



Refik Anadol

Art gallery BRUSK is celebrating its grand opening with the exhibition *Refik Anadol: Latent City* which runs parallel to the cultural-historical exhibition *Bigger Picture*. For this special project, the City of Bruges and Musea Brugge invited internationally renowned media artist Refik Anadol to create a new work in dialogue with the collections of Musea Brugge and the city's digital image archive.

Anadol is recognized worldwide as a pioneer in the creation of large-scale immersive art using data-driven processes and artificial intelligence. He transforms vast quantities of data into immersive, dynamic installations that render the memory of a place viscerally tangible. For Bruges, he weaves together thousands of museum images, archival photographs and live city data into an ever-shifting artwork—a sensory experience in which past and future, heritage, and technology converge.

Latent City reveals a Bruges never encountered before: a hidden, digital city unfolding across monumental data paintings and data sculptures. The exhibition perfectly embodies BRUSK's ambitions: a search for surprising, unexpected connections. Anadol brings old and new together, binding local historical visual narratives with contemporary urban images.

Along with BRUSK, the City of Bruges and Musea Brugge set out to create an open space for a broad and diverse audience—a space that surprises and inspires residents and visitors, young and old alike.

This publication is a first in another sense as well: it is the first Dutch-language volume devoted to the work of Refik Anadol, offering an accessible introduction to his Bruges project and his wider artistic career.

We extend our sincere thanks to the artist and his studio for this exceptional collaboration—and for an opening that sets its sights squarely on the future.

Met de tentoonstelling *Refik Anadol: Latent City* en de cultuurhistorische tentoonstelling *Breedbeeld* opent kunsthal BRUSK feestelijk haar deuren. Voor dit bijzondere project nodigden Stad Brugge en Musea Brugge de internationaal gerenommeerde mediakunstenaar Refik Anadol uit om een nieuw werk te creëren dat in dialoog gaat met de collecties van Musea Brugge en het digitale beeldarchief van de stad.

Anadol staat wereldwijd bekend als een pionier in het maken van grootschalige immersieve kunst waarbij datagedreven processen en artificiële intelligentie inzet. Hij vertaalt grote hoeveelheden beelden en data in indrukwekkende bewegende installaties die het geheugen van een plek tastbaar maken. Voor Brugge verweeft hij duizenden museumbeelden, archiefphoto's en actuele stadsdata tot een voortdurend veranderend geheel. Zo ontstaat een zintuiglijke ervaring waarin zowel verleden en toekomst als erfgoed en technologie elkaar ontmoeten.

Latent City toont een Brugge dat we nog niet eerder zagen: een verborgen digitale stad die zich ontvouwt in monumentale dataschilderijen en datasculpturen. Daarmee belichaamt de tentoonstelling perfect de ambities van BRUSK en de zoektocht naar verrassende en atypische verbindingen. Zo brengt Anadol oud en nieuw samen, verenigt hij lokale historische visuele verhalen en actuele stadsbeelden.

Met BRUSK willen Stad Brugge en Musea Brugge een open plek creëren voor een breed en divers publiek. We hopen dat deze tentoonstelling zowel inwoners als bezoekers, jong en oud, weet te verrassen en te inspireren.

Ook deze publicatie is een primeur. Het is de eerste Nederlandstalige uitgave over het werk van Refik Anadol en vormt een introductie tot zijn Brugse creatie en zijn bredere artistieke parcours.

Wij danken de kunstenaar en zijn studio van harte voor deze uitzonderlijke samenwerking en voor een opening die meteen de blik op de toekomst richt.



Refik Anadol: The Painter of Post-Digital Life¹

Michel Dewilde ^(MD)
in Conversation
with Refik Anadol ^(RA)

Artists have often stood at the forefront of decisive cultural and technological transformations. In the nineteenth century they explored the aesthetic and technical possibilities of photography; in the twentieth century they expanded the language of film and video. Digital art continues this long lineage of experimentation. Since its emergence in the early 1960s it has evolved from early computational experiments into what is now described as the ‘post-digital’* or ‘post-internet’* era. In this context, the digital is no longer perceived as a separate medium but as an omnipresent infrastructure shaping contemporary life.

As theorists such as Christiane Paul have argued, digital art is not defined merely by technological tools, but by its engagement with the logic of software, networks, and data structures that reshape aesthetics, authorship, and spectatorship.² Within this expanded field, Refik Anadol occupies a distinctive position. His work operates squarely within the post-digital paradigm,* where data, algorithms,* and machine intelligence become the very material of artistic production. Anadol can thus be situated within the broader discourse of software art:* a practice in which code, computation, and generative systems are not hidden infrastructures but primary aesthetic agents.

Such practices pose important questions for museums and their audiences. How can institutions present and conserve artworks that exist as dynamic data streams and computational processes, often accessible beyond the museum through personal devices? Who is the author when artificial intelligence plays a generative role in producing the artwork? What constitutes originality in a culture shaped by machine learning* and algorithmic recombination? These are precisely the questions that frame the opening of Musea Brugge’s new art gallery, BRUSK, which has invited Refik Anadol (b. 1985, Istanbul) to create a major site-specific commission that directly engages with them.

Anadol exemplifies the post-digital condition: the digital is not an auxiliary tool but the primary medium. At the core of his practice is artificial intelligence. He describes his works as ‘AI Data Paintings and Sculptures,’ transforming vast datasets into spatial, immersive visual experiences. Drawing on ethically sourced archives, urban imagery, environmental records, and networked information, he uses machine-learning systems to analyze and reconfigure these materials. In his approach, AI does not replace the artist; it becomes a collaborator within a framework he conceives, directs, and continually shapes.

A key conceptual axis in Anadol’s oeuvre is memory. Data is understood as a form of collective memory—immaterial, non-decaying, and capable of infinite transformation. For BRUSK, Anadol develops a new site-specific installation based on datasets drawn from the collections of Musea Brugge, images from the City Archives, and other publicly available digital sources. Through the analysis and transformation of these historical and contemporary data streams, he constructs an evolving spatial projection: a generative interpretation of Bruges as a living city.

I was first introduced to the hypnotic work of Refik Anadol in 2018 by a designer friend. My first encounter with his work in situ came in 2021, at his solo exhibition at König Galerie in Berlin. There I embarked on a meditative journey that seemed to weave together Refik’s echoes of Philip K. Dick’s universe, the atmospheric visions of *Blade Runner* (1982), the painterly sensibility of Claude Monet, whilst recalling the contemplative and healing space of Mark Rothko’s Chapel. Now, as Anadol’s new creation unfolds in Bruges, I find myself returning to that sense of wonder: an artwork that transforms latent data into luminous experience and collective memory into inhabitable space.

* A glossary explaining (technical) terms and concepts can be found on page 159.

¹ For the title of this interview, I draw a parallel between Refik Anadol’s aesthetic endeavor and Charles Baudelaire’s famous text on modern art, *Le Peintre de la vie moderne* (1863). I raise the question: are Refik Anadol and his fellow digital artists the new ‘revolutionary artists’ of our post-digital, fleeting age? And finally: do these digital artists belong to the last generation of human artists, or are they already part of the AI transition?

² Christiane Paul, *Digital Art* (London: Thames & Hudson, 2003), pp. 6–24.

MD You have also explored interactions between neural data and artworks. Do you imagine installations that respond directly to the viewer's brain activity?

RA This question lies at the center of DATALAND, our new museum in Los Angeles. My interest in memory is also personal: I lost my uncle to Alzheimer's disease, which led me to think about remembering as an artistic act.

Since 2016 we have collaborated with Rosalind Picard (MIT Media Lab) and Adam Gazzaley (University of California, San Francisco), working with EEG (electroencephalogram) and other physiological signals. Artificial intelligence helps us detect patterns in this neural data and translate them into aesthetic forms. In the current phase of research, emotional and cognitive states can become inputs for the artwork itself. Brain activity becomes part of the installation: a living element within the system.

MD Gaming is a powerful cultural form today. Has it influenced your work?

RA Very much so. I have always enjoyed world-building and strategy games—*StarCraft* was an early influence. Game engines have also been central to our production for more than a decade. They allow real-time simulation, which is essential to how we understand digital art.

A key technological moment was the rise of GPU computing,* led by Jensen Huang at NVIDIA. Access to this computational power made it possible, in 2018, to create our first real-time data sculpture with internal reflections, something previously impossible. Gaming technologies therefore form part of the structural foundation of the work. Simulation itself has become a major artistic medium.

MD Your recent projects also address ecological questions, such as the Amazon rainforest and *Glacier Dreams*. What motivates that direction?

RA My relationship with nature is not thematic: it is existential. A transformative experience was my collaboration with the Yawanawá community and its leaders, Chief Nixiwaka and Chief Putanny. They welcomed us into their village and shared knowledge that deeply influenced our thinking. Their perspectives inform our Large Nature Model, where Indigenous knowledge acts as an advisory structure.

Our projects aim to operate in the real world, not just represent it. In *Winds of Yawanawá*, we combined environmental data from a weather station in the village with drawings by Yawanawá artists, Muka and Nawa. Distributed through blockchain,* the project raised about three million US dollars. That funding helped build a school, a cultural center and housing, and allowed families to reconnect.

For me this is a form of artistic activism grounded in empowerment. It also shows that art can become a sustainable economic model: the work itself becomes a vehicle for generating resources, redistributing value, and supporting communities directly. In that sense, the project offers an alternative way of financing ecological resilience.

MD Given the scale of your installations, how do you address their ecological footprint?

RA Sustainability is an essential part of our methodology. Since our early AI projects—including our work at the Guggenheim Museum Bilbao—we have relied on cloud infrastructures powered by renewable energy. Projects such as *Living Architecture: Gehry* and *Unsupervised* were trained in data centers running on renewable energy in places like Oregon and the Netherlands.

This approach can be slower and more demanding, but it aligns the computational process with the ecological values of the work. AI production and environmental responsibility are not incompatible. What matters is awareness and intentional choices in infrastructure.

MD Artificial intelligence is often discussed as both an opportunity and a threat. How do you position your work within that debate?

RA Artificial intelligence is one of the most transformative technologies humanity has created. Naturally it challenges established ideas about creativity, authorship, and reality. Concerns about labor, misinformation, and surveillance are real and must be taken seriously. At the same time, every new medium—photography, cinema, video games—has faced similar resistance.

Rejecting AI as an artistic medium would not protect art; it would limit its evolution. The real task is to build ethical frameworks: permission-based datasets, sustainable computation, and transparency about how machine learning works. Artists must also be able to develop their own models using data they control.

That autonomy is crucial for the future of the field. My position is therefore not technological enthusiasm but responsibility. This is the reason behind DATALAND: a laboratory dedicated to research, experimentation, and public transparency. The questions around AI are complex, but the role of the artist is to continue exploring the medium with care, intention, and accountability.

Refik Anadol: De schilder van het postdigitale leven¹

Michel Dewilde ^(MD)
in gesprek met
Refik Anadol ^(RA)

Kunstenaars stonden vaak in de voorhoede van ingrijpende culturele en technologische veranderingen. In de negentiende eeuw onderzochten ze de esthetische en technische mogelijkheden van de fotografie. In de twintigste eeuw verruimden ze de film- en videotaal. Digitale kunst zet deze lange geschiedenis van experimenteren voort. Sinds haar opkomst in de vroege jaren 1960 evolueerde digitale kunst van vroege computerexperimenten naar wat ondertussen het postdigitale* of postinternet*-tijdperk wordt genoemd. In die context wordt het digitale niet langer gezien als een afzonderlijk medium, maar als een alomtegenwoordige infrastructuur die het hedendaagse leven vormgeeft.

Theoretici als Christiane Paul stellen dat we digitale kunst niet louter moeten definiëren op basis van technologische tools, maar op basis van haar betrokkenheid bij de logica van software, netwerken en datastructuren, die esthetica, auteurschap en de positie van de toeschouwer grondig veranderen.² In dit veelzijdige landschap neemt Refik Anadol een geheel eigen plaats in. Zijn werk opereert binnen het post-digitale paradigma* waarin data, algoritmes* en machine-intelligentie het basismateriaal vormen van de artistieke productie. Anadol kan dus worden gesitueerd binnen de bredere context van softwarekunst*: een praktijk waarin codering, computerverwerking en generatieve systemen geen verborgen infrastructuren zijn, maar primaire esthetische instrumenten.

Dergelijke praktijken werpen cruciale vragen op voor musea en hun publiek. Hoe kunnen instellingen kunstwerken die bestaan uit dynamische datastromen en computerprocessen, die vaak ook buiten het museum toegankelijk zijn via persoonlijke toestellen, presenteren en conserveren? Wie is de auteur wanneer artificiële intelligentie een generatieve rol speelt in het produceren van het kunstwerk? Wat betekent originaliteit in een cultuur gevormd door machinelearning* en algoritmische recombinate? Dat zijn precies de vragen die bij de opening van de nieuwe tentoonstellingsruimte van BRUSK worden gesteld. BRUSK nodigde Refik Anadol (*1985, Istanbul) uit om in situ een wezenlijke installatie te maken die direct inspeelt op bovengenoemde vragen.

Het werk van Anadol belichaamt de postdigitale stand van zaken: het digitale is geen hulpmiddel, maar het primaire medium. Artificiële intelligentie staat hierin centraal. Anadol beschrijft zijn werk als “AI-dataschilderijen” en “AI-datasculpturen”, het omzetten van uitgebreide datasets in ruimtelijke, immersieve visuele ervaringen. Hij vertrekt van ethisch verkregen archieven, stedelijke iconografie, ecologische gegevens en informatie uit netwerken; hij gebruikt machinelearningsystemen om al dit materiaal te analyseren en te herconfigureren. Het is niet zo dat in zijn benadering AI de kunstenaar vervangt. Ze wordt een medewerker binnen een structuur die de kunstenaar zelf ontwerpt, dirigeert en voortdurend vormgeeft.

Een centrale conceptuele as in Anadols oeuvre is geheugen. Data worden gezien als een vorm van collectief geheugen; iets immaterieels, onvergankelijk en in staat tot eindeloze transformatie. Voor BRUSK ontwikkelde Anadol een nieuwe in-situ-installatie, gebaseerd op datasets afkomstig uit de collecties van Musea Brugge, beelden uit het Stadsarchief, en andere publiek toegankelijke digitale bronnen. Via analyse en transformatie van deze historische en eigentijdse datastromen construeert hij een veranderende ruimtelijke projectie: een generatieve interpretatie van Brugge als een levende stad.

In 2018 leerde ik het hypnotische werk van Refik Anadol kennen via een bevriend designer. Mijn eerste kennismaking met zijn werk in situ was in 2021, op zijn solotentoonstelling in de König Galerie in Berlijn. Daar begon voor mij een meditatieve reis waarin Anadols echo's van de wereld van Philip K. Dick zich leken te verweven met de atmosferische visioenen van *Blade Runner* (1982) en de schilderkunstige gevoeligheid van Claude Monet, en die ook deed denken aan de heilzame ruimte van Mark Rothko's kapel. Nu Anadols nieuwe creatie in Brugge vorm krijgt, komt dat gevoel van verwondering terug: een kunstwerk dat latente data omzet in een lichtende ervaring en collectief geheugen in bewoonbare ruimte.

* Een verklarende woordenlijst met (technische) termen en concepten is te vinden op pagina 159.

¹ Voor de titel van dit interview trek ik een parallel tussen Refik Anadols esthetische demarche en Charles Baudelaires beroemde tekst over moderne kunst *Le Peintre de la vie moderne* (1863). Ik werp de vraag op: zijn Refik Anadol en zijn collega-digitale kunstenaars de nieuwe “revolutionaire kunstenaars” van ons postdigitale, vluchtige tijdperk? Ten slotte: behoren deze digitale kunstenaars tot de laatste generatie menselijke kunstenaars, of maken zij al deel uit van de AI-transitie?

² Christiane Paul, *Digital Art*, Londen, Thames & Hudson, 2003, p. 6–24.

Onze samenwerkingsinitiatieven hebben meer dan tien miljoen dollar opgebracht voor organisaties als UNICEF, alzheimeronderzoek en culturele infrastructuur van de Yawanawá in het Braziliaanse Amazonewoud. Deze inspanningen breiden in mijn ogen het idee van helende environments uit tot de hele wereld.

MD Je hebt ook de interacties tussen neurale data en kunstwerken onderzocht. Denk je aan installaties die direct reageren op de hersenactiviteit van de toeschouwer?

RA Die vraag staat centraal in DATALAND, ons nieuw museum in Los Angeles. Mijn interesse in geheugen is ook persoonlijk: ik verloor een oom aan de ziekte van Alzheimer, wat me deed nadenken over herinneren als een artistieke daad.

We werken sinds 2016 samen met Rosalind Picard (MIT Media Lab) en Adam Gazzaley (University of California, San Francisco), gebruiken daarbij met eeg (elektro-encefalogram) en andere methodes om fysiologische signalen te meten. Artificiële intelligentie helpt ons om patronen te ontdekken in deze neurale data en om ze te vertalen in esthetische vormen. In de huidige fase van het onderzoek kunnen emotionele en cognitieve toestanden input worden voor het kunstwerk zelf. Hersenactiviteit wordt deel van de installatie: een levend element binnen het systeem.

MD Gaming is vandaag een krachtige cultuurvorm. Heeft het jouw werk beïnvloed?

RA Heel erg zelfs. Ik heb altijd gehouden van games waarmee je werelden opbouwt en van strategie-spellen – *StarCraft* was een vroege invloed. Gamesoftware was meer dan tien jaar lang cruciaal voor onze productie. Het maakt realsimulatie mogelijk, wat essentieel is voor onze benadering van digitale kunst.

Een bepalend technologisch moment was de opkomst van GPU computing* onder leiding van Jensen Huang bij NVIDIA. De toegang tot deze krachtige computertool liet ons toe om in 2018 een eerste realsimulatie te maken met interne reflecties, iets wat voordien onmogelijk was. Daarom is gametechnologie onderdeel van de structurele basis van het werk. Simulatie is een belangrijk artistiek medium geworden.

MD In je recente projecten stel je ook ecologische kwesties aan de orde, zoals het Amazonewoud en *Glacier Dreams*. Wat is de motivatie voor die keuze?

RA Mijn relatie met de natuur is niet thematisch, ze is existentieel. Een levensveranderende ervaring was mijn samenwerking met de Yawanawágemeenschap en haar leiders, Chief Nixiwaka en Chief Putanny. Ze verwelkomden ons in hun dorp en deelden kennis die ons denken ingrijpend beïnvloedde. Hun zienswijzen inspireerden ons Large Nature Model, waarin inheemse kennis fungeert als een richtinggevende structuur.

Onze projecten zijn erop gericht om in de echte wereld te opereren, niet alleen om die voor te stellen. In *Winds of Yawanawá* combineerden we gegevens van een weerstation in het dorp met tekeningen van de Yawanawákunstenaars Muka en Nawa. Het project werd verspreid via blockchain* en bracht ongeveer drie miljoen dollar op. Dat geld werd gebruikt voor de bouw van een school, een cultureel centrum en huizen, wat families toeliet om weer aanknopingspunten te vinden bij hun gemeenschap.

Voor mij is dat een vorm van artistiek activisme gebaseerd op bewustwording. Het bewijst ook dat kunst een duurzaam economisch model kan zijn: het werk zelf wordt een vehikel om fondsen te genereren, waarde te herverdelen en gemeenschappen rechtstreeks te ondersteunen. In die zin biedt het project een alternatief voor ecologische weerbaarheid.

MD Hoe pak je, gezien de schaal van je installaties, hun ecologische voetafdruk aan?

RA Duurzaamheid is een essentieel onderdeel van onze methodologie. Vanaf onze eerste AI-projecten – onder meer ons werk in het Guggenheim Museum Bilbao – gebruikten we cloudinfrastructuren aangedreven door hernieuwbare energie. Projecten als *Living Architecture: Gehry* en *Unsupervised* werden voorbereid in datacentra die werken met hernieuwbare energie, zoals in Oregon of Nederland.

Deze aanpak kan trager of veeleisender zijn, maar het verzoent de computerprocessen met de ecologische waarden van ons werk. AI-productie en ecologische verantwoordelijkheid zijn niet onverzoenbaar. Belangrijk zijn bewustzijn en gerichte keuzes in infrastructuur.

MD Artificiële intelligentie wordt vaak gezien als een kans én een bedreiging. Hoe zie je je werk in dat debat?

RA Artificiële intelligentie is een van de meest transformerende technologieën die de mens ooit creëerde. Het is natuurlijk een uitdaging voor ideeën over creativiteit, auteurschap en realiteit. Bezorgdheden over arbeid, onjuiste informatie en bewaking zijn reëel en moeten ernstig worden genomen. Tegelijkertijd echter botste elk nieuw medium – fotografie, film, videogames – op een vergelijkbare weerstand.

Al als artistiek medium verwerpen zou de kunst niet beschermen; het zou haar evolutie beperken. De echte taak is het bouwen van ethische omkadering: op toestemming gebaseerde datasets, duurzaam computergebruik en transparantie over hoe machinelearning werkt. Kunstenaars moeten ook in staat zijn om hun eigen modellen te ontwikkelen, gebruikmakend van data die ze zelf controleren.

Die autonomie is cruciaal voor de toekomst van dit domein. Daarom is mijn standpunt niet zo zeer technologisch enthousiasme als wel verantwoordelijkheid. Dat is de motivatie achter DATALAND: een laboratorium gewijd aan research, experiment en publieke transparantie. De vragen rond AI zijn complex, maar de rol van de kunstenaar is om het medium te blijven verkennen met zorgzaamheid, intentie en verantwoordelijkheidsgevoel.

Latent City

Since my earliest experiments with data as pigment, I have been drawn to the urban fabric as both archive and organism; an ever-changing accumulation of gestures, movements, architectures, and collective experiences. Cities store the traces of human imagination at a scale beyond individual perception, and my work has sought to develop new ways of sensing these traces through machine intelligence. By training algorithms on vast collections of visual, architectural, and environmental data, I try to reveal patterns that exist beneath the surface of what we see, allowing the city to dream itself into new forms.

This exploration is also deeply personal. I often think of myself as an artist formed between two cities that could not be more different, yet both define how I understand space, memory, and belonging. Istanbul, where I was born, carries layers of history that overlap. Los Angeles, where I have lived and worked for many years, is a city of constant reinvention. Moving between these two worlds taught me that urban identity is never fixed: it is something we continuously write together. These experiences converge in my work. The sensibility of Istanbul's accumulated memory meets the speculative openness of Los Angeles, and the result is a practice that looks at the city as a living field of data and possibility.

Latent City, presented for BRUSK, continues this long-term investigation by bringing together AI Data Paintings and AI Data Sculptures generated from years of research into five cities (New York City, Berlin, Stockholm, Portland, and Seoul) that have shaped my thinking about architecture, culture, and collective memory. Each work emerges from extensive datasets of photographic archives, spatial recordings, environmental information, and public visual histories, processed through custom machine-learning models developed in our studio. These models navigate the latent space of the data, discovering unexpected relationships between forms, colors, and structures. For this exhibition, we are revealing a centerpiece based on datasets gathered from Bruges, a city whose preserved medieval fabric offers a rare encounter with continuity in an era of rapid transformation. Translating Bruges into the language of machine learning became a way of asking how a city known for its historical stillness might appear when its memory flows.

My hope for *Latent City* is to invite viewers to experience the urban world as something more fluid, more interconnected, and more alive. These works present machine dreams generated from their accumulated memories; visions shaped by both human history and machine perception. In this latent space, architecture breathes, data moves like weather, and memory unfolds as light. *Latent City* is ultimately a reflection of my belief that when we allow technology to expand our senses, we can begin to see the places we inhabit and the lives we build within them with a renewed sense of wonder.

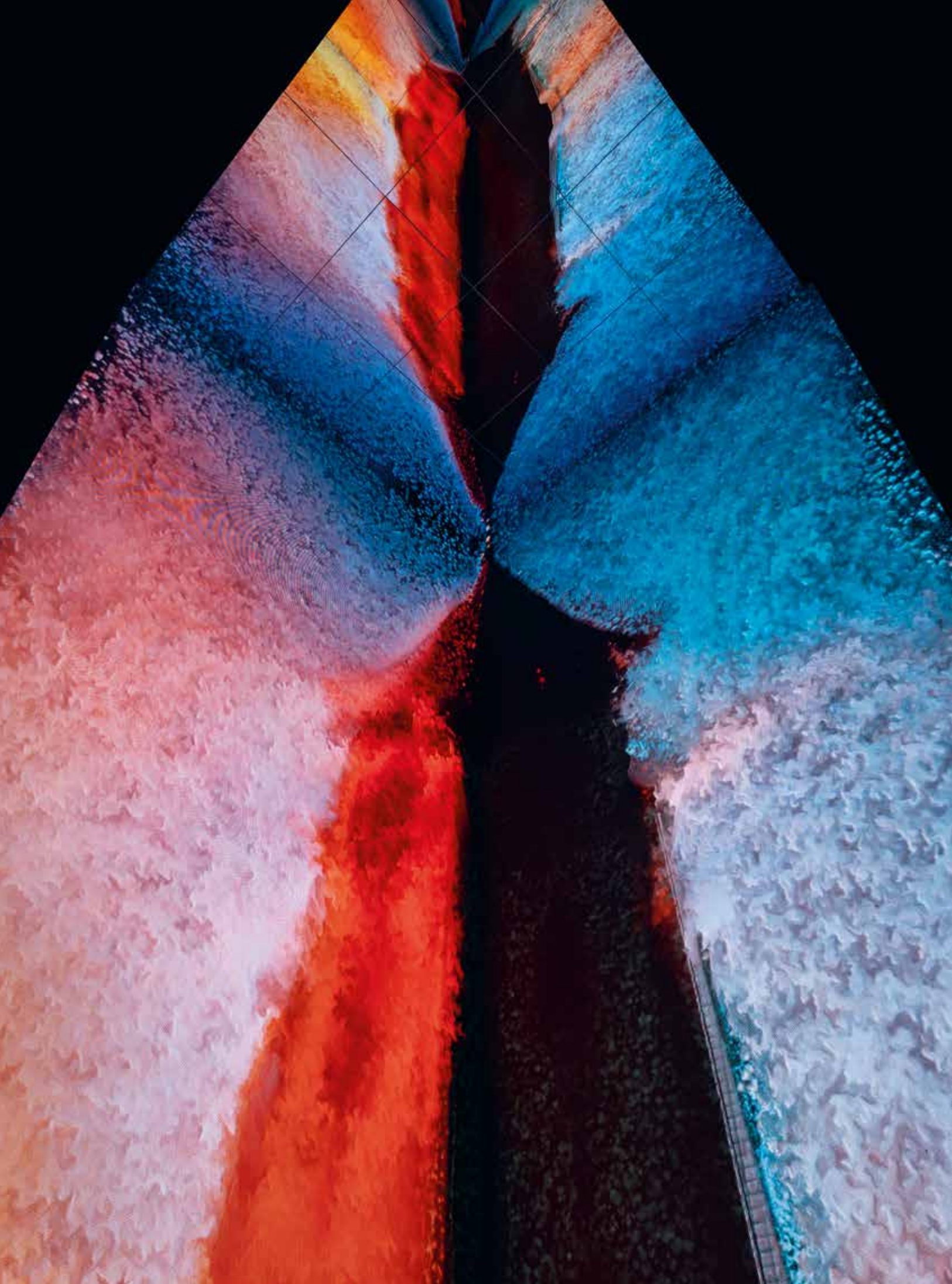
Sinds mijn eerste experimenten met data als pigment ben ik gefascineerd door het stedelijke weefsel als archief en als organisme; een constant veranderende accumulatie van gebaren, bewegingen, architectuur en collectieve ervaringen. Steden bewaren de sporen van menselijke verbeelding op een schaal die de individuele perceptie overstijgt, en in mijn werk probeer ik nieuwe manieren te ontwikkelen om die sporen te captureren door middel van machine-intelligentie. Door algoritmes te trainen op enorme verzamelingen visuele, architecturale en ecologische data, probeer ik patronen bloot te leggen die bestaan onder het oppervlak van wat we zien, zodat de stad zichzelf in nieuwe vormen kan dromen.

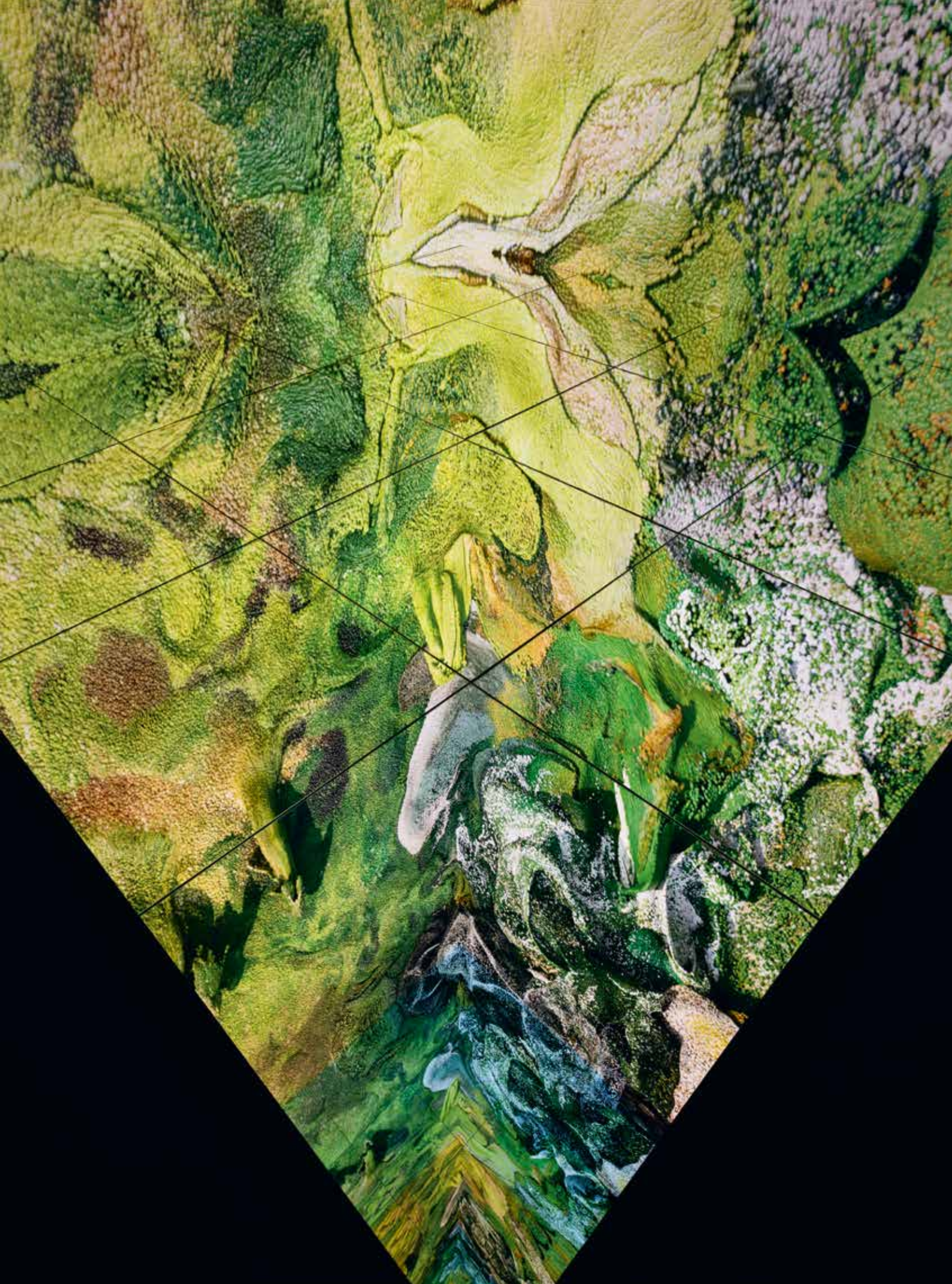
Dit onderzoek is ook zeer persoonlijk. Ik beschouw mezelf vaak als een kunstenaar die gevormd is in twee steden die elkaars tegenpolen zijn, maar toch definiëren ze allebei hoe ik ruimte, herinnering en het gevoel van thuishoren begrijp. Istanbul, waar ik geboren ben, bestaat uit elkaar overlappende lagen geschiedenis. Los Angeles, waar ik vele jaren woonde en werkte, is een stad die zichzelf constant heruitvindt. Het bewegen tussen deze twee werelden deed me beseffen dat stedelijke identiteit nooit vastligt: het is iets dat we voortdurend samen schrijven. Deze ervaringen komen samen in mijn werk. De gevoeligheid van het geaccumuleerde geheugen van Istanbul komt samen met de speculatieve openheid van Los Angeles, en het resultaat is een praktijk die naar de stad kijkt als een levend veld van data en mogelijkheden.

Met *Latent City*, uitgewerkt voor BRUSK, zet ik dat langlopende onderzoek voort. Het project toont AI-data-schilderijen en AI-datasculpturen gegenereerd uit jaren onderzoek in vijf steden (New York, Berlijn, Stockholm, Portland en Seoul) die mijn ideeën over architectuur, cultuur en collectief geheugen hebben vormgegeven. Elk werk ontstaat uit uitgebreide datasets van fotoarchieven, ruimtelijke opnames, ecologische gegevens en publieke visuele verhalen, verwerkt via op maat gemaakte machinelearningmodellen ontwikkeld in ons atelier. Deze modellen navigeren door de latente ruimte van de data en ontdekken onverwachte verbanden tussen vormen, kleuren en structuren. Centraal in deze tentoonstelling staat een werk gebaseerd op datasets die in Brugge zijn verzameld, een stad waar het middeleeuwse weefsel in een tijdperk van snelle verandering op een uitzonderlijke manier samengaat met continuïteit. Brugge omzetten in de taal van machinelearning was een manier om ons af te vragen hoe een stad die bekendstaat om haar verstilde geschiedenis eruit zou zien als haar geheugen zou stromen.

Mijn hoop voor *Latent City* is om bezoekers uit te nodigen om de stedelijke wereld te ervaren als iets dat meer fluïde is, met meer onderlinge verbanden en levendiger. Deze werken tonen machinedromen, gegenereerd uit hun geaccumuleerde herinneringen; visioenen gevormd door zowel menselijke geschiedenis als machineperceptie. In deze latente ruimte ademt architectuur, bewegen data als het weer en ontvouwt geheugen zich als licht. *Latent City* weerspiegelt mijn overtuiging dat wanneer we technologie onze zintuigen laten verruimen, we de plekken waar we wonen en de levens die we daarin opbouwen met een nieuw gevoel van verwondering kunnen bekijken.

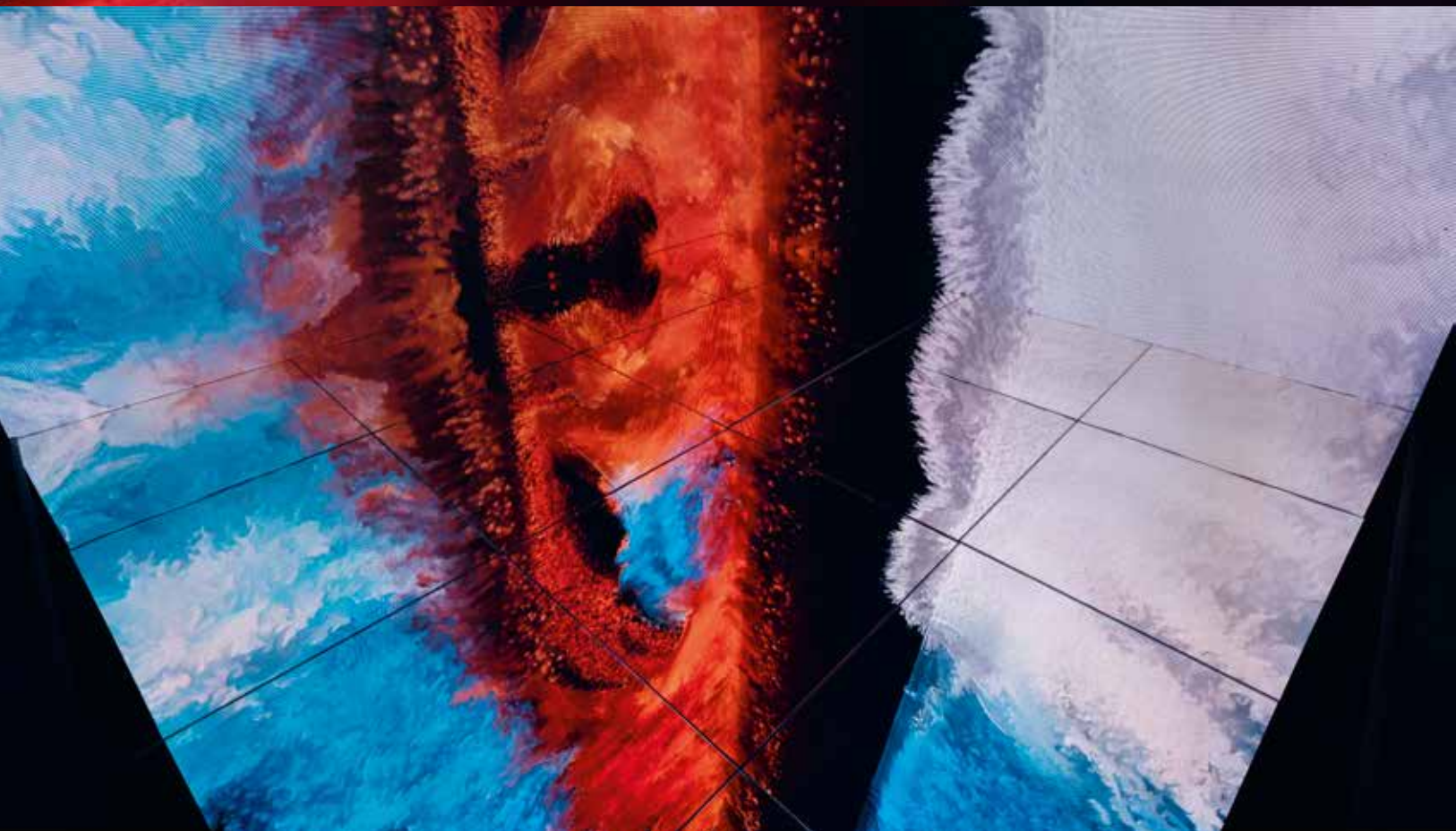












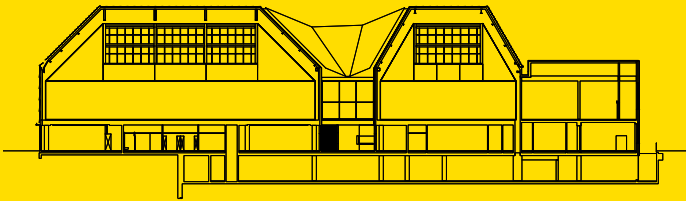
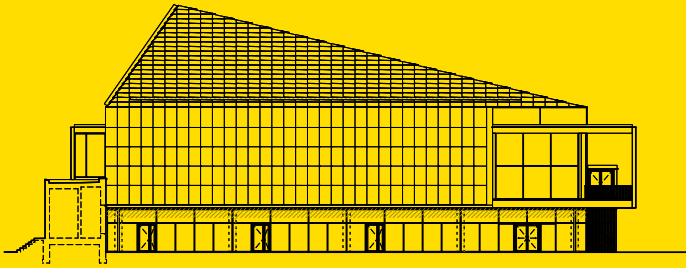




BRUSK



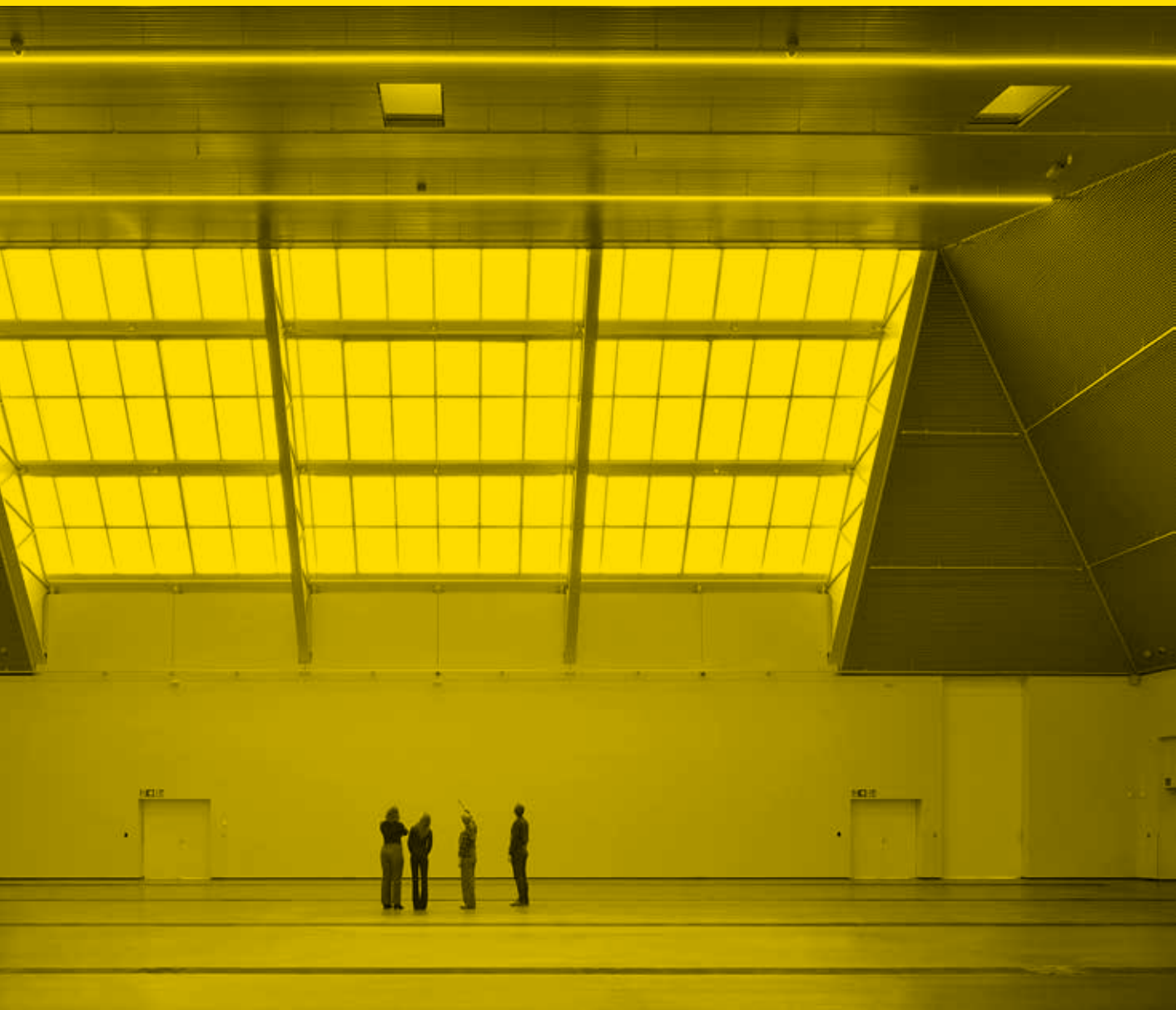
Portrait of artist Claude Monet in his studio in Giverny (France), around 1920, in front of one of his *Nymphéas* works. His studio is considered a fine example of the classic artist's workspace oriented toward the northern light.



Western façade view (above) and longitudinal section (below) of BRUSK.



Exhibition space (20 x 40m) at BRUSK, designed according to the archetype of the artist's studio with large, north-facing windows.



Exhibition space (40 x 40m) at BRUSK, designed according to the archetype of the artist's studio with large, north-facing windows.

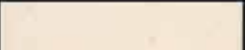


North facade of BRUSK, with the Church of Our Lady visible in the background. A visual axis toward this monument is woven into the design.

“I’ve always believed
architecture is not static.
It can breathe, dream,
and evolve through data.”

— Refik Anadol





REFIK ANAKOL STUDIO

BRUGES, BELGIUM, 2020

2025

BRUGES

LATENT CITY

LATENT CITY EXPLORES URBAN MORPHOLOGY THROUGH THE TRANSFORMATION OF 4447 CITY BLOCKS INTO A 3D POINT CLOUD. USING A DEEP LEARNING MODEL, THE CITY'S SPATIAL STRUCTURE IS CAPTURED AND RECONSTRUCTED AS A CONTINUOUS, INTERCONNECTED NETWORK OF POLYHEDRAL FORMS. THE RESULTING 3D MODEL IS VISUALIZED AS A DENSE, COLORFUL MESH OF POLYHEDRAL FORMS.

2025

2025

2025

2025

REFIK ANAKOL STUDIO

BRUGES, BELGIUM, 2020

2025

DATA UNIVERSE — BRUGES

TRAINING PROCEDURE

LATENT SHAPE: 3 x 4 x 4 x 4 x 4 x 4 x 4 x 4
 SIZE: 16, 16, 16, 16, 16, 16, 16, 16
 NUMBER OF ATTENTION HEADS: 8
 TEMPORAL POSITION ENCODING MAX LENGTH: 34

MODEL

TRAINING STEPS: 100K
 DATASET VIDEO SIZE: 1000000
 N SAMPLE FRAMES: 16
 TRAINABLE MODULES: TO, Q
 METHOD: FINE-TUNING

IMAGE

WIDTH: 1024 PIXELS
 HEIGHT: 1024 PIXELS
 BIT DEPTH: 8 BITS PER CHANNEL
 COLOR TYPE: RGB (24)
 COMPRESSION METHOD: GZIP (16)
 FILTER METHOD: ADAPTIVE (16)
 INTERPOLATION METHOD: LINEAR (16)

LATENT SPACE OUTPUT

OPS SCALE: 0.8
 SEED: RANDOM
 TENSOR INTERPOLATION SLEWP: TRUE
 BASE MODEL: HIGH_E413F5D1

2025

2025

REFIK ANAKOL STUDIO

BRUGES, BELGIUM, 2020

2025

REFIK ANADOL STUDIO

BRUGES, BELGIUM, 2026

RAS 2026

BERLIN

LATENT CITY

LATENT CITY EXPLORES URBAN MEMORY THROUGH AI-DRIVEN TRANSFORMATIONS OF VAST CIVIC DATASETS INTO IMMERSIVE, EVOLVING FORMS. THE EXHIBITION PRESENTS THE CITY NOT AS FIXED ARCHITECTURE BUT AS A LIVING ARCHIVE SHAPED BY DATA, PERCEPTION, AND COLLECTIVE EXPERIENCE, CONTINUOUSLY RECONFIGURING HOW WE SEE AND INHABIT CONTEMPORARY URBAN SPACE.



REFIK ANADOL STUDIO

BRUGES, BELGIUM, 2026

RAS 2026

DATA UNIVERSE — BRUGES

TRAINING PROCEDURE

LATENT SHAPE: 512 x 512 LAYERS: 48
SIZE: 18.7M VIDEO-CAPTION: 472K
NUMBER OF ATTENTION HEADS: 8
TEMPORAL POSITION ENCODING: 0.1112761 24

MODEL

TRAINING STEPS: 500K
DATASET VIDEO SIZE: 5924336
N SAMPLE FRAMES: 16
TRAINABLE MODULES: TD_0
METHOD: FINE-TUNING

IMAGE

WIDTH: 1024 PIXELS
HEIGHT: 1024 PIXELS
BIT DEPTH: 8 BITS PER CHANNEL
COLOR TYPE: RGB (2)
COMPRESSION METHOD: DEFLATE (0)
FILTER METHOD: ADAPTIVE (4)
INTERLACE METHOD: NONE (0)

LATENT SPACE OUTPUT

CFG SCALE: 3.0
SEED: 1000000
TENSOR INTERPOLATION SLEEP: TRUE
BASE MODEL HASH: 6413F001

REFIK ANADOL STUDIO

BRUGES, BELGIUM, 2026

RAS 2026

REFIX ANAOL STUDIO

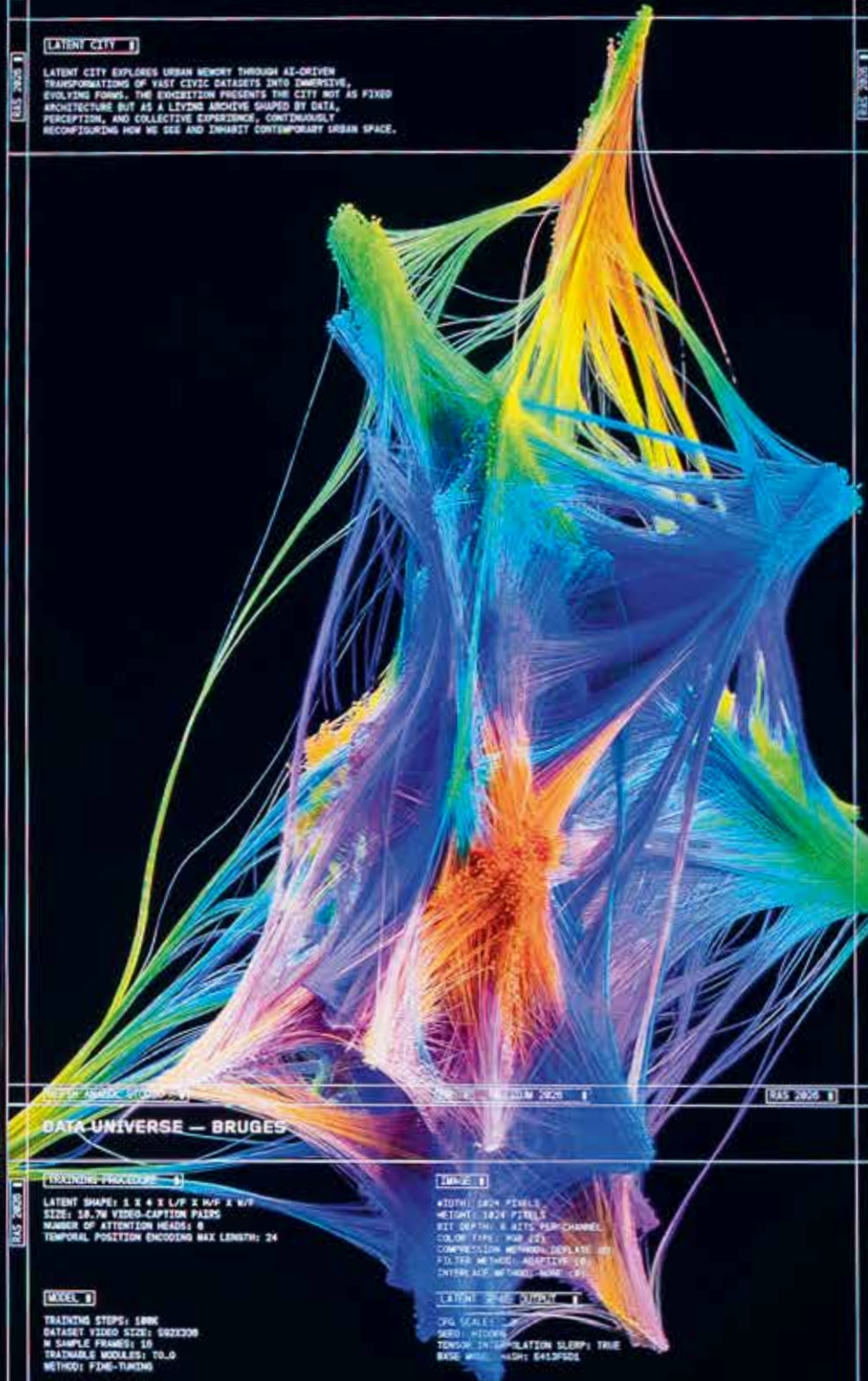
BRUGES, BELGIUM, 2020

RAS 2020

NEW YORK CITY

LATENT CITY

LATENT CITY EXPLORES URBAN MEMORY THROUGH AI-DRIVEN TRANSFORMATIONS OF VAST CIVIC DATASETS INTO IMMERSIVE, EVOLVING FORMS. THE EXPERIMENT PRESENTS THE CITY NOT AS FIXED ARCHITECTURE BUT AS A LIVING ARCHIVE SHAPED BY DATA, PERCEPTION, AND COLLECTIVE EXPERIENCE, CONTINUOUSLY RECONFIGURING HOW WE SEE AND INHABIT CONTEMPORARY URBAN SPACE.



REFIX ANAOL STUDIO

BRUGES, BELGIUM 2020

RAS 2020

DATA UNIVERSE — BRUGES

TRAINING PROCEDURE

LATENT SHAPE: 1 x 1 x 1 LAYERS
SIZE: 18.76 VIDEO-CAPTION PAIRS
NUMBER OF ATTENTION HEADS: 8
TEMPORAL POSITION ENCODING MAX LENGTH: 24

MODEL

TRAINING STEPS: 100K
DATASET VIDEO SIZE: 1024x1024
N SAMPLE FRAMES: 16
TRAINABLE MODULES: TO-0
METHOD: FINE-TUNING

IMAGE

WIDTH: 800 PIXELS
HEIGHT: 1224 PIXELS
BIT DEPTH: 8 BITS PER CHANNEL
COLOR TYPE: RGB (24)
COMPRESSION METHOD: DEFLATE (Z)
FILTER METHOD: ADAPTIVE (LZ)
INTERLACE: NO (FRAME-BASED)

LATENT SPACE VISUALIZATION

ORG SCALING: 1
GRID: HIDDEN
TENSOR INTERPOLATION SLEEP: TRUE
BASE SHAPE HASH: 6413F001

REFIX ANAOL STUDIO

BRUGES, BELGIUM 2020

RAS 2020

SEOUL

TRAINING PROCEDURE

Latent Shape: $1 \times 4 \times L/F \times H/F \times W/F$

Size: 10.7M video-caption pairs

Number of Attention Heads: 8

Temporal Position Encoding Max Length: 24



Projected across the fluid architectural surface of Seoul, this artwork transforms the city's visual memory into a monumental choreography of light and motion. Trained on millions of images gathered across the urban fabric, artificial intelligence uncovers hidden relationships between public space, cultural history, architectural rhythm, and everyday life, translating them into immersive layers of computational imagery. Seoul unfolds as an animated urban skin where the city itself becomes both canvas and collaborator.



MODEL
Training Steps: 100K
Dataset Video Size: 592x336
N Sample Frames: 16
Trainable Modules: TO_Q
Method: Fine-Tuning

Algorithm

A structured sequence of instructions designed to perform a task. In computing, algorithms organize how data is processed, enabling systems to solve problems, recognize patterns, and produce outputs.

Blockchain

A decentralized digital ledger in which information is stored in sequential, cryptographically secured blocks. As each block is linked to the previous one, the system ensures transparency and resistance to tampering and allows data to be verified collectively rather than controlled by a single authority.

GPU computing

The execution of general-purpose computational tasks on a Graphics Processing Unit (GPU). Originally designed for rendering graphics, GPUs are highly suited for intensive data and numerical processing due to their massively parallel architecture. This enables complex

computations—such as those used in AI, simulations, and scientific modeling—to run significantly faster than on a traditional CPU (Central Processing Unit).

Machine learning

A subfield of artificial intelligence in which computational systems learn from data rather than relying solely on explicit programming. Although humans design the initial algorithm, these systems can generate predictions, classifications, or decisions that evolve over time as they encounter new information. The more data the system processes, the more effectively it can learn.

Post-digital

A cultural condition in which digital technologies are no longer perceived as novel or distinct, but as fully integrated into everyday life as the 'new normal'. In this context, the focus shifts from the technology itself to its social, aesthetic, political, and ecological implications.

Post-digital paradigm

A conceptual framework in which digital technologies are so deeply embedded in everyday life that they seamlessly merge with art, culture, and technology, giving rise to hybrid forms of experience in which computation, environment, and perception continuously interact.

Post-internet

A twenty-first-century art movement described by Marisa Olson in 2006 that reflects the ubiquity of the internet and the blending of digital and physical realities. It describes practices that are shaped by networked culture, where the distinction between online and offline experience has effectively dissolved.

Software art

A genre of digital art in which computer code, algorithms, and software systems serve as the primary creative medium rather than merely tools. It emphasizes the aesthetic, conceptual, and systemic processes of code, often

exploring or questioning how computational structures shape perception, authorship, and cultural production.

Vibe coding

A new approach to software development in which natural language prompts are used to generate code through artificial intelligence systems. In this approach, the role of the creator shifts from writing code directly to guiding, evaluating, and refining algorithmic outputs.

Voxel

The three-dimensional equivalent of a pixel, representing a unit of space within a digital volume. Each voxel contains information such as color, density, or material properties, allowing complex forms and environments to be constructed and rendered in three dimensions.

Verklarende woordenlijst

Algoritme

Een gestructureerde reeks instructies die ontworpen is om een taak uit te voeren. In de informatica bepalen algoritmes hoe gegevens worden verwerkt, zodat systemen problemen kunnen oplossen, patronen kunnen herkennen en resultaten kunnen genereren.

Blockchain

Een gedecentraliseerd digitaal grootboek waarin informatie wordt opgeslagen in opeenvolgende, cryptografisch beveiligde blokken. Doordat elk blok aan het vorige is gekoppeld, zorgt het systeem voor transparantie en is het bestand tegen manipulatie; bovendien is het mogelijk om gegevens collectief te verifiëren in plaats van ze door één enkele autoriteit te laten controleren.

GPU computing

Het uitvoeren van algemene rekencundige taken op een Graphics Processing Unit (GPU), een processor die eigenlijk ontworpen is voor grafische berekeningen maar dankzij zijn sterk parallelle architectuur erg geschikt is voor intensieve data- en numerieke verwerking. Hierdoor

kunnen complexe berekeningen, zoals in AI, simulaties en wetenschappelijke modellering veel sneller worden uitgevoerd dan op een traditionele CPU (Central Processing Unit).

Machinelearning

Een deelgebied van kunstmatige intelligentie waarin computersystemen leren op basis van gegevens in plaats van uitsluitend te vertrouwen op expliciete programmering. Hoewel het oorspronkelijke algoritme ontworpen wordt door mensen, kunnen deze systemen voorspellingen, classificaties of beslissingen genereren die zich in de loop van de tijd ontwikkelen naarmate ze nieuwe informatie verwerken. Hoe meer data het systeem analyseert, hoe effectiever het kan leren.

Postdigitaal

Een culturele conditie waarin digitale technologieën niet langer worden gezien als nieuw of onderscheidend, maar als volledig geïntegreerd in het dagelijkse leven als het "nieuwe normaal". In die context verschuift de aandacht van de technologie zelf naar de sociale, esthetische, politieke en ecologische implicaties ervan.

Postdigitaal paradigma

Een conceptueel kader waarin digitale technologieën zo diep in het dagelijkse leven zijn ingebed dat ze naadloos samenvloeien met kunst, cultuur en technologie. Dat leidt tot hybride vormen van ervaring waarbij digitale processen, omgeving en perceptie voortdurend met elkaar interageren.

Postinternet

De term werd bedacht door Marisa Olson in 2006 en staat voor een eenentwintigste-eeuwse kunststroming die de alomtegenwoordigheid van het internet en het vervagen van de grens tussen digitale en fysieke werkelijkheden weerspiegelt. De term verwijst naar artistieke praktijken die worden gevormd door een cultuur van netwerken waarin het onderscheid tussen online en offline ervaring feitelijk is verdwenen.

Softwarekunst

Een genre binnen de digitale kunst waarbij computercode, algoritmes en softwaresystemen niet louter als hulpmiddelen dienen, maar als het primaire creatieve medium. Het legt de nadruk op de esthetische,

conceptuele en systemische processen van code, waarbij het veelal onderzoekt of nagaat hoe digitale structuren perceptie, auteurschap en culturele productie vormgeven.

Vibe coding

Een nieuwe benadering van software-ontwikkeling waarbij natuurlijke taalopdrachten worden gebruikt om code te genereren via systemen voor kunstmatige intelligentie. De rol van de maker verschuift bij deze aanpak van het direct schrijven van code naar het sturen, evalueren en verfijnen van algoritmische output.

Voxel

Het driedimensionale equivalent van een pixel: een eenheid van ruimte binnen een digitaal volume. Elke voxel bevat informatie zoals kleur, dichtheid of materiaaleigenschappen, waardoor complexe vormen en omgevingen in drie dimensies kunnen worden opgebouwd en weergegeven.

Colophon

This publication accompanies the exhibition **Refik Anadol: Latent City** from 8 May to 8 November 2026 at BRUSK in Bruges.

BRUSK exhibition team

Director Musea Brugge
Kristl Strubbe

Head of Exhibitions
Lieven De Visch

Curator Contemporary Art
Michel Dewilde

Texts

Refik Anadol
Michel Dewilde
Paul Robbrecht
Olivier Salens

Translation

Hilde Pauwels (from English)
Michael Meert (from Dutch)

Copy-editing

Marianne Thys (Dutch)
Derek Scoins (English)

Project management

Sara Colson

Art director

Natacha Hofman

Design

Tim Bisschop

Image editing

Pascal Van den Abbeele

Printing and binding

Graphius, Ghent

Publisher

Gautier Platteau

With the support of

MAIN PARTNER

=

**Belfius
PRIVATE**

MEDIA PARTNERS

VRT De Standaard

Hardcover

ISBN 978 94 9341 659 8
D/2026/11922/11
NUR 642

Softcover

ISBN 978 94 9353 110 9
D/2026/11922/68
NUR 642

© Hannibal Books, 2026
www.hannibalbooks.be

Hannibal Books team

Laura Bijnens, Sara Colson,
Pieter De Meyere, Natacha
Hofman, Séverine Lacante,
Sofie Meert, Gautier Platteau,
Hedwig Scheltjens, Stephanie
Van den Bosch, Hadewych
Van den Bossche

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopy, recording or any other information storage and retrieval system, without prior permission in writing from the publisher.

Every effort has been made to trace copyright holders for all texts, photographs and reproductions. If, however, you feel that you have inadvertently been overlooked, please contact the publisher.

Front cover, back cover and flaps

Refik Anadol: Latent City,
BRUSK, Bruges, Belgium,
8 May–8 November 2026

Photo credits

Bibliothèque nationale de France (BnF), Paris: p. 68 (top left)

Filip Dujardin: pp. 64, 68 (bottom), 69

Cedric Verhelst: pp. 17, 20–21, 24–25, 30–31, 34–37, 40, 44–45, 50–55, 58, 60–63, 74–75, 88–91, 96–99, 104–105, 110–111, 116–117, 122–123, 128

All other images: Refik Anadol Studio





