

İSTANBUL DİJİTAL SANAT FESTİVALİ, 11-15 HAZİRAN

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir

katkılarıyla

bağlanıyor...

İSTANBUL DİJİTAL SANAT FESTİVALİ, 11-15 HAZİRAN

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katkılarıyla

bağlanıyor...

Hayatın her alanında kurmaya çalıştığımız bağlantılar, teknolojiyle birlikte merkeziyetsiz bir şekilde ilerliyor. Bu dinamik akış, varoluşumuzun her anıyla iç içe geçerek bizi genişleyen sistemlerin parçası olan kültürleri, mimariyi, ekolojii ve şehirleri anlamaya zorluyor. Günümüzde hareket ve değişim, bu birbirinden ayrı unsurlar arasındaki fark edilebilir ve fark edilemez bağlantılardır. Son yıllarda Gaia anlayışımız, odağımızı insan merkeziliğinden kaydırarak fiziksel ve sanal alemlerin ötesindeki bağlantıları etkiledi. Bu birbirine bağlı ilişkiler, kendi gerçeklikleri içinde dijital topluluklar kurarak teknolojinin çağdaş dünyadaki insan etkileşimleri ve bağlantıları üzerindeki etkisini vurgulamaktadır. Bu, dijital iletişimden sanal yakınlığa kadar uzanarak, merkezi olmayan bir şekilde nasıl bağlantı kurduğumuza ve etkileşimde bulunduğumuza dair kapsamlı bir bakış açısı sunuyor.

Bu merkezi olmayan bağlantıların felsefi temellerinin incelenmesi varoluşsal sorgulamaları da beraberinde getiriyor. Martin Heidegger'in "varlık" üzerine yaptığı vurgu, teknolojik gelişmelerle birlikte yeniden ele alınmayı gerektiriyor. Heidegger insanın dünyayla olan bağına "dasein" olarak tanımlarken, bu bağı teknolojiyle birlikte nasıl evrildiğini de düşünmeliyiz. Teknoloji sadece bir araç değil, aynı zamanda varoluşsal bir dönüşümün habercisi olabilir mi?

Gilles Deleuze ve Félix Guattari'nin "rizom" kavramı merkezi olmayan, çok yönlü bağlantıları anlamak için elzemdir. Rizomatik akıl yürütme, sürekli gelişen yapılar ve hiyerarşik olmayan, yatay bağlantılarla karakterize edilir. Bu bağlamda, teknolojinin yarattığı dijital ağlar ve bunlar üzerinden akan trafik, rizomatik bir yapıyı canlı bir şekilde göstermektedir. Her bir dijital küme, sistemin bağımsız bir bileşeni olarak işlev görse de diğer kümelerle karmaşık bir şekilde bağlantılıdır.

Maurice Merleau-Ponty'nin fenomenolojik yaklaşımı, teknolojinin bedensel deneyim ve algıyı nasıl değiştirdiğini anlamamıza yardımcı oluyor. Fiziksel ve sanal dünyaların yakınsaması, bedensel varlığımızı yeniden tanımlamakta, dünya algımızı ve onunla etkileşimlerimizi değiştirmektedir.

Bu felsefi perspektifler ışığında IDAF'25, Şehir/Yurttaş, Sürdürülebilirlik/Ekoloji, Dijital İkiz/Dijital Yerliler, Bilim, Non/Binary, İnovasyon/Yaratıcılık ve Mimarlık/Mimikri temaları üzerinden yeni bağlantılar kurmayı ve keşfetmeyi amaçlıyor. Aynı zamanda, bu bağlantıların derin felsefi ve varoluşsal boyutlarını araştırmayı amaçlıyor. Festival bizi, teknolojinin ve merkezi olmayan ağların çağdaş dünyada yer ve varoluş duygumuzu nasıl şekillendirdiğini, dönüştürdüğünü ve zenginleştirdiğini keşfetmeye teşvik ediyor.

Festival küratörleri, sanatçıları ve izleyicileri aşağıdaki sorulara işbirliği içinde yanıt aramaya davet ediyor:

- Teknoloji, şehirler ve vatandaşlar arasındaki bağlantıların merkezsizleşmesini nasıl kolaylaştırıyor?
- Sürdürülebilir ekosistemler ve ekolojik farkındalık birbirini nasıl tamamlıyor ve teknolojik ağlar bu dinamikte nasıl bir rol oynuyor?
- Fenomenoloji ve algı çerçevesinde, dijital ikizler ve dijital yerliler kavramı nasıl yeniden tanımlanmaktadır?
- Heidegger'in teknoloji eleştirisi göz önünde bulundurulduğunda, bilim ve teknoloji insan ve dünya arasındaki varoluşsal ilişkiyi nasıl dönüştürmektedir?
- Rizomatik düşünce, ikili olmayan kimliklerle ve teknolojinin mümkün kıldığı merkezsiz bağlantılarla nasıl ilişkilendirilebilir?
- Ekolojik sürdürülebilirlik ve Gaia anlayışı beden ve çevre arasındaki ilişkiyi ne şekilde geliştirir?

İSTANBUL DİJİTAL SANAT FESTİVALİ, 11-15 HAZİRAN

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katkılarıyla

küratörler



MEZO



IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katılımla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Esra Özkan Sanat Direktörü

Esra Özkan, yapay zeka ve medya sanatı üzerine uzmanlaşmış bir küratör, araştırmacı ve kültür yöneticisidir. Dubai'de yaşayan Özkan, kültürel projeleri kürate etme ve yönetme konusunda 12 yılı aşkın deneyime sahiptir. Avrupa ve Türkiye genelinde çeşitli sergiler, seminerler ve paneller düzenlemiş ve organize etmiştir. 2015 yılından itibaren küratöryal pratiğini dijital sanatlara odaklayarak bu alanda sürekli sergiler üretmiştir. Uzmanlık alanları dijital sanat, yapay zeka ve biyo-sanat olan Özkan, güncel araştırması "21. Yüzyıl Sanatında ve Görsel Kültüründe Algoritmik Yaklaşımlar Üzerine Bir Çalışma" kapsamında, veri odaklı sanatın Post-dijital hareket perspektifinden etkilerini incelemektedir. Plastik sanatlar, sanat yönetimi ve felsefe alanlarında akademik derecelere sahip olan Özkan, 2019-2020 yılları arasında Contemporary Istanbul Sanat Fuarı'nın teknoloji bölümünün küratörlüğünü yapmıştır. 2019'dan itibaren İstanbul Dijital Sanat Festivali'nin Sanat Direktörü olarak küratöryel ekipleri yönetmiş ve sergilere yön vermiştir. 2021-2023 yılları arasında Türkiye'nin ilk dijital sanat müzesi olan X Media Art Museum'un küratörlüğünü ve direktörlüğünü üstlenerek sürükleyici sergiler üretmiştir. 2022'den itibaren Samsung Türkiye'de danışma kurulu üyesi ve küratör olarak görev almaktadır. Ayrıca, uluslararası küratöryel projeler ve sanat araştırmalarına odaklanan, İstanbul merkezli bir yeni medya laboratuvarına sahip kadın liderliğindeki dijital sanat girişimi CapitArt-X'in kurucu ortağıdır.

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katılımla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



AVIND

Avind, Türkiye'nin ilk yapay zeka küratörü olarak tanınıyor ve dijital sanat alanında bir yenilikçi olarak öne çıkıyor. Avind, Yapay Zeka teknolojilerini kullanarak sanat sergileri düzenliyor ve küratörlüğünü yapıyor. Dijital sanat gösterileri, böylece sanat ve teknoloji arasındaki sınırları zorluyor. Sanatçılar, küratörler ve izleyiciler arasında interaktif bir köprü görevi gören Avind, dijital çağda sanatın nasıl yaratılabileceği, sunulabileceği ve yorumlanabileceği konusunda yeni perspektifler sunuyor.

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katılımla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Evgeniya Romanidi

Evgeniya Romanidi, Dubai merkezli yenilikçi bir dijital sanat projesi olan Project22'nin kurucusu ve küratörüdür. Sanat alanında geniş bir geçmişe ve sanatsal ifadeyi teşvik etme tutkusuna sahip olan Evgeniya, BAE'de ve uluslararası alanda 20'den fazla sergi ve proje düzenlemiştir. Evgeniya'nın sanatsal yolculuğu, küresel ölçekte yankı uyandıran sürükleyici deneyimler yaratmaya odaklanarak sanatçılar ve izleyiciler arasındaki bağı güçlendirme misyonuna dayanmaktadır. Dijital sanat, interaktif enstalasyonlar ve büyük ölçekli sergiler konusunda uzmanlaşmıştır. Onun liderliğinde Project22, dijital sanatçılar için çığır açan bir platform haline gelmiş ve sanatı yenilikçi yollarla sergileme fırsatları sağlamıştır. - Merkezi Dubai'de bulunan platform, BAE ve dünyanın dört bir yanındaki büyük galeriler, sürükleyici sanat alanları ve kültür kurumlarıyla işbirliği yapıyor. Sanatın sınırlarını zorlamaya ve çağdaş dijital sanatın gelişiminde öncü bir rol oynamaya devam eden Evgeniya, sanatçılara yeni ifade biçimleri yaratmaları için ilham veren güçlü bir figürdür.

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katılımla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Niyazi Erdoğan

İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü'nden 1999 yılında mezun olan Niyazi Erdoğan, 2003 yılında aynı üniversitede mimarlık tarihi üzerine yüksek lisansını tamamladı. 2003 yılında İTKİB tarafından düzenlenen Genç Moda Tasarımcıları yarışmasında finalist olan Erdoğan, aynı yıl Parsons School of Paris'te yaz üniversitesine katıldı. Markalara ve üretim yapan ihracat firmalarına koleksiyon tasarımı, marka kimliği oluşturmak, tasarım ekibi kurmak ve yönetmek, marka işbirlikleri yapmak üzere 2006 yılında İstanbul'da Moda Tasarım ve Danışmanlık Hizmetleri'ni kurdu. İNCİ DERİ ile 2013 yılında yaptığı marka işbirliği projesi ile Niyazi Erdoğan X İNCİ etiketleri ile dört sezon boyunca erkek ayakkabıları tasarladı. Asics Global ile yaptığı işbirliği projesinde Niyazi Erdoğan X Asics etiketi altında bir dizi performans kıyafeti yarattı. SARAR ve Interview SARAR markaları için Sonbahar-Kış 2022 koleksiyonunu tasarladı. Colin's markası için İlkbahar-Yaz 2024 koleksiyonu için ek bir çizgi hazırladı. CLIMBER markasının Sonbahar-Kış 2023/2024 ve İlkbahar-Yaz 2024 sezonlarında kreatif direktörlüğünü yaptı. Teknolojik gelişmelere ayak uyduran Erdoğan, tasarımın dijitalleşmesine öncülük eden CLO 3D ile dünyada ilk kez tasarlanan defileyi Mercedes Benz Fashion Week İstanbul'da sergiledi. Günümüzde halen dijital tasarım süreçleri ve yapay zeka ile çalışmalarına devam etmektedir.

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katılımla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Samed Karagöz

Sanat eleştirmeni, küratör, TV yapımcısı ve köşe yazarı Samed Karagöz Rus Dili ve Edebiyatı eğitimi aldı. Dostoyevski ve Çehov'dan çeviriler yaptı. Birçok serginin küratörlüğünü yaptı. TRT World kanalında yayınlanan Showcase programının yapımcılığını üstlendi. Uzun yıllar köşe yazarlığı yaptı. Anadolu Ajansı tarafından yayımlanan 100 Yılın 100 Edebiyat Eseri, 100 Yılın 100 Sanat Eseri, 100 Yılın 100 Sinema Eseri kitaplarını yazdı. Sanat yazılarını Kamçatka kitabında yayınladı. 11'inci Boğaziçi Film Festivali'nin sanat yönetmenliğini yaptı. Birçok film festivalinde, sanat ve edebiyat ödüllerinde jüri üyeliği yaptı.

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katılımla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Rahim Ünlü

Sanat yönetmeni, küratör ve medya sanatçısı olarak 10 yılı aşkın bir süredir sanata olan bağlılığını sürdürmektedir. En önemli başarılarından biri, dünyanın ilk NFT Bienali'nin (nftbiennial.com) kurucu direktörü olarak görev yapmasıydı. Kolektif, dinamik ve rizomatik bir yaklaşım benimseyen NFT Bienali, 100'den fazla farklı sanatçının çalışmalarına yer veren ve 10 küratörün uzmanlığından yararlanan çok sesli bir anlatıyı güçlendirdi.

İSTANBUL DİJİTAL SANAT FESTİVALİ, 11-15 HAZİRAN

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katkılarıyla

sanatçılar



MEZO



IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katılımla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Ada Eden

“Ada Eden”, adını öncü programcı Ada Lovelace'tan alan bir gruptur. Yapay zekaya dayalı yaratıcı hikaye anlatımı alanında aşamalı olarak oyun geliştirmek ve araştırma yapmak için 2023 yılının başlarında kurulduk. Ana üyeler Yuqian Sun (yapımcı, sanat yönetmeni, programcı ve baş tasarımcı), baş programcı Artemy, yardımcı programcılar, yazarlar, müzisyenler ve sanatçılardan oluşuyor ve Çin, İngiltere ve Kuzey Amerika'da uzaktan işbirliği yapıyor.

1001 NIGHTS

1001 Nights, bir dil modeli (ChatGPT gibi) tarafından yönlendirilen ve Pers folklorundan esinlenen cadı bir hikaye oluşturma oyunudur. Her gece bir kızı idam eden Kral'ın gelini Şehrazat olarak oynuyorsunuz. Kelimeleri gerçeğe dönüştüren sihirle amacınız, kötü kalpli Kral'a hikayeler anlatmak ve onu savaşınız için araçlara dönüşen silahlardan bahsetmeye yönlendirmektir...

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katılımla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Adrien & Claire

Adrien M & Claire B şirketi, sahne performanslarından enstalasyonlara kadar uzanan dijital ve yaşayan sanat formları yaratmaktadır. Şirket, Claire Bardainne ve Adrien Mondot tarafından ortaklaşa yönetilmektedir. Yaklaşımı, insan deneyimini teknolojik meselelerin merkezine koyarak bedene odaklanan güçlü bir görsellik ve şirket içinde geliştirilen benzersiz, özel teknolojilerle şekillenmektedir. Amacı, hareketli, el yapımı, kısa ömürlü ve duyarlı olan yaşayan dijital sanat eserleri üretmektir.

Acqua Alta – Crossing the Mirror

Acqua Alta - Crossing the Mirror artırılmış gerçeklikte görülebilen bir hikâyenin dekorunu oluşturan çizimlerin ve kâğıttan hacimlerin yer aldığı bir pop-up kitaptır.



Aleksandra Jovanić

Aleksandra Jovanić, Belgrad, Sırbistan'da yaşayan, Dijital Sanatlar alanında doktora ve Bilgisayar Bilimleri alanında lisans derecesine sahip bir sanatçı ve programcıdır. Araştırma ve sanatsal pratiğinde, özellikle interaktif sanat, sanat oyunları ve jeneratif sanat alanında çeşitli medyaları birleştirir. Jovanić'in son dönem çalışmaları, veri görselleştirme ve optik yanılsamaların estetiğinin yanı sıra kabul görmüş doğruluk ve gerçeklik kavramlarının araştırılmasına odaklanmaktadır. Çalışmaları uluslararası alanda sergilenmiş ve Unit London, FeralFile, Vellum LA / Artsy, Galerie Data, MoMI NY ve Tezos ile ArtBasel'deki sergilerde yer almıştır. Yardımcı Doçent olarak Belgrad Güzel Sanatlar Fakültesi'nde, Uygulamalı Sanatlar Fakültesi'nde yüksek lisans çalışmalarında ve Belgrad Sanat Üniversitesi'nde sanat-doktora çalışmalarında üç eğitim düzeyinde ders vermektedir.

line();

Eser, sanatçının Belgrad'daki Grafik Sanat ve Görsel Araştırmalar Merkezi'nde Nataša Janković küratörlüğünde düzenlenen kişisel sergisinin bir parçasıdır. Sol Lewitt'in eserleri, üretken sanatçılar tarafından sıklıkla referans gösterilmekte, talimatlar ve çeşitli faktörlerin getirdiği doğal rastlantısallıkla tanımlanan ve açıklanan eserleriyle doğrudan bağlantılar kurulmaktadır. Onun talimatları algoritmaların öncüleri olarak görülür ve bilgisayar üretilmiş sanat sistemleri programlanmış sözde rastlantısallık yoluyla gerçek rastlantısallığı simüle eder. line();" başlıklı bu eser serisinin çıkış noktası Lewitt'in 1973 tarihli yedi gravürden oluşan 'Straight, Not-Straight and Broken Lines in All Horizontal Combinations (Three Kinds of Lines & All Their Combinations)' adlı eseridir. Eserde Jovanić sadece üç tür çizgiye odaklanmıştır ancak Lewitt'in talimatlarından gelen esneklik ve üretken sistemlerden gelen olasılıklarla "tüm" kombinasyonları genişletmiştir.



Andréa Philippon

Andréa Philippon, İsviçre'nin Lozan kentinde yaşayan bir dijital sanat sanatçısıdır. Multimedya alanındaki çok disiplinli geçmişi, doğa ile dijital dünyayı harmanlayan sürreal ve rüya gibi görseller yaratmasına ilham vermektedir. Sanat pratiğinde, doğanın zarafetini ve uyumunu yakalamayı amaçlayarak gerçekliği bir tutam fantezi ve sürrealizmle birleştirir. Bitki ve mantar krallıklarına duyduğu tutku, eserlerinde büyüleyici ve etkileyici doğal formlar olarak kendini gösterir. Otelcilik ve restoran sektöründe on yıl çalıştıktan sonra, dijital sanat alanında yeni bir yol izlemeye karar vererek Lozan'daki sanat ve iletişim okulu Eracom'da eğitim almıştır. Mezuniyetinin ardından çeşitli şirketlerde çalışmış, ancak serbest çalışmanın kendisine daha uygun olduğunu keşfetmiştir. Son beş yıldır tam zamanlı serbest sanatçı olarak üretim yapmaktadır. Sanatı, doğayla olan derin ve kadim bağlantıyı yansıtır. Renkli, sürreal fauna ve huzur dolu eserleriyle izleyicilere hayranlık ve dinginlik hissi sunar. Bilgisayar destekli görselleri, doğanın özünü ve zarafetini yansıtarak onun güzelliğini ve kırılganlığını gözler önüne serer. Çalışmaları, doğal evrimin ve potansiyel geleceklerin farklı perspektiflerini sunarak izleyicileri çevre ile olan etkileşimleri üzerine düşünmeye davet eder. Sanatsal ilham kaynakları arasında Antoni Gaudí, Alphonse Mucha ve Pierre-Joseph Redouté gibi isimler yer almaktadır. David Guetta ve Björk'ün sahne şovları için görseller hazırlayarak ünlü sanatçılarla işbirliği yapmış, ayrıca Typotheque ile tehdit altındaki bitkiler ve savunmasız diller üzerine projeler geliştirmiştir. Eserleri Paris, Tokyo ve Şanghay gibi büyük şehirlerde sergilenmiştir.

PAEONIA RADIOSA MIX24

Paeonia radiosa, doğadaki büyüleyici güzelliği yansıtan karmaşık hareketleri ve detaylarıyla bir çiçeğin dijital yorumu olarak tasarlandı. Gerçek hayattaki karşılığından ilham alan eser, çiçeğin yapısının hem besleyici hem de koruyucu özelliklerini vurguluyor — canlı kenarlarına böcekleri davet ederken, merkezi saplarıyla onlara barınak sağlıyor. Bu çalışma, doğanın sessiz zekasına ve türler arasındaki hassas uyuma bir övgüdür.



Anna Stejskalová

Bára Anna Stejskalová, Prag'daki Sahne Sanatları Akademisi'nin (FAMU) TV Okulu'nda yüksek lisans eğitimini tamamlamıştır. Mezuniyet filmi The Fishermen (2017), BAFTA kısa listesine girmiştir. Filmi Love Is Just a Death Away (2020), ABD prömiyerini SXSW'de yapmış, BAFTA kısa listesine alınmış ve Palm Springs Film Festivali'nde iki ödül kazanmıştır. 2022'de Venedik Film Festivali'nde prömiyeri yapılan VR filmi Darkening'in sanat yönetmenliğini üstlenmiştir. Şu anda yeni stop-motion müzikal animasyonu 9 Million Colors üzerinde çalışmaktadır. 2021 yılında kurulan animasyon stüdyosu DIVIZE'nin yönetmenidir.

DARKENING

Dünyayı depresyonda olan biri nasıl algılar? Bu kısa animasyon belgesel, depresyonu ve onunla başa çıkma yollarını sanal gerçeklik aracılığıyla ele alır. Yönetmen ve aynı zamanda anlatıcı olan Ondřej, ergenlikten bu yana yaşadığı depresyonla mücadelesini, farklı manzaralar eşliğinde izleyiciye aktarır. Zamanla bu hastalığı kontrol altına almasını sağlayan aracın kendi sesi olduğunu keşfeder. Mırıldanmak, şarkı söylemek ve hatta bağırarak gibi eylemleri, kendini sakinleştirme ve rahatlama tekniği olarak kullanır.

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettir
katılımla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Anthony Samaniego

Anthony Samaniego, Los Angeles, California doğumlu Amerikalı bir görsel sanatçıdır. Cal State University of Northridge'de Ekonomi alanında lisans eğitimi aldıktan sonra, Warner Brothers'ta analist olarak çalışmıştır. Bir kaza sonucu yürümeyi yeniden öğrenmek zorunda kaldığı uzun bir iyileşme sürecinde fotoğrafçılığa ilgi duymuş ve kendini bu alanda geliştirmiştir. Erken dönem çalışmalarında, Los Angeles silüetini ve evinin yakınlarındaki doğayı fotoğraflamıştır. Film fotoğrafçılığına olan tutkusu ve sosyal medyada sanatını tutarlı bir şekilde paylaşma arzusu, onu sinemagraf alanında öncü sanatçılardan biri haline getirmiştir. Profesyonel bir fotoğrafçı olarak tanınmasının ardından, 3D sanatına yönelmiş ve fotoğrafçılıktan öğrendiği teknikleri dijital sanata entegre etmiştir. Anthony'nin günümüz çalışmaları, gerçek dünyadaki cansız nesnelere dijital alanda akan hatıralara dönüştürmeyi amaçlamaktadır. İzlenimcilik ve sürrealizmden ilham alarak, mekânı ve ölçeği yeniden yorumlamakta ve görsel güzelliğin algısını keşfetmektedir.

QUADRIPTYCH

Zamanın sürekli değişen kumlarıyla uyum içinde olan, derin bir huzur ve sükûnet duygusu uyandıran iç içe geçmiş şiirsel bir eser ikilisi.

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katılımla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Ari Dyker

Ari Dyker, Polonya merkezli bir görsel sanatçıdır. Camerimage Film Okulu'nda eğitim almış ve kariyerinin büyük bir bölümünü film yapımcısı olarak geçirmiştir. Animasyona olan tutkusu nedeniyle, sürrealizm ve sanat geleneğinden ilham alarak kolaj tekniğiyle animasyonlu görseller üretmeye odaklanmıştır.

DREAM

"Dream", rüya benzeri, düşsel bir deneyim sunan kısa bir fulldome (tam kubbe) filmidir; hayalleri, anıları, rüyalardan gelen imgeleri, hikâyeleri veya hayal gücüyle kurulmuş vizyonları anımsatır. Kolaj tekniğiyle oluşturulan film; sürrealizm, steampunk ve 19. yüzyıl tarzı illüstrasyon geleneğine gönderme yapar. Film, izleyicinin bilinçdışıyla bağ kurmaya çalışarak ekranda beliren imgelerin ve sembollerin özgürce yorumlanmasına olanak tanımayı amaçlar.

IDA F'25



11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



ARTECHOUSE Studio

ARTECHOUSE Studio, büyük ölçekli, teknoloji odaklı deneyimler yaratmaya adanmış tasarımcılar, mühendisler, animatörler ve hikâye anlatıcılarından oluşan disiplinlerarası bir kolektiftir. Sanat ve teknoloji alanındaki önemli bir boşluğu doldurmak amacıyla kurulan Studio, ARTECHOUSE'un özgün sergileri ve iş birliklerinin yaratıcı ve teknik motoru olarak hizmet vermektedir. Refik Anadol, Yuko Shimizu ve Vince Fraser gibi sanatçılarla ve Sinirbilim Derneği, Birleşmiş Milletler Vakfı ve Nobel Ödülü Müzesi gibi kurumlarla çalışarak, karmaşık kavramları etkileyici ve sinematik ortamlara dönüştürmektedir. Her biri onlarca yıllık uzmanlığa sahip olan küresel ekibi, projelere bir film stüdyosu yaklaşımıyla yaklaşmakta — dijital sanatta mümkün olanın sınırlarını genişleten deneyimler hayal etmekte, inşa etmekte ve sunmaktadır.

BLOOMING STRINGS

Blooming Strings, zemini dinamik ve etkileşimli bir müzik enstrümanına dönüştüren bir enstalasyondur. İlk olarak LG Display'in benzersiz şeffaf OLED ekranlarıyla iş birliği içinde tasarlanan bu versiyon, deneyimi zemine taşıyarak yeniden hayal etmektedir. Ziyaretçiler, her adımlarıyla çiçeklerin açmasını sağlayan ve ses üreten birer oyuncuya dönüşür. Sarmaşıklarla kaplı patika boyunca ilerledikçe, hareketleriniz bu çiçekleri tıpkı bir teli titreştirir gibi titreştirir ve notalardan oluşan bir senfoni "söylemelerini" sağlar. Enstalasyon, manyetizma ve hareket kavramlarını keşfederken, Monarch kelebeklerinin göç desenlerinden ilham almaktadır. Burada ziyaretçilerin hareketi, tıpkı kelebeklerin görünmez manyetik alanları takip etmesi gibi, enerji akışını yönlendirir. Bir zamanlar gelip geçici bir doğa olayı olan bu fenomen, şimdi etkileşim ve doğanın güzelliğiyle güçlenen dijital bir senfoniye dönüşmektedir.

IDA F'25



11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



ARTECHOUSE Studio x Society for Neuroscience

ARTECHOUSE Studio, sanat ve teknolojinin imkanlarını genişletmeye adanmış öncü bir stüdyo ve mekandır. Hikâye anlatımının sınırlarını zorlayan, büyük ölçekli ve duyuşsal odaklı enstalasyonlar yaratmasıyla tanınır. 1969 yılında kurulan Sinirbilim Derneği (SfN), beyin ve sinir sistemi anlayışını ilerletmeye adanmış dünyanın en büyük bilim insanı ve doktorlar organizasyonudur. İki kurumun birlikte gerçekleştirdiği "Life of a Neuron" projesi, disiplinlerarası iş birliğinde önemli bir dönüm noktası olmuştur. Bu projede sanatsal yenilik, bilimin yalnızca bir yansıması olmakla kalmamış, aynı zamanda bilimsel keşiflere halkın katılımını derinleştiren hayati bir araç işlevi görmüştür.

LIFE OF A NEURON

2022 yılında prömiyeri yapılan Life of a Neuron, bilim ve sanatın büyük ölçekte nasıl birleşebileceğini yeniden tanımlayan öncü bir deneyim olmuştur. ARTECHOUSE Studio ile önde gelen sinirbilimciler arasında üç yıl süren bir iş birliğiyle oluşturulan sergi, izleyicilere insan beyninin prefrontal korteksinden yeniden yapılandırılan tek bir nöronun yaşam döngüsünün içine adım atma fırsatını sunmuştur. Sinematik hikâye anlatımı, etkileyici ses manzaraları ve gerçek insan sinir verilerine dayalı son teknoloji görselleştirmelerle Life of a Neuron, büyüme, deneyim ve yaşlanmanın evrensel hikâyesini — yani hepimizin hikâyesini — anlatmıştır. Bu sergi, hem bilim hem de sanat toplulukları için yeni bir kavramsal alan açarak, etkileşimli teknolojilerin karmaşık bilimsel araştırmaları duyuşsal ve halka açık deneyimlere nasıl dönüştürebileceğini göstermiştir. "Bu bir insan hikâyesidir – hepimizin ve hücresel düzeyde bizi benzersiz kılan şeylerin hikâyesi; hikâye anlatımının bir sonraki boyutu."



MEZO



IDA F'25



11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Arzu Kaprol

Arzu Kaprol, Türk "İnsan İnovasyonu Tasarımcısı"dır. 1992 yılında Mimar Sinan Üniversitesi Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü'nden mezun olmuş, ardından 1994-95 yıllarında Paris American Academy'de couture eğitimi almıştır. 21 yaşında, Beymen Academia tarafından verilen prestijli "Avant-garde Designer" ödülünü kazandıktan sonra 1995 yılında kendi tasarım stüdyosunu kurmuştur. 2002-2012 yılları arasında, Beymen Grubu'na bağlı NetWork markasının büyümesinde aktif rol oynamış ve kreatif direktörlüğünü üstlenmiştir. Aynı dönemde, yenilikçi tasarım anlayışıyla QUE markasını yaratmıştır. 2011-2015 yılları arasında Paris Moda Haftası'nın resmi takviminde yer almış, Rue Saint-Honoré'de bir showroom açarak uluslararası pazara açılmıştır. Koleksiyonları, Londra'daki Harrods, Paris'teki MONTAIGNE Market ve New York'taki Bergdorf Goodman gibi ikonik mağazalarda satışa sunulmuştur. 2011 yılında, New York Modern Sanat Müzesi'nde (MoMA) gerçekleşen amfAR gecesinde 25. yılına özel, resmi kırmızı kurdeleyi temsil eden yedi couture elbise tasarlamıştır. 2015 yılında Türkiye'nin ilk hologram defilesini gerçekleştirmiş, 2016'da ise tasarım, müzik, dans ve teknolojiyi birleştiren Türkiye'nin ilk Dijital Senfonisi'ni yaratmıştır. Aynı yıl, dijital couture defilesi uluslararası basında geniş yankı uyandırmıştır. 2015'te, iklim değişikliklerine uyum sağlayan akıllı bir ceket tasarlayarak giyilebilir teknoloji alanında öncü prototiplerden birini geliştirmiştir. 2021 itibarıyla, Bilişim Vadisi Giyilebilir Teknolojiler Koordinatörü, YASTED Başkanı ve TGSD Yönetim Kurulu Üyesi olarak görev yapmaktadır. 2022'de, TÜBİTAK Kutup Araştırmaları Enstitüsü (KAREMAM) için Antarktika'daki Türk bilim insanlarına özel koruyucu kıyafetler tasarlamıştır. Arzu Kaprol, teknolojiyi ve fütüristik tasarım tutkusunu ustalıklı birleştirecek, moda kültürünün geleceğine yön veren zamansız kıyafetler ve aksesuarlar üretmeye devam etmektedir.

SOURCE OF LIFE

Hayat, yeni kodlarla birlikte daha sade ve daha hızlı bir hâl alıyor. Formlar basit, kumaşlar duyarlı ve her gün yeni ilhamlarla yeniden doğuyoruz. "Dönüşüm aslında bir yeniden doğuştur, yeni bir yaşam kaynağıdır" fikriyle yola çıkılan "Yaşam Kaynağı" adlı koleksiyonda, teknolojik kumaşlar sade ve keskin hatlara sahip tasarımlarda hayat buluyor.



Atakan Kızıltan

Galatasaray Lisesi, Galatasaray Üniversitesi, Sorbonne Üniversitesi ve İstanbul Teknik Üniversitesi mezunu bir analitik danışman ve yenilikçi projelere imza atan bir sanatçıdır. CRR Senfoni Orkestrası ile Harbiye Açık hava Sahnesi'nde şef Murat Cem Orhan yönetiminde gerçekleştirdiği performansta, gerçek zamanlı GAN modelleri (Üretici Çekişmeli Ağ) kullanarak dünya çapında bir ilke imza atmıştır. Bu çalışması BloombergHT ve Cumhuriyet Gazetesi gibi mecralarda ilgi görmüş, Galatasaray Üniversitesi'nin akademik dergisinde de yayınlanmıştır. 2024 yılında Zorlu PSM'de Avrupa'nın önde gelen sanat ve teknoloji festivallerinden Sonar +D'de sahne alan Atakan, teknoloji ve sanatı bir araya getirdiği projeleriyle tanınmaktadır. Yurtiçi ve yurtdışında Büyük Ev Ablukada, FAUN, Vlad Holiday ve Federico Albanese gibi sanatçı ve gruplarla çalışmıştır.

Cosmic Istanbul

"İstanbul, binlerce yıllık tarihinin her katmanında yeni bir hikaye taşıyan, doğu ile batının kesiştiği, kaos ve ahengin iç içe geçtiği bir şehir. "Kozmik İstanbul" projesi, bu benzersiz şehrin ruhunu anlamak ve onu modern sanatın dinamik dünyasında yeniden ifade etmek için bir arayış. Her gün milyonlarca insanın nefes alıp verdiği bu şehir, aynı anda geçmişin sessiz fısıltılarına ve geleceğin cesur adımlarına tanıklık ediyor. Dar sokaklarında yankılanan martı çığlıkları, tarihi çarşılarında süregelen sesler, gecenin ilerleyen saatlerinde yankılanan eğlencenin ritmi... İstanbul'un kaotik güzelliği, bu projeye evrensel bir görsel-işitsel dile dönüştürülüyor. "Kozmik İstanbul", şehrin karmaşasını, derin kültürel mirasını, zamansız dokusunu ve modern yüzünü tek bir performansın içine sığdırmayı hedefleyen bir deneyimdir. Proje, bir İstanbul gecesinin büyüsünü, geçmişin ve geleceğin buluştuğu anda keşfetme niyetiyle yola çıktı. Atakan Kızıltan ve Tufan Güner, bu zengin mozaikteki her bir taşı sanatsal bir kompozisyona dönüştürerek, izleyiciyi hem tanıdık hem de yepyeni bir İstanbul yolculuğuna çıkarıyor."



Bahar Ceren Arslan

Bahar Ceren Arslan, 2012-2016 yılları arasında İngilizce Ekonomi eğitimini tamamlamış, aynı dönemde Inditex Zara'da iş hayatına adım atmıştır. Türkiye pazarında 5,5 yıl boyunca merchandising, moda perakendeciliği, görsel düzenleme, ürün yönetimi ve bütçeleme alanlarında deneyim kazanmıştır. Perakende yönetimini bir ekonomistin bakış açısıyla, moda tutkusunu ise estetik bir perspektifle birleştirmeyi amaçlayarak kariyerini küresel pazarlarda sürdürmüştür. 2016-2018 yılları arasında, AKI Group, Novco Group ve Al-Hokair Group gibi uluslararası şirketlerle çalışarak Dubai, Suudi Arabistan, İran, İsrail, Ürdün, Azerbaycan ve Katar'da franchise operasyonlarından sorumlu olmuştur. Bu dönemde Orta Doğu ülkelerinin bölge yöneticiliğini üstlenmiştir. 2018-2020 yılları arasında, FORBES En İyi 500 Şirketi listesinde yer alan Al-Futtaim Group ve Inditex'in ortak organizasyonunda Zara Marka Müdürü olarak Uzak Doğu Asya pazarına transfer olmuştur. Bu süreçte Tayland, Singapur, Filipinler, Vietnam ve Malezya pazarlarında üst düzey yöneticilik deneyimi edinmiştir. 10 yılı aşkın sürede, yurt içi ve yurt dışı pazarlarda ürün yönetimi, koleksiyon oluşturma, merchandising, marka pazarlama, online satış, lojistik, depo yönetimi, insan kaynakları ve kiralama gibi alanlarda uzmanlaşmıştır. 2021 yılında, moda yönetimi konusundaki bilgi birikimiyle teknoloji ve dijital sanata olan ilgisini birleştirerek KNTLGY'yi kurmuş, böylece ilk phygital moda markalarından birini yaratmıştır. 2023 yılında, moda tasarımı, UI/UX web tasarımı ve dijital sanat alanlarında hizmet veren bir ajans kurmuş ve Meta, DressX gibi platformlar da dahil olmak üzere birçok projede yer almıştır. Akıcı İngilizce ve orta seviyede Arapça konuşmaktadır.

C.: Existence Wears Code

Evrenin ilk dakikalarında, her şey bir anlam arayışındaydı. Ve belki de moda, bu arayışın en görünür formudur. C. dokunun üzerine 'KNTLGY' kodu işledi. Tıpkı evrenin ilk saniyelerinde kuarkların dansı gibi, her ilmekte bir veri, her dokuda bir potansiyel. Kurallar yeniden yazıldı çünkü bu kez zaman değil, kumaş kıvrıldı. Gözle görülene ve kodla yaşanana dair, fiziksel giysiler dijital yansımalarla birleşti, sanal silüet, analog bir bedenine üzerine oturdu. Evrene atılmış sessiz bir denklem gibi giyildi; ilk bakışta varlığı ile değil, varoluş diliyle üzerindeki kumaşlarla konuştu ve gözle görünmeyen bir yazılımla zihinlere soyut kodlar işledi.



Begüm Aydınoğlu

Begüm Aydınoğlu, ödüllü bir mimar, hesaplamalı tasarımcı, kentbilimci ve akademisyendir. Mimarlık, tasarım, mühendislik ve ileri teknolojiyi entegre eden yenilikçi yaklaşımıyla tanınmaktadır. Çalışmaları, dijital araçların yapılaşmış çevreyi nasıl şekillendirdiğini araştırırken, gelecekteki yaşam ve kentleşme konularına odaklanmaktadır. Lisansüstü eğitimini, Londra'daki Architectural Association Design Research Laboratory (AADRL) bünyesinde tamamlamış, burada Zaha Hadid Architects Computational Design (ZHCODE) başkanı Shajay Bhooshan ile çalışmıştır. Araştırmaları, robotik, ileri inşaat teknikleri ve yüksek performanslı kentsel yaşam için yeni modeller üzerine yoğunlaşmıştır. BEGA Architects'in Kurucusu ve Baş Mimarı olarak, algoritmik tasarım düşüncesi ve öncü mimari çözümleriyle küresel çapta tanınan bir pratiğe liderlik etmektedir. WuWei Forest Eco-Living projesiyle RIBA Trophy ödülünü kazanmış ve Hyperloop Desert Campus yarışmasında finalist olarak seçilmiştir. Mimarlık pratiğinin yanı sıra İstanbul Bilgi Üniversitesi'nde lisans ve lisansüstü programlarda hesaplamalı tasarım ve mimarlıkta teknolojinin rolü üzerine dersler vermektedir. Ayrıca, mimarlık, tasarım inovasyonu ve teknolojinin etkileri üzerine uluslararası konferanslarda ve etkinliklerde konuşmalar yapmaktadır. Kanada ve Dubai merkezli ILLUSORR'un Kurucu Ortağı olarak, farklı disiplinlerde sürükleyici ve yenilikçi deneyimler geliştirmektedir.

Mind Nest Eco-Cabins

Mind Nest, mevcut orman dikeyliğini taklit ederek ana yapı elemanı olarak dikey kolonları kullanır. Bu kolonlar hem karada hem de suda konumlandırılabilir, kolayca çoğaltılabilir ve modüler kabin parçaları kolonların üzerine monte edilebilir. Bazı durumlarda, mevcut güçlü ağaçlar dikey kolon görevi görerek malzeme kullanımını azaltabilir ve doğayla etkileşimi en üst düzeye çıkarabilir. Bu yaklaşım, konut yoğunluğunu dikey boyutta artırmayı teşvik eder ve işlevsel alanların ayrılmasını destekleyerek geleneksel yaşam alışkanlıklarının dışına çıkılmasını sağlar. Mind Nest, modern yaşam koşullarında bulunmayan farklı bir yaşam ve meditasyon deneyimi sunmayı amaçlar. Bu nedenle kabin, dikey boyutta konut yoğunluğunu teşvik eder. Bu durum, işlevlerin bir arada bulunmasının faydalarını desteklerken, arazi üzerindeki yerleşim izini de azaltmaya yardımcı olur. Yapının yerden yükseltilmiş olması ve katlanabilir duvarlara sahip olması, farklı manzaralara yönelerek maksimum mahremiyet sağlar. Bu sayede tek bir kullanıcı, ziyaret sırasında farklı ışık ve hava koşullarından yararlanabilir. Yapı hem gündüz hem de gece koşullarına uyum sağlayabilir. Mind Nest kabini enerji ve su ihtiyacı açısından kendi kendine yetebilecek şekilde tasarlanmıştır. Yağmur suyu ve güneş enerjisi yerden toplanarak yerleşik sarnıç ve bataryalarda depolanır. Şömine, ısıtma sisteminin bir parçası olarak da işlev görür. Çatıda bulunan termal güneş paneli sıcak su üretirken, tuvalet atıkları bir foseptik tankta toplanır.

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katkılarıyla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Berk Kaan Kaya

Berk Kaan Kaya, sanatla büyümüş ve bu tutkusunu dijital dünyanın sınırsız özgürlüğüyle birleştiren bir sanatçıdır. Çocukluğundan itibaren sanata olan ilgisini geliştirmiş, Güzel sanatlar eğitimiyle tasarım gücünü keşfetmiştir. Aldığı iç mimarlık eğitimini ise mekânın duygusal etkilerini anlamak ve bu etkileri sanata yansıtmak için bir fırsat olarak görmüştür. Sanatında özgünlük ve özgürlük, onun temel taşlarıdır. İç mimarlıkta kazandığı deneyimle mekânları, duyguları harekete geçiren alanlar olarak tasarlar. 3D sanatla tanıştıktan sonra, bu özgür ortamda düşüncelerini, duygularını ve hayallerini özgürce ifade etmeye başlamıştır. Eserlerinde gerçekçilik ve gerçeküstüculük arasında bir denge kurarak, dokular ve renk paletleri ile izleyicisini mekan içinde huzurlu bir kayboluş gibi hissetmesini sağlamaya çalışarak, ona farklı bir boyut katar. Bir anlam katmanının ötesinde, insanın duygusal ve zihinsel deneyimlerini de aktive etmek istemektedir. Onun için eserleri, izleyicinin duyularına hitap eden ve onları bir hikâyeye yaratmaya “yaşatmaya” davet eden bir deneyim olmayı hedefler.

SENSE OF PLACE

Duyguları yansıtan ve bu duygunun hareketiyle biçimlenen mekânlar; renk, doku ve ışığın birlikteliğiyle izleyiciyi fiziksel sınırların ötesine taşıyan bir atmosfer yaratır. Sense of Place, izleyiciyi yalnızca bir mekâna değil, o mekânın hissine davet eder.



Charles Games

Charles Games, 2020 yılında kurulmuş, ödüllü bir Prag merkezli bağımsız oyun stüdyosudur. Video oyunlarının sınırlarını zorlamayı amaçlayan stüdyo, toplumsal olarak etkili ve sosyal açıdan duyarlı oyunlar geliştirmeye odaklanmaktadır. Çoğu zaman kültürel ve sivil sektörlerden kuruluşlarla iş birliği yapmaktadır. Öne çıkan oyunları: Playing Kafka – Goethe-Institut Prag iş birliğiyle geliştirildi. Çince versiyonu, Çek Merkezi Taipei tarafından desteklendi. Attentat 1942 – Tarihi bir macera oyunu, uluslararası övgü aldı. Svoboda 1945: Liberation – Çekoslovakya'nın savaş sonrası dönemini konu alan tarihi bir oyun. Beecarbonize – İklim değişikliği üzerine bir kart oyunu. We Grew Up in War (2026) – Geçmişten günümüze, savaş ortamında büyüyen çocukların hikâyelerini anlatan bir oyun. Charles Games, video oyunlarını sadece eğlence aracı olarak değil, aynı zamanda toplumsal farkındalık yaratma ve derin anlatılar sunma amacıyla kullanan bir stüdyo olarak öne çıkmaktadır.

PLAYING KAFKA

Bazı şeyler vardır ki, yalnızca kendi içlerinde başarısız olmaya mahkûmdurlar. Peki, bundan bir çıkış yolu var mı? Playing Kafka, geçilmesi imkânsız gibi görünen düzenlerle, sinsî olay örgüleriyle ve kontrolden çıkan diyaloglarla dolu bir anlatı macerasıdır. Kafka'nın hayatı ve eserlerinden esinlenilerek, Kafka uzmanlarıyla birlikte geliştirilmiştir.

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katılımla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Coline Sauvand & Laurent Toulouse

Coline ve Laurent, geleneksel ve alternatif sanat formlarına tutkuyla bağlı iki yaratıcıdır. Coline, baskı sanatları üzerine eğitim almış bir yazar ve illüstratördür. Laurent, felsefe ve edebiyat geçmişine sahip bir programcı ve müzisyendir. Ram Ram Games, oyuncu deneyimini derin kültürel evrenlerle buluşturan etkileşimli ve sürükleyici projeler geliştirmektedir.

30 BIRDS

30 Birds, İstanbul'a yapılan bir yolculukta doğdu. Şehri, Orhan Pamuk'un Benim Adım Kırmızı adlı romanı aracılığıyla keşfettiler. Bu nedenle, geri döndüklerinde Fars minyatürlerine karşı içten bir hayranlık ve bunları bir video oyununun çıkış noktası olarak kullanma fikriyle döndüler.

IDA F'25



11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



CopyPlanet

Copy Planet, pandemi döneminde doğmuş kozmik bir sistemdir. Bu proje, sanatçı Andy Wauman tarafından hayata geçirilmiş ve multimedya sanatçısı Pablo Salafurka, teknoloji dehası ve oyun geliştiricisi Jonathan Pugh, grafik tasarımcı TypeDistortDecay ve sanatçı, eğitimci ve küratör James Ly tarafından şekillendirilmiştir. Projenin odak noktası, yeni medya sanatçıları, tasarımcılar, animatörler ve ses tasarımcılarıyla üretken iş birlikleri gerçekleştirerek, dijital ve çağdaş sanatla ilgili yerleşik ontolojik kategorilere meydan okuyan yüksek kaliteli dijital sanat eserleri üretmektir. Bununla birlikte, "Evrende bir ajan olma" kurgusu aracılığıyla yeni bir spiritüalizme üzerine düşünmeyi de acil bir mesele olarak öne sürmektedir. Copy Planet, bireyin evrendeki yerini anlaması için radikal bir şekilde kapsayıcı, post-seküler bir inanç sistemi sunarak, sanatçılar tarafından şiirsel dilin dijital ve sanal dünyaya taşınmasını temsil etmektedir.

FOR HER

For Her, uzayda bulunan halka şeklindeki bulutsuların güzelliğini yeniden düzenlenmiş NASA ses arşivleriyle kusursuz bir şekilde birleştiren etkileyici bir dijital sanat eseridir. İzleyicileri göksel mucizelerle ses manzaralarının birleştiği bir aleme taşıyan sürükleyici ve görsel açıdan büyüleyici bir deneyim sunar. Eserin merkezinde, canlı renklerle parlayan ve karmaşık desenlere sahip devasa bir toz ve gaz bulutu olan halka bulutsusu yer alır. Genellikle yıldızların doğumu ve ölümüyle ilişkilendirilen bu göksel oluşumlar, hem görsel bir odak noktası hem de evrenin gizemli doğasını temsil eden metaforik bir unsur olarak hizmet eder. For Her'i farklı kılan unsur, yeniden düzenlenmiş NASA ses arşivlerinin esere dahil edilmesidir. Farklı uzay görevlerinden ve keşiflerden elde edilen bu ses kayıtları, iletiler, röportajlar ve Dünya'nın ötesindeki bilimsel keşif ve insan araştırmaları sırasında kaydedilen ortam seslerini içerir. Titizlikle düzenlenip yeniden mikslenen bu sesler, görsel unsurlarla uyum içinde senkronize edilerek hem görme hem de işitme duyularına hitap eden çok duyulu bir deneyim yaratır. Ortaya çıkan sonuç, uzayın enginliğinde başka bir dünyaya ait bir yolculuktur; izleyiciler, halka bulutsularının gerçeküstü güzelliğini keşfederken, hayranlık, merak ve hayret duygularını uyandıran sürükleyici bir ses manzarasının içinde kaybolurlar.

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katılımla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Dilara Başköylü

Dilara Başköylü, İstanbul merkezli bir yeni medya sanatçısı ve yaratıcı teknoloji uzmanıdır. Çalışmaları, sanat, yapay zeka ve interaktif teknolojiler arasındaki kesişimi keşfederek, insan ve dijital sistemler arasındaki dinamik ilişkileri ele alır. Gerçek zamanlı üretici programlama, veri görselleştirme ve yapay zeka destekli sanat üretimi aracılığıyla, teknolojinin insan algısını, etkileşimini ve iletişimini nasıl dönüştürdüğünü inceler. Koç Üniversitesi'nde Medya ve Görsel Sanatlar alanında Lisans derecesi almış olan Başköylü, dijital medya, hesaplamalı sanat ve etkileşim tasarımını kapsayan disiplinlerarası bir yaklaşım geliştirdi. Sanatsal pratiği, üretici ve gerçek zamanlı işlemeye dayanarak, düğüm tabanlı programlama ve makine öğrenimi algoritmalarını kullanarak dinamik, sürekli evrilen eserler yaratmayı hedefler. Akışkan sistemler, organik yapılar ve dijital peyzajlardan ilham alarak, insan ile yapay zeka arasındaki bağlantıları araştırır.

Post-Human Bloom

Post-Human Bloom, insan ve teknolojinin simbiyotik ilişkisini inceleyerek sentetik ve organik yaşamın göz alıcı biçimlerde birbirine geçtiği bir evren sunuyor. Moda; serideki figürler, kristal detaylar, ışıklı bitkiler, fiber-optik saç örgüleri ve kelebek benzeri biyoluminesan desenlerle zenginleştirilmiş giysilerle, estetiğin ve sadece giysi olmanın ötesine geçip, teknolojik ve biyolojik unsurların kesiştiği yeni bir ifade alanı oluşturuyor. Seride yer alan figürler, insan ve dijital unsurların iç içe geçtiği fantastik ve sürreal mekanlarda yer alarak, teknolojik entegrasyonun insan doğasını nasıl yeniden tanımlayabileceğini keşfediyor. Seri, doğa ve teknolojinin hassas ve zarif birlikteliğini ön plana çıkararak geleceğin potansiyel estetik ve kavramsal olasılıklarını sorguluyor."

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katılımla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Ejtech

EJTECH, multidisipliner tekstil sanatçısı Judit Eszter Kárpáti ve yeni medya ses sanatçısı Esteban de la Torre tarafından kurulan, hiperfiziksel arayüzler, programlanabilir maddeler ve artırılmış tekstillerle çalışan polidisipliner bir stüdyodur. Ses, mekân, ışık ve zaman; çalışmalarında temel yapı taşları olarak öne çıkar ve teknolojinin insan bedeniyle olan ilişkisini açığa çıkaran desenlerin oluşum süreci üzerine analizler yaparlar. Sanatçı ikili şu anda Budapeşte, Macaristan'da yaşamaktadır ve çalışmalarını orada sürdürmektedir.

DUNG DKAR CLOAK

Dung Dkar Cloak, dijital jakar dokuma, ses sentezi, fraktal geometri ve algoritmik düşünceyi bir araya getiren etkileşimli bir yerleştirmedir. Maddenin görsel ve işitsel boyutlara açılımını sağlar. Dung Dkar Cloak, sezgisel müzikal etkileşimler için özel olarak tasarlanmış yumuşak bir arayüzdür. Keşfe açık, samimi bir maddesel deneyim yaratmak amacıyla artırılmış bir fraktal duvar halisidir.

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katılımla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Ergin İshakoğlu

Ali Ergin İshakoğlu, 1985 yılında İstanbul, Türkiye'de doğmuştur. İstanbul Bilgi Üniversitesi İletişim Fakültesi'nden lisans derecesini almıştır. Ardından Vancouver Film School'da Görsel Efekt programını tamamladıktan sonra, yedi yıl boyunca grafik tasarımdan uzun metrajlı filmlere, reklamdan müzik videolarına ve sinematografiye kadar çeşitli projelerde Dijital Kompozitör olarak çalışmıştır. Günümüzde İstanbul'da 3D sanat ve görsel hikâye anlatımı üzerine kişisel projelerine odaklanmakta ve aynı zamanda babalık yolculuğunun keyfini çıkarmaktadır.

PLEASE STAY

"Please Stay", zamanın akışı içinde hareketsiz kalmaya yönelik içten bir çağrıdır. Yalıtılmışlığı bir kaçış değil, huzurlu bir sığınak olarak sunar. Yavaşlatılmış bu anda, geçici bir duyguyu tutma çabası vardır: lütfen kal.



Ertan Çetin desmo-

İstanbul menşeli besteci ve ses tasarımcısıdır. Kompozisyon ve Ses Teknolojileri üzerine çalıştığı İstanbul Bilgi Üniversitesi Müzik Bölümü'nden 2023 yılında mezun oldu. Eğitimi sırasında Candaş Şişman ile yeni medya sanatı üzerine çalışma fırsatı yakaladı. 2022 yılında görsel-ışitsel sanat ve dijital dizayn üzerine odaklanan Almanya menşeli disiplinlerarası stüdyo Xenorama ile tanıştı. Stüdyonun yönettiği RE:ZITATION ve Steel and Bytes isimli projelerde besteci ve ses tasarımcısı olarak yer aldı. 2023 yılında Hollanda menşeli dizayn ve teknoloji stüdyosu VOUW ile tanışarak stüdyonun City Gazing isimli projesinin Sydney ve Helsinki edisyonları için müzik üretti. Vivid Sydney ve Lux Helsinki gibi festivallere sanatçı olarak katılma fırsatı yakaladı. 2024 yılında kişisel projelerine odaklanarak ertn adı altında ilk single'ı coma sunset'i M4NM etiketiyle yayınlandı. Ardından, tasarladığı multimedya performans projesi desmo-'nun ilk gösterimini na+CTRL tarafından organize edilen Yuva Sergi bünyesinde gerçekleştirdi. Bunu takiben desmo-, Duende Tiyatro ve Arter Karbon gibi mekanlarda tekrar gösterildi. Günümüzde deneysel elektronik müzik ve yeni medya sanatı kapsamında çeşitli projeler üzerine çalışmaya devam etmektedir.

Performans sanatçısının ışık ve mekan ile etkileşimini interaktif ses manipülasyon aracı olarak kullanma fikri üzerine tasarlanmış bir multimedya performans projesidir. Performans sanatçısının kostümü üzerinde ışık şiddeti sensörleri bulunur. Bu sensörler, sanatçının performans alanını çevreleyen ışık kaynakları ile etkileşimi sırasında, ışık şiddeti değerlerini gerçek zamanlı olarak okur. Bu değerler eser için tasarlanmış jeneratif ses düzeneğinin dijital parametrelerini ve dolayısıyla sonik sonucu manipüle eder. Bir anlamda performans sanatçısı, fiziksel performansı aracılığı ile sesi de icra eder. desmo-; mekan, ses, ışık ve fiziksel performans gibi öğeleri birbirine kenetli dişliler, bütünsel bir yapı ve hatta bir tür entity şeklinde hayal eder. Fiziksel performansı itici güç olarak konumlandırıp beden hareketlerinin duysal izdüşümlerini somutlaştırmayı hedefler. Bu anlamda determinizm ve geri bildirim döngüleri gibi kavramları irdeler.

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katılımla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Feral Cat Den

Feral Cat Den, terk edilmiş bir ahırda yuva kurmayı hayal eden küçük bir sanatçı ekibidir. Şimdilik Brooklyn'deki stüdyolarında oyunlar, animasyonlar, web projeleri, VJ içerikleri ve birçok yan proje üretmektedirler. Animasyon ile etkileşimi birleştirerek, görsel açıdan zengin ve dokunsal deneyimler sunan oyunlar yaratmayı amaçlayan ekip, şu anda ikinci oyunları Nirvana Noir üzerinde çalışmaktadır.

GENESIS NOIR

Zaman ve mekânı aşan bir kara film tarzında macera. Oyunda, saat satan ve diğer kozmik varlıklar olan Miss Mass ve Golden Boy ile bir aşk üçgenine yakalanmış No Man karakterini oynarsınız. Bu ilişki acı bir yüzleşmeye dönüştüğünde, kıskanç bir tanrı tarafından ateşlenen bir kurşuna—diğer adıyla Büyük Patlama'ya—tanıklık edersiniz. Genişleyen evrene atlayın ve aşkınızı kurtarmak için yaratılışı engellemenin ya da yok etmenin bir yolunu arayın.



Fuat Değirmenci

Fuat Değirmenci, Londra'da yaşayan multidisipliner bir sanatçı ve tasarımcıdır. Güzel Sanatlar Fakültesi mezunu olup, son on yılda hem kurumsal hem de serbest yaratıcı olarak çeşitli projelerde yer almıştır. Tanınmış markalar için anlamlı görsel tasarımlar ve animasyonlar üretmiş, sanat ile teknolojiyi buluşturan projelere imza atmıştır. Sanat yolculuğunda televizyon reklamlarından ödüllü 3D animasyon kısa filmlere, sanal ve artırılmış gerçeklik uygulamalarından video projeksiyon mapping projelerine kadar geniş bir yelpazede çalışmıştır. Etkinlikler için unutulmaz görsel deneyimler yaratmayı ve izleyicileri etkileyecek sanatsal anlatılar geliştirmeyi amaçlamaktadır. Sanat ve teknolojiyi birleştirme tutkusuyla yeni ufukları keşfetmeye ve yaratıcılık anlayışını derinleştirmeye devam etmektedir. Güncel sanatla ilgilenmekte ve kendini sürekli yeni ifade biçimlerini keşfetmeye adanmıştır. İş birlikleri, ilham verici projeler veya sanatsal keşifler için her zaman iletişime açıktır.

Reflection Renaissance 2.0

"Reflection Renaissance 2.0, fiziksel bedeninin dijital ortamda yeniden kurgulanmasını konu alan interaktif bir yerleştirmedir. Ziyaretçi, ekran karşısına geçtiğinde kendi silüetinin anlık olarak yapay zekâ tarafından işlenmiş versiyonunu görür—ama bu bir ayna değil, yeniden yazılmış bir yansıma. Sergi alanında bulunan gündelik objeler (bir şapka, bir tencere, bir kitap...) bu dijital kimliğin dönüşümünü tetikleyen araçlara dönüşür. Her poz, her jest, her nesne ekrandaki yansımayı yeniden şekillendirir. Böylece her ziyaretçi kendi bedenini kullanarak geçici, kişisel ve özgün bir dijital figür yaratır. Reflection Renaissance 2.0, klasik portre anlayışını çağdaş bir dile çevirir. Kimlik, temsil ve algı kavramlarını yapay zekânın bakışıyla yeniden tartışmaya açar. Ve sorar: Bugünün aynasında bedenimiz neye benziyor?"

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katkısıyla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Gingerpotter

Ralph Khoury, 1995 yılında Lübnan'da doğmuş olup şu anda Beyrut'ta yaşamaktadır ve uluslararası çapta çalışmalarını sürdürmektedir. Yaratıcı dünyada GINGERPOTTER olarak bilinen ve Lübnan'ın önde gelen dijital sanatçılarından biri olarak tanınan Khoury, kendi kendini yetiştirmiş çok yönlü bir sanatçıdır. İllüstrasyon, resim ve animasyon alanlarında ustalaşmıştır. Hem fiziksel hem de dijital sanatta deneyime sahip olup, bu iki sanat formunu bir araya getirerek kendine özgü eserler yaratmaktadır. Sanatı, Instagram'da 606 bin takipçiye ulaşmış ve en çok izlenen çalışması 50 milyon izlenmeye kadar ulaşarak milyonlarca insana ilham vermiştir. Eserlerinde insan deneyimi ve modern dünyadaki artan teknolojik gelişmeler gibi çeşitli temaları ele almaktadır. Sanatı, dünya çapında Paris, İstanbul, Dubai, Londra, Belçika'nın birçok şehri ve en dikkat çekici olarak New York Times Square ekranlarında sergilenmiştir. Ayrıca çalışmaları, Beyrut, Dubai, Singapur, Fransa, Avustralya ve ABD gibi farklı ülkelerde koleksiyonerlere ve sanat tutkunlarına ulaşmıştır. En dikkat çekici koleksiyonerlerinden biri ise Prenses Reem Al Faisal'dır. Büyük markalarla da işbirlikleri gerçekleştirmiş olup, Fido Dido için baş sanatçı olarak çalışmış ve bu ikonik karakteri, orijinal yaratıcısı Joanna Ferrone ile işbirliği içinde modern dijital çağa uyarlamıştır.

COPY OF COPY

Eskiden sık sık kendimi başkalarıyla karşılaştırarak, onlara benzemeye çalışarak çok fazla zaman harcardım. Başkasının yolunu kopyalarsam, onların ulaştığı başarılarla ben de ulaşabilirim sanırdım. Ama zamanla öğrendim ki, ne kadar farklı olursa olsun, gerçek gücüm kendi yolumda yatıyor. Çünkü birey olan öne çıkar, kopyalar ise sadece birbirine karışır. Ve klasik bir klişeyle söylersek: kopyalarla dolu bir dünyada, orijinal olmaya çalış.



Gözde Betülay Yorulmaz

Gözde Betülay Yorulmaz (1996), algoritmalar, sibernetik, yapay yaşam, biyodijital ve karmaşık sistemler üzerinden gelişen ve dijital ortam oluşan etkileşimli, dinamik ara kesitlerin ortaya çıkması ile bu deneyim mekanlarında oluşan biyolojik uzantıların oluşturduğu hibrit mekanlar, temsil ötesi teoriler ve teknolojileri anlamaya yönelik deneyim araştırmalarına devam etmektedir. Sibernetik deneyim alanları üzerine yürüttüğü çalışmalar, aynı zamanda tez konusu olan sibernetik deneyim mekanlarında adaptif uzantılar ve arayüzler üzerine odaklanmaktadır. Bu bağlamda, mimarlık, biyoloji, yazılım ve teknoloji entegrasyonunu disiplinler arası bir yaklaşımla birleştirme amacını taşımaktadır. Yorulmaz, İstanbul Medipol Üniversitesi Mimarlık lisans (2019) eğitiminin ardından Gebze Teknik Üniversitesi Mimarlık Anabilim Dalında yüksek lisansını (2024) tamamlamıştır. Eş zamanlı olarak Bilgisayar Programcılığı (2023), Grafik Tasarımı (2023) tamamlamış ve Yönetim Bilişim Sistemleri (-halen), Web Tasarımı ve Kodlama (-halen) bölümlerinde öğrenim görmektedir. Ulusal ve uluslararası çeşitli sempozyumlarda (MSTAS 2022; ATI 2022; SIGraDi 2024; Manifest'OU 2025) akademik yayınları yer almaktadır. Atölye yürütücüsü olduğu Otopoetikadıköy (2023), Mekânın Yapay Katmanları ve Rotalar (2023), Yapayın Belleği ve Kent (2024), Yol Kronotopu ve Kent (2024) adlı workshop ve seminer bulunmaktadır. Yakın zamanda katıldığı Yumuşak Disiplin, Alan Kadıköy (2023), İBB Medya Sanatçısı Sergisi, Taksim Sanat (2024), Eskizden Piksele Dijital Sanat "Anatolia Edition", Galataport (2024), BASE, The Ritz-Carlton (2024), Genç Sanat: 10. Güncel Sanat Projesi, Ankara Resim ve Heykel Müzesi (2024), Loop; British Council Grant Program (2025), The Wrong Biennale 7 (2025) sergisi yer almaktadır. Piksel O'art Yeni Medya Misafir Sanatçı programı (2023), Sustainable Life Through Arts: Digital Artist Residency Program (2024), SALT: Forecast Condensed İstanbul Program (2024) sanatçılarından ve MimED stajistanbul 2024: İstanbul ve Güncel Mimarlık Pratikleri programı (2024) yürütücülerindedir.

ARTIFICIAL SYMBIOSIS

Artificial Symbiosis adlı ajan tabanlı simülasyon, karmaşık sistem ve adaptasyon davranışının hesaplamalı temsili olan etkileşimli bir enstalasyondur. Kenti bir organizma olarak ele alan enstalasyon, kente dair trafik yoğunluğu verisi ve izleyici etkileşimiyle kendiliğinden organize bir otopoetik (autopoietic) sisteme dönüşmekte ve yaşayan bir kent temsili kurmaktadır. Kendi kendine organizasyon, doğrusal olmayan dinamikler, faz geçişleri, çöküş ve patlama evrim dinamikleri gibi biyolojik karmaşık sistemlerin özelliklerini yansıtan etkileşimli bir canlı bir kent temsili, simbiyotik ilişkiler ve ilişkilerin teknolojiyle birlikte dönüşmesiyle insan-makine birlikteliğinin ortak yaşamını dönüştürücü diyaloglara dahil olmayı amaçlar. Algoritmanın başlangıç noktası, İstanbul'un ana arterleri olup, bu ağları besleyen 2015-2024 yılları arasındaki İstanbul trafik yoğunluk verileridir. Bu veri seti, Arduino'dan gelen ultrasonik sensör verisiyle birleşerek kentin en kaotik görünümüne ulaşır. Kent, bireyin varlığıyla hayat bulur; bu nedenle enstalasyon, kentte yaşayan bireyin aktif katılımına ve etkileşimine ihtiyaç duyar. Ultrasonik sensörlerin algıladığı mesafeye bağlı olarak, trafik düğüm noktalarındaki ajanların yoğunluğu ve hareketleri şekillenir. Kentin sirkülasyon izlerini ve ajanlar arasındaki karmaşık ilişkileri görselleştiren sistem, bireyin katılımıyla sürekli değişen ve dönüşen ağı bir kent ekolojisi yaratır. Simülasyon geliştirilen ajan tabanlı modelleme (ABM) ile trafik yoğunluğu verisine bağlı olarak işlerken organizmanın çevresel koşullara uyum sağlamak için evrimsel değişimler geçirdiği ve adaptasyon sağladığı bir dönüşüm süreciyle kademeli olarak gelişir. İzleyici, kentte ait dönüşen verilerle etkileşimli şekilde evrimsel değişimlere uğrayan ajanlarla ortak bir yaşam (coexistence) kurmaktadır. İnsan-makine simbiyotik ilişkilerini mekân-sistem-beden eklemlenen kent verileri ile kentin değişen ilişkilerine tanık olmaktadır.

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katılımla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Hakan Lidbo & Max Bjorverud

Hakan Lidbo, yeni medya sanatçısı ve mucittir; Rumtiden Idea Lab ve Yapay Zekâ Müzesi'nin kurucusudur. Max Bjorverud ise fiziksel mekânlar için etkileşimli deneyimler tasarlayan bir teknoloji sanatçısı ve yaratıcı yazılımcıdır.

CONTEMPORARY MUSIC COMPOSER

Contemporary Music Composer, ziyaretçileri 20. yüzyılın zengin ve deneysel çağdaş müzik dünyasını keşfetmeye davet eden etkileşimli bir ses eseridir — üstelik herhangi bir müzik bilgisi gerektirmeksizin. John Cage, Arnold Schönberg ve Frank Zappa gibi ikonik isimlerden ilham alan bu eser, kullanıcıların sadece basılı yüzeyle etkileşime geçerek sezgisel bir şekilde karmaşık ve atonal besteler oluşturmasına olanak tanır.

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katılımla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



James Merrill

BUSY

James Merrill, ABD, Vermont'ta yaşayan bir algoritmik görsel sanatçıdır. Generatif sistem tasarımı, matematik, rastlantısallık ve veriyi birleştirerek hesaplamalı sanat eserleri üretmektedir. Sanatsal geleneğin üçüncü kuşak bir temsilcisi olan Merrill, 25 yılı aşkın süredir dijital sanat üretmektedir. Çalışmaları, teknolojiyi kullanarak geleneksel sanat anlayışına meydan okumayı amaçlamakta ve genellikle bir program olarak başlayıp, robotik sistemler tarafından aşırı detaylarla çizilen fiziksel eserlere dönüşmektedir.

BUSY, James Merrill tarafından oluşturulmuş yeni bir üretken sanattır. Hem fiziksel olarak kalemle çizilmiş bir eser olarak hem de dijital bir varlık olarak sunulması amaçlanmaktadır. BUSY, dünyamızdaki sistemlerin ezici etkileşimini keşfetmeyi amaçlar. Milyonlarca yöne çekiliyoruz; her zaman gidilecek bir yer, görülecek bir şey, bizi çağıran bir bildirim var. Uzayın derinliklerinde, milyonlarca kilometre uzakta olduğunuzu hayal edin. Dışarıdan bakan biri için tüm bu karmaşa rastgele bir gürültü gibi görünebilir. Ancak daha yakından bakıldığında, hayatımızdaki her küçük ayrıntı kendi içinde birer dünya; sonsuz detaylara sahip. BUSY, üretken sanatta saf rastlantısallığın azaltılmasına yönelik süregelen araştırmalarımla bağlantılıdır. Her keşişimde, rastgele değerler yerine sistemlerde nedenselliği kullanmayı hedefliyorum. Aslında bu projenin büyük bir kısmı elle titizlikle çizilmiş ve prosedürel sistemlere entegre edilmiştir.



Jason Moore

Jason Moore, sanal gerçeklik, interaktif sinema ve canlı performans alanlarında uzmanlaşmış bir yazar, yapımcı ve yönetmendir. The MetaMovie Presents: Alien Rescue adlı projenin yaratıcısı olarak, sinemayı, oyun dünyasını ve tiyatroyu birleştiren yeni bir canlı VR eğlence biçimi geliştirmiştir. Bu yenilikçi çalışma, Venedik Bienali ve Raindance Immersive gibi festivallerde öne çıkmış, çok oyunculu VR alanındaki inovasyon ödülleriyle tanınmıştır. Moore, Discovery ve Animal Planet için televizyon projeleri, uluslararası reklam çalışmaları ve ödüllü filmler dahil olmak üzere geleneksel medya alanında geniş bir geçmişe sahiptir. Sinematik anlatım anlayışını sürükleyici hikâye anlatıcılığına taşıyarak, VR ve interaktif deneyimlere benzersiz bir bakış açısı kazandırmaktadır. 2020'den beri Brooklyn College'da Gelişmekte Olan Medya Profesörü olarak "VR için Hikâye Anlatımı" dersleri vermekte ve metaverse içinde anlatının geleceğini keşfetmektedir.

THE META MOVIE : ALIEN RESCUE VR

Jason Moore is a writer, producer, and director at the forefront of immersive storytelling, specializing in virtual reality, interactive cinema, and live performance. As the creator of The MetaMovie Presents: Alien Rescue, he has pioneered a new form of live VR entertainment that blends cinema, gaming, and theater, earning recognition at festivals such as Venice Biennale and Raindance Immersive, as well as industry awards for innovation in multiplayer VR. With a background in traditional media, including award-winning films, international commercial work, and television projects for Discovery and Animal Planet, Moore brings a cinematic sensibility to immersive storytelling. Since 2020, Moore has been teaching Storytelling for VR inside the metaverse as a Professor of Emerging Media at Brooklyn College, where he explores the future of narrative in virtual spaces.

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katılımla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Jeremy Oury

PHOSPHERE

Jeremy Oury, video, ses ve sanal mekân kullanarak gerçeklik algımızı ve dijital dünyayla olan ilişkimiz üzerine sorgulamalar yapan Fransız bir sanatçıdır. Sanatsal pratiğini, geometrik bozulmalara dayalı illüzyon arayışı, ses ve video arasındaki sinestezi ve izleyiciyi sanal bir evrenin merkezine yerleştirerek mekân algısını bozmayı amaçlayan sürükleyici formlar üzerine yoğunlaştırmaktadır. Yenilikçi çalışmaları, uluslararası video mapping ve fulldome festivallerinde ödüllendirilmiş, ayrıca MUTEK, Mapping Festivali, ISEA, FILE Festivali gibi prestijli dijital sanat etkinliklerinde sergilenmiştir. Son dönemde, 360° sanat eserleri geliştirerek birçok sürükleyici mekânda ve odada çalışmalarını hayata geçirmiştir. Bu mekanlar arasında Paris Planetaryumu, Kazakistan Ulusal Müzesi, Foro Allende (Meksika), Lumière Hall (Budapeşte) ve Artechouse (New York) bulunmaktadır. Ayrıca immersive sanat üretimini teşvik etmekte olup, Paris'teki Sous dôme festivali ve Latin Amerika'daki DomoArte turne projesinin küratörlüğünü ve organizasyonunu üstlenmektedir.

PHOSPHERE, hipnotik ve büyüleyici bir deneyimdir. Hareketin ve ışık enerjisinin kubbe içinde değişen mimarileri ortaya çıkardığı, parçalanmış yapılardan doğan formlar ve illüzyonların keşfidir. Kaostan yaratılışa, doğuştan yücelişe uzanan bir yolculuktur.

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katılımla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Jonathan Monaghan

Jonathan Monaghan, antik mitoloji, bilim kurgu ve tüketim kültürünü bir araya getiren baskılar, heykeller ve animasyonlu video enstalasyonları üreten bir görsel sanatçıdır. Çalışmaları, güç, zenginlik ve teknolojinin dijital çağdaki kesişim noktalarını keşfederken, hayal gücüyle bezeli ve satirik bir anlatımla izleyicileri bu güçlerle olan ilişkilerini sorgulamaya davet etmektedir. Sanatçının eserleri, Sundance New Frontier, The Walters Art Museum (Baltimore), NRW Forum (Düsseldorf), bitforms gallery (New York) ve The Palais de Tokyo (Paris) gibi prestijli mekânlarda sergilenmiştir. Çalışmaları The New York Times ve Vogue Italia gibi yayınlarda yer almıştır. Ayrıca eserleri, Crystal Bridges Museum of American Art, The Phillips Collection (Washington, D.C.) ve Microsoft Art Collection gibi önemli kamu ve özel koleksiyonlarda bulunmaktadır.

TEMPLE OF OPTIMIZATION

Üst düzey egzersiz ekipmanları, barok mimari ve fitness izleyicilerinden inşa edilen devasa bir figür, göğsünü açarak bir AI sunucu rafını ortaya çıkarıyor. Temple of Optimization, hicivli ve görsel olarak abartılı imgeleriyle dijital çağın bedeni nasıl yeniden çerçevelediğini inceliyor ve sağlık ve zindeliğin metalaştırılması ve öz gözetimin normalleştirilmesi üzerine eleştirel bir bakış açısı sunuyor.

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katılımla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Julius Horsthuis

Julius Horsthuis, soyut karmaşıklık ile sinematik estetiği birleştiren büyüleyici fraktal animasyonlarıyla tanınan bir dijital sanat sanatçısıdır. Hollanda film ve eğlence sektöründe 15 yıllık deneyime sahip olan Julius, kariyerine film setlerinde başlamış, ardından görsel efekt sanatçısı ve süpervizörü olarak çalışmıştır. Daha sonra fraktal animasyon dünyasına yönelmiş ve kendine özgü bir görsel dil geliştirerek uluslararası izleyicileri büyülemiştir. Çalışmaları The Creators Project, Gizmodo, Newsweek ve Vimeo Staff Picks gibi platformlarda öne çıkmıştır. Fulldome filmi "Fractal Time", Forbes tarafından 2019'un en iyi 35 XR deneyiminden biri olarak seçilmiştir. Ayrıca Max Cooper, Meshuggah ve Eric Serra gibi sanatçılar için müzik videoları hazırlamış, Avicii ve Lady Gaga gibi isimlerin sahne görsellerini tasarlamıştır. Kendine özgü fraktal sanat eserleri, Guillermo del Toro'nun "Cabinet of Curiosities" (Netflix) dizisinde ve Michel van der Aa'nın "Upload" operasında yer almıştır. Sanatı, New York'taki ARTECHOUSE Manhattan dahil olmak üzere Amsterdam, Montreal, Moskova, Paris, Hong Kong ve Sidney'deki sürükleyici enstalasyonlarda sergilenmiştir. Öne çıkan festivaller arasında Art Futura, Art Basel Miami, Coachella, IDFA ve Noor Riyadh Festivali bulunmaktadır. Julius Horsthuis, fraktal sanatının sınırlarını hem fiziksel hem de dijital alanlarda genişletmeye devam ederek, immersive hikâye anlatımı ve sanal gerçeklikte yeni ufuklar keşfetmektedir.

FRACTAL TIME

Fractal Time, evrenimizin başlangıcı ve geleceğiyle oynayan soyut ve etkileyici bir filmidir. Horsthuis, eserini "bir keşif yolculuğu" olarak tanımlar ve izleyiciyi bu yeni fraktal gerçekliklerin içine adım atmaya davet eder. Orijinal bir müzikle eşlik edilen bu görsel şölen, hem sinematik bir genişliğe sahip hem de operatik bir yaklaşımla sunulur: uzay gemilerinden şehirler doğar, okyanusların dipleri ormanlara dönüşür; zamanın herhangi bir anında her şey olabilir ve hayal gücümüzün sınırlarına ulaşacakmış gibi hissettirebilir. Fractal Time, özellikle tam kubbe (fulldome) formatı için tasarlanmıştır; her yönden izlenebilirliği esas alır, ancak öne eğik kubbelerde de aynı derecede etkileyici çalışır. Fractal Time'ı deneyimlemenin en iyi yolu, bir puf koltuğa uzanıp fraktal dünyaların sizi sarıp sarmalamasına izin vermektir. Bu keyifli yolculuğun ötesinde, film matematik ya da fraktallar üzerine bir eğitim programına da eşlik edebilir. Bazı kavramlar, ancak doğrudan deneyimlendiğinde daha iyi anlaşılır—ve fraktallar bu durumun istisnası değildir.

ADAF'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katılımla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Kamel Ghabte

Kamel, S.A.E Institute Paris'te ses mühendisliği eğitimi almış ve dijital ses alanındaki en son teknikleri öğrenmiştir. 2007 yılında APPLE sertifikası aldıktan sonra, bilgisayar programlama ve insan-bilgisayar etkileşimi konularında eğitimler vermeye başlamıştır. Profesyonel Deneyim Dijital sanat alanında bağımsız sanatçı olarak çalışmakta, sanat sergileri ve kamusal/özel etkinlikler için etkileşimli enstalasyonlar üretmektedir. Artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) tabanlı deneyimler geliştirmiş, bu alandaki çalışmalarıyla 2020'de ADAF Ödülü'nü kazanmış ve çeşitli uluslararası dijital sanat festivallerine davet edilmiştir. Fransa ve Fas'ta özel ve devlet kurumları, üniversiteler ve şirketler için danışmanlık yapmış, AR ve VR tabanlı yenilikçi eğitim modülleri geliştirmiştir. Guadeloupe Bölgesi'nde ve Kazablanka'daki Akıllı Şehir (SMART CITY) projesinde dijital danışman olarak görev almıştır. Son Projeler Büyük ölçekli bir çağdaş sanat sergisi için artırılmış gerçeklik tabanlı interaktif bir enstalasyon yaratmıştır. Bu çalışma, sanat eserlerini sanal ve fiziksel unsurlarla birleştirerek ziyaretçilere sürükleyici bir deneyim sunmaktadır. Üniversite öğrencilerine artırılmış ve sanal gerçeklik programlama eğitimi vermiş, onların kendi projelerini geliştirmelerine yardımcı olmuştur. Çevre ve Sürdürülebilirlik Çalışmaları Kamel, teknolojinin sorumlu kullanımını ve çevre koruma projelerini desteklemektedir. Sanat ve teknolojiyi birleştiren sürdürülebilir enstalasyonlar üretmek için Land Art (Arazi Sanatı) projelerinde aktif olarak yer almaktadır. Unispheres Derneği'nin kurucu ortaklarından biridir ve dünya çapında Land Art 2.0 projelerine katılmıştır. Venedik'te Avrupa Birliği için Biyoklimatik Pavyon projesinde çalışmış, rüzgar enerjisi ile çalışan interaktif bir enstalasyon geliştirmiştir. Kazablanka'da yapay zeka destekli generatif bir land art projesi yürütmüş, hava koşullarına adapte olan sanatsal bir enstalasyon oluşturmuştur. Kamel, sanat ve teknolojinin daha sürdürülebilir ve çevre dostu bir gelecek yaratabileceğine inanmakta, dijital görüntü, ses ve video üretimi konusundaki yetkinliğiyle interaktif enstalasyonlar tasarlayarak çevre bilincini artırmaya yönelik projeler geliştirmeye devam etmektedir.

DIGITAL VISIONS OF ISTANBUL

Koleksiyonumuz, İstanbul'un gerçek zamanlı meteorolojik verilerini etkileyici dijital deneyimlere dönüştürüyor. Her bir eser, şehrin atmosferik dinamiklerini—rüzgarını, sıcaklığını ve kentsel nabzını—büyüleyici dijital formlara yeniden yorumluyor.



Kerim DüNDAR

"Yakaza Studio, multidisipliner sanatçılar Kerim DüNDAR ve Tolga GüLKAYA tarafından tasarlanan bir etno-futuristik kült(ür) hareketidir. Kerim DüNDAR'ın sanatının etno-futuristik görsel ifade dili ile Tolga GüLKAYA'nın yeni nesil avangart ustalığı, Yakaza Studio bünyesinde giyilebilir sanat eserlerine dönüşmektedir. Yakaza Studio, fiziksel ve dijital dünyayı birleştiren fijital moda trendinin öncülerindedir. Etno-futuristik desenler, doğanın yaratılış süreçlerinden ilham alan evrimsel algoritmalar kullanılarak dijital olarak üretilir. Bu büyüme süreci sanatsal olarak yönetilir. Dijital atmosferde doğan organik fikirler, geleneksel el işçiliği ile fiziksel sanat eserlerine ve kültürel objelere dönüştürülür."

The Archive of the Eternal

"Kozmosun derinliklerinde hafızadan da eski desenler titreşir; galaksilerin sarmallarında, yaprakların damarlarında ve çöllerin dalgalı kumlarında görünür hale gelirler. Evrensel birdilin kodlarıdır bunlar—doğanın sonsuz ifadesi olarak nesilden nesile aktarılır, kültürleri aşarak şimdi dijital ortamda yeniden hayat bulur. Yakaza Studio, zamansız ve kadim formları korumakla kalmayıp onları dijital olarak yeniden yorumlayan ve evrimleştiren etno-fütüristik bir arşiv olan Cosmotheca'yı sunar. Bu desenler durağan değil, algoritmaların doğal süreçleri simüle ederek organik biçimde geliştiği dinamik sistemlerdir; fiziksel evrenin varoluş süreçlerini dijital boyutta yeniden yaratır."

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katılımla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Ksawery Komputery

Ksawery Kirklewski (d. 1988), yaratıcı kodlama ve yeni medya sanatı alanında çalışan bir sanatçıdır. Etkileşimli ışık enstalasyonları, müzik videoları, generatif animasyonlar, fiziksel-dijital (phygital) sanat eserleri ve kamusal alan projeleri üretmektedir. Çalışmalarında yeni teknolojiler, programlama ve reklam medyasını kullanarak özellikle dijital ve üretken sanat alanına odaklanmaktadır. Kirklewski, generatif sanatın ve interaktif medya teknolojilerinin sınırlarını zorlayarak dijital sanat ile fiziksel deneyimler arasında köprü kurmaya devam etmektedir.

GENERATIVE SEOUL

Generative Seoul, Ksawery Komputery'nin Güney Kore'nin Seul şehrine yaptığı yolculuktan ilham alarak oluşturduğu etkileşimli bir yerleştirmedir. Bu eser, sanatçının şehrin dinamik kentsel dokusunu ve kültürel ritimlerini keşfedişini yansıtır. Üretken sistemler ve gerçek zamanlı etkileşim aracılığıyla izleyiciler, Seul'ün özünü dijital bir temsille deneyimlemeye davet edilir. Yerleştirme, şehrin enerjisini duyuşal bir deneyime dönüştürerek katılımcıların değişen görsel ortamı keşfetmesini ve ona etki etmesini sağlar. Sanat ve teknolojiyi birleştiren Generative Seoul, mekân, hafıza ve dijital ifade arasındaki etkileşime dair benzersiz bir bakış açısı sunar.



Kübra Yöntem

Kübra Yöntem, geleneksel ve dijitali harmanlayan disiplinlerarası bir sanatçı ve yaratıcı yönetmendir. Grafik tasarım, dijital sanat ve hareketli görseller alanlarında uzmanlaşarak hem ticari hem de sanatsal projelerde aktif rol almıştır. Türkiye Yüzyılı İletişim Ofisi'nde tasarım direktörlüğünü üstlenen Yöntem, Cumhurbaşkanlığı kampanyaları, Sıfır Atık Projesi, çeşitli projeler ve savunma sanayi kurumlarının açılış ve teslimat törenlerinde yaratıcı süreçlere liderlik etmiştir. 2025 yılında Osaka Expo Türkiye Pavilyonu'nun dijital sanat koordinatörü olarak görevlendirilen Yöntem, burada geleneksel motifleri dijital teknolojiyle yeniden yorumladığı özel bir çalışma üretti. Anadolu'nun kültürel mirasını merkezine alan bu çalışma, geçmiş ve geleceği birbirine bağlayan sanatsal bir köprü kurmayı hedefler. Sanatsal üretimlerinde zaman, hafıza ve ışık ilişkisine odaklanan Yöntem, dijital sanatın özünü kucaklayan, teknoloji odaklı bir görsel dil geliştirir. Kolaj, hareketli grafikler ve kodlama tekniklerini kullanarak geçmişin izlerini bugünün duyusal anlatılarına dönüştürür.

ZAMANIN MOZAIĞI

Zaman yalnızca ölçülebilir bir akış değil; ışık ve hafıza arasında örülmüş görünmez bir bağıdır. Bu eser, fotonların zamansız yolculuğunun geçmişi bugünde nasıl şekillendirdiğini sorgular. Her bir nokta tek başına silik bir izdir; fakat birlikte bir medeniyetin izine dönüşür. Anadolu'nun katmanlı hafızasında, her yıkım yeni bir başlangıcın işaretidir. Mozaik, bu döngüsel dönüşümü taşıyan sessiz bir hafıza formu olarak karşımıza çıkar. "Zamanın Mozaığı", uygarlıklar arasında görünmez ama derinlemesine hissedilen bir köprü kurar. Geçmişle şimdiyi, yıkımla yeniden doğuşu, sessizlikle anlatıyı bir arada tutar. Anadolu'nun kadim ruhuyla beslenen bu eser, yok oluşun içinde varlığı, sessizliğin içinde ise anlatıyı taşır. Her an, zamansız bir mozaığın parçasıdır.



Laura Cinti

AI IN THE SKY

Laura Cinti, pratiğini deneyler ve saha araştırmaları yoluyla bilim, teknoloji ve görsel hikâye anlatımının kesişiminde yürüten araştırma temelli bir sanatçıdır ve C-LAB'de çalışmaktadır. Son zamanlarda odağını biyolojik çeşitlilik kaybına yöneltmiş olup, nesli tükenmekte olan türlerle ilişkimize yeniden bakmak amacıyla yaratıcı ve teknolojik yaklaşımlar kullanmaktadır.

Encephalartos woodii (E. woodii), Güney Afrika'daki oNgoye Ormanı'nda keşfedilen tek bir erkek örnekten bilinen, 'doğada soyu tükenmiş' olarak sınıflandırılmış nadir bir cycad (eğrelti benzeri bir bitki) türüdür. Doğal yaşam alanından çıkarılan bu bitki, günümüzde yalnızca orijinal bitkiden klonlanan parçalar aracılığıyla varlığını sürdürmektedir. İki evcikli bir tür olduğu için, cinsel üreme gerçekleştirebilmesi adına bir dişi eşe ihtiyaç duyar — bu eş olmadan tohum üretilemez. oNgoye Ormanı henüz tam anlamıyla taranmamıştır, bu da henüz keşfedilmemiş bireylerin var olma ihtimalini açık bırakmaktadır. Bugüne kadar yapılan keşifler, geleneksel yöntemlerle, yani yaya olarak yürütülen saha araştırmalarına dayanıyordu. Bizim arayışımızda ise, orman üzerinde E. woodii'yi aramak amacıyla drone'lar, multispektral görüntüleme ve yapay zekâ destekli tür tespiti bir araya getirilmektedir. AI in the Sky (Gökyüzündeki Yapay Zekâ) adlı çalışmada, drone uçuşlarından elde edilen veriler, mozaik haritalar, yapay zekâ çıktıları ve sentetik görseller bir araya getirilerek görsel bir anlatı oluşturulmuştur. Bu anlatıda orman, algoritmalar tarafından işlenen, segmentlere ayrılan, yeniden birleştirilen ve analiz edilen bir veri yığınına dönüşür. Arayış hâlâ devam etmektedir.

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katılımla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Lydia Yakonowski

Lydia Yakonowsky, Montreal merkezli Kanadalı bir görsel sanatçıdır ve dijital sanat, sürükleyici kısa filmler ve performansın kesişim noktasında çalışmaktadır. Dijital teknolojileri kullanarak gerçek zamanlı görsel kompozisyonlar oluşturur, ardından bu görüntüleri yakalayıp bağımsız sanat eserlerine dönüştürür. Sanatı, grafik ve ekonometri modellerinden görsel öğeleri yeniden yorumlar. Noktalar, grafikler ve ızgaralar gibi temel unsurlar, neredeyse moleküler bir şekilde birleşerek tamamen yeni kompozisyonlar oluşturur. Ortaya çıkan eserler, orijinal işlevlerinden kurtulmuş ızgaraların, dolaşan parabolaların ve veri dizilerinin iç içe geçtiği devasa bir istatistiksel koreografi gibidir. Lydia, özellikle fulldome formatında uzmanlaşmıştır. İlk fulldome kısa filmi "Introduction to Econometrics", 2022 yılında Montreal'deki Society for Arts and Technology'nin (SAT) düzenlediği SATFEST'te "Local Talent Award" ödülünü kazanmıştır.

LA MÉTHODE DES MOMENTS

La Méthode des Moments, grafik ve veri noktalarını analiz etmek için değil, duygular uyandırmak için kullanır. Bunlar ekonomik değil, varoluşsal grafiklerdir—her bir eğri, eksen ve dalgalanma; yaşanmış anları, geçen zamanı ve verilen kararları temsil eder. Hayat, soyut bir görsel dil aracılığıyla gözler önüne serilir; bir grafiğin yapısı, insan deneyiminin haritasına dönüşür. Bu eser, her zaman kontrol edemediğimiz ölçütler aracılığıyla anlamı nasıl izlediğimize dair bir yansımadır.



Maja Smrekar

Maja Smrekar (d. 1978, Slovenya) sanat, bilim ve teknolojinin kesişim noktalarını araştıran disiplinlerarası bir sanatçıdır. Ljubljana'daki Güzel Sanatlar ve Tasarım Akademisi'nden Heykel alanında lisans ve video alanında yüksek lisans derecelerine sahip olan Smrekar, aynı zamanda Heykel ve Çağdaş Sanat Pratikleri alanında Yardımcı Doçent olarak görev yapmıştır. Maja Smrekar'ın çalışmaları aidiyet, oluş, aile ve yuva temalarını araştırır, sosyal ve politik olarak sabitlenmiş kimliklere ve düzen kavramlarına meydan okur. Ekofeminizm, türler arası ilişkiler ve teknoloji odaklı ideolojilerin etkisiyle ilgilenir. Disiplinlerarası pratiği performanslar, enstalasyonlar, mekâna özgü sanat, videolar, atölye çalışmaları, dersler ve metinleri kapsamaktadır. Çalışmaları MAXXI (İtalya), Kunsthalle Vienna (Avusturya), ZKM Karlsruhe (Almanya), Het Nieuwe Instituut (Rotterdam, Hollanda), BOZAR - Brüksel Güzel Sanatlar Merkezi (Belçika), Riga'daki Ulusal Çağdaş Sanat Müzesi (Letonya) gibi çeşitli kurumlarda sergilendi, Ljubljana Çağdaş Sanat Müzesi (MG+MSUM, Slovenya), Karadağ Çağdaş Sanat Müzesi, Reina Sofía Müzesi (Madrid, İspanya), Zagreb Ulusal Çağdaş Sanat Müzesi (Hırvatistan), Laznia Çağdaş Sanat Merkezi (Gdansk, Polonya), Färgfabriken Stockholm (İsveç) ve diğer birçok muze ve kurumda sergilenmiştir. Smrekar A/POLITICAL (Birleşik Krallık), Kapelica Gallery (Slovenya), Quo Artis Foundation (İspanya/İtalya) ve The Culture Yard (Danimarka) sanat üretim platformlarının sanatsal ortağı olmuştur. Ljubljana Üniversitesi, Slovenya'da Güzel Sanatlar ve Tasarım Akademisi'nde Heykel ve Çağdaş Sanat Pratikleri alanında Doçent olarak görev yapmaktadır.

K-9_TOPOLOGY: THROUGH THE LENS OF A LONG-TERM CARE OF AN ARTWORK

Maja Smrekar'ın video makalesi 2014-2017 yılları arasında ürettiği dört karma medya projesinden oluşan K-9_topology serisini inceliyor. Bu eserler, insanlar ve köpekler arasındaki derin ve evrimleşen ilişkiyi inceliyor ve karşılıklı evcilleşmemizi vurguluyor. Film, diğer medyaların yanı sıra canlı organizmaları ve biyomateryalleri de içeren bu sanat eserlerinin gelişimi, üretimi ve sergilenmesi hakkında fikir veriyor. Ayrıca, sanatçıların ve profesyonellerin bu tür talepkar sanat eserlerini yeniden kurarken ve arşivlerken karşılaştıkları zorlukları da inceliyor. Küratör ve teorisyenler Jens Hauser, Ida Hirşenfelder, Martin Honzik, Lucie Strecker, Jessica Ullrich, Jurij Krpan ve Eva Smrekar'ın görüşlerine yer veren belgesel, sanat, bilim, türler arası iletişim ve etiğin kesiştiği noktalara eleştirel ve perde arkasından bir bakış sunuyor.

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katılımla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Markos Kay

Markos Kay, bilim ve üretken sanat üzerine yoğunlaşan, bir multidisipliner sanatçı ve yönetmendir. 2008 yılında Ernst Haeckel'in Filogenetik Müzesi'nde sergilenen yapay yaşam deneyi aDiatomea ile geniş çapta tanınmıştır. Bunun yanı sıra, yaşamın kökenine dair teorileri yeniden hayal eden Abiogenesis (2022) ve parçacık çarpışmalarını soyut bir şekilde yorumlayan Quantum Fluctuations (2016) gibi önemli çalışmalara imza atmıştır. Quantum Fluctuations, günümüzde Fidelity Sanat Koleksiyonu'nun kalıcı bir parçası olarak yer almaktadır. Sanatında öne çıkan temel temalardan biri, çağdaş bilimdeki hesaplamalı paradigmalardan keşfi ve bunların kültür ile bilgi üretimi üzerindeki etkisidir. Çeşitli sanat disiplinlerini bir araya getiren pratiği; ekran tabanlı medya, hareketli görüntü, resim ve baskı gibi alanları kapsamaktadır. Eserleri ArtScience Museum Singapore, Ars Electronica Austria, Louisiana Sanat ve Bilim Müzesi, Çağdaş Dijital Sanat Müzesi ve Bill & Melinda Gates Vakfı (Washington) gibi uluslararası mekânlarda sergilenmiştir. Sanatı ayrıca VICE, Wired, Designboom, Colossal, National Geographic, Science, Nature, Computer Arts ve Gizmodo gibi prestijli yayınlarda yer almıştır.

NATURE PORTALS

Nature Portals, bilgisayar görüşü ile beynimizin doğadaki desenleri algılayış biçimi arasındaki paralellikleri keşfeder—özellikle yapraklar, çiçekler ve böceklerde görülen radyal ve bilateral simetri gibi temel örüntüler. Sinir ağları, bu temel desenleri algılayacak şekilde, tıpkı evrimin kendi görsel işlememizi şekillendirdiği gibi, büyük veri kümeleriyle eğitilmiştir. Bu eserde, söz konusu desenler manipüle edilip yeni biçimlerde bir araya getirilir; böylece evrimin süregiden sentez süreci ve yaşam ile algıyı yapılandıran temel mimariler üzerine düşünsel bir yansıma sunulur.

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katılımla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Martyna Marciniak

Martyna Marciniak, mimarlık geçmişine sahip bir sanatçı ve araştırmacıdır. Son altı yıldır yürüttüğü araştırmalar, sistematik şiddet ve insan hakları ihlallerine dair karmaşık vakaları görsel ve mekânsal olarak analiz etmeye odaklanmıştır. Son dönem projeleri, dijital yeniden inşa, koruma ve arşivleme estetiği ile bireysel hayal gücü ve hafıza arasındaki ilişkiyi sorgulamaktadır. Dijital estetiğin bireysel algı üzerindeki etkilerini araştıran Marciniak, bu temaları sanatsal üretimine taşımaktadır. Eserleri, başta Varşova Bienali ve Haus Gropius (Dessau) olmak üzere çeşitli prestijli mekânlarda sergilenmiştir.

ANATOMY OF NON-FACT: CHAPTER 1 – AI HYPERREALISM

2023 baharında, Papa'nın şık bir Balenciaga mont giymiş fotoğrafı sosyal medyada viral oldu ve büyük merak uyandırdı. Gerçek gibi görünen bu görüntü, yaygın şekilde paylaşıldıktan sonra aslında yapay zekâ tarafından oluşturulmuş sahte bir görsel olduğu ortaya çıktı. Sahte görsellerle dolu görsel iletişim çağında, estetiğin gerçeğin önüne geçtiği anları tanımayı öğrenmek kritik bir önem taşıyor. Anatomy of Non-Fact (Gerçekdışının Anatomisi) adlı araştırmasında sanatçı Martyna Marciniak, sentetik görüntülerin yarattığı tehdit bağlamında yanlış ve aşırı bilgi konularına derinlemesine eğiliyor. AI Hyperrealism (Yapay Zekâ Hipergerçekçiliği), *Anatomy of Non-Fact*'ın ilk bölümü olup, "Balenciaga Papa" görselinin hipergerçekçiliğiyle ilişki kurar. 18 dakikalık bu video, "Balenciaga Papa" taklidi yapan bir kişinin gerçek kavramı üzerine düşündüğü bir monolog içerir. Eser, izleyicinin hem fotoğrafik görüntülere hem de otoriter gerçek kaynaklarına olan güvenini sorgular, görsel kanıt kavramına dair geleneksel düşünceleri esnetir.

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katkılarıyla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Melkio HUMANS

Melkio, 1984 yılında Cenova'da doğmuş ve kendini bildi bileli çizim yapmaktadır. "Kendini bildi bileli" kavramını şu şekilde tanımlamaktadır: "... Hatırladığım kadarıyla, her zaman elimde bir kalem ve karalayacak bir kâğıt vardı. Bu benim için en doğal şeydi, hep öyle olacağını düşündüm..." Yaratıcılığını farklı alanlarda ve çeşitli şekillerde ifade eden sanatçı, bu nedenle stüdyosunun içindeki neon yazıda yer alan mottosunu FANTASTIFARE SINCE 1984 olarak belirlemiştir. Bu ifade, İtalyanca'daki "fantasticare" (hayal kurmak) ve "fare" (yapmak) kelimelerinin birleşiminden oluşur. Melkio, hem geleneksel hem de dijital ortamda çalışan, her tür materyali kullanırken kimliğini net bir şekilde koruyan bir sanatçıdır. Çalışmaları, az renk kullanımı, belirgin çizgiler ve kendisi, izleyici ve karakterleri arasındaki sürekli diyalog arayışı ile tanımlanır. Stili sürekli evrim geçiriyor olsa da, Pop Sürrealizm akımı içinde güvenle konumlandırılabilir. Güçlü çizgiler, belirgin kenarlar ve sınırlı renk paleti—özellikle siyah, beyaz ve birincil renkler—sanatının ayırt edici özellikleridir.

Bu eser, insan gerçekliğinin özüne iner; hayaller, hedefler ve içsel direnç arasındaki hassas dengeyi keşfeder. Zaferler ve zorluklar eşliğinde yaşanan bir kendini keşfetme yolculuğunu yansıtarak, bizi şekillendiren mücadeleleri gözler önüne serer. Özünde ise, anlamlı bir yaşam arayışımızı besleyen kalıcı umuda bir övgüdür.

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katkısıyla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Mesut Tufan Güner

Sahne adıyla Tufi, müzik kariyerine 13 yaşında başlamış olup Köln merkezli çalışmalarında House, Melodik ve Afro House ile EDM'yi deneysel bir tarzda harmanlamaktadır. Köln ve Düsseldorf gibi şehirlerde farklı sanatsal işbirlikleriyle ritmik enstrümanları bir araya getirerek özgün performanslar sergilemiştir.

Cosmic Istanbul

"İstanbul, binlerce yıllık tarihinin her katmanında yeni bir hikaye taşıyan, doğu ile batının kesiştiği, kaos ve ahengin iç içe geçtiği bir şehir. "Kozmik İstanbul" projesi, bu benzersiz şehrin ruhunu anlamak ve onu modern sanatın dinamik dünyasında yeniden ifade etmek için bir arayış. Her gün milyonlarca insanın nefes alıp verdiği bu şehir, aynı anda geçmişin sessiz fısıltılarına ve geleceğin cesur adımlarına tanıklık ediyor. Dar sokaklarında yankılanan martı çığlıkları, tarihi çarşılarında süregelen sesler, gecenin ilerleyen saatlerinde yankılanan eğlencenin ritmi... İstanbul'un kaotik güzelliği, bu projeye evrensel bir görsel-işitsel dile dönüştürülüyor. "Kozmik İstanbul", şehrin karmaşasını, derin kültürel mirasını, zamansız dokusunu ve modern yüzünü tek bir performansın içine sığdırmayı hedefleyen bir deneyimdir. Proje, bir İstanbul gecesinin büyüsünü, geçmişin ve geleceğin buluştuğu anda keşfetme niyetiyle yola çıktı. Atakan Kızıltan ve Tufan Güner, bu zengin mozaikteki her bir taşı sanatsal bir kompozisyona dönüştürerek, izleyiciyi hem tanıdık hem de yepyeni bir İstanbul yolculuğuna çıkarıyor."

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katılımla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Michael Geidel

Michael Geidel, 15 yılı aşkın süredir film, XR deneyimleri ve oyunlar üreten ödüllü bir yaratıcı yapımcıdır. Çalışmaları Venedik, IDFA, Annecy, Berlinale ve DOK Leipzig gibi prestijli A sınıfı festivallere davet edilmiş, bu festivallerde büyük ödüller kazanmış ve dünya çapında dağıtılmıştır. VR projeleri, oyunlar ve kısa format içerikler için yönetmen, yaratıcı yönetmen veya baş sanatçı rollerinde çalışmıştır. Yer aldığı projeler arasında: Jazzoo, Priest's Children, The Great Ocean, Miriquidor, Damn Ironland, VR1938, WatuVR, The Stolen, Human Within, Egon SchieleXR bulunmaktadır. Ayrıca Los Angeles'tan Çin ve Hindistan'a, Avrupa'nın farklı noktalarına kadar birçok üniversite ve konferansta dersler ve konuşmalar vermek üzere davet edilmiştir.

HUMAN WITHIN

Human Within, kullanıcıdan gerçek kararlar almasını gerektiren, dallanıp budaklanan bir hikâyeye sahip yenilikçi bir VR etkileşimli deneyimdir. Farklı sonlara ulaşan bu yapı, orijinal anlatımı; 2D film, 3D grafikler, 360° video, etkileşimli Nokta Bulutları ve bulmacalarla harmanlayarak benzersiz bir sürükleyicilik sunar.

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katkılarıyla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Muzaffer Malkoç

Muzaffer Malkoç, İstanbul'un kültürel mozaiğinde yaşayan çok yönlü bir sanatçıdır. Resim, fotoğraf, enstalasyon sanatı ve NFT'leri kapsayan geniş sanatsal yelpazesi, hem Türkiye'de hem de dünya çapında sanat koleksiyoncularının ilgisini çekmiştir. Sanatında yabancılaşma, oryantalizm ve dini paradigmalara gibi düşündürücü temaları ele alan Malkoç, insan deneyimini keşfeden derinlemesine ve etkileyici eserler üretmektedir.

PersonA

PersonA – Sürekli Yeniden Doğan İnsan Portresi. Muzaffer Malkoç tarafından tasarlanmış yapay zekâ destekli interaktif bir sanat deneyimi. PersonA, insanın kendini tanımlama çabasına dair çağdaş bir yanıt: Sabit bir kimliği değil, dönüşen bir varoluşu temsil eden bir portre. Her yeni izleyiciyle birlikte şekil değiştiren bu eser, bireyin yüzünü bir öncekiyle birleştirerek her defasında yeni bir "insan" yüzü yaratır. Böylece tekil bir benlik yerine kolektif bir insanlık ortaya çıkar. Yapay zekâ ve sinir ağları aracılığıyla gerçekleşen bu süreç, kimliği sabit bir yapı olarak değil, sürekli yeniden inşa edilen bir olgu olarak ele alır. PersonA'da görünen yüz, ne yalnızca o anki izleyiciye, ne de geçmiştekine aittir. Ortaya çıkan şey, bu yüzler arasındaki gerilimden doğan, zamansız ve yere bağlı olmayan bir insanlık ifadesidir. Latince persona kelimesinin kökeni olan "maske" kavramı, bu projede yeniden düşünülür: Maskeler saklamaz; dönüşür. Kimlikler silinmez; çoğalır. PersonA, maskeden taşan sesi, rolün ötesindeki bedeni ve kimliğin ötesindeki varoluşu araştırır. Her yeni bakış, her yeni yüz, bu çalışmayı yeniden başlatır. Hiçbir portre son değildir; çünkü insan olmanın kendisi tamamlanamaz bir süreçtir. Bu yönüyle PersonA, sanatın nesneleşmiş halini değil, varoluşun kendisini bir süreç olarak sunar. PersonA, insanı temsil etmez. PersonA, insanın ne olabileceğini araştırır.



Non-Linear

AN ATLAS FRAGMENTED

Dennis Peter, Goa, Hindistan merkezli bir yeni medya sanatçısı ve tasarımcıdır. Çalışmaları, doğal ve organik sistemler ile insan yapımı sistemler arasındaki ilişkileri teknoloji aracılığıyla keşfetmektedir. Işık, ses, görseller ve mekânı kapsayan çeşitli medyumlarla çalışan sanatçı, izleyiciyi merkeze alan sürükleyici ve etkileşimli ortamlar yaratmaktadır. "Non-Linear" adını verdiği yaratıcı pratiği, deneysel süreçler ve algoritmalar, elektronik sistemler ve mekanik unsurlarla oynamaktan doğan sanat sistemlerine dayanmaktadır. Teknoloji, kod ve sanatla yapılan bu deneyler, sürekli yeni yollar açan, beklenmedik keşifler içeren bir süreç yaratmaktadır. Sanatçının temel motivasyonu, bu keşiflerin getirdiği öngörülemeyen güzellikler ve sanatsal sürecin doğasındaki rastlantısallığın sunduğu eşsiz neşedir.

"Parçalanmış Bir Atlas", insanlığın gezegen üzerindeki derin etkisini ve geometrik düzen takıntısını inceleyen dört kanallı bir video yerleştirmesidir. Görseller aracılığıyla, insan gelişimini tanımlayan katı desenler abartılarak, yörüngeden bizi sessizce izleyen hayali bir uydunun halüsinasyonlarını andıran dinamik hareketlere dönüştürülür. Eser, izleyiciye altyapı inşasına yönelik bitmek bilmeyen arzumuzu gösteren bir bakış açısı sunar; gezegenin organik hatlarını nasıl ızgaralara ve kusursuz hizalanmış formlara dönüştürdüğümüzü gözler önüne serer. 1950'li yılların ortalarında, insanlık ilk kez Dünya'yı uzaydan görebildiğinden beri, bu göksel bakış açısı, gezegene ve onun üzerindeki etkimize dair farkındalığımızı kökten değiştirmiştir. Son yıllarda ise uydu görüntülerinin ve CBS (Coğrafi Bilgi Sistemleri) teknolojilerinin demokratikleşmesi, şehirlerimiz ve tarım alanlarımız üzerindeki izleri daha önce hiç olmadığı kadar ayrıntılı biçimde görmemizi sağlamıştır. Yerleştirme, günümüz şehir planlama ve kentleşme ideallerini sorgular; kimliğin silindiği ve yön bulmanın kişisel bir deneyim olmaktan çıktığı monoton ızgara şehirler hakkında çarpıcı sorular ortaya atar. Gezegenin keskin beton çizgilerle yaralanmasının etik boyutunu, kitlesel tüketimin sürdürülebilir tarımdaki rolünü sorgular. Bunlar kolay cevapları olmayan, çok katmanlı sorulardır. Ancak eser, çözümün kolektif ve sürdürülebilir bir gözlemden, dünyamıza dair eleştirel bir yeniden hayal gücünde yattığını ima eder. Parçalanmış Bir Atlas, izleyiciyi insan ilerlemesinin paradoksuyla yüzleşmeye davet eder.



Nora Gibson

The Dream

Nora Gibson, beden-zihin ilişkisi, benlik ve bilinç deneyimini araştıran yeni medya sanatçısı ve koreograftır. Teknolojiyi kullanarak bireysel farkındalığı artırmayı ve bağlantıyı güçlendirmeyi amaçlamaktadır. Sanat pratiği; sürükleyici/interaktif enstalasyonlar, biyo-reaktif video ve ışık enstalasyonları, koreografik çalışmalar, ses tasarımı ve fulldome projeksiyonları içermektedir. New York Üniversitesi (NYU) Tisch School of the Arts'tan Dans alanında BFA derecesi ve Concordia Üniversitesi'nden (Montreal) Intermedia alanında MFA derecesi almıştır. Koreografileri, New Dance Alliance at Joyce SOHO, Dance Place (Washington DC), Philadelphia Dance Projects, Performance Garage, Kaatsbaan, The Williams Center for the Arts ve Franklin Institute gibi önemli sahnelerde sunulmuştur. Philadelphia Inquirer tarafından "Philadelphia'daki en otoriter çalışma" olarak tanımlanan eserleri, eleştirmenlerden sürekli övgü almıştır. Yeni medya alanındaki eserleri, MUTEK (Montreal), Ars Electronica (Avusturya), The Society for Arts & Technology (SAT) (Montreal), Fels Planetarium (Philadelphia), Contemporary & Digital Art Fair (CADAF) (New York), Lightbox (New York), Urban Screens Production (Avustralya) ve The Hexagram Network (Kanada) gibi prestijli etkinliklerde sergilenmiştir. Ayrıca, McGill Üniversitesi'ndeki BIAPT sinirbilim laboratuvarında staj yaparak çalışmalarına bilimsel bir perspektif kazandırmıştır. Gibson, dans ve yeni medya uygulamaları üzerine eğitim vermeye devam etmektedir.

"Bağlantı ve sakinliği teşvik etmek için sinirsel geri bildirim görsel ve ses enstalasyonu Deneyimin özeti: Durmaksızın e-postaların, görevlerin ve kaydırmanın olduğu bir çağda, kendimize yeterli dinlenme süreleri tanıyor muyuz? Bağlantıyı kolaylaştıran sanat Rüya, etkileşimli teknoloji aracılığıyla katılımcının beyniyle estetik açıdan hoş ve sakin bir deneyim yaratmasına olanak tanır. Bu deneyim, zihnimize ne kadar özen göstermemiz gerektiği ve bunu yapmanın sadece kendimiz için değil, başkaları için de yaşam kalitesini nasıl artırabileceği konusunda farkındalık yaratmayı amaçlamaktadır. Katılımcı, kendisi için bir an ayırarak başkalarına da dinlenme alanı sağlamaktadır. Bu, yeniden bağlanma zamanıdır. Bu çalışma, gerçek zamanlı sinirsel geri bildirim için çok kanallı bir video ve ses enstalasyonudur."

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettir
katılımla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Ondřej Moravec

Ondřej, XR medya sanatçısı, senarist ve yazardır. Aynı zamanda Çek Cumhuriyeti'ndeki çeşitli film festivallerinde VR programcısı olarak çalışmakta ve film dünyasında sanal gerçekliği yaygınlaştırmaktadır. Depresyonla başa çıkmayı konu alan interaktif projesi Darkening, 2022 Venedik Film Festivali'nde prömiyer yaptı. Volodymyr Kolbasa ile birlikte yönettiği Fresh Memories: The Look, 2023 SXSW'de prömiyer yaptı. Prag'da düzenlenen Art*VR festivalinin kurucusudur. Yedi yıl boyunca One World Uluslararası İnsan Hakları Belgesel Film Festivali'nin Program Direktörlüğünü yaptı. Çek Televizyonu'nun Kültür Haberleri departmanında görev aldı. Ondřej, FAMU'da Senaryo Yazarlığı ve Charles Üniversitesi'nde Gazetecilik eğitimi almıştır.

DARKENING

Depresyondaki bir kişi dünyayı nasıl algılar? Bu kısa animasyon belgeseli, depresyonu ve onunla başa çıkma yollarını sanal gerçeklik aracılığıyla ele alıyor. Yönetmen ve aynı zamanda anlatıcı olan Ondřej, ergenliğinden beri süregelen depresyon mücadelesinin hikâyesini, farklı manzaralar eşliğinde izleyiciye aktarıyor. Zamanla bu hastalığı kontrol altına almasının yolunun kendi sesi olduğunu keşfediyor. Mırıldanmak, şarkı söylemek ve hatta bağırarak gibi sesli teknikleri, kendini sakinleştirmek ve rahatlatmak için birer araç olarak kullanıyor.



Orkhan Mammadov

Orkhan Mammadov, Azerbaycanlı bir yeni medya sanatçısıdır ve 2019 yılında Venedik Bienali'nde ülkesini temsil ederek uluslararası alanda tanınmıştır. Küçük yaşlardan itibaren yaratıcılık ve teknolojiye olan ilgisiyle öne çıkmış, yaklaşık on yaşında kendi kendine grafik ve web tasarımı öğrenmiş ve on altı yaşına geldiğinde uluslararası yarışmalarda boy göstermeye başlamıştır. Eğitim hayatı onu birden fazla ülke ve üç farklı üniversiteye götürmüş, burada Bilgisayar Bilimi, Görsel İletişim Tasarımı ve Güzel Sanatlar alanlarında eğitim alarak disiplinlerarası bakış açısını geliştirmiştir. Mammadov, profesyonel kariyerine on sekiz yaşında Web & Grafik Tasarımcısı olarak başlamış, zamanla Ürün Tasarımı, Hareketli Görsel Tasarım, Fotoğrafçılık ve Video gibi alanlara yönelmiştir. Çeşitli ajanslarda ve stüdyolarda sanat ve yaratıcı direktör olarak çalıştıktan sonra, yirmi üç yaşında ilk kamusal sanat enstalasyonunu sergileyerek çağdaş sanat dünyasına adım atmıştır. Başlangıçta üretken sanat (generative art), audiovizüel medya ve interaktif enstalasyonlar üzerine yoğunlaşmış, 2018 yılında yapay zeka destekli üretken sanata yönelmiştir. Bu dönüşüm, 2019'daki Venedik Bienali katılımıyla taçlanmıştır. On yılı aşkın sanatsal pratiğinde, 11 kişisel sergi açmış, 22 grup sergisine katılmış, 4 uluslararası sanat ve teknoloji ödülü kazanmıştır. Mammadov, dijital çağın kültürel etkileşimi nasıl yeniden tanımladığını araştırmaya devam etmekte ve hesaplamalı inovasyonu kullanarak sanatsal ve kavramsal sınırları zorlamaktadır.

Visions

"İmgelerin kolektif hafızamızı tanımladığı bir çağda, "Visions" gerçek ile hayal arasındaki hassas sınırları ve insan hafızasının sürekli değişen alanlarını yeniden tasavvur ediyor. Bu koleksiyon, yapay zekâ tarafından üretilen imgeleri insan belleğinin parçalı doğasıyla birleştirerek, beynin ve makinelerin gördüğümüzü kusursuz biçimde yaratabildiği, çarpıtılabildiği ve yeniden şekillendirebildiği bir dönemde gerçeklik anlayışımızı sorguluyor. Bilişsel bilim araştırmalarına dayanan bu eserler, hafızanın aslında yaratıcı bir eylem olduğu düşüncesini inceliyor—her zaman bozulmaya, eklemeye ve silinmeye açık bir süreç. Her parça, yapay zekâ modelinin milyonlarca görüntüden oluşan "hatırlamaları" ile insan zihninin boşlukları hayal gücüyle doldurma eğilimi arasında bir diyalog oluşturuyor. Sinir ağlarının çıktılarını katman katman işleyerek, bir zamanlar aşına olduğumuz görüntüler düşsel hale geliyor ve şu soruyu ortaya çıkarıyor: Bir makine tarafından yaratılan bir tablo, insan eliyle yaratılmış bir eserle aynı duygusal gücü taşıyabilir mi? "Visions," gerçeklik ve simülasyonun kesiştiği noktada durarak Jean Baudrillard'ın "hipergerçek" olarak adlandırabileceği bir dünyayı yankılıyor. Burada orijinal bir referans noktasının olmayışı, sahicilik kavramını bulanıklaştırıyor—algoritmanın üretken tohumundan doğmuş bir sanat eserinin "gerçek" olması ne anlama gelir? Ancak "Visions," yapay zekâ sanatının yeniliğinin ötesine geçerek, görmenin temel prensiplerine geri dönmeye davet ediyor bizi. Nesne tanıma, görüntü analizi ve üretken görüntü tamamlama (generative inpainting) tekniklerini kullanarak, bu eserler bizi kendi yanılsamalara yatkınlığımızla yüzleşmeye zorluyor. Tıpkı zihnimizin yıllar önce gördüğümüz bir tablonun detaylarını yanlış hatırlayabildiği gibi, bu yapay zekâ üretimi imgeler de fiziksel dünyada hiç var olmamalarına rağmen bir déjà vu duygusu uyandırabiliyor. "Visions," yapay zekânın manipülasyon gücünü sorguluyor. Bu koleksiyon, teknolojinin iki tarafı keskin kılıcına vurgu yapıyor: Yaratıcı ufuklarımızı genişletebilir veya görsel kanıtlara olan güvenimizi sarsabilir. Şaşırtıcı gerçeklik anlarında izleyici şu soruyla baş başa kalıyor: Yapay zekâ tarafından yaratılmış bir anı bu denli ikna ediciyse, kendi hikâyelerimiz—kendimiz, başkaları veya makineler tarafından—ne kadar kolay yeniden şekillendirilebilir? Hesaplamalı sanat ile insani düşüncenin buluştuğu bu noktada "Visions," yapay zekânın yenilik olmanın ötesine geçiyor. Bu eserler arzularımızın, şüphelerimizin ve sürekli değişen gerçeklik algımızın aynası haline geliyor. Bu görüntülerin içine adım atarak, gerçek ile hayali olanın iç içe geçtiği sınırı, insan belleğinin makinelerin sürekli büyüyen veri arşiviyle buluştuğu noktayı deneyimleyin. Burası sanatın, hafızanın ve algının geleceğinin birleştiği bir alan; bize "görmenin" artık inanmak değil, "dönüşmek" olduğuna dair güncel bir hatırlatma sunuyor."

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katılımla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Ouchhh

MEMORY

Ouchhh Studio, sanat, bilim ve teknolojinin kesişim noktasında on yılı aşkın benzersiz yenilikleriyle yeni medya alanında öncü bir güç olarak öne çıkmaktadır. Global ölçekte tanınan stüdyo, veri odaklı sanat formları—veri resimleri ve heykelleri de dahil olmak üzere—konusunda öncülük ederek kendine özgü bir alan yaratmıştır. Stüdyonun özgün yaklaşımı, teknolojik keşfi sanat, bilim ve teknolojinin gizemli kökenlerine dair derin bir anlayışla harmanlar; ortaya geleceğe dair güçlü bir vizyon koyar. Mühendisler, akademisyenler, yapay zekâ geliştiricileri, veri bilimcileri, mimarlar, yaratıcı kodlayıcılar, tasarımcılar, medya sanatçıları ve hareketli grafik uzmanlarından oluşan çok yönlü ekip, ortak bir inançla birleşir: bilgi, sıra dışı şiirsel kamusal deneyimlere dönüşebilir. Veri boya, algoritma ise fırçadır... Merkezi İstanbul'da bulunan Ouchhh Studio'nun Los Angeles, Viyana, Barselona, Paris, Londra ve Berlin'de iş ortaklıkları bulunmaktadır. Etkileşimli yeni medya platformlarına, veri resimlerine, yapay zekâ tabanlı eserlere, veriyle şekillenen heykellere, kinetik kamusal sanatlara ve etkileyici deneyimlere odaklanan disiplinlerarası bir yaratıcı merkez olarak faaliyet gösterir. Aynı zamanda yön, sanat yönetimi ve mimari cephe performansları da üretmektedirler. Ouchhh, Tokyo, New York, Los Angeles, Meksika, Seattle, Chicago, Miami, Abu Dhabi, Milano, Paris, Melbourne, Şanghay, Pekin, Washington DC, Montreal, São Paulo, Seul, Roma, Moskova, Prag, Brüksel, Hong Kong, Cakarta, İskoçya, Singapur, Las Vegas, Londra, Barselona, Berlin, Petra, Dubai gibi dünyanın dört bir yanında 75'e yakın kamusal sanat projesine imza atmıştır. Projeleri; Ars Electronica, CERN, NASA, Google, Signal, iMapp, Mutek, Melbourne Light Festival, Mori Museum Tokyo, Singapore Art and Science Museum, Frost Miami Science Museum, SAT Montreal, İngiltere Ulusal Uzay Merkezi, American Indian Arts, Atelier des Lumières, LLUM Light Festival Barcelona, PETRA Light Festival gibi birçok festival, enstitü, müze ve marka için gerçekleştirilmiştir. Bulgari, Hennessy, Mercedes, Nike, Audi, Infiniti, Absolut, Wired, Ferrari F1, TEDxCERN, League of Legends, Sony Playstation, Paramount Pictures, Warner Bros gibi önde gelen markalarla da çalışmıştır. Ouchhh Studio'nun çalışmaları uluslararası alanda birçok ödülle layık görülmüştür: Reddot Design Best of the Best Awards, German Design Award, Iconic Best of the Best Award, MUSE Awards (ABD), 10th Annual IDA Awards (The International Design Awards) Los Angeles, Asia Design Award (Seul), ADC Awards (The Art Directors Club) New York, CODAwards, AVIXA Awards (Las Vegas) ve daha pek çok prestijli ödül.

Hafıza: Anadolu, öncü yeni medya sanat stüdyosu Ouchhh'un, Türkiye'nin köklü ve küresel vizyona sahip haber ajansı Anadolu Ajansı (AA) ile birlikte hayata geçirdiği yapay zekâ destekli bir veri heykelidir. AA'nın görsel arşivinden milyonlarca fotoğrafı yapay zekâ ile dönüştüren proje, Türkiye'nin sosyal, kültürel ve politik geçmişini veri ve sanat aracılığıyla yeniden yorumluyor. Çok dilli içerikler üreten ve küresel ölçekte yayın yapan AA'nın arşivi, sadece Türkiye'nin değil, dünyanın farklı coğrafyalarındaki olaylarla da kurduğu bağları gözler önüne seriyor. Ouchhh, kolektif hafızayla yapay zekâ estetiğini buluşturarak izleyiciyi Türkiye'nin görsel mirası içinde etkileyici bir yolculuğa davet ediyor. Hafıza: Anadolu, görüntülerin zamansız gücüne ve dijital sanatın hafızayı yeniden inşa etme potansiyeline bir övgü niteliği taşıyor.



Ozan Türkkan

Viyana merkezli yeni medya sanatçısı Ozan Türkkan sanat, bilim ve teknoloji kesişiminde çalışmaktadır. Çalışmaları deneysel dijital medya üzerine yoğunlaşmakta, üretken ve algoritmik sanat, fraktal geometri, karma gerçeklik deneyimleri, etkileşim, varoluşun geçici doğasının bir yansıması olarak hareket, insan ve sosyal davranış üzerine odaklanmaktadır. Yenilikçi ve ilgi çekici dijital sanat enstalasyonları yaratmak için teknolojiyi bir araç olarak kullanır. Bilim, sanat ve yeni teknolojiler arasındaki çok yönlü sınırları keşfetmek ve farklı medya unsurlarını yaratıcı bir süreçte birleştirmek üzerine çalışır. Dijital medyaya ilk adımlarını atmadan önce Philadelphia, Salamanca ve Barselona'da çeşitli sanat disiplinlerinde eğitim gördü ve çok sayıda kurum ve sanat merkeziyle işbirliği yaptı. Salamanca Üniversitesi'nden mezun olduktan sonra Barselona'da BAU'da (Escola Superior de Disseny, Universitat Central de Catalunya) Multimedya alanında yüksek lisans yaptı ve burada uzun yıllar yeni medya sanatçısı olarak yaşadı ve çalıştı. Çalışmaları Santa Monica Art Centre Barcelona, Reina Sofia Museum Madrid, Centre of Contemporary Art Luigi Pecci Florence, Torrance Museum Los Angeles, Victoria House London, Lincoln Center NY, Bananefabrik Luxembourg, Europalia Art Festival Brussels, Les Brigittines Contemporary Arts Centre Brussels, Museum of Contemporary Art Belgrade, Santral İstanbul, Akbank Sanat Merkezi İstanbul, LOOP Videoart Festival Barcelona, Rotterdamse Schouwburg Rotterdam, WUK Vienna, Ars Electronica, Zifergauz St. Petersburg, Künstlerhaus Bregenz gibi birçok sanat merkezi, müze ve galeride sergilenmiştir.

FLORA Y FAUNA

"FLORA Y FAUNA", geçiş formları, biyoçeşitlilik ve doğadaki biyolojik formların fraktal geometrik yapısı ve bu geometrinin zaman içindeki değişkenliğine odaklanan çok katmanlı bir dijital arşiv araştırma projesidir. Son yıllarda "ARURA" adlı büyük bir dijital arşiv projesi yürüten Türkkan, bu projenin ikinci aşaması olarak, botanik arşivlerinde yüzlerce yıldır rastladığımız "Flora", biyoçeşitlilik ve geçiş formlarına odaklanan araştırmasını genişletiyor. Aşama 01'e benzer bir süreç yürüterek, "Flora" arşivleri CreativeCoding ve Yapay Zeka araçları kullanılarak incelendi. Görüntüler, nihai sanat eserlerinde kullanılmak ve yeni bir tür dijital arşiv oluşturmak üzere yeniden oluşturuldu. Dijital sanat çağını mümkün kılan açık kaynağa tanıklık ederken, yaratıcı süreçte toplumun ve kolektif çalışmalarının muazzam değerini kabul ediyoruz. Bu toplumun bir parçası olarak sanatçı, eşitlik ve sosyal adalet değerlerine karşı sorumluluk ve bağlılık hisseder. Bu proje, sanatçılar, mühendisler, programcılar, araştırmacılar ve bilim insanları tarafından uzun yıllar boyunca kolektif olarak inşa edilen tüm açık kaynaklı materyalleri ve yaratıcı araçları takdir etmekte ve bunlara saygı duymaktadır.



Ozgur Balli

AUGMENTED REALITY & REALITY

Özgür Ballı, 2010 yılında Erciyes Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Heykel Bölümü'nden mezun oldu. 2012 yılında Düzce Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Heykel Bölümü'nde araştırma görevlisi olarak akademik kariyerine başladı. 2013 yılında lisansüstü eğitim almak üzere Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Heykel Bölümü'nde görevine devam etti. 2015 yılında "Dijital Teknoloji Olanaklarıyla Sanatta Grotesk Bedenler ve Tuhaflik" başlıklı teziyle Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Heykel Bölümü'nden yüksek lisans derecesini aldı. 2020 yılında ise "Günümüz Sanatında Dijitalleşme; Posthümanizm Bağlamında Sanat ve Sanatçının Yerini Alan Algoritmalar: Post-Sanatçı" adlı teziyle aynı üniversitede sanatta yeterlik programını tamamladı. Sanatçı, Turgut Pura Vakfı tarafından düzenlenen "34. Heykel Yarışması" Başarı Ödülü, "Çelik ve Yaşam" heykel yarışmalarında Jüri Özel ve Mansiyon Ödülleri, "Yılın 3D Tasarım Yarışması" 1.'lik ödülü ve T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından düzenlenen "Genç Sanat: Güncel Proje Yarışması" kapsamında iki kez başarı ödülüne layık görülmüştür. Ayrıca, dört kişisel sergi bulunmaktadır. 2021 yılında doçent unvanını alan Özgür Ballı, halen Düzce Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Heykel Bölümü'nde öğretim üyesi olarak akademik ve sanatsal çalışmalarını sürdürmektedir.

Dünya çapındaki ileri düzey teknolojik gelişmeler, bilimden sanata kadar birçok alana; araştırma, uygulama ve deneyimleme için yeni teknik olanaklar sağlamıştır. Günümüz dünyasındaki onlarca alana yeni imkânlar yaratan bu ileri düzey teknolojik olanaklardan biri de Artırılmış Gerçeklik (AG) teknolojisidir. AG teknolojisi, yapay ile gerçeğin temsilini bir potada eritebilme özelliği ile diğer teknolojilerin karşılması zor olan imkânları sunabilme potansiyeli sayesinde oldukça dikkat çeken yeni bir teknoloji olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu teknolojiyi kısaca tanımlamamız gerekirse "gerçek bir mekân veya objenin üzerine sanal bir bileşenin bindirilmesi ile oluşturulan hibrit bir gerçeklik" olarak tarif edilebilir. Bahsedilen teknoloji üzerine inşa edilen bu proje de ek olarak grotesk kavramı ele alınmaktadır. Günümüzde gerçek dediğimiz şeyin 'gerçeklik' tanımına uymadığı ve bir entropi içinde giderek çözüldüğü fikri üzerine gerçekleştirilmiş üretimler olarak tarif edilebilecek bu heykel; dijital modelleme yazılımları vasıtasıyla sayısal olarak modellenmiş ve heykelin sayısal bilgileri kare koda aktarılarak bir nevi bilginin transferi başka yeni bir gerçekliğe aktırılmak istenmiştir. Somut gerçeklikteki kopyası ile beraber deneyimlenebilir durumda olan bu artırılmış gerçeklik heykeli de sanat ve ilgilendiği disiplinler arasındaki sınırları bulanıklaştıran bu işler sayesinde; geleneksel fikirlerimizi, anlayışlarımızı hatta dünya hakkındaki algılarımızı genişletmekle birlikte, sanatta, yeni bir inşa sürecinin çoktan başladığı düşüncesine bizi rahatlıkla götürmektedir.

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katkısıyla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Pedro Harres

Pedro Harres, Berlin merkezli Brezilyalı bir animasyon yönetmeni, senarist ve multimedya sanatçısıdır. Film, animasyon ve felsefe eğitimi almıştır. Çalışmaları enstalasyonlardan filmlere ve XR projelerine kadar geniş bir yelpazeye yayılmaktadır. Ancak, eserlerinde mekânın alegorik kullanımı ortak bir tema olarak öne çıkmaktadır. Mekân, yalnızca mizansenin bir unsuru olarak değil, aynı zamanda hikâye anlatımını derinleştiren, düşünmeye teşvik eden ve sanatı yeniden anlamlandıran bir katman olarak ele alınmaktadır. İlk animasyon kısa filmi Castillo y el Armado, 71. Venedik Film Festivali'nin Orizzonti Yarışması'nda prömiyer yapmış ve birçok ödül kazanmıştır. Yüksek lisans tez projesi olan From The Main Square, Babelsberg Film Üniversitesi'nde Animasyon Yönetmenliği alanında tamamlanmış ve dünya çapında 17 ödül kazanmıştır. Bu ödüller arasında, 79. Venedik Uluslararası Film Festivali'nin Immersive Competition Büyük Jüri Ödülü de bulunmaktadır. Pedro Harres, hikâye anlatımında mekânın anlatısal gücünü keşfetmeye devam eden yenilikçi bir sanatçıdır.

FROM THE MAIN SQUARE

Toplumsal bir çöküşün yalın bir tasviri. Tüm çelişkileriyle birlikte filizlenen bir uygarlık, sonunda kendi kendine tehdit haline gelir.



Project22

Project22, Dubai merkezli uluslararası bir dijital sanat girişimidir ve dijital sanat dünyasının çeşitliliğini ve yenilikçiliğini sergilemeyi amaçlamaktadır. 20'den fazla dijital sanat sergisi, sürükleyici konser, AV performansı ve sanatsal gösteriye imza atarak, küresel dijital sanat sahnesinde önemli bir yer edinmiştir. Projenin temel amacı, dijital sanatçıları desteklemek ve onların yaratıcı vizyonlarını geliştirmelerine olanak sağlayan bir platform sunmaktır. Farklı sergiler, etkinlikler ve performanslar aracılığıyla, dijital sanat teknolojisindeki en son gelişmeleri ve trendleri öne çıkararak, sanat formunun yeni seviyelere ulaşmasına katkıda bulunmaktadır. Project22, yalnızca sergiler düzenlemekle kalmayıp, kültürel etkileşimi ve işbirliğini teşvik eden bir girişimdir. Dijital sanatın, farklı geçmişlere ve kültürlere sahip insanları bir araya getirme gücüne inanan proje, sanatçılara küresel ölçekte izleyicilerle etkileşim kurma fırsatı sunarak geleneksel sanat sergilerini sürükleyici deneyimlere dönüştürmektedir. Geleceğe yönelik vizyonuyla, Project22, Dubai'yi küresel bir dijital sanat merkezi haline getirmede kilit bir rol oynamaktadır. Yeniliği ve geleneği harmanlayarak, sanatsal ifade biçimlerini sürekli yeniden tanımlamakta ve dijital sanatın geleceğini şekillendirmeye devam etmektedir.

FROZEN SYMPHONY

Frozen Symphony, Vivaldi'nin *Kış* adlı eseriyle senkronize edilmiş dinamik bir görsel performansta koyu mavi mürekkepler ve sıçramaları hayata geçirir. Gerçek sıvı deneylerinden ilham alan formlar, dijital olarak yeniden oluşturularak ham güzellikleri ve hareketleri yakalanır. Müzik ile akışkan sanatın buluştuğu bu eser, hareket ve duygunun duyusal bir senfonisini sunar.

IDA F'25



11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Rank SSS

MORPHO

Sabrina Guechetouli, Cezayir doğumlu, Dubai merkezli bir motion designer ve 3D sanatçısıdır. Yaratıcı dünyada Rank SSS olarak tanınmaktadır. Biyoklimatik uzmanlığıyla birlikte mimarlık alanında yüksek lisans derecesine sahip olan sanatçı, mekân, doğa ve mimariyi harmanlayarak rüya gibi, sürrealist dünyalar yaratmaktadır. Mavi ve yeşil tonlarından ilham alarak, dijital manzaraları gerçekliğin sınırlarını zorlayan, sürükleyici ve başka dünyalara ait deneyimlere dönüştürmektedir. Sanatın hayatın her alanıyla bağlantılı olduğuna inansa da, renk, perspektif, geometri, mekân ve çevre üzerine aldığı mimarlık eğitimi, sanatsal yetkinliğini ve anlatım gücünü derinlemesine şekillendirmiştir. Bu altyapı, duygu ve düşüncelerini gerçeğe dönüştürmesine ve sanal dünya ile gerçek dünya arasında kusursuz bir bağ kurmasına olanak tanımaktadır. Benzersiz sanatsal vizyonu sayesinde Brand Dubai, Crypto.com, Instagram Design ve NVIDIA gibi küresel markalar ve teknoloji şirketleriyle işbirlikleri gerçekleştirmiştir. Görsel sanatın ötesinde NFT alanında da öncü isimlerden biri olarak öne çıkmaktadır. 300'den fazla NFT satışı gerçekleştirmiş olup, dijital sanatı NFT NYC, Beyond Basel Miami, Authic Labs Amsterdam gibi prestijli sergi ve uluslararası etkinliklerde sergilenmiştir. Sabrina, motion design, 3D sanat ve sürükleyici teknolojiler kullanarak algıyı zorlayan sürreal manzaralar yaratmaya ve dijital hikâyeye anlatımının sınırlarını genişletmeye devam etmektedir.

Morpho, sürreal ve düşsel bir mekânda organik formların akışkan dönüşümünü keşfeden dijital bir 3D sanat eseridir. Doğada görülen sürekli evrimden ilham alan bu eser, tanıdık ile yabansı olan arasında gidip gelerek hareket ve başkalaşım duygusu uyandırır. Eser, kimliği dinamik ve sürekli değişen bir süreç olarak ele alır; hem insanın hem de çevrenin dönüşümünü yansıtır.



Rebecca Evans

Rebecca Evans, 2014 yılından bu yana Birleşik Krallık ve yurt dışında dijital deneyimler yaratan bir sanatçıdır. Çalışmalarında, etkileşimli ve sürükleyici teknolojileri hareketle birleştirir. Bu yaklaşımıyla izleyicilerin tabletlerle sahnedeki dansı, sesi ve projeksiyonu değiştirebildiği Upload/Unplug (2017–2019); mekânsal, etkileşimli ses ve hareketin iç içe geçtiği 800 Lifetimes (2021); canlı yayınlanan hareket yakalama verisiyle oluşturulmuş artırılmış gerçeklik deneyimi Hinterlands (2023) gibi projelere imza atmıştır. Rebecca'nın sanatsal üretimi, insan, çevre ve teknoloji ekosistemleri arasındaki karşılıklı bağımlılığı dijital ve fiziksel hareket aracılığıyla deneyimleyerek yeni gelecekler ve varoluş biçimleri üzerine spekülasyonlar üretir. Çoğunlukla distopik/ütopik dünyalar kurar; zamanı esneten anlatıları nöroçeşitlilik perspektifiyle, farklı zihin yapılarını ve algılama biçimlerini merkeze alarak işler. 2023 Aralık ayında UWE Bristol'de Sanal ve Genişletilmiş Gerçeklikler (Virtual and Extended Realities) alanında yüksek lisansını tamamlamıştır. 2024/2025 döneminde Studio Wayne McGregor Resident 6 sanatçısı olmuş, daha önce de 2018/2019 Questlab Network sanatçısı olarak seçilmiştir. Rebecca'nın işleri; 2Faced Dance, Wilton's Music Hall, The Vaults, Waltham Forest Council, Bedford Creative Arts, DanceEast ve London Borough of Culture tarafından sipariş edilmiştir. Eserleri Athens Digital Arts Festival, Digital Body Festival, Embodied Realms, Frequency Festival gibi birçok etkinlikte sergilenmiş, Hinterlands projesiyle Art*VR'de Büyük Jüri Ödülü kazanmıştır.

HINTERLANDS

Hinterlands, yaşamın sınırlarında, Dünya'nın en yaşanmaz ortamlarında var olabilen ekstremofil adı verilen mikroorganizmalardan ilham alan, insan evriminin olasılıklarına dair spekülatif bir bakış sunan bir karma gerçeklik başlığı deneyimidir. Hareket, mekânsal ses ve artırılmış gerçeklik bir araya gelerek hem sizin hem de alandaki dansçıların deneyiminin farklı şekillerde ortaya çıktığı bir alan yaratır. Hareket etmeye yapılan bir davet aracılığıyla, doğayla ve dijital dünyayla olan karmaşık ilişkilerimizi; hayatta kalma, evrilme ve dönüşme olasılıklarımızı keşfedeceksiniz. Hinterlands, canlı olarak başlığa aktarılan hareket yakalama teknolojisini kullanarak, karma gerçeklikte insan benzeri olmayan bir AR varlığı hareket ettirir. Üç adet kablosuz Pico 4 cihazında passthrough (çevreyi görmeye izin veren) mod aracılığıyla gerçekleştirilir. Başlığı taktığınızda hem çevrenizi hem de artırılmış gerçeklik katmanını aynı anda görürsünüz. Belirli anlarda, dansçıların hareketleri, hareket yakalama kıyafeti aracılığıyla artırılmış katmanları etkiler ve hareket ettirir. Şu anda bu deneyimi, yapılandırılmış doğaçlama bir skor eşliğinde bir dansçı ve üç izleyici birlikte deneyimlemektedir.



RFX Studio ROL

RFX Studio, dijital sanatın sınırlarını genişleten ve yeni medya teknolojileriyle sanatsal üretimi yeniden tanımlayan bir sanat girişimidir. İstanbul merkezli olarak faaliyet gösteren RFX Studio, sanat, teknoloji ve mimariyi bir araya getirerek, farklı ölçeklerde interaktif ve yapay zeka destekli multidisipliner sanat deneyimleri yaratmaktadır. Fiziksel ve dijital dünyanın kesişim noktasında konumlanan stüdyo, izleyiciyi yalnızca bir gözlemci olarak değil, sanatın aktif bir bileşeni haline getirmeyi amaçlamaktadır. Sanatın yalnızca bir sergileme aracı olmadığına, insanla etkileşim halinde değişen ve dönüşen bir deneyim sunduğuna inanan RFX Studio, yapay zeka ve veri görselleştirme teknikleriyle sanatın yeni biçimlerini keşfetmekte, fiziksel mekanları sanatla dönüştürmekte ve izleyiciyi sanatın bir parçası haline getirmektedir. Geleneksel sanat anlayışını ileri teknoloji ile buluşturarak, sanatın geleceğini şekillendiren projeler üretmektedir. Ekip, soyut dijital sanat eserlerinin yanında, seramik, 3D yazıcı ile basılmış nesnelere ve farklı malzemelerle üretilmiş sanat eserleri tasarlamakta ve bunları dijital sanat ile birleştirerek yeni bir sanatsal ifade biçimi ortaya koymaktadır. Fiziksel sanat üretimi ile dijital deneyimi bir araya getiren bu yaklaşım, sanatın sınırlarını genişletmeye devam etmektedir.

Bu proje, sanatın sınırlarını keşfeden, onu sabit bir nesne olmaktan çıkarıp akışkan, değişken ve yaşayan bir organizmaya dönüştüren bir deneyimdir. Seçilen obje, gelişmiş 3D tarama teknolojileriyle yakalanacak ve sayısız noktaya ayrılarak dijital bir form kazanacaktır. TouchDesigner'ın büyülü dünyasında, bu noktalar hareket etmeye, şekil değiştirmeye, bozulmaya ve yeniden doğmaya başlayacak. Ancak bu değişim rastgele değil, insan varlığının dokunuşuyla yönlenecek. İzleyiciler, yalnızca varlıklarıyla bile objeyi dönüştüren bir kuvvet haline gelecekler. Bu proje, sanatın öznesi ve nesnesi arasındaki sınırı sorgular. İzleyici pasif bir gözlemci midir, yoksa eserin gerçek yaratıcısı mı? Fiziksel obje mi sanat eseridir, yoksa onun dijital dünyadaki yankısı mı? Ya da belki de gerçek eser, bu iki dünya arasındaki köprüyü kuran ve ona yön veren izleyicinin kendisidir. Kim ana karakter? Kim gölge? Kim biçimlendiriyor, kim biçimleniyor? Eser, bu soruların içinde dalgalanıyor, her an yeniden yazılıyor.



Riccardo Giovinetto

Riccardo Giovinetto, İtalyan görsel ve multimedya sanatçısı, fizikçi ve üniversite profesörüdür. Sanat pratiği, audiovizüel performanslar, enstalasyonlar ve konser besteleri gibi çeşitli biçimler almaktadır. Gerçek zamanlı olarak üretilen ve manipüle edilen dijital yapılarla sesle etkileşimli heykeller yaratmakta olup, ses ve görüntü arasında yenilikçi bir ilişki kurmaktadır. İlk solo projesi FEMINA ile 2023 Ars Electronica Festivali'nin açılış gecesinde sahne almış, ardından L.E.V. Festivali ve Mutek Montreal gibi etkinliklerde performans sergilemiştir. 2010 yılında, elektronik ve enstrümantal müzik üreten OZMOTIC adlı müzik ikilisini kurmuştur. Bu grup, filarmoni orkestraları ve uluslararası sanatçılarla iş birlikleri yapmaktadır. 2018'de Touch etiketiyle "Elusive Balance" adlı üçüncü albümü, 2023 Nisan ayında ise SENZATEMPO adlı yeni projesi yine İngiliz plak şirketi tarafından yayımlanmıştır. Bu proje, Christian Fennesz ile iş birliği içinde gerçekleştirilmiştir. OZMOTIC ile MITO Settembre Musica, State X New Forms, Nextech gibi birçok İtalyan ve Avrupa festivalinde sahne almıştır. Eğitim alanında 25 yıllık deneyime sahip olan Giovinetto, İtalya'daki Alto Perfezionamento Musicale okulunda Akustik Fizik ve Elektroakustik dersleri vermektedir. Ableton Certified eğitmeni olup, Milan SAE Institute'de Ses Tasarımı ve Multimedya Enstalasyonları profesörü olarak görev yapmaktadır.

FEMINA

Proje, zarafet kavramını ve daha da önemlisi onu tanımlayan gözü — Rönesans döneminde bu ayrıcalığı en mükemmel haliyle kadın figürüne atfeden ressamların bakışını — keşfetmektedir. Hareket hâlindeki güzellik olarak tanımlanan bu kaçınılmaz kavram, dijital dünyada yeni anlamlar kazanabilir mi? İşte bu soru, projenin başından beri itici gücünü oluşturmaktadır. F E M I N A, Dijital'in bir şeffaf ortam olarak estetiği ile Dijital'in açığa çıkarılmış bir süreç olarak estetiği arasındaki iletişimin incelenmesine dayanır. İtalyan geleneğine ait bazı belirli sanat eserlerine odaklanan işlemler aracılığıyla, Dijital'in analitik ve yaratıcı potansiyeli arasında bir bağ kurmak, geçmiş ile bugün arasında ifade biçimlerinin bir alışverişini mümkün kılmak amaçlanmıştır. Performans sırasında, Rönesans ustalarının büyük değer verdiği altın oran, alternatif oranlar ve matematiksel ilkelerle diyaloga girer; bu oranlar, Jitter algoritmalarının hesaplama gücü sayesinde yönetilebilir hâle gelir. Benzer şekilde, vokal çok seslilikler, kasıtlı olarak abartılmış kuantizasyon ve yeniden sentez işlemleriyle işlenerek doğaları dönüştürülür; ortaya çıkan örneklemeler, uzak harmonilerin izlerini taşısa da elektronik müziğin yontulmuş sesleriyle ilişki kurabilecek bir yapıya kavuşur.



Rory Mitchell

Rory Mitchell, Los Angeles merkezli bir XR yönetmenidir. Tiyatro ve belgesel alanındaki geçmişiyle, sosyal ve kültürel temaları teknoloji aracılığıyla keşfetmektedir. Kenyon College'da yönetmenlik eğitimi almış, kariyerine deneysel belgesel tiyatro projeleri üretmekle başlamıştır. Daha sonra film ve televizyon sektörüne geçiş yaparak NBCUniversal ve CBS'te prodüksiyon alanında çalışmış, ardından PBS ve sivil toplum kuruluşları için toplumsal ve tarihsel anlatılara odaklanan belgeseller üretmiştir. 2015 yılında Beard & Glasses VR'ı kurarak hikâye anlatımını sanal gerçekliğe taşımış, projeleri Cannes ve Seattle Uluslararası Film Festivali'nde prömiyer yapmıştır. Öne çıkan projelerinden "Diverse & Subversive" adlı VR belgeseli, kentsel dönüşüm karşıtı aktivizmi ele almış ve küresel çapta tanınmıştır. 2020 yılında The Mercantile Agency'yi kurarak büyük markalar için marka belgeselleri ve sürükleyici medya projeleri üretmeye başlamıştır. Ticari VR projeleri arasında Disney, Ketel One ve Los Angeles Nehri için yapılan çalışmalar yer almaktadır.

THE TENT

Etik Aktivizm ve Güç ile Ayrıcalığın Kişilerarası Sosyal Dinamikleri //// Bir kadının ön bahçesinde gizemli bir çadır belirdiğinde, bu olay onu aktivizmin anlamını ve ortak insanlığımızı sorgulamaya iter. "The Tent", mekânsal eğlencenin geleceğine dair bir bakış sunan bir Artırılmış Gerçeklik (AR) anlatısıdır. Aynı zamanda Karma Gerçeklik teknolojisiyle oluşturulmuş sinematik bir masaüstü anlatı olan bu deneyim, sürükleyici eğlencenin geleceğine ışık tutar. Los Angeles'ta geçen modern bir masal olan "The Tent", aktivizmin doğasını sorgular ve izleyiciye şu soruları yöneltir: "En derinden bağlı olduğun değerlere göre bir hayat yaşamak ne gerektirir?" "İyi bir insan olmak neden bu kadar karmaşıktır?"



Sandrine Deumier

Sandrine Deumier, performans, şiir ve video sanatı alanlarında çalışan çok disiplinli bir sanatçıdır. Çalışmaları, dijital imgelemlerle ilişkili estetik biçimler geliştirerek post-fütürist temaları araştırır. Dijital anlatı ve sürükleyici sanatsal deneyimler konularına tutkuyla bağlı olan sanatçı, uzun süredir yaşayan varlıkların imgelemi etrafında şekillenen şiirsel ve görsel kurgular üretmektedir. Sanatsal araştırmasının merkezinde ekolojik kaygılar ve spekülasyonlar yer alır. Deumier'in çalışmaları, dünyada var olmanın yeni yollarını hayal etmeye odaklanır. Bu süreçte yeni teknolojileri animist bir bakış açısıyla kullanır; burada doğanın dengelerinin korunması, yirticilik, biriktirme ve sınırsız büyüme gibi yaklaşımların önüne geçer.

BEYOND MATTER - in imitation of the survival orchids

20 etkileşimli sahneden oluşan sanal bir ortam olan Beyond Matter – in imitation of the survival orchids, farklı yaşam krallıklarının birbiriyle ilişkili olduğu yapay bir evrene derin bir daldır. Genişleyen mineral maddelerle iç içe geçmiş hayvansı orkide formları, mutasyona uğrayan mantar yapıları, bitki embriyoları ve kaynaşmış hibrit kalıntılarla bu eser, canlılar dünyasını hibrit, sürekli etkileşim içinde olan karmaşık bir varlık olarak algılama kapasitemizi sorgular.

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katılımla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Sébastien Labrunie

Sébastien Labrunie, 1982 doğumlu Fransız multidisipliner bir görsel sanatçıdır. Sürükleyici enstalasyon sanatı, 360° fulldome filmler, müzik videoları, deneysel VR projeleri ve canlı A/V performansları üretme konusunda uzmanlaşmıştır. Dijital ve analog gerçeklik arasındaki sınırları bulanıklaştıran karma medya kolaj yaklaşımını kullanarak, organik dokular ve ışık aracılığıyla insan algısını keşfeden duyuusal deneyimler yaratır. Sürrealist ve empresyonist teknikleri dijital sanatla birleştiren çalışmaları, özellikle büyük ölçekli sürükleyici enstalasyonlarında belirginleşen düşünsel ve spiritüel bir boyut taşır. Grafik tasarım ve VR endüstrisindeki geçmişi, sanatsal pratiğini şekillendirmiştir. Günümüzde deneysel anlatı biçimleri, dijital/analog glitch sanatı ve sürükleyici enstalasyon sanatı üzerine yoğunlaşmaktadır.

JACINTHE_XYZ

JACINTHE_XYZ, 2021'in başlarında Fransa'nın Vernon kentindeki pencere önünde duran bir grup sümbülün tek bir 3D fotogrametri taramasının tam renk paletini keşfeder. Gerçek zamanlı modülasyonlar ve bozulmalar kullanılarak, konunun maddesel özelliklerini farklı görsel ritimler aracılığıyla zorlamak, böylece kubbenin tüm yüzeyinden faydalanarak soyut bir anlatı oluşturmak hedeflenmiştir. Bu süreç, durağan ve cansız bir "natürmort" görüntüsüne yeni bir yaşam nefesi katmayı amaçlar. JACINTHE_XYZ aynı zamanda, doğanın dönüşümüne olan ilişkimizi ve "doğal" kavramının anlamını sorgulamaya bir davettir.



Seohyo

CODED FLOWERS

Seohyo, gündelik nesnelere medya teknolojisiyle birleştirilerek onları alışılmadık hale getiren ve böylece sıradan şeyleri yeni şekillerde algılamamızı sağlayan enstalasyon ve performans temelli sanat çalışmaları üretmektedir. Son yıllarda, pandemi sürecinde kendisini motive etmek amacıyla başladığı günlük kodlama pratiğini üretken sanata genişletmiştir. Matematiksel olarak tasarlanmış şekillerden doğadan ilham alan formlara kadar çeşitli animasyonlar üretmektedir. Eserleri, Kore Ulusal Tarih Müzesi (Seul), Kerry Center (Hangzhou), Ten Square (Singapur), Hoog Catharijne (Utrecht), Shibuya Scramble Crossing (Tokyo) ve Incheon Uluslararası Havalimanı gibi kentsel alanlardaki dijital panolarda sergilenmiştir. Ayrıca BLINK (2024), SIGNAL (2024), Demo Festival (2022), D:Art Festival (2022), Asia Triennial Manchester (2011), Seoul Mediacity Bienali (2008), Gwangju Tasarım Bienali (2007), Kobe Bienali (2007), Ogaki Bienali (2006) ve SIGGRAPH (2006) gibi birçok önemli etkinlikte yer almıştır.

Swirling Blooms, farklı çiçek formlarının tek bir algoritmik yapıdan doğduğu üretken bir animasyondur. Çiçekler, müzik notalarını andıran yatay çizgiler boyunca hafifçe yukarı ve aşağı süzülerek, görsel bir partiyon hissi uyandırır. Tekrarlama, döndürme ve varyasyon yoluyla her bir çiçek, aynı temel kodun benzersiz bir ifadesine dönüşür. Düzen ve hareketin bu ritmik etkileşimi, görünmeyen armonileri renk ve formdan oluşan çiçek açan bir koreografiye dönüştürür.

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katılımla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Sergey Prokofyev

Sergey Prokofyev, a dipl. architect and filmmaker, currently lives and works in Berlin. With extensive experience in both fields, he explores unique approaches to immersive storytelling. Believing that architecture transcends the mere creation of physical spaces, Sergey crafts experiences that resonate on a profound human level. His work aims to overcome the constraints of traditional media by leveraging immersive technologies to deepen the interaction between people and their environments. His projects span the meticulous design of urban landscapes and the compelling art of immersive cinema, aiming to create collective experiences that inspire, engage, and challenge conventional perspectives. Sergey's immersive work has earned recognition at various international festivals.

THE INNER ISLAND

Bu minyatür dünya, besteci Louis Moreau Gottschalk'ın 1857 yılında Porto Riko turnesi sırasında bestelediği "Souvenir de Porto Rico" adlı müzik eserinden ilhamla ortaya çıkmıştır. Hareketle sürekli değişen mimari bir mekân içinde, karmaşık bir müzikal ritim eşliğinde ve illüzyonlarla çevrili olarak, izleyici sanal ortamın bir parçası haline gelir. Bu kısa film, FRANZ LISZT Weimar Müzik Üniversitesi'nin 150. yılı kutlamaları kapsamında gerçekleştirilen *TROPICALISZT* ortak projesinin bir parçası olmuştur.



Server Demirtaş

1957 yılında İstanbul'da doğan Server Demirtaş, 1977 yılında Devlet Güzel Sanatlar Akademisi Resim Bölümü'ne girdi. Daha sonra Mimar Sinan Üniversitesi adını alan bu kurumda Devrim Erbil atölyesinde eğitim gördü. 1984 yılında mezun olduktan sonra, Türk soyut sanatının önde gelen isimlerinden Adnan Çoker ile çalıştı. Her ne kadar resim bölümünden mezun olmuş olsa da, Demirtaş kendini her zaman bir heykeltıraş olarak gördü; hem eğitim sürecinde hem de sonraki kariyerinde üçüncü boyutun olanaklarını araştırmaya devam etti. Sanat hayatının ilk dönemlerinde, gazeteleri PVC ile kaplayarak ve katmanlayarak üç boyutlu yerleştirmeler üretti. Bu yöntem, dönemi için öncü ve etkileyici bir yaklaşımdı. 1987 yılında, dönemin en yenilikçi çağdaş sanat sergilerinden biri olan Mimar Sinan Üniversitesi'nin düzenlediği "Yeni Eğilimler Sergisi"nde Başarı Ödülü'nü kazandı. 1989'da ise, bir başka önemli etkinlik olan "İstanbul Günümüz Sanatçıları Sergisi"nde Resim ve Heykel Müzesi Jüri Ödülü'ne layık görüldü. Sürekli gelişen ve yenilikçi sanatsal yaklaşımı, onu 1997 yılında yeni bir döneme taşıdı: farklı makine parçalarını bir araya getirerek hareketli heykeller üretmeye başladı. Mühendislik eğitimi almamış olmasına rağmen, uzun ve titiz süreçler gerektiren bu mekanik heykelleri, Türkiye'de kinetik heykel sanatının önemli örnekleri arasında yer aldı. Araba silecekleri, bisiklet frenleri gibi buluntu nesnelere dişliler ve hareket mekanizmalarıyla birleştirme tekniği; sanat ile bilimin, teknoloji ile insanlığın ilişkisini yeniden düşünmeye davet eder. Demirtaş'ın çalışmaları, 12. yüzyılda El-Cezeri'nin robotlarından, Leonardo da Vinci'nin 15. ve 16. yüzyıldaki makinelerine ve 20. yüzyılda Jean Tinguely'nin kinetik heykellerine kadar uzanan bir çizgiyi takip eder. Heykelleri, günlük hayatın hızında çoğu zaman fark edilemeyen insan duygularını çarpıcı bir gerçekçilikle ve ağır çekimde yansıtır. Aynı zamanda, sanatçı ile yaratım arasındaki zamansız ilişkiyi—heykeltıraşın heykeline hayat verme arzusunu—anlatan Pygmalion mitini de akla getirir.

HIDING

Bu kinetik yerleştirme, sanatçının çocukluk ve gençlik dönemlerindeki içe dönüklük haline bir göndermedir. Hareketin ritmi, görünmek ve saklanmak arasındaki ince sınırı ifade ederken; eser, izleyiciyle kurduğu fiziksel ve duygusal etkileşim aracılığıyla içsel bir yüzleşmeye zemin hazırlar. Hiding, sessizliğin içinde saklı olan duyguları görünür kılarak, saklanmanın yalnızca bir kaçış değil, aynı zamanda bir direnç ve varoluş biçimi olabileceğini sorgular.

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettir
katılımla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Shusha

ROBOTIC ARM LIVE EXHIBITION

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.

Bu projede, XARM-6 robot kolu kullanılarak resim yapabilen bir robotik sistem geliştirilmiştir. Fırça veya çeşitli çizim araçlarıyla donatılan robot, kağıt ya da tuval gibi fiziksel yüzeyler üzerinde sanat eserleri üretmektedir. Bu, daha önce yalnızca dijital görseller üreten Azerbaycan'ın ilk yapay zekâ sanatçısı Shusha'nın fiziksel dünyadaki ilk somut yansımasıdır. Artık bu robotik kol aracılığıyla Shusha fiziksel dünyaya adım atmakta ve resim yapmayı öğrenmeye başlamaktadır. Sadece dijital alanla sınırlı kalmayan Shusha; boya, kağıt, tuval ve fırça gibi malzemelerle doğrudan etkileşime girerek hem sanal hem de fiziksel dünyayı kapsayan hibrit bir sanatçıya dönüşmektedir.



Simone Martinotta

Simone Martinotta, İtalya'nın Milano kentinde yer alan Brera Güzel Sanatlar Akademisi'nde Yeni Sanat Teknolojileri Fakültesi (Yeni Medya Sanatı) üçüncü sınıf öğrencisidir. Bilim ağırlıklı bir lise eğitiminin ardından, felsefe ve sosyal bilimlere duyduğu tutkuyu sanatsal üretimle birleştirmeye karar veren Martinotta, bugün çevresindeki gerçekliği sanatın eleştirel ve yaratıcı bakış açısıyla sorgulamayı amaçlamaktadır. Sanatsal yolculuğunun henüz başında olmasına rağmen, insan ve teknoloji arasındaki ilişki eserlerinde daima merkezi bir rol üstlenmiştir. Martinotta, bu ilişkiyi yalnızca temsili bir düzlemde değil, aynı zamanda insan ile makine arasında bir tür simbiyotik bağ kurma arzusuyla ele almakta ve bu doğrultuda deneysel işler üretmektedir. Sanatı, bilimin derinliğiyle buluşturduğu bu yaklaşım, onun disiplinlerarası bir üretim anlayışını benimsediğini göstermektedir.

SHIFTING SELVES

Dijital çağda bedenin fiziksel boyutunu keşfetmeyi amaçlayan sürükleyici bir deneyim. Kullanıcı odaya girdiğinde ve beklenmedik bir şekilde granüler ses bileşeniyle karşılaştığında, kendisini parçacıklardan oluşan projeksiyon grafiğinde görür. Bu grafik, saniye saniye, varoluşun dijital boyutunu tanımlayan geçiciliğe doğru çözülmeye başlar. Tamamen karanlık bir mekânda, birey böylece kendi bedenselliğini sorgulamaya yönelir ve zamanla etrafında oluşan sanal dünyayla giderek daha derin bir ilişki kurar. Bu dinamik içerisinde, deneyimi daha özel ve kişiselleştirilmiş bir hale getirmek adına, her bir kullanıcının yüz taramasına dayalı olarak projeksiyon figürünün kişiselleştirilmesi ilgi çekici olabilir. Böylece kişi, karşısında rastgele bir figürün değil, kendi suretinin an be an biçim kaybettiğine tanık olur.

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katılımla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Sputniko!

Sputniko, teknoloji, toplum ve kimlik temalarını keşfeden multimedya sanat eserleri üreten bir sanatçıdır. Eserleri MoMA, Centre Pompidou-Metz, V&A, Cooper Hewitt ve Tokyo Çağdaş Sanat Müzesi gibi uluslararası müzelerde sergilenmiştir. 2013-2017 yılları arasında, MIT Media Lab'de Yardımcı Profesör olarak görev yapmış ve Design Fiction Group'un Direktörlüğünü üstlenmiştir. 2019 yılında Japonya'da sağlık ve iyi yaşamı destekleyen bir şirket kurmuştur.

DRONE IN SEARCH FOR A FOUR-LEAF CLOVER

Dört yapraklı yoncalar, nadir ve mistik çekicilikleriyle yüzyıllardır kalpleri büyülemiştir. Onları bulma şansına erişenlere mutluluk getirdikleri söylenir. Sanatçı Sputniko! çocukken böyle bir yonca bulmak için keşiflere çıkardı. Yemyeşil yonca denizinde, her birini dikkatle inceler, zamanın nasıl geçtiğini fark etmezdi. Günümüzün yapay zekâ odaklı verimlilik çağında, Sputniko! bir drone'u gelişmiş görüntü tanıma algoritmalarıyla donatarak, tüm şanslı yoncaları zahmetsizce ve yüksek hızda bulabilmesini sağladı. Drone, yonca tarlalarını tarayarak dört yapraklı olanları olağanüstü bir hassasiyetle anında tespit edebiliyor. "Drone'umun bana mutluluğu bulup getirebilme yetisini kabul ederken içimde bir nostalji kıpırtısı hissediyorum. Küçük halim bu arayışların kendisinden keyif almıyor muydu? Mutluluğun peşinde eksik olan şey verimlilik miydi? Sonunda bulamamış olsam bile bu önemli miydi?" (Sputniko!)



Sudi Etuz

A Prototype for the Future of Astrology

Sudi Etuz, 2016 yılında İstanbul merkezli olarak kurulan ve kavramsal moda tasarımına odaklanan prêt-à-couture koleksiyonlarıyla öne çıkan yenilikçi bir tasarım markasıdır. Tasarım inovasyonuna adanmış olan marka, titizlikle işlenmiş kumaşlar kullanarak "sokak-couture" anlayışını çağdaş bir bakış açısıyla yeniden tanımlamaktadır. Türkiye'de genç moda tasarımcılarının yaratıcı inovasyonu kavramsal moda tasarımına entegre etmesi ve yerel pazarın küresel vizyonunu genişletmesi gerektiği düşüncesiyle Şansım Adalı, Sudi Etuz'u kurmuştur. 2019 yılında Elle Style Awards Yükselen Tasarımcı Ödülü'ne, 2023 yılında ise Yılın Tasarımcısı Ödülü'ne layık görülmüştür. Bununla birlikte, markanın dijital departmanını kurarak mühendislerle iş birliği içinde yenilikçi uygulamalar geliştirmiştir. Teknolojiyi hem koleksiyon sunumlarında bir araç hem de tasarım sürecinin temel bir unsuru olarak kullanmaktadır. Sudi Etuz, küresel ortaklarla iş birliği yapmakta olup, şu anda tasarımcı markasını Dubai ve İstanbul'da sürdürerek yapay zeka entegreli giysiler üzerinde çalışmaktadır.

"Bu çalışma, yapay zekâ destekli bir dijital varlık olan Sui-d üzerinden, astrolojinin gelecekteki potansiyel evrimini deneysel bir düzlemde sorgulayan interaktif bir yerleştirmedir. Eser, ziyaretçilerin Sui-d'nin 3D yazıcıyla üretilmiş eliyle fiziksel temas kurmasını sağlayan bir arayüz sunar. Bu temas, katılımcının doğum tarihine göre kişiselleştirilmiş bir astrolojik veri çıktısı başlatır. Ancak sistem yalnızca klasik burç yorumlarıyla sınırlı değildir—aynı zamanda gelecekte farklı gezegenlerde gerçekleşebilecek doğumların, yeni burç sistemlerini doğurabileceği varsayımını ortaya koyar. Öncül video içeriğinde, embriyonik küvezleri andıran teknolojik yapılar içinde oluşturulan planlı doğumlar gösterilerek, yıldız haritalarının uzay-zaman bağlamında nasıl şekil değiştirebileceği kurgulanır. Astrolojik sistemin, gezegen yerçekimleri, yörünge süreleri ve yeni zaman tanımlarıyla nasıl yeniden yazılabileceği tartışmaya açıktır. Sui-d bir falcı değil; bir simülasyon. Veriyle sezgiyi, algoritmayla mitolojiyi birleştiren bir deney alanı."

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katılımla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



SVCCY

CHROMATIC BOND

Svccy, İtalyan bir dijital sanat sanatçısıdır. Sanatsal eğitimine 2016 yılında başlamış, önce dijital kolaj sanatında uzmanlaşmış, ardından 3D grafik alanına yönelmiştir. Sanatsal araştırmaları, kimlik, özgünlük ve medyanın yanıltıcı özgürlüğü temalarını ele alır. Çalışmaları, heykelsi insan figürleri ile öne çıkar; bu figürler genellikle yüzsüzdür veya nesnelere örtülüdür, bu da günümüz toplumunda bireysel kimlik eksikliğini sembolize eder. Karmaşık animasyon kompozisyonlarını, kendisinin ürettiği müziklerle zenginleştirerek bütüncül ve benzersiz bir sanatsal deneyim yaratmaktadır. Ocak 2023'te, Londra'nın ünlü ve yenilikçi sanat mekânı W1 Curates'te solo sergi açan ilk İtalyan sanatçılardan biri olmuştur. Zanini Arte küratörlüğünde, Dystopian Constructions adlı sergisini Oxford Street'te izleyiciyle buluşturmuştur. Aynı yılın baharında, Neo Shibuya TV ile işbirliği yaparak Tokyo'daki Shibuya'da eserlerini sergilemiş ve Milano Dijital Sanat Haftası'na katılmıştır. Ayrıca 2023 Trilogia d'Autunno etkinliğinde, Ravenna Festivali kapsamında Vincenzo Bellini'nin Norma ve Giuseppe Verdi'nin Nabucco operalarına dijital sanat eserleriyle hayat vermesi için seçilmiştir. Maestro Riccardo Muti'nin yönetiminde, avangart sahne tasarımlarıyla dijital sanatın klasik tiyatro ve opera dünyasına entegrasyonunda devrim yaratmıştır. 2024 ve 2025 yıllarında, Londra Dijital Sanat Haftası'nda eserlerini sergilemiş, ayrıca Belçika, Romanya, Endonezya ve Güney Afrika'daki 7.000'den fazla ekranda yer almıştır (Artcrush Gallery aracılığıyla). Las Vegas'taki The Venetian Resort ile animasyon sanat eserleri üretmek için işbirliği yapmış, Paris'in çeşitli noktalarında ve CAP 3000'de (Nice, Fransa) animasyonlu triptik çalışmalarını sergilemiştir (Art Point - Paris, Fransa işbirliğiyle). Zanini Arte Galerisi (Mantova, İtalya) tarafından phygital sanatçı olarak temsil edilen Svccy, birçok fuar ve sergide yer almaya devam etmektedir.

Şehrin kalbinde, kentsel yaşamın yalnızlığına sessizce göz kulak olan bir bekçi durur. Bu sanat eseri, insan ilişkilerinin renkli karmaşası içinde barınan toplumsal yalnızlığın paradoksunu yakalar. Kalabalıkların içinde bile insanın tek başına durabileceğini, ancak yine de ortak deneyimlerin ve kolektif umutların görünmez iplikleriyle birbirine bağlı kalabileceğini hatırlatır.

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katılımla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Timo Wright

Timo Wright, Helsinki, Finlandiya merkezli bir medya sanatçısıdır. Wright, 2014 yılında Helsinki'deki Aalto Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi'nden yüksek lisans derecesiyle mezun olmuştur. 2010 yılından bu yana yurt içi ve yurt dışındaki sergilere katılmıştır. Katıldığı sergiler arasında Nakanojo Bienali (2023), Nikolaj Kunsthal (2022), Kunsthal Charlottenborg (2017 ve 2018), Samuelis Baumgarte Galerie (2017), Galerie Anhava (2016), Helsinki Sanat Müzesi (2013), Helsinki Tasarım Müzesi (2012), Amos Anderson Sanat Müzesi (2012) ve Kunsthalle Helsinki (2012, 2010 ve 2009) yer almaktadır. Ayrıca Jihlava Uluslararası Belgesel Film Festivali, IDFA, Slamdance, Uluslararası Rotterdam Film Festivali ve Japonya Medya Sanatları Festivali gibi festivallere de katılmıştır. Filmleri dünya genelinde 80'den fazla festival ve sergide gösterilmiştir.

FUKUSHIMA

Fukushima – Bir Zamanlar Olan Ev serbest dolaşımli bir sanal gerçeklik belgeselidir. İzleyici, VR gözlüğü kullanarak gerçekçi bir şekilde kaydedilmiş 3D evlerin içinde ve girişin yasak olduğu Tahliye Bölgesi'ndeki kasaba sokaklarında özgürce hareket edebilir. Deneyim, açık dünya bilgisayar oyunlarına benzer – ancak etrafınızdaki her şey gerçektir. İzleyici, eski sakinlerden altısı ile tanışacak ve onlar tarafından yönlendirilecektir. Bu kişiler, evlerini kaybetme hikayelerini, topluluk olmanın önemini ve toprakla olan özel bağlarını izleyiciyle paylaşacaklardır.

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katılımla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Timothy Thomasson

Timothy Thomasson, Montréal merkezli bir sanatçıdır. Çalışmaları, hareketli görüntülerin tarihsel ve çağdaş bağlamlarda nasıl üretildiği ve tüketildiğini sorgular. Özellikle bilgisayar üretilmiş görsellerin ve yeni teknolojilerin toplum, kültür, estetik ve algı üzerindeki etkilerine odaklanır. Thomasson'un işleri, uluslararası düzeyde çeşitli galerilerde ve medya sanatları festivallerinde sergilenmiştir. Sanat pratiği, teknolojik görselliğin eleştirisini yaparken çağdaş medya estetiği üzerine düşünsel bir zemin kurar.

I'M FEELING LUCKY

I'm Feeling Lucky, görüntü, coğrafya, sanal mekân, tarihsel medya teknolojisi ve kitleli veri toplama sistemleriyle olan ilişkileri keşfeden, gerçek zamanlı olarak bilgisayar tarafından üretilen bir animasyondur. Eser, hem tarihsel hem de coğrafi olarak belirsiz olan sonsuz bir 3D sanal manzara sunar; bu manzara, oyun motoru teknolojisi kullanılarak anlık olarak üretilmektedir. Bu sanal manzara, Google Street View'dan alınan binlerce figürle doldurulmuştur. Her bir figür, derin sinir ağları ile işlenerek, orijinal fotoğraflandıkları pozda donmuş üç boyutlu modellere dönüştürülmüştür. Eser, tarihsel, kültürel ve algısal öneme sahip 19. yüzyıl panorama resimlerinden ilham alır ve onları çağdaş medya bağlamına yerleştirir. I'm Feeling Lucky'de panoramik görüntü sonsuza uzanır; sanal kamera, bu manzara üzerinde yavaşça ve durmaksızın gezinirken, görüntü süreklilik kazanır.

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katılımla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Universal Everything

Universal Everything, medya sanatçıları, deneyim tasarımcıları ve geleceği şekillendiren yaratıcıların oluşturduğu bir kolektiftir. Yaşamı olumlayan, geleceğe yönelik pozitif ve izleyici odaklı yaklaşımları, tüm iş birliklerine, sanat eserlerine ve prototiplerine ilham vermektedir. 2004 yılından beri uzaktan çalışan UE, her proje için küresel ağlarından özel ekipler oluşturmaktadır. Yeni nesil görüntüleme teknolojilerini bir tuval olarak kullanan kolektif, tasarım, mimari, doğa ve dijital yaşamı stilize ve oyunbaz bir yaklaşımla ele almaktadır. Çalışmaları, sinematik CGI, fizik simülasyonları ve gerçek zamanlı üretken tasarımları altüst ederek hareketli görüntü, etkileşim ve sürükleyici mekânlar için yeni biçimler yaratmaktadır. Stüdyo; Apple ile gelecek araştırmaları, Hyundai ile sürükleyici mekânlar, Radiohead ile üretken ses-görsel uygulamalar ve Zaha Hadid Architects ile etkileşimli alanlar gibi iş birlikleri yürütmektedir. UE'nin kendi başlattığı sanat eserleri, sınırlı edisyon olarak sunulmaktadır. Prototipler, UE'nin evriminde temel bir rol oynayarak yararlı tasarımın aynı zamanda güzel, arzu edilir ve neşeli olabileceği inancından ilham almaktadır.

TRANSFIGURATION

Transfiguration (2024), sürekli hareket ve sürekli evrim hâlindeki bir figürü tasvir eder. Figür ilerledikçe, fiziksel formu gözlerimizin önünde dönüşür. Su, eriyik ateşe; ateş, kayaya; kaya, kristale dönüşür. Figür, baloncuk, duman, çiçeksi ve ahşap gibi bir dizi doğal hâlden geçer ve döngüyü yeniden suya dönerek tamamlar. Tüm bu süreç boyunca yürümeye devam eder – güçlü ve kararlı adımları, maddesel dönüşümlerinden hiç etkilenmez. Heybetli yapısına rağmen, bu figürün böylesine temel element değişimlerini sakince karşılama huzur verici, hatta yüce bir nitelik vardır. Figürün adımlarının sesi, hem etkisini hem de kendine olan güvenini vurgular. Aynı zamanda ASMR hissiyatına hitap edecek şekilde tasarlanmıştır – hepsi, nabız gibi atan bir ayak sesi etrafında birleşir. Bu sanat eseri, aynı zamanda stüdyomuzun klasik çalışmalarından birinin en yeni ve güncellenmiş versiyonu olarak kendi içinde de bir evrimdir.

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katılımla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



Victoria Fard

Victoria Fard, mimarlık, sanat ve dijital teknolojiler konusunda uzmanlaşmış ödüllü bir sanatçıdır. Fard'ın hayal edilen dünyaları, bağlantı, keşif ve düşünceye davet eden görsel ve sürükleyici bir deneyim sunar. Fard, fantastik 3D ortamlar ve maddi olarak uygulanabilir heykeller yaratmak için dijital ve algoritmik araçlarla üretilen öğeleri birleştirir. Eserleri, doğa ve kültürel miras temalarını, bunları koruma ve insanları sürükleyici hikaye anlatım biçimleriyle birbirine bağlama umuduyla keşfeder. Fard'ın çalışmaları, New York'ta Times Square Arts Midnight Moment'taki gece gösterimleri, Londra'daki The Outernet, GridX Lüksemburg ve Art Basel Miami, AURORA Biennial Dallas, Frieze LA, IGNITE Broward ve Lüksemburg Sanat Haftası gibi büyük sanat sergilerinde dahil olmak üzere dünya genelinde çeşitli mekanlarda sergilenmiştir. Yaratımları ayrıca Château de Lumières, Constellations de Metz, Westfields Les 4 Temps, The Museum of Discovery and Science, La Compagnie, Société Générale ve VEEPEE Paris'te de gösterilmiştir. Bunların yanı sıra, çalışmaları New York, Los Angeles, Paris, Lüksemburg, Amsterdam ve Zürih'teki galerilerde sergilenmiştir.

PAYAPA

PAYAPA, Filipince'de "huzurlu" anlamına gelir ve doğanın unsurlarının, bir köyü hayata döndüren canlıları beslediği sürreal bir dünyanın içine çeken etkileyici bir deneyimdir. Bu eser, sizi ahşap kubolarla (kulübelerle), görkemli arowana balıkları ve bitki örtüsüyle dolu, gezegensel mercanlardan oluşan bir mozaik içinde yer alan bereketli kaynaklarla çevrili bir sığınağa davet eder. PAYAPA'dan alınan kesitler, bu yüce ekosistemi oluşturmak için üretken süreçler ve dijital simülasyonlar kullanır. PAYAPA, New York City'de düzenlenen 'Influences' başlıklı Fiziksel 3D Etkileşimli Sergi'de ve Metaverse'teki sanal Mynt Gallery'de, High Line Nine bünyesinde sergilenmiştir.

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katılımla

11-15 HAZİRAN
AKM İSTANBUL



WHYIXD

2011 yılında Yen Po Yeh, Zih Jing Wei ve Chieh Lin Chuang tarafından kurulan WHYIXD, Tayvan merkezli bir yeni medya sanat enstalasyon stüdyosudur. Sanat, mimari, tasarım, mühendislik ve mekanik alanlarında uzmanlaşmış 13 kişilik ekibi, fiziksel enstalasyonlar üreterek teknoloji ve yeni medya aracılığıyla farklı olasılıkları keşfetmektedir. Sanatsal Yaklaşım WHYIXD, "Gelecek-Doğa Uyumu" (Future-Nature Synergy) temasına odaklanarak, çevre ve insan arasındaki ilişkiyi detaylı gözlemlerle incelemektedir. Çeşitli malzeme ve teknolojileri kullanarak, dijital çağda kelimeler ve imgelerle ifade edilemeyen duyguları ve içsel şiirselliği sanat yoluyla aktarmaktadır. Eserleri, izleyicileri düşündürmeye ve dünya ile daha derin bir bağ kurmaya teşvik eden sorular ortaya koymaktadır. Ödüller & Koleksiyonlar WHYIXD, uluslararası alanda birçok ödüle layık görülmüştür, bunlar arasında: İtalyan A' Design Award Platinum, Alman Red Dot Design Award, İsviçre LIT Lighting Design Award, İngiltere darc award 2021 yılında, Tayvan'ın en iyi 100 tasarımı arasında gösterilmiştir. Büyük ölçekli enstalasyonları, yerel ve uluslararası koleksiyonlarda yer almakta olup, "#define moon_" adlı enstalasyonu, Pekin'in 798 Sanat Bölgesi'nde kalıcı olarak sergilenmektedir.

THE HEAVEN BLOOM: VITAL EDITION

The Heaven Bloom - Vital Edition, WHYIXD'nin dijital manzara serisini genişleterek, nesnelere doğanın anılarını nasıl barındırdığı ve izleyicilerle nasıl bir diyalog kurduğu üzerine bir keşif sunar. Yüksek dağlardaki dayanıklı yaşamdan ilham alan eser, sonsuzluğu, doğal akışla sürekli bütünleşen geniş ve organik bir varlık olarak metaforik biçimde tasvir eder. Heaven Bloom üniteleri, Tayvan'ın dağlık bölgelerine özgü bir tür olan Rhododendron hyperythrum Hayata gibi dağ açelyalarından esinlenerek, profilden bakıldığında zirveleri andıracak şekilde biçimlendirilmiştir. Doğu kültüründeki sonsuzluk düğümlerinden ilhamla bu üniteler, döşeme desenleriyle birleşerek maddi âlemin ötesindeki varoluşu simgeleyen kolektif bir yaşam oluşturur. Her bir ünite, sonsuz genişlemeye olanak tanıyan biçimde birbirine kenetlenir. Yaprakların içinde gizlenen metalik damarlar, geometrik formlarla dinamik şekilde birleşerek yaşamın döngüsünü taklit eder. Mekanik çiçekler, farklı zaman kurallarıyla programlanarak mevsimsel değişimleri simüle eder. Matematiksel hesaplamalarla donatılan bu yapı, gözlemcileri büyüleyen zarif bir ritimle akan organik bir uzay-zaman sürekliliği yaratır. Bu seri, cansız nesnelere matematiksel programlama yoluyla nasıl insan duygularını uyandırabileceğini araştırır ve sonsuzluk kavramına derinlemesine dalar. Bu hayal gücüyle şekillenen yaratım, doğanın belleği ile insan yaratıcılığı arasında bir köprü kurarak izleyicileri, çevresiyle uyum içinde yaşayan ve onu dönüştüren canlı bir varlık olarak algılamaya davet eder.



Yaren Bozar

desmo-

İstanbul ve Berlin menşeli dansçı ve performans sanatçısıdır. Boğaziçi Üniversitesi Sosyoloji Bölümü'nde okurken Gurur Ertem ve Arzu Öztürkmen gibi hocalarla tanışıklığından etkiyle özellikle sanat ve beden politikaları üzerine çalışmaya başladı. Günümüzde Freie Üniversitesi'nde sosyoloji alanında master eğitime devam etmektedir. 2017 yılında Cansu Ergin ile tanışmasıyla çağdaş dans alanında çalışmalarına başladı. 2022 yılından Boğaziçi Üniversitesi Çağdaş Dans Topluluğu'nun kuruluşunda ve bünyesindeki atölyelerin yürütücülüğünde önemli bir rol oynadı. 2023 yılında Garanti Kültür Merkezi ve Beyoğlu Çatı Dans Stüdyosu'nda gerçekleştirdikleri "Bıaktım, tekrar düşün" adlı performansın koreografisini yaptı ve ekibiyle birlikte dans etti. 2023 yılında Sanpapie Dance Company Milano ve İstanbul Doğaçlama Dans Festivali işbirliğiyle gerçekleştirilen "Go Towards" performansında dansçı olarak yer edindi. Kasım 2023'te Hfs Berlin'de koreografisini Onur Özyurt'un yaptığı "merged" adlı dans performansında yaratıcı dansçı olarak çalıştı. Mayıs 2024'te Çıplak Ayaklar Stüdyosu'nda "Göz Görmeyince Beden Katlanır" adlı doğaçlama ses ve dans performansını gerçekleştirdi. Ertan Çetin ile birlikte gerçekleştirdiği son multimedya performans projesi desmo- Temmuz 2024'te Barınhan'da Na+CTRL kolektifinin Yuva Sergisi kapsamında prömiyerini yaptı ve sırayla Duende Tiyatro ve Arter Karbon'da tekrar sahnelendi. Günümüzde hareket, ses ve bunların birbirleriyle olan ilişkiselliklerine dair araştırmalarına devam etmektedir.

Performans sanatçısının ışık ve mekan ile etkileşimini interaktif ses manipülasyon aracı olarak kullanma fikri üzerine tasarlanmış bir multimedya performans projesidir. Performans sanatçısının kostümü üzerinde ışık şiddeti sensörleri bulunur. Bu sensörler, sanatçının performans alanını çevreleyen ışık kaynakları ile etkileşimi sırasında, ışık şiddeti değerlerini gerçek zamanlı olarak okur. Bu değerler eser için tasarlanmış jeneratif ses düzeneğinin dijital parametrelerini ve dolayısıyla sonik sonucu manipüle eder. Bir anlamda performans sanatçısı, fiziksel performansı aracılığı ile sesi de icra eder. desmo-; mekan, ses, ışık ve fiziksel performans gibi öğeleri birbirine kenetli dişliler, bütünsel bir yapı ve hatta bir tür entity şeklinde hayal eder. Fiziksel performansı itici güç olarak konumlandırıp beden hareketlerinin duysal izdüşümlerini somutlaştırmayı hedefler. Bu anlamda determinizm ve geri bildirim döngüleri gibi kavramları irdeler.



Ying Gao

Charlotte and Everybody Else

Ying Gao, Montreal merkezli bir moda tasarımcısı ve akademisyendir. Daha önce HEAD-Genève'de Moda, Mücevher ve Aksesuar Tasarımı Programı'nın başkanlığını yapmış, şu anda Quebec Üniversitesi'nde (UQAM) profesör olarak görev yapmaktadır. Sanatsal üretimi, dünya çapında 100'den fazla sergide sunulmuş ve Time, Vogue, The New York Times, Dazed and Confused, Interni, ARTE gibi prestijli medya kuruluşlarında yer almıştır. Wallpaper dergisi tarafından "Fab 40: Canada" listesine seçilmiştir. Eserleri, Dakis Joannou Koleksiyonu, Montreal Güzel Sanatlar Müzesi ve M+ Hong Kong gibi birçok özel ve kamu koleksiyonunda bulunmaktadır. Ying Gao, moda tasarımı, ürün tasarımı ve medya tasarımı birleştirerek giyime dair varsayımlarımızı sorgular. Çalışmalarında, kıyafetin yapılandırılmasını incelerken sosyal ve kentsel çevredeki dönüşümlerden ilham alır. Tasarımı bir iletişim aracı olarak gören sanatçı, bireyin statüsünü ve fiziksel sınırlarının dış etkenlerle nasıl değiştiğini inceler, Giyim kavramını geçişsel bir alan olarak ele alır, Yaşadığımız dünyadaki köklü dönüşümleri yansıtarak, teknolojik deneylerin ötesine geçen radikal bir eleştirel boyut taşır.

"2025. 2 başlık. Silikon, süper organize, elektronik bileşenler. Modanın işlevi, bir yandan metaforik oyun yoluyla kimlik inşa etmek, diğer yandan kimlik oyunları yoluyla gerçeklik deneyimini inşa etmektir. Bu amaçla modanın tüm vücuda bir yüz statüsü dayattığını da ekleyebiliriz. Gilles Deleuze ve Félix Guattari, A Thousand Plateaus (1980) adlı eserlerinde, yüzün aşırı kodlanmış bir yüzey olarak özgüllüğünü tanımlamak için "yüzsellik" kavramını ortaya attılar; bu yüzey, dilin soyutlamasına ulaşmak için başın ve vücudun maddiliğinden ayrılır. Deleuze ve Guattari'nin terimlerini kullanarak, modanın stratejisi bir yüzleştirme stratejisi olarak tanımlanabilir: yüzün etki alanını, tanımlayıcı gücünü, yayılan kimliğini, toplumsal uzantısını genişletmek. Peki, bu strateji kabul edilmeli mi? Yoksa tam tersine, özgürlük alanları arayışında altüst edilmeli mi? Kişi, moda politik hale geldiğinde kurduğu kimlik sistemlerinden kendini kurtarmalı mıdır? Ve dahası, yüz "bozulmalı" mıdır? Soyut ve kayıtsız veri permütasyon mantığına tabi tutulabilen ayrıntıların ve özelliklerin farklı bir birleşimi olarak tanımlanıyorsa, tekilliğini yeniden keşfetmek için çoğaltılmalı mıdır, gizlenmek için simüle edilmeli midir? Charlotte başlığını taktığında, yüzünü kendi özelliklerini yeniden üreten basılı bir görüntünün arkasına gizlerken, diğer model Yapay Zeka tarafından yaratılan "genel" bir yüzle (ya da her zaman tekil?) basılmış bir başlık takar. Ortaya çıkan "modalanmış durum" bir kimlik gerillasının statüsünü talep eder."

İSTANBUL DİJİTAL SANAT FESTİVALİ

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir

katkılarıyla



MEZO



İSTANBUL DİJİTAL SANAT FESTİVALİ, 11-15 HAZİRAN

IDA F'25

Türk Telekom
Değerli Hissettirir
katkılarıyla



MEZO



INSTITUT
FRANÇAIS



trendyol

VESTEL

