



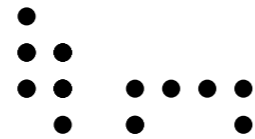
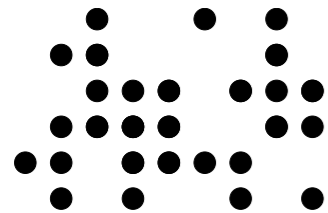
GALERİ **ZILBERMAN**

SELÇUK ARTUT  
Verisel Gerçeklik  
Data Reality

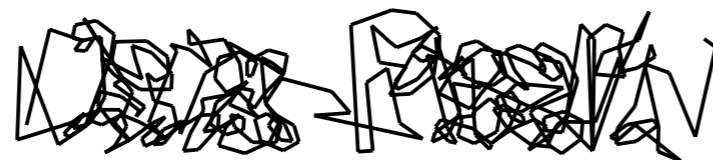
SELÇUK ARTUT  
**Verisel Gerçeklik/Data Reality**

**14 MART/MARCH—03 MAYIS/MAY 2014**

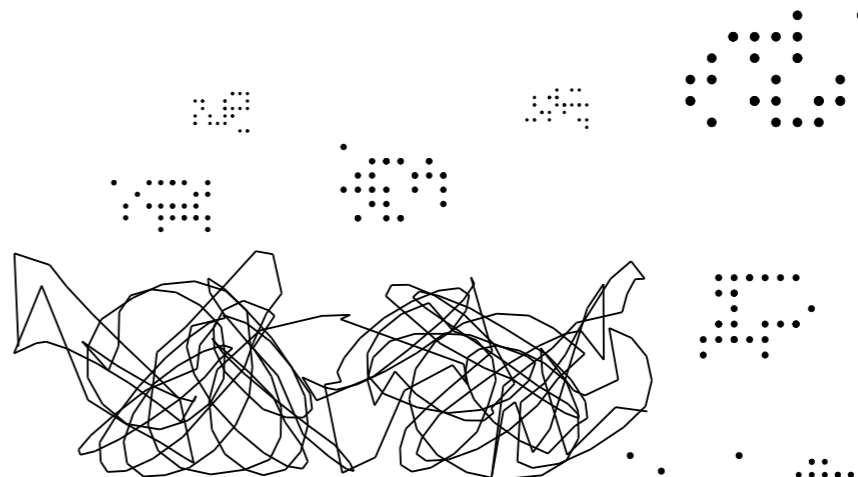
**GALERİ ZİBERMAN**



With its different dimensions, technology is not a mere closed box to get and look into. Structurally having formed a helical association with human existence, technology confronts us with its ever-deepening aspects when approached along the analyses of its building blocks. Being materialized through definition and description, technology has been influenced conceptually by the metamorphoses experienced by many concepts nowadays and it has possessed a much over-interpreted content. Although when approached along the analyses of its forms of utilization, the definitions pertaining to the emerging technology concept encompass common characteristics, the definitions also put forth a series of arguments in which different dimensions would be involved.

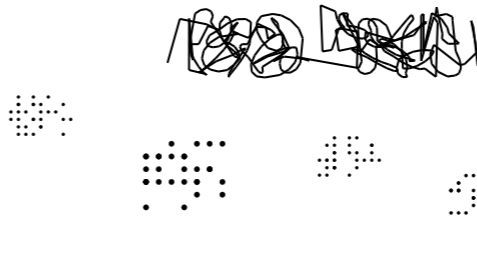


Especially when you can't remember the fly's name ...



# Data-Reality

Human-technology relation is experiencing a period of profound change. The root causes of this change belong to the moment when humankind fitted to start walking upright that allows hands to use as apparatuses to be a latent extension of the human body. In a technologically saturated society, human-technology relation plays an essential role in establishing rules of a contemporary life with its demystified dimensions. Current advances in widespread use of technology increasingly made the subject a central feature of society and culture. Nevertheless, when mentioned relations are to be analyzed looking only from a perspective of how humans employ technology, there remains a lack of understanding opposite side of our symmetrical relation that is technology-human relations.

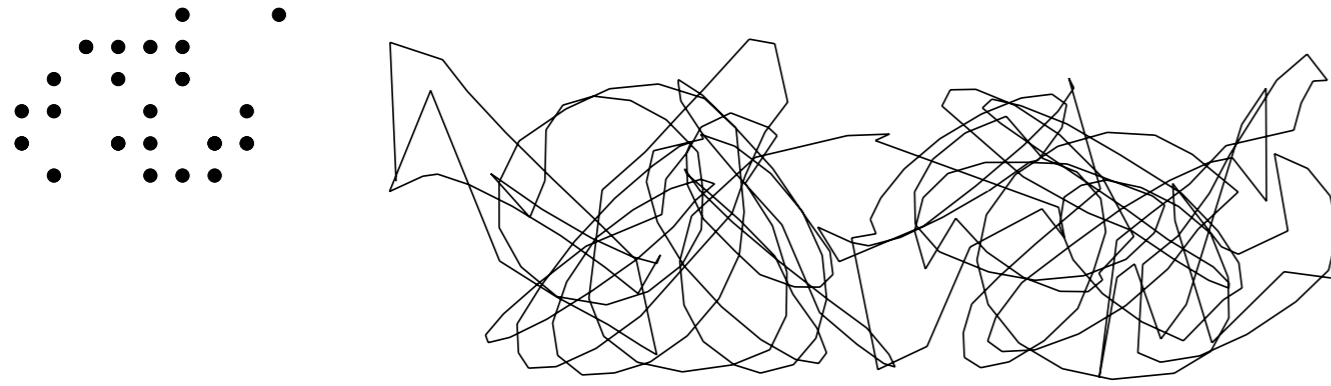


Chaos and order: A helix of dilemmas that exists within all the fundamental reasons bringing the World into existence. Our technological lives, quickly changing form and in continuous adaptation, indicate the point an enormous collective progress has reached. A technological life is facing us as an unavoidable reality. Having a say in planning its own future, within the results emerging with the decisions made over time, the human civilization has created for itself a unique meta-world. Having been created afterwards, this World witnesses the hosting of a conflict where chaos and order are addressed. Subject to manipulation with all the materials she contains, the World that we live in has transformed into an object metamorphosing on her own. Starring in this metamorphosis lays the civilization established by humanity.

Advancing without allowing any time for our questioning, technology and the technological lives it proposes endeavor to build an expansion beyond human intelligence and the capabilities of the physical human body.

While our life, saturated by quadrilateral screens, insistently elaborates and introduces information, our agendas, formed by addictive intense data flow push the individuals into astonishment and confusion, differentiating their perception of reality.





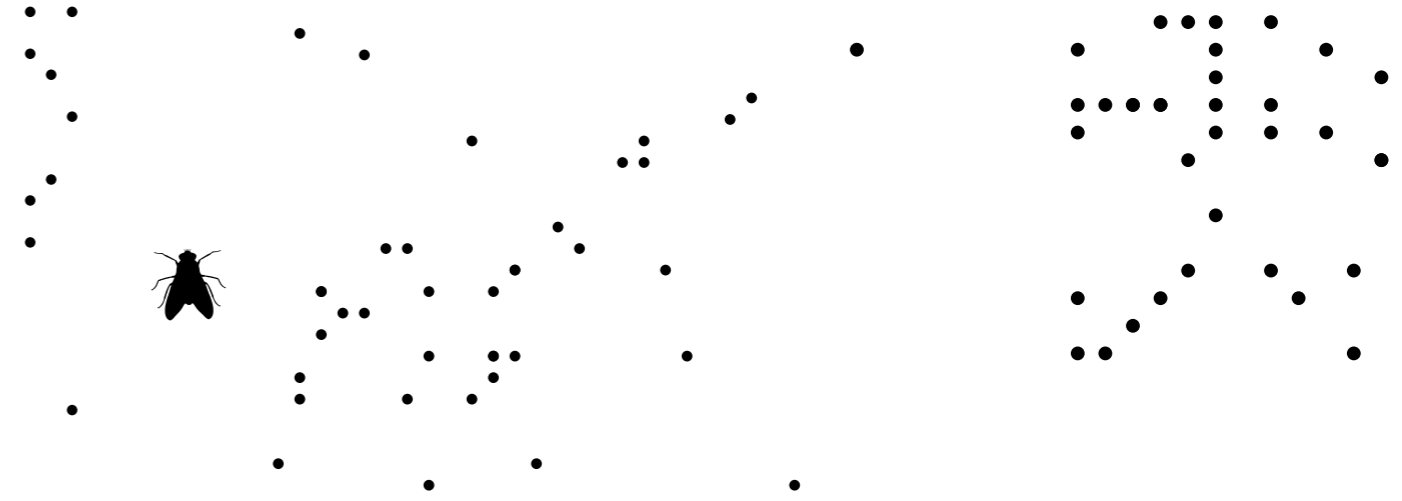
Farklı boyutlarıyla, teknoloji sadece bakılacak ve içine girilecek kapalı bir kutu değildir. İnsan varlığı ile sarmal bir yapıda oluşmuş olan teknoloji, yapıtaşlarının analizi aracılığıyla yaklaşıldığında durmadan derinleşen unsurları ile bizle yüzleşir. Tanımlama ve tarif etme ile farklı kavramların tecrübe ettiği metamorfozlardan kavramsal olarak etkilenmiştir ve fazla yorumlanmış bir içeriğe sahiptir. Kullanımlarının biçimlerinin analizi üzerinden yaklaşıldığında oluşmakta olan yeni teknoloji kavramlarının tanımlarının ortak özellikleri aynı zamanda dahil olması istenen yeni argümanları da dahil eder.

İnsan-teknoloji ilişkisi derin bir değişiklik döneminden geçmekte. Bu değişikliğin temel nedeni insanoğlunun iki ayak üstünde yürümeye başlayıp ellerini vücudunun bir aleti olarak kullanmaya başlamasında yatıyor. Teknolojik olarak doyuma ulaşmış bir toplumda insan-teknoloji ilişkisi, artık gizliliği kalmamış boyutlarıyla çağdaş yaşamın kurallarını belirlemede önemli bir rol oynar. Yaygınlaşan teknolojiadaki gelişmeler teknolojiyi günümüz toplum ve kültürünün merkezine oturtuyor. İnsanların teknolojiyle olan ilişkisi insanların teknolojiyi kullanımı üzerinden analiz edilmeye çalışıldığında, ilişkinin karşı tarafını anlamakta güçlük çekilmekte.

Kaos ve düzen: dünyayı var eden nedenler arasında sarmal bir ilişki vardır. Teknolojik gelişmeler, sürekli biçim değiştirmektedir ve uyum sağlamaktadır. Bu da teknolojik hayatın kaçınılmaz

With its different dimensions, technology is not a mere closed box to get and look into. Structurally having formed a helical association with human existence, technology confronts us with its ever-deepening aspects when approached along the analyses of its building blocks. Being materialized through definition and description, technology has been influenced conceptually by the metamorphoses experienced by many concepts nowadays and it has possessed a much over-interpreted content. Although when approached along the analyses of its forms of utilization, the definitions pertaining to the emerging technology concept encompass common characteristics, the definitions also put forth a series of arguments in which different dimensions would be involved.

Human-technology relation is experiencing a period of profound change. The root causes of this change belong to the moment when humankind fitted to start walking upright that allows hands to use as apparatuses to be a latent extension of the human body. In a technologically saturated society, human-technology relation plays an essential role in establishing rules of a contemporary life with its demystified dimensions. Current advances in widespread use of technology increasingly made the subject a central feature of society and culture. Nevertheless, when mentioned relations are to be analyzed looking only from a perspective of how humans employ technology, there remains a lack of understanding opposite side of our symmetrical relation that is technology-human relations.



bir gerçek olduğuna işaret eder. Geleceği planlamada, verdiği kararlar ile medeniyeti içinde, insanlık kendisi için eşsiz bir meta-dünya yaratmaktadır. Sonradan yaratılan dünya, kaos ve düzenin bulunduğu yerde bir çatışmayla karşılaşır. İçinde bulundurduğu malzemeleri ile manipülasyona maruz bırakılan dünya oldukça belirgin bir metamorfoza uğramaktadır. Bu metamorfozun yıldızı da insanlığın kurduğu medeniyettir.

Sorgulamaya vakit kalmadan gelişen teknoloji ve teknolojik hayatlar, insan zekasının ve insan vücudunun fiziksel kapasitesinin ötesine geçmeyi önermektedir.

Bu sırada dört kenarlı ekranlar tarafından sature edilmiş hayatımız ısrarla bilgi üretip sunarken, bağımlılık yaratan yoğun bilgi akışlarından oluşan ajandalarımız bireyleri gerçeklik kavramlarını farklılaştıracak şekilde hayret ve şaşkınlığa itiyor. Bugün, "artırılmış gerçeklik" gibi yeni görsel teknolojik gelişmeler bizi kurgu ürünü bir gerçekliğe çağırıyor.

Özellikle de sineğin adını hatırlayamadığın zaman...

#### Selçuk Artut

Chaos and order: A helix of dilemmas that exists within all the fundamental reasons bringing the World into existence. Our technological lives, quickly changing form and in continuous adaptation, indicate the point an enormous collective progress has reached. A technological life is facing us as an unavoidable reality. Having a say in planning its own future, within the results emerging with the decisions made over time, the human civilization has created for itself a unique meta-world. Having been created afterwards, this World witnesses the hosting of a conflict where chaos and order are addorsed. Subject to manipulation with all the materials she contains, the World that we live in has transformed into an object metamorphosing on her own. Starring in this metamorphosis lays the civilization established by humanity.

Advancing without allowing any time for our questioning, technology and the technological lives it proposes endeavor to build an expansion beyond human intelligence and the capabilities of the physical human body.

While our life, saturated by quadrilateral screens, insistently elaborates and introduces information, our agendas, formed by additive intense data flow push the individuals into astonishment and confusion, differentiating their perception of reality.

Especially when you can't remember the fly's name...

## Verisel Gerçeklik Üzerine

Selçuk Artut, ses, interaktif yerleştirme, sanal gerçeklik gibi unsurları biraraya getiren sergisi ile, Galeri Zilberman'ın Mısır Apartmanı'nın ikinci katındaki mekanının odalı kurgusunu bir araç olarak kullanıyor. Birçok farklı mecra ve bilgi üretim biçimini biraraya getiren Artut'un fikirlerini ve kullandığı kaynakları teşhir ettiği bir 'beyin fırtınası' viniliyle başlayan sergide, sanatçı izleyicinin sanat tecrübesinden beklentilerini bazen izleyiciyi işin içine dahil ederek, bazen de yansıyan görüntüsüyle yüzleştirerek zorluyor. Dezoryantasyonu bir iletişim aracı olarak kullanılabileceğini gösteren çalışmaları ile Artut, sanat objelerinin işlevselliğini de sorguluyor.

Serginin girişinde izleyiciyi karşılayan duvar yazısı olmayan duvar yazıları ile başlamak iyi olur. 17 Mayıs 2013'te, yine Mısır Apartmanı'ndaki Kat 1'de gerçekleştirdiği sunum performansında anlatma ve anlatma üzerinden kendi kavramsal ve biçimsel kaygılarının koordinatlarını belirleme jesti, bu sefer serginin girişinde bire bir görselleştirilerek var oluyor. Sergi hakkında yazılacak bir metin yerine sanatçının kendi metninin, kurduğu ilişkilerin bire bir deşifre edilmesi, sanat işi ve destekleyen metin olarak tanımladığımız paradigmayla oynuyor. Sanat işini süreçten ayırmak yerine sürecin bir parçası olarak konumlandırılan bu jest de aslında Artut'un ev sahipliğinde bir tecrübenin içine girmek üzere olduğumuza işaret ediyor.

İkinci odadaki Gördüğün Gördüğün Değil ise dört bir taraftan kuşatılmış olma halinin, serginin izleyiciyi işgal etmesinin fiziksel bir tecrübeye dönüştüğü bir alan yaratıyor. Tavanın ortasından yere projekte edilen amorf obje, hem işin kendisi, hem de işin gölgesi. Tam olarak neye baktığımızı bilmemiz, projeksiyonun alıştığımız gibi duvarda değil de yerde olması, dört bir tarafımızdaki ekranlarda bu amorf objeyle birlikte kendimizin takip edildiği hissini yaratılması işi sadece etkileşimli yapmakla kalmıyor. İzleyicinin seyreden, bakan konumunu aynı zamanda kendisi de seyredilen, belki de kaydedilen, sergide varlığının bir iz bırakabileceği endişesini taşıyan

## On Data Reality

With an exhibition that brings together elements of sound, interactive installation, and virtual reality, Selçuk Artut uses the four-roomed structure of Galeri Zilberman's second floor exhibition space in Mısır Apartmanı as a tool. Combining multiple media and methods of production, the exhibition experience begins with a visualization of "brainstorming"—a vinyl map of ideas and sources of inspiration. The artist at times includes the viewers in the work and at times simply confronts them with a reflected image of themselves, exploring the boundaries of the viewer's experience of art. Artut shows that disorientation can be used as a method of communication, interrogating the functionality of art objects.

It would be good to start with the wall text that is not a wall text. Reminiscent of the artist's lecture-performance of May 17, 2013, at Kat 1, a space in the same building, the gesture of determining the coordinates of his personal concerns, now comes back by visualizing the context for the exhibition at the very entrance, visualizing the context. Instead of writing on the exhibition, the artist's own text deciphers one by one the relationships he develops, playing with paradigm of the art work and the text that supports it. Instead of separating the art work from the process, the artist situates the process within the exhibition and the works, indicating that we are about to enter an experience that Artut is hosting and has deliberately constructed.

In the second room, the condition of being surrounded on all four sides, is transformed into a physical condition; the exhibition invades the viewer. Projected from the middle of the ceiling, an amorphous object is both the work and the simulacrum of the work. While we don't know what we are looking at, the projection being on the ground instead of on the wall, the screens on all four sides evoke a feeling of being followed, going beyond mere interaction. The viewer goes from viewing to being viewed, watched, maybe recorded, carrying a concern of perhaps leaving a trace in the exhibition. In other words, the relationships of consumer-the consumed, the

bir hale getiriyor. Diğer bir deyişle, tüketim tüketici, izlenen izleyici ilişkileri basit bir jestle, olmayan ama olduğunu zannettiğimiz, bizi takip eden, paranoyaklıklarımızı besleyen iş ile yüzeye çıkıyor.

Artut, Analog Pikseller içinde rastlantısallığı sanat objesinin biçimi ile veri arasındaki etkileşim üzerinden kullanıyor. Soyut, sade görsellik ile kaynağını ilk bakışta anlayamadığımız ses unsuru birleştiren bu dört parçalı iş, izleyicinin algısının sınırlarında geziyor. Objelerin aynalı yüzeyleri, Douglas Gordon'dan Doug Aitken'e, Dan Graham'a, gerek mimari müdahalelerde, gerekse pop sanat olarak tanımlanabilecek işlerde sık sık kullanılan, izleyiciyi izleyiciye yansıtmayı anımsatıyor. Bu aynalı yüzeylerin basitliği, birkaç nokta ile bölünmüş olması, kendimizi seyretmeye başlamamıza neden olabileceken ses unsuru bu tecrübeyi bölerek, rahatsız ediyor. Soyut bir estetik obje, ses yerleştirmesi, tasarım objesi arasında gidip gelen iş, yine odanın dört duvarının yansımaları da birlikte sonsuza kadar uzanan halinin kullanılması ile izleyiciyi arafta bırakıyor.

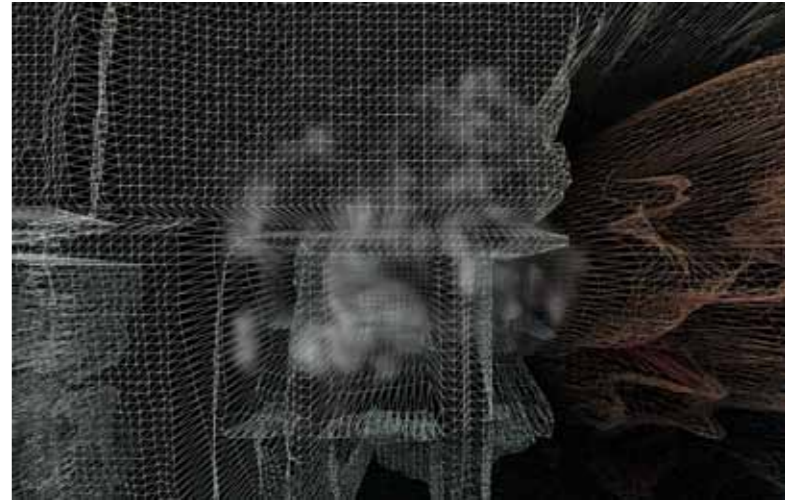
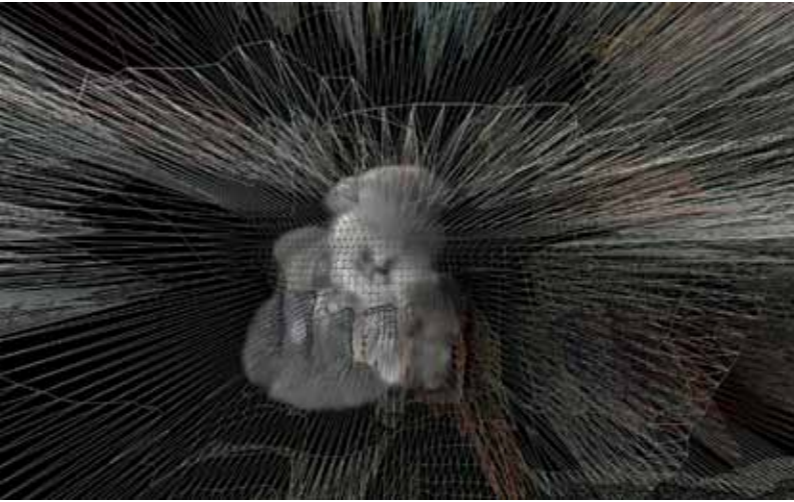
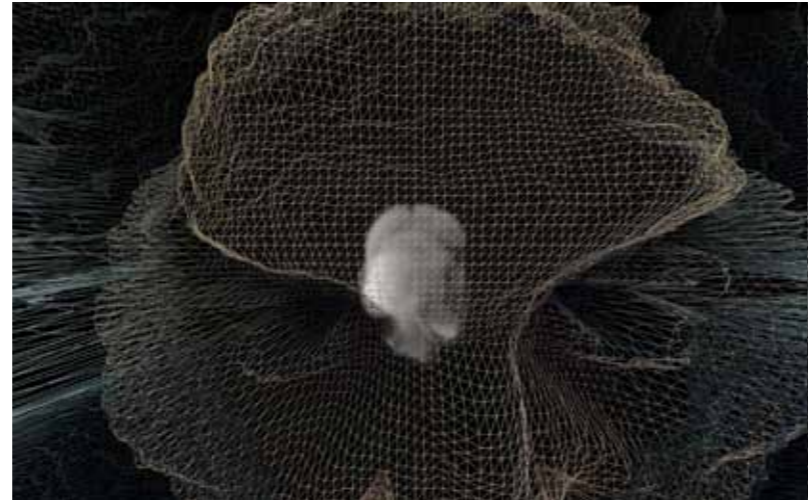
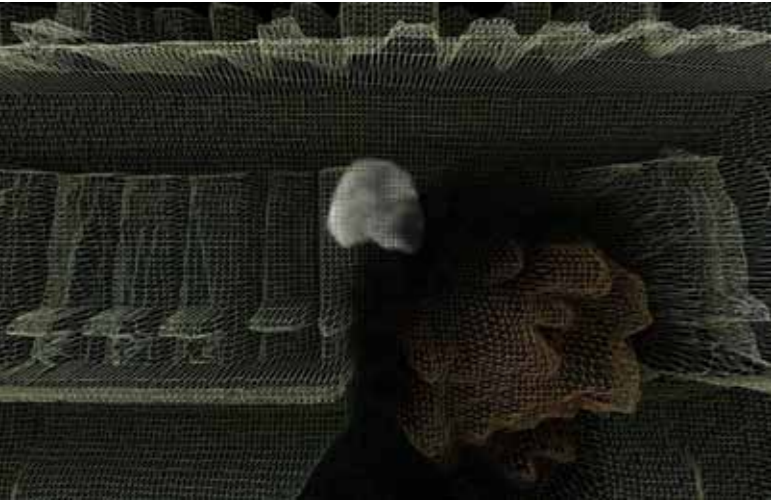
Serginin son odasındaki Sis işi ise belki de bütün sergi boyunca yükselen endişelerin, korkuların, görsel ve duymasal tecrübelerin mistik ile birleştiği noktayı temsil ediyor. İzleyiciyi kendine dahil eden sis, bir sergide görülen son iş olarak oldukça tinsel aslında. Teknoloji ve takip mekanizmalarının dahil edildiği işlerin, bu kadar gizemli bir noktada bırakılması da Artut'un söyleminin aslında ne kadar da açık uçlu ve gündelik ile ilişkili olduğunu gösteriyor. Kurduğu mekanizmalar, düşünce sistemleri, gerçekliği 'artırılmış' olsa bile oynadığı şeyler, işlediği hisler aslında herhangi bir gün içerisinde herhangi bir anın kesiti olarak da okunabilir ve bu sayede de çoğumuzun hakim olmadığı teknolojik mecra-sanat-gündelik hayat üçgeni arasında gidip geliyor, bu alanın gerginliklerini, hammaddesi olarak kullanıyor.

### Merve Ünsal

viewer-the viewed is subverted with a simple gesture through a work that is there but not there, a work that follows us and that pushes our paranoias very close to the surface.

Artut uses the random as an element in Analog Pixels through the interaction between the shape of the object and data in his work. The four-pieced work of simple, abstract visuality, combined with the element of sound traces the boundaries of the viewer's perception. The mirrored surfaces of the objects, ranging in reference from Douglas Gordon to Doug Aitken to Dan Graham, remind the viewers of the reflection of the viewer to the viewer that has been employed in a range of works—architectural intervention to pop art. The simplicity of the mirrored surfaces, split by a few point-like objects, could enable us to just watch ourselves, but the element of sound interrupts this experience, disturbing our peaceful, abstract experience. An abstract object, a sound installation, a design object all rolled into one, the four walls of the room expand the room of the exhibition space to infinity, leaving the viewer in-between.

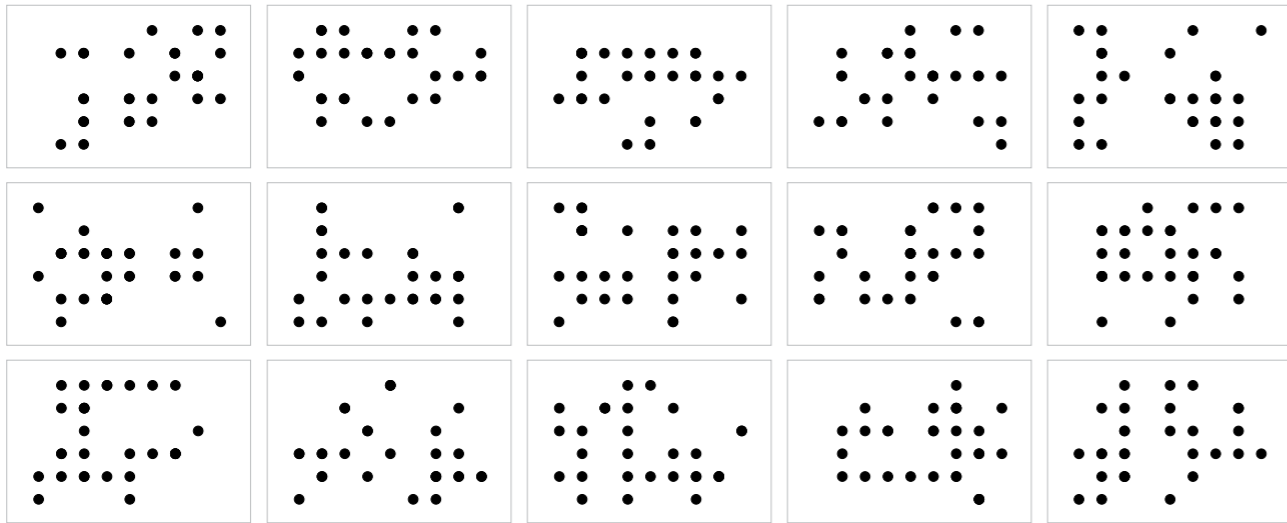
The last work on the exhibition, Fog, is perhaps a mythical conclusion to the increasing anxieties, fears, visual and auditory experiences of the exhibition. The viewer is included in the work and is a very spiritual point to end on. The works, which include technological mechanisms and surveillance methods trail off with this work, showing that Artut's discourse is quite open-ended and quotidian. The parameters that he sets up, the ways of thinking, might be "enhanced" version of reality, but the things that he plays with, the feelings that he works with are from the every day, every moment. Thus, the medium of technology—at the level that he works with—becomes one of the cornices of the triangular relationship that he sets up between art-technology-quotidian and the tensions between these three corners become his raw material.



**Sis/Fog, 2013**  
Etkileşimli Video Yerleştirme  
Interactive Video Installation  
Değişken ebat/Variable size  
Ed. 3



Sis/Fog, 2013  
Yerleşirme görünümü/Installation view  
Galeri Zilberman, İstanbul, 2014





Analog Pkseller/Analog Pixels, 2014  
80x80x10 cm

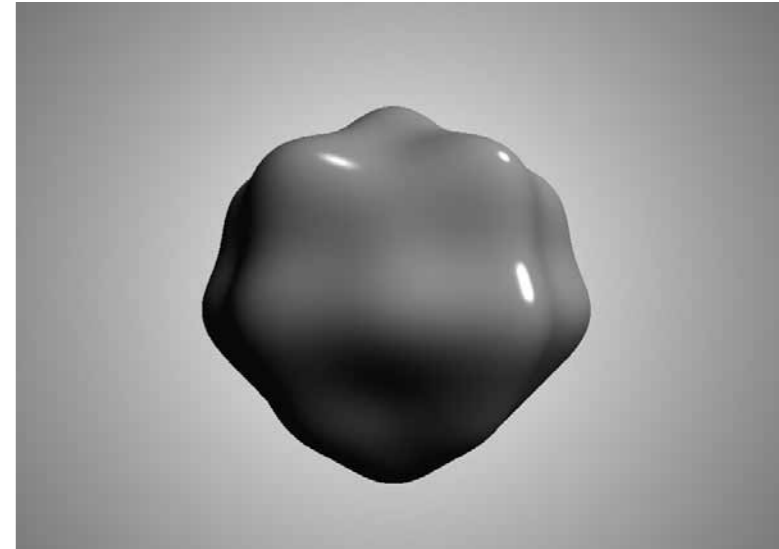
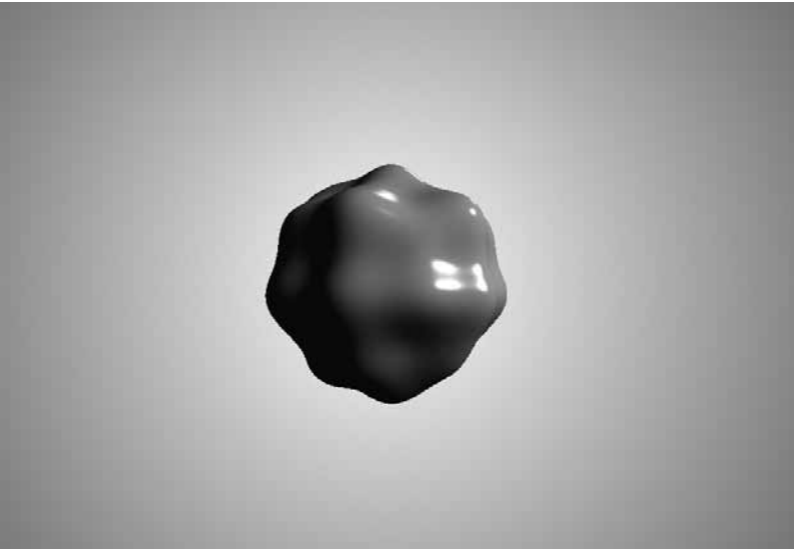
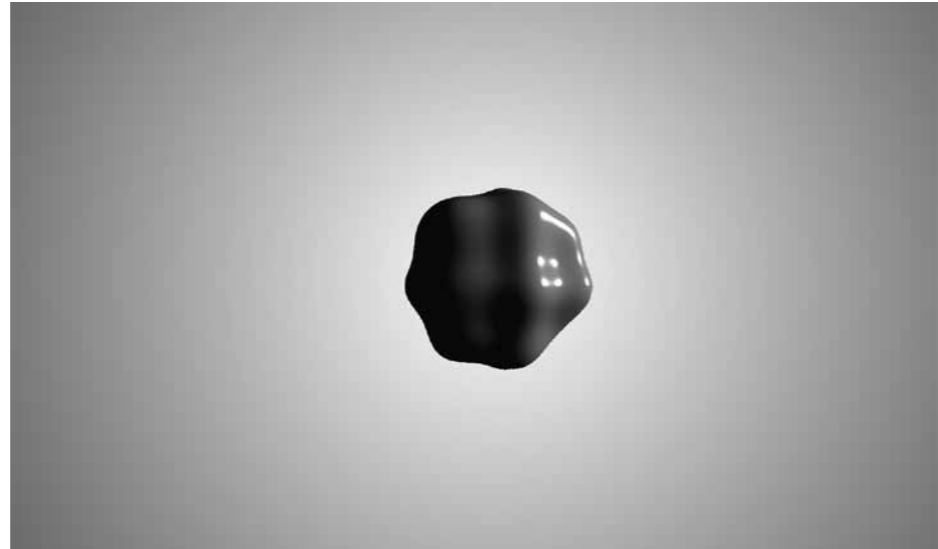
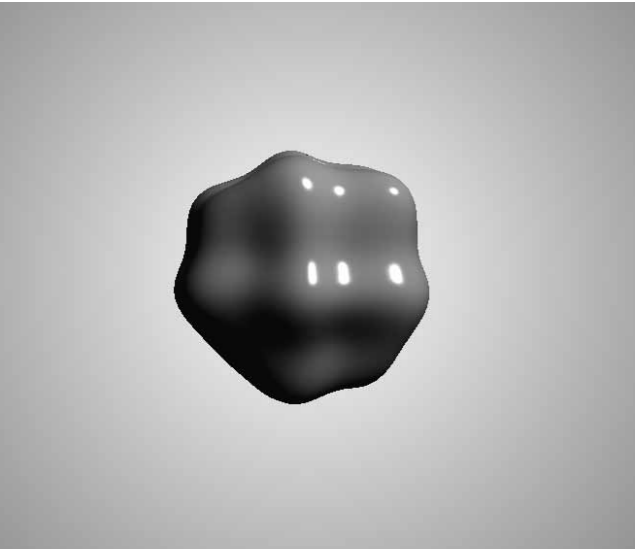
Heykel; titreşim motorları, çelik levha, elektronik devre  
Sculpture; vibration motors, steel sheet, electronic circuitry  
Ed. 4





Analog Pikseller/Analog Pixels, 2014  
Yerleşirme görünümü/Installation view  
Galeri Zilberman, İstanbul, 2014





**Gördüğün Gördüğün Değil**

**What You See is not What You See, 2014**

Yerleştirme; artırılmış gerçeklik yazılımı, 4 ekran, projektör

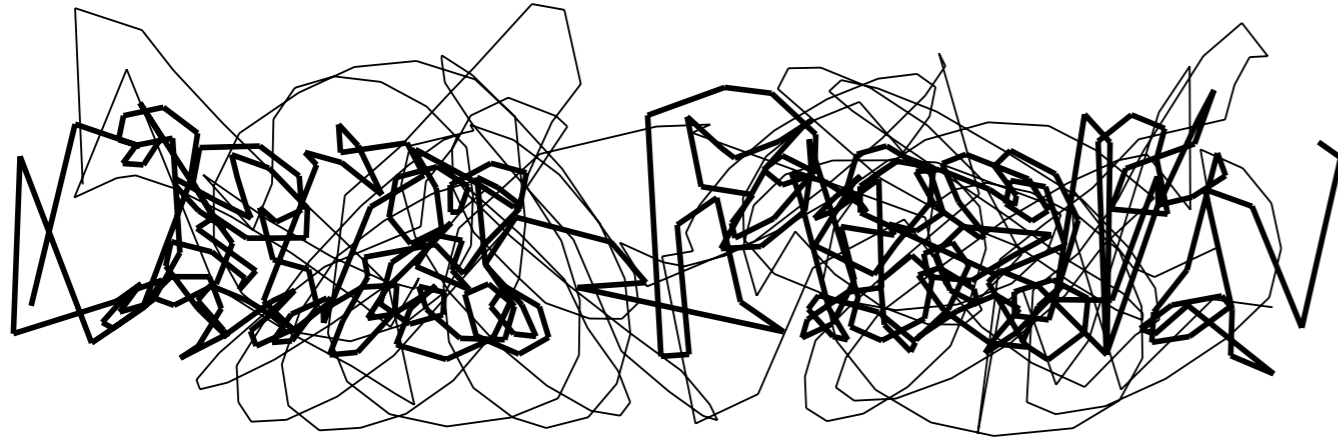
Installation; augmented reality software, 4 screens, projector

Değişken ebat/Variable size

Ed. 4



**Gördüğün Gördüğün Değil, 2014**  
What You See is not What You See  
Yerleştirme görünümü/Installation view  
Galeri Zilberman, İstanbul, 2014



## SELÇUK ARTUT

1976, İzmir  
İstanbul'da yaşıyor ve çalışıyor.

### EĞİTİM

- 2008 PhD, European Graduate School, Medya İletişim, İsviçre  
2005 MA, İşitsel Sanatlar, Middlesex Üniversitesi, Londra, İngiltere  
1999 BA, Matematik Bölümü, Koç Üniversitesi, İstanbul

### KİŞİSEL SERGİLER

- 2011 Sonsuza, Cda-Projects, İstanbul  
Solo Sunum, Art Hong Kong, Çin  
2010 A/B, Amerikan Hastanesi Sanat Galerisi 'Operation Room', İstanbul

### SEÇME KARMA SERGİLER / PERFORMANSLAR

- 2013 Art13 London, Londra, İngiltere  
2012 Soundworks, ICA London, Londra, İngiltere  
2011 Isea2011 İstanbul  
İsimsiz Orijinal, Cda-Projects, İstanbul  
E.V.A. Bashimi Art House Gallery, Salzburg, Avusturya  
Art Stage Singapore, Singapur  
Vargücü, Cda-Projects, İstanbul  
2010 Cabinet, tiyatro sanatçısı, video sanatçısı ve ses tasarımcısı olarak,  
Theater Freiburg, Almanya / Garajistanbul, İstanbul  
Semaine du Cerveau, L'art a L'Hopital Exhibition, Genevre, İsviçre  
2009 Younger Than Jesus, Catalog, Newmuseum, New York, ABD  
2008 NewsPaperBox, File Festival, Sao Paolo, Brezilya  
2007 İmkansız Değil, Üstelik Gerekli: Küresel Savaş Çağında İyimserlik,  
10. İstanbul Bienali, İstanbul  
ImprovHelsinki, Helsinki, Finlandiya

### YAYINLAR

#### Konferans Merasimi Makaleleri

- Artut, Selçuk, "Amarok Pikap – Percussion Playing Truck", SMC Sound and Music Computing Conference, Stockholm, İsveç, 2013  
Artut, Selçuk ve Ocalan, Cem, "NewsPaperBox – Online News Space: a visual model for representing the social space of a website", The 3rd International Multi-Conference on Society, Cybernetics and Informatics: IMSCI 2009, USA: IIIS - IMSCI, Temmuz 2009  
—Ayiter, Elif ve Balcısoy, Selim ve Germen, Murat ve Artut, Selçuk, "Propagating collaboration: An instructional methodology for artists and engineers", Schneiderman, B and Fischer, B and Giaccardi, E and

b. 1976, İzmir, Turkey.  
Lives and works in İstanbul, Turkey.

### EDUCATION

- 2013 European Graduate School, PhD Media Communications, Switzerland  
2005 Middlesex University, MA Sonic Arts, London  
1999 Koç University College of Arts and Sciences, BSc. Mathematics

### SOLO EXHIBITIONS

- 2011 Forever, Cda-Projects, İstanbul, Turkey  
Solo Presentation, Art Hong Kong, China  
2010 A/B, American Hospital Gallery 'Operation Room', İstanbul, Turkey

### SELECTED GROUP EXHIBITIONS/PERFORMANCES

- 2013 Art 13 London, London, UK  
2012 Soundworks, ICA London, UK  
2011 Isea2011 İstanbul, Turkey  
Untitled Original, CDA-Projects, İstanbul, Turkey  
E.V.A. Bashimi Art House Gallery, Salzburg, Austria  
Art Stage Singapore  
Existrong, Cda-Projects, İstanbul, Turkey  
2010 Cabinet - as theater performer, video artist, sound designer : Theater Freiburg, Germany, garajistanbul, İstanbul, Turkey  
Semaine du Cerveau - L'art a L'Hopital Exhibition, Geneva, Switzerland  
2009 Younger Than Jesus, Catalog - Newmuseum, NY, USA  
2008 NewsPaperBox, File Festival, Sao Paolo, Brazil  
2007 Not Only Possible, But Also Necessary: Optimism in the Age of Global War, 10th İstanbul Biennial, İstanbul, Turkey  
ImprovHelsinki, Helsinki, Finland

### PUBLICATIONS

#### Papers in Conference Proceedings

- Artut, Selçuk, "Amarok Pikap – Percussion Playing Truck", SMC Sound and Music Computing Conference, Stockholm, Sweden, 2013  
—Artut, Selçuk and Ocalan, Cem, "NewsPaperBox – Online News Space: a visual model for representing the social space of a website", The 3rd International Multi-Conference on Society, Cybernetics and Informatics: IMSCI 2009, USA: IIIS - IMSCI, July 2009  
—Ayiter, Elif and Balcısoy, Selim and Germen, Murat and Artut, Selçuk, "Propagating collaboration: An instructional methodology for artists and engineers", Schneiderman, B and Fischer, B and Giaccardi, E and Eisenberg,

Eisenberg, B (eds.), CC2007: Seeding Creativity: Tools, Media and Environments, Washington, DC, ABD : ACM Press, Haziran 2007, 45-52  
—Germen, Murat ve Artut, Selçuk ve Ayiter, Elif ve Balcısoy, Selim ve Sharir, Yacov, "The representation and navigation of complex data", Proceedings of the 24th Conference on Education in Computer Aided Architectural Design in Europe: 24th eCAADe Conference, Volos, Yunanistan: Thessaly Üniversitesi, Eylül 2006, 711-720

#### **Akademik Yayınlarda Yer Alan Makaleler**

Artut, Selçuk ve Ocalan, Cem, "NewsPaperBox – Online News Space: a visual model for representing the social space of a website ", The Journal on Systemics, Cybernetics and Informatics, Cilt 8 – Sayı 1, Yıl 2010, ISSN: 1690-4524

#### **Kitaplar**

Data-Reality, Selçuk ARTUT, Atropos Yayıncılık ISBN : 098942846X, [2013] Amazon.com'da satılmaktadır  
Sonsuza / Forever, Selçuk ARTUT, CDA-Projects (2011)  
A/B, Selçuk ARTUT, American Hastanesi Yayınları, ISBN : 978-975-6523-20-9 (2010)

#### **Kitap Bölümleri**

Artut, Selçuk ve Güzererler, Ahmet, "Sonicfields: An Immersed Sonic Experience": The Visual and Performing Arts: An International Anthology: Cilt II, editör: Stephen Andrew Arbury, ATINER 2012

#### **DİĞER AKTİVİTELER**

2012- Tam zamanlı öğretim görevlisi, Sabancı Üniversitesi, Görsel Sanatlar, Görsel İletişim Tasarım Bölümleri  
2000-2002 Araştırma Görevlisi, İstanbul Bilgi Üniversitesi, Matematik ve Bilgisayar Bilimleri Bölümü  
1998-2000 Araştırma Görevlisi, Koç Üniversitesi, İstanbul

#### **ÖDÜLLER**

2009 Newspaperbox.net – Best Session Paper - SOIC2009 Orlando, Florida, ABD  
2006 ADSDOT.NET - Hotlinks Ödülü  
Mydesignaward - Haftanın Websitesi Ödülü  
Stand Out - Websitesi Ödülü  
SIYAD En İyi Film Müziği Ödülü (Replikas)  
2005 Middlesex Üniversitesi Bölgesel Ödülü - Middlesex Üniversitesi

B (eds.), CC2007: Seeding Creativity: Tools, Media and Environments, Washington, DC, USA : ACM Press, June 2007, 45-52  
—Germen, Murat and Artut, Selçuk and Ayiter, Elif and Balcısoy, Selim and Sharir, Yacov, "The representation and navigation of complex data", Proceedings of the 24th Conference on Education in Computer Aided Architectural Design in Europe: 24th eCAADe Conference, Volos, Greece: University of Thessaly, September 2006, 711-720

#### **Papers in Academic Journals**

Artut, Selçuk and Ocalan, Cem, "NewsPaperBox – Online News Space: a visual model for representing the social space of a website ", The Journal on Systemics, Cybernetics and Informatics, Volume 8 – Number 1 Year 2010 ISSN: 1690-4524

#### **Books**

Data-Reality by Selçuk ARTUT, Atropos Press ISBN : 098942846X, [2013] (available on Amazon.com)  
Forever / Sonsuza by Selçuk ARTUT, CDA-Projects Artist Book [2011]  
A/B by Selcuk ARTUT, American Hospital Publications, ISBN : 978-975-6523-20-9 [2010]

#### **Book Chapters**

Artut, Selçuk and Güzererler, Ahmet, "Sonicfields : An Immersed Sonic Experience": The Visual and Performing Arts: An International Anthology: Volume II Edited by Stephen Andrew Arbury, ATINER 2012

#### **OTHER ACTIVITIES**

2002- ... Full Time Faculty Member, Sabancı University FASS-VA/VCD  
2000-2002 Teaching Assistant, İstanbul Bilgi University Mathematics and Computer Science Department  
1998-2000 Research Assistant, Koç University, İstanbul

#### **AWARDS**

2009 Newspaperbox.net – Best Session Paper - SOIC2009 Orlando, Florida, USA  
2006 ADSDOT.NET - Hotlinks Award  
Mydesignaward - Site of the Week Website Award  
Stand Out - Website Award  
SIYAD Best film music award (Replikas)  
2005 Middlesex University Regional Award - Middlesex University