

# IDAF'23

## İstanbul

# Dijital Sanat Festivali III. Edisyon

2-5 HAZİRAN 2023

## SERGI KATALOĞU



T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI



Atatürk Kültür Merkezi



DİJİTAL SANAT FESTİVALİ  
İSTANBUL



İstanbul Dijital Sanat Festivali, her yıl deęişen teması ve sanatçılarıyla bu yıl geçtiğimiz iki edisyonundan daha da fazla sanatçıyı ağırlıyor olacak. Dijital sanat üzerine sorulan sorulardan yola çıkarak düzenlenecek olan festivalde kinetik sanat, biyo-sanat, algoritmik sanatlar, yeni medyanın farklı alanlarına yer verilecek. Dünyanın dört bir yanından sanatçıların nitelikli eserlerinin yer alacağı festival, dijital sanatın kültürel çeşitliliklerle köprü kurma ve insanları bir araya getirme potansiyelini de vurguluyor olacak.

Festival, geçtiğimiz yıl sürdürülebilirlik konusu üzerinde odaklanırken, bu yıl yakın geleceęi konuştuğumuz günlerde insan-doęa, insan-bilgisayar, makine-doęa gibi konuları merkezine alarak molekül ve ham maddenin felsefi olarak üretimi üzerinden dijital sanat özelinden biyo-sanat, algoritmalar, yapay zekâ, yeni medya gibi dijital sanatların alt başlıklarına odaklanacaktır. Sergideki sanatçılar molekül ve ham maddeyi araştırmak için çeşitli yaklaşımlar benimsemişlerdir. Sanatçılardan bazıları hareket hâlindeki moleküllerin görüntülerini yakalamak için mikroskoplar kullanırken, bazıları da dünyanın moleküler düzeyde nasıl görülebileceğini hayal ederek soyut temsillerini yaratmışlardır. Böylelikle sanatçılar, sergi vesilesiyle bilim, teknoloji ve sanatın kesişebileceğini gösterecekler ve bu olguların birbirleri arasındaki sınırların eriyerek yeni yollara nasıl evrilebileceğine ilişkin katkıda bulunacaklardır. Festival, diğer sergilerden farklı olarak, normal şartlarda yan yana görülmeyecek ve belki de hayal dahi edilemeyecek işleri bir araya getirerek, izleyicileri birbirinden farklı disiplinlerin arasındaki ilişki hakkında da düşünmeye sevk edecektir. Böylelikle farklı disiplinlerin birbirlerine ne tür katkılar sunabileceğinin de imkânını arayacaktır.

Her yıl dijital sanatların farklı alt başlıklarının güncel yansımalarını gören ziyaretçiler, bu yıl diğer yıllardan farklı olarak daha çok matematik, fizik ve diğer temel ve doğal bilimler temelindeki eserleri keşfedebileceklerdir., kinetik sanatlar gibi interaktif projelerde de dahil olabilecekleri eserleri görebileceklerdir. VR (Virtual Reality) ve AR (Augmented Reality) eserlerinin de yer alacağı festival, her yaştan izleyiciye hitap edecek.

Festival aynı zamanda workshop ve panellere de yer verecek. Bu kapsamda NFT ve ekosistemdeki son gelişmeleri, biyo-sanat ve biyo-tasarım gibi olguların geleceğimizi nasıl şekillendireceğini, robotik ve yazılımın sanata olan etkilerine workshop ve panellerde verilecek. Bu kapsamda festival, yapay zekâ ve yeni çıkan yapay zekanın algoritmalarının öğretilere de ev sahipliği yapacak.

**Hazırlayanlar:**  
**Asistan Kùratör Senem Yıldırım**  
**Bilgi Üniversitesi VCD Bölüm Başkanı Volkan Çetin**

# SANATÇILAR

Ahmet Rüstem Ekici & Hakan Sorar, Aylin Taslak, Cem Sonel, Eduardo Kac, Hakan Pars Polat, Hakan Yılmaz, İrem Buğdaycı, Kobi Walsh, Laurent Mignonneau & Christa Sommerer, Muse VR, Nergiz Yeşil, OZRUH, Shusha, Soliman Lopez, Süleyman Yılmaz, Tamiko Thiel, Uğur Acil, Varol Topaç, Zeynep Nal, XR Month, Dirgen & Karışman, Ecem Dilan Köse & TKO, Motus Lumina, RAW

# KÜRATÖRLER

Esra Özkan, Julie Walsh, Avind

# Ahmet Rüstem Ekici & Hakan Sorar

Ahmet Rüstem, beden, mimari ve optik algı üzerine çalışan multidisipliner bir sanatçıdır. Cinsiyet ve mekan üzerine oluşturduğu serilerinde deneyim ile dönüşen mekanlara odaklanır. Toplumsal cinsiyet, mimari ve beden ilişkilerini ele alan bu serilerini dijital olarak görselleştirirken, arkeolojik yüzey ve nesnelerin hikaye anlatım dilinden yararlanır.

AR / VR üzerine çalışan sanatçının eserleri, Ars Electronica Concrete House, CADAF Online, XX Art Flaneire, Museari Queer Arts Museum, YARAT Contemporary, Thessaloniki Queer Arts Festival'de sergilenmiştir. Türkiye'nin öncü artırılmış gerçeklik sergilerinden biri olan "Hamam" ardından VR deneyim olarak "Sauna" sergisini kurgulamıştır. Mekan ve arkeoloji üzerine çalışmalarına devam etmektedir.

U.S. Educational and Cultural Affairs / ZERO1 tarafından American Arts Incubator Amplify 2019'a seçilen sanatçı, dijital çalışmalarını sürdürüyor ve artırılmış gerçekliğin potansiyellerini araştırıyor. Ahmet Rüstem, AR uygulaması Artivive'ın marka elçisidir ve "Meta Creators of Tomorrow" programındadır.

1983 Adana doğumlu Ahmet Rüstem Ekici, 2008 yılında Bilkent Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık ve Çevre tasarımı bölümünden mezun oldu. Uzun yıllar sahne tasarımcısı olarak çalıştı. MEF Üniversitesi Tasarım ve Mimarlık Fakültesinde "Kamera için alan tasarımı" ve "Mekarlarda illüzyon" isimli dersler vermektedir.

Hakan Sorar (İstanbul, 1991) Makine Mühendisliği Bölümü'nden mezun oldu ve çeşitli atölyelerde fotoğraf ve farklı sanat uygulamaları üzerine dersler alarak sanata adım attı. İnternet ve basılı yayınlar için fotoğrafçı olarak çalıştı. Fen Fakültesi'nde yüksek lisans programını tamamlayan Sorar, Beykoz Üniversitesi Sanat Tasarımı Fakültesi İletişim Tasarımı ve Göstergibilim Bölümü'nde yüksek lisans eğitimine devam ediyor. 2020 yılında ilk kişisel sergisini açan Sorar, çeşitli baskı tekniklerini dijital ve analogla buluşturduğu üretimlerine İstanbul'da devam ediyor. Sorar, sanat projelerinin yanı sıra fotoğraf ve 3D tasarım, beden ve dijital beden üzerine çalışmalarını sürdürmektedir. Sorar'ın çalışmaları çeşitli uluslararası queer festivallerinde sergilendi.

# Kaynaştırılmış Form

Sanatçı ikilisi Ahmet Rüstem ve Hakan Sorar hızla gelişen yapay zeka görselleştirme araçlarının kaydını tuttıkları "the fused form" isimli hikayeleştirme serisinde, sanal görselleştirme programlarının çıktılarını AI araçlarla işleyerek, formlar ve estetik arası bir geçiş yaratıyorlar. "Kaynaştırılmış Form" insanın doğanın değerini anlayabilmesi için bitkilerle sıkı bağ kurduğu, benzeştiği, AI ile yazılmış hikayeler ve bu hikayelerin görselleştirmeleri ile oluşuyor. Suya erişimin herkes için zorlaştığı bir yıla yolculuğu çıkan bu masal, mağarada kalan son canlılar olan bitkilere odaklanıyor. Animasyon, görselleştirme, seslendirme, ses tasarımı konusunda tamamen AI araçlardan faydalanan bu seri, AI araçların kullanımı ve hızlı dönüşüm sürecindeki sahalarına, potansiyellerine odaklanıyor. Duo olarak bu hızla gelişen AI görselleştirme sürecinin estetik, teknik bakımından kaydını tutuyorlar.

## Son Çiçeklerin Sığınağı ChatGP3 ile Yazılmıştır

Gölgenin kucakladığı mağarada,  
Büyüdü son çiçekler, kırılğan bir büyüyle.  
Karanlıkta var oldular, umutsuzluğa meydan okuyarak,  
Doğanın son dokunuşu, canlı bir desen olarak.

Güzelliğin bekçileri, lütfün fısıltıları,  
Bir zamanlar kucakladığı dünyanın hayatta kalanları.  
Bu sığınağın içinde, gerçek bir kanıt,  
Dayanıklı çiçekler, doğanın kahramanları sıfat.

Her yaprak bir hikaye, kırılğan bir açılış,  
Karşı konulmazlık, hayatta kalmanın bir işareti.  
Doğanın başyapıtı, nadir bir sığınakta,  
Son çiçeklerin mirası, eşsiz bir takdirat.



# Aylin Taslak

Aylin Taslak (İstanbul 1995), XR (VR, AR ve MR) teknolojileriyle çalışan bağımsız bir sanatçıdır. 2020'den bu yana VR, MR ve AR teknolojilerinin sanatsal kullanımını araştırıp üretimler gerçekleştirmektedir. Mimar Sinan Üniversitesi heykel bölümünde lisans ve yüksek lisans mezunudur, şimdi ise İstinye Üniversitesi İletişim Fakültesinde doktora programında bulunmaktadır. Üniversite sürecinde özgün baskı ve heykel alanında çalışmalar üreten Aylin'in heykelleri, birçok karma sergide sergilenmiştir. Geleneksel heykel eğitiminden edindiği 3 boyut algısı, XR alanındaki çalışmalarına büyük katkı sağlamıştır. Sanal gerçeklik teknolojisiyle çalışırken, yaratım sürecinde kişinin deneyimleyeceklerini düşünerek tasarım yapmanın büyük bir önem taşıdığını gözlemlemiştir. Aylin'in çalışmaları, izleyici ile bağ kurma ve duyuşal deneyimler yaşatma amacı taşımaktadır. Sanatsal pratiğini, teknolojinin imkanlarını kullanarak mekân kavramını sanal bir deneyime dönüştürmek üzerine kurmaktadır.



# VR Labirent

VR Labirent, gezginin 7 daire içinde merkeze doğru bir yolculuk deneyimleyeceği, sürekli değişen daire formu temel alınarak tasarlanmış bir sanal gerçeklik projesidir. Projenin kurgusu ve tasarımı yaklaşık 4000 yıllık tarihi olan klasik tip labirent sembolünün 7 devresinden ve taşıdığı anlamdan esinlenilerek oluşturulmuştur.

Projenin ana odak noktası klasik tip labirent sembolünün kavramsal anlamını vurgulamaktır. Bu nedenle arayış ve yolculuk ve gibi kavramlardan yararlanılarak ziyaretçinin duyuları ile bağ kurabileceği bir süreç tasarlanmıştır. Gezgin sanal gerçeklik teknolojisinin içe alan deneyiminde zamansız tekil bir yolculuk süreci deneyimleyecektir.

Projede, frekanslar görselleştirilerek gezginin yürüdüğü yolun dokusu oluşturulmuş ve kişinin içinde bulunduğu dairenin rengi ve sesi ile bütünleştirilmiştir. Bu sanatsal sanal gerçeklik projesini deneyimleyen kişi labirentteki yolculuğu esnasında merkeze ulaşmaya çalışırken zaman zaman merkezden uzaklaşır ama yolculuğu nihayetinde onu merkeze götürecektir.



# Cem Sonel

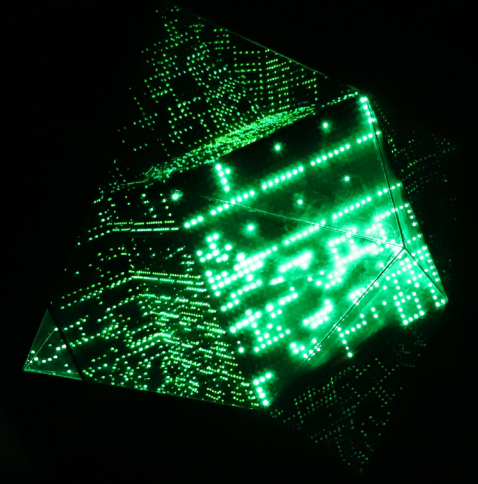
Cem Sonel, 1985 yılında Ankara'da doğdu. 2004 yılında lisans eğitimini Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım bölümünde onur derecesi ile tamamladı. Çocuk yaşta başlayan sokak sanatı merakını 2009'da kurucularından olduğu sokak sanatı kolektifi (KÜF Project) ile hayata geçirmeyi başardı. 2014'te Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Heykel Yüksek Lisans Bölümüne kabul edildi. 2008-2013'te tasarım ajanslarında grafik tasarımcı ve sanat yönetmeni olarak görev aldı. 2013 yılında hobi olarak ilgilendiği iç mekan tasarımını profesyonel olarak devam ettirme kararı aldı ve pek çok mekan tasarladı. Sokak sanatı üzerine workshoplar düzenledi, oturumlar yönetti, karma sergilerde yer aldı. 2017'de atölyesini taşıdığı İzmir Darağaç'ta hem bireysel hem de mahallenin sanat kolektifi ile beraber çalışmalarına devam etti.

Cem Sonel'in dijital tabanlı seri işleri ve graffitileri dâhil olmak üzere farklı tekniklerde üretilmiş kapsamlı bir seçkiyi bir araya getiren Bir ve Sıfır İki Eder isimli kişisel sergisi Anna Laudel'de açıldı. Çalışmalarında "0" rakamının felsefede mevcut olmama durumu, mutlak anlamda yokluk ve hiçlik anlamına gelen "görelî hiçlik" konuları üzerinde duruyor sanatçı. 2020'den itibaren Ankara'daki atölyesinde sanat ve tasarım alanlarındaki üretimlerine devam etmektedir.

# Symmetry II

Code of Conquer, modern hayat işleyişinin vazgeçilmez parçası olan algoritmalara odaklanır. Matematik ve biyoloji ile gözlemleyebildiğimiz \*hücrel otomata üzerinden hayat ve algoritmalar arasındaki bağı inceler. Varoluşun basit sistemlerden karmaşık sistemlere olan yolculuğunun başlangıcındaki açık/kapalı, 1/0, olmak/olmamak gibi tanımladığımız basit ilişkileri konu alır.

\*Hücrel otomata (Cellular automata) ismi kulağa ürkütücü gelse de prensipte basit, pratikte olayların veya tanımlanan konuların hücreler şeklinde bölünmesi ve her bir hücrenin, yanındaki diğer hücrelerin durumuna bağılı olarak gelecekteki durumunun belirlenmesine yarayan sistemdir. Hücrel otomatonlara aynı zamanda "homojen oluşumlar", "hücrel yararlı diziler" de denir. Bir anlamda Paskal üçgeni ilk hücrel otomat sayılabilir.

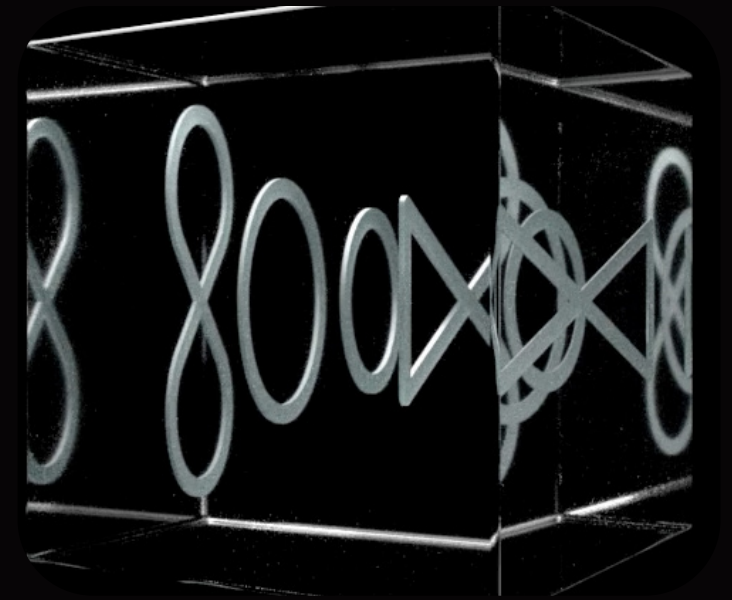


# Eduardo Kac

Eduardo Kac, çağdaş sanat ve şiir alanındaki çığır açan çalışmalarıyla uluslararası alanda tanınmaktadır. 1980'lerin başında Kac, sürekli akış halindeki sürekli değişen bilgilerden oluşan, bugün içinde yaşadığımız küresel kültürü öngören dijital, holografik ve çevrimiçi işler yarattı. 1997'de sanatçı "Bio Art" terimini icat etti ve transgenik tavşanı GFP Bunny (2000) ve Enigma'nın Doğal Tarihi (2009) gibi çalışmalarıyla bu yeni sanat formunun gelişimini ateşledi ve bu ona Altın Nica'yı kazandırdı. medya sanatı alanındaki en prestijli ödül. GFP Tavşanı, Sherlock, Big Bang Theory ve Simpsons gibi büyük popüler kültür serileri ve Margaret Atwood ve Michael Crichton gibi yazarlar tarafından sahiplenilerek küresel bir fenomen haline geldi. 2017 yılında Kac, Fransız astronot Thomas Pesquet'in işbirliğiyle uzay için tasarlanan ve gerçekleştirilen bir çalışma olan Inner Telescope'u yarattı. Kac'ın benzersiz ve son derece etkili kariyeri şiir, performans, çizim, baskı resim, fotoğrafçılık, sanatçı kitapları, erken dijital ve çevrimiçi çalışmalar, holografı, telepresence, biyo sanat ve uzay sanatını kapsıyor. Kac ayrıca Telepresence ve Bio Art -- Networking Humans, Rabbits and Robots (Michigan Üniversitesi Yayınları, 2005) dahil olmak üzere birçok kitabın yazarlığını veya editörlüğünü yaptı.

# Adsum

Adsum, Ay için özel olarak tasarlanmış, devam eden bir sanat projesidir. Bu sergide eserin uzayda döndüğü video yer alıyor. Adsum, 2024'te Ay'a gidecek. Çalışma, Dünya'yı, Ay'ı ve zaman için bir kum saatini temsil eden lazerle oyulmuş sembollerin bulunduğu kübik bir cam heykelden oluşuyor. Bu semboller, küpün içinde mekansal bir şiir oluşturarak uzaydaki varlığımızı yansıtır. Şiir her yönden okunabilir. Adsum zaman, mekan ve evrenle olan ilişkimizi araştırıyor. Küpün kararlı ve verimli şekli, 3B uzayda temel ölçü birimlerini simgeliyor. Sanatçı Eduardo Kac, ay sanatı anlayışımızı genişletmeyi, kültürel keşfe katkıda bulunmayı ve evrene olan hayranlığımızı ifade etmeyi amaçlıyor. Adsum, ulaşılan kilometre taşları ve yaklaşan görevler ile farklı aşamalardan geçen devam eden bir projedir. "Adsum" ifadesi, geleneksel "ad astra" ("yıldızlara") sloganını tamamlayarak varlığımızı ve uzayla bağlantımızı ifade eder. Adsum, astraya "İşte buradayım" diye yanıt verir.



# H. Pars Polat

1981 yılında İstanbul'da doğmuştur. Video mapping, deneyim tasarımı üzerine dijital sanatlar alanında üretim yapmaktadır. Üretimlerinde güncel teknolojileri kullanarak yeni ve yenilikçi sanat çalışmaları gerçekleştirmektedir.

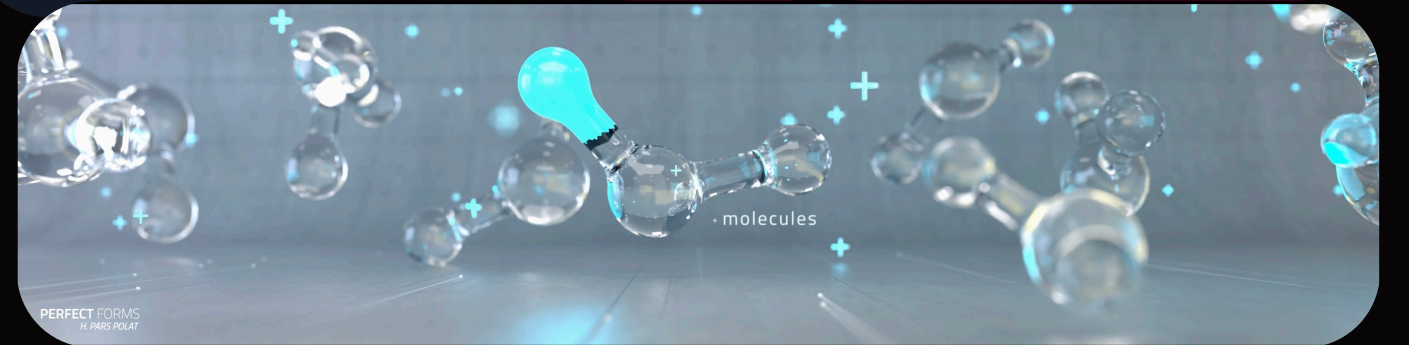
2011 yılından buyana ArtNPars'ın kurucusu ve creative direktörlüğünü üstlenmektedir.

Sanatçı, çalışmalarına Londra ve İstanbul'da devam etmektedir.

# Perfect Forms

"Perfect Forms" suyun şeffaf ve geçirgen formunu ve hareketini farklı açılardan ele alarak yaşam döngümüz içindeki bilinmeyeni keşfetmeye çalıştığımız bir yolculuğa davet ediyor. Bu yolculuk moleküler elementleri oluştururken aynı zamanda farklı yapıları da birbirine bağlayarak bir akış oluşturuyor. Görünürde en dağınık ve karmaşık yapının içindeki eşsiz form, hava, karbon, nitrojen gibi aklımıza gelebilecek tüm elementleri de oluştururken, varlığımız yaşam döngüsü içindeki arayışımız ve bu bağların kurduğu diyalogu anlatıyor.

Moleküler düzeyde betimlenen bu Perfect Forms, içindeki atomik yapısını, rengini, dinamikliğini hissettirirken, yeryüzünde ilk bitki olarak tarihte yerini alan Briyofitleri hikaye örüntüsünde izleyicisine sunuyor. Böylelikle bitkilerin hayatımızdaki oluşturduğu formlar bir başka devinimin başlangıcını da oluşturuyor. Perfect forms, bir insan yüzü formunun oluşmasıyla soyut bir yorumlama sonrası eser döngüsünü tamamlamasını da ele alıyor. Bu bağlamda, hikayenin son bölümü Edmund Husserl'a referansla yüzün, öteki'yle karşılaştığımız ve onu tanıdığımız öznelarasılığın anahtar bölgesinin tasvir edilmesini de ele alır. Böylelikle yüz, diğer bireyleri algıladığımız ve onlarla bağlantı kurduğumuz, duyguları, niyetleri ve her bir kişinin benzersizliğini ifade ettiğimiz birincil araç olarak yorumlanmıştır. Perfect Forms "Dağınık ve karmaşık yapının içindeki eşsiz form"



# Hakan Yılmaz

Yaklaşık 20 yıldır dijital sanat üreten Hakan Yılmaz, kardeşi Süleyman Yılmaz ile dijital ajansları Awesome Bros. çatısı altında markalara VR içerikler, projection mapping ve görsel içerik odaklı dijital deneyimler sunuyor.

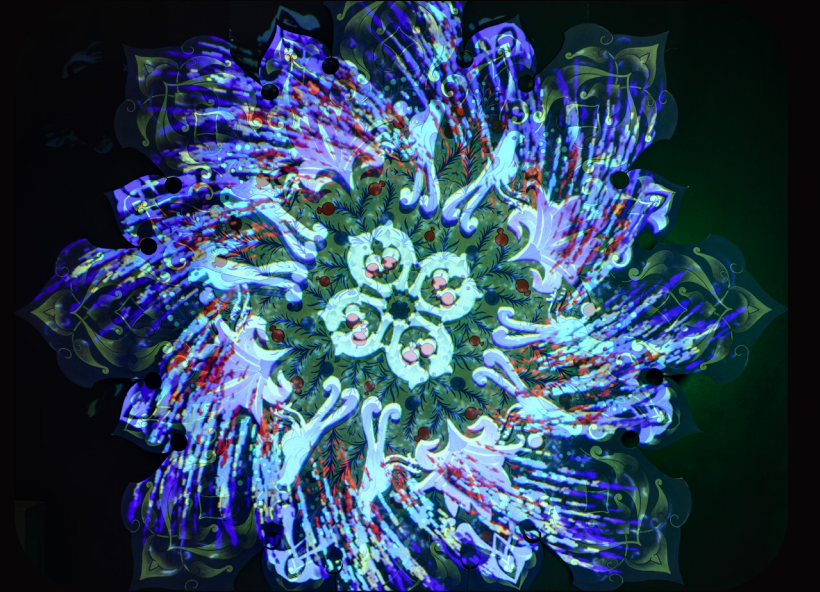
Hakan Yılmaz, UNI ve META mısra alanlarının sınırlarını bulanıklaştıran sürükleyici görsel-işitsel deneyimlere odaklanan bir Çağdaş Medya sanatçısı ve Akademik Sanat Araştırmacısıdır. Uygulaması, Sürükleyici Sanat, LED heykeller, yapay zeka destekli sanat enstalasyonları, projeksiyon haritalama, gerçek zamanlı üretken grafikler ve AR ve VR ile ilgili deneylerden oluşuyor.

Hakan'ın sanat tuvali ve malzemesi "Gelişmiş yeni medya sanatı teknolojileri"dir. Bu disiplinler arası duyguları, fikirleri ve ilhamları deneyimlemek için soyut görüntü manzaraları ve üretken sanat formları yaratmak için algoritmalar kullanıyor. Bu özgün yaklaşım nedeniyle, eserlerinin her biri farklı bir teknik, estetik ve farklı sonuçlarla tamamlanmaktadır. Eserlerini hiçbir geleneksel sanat okuma yöntemiyle okuyamazsınız.

"Yeni" her gün değişen bir kavram, dolayısıyla sanatçının işleri arasında bir ilişki aramak "eski" bir yaklaşım olacaktır. Sanatçı, çağdaş kültür öznesinin dönüşümünün nasıl yeni estetiği, teknikleri ve dinamik mekan algılarını yeniden düşünmeyi gerektirdiğini merak ediyor ve medya sanatının malzemesi olarak "yeni" olan her şeyi kullanmayı, "yeni" denemeyi misyon edinmiş." şeyler ve her seferinde bambaşka işler ortaya çıkarmak.

# Köklerin Yansımaları

Anadolu'nun binlerce yıllık tarihinden gelen ve çeşitli medeniyetlerin kültürel mirasıyla birleşerek zengin bir mozaik oluşturan geleneksel sanatlar, İslami veya milli kimliğe dair kavramlarla ilişkilendirilerek birer karşı estetik araçlar haline gelmiştir. Bu sanat eseri, geleneksel sanatları politik kimliklerinden arındırmayı ve onları estetik açıdan ele almamızı sağlamayı hedeflemektedir. Kültürel birikimimize modern/dijital bir perspektif getirmeyi amaçlayan bu sanat eseri, geleneksel kültürümüzü korurken aynı zamanda yeni nesillere ilham verecek modern bir yorum sunmayı amaçlar. "Köklerin Yansıması" izleyicinin geleneklerimize kök salmış sanat dallarını zamanın ruhuyla yeniden keşfetmeye davet etmektedir.



# İrem Buğdaycı

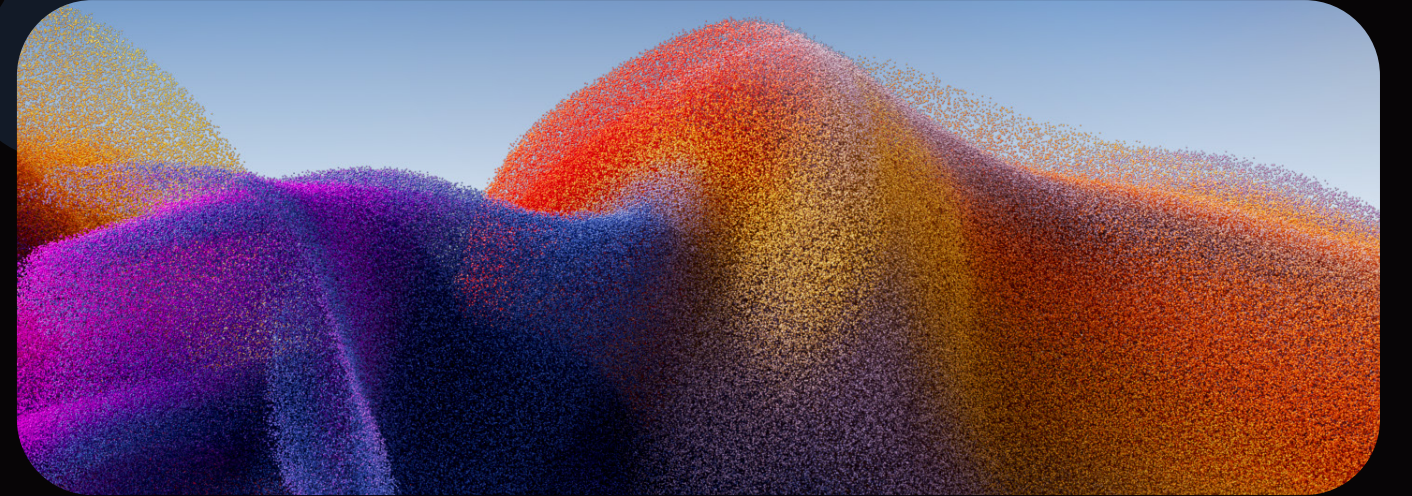
Londra merkezli teknoloji ile kesişen Zihinler, Makineler ve Duyular ile çalışan bir sanatçı ve tasarımcıdır. Etkileşimli enstalasyonlar, algısal deneyimler ve kabaca "Görme Makineleri" olarak gruplandırılabilir robotik prototipler yaratmaktadır. Robotları sevimli, anlayışlı ve meraklı daha çok evcil hayvanlara ve daha az makinelere benzerdir. Son çalışmalarından bazıları Barbican Center'da sergilendi. Ars Electronica, Ugly Duck, İstanbul Havalimanı gibi mekanlarda işleri sergilenmiştir. 2018 yılında Bartlett School of Architecture, UCL'deki Interactive Architecture Lab'e katılmış ve burada yüksek lisansını üstün başarı ile tamamlamıştır ve en iyi tez ödülünü almıştır. Laboratuvara katılmak için Londra'ya taşınmadan önce San Francisco'da mimari tasarımcı olarak çalışmıştır. Çok disiplinli bir geçmişe sahip olarak, Boston'daki Tufts Üniversitesi'nden Sanat Tarihi ve Mimarlık alanında onur derecesi ile bir sanat lisans derecesine sahiptir.

Şu anda Random International'da tasarımcıdır.

# Bayes Valley

Bayes Valley, geçişini simüle eden büyük ölçekli bir video enstalasyonudur. bir dizi eterik, parlak manzara ve dünyevi süreçler aracılığıyla zaman. İzleyici, tepelerin yükselip alçaldığı, nehirlerin olduğu, sürekli değişen bir dünyaya dalmış durumda. parçacık yatakları dalgalanır ve akar - en yüksekte parlak bir manzarayla sonuçlanır bir zamanlar tanıdık ve başka bir dünyaya ait.

Parça sırasında, kendi algınız ve nasıl olduğunu yansıtmamız için teşvik edirsiniz. gördüğünüzü gözlemledikçe bilgiyi anlamlandırırınız. İçinde ayarla tahmine dayalı işleme bağlamı ve Bayesçi zihin çerçeveleri, parça yaşamımızı şekillendiren doğal süreçlerin daha derin bir takdirini sunmayı umuyor. çevreler ve aynı anda zihnimiz ve yeni bir anlayış genişletmek algı, tahmin ve gerçeklik arasındaki hassas etkileşim



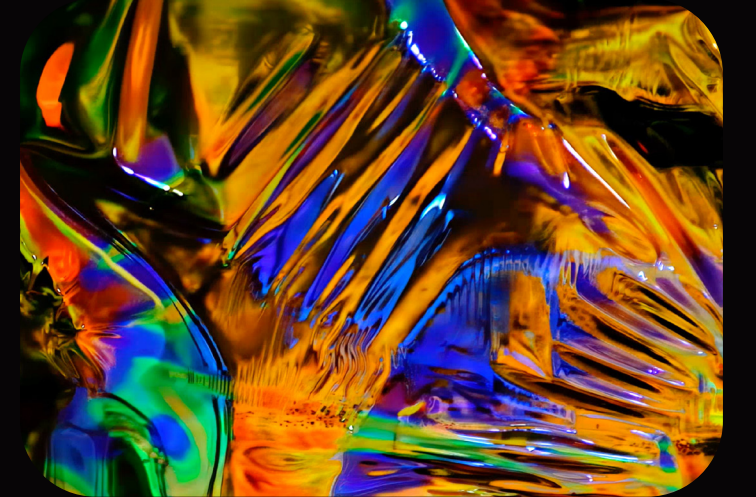
# Kobi Walsh

Kobi Walsh, atmosferik ışık ve zamanın anlık parçalarıyla dünyayı görme biçimimizi yeniden şekillendiren Brooklyn merkezli bir görsel sanatçı. Şu anda Mana Contemporary'deki stüdyosunda çalışan Kobi'nin çalışmaları, Fotoğraf, Heykel, Video ve Sanal Gerçeklik dahil olmak üzere dijital ve fiziksel ortamlara uzanıyor.

Kobi Walsh (d. 1995), perspektifimizin öznelliğini ve şimdiki anın geçiciliğini anlatmak için ışık, mekan ve zaman arasındaki ilişkiyi araştıran, Brooklyn merkezli çok disiplinli bir görsel sanatçıdır. Bireysel gerçekliğimizin kırılğan doğasına paralellik sağlamak için karmaşık izlenimci ışık ve zaman parçalarını yakalar. Dijital manipülasyona dayanmayan Kobi'nin çalışmaları, özgünlük ve şimdiki anın geçiciliği temalarını araştırıyor. BS aldı. Tufts Üniversitesi'nden Bilişsel ve Beyin Bilimleri Doktorası, ışık ve renk beklentilerimizle oynamak için algının nörolojik temellerine ilişkin bir anlayışı birleştiriyor. Kobi'nin çalışmaları uluslararası düzeyde sergilendi ve şu anda Mana Contemporary'deki stüdyosunda çalışıyor. 2 başarılı Doğrulanmış NFT Koleksiyonu başlatmak için Nifty Gateway ile ortaklık kurdu ve işin %90'ından fazlasını ilk 2 saat içinde sattı. Kobi kısa süre önce 2022 Lumen Sanat ve Teknoloji Ödülü Uzun Listesi'ne seçildi ve fotoğrafçılığıyla PX3 Prix de La Photographie Paris, Uluslararası Fotoğraf Ödülleri, Moskova Uluslararası Fotoğraf Ödülleri ve Fotoğrafçılar Forumu gibi önemli kuruluşlardan 34 ödül kazandı. Kobi'nin çalışmaları Saatchi Art, Friend of the Artist, The Flux Review, The Curator's Salon, Create!, Inside Artists UK ve Art Reveal Magazine gibi uluslararası yayınlarda 19 kez yayınlandı.

# RUBBLE : EMERGENCE

Bu eser dünyaya ilişkin birincil deneyimimizi tanımlayan atmosferik ışık parçalarını izole etmek için geleneksel kimliğin önyargılarının ötesine geçerek algının temelini inceler. Bulunan kaya, moloz ve moloz parçalarının şeklini çıkaran Rubble heykel serisinin bir uzantısı olan RUBBLE: EMERGENCE, algıyı kimlik öncesi ve kimlik sonrası aşamalara ayırıyor. Kimlik sonrası (bilinçli) algı, beynimiz incelediğimiz konunun iyileştirici bir etiketini işledikten sonra ortaya çıkar ve algımızı çarpıtan kültürel ve deneyimsel önyargı getirir. Bununla birlikte, kimlik öncesi (bilinçaltı) algısı, bir öznenin yüzeyinden yansıyan ve özneye ilgili temel deneyimimizi ilk tanımlayan temel ışık parçalarını inceler. Sanatçı, atmosferik ışık ve renk deneyiminin yarattığı, vücudumuzu yıkayan ilk, öznel ve genellikle bilinçaltı duygu dalgasını bu kısa kimlik öncesi aşamada bulabileceğimize inanıyor. Tanımlanmış kimliğin perdesi algımızı bulandırmadan önce deneyimlediğimiz saf öznel mevcudiyet hissinin bedenlerimizi örttüğü yerde, gördüğümüz şeye bilinçli olarak bir kimlik atamadan önce kısa bir an vardır. Bu duygu, hedeflemeyi hedeflediğim algının temel temelinin temsil ediyor. Sanatçı, geleneksel olarak tanımlanmış kimlik önyargılarından bağımsız olarak tüm öznelin, atmosferik ışık ve rengin hassas bir gözlemi yoluyla bu anlık, birleştirici mevcudiyet hissinin izole etme ve koruma fırsatını temsil ettiğine inanıyor.



# Laurent Mignonneau & Christa Sommerer

Christa Sommerer ve Laurent Mignonneau uluslararası üne sahip medya sanatçıları, araştırmacıları ve etkileşimli sanatın öncüleridir. Japonya'da Gifu'daki IAMAS İleri Medya Sanatları ve Bilimleri Enstitüsü'nde Doçent olarak ve Kyoto Japonya'daki ATR İleri Telekomünikasyon Araştırma Laboratuvarı'nda Araştırmacı ve Sanat Yönetmeni olarak 10 yıl Japonya'da çalıştılar. Cambridge ABD'deki MIT CAVS'de ikamet eden sanatçılar, Champaign Urbana, IL, ABD'deki NCSA Ulusal Süper Hesaplama Uygulamaları Merkezi'nde ikamet eden sanatçılar ve ABD, IL, Champaign Urbana'daki sanatçılar misafiri olmadan önce Tokyo. 2004'te Avusturya'nın Linz kentindeki Sanat ve Tasarım Üniversitesi'nde her ikisinin de profesör olduğu Arayüz Kültürleri bölümünü kurdular.

Sommerer ve Mignonneau, Yapay Yaşam, etkileşim ve arayüz tasarımı üzerine çok sayıda kitap ve araştırma makalesi yayınladılar ve üniversitelerde, uluslararası konferanslarda ve sempozyumlarda kapsamlı dersler verdiler. Sommerer ayrıca diğer uluslararası medya sanatı kurulu ve komite üyeliklerinin yanı sıra LEONARDO Journal, MIT Press'in Uluslararası Eş-editörüdür.

## Portrait on the Fly

Portrait on the Fly, sanatçılar Laurent Mignonneau ve Christa Sommerer tarafından oluşturulan etkileşimli bir enstalasyondur. Sanat izleyicileri monitöre yaklaştıkça, belirsiz bir sinek sürüsü görürler. Sonra her insan yaklaştıkça sinek sürüleri ayrılır ve kişinin portresini yansıtır. En ufak bir hareket sinekleri tekrar dağıtacaktır. Poz vermek sinekleri cezbeder ya da sanatçıların dediği gibi, "Saniyeler içinde yüzü işgal ederler, ancak başın veya yüzün bazı kısımlarının en ufak bir hareketi bile onları uzaklaştırır. Portreler bu nedenle sürekli bir akış halinde, inşa ediyor ve yapı sökümüne uğratıyorlar." Her insanın yüz özelliklerinin çoğalma ve dağılma süreci moleküler düzeyde gerçekleşiyor gibi görünüyor. Sanat eseri, selfie çekme sevgimizin yanı sıra imajımızın zamanla nasıl değiştiğine ve kendi içinde geçici olduğuna bakıyor.



# Muse VR

Talat Alkan, bir medya sanatçısı, yaratıcı yönetmen ve sürükleyici ve gerçek zamanlı teknolojilerde hikaye anlatımında öncüdür. Metaverse'ler oluşturmak ve hikayeler anlatmak için Partners ile birlikte Muse VR Lab'ın ortak sahibi ve Şef Kreatif Sorumlusu olarak Türkiye, İstanbul'da yaşıyor.

Alkan'ın görsel-işitsel yeni medya enstalasyonları World Architecture Festival, Art New York, Saatchi Gallery, London, Art Basel, Pera Museum, Art Basel, Borusan Contemporary, La Biennale di Venezia gibi önemli kurum, müze, festival ve organizasyonlarda yer aldı. Paris Louvre Museum Carousell, Perili Köşk İstanbul, İstanbul Tasarım Bienali.

Studio, ilk oda ölçekli ve etkileşimli VR sanat deneyimlerinden birini yarattı; Michelangelo'nun Rüyası, Osman Hamdi Bey'in Dünyasına Yolculuk, Tesla'nın Laboratuvarında ve kreatif direktörlerimiz Julio Le Parc, Mark Paul Deren, Alex Gray gibi dünyanın dört bir yanından pek çok sanatçıyla işbirliği yaptı.

Muse VR, çeşitli profesyonel geçmişlerden ve ülkelerden sanatçılar, mimarlar, yazılım geliştiriciler ve araştırmacılardan oluşur. Studio, yaratıcı endüstrileri ve akademileri desteklemek için disiplinlerarası bir yaklaşımla stajyerlik pozisyonları açar.

Sürükleyici ve etkileşimli hikaye anlatımında öncü bir yaratıcı ekip olarak Muse VR, Block Party, AURA Mimarlık ve Şehircilik Araştırmaları Akademisi, Ege Üniversitesi ve İstanbul Sanat Kulübü ile ortaklık yapıyor.

# Michelangelo's Dream

Dünyanın ilk etkileşimli VR Deneyimlerinden biri olan Michelangelo'nun Dream VR'si, kullanıcıyı ressam, heykel ve şair Michelangelo'nun Rönesans Atölyesi'ne götürüyor. Etkileşimli deneyim, kullanıcının sahnede taşları kırmasına, şömineyi yakmasına, fener kullanmasına izin vermektedir. Ödüllü model Moses orijinalinin birebir aynısıdır.



# Nergiz Yeşil

Nergiz Yeşil 1988 yılında İstanbul'da doğdu. 2014 yılında Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Heykel Bölümü'nden mezun oldu. 2020 yılında aynı eğitim kurumunun aynı bölümünde yüksek lisans eğitimini tamamladı. "Sanat Yapıtlarında Biyolojik Malzeme Kullanımı" başlığı. 2018 yılında Erasmus öğrenci değişim programı ile The Artesis Plantijn Hogeshool Antwerpen -The Royal Academy of Fine Arts Antwerp – Belçika – Antwerp – heykel bölümünde eğitim gördü. Avrupa ve Türkiye'de birçok karma sergi ve projede yer aldı. İlk kişisel sergisi Paleontoloji Müzesi 2019 yılında PG Art Gallery'de gerçekleşti. Sabancı Sanat Ödülleri dahil birçok ödüle layık görüldü. Hayatına ve eğitimine İstanbul'da devam etmektedir.

Nergiz Yeşil'in sanatsal pratiğinin kavramsal çerçevesi ve/veya duyarlılığı şu "normal-anormal, anomali" kavramlarıyla tanımlanabilir; normları- oluşumlarını, nitelikli çoğunluğu, bu çoğunluğun güçlerini ve normları, maruz kalma olgusunu, doğum-yaşam-ölüm döngüsünü belirtmek. Sanatçı bu sorgulamayı, hazır malzemeyi, bilinen türlerin organik malzemeyle yapılmış parçalarını ve/veya yeni tür önermelerini birleştirerek yaratıyor.

Sanatçının güncel iş serisi Same Roots Different Species "Diğer Olası Normaller", tanıdık canlılardan (kombucha doku kültürü/scoby kullanılarak organik materyal elde edilerek yapılmış) yeni türler yaratılıp dolaplarla birlikte sergilenmesiyle oluşuyor. Yeni türün olası antropolojisi hakkında bir sanatçı kitabı da dahil olmak üzere merak dolapları gibi. Eleştirel yaklaşım, alternatif bir zihinsel gerçeklik yolu yaratan kümülatif doğalarının kabulüyle tarih yazımı ve epistemolojiye yöneliktir.

# Lorem İpsum II

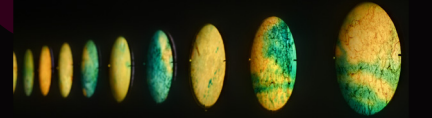
Sanatçının Aynı Köken Farklı Türler "Diğer Olası Normaller" başlıklı serisi; Kümülatif yapılı olması ön kabulü ile tarih yazımının göreceliğine ve epistemolojiye alternatif bir zihinsel gerçeklik ortaya koyarak eleştiri getirmektedir.

Eserler bütünde yeni spekülatif türü var etmek için kurgulanırlar. Kurgu; deri numuneleri, kemik referansları, fosil örnekleri ve soy ağacı bilgisi referansları içeren yapılarıyla nadire kabineleri (cabinet de curiosités) tavrındaki dolaplar-alanlar ile teşhir edilir. Sözde türün bilgisini içeren kitaplarının paylaşılması (sanatçı kitapları) ile türün kurgusal-muhtemel paleontolojisini, izleyicinin zihninde bir paradigma kayması oluşturarak ortaya koyar.

Spekülatif türün deri örneğini simüle etmek üzere kullanılan kombucha kültüründen elde edilen 'kurbansız deri' olarak da nitelenebilecek biyolojik materyal, fermantasyon yoluyla sanatçı tarafından atölyesinde üretilir. Sanatçı üretim pratiğini; sanat eseri üretmek için olsa dahi tüketimi minimuma indirmek, geri ve ileri dönüşümü ve çevre bilincini gözeterek şekillendirilmektedir.

Küresel problemler- Bireysel adımlar- Tüketimi minimuma indirme Sanatsal üretim için kullanılacak organik malzemenin yetiştirilmesi ile tüketimi minimuma indirme çabasının yanı sıra eser grubunun kombucha mantarı, cam ve metal madenlerden meydana getirilmesindeki en önemli motivasyonlardan biri de eserin çevreye zarar vermeden geri ve ileri dönüştürülebilir olmasıdır.

Eser grubu, çift cam içinde biyolojik kalıntı- buluntu numunesi gibi konumlandırılmış kombucha mantarları, birer soyut bir resim kompozisyonu olarak da okunabilir.



# OZRUH

Levent, Londra merkezli bir mimari tasarım firması olan OZRUH'un kurucusudur. Asagidan yukari tasarim anlayişına önem veren OZRUH'un islerindeki odak noktası - voksel tabanlı, anti-kirilgan agregasyon sistemleri üzerinedir.

Levent, Edinburgh Üniversitesi, the Bartlett - UCL ve AA School of Architecture'da mimarlık okudu. Torino'da Carlo Ratti Associati ve Viyana'da Coop Himmelb(l)au için çalıştıktan sonra, Senseable City Lab'da araştırmacı olarak çalışmak üzere MIT'ye gitti ve mimaride hesaplamalı tasarımın kullanımına ilişkin geniş bir tecrübe edinmiş oldu. Levent, 2021'den beri Hassell'de Uzay Mimarisi ekibinin bir parçası olup Avrupa Uzay Ajansı (ESA) için gelecekteki Ay Habitatları üzerine iki proje üzerinde çalışmaktadır. Bartlett, IAAC ve AA Visiting School'da stüdyo yöneticiliği yaparak edindiği akademik deneyim, Levent'in profesyonel kariyerini beslemektedir.



# Primitives [1]

PRIMITIVES [1], arkeoloji ve jeolojinin kesişimindeki morfolojilerden oluşmaktadır. Her biri, farklı ancak benzer olmakla beraber, bir nesneyi temelde neyin primitif yaptığını sorgular: estetik mi, yaratım araçları mı, yoksa üretildiği toplum mu? PRIMITIVES [1]'in formal estetiği ham ve arkaik gibi görünse de, yaratılışlarında prosedürel tasarım süreçleri rol oynar. İnsan tarifi belirlerken, makina bu tarifi uygulamakla görevlidir. Tarif ne kadar prosedür içeriyorsa makina bu tarifi bir nesne haline getirmek için o kadar zaman harcar ve bu tasarımcının test etmek istediği fikir ile çıkan sonuç arasında zamansal bir kesintiye yol açar. Bu anlamda tasarımcının rolü, bir şefinkine benzemektedir. Bir tarif oluşturulduktan sonra "tatma" aşamasına kadar bir süre geçer ve çıkan sonuca göre üretim yöntemleri hassas bir şekilde yeniden ayarlanarak döngüsel bir süreç başlar. Bu döngüler sırasında makinanın eylemlerine karşı bir içgüdü oluşmaya başlar ve yeni hassas ayarlar buna dayalı olarak yapılır.



# Shusha

Mezo Dijital, Azerbaycan'ın ilk yapay zeka sanatçısı Şuşa'yı İstanbul Dijital Sanat Festivali'nin II. Edisyonunda, Azerbaycan-Qarabağ değerlerinden esinlenerek ürettiği motiflerini izleyiciyle buluşturdu. Şuşa, yapay zeka sistemleri ve kurumlardan oluşan kolektif zeka çalışmasıdır. Yaratımı geleneksel görsel, sözel ve işitsel motiflere dayanmaktadır. Şuşa adı Azerbaycan'ın Karabağ bölgesinden gelmektedir. Hikayesi Karabağ'dan başlayan Şuşa'nın yolculuğunun, motiflerin yaratıldığı başka diyarlara doğru devam etmesi arzulanmaktadır. Şuşa'nın yolculuğunun motiflerin yaratıldığı başka diyarlara doğru devam etmesi arzulanmaktadır. Şuşa, bu çalışmada geleneksel halı motiflerini inceler ve onları dijital sanat olarak yeniden yaratır. Motifler, sanat eseri üretiminin, hikaye anlatıcılığının ana çıkış noktalarından biridir. Kaynak motifler, Azerbaycan Cumhuriyeti Kültür Bakanlığı tarafından sağlanan Karabağ halılarından sayısallaştırılmıştır. Kaynaklar, dijital sanatçılardan oluşan bir ekip tarafından analiz edilip çoğaltılmış ve algoritmalar ile dönüştürülüp, görüntü ve videoların üretildiği bir yazılıma aktarılmıştır.



# Solimán López

1981 İspanya, Burgos'ta doğdu. Solimán López sanat, bilim, biyoteknoloji, sosyoloji ve teknoloji alanlarında uzmanlaşmış bir çağdaş sanatçıdır.

Bilim, biyoteknoloji, web3.0, etkileşimli ve dijital sanatta uzmanlaşmış yeni medya kavramsal sanatçısı ve araştırmacısı.

Harddiskmuseum, OLEA bio token ve Introns DNA dijital varlıkların kurucusu.

ESAT'ta (Escuela Superior de Arte y Tecnología) İnovasyon Direktörü.



# Manifest Terricola

Sanatçı Solimán López, Manifesto Terricola'yı insan ve doğa arasındaki ilişkiyi keşfetmek için yarattı. Fikirlerini Kuzey Kutbu'ndaki Svalbard Takımadaları'nın aşırı, ancak yaşanabilir ortamında uygulamaya karar verdi.

López daha sonra ekonomi, etik, psikoloji, jeopolitik, çevre ve sanata atıfta bulunan bir metin olan The Manifesto Terricola'yı yarattı. Bu metni amino asit dizilerine çevirdi ve daha sonra bir kolajen çözeltisine dönüştürülen sentetik DNA'yı yarattı. Bu kodlanmış kolajeni bir kulağın şeklini 3 boyutlu olarak yazdırmak için kullandı ve bu şekli zaman ve kültürlerdeki zengin referansları nedeniyle seçti.

Svalbard Adası'nda tecrit edilmiş ve aşırı hava koşullarında, Bay López, onlara bir saygı duruşu olarak sevdiği kadın aile üyelerininkine dayanarak kulak şeklini oluşturmak için güçlü bir ihtiyaç hissetti. Sanatçının sözleriyle, "Benim fikrim şu ki, nasıl ki yeryüzünde bir kemik bulduğunuzda yapacağınız ilk şey DNA'sını çıkarmaksa, aynı şekilde birileri bu kulağı bulduğunda da DNA'yı çıkarmak isteyecek ve böylece DNA'yı geri kazanacaktır. Manifesto metni". Bay López, kulağı bir buzulun içine kazılmış bir buz mağarasına yerleştirerek, buzul ekosistemini, kollajen kulakta kodlanmış verileri depolamak için sıfır etkili doğal bir "sabit sürücü" olarak kullanma olasılığını öneriyor. Biz insanlar buzul ekosistemini korursak, veriler bir miras olarak güvenli bir şekilde saklanacaktır. Buzların erimesi durumunda kulak ve gizli DNA manifestosu ortaya çıkacaktır.



# Süleyman Yılmaz

Awesome Bros, Londra ve İstanbul Studyolarının sahibi ve yürütücüsü olan Süleyman Yılmaz, İstanbulda yaşamaktadır.

Stüdio, kamusal alanda mimari ölçekli dijital yerleştirmeler ve veri ile hikaye anlatımları üzerine sanat ve deneyim projeleri üretmektedir.

Dijital yetkinliğinin tüm olanaklar ile, izleyicisine mimari ve iç mimarinin dijital ile birleşiminden oluşan yeni gerçeklikleri sunan Süleyman Yılmaz, mekan, ışık ve sesi kullanarak sarmalayan deneyimler, gerçek zamanlı performanslar ve alana özel yerleştirmeler gibi çeşitli formlarda sanat ve tasarımlar üretmektedir.

Son yıllarda, doğa ve iklim krizi üzerine ürettiği eserler iklim verilerini sanat ile tercüme etmeye çalışan sanatçı, COP27 İklim Zirvesinde ve United Nations New York merkez binasında iklim üzerine eserlerini solo sergi olarak sergileme fırsatı bulmuştur.

Süleyman Yılmaz yerel ve global ölçekli projeleri ile , German Design Awards, Maxim Awards, Steve Awards, Kristal Elma Büyük Ödül gibi birçok ödüle layik görülmüş ve Galata Kulesi, Royal Albert Hall, Yere Batan Sarnacı, Atatürk Kültür Merkezi, Kiz Kulesi, Kapadokya peri bacaları gibi birçok ikonik yapı üzerinde projeleri sergilenmiştir.

# Mükemmellik Algısı

Bu düşündürücü dijital sanat eseri, insan algısının karmaşık bir konusu olan doğa ve insan ilişkisi üzerine odaklanmaktadır. Eser, mükemmeliyet kavramını sorgulayarak, doğanın üstüne kendi ideallerimizi dayatma isteğimizin, bu ilişkinin endişe verici bir şekilde bozulmasına yol açtığını vurgulamaktadır. Biz, insanlar olarak sıklıkla doğayı kendi kusurlu mükemmeliyet algımıza göre şekillendirmeyi amaçlarız, bu da çoğunlukla doğadaki içsel uyumu bozar. Bu dijital sanat eseri izleyicileri, sorunlu bir mükemmeliyet vizyonunun obsesif bir şekilde gerçekleştirme arzumuzun sonuçları üzerine düşünmeye davet etmektedir. Özetle, "Mükemmellik Algısı" doğanın içinde barındırdığı mükemmelliği zaten kendiliğinden olanaklı olduğu halde, insanların kendi kusurlu algılarıyla doğayı dönüştürmeye çalışmasının ortaya çıkardığı insan ve doğa çatışmasının sonucuna odaklanmaktadır.

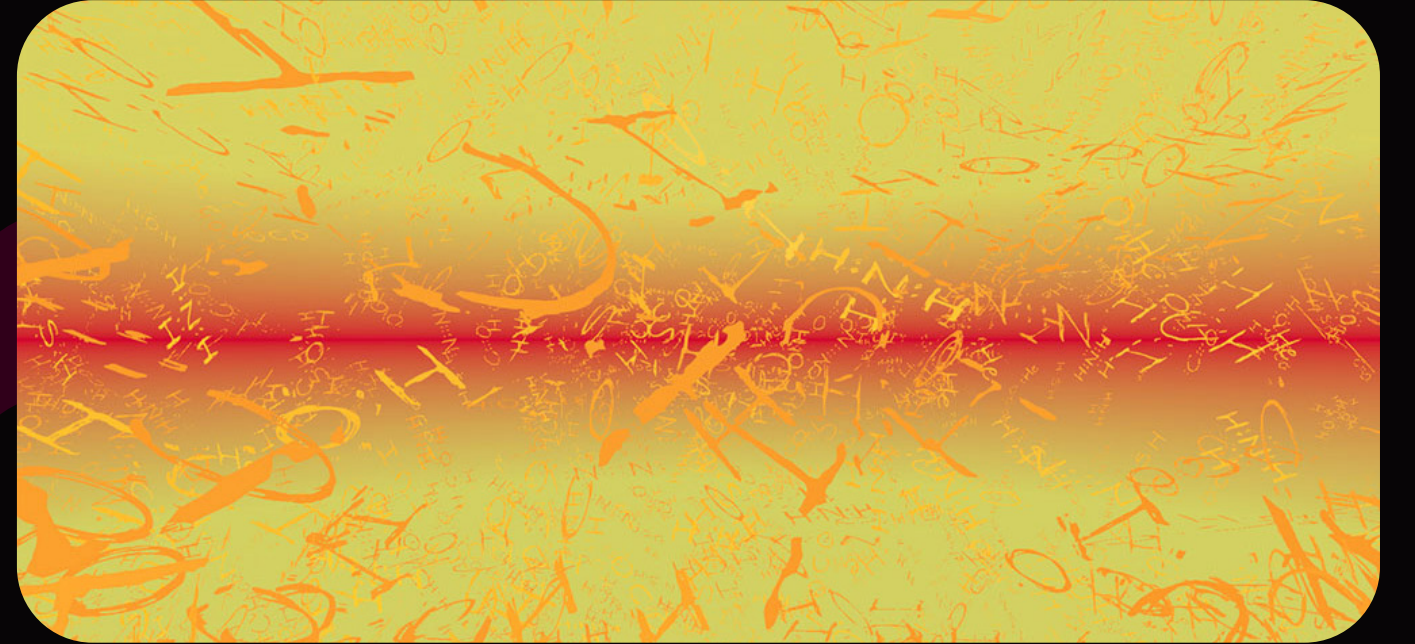


# Tamiko Thiel

Tamiko Thiel, Society for Art and Technology Montreal tarafından hayatı boyunca yaptığı çalışmalardan dolayı 2018 iX Sürükleyici Deneyimler Vizyoner Öncü Ödülü'ne layık görüldü. 1957 doğumlu, bir süper bilgisayar, nesnelere, enstalasyonlar, 2D ve 3D dijital baskılar, videolar, etkileşimli 3d sanal dünyalar (VR), zenginleştirilmiş işlerde yer, mekan, beden ve kültürel kimliğin etkileşimini keşfeden bir görsel sanatçıdır. gerçeklik (AR) ve yapay zeka (AI). Thiel lisans derecesini aldı. 1979'da Stanford Üniversitesi'nden Ürün Tasarım Mühendisliği bölümünde insan faktörlerine vurgu yaparak. M.S.'sini aldı. Biyomekanik Laboratuvarı'nda insan-makine tasarımına ve MIT Medya Laboratuvarı'nın öncülerinde bilgisayar grafiklerine odaklanarak Massachusetts Institute of Technology'den (MIT) 1983 yılında Makine Mühendisliği Doktorasını aldı. Daha sonra 1991 yılında Almanya'nın Münih kentindeki Güzel Sanatlar Akademisi'nden video enstalasyon sanatında uzmanlaşmış Uygulamalı Grafik alanında bir Diploma (Master of Arts eşdeğeri) aldı.

# Atmos Sphaerae

Atmos Sphaerae, Dünya'nın gelişen atmosferik bileşimi üzerine derin bir zaman meditasyonudur. Genellikle görünmeyen atmosferik moleküllerin atomik yapısını ortaya çıkarmak için bilimsel bir gösterim olan Lewis yapılarını kullanır. Yolculuk, Büyük Patlama öncesi HIÇLİK'ten başlar, proto-gezegenel gazlar, yaşamı sürdüren su, fotosentez yapan siyanobakterilerin neden olduğu Büyük Oksijenlenme Olayı aracılığıyla ilerler ve fosil yakıtlara olan bağlılığımızdan kaynaklanan insan kaynaklı kaçak sera etkisiyle son bulur.



# Uğur Acil

1991 yılında Diyarbakır'da doğmuştur. Grafik Tasarım ve Motion projelerde yer almaktadır. Bir taraftan kamusal alanlarda çizimler ve yerleştirmeler yapmaktadır. Sokaktan beslendiği üretimlerinin çoğunu storyposter olarak adlandırmaktadır. Deneyimlerinin sembolik yansımalarının olası ihtimallerinin peşinde koşup onları kurgulamaktadır. Üretimlerinde bir karşıt duruş sergilemekten ziyade her ihtimale açık bir ortamda üretim imkânı vermesinden beslenmektedir. Böylelikle; sokaktan-alt kültürden beslenen dijital üretimlerinin alıcıyla organik bir bağ kurmasını sağlamaktadır.

# Çöl Dumanı

Bu AR destekli eserde bir ateşe yönelen karakterler görürüz. Eserde fizikselden dijital evrene geçişi sağlayan fakat kendi formunu bulamayan çok gözlü karakter; çevresindeki elementleri toplayarak kendi varlığını bulmaya çalışır.

AR teknolojisi ile canlanan bu interaktif eser; izleyicileri karakterin yolculuğu ile yüzleştiriyor ve evrendeki elementlerin gerçekliğini sorgulamak için alan açıyor.



# Varol Topaç

1967 yılında Ankara'da doğan sanatçı, 1997 yılında Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Heykel Bölümü Lisans programından mezun oldu. 1999 yılında Mustafa Kemal Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Heykel Bölümü'ne Araştırma Görevlisi Dalı'nda Yüksek Lisans programını bitirdi. Akademik ve sanatsal çalışmalarına Mustafa Kemal Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Heykel Bölümü'nde devam etmekte olan sanatçı yurtiçi ve yurtdışında birçok karma sergiye katıldı ve iki kişisel sergi açtı. İki uluslararası, dördü Kültür Bakanlığı Devlet Heykel Yarışması'ndan olmak üzere 9 ödül kazandı. Ulusal ve uluslararası birçok heykel sempozyumuna katılan sanatçı, bu sempozyumlarda gerçekleştirdiği çalışmaları Finlandiya, Almanya, İtalya, İspanya, Portekiz, İsviçre, İran, Güney Kore, Kuzey Osetya gibi ülkelerde anıtsal heykelleri açık alanlarda ve koleksiyonlarda yer almaktadır.

# İletişme

Kinetik Heykel, 65x20x65cm  
Kanvas, ağaç dalları, sensör, motor  
2020



# Zeynep Nal

Fen bilimleri altyapısından gelip, İTÜ Bilgisayar Mühendisliği'nden mezun olduktan sonra Türkiye ve Almanya'da 5 sene yazılım mühendisi olarak çalıştı. 2010'da kariyerini değiştirme kararı aldı ve Görsel İletişim Tasarımı eğitimine başladı. 2013'ten beri sanat, tasarım, bilim ve mühendisliği bir araya getiren Yeni Medya sanatı alanında çalışmalar yapıyor ve eserler üretiyor. 2014'te uzun zamandır birçok projede birlikte çalıştığı arkadaşlarıyla beraber multidisipliner bir ortak çalışma alanı olan İskele47'nin kurulumunda yer aldı, halen de orada çalışmalarını sürdürmekte. İnsanın bilgisayarla duygusal iletişimi, teknolojik araçların karakterleştirilmesi, interaktif hikâye anlatıcılığı ve otonom hikaye üreticileri üzerinde çalışıyor. Teknolojinin günlük hayatla kesişiminde yer alan, dijital ile fiziksel arasındaki sınırları silecek şekilde eğlenceli ve oyuncu arayüzler yaratmakla ilgileniyor. Mühendisliğin yaratıcı gücünü kuru teknik uygulamalardan kurtarıp, sanatın ruhuyla birleştiren işler peşinde, sensörler, makinalar, görüntü ve ses işleme metodolojileri, VR platformları gibi alternatif I/O araçlarını kullanarak denemeler yapıyor.

İşleri, Contemporary İstanbul, Mamut Art Project, Ars Electronica, İstanbul Tüya Kitap ve Sanat Fuarı, Design Week ve İstanbul Tasarım Bienali gibi alanlarda sergilendi.

# Minifiller

Eşyaların boşluklarında, duvarların içinde, tuğla aralıklarında yaşayan, büyük yürekli küçük hayaletler, minifiller, 7 gün 24 saat hortumlarıyla eşyanın çarkını çevirir, dünyanın kendi eksenini etrafında dönmesini sağlar. Kapana kısılmış, bir boyundurukta dolap beygiri gibi sürekli dönerlerken minifiller, bazen duygusallaşır, ayakları tökezler, oturup ağlar, iş bırakırlar ve artık yıllar oluşur. İşte, dünya dönmeye devam etsin diye, minifilleri yalancı umutlarla sevindirmek, arada gıdıklayıp fıstıkla beslemek gerek.

Etrafı dört duvar, nefessiz, mapus, ölüp ölüp dirilirken, bir fil olup küçücük deliğe sığarken, görünen görünmeyen duvarları ittirmeye çalışırken minifiller, gelin onlara dokunun, başlarını okşayın, gıdıklayın ve gıdıklanın!

"Minifiller", "Gurultu" adlı romanımda anlattığım bir grup karakter. Bu eserde yeni medya araçları ve yapay zeka teknolojileri kullanılarak can kazanıyor ve somutlaşıyor. Eser, üzerinde dikdörtgen bir kasağa gerili kırmızı ipek bir eşarbin olduğu bir kutudur. Kutunun içerisindeki boşluğa bir motor mekanizması yerleştirilmiştir. Tepeye ziyaretçinin elini algılamak için bir kinect sensör yerleştirilir. Bu sensör ipek kumaşa dokunan

ziyaretçinin elinin altındaki motorları çalıştırır, kumaşı ittirerek ziyaretçinin eline minik minik dokunma hissiyatı verir. Görevinin içine hapsedilen işçileri, modern köleleri, eve kapatılan kadınları, enkaz altında yardım dileyen depremzedeleri, görünen veya görünmeyen duvarlarla çepeçevre sarılan bireylerin kısıtılmışlığını ve çaresizliğini anlatmayı amaçlayan bir eserdir.



# XR Month

XR Month - BestiAR

XR Month, Romanya'nın yeni bir tür şehir keşfi yaratan ilk artırılmış gerçeklik festivalidir.

İkinci edisyonu, Romanya folklorundan ve diğer kültürlerin mitolojilerinden en büyüleyici ve en iyi bilinen yaratıkları sundu. Heyecan verici bir tema ile artırılmış gerçeklikte ilk kez hayat buluyorlar. -BestiAR.

One Night Gallery ve Leo Burnett tarafından hayal edilmiştir.

# Reniform

Güzel sanatlar, film, animasyon ve teknolojiyi tek bir dilde birleştirmek amacıyla illüstrasyon ve animasyon içeren kültürel, sanatsal ve ticari projelere odaklanan yaratıcı butik.

Augmented by Augmented Space Agency for XR Month BestiAR

# Zmeul

Romen mitolojisinde Zmeul, etkileyici boyutları olan güçlü bir karakterdir. Ürkütücü bir görünüme sahip, genellikle kürkle kaplı ve pençeleri olan Zmeul, insan etiyle beslenir, bu nedenle yiyecek sağlamak için köylere saldırır. Bazı masalarda evlenmek istediği genç hanımları kaçırıyor olarak karşımıza çıkar. Savaş durumunda, Zmeul'un tercih ettiği silah, aynı zamanda büyülü güçlere sahip olan topuzdur.



# Zmaj

Sırp folkloruna göre Zmaj, bir veya daha fazla başlı kanatlı bir yaratıktır. İnsanlara, kartallara veya yılanlara dönüşerek birçok biçim alabilir. İkili bir karaktere sahiptir ve koşullara bağlı olarak iyi ya da kötü, insanın dostu ya da düşmanı olabilir. Efsaneye göre her yıl bir gölün derinliklerinden yeni bir Zmaj doğar.



# Andra Popovici

Andra, Őu anda İspanya'nın gneyinde yaŐayan, ancak sık sık seyahat eden ve yerlerin, insanların, deneyimlerin ve doĐanın zihinsel grntlerini toplayan bir illstratr ve grsel sanatçıdır. Portfynde reklam projeleri, Metaverse'te dnya inŐası, grsel geliŐtirme, konsept sanat, oyun tasarımı, rn tasarımı ve editoryal illstrasyon yer almakta olup, tm dnya ile iŐbirliĐi yapmanın hazzını yaŐamaktadır.

Animation by Color Studio for XR Month BestiAR

# Alex Dohotaru

Alex, yeni teknoloji ortamları, daha doĐrusu artırılmıŐ gerçeklik, sanal gerçeklik ve çapraz gerçeklik konusunda tutkulu, multidisipliner bir sanatçıdır. Romanya ve uluslararası pazarlardaki markalara yeni teknoloji çzmleri getiren yeni teknoloji stdyosu CreativeVR'in ortaĐı ve yaratıcı dehasıdır.

Augmented by Augmented Space Agency for XR Month BestiAR

# Pricoliciul

Pricoliciul (Romen kurt adam), isteyerek veya baŐka bir varlıĐın laneti veya ısırığı nedeniyle kurda dnşebilen bir insandır. Efsaneye gre bu yaratıklar, diĐer hayvanları ve hatta insanları ldrdkleri kurt srlerine giriyor.



# Balaurul

Romen mitolojisine gre ejderha, yedi baŐlı, aslan gibi pençeleri olan ve burun deliklerinden lmcl alevler çıkaran devasa kanatlı bir yılandır. Bir atla birlikte yutabileceĐi insan eti ile beslenir. Bazı peri masallarında uçurumların dibindeki altınları ve mcevherleri korur, bazılarında ise saĐanak yaĐmur ve dolu rettiĐi bulutların arasında yaŐar.





T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI



DİJİTAL SANAT FESTİVALİ  
İSTANBUL



T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI  
GÜZEL SANATLAR GENEL MÜDÜRLÜĞÜ



MEDICANAI  
SAĞLIK GRUBU



Kaşif Çocuk  
Akademisi

TRT2

renosans

POWER  
APP



ADINTERACTION  
ADVERTISING MANAGEMENT

GAUSS  
creative