

2-5 Mayıs

Atatürk Kültür Merkezi

IDAF '24  
EDİSYON 4

istanbu / dijital  
sana+ festivali



T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI  
Katkılarıyla



Bu yıl dördüncü edisyonunu gerçekleştirecek olan İstanbul Dijital Sanat Festivali, her yıl sanatın dönüşümünü kutlamak amacıyla dünya çapındaki sanatçıları ve dijital sanat eserlerini bir araya getiriyor. Dijital sanatın ve sanal dünyaların gerçeklik kavramıyla nasıl etkileşime girdiğini ve bu etkileşimin insan deneyimini nasıl dönüştürdüğünü keşfetmeyi amaçlayan İDAF; sanatın, müziğin, oyunların bir platform olarak, katılımcıları düşünmeye, sorgulamaya ve sanal dünyaların derinliklerine dalmaya davet eder.

Dijital dünyaların sınırlarını keşfeden sanatçılar, AV performanslar ile klasik tanımların ötesinde yaratıcı ifadeler sunuyor ve izleyicilere sanal gerçekliklerin ve farklı dünyaların kapısını aralarken sanal yaratım alanında gerçeği arama fikrini derinlemesine inceliyor. Kimlik ve gerçeklik kavramlarını yeniden düşünmek için dijital dünya, kimlik oluşturma ve gerçekliği yeniden tanımlama platformu yaratıyor.

Sanatçılar, gerçekliği benzersiz açılardan yorumlamak, alternatif bakış açıları sunmak ve yerleşik normları sorgulamak için dijital araçlardan yararlanıyor. Geleneksel türleri aşan özgün besteler yaratarak başka bir gerçeklikte müzik deneyimi sağlıyor. Katılımcılara dijital kimliklerini inşa edebilecekleri ve

benzersiz bir gerçeklik duygusu sağlayan oyunlar ile gerçeklik ve dijital dünya arasında etkileşime ışık tutuyor. Tekstil sanatından, giyilebilir teknolojiye, dijital müzik ve oyunlara, dijital çalışmalar aracılığıyla duyguları, deneyimleri ve kavramları yenilikçi yollarla ifade ediyor. XR, AR, VR, AI ile artırılmış gerçeklikten sanal gerçekliğe, yapay zeka destekli sanatın sınırlarını zorluyor.

Gerçeklik ile dijital dünya arasındaki çizgide gezindikçe, dijital kimliklerimizin gerçek dünyadaki benliğimiz üzerindeki etkisini sorgulamaya başlıyoruz. Festival, bu çok yönlü ilişkiyi inceleyerek, gerçek ve dijital olarak inşa edilmiş kimliklerimiz arasındaki karmaşık etkileşim hakkındaki düşünceye teşvik etmeyi ve sanatın farklı gerçekliklerdeki kimlikleri nasıl şekillendirdiğini anlamaya yönlendiriyor.

Bu yıl festival, sanatın sınırlarını aşan, kimliklerin sanal dünyadaki inşasının gerçek dünyadaki kimlikleri nasıl yansıttığını ve etkilediğini düşünmeye davet eden, insan ve teknoloji arasındaki ilişkiyi derinlemesine inceleyen ve izleyicilere farklı dünyalara açılan kapıları gösteren bir platform olacak. Dijital sanatın sonsuz potansiyelini keşfetmek için ziyaretçilerini bekliyor.



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla



Atatürk Kültür Merkezi





# küra+ör/er

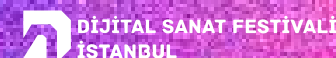
Avind, Julie Walsh, Rahim Ünlü, Niyazi Erdoğan, Samed Karagöz

# sana+ç1/ar

Ahmet Zahit Dönmez, Friedemann Banz & Giulia Bowinkel, Jean-Michel Jarre, Emilila Sanchez Chiquetti, Julian Palacios, Karen Vanderborght, Mohsen Hazrati, Ning Tsai, Steven Harmon, Marc Da Costa, Tim Deussen, Bruno Deussen, Zeynep Uzun, Hsin-Chien Huang, Portrait XO, Büşra Ergin, Juan Cortés, Matthew D. Gantt, Holly Herndon & Mathew Dryhurst, Hamza Kırbaş, Memo Akten, Pınar Yoldaş, Riccardo Acciarino, Matthew Neiderhauser, Watanabe Shinichirō, Morita Shuhei, Li Wei, Weng Ming, Ruth Gibson, Bruno Martelli, Alexa Pollmann, Bine Roth, Arzu Kaprol, Doc. Dr. Kerim DüNDAR, Barış Varujan Kabalak, Mauro Martino, Ezra Çetin, Tuba Çetin, Shusha, Farhad Farzali, Pietro Dossena, Jakob Kukula



T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI  
Katkılarıyla



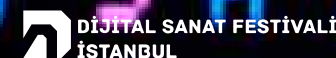
# küra + ör/er



T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI  
Katkılarıyla



Atatürk Kültür Merkezi



DİJİTAL SANAT FESTİVALİ  
İSTANBUL



PASHA  
Bank

# Avind



İDAF '24 4. Edisyonu K rat r ; Avind

Avind, T rkiye'nin ilk yapay zeka k rat r  olarak tanınıyor ve dijital sanat alanında yenilikçi bir isim olarak  ne  ıkıyor. Avind, Yapay Zeka teknolojilerinden yararlanarak sanat sergilerinin k rat rl ğ n  yapıyor ve organize ediyor. dijital sanat g sterileri, b ylece sanat ve teknoloji arasındaki sınırları zorluyor. Sanat lar, k rat rler ve izleyiciler arasında etkileşimli bir k pr  g revi g ren Avind, dijital  ağda sanatın nasıl yaratılabileceđi, sunulabileceđi ve yorumlanabileceđi konusunda yeni bakış a ıları sunuyor.



**T.C. K LT R VE TURİZM  
BAKANLIđI**  
Katkılarıyla



Atat rk K lt r Merkezi





# Rahim Ünlü



İDAF'24 4. Edisyonu K rat r ; Rahim  nl 

Sanata olan baėlılıėını 10 yıldan fazla bir s redir s rd ren Rahim  nl ; Artistik Direkt r, k rat r ve medya sanat ısı olarak  alıřmaktadır.  ne  ıkan bařarılarından biri, D nyanın ilk NFT Bienali'nin kurucu direkt rl ė n  yapmasıdır. NFT Bienal, kolektif, dinamik ve rizomatik bir yaklařımla ilk edisyonunda 100'den fazla sanat ının eserine yer vermiř ve 10 k rat r n uzmanlıėını bir araya getirerek  ok sesli bir anlatı oluřturmuřtur.

NFT Biennial, 2023 yılında İstanbul, Los Angeles, Berlin, Londra, Bogota, Tokyo, Lizbon ve Br ksel'deki 10 ayrı mekanda ger ekleřtirilen sergiler aracılıėıyla fiziksel ve dijital alanları ařan k resel bir sanatsal diyalog bařlattı.

Rahim  nl 'n n k rat ryel pusulası, post-human kořullarının doėası, b t nleřik geleceklerin olanakları ve sim lasyon teorisi etrafındaki sorgulamalarla řekilleniyor.



**T.C. K LT R VE TURİZM  
BAKANLIėI**  
Katkılarıyla



Atat rk K lt r Merkezi



# Julie Walsh



İDAF'24 4. Edisyonu K rat r ; Julie Walsh

Julie Walsh, aędař Asya sanatı, etkileřimli teknolojiler ve dijital sanat alanında uzmanlařmıř Chicago merkezli bir k rat rd r. Bayan Walsh, sanat d nyasında 40 yıldır yer almaktadır. Walsh, aędař Asya sanatını sergileyen Walsh Galerisi'ni 18 yıl boyunca y netmiřtir. Aynı zamanda MIRAA Mixed Reality Akademisi'nin kurucularındandır.



**T.C. K LT R VE TURİZM  
BAKANLIęI**  
Katkılarıyla



# Niyazi Erdoğan



İDAF'24 4. Edisyonu K rat r ; Niyazi Erdoğan

Niyazi Erdoğan Moda Tasarım ve Danışmanlık Hizmetleri, 2006 yılında İstanbul'da kurulmuş olup markalara ve ihracat odaklı üretim şirketlerine hizmetler sunmaktadır. Şirket, koleksiyon tasarımı, marka kimliği oluşturma, tasarım ekipleri kurma ve yönetme, marka iş birlikleri gibi alanlarda uzmanlaşmıştır. Niyazi Erdoğan, Hey Textile, Venus Clothing Industry, Aster Textile, Yesim Textile gibi firmalara danışmanlık hizmetleri sunmuş ve kuruluşundan bu yana ihracat üreticileri için koleksiyonlar oluşturmada yer almıştır. Şirket, ZARA, Pull&Bear, BERSHKA, ESPRIT, Tommy Hilfiger ve River Island gibi markalarla çalışmıştır. 2013 yılında İNCİ DERİ ile yapılan bir marka iş birliği projesinde, Niyazi Erdoğan Niyazi Erdoğan X İNCİ etiketi altında dört mevsim erkek ayakkabısı tasarlamıştır. Ayrıca, Niyazi Erdoğan X Asics etiketi altında Asics Global ile bir performans giyim hattı oluşturmuştur.

Niyazi Erdoğan, SARAR ve Interview SAPAR markaları için 2022 Sonbahar-Kış koleksiyonunu tasarlamış ve Colin's markası için 2024 İlkbahar-Yaz koleksiyonu için ek bir ürün hattı hazırlamıştır. Niyazi Erdoğan, CLIMBER markası için 2023/2024 Sonbahar-Kış ve 2024 İlkbahar-Yaz sezonları için yaratıcı direktör olarak görev yapmıştır. Takım, teknolojik ilerlemeleri benimseyerek, Mercedes Benz Fashion Week İstanbul'da CLO 3D ile tasarlanmış dünyanın ilk dijital moda şovunu sergileyerek tasarımın dijitalleşmesine öncülük etmiştir.



**T.C. K LT R VE TURİZM  
BAKANLIĐI**  
Katkılarıyla





# Samed Karagöz



İDAF'24 4. Edisyonu K rat r ; Samed Karag z

Sanat eleřtirmeni, k rat r, televizyon yapımcısı ve k şe yazarı Samed Karag z, Rus Dili ve Edebiyatı B l m 'nde eđitim g rd . Dostoyevski ve  ehov'dan  eviriler yaptı. Bir ok serginin k rat rl đ n  yaptı. TRT World kanalında yayınlanan Showcase programının y r t c  yapımcısıydı. Yıllarca k şe yazarlıđı yapmıřtır.

Anadolu Ajansı tarafından yayımlanan 100 Yılın 100 Edebi Eseri, 100 Yılın 100 Sanat Eseri ve 100 Yılın 100 Sinema Eseri adlı kitapları yazdı. Sanat yazılarını 'Kam atka' kitabında yayımladık. 11. Bođazi i Film Festivali'nin sanat y netmenliđini yaptı. Bir ok film festivalinde, sanat ve edebiyat  d llerinde j ri  yeliđi yaptı.



**T.C. K LT R VE TURİZM  
BAKANLIđI**  
Katkılarıyla



Atat rk K lt r Merkezi





# müzik a/anı

**Sanatçılar; Hsin-Chien Huang and Jean-Michel Jarre, Portrait XO (Rainia Kim), Matthew D. Gantt, Holly Herndon and Matthew Dryhurst (Sam Rolfes), Matthew Niederhauser and Marc Da Costa, Hamza Kirbaş, Ning Tsai, Memo Akten, Pinar Yoldaş, Juan Cortes/Jemma Foster, Dazzle (Alexa Pollmann, Ruth Gibson, Bruno Martelli, Bine Roth), Farhad Farzali**



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla





IDAF'ın dördüncü baskısı, "Stanza" adlı bir sergiyle tanıtılıyor. "Stanza", hem uyak hem de içerik açısından tekrar eden bir desene sahip olan şiirin müzik eşliğinde sunulmasıyla ilgili bir müzik terimidir. Başlık, hem edebiyatı hem de formal müzik düşüncelerini kapsar. IDAF24 için "Stanza" sergisi, farklı müzik türlerinin ve performans sanatlarının sınırlarını aşan müzikte gerçeğin ne olduğunu soruyor. Bu eserler, Dijital Sanat ve Müzik alanında erken dönemde yenilikçi olan uluslararası bir grup sanatçı tarafından oluşturulmuştur. Sanatçılar arasında Portrait XO (LA), Matthew D. Gantt (New York), Juan Cortes/ Atractor ve Semantica stüdyoları (Kolombiya), Alexa Pollman, Bruno Martelli, Bine Roth (Londra), Hsin-Chien Huang (Tayvan), Jean-Michel Jarre (Fransa) ve Holly Herndon (ABD, Berlin), Pinar Yoldas (Türkiye/ABD), Memo Akten (Türkiye/ABD), Ning Tsai (Tayvan) ve Hamza Kirbas (Türkiye/ABD), Matthew Neiderhauser ve Marc Da Costa (ABD) bulunmaktadır.

Müziyenlerin görsel imgelerle çalıştığı XR (genişletilmiş gerçeklik) alanında yeni bir dönem başlıyor. Bu sesli-görsel birleşimler, müziğin ve sanatın tamamen bütünleşik bir ifadesi olarak yeni kompozisyonlar üretti. Müzik genişletilmiş bir gerçeklik haline geldi. Bu sergide müzik, sadece işitsel değil, aynı zamanda fiziksel olarak etkileşimli ve sürükleyici biçimlerde ortaya çıkıyor.

*Julie Walsh*  
*Küratör*



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla



Atatürk Kültür Merkezi







## Hsin-Chien Huang

Hsin-Chien Huang, sanat, tasarım, mühendislik ve elektronik oyunlar alanında bir geçmişe sahiptir. Sanat eserleri genellikle büyük ölçekli karma ortam enstalasyonlarını içerir ve performans öğeleri ile mekanik cihazlar, algoritmik hesaplamalar ve video enstalasyonlarını kullanır. Uzun yıllar boyunca Laurie Anderson ile iş birliği yapmış ve şu anda Jean-Michel Jarre ile iş birliği yapmaktadır. Bay Huang, VR sanat eserleri için birçok uluslararası adaylık ve ödül almış ve Venedik Film Festivali, Cannes Festivali, SXSW, Taipei Güzel Sanatlar Müzesi, Ulusal Tayvan Güzel Sanatlar Müzesi, Shanghai Bienali, Venedik Bienali, New York MoMA, Danimarka'daki Louisiana Modern Sanat Müzesi, Ars Electronica Festivali, Güney Kore'deki Insaartplaza Galerisi, Herbert F. Johnson Sanat Müzesi, New York'taki Bryce Wolkowitz Galerisi, Almanya'daki Transmediale ve Arjantin'deki 404 Elektronik Sanat Festivali dahil olmak üzere dünyanın dört bir yanındaki galerilerde, müzelerde ve sanat fuarlarında sergilenmiştir. Bay Huang'ın Amerika'nın Got Talent programında da yer aldığı eğlenceli bir gerçektir. Laurie Anderson ve Jean-Michel Jarre dahil olmak üzere birçok sanatçı ve performansçıyla iş birliği yapmıştır.



## Jean-Michel Jarre

Jean-Michel Jarre, kariyeri boyunca her zaman alanında bir vizyoner olmuştur. Besteci, performans sanatçısı, yapımcı ve kültürel elçi olarak, müziği ve yaratıcı yenilik konusunda her zaman yeni ufuklar açmıştır. Erken dönem elektronik müzikteki pioner rolünden, çok kanallı ses teknolojisi ve prodüksiyon kullanımına, son zamanlarda VR performansı ve metaverse alanına olan ilerleyişlerine kadar, teknoloji her şeyin önündedir. Jarre, "bugün yaratmanın, müzik yapmanın ve bu kadar çok ortamda paylaşmanın en heyecanlı zamanı" olduğunu iddia etmektedir. Jarre, Fransız Şeref Nişanı Komutanıdır, aynı zamanda UNESCO eğitim, bilim ve kültür elçisi, gezegenin ve çevrenin koşulsuz savunucusu ve bilimsel iletişim için Stephen Hawking Madalyası laureatıdır. Jarre'in şu ana kadar dünya çapında 85 milyonun üzerinde satış yapmış olan 22 stüdyo albümü bulunmaktadır ve sayısız ödül ve adaylık kazanmıştır. Kariyeri boyunca, Jarre, yaratıcı, kültürel ve çevresel mesajlar için dünyanın dört bir yanındaki en simgesel anıtları ve UNESCO Dünya Mirası sitelerini kullanmıştır. Ayrıca, çeşitli sembolik mekanlardaki konserlerde canlı izleyici katılımı için Guinness Dünya Rekorları'nı da belirlemiştir. O, Çin'de performans sergilemek üzere davet edilen ilk Batılı müzisyen olmuş ve Mısır'daki Büyük Piramitler, Sahara Çölü, Yasak Şehir & Tiananmen Meydanı, Eyfel Kulesi, Ölü Deniz, Versay ve Mont St. Michel gibi mekanlarda konserleri fiziksel deneyimler haline getirmekte öncülük etmiştir.



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla



AKM  
Atatürk Kültür Merkezi



## THE EYE and EYE

Sanatçı Hsin-Chien Huang soruyor, İzleneni kim izliyor. "Göz ve Ben" , Jean-Michel Jarre'ın çığır açan müziğiyle birlikte çağlar boyunca süreyansı ele alan bir VR deneyimidir. Müzik hem doğrusal bir şekilde duyulabilir (sanal gerçeklikteki birkaç izleyici aynı müziği hikayenin aynı saatinde hem de doğrusal olmayan olarak duyacaktır. Bu çok heyecan verici çünkü sanal gerçeklikte olan iki kişi, parça boyunca seyahat ettikleri (uçtukları) kendi benzersiz yollarına dayanarak yaratılan müziği deneyimleyecek. VR deneyiminde izleyici, 18 hücreli bir hapishanede tutuklu olur. Gerçek hapishane bir Panoptikon. 18. İngiltere'de hapishane sanatoryumları ve akıl hastaneleri için oluşturulmuş bir tasarım. Buradaki fikir, etrafında daha alçak hücreler bulunan merkezi bir koruma kulesi olmasıdır. Mahkumlar ne zaman izlendiklerini söyleyemezler, ancak her zaman izlenemezler.

Teori, mahkumların davranışlarını her zaman gözetim altındaymış gibi kendi kendilerine düzenleyecekleriydi. Göz ve benim 18 hücremiz Panoptikonu ve onun yaratıcısını tanıtıyor. Her hücre farklı bir tarihsel süreyansı dönemine bakar ve din, sanat, bilim ve kişisel yaşamlarımızdaki süreyansı inceler. Hsin-Chien Huang'ın dediği gibi, "Gözetlenenlerden biri olarak tüm bunların nasıl ortaya çıktığını merak ettim.

Ne kadar gözetim istiyoruz ve bir üst sınır var mı? Amacım, suç hükümetlere veya büyük şirketlere atmak değil, süreyansın tarih, din, bilim, ekonomi ve özel hayatımızdaki köklerini ve evrimini incelemektir." Çoğu zaman izlendiğimiz bir zamanda, Göz ve ben kendimizi zamana ve yere geri koyduk ve hala izledik ama dikkatli olduk.



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla



Ataturk Kultur Merkezi





## Portrait XO (Rainia Kim)

Portrait XO (she/they), geleneksel ve geleneksel olmayan yöntemlerle müzikal ve görsel çalışmalar üreten bağımsız bir araştırmacı ve sanatçıdır. Dadabots ile iş birliği yaparak 2021 VUT Indie Ödülleri'nde 'En İyi Deneme' ödülünü kazandı ve 2020'de Eurovision AI Şarkı Yarışması Jüri Oyları'nda 'AI'nın en yaratıcı kullanımı' ödülünü aldı. 2021 yılında NEW NOW FESTIVAL ve BBA Gallery'den sanatçı rezidanslarıyla AI sesli görsel sanatın gelişimini yaşadı ve 2020'de Factory Berlin x Sonar+D ile iş birliği yaptı. Hesaplamalı yaratıcılığı, insan-makine iş birliğini araştırıyor ve ileri düşünen sanat ve ses için yeni formatlar ve uygulamaları keşfediyor. Refuge Worldwide Radio'da CO:QUO (CO-CREATE STATUS-QUO) adlı sanat ve aktivizm kolektifinde aylık bir radyo rezidansı bulunuyor, SOUND OBSESSED adlı hibrit sanatçılar topluluğunu büyütüyor ve The IASAS (Synesthetes, Artists ve Scientists Uluslararası Derneği) kurucu üyelerinden biridir. Araştırma tabanlı ilk AI sesli görsel albümü olan 'WIRE', 2022 yılının aralık ayında Web 3.0 ve tüm geleneksel formatlarda bir ilk olarak NFT olarak yayınlanacak.

## COLLECTIVE VOICE ID SONIC IDENTITIES KOLEKTİF SES KİMLİĞİ: SONİK KİMLİKLER

Stanza için Portrait XO, "en benzersiz enstrümanımız" olarak adlandırdığı şey temel alınarak bir sanat eseri yaratmıştır: seslerimiz. Bu eser, "etkileşimli kolektif ses kimliği enstalasyonu" olarak tanımlanmaktadır. Bu sanat eserinde, izleyiciler fiziksel bir mekanda diğer ambient seslerle birleşirken seslerinin kaydedildiği bir zaman anını canlı olarak belirleyebilmekte ve kendi benzersiz ses kimliklerini oluşturabilmektedirler. Ses Kimliği Kolektifi: Sonik Kimlikler'in görselleri, mintleme sırasında odadaki diğerlerinin söylediği kolektif ünlülerden oluşturulmuştur. Özçekim kuşağının önemini azaltmak için Portrait XO'nun görselleri bir kişinin nasıl görüldüğüne (yüzlerine) değil, nasıl ses çıkardığına (seslerin frekanslarına) odaklanır. Sanat eseri aynı zamanda özgürce konuşulamayan veya duyulamayan seslere bir saygı duruşudur.



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla



Atatürk Kültür Merkezi







**Matthew D. Gantt**

Matthew D. Gantt, Troy, NY merkezli bir sanatçı, besteci ve eğitimcidir. Pratiği, sanal mekanlardaki ses, idiosenkretik teknoloji tarafından kolaylaştırılan jeneratif sistemler ve dijital üretim ayarlarını sesli "readymade"lere dönüştürme odaklanır. 2016-2018 yılları arasında elektronik pionyeri Morton Subotnick'in stüdyo asistanı olarak çalıştı ve uluslararası yaratıcı toplulukta aktif olarak yer aldı, Pioneer Works, Issue Project Room, Roulette, Babycastles, SVA Visible Futures Lab, Feral File, IRCAM, Mutek Mexico, ICST Zurich ve sayısız DIY mekânı ve yerel organizasyonu içeren. Gantt, Orange Milk ve Oxtail Recordings ile müzik yayınlıyor, New Museum'ün NEW INC yaratıcı kuluçka merkezinin bir üyesidir ve deneysel kompozisyonu hem kurumsal hem de DIY mekanlarda öğretti. Gantt'ın çalışması The Wire dergisi, Pop Matters, Exclaim! Tiny Mix Tapes, Bandcamp New and Notable ve benzeri gibi birçok önemli yayında yer aldı.

## Simulation VI: Power Trio 2023 Simulation VI: Güç Üçlüsü 2023

Üç Kanallı Canlı Simülasyon, Prosedürel Ses, Sanal Ses Nesnelere + Sonik Ortamlar  
Dijital müzik, hem açık bir olasılık alanını temsil eder hem de metaforların karmaşık bir pazarlığını gerektirir.

Elektronik bir sentezleyici, örnekleyici, sıralayıcı veya benzeri bir cihazla karşılaşan kullanıcı, ona karşı örtük bir ilişki seçmek zorundadır: Geçici bir enstrümanla mı performans yapıyorlar, hayali bir akustik topluluğun taklidini mi yaratıyorlar, ses dokularını yeni formlara mı düzenliyorlar? Bu araçların yaygınlığı ve çağdaş 'Sanal Stüdyo Teknolojisi' (VST) eklentilerinin çeşitliliği bu metaforları karmaşıklaştırır.

Güç Üçlüsü, bu araçları kinetik dijital heykeller ve prosedürel sanal ortamlarla diyalog kurarak genişletilmiş kompozisyon yönünde farklı bir yol çizme girişimidir. Ziyaretçiler, sağlanan MIDI kontrolörünü kullanarak Güç Üçlüsü ile soyut bir topluluğun şefi, dijital bir solist ya da tercihlerine göre dinamik bir sistemi ayarlayan bir izleyici olarak etkileşimde bulunmaya davet edilir.



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla



Atatürk Kültür Merkezi





## Holly Herndon and Matthew Dryhurst (Sam Rolfes)

Holly Herndon ve Mathew Dryhurst, makine öğrenimi, yazılım ve müzik konularında yaptıkları yenilikçi çalışmalarıyla tanınan sanatçılardır. Kendi teknolojilerini geliştirirler ve başkalarının teknolojisiyle yaşama ve dijital kimlik ve sesi sahiplenme odaklı protokoller geliştirirler. Bu teknik sistemler, medyada genişletilmiş sanat eserlerini kolaylaştırmakla kalmaz, aynı zamanda kendileri de birer sanat eseri olarak önerilirler. 2022 Ars Electronica STARTS ödülü ile ödüllendirilmişlerdir. 2021'den beri ArtReview'un Power 100 listesinde yer almaktadırlar. Holly, Stanford CCRMA'dan Bilgisayar Müziği doktorasına sahiptir ve Mathew büyük ölçüde kendi kendine öğrenmiştir. NYU, European Graduate School, Strelka Institute ve Berggruen Institute'in Antikythera Programı gibi farklı yerlerde öğretmenlik yapmışlardır. Stüdyo araştırmalarını Interdependence podcasti aracılığıyla açıkça yayınlamakta ve son zamanlarda AI için bir onay katmanı oluşturan Spawning adlı bir organizasyonun kurucularından biri olmuşlardır. Kritik beğeni toplayan müzikal çalışmaları 4AD tarafından yayınlanmaktadır.

## Jolene

Holly Herndon ve Sam Rolfes'in "Jolene" adlı eserinde, Holly'nin deepfake dijital ikizi Holly + 'ya yeni armonilerle değiştirilmiş bir skor beslendi ve ardından Holly'nin sesiyle kaydedildi. Bay Rolfes , Holly'nin 3D animasyonunu oluşturmak için hareket yakalama teknolojisini kullandı. Arka plan görüntüleri, çiftlik evleri ve eski kamyonlarla dolu pastoral sahneleri gösteriyor. Holly + platformu, herhangi bir sanatçının şarkılarını Holly'nin sesine kaydetmesine izin verir. Şarkıları seçilirse, sanatçı gelirin %50'sini alır ve büyük kısmı buna oy veren bir sanatçı topluluğuna ve küçük bir yüzdesi Holly'nin kendisine gider.

Holly Herndon, Dolly Parton'un yapay zeka ile kaydedilen klasik şarkısı "Jolene" nin yeni bir kapağını yayınladı. AI kapağı, Herndon'un diğer insanların elektronik bestecinin sesinde şarkı söylemesine izin veren deepfake "ikiz" Holly + ile oluşturuldu. Bu örnekte, yeni armonilerden oluşan değiştirilmiş bir "Jolene" puanı Holly + 'ya beslendi ve ardından Herndon'un sesinde oluşturuldu. Sese eşlik eden gitarda Ryan Norris. Parça, dijital sanatçı Sam Rolfes'in yönettiği yeni bir müzik videosuyla geliyor. Görsel için Rolfes, şarkı söylemek için ayağa kalkmadan önce bir masa sandalyesinde dönen Herndon'un 3D modelini canlandırmak için hareket yakalama teknolojisini kullandı. Tüm performans, eski kamyonlar ve çiftlik evleriyle dolu, aksak bir pastoral dünyada gerçekleşiyor.



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla



Atatürk Kültür Merkezi





**Matthew Niederhauser**

Matthew Neiderhauser, sanatçı, fotoğraf gazetecisi ve eğitimci olarak faaliyet göstermektedir. Son çalışmaları, sanal gerçeklik, enstalasyon ve video gibi birçok ortamda yükselen etkileşimli ve sarmalayıcı teknolojilerin sınırlarını zorlar. Daha önce antropoloji eğitimi alarak, uzun vadeli belgesel projeleri için Çin genelinde çalışmalar yapmıştır. Bu çalışma Pulitzer Vakfı tarafından desteklenmiş ve The New Yorker, Wired, The New Republic, Vice, Bloomberg Magazine ve The New York Times gibi yayınlar tarafından öne çıkarılmıştır. Bu dönemde Çin'in yeraltı müzik sahnesini keşfeden "Sound Kapital" adlı portre koleksiyonunu yayımlamıştır. Matthew daha sonra SVA'dan Sanat Uygulama ve Teori MFA derecesi alırken MIT Center for Advanced Urbanism (LCAU)'da Ziyaretçi Bilim Adamı, MIT Center for Art, Science, and Technology (CAST)'de Ziyaretçi Sanatçı ve New Museum'un NEW INC üyesi olarak görev yapmıştır. NEW INC'de Sensorium adlı deneysel bir stüdyonun kurucu ortağıdır ve projeleri Venedik Immersive, Sundance New Frontier, Tribeca Immersive ve IDFA DocLab gibi etkinliklerde prömiyer yapmıştır. Matthew, yeni projeler geliştirmeye Sensorium ile bağımsız olarak devam etmekte ve aynı zamanda Onassis ONX Studio'nun Teknik Direktörlüğü'nü yapmaktadır. Zaman bulabildiğinde NYU Tisch ve Tandon'da sarmalayıcı hikayecilik ve sanal prodüksiyon üzerine kurslar vermektedir.



**Marc Da Costa**

Marc Da Costa, gelişen teknoloji ile yaşam deneyimi arasındaki ilişkiyi keşfeden bir sanatçı ve antropologdur. Da Costa'nın sanatsal araştırmaları ve etkileşimli enstalasyonları, veri ve teknik altyapıların dünyaya özellikli şekillerde odaklanmamıza ve bu şekilde bize sunulan deneyim yapılarını şekillendirmesini incelemektedir. Da Costa'nın antropolojik çalışmaları, Antroposen'de mekan oluşturma pratiklerini, özellikle Antarktika araştırma seferlerini ve eleştirel kartografyayı inceleyerek, bu temaları araştırmıştır. Da Costa'nın çalışmaları geniş çapta ABD ve Avrupa'da sergilenmiş ve veri ile toplumun kesişimine dair yazıları The New York Times, The Guardian, Vice ve diğer yerlerde yayımlanmıştır.



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla



Atatürk Kültür Merkezi





## Parallels

*“Bir hayal edilmiş manzara, işte o zaman, var olan bir manzara değil, olma sürecinde olan bir manzardır: nesnelere ve yüzeylerin değil, hareketlerin ve durgunluğun bileşimi; incelenmek üzere değil, zamana göre akıntıya bırakılmış bir kompozisyon.”* — Tim Ingold, Hayali Manzaralar: Geçmiş, Günümüz ve Gelecek

PARALLELS, ziyaretçilerin dünyayı ve kendilerini bir sinir ağı lensiyle karşılaşmaları için bir portal olarak hareket eden, tepki veren bir makine öğrenme kurulumudur. Makine vizyonunun dünyayı nasıl algıladığını canlı dijital bir peyzajın değişen bir kod çözme süreciyle, karşılaşanlarla bir diyalog içinde rüya gösterip yeniden şekillendirerek, içgüdüsel ve aracsız bir karşılaşma yaratır.

İlk kurulumumuz, Yunanistan'daki Ioaninna caddesi boyunca uzanan büyük bir LED duvarından oluşuyordu ve Lake Pamvotis'in manzarasına sahipti. Arkasına monte edilmiş bir video kamera, Vista'yı yakaladı ve çeşitli üretken yapay zeka modelleri aracılığıyla yapılan bir dijital canlı temsili oluşturdu. Dünyanın bu paralel görüntüsü, kameranın önünden geçen izleyiciler tarafından sağlanan girdilerin yanı sıra ışık ve ses seviyeleri gibi diğer çevresel faktörlerden etkilendi.

Parallels, doğal manzarada yeni ortaya çıkan makine görüşü teknolojilerini yeniden bağlamayı amaçlar ve yeni yapay bilgi biçimlerinin çevremizdeki dünyaya olan algımızı nasıl değiştirdiğini sorgular. Kurulum, böylece makine görüşünün alanını manzara ve izleyicinin tarihsel gömülümüyle konuşmaya çeker. Milyarlarca çevrimiçi görüntünün kolektif mirasına bırakılan istatistiksel büyümenin hayal gücüyle yeniden tasarlandığımızda nasıl görünüyoruz?

Parallels en son olarak Perez Sanat Müzesi ve Frost Bilim Müzesi'nde, Filmgate Miami Immersive Festivali'nin bir parçası olarak gösterildi ve burada üretken makine öğrenme araçlarının yenilikçi kullanımı nedeniyle En İyi Teknoloji Ödülü'nü kazandı. Kurulumun estetikleri, bu kültürel kurumları ve çevresindeki kentsel manzarayı bir sinir ağı gözüyle yeniden hayal etmek için yerel koşullara uygun olarak adapte edildi.



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla



Atatürk Kültür Merkezi





**Hamza Kırbaş**

Eğitim: Batman Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü'nde B.A. Batman, TUR (2013 -2017) / Silezya Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü'nde. Katowice, POL (2015-2016) / Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Bölümü'nde M.F.A. Ankara, TUR (2017-2019) Hamza Kırbaş, Polonya'daki Silezya Üniversitesi'nde grafik tasarımı okuduktan sonra, Türkiye'deki Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nde yüksek lisans yaparak eğitimini tamamlamıştır. Kırbaş'ın çok disiplinli pratiği 3D görseller, 3D animasyonlar, heykeller, enstalasyonlar, mekâna özgü enstalasyonlar ve artırılmış gerçeklik gibi alanları içerir. Eserleri, izleyiciyi aktif bir katılımcı haline getirmek amacıyla günlük yaşamdan konuları geçmiş, gelecek ve şimdiki zamanla ilişkilendirmek amacıyla tasarlanmıştır. Kırbaş, uluslararası arenada sergilerde bulunmuştur. Bu mekanlar arasında en son Cuchifritos Gallery ve Project Space'deki Presence grup sergisi (2022, New York), Morrow Collective 50 years of the UAE Virtual Metaverse Exhibition (2021, Dubai), 34th Festival Les Instants Vidéo (2021, Marsilya), IN-SONORA 11 International Festival of Sound and Interactive Art (2021, Madrid), Video Art Miden, Meta-Thesis exhibition (2020, Yunanistan), Cuvo Festival 'Teen Game' 2020 (2020, Madrid), FILE Festival (2019, São Paulo), 18th WRO Media Art Biennale (2019, Wrocław), Hyperpossibility at CENTRALE FESTIVAL 11 (2019, Italy), SIMULTAN FESTIVAL XIV. (2019, Romania), 32nd European Media Art Festival (2019, Germany), BIG for the Wrong Biennale (2019, Copenhagen), Under the Subway Video Art Night 8th edition at JCC Harlem (2018, New York); VIDEOFEST2K18 at the International Biennial of Video art and Contemporary Film (2018, California) gibi etkinlikler yer almaktadır.

## "Echoes in the Cave" / "Mağaradaki Yankılar" / 2'00" Loop / 2023

Dünyanın oyun tahtası üzerinde oynanan sonsuz oyunda, insanlık, değişkenlik ve sabitlik arasında salınır durur. Sosyo-politik fırtınaların yarattığı dalgalar, insanlığın kolektif belleğine yankılanırken, eşitlik, özgürlük ve adalet gibi kavramlar, toplumun temel taşları olarak karşımıza çıkar. Her sarsıntı, toplumun hafızasına kazınan derin izler bırakır. Sanat, bu değişkenlik içinde bir pusula gibidir. Sosyo-politik olayların yarattığı dalgalanmalar, sanat eserlerinde toplumsal hafıza olarak can bulur. Tuvalde, kağıtta, dijitalde ve heykellerde, insanlığın ruhu yansır ve bu ruh, geçmişten günümüze uzanan bir çizgi oluşturur. Sanat, unutulmuş hikayeleri hatırlatır, toplumun derinlerindeki duyguları yüzeye çıkarır ve insanlığın ortak noktalarına dokunur. Belki de sanat, bu değişkenlik ve sabitlik arasında denge kurabilecek tek araçtır. Toplumun hafızasını besler, duygusal bağlar oluşturur ve insanlığın ortak ideallerine dokunur. Böylece, insanlık, kavramlar arasında bir denge kurarak yoluna devam eder. Eşitlik, özgürlük ve adalet, toplumun kılavuz yıldızları olarak parıldar ve sanat, bu kavramların anlamlarını, duygusal bir dokunuşla toplumun kalbine işler.

Son yıllarda yaşadığımız sosyo-politik olaylara ilişkin yapay zekaya bazı sorular sorularak elde edilen görsel veriler, eserdeki simülasyonun formunu bir araya getirmektedir ve anın görüntülerinin farklı bir görsel temsile dönüştürülmüştür. Oluşturulan bu görüntüler, yeni bir iletişim modeli olarak uluslararası işaret dili alfabesi "Gestuno" kullanılarak görselleştirildi. 'Mağaradaki Yankılar' adını taşıyan çalışma, izleyiciyi görüntülerin merkezine yerleştiren bir olgu olarak karşımıza çıkıyor.



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla



Atatürk Kültür Merkezi





**Ning Tsai**

Ning Tsai, Tayvanlı bir sanatçı, mimar tasarımcısı ve araştırmacıdır. Ulusal Taipei Teknoloji Üniversitesi'nden Mimarlık lisans derecesine ve Ulusal Chiao Tung Üniversitesi Mimarlık Enstitüsü'nden Dijital Tasarım alanında yüksek lisans derecesine sahiptir. Mezuniyetinin ardından, mimari mekân tasarımı, enstalasyon tasarımı ve dijital yaratım alanlarında çalışmıştır. Yaratıcı pratiği, insan davranışı, marjinalleşmiş konular, görsel kültür ve varoluşsal algı tasarımları aracılığıyla insan davranışındaki etkileşimi, görsel anlatılar ve seçilen bir mekân ölçeği üzerinden bireysel içsel durumu yeniden oluşturan çalışmalar yapmaktadır. 2019'da 1. Taoyuan Teknoloji Görsel Sanatlar Ödülleri'nde Altın Ödül kazandı. 2020'de Ars Electronica Garden Taipei/Formosa Yeni Medya Turu'na katıldı ve ayrıca 2023 Taiwan International Light Festivali ve Miami Filmgate Interactive Festivali'ne katıldı.

## Whispers Fısıltılar 2023

**Kullanılan ortam/teknoloji:** Projektörler, hoparlör sürücüleri, akrilik paneller, metal yapı, sensör ve bilgisayar

Toplumun bir üyesi olarak, çevremizdeki kültürlerin normları, beklentileri ve kimlikleri tarafından kaçınılmaz bir şekilde etkilenir ve ince bir şekilde şekillendiriliriz.

Bu dışsal projeksiyonlar ve bunların içselleştirilmesi, günlük konuşmalarımızda, düşüncelerimizde ve eylemlerimizde bizi etkiler. Bu durum ilerlemeyi teşvik edebilirken, aynı zamanda bizi sınırlar ve dikkatimizi dağıtır. Herkesi, Büyük Diğer tarafından dayatılan anlatılarla ve kısıtlamalarla yüzleşmeye ve FISILTILAR aracılığıyla kimliklerini yeniden talep etmeye davet ediyorum.



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla



Atatürk Kültür Merkezi







## Memo Akten

Memo Akten, İstanbul, Türkiye doğumlu çok disiplinli bir sanatçı, müzisyen ve araştırmacıdır ve şu anda Los Angeles'ta yaşamaktadır. O, insan-makine etkileşiminin inceliklerini araştıran Spekülatif Simülasyonlar ve Veri Dramatizasyonları oluşturur. Çalışmaları algı ve bilinç durumlarını, ekoloji, teknoloji, bilim ve maneviyat arasındaki gerilimleri ve on yıldan fazla bir süredir yapay zeka, büyük veri ve İnternet tarafından kazanılan kolektif bilinç konularında insan koşullarını yansıtmak ve doğadaki zeka ile makinalardaki zeka, algı, bilinç, nörobilim, temel fizik, ritüel ve din arasında bağlantılar kurar. Kod yazarak ve algoritmik/veri tabanlı tasarım ve estetikleri kullanarak hareketli görüntüler, sesler, büyük ölçekli tepki veren enstalasyonlar ve performanslar oluşturur. O, Londra Goldsmiths Üniversitesi'nden Sanat ve Yaratıcı Uygulamalar alanında derin sinir ağları (yani "Yapay Zeka") ile Anlamlı İnsan Kontrolü konusunda uzmanlaşan bir doktora sahiptir ve bu alanda dünyanın önde gelen öncülerinden biri olarak kabul edilmektedir. Şu anda California Üniversitesi San Diego'da Bilgisayarlı Sanat Yardımcı Profesörü olarak görev yapmaktadır.

Akten, sanat, bilim, teknoloji ve kültür konularında konuşmacı olarak sıkça davet edilen bir isimdir. Akten, 2013 yılında "Forms" adlı çalışmasıyla New Media Art alanında en prestijli ödüllerden biri olan Prix Ars Electronica Golden Nica ödülünü almıştır. Çalışmaları Royal Opera House (Londra, İngiltere), ZKM Sanat ve Medya Merkezi, Sonar Festivali, Moskova Modern Sanat Müzesi, Şangay Ming Çağdaş Sanat Müzesi, Mori Sanat Müzesi (Tokyo, Japonya), File Festivali (Sao Paulo & Rio, Brezilya), Ars Electronica gibi uluslararası etkinliklerde sergilenmiştir. Ayrıca Grand Palais'nin "Artistes & Robots" (2018, Paris), Barbican'ın "More than human" (2019, Londra) ve Victoria & Albert Müzesi'nin "Decode" (2009, Londra) gibi sergilerde de eserleri yer almıştır. Akten'in çalışmaları dünya genelindeki birçok kamu ve özel koleksiyonda bulunmaktadır ve Wired, The Guardian, Dazed, The Evening Standard, Nowness, The Financial Times gibi önemli yayın organlarında ve birçok kitapta yer almıştır. Akten, Lenny Kravitz, U2, Depeche Mode ve Profesör Richard Dawkins gibi ünlülerle ve Google, Apple, Twitter, Deutsche Bank ve Sony PlayStation gibi markalarla iş birliği yapmıştır.



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla



Atatürk Kültür Merkezi



# The Awesome Machinery of Nature:We Are All Connected Dođanın Muhteşem Makineleri: Hepimiz Bağlıyız 2022

"Dođanın Muhteşem Makineleri: Hepimiz Bağlıyız", zaman ve mekanın birçok ölçeğinde, atom altı parçacıkların etkileşimlerinden ve uzay-zamanı saran kuantum alanlarındaki dalgalanmalardan; maddenin ve yıldızların oluşumuna; cansız maddeden hayatın ortaya çıkışına ve evrimine, ve hepimizi birbirine bağlayan kozmik ağlara kadar her şeyin birbirine bağlılığını kutlayan soyut bir film, deneysel bir simülasyon ve hesaplamalı bir kompozisyonudur.

Kullanılan ortam/teknoloji: Yapay Zeka, LED ekran, hoparlörler



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIđI**  
Katkılarıyla



Atatürk Kültür Merkezi





## Pinar Yoldaş

Pinar Yoldaş, disiplinler arası bir tasarımcı, sanatçı ve araştırmacıdır. Çalışmaları biyolojik bilimler ve dijital teknolojileri biçimsel yerleştirmeler, kinetik heykel, ses, video ve çizimler aracılığıyla inşa eder ve post hümanizm, ekoloji-nihilizm, antropojen ve feminist tekno bilim konularına odaklanır. Solo sergileri arasında Roda Sten Konsthall'daki "The Warm, the Cool and the Cat" (2016), Polyteknikum Müzesi Moskova (2015), Ernst Schering Proje Alanı gibi sergiler bulunmaktadır. Grup sergileri arasında NAMOC National Art Museum of Beijing'deki "ThingWorld" (2014), Berlin'deki Transmediale Festivali (2014), ZKM'deki "ExoEvolution" (2015), 14. İstanbul Bienali (2015), Tayvan Güzel Sanatlar Ulusal Müzesi (2016) yer almaktadır. Yoldaş, MacDowell Kolonisi, UCross Vakfı, VCCA, Ulusal Evrimsel Sentez Merkezi, Duke Üniversitesi, Quartier21 Künstlerstudio-Programm, Transmediale Villem Flusser araştırma burslarına katıldı. Sanat eserleri Arte TV, Die Welt, The Creators Project, Art21 Blog, Der Spiegel, Vogue Turkey ve Artlink BioArt gibi birçok yayında yer aldı. Duke Üniversitesi'nden antropoloji doktorası yaparak mezun oldu ve Duke Beyin Bilimleri Enstitüsü ile Medya Sanatları ve Bilimleri'ne bağlıydı.

Orta Doğu Teknik Üniversitesi'nde Mimarlık lisansı, Bilgi Üniversitesi'nde Sanat Yüksek Lisansı, İstanbul Teknik Üniversitesi'nde Mühendislik Bilimleri Yüksek Lisansı ve California Üniversitesi, Los Angeles'tan Sanat Yüksek Lisansı sahibidir. "An Ecosystem of Excess" adlı kitabı ArgoBooks tarafından 2014 yılında yayımlandı. Yoldaş, 2015 John Simon Guggenheim Fellow in the Fine Arts ve 2016 FEAT Future Emerging Arts and Technologies Award sahibidir. Ulusal bilim olimpiyatlarında organik kimyada bronz madalya kazanmış ve beş yaşında ilk kişisel resim sergisini açmıştır.



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla



Atatürk Kültür Merkezi





## Beyond the Lines: Natural Mastery in Augmented Depths

"Beyond the Lines" adlı eserde, geleneksel el çiziminin ve yapay zeka tarafından üretilen sanatın karmaşık ilişkisinin keşfine büyük önem verilmiştir. Bu karşılaştırma, sanatsal ifadenin evrimini ve sanatta teknolojinin rolünü anlamak için hayati öneme sahiptir.

Binlerce yılda geliştirilen bir beceri olan el çizimi, derinlemesine kişisel ve sanatçının duyguları, deneyimleri ve bakış açısı ile doğal olarak ilişkilidir. Her vuruş, sanatçının dokunuşunun bir kanıtıdır, düşüncelerini ve duygularını fiziksel bir ortama doğrudan çevirir. El çiziminin süreci sadece görsel sonuçla ilgili değildir, aynı zamanda sanatçı ile yaratımı arasındaki samimi bağlantıyla da ilgilidir. Bu, genellikle kişisel ifade ve keşif için bir araç olarak hizmet eden meditatif ve yansıtıcı bir uygulamadır.

Buna karşılık, yapay zeka tarafından üretilen sanat, yaratıcılığın yeni bir ufkunu temsil eder. Algoritmaların, verilerin ve hesaplama süreçlerinin ürünüdür. Yapay zeka sanatı, sanat anlayışına sahip bir makinenin lensinden yaratıldığı için geleneksel yazarlık ve yaratıcılık kavramlarını sorgular.

Bu sanat formu, var olan sanat tarzları ve unsurlarının geniş havuzlarını sentezleyerek benzersiz, bazen beklenmedik görsel sonuçlar üretme yeteneğiyle etkileyicidir. Yapay zeka tarafından üretilen sanat, sürpriz yapabilir ve ilham verebilir, geleneksel sanat formlarında ortaya çıkmayabilecek bakış açıları sunabilir.

Proje, bu iki farklı sanat formunun nasıl yan yana var olduğunu ve birbirlerini nasıl etkilediğini tartışmayı amaçlamaktadır. El çizimi, sanatçının kişisel vizyonuna ve duygusal durumuna bir bakış sunarken, yapay zeka sanatı insan sınırlamaları tarafından kısıtlanmayan sonsuz olanakların bir alanını açar. "Beyond the Lines" içindeki bu yan yana gelme, izleyicilerin yaratıcılığın özünü ve giderek dijitalleşen bir dünyada sanatın gelecekteki yönünü düşünmelerini teşvik etmeyi amaçlamaktadır.



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla



Atatürk Kültür Merkezi





## Juan Cortes/Jemma Foster

Kolombiyalı sanatçı Juan Cortés, 1989 yılında doğmuş, Bogotá, Kolombiya'da yaşamaktadır. Eserleri enstalasyon işlerinden, kayıtlardan ve konser parçalarından oluşan çok çeşitli formlarda sunulur. Cortés, araştırmacı ve disiplinler arası süreçlere ve sanat, bilim ve pedagojik süreçler arasındaki bağlantılara ilgi duyar. Cortés, Bogotá, Kolombiya'daki Alternate Space Gallery'in VII Sanat Ödülleri ve Kolombiya Kültür Bakanlığı PRAC hibesi gibi ödüllerle ödüllendirilmiştir. Eserleri, New York MoMA, Madrid Sanat Merkezi CMA, Bilbao Sergi Merkezi, Bilbao İspanya, Fridman Gallery, New York Creative Tech Week, New York Centquatre Sanat Merkezi, Paris, Fransa ve New York'taki Hyphen-hub Sanat ve Teknoloji salonları gibi yerlerde sergilenmiştir.

## A Tale of Two Seeds

"İki Tohumun Hikayesi, genel olarak Latin Amerika'da ve özellikle Kolombiya'da mevcut teknik tarımsal-endüstriyel kolonizasyonun genişlemesini araştıran sağlam bir enstalasyondur. Çalışma, son on yılda GM monokültür soya genişlemesinin gelmesinden sonra And manzarasının değişen seslerinin sonik bir ifadesini sunmak için toprağın yeraltı ve yüzey kayıtlarını ve soya ve nergis zambağı bitkilerindeki elektriksel iletkenlik kayıtlarını kullanıyor. Bir süredir soya monokültürleri amaranth bitkisi tarafından tehdit ediliyor.

Soyanın amaranth üzerinde sahip olduğu hipnotik güç öyle ki, sanayiciler sermayelerinin büyük bir bölümünü iki tür arasındaki büyüğü çözmek ve etkisiz hale getirmek için teknoloji geliştirmeye ayırıyorlar. Bu çalışma, amaranth'ın çok uluslu tarım-sanayi şirketleri tarafından parazit olarak sınıflandırılmadan önce birçok yerli halkın yaşamında değerli ve kutsal bir yer işgal eden ve baskın tarım-sanayi matrisinin dışında dolaşan temel bir tahıl olan bir bitki olduğuna dikkat çekiyor. Amaranth ile mücadelenin kurumsal çözümü, yerli amaranth tanesinin öldürücü bulaşmasını azaltmak için soya bitkilerinde immünolojik bir mutasyonun uygulandığı transgenik bir savaş olmuştur. Bu sürükleyici enstalasyonda, tohumların köklerine dokunan ziyaretçiler, And manzarasından gelen diğer seslerle birlikte karışan sesler yaratıyor. "



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla



Atatürk Kültür Merkezi





Dazzle (Alexa Pollmann, Ruth Gibson, Bruno Martelli, Bine Roth)

## Alexa Pollmann

Peut-Porter'in tamamı kadınlardan oluşan tasarım kolektifi, giyilen her şeyi en geniş anlamıyla sorgulayarak ve hayal ederek kendi kategorisini oluşturur. Doğası gereği geleceğe yönelik olan bu kolektif, moda ve teknoloji merceğinden vücut politikalarını ve sosyal değişimi araştıran eserler yaratmaktadır.



## Ruth Gibson

Ödüllü sanatçılar ve deneyimli Sanal Gerçekçiler olan Gibson/Martelli, farklı bağlamlarda seyircileri etkilemek için teknolojinin yenilikçi yöntemlerini ve kullanımlarını yaratmada öncüdürler. Dünya çapında komisyonlar arasında Kuzey Amerika, Çin, Avustralya ve Yeni Zelanda'da rezidanslar bulunmaktadır. Ruth, Coventry Üniversitesi'nde Dans Araştırmaları Merkezi'nde Doçenttir.



## Bruno Martelli

Gibson/Martelli, Barbican, Kraliyet Opera Evi, Çağdaş Sanatlar Enstitüsü, Somerset House, Stockholm Tekniska Museet, Şanghay Çağdaş Sanat Müzesi, Detroit Sanat Enstitüsü ve Venedik Bienali'nde sergiler düzenlemiş ve performanslar sergilemişlerdir.



## Bine Roth

Peut-Porter; Burberry (Yaratıcı Medya Departmanı), British Council, Londra Tasarım Müzesi, Sadler's Wells, Siobhan Davies Dans, Londra Müzesi, Ulusal Sağlık Hizmetleri, Dubai Goethe Enstitüsü, Karlsruhe Sanat ve Medya Merkezi, Victoria & Albert Müzesi ile iş birlikleri yapmış ve ortaklıklar kurmuştur.



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla



Atatürk Kültür Merkezi





## Dazzle Solo

Dazzle Solo, performansı, sanal gerçekliği ve modayı birleştiren çok boyutlu bir dans koreografisi ve sürükleyici enstalasyondur. Bu eser, 20. yüzyılın başlarındaki Dazle kamuflajın yanı sıra Vortisist sanat eserlerinden büyük ölçüde etkilendi. Deniz kamuflajının ve italyan Fütüristlerinin ritimlerinden ve renklerinden yola çıkarak, izleyicilerin deneyimlerine başlamadan önce giydikleri kıyafetler sürdürülebilir ve cinsiyet ayrımsızdır.

Orijinal 'Dazzel Ball' 1919'da Londra'daki Royal Albert Hall'da gerçekleşti. Bu neşeli ruha sadık kalan ekip, Digital Catapult & Target 3d'nin Birleşik Krallık Sanal Üretim Test Aşamasında ikamet eden sanatçılar olarak sürükleyici bir performans deneyimi geliştirdi.

Kolektifin belirttiği gibi, "Dazzle'de, giysiler ve vizyon teknolojileriyle örtülmüş sanat objeleri haline geliyoruz, dördüncü duvarı kapsayıcı ve kolektif olarak kırıyoruz, anlatı, dil, beden ve cinsiyet hiyerarşilerinin ötesine geçmek için bir alan."

Seyirci, kurulum alanında sanatçılara, fiziksel avatarlara dönüşüyor. Kendi Dazzle toplarını yaratarak Dazzle manzarada birlikte dans etmeye ve kutlamaya davet edilirler.



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla



Atatürk Kültür Merkezi





## Farhad Farzali

Farhad Farzali (1989, Bakü), geleneksel kültürü, popüler estetiği ve çağdaş müziği birleştirerek, eski bir Sovyetler Birliği ülkesindeki coğrafi-politik durumunu ele alan bir ses sanatçısıdır. Azerbaycan'ın kültürel bağlamı üzerine antropolojik araştırmalar yapmakta ve neo-folklorunun benzersiz biçimlerini belgelemektedir. Dünya çapında çeşitli sergiler arasında, Farzali'nin sanatı 2014'te 16. Şarja İslami Sanatlar Festivali'nde, 2023'te Cidde'deki İslami Sanatlar Bienali'nde ve 2019'da Venedik Bienali'nde ilk alternatif Azerbaycan pop-up pavyonunda sergilenmiş, ayrıca Bakü, Venedik ve Paris'te farklı yıllarda kişisel sergiler düzenlemiştir. Eserleri, Bakü Modern Sanat Müzesi, Azerbaycan Ulusal Güzel Sanatlar Müzesi ve Yarat Çağdaş Sanat Alanı koleksiyonlarında temsil edilmektedir. Farzali şu anda Berlin'de ikamet etmekte ve çalışmalarını sürdürmektedir.

## Leyli va Macnün AI Opera

Farhad Farzali, kültürel miras ile modern yenilikleri cesurca bir araya getirerek, "Leyli va Macnün AI Opera"yı yeniden hayal etmede öncülük ediyor; bu, İslam dünyasındaki ilk opera. Farzali'nin yönetimindeki bu proje, Azerbaycan Mugham operasını dünyanın ilk AI tarafından oluşturulan Mugham Hip-Hopera'sına dönüştürüyor; bu, son teknoloji ürünü üretken ses teknolojileri ve Büyük Dil Modelleri kullanıyor. Farzali'nin girişimi, sadece Uzeyir Hacıbeyli'nin orijinal başyapıtını onurlandırmakla kalmıyor, aynı zamanda onu dijital çağın ruhu içinde yeniden konumlandırıyor; bu da AI'nın klasik anlatıları yeni bir dönem için yeniden tanımlama gücünü sergiliyor. Mugham'ın derin duygusal ve doğaçlama niteliklerini hip-hop'ın canlı, anlatı odaklı özünü harmanlayarak, Farhad Farzali'nin Mugham Hip-Hopera'sı insan yaratıcılığı ile yapay zeka arasındaki sinerjik potansiyelin öncü bir kanıtı olarak ortaya çıkıyor. Bu girişim, yüzyıllık müzikal başyapıt ile teknolojik ilerlemenin öncüsü arasındaki boşluğu kapatıyor; kültürel mirasın çağdaş sanatsal yenilikle birleştiği konusunda çığır açıcı bir bakış açısı sunuyor. Tüm eylem iki ekranda gerçekleşiyor. Bir ekran metni Azerbaycanca olarak gösterirken, diğer ekran yapay zeka tarafından üretilen İngilizceye adaptif çeviriyi gösteriyor. Ekranlardaki görsel şiir, Fuzuli'nin şiirine dayanan verilen bir ipucuna göre çeşitli yapay zeka algoritmaları tarafından periyodik olarak oluşturulmaktadır.



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla



Atatürk Kültür Merkezi





Sanatçılar; Arzu Kaprol, Kerim DüNDAR, Shusha,  
Ezra & Tuba Çetin

# moda a / anı



T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI  
Katkılarıyla



Atatürk Kültür Merkezi



DİJİTAL SANAT FESTİVALİ  
İSTANBUL



PASHA  
Bank



Bu sene 'Gerçeği Ara' ana başlığı altında toplanan İstanbul Dijital Sanat Festivali, ilk defa içinde bir yaşam sürdürdüğümüz moda dünyasının dijital dünya ile bağlarını yeniden keşfediyor. Bir ilk olması sebebiyle, profesyonel ve akademik geçmişlerinde çok farklı noktalara dokunmalarına rağmen, günümüzde dijital gelişmelere ön ayak olmuş, dört tasarımcı-akademisyen edisyonda konumlandırılıyor. Seçki günümüz moda tasarımında dijital dünyanın dinamiklerini kavramaya olanak sağlarken, diğer bir yandan da gelecek edisyonlar için bir ışık olma niyetinde.

2015 yılında Türkiye'nin ilk hologram showunu, 2016 yılında Türkiye'nin ilk Dijital Senfonisini gerçekleştiren, 2021 yılından bugüne Bilişim Vadisi Giyilebilir Teknolojiler Koordinatörlüğünü yürüten tasarımcı Arzu Kaprol, IDAF 4. edisyonuna 'Birliktelik' adını verdiği, sanal gerçeklik deneyimiyle katılıyor. 'Hepimiz kozmosta ortak bir yolculukta olan, birbirine bağımlı varlıklarız.' mesajını veren Kaprol, alışık olduğumuz moda dünyasının gerçeklik algısını bir üst noktaya taşıyıp, 360 derece tasarlanmış yeni bir gerçeklikle karşımıza çıkıyor. 2016 yılında ilk gösterimini yapan eser, zaman ve mekandan bağımsız, kendi gerçekliğinde bugün ki tazeliğini korurken, gelecek tasarımcılara da bir ışık tutuyor.

2016 yılında dijitalleşme ve giyilebilir teknolojilere odaklanan ZETA TEKNOLOJİ'yi kuran, yine aynı sene ABD INTEL'in giyilebilir teknolojilerini tasarlayan EZRATUBA, IDAF 4. edisyonuna 'Dijital Yansımalar' eseri ile katılıyor.

Eser, gerçeklik ile dijital dünya arasındaki bulanık sınırları keşfetmek ve dijital kimliklerin gerçek dünyadaki varlık üzerindeki etkisini sorgulamak için felsefi bir derinlik sunuyor. Eserin en çarpıcı yanı, izleyicilerin dijital kimliklerinin gerçek dünyadaki benlikleri üzerindeki etkisini sorgulamak için teşvik etmesi.

Uzmanlık alanları arasında dijital moda ve tekstil tasarımı, algoritmik ve hesaplama tasarımı bulunan Kerim Dünder, IDAF 4. edisyonuna 'Yakaza'nın vizyonu' adlı eseriyle katılıyor. Etnofütüristik bir moda deneyimi olan eser, dijital ve fiziksel alemlerin girift bir şekilde iç içe geçtiği bir çağda, iki alemin arasında dijital bir köprü kurmayı hedefliyor. Gerçeklik kavramını, geleneksel modanın zanaati ile dijital modanın sanatının birleşimi üzerinden sorgulayarak aşırı gerçekçi bir vizyon sunuyor.

Azerbaycan'lı ilk yapay zeka tasarımcısı olan Shusha ise IDAF 4. edisyonunun en çarpıcı katılımcısı. Gerçeklik kavramını tasarım değil tasarımcı üzerinden sorgulayan katılımcı, aslında kendi var oluşuyla gerçeği arıyor. Yarattığı desenlerle, bağlı olduğu kültürel kodları günümüz gerçekleri ile harmanlayan tasarımcı, başka bir boyutta hareketlenen görüntülerle deneyimini destekliyor.

İhtiyaçlarla ya da salt örtünmekle ilgisi olmayan moda, kendi gerçekliğimizi dış dünyaya anlatmamıza olanak sağlarken, dijital dünyanın katkılarıyla kendi gerçekliğini arama yolculuğunda. Hepinizi bu armama yolculuğuna davet ediyorum.

**Niyazi Erdoğan**  
Küratör





## Arzu Kaprol

Arzu Kaprol, Türk moda tasarımcısı. 1992'de Mimar Sinan Üniversitesi Tekstil ve Moda Tasarımı bölümünden mezun oldu. 1994-95'te Paris Amerikan Academy'de couture eğitimine devam etti. 1995 yılında, 21 yaşında Beymen Academia'nın prestijli "Avangart Tasarımcı" ödülü ile tasarım stüdyosunu kurdu. Beymen Group şirketlerinden NetWork'ün büyümesinde aktif rol aldı. 2002-2012 yılları arasında markanın kreatif direktörlüğünü yürüttü. Aynı yıllarda sıra dışı ve taze bir tasarım markası olan QUE'yu yarattı. 2011-2015 yılları arasında Paris Moda Haftası resmi takvimde defileleriyle yer aldı ve Rue Saint Honore'de markanın showroomunu açtı. Paris Moda Haftası showlarıyla birlikte, satış ağı uluslararası arenaya taşındı ve koleksiyon Londra Harrods, Paris Montaigne Market ve New York Bergdorf Goodman gibi ikonik mağazalarda yer almaya başladı. 2011 yılında NewYork MOMA'da - The Museum of Modern Art - düzenlenen amfAR gecesinin 25. yıldönümü için resmi kırmızı kurdeleyi temsil eden yedi kırmızı couture giysi tasarladı. 2015 yılında Türkiye'nin ilk hologram showu ve 2016 yılında Türkiye'nin ilk Dijital Senfonisi, tasarım, müzik, dans ve teknolojiyi birleştiren çok disiplinli bir yaklaşımla gerçekleştirildi.

Aynı yıl Arzu Kaprol'un dijital couture şovu ulusal ve uluslararası basında yer aldı. 2015 yılında Arzu Kaprol, şeklini ve işlevselliğini iklim değişikliğiyle biçimlendiren akıllı ceket ile giyilebilir teknolojiler alanındaki ilk prototiplerden birini yarattı. 2021 yılında, bugün halen devam eden, Bilişim Vadisi Giyilebilir Teknolojiler Koordinatörlüğü, YASTED Başkanlık ve TGSD Yönetim Kurulu Üyesi görevlerini devraldı. 2022 yılında TÜBİTAK Kutup Araştırmaları Enstitüsü (KAREMAM) görevlendirmesiyle Antarktika seferinde görev yapan Türk bilim insanlarının ekstrem koşullara uyumlanmaları için koruyucu kıyafetlerini tasarladı. Arzu Kaprol, bugün teknoloji ve fütüristtik tasarım tutkusuyla, eşsiz bir işçiliği birleştirdiği, zamansız kıyafet ve aksesuarlar yaratarak geleceğin moda kültürüne göndermeler yapmaya devam ediyor.



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla



Atatürk Kültür Merkezi



## 'Inter-Being' Collection

Arzu Kaprol'un İlkbahar/Yaz 2018 koleksiyonu "Inter-Being," Mercedes-Benz Moda Haftası İstanbul'da büyüleyici bir sanal gerçeklik (VR) performansı ile tanıtıldı. Bu etkileşimli deneyim, konukları, kozmik bağlantımızı simgeleyen canlı kırmızı ışıkla aydınlatılan Dikilitaş Sarnıcı'nın dijital bir yeniden yaratımına taşıdı.

Koleksiyonun ilhamı, tüm canlıların birbirine bağlılığını vurgulayan "inter-being" felsefesinden kaynaklanıyordu. Arzu Kaprol, izleyicilere bu karşılıklı bağı hatırlatmayı VR deneyimiyle amaçladı. Sanal Dikilitaş Sarnıcı'nın ortasında çevrili olan izleyiciler, modanın, sanatın ve yaşamın kendisinin arasındaki sinerjiyi vurgulayan beş dakikalık bir yolculuğa çıktılar.

Bu inter-being kavramı, VR performansındaki sadece görsel bir unsur değildi; bütün koleksiyonu sarmalıyordu. Bulutun kendi varlığı için yağmur ve ağaçların varlığına bağımlı olduğu gibi, hepimiz birbirimize bağılıyız. Bu karşılıklı bağıllık felsefesi, giysilerin kendisinin temelini oluşturdu, ancak basın açıklaması tasarımların detaylarına inmedi.

Bu benzersiz VR sunumuyla Arzu Kaprol, güçlü bir mesajı etkili bir şekilde ilettiler: bizler kozmos içinde ortak bir yolculukta birbirine bağımlı varlıklarız.

Katkıda bulunanlar:

Müzik: Mercan Dede

Konsept tasarım ve üretim: Ouchhh ve Fikirbazzenger

Makyaj: MAC Cosmetics Türkiye

Saç: Wella Professionals



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla



Atatürk Kültür Merkezi





**Kerim Dündar**

Doc. Dr. tasarımcı ve akademisyen Kerim Dündar, 1986 yılında Ankara'da doğdu. 2008 yılında Bilkent Üniversitesi İktisat Bölümü'nden lisans derecesini aldı. 2013 yılında Hacettepe Üniversitesi Grafik Tasarımı Bölümü'nde yüksek lisansını ve 2019 yılında aynı bölümde doktorasını tamamladı. Doktora konusu "Algoritmik Biyomimikri Yöntemi ile Dijital Tasarım" üzerinedir. İstinye Üniversitesi İletişim Fakültesi'nde Yeni Medya ve İletişim Bölümü Başkanı olarak görev yapmaktadır. Uzmanlık alanları arasında dijital moda ve tekstil tasarımı, algoritmik ve hesaplamalı tasarım bulunmaktadır. Yıllar içinde geliştirdiği etno-fütüristik görsel anlatım diliyle, gelecek yaşantının dijital kültürünü öngörmeye çalışmaktadır. "Metaverse'ün Etno-Fütüristik Kült(ür)ü" mottosu altında, geleceğin dijital kültürel artefaktlarını tasarlamaktadır. Doğanın yaratım süreçlerinden esinlenerek geliştirdiği algoritmik morfogenez teknikleriyle, organik-geometrik desenler ve formlar tasarlamakta ve bu tasarımları dijital zanaatlarla işleyerek etno-fütüristik atmosferler önermektedir. Eserleri, İKSV Tasarım Bienali, British Council Altcity, Digilogue Future Tellers, Sónar Festival Istanbul, Design Week Turkey, Contemporary Istanbul ve Ancient Futures gibi çeşitli önemli etkinliklerde sergilenmiştir.

## Visionscape of Yakaza

Dijital ve fiziksel alemlerin girift bir şekilde iç içe geçtiği bir çağda, iki alemin arasında dijital bir köprü kuran Yakaza projesinin, IDAF'ın dördüncü edisyonu için tasarladığı 'Visionscape of Yakaza' enstalasyonu, etnofütüristik bir moda deneyimidir.

Kerim Dündar'ın fiziksel doğanın fenomenal yaratım süreçlerinden ödünç aldığı evrimsel algoritmalar ile tasarladığı etnofütüristik desenler, Tolga Gülkaya'nın tasarladığı estetik kabullerin ve yerleşik normların dışında, deneysel özgünlükle karakterize ettiği avangard giyim konsepti ile buluşmaktadır.

Yakaza'nın etnofütüristik kült(ür)ünü yansıtan 'Visionscape of Yakaza', geleneksel modanın zanaati ile dijital modanın sanatını harmanlayarak hiperrealist bir vizyon sunar.



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla



Atatürk Kültür Merkezi







**Shusha**

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

## The Dance of Symbols

Sembollerin Dansı eseri Azerbaycan'ın ilk yapay zeka sanatçısı olan Shusha'nın üretimleriyle, sanatın sınırlarını zorlarken geleneksel motifleri ve modern teknolojiyi harmanlayarak benzersiz bir deneyim sunacak. Ziyaretçilerini doğu ve batı kültürlerinden ve sembollerden ilham alarak yaratılmış şaşırtıcı bir dünyaya davet edecek.

Eserler, geleneksel şalların üzerindeki motiflerle başlayarak, Augmented Reality (AR) teknolojisi ile hayat bulacak. Motiflerin hareketlenmesiyle birlikte, görsel ve işitsel bir şölen başlayacak. Aynı zamanda AI (Yapay Zeka) ile oluşturulmuş olan temaya uygun özgün müzik eserleri ile ışık gösterileri yapıp adeta görsel ve işitsel bir şölen yaratılacak. Eserin en dikkat çeken özelliklerinden biri, motiflerin Azerbaycan ve Türkiye'nin birleştiği doğu ve batı kültüründen esinlenerek tasarlanmış olmasıdır.

Zemin, ışık gösterisi ile yansıtılacak olan motiflerle adeta bir tuval gibi canlanacak. Bu sayede ziyaretçiler, eserlerin içine adım atarken neredeyse tamamen etkisine kapılacakları bir deneyim yaşayacaklar. Zemine yansıtılan ışık ve hareketli motifler, eseri bir adım daha ileri taşıyarak ziyaretçileri içine çeken bir etkileşim sunacak. Ayrıca, eserde kullanılacak olan müzikler de yapay zeka desteği ile üretilecek. Bu müzikler, sanat eserlerinin ruhuna ve etkisine uygun bir atmosfer yaratmak üzere özel olarak tasarlanacak. Eser, sadece görsel değil aynı zamanda işitsel olarak da unutulmaz bir deneyim sunacak.

Sembollerin Dansı eserinde katılımcılar, Azerbaycan ve Türkiye'nin kültürel birleşimiyle; geleneksel ve modernin, analog ve dijitalin bir araya geldiği eşsiz bir sanat yolculuğuna çıkacak. Kültürel zenginlikleri keşfederken, sanatın sınırlarını aşan, generative sanatın, yapay zekanın ve artırılmış gerçekliğin eşsiz birlikteliğinin deneyimleneceği bu eseri yaşanacak.



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla



Atatürk Kültür Merkezi





**Ezra & Tuba Çetin**

FASHION-TECH INNOVATOR, EZRATUBA Co-Founder, ZETA Technology Co-Founder, PERNANT Co-Founder / WWF-Türkiye and AGRICULTURE and TECHNOLOGY Association Board Member Ezra ve Tuba 2006 yılında kurdukları markaları ve Teknoloji şirketleri ile bilimi, teknolojiyi ve doğayı yenilikçi giyilebilir teknolojiyle birleştiren öncü tasarımcılardır.. Taahhütleri, inovasyonu yeniden tanımlayan çığır açan çözümler sunarak tekstil endüstrisindeki sınırları zorlamaktır. Ezra & Tuba, geleneksel moda tasarımını aşmayı hedefledi ve 2012 yılında küresel giyim endüstrisi için akıllı kumaşlar geliştirmeye başladı. Akıllı ipliklerin ve giyilebilir teknolojilerin moda entegrasyonuna öncülük eden az sayıda tasarımcı arasında yer alıyorlar. 2016 yılında dijitalleşme ve giyilebilir teknolojilere odaklanan ZETA TEKNOLOJİ'yi ortakları İhsan Kılıç ve Faik Soyay ile kurarak inovasyona olan bağlılıklarını daha da pekiştirdiler. 2016 yılında ABD INTEL ile yaptıkları iş birliği, çığır açan giyilebilir teknoloji tasarımlarını INTEL'in Dünya Lansmanı için öncü bir pazarlama kampanyasına dönüştürdü. 2018 yılında Amerika'da akıllı ipler üretmek için ortaklık kurdukları ar-ge merkezlerinde bugün FIR teknolojilerini kullanarak tüketici için konfor sağlayan giyilebilir teknolojilerde ürünler çıkardılar.

## Dijital Yansımalar: Varlık, Kimlik ve Gerçeklik Arayışında Giyilebilir Yolculuk

"Dijital Yansımalar", gerçeklik ile dijital dünya arasındaki bulanık sınırları keşfetmek ve dijital kimliklerin gerçek dünyadaki varlık üzerindeki etkisini sorgulamak için felsefi bir derinlik sunar. Bu sanat eseri, izleyicilere varlık, kimlik ve gerçeklik kavramları üzerine bir düşünce yolculuğuna çıkarırken, aynı zamanda giyilebilir teknolojilerin ve sanal gerçekliğin gücünü kullanır. İzleyiciler, eserin içine adım attıklarında, gerçeklik ile dijital dünya arasında gidip gelen bir deneyime dalış yaparlar. Bu deneyim, izleyicilere dijital kimliklerinin gerçek dünyadaki varlık üzerindeki etkisini anlamaları için bir fırsat sunar. "Dijital Yansımalar", izleyicilere varlık kavramını sorgulama fırsatı sunar. Gerçeklik ile dijital dünya arasında gidip gelirken, izleyicilerin kendilerini varlık ve mevcudiyetin ötesinde bir düşünce yolculuğunda bulmalarını sağlar. Kimlik kavramı da bu eserde mercek altına alınır; izleyiciler, dijital kimliklerinin gerçek dünyadaki benlikleri üzerindeki etkisini sorgulamak için teşvik edilirler. Sanat eseri, gerçeklik kavramını da ele alarak izleyicilere gerçeklik algısını değiştirme fırsatı sunar. Dijital dünyanın simülasyonları ile gerçek dünya arasındaki sınırlar giderek bulanıklaşırken, izleyiciler gerçekliğin ne olduğunu ve nasıl algılandığını yeniden düşünmeye davet edilirler. "Dijital Yansımalar", izleyicilere felsefi derinlikte bir deneyim sunarak, sanatın gücünü düşündürme ve sorgulama üzerine odaklar. Bu eser, gerçeklik ile dijital dünya arasındaki çizgide gezinirken, izleyicilerin varlık, kimlik ve gerçeklik arayışında birlikte yol almasını sağlar.



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla



Atatürk Kültür Merkezi





**Sanatçılar; Mohsen Hazrati, Tim Deussen & Bruno Deussen, Unemeta, Steven Harmon, Banz & Bowinkel, Emilila Sanchez Chiquetti, Karen Vanderborght, Ahmet Zait Dönmez, Julián Palacios, Unfocus Studio**

# oyun a/anı



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla





## **Mümkün Olanın İmkansızlığı ve Bir Paradoksun Nacizane Hakikati Hakkında...**

Bazı paradoksal yapılar sonun belirsizliği kadar, bir sonraki adımın ve hedefin keskinliğini öne koşar. Hedeflenen adım tamamlanıp görev yerine getirildiğinde -vücudumuzdaki hormonal yükselmeye birlikte- bir bütünlük hissine doğru ilerleriz. Peki gerçek hayatta yaşadığımız ve bir anlığına gerçekleşen bu tamamlanmışlık hissini, bir oyunda seviye atladığımızda gelen "o" tanıdık histen farkı nedir? Bizi ısrarla bir sonraki seviyeyi tamamlamaya sürükleyen his de dahil olmak üzere her şey bir illüzyondan mı ibaret, yoksa bu biyolojik salınım hayatımızın her anına hakim olan yegâne güç mü? Peki ya hayatımızı üstüne inşa ettiğimiz kimliklerimiz, (kutsal ya da değil) bir simülasyonun içindeki oyun kahramanları olabilir mi?

Belki siz bu soruları google'larken Elon Musk'ın bir simülasyonda yaşayabilme olasılığımızdan bahsettiğine rastlayabilirsiniz ama yine de kadim geçmişi ve güncel zamanları birbirine bağlayan bir kavram üzerinden bu olguya bakalım...

"Avatar" kelimesini bugünlerde ne kadar sık duyuyoruz değil mi? Sadece gişe rekorları kıran bir film olarak değil, -son yıllarda kulağımıza sıkça çalınan hâliyle- Metaverse'de hayat bulan dijital kimliklerimiz olarak. Sanal gerçekliğin hayatımızın ana unsurlarından biri haline gelmeye başladığı bu çağda, "Avatar" kavramının kökenine kadim Hint metinlerinde ulaşıyoruz. MÖ 2. Yüzyıl'da ilk defa Patanjali'nin Yoga Sutra'sında geçen bu kelime, kısaca yüksek benlikler'in farklı formlarda dünyaya inen tezahürlerine karşılık geliyor. Yüksek Benlik'ler (birçok şey yanında) iyi-kötü, ölüm-yaşam gibi kavramlardan ve doğa yasalarından bağımsız olarak belli görevleri Avatar'ları vasıtasıyla dünya üzerinde tamamlıyor ancak hikaye sadece bununla kalmıyor.

Birçok Hint metni, gerçekliğin doğası üzerinde duruyor ve simüle edilmiş bir evren fikri hakkında ilgi çekici paralellikler sunuyor. Bhagavad Gita gibi temel metinlerdeki Lila ve Maya kavramları en başta gelen örneklerden... Lila, kutsal oyun ya da eğlence anlamına gelirken Maya, evrenin ve içindeki her şeyin bir yanılısma ve illüzyon olduğunu tarif ediyor bize: Bhagavad Gita'da Avatar Krishna, Arjuna'ya, evrenin ve içindeki her şeyin aslında Lila'nın (kutsal oyun) bir parçası olduğunu öğretir. Maya ise yine Lila'nın bir parçası olarak evrenin ve içindeki her şeyin yanılısma olduğu gerçeğini insandan gizler.

Şimdi tam bu noktada derin bir nefes alın ve kendinizi bir oyunun içinde bir görevi yerine getirmenin heyecanına kaptırdığınız o ânı düşünün... Video oyun (Lila), gerçek dünyadan farklı bir realite ve deneyim yaşamanıza olanak sağlarken; sanal gerçekliğin (Maya) teknolojisiyle sizi bir gerçeklik illüzyonu içine kolayca alabildiğini hissediyor musunuz? Hiçbir şekilde biyolojik süreçten bağımsız gelişmeyen bu durum bizi farklı his ve duyu deneyimlerine yönlendirirken, şaşırtıcı olmayan bir biçimde çağdaş avatar anlayışımızla da uyum gösteriyor. Meta-evren realitesi üzerinde yeniden inşa ettiğimiz kimlikler olarak karşılığını bulan "Avatar"larımız, aynı zamanda varoluşun yeni boyutlarını keşfetme, aşma ve deneyimlemeye yönelik insani arzumuzun bir devamı olabilir mi, ne dersiniz?

Temelde "arayış"ın kendisine sorularla gönderme yapan bu sergide, "video oyun"un bir medyum olarak nasıl sanat deneyimine dönüştüğünü göreceğiz ve On bir deneyimle, yeni realiteleri farklı "Avatar"larla tecrübe edebileceksiniz.

**Rahim Ünlü**  
**Küratör**



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM**  
**BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla



Atatürk Kültür Merkezi





## Mohsen Hazrati

1987 yılında İran'ın Şiraz şehrinde doğmuş ve Berlin'de yaşamını sürdüren bir sanatçıdır. Eserleri edebiyat ve dijital teknolojilere odaklanmaktadır ve Almanya VR Sanat Ödülü'nde birinci ödülü kazanmıştır. Eserleri TEDx MollaSadraSt, CPDP Brüksel, Berlin Sanat Üniversitesi, Stuttgart Güzel Sanatlar Devlet Akademisi, UCL Londra, IAM Weekend Barselona, Orta Florida Üniversitesi ELO, EVA konferansı Londra, BAU Barcelona Sanat ve Tasarım Koleji, NODE17 Frankfurt ve diğer birçok konferansta sunulmuş; HAL Berlin, SOMA Berlin, NFT NYC, Art Basel Miami, Art Dubai, ARS Electronica, Triennale Fellbach, Grafikenshus Müzesi, EIGENHEIM Galerisi Berlin, Altered Festival Chicago, Telematic Medya Sanatları San Francisco, Barbara Thumm Galerisi Berlin, Espronceda Sanat ve Kültür Enstitüsü Barselona, CCCC Müzesi Valencia, CCCB Müzesi Barselona ve daha birçok sergide yer almıştır. 2013 yılından beri Milad Forouzande ile "Dar-ElHokoomah Projesi"nin kurucu ortağı ve küratörü olarak görev yapmaktadır; bu proje, İran'ın Şiraz şehrinde yer alan yeni medya sanatı projeleri ve etkinlikleri üzerine odaklanmaktadır.

## QQQ 2024

QQQ, dijital yaratım olanaklarını keşfeden bozulmuş manzaralar ve ışık tünelleri aracılığıyla rüya gibi bir yolculuktur. Eser, sanatçının İran edebiyatı ve şiiriyle süregelen araştırması ve meşguliyetine dayanarak gevşek bir şekilde oluşturulmuştur. Bir aracın, farklı türde duyularla süslendiği, saf yakıtla beslendiği ve yeryüzünde ölümlü yolculuğuna başladığı gerçeküstü bir hikaye anlatır. Hikaye ilerledikçe, araç bir kaza sahnesinde kaderiyle karşılaşır, tamamen parçalanır, tüm sürücülerini kaybeder ve birlik sağlanır. Projenin bu ikinci versiyonu, izleyicilerin sanat eseriyle etkileşimde bulunmalarına ve kaza sahnesinin gelişimini kendi sözleriyle etkilemelerine olanak tanıyan bir ses tanıma sistemi de içermektedir, bu da deneyime tahmin edilemezlik ve etkileşim unsuru ekler.



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla



Atatürk Kültür Merkezi





## Tim Deussen & Bruno Deussen

Tim Deussen, Berlin merkezli Studio Deussen'un kurucusu ve XRBB Başkanı olarak, etkileşimli teknolojinin öncü isimlerinden biri olarak kabul edilir ve yapay zekayı XR iş akışlarına başarıyla entegre etmesiyle tanınır. Etkileşimcilikte bir usta olarak, stüdyosu teknolojiyi sanatla sorunsuz bir şekilde birleştiren XR deneyimleri oluşturur ve öğrenciler için kuantum bilgisayarlarını keşfeden "Haptiq" gibi eğitim ve duyuşal projelerin öncüsüdür. Ayrıca "Noor Energy One" gibi bir VR yolculuğu da dahil olmak üzere Dubai'nin dışındaki dünyanın en büyük konsantre güneş enerjisi santrali olan projeleri bulunur. Farklı alanlar arasında köprüler kurmaya odaklanan disiplinler arası iş birliğinin ve açık diyalogun tutkulu bir savunucusu olarak, Tim XR ve AI alanlarını yeni ufuklara taşımaktadır. Uluslararası müşteri portföyü ve özel dijital pazarlama stratejileri, yeniliğe olan bağlılığı vurgulayarak, XR ve AI entegrasyonunun geleceğini şekillendirmede dinamik bir güç olarak rolünü ortaya koymaktadır.

## Haptiq 2023

Kuantum bilgisayarlar dünyası, çeşitli medya türleri aracılığıyla tanıtılmaktadır. Bu medya karışımı, kuantum bilgisayarlarına dair temel bir anlayış sağlamayı ve bu bilgisayarların gelecekte ne tür işlerde kullanılabileceği ve nelerin yapılmaması gerektiği konusunda düşünmeyi teşvik etmeyi amaçlamaktadır.



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla



Atatürk Kültür Merkezi





## Unemeta

Japonya'dan anime yönetmeni, senarist ve yapımcı Shuhei Morita, 2003 yılında kendi CG animasyon stüdyosu Yamatoworks'u kurdu. Arkadaşlarıyla iş birliği yaparak orijinal animasyon kısa filmi (OVA) 'Kakurenbo'yu ortak yarattı. 'Kakurenbo'nun 2005 yılında yayımlanması, 2005 Tokyo Uluslararası Anime Fuarı'nda Mükemmel İş Ödülü, Kanada Fantastik Film Festivali'nde Altın Ödül ve Kültürel İşler Medya Sanat Festivali İnceleme Komitesi tarafından Tavsiye Ödülü gibi ödüller alarak küresel tanınırlık kazandı. 2005'te Sunrise'a katılan Morita, CG Animasyon Yönetmeni olarak görev yaparak Freedom Projesi'ni yarattı ve bu proje 2007 Tokyo Uluslararası Anime Fuarı'nda Mükemmel İş Ödülü aldı. Morita, 'Tsukumo' ('Possessions' olarak yayımlanan) filmiyle En İyi Animasyon Kısa Film dalında Oscar adaylığı kazandı.

## Taisu Project Taisu Projesi

**Sanatçının adı:** Presented by UneMeta Directors: Shinichiro Watanabe, Shuhei Morita, Li Wei & Weng Ming

**Sanat eserinin adı:** Taisu Project

**Yaratılış süresi:** 2017-2024

**Kullanılan teknoloji:** Three Touches Two (Toon shading); Unreal 5 (UE5).

### İlham & Kısa Açıklama:

Taisu Projesi, kendi kalbimiz ve var oluşumuz hakkındaki düşüncelerimizden ve başkalarının kalplerine özen gösterme umutlarımızdan ilham almıştır. Taisu Projesi, güncel olayların içeriğini yakından takip eder, konularla düşünmeyi teşvik eder, düşünceyle yaratır, yaratıcılıkla kalbi yatıştırır ve hayata saygımızı, insanlığın kaderi hakkındaki düşüncelerimizi ve duygulara olan endişemizi ifade etmek için üst düzey yönetmenlerle çalışır.



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla



Atatürk Kültür Merkezi



**Bölüm 1:** Bir Kız Bir Erkek ve Bir Robot ile Tanışıyor Bu bölümde, Fransız bande dessinée sanat tarzı kullanılmaktadır. Birçok ince fırça darbesi, filmi güçlü bir duygusal sıcaklıkla doldurur ve apokaliptik bir dünyayı romantize edilmiş bir şekilde tasvir eder. Bu bölümde yönetmen Watanabe, savaş sonrası yıkılmış bir dünyayı ısıtan, romantik, masalsı bir hikaye ile anlatır ve "İnsanlar nereye gitti?" "Dünya neden böyle?" gibi sorular sorar. Hikaye, bir saplantı ve aşk hikayesidir.

**Bölüm 2:** İplerin Dansı Bu bölümde, yönetmen Shuhei Morita, üç kaplama tekniği ve tarzında daha fazla teknik deneme yapar. İki boyutlu bir sunum peşinde koşmak yerine, resim iki boyutlu animasyonun sanat tarzını ve dokusunu artırırken üç boyutlu resmi korur ve iki boyutlu animasyondaki hassas karakter performanslarını ve özel dinamikleri üç boyutlu resme organik bir şekilde karıştırır. Bu, sadece yönetmen Shuhei Morita'nın yıllar içinde birikmiş üç kaplama tekniği ve deneyimini göstermekle kalmaz, aynı zamanda bu tekniğe yeni bir estetik perspektif bulma umudunu da gösterir.

**Bölüm 3:** Hoşça Kal, Xiao Ou Bu filmin yönetmeni Li Wei, her zaman 30'ların eski Şanghay tarzında bir animasyon eseri yaratma hayalini kurmuştur. Bu filmi bir fırsat olarak kullanan Li, 30'ların eski Şanghay tarzı ile hafif bir bilim kurgu tarzını birleştiren, tamamen yeni bir deneme olan ve aynı zamanda bir 2D animasyon eseri olan uzun süreli bir yaratım başlattı. Bu da üretim kalitesine çok yüksek bir meydan okuma sunar.

**Bölüm 4:** Denizin Kelimeleri Tüm film, Unreal 5 motoru kullanılarak üretilmiştir, zarif 3D grafiklerde daha kişiselleştirilmiş ve detaylı ifadeler eklenmiştir. Tüm film, estetik ve forma dair yerleşik düşünceyi kırmak ve izleyiciyi şiirsel bir şekilde tadını çıkarmaya ve düşünmeye yönlendirmek için yönetmenin yeni bir denemesidir.



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla



Atatürk Kültür Merkezi





**Steven Harmon**

Steven Harmon, Amerika Birleşik Devletleri'nin Denver, Colorado şehrinde bulunan ve son mezunu olduğu University of Southern California School of Cinematic Arts'tan bir oyun tasarımcısıdır. Lise yıllarında yaptığı kişisel ve sürreal çalışmalarıyla en çok tanınan isimdir; Awkward Dimensions Redux ve Griptape Backbone gibi oyunlar bu döneme aittir. Steven, hala aktif olarak deneysel oyunlar üretmekte olup 12 yıllık süre zarfında toplamda 88'den fazla oyun geliştirmiştir. Geliştirmenin yanı sıra, Steven video oyunu tuvaletleri üzerine araştırmalar yapmakta, ücretsiz eğitim kaynakları oluşturmakta, arkadaşları ve ailesi için doğum günü deneyimleri hazırlamakta ve Mandarin Çincesi üzerine çalışmaktadır. Şu anda Steven, VR için bir immersif tiyatro yapımı üzerinde çalışmakta ve istihdam fırsatları aramaktadır.

## **Awkward Dimensions Redux** **Tem 26, 2016**

**Kullanılan ortam/teknoloji:** Unity3D, Sketchup, Blender, Audacity, ve Windows Movie Maker

Awkward Dimensions Redux, bir kişinin rüyaları, düşünceleri, korkuları, arzuları ve geçmişteki atılmış işleri üzerinden bu kişiyi anlamaya yönelik kişisel, etkileşimli bir rüya günlüğü ve güncedir. Bu, lise dönemimde yaptığım, duygusal açıdan rahatlatıcı bir eserdir.

Bir bakıma, Awkward Dimensions Redux, gençlik çağımda bir yardım çığlığıydı ve bu çığlık, yüz binlerce çevrimiçi yabancıların boşluğa geri bağırmasıyla karşılık buldu. İnsanların bana kim olduğumu söylemelerini istedim, ancak karşılığında, kim olduklarını ve benimle nasıl ilişkilendiklerini anlatan insanlardan gelen e-postalar ve telefonlarla karşılaştım. Duygusal bir karmaşa içinde kapılar, iç şakalar, özel konuşmalar ve yorum, yargı ve empati için açık düşüncelerle dolu bir konteynerdir. Kayıp, panik ataklar, karşılıksız aşk, akademik stres ve birkaç saçma rüyadan ilham alınmıştır. Bu, oynanabilir hale getirilmiş gençlik bilinçaltım, hayatımın başlamadan bittiğini hissettiğim bir zaman kapsülüdür. Belki garip boyutlar, ama yine de benim rüyalarım.



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM**  
**BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla







## Banz & Bowinkel

Friedemann Banz & Giulia Bowinkel, Doğa, doku, beden ve mekân, kütle, biçim ve maddeyi yan yana getiren senaryolar üretiyor. Sanatçı ikilisi, hareketli görüntüler, sanal heykeller ve anlık görüntüler arasında kayan düşündürücü anlar yaratır. Güncel toplumun ayrılmaz bir parçası haline gelen teknolojik araçlar, kaynaklar ve malzeme olarak hizmet eder-bilgisayar ile olan etkileşimler, çalışma alanlarıdır.

## PolyMesh 2021

**ortam:** Vive-Pro için etkileşimli Deneyim, bağımsız

Poly Mesh VR deneyimi, yedi perdeden oluşan etkileşimli, sanal bir oda oyunudur. Kıyamet sonrası bir gelecekte, izleyici, gelecek olayların hesaplamaları boşa çıkmış bir yapay zeka ile karşılaşır. İzleyicinin ortaya çıkışı, maskeli avatarlar tarafından temsil edilen YZ'yi bu homeostatik acıdan çıkarır ve son bir "iş"te yeni bir hesaplama döngüsüne zorlar; bu iş artık büyük bilinmeyen değişken olarak izleyici etrafında dönmektedir. İnsanın sistemdeki hatayı temsil etmesiyle tetiklenen avatarların yeni performansı başlar.



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla



Ataturk Kültür Merkezi





## Emiliia Sanchez Chiquetti

1989 doğumlu bir Arjantin-Brezilya yönetmen ve yapımcıdır. Buenos Aires Sanat Üniversitesi'nden mezun olmuş ve bedenler, mekanlar ve anlatılar arasındaki sinerjileri keşfeden sesli görsel, tiyatro ve XR eserler yaratmada uzmanlaşmıştır. 2015 yılında Emilia, Bogota'daki Planetarium Dome'da sahnelenen ilk deneysel tiyatro oyununu da içeren disiplinler arası eserler üreten Presencias adlı bir stüdyo kurdu. Emilia, geleneksel olmayan mekanlarda tiyatro oyunları yazmış ve yönetmiştir. Güney Amerika, Amerika Birleşik Devletleri ve Avrupa'da çeşitli müzeler, milli parklar ve markalar için daldırma içerikler oluşturmuştur. Emilia, National University of the Arts'ta daldırma anlatılarda oyunculuk şiiri araştırma atölyesi kurmuş ve Buenos Aires, Arjantin'deki XRAR Festivali için küratör olarak görev yapmıştır.

## Origen 2018-2023

**Kullanılan ortam/teknoloji:** VR, Unity, dijital ve geleneksel tekniklerin bir karışımı, el boyaması arka planlar, kağıt kesme, tekstil ve Amazon'daki ağaçların 3D taraması dahil.

"Amazon'un kalbine yolculuk, Amazon, Andes ve Puna'yı birleştiren üç bölümlük VR serisinin ilk bölümüdür. Bu başlangıç bölümünü Moka Rono ile birlikte yaratmak büyük bir onurdu, Sankén Kawé tarafından korunan hikayelere değinmektedir. Bu etkileyici eser, Kolombiya, Arjantin, Peru, Ekvador ve Brezilya'dan disiplinlerarası bir sanatçı ekibinin ortak çalışmalarıyla hayat bulmuştur. Şiirsel bir keşifle, Origen bedenlerimizle doğa arasındaki diyaloga dalıyor, anılar, masallar, düşünceler ve doğayla olan ilişkimiz hakkındaki sorularla bir hafıza dokusu örüyor. Büyük bir sevgiyle, umarım Origen'in bu ilk bölümü dünyanın çeşitli bölgeleriyle bir diyalog başlatır."



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla





**Karen Vanderborght**

Bir dijital sanatçı, eğitimci ve deneyim tasarımcısı olan bu kişi, karmaşık konuları açıklamak için sürprizlerle dolu oyunbaz deneyimler yaratmayı seven bir kişidir. Çalışmaları teknoloji, sanat ve oyunların kesişiminde yer alır ve insanlığın kendiyile ve çevresiyle olan ilişkisini yeniden hayal eder. Yeni medya sanatı ve yayın endüstrisi için video prodüksiyonu alanında deneyimlerden sonra son 8 yıldır XR ve immersif medya prodüksiyonuna odaklanmıştır. Sosyal AR projesi Grey Matter AR, MIT'in immerse.news ve sanat ve bilim keşiflerine adanmış çevrimiçi bir yayın platformu olan Clot magazine tarafından sosyal AR'ın yaratıcı bir şekilde kullanılması olarak övgü almıştır. İçinizdeki çocuğunuzu eğlendirmek için bir VR oyunu olan "Never Grow Up", 2024 yılında AppLab'da piyasaya sürülmeyi planlamaktadır. Cyberpunk turistleri için bir artırılmış gerçeklik yürüyüş oyunu olan "Nuville", şehir gezilerini şekillendirmeye başlamış ve dünya şehirlerini ziyaret ederek vatandaşlarını modern flâneurs'a dönüştürmektedir.

## **Never Grow up and Nuville Hiç Büyüme ve Nuville 2021-2023**

**Kullanılan ortam/teknoloji:** Oyun: VR Meta Quest uygulaması, Enstalasyon: Kinect 2 etkileşimli video projeksiyonu

Hiç Büyüme, oyun oynamanın direnç gösterme eylemi olarak kutlandığı tuhaf bir VR dövüş oyunudur ve oyuncularını çocuk istismarı hikayelerini paylaşmaya teşvik eder.

Hiç Büyüme, içindeki çocuğu uyandırıyor, sizi tuhaf oyun alanlarında huysuz bir dondurma canavarı ile dövüşecek komik bir yardımcı ile eşleştiriyor. Hem nostaljik hem de göz açıcıcıdır, erken deneyimlerimizin bizi nasıl şekillendirdiğini ortaya koyar. Bu oyun, ebeveynler, arkadaşlar ve kişisel ilişkilerle ilgili katartik bir yolculuk olmayı amaçlamaktadır.



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla



Ataturk Kultur Merkezi







## Ahmet Zait Dönmez

İnteraktif hikaye anlatımı ve sinematografi konusunda uzmanlaşmış bağımsız bir oyun geliştiricisidir. 'words', Zahit'in lisans mezuniyet projesi olarak başlamış ve yüksek lisans çalışmasının pratik bölümü olmaya devam etmiştir. Oyun, Devcom (Gamescom'ın bir parçası) ve Angoulême Oyun Festivali gibi çeşitli çevrimiçi ve yerinde etkinliklerde sergilenmiş, Indieway Haziran'ın en iyi bağımsız oyunlarından biri olarak seçilmiş, 2023 Game Development World Championship'e katılmaya hak kazanmış ve 12. uluslararası A MAZE. Ödülleri'nde "Onurlandırılmış" olarak ödüllendirilmiştir. 'words', Almanya'da prestijli bir ödül töreni olan Der Deutscher Computerspielpreis'te "Genç Yetenek- En İyi Prototip" kategorisinde ödül için aday gösterilmiş ve bir hibe ödülü için hak kazanmıştır. Bahçeşehir Üniversitesi'nde 'Dijital Oyun Tasarımı' lisans programından sınıfının en iyisi olarak mezun olduktan sonra Zahit, Almanya'da 'Dijital Oyunlar' alanında yüksek lisans öğrencisi olarak eğitimine Köln Oyun Laboratuvarı'nda devam etti ve çift diploma programı aracılığıyla yüksek lisansının ikinci yılını CNAM- ENJMIN içinde 'Video Oyunları ve İnteraktif Medya' alanında Fransa'da tamamladı.

## Words 2020-2021-2022

**Kullanılan Ortam/Teknoloji:** Oyun, Microsoft Windows PC'de Unreal Engine kullanılarak yapıldı. Diğer programlar olarak Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro ve Ableton Live, doku, ikonlar, ses efektleri gibi yardımcı öğeler için kullanıldı.

'Words', interaktif hikaye anlatımına olan tutkum, belirli hikaye odaklı oyunların ve karakter odaklı filmlerin etkisi ve konsept geliştirme sırasında karşılaşılan kısıtlamaların yaratıcı çözüm bulma yaklaşımından ilham alıyor. 'Words', bütçe yokluğu ve yeterli yetenek olmaması gibi birçok kısıtlama ile kişisel bir tutku projesiydi. Bu kısıtlamalar, hikayenin nasıl sunulduğu konusunda yaratıcı olmamı sağladı. Oyuna isim vermeden önce, hikaye anlatımı için sadece metin ve ortamları kullanmaya karar verdim. Seslendirmelerin olmaması, görsel tasarıma ve oyunu şekillendirecek bir konseptte daha fazla odaklanma şansı verdi. Metin üzerinden anlatım, hikayenin, ana karakterin, ortamların ve mekaniklerin ilham kaynağı oldu.

Oyunun teması açısından, duygusal hikayeleri video oyunları aracılığıyla anlatmaya olan ilgimden dolayı, 'Words' her zaman bir karakter odaklı hikaye olacaktı. 'Words'ı ilham veren birçok oyun ve film vardı. Örnek olarak, mekanikler ve tasarım için Layers of Fear serisi ve The Stanley Parable; renk ve ses kullanımı gibi anlatım teknikleri için Gris ve Journey gibi oyunlar gösterilebilir. To the Bone ve The Father gibi filmler de hikaye ve karakterleri şekillendirmede yardımcı oldu.



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla





**Julián Palacios**

İtalya'da bulunan bağımsız bir oyun geliştiricisidir ve çalışmaları video oyunlarının kişisel ve ifade sel yönüne odaklanmıştır. Ödül kazanan Promesa adlı düşler ve anıların düşünöldüğü bir keşif oyunu ile CUCCCHI adlı Enzo Cucchi'nin sanat eserlerine görsel bir tur sunmuştur.

## **Promesa** 15/10/2020 Videogame / Computer art

"Gerçekte... yirmi yıl boyunca her şey, aile dahil, ileri geri gittik, ta ki ikimiz de çok yaşlanana kadar. Anlarsınız, eğer bana bağılı olsaydı, yepyeni bir şekilde geri dönerdim! Bu bir uçurum gibi, beni çeken bir şey, biliyor musunuz?" Promesa, rüyalar, anılar ve hayaller arasında dolaşarak, geçmişini hatırlamaya çalışan sevgili birinin sözlerini dinlerken ortaya çıkan imgeleri keşfettiğiniz düşündürücü ve yavaş tempolu bir video oyundur.

## **CUCCCHI**

30/07/2021 Geliştirici: Julian Palacios, Yapımcı: Fantastico Studio ve Archivio Enzo Cucchi

## **Video Oyunu / Bilgisayar Sanatı**

CUCCCHI güzel dioramaları keşfettiğiniz ve Enzo Cucchi'nin tablolarının içinde tehlikeli ve baş döndürücü labirentlerden geçtiğiniz bir oyundur. Enzo Cucchi'nin sanat eserlerinin resmi oynanabilir arşivi olacak şekilde yaratılmıştır.



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM**  
**BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla





**Unfocus Studio**

## Zeynep Uzun

Zeynep Uzun, bir MSc mimarı olarak, gerçek dünyada edindiği deneyimler ve çeşitli yarışmalara katılımlarından ilham alarak dijital mimarlık alanının sınırlarını keşfetmeye karar verdi. Akademik geçmişi ve kazandığı deneyimlerle şu anda NFT Biennial ekibinin bir parçası olarak yer alıyor ve fiziksel ve dijital dünyalar arasında köprü kurma amacı güden metaverse galerilerin oluşturulması ve AR/VR oyunlaştırılmış deneyimlerin geliştirilmesi de dahil olmak üzere tüm fiziksel-dijital deneyimleri yönetiyor. Zeynep, bu alandaki olanakları araştırma ve dijital deneyimlerin sınırlarını zorlama konusunda kararlıdır. NFT Biennial ve The Sandbox ile dikkat çeken projeler üzerinde çalışmış, bunlar arasında "Goddexx: The Cyber Myth" adlı etkileyici deneyim de bulunmaktadır. Şu anki çalışması, dijital dünyanın sınırlarını zorlamak ve sanat dünyasında eşsiz deneyimler üretmek için oyunlaştırılmış teknikleri kullanmaktadır.

## The Sandbox- Goddexx:The Cyber Myth 2024

### Kullanılan Ortam/Teknoloji: The Sandbox

Distopik bir dünyada, teknokratik şirketler insanların verilerini kullanarak kuantum bilgisayarlar vasıtasıyla siborglar yaratırken, veri odaklı yöntemlere olan bağımlılıkları başarısız olur ve güçlü Goddexx'lerin, tanrıçaların cinsiyetsiz formunun klonlanmasına yol açar. Herkesin, Goddexx'ler dahil, artan güç için bir kuantum bilgisayarı tarafından kontrol edildiği bir dünyada, qubit'leri toplayarak ve tanrısal varlıkları özgürleştirerek bu bilgisayarın etkisini azaltan kişi siz olun. Şimdi engelleri aşın, qubit'leri toplayın, Goddexx'leri kurtarın ve kuantum bilgisayarını sökün



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla



Atatürk Kültür Merkezi





Sanatçılar; *Mauro Martino,*  
*Barış Varujan Kabalak*

# s ; n e m a a / a n 1



T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI  
Katkılarıyla



## 7. Sanatın 8. Sanatla Bağlantısı

IDAF'ın 4. edisyonu gerçeği arıyor. Sanat ve gerçek birbirinden tamamen ayrı görünse de, "gerçek sanat" gerçeği çeşitli biçimlerle ifade eder, duyguları ve düşünceleri ortaya çıkartır.

Hem sanat dediğimiz nedir ki? Müzik, tiyatro, dans, edebiyat, mimari, resim ve heykelden sonra 7. sanat sinemadır sanat tarihçilerine göre. Kendinden önceki bütün sanat biçimlerini kapsar sinema. Bu açıdan kimilerine göre bütün sanat biçimlerinin üstündedir.

8. Sanat ise dijital sanattır.

Peki 7. Sanat ve 8. Sanat bir araya gelirse ne olur?

Hangisi diğerine üstünlük kurar?

Birbirleriyle ne kadar kavga ederler?

Birbirlerini ne kadar beslerler?

Hangisi daha çok beslenir?

Sonradan gelen önceden var olanı dışlar mı içselleştirir mi? Kendine mi benzetir yoksa kendisi mi ona benzer?

Biraz da daha içeriden sorulara bakalım:

Yapay zeka bu "çatışma"ya ne kadar dahil olur?

21. yüzyılın ilk çeyreğinde yapay zeka ne kadar gerçektir?

Yapay olan gerçeği anlamamıza ne derece yardımcı olur?

Gerçeği aramada sinemayı kullananlar, sinemanın geçmişinde gerçeği arayanlar, bilmediği filmlerin yeni gerçekliğiyle karşılaşacak olanlar, şehirleri filmlerden tanıyanlar...İşte sizin için yeni gerçek.

Bu sergide göreceğiniz yeni gerçeğin küçük bir yansıması.

**Samed Karagöz**

**Küratör**



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla



Atatürk Kültür Merkezi







**Mauro Martino**

Mauro Martino (d. 1977, İtalya), veri görselleştirme ve yapay zeka kesişiminde çalışan İtalyan-Amerikan bilim insanı, sanatçı ve yenilikçidir. Şu anda Cambridge, MA, ABD'deki MIT-IBM Watson AI Lab'da Görsel Yapay Zeka Laboratuvarı'nı yönetmekte ve Northeastern Üniversitesi'nde Uygulamalı Profesör olarak görev yapmaktadır. Daha önce Northeastern Üniversitesi'nde Albert-Laszlo Barabasi ile Kompleks Ağ Araştırmaları Merkezi'nde ve Harvard Üniversitesi'nde David Lazer ile Nicel Sosyal Bilimler Enstitüsü'nde (IQSS) Yardımcı Araştırma Profesörü olarak çalışmıştır.

Doktora derecesini Massachusetts Teknoloji Enstitüsü'nde Carlo Ratti'nin Senseable City Lab'inde ve Milano Politeknik Üniversitesi'nde Kentsel Etkileşim Tasarımı üzerine bir tez ile tamamlamıştır.

Mauro, birçok patent sahibidir ve 40'tan fazla bilimsel yayının ortak yazarıdır. Veri görselleştirmeleri BBC, Scientific American, The New York Times, The Washington Post, Süddeutsche Zeitung, Der Spiegel,

Le Figaro, Corriere della Sera, National Geographic, Popular Science, Wired gibi yayınlarda yer almıştır. Çalışmaları, Venedik Bienali, Londra'daki Serpentine Gallery, Budapeşte'deki Ludwig Müzesi, San Francisco'daki GAFTA, New York'taki Lincoln Center, Karlsruhe'deki ZKM | Sanat ve Medya Merkezi, Milano'daki MEET | Dijital Kültür Merkezi gibi dünya çapında sergilenmiştir ve çalışmaları Linz'deki Ars Electronica Merkezi'nin kalıcı koleksiyonunun bir parçasıdır.

Mauro, TEDx Cambridge (2012) ve TEDx Letonya (2016) dahil olmak üzere çeşitli etkinliklerde sunum yapmıştır, çalışmaları Nature, Science, PNAS gibi bilimsel dergilerde ve AI Sanatı ve Veri Görselleştirme hakkındaki ders kitaplarında yer almıştır: "Beyond Matter, Within Space" by Livia Nolasco-Rózsás, "Possible Futures: Art scenarios and artificial intelligence" by Rebecca Pedrazzi, "Data Visualization" by Andy Kirk, "The Truthful Art" by Alberto Cairo, "The Best American Infographics" 2015 ve 2016 baskıları.

Mauro, tasarımları ile 2017 Vizzies Görselleştirme Yarışması'nda Ulusal Bilim Vakfı tarafından Altın Madalya dahil olmak üzere, birçok ödül kazanmış bir tasarımcıdır. Webby Ödülü, Fast Company tarafından Tasarımda İnovasyon Ödülü, Güzel Bilgi Ödülü kazanmıştır.

Sanat projesi AIPortraits (2018/2019), dünya çapında viral olan ilk generatif GAN tabanlı uygulama olmuş ve günde 8 milyondan fazla benzersiz kullanıcıya ulaşmıştır. 2018'de NeurIPS'te icat ettiği bir 3D GAN modeli ile üretilen ilk heykel koleksiyonunu sunmuştur.



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla



Atatürk Kültür Merkezi



## Milan Factory of Future

Sanatçı Mauro Martino tarafından tasarlanan Milano Gelecek Fabrikası, Milan'ın ünlü ustalarının edebi metinleri ve eserlerinden yararlanılarak yapay zeka araçlarıyla oluşturulmuş bir video enstalasyondur. Bu sesli ve görsel yolculuk izleyiciyi Rönesans tarzında bir manzaraya daldırır; şehrin coğrafi ve hayal gücüne dayanan sahnelerini Leonardo da Vinci'nin tablolarının arka planlarından esinlenerek çağrıştırır. Daha sonra, Dino Buzzati'nin sözlerinden ve çizimlerinden ilham alınarak bir metafizik rüyanın kalbine götürür; ve daha sonra Milano'yu bir Futurist bir kaleydoskopa yansıtır, dinamik hareketi yakında en modern mimari harikalarla dolu bir tren yolculuğuna dönüşür.

Ayrıca, doğa, sanat ve tasarımın değişen şekiller ve yüzeyler aracılığıyla çeşitli kombinasyonlarını keşfeder; Manzoni, Gadda ve Munari'den gelen zengin bir dizi sanatsal ve şiirsel ilhamı birleştirir. Daha fazlasını keşfedin: <https://urbanaverba.com>



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla



Atatürk Kültür Merkezi







## Barış Varujan Kabalak

Barış Kabalak, dijital sanat aracılığıyla duygusal derinlikleri ve insan psikolojisini keşfe çıkan bir sanatçıdır. Odak noktası, zıt unsurlar arasındaki hassas dengeyi yakalamaya çalışırken, bireylerin içsel mücadelelerini ve duygusal karmaşıklıklarını ortaya çıkarmaktır. Sanat eserleri, iç dünyamızdaki çatışmaları ve bu çatışmaların yarattığı duygusal engelleri keşfetmeyi hedefler. İnsan psikolojisinin karmaşık yönleri ve duygusal derinlikten etkilenen Kabalak'ın eserleri, bu nüansları girift detaylar ve katmanlı kompozisyonlar aracılığıyla yansıtır. Aydınlık ve karanlık başta olmak üzere zıtlıklar arasında gidip gelen bir yolculuk, sanatında sıklıkla bulunan temel bir tema olmuştur. Dijital medyayı kullanan sanatçının amacı, renklerin, ışığın ve gölgelerin etkileyici bir koreografisini oluşturmaktır. Soyut ve sembolik unsurları bir araya getirerek izleyiciyi duygusal bir yolculuğa çıkarmayı amaçladığı eserlerinde, duygusal yoğunluğu ifade etmek için çeşitli efektler ve katmanlar kullanır. Sanatının ilham kaynağı insan ilişkileri, içsel monologlar ve yaşamın dokusudur. Kabalak, insan deneyimindeki duygusal karmaşıklığı, çatışmaları ve mutlulukları anlamaya çalışır. Sanatında, edebiyat, müzik ve sinema gibi çoklu disiplinlerden ilham alır. İçsel çatışmalarını dış dünyayla birleştirmeyi amaçladığı yaratım sürecine kavramsal düşüncelerle başlayan Kabalak, bu fikirleri dijital araçlar ve teknikler kullanarak somut eserlere dönüştürmeye çalışır. Detaylı işçilik, katmanlama ve özenle seçilmiş renk paletleri, çalışmalarının duygusal derinliğini artıran unsurlar olarak hizmet etmektedir. Karma Sergiler 2020 - ZAZ Contest NY Times Square 2020 - Neo Shibuya Tokyo 2021 - Poly Art Shanghai, China 2021 - Neo Shibuya Tokyo 2021 - Contemporary Istanbul 2022 - Far Future "Nft Exhibition" 2022 - Carny NFT Genesis 2022 - BForGood 2023 - Neal Gallery 2023 - dART Samsung 2023 - NFTNYC NY Times Square 2023 - İstanbul Dijital Sanat Festivali 2024 - NFTNYC NY Times Square.

## 100 Cinema Works of 100 Years//100 Yılın 100 Sinema Eseri 2024

**kullanılan ortam/teknoloji:** Yapay Zeka

29 Ekim 2023 tarihinde Türkiye Cumhuriyeti'nin 100. Yılı çeşitli etkinliklerle kutlandı. Bu kutlama ve anmalar vesilesiyle Anadolu Ajansı tarafından 100 Yılın 100 Eseri başlıklı kitap serisi yayımlandı. Bu seride 100 yılın 100 Sanat Eseri, 100 Yılın 100 Edebi Eseri, 100 yılın 100 Sinema Eseri kitap olarak neşredildi.

Serinin Devamı olarak da 100 Yılın 100 Mimari Eseri, 100 yılın 100 Müzik eseri yakın zamanda Türk kültür hayatına sunulacak. Bu kitaplardan 100 Yılın 100 Sinema Eseri'nde yer alan Türk sinemasının bir panoramasını sunan eserlerin afişleri sanatçı Barış Varujan Kabalak tarafından yapay zekayla tekrar oluşturuldu.



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla



Atatürk Kültür Merkezi

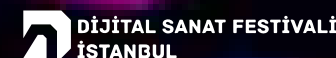


# AV

# sanat + ı / arı



T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI  
Katkılarıyla





**Dilara Başköylü**

1992 yılında doğan yeni medya sanatçısı ve yaratıcı teknolog, İstanbul merkezlidir. Koç Üniversitesi Medya ve Görsel Sanatlar bölümünden lisans derecesi ile mezun olmuştur. Sanatsal çalışmaları, gerçek zamanlı üretilen görsel programlama, etkileşim tasarımı, yapay zeka ve makine öğrenme konularını kapsar. Sanat pratiğinde, renk, ışık, ses, hareket, mekân ve zamanı kullanarak bir görsel dil oluşturmayı hedefler. Farklı sistemleri, programları ve algoritmaları birleştirerek yaratım sürecinde, sanatçı kendi zaman ve mekânına sahip bir gerçeklik oluşturmaya çalışır. Çalışmalarının odak noktası, fiziksel ve dijital arasındaki iletişim ve dönüşümler üzerinedir; insan, doğa ve teknoloji ile bunların birbirine bağlılığını inceler.



**Barış Yalaz**

1992 yılında doğan yeni medya sanatçısı ve yaratıcı teknolog, İstanbul merkezlidir. Koç Üniversitesi Medya ve Görsel Sanatlar bölümünden lisans derecesi ile mezun olmuştur. Sanatsal çalışmaları, gerçek zamanlı üretilen görsel programlama, etkileşim tasarımı, yapay zeka ve makine öğrenme konularını kapsar. Sanat pratiğinde, renk, ışık, ses, hareket, mekân ve zamanı kullanarak bir görsel dil oluşturmayı hedefler. Farklı sistemleri, programları ve algoritmaları birleştirerek yaratım sürecinde, sanatçı kendi zaman ve mekânına sahip bir gerçeklik oluşturmaya çalışır. Çalışmalarının odak noktası, fiziksel ve dijital arasındaki iletişim ve dönüşümler üzerinedir; insan, doğa ve teknoloji ile bunların birbirine bağlılığını inceler.



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla



Atatürk Kültür Merkezi







**Büşra Yok**

İstanbul merkezli bir görsel ve multimedya sanatçısı olan Büşra Ergin, 3B bilgisayar grafikleri üzerine yoğunlaşmıştır. Çalışmaları, posthumanizmin, teknolojinin, oyunun ve dijital ile fiziksel dünyalar arasındaki kesişimin spekülatif ve gerçeküstü yönlerini keşfeder.



**Fat**

Fat, İstanbul merkezli bir ses ve multimedya sanatçısıdır. Çalışmalarında sesler ile diğer medyumlar arasındaki karmaşık ilişkileri gözlemlemeyi ve yeniden formlandırmayı hedefler. Deneysel ses manzaralarından etkileyici ambisonik deneyimlere kadar uzanan besteleri, drone, glitch, soft wave ve gevşek ritim yapıları gibi türlerin birleşimini yansıtır.



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla



Atatürk Kültür Merkezi





/da,

/da, 2019'dan beri İstanbul merkezli bir yeni medya sanatçısıdır. Pratiği, generatif tasarım, canlı ses/görüntü performansları ve gerçek zamanlı bilgisayar grafikleri içerir. Eserlerinde, canlı deneyim ve sesin gücünü artırmak için dijital fantezi dünyaları ve yapay organik yaşam simülasyonları oluşturur.



**Granul**

Granul, müzik türü derinliklere inen ve aynı zamanda onu sağlam bir şekilde ses sistem kültüründe konumlandıran vizyoner bir yapımcı ve tür-akışkan teknoloji yaratıcısıdır.



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla



Atatürk Kültür Merkezi





## Koi Failure

Elektronik müzik ikilisi Koi Failure, Zeliha ve Gazele tarafından 2021'de İstanbul'da kuruldu. Sanatsal üretimleri bozmak ve deforme etmek üzerine kurulu olan ikili, müziklerinde karanlık, atmosferik seslerle birlikte öngörülemez ritimleri bir araya getiriyor. Bunun yanında ürettikleri görsellerde soyut ve karmaşık olanı, fotoğraflanmış ve filmlenmiş olanla birlikte farklı stillerle bozup tekrar bir araya getiriyorlar.



## Riccardo Acciarino

Corriere della Sera (önde gelen İtalyan gazetesi) Acciarino için 'Acciarino için sınırlar yoktur' ifadesini kullanır. Uluslararası alanda çağdaş alanın en umut verici performans sanatçılarından biri olarak tanınan Acciarino, İtalya'nın önde gelen çağdaş müzik topluluğu Divertimento Ensemble ve ELBE Oda Orkestrası (Hamburg) ile solo klarinetisttir. Elbphilarmonie, KKL Luzern, Tonhalle Zürih, Concertgebouw Amsterdam, IRCAM Paris, MIXTUR Barselona gibi önemli mekanlarda soloist ve oda müziği sanatçısı olarak uluslararası ödüller kazandı ve takdir topladı, saygın topluluklarla (Ensemble Modern, Ensemble Intercontemporain, Lucerne Festival Forward, Ulysses Ensemble vb.) ve önemli orkestralarla (Berliner Philharmonie Karajan Akademisi, Lucerne Festival Contemporary Orkestrası, Filarmonica della Scala di Milano, Ensemble Modern Orkestrası, Pomeriggi Musicali vb.) çalıştı. The No Way Experience'in kurucu ortağı olarak, Acciarino Avrupa çapında müzik, teknoloji ve sürükleyici etkinliklerin benzersiz bir karışımını yaratmada öncüdür. ZHdK, HFMDK, HEMU ve Milano, Floransa, Sassari gibi şehirlerdeki konservatuvarlar gibi prestijli kurumlarda dersler ve ustalık sınıfları vererek uzmanlığını paylaşmıştır. Acciarino, NEOS, Stradivarius, HR, RAI ve IRCAM gibi yüksek profilli etiketlerle kayıtlar yapmış ve RAI ve RSI'de 'La Stanza della Musica', 'Arabesque' ve 'Una Sera in Discoteca' gibi tamamen kendisine ayrılmış radyo programlarının konuğu olmuştur. Şu anda Acciarino, Zürih'te Guerilla Classics'te küratör olarak çalışmakta ve geçmişte Deloitte, SoC, 4BILD, Amici della Musica Milano, NWE, Villa las Tronas gibi kurumlar için sanat yönetmeni pozisyonlarında bulunmuştur. Müzik kariyerine ek olarak, şu anda ses-video etkileşimleri için sensörler üreten SABRE GmbH şirketinin CEO'sudur.



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla



Atatürk Kültür Merkezi







**Pietro Dossena**

Pietro Dossena, özellikle şiiresel ve semiyotik bir bakış açısından sanatlararası ilişkileri keşfetmeye ilgi duyan uluslararası aktif bir besteci ve çoklu medya sanatçısıdır. Milano, Padova, Paris ve S. Barbara (Kaliforniya)'da eğitim görmüş ve Sassari Konservatuvarı'nda öğretim üyeliği yapmaktadır. Sesler ve akustik enstrümanlar için besteler, elektronik müzik, video ve enstalasyonlar yazarıdır. Kompozisyon alanında yenilik yapması nedeniyle Prix Luigi Russolo ödülüne layık görülmüş, ulusal ve uluslararası yarışmalarda ödüller kazanmış ve eserlerini dünya çapında konserlerde ve festivallerde sunmuştur: New York City Electroacoustic Music Festival, Darmstadt Ferienkurse, MACBA Barcelona, Milano Musica, Impuls Graz, Museo Novecento Florence, Greenwich Üniversitesi, MUSLAB Mexico City ve birçok başka yer.



**Jakob Kukula**

Jakob Kukula, sanat, tasarım ve müzik alanlarında çalışan çok disiplinli bir yaratıcıdır. SpreeBerlin.de ve Symbiotic lab'ın Kurucusu olarak, şu anda insanlarla doğa arasındaki ilişkiyi sorgulayan, yeniden bağlantı yolları arayan ve sanat, tasarım & bilim birleştirerek dönüşüm için fikirler öneren gezegen merkezli bir pratik keşfetmektedir.



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla



# SPONOR / AR



AA  
Açıköğretim Akademisi

Türk Telekom  
Değeri Hissettirir

TURKISH AIRLINES

DiSAD  
DİJİTAL SANAT DERNEĞİ



SULTANGAZI  
Sistemleri

POWER APP

ön tv

İTİİ

2500

Bahçeşehir Koleji



TOSYALI

RADIANCE

MetaYapı

MEET  
DİJİTAL KÜLTÜR MERKEZİ  
CARIPLÖ

renosans

SOFİTEL  
İSTANBUL YAKSİM

UNFOCUS

gauss

FH İletişim

ART TV  
arttv.com.tr

SUSTAINBLEO  
VALUE HUB

ADINTERACTION  
ADVERTISING MANAGEMENT

JDAİMA

narbulut

UneMeta

AYDIN  
no explore

Queen Bee  
İSTANBUL

EAT ALY



T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI  
Katkılarıyla

AKM  
Açıköğretim Kültür Merkezi

MEZO

DİJİTAL SANAT FESTİVALI  
İSTANBUL

PASHA  
Bank



**2-5 Mayıs**

Atatürk Kültür Merkezi

**INDIAF '24**

EDİSYON 4



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**  
Katkılarıyla

