio che questi artisti abbiano unito le forze, abbracciando il campo apparentemente senza radici della *New Media Art* portando avanti progetti che coinvolgono nuove piattaforme, network di lavoro e collaborazioni.

---

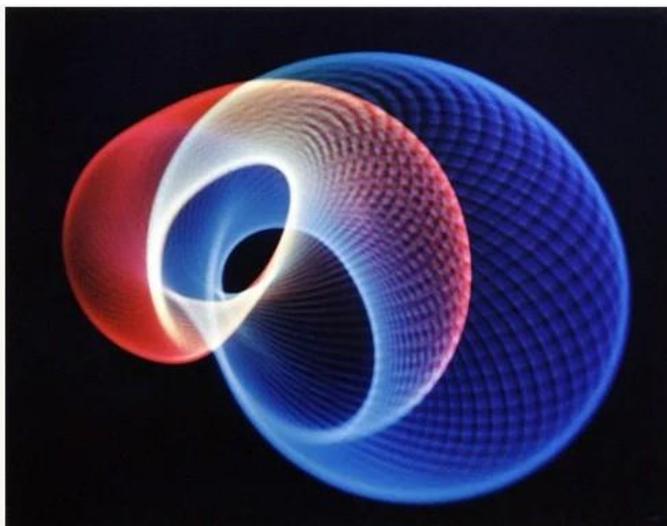
<sup>199</sup> <https://artdogistanbul.com>

<sup>200</sup> <https://www.iksv.org/en>

## APPARATO FOTOGRAFICO



(Fig.1) Grafico che illustra la posizione dell'arte digitale.<sup>201</sup>



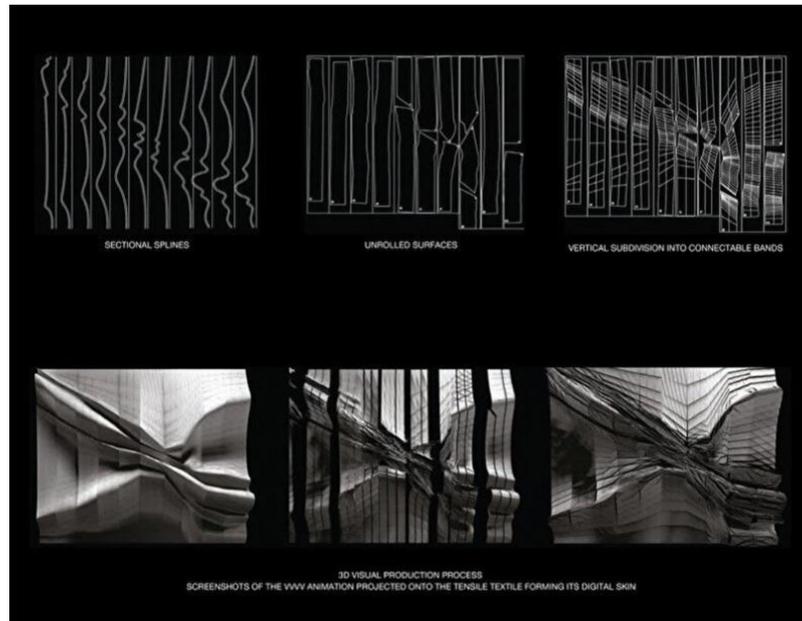
(Fig.2) Ben F. Laposky, Oscillon 4, 1953.<sup>202</sup>

<sup>201</sup> L'immagine è stata modificata ed estrapolata da un testo citato in bibliografia: Tellan, T. Sanatın Dönüşümünde Dijital Süreçler ve Yeni Medya Sanatı (Processi digitali e arte dei nuovi media nella trasformazione dell'arte), Contatto dell'Università di Üsküdar, Documento presentato al 6° Simposio sulla Trasformazione Digitale delle Giornate Internazionali della Comunicazione della Facoltà di Medicina, İstanbul. 2019

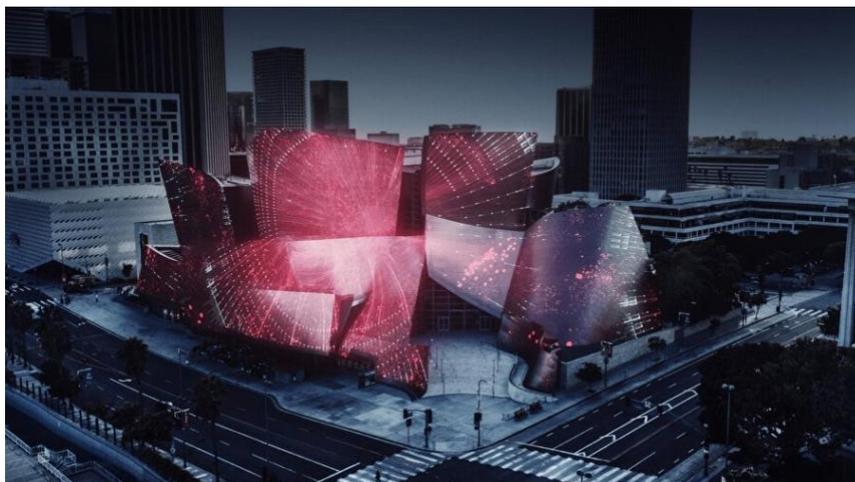
<sup>202</sup> <https://www.historyofinformation.com/detail.php?id=3260>

# webbiennial

(Fig.3) Logo WebBiennial.<sup>203</sup>



(Fig.4) Strutture attive: diagramma di formazione della Formazione Acustica.<sup>204</sup>



(Fig.5) La new media art di Refik Anadol, Walt Disney Concert Hall.<sup>205</sup>

<sup>203</sup> [www.webbiennial.org](http://www.webbiennial.org)

<sup>204</sup> <https://refikanadol.com/>.

<sup>205</sup> Ibidem.



(Fig.6) Refik Anadol, Machine Memories, Space, 2021.<sup>206</sup>

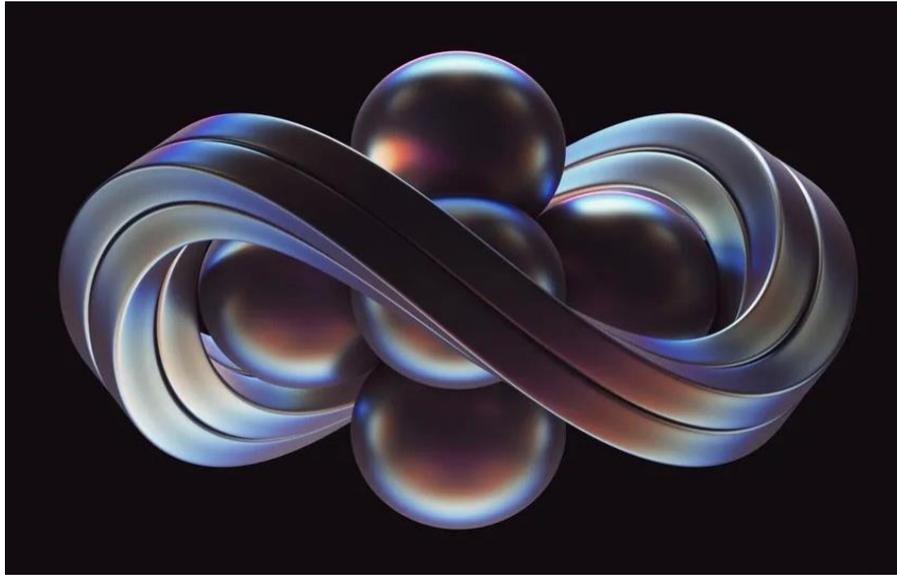


(Fig. 7) Memo Akten, Distributed Consciousness, 2021.<sup>207</sup>

---

<sup>206</sup> Ibidem.

<sup>207</sup> <https://www.memo.tv/works/distributed-consciousness/>



(Fig.8) Murat Pak, Metarift, Courtesy of Archillet, 2021.<sup>208</sup>

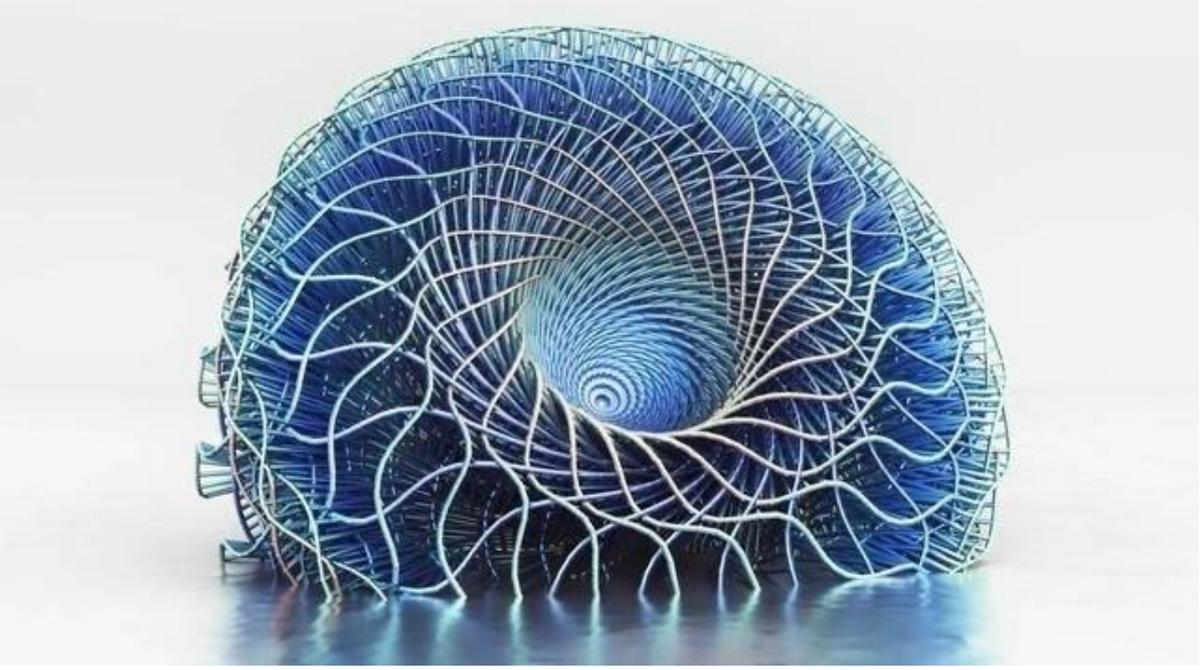


(Fig.9) Candaş Şişman, Yekpare, Motion visual, 2010.<sup>209</sup>

---

<sup>208</sup> <https://www.artrights.me/le-5-opere-nft-piu-costose/pak-metarift-courtesy-of-the-artist/>

<sup>209</sup> <https://csismn.com/>.



(Fig.10) Can Büyükberber, Noumenon, 2017.<sup>210</sup>



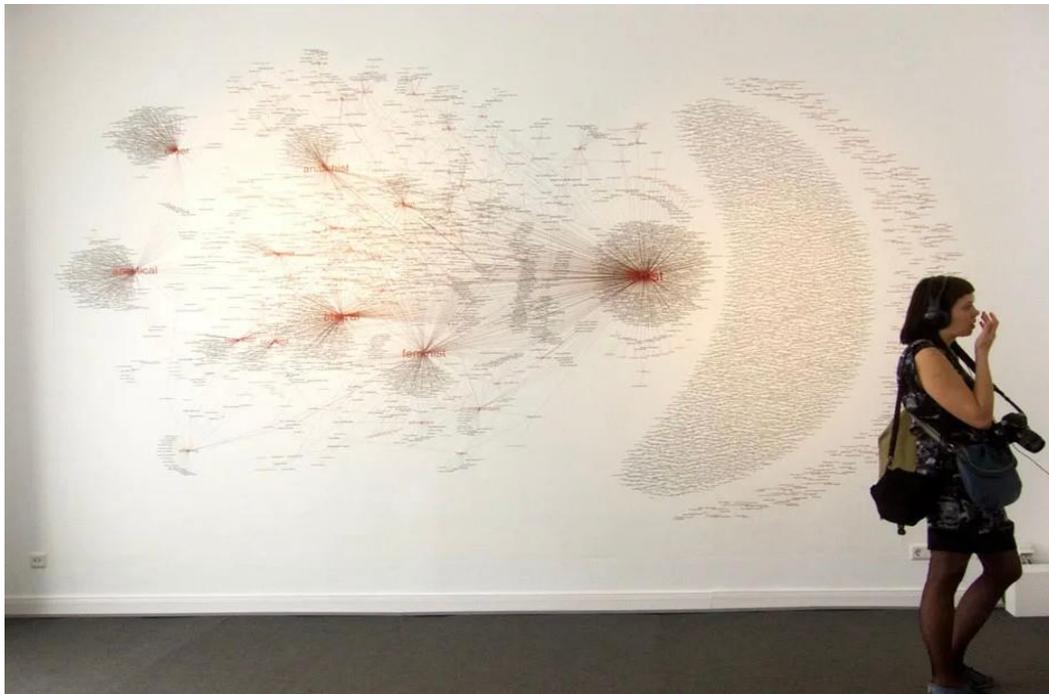
(Fig.11) Güvenç Özel, Spectrum, 2022.<sup>211</sup>

<sup>210</sup> <https://canbuyukberber.com/>.

<sup>211</sup> <http://www.ozeloffice.com/home>.



(Fig.12) Ebru Kurbak, Irene Posch, The Emnroidered Computer, 2019.<sup>212</sup>

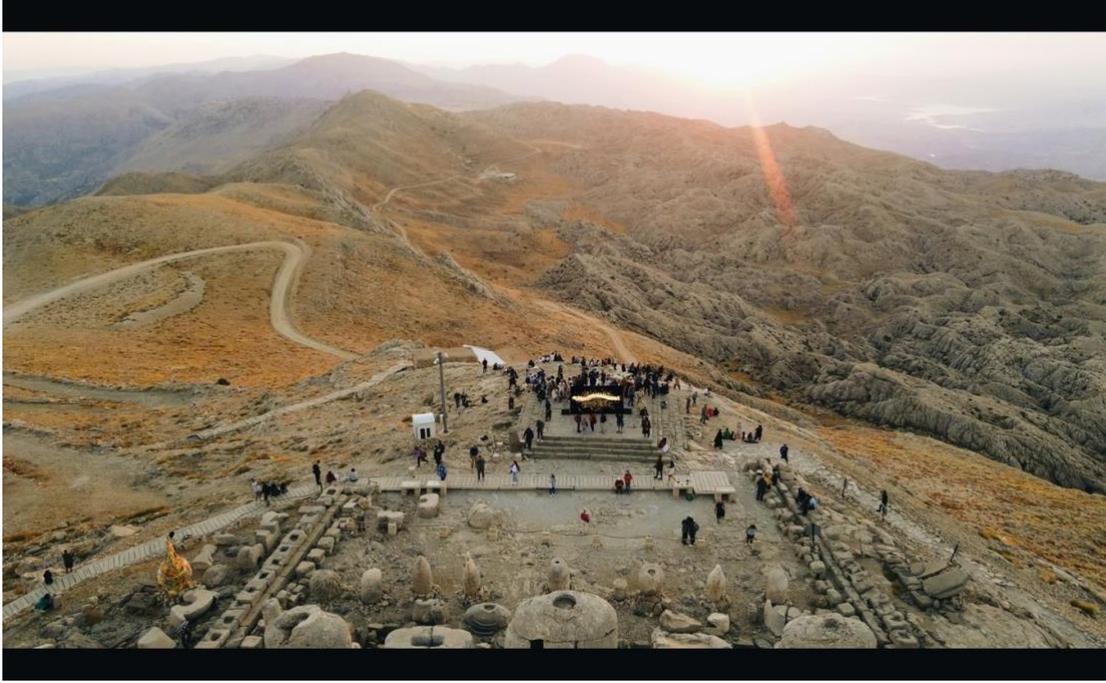


(Fig.13) Burak Arikan, Exhibition view, 7<sup>th</sup> Berlin Biennial, 2012.<sup>213</sup>

---

<sup>212</sup> <http://ireneposch.net/the-embroidered-computer/>.

<sup>213</sup> <https://burak-arikan.com/network-map-of-artists-and-political-inclinations-bb7/>.



(Fig.14) Ecem Dilan Köse, Spine, Adıyaman, 2022.<sup>214</sup>



(Fig.15) Ecem Dilan Köse, Spine, Nemrut, Adıyaman, 2022.<sup>215</sup>

---

<sup>214</sup> Per gentile connessione dell'artista Ecem Dilan Köse.

<sup>215</sup> Per gentile connessione dell'artista Ecem Dilan Köse.



(Fig.16) Hande Şekerciler, Arda Yalkın, Benküre / Planet I, 2022.<sup>216</sup>

---

<sup>216</sup> <https://www.wearehaar.com/about>



## INDICE DEGLI ARCHIVI

ADA: Digital Art Archive

AFIAP: International Photography Federation AI: Intelligenza Artificiale

AKM: Centro Culturale Ataturk

BODIG: Istanbul Modern

EAT: Experiments in Art and Technology IDAF: Istanbul Digital Art Festival

IFA: Institute of Foreign Relations

IKSV: Fondazione per la cultura e le arti di Istanbul

MIDI: Musical Instrument Digital Common Surface in ambiente digitaleMLF: Marshmallow  
Laser Feast

MOMA: Museum of Art Modern Art

MSA Visuals: The Mega Super Awesome Visuals CompanyNAT: New Art Foundation

SFMOMA: San Francisco Museum of Modern Art

SIGGRAFO: Special Interest Group on Graphics and Interactive Techniques TUYAP: Tutta la  
Società per Azioni

UCLA: School of Media Arts dell'Università della California UFSD: Associazione  
Internazionale di Arte Fotografica VCD: Visual Communication Design Program

VR: Realtà virtuale

ZKM: Zorlu Centro Culturale

## BIBLIOGRAFIA

- N. Alioglu, *Yeni Medya Sanatı ve Estetiği (New Media Arte ed estetica)*, Papatya Yayınları, İstanbul, 2011
- V. Art, C. Esche Kortun, *City and Politics in an expanding world*, Writings form the 9<sup>th</sup> International Istanbul Biennial, 2005.
- S. Artut, *Yapay Zekâ Olgusunun Güncel Sanat Çalışmalarındaki Açılımları (Espansioni dell'intelligenza artificiale negli studi sull'arte contemporanea)*, İnsan&İnsan, 2019.
- Ç.T. Başar, *Çağdaş Sanat Ortamında Sanal Gerçeklik (Virtual Reality in the Contemporary Art Environment)*, articolo presentato al XVII Simposio Internazionale Communication in the Millennium, Beykent University: Istanbul. 2020.
- E. Bayraktar, F. Kaleli, *Sanal Gerçeklik ve Uygulama Alanları (Realtà virtuale e aree applicative)*, Informatica accademica, 2007.
- M.Ç. Belgesay, Ş. Erkayhan, *Teknoloji ve Sanatın Etkileşimi: Yeni Medya Sanatı Türkiye'de Güncel Durum (Interazione tra tecnologia e arte: situazione attuale e suggerimenti per la New Media Art in Turchia)*, Giornale di arte e design, Istanbul, 2014.
- Beral Madra, *İki yılda bir sanat (Arte ogni due anni)*, Articoli biennali 1987-2003, Istanbul, 2003.
- A.U. Bozat, C. Dedelioğlu, *Augmented Reality (AR), Türkiye'de Digital Sanat, Sanatçıları ve Eserleri Üzerine Bir İnceleme (Una Revisione sull'Arte Digitale, gli Artisti e le loro Opere in Turchia)*, articolo presentato al VI Simposio Internazionale sulle Tecnologie di Stampa, Università di Istanbul: Istanbul. 2018.
- J.G. Brookshear, D. Brylow, *Introduzione all'informatica* (Trad. Ed.: Birim Balcı Demir-ci), Ankara: Premio Nobel Editoria accademica, 2016.
- C. Bertola, *Curare l'arte*, Mondadori Electa, 2008.
- P. Christiane, *Digital Art World of Art*, Thomas & Hudson, New York, Wiley Blackwell, 2003.
- D. D'Ambra, *L'arte Contemporanea nell'era Digitale*, 2018.

E. Baykal, *5th InternatioI Istanbul Biennial*, Fondazione Istanbul per la cultura e le arti, Istanbul, 1997.

Fethi Kaba, *Hareketlendirme ve Zamanlama Sanatı (Animazione e arte del tempismo)*, Università di Anadolu, Istituto di Belle Arti: Eskisehir, 1994.

S. M. Iba, *Digital Heykelde Yardımcı Teknolojiler (Tecnologie utilizzate nella creazione di sculture digitali)*, 2020.

M. Graf, G. Gülan, *Kavramsal Renkler (Colori concettuali)*; Articoli selezionati in *Conversazione con l'artista Genco Gulan*, Galata Perform Yayınları, Istanbul, 2008.

M. Tribe, R. Jana, U. Groseniche, *New Media Art, Basic art series*, Taschen's 25th anniversary special edition, New York, 2009.

S. B. Vogel, *Biennials: Art on a Global Scale*, (a cura di), 4° Biennale Internazionale di Istanbul, 2010.

Z.O. Saglamtimur. *Digital Sanat (Arte digitale)*, Giornale di scienze sociali dell'Università di Anadolu, Eskişehir, 2017.

S. Rıfat, *Sanatta Postmodern Kırılmalar (Interruzioni postmoderne nell'arte)*, Ankara, 2013.

S. Sassen, *Globalizzazione: i media digitali e la strategia di presenza*, 9° Biennale Internazionale di Istanbul, Cataloghi d'IKSV, 2005.

S. Ada, *Istanbul and Cultural Management*, [www.labforculture.org](http://www.labforculture.org), 5 Agosto 2007.

M. Büyükkuru *Kültürel Mirasın Aktarımında Dijital Teknolojilerin Kullanımı (Utilizzo Delle Tecnologie Digitali Nella Trasmissione Del Patrimonio Culturale)*, Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Nevşehir, 2023.

A. S. Tuğal *Oluşum Süreci İçinde Digital Sanat, (Arte Digitale In Fase Di Formazione)*, Hayalperest Yayınevi, 2020.

A. Torun, Walter Benjamin, *Sanat Eserinin Aurası ve Yeni Medya Sanatı (L'aura dell'opera d'arte e dell'arte dei nuovi media)*, Rivista accademica multilingue internazionale, 2015.

*Untitled, Remembering Istanbul*, Yapı Kredi Yayınları, 2011.

V. Yücel, A. Siber, *Gerçekliğin Gençler Üzerinde Gündelik Sosyal Regülasyonu: Facebook (Il*

*cyberspazio e la regolazione sociale quotidiana della realtà nei giovani: Facebook*), TRT Accademia, 2017.

B. Wands, *L'arte dell'era digitale*, trans. Osman Akinhay, Istanbul; Akbank Kultur Sanat Yayınları, London, 2006.

D. Yengin, *Yeni Medya ve Dokunmatik Toplum (New Media e Touch Society)*, Istanbul, Derin Yayınları, 2013.

C. Esche, *Vasif Kortun*, Istanbul, cat. IX Biennale Internazionale di Istanbul, 2005.

D. Cameron, S. Adalet, *Poetic Justice*, cat. VIII Biennale Internazionale di Istanbul, 2003.

F. Erdemci, *Anne Ben Barbar Mıyım? (Mamma, sono un Barbaro?)*, cat. XIII Biennale Internazionale di Istanbul, 2013.

H., Hanru, *İmkansız Değil Üstelik Gerekli- Küresel Savaş Zamanında İyimserlik (Non è impossibile, è necessario, l'ottimismo nell'era della guerra globale)*, cat. X Biennale Internazionale di Istanbul, 2007.

T. Tellan, *Sanatın Dönüşümünde Dijital Süreçler ve Yeni Medya Sanatı (Processi digitali e arte dei nuovi media nella trasformazione dell'arte)*, Contatto dell'Università di Üsküdar, Documento presentato al 6° Simposio sulla Trasformazione Digitale delle Giornate Internazionali della Comunicazione della Facoltà di Medicina, İstanbul. 2019.

Y. Hosewaga, E. Egokaç, (*F u g a d e l l ' E g o*) *Nuova creazione sull'orlo del caos: Istanbul*, cat. VII Biennale Internazionale di Istanbul, 2001.

I. Curlin, A. Devic, N. Ilic, S. Sabolovic, *What, How & for Whom / WHW, İnsan Neyle Yaşar (Di cosa vive l'uomo?)*, cat. XI Biennale Internazionale di Istanbul, 2009.

R. Martinez, *Yaşam, Güzellik, Çeviriler/ Aktarımlar ve diğer güçlükler üstüne (Sulla Vita, la Bellezza, le Traduzioni/Trasposizioni e altre difficoltà)*, cat. V Biennale Internazionale di Istanbul, 1997.

P. Colombo, *Tutku ve Dalga (Passione e Onda)*, cat. VII Biennale Internazionale di Istanbul, 1999.

B. Madra, cat. II Biennale Internazionale di Istanbul, 1989.

N. Bourriaud, *Yedinci Kıta (Settimo Continente)*, cat. XVI Biennale Internazionale di Istanbul,

2019.

R. Block, F. Erdemci, *The Vision of Art in a Paradoxal World*, cat. IV Biennale Internazionale di Istanbul, 1999.

## SITOGRAFIA

<https://bienal.iksv.org/tr/>  
<https://digitalartfestistanbul.org/>  
<https://saltonline.org/tr/>  
<https://www.akbanksanat.com/>  
<https://www.istanbulmodern.org/tr/>  
<http://kasagaleri.sabanciuniv.edu/tr/>  
<http://kommagenebienal.com/>  
<http://labcd.unipi.it/>  
<http://pilotgaleri.com/en/> <https://acikbilim.yok.gov.tr/>  
<https://ambernetworkfestival.org/en/>  
<https://archinect.com/>  
<https://artdogistanbul.com/>  
<https://aud.ucla.edu/>  
<https://bantmag.com/h/>  
<https://bigumigu.com/>  
<https://burak-arikan.com/tr/>  
<https://curatorsintl.org/>  
<https://dergipark.org.tr/tr/>  
<https://digitalartfestistanbul.org>  
<https://inceleme.co/refik-anadol>  
<https://ireneposch.net/the-embroidered-computer/>  
<https://istanbulmuseum.org>  
<https://kultursanat.istanbul/>  
[https://mydbook.giuntitvp.it/app/books/GIAC45\\_62019N/html/106](https://mydbook.giuntitvp.it/app/books/GIAC45_62019N/html/106)  
<https://nomadturkiye.com>  
<https://partify.io/plato-sanat>  
<https://search.trdizin.gov.tr/tr/>  
<https://shopigo.com/collections/>  
<https://www.academia.edu/>  
<https://www.accioliberum.com/>  
<https://www.alem.com.tr/>  
<https://www.arter.org.tr>

<https://www.artfulliving.com.tr>  
<https://www.artfutura.org/>  
<https://www.artlex.com/>  
<https://www.artribune.com/>  
<https://www.avantgarde-museum.com/>  
<https://www.bachelorstudies.it/institutions/>  
<https://www.borusansanat.com/tr/>  
<https://www.btchaber.com/>  
<https://www.canakkalebienali.com/>  
)<https://www.contemporaryistanbul.com>  
<http://www.dailysabah.com/arts/events/>  
<https://www.diken.com.tr/>  
<https://www.documenta.de/>  
<https://www.dunya.com/>  
<https://www.eosarte.it/>  
<https://www.exibart.com/>  
<https://www.felsefe.gen.tr/>  
<https://www.globusrivista.it/>  
<https://www.istanbulmodern.org/>  
<https://www.juliet-artmagazine.com/>  
<https://www.magnet.istanbul/>  
<https://www.meetcenter.it/it/>  
<https://www.mqw.at/institutionen/>  
<https://www.museoreinasofia.es/>  
<https://www.oddviz.com>  
<https://www.odeabank.com.tr>  
<https://www.pedago.it/>  
<https://www.pilevneli.com/>  
<https://www.researchgate.net/>  
<https://www.santralistanbul.org/en/>  
<https://www.siskon.com>  
<https://www.studiomercado.com/>  
<https://www.vadistanbul.com/en>

<https://www.vice.com/>  
<https://www.wsj.com/>  
<https://www.zaniniarte.com/>  
<https://yeditepebienali.com>  
[www.acikbilim.yok.gov.tr](http://www.acikbilim.yok.gov.tr)  
[www.acikerisim.uludag.edu.tr](http://www.acikerisim.uludag.edu.tr)  
[www.amblav.it](http://www.amblav.it)  
[www.article.wn.com](http://www.article.wn.com)  
[www.careof.org](http://www.careof.org)  
[www.chanty.iobloggo.com](http://www.chanty.iobloggo.com)  
[www.dergipark.org.tr](http://www.dergipark.org.tr)  
[www.doczz.it](http://www.doczz.it)  
[www.doczz.net](http://www.doczz.net)  
[www.eucentre.it](http://www.eucentre.it)  
[www.fdocuments.us](http://www.fdocuments.us)  
[www.feedbooking.com](http://www.feedbooking.com)  
[www.hisour.com](http://www.hisour.com)  
[www.hurriyet.com.tr](http://www.hurriyet.com.tr)  
[www.iris.unige.it](http://www.iris.unige.it)  
[www.issuu.com](http://www.issuu.com)  
[www.it.unionpedia.org](http://www.it.unionpedia.org)  
[www.italianhomenews.com](http://www.italianhomenews.com)  
[www.lovedifference.org](http://www.lovedifference.org)  
[www.lxmi.mi.infn.it](http://www.lxmi.mi.infn.it)  
[www.magazine.unior.it](http://www.magazine.unior.it)  
[www.salvisjuribus.it](http://www.salvisjuribus.it)  
[www.semefr.hypotheses.org](http://www.semefr.hypotheses.org)  
[www.statodonna.it](http://www.statodonna.it)  
[www.sussidiario.it](http://www.sussidiario.it)  
[www.traspi.net](http://www.traspi.net)  
[www.tuttorestauro.it](http://www.tuttorestauro.it)  
[www.wemakefuture.it](http://www.wemakefuture.it)

## RINGRAZIAMENTI

Ringrazio in primo luogo la mia relattrice Prof.ssa Paola Valenti che mi ha guidata nella scelta di un argomento dedicato al mio Paese, cosicché ho potuto definire il mio titolo della tesi sin dall'inizio con intensa ispirazione.

Ringrazio la Dott.ssa Victoria Ferrari e l'assegnista di ricerca Alessandro Ferraro che mi hanno guidato passo per passo nella stesura della tesi e nella corretta impostazione delle pagine.

Ringrazio Martina Arestia che mi ha aiutato a correggere l'italiano della mia tesi e ha dato una impostazione delle pagine con attenzione, gentilezza e immensa disponibilità, il suo prezioso lavoro resterà per me un importante aiuto.

Il più sentito ringraziamento va agli artisti turchi Genco Gülan, Bager Akbay, Ecem Dilan Köse i quali, con grande gentilezza, mi hanno concesso il loro prezioso tempo per le interviste. Con le loro risposte alle mie domande e coi preziosi consigli ricevuti sullo svolgimento del mio lavoro, sono stati indispensabili per rendere più chiaro il mio progetto, aiutandomi ad analizzare i punti critici della mia tesi.

Ringrazio la Fondazione per la Cultura Artistica di Istanbul (İKSV) per avermi dato l'opportunità di consultare i cataloghi d'archivio delle biennali di Istanbul, fondamentali durante le mie ricerche.

Ringrazio mia madre Aysun Sağıdıç e mio padre Tacettin Sağıdıç per aver sempre creduto in me, sono fiera di loro e sarò loro eternamente grata per il sostegno dato mi supportando i miei studi lontano da casa. Questa esperienza, di immenso valore, mi ha concesso di raggiungere l'obiettivo di arricchire la mia formazione all'estero.

Ringrazio mio fratello Yasin Sağıdıç, le mie nonne per avermi scaldato il cuore durante l'estate con i loro pensieri carini sul mio lavoro, vorrei tanto renderli sempre più orgogliosi di me.

Ringrazio il mio fidanzato Silvio per la serenità che mi ha trasmesso in questi due anni appena trascorsi; mi ha sempre sostenuta durante lo studio ed ha costantemente illuminato il mio percorso con le sue preziose motivazioni.