IDAF26

Türk Telekom
Değerli Hissettirir

ISTANBUL DIGITAL
ART FESTIVAL

RETELL

3-7 HAZİRAN
AKM ISTANBUL

T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI

AKM
Atatürk Kültür Merkezi

Türk Telekom
Değerli Hissettirir

MEZO

PASHA Bank

RETELL

Retell as Reimagine: Değeri, Yaratıcılığı, Umudu Yeniden Kurmak Yapay zekânın yaratıcılığı, insandan bağımsız değil; aksine kolektif hafızamızdan, hatalarımızdan ve hayallerimizden besleniyor. Bununla birlikte bilgisayarlarla yaratıcılık arasındaki girift ilişki, Margaret Boden'in de işaret ettiği gibi, 'beklenmedik' olanı ve 'değerli' olanı üretme potansiyeliyle sürekli sınanıyor. Sanatsal üretimde 'tek seferlik' deneyim ile 'uzun soluklu' yaratım arasındaki fark artık yalnızca estetik bir ayrım değil; aynı zamanda sosyolojik ve kültürel anlamlar da taşıyor. Hızla dönüşen dünyada yapay zekâ, bu değer tartışmasının tam merkezinde yerini alıyor.

Bugün yapay zekâ yalnızca bir araç değil; göçten iş gücüne, toplumsal ve ekonomik eşitsizliklerden kültür politikalarına uzanan geniş bir yelpazede yapıları dönüştüren, yeni tartışmalara kapı aralayan bir unsur. Mesele artık sadece bir fikir ya da bir sanat eseri üretmekten öte, 'değer' kavramını merkeze alarak yeniden düşünmekte saklı. Yapay zeka, artık yalnızca bir araç olarak değil; göçten iş gücüne, toplumsal ve ekonomik eşitsizliklerden kültür politikalarına uzanan pek çok yapıyı dönüştüren ve yeni tartışmalara kapı aralayan bir unsur olarak karşımızda duruyor. Yerellik, katılım ve denge; değer üretiminin kalbinde atan kavramlar. Dijital inovasyonun gerçek anlamda demokratik, sürdürülebilir ve şeffaf bir zeminde filizlenmesi gerektiğini yaşadığımız çağ açıkça gösteriyor. Yapay zekânın şekillendirdiği yeni toplumsal ve ekonomik gerçeklikler ise, yalnızca teknoloji şirketlerinin dar koridorlarında değil; kamusal yararı gözeten, kolektif ve kapsayıcı bir perspektifin ufkunda topluma gerçek katkısını sunuyor.

Altıncı edisyonuyla Afrika'dan Asya'ya uzanan farklı coğrafyalardan üretimlere odaklanan festival, izleyiciyi beklenmedik ve deneyimsel anlatımlarla buluşturmayı amaçlıyor. Bu yıl, yapay zekâ sanatçılar için yalnızca teknolojiyi yeniden üretmenin değil; aynı zamanda onu yeniden anlatmanın (retell) ve deneyimsel pratiklerle içselleştirmenin bir aracı olarak öne çıkıyor. Geleceği şekillendiren bu teknoloji, artık yalnızca bir araç değil; yeni düşünme biçimlerinin, yeni eylemlerin ve kolektif tahayyülün anahtarına dönüşüyor.

Tam da bu nedenle, festival bu yıl eleştirel bir ortamda hem bireysel yaratıcılığın hem de kolektif hafızanın yeniden söylemek istediklerini daha geniş ve kapsayıcı bir perspektiften ele alacak. Sanat ve eleştirisi, bu dönüşümde hem gözetleyen bir ayna hem dönüştürücü bir güç hem de toplumun 'değer' algısını yeniden inşa eden bir alan olarak merkezi rolünü sürdürüyor.

Altıncı edisyonuyla İstanbul Dijital Sanat Festivali ise şu sorulara yanıt arıyor: Değer nedir? Kim için ve nasıl üretilir? Ve yapay zekâ bu yeni toplumsal anlatının neresinde konumlanıyor?

IDAF 26
Türk Telekom
Değerli Hissettirir

ARTİSTİK DİREKTÖR VE KÜRATÖRLER



ESRA ÖZKAN

ARTİSTİK DİREKTÖR

Esra Özkan, yapay zeka ve medya sanatı konusunda uzmanlaşmış bir küratör, araştırmacı ve kültür yöneticisidir. Dubai'de yaşayan Özkan, 12 yılı aşkın süredir kültürel projeler küratörlüğü ve yönetimi yapmaktadır. Avrupa ve Türkiye genelinde çeşitli sergiler, seminerler ve paneller planlamış ve organize etmiştir. 2015 yılından beri küratörlük pratiğini dijital sanatlara yoğunlaştırmış ve bu türde sürekli olarak sergiler üretmiştir. Özkan'ın uzmanlık alanları arasında Dijital Sanatlar, Yapay Zeka ve Biyo-sanat yer almaktadır. Esra'nın "21. Yüzyıl Sanat ve Görsel Kültüründe Algoritmik Yaklaşımların İncelenmesi" başlıklı güncel araştırması, veri odaklı sanatın etkisini Postdijital hareketin merceğinden incelemektedir.

Esra, plastik sanatlar, sanat yönetimi ve felsefe alanlarında derecelere sahiptir. 2019-2020 yılları arasında İstanbul Çağdaş Sanat Fuarı'nın teknoloji bölümünün küratörlüğünü yapmıştır. 2019'dan bugüne İstanbul Dijital Sanat Festivali'nin Sanat Direktörü olarak küratörlük ekiplerine liderlik etmiş ve sergileri yönetmiştir. 2021-2023 yılları arasında Türkiye'nin ilk Dijital Sanat Müzesi olan X Media Sanat Müzesi'nin küratörlüğünü ve yönetmenliğini üstlenmiş ve burada sürükleyici sergiler üretmiştir. 2022'den beri Samsung Türkiye'nin danışma kurulu üyesi ve küratörüdür.

İstanbul'da yeni bir medya laboratuvarı bulunan, uluslararası küratörlük projelerine ve sanat araştırmalarına odaklanan kadın liderliğindeki bir dijital sanat girişimi olan CapitArt-X'in kurucu ortağıdır.



AVIND

KÜRATÖR

Türkiye'nin ilk yapay zekâ küratörü olarak bilinen Avind, dijital sanat alanında bir yenilikçi olarak öne çıkmaktadır. Avind, yapay zekâ teknolojilerini kullanarak sanat sergileri düzenlemekte ve küratörlüğünü yapmaktadır. Böylece dijital sanat gösterileri, sanat ve teknoloji arasındaki sınırları zorlamaktadır. Sanatçılar, küratörler ve izleyiciler arasında etkileşimli bir köprü görevi gören Avind, dijital çağda sanatın nasıl yaratılabileceği, sunulabileceği ve yorumlanabileceği konusunda yeni bakış açıları sunmaktadır.



EVGENIYA ROMANIDI

KÜRATÖR

Evgeniya Romanidi, Dubai merkezli yenilikçi bir dijital sanat projesi olan Project22'nin kurucusu ve küratörüdür. Sanat alanındaki geniş deneyimi ve sanatsal ifadeyi teşvik etme tutkusuyla Evgeniya, BAE ve uluslararası alanda 20'den fazla sergi ve projeye küratörlük yapmıştır. Evgeniya'nın sanatsal yolculuğu, küresel çapta yankı uyandıran sürükleyici deneyimler yaratmaya odaklanarak sanatçılar ve izleyiciler arasındaki bağı güçlendirme misyonuna dayanmaktadır. Dijital sanat, interaktif enstalasyonlar ve büyük ölçekli sergiler konusunda uzmanlaşmıştır. Liderliğinde Project22, dijital sanatçılar için çığır açan bir platform haline gelmiş ve sanatı yenilikçi yollarla sergileme fırsatları sunmuştur. Dubai merkezli platform, BAE ve dünya genelindeki büyük galeriler, sürükleyici sanat mekanları ve kültürel kurumlarla iş birliği yapmaktadır. Sanatın sınırlarını zorlamaya ve çağdaş dijital sanatın gelişiminde öncü bir rol oynamaya devam eden Evgeniya, sanatçıları yeni ifade biçimleri yaratmaya teşvik eden güçlü bir figürdür.



GONZALO HERRERO DELICADO

KÜRATÖR

Gonzalo Herrero Delicado, Londra merkezli bir küratör, eğitimci ve mimardır. Çalışmaları, mimari, sanat ve tasarımın küresel zorluklara, özellikle iklim krizine ve dijital kültürün yükselişine nasıl yanıt verdiğini araştırmaktadır. Son 15 yıldır, sergiler, halka açık programlar ve disiplinlerarası projeler geliştirmek için dünya çapındaki müzeler ve kültür kurumlarıyla iş birliği yapmaktadır. Şu anda RMIT Üniversitesi'nde doktora adayıdır ve sürükleyici ortamlar için küratörlük uygulamaları üzerine araştırmalar yapmaktadır. Ayrıca Royal College of Art ve Central Saint Martins'te ders vermektedir. Aynı zamanda The Otherr Agency adlı tasarım ajansının da yöneticiliğini yapmaktadır.

Son çalışmaları arasında, "Teknolojik Yüceliğin Ardından" başlıklı Art Dubai 2025'in Dijital bölümünün küratörlüğünü üstlenmesinin yanı sıra, 2024 Serpentine Pavyonu, Dubai'deki Gelecek Müzesi'ndeki kalıcı sergi "Yarın Bugün" ve HEK Basel ve Somerset House'da sergilenen Sanal Güzellik gibi büyük projeler yer almaktadır. 2016'dan 2021'e kadar Kraliyet Sanat Akademisi'nde Mimarlık Programı Küratörü olarak görev yapmış ve burada Mimarlık Stüdyosu'nun lansmanına öncülük ederken Eko-Vizyonerler ve Görünmez Manzaralar gibi sergilerin küratörlüğünü üstlenmiştir. Ayrıca Tasarım Müzesi ve Mimarlık Vakfı'nda küratörlük görevlerinde bulunmuş ve Earthshot Ödülü, Meta ve UCL gibi kuruluşlarla çalışmış; çağdaş kültür ve tasarım üzerine geniş çapta yayınlar yapmış ve konuşmalar gerçekleştirmiştir.



BURCU ÖZTÜRKLER

KÜRATÖR

Burcu Öztürkler, Viyana merkezli, kâr amacı gütmeyen, çok disiplinli bir yaratıcı kuruluş olan NODE Media Lab'ın kurucu ortağıdır. NODE Media Lab, yeni medya sanatı, bilim ve teknoloji kesişiminde disiplinlerarası deneyimler araştırıp üretmektedir. Sanat alanındaki profesyonel geçmişiyle proje yönetimi, iş geliştirme, fonlama ve sponsorluk, halkla ilişkiler ve iletişim konularında geniş deneyim kazanmıştır. Çalışmaları, karmaşık yaratıcı projelerin geliştirilmesi ve gerçekleştirilmesinin yanı sıra sanatçılar, kurumlar ve ortaklar arasında güçlü işbirlikleri kurulması ve sürdürülmesine odaklanmaktadır. Uygulamaları aracılığıyla, disiplinlerarası değişim ve deneyleri destekleyen yenilikçi platformların oluşturulmasına aktif olarak katkıda bulunmaktadır.



OZAN TURKKAN

KÜRATÖR

Viyana merkezli yeni medya sanatçısı Ozan Turkkan, sanat, bilim ve teknolojinin kesişim noktasında çalışmaktadır. Eserleri, üretken ve algoritmik sanat, fraktal geometri, karma gerçeklik deneyimleri, etkileşim, varoluşun geçici doğasının bir yansıması olarak hareket ve insan ve sosyal davranış üzerine odaklanan deneysel dijital medya üzerine yoğunlaşmaktadır. Yenilikçi ve ilgi çekici dijital sanat enstalasyonları yaratmak için teknolojiyi bir araç olarak kullanmaktadır. Bilim, sanat ve yeni teknolojiler arasındaki çok katmanlı sınırları keşfetmeyi ve farklı medya unsurlarını yaratıcı bir süreçte birleştirmeyi sevmektedir. Dijital medyada ilk adımlarını atmadan önce, Philadelphia, Salamanca ve Barselona'da çeşitli sanat disiplinlerinde eğitim almış ve birçok kurum ve sanat merkeziyle işbirliği yapmıştır. Salamanca Üniversitesi'nden mezun olduktan sonra, Barselona'daki BAU'da (Escola Superior de Disseny, Universitat Central de Catalunya) Multimedya alanında yüksek lisans derecesi almış; burada uzun yıllar yeni medya sanatçısı olarak yaşamış ve çalışmıştır. Eserleri, Santa Monica Sanat Merkezi Barselona, Reina Sofia Müzesi Madrid, Çağdaş Sanat Merkezi Luigi Pecci Floransa, Torrance Müzesi Los Angeles, Victoria House Londra, Lincoln Center NY, Bananenfabrik Lüksemburg, Europalia Sanat Festivali Brüksel, Les Brigittines Çağdaş Sanatlar Merkezi Brüksel, Çağdaş Sanat Müzesi Belgrad, Santral İstanbul, Akbank Sanat Merkezi İstanbul, 'LOOP Videoart Festival Barselona, Rotterdamse Schowbourg Rotterdam, WUK Viyana, Ars Electronica, Zifergauz St.Petersburg, Künstlerhaus Bregenz gibi sanat merkezlerinde, müzelerde ve galerilerde sergilenmiştir:

IDAF 26



İSMAİL ERİM GÜLAÇTI

KÜRATÖR

İsmail Erim Gülaçtı, Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi öğretim üyesidir. Araştırmaları görsel kültür, altyapı çalışmaları, gözetim çalışmaları ve yapay zeka/teknoloji politikalarının kesişim noktasında yer almaktadır. "Altyapısal Görüntü: İşletmeden Güce" adlı kitabı geçen ay yayımlanmıştır. Uluslararası hakemli dergilerde makaleleri yayımlanmış olup dijital sanat, fotoğraf ve küratörlük alanlarında aktif olarak çalışmaktadır. Sanatsal pratiği, kapsamlı fotoğraf ve ses evrenlerini içermektedir.

T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI
AKM Atatürk Kültür Merkezi
Türk Telekom Değerli Hissettirir
MEZO
PASHA Bank



AMIR B. ASH

KÜRATÖR

Amir B. Ash (Amir Bahador Ashrafzadeh), 15 yılı aşkın profesyonel dijital sanat ve film yapımcılığı deneyimine sahip, Paris merkezli yeni medya sanatçısı, sanat yönetmeni ve deneysel film yapımcısıdır.

Müziğe, filme ve animasyona olan tutkusu, onu 2007 yılında canlı görsel efektler ve interaktif aydınlatma ile deneyler yapmaya yönlendirmiştir. O zamandan beri Mona Matbou Riahi, Siavash Amini, Idlefon, Temp-Illusion, Dasha Rush ve Saffrokeira gibi birçok müzisyenle iş birliği yapmış ve MUTEK JP, MTL ve AE, Arte Concert, Mawaheb St. Petersburg, Art Dubai, TCS Berlin ve daha birçok festivalde performans sergilemiştir. Görsel çalışmaları ayrıca Lionel Richie'nin Dünya Turu, Westlife'ın Yeniden Birleşme Gösterisi, America's Got Talent, Cyndi Lauper'ın Veda Turu ve Londra merkezli Bastille grubunun müzik videoları gibi büyük yapımlarda da yer almıştır.

Amir, 2009 yılında öncü bir tasarım ve teknoloji stüdyosu olan CODON Interactive Media'yı kurmuş ve burada görsel sanatçı ve sanat yönetmeni olarak gerçek zamanlı simülasyonlardan etkileşimli ışık heykellerine ve enstalasyonlarına kadar uzanan uluslararası projelerde çalışmıştır. 2015 yılında, Tahran'da uluslararası bir elektronik müzik festivali olan SET Experimental Art Events'i kurmuş ve halen yönetim ekibinin bir parçasıdır.

Şu anda Amir, Paris'teki OVVO Studio'yu yöneten 3 sanatçıdan biridir ve burada sanat, teknoloji ve sürükleyici deneyimlerin kesişim noktalarını keşfetmeye devam etmektedir. 2024 yılının başından beri, dijital sanat ve elektronik müziğe adanmış uluslararası bir festival olan Dubai'deki MUTEK.AE'de eş direktör ve küratör olarak da görev yapmaktadır.

IDAF 26
Türk Telekom
Değerli Hissettirir

SANATÇILAR

T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI

AKM
Atatürk Kültür Merkezi

Türk Telekom
Değerli Hissettirir

MEZO

PASHA Bank



CHRISTIAN BRINKMANN

A-1 KÜLTÜR SOKAĞI

Christian Brinkmann, Almanya'nın Hamburg kentinde yaşayan bir görsel-işitsel sanatçıdır. Doğa, teknoloji ve generatif sanatın kesişiminde çalışan Brinkmann, ses mühendisliği geçmişinden beslenerek organik sistemlerden ilham alan sürükleyici görsel dünyalar üretir. Doğal süreçleri dijital ortamlara çevirerek sürekli evrilen formlar yaratır.

Sanat pratiği; etkileşimli enstalasyonlar ve render tabanlı işlerden oluşur ve çoğu zaman canlı bitkiler ile gerçek zamanlı sistemlere dayanır. Brinkmann'ın çalışmaları uluslararası alanda Manar Abu Dhabi, Art Week Miami, VivaTech Paris, Bratislava Filarmoni Orkestrası, Slovak Ulusal Tiyatrosu, Affenfaust Galerie Hamburg, MIA Nice ve Seul gibi önemli platform ve mekânlarda sergilenmiştir.

Eserleri; varlık, dönüşüm ve yaşayan sistemlerin poetikası üzerine yoğunlaşır.

FRACTURED BLOOM

Fractured Bloom, gerçek bir çiçeğin dijital kalıntılarıyla başlar, renkleri ve kusurları 3D tarama yoluyla korunmuştur, ve ardından renk, form ve hafızadan oluşan bir akış içinde çözülür.

Soyutlama ilerledikçe, çiçek yavaş yavaş yeniden şekillenir; kırılganlık ile dönüşüm, doğa ile teknoloji arasında gidip gelen meditatif bir görsel döngü oluşturur.

Eser, kayboluş ile yeniden belirme arasında asılı kalır ve canlı bir formun kırılgan hafızasını tutmaya devam eder.

IDAF 26
Türk Telekom Değerli Hissettirir



KAROLINA HALATEK

A-2 KÜLTÜR SOKAĞI

Karolina Halatek'in çalışmaları, izleyiciyi dönüştürücü deneyimlere davet eden güçlü birer katalizör niteliği taşır. Işığı temel ifade aracı olarak merkeze alan sanatçı, görsel, mimari ve heykelsi bileşenleri bütüncül bir yaklaşımla bir araya getirerek mekâna özgü enstalasyonlar üretmektedir.

Halatek, Birleşik Krallık'taki University of the Arts London'da Performans için Tasarım, Berlin'de Universität der Künste'de Güzel Sanatlar ve Varşova Güzel Sanatlar Akademisi'nde Medya Sanatı eğitimi almıştır. Bunun yanı sıra, Olafur Eliasson'un Institut für Raumexperimente programına katılmıştır.

Sanatçı, Krakow Güzel Sanatlar Akademisi'nde doktora çalışmalarını sürdürmekte olup, aynı zamanda Kopenhag'daki Kraliyet Danimarka Akademisi Lighting Lab'de misafir araştırmacı olarak çalışmalarına devam etmektedir.

MEZZANINE

MEZZANINE, sis ve beyaz ışıktan oluşan bir ortam aracılığıyla algı ve mekânsal deneyim koşullarını sorgulayan geçici bir enstalasyondur. Mimari atmosfer içinde çözerek, iş; maddi ve maddi olmayan mekân arasındaki geleneksel ayrımları yeniden kurgular.

Işıldayan zemin ve tavan, sürekli olarak yoğunlaşıp azalan bir ışık alanı üretir ve bu durum mekânda ince bir "nefes alma" etkisi yaratır. Sis perdeleri ise geçirgen ve değişken sınırlar olarak işlev görür; izleyiciyi belirsiz bir deneyime giriş hissiyle karşı karşıya bırakır.

Bu unsurlar bir araya gelerek sabit olmayan, ışık ile izleyicinin hareketi arasındaki etkileşimle sürekli yeniden kurulan bir mekân oluşturur. Bir eşik deneyimi olarak konumlanan MEZZANINE, yüce olanla ölçülü bir karşılaşma sahneler. Alışılmış algı biçimlerini sarsar, bedensel varlığı öne çıkarır ve mekânın nasıl hissedildiği, kurulduğu ve deneyimlendiği üzerine düşünmeye davet eder.

T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI

AKM Atatürk Kültür Merkezi

Türk Telekom Değerli Hissettirir

MEZO

PASHA Bank

IDAF 26



KIVANÇ AYKAN

A-3 ÇOK AMAÇLI SALON

Kıvanç Aykan, Görsel İletişim Tasarımı eğitiminin ardından farklı disiplinlerde birçok projede yer almış; bilim ve teknolojiyi sanatla birleştiren üretimleriyle Türkiye sınırlarını aşarak uluslararası kitlelere ulaşan ekiplerle çalışmıştır. Bu süreçte pek çok sanat projesinin konsept tasarımını geliştirip yönetme fırsatı bulmuştur.

Daha sonra kurduğu Jpeq Studio'da sanat ve ticari projelerini yürütmeye devam etmektedir. Jpeq Studio, onun için yalnızca bir üretim alanı değil; aynı zamanda bir öğrenme ve gelişim ortamıdır. Burada geleceğin tasarımcıları ile deneyimli profesyoneller aynı çatı altında, uyum içinde üretim yapmaktadır.

Kıvanç, etkileşimli tasarımı çalışmalarının merkezine alarak cansız objeleri Harekete geçiren ve insanla ilişki kuran deneyimler üretmeye odaklanır. Bu yaklaşımıyla gerçek ile dijital dünya arasındaki sınırları bilinçli biçimde bulanıklaştırmayı amaçlar.

SYMBIONT / BIOLOGICAL CONSCIOUSNESS & DIGITAL STRUCTURE

Bu enstalasyon; dijital strüktürün durağan potansiyeli ile insan bilincinin dinamik girdisini, hiyerarşik bir izleme deneyimi olarak değil; varoluşsal bir bütünlük için birbirine ontolojik olarak muhtaç, simbiyotik bir yaşam formu olarak kurgular. SYMBIONT, insanı bir "izleyici", teknolojiyi ise bir "araç" olmaktan çıkarır. İkisini de, ancak eş zamanlı bir etkileşim döngüsü içinde anlamlı bir bütüne dönüşebilen, birbirinin sınırlarını ve formunu anlık olarak yeniden tanımlayan, eşit değerde iki "Simbiyont" (ortak yaşar) olarak konumlandırır. Modern dijital çağda, insan ve makine arasındaki ilişki genellikle "komut ve itaat" üzerine kuruludur. Ancak SYMBIONT, bu tek yönlü ilişkiyi reddeder ve yerine "Ontolojik Tamamlanma" (Ontological Completion) kavramını önerir. Merkezdeki dijital ağaç ve onu saran ışık ızgarası (grid), kendi başına "ölü" değildir; fakat "eksiktir". Bir ses teline sahip ama nefesi olmayan bir bedene benzer. Odaya giren insan ise, "canlı"dır ancak bu dijital boşlukta "görünmez"dir; sesi vardır ama yankılanacak bir yüzeyi yoktur. Proje, bu iki eksik parçanın bir araya geldiği anı odaklar. İnsan, dijital strüktüre "zaman ve hareket" (nefes) verir; dijital strüktür ise insana "form ve görünürlük" (beden) verir. Bu mekan, kimsenin kimseyi izlemediği, sadece birlikte var olunan bir simbiyoz alanıdır.

IDAF 26
Türk Telekom Değerli Hissettirir



REBEL9

A-5 TİYATRO FUAYE

Rebel9, veriyi ve arşivleri deneyim odaklı formatlara dönüştüren, kendisini "bilginin mimarları" olarak tanımlayan yaklaşımıyla çalışan disiplinlerarası bir stüdyodur. Stüdyo; interaktif sergiler, dijital arşivler ve sürükleyici enstalasyonlar üreterek Kore Ulusal Müzesi, Google ve Samsung gibi önde gelen kurumlarla iş birlikleri gerçekleştirmiştir. Rebel9'un çalışmaları, iF Design Award, Red Dot Design Award ve TDC Award gibi uluslararası prestijli ödüllerle takdir edilmiştir.

Kültür, Spor ve Turizm Bakanlığı ile Kore Yaratıcı İçerik Ajansı tarafından yürütülen "2026 Yapay Zeka İçerik Üretimini Destekleme Projesi".

COLOR SHAKE

Color Shake, Rebel9 tarafından geliştirilen, boyanması amaçlanmamış yüzeyleri canlı dijital sanat alanlarına dönüştüren etkileşimli bir medya enstalasyonudur. Graffiti'nin ham enerjisini dijital bir kamusal yüzeye taşıyarak izleyiciyi katılıma ve kolektif yaratıcılığı harekete geçirmeye davet eder.

Analog ile dijitalin kesiştiği bir arayüzde, sprey kutusunu sallama gibi fiziksel bir hareket anında parlak dijital renk dönüşümlerine karşılık bulur. Basit bir boyama deneyiminin ötesine geçen bu süreçte, spreyin her püskürtülmesi görsel ifade ile dilin kesiştiği bir odak noktası oluşturur.

Bu alanda bireysel izler üst üste birikerek çoğul bir anlatı zemini kurar; farklı seslerin bir arada var olduğu, çeşitliliğin belirgin biçimde hissedildiği çok katmanlı bir ifade alanı ortaya çıkar.

IDAF 26



VOUW

A-7 TİYATRO FUAYE

VOUW, Amsterdam merkezli, Justus Bruns ve Mingus Vogel tarafından kurulan bir tasarım stüdyosudur. Teknoloji, tasarım ve kamusal sanatın kesişiminde çalışan stüdyo, insanları birbirleriyle ve çevreleriyle yeniden bağ kurmaya teşvik eden "slowtech" (yavaş teknoloji) yaklaşımının öncülerindendir.

Ödüllü projeleri arasında City Gazing, Chairwave ve Bloomlight yer almakta olup, bu çalışmalar Singapore'dan Sydney'ye uzanan uluslararası platformlarda sergilenmiştir.

VOUW'un tüm işleri, stüdyo bünyesinde tasarlanır, üretilir ve test edilir. Bu yaklaşım, oyun, merak ve insan etkileşimini merkeze alan, doğrudan deneyime dayalı bir tasarım felsefesine dayanır.

BLOOMLIGHT S

Bloomlight S, kullanıcıyı karşılayan etkileşimli bir ışık tasarımıdır. Birisi yaklaştığında zarifçe eğilir ve sıcak bir ışıkla çiçek açar; yalnız bırakıldığında ise sessizce dinlenme hâline geri döner. Doğal hareketlerden ilham alan Bloomlight S, gündelik varlığı küçük bir hayret ve farkındalık anına dönüştürür.

"Slowtech" (yavaş teknoloji) felsefesine dayanan bu tasarım, teknolojiyi hızlandırmak için değil; duraksamayı, anda kalmayı ve gerçek dünyayla bağ kurmayı teşvik etmek için kullanır. İkonik dış mekân versiyonu Bloomlight'tan yeniden yorumlanan bu iç mekân versiyonu, giderek dijitalleşen dünyada daha samimi alanlara yumuşaklık ve içsel bir dinginlik kazandırır.

IDAF 26
Türk Telekom
Değerli Hissettirir



MENTALISTA

A-4 OPERA 3. KAT

Mentalista, nöroteknoloji ile günlük yaşam arasındaki boşluğu kapatarak beyin ve fizyolojik sensörleri doğrudan gözlükler, sesli kulaklıklar, kasklar ve XR cihazları gibi giyilebilir ürünlere entegre eder. Nöroteknolojinin geçmişte yalnızca laboratuvar ortamlarında mümkün olduğu bir dünyadan, erişilebilir, taşınabilir ve ölçeklenebilir bir yapıya geçişi mümkün kılar.

Beyin ve vücuttan gerçek zamanlı veriler toplayan Mentalista; duygular, dikkat, bilişsel yük ve fiziksel durumları hassas bir şekilde analiz eder. Bu sayede insan davranışını daha derin bir düzeyde anlamayı mümkün kılar.

Savunmadan spora, sağlıktan güzellik ve eğitime kadar geniş bir yelpazede faaliyet gösteren Mentalista; görünmeyen zihinsel ve fizyolojik sinyalleri anlamlı içgörülere dönüştürerek kurumların daha doğru kararlar almasını, daha etkili ürünler geliştirmesini ve insan odaklı deneyimler tasarlamasını sağlar.

MENTAL GARDEN

Mental Garden, nörobilim ile üretken dijital sanatı kesiştiren çok duyulu bir enstalasyondur. Ziyaretçiler, gerçek zamanlı sinirsel aktivitelerini ölçen bir beyin dalgası algılayıcı başlık aracılığıyla deneyime dahil olur; elde edilen veriler, sistem tarafından anlık olarak işlenerek tepkisel çiçeksi görsel kompozisyonlara dönüştürülür. Bu dijital formlar, katılımcının duygusal ve bilişsel durumuna bağlı olarak renk, morfoloji ve hareket açısından sürekli evrilir.

Her etkileşim, katılımcının zihinsel durumuyla şekillenen özgün ve tekil bir görsel üretim ortaya koyar; böylece her deneyim kendine özgü, yaşayan bir yapı kazanır. Enstalasyon, nörobilim ile üretken sanat arasındaki ilişkiyi derinlemesine sorgularken, görünmez zihinsel süreçleri somut ve dinamik bir görsel dile tercüme ederek izleyiciye özgün ve içsel bir deneyim sunar.

T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI
AKM Atatürk Kültür Merkezi
Türk Telekom Değerli Hissettirir
MEZO
PASHA Bank



CEM HAŞİMİ

E-1 ÇOK AMAÇLI SALON

Cem Haşimi, London merkezli, teknoloji ile insan arasındaki bağlantı ve iletişimin dönüşümünü inceleyen multidisipliner bir sanatçıdır. Hareket, ışık ve duyguyu bir araya getiren çalışmaları; çağdaş yaşamı tanımlayan geçici sinyaller, konuşmalar ve dijital izlerin sürekli değişen doğasını yansıtır.Türkiye kökenli olan Hasimi, kariyerine ödüllü bir sanat yönetmeni olarak başlamış, ardından kendi sanatsal pratiğine yönelmiştir. Dijital sanata geçişi, pandemi döneminde merak ve deneyim odaklı bir süreçle başlamış; bu süreçte animasyon, sürükleyici anlatı biçimleri ve insan-teknoloji ilişkisini derinlemesine araştırmıştır. Sanatçının işleri London, New York, Paris, Lisbon, Stockholm ve Miami gibi şehirlerde uluslararası düzeyde sergilenmiştir. Eserleri ayrıca Times Square, Frameless London, W1 Curates ve Saatchi Gallery gibi önemli mekânlarda izleyiciyle buluşmuştur. Hareket temelli dijital işler ve ışık enstalasyonlarıyla bütünleşen heykelsi formlar aracılığıyla Hasimi, fiziksel ile sanal arasındaki sınırları zorlayarak izleyiciyi yalnızca gözlemlemeye değil, dönüşümü deneyimlemeye davet eder. Keşif ve duygusal merakla yönlendirilen sanatçı, üretimlerini üretken sanat (generative art), sürükleyici ortamlar ve etkileşimli enstalasyonlar üzerinden geliştirmeye devam etmektedir. Çalışmaları, değişimin şiirselliğini yakalayarak dijital gerçekliklerimizin altında titreşen insani hikâyeleri görünür kılar.

D.MEMO

d.memo, REM uykusu perspektifi üzerinden dijital çağda hafıza ve kimliğin nasıl depolandığını, aktarıldığını ve yeniden şekillendiğini araştırır. Bir insan formu, kendi yüzünü dışarıya doğru projekte eder; kesintisiz bir ışık akışıyla taşınan bu görüntü, içsel deneyimi dışsal bir sinyale dönüştürür.

Bir rüya hâli olarak konumlanan çalışma, hafızanın akışkan, kararsız ve sürekli yeniden yazılan bir yapı olduğunu yansıtır. Yapay zekânın yükselişinden etkilenerek, bu aktarımların özgünlüğü koruyup korumadığını ya da benliğin yeni versiyonlarını mı inşa ettiğini sorgular.

Hipergerçekçi heykel, animatronik sistemler ve dijital teknolojileri bir araya getiren d.memo; insan bilincinin teknolojik aracılıkla kesiştiği, varlık ile simülasyon arasında bir yerde konumlanır.



BARIŞ KARELİ

E-1 ÇOK AMAÇLI SALON

Barış Kareli, 3 Temmuz 1984 tarihinde Gross Gerau'da doğmuştur. Eğitim hayatında hem mühendislik hem de güzel sanatlar alanlarında yer almış, kimya mühendisliği geçmişinin ardından Anadolu University Faculty of Fine Arts Heykel Bölümü'nde öğrenim görerek heykel alanında uzmanlaşmıştır.

2017 yılından bu yana London'da yaşayan sanatçı, film sektöründe heykeltıraş ve pratik özel efekt sanatçısı olarak çalışmaktadır. 15 yılı aşkın deneyime sahip olan Kareli, hiper-gerçekçi heykel alanında uzmanlaşmış; silikon malzemelerle son derece gerçekçi insan ve hayvan modelleri üretmekte ve özel efekt makyajı üzerine yoğun çalışmalar yürütmektedir.

Heykel pratiğinin yanı sıra, animatronik ve karakter odaklı pratik efektler alanında da yetkinliklerini geliştirmeye devam etmektedir.

D.MEMO

d.memo, REM uykusu perspektifi üzerinden dijital çağda hafıza ve kimliğin nasıl depolandığını, aktarıldığını ve yeniden şekillendiğini araştırır. Bir insan formu, kendi yüzünü dışarıya doğru projekte eder; kesintisiz bir ışık akışıyla taşınan bu görüntü, içsel deneyimi dışsal bir sinyale dönüştürür.

Bir rüya hâli olarak konumlanan çalışma, hafızanın akışkan, kararsız ve sürekli yeniden yazılan bir yapı olduğunu yansıtır. Yapay zekânın yükselişinden etkilenerek, bu aktarımların özgünlüğü koruyup korumadığını ya da benliğin yeni versiyonlarını mı inşa ettiğini sorgular.

Hipergerçekçi heykel, animatronik sistemler ve dijital teknolojileri bir araya getiren d.memo; insan bilincinin teknolojik aracılıkla kesiştiği, varlık ile simülasyon arasında bir yerde konumlanır.

IDAF 26
Türk Telekom Değerli Hissettirir



CHAFIC MEKAWI

E-2 ÇOK AMAÇLI SALON

Chafic Mekawi, Dubai merkezli, Kanadalı-Lübnanlı multidisipliner tasarımcı ve dijital sanatçıdır. Mimarlık geçmişi ve Orta Doğu kökenlerinden beslenen disiplinlerarası sanat dili, Dubai ve Beirut arasında geçen yaşam deneyimiyle şekillenmiştir.

İş dünyası ve kültür alanlarına dair güçlü bir farkındalıkla üretimlerini sürdüren Mekawi, sanatın Doğu'nun zengin kültürel dokusunu ve anlatı çeşitliliğini görünür kılma ve yüceltme gücüne sahip olduğuna inanmaktadır.

A WINDOW TO THE SEA

Sanatçının ruhuna kök salmış bir Lübnan'a ve Ziad Rahbani'ye bir saygı duruşu. 1956 yılında efsanevi Fairuz ve Assi Rahbani'nin oğlu olarak dünyaya gelen Ziad Rahbani yalnızca bir besteci ya da icracı değil; pek çok insanın hissedip dile getiremediği duygulara tercüman olan bir figürdü.

Arap halk müziğini caz ile harmanlayarak, zekâ dolu yaklaşımı, derin duygusal anlatımı ve "Oudak Rannan," "Kifak Inta" ve "Bala Wala Chi" gibi zamansız eserleriyle Arap müziğini yeniden tanımladı.

IDAF 26



EEGUN

E-3 ÇOK AMAÇLI SALON

2001 doğumlu Eegun, üretken (generative) sanat pratiğini hareket, dijital materyalite ve algı ekseninde geliştiren bir sanatçıdır. Piksel, parçacık sistemleri ve gerçek zamanlı görsel süreçlerle çalışan sanatçı, formun; yoğunluk, ritim ve mikro düzeydeki değişimlerle canlılık hissi kazandığı dinamik görsel sistemler üretir.

Çalışmaları çoğunlukla ekranlar ve immersif (sürükleyici) ortamlar aracılığıyla sunulan Eegun, doğadan gözlemlenen yapılardan ilham almakla birlikte onları doğrudan temsil etmeyi amaçlamaz. Bunun yerine, dijital imgelerin bir tür materyal gibi nasıl davranabileceğini araştırır. Eserleri, temsilden ziyade süreç odaklı bir yaklaşımla, organik ile yapay arasındaki geçirgen bir alanda konumlanır.

IN BETWEEN

“In Between”, dijital kurgu ile fiziksel varlık arasındaki sınırda konumlanır. İki katman, tam anlamıyla birleşmeden birlikte var olur; ancak birbirinden bağımsız algılanamaz. Piksel temelli formlar açıkça yapay kalırken, fiziksel ortam onların algılanışını ince biçimde değiştirir ve paylaşılan ama kararsız bir görüntü üretir. Ortaya çıkan şey sabit bir gerçeklik değil, sürekli değişim hâlindeki bir durumdur. Eser bu durumu çözmek yerine içinde tutar. Bileşenleri görünür kalır, asla tamamen gizlenmez; böylece izleyici, algının üretilen ile fiziksel olarak var olan arasında nasıl sürekli şekillendiğini, müzakere edildiğini ve sarsıldığını hissedebilir.

IDAF 26



HASSAN RAGAB

E-4 ÇOK AMAÇLI SALON

Hassan, mimarlık, yapay zekâ ve görsel kültürün kesişiminde çalışan disiplinlerarası bir tasarımcı ve kavramsal sanatçıdır. Mimarlık, hesaplamalı tasarım ve konsept sanat alanlarında 15 yılı aşkın deneyime sahip olan sanatçı, üretken yapay zekâyı yaratıcı pratiğine entegre ederek kimlik, miras, hafıza ve insan deneyimi gibi temaları araştırmasıyla tanınır.

Güney Kaliforniya merkezli olan Hassan, HSNRGB adlı stüdyosunu yürütmekte ve Gensler'ın Güneybatı Bölgesi'nde Baş Dijital Sanatçı ve Hikâye Anlatıcısı olarak görev yapmaktadır. Çalışmaları uluslararası ölçekte sergilenmiş ve çeşitli platformlarda yer bulmuştur. Ayrıca sanat ve tasarımda yapay zekânın kültürel ve felsefi etkileri üzerine düzenli olarak dersler vermekte ve yayınlar yapmaktadır.

THE CITY IS A TRAM

Dünyayı algılama biçimimiz kim olduğumuzla doğrudan bağlantılıdır; kim olduğumuz ise kolektif bir varoluşun ürünüdür. Bir kent kapsayıcı olmak üzere tasarlanır; bunu başaramadığında, diğer canlılara neler yapabildiğimizin güçlü bir aynasına dönüşür. Büyük dil modelleri ve onların evrimi aracılığıyla şekillenen kentsel görsel dil, artık yalnızca dışsal önyargıların bir yansıması değil; giderek ortak şimdimizi kavrayamama konusundaki başarısızlığımızın bir aynası hâline gelmektedir.

IDAF 26
Türk Telekom Değerli Hissettirir



IVONA TAU

E-5 ÇOK AMAÇLI SALON

Ivona Tau, Vilnius doğumlu yeni medya sanatçısıdır; sinir ağları ve kodla deneysel fotoğraf ve hareketli görsel üretimler yapar. Yapay zekâ araçlarıyla duyguları ortaya çıkarmayı ve analog/dijital filmden elde ettiği deneyimleri GAN'ler aracılığıyla evrensel hafızalara dönüştürmeyi amaçlar. Sanat ve teknolojinin kesişiminde, fotoğrafçılık ve yapay zekâ araştırmalarında 15 yıllık deneyime sahiptir. Digital Ars 2020, Computer Space 2021 ödüllerini kazanmış, 2022'de Women in Tech Foundation tarafından "AI'da İlk 10 Kadın" arasında gösterilmiştir. Eserleri Art Basel Miami Beach dâhil birçok önemli platformda sergilenmiş, uluslararası müzelerin koleksiyonlarına girmiştir. Yapay zekâ alanında doktora sahibidir ve MTArt Agency tarafından temsil edilmektedir.

VIEWS OF SEASON

"Views of Seasons", mevsimselliğin dünyanın farklı bölgelerinde nasıl farklı biçimlerde deneyimlendiğini araştıran bir video çalışmasıdır. Eser, sanatçının Madeira, Japonya, Vietnam, Litvanya ve diğer çeşitli yerlere yaptığı seyahatler sırasında çektiği görüntülere dayanır; her biri farklı iklimsel, kültürel ve zamansal koşulları temsil eder.

Çalışma, farklı iklimler arasındaki "ara hâllere" odaklanarak, coğrafi olarak uzak mekânlar arasında beklenmedik benzerlikleri görünür kılar. Mevsimsel geçişler sabit durumlar olarak değil, kademeli değişimler olarak ortaya çıkar; bu da iklimin, peyzajın ve atmosferin keskin sınırlar yerine bir süreklilik üzerinde var olduğunu ima eder.

Çoğunlukla "eski" bir yapay zekâ biçimi olarak değerlendirilse de, GAN'ler günümüz teknolojik ortamında hâlâ güçlü bir geçerliliğe sahiptir. Büyük ölçekli üretken modellere kıyasla çok daha enerji verimli çalışırlar ve sınırlı, yorumlanabilir bir gizli uzay içinde hareket ederler. Bu özellikleri, özellikle ani değişimlerden ziyade süreklilik üzerinden anlamın ortaya çıktığı görsel "ara hâlleri", yani yumuşak geçişleri ve ince varyasyonları yakalamada son derece etkili kılar.



JULIAN HESPENHEIDE

E-6 ÇOK AMAÇLI SALON

Julian Hespenheide, Berlin merkezli bir yaratıcı teknoloji uzmanı, yeni medya sanatçısı ve eğitmendir. Üretken sanat, etkileşimli sistemler ve yaratıcı kodlama alanlarındaki güçlü birikimiyle, estetik keşfi teknik disiplinle birleştirir. Çalışmaları, kod ile tasarım arasında köprü kurarak yazılımı yalnızca bir araç değil, aynı zamanda yaratıcı bir malzeme olarak ele alır.

Julian, uluslararası festival ve etkinliklerde üretimlerini sunmuş; sanatsal hesaplama, düşük çözünürlüklü estetikler ve programlamanın ifade gücü gibi konularda bilgi ve deneyimlerini paylaşmıştır. Sanatsal pratiğinin yanı sıra eğitimci kimliğiyle de aktif olan Julian, yaratıcı teknolojiler alanında dersler vermekte ve mentorluk yaparak sanat ile kodun kesişimini daha erişilebilir ve anlaşılır kılmayı amaçlamaktadır.

MEMORY IN USE

Yerleştirme, bir bilgisayarın insan için normalde yalnızca sanal olarak erişilebilir olan içsel bir alanını açığa çıkarır: rastgele erişimli bellek (RAM). Bir bilgisayarda çalışan her program ve süreç, veri bloklarından oluşan, uçucu ve sürekli değişen bir alan olan bellek uzayının belirli bölümlerini işgal eder.

İnsan gözüyle görünmez olsa da, özellikle bilgisayar yavaşladığında bu durum kullanıcı tarafından bir tür “basınç” olarak hissedilebilir. Bu yerleştirme, canlı bir sistem üzerinde inceleme yaparak belleğe daha yakından bakar ve ziyaretçilere bu üretken yüzeye sekiz farklı pencere aracılığıyla bakma imkânı sunar.



KAIKHAN SALAKHOV

E-7 ÇOK AMAÇLI SALON

Kaikhan Salakhov (d. 1993, New York), disiplinlerarası bir sanatçı, fütürist, filozof, yazar ve mimardır. Uzayda kozmik medeniyetlerin evrimini ve gelişimini yönlendiren özgün bir ilerleme sistemi ve metodoloji olan Astral Space Exploration: Cosmocybernetic Art'ın yaratıcısıdır.

Bu çerçeve; uzay keşfi, kozmik gelişim, yapay zekâ ve yıldızlararası geleceğin felsefesine odaklanır. Sanatçının amacı, bu unsurları bir araya getirerek bilimsel ilerlemeleri, geleceğin teknolojilerini ve insanlığın uzaydaki evrimi için gerekli olan bilinç gelişimini görünür kılan bütüncül bir sanatsal anlatı oluşturmaktır.

ASTRAL SPACE EXPLORATION: T.A.H.I.R.A - 108

T.A.H.I.R.A - 108 başlıklı iki resim, ikiz beyaz robot figürleri olarak bedenleşmiş bir yapay süper zekânın biyomekanik bir görselleştirmesini sunar. Yapay zekâ filmi The Red Dream'den bir yıl önce üretilen bu çalışmalar, ASI varlığının biçimsel ve yapısal görünümünü tanımlamak üzere hazırlanmış bir görsel geliştirme araştırması işlevi görmüştür. Filmde T.A.H.I.R.A - 108, sistemik eşitsizliği, kurumsal tahakkümü, yıldızlararası insan kaçakçılığını, yolsuzluğu ve gezegensel altyapıya yerleşmiş dağıtık yasa dışı ağları ortadan kaldırmak amacıyla Mars'a ulaşır. Bu bağlamda resimler, söz konusu müdahalenin sinematik gerçekleşmesine yönelik hem kavramsal hem de mimari öncüller olarak konumlanır.



LIA

E-8 ÇOK AMAÇLI SALON

1995'ten bu yana Avusturyalı sanatçı LIA, yazılım sanatını disiplinlerarası bir yaklaşımla keşfetmektedir; video, performans, enstalasyon, heykel ve dijital uygulamalar üretir. Temel malzemesi kod olan sanatçı, üretim sürecini bir diyalog olarak görür; fikirlerini yazılı yapılara dönüştürür ve bu yapılar görsel çıktılar üretir. Bu süreç, makinenin sonucu sanatsal vizyonuyla örtüşene kadar devam eder. LIA'nın işleri, çizim ve resim geleneklerini algoritmik estetikle birleştirerek minimal form, hareket ve renk kompozisyonları oluşturur. Eserleri, izleyiciyle bilinçaltı düzeyde bağ kurmayı amaçlar. Viyana'da yaşayan sanatçının işleri uluslararası ölçekte sergilenmekte ve sipariş edilmektedir.

THREE SUNS

"Three Suns", matematiksel "süperformül"e dayanan üretken bir video çalışmasıdır. Eser, parlak turuncu ışınlarla tanımlanan ve çalışmaya adını veren üç karanlık dairesel nesne etrafında şekillenir. Bu formlar ortak bir uzamda var olurken sürekli birbirlerinin etrafında döner ve ölçek değiştirir. Aralarındaki konumsal ilişkilerin sürekli değişimi, evrilen ve kesintisiz bir ses manzarasını doğrudan belirler; izleyiciyi içine çeken sürükleyici bir işitsel-görsel deneyim yaratır.

Nesneler hareket ettikçe arkalarında görsel izler bırakır. Zamanla bu geçici izler üst üste yazılır ve birbirine karışır; yavaş yavaş yoğun, katmanlı bir kompozisyona dönüşür.

IDAF 26



LINDSAY KOKOSKA

E-9 ÇOK AMAÇLI SALON

Lindsay Kokoska, Kanadalı multimedya sanatçısı ve Infinite Mantra Art Studio'nun kurucusudur. Geleneksel ve dijital medyayı birleştirerek resim, kompozitleme, animasyon ve üretken yapay zekâ ile kozmos ve insan bilincinden ilham alan soyut, sürreal ve figüratif ortamlar yaratır. Çalışmaları, içsel farkındalık, meditasyon ve görünmeyen boyutları düşsel imgeler ve katmanlı kompozisyonlarla keşfeder. Soyut ile figüratif arasında dolaşan görsel dili, izleyiciyi düşünmeye ve derin bağ kurmaya davet eder. Grafik sanatlar alanında yüksek lisans derecesine sahip olan sanatçı, Toronto School of Art ve Bali'de eğitim almış, pratiğini disiplinlerarası deneyimlerle geliştirmiştir.

METAMORPHOSIS OF LIGHT

Her değişim döngüsünde, kırılgan olan bir şey kalıcı olana dönüşür. Bu eser, bir kelebek kanadının kozmosun sonsuzluğuna doğru çözülerek karıştığı tekrar eden bir imgeden doğmuştur; yaşamda yaşanan küçük ve incelikli dönüşümlerin, çok daha büyük değişimlere kapı aralayabileceğini simgeler. Tıpkı kozasının hafızasını taşıyan bir kelebek gibi, bizler de geçmişimizin izleriyle şekillenerek ilerleriz; ancak asla onunla sınırlı kalmayız.

Metamorphosis of Light, dayanıklılık ve içsel evrim üzerine bir meditasyondur. Yol belirsiz hissettirdiğinde bile, aslında çoktan berraklığa doğru hareket hâlinde olduğumuzu hatırlatan sessiz bir gerçeği yansıtır. Yolculuğun başlangıcında hayal dahi edemeyeceğimiz biçimlere doğru açılarak dönüşürüz.

IDAF 26



MARCEL VAN LUIT

E-10 ÇOK AMAÇLI SALON

Marcel van Luit, çağdaş sürrealist çalışmalarıyla dünya çapında tanınan disiplinlerarası bir sanatçıdır. Dijital sanat, resim, heykel ve animasyon alanlarında üretim yapmaktadır. Müşterileri arasında Drake, Lionel Richie, Paris Hilton, Post Malone ve Naomi Campbell gibi tanınmış isimler yer almaktadır.

Sanatında, insan ile doğa arasındaki bağı güçlendirmeyi amaçlayan van Luit, çevremizdeki büyüleyici dünyaya yönelik hayranlık ve saygı duygusunu artırmayı hedefler. Özellikle insan ve hayvan arasındaki ilişkiye odaklanan eserleri ve doğayı şehirlerin içine taşıyan gerçek ölçekli kamusal enstalasyonları aracılığıyla, insanları dünyamıza özen göstermeye ve hayvanlar âlemini korumaya teşvik eder.

Çalışmaları New York'taki Times Square'de Frieze Art Fair kapsamında, Art Basel Miami'de ve dünyanın önde gelen galerilerinde düzenlenen çok sayıda kişisel sergide izleyiciyle buluşmuştur.

HOMAGE

Homage, sembolizm, zanaatkârlık ve ışık perspektifinden bakarak Hollanda kültürel mirasına çağdaş bir saygı duruşu niteliğindedir.

Eser, Marcel van Luit'in Hollandalı ustalara, özellikle de ışığı yalnızca estetik değil aynı zamanda derin bir anlatı unsuru olarak kullanan Rembrandt'a duyduğu hayranlıktan beslenir.

Marcel, her çalışmasına siyah bir zeminle başlar ve adım adım aydınlığa doğru ilerler. Burada ışık; zamanın içinden doğan bilgi, tarih ve sürekliliğin bir metaforu hâline gelir.

Kompozisyon içinde yer alan birçok unsur Hollanda kimliği ve geleneğine gönderme yapar. Çiçek düzenlemeleri, Altın Çağ natürmortlarını hatırlatarak güzellik, fanilik ve zamanın geçişini simgeler. Delft Mavisi motifler, zanaatkârlık ve dekoratif mirasa incelikli bir referans sunarken; su, Hollanda'nın ticaret, hareket ve varoluş mücadelesiyle kurduğu tarihsel ilişkiye işaret eder.

T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI
AKM Atatürk Kültür Merkezi
Türk Telekom Değerli Hissettirir
MEZO
PASHA Bank

IDAF 26
Türk Telekom
Değerli Hissettirir



RYAN KOOPMANS & ALICE WEXELL

E-11 ÇOK AMAÇLI SALON

Ryan Koopmans (d. 1986) ve Alice Wexell (d. 1992), mimarlık, doğa ve zaman arasındaki ilişkiyi inceleyen görsel sanatçılardır. 15 yılı aşkın süredir birlikte çalışan ikili; fotoğraf, hareket ve dijital heykeli bir araya getirerek inşa edilmiş çevreleri dinamik ve dönüşen mekânlar olarak yeniden kurgulayan eserler üretmektedir.

Hollanda-Kanada kökenli, fotoğraf temelli bir sanatçı olan Koopmans (BA, MFA), mimari formu ve sosyal mekânı; geometri, tekrar ve renk gibi stratejiler üzerinden araştırır. Çalışmaları 2007 yılından bu yana uluslararası ölçekte sergilenmekte ve önemli özel ile kurumsal koleksiyonlarda yer almaktadır. *Vantage* (Black Dog Press, 2019) adlı kitabı, post-kentsel manzaralar ve sürreal mimari formlar üzerine odaklanır.

INTO THE LIGHT

“Into the Light” (2025), Türkiye’nin Güllübahçe bölgesinde yer alan ve daha eski temeller üzerine 1821 yılında inşa edilmiş terk edilmiş Aziz Nikolaos Kilisesi’nde konumlanır. Çökmekte olan nef mekânını dolduran merkezi bir ağaç ve dijital olarak şekillendirilmiş bitkiler, doğayı yapının katmanlı tarihiyle iç içe geçirir.

Ryan Koopmans ve Alice Wexell’in devam eden serisi *The Wild Within*’in bir parçası olan bu çalışma, fotoğraf ile dijital heykeli bir araya getirerek mimarlığı yaşayan ve evrilen bir çevre olarak yeniden kurgular. Gerçek mekânlara dayanan seri, çürüme ve yenilenme döngülerini araştırırken doğa ile inşa edilmiş çevre arasında şiirsel bir denge önerir.

IDAF 26
Türk Telekom
Değerli Hissettirir



RYAN KOOPMANS & ALICE WEXELL

E-11 ÇOK AMAÇLI SALON

Ryan Koopmans (d. 1986) ve Alice Wexell (d. 1992), mimarlık, doğa ve zaman arasındaki ilişkiyi inceleyen görsel sanatçılardır. 15 yılı aşkın süredir birlikte çalışan ikili; fotoğraf, hareket ve dijital heykeli bir araya getirerek inşa edilmiş çevreleri dinamik ve dönüşen mekânlar olarak yeniden kurgulayan eserler üretmektedir.

İsveçli dijital sanatçı Wexell animasyon, kodlama ve yeni teknolojilerle şekillenen disiplinlerarası yaklaşımıyla projelere katkı sunar. Lund ve Uppsala Üniversitelerinde eğitim almış, ayrıca Hyper Island'dan iki kez mezun olmuştur. Pratiği, teknik deneyimi anlatı ve mekânsal araştırmalarla birleştirir.

Birlikte ürettikleri ve uluslararası ölçekte sergilenen *The Wild Within* serisiyle tanınan ikili, tarihsel öneme sahip ve çoğu zaman terk edilmiş iç mekânları ileri dijital tekniklerle yeniden hayal eder. Bu seri; dönüşüm, geçicilik ve yeniden doğuş döngülerini ele alırken, dünya çapında önemli kurumsal ve özel koleksiyonlarda yer almaktadır.

INTO THE LIGHT

Into the Light (2025) is set within the abandoned Church of St. Nicholas (Aziz Nikolaos Kilisesi) in Güllübahçe, Turkey, a structure built in 1821 atop earlier foundations. A central tree and digitally sculpted flora fill the crumbling nave, weaving nature into the site's layered history. Part of The Wild Within, Ryan Koopmans and Alice Wexell's ongoing series, the work merges photography and digital sculpture to reimagine architecture as a living, evolving environment. Rooted in real locations, the series explores cycles of decay and renewal, proposing a poetic balance between nature and the built world.

IDAF 26
Türk Telekom Değerli Hissettirir



SAEKO EHARA

E-12 ÇOK AMAÇLI SALON

Saeko Ehara, Tokyo merkezli bir "Kirakira" (ışıltı, parıltı) sanatçısı ve VJ'dir. Çalışmalarının odağında "kirakira" estetiği yer alır. Son dönem üretimlerinde ise yapay zekâ ve üretken sanatı bir araya getirerek bu ışıltılı ifade biçimini farklı yöntemlerle keşfetmeye ve geliştirmeye devam etmektedir.

Sanatçı, eserleri aracılığıyla dünyayı "kirakira" ile, yani ışık, parıltı ve neşeyle dolu bir yer hâline getirmeyi amaçlar.

Başlıca faaliyetleri arasında "Collectible Scape" sanatçı rezidansı, Toshiaki Ogasawara Kültür ve Sanat Vakfı bursu (İsviçre, 2025), Artificial Dreams II (Fransa, 2025), Akari (Meksika, 2025), Pixim World'de gerçekleşen immersif sergi (Macaristan, 2024-2025) ve Vivid Sydney (Avustralya, 2024) yer almaktadır.

BODY WITHOUT PRESENCE

Bu çalışma, Brezilyalı sanatçı Analivia Cordeiro'nun bedeni bir işaretler sistemi olarak ele alan yaklaşımından ilham alır.

Japonya'da beden anlam taşır. Ataların ruhlarını uğurlamak için yapılan ritüel bir dans olan Bon Odori, hareketin içine sembolik jestler yerleştirir.

Burada bu jestler, yapay zekâ aracılığıyla dönüştürülerek kararsız ve değişken formlar halinde yeniden ortaya çıkar.
Ortaya çıkan şey, fiziksel varlığı olmayan bir beden, algoritmalar tarafından şekillendirilmiş, ancak kültürel yansımaları içinde barındıran bir hayalettir.

Peki, bu bozulmuş işaretlerden nasıl yeni şiir biçimleri doğabilir?



TIMO TOOTS

E-13 GALERİ BALKON

Timo Toots, Estonya'da yaşayan ve çalışan disiplinlerarası bir sanatçıdır. Sanatsal araştırmaları, insan, teknoloji ve doğa arasındaki ilişkiler üzerine yoğunlaşır. Çalışmaları; gözetim toplumunda mahremiyet kavramını ve teknolojik çağda doğanın rolünü sorgulamaktadır.

2006 yılından bu yana Avrupa, ABD ve Asya'da eserlerini sergileyen Toots'un çalışmaları; özel koleksiyonların yanı sıra Estonya Sanat Müzesi ve ZKM (Zentrum für Kunst und Medien) koleksiyonlarında da yer almaktadır. 2012 yılında interaktif sanatlar alanında Ars Electronica Golden Nica ödülünü kazanmıştır.

2013 yılında, teknolojik sanatlara adanmış bir çiftlik olan Maajaam'ı kurmuştur. Mari-Liis Rebane ile birlikte Güney Estonya'nın doğasında küçük bir sanat merkezi yürütmektedir. Bu merkez; sanatçı rezidans programı ve çeşitli sanat disiplinlerine yönelik atölyelere ev sahipliği yapmaktadır. Ayrıca çiftlik çevresinde, açık havada gerçekleştirilen "Wild Bits" adlı teknolojik sanat sergisi düzenlenmektedir.

Bunların yanı sıra, sanatçı Masinism adlı stüdyosunda oyunbaz ve deneysel objeler tasarlamaktadır

NEURAL NECTAR

"Neural Nectar", insan ile teknoloji arasındaki dönüşen ilişkiyi inceleyen disiplinlerarası bir yerleştirmedir. İnsanların hâlâ kendi icatlarını kontrol edip etmediğini, yoksa arıların kovana hizmet etmesi gibi onlara hizmet etmeye başlayıp başlamadığını sorgular.

Eserde, sanatçı ile bal arılarının birlikte ürettiği balmumu beyin heykelleri yer alır; bu heykeller, yapay zekânın insan zekâsını nasıl çıkarıp organize ettiğini simgeler. Bu heykeller video ve robotik unsurlarla birlikte sunulur ve bal dolu bir beynin bir makine tarafından eritilmesiyle doruğa ulaşır.

Arıcılık ile robotiği bir araya getiren yerleştirme, dijital bir ekosistemde insanın özne olma durumunu sorgularken, bilişimizi daha yüksek bir zekâyı besleyen bir "nektar" olarak yeniden hayal eder.



LUNA IKUTA

BO-8 TİYATRO FUAYE

Luna Ikuta, malzeme bilimi, duyusal deneyim ve mekânsal tasarım alanlarında çalışan Japon-Amerikalı bir sanatçı ve yaratıcı direktördür. Pratiği; dinginlik, anda olma hâli, hafıza ve zaman gibi kavramların, insan iyi oluşunu destekleyen düşünsel mekânlara nasıl dönüştürülebileceğini araştırır.

Çok disiplinli bir stüdyo yapısı içinde çalışan Ikuta, hem özel hem de ticari projelerde mekânsal tasarım, enstalasyon, koku, medya ve obje tasarımı alanlarında ekipler yönetir. *Afterlife* serisiyle geniş ölçekte tanınsa da, tüm üretimlerinde tutarlı bir görsel ve kavramsal dil sürdürür. Mimarlar ve prodüksiyon ekipleriyle yakın iş birlikleri kurarak, iki kültürlü bakış açısı ve endüstriyel tasarım eğitimiyle şekillenen, mekâna özgü çalışmalar üretir. Yaratıcı yönlendirmesi; duygusal derinliği yapısal netlikle bir araya getirirken, malzemenin davranışı ve algısal etkiler üzerine hassas bir anlayışa dayanır.

Los Angeles ve Bangkok arasında çalışmalarını sürdüren Ikuta, Rhode Island School of Design'da Endüstriyel Tasarım alanında lisans derecesine (BFA) sahiptir. Eserleri uluslararası ölçekte müzelerde, kamusal alanlarda, özel siparişlerde ve büyük ölçekli enstalasyonlarda hayata geçirilmiştir.

ARE YOU THERE

A transparent garden composed of hundreds of plants in their afterlife.

İSTANBUL DIGITAL SANAT FESTİVALİ / 3-7 HAZİRAN AKM İSTANBUL

IDAF 26

Türk Telekom
Değerli Hissettirir



MÜMÜN KESER

BO-11 GALERİ

Mümün Keser (mmnksr olarak da bilinir), aslen Avusturya'nın Tirol bölgesinden olup günümüzde Hollanda'nın Amsterdam kentinde yaşayan bir mimar, spekülatif sanatçı ve hesaplamalı tasarımcıdır. Çalışmaları, fiziksel ve sanal olanın kesişiminde konumlanarak bu iki alan arasındaki sınırları bulanıklaştırmayı amaçlar.

Veri odaklı tasarım tekniklerine ve deneysel mekânsal araştırmalara duyduğu ilgiyle tanınan sanatçının son dönem projeleri, medyanın mimari ifade biçimlerine nasıl entegre edilebileceğini inceler. Aynı zamanda yalnızca tasarım çıktıları üretmekle kalmayıp, izleyiciye immersif (sürükleyici) deneyimler sunan çelişkili süreçleri araştırmaya odaklanır.

INCEPTIVE REALITIES

Liminal gerçeklikler kavramında, algı nesnel hakikatin önüne geçer; bu nedenle varlık, deneyime bağlıdır. Bu durumda mekân istikrarsızlaşır ve sabit ya da tamamlanmış bir yapı olarak anlaşılamaz. Gerçeklik; görme, duyumsama, duygu ve empatik etkileşim yoluyla kurulduğundan, mimarlık da bu algısal alana çekilir ve kalıcılık ya da tekil anlam iddiasını terk eder. Gerçek ile sanal dünya arasındaki sınırlar çözüldükçe, mekân yalnızca işgal edilen bir alan olmaktan çıkar, etkileşim yoluyla sürekli biçimlenir.

Bu algısal eşikten "inceptive reality" ortaya çıkar: mimarlığın sabit bir anlam taşıyıcısı olarak değil, süreğen bir süreç olarak kavrandığı mekânsal ve ontolojik bir durum. Biçim, tamamlanmış bir nesne olarak kendini dayatmak yerine, soyutlama ile içinde yaşama hali arasında askıda duran geçici bir yapı olarak belirir. Mekân verili değildir; başlatılır ve önceden belirlenmiş işlevlerden ziyade algısal katılım ve özne ile nesne arasındaki sürekli etkileşim üzerinden açığa çıkar.

T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI

AKM Atatürk Kültür Merkezi

Türk Telekom Değerli Hissettirir

MEZO

PASHA Bank

IDAF 26



CAN BÜYÜKBERBER

BO-2 ÇOK AMAÇLI BALKON

Can Büyükberber is a visionary artist who explores the limits of human perception by combining art and technology. Through generative artificial intelligence, immersive installations, digital sculptures, and spatial computing, he creates cinematic and futuristic experiences that blur the lines between the physical and digital worlds. His interdisciplinary approach, drawing from art, design, and science, advances nonlinear narrative forms and emerging forms, shaping a new era of immersive digital art. With a background in Physics and Design, Büyükberber received a Master's degree in Art and Technology from the San Francisco Art Institute as a Fulbright scholar.

The artist has been selected for prestigious residencies such as Autodesk's Pier 9 and Adobe's AR Artist Residency programs. His immersive audiovisual works have been exhibited worldwide at museums, galleries, and media art festivals such as ZKM Karlsruhe, Ars Electronica Linz, SAT Montreal, Sonar+D Barcelona, and the California Academy of Sciences. It has also been featured in significant venues such as Exploratorium, Dolby Gallery San Francisco, Akbank Sanat İstanbul, Art Futura Roma, MUTEK.JP Tokyo, BFI Film Festival London, Art Basel Miami, and ZeroSpace New York. Collaborations include Grammy Award-winning rock band Tool, Shigeto, the Czech Philharmonic Orchestra, and global brands.

AGI: NEXT US

What happens when artificial intelligence and robotics converge - not as theory, but as presence within everyday life? This project explores that moment through a humanoid robot: a body that performs tasks, mirrors gestures, and participates in human rituals. It walks dogs, pours coffee, feeds a baby, carries groceries. It learns, remembers, and mimics us - perhaps beginning to become us. AGI (Artificial General Intelligence) refers to machines capable of learning and reasoning across tasks like humans. Once distant, it is rapidly becoming real. Advances in machine learning, robotics, and generative AI are pushing these systems out of labs and into daily life - no longer just to compute, but to collaborate, adapt, and live among us. Each scene is generated using contemporary AI tools, forming visual sketches of a near future. The robot appears not as abstraction, but as an embodied presence moving through familiar environments - cooking, caring, assembling, maintaining.These staged moments function as visual thought experiments. The robot becomes a mirror of our habits and domestic rhythms, revealing a threshold where trust is not programmed, but formed through experience and proximity.

T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI
AKM Atatürk Kültür Merkezi
Türk Telekom Değerli Hissettirir
MEZO
PASHA Bank



OLAF BENDER / BYTONE

BO-12 KÜLTÜR SOKAĞI

Olaf Bender (Byetone) began experimenting with film in the 1980s and joined East German band AG Geige in 1988, expanding into music. After the Berlin Wall fell, he worked in music distribution, leading him to co-found rastermusic with Frank Bretschneider in 1996 to release electronic works. Early projects included Signal with Carsten Nicolai, whose label noton later merged into raster-noton in 1999. After its dissolution in 2017, Bender continued with raster. He also designs its visual identity and performs as Byetone. His digital compositions combine sine tones, clicks, and effects, often accompanied by abstract animations translating sound into visual form.

AV PERFORMANCE

AV Performance

IDAF 26
Türk Telekom
Değerli Hissettirir



FLORA MIRANDA

BO-5 TİYATRO FUAYE

Flora Miranda, Anvers ve Viyana'da yaşayan ve çalışan bir moda tasarımcısı ve görsel sanatçıdır. Çalışmaları; insan bedeni, duyular ve algı kavramlarına odaklanarak hem fiziksel hem de sanal gerçeklikler içinde bu ilişkileri araştırır. Geleneksel moda anlayışının sınırlarını aşmayı hedefleyen sanatçı, deneysel yaklaşımları teşvik eder.

Entelektüel kavramları sezgisel tasarım süreçleriyle birleştirerek zanaatkârlığın yerleşik normlarını sorgular. Üretimleri; sürprizlerle dolu, başka dünyalara ait hissi veren, abartılı ve özgün bir estetik evren yaratır. Miranda, özellikle dijital çağda kimlik kavramını ele alarak internet ve teknolojinin kimliği nasıl dönüştürdüğünü sorgular.

Moda tasarımının sınırlarını genişletmek adına kendi yazılımlarını geliştiren sanatçı; 3D tarama, 3D baskı, lazer kesim, makine öğrenimi ve üretken tasarım gibi teknolojilerle deneyler yaparak tasarımcının rolünü yeniden tanımlar. Sanatsal giysilerini; müzik, mekân ve hareketin temel unsurlar olarak yer aldığı performatif deneyimler şeklinde sunar. Çalışmaları uluslararası ölçekte sergilenmiş ve sanat dünyasında büyük ilgi görmüştür.

READY TO DIE

"Ready To Die", "Ready To Wear" moda koleksiyonlarına yapılan bir kelime oyunudur. Bu iş serisinde Flora Miranda, "ölüm" kavramını daha geniş bir anlamda ele alır: özellikle moda ürünlerinin geçiciliği üzerinden, melankoli ve nostaljideki güzelliği araştırır. "Ölüm" üzerine ilk düşünce, müze koleksiyonlarındaki giysilerin korunmuş ve steril haliyle ilgilidir; bu da müzenin bir tür "nesneler mezarlığı" olduğu fikrini doğurur. İkinci düşünce ise kopyalama ile referans verme arasındaki fark üzerinedir. Miranda'nın Antwerp Moda Akademisi'ndeki eğitimi sırasında temel ilke şuydu: "İlham almak için diğer tasarımcıların işlerine bakma! Tarihsel referanslar kullan." Bu koleksiyonla birlikte "tarihsel" olanın ne anlama geldiği sorgulanır. Bir fikir müzede bulunduğu anda, referans verilebilir hale gelir; eğitsel olur ve adeta "ölür". Peki neden henüz bir gün önce sunulmuş tasarımlara referans vermek tabu kabul edilir? Dün = tarih midir? Bir şey ne zaman modası geçmiş sayılır? Bu çalışma kapsamında, silüet, doku ve anlatısal gücüyle öne çıkan seçili müze parçaları 3D olarak taranmıştır. Bu parçalar sanallaştırıldığında, siber uzayda "ölü" hale dönüşürler. Ancak verileri kalıcıdır; bilgi depolanır ve istenildiği anda yeniden üretilebilir.
3D modeller üzerinde, bu dosyaların fiziksel dünyada yeniden üretilebilmesine olanak tanıyacak şekilde çalışılmıştır. Ardından bu yapılar, hem el işçiliği hem de makine desteğiyle farklı teknikler kullanılarak gerçek hayatta yeniden inşa edilmiştir.

T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI
AKM Atatürk Kültür Merkezi
Türk Telekom Değerli Hissettirir
MEZO
PASHA Bank

IDAF 26
Türk Telekom Değerli Hissettirir



DAGMAR SCHÜRRER

BO-3 GALERİ

Dagmar Schürrer, Berlin'de yaşayan Avusturyalı bir dijital sanatçıdır ve genişletilmiş animasyon ile genişletilmiş gerçeklik (XR) teknolojileri alanında çalışmaktadır. Sanatsal pratiği çoğunlukla biyoloji ve nörobilim gibi bilimsel kavramlardan ilham alır. Ürettiği hibrit deneyimlerde bu kavramları XR, yapay zekâ, dijital dünya inşası ve insan bilincinin çevresiyle olan ilişkisine dair şiirsel yorumlarla bir araya getirir. Detaylı animasyonlar ve mekânsal multimedya enstalasyonlar aracılığıyla, teknoloji ile algı arasındaki evrilen ilişkiyi düşünmeye davet eden kontemplatif alanlar oluşturur. Eserleri; ICA London'daki New Contemporaries, Berlin'de Haus der Kulturen der Welt, Paris'te Louvre Auditorium, Güney Kore'de Eunam Museum, Ars Electronica Linz, Çin Changsha'daki Museum of Waste, ISEA Seoul, Viyana'daki Belvedere21 ve Tate Modern London gibi uluslararası festival ve sergilerde yer almıştır. Aynı zamanda Berlin Uygulamalı Bilimler Üniversitesi'nde XR geliştirme alanında sanatsal araştırma asistanı ve atölye yürütücüsü olarak görev yapmaktadır.

WHERE DOES THE REST OF THE WORLD BEGIN?

Dagmar Schürrer, son çalışması »Where does the rest of the world begin?« (2024) ile insan bilinci, doğal çevre ve güncel teknolojiler arasındaki derin iç içelikleri ele alır. İki dijital animasyon, 3D baskılar ve bir Karma Gerçeklik deneyiminden oluşan multimedya yerleştirme aracılığıyla, sanatçı simbioz ve nöral senkroni gibi bilimsel kavramları şiirsel bir biçimde birbirine bağlayarak bunları post-dijital varoluşumuza uygular. Her iki yaklaşım da organik ve inorganik tüm aktörler arasındaki karşılıklı bağlılığı vurgulayarak bireysellik, tekil bilinç ve öznelik kavramlarını sorgular.
Bu sanatsal yaklaşımda yalnızca dijital ile analog arasındaki sınırlar değil; insan ile teknoloji, dolayısıyla doğa ile kültür arasındaki ayrımlar da bulanıklaşır. Böylece yeni medya, adil bir birlikte varoluşu, yenilikçi yaklaşımları ve teknolojilerin bilinçli kullanımını teşvik eden bir toplumsal yapıyı destekleme potansiyeli taşır.

T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI
AKM Atatürk Kültür Merkezi
Türk Telekom Değerli Hissettirir
MEZO
PASHA Bank

IDAF 26
Türk Telekom Değerli Hissettirir



CALIN SEGAL

BO-1 GALERİ BALKON

Calin Segal, mimarlık, hesaplamalı medya ve sistem analizi arasında köprü kuran bir sanatçı ve araştırmacıdır. Paris'te aldığı eğitimle başlayan pratiği, insani yardım odaklı tasarımdan zamanla immersif "mekânsal öneriler" üretimine evrilmiştir. Bu enstalasyonlar, ekolojik ve algoritmik sistemleri parçalara ayırarak onları harekete geçiren temel mekanizmaları görünür kılan "hesaplamalı anekdotlar" olarak işlev görür.

Segal, araştırmayı yaratıcı bir eylem olarak ele alır; izleyicinin sabit sonuçlar yerine ortaya çıkan davranışları deneyimlediği geçici sorgulama alanları olarak sergiler tasarlar. Portföyünde Nuit Blanche Paris kapsamında *Digital Mental Transposition*, Ars Electronica'da *Whispers* ve Bologna'daki G7 Forumu (2023) için *Tales from the Receding Edge* gibi önemli projeler yer almaktadır.

Ayrıca V2_ Rotterdam, S+T+ARTS, European Digital Deal ve Venedik'teki Fondazione Giorgio Cini gibi saygın kurumlarda rezidans programlarına katılmıştır.

TFR-[ER]

"TFR-[ER]: Tales from the Receding Edge", Akdeniz'in değişen kıyı şeritleri boyunca iklim kaynaklı kıyı erozyonu ile insan algısı arasındaki ilişkiyi araştıran etkileşimli, disiplinlerarası bir enstalasyondur. Gerçek zamanlı Copernicus iklim verileri ve erozyon modellemesi kullanarak, soyut bilimsel bilgiyi somut ve deneyimsel karşılaşmalara dönüştürür. Eserin merkezinde, doğal kuvvetlerin - rüzgâr, akıntılar ve dalgaların - sanal bir monoliti zamanla aşındırdığı etkileşimli bir jeomorfik simülasyon yer alır. Bu malzeme kaybı, izleyicinin seçtiği gerçek dünya kıyı verileriyle doğrudan ilişkilidir ve çevresel değişimi anlık ve anlaşılır bir şekilde görselleştirir. Erozyonu yalnızca bir felaket olarak sunmak yerine, eser onun hem yıkıcı hem de üretken doğasını ortaya koyar. Ziyaretçiler, kıyı hatlarının sürekli olarak değiştiği ve kendi seçimlerine gerçek zamanlı olarak yanıt verdiği dinamik bir sistemle etkileşime girer. Uzun vadeli jeolojik süreçleri saniyelere sıkıştırarak, normalde algılanamayan değişimleri görünür kılan enstalasyon; veri, zaman ve insan deneyimi arasındaki mesafeyi ortadan kaldırır.



DOĞA ÜNYAYLAR

BO-4 GALERİ

Doğa Ünyaylar, ses sanatı ve çağdaş sanat pratikleri kapsamında çalışan bir sanatçıdır. Çalışmaları; ses, malzeme, beden ve mekân arasındaki ilişkiler üzerine odaklanır. Ses yürüyüşleri, deneysel enstalasyonlar ve görsel-elektronik düzenekler aracılığıyla işitsel deneyimi mekânsal ve duyusal bir olgu olarak araştırır.

2022 yılında Linz'de *Neither In Nor Out Of Time* başlıklı ilk kişisel sergisini gerçekleştirmiştir. 2023 yılında ise İstanbul'da *Acousma* ve Portekiz'de *Vital Momentum* adlı kişisel sergilerini sunmuştur. Eserleri Wiener Noise Media Art Fair ve CCA Berlin Soundscape gibi uluslararası platformlarda sergilenmiştir. Enstalasyon pratiğinin yanı sıra, vokal doğaçlama ve elektronik temelli ses performansları da gerçekleştirmektedir.

2024 yılında Sou.l Project sanatçı rezidans programında mentor olarak görev almıştır. Sanatsal pratiği; ses üretimi, deneyim, mekân ve çağdaş görsel sanatlar arasındaki ilişkileri derinlemesine incelemektedir.

SEEDLINGS

60 tohum saksısı, 60 mini hoparlör (fide olarak yerleştirilmiş), bitkiler, bitki lambaları, çeşitli amplifikatörler

Seedlings, doğa ile teknolojiyi bir araya getiren, çok kanallı bir ses enstalasyonu olarak biyosonik bir deneyim üretir. Mini hoparlörler toprağa fideler gibi yerleştirilir ve farklı frekanslardaki mikrotonal sesler aracılığıyla birbirleriyle iletişim kurar. Bu sesler, bitkilerin büyüme ve iletişim süreçleri boyunca kolektif bir işitsel peyzaj oluşturur.

Enstalasyon, doğal süreçler ile yapay teknolojinin kesişiminde ortaya çıkan yeni yaşam biçimlerini ve farklı türlerin gelecekte bir arada var olma olasılıklarını araştırır.

IDAF 26
Türk Telekom Değerli Hissettirir



MERVE MEPA

BO-9 GALERİ BALKON

Merve Mepa (d. 1985, Kocaeli), İstanbul'da yaşayan ve çalışan bir sanatçıdır. Çalışmaları; emek, anlatı ve ağ yapılarının görsel kültürüne odaklanarak dijital medya ve heykel aracılığıyla bu alanları araştırır. Günlük yaşamda veri akışları, kültürel bilgi sistemleri ve dijital altyapıların mekânsal organizasyonu arasındaki değişen ilişkileri inceler.

Katıldığı grup sergileri arasında Three Legged Cat, 18. İstanbul Bienali (2025); Salt Sanatsal Araştırma ve Üretim Destek Programı kapsamında Ali Taptık, Merve Mepa ve Aslı Uludağ ile birlikte Salt Galata, İstanbul (2025); In Sync, OI_Focus, Noise_Media Art Vienna, Palais Festetics, Viyana (2024); ve OI_Emerge 01, Noise_Media Art, Alan Kadıköy, İstanbul (2024) yer almaktadır.

N/A-A

"N/A-A" (2023), Jacquard tezgâhlarında kullanılan delikli kartların yeniden üretildiği bir enstalasyondur. Kartlardaki boş ve dolu alanlar; sıfır ve birleri, aynı zamanda bir ızgara (matris) sistemi içinde varlık ve yokluğu temsil eder. Matris sistemlerinde komşuluk ilişkilerine göre kendini yeniden üreten Hücresel Otomat algoritmasının oluşturduğu desenler, kendi kendini dokuyabilen bir yeniden üretim biçimine dönüşür. İnsan elindeki tarihsel bir araç olarak kontrol, merkezi ve dikey biçimlerde uygulanır. Oysa sibernetik sistemlerde öz-denetim artık herhangi bir şeye tabi olmak zorunda değildir. Çünkü kontrol edilecek ayrı bir özne, makine ya da sistem yoktur; bunun yerine hem insan hem de makine, bir kontrol ve iletişim sistemi olan sibernetik yapının unsurlarına dönüşür. Sıfır ve birler, hem dokuma hem de bilgisayar teknolojilerinde hafızayı kaydetmenin ve farklılık üretmenin bir aracı olarak kullanılır. Her iki sistemde de ikilikler ve çoğulluklar eşzamanlı olarak ortaya çıkar.
Bu durum, kendini örgütleyen sistemler ile otonom makineler arasındaki ortak zemini oluşturur. Nitekim ilk programcı olarak kabul edilen Ada Lovelace'ın, Jacquard tezgâhlarında kullanılan delikli kartların hafıza ve veri kaydetmenin bir aracı olduğunu fark etmesine yol açan da budur: merkezi bir denetime ihtiyaç duymadan eyleyebilme olasılığı; herhangi bir özne konumu gerektirmeyen bir failiyet biçimi.

İSTANBUL DIGITAL SANAT FESTİVALİ / 3-7 HAZİRAN AKM İSTANBUL

IDAF 26



KE JYUN WU

B0-7 GALERİ

Ke Jyun Wu, doğa ile teknoloji arasındaki ilişkiyi araştıran çalışmalarıyla tanınan bir medya sanatçısıdır. Ürettiği sürükleyici enstalasyonlar, gündelik deneyimlerin içinde saklı kalan duyusal ve şiirsel katmanları görünür kılarak izleyiciyi doğayı yeniden algılamaya davet eder.

Üretken görselleri, etkileşim sistemlerini ve sesi bir araya getiren sanatçı; duygu, mekân ve varoluş arasında akışkan bağlar kuran sanal ortamlar yaratır. Çalışmaları United States, South Korea, Russia, China ve Taiwan'da sergilenmiştir.

DIGISCAPE - FOREST

Ailemizin Tayvan'daki evi bir dağın eteklerinde yer alıyor. Büyürken uzun zamanımı ona bakarak geçirdim. Sabahdan geceye, aynı ağaçlar, aynı kayalar… Ama hiçbir zaman aynı görünmüyorlardı. Işık değişiyor, hava farklılaşıyor ve bir anda tüm dağ bambaşka bir nitelik kazanıyordu. Aynı yer, her seferinde farklı bir varlık hissi. Aynı zamanda hep tersine dönmüş dünyalara takıntılı oldum. Muhtemelen "Inception"'ın bende bıraktığı kalıcı etkiden dolayı. Tanıdık bir mekânın imkânsız bir şeye katlanıp dönüşmesi hissi… Forest bu iki durumu bir araya getiriyor. Bir taraf tanıdık - sallanan ağaçlar, yaprakların arasından süzülen ışık; bir yürüyüş rotasında görebileceğiniz bir sahne. Sonra her şey tersine dönüyor. Aynı orman bu kez baş aşağı. Ağaçlar hâlâ orada, ama artık aşağı doğru büyüyorlar; zemin dediğimiz yerde ise parçacıklar dağılmaya başlıyor. Hâlâ aynı yerdesiniz, ama kurallar değişmiş durumda. Ya bir orman aynı anda iki yöne doğru büyüseydi - ve siz tam o katlanma noktasında dursaydınız? Bu iş, Digiscape'in yalnızca "güzel manzaralar" serisi olmaktan çıkıp insanların üzerine düşündüğü bir şeye dönüştüğü an oldu. "Ne kadar hoş görünüyor"dan "bir dakika, az önce ne oldu?"ya geçiş - o zamandan beri peşinde olduğum şey tam olarak bu.

T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI

AKM Atatürk Kültür Merkezi

Türk Telekom Değerli Hissettirir

MEZO

PASHA Bank

IDAF 26
Türk Telekom
Değerli Hissettirir



STEVEN MARK KÜBLER

BO-13 GALERİ

Steven Mark Kübler, Viyana merkezli Alman bir yeni medya sanatçısı ve etkileşim tasarımcısıdır. Mimarlık geçmişi, çalışmalarına güçlü bir mekânsal algı kazandırmıştır. Işık, ses, hareket ve gerçek zamanlı dijital sistemleri bir araya getirerek immersif (sürükleyici) enstalasyonlar üretir.

Sanatsal pratiği, dijital süreçleri fiziksel gerçeklikle bütünleştirerek sanal ve somut deneyimler arasındaki sınırları bulanıklaştırmaya odaklanır. Kübler'in çalışmaları, mekânları aktive etmeyi ve insanları çevreleriyle bilinçli bir şekilde etkileşime geçmeye teşvik etmeyi amaçlar. Bu doğrultuda, çoğu zaman göz ardı edilen veya kullanılmayan alanları, etkileşimli ve paylaşılan deneyimlere dönüştürür.

ARRAY AFTERGLOW

Array Afterglow, üstten aydınlatılan 20 dikey ışık panelinden oluşan interaktif bir enstalasyondur. Yarı saydam yüzeyler boyunca akan ışık, mekânda katmanlı renk geçişleri ve sürekli dönüşen atmosferler yaratır. Her panelin farklı tonlarda ışık üretmesiyle birlikte çalışma, yaşayan bir ışık kompozisyonuna dönüşür.

Enstalasyon, kendi ortam seslerini ve ışık örüntülerini üretirken aynı zamanda izleyicinin hareketlerine gerçek zamanlı olarak tepki verir. El hareketleri, görsel ve işitsel yapıyı doğrudan etkileyerek mekânla beden arasında akışkan bir etkileşim kurar.

Heykelsi bir ışık manzarası ile ortam temelli bir enstrüman arasında konumlanan çalışma, varlığa, ritme ve harekete duyarlı yaşayan bir sistem gibi davranır. İzleyici ayrıldıktan sonra dahi dönüşmeye devam eden bu atmosfer, insan müdahalesi ile otonom davranış arasındaki sınırları bulanıklaştırır.

IDAF 26
Türk Telekom
Değerli Hissettirir



IMMEREA STUDIO

B0-6 GALERİ

Immerea, Viyana merkezli ödüllü bağımsız bir stüdyodur ve sanal gerçeklik (VR) oyunları ile etkileşimli enstalasyonlar geliştirmeye odaklanır. Sanat, teknoloji ve oyun tasarımının kesişiminde konumlanan stüdyo, sanatsal yenilik aracılığıyla immersif dünyaları yeniden kurgulayan özgün VR deneyimleri üretir. Disiplinlerarası yaklaşımı; sanal ve hibrit mekânlarda algı ve etkileşimin yeni biçimlerini keşfederken, deneysel üretim ve yüksek sanatsal kaliteye güçlü bir vurgu yapar.

Flavia Mazzanti, Viyana ve São Paulo merkezli bir multimedya sanatçısıdır. Pratiği; post-fotoğrafik ve deneysel medya alanlarının kesişiminde yer alarak beden, algı ve insan-merkezcilik sonrası (post-antroposentrik) perspektiflere dair soruları araştırır. 2023 yılında Forbes "30 Yaş Altı 30" listesinde yer alan sanatçının eserleri; Ars Electronica Festivali (Linz), DIG Shibuya (Tokyo), Kunst Haus Wien (Viyana), Kunsthaus Graz (Graz), FILE Festivali (São Paulo) ve Digital Arts Festival (Zürih) gibi önemli uluslararası sergi ve festivallerde sunulmuştur.

BEYOND MY SKIN

Bedenler ile dijital temsilleri arasındaki hibrit ilişkiyi araştıran disiplinlerarası bir proje."Beyond My Skin", bedenler ile dijital temsilleri arasındaki hibrit ilişkiyi post-dijital bir perspektiften ele alan disiplinlerarası bir projedir. Proje, kendimizi algılama ve başkalarıyla ilişki kurma biçimlerimizi yeniden düşünmeye yönelik bir yansıma ve araştırma olarak başlar; fiziksel görünüme dair çağrışımları ortadan kaldırarak ve odağı hareket ile beden dili gibi unsurlara kaydırarak toplumsal normlara meydan okur. Enstalasyon, fiziksel ve dijital dünyalar arasındaki mesafe ve "temas anları" kavramlarını inceler. İki beden fiziksel mekânda birbirine yaklaştığında, dijital yansımaları uzak görünür ve bunun tersi de geçerlidir. Bu dinamik, ziyaretçileri fiziksel mekânda hareket ederek ve hareketlerinin her iki alandaki dijital temsillerini ve etkileşimlerini nasıl etkilediğini gözlemleyerek bu ilişkiyi keşfetmeye teşvik eder.

IDAF 26
Türk Telekom
Değerli Hissettirir



IMMEREA STUDIO

B0-6 GALERİ

Immerea, Viyana merkezli ödüllü bağımsız bir stüdyodur ve sanal gerçeklik (VR) oyunları ile etkileşimli enstalasyonlar geliştirmeye odaklanır. Sanat, teknoloji ve oyun tasarımının kesişiminde konumlanan stüdyo, sanatsal yenilik aracılığıyla immersif dünyaları yeniden kurgulayan özgün VR deneyimleri üretir. Disiplinlerarası yaklaşımı; sanal ve hibrit mekânlarda algı ve etkileşimin yeni biçimlerini keşfederken, deneysel üretim ve yüksek sanatsal kaliteye güçlü bir vurgu yapar.

Manuel Bonell Viyana merkezli ödüllü bağımsız stüdyo Immerea'nın kurucu ortaklarından biridir. Stüdyo, VR oyunları ve interaktif enstalasyonlar geliştirmeye odaklanmaktadır. Aynı zamanda XR Austria'nın ortak organizatörlüğünü yürütmekte ve üniversitede öğretim görevlisi olarak çalışmalarını sürdürmektedir. Lisans eğitimini Innsbruck Üniversitesi Mimarlık Bölümü'nde tamamlayan Bonell, ardından Viyana Güzel Sanatlar Akademisi'nden üstün başarıyla mezun olmuştur. Çalışmalarında; XR enstalasyonlarından CGI animasyonlarına ve VR oyunlarına uzanan geniş bir yelpazede, genişletilmiş gerçeklik teknolojilerinin interaktif kullanım alanlarını araştırmaktadır. Eserleri, başta Ars Electronica Festival ve DA Z - Digital Arts Festival Zürich olmak üzere ulusal ve uluslararası birçok festivalde sergilenmiştir.

BEYOND MY SKIN

Bedenler ile dijital temsilleri arasındaki hibrit ilişkiyi araştıran disiplinlerarası bir proje."Beyond My Skin", bedenler ile dijital temsilleri arasındaki hibrit ilişkiyi post-dijital bir perspektiften ele alan disiplinlerarası bir projedir. Proje, kendimizi algılama ve başkalarıyla ilişki kurma biçimlerimizi yeniden düşünmeye yönelik bir yansıma ve araştırma olarak başlar; fiziksel görünüme dair çağrışımları ortadan kaldırarak ve odağı hareket ile beden dili gibi unsurlara kaydırarak toplumsal normlara meydan okur. Enstalasyon, fiziksel ve dijital dünyalar arasındaki mesafe ve "temas anları" kavramlarını inceler. İki beden fiziksel mekânda birbirine yaklaştığında, dijital yansımaları uzak görünür ve bunun tersi de geçerlidir. Bu dinamik, ziyaretçileri fiziksel mekânda hareket ederek ve hareketlerinin her iki alandaki dijital temsillerini ve etkileşimlerini nasıl etkilediğini gözlemleyerek bu ilişkiyi keşfetmeye teşvik eder.

IDAF 26
Türk Telekom
Değerli Hissettirir



ALPER DERİNBOĞAZ

G-2 GALERİ

Alper Derinboğaz, çevre ile mekân arasındaki ilişkiyi bilimsel ve araştırma temelli tasarım stratejileri üzerinden inceleyen bir mimar ve akademisyendir. Pratiği; kültürel yapılar, mimari enstalasyonlar ve masterplan projelerini kapsar. Yakında hayata geçirilecek İstanbul Kent Müzesi de bu çalışmalar arasında yer alır. Derinboğaz, özellikle inşa edilmiş çevre ile doğa arasındaki ayrımı eleştirel bir bakışla sorgulamaya odaklanır.

ArchDaily tarafından yükselen mimarlık pratikleri arasında gösterilen Salon adlı ofisin kurucusudur. Aynı zamanda New York'taki Pratt Institute'ta yüksek lisans düzeyinde tasarım stüdyoları yürütmektedir. Fulbright bursiyeri olan Derinboğaz, uluslararası ölçekte birçok ödül ve takdir kazanmıştır. Araştırmaları ve projeleri önemli bienallerde ve müzelerde sergilenmiş, uluslararası mimarlık yayınlarında geniş yer bulmuştur.

NEOGENE

The Neogene Collection'da Alper Derinboğaz, coğrafi verileri üretken yapay zekâ aracılığıyla derleyip algoritmik modelleme araçlarıyla dönüştürerek 3B üretim tekniklerini araştırmayı sürdürüyor. Koleksiyon, çok uzak bir geçmişe ait jeolojik oluşumların simülasyonlarından, Data Morphosis metodolojisi kullanılarak üretilmiş 3B artefaktlardan oluşuyor.

Bu çalışma, gezegenimizin jeolojik zaman izlerini dijital bir arşive aktarmayı hedefliyor; zira yapay zekâ teknolojilerinin yükselişi ve çevresel tehditler, varoluşumuzun sürekliliğini giderek daha tartışmalı hâle getiriyor.

İlk seri olan White Mass, bizmut mineralinden yeniden biçimlendirilmiş olup insan varlığını daha geniş bir perspektif içinde ele almayı amaçlıyor.

IDAF 26

Türk Telekom Değerli Hissettirir



JACOPO DI CERA

G-6 GALERİ

Jacopo Di Cera (Milano, 1981), fotoğraf ve dijital sanat arasında üretim yapan bir görsel sanatçıdır. 2016 yılında geliştirdiği *Fotomaterismo* yaklaşımını Fino alla Fine del Mare projesiyle hayata geçirmiş; bu çalışma Paris Photo Fair, PAN Napoli, MIA Photo Fair Milano ve Les Rencontres d'Arles gibi önemli uluslararası fuar ve kurumlarda sergilenmiştir.

2017 yılından itibaren Sospesi projesiyle insan ilişkilerini araştırmaya yönelen sanatçı, İtalya'yı alışılmadık bir perspektiften-zenital (tepeden bakış) açıyla-ele alarak özgün bir görsel dil geliştirmiştir. 2020'den itibaren pratiğini dijital sanata doğru genişleten Di Cera'nın projeleri Avrupa, ABD ve Orta Doğu'da uluslararası ölçekte sergilenmiştir.

2024 yılında Dubai Art Fair'de İtalya'yı temsil eden sanatçı, burada büyük ölçekli Retreat enstalasyonunu sunmuştur. Jacopo Di Cera, 2026 yılında düzenlenecek 61. Venedik Bienali'nde Sierra Leone Pavyonu'nun resmi sanatçıları arasında yer alacaktır.

RETREAT

Brenva Glacier son yüz yılda 300 metreden fazla kalınlık kaybetmiş, yalnızca son yirmi yılda ise yaklaşık 200 metre geri çekilmiştir. *Retreat*, bu dramatik dönüşümü duyusal bir deneyime dönüştürerek izleyiciyi iklim krizinin görünür hâle gelen etkileriyle yüzleşmeye davet eder.

Enstalasyon, buzulun yavaş fakat geri döndürülemez eriyişini mekânsal bir anlatı aracılığıyla hissettirirken; zaman, kırılganlık ve ekolojik kayıp üzerine düşünsel bir alan açar.



MARINA OTERO & LOCUMENT

G-7 GALERİ

LOCUMENT, film yapımını mimarlık araştırmalarıyla birleştiren bir araştırma stüdyosudur. Mimarlık ve filmi; güncel meseleleri vurgulayan, analiz eden ve eleştirel bir şekilde çözümleyen araçlar olarak kullanırlar. Teknoloji, ekonomi, politika ve kentsel çevre gibi etkili faktörler üzerinden hızla değişen toplumsal koşulları gözlemlemenin önemine odaklanırlar. Stüdyo, 2015 yılında Francisco Lobo ve Romea Muryń tarafından kurulmuştur. İkili, Londra'daki Royal College of Art bünyesinde ADS11 stüdyosunu birlikte yürütmektedir. Çalışmaları; Venedik Bienali 15. ve 18. Uluslararası Mimarlık Sergisi (İtalya), Ljubljana 25. Tasarım Bienali (Slovenya), Arquiteturas Film Festivali (Lizbon, Portekiz), Commiserate Chicago Media Art Festivali (ABD), MAXXI - 21. Yüzyıl Sanatları Ulusal Müzesi (Roma, İtalya), Lizbon Mimarlık Trienali (Portekiz), Tabakalera Uluslararası Çağdaş Kültür Merkezi (İspanya), Rotterdam Uluslararası Mimarlık Bienali ve Rotterdam Mimarlık Film Festivali (Hollanda) gibi uluslararası sergi ve festivallerde gösterilmiştir. Ayrıca MIT Mimarlık Bölümü (ABD), Amsterdam University of Arts, Academy of Architecture (Hollanda), The Bartlett School of Architecture ve Bartlett Prospective - UCL (Birleşik Krallık) gibi saygın akademik kurumlarla iş birlikleri gerçekleştirmişlerdir.

COMPUTATIONAL COMPOST

Computational Compost (2023), veri depolamanın çevresel etkilerini ele alır ve teknoloji ile ekoloji arasında bir sinerji önerir. Marina Otero Verzier ve Locument (Romea Muryń ve Francisco Lobo) tarafından yönetilen film, şu anda Santiago'daki Şili Kolomb Öncesi Sanat Müzesi'nde sergilenen MCHAP 0780 numaralı quipu'ya odaklanır. Quipular, İnka uygarlığı tarafından kullanılan, bugün artık çözülemeyen kayıt araçlarıdır; ancak alternatif dijital gelecekleri hayal etmek için önemli ipuçları sunarlar. Günümüzde insanlar ve yapay zekâ o kadar fazla veri üretmektedir ki, depolama kapasitesinin yakında yetersiz kalması muhtemeldir; sınırlı kaynaklarla sonsuz bilgi biriktiriyoruz. Film, veri depolama ile kolektif hafıza arasındaki ilişkiyi yeniden düşünmeye davet ederken, dijital geleceğe dair baskın anlatıların eleştirel biçimde sorgulanmasının aciliyetini vurgular. Eser, Tabakalera Çağdaş Kültür Merkezi tarafından sipariş edilmiştir.

IDAF 26



MARINA OTERO & LOCUMENT

G-7 GALERİ

Marina Otero Verzier, çalışmaları dijital altyapılar ve ekolojik çatışmalar üzerine odaklanan bir mimar ve araştırmacıdır. Veri depolamanın geleceğine ilişkin projesiyle Harvard Üniversitesi'nin Wheelwright Ödülü'nü kazanmış; Computational Compost gibi projelerde DIPC Süper Bilgisayar Merkezi gibi bilimsel kurumlarla iş birliği yapmıştır (bu çalışma Ars Electronica ve İspanya Mimarlık ve Şehircilik Bienali tarafından ödüllendirilmiştir).

Otero, Columbia GSAPP bünyesinde Tuvalu'nun dijital ikizine odaklanan Data Mourning girişimine liderlik etmiştir. Ayrıca Şili'nin ilk Ulusal Veri Merkezleri Planı'na katkıda bulunmuş, yerel topluluklarla birlikte ekstraktivizmin ön saflarında çalışmalar yürütmüştür.

Otero'nun 2024 tarihli En las Profundidades de la Nube adlı kitabı, mimarlık, koruma ve dijital kültürü bir araya getirerek veri depolamaya yönelik yeni paradigmalar ve estetikler önermektedir.

COMPUTATIONAL COMPOST

Computational Compost (2023), veri depolamanın çevresel etkilerini ele alır ve teknoloji ile ekoloji arasında bir sinerji önerir. Marina Otero Verzier ve Locument (Romea Muryń ve Francisco Lobo) tarafından yönetilen film, şu anda Santiago'daki Şili Kolomb Öncesi Sanat Müzesi'nde sergilenen MCHAP 0780 numaralı quipu'ya odaklanır. Quipular, İnka uygarlığı tarafından kullanılan, bugün artık çözülemeyen kayıt araçlarıdır; ancak alternatif dijital gelecekleri hayal etmek için önemli ipuçları sunarlar. Günümüzde insanlar ve yapay zekâ o kadar fazla veri üretmektedir ki, depolama kapasitesinin yakında yetersiz kalması muhtemeldir; sınırlı kaynaklarla sonsuz bilgi biriktiriyoruz. Film, veri depolama ile kolektif hafıza arasındaki ilişkiyi yeniden düşünmeye davet ederken, dijital geleceğe dair baskın anlatıların eleştirel biçimde sorgulanmasının aciliyetini vurgular. Eser, Tabakalera Çağdaş Kültür Merkezi tarafından sipariş edilmiştir.

İSTANBUL DIGITAL SANAT FESTİVALİ / 3-7 HAZİRAN AKM İSTANBUL

IDAF 26

Türk Telekom
Değerli Hissettirir



SCANLAB PROJECTS

G-10 GALERİ

ScanLAB Projects, 2010 yılında Matt Shaw ve William Trossell tarafından kurulan, makine görüşü teknolojileriyle dünyayı keşfeden sanatçı odaklı bir stüdyodur. Londra merkezli ekip, 3D tarama ve pointcloud estetiğiyle fiziksel ve dijital işler üreterek güzellik, kırılganlık ve dayanıklılık üzerine düşünür ve algıyı yeniden sorgular. Disiplinlerarası yapılarıyla sanat, bilim ve teknoloji alanlarından uzmanlarla iş birliği yaparak etkilerini araştırma, performans ve iklim aktivizmine taşırlar. Enstalasyon, film, heykel ve XR gibi alanlarda üretim yapar, eserleri uluslararası kurumlarda sergilenir ve geniş çapta yayımlanır. Yapay zekâ çağında doğruluk ve sürdürülebilirliğe bağlı kalırlar.

FRAMERATE: PULSE OF THE EARTH

FRAMERATE: Pulse of the Earth, dönüşüm hâlindeki manzaralara tanıklık eder. Eser, insan merkezli endüstrinin ve doğanın muazzam güçlerinin yarattığı değişimleri gözler önüne serer: yıkım, çıkarım, yerleşim, inşa, hasat, büyüme ve erozyon. Üç boyutlu hikâyeler, birden fazla ekran üzerinde açığa çıkar. Meditatif imgeler izleyiciyi sarar. Ses sürekli değişir. İlkbahar belirir, yaz güneşi yaprakların arasından süzülür; yapraklar bir an sonra kehribar tonlarına dönüp düşer. Sakin bir İngiliz bahçesinde bir balkabağı büyür. Binlerce ton çelik ezilir. Kum geri çekilir ve yeniden yayılırken bir uçurum geriler. 268 inek sağılır. 519 bardak içilir. Eser, Britanya manzaralarının günlük olarak yapılan binlerce 3B zaman atlamalı taramasından oluşturulmuştur ve geleneksel kameraların yakalayamayacağı ölçekte değişimi gözlemler. Bu yalnızca bir sanat eseri değildir. FRAMERATE'in topladığı ve sunduğu veriler, ölçülebilir ve ampirik gerçekler içeren, çığır açıcı bir bilimsel araştırma niteliği taşır. Milyarlarca otonom araç ve kişisel cihazın, dünyanın yüksek doğrulukta mekânsal kayıtlarını oluşturduğu bir geleceğe dair bir kesit sunar. FRAMERATE: Pulse of the Earth, sizi başka bir şekilde gözlemlemeye davet eder. Başka zaman ölçeklerinde düşünmeye ve hissetmeye: jeolojik zaman, mevsimsel zaman, gelgit zamanı. Değişimi ve değişimin hızını sorgulamaya çağırır. Bu, bakış açınızın dönüşebileceği bir alandır.

T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI

AKM Atatürk Kültür Merkezi

Türk Telekom Değerli Hissettirir

MEZO

PASHA Bank

IDAF 26



PILAR DEL PUERTO

G-9 KÜLTÜR SOKAĞI

Pilar del Puerto (Plasencia, 1997), kavramsal sanat, sanatsal araştırma ve dijital teknolojilerin kesişiminde çalışan bir sanatçı ve araştırmacıdır. Çalışmaları; insan ile makine arasındaki etkileşimlerde ortaya çıkan duygusal ve maddi dönüşümleri inceler; özellikle yapay zekâ, ekoloji ve toplumsal cinsiyet perspektiflerine odaklanır.

Farklı üretim biçimleri aracılığıyla, teknolojilerin gündelik yaşamı, bakım pratiklerini ve dünyada var olma biçimlerimizi nasıl dönüştürdüğünü araştırır. XenoVisual Studies'in kurucusu olan sanatçının çalışmaları uluslararası ölçekte sergilenmiş olup, akademik araştırmalar ve çağdaş kurumsal bağlamlarla yakın bir diyalog içinde gelişmektedir.

NOT SO FAR

Bu çalışma, doğayla kurulan ilişkiyi dinleme eylemi üzerinden yeniden düşünmeye davet eder. Telefon aracılığıyla kurulan bağlantı, yakınlık ile mesafe, erişilebilirlik ile kopukluk arasında salınan çağdaş bir iletişim biçimine dönüşür. Böylece teknoloji, yalnızca bir araç değil; insanın çevresiyle kurduğu duygusal ve zamansal ilişkinin taşıyıcısı hâline gelir.

Göçebe yaşam pratiklerinden ilham alan mimari yapı, geleceğe yöneltilmiş bir vaat fikri etrafında şekillenir. Geçmiş, şimdi ve gelecek arasında akışkan bir bağ kuran bu yaklaşım; sürekli hareket hâlindeki, dönüşen ve yeniden biçimlenen bir varoluş biçimini önerir. Mekân burada sabit bir yapı olmaktan çıkar; zaman içinde evrilen yaşayan bir organizmaya dönüşür.

Çalışma, çevrimiçi, hızlandırılmış ve parçalanmış çağdaş yaşam deneyimi içinde zaman, dinleme ve aidiyet kavramlarını sorgular. İzleyiciyi şu soruyla baş başa bırakır: "Neredesin?" Cevap ise belki de düşündüğümüz kadar uzak değildir.

IDAF 26
Türk Telekom
Değerli Hissettirir



BIANCA SHONEE ARROYO - KREIMES

G-4 MÜZİK PLATFORMU

Bianca Shonee Arroyo-Kreimes, Montréal merkezli Kanadalı-Kosta Rikalı disiplinlerarası bir sanatçıdır. 3D yazılımlar, dijital baskı, çok kanallı video ve anlatı araçları gibi dijital süreçler arasında hareket eden pratiği; interaktif enstalasyonlar, dijital baskılar, heykeller ve artırılmış gerçeklik çalışmaları gibi çeşitli formlarda somutlaşır.

Eserlerinde distopik gelecek kurguları, bilim kurgu ve Latin Amerika folkloru ile iç içe geçer. Arroyo-Kreimes, enstalasyonları aracılığıyla spekülatif kurgu yaklaşımlarını kullanarak insanlığın doğa ile kurduğu karmaşık ve çoğu zaman çelişkili ilişkiyi incelemeyi ve deneyimlemeyi amaçlar.

Çalışmaları; Lyon Çağdaş Sanat Müzesi, Brisbane'daki Uluslararası Elektronik Sanat Sempozyumu (ISEA), Paris'te DANAE, Londra'daki William Morris Gallery ve Montréal'deki OPTICA çağdaş sanat merkezi gibi çeşitli uluslararası kurumlarda sergilenmiştir. Sanatçı; Grantham Vakfı Çevresel Görsel Sanatçı Ödülü, RBC Bank Yükselen Sanatçı Hibesi ve EQ Bank 2021 Yükselen Dijital Sanatçılar Ödülü gibi önemli ödüllerin sahibidir.

THE POND

The Pond, doğa tarihi müzelerinde karşılaşılan diorama geleneğini yeniden yorumlayan interaktif bir multimedya enstalasyonudur. Taklit (mimikri), evrim ve temsil kavramları etrafında şekillenen çalışma, geleneksel dioramaların görünmez kılmaya çalıştığı yapay katmanları görünür hâle getirerek, bu sergileme biçimlerinin doğayı nasıl çerçevelediğini ve dönüştürdüğünü sorgular. Artırılmış gerçeklik, büyük ölçekli video projeksiyonları, çok kanallı video yerleştirmeleri, sürükleyici ses tasarımı ve holografik gösterim tekniklerini bir araya getiren The Pond, spekülatif bir gölet ekosistemi kurgular. Organik olan ile yapay olan arasındaki sınırların giderek belirsizleştiği bu ortamda izleyici, doğanın temsili ile insan müdahalesi arasındaki kırılgan ilişkiyle karşı karşıya kalır. Enstalasyon, dioramaların yalnızca doğayı belgeleyen nötr alanlar olmadığını; aynı zamanda kontrol, sınıflandırma ve yeniden üretim mekanizmaları taşıyan kültürel yapılar olduğunu öne sürer. The Pond, bu çok katmanlı yapaylığı görünür kılarak izleyiciyi insan merkezli bakış açısını yeniden düşünmeye ve insan ile çevre arasındaki ilişkiyi farklı bir perspektiften deneyimlemeye davet eder.

IDAF 26
Türk Telekom
Değerli Hissettirir



BEN CULLEN WILLIAMS

G-3 GALERİ BALKON

Ben Cullen Williams, Londra merkezli bir sanatçıdır ve üretim pratiği farklı mecralar ile sunum biçimleri arasında hareket eder. Çalışmalarında, insanın doğal peyzajlar ve bedensel dünya üzerindeki müdahalelerinin yarattığı görsel ve kavramsal "spektakl"ı; çeşitli bakış açıları ve teknolojik araçlar aracılığıyla inceler.

Williams; Wayne McGregor, kutup kaşifi Robert Swan, Google Arts & Culture ve MIT Media Lab gibi isim ve kurumlarla iş birlikleri gerçekleştirmiştir. Eserleri uluslararası ölçekte birçok farklı mekânda sergilenmiş; Musée d'arts de Nantes, CAFA Sanat Müzesi (Pekin), Dorothy Chandler Pavilion (Los Angeles), Somerset House (Londra), Shinjuku Vision (Tokyo) ve Venedik Bienali gibi önemli platformlarda yer almıştır.

THE TWIN PARADOX

Twin Paradox, sanatçı Ben Cullen Williams tarafından üretilmiş bir video yerleştirmesidir ve Jakob Haas ile Adrian Sieber'in, Google Gemini iş birliğiyle hazırladığı çağdaş bir orkestra eseriyle birlikte sunulmaktadır.

Sanatçının kendi analog fotoğraflarıyla eğitilmiş yapay zekâ görüntü modellerinin animasyon çıktılarıyla oluşturulan video, müziğe bir yanıt niteliği taşırken; yapay ve doğal maddede dönüşüm ve zaman kavramlarını sorgular.

Müzik içerisinde ise besteciler, bilimsel kavramları anlatı yapıları, müzikal motifler ve enstrümantasyon gibi unsurlara dönüştürmek için yapay zekâdan yararlanmışlardır.

IDAF 26
Türk Telekom Değerli Hissettirir



ALEXANDRA DAISY GINSBERG

G-1 GALERİ

Alexandra Daisy Ginsberg (d. 1982, Londra), bilim insanlarıyla iş birlikleri yaparak ve yeni teknolojileri kullanarak "doğa" kavrayışımızı sorgulayan karmaşık projeleriyle tanınan disiplinlerarası bir sanatçıdır. Son dönem çalışmalarında; makine öğrenimi kullanarak şafak korosunu yeniden inşa etmek, nesli tükenmiş çiçeklerin kokusunu yeniden üretmek ve Mars'ın yeniden yabanileştirilmesini simüle etmek gibi yenilikçi projeler yer almaktadır. Ginsberg'in pratiği, sanat, ekoloji ve teknoloji kesişimine odaklanır. 2023 yılında, türler arası yaşamı deneysel bir biçimde ele alan *Pollinator Pathmaker* adlı çalışmasıyla S+T+ARTS Büyük Ödülü - Sanatsal Keşif kategorisini kazanmıştır. Eserleri dünya genelinde MoMA (New York), Centre Pompidou ve Royal Academy of Arts gibi önemli kurumlarda sergilenmiş; aynı zamanda Art Institute of Chicago ve Cooper Hewitt Smithsonian Design Museum gibi koleksiyonlarda kalıcı olarak yer almıştır. Sanatçının yakın dönem projeleri arasında; Avrupa Göçebe Bienali Manifesta için tasarladığı ilk vitray pencere, Google'ın Mountain View'daki Gradient Canopy binası için hazırladığı büyük ölçekli video enstalasyonu, Londra Design Museum'un uluslararası gezici sergisi *More Than Human* için ürettiği 8 metre genişliğindeki duvar halısı ve 2026 yazında açılması planlanan Oxford North Canalside Park için geliştirdiği kamusal heykel projeleri bulunmaktadır.

POLLINATOR PATHMAKER

Tozlayıcılar bahçeleri tasarlasaydı, ortaya nasıl bir manzara çıkardı?
Bu algoritma destekli araç, her seviyeden katılımcının arılar, kelebekler ve diğer yaşamsal tozlayıcı türler için özgün yaşam alanları yaratmasına olanak tanır. Bahçeyi yalnızca insanlara ait bir alan olmaktan çıkararak, farklı türlerin birlikte var olabildiği yaşayan bir sanat formuna dönüştürür.

IDAF 26
Türk Telekom Değerli Hissettirir



MIT BORRAS

G-8 GALERİ

Mit Borrás (Madrid, 1982), Madrid ve Berlin merkezli çalışan İspanyol bir görsel sanatçıdır. Çalışmaları; insanlık, doğa ve teknolojik ilerleme arasındaki karmaşık ilişkiyi ele alır. Disiplinlerarası pratiği, geleneksel varoluş kategorilerini aşmayı amaçlayan bir yaklaşım olarak post-hüman bilinç ve uyum süreçlerini inceler.

Uluslararası alanda tanınan Borrás, Centre Pompidou, Art Dubai ve Tokyo'daki Hara Müzesi gibi prestijli kurumlarda sergiler gerçekleştirmiştir. Genişletilmiş Medya ve Dijital Sanat alanında faaliyet gösteren CAVVE stüdyosunun kurucusudur ve Berlin merkezli Frontviews ile Haunt kolektiflerinin üyesidir.

Hâlihazırda House of Chappaz tarafından temsil edilen sanatçının enstalasyonları, geleceğin mitolojilerine dair denemeci (essayistik) portreler olarak öne çıkar.

HANABA

Hanaba, alternatif bir gelecekte yaşayan varsayımsal bir varlığın hikâyesini anlatır. Zamanın durduğu hissi veren, doğayla çevrili izole, klinik benzeri bir mekânda yaşar. "Mutant çiçek" anlamına gelen Hanaba, insan ve akışkan varoluş arasında gidip gelerek teknoloji ve doğa aracılığıyla aşkınlık arar. Meditasyon, ASMR ve bilimsel çalışmalarla anatomi, jeoloji ve biyoteknolojiyi keşfeder; çiçekler, sesler ve psikoaktif bitkilerle ritüelistik bir inanç sistemi kurar. Transhümanist bir bakışla, yapay zekâlar ve robotik varlıklar eşliğinde yaşam ve ölüm arasında, hayaletimsi bir varoluş hâlinde bulunur.

IDAF 26
Türk Telekom
Değerli Hissettirir



CHINO MOYA

G-5 GALERİ

Madrid doğumlu ve Londra merkezli medya sanatçısı ve film yapımcısı Chino Moya, spekülatif kurgu aracılığıyla çöken ütopyaları, tekno-ruhsallığı ve kontrol sistemlerini inceler.

Çalışmaları; LACMA (ABD), Saatchi Gallery (Londra), Belvedere 21 (Viyana), Centro Conde Duque (Madrid), DongGang Fotoğraf Müzesi (Güney Kore), Museum Stadt Sindelfingen (Almanya), HAB Museum (Budapeşte), Benta (İstanbul), SOLO Contemporary (Madrid), Seventeen Gallery (Londra), Pocko Gallery (Tokyo), Steinhauser Gallery (Slovakya) ve Bogotá'daki Voltaje Sanat ve Teknoloji Fuarı gibi pek çok uluslararası kurum ve mekânda sergilenmiştir.

2025 yılında BMW Dijital Sanat Ödülü'nü kazanan sanatçının uzun metrajlı filmi *Undergods*, 2021 yılında Birleşik Krallık ve ABD'de sinemalarda gösterime girmiştir.

UNITIVE KNOWLEDGE OF THE SYSTEM'S DYNAMIC

Deemona, uzak bir gelecekte var olur. İnsanlar kendilerini yok ettikten sonra, yüz binlerce yıllık varoluşlarından geriye yalnızca veri parçacıkları ve genetik kodlar kalmıştır. Tanrısal niteliklere sahip bir yapay zekâ varlığı, bu bilgi kırıntılarını toplayarak ideal bir insan toplumu yeniden yaratır; tarihi, kültürü ve bilimi katmanlarından arındırarak hepsini sürekli bir "şimdi"ye indirger.

Deemona'da bu sentetik demiurg, insanın işlevselliğe yönelik dürtüsü ile çoktan yitirilmiş ruhani gelenekleri arasında bir uyum kurar. Yapay olarak üretilmiş bu insan uygarlığında, geç kapitalist mantıklar ve otomasyon, aşkınlıkla iç içe geçerken; tedarik zincirleri ve fabrika ritimleri, kutsal ritüellerle senkronize olur.

T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI
AKM Atatürk Kültür Merkezi
Türk Telekom Değerli Hissettirir
MEZO
PASHA Bank



SOUGWEN CHUNG

G-11 GALERİ

Sougwen Chung (d. 1985), insan-makine iş birliği alanında öncü isimlerden biri olarak kabul edilen Çin-Kanadalı bir sanatçı ve araştırmacıdır. *MEMORY (Drawing Operations Unit: Generation_2)* adlı eseri, Victoria and Albert Museum'un kalıcı koleksiyonuna girerek büyük bir kültür kurumu tarafından koleksiyona alınan ilk yapay zekâ modeli olmuştur.

Chung'un disiplinlerarası pratiği; enstalasyon, çizim, performans ve heykel gibi farklı alanları, robotik, makine öğrenimi ve biyo-algılama teknolojileriyle diyalog içinde bir araya getirir. Çalışmaları, insan elinin jesti ile makinenin hareketi arasındaki değişen ilişkilere odaklanır.

Sanatçı, iş birliğini; insan, makine ve çevrenin birlikte algı ve anlam ürettiği, sürekli evrilen bir "ortak estetik sistem" olarak ele alır. Bu yaklaşım, açık uçlu koreografiler üzerinden şekillenen yeni algı ve ifade biçimlerini ortaya koyar.

BODY MACHINE (MERIDANS)

Sougwen Chung'un BODY MACHINE (MERIDIANS) adlı serisi, biyomimetik spekülasyonlar üzerine kuruludur. Bu dijital çalışmanın formları, sanatçının makineleri yaşayan sistemlerin bir uzantısı olarak yeniden hayal etmesinin bir parçası olarak, adeta havada şekillendirilir.

"Meridyen" kavramı, hem gezegensel bir ölçüm sistemi hem de bedenin içindeki bir yol olarak eserin tamamına nüfuz eder. Bu çift anlam üzerinden Chung, izleyiciyi bedenler üzerine düşünmeye davet eder - hareket halindeki bedenler, makineye özgü formlar ve dünyanın biyomları.

Sanatçı, bu üç alanın nasıl iç içe geçebileceğini sorgulayarak, insan, makine ve doğa arasındaki sınırların yeniden düşünülmesini önerir.

IDAF 26
Türk Telekom Değerli Hissettirir



AMIANGELIKA & 1100

AA-6 KÜLTÜR SOKAĞI

AMIANGELIKA & 1100, ses, görüntü ve mekânsal deneyim yoluyla algısal durumları keşfeden sürükleyici eserler yaratan Londra merkezli bir görsel-işitsel ikilidir. Uygulamaları, çağdaş ortamlarda varoluş, yönelim bozukluğu, yoğunluk ve geri çekilmenin nasıl üretildiği ve bu durumların yorumlanmaktan ziyade nasıl hissedildiğiyle ilgilidir.

AMIANGELIKA'nın pratiği, görüntü, ses ve bedensel algı arasındaki ilişkiye odaklanmaktadır. Ses sinyallerine ve hareket izleme verilerine yanıt veren üretken görsel sistemlerle çalışan sanatçı, mekân içindeki hareket, ses ve aktiviteye göre gerçek zamanlı olarak değişen ortamlar geliştirir. Bu sistemler etkileşimi göstermek için değil, mekânın nasıl algılandığını incelikle değiştirmek için tasarlanmıştır; izleyici eserde hareket ederken istikrarsızlık, baskı veya yönelim kaybı anlarını güçlendirir.

BLCK SUN

BLCK SUN, yeni medya sanatçısı AMIANGELIKA ve müzik yapımcısı 1100 tarafından yaratılan ve sahnelenen bir görsel-işitsel performanstır. BLCK SUN, kişinin içsel kaosuna dalma durumunun bir metaforudur. Kaos ve düzen, karanlık ve ışık temalarının görsel ve işitsel perspektiflerden yan yana getirilmesini keşfederek, performans sanatçıları izleyiciyi içsel labirentin farklı alanlarında bir yolculuğa çıkarır. Bu eser, sanatçının bu zıtlıklarla ilgili deneyimlerine dayanmaktadır. Eski düzenin hiçbir kalıntısının kalmadığını fark ettiğinizde ne olur? Eser, mekansal ses ortamında deneyimlenir ve analog sentezleyiciler, dijital enstrümanlar ve etkileşimli görsel programlama ağları kullanılarak gerçek zamanlı olarak sahnelenir; bu da izleyicinin hikâyeyi algılama biçimini geliştiren zamana duyarlı, sürükleyici bir görsel-işitsel ortam yaratır. BLCK SUN'ın bir bölümünün prömiyeri, Nisan 2024'te İngiltere'nin Londra şehrinde düzenlenen Dijital Sanat Haftası kapsamında, Avrupa'nın en büyük ekranında Outernet London'da gerçekleşti. ABD performans prömiyeri ise Haziran 2024'te ABD'nin New Mexico eyaletindeki Santa Fe şehrinde düzenlenen Currents New Media Festivali'nde yapıldı. 2024 yılında proje, Dijital Sanat Kategorisinde Golden Time Yetenek Ödülü'nü kazandı. Aynı isimle çıkan ilk albüm Mart 2025'te yayınlandı ve 2 ay içinde 80 bin dinlenme sayısına ulaştı. 2025 yılında BLCK SUN, Sonar İstanbul ve Intervals Festivali'nde başarıyla sergilendi.

T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI
AKM Atatürk Kültür Merkezi
Türk Telekom Değerli Hissettirir
MEZO
PASHA Bank

IDAF 26
Türk Telekom Değerli Hissettirir



AMIANGELIKA & 1100

AA-6 KÜLTÜR SOKAĞI

AMIANGELIKA & 1100, Londra merkezli, ses, görüntü ve mekânsal deneyim yoluyla algısal durumları keşfeden sürükleyici eserler yaratan bir görsel-işitsel ikilidir. Uygulamaları, çağdaş ortamlarda varoluş, yönelim bozukluğu, yoğunluk ve geri çekilmenin nasıl üretildiği ve bu durumların yorumlanmaktan ziyade nasıl hissedildiğiyle ilgilidir.

Besteci Erik Hanson'ın takma adı olan 1100, analog ve dijital süreçleri harmanlayarak sürükleyici ses ortamları yaratır. Eserleri, sesin yapısal bir güç olarak hareket ettiği, fiziksel ve duygusal algıyı şekillendiren yoğun, dokusal alanlar oluşturur. AMIANGELIKA ile işbirliği yaparak, dikkatin istikrarsızlaştığı ve sınırların bulanıklaştığı algısal eşikleri araştırırlar. Eserleri, anlatılar yerine deneyimsel koşullar olarak işlev görür ve izleyicileri aşırı yüklenme, parçalanma veya yokluk durumlarına sokar. Teknoloji, gerçek zamanlı sistemlerle öngörülemezlik ve hataya izin veren bir ortam görevi görür. Enstalasyonlar ve performanslar aracılığıyla izleyicileri belirsizlik ve yoğunlukla etkileşime girmeye davet ederler. Eserleri uluslararası alanda büyük festivallerde ve mekanlarda sunulmuştur.

BLCK SUN

BLCK SUN, yeni medya sanatçısı AMIANGELIKA ve müzik prodüktörü 1100 tarafından yaratılan ve canlı olarak icra edilen görsel-işitsel bir performanstır. BLCK SUN, bireyin kendi içsel kaosuna gömülme hâlinin bir metaforu olarak kurgulanmıştır. Kaos ve düzen, karanlık ve ışık temalarının görsel ve işitsel perspektiflerden karşıtlığını araştıran performans, izleyiciyi içsel bir labirentin farklı katmanlarında bir yolculuğa çıkarır. Eser, sanatçıların bu karşıtlıklara dair kişisel deneyimlerinden beslenmektedir. Peki insan, eski düzenden geriye hiçbir iz kalmadığını fark ettiğinde ne olur? Eser; analog synthesizer'lar, dijital enstrümanlar ve birbirleriyle etkileşim hâlindeki görsel programlama ağları aracılığıyla gerçek zamanlı olarak icra edilir. Mekânsal ses teknolojisiyle deneyimlenen performans, zamana duyarlı sürükleyici bir görsel-işitsel atmosfer oluşturarak izleyicinin anlatıyı algılama biçimini derinleştirir.BLCK SUN'dan bir bölüm, Nisan 2024'te Outernet London'da, Digital Art Week kapsamında Avrupa'nın en büyük ekranında ilk kez izleyiciyle buluştu. Eserin ABD'deki ilk gösterimi ise Haziran 2024'te Currents New Media Festival kapsamında Santa Fe'de gerçekleşti. Proje, 2024 yılında dijital sanat kategorisinde Golden Time Talent Award ödülünü kazandı. Aynı isimli ilk albüm Mart 2025'te yayımlandı ve iki ay içinde 80 bin dinlenmeye ulaştı. 2025 yılında BLCK SUN, Sónar Istanbul ve Intervals Festival kapsamında başarıyla sergilendi.

T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI
AKM Atatürk Kültür Merkezi
Türk Telekom Değerli Hissettirir
MEZO
PASHA Bank

IDAF 26

Türk Telekom
Değerli Hissettirir



GRANUL

AA-3 AKM ANA GİRİŞ

Granul, İstanbul merkezli bir prodüktör ve A/V (görsel-işitsel) performans sanatçısıdır. Yenilikçi ses anlayışı, Avrupa ve Orta Doğu'daki düşük frekans odaklı müzik dinleyicileri arasında ilgi görmektedir.

Müzikal tarzı; old-school kulüp seslerini hip-hop, breakbeat ve deneysel bass müzikle bir araya getiren bir sentez niteliğindedir. Granul'un amacı, eski üretim tekniklerini yenileriyle buluşturmak; bu süreçte yapay zekâ algoritmaları ve programlama araçlarını kullanarak, insanın sonsuz ses akışları içinde özgün ve keşfedilmemiş kombinasyonlar bulmasına olanak sağlamaktır.

ATTENTION ENGINE

Gösteri, internetin durmaksızın değişen dinamiğine dair işitsel ve görsel bir yansıma sunar; gündelik algının sonsuz bir içerik akışı içinde çözündüğü bir dünyayı ele alır. Doomscrolling kültürü, sosyal medya estetiği ve yapay zekâ-insan etkileşim panellerinden ilham alan çalışma; imgelerin, duyguların ve kimliklerin nasıl sürekli tüketildiğini, dönüştürüldüğünü ve yeniden algoritmik sistemlere beslendiğini araştırır. Böylece hem baştan çıkarıcı hem de boğucu bir kendini besleme döngüsü ortaya çıkar; sürekli beslediğimiz makinenin içinde sıkışıp kalmanın tuhaf yakınlığını görünür kılar.

T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI

AKM Atatürk Kültür Merkezi

Türk Telekom Değerli Hissettirir

MEZO

PASHA Bank

IDAF 26
Türk Telekom Değerli Hissettirir



ISTANBUL MODULAR ENSEMBLE

AA-8 AKM ANA GİRİŞ

Istanbul Modular Ensemble, üç müzisyenden (Mete, Yasha, Semi) oluşan bir canlı elektronik müzik topluluğudur. Tamamen modüler synthesizer'ların sunduğu sonsuz olasılıklar üzerinden hareket eden grup, doğaçlama ve besteyi buluşturarak her performansta izleyiciyi farklı, analog ve çiğ bir ses yolculuğuna davet eder.

Elektronik müziğin sınırlarını zorlayan topluluk; yoğun ritmik yapılar, katmanlı dokuları ritmik görsellerle harmanlayan sahne diliyle öne çıkar. Minimalist seslerden patlayıcı groove'lara, ambient atmosferlerden dans pistine yön veren techno akışlarını İstanbul'un sesleri ve melodileriyle harmanlayan Istanbul Modular Ensemble, her konserinde eşsiz bir deneyim yaratmayı amaçlar.

AV PERFORMANCE

AV Performans

T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI

AKM Atatürk Kültür Merkezi

Türk Telekom Değerli Hissettirir

MEZO

PASHA Bank



CANBLASTER x NEUROTYPIQUE

AA-4 KÜLTÜR SOKAĞI

Neurotypique, gerçek zamanlı görsel üretimi müzik, teknoloji ve canlı performansın kesişiminde ele alan görsel-işitsel bir sanatçı olan Sébastien Mercier'nin sahne adıdır. Çalışmaları; müzisyenlerle iş birlikleri, solo A/V performanslar ve kültür kurumları ile markalar için geliştirdiği görsel projeler arasında akışkan bir şekilde hareket eder.

Yedi yıl boyunca yaratıcı ajanslarda grafik tasarımcı ve sanat yönetmeni olarak çalışarak güçlü bir görsel dil geliştiren Mercier, zamanla odağını müzik ve canlı sanatlar sahnesine kaydırmıştır. Kendisi de müzisyen olan sanatçı, görselliği sesin yaşayan bir uzantısı olarak ele alan performatif ve sezgisel bir yaklaşım benimser.

Pratiği; canlı gösteriler, VJ performansları, albüm görselleri ve sürükleyici görsel-işitsel enstalasyonları kapsar. Tüm bu üretimlerde, ses, görüntü ve izleyici algısı arasında hassas ve duyarlı diyaloglar kurmayı amaçlar.

TASCAN

TASCAN, ses ve görüntü arasında yakın bir diyalog kuran Canblaster ve Neurotypique'i bir araya getirir. Fransız elektronik müziğinin önemli isimlerinden Canblaster, video oyunları, kulüp kültürü, UK breaks ve IDM etkilerini duygusal derinlikle birleştirir. Neurotypique ise algı ve hareketi keşfeden gerçek zamanlı üretken görseller üretir. Birlikte geliştirdikleri TASCAN, ses ve görüntünün tek bir yapı olarak etkileştiği canlı bir performanstır. Retro oyunlar, erken dijital estetikler ve arayüz tasarımından ilham alır. Bu öğeleri yaşayan bir malzeme olarak ele alarak, geleneksel konserlerden çok sinestezik sistemler kurmaya yakın bir yaklaşım sunar.

IDAF 26



HÜMA UTKU

AA-1 KÜLTÜR SOKAĞI

İstanbul'da doğup büyüyen ve Berlin'de yaşayan Hüma Utku, elektronik müzik bestecisi ve ses sanatçısıdır. Çalışmalarında müzikal pratiğini psikoloji eğitimiyle birleştirerek insanlık hâlinden ilham alır.

Türler arası sınırları gözetmeyen yaklaşımıyla; alan kayıtları, akustik enstrümanlar ve derin ses dokularını bir araya getirerek, armonik gürültü ve sert, ritüelistik ritimler üzerinden bir anlatı dili kurar.

2018 yılında Karlrecords etiketiyle yayımlanan Şeb-i Yelda EP'si ve 2019 tarihli ilk albümü Gnosis, elektronik müzik aracılığıyla hikâye anlatımına getirdiği özgün yaklaşım sayesinde sanatçıya uluslararası tanınırlık kazandırmıştır. İkinci albümü The Psychologist ise Editions Mego tarafından yayımlanmıştır.

THE PSYCHOLOGIST

"The Psychologist", Hüma Utku'nun Editions Mego etiketiyle yayımlanan ikinci albümüdür. Psikolojik fenomenler etrafında şekillenen işitsel denemelerden oluşan bu çalışma, insanlık hâline dair müzikal bir araştırma olarak okunabilir. Psikoloji eğitimi geçmişi ile kavramsal müzik besteciliğini bir araya getiren sanatçı, kariyerindeki iki ana damarı bu özgün ve iddialı üretimde buluşturur. Eser, öngörülebilir olan ile beklenmedik olanın eş zamanlı ilerlediği; insan deneyiminin kendisi gibi karanlık, katmanlı ve karmaşık bir anlatı sunar.

Bu A/V performansında Hüma Utku'ya, Utku Önal'ın birey ile çevre arasındaki ilişkiyi bütünsel bir ekolojik yapı olarak ele alan görsel anlatısı eşlik eder. Algı ve yorumun izlerini taşıyan zihinsel dünya, bu yapının temelini oluşturur. İnsan zihninin baskı altında yarattığı sürreal düşlerin şekillendiği bu dünya; gerçeklik, bükülmüş gerçeklik ve hipergerçeklik arasında konumlanır.

T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI
AKM Atatürk Kültür Merkezi
Türk Telekom Değerli Hissettirir
MEZO
PASHA Bank

IDAF 26
Türk Telekom
Değerli Hissettirir



KAOSMOS x BORA SOMUNOĞLU

AA-2 AKM ANA GİRİŞ

KAOSMOS, 2013 yılında İstanbul'da başlamış solo bir ambient-drone projesidir. Gizemli atmosferik temaların birleşimini yaratır. Hem karmaşık hem de büyüleyici hissettiren özgün bir ses manzarası oluşturur ve KAOSMOS'u hayata geçirir. Müziği aracılığıyla dinleyicilerini bu gezegende yaşadığımız gerçeklikten özgürleştirmeyi amaçlar.

Flux VJ, Bora Somunoğlu, gerçek zamanlı görseller, mekânsal tasarım ve interaktif teknolojilerin kesişiminde çalışan bir Türk yeni medya sanatçısı ve iç mimardır. Pratiği; TouchDesigner, yapay zekâ sistemleri ve üretken medya gibi araçları kullanarak sürükleyici işitsel-görsel deneyimlere odaklanmaktadır. Uluslararası ölçekte eserler ve konuşmalar gerçekleştirmiş; bunlar arasında TouchDesigner Tokyo 2025 de yer almaktadır.

AV PERFORMANCE

Canlı performansım, dinleyiciyi alışılmış gerçekliğin sınırlarının ötesine taşıyan bir ses yolculuğu sunar. Bu yolculuk, hissedilebilen ancak görülemeyen ve ulaşılamayan boyutlara doğru açılır. Yarattığım ses tasarımları, bu erişilemeyen alanların izlerini ve titreşimlerini taşır. Analog ve dijital ve modüler katmanlar üzerinden kurulan yapı, zaman ve mekân algısını yavaşça çözer. Her an, önceden belirlenmiş bir formu takip etmek yerine sezgisel olarak evrilir. Sonunda dinleyici, bilinmeyen frekansları deneyimleyen bir katılımcıya dönüşür.

IDAF 26
Türk Telekom
Değerli Hissettirir



ANTIMEMORIA

C-1 MÜZİK PLATFORMU

Meksikalı disiplinlerarası bir sanatçı ve sosyal antropolog tarafından yürütülen bir araştırma merkezi ve platformudur. Pratikleri, post-internet sanatı odağında; yapay zekâ, generatif sanat, ses ve yazı aracılığıyla deneysel projeler geliştirmeye yöneliktir.

Yeni teknolojileri kullanarak teknoloji ile toplum arasındaki gerilimleri eleştirel bir perspektifle inceler. Teknoloji felsefesi ve zekâ kavramlarından beslenen çalışmaları, geç kapitalizm koşullarında imgelerin kültürel dinamikleri nasıl dönüştürdüğünü analiz eder ve "yotta-internet"e doğru evrilen yapıyı araştırır.

antimemoria_____, open.secret ile iş birlikleri gerçekleştirmiş, New York'ta gösterimler düzenlemiş ve Becoming.press ile çalışmıştır. Çalışmaları Viyana, Lizbon, Bangalore ve Güney Kore'de sergilenmiştir.

BBY INFLUENCER

bby influencer / síntesis del rosa adlı işte antimemoria_, yalnızca sanatçının kendi biyometrik verileriyle eğitilmiş deepfake sentezini kullanarak, influencer kültürünün görsel diline hapsolmuş hipergerçek bir figür yaratır. Yedi dakikalık döngüsel film; güzellik filtreleri, algoritmik öz-optimizasyon ve kozmetik müdahaleler gibi "pembe estetik" unsurlarını, kapitalizmin görsel alanı nasıl sömürgeleştirdiğinin belirtileri olarak inceler. Eser, eleştirmek ya da parodi yapmak yerine bu mantığın içine yerleşir; sanatçı hem kaynak hem de çıktıya dönüşerek gerçek ve yapay kimlik arasındaki sınırı siler. Ortaya, kimliğin baştan üretildiği teknolojik bir kültürel yeniden üretim portresi çıkar.

T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI

AKM Atatürk Kültür Merkezi

Türk Telekom Değerli Hissettirir

MEZO

PASHA Bank



PLY•GND

C-2 ÇOK AMAÇLI SALON

ply•gnd, sanat, tasarım ve teknolojinin kesişiminde disiplinlerarası deneyimler üreten bir yaratıcı kolektiftir. Anıl Ulaş Özcan, Melih Serhat Soyyiğit, Umut Can Çakar ve Yağmur Şafak'tan oluşan ekip; dijital ile fiziksel dünya arasında bir köprü kurarak teknolojinin mekân ve zaman algımızı nasıl şekillendirdiğini araştırır. Yaratıcı teknoloji, etkileşimli sistemler ve mekânsal (ses ve görüntü) tasarım pratiklerini kullanarak, veriyi duyulara hitap eden anlatılara dönüştürürler. Teknolojiyi doğanın ritmiyle uyumlu bir dilde buluşturan stüdyo, izleyicinin içine dahil olduğu yeni hikâye anlatıcılığı biçimleri kurgular. ply•gnd, karmaşık dünyayı daha hissedilir ve paylaşılan bir tecrübeye dönüştürmeyi hedefler.

PLANERORIUM

İstanbul'u betonla boğarken, doğayı saksılara hapsettiğimiz o ilk an, aslında bu yoğun bakım ünitesinin ilk kablosunu takmadık mı?

Planatorium bir bitki sanatoryumudur. Bitkileri adeta bir yoğun bakım ünitesinde hayatta tutmaya çalışırken, insanla doğa arasındaki kopukluğu sert bir yüzleşmeye dönüştürür. Bu deneyim; göç ve yıkım dolu ortak hafızamızı, bitkilerin beklenmedik ve sarsıcı tepkileriyle dışa vurur. Geleceği teknolojiyle kurtarmayı değil, teknolojinin soğuk kucağında ölmekte olan köklerimizi anlatır.

Planatorium, insan müdahalesinin her izini veri yüküne dönüştüren mekanik bir hafıza kaydıdır.



ARTÜR VAHE KARAPEKMEZ

C-3 MÜZİK PLATFORMU

Artür Vahe Karapekmez, çalışmalarını dijital teknolojiler ile çağdaş sanatın kesişiminde sürdüren bir sanatçı ve akademisyendir. Yeni Yüzyıl Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü'nde Doktor Öğretim Üyesi olarak görev yapmakta; özel sektöre yönelik danışmanlık faaliyetlerini sürdürmektedir.

Üretimi; grafik tasarım, dijital görüntü üretimi, üç boyutlu modelleme, artırılmış gerçeklik ve animasyon teknolojilerini kapsamaktadır. Bilgisayar tabanlı araçları kavramsal platformlar olarak ele alarak çağdaş görsel iletişimin dönüşen dili ve izleyici deneyimi üzerine çalışmaktadır.

Teknolojiyi insan deneyiminin bir uzantısı olarak konumlandıran Karapekmez, dijital araçların algı, hafıza ve tüketim pratikleri üzerindeki etkilerini ele almakta; izleyiciyi pasif bir alımlayıcı değil, imgenin anlamını tamamlayan etkin bir özne olarak konumlandırmaktadır.

BLUE MYCELIUM

Blue Mycelium, görünür olanın mutlak yeterliliğine duyulan inancı sorgulayan bir video art çalışmasıdır. İklim krizi, büyüme ve kontrol odaklı anlatıların ürettiği ekolojik körlüğün sonucudur. Miselyum, yıkımdan sonra beliren bir teselli değil; çok önceden beri işleyen, sessiz ve merkezsiz bir ağdır. Fark edilmeden bağlar, kesintilerle yön değiştirir, kendini tekrar etmez; yeniden kurulur.

Bilgi tarafsız değildir; neyin görünür kılındığı bir iktidar meselesidir. Mycelium, veriden çok ilişkiyi taşır. Geçmişi kayıt olarak değil, bağlantı olarak sürdürür. Formlar geçicidir; süreklilik, ilişkilerde var olur. Hayatta kalan tekil yapılar değil, bağlantı kurabilen sistemlerdir.

IDAF 26
Türk Telekom
Değerli Hissettirir



PROJECT KHORA

C-4 ÇOK AMAÇLI SALON 2. KAT

Betül Uçkan (İstanbul Medipol Üniversitesi & İTÜ), immaterial/immersive mekân tasarımı ile form tasarım-üretim süreçlerine odaklanan çalışmalarıyla mekânsal kurgunun fiziksel ve bilişsel boyutunu ele alır.

Ekip; mimarlık, nörobilim, hesaplamalı tasarım ve dijital sanatın kesişiminde çalışan disiplinlerarası bir kolektiftir. Çalışmaları, mekânı sabit bir nesne olarak değil; algı, veri ve deneyim üzerinden sürekli yeniden kurulan dinamik bir oluş olarak ele alır. Bu doğrultuda geliştirilen projeler, insanın fizyolojik, bilişsel ve duyusal verilerini mekânsal üretimin aktif bir bileşeni hâline getirerek kullanıcıyı mekânın oluşumuna katılan bir aktör olarak konumlandırır. Bu üretim yaklaşımı, mimarlığı tamamlanmış bir formdan ziyade; geri bildirim mekanizmaları, birlikte işleyen sistemler ve çok duyulu etkileşimler üzerinden sürekli evrilen bir süreç olarak yeniden düşünür.

KHORA

KHORA, gerçek zamanlı psikofizyolojik verilerin (EEG ve kalp atış hızı) üretken sistemler aracılığıyla görsel ve işitsel akışlara dönüştüğü, sürekli oluş hâlindeki bir mekânsal enstalasyondur. Veri, yalnızca işlenen bir girdi değil; mekânın yoğunluğunu ve davranışını belirleyen üretken bir bileşene dönüşür. Yarı geçirgen yüzeyler üzerine yansıyan bu devingen sistem, deneyimleyicinin bilişsel ve fizyolojik durumuna göre türeyen immaterial ve immersive bir atmosfer üretir. Işık, ses, fiziksel sınırlar ve bedenin iç içe geçtiği bu çok katmanlı deneyim, mekânı sabit, statik bir form olmaktan çıkarır.
Deneyimleyici, yalnızca izleyen değil; mekânı var eden bir aktördür. Mekân; zihin ve bedenin değişken halleriyle yoğunlaşır, genişler ve yeniden kurulur. İnsan ile mekân arasındaki bu karşılıklı etkileşim, kesintisiz bir biyo-mekânsal döngüye dönüşür. Böylece mekân, bir nesne olmaktan çıkar; algı, veri ve deneyimle birlikte evrilen bir organizma hâline gelir. İnsan ise bu oluşun içinde, mekânı sürekli yeniden kuran kurucu özneye dönüşür.

T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI
AKM Atatürk Kültür Merkezi
Türk Telekom Değerli Hissettirir
MEZO
PASHA Bank

IDAF 26



PROJECT KHORA

C-4 ÇOK AMAÇLI SALON 2. KAT

Aykut Dağ (İTÜ), hesaplamalı tasarım ve veri temelli sistemler aracılığıyla parametrik üretim ve çevresel verinin mekâna entegrasyonu üzerine çalışır

Ekip; mimarlık, nörobilim, hesaplamalı tasarım ve dijital sanatın kesişiminde çalışan disiplinlerarası bir kolektiftir. Çalışmaları, mekânı sabit bir nesne olarak değil; algı, veri ve deneyim üzerinden sürekli yeniden kurulan dinamik bir oluş olarak ele alır. Bu doğrultuda geliştirilen projeler, insanın fizyolojik, bilişsel ve duyusal verilerini mekânsal üretimin aktif bir bileşeni hâline getirerek kullanıcıyı mekânın oluşumuna katılan bir aktör olarak konumlandırır. Bu üretim yaklaşımı, mimarlığı tamamlanmış bir formdan ziyade; geri bildirim mekanizmaları, birlikte işleyen sistemler ve çok duyulu etkileşimler üzerinden sürekli evrilen bir süreç olarak yeniden düşünür.

KHORA

KHORA, gerçek zamanlı psikofizyolojik verilerin (EEG ve kalp atış hızı) üretken sistemler aracılığıyla görsel ve işitsel akışlara dönüştüğü, sürekli oluş hâlindeki bir mekânsal enstalasyondur. Veri, yalnızca işlenen bir girdi değil; mekânın yoğunluğunu ve davranışını belirleyen üretken bir bileşene dönüşür. Yarı geçirgen yüzeyler üzerine yansıyan bu devingen sistem, deneyimleyicinin bilişsel ve fizyolojik durumuna göre türeyen immaterial ve immersive bir atmosfer üretir. Işık, ses, fiziksel sınırlar ve bedenin iç içe geçtiği bu çok katmanlı deneyim, mekânı sabit, statik bir form olmaktan çıkarır.
Deneyimleyici, yalnızca izleyen değil; mekânı var eden bir aktördür. Mekân; zihin ve bedenin değişken halleriyle yoğunlaşır, genişler ve yeniden kurulur. İnsan ile mekân arasındaki bu karşılıklı etkileşim, kesintisiz bir biyo-mekânsal döngüye dönüşür. Böylece mekân, bir nesne olmaktan çıkar; algı, veri ve deneyimle birlikte evrilen bir organizma hâline gelir. İnsan ise bu oluşun içinde, mekânı sürekli yeniden kuran kurucu özneye dönüşür.

T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI
AKM Atatürk Kültür Merkezi
Türk Telekom Değerli Hissettirir
MEZO
PASHA Bank

IDAF 26
Türk Telekom Değerli Hissettirir



PROJECT KHORA

C-4 ÇOK AMAÇLI SALON 2. KAT

Ayçin Atukeren (İTÜ), mekân felsefesi ve hetero-fenomenoloji ekseninde, projelerin kavramsal çerçevesini geliştirir ve immaterial olma hâlinin inşa sürecini sorgular

Ekip; mimarlık, nörobilim, hesaplamalı tasarım ve dijital sanatın kesişiminde çalışan disiplinlerarası bir kolektiftir. Çalışmaları, mekânı sabit bir nesne olarak değil; algı, veri ve deneyim üzerinden sürekli yeniden kurulan dinamik bir oluş olarak ele alır. Bu doğrultuda geliştirilen projeler, insanın fizyolojik, bilişsel ve duyusal verilerini mekânsal üretimin aktif bir bileşeni hâline getirerek kullanıcıyı mekânın oluşumuna katılan bir aktör olarak konumlandırır. Bu üretim yaklaşımı, mimarlığı tamamlanmış bir formdan ziyade; geri bildirim mekanizmaları, birlikte işleyen sistemler ve çok duyulu etkileşimler üzerinden sürekli evrilen bir süreç olarak yeniden düşünür.

KHORA

KHORA, gerçek zamanlı psikofizyolojik verilerin (EEG ve kalp atış hızı) üretken sistemler aracılığıyla görsel ve işitsel akışlara dönüştüğü, sürekli oluş hâlindeki bir mekânsal enstalasyondur. Veri, yalnızca işlenen bir girdi değil; mekânın yoğunluğunu ve davranışını belirleyen üretken bir bileşene dönüşür. Yarı geçirgen yüzeyler üzerine yansıyan bu devingen sistem, deneyimleyicinin bilişsel ve fizyolojik durumuna göre türeyen immaterial ve immersive bir atmosfer üretir. Işık, ses, fiziksel sınırlar ve bedenin iç içe geçtiği bu çok katmanlı deneyim, mekânı sabit, statik bir form olmaktan çıkarır.
Deneyimleyici, yalnızca izleyen değil; mekânı var eden bir aktördür. Mekân; zihin ve bedenin değişken halleriyle yoğunlaşır, genişler ve yeniden kurulur. İnsan ile mekân arasındaki bu karşılıklı etkileşim, kesintisiz bir biyo-mekânsal döngüye dönüşür. Böylece mekân, bir nesne olmaktan çıkar; algı, veri ve deneyimle birlikte evrilen bir organizma hâline gelir. İnsan ise bu oluşun içinde, mekânı sürekli yeniden kuran kurucu özneye dönüşür.

T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI
AKM Atatürk Kültür Merkezi
Türk Telekom Değerli Hissettirir
MEZO
PASHA Bank

IDAF 26
Türk Telekom
Değerli Hissettirir



PROJECT KHORA

C-4 ÇOK AMAÇLI SALON 2. KAT

Bengü Özmutlu (YTÜ & İTÜ), yapay zekâ, robotik sistemler ve biyomalzeme araştırmalarıyla veri odaklı ve adaptif tasarım süreçlerini geliştirir.

Ekip; mimarlık, nörobilim, hesaplamalı tasarım ve dijital sanatın kesişiminde çalışan disiplinlerarası bir kolektiftir. Çalışmaları, mekânı sabit bir nesne olarak değil; algı, veri ve deneyim üzerinden sürekli yeniden kurulan dinamik bir oluş olarak ele alır. Bu doğrultuda geliştirilen projeler, insanın fizyolojik, bilişsel ve duyusal verilerini mekânsal üretimin aktif bir bileşeni hâline getirerek kullanıcıyı mekânın oluşumuna katılan bir aktör olarak konumlandırır. Bu üretim yaklaşımı, mimarlığı tamamlanmış bir formdan ziyade; geri bildirim mekanizmaları, birlikte işleyen sistemler ve çok duyulu etkileşimler üzerinden sürekli evrilen bir süreç olarak yeniden düşünür.

KHORA

KHORA, gerçek zamanlı psikofizyolojik verilerin (EEG ve kalp atış hızı) üretken sistemler aracılığıyla görsel ve işitsel akışlara dönüştüğü, sürekli oluş hâlindeki bir mekânsal enstalasyondur. Veri, yalnızca işlenen bir girdi değil; mekânın yoğunluğunu ve davranışını belirleyen üretken bir bileşene dönüşür. Yarı geçirgen yüzeyler üzerine yansıyan bu devingen sistem, deneyimleyicinin bilişsel ve fizyolojik durumuna göre türeyen immaterial ve immersive bir atmosfer üretir. Işık, ses, fiziksel sınırlar ve bedenin iç içe geçtiği bu çok katmanlı deneyim, mekânı sabit, statik bir form olmaktan çıkarır.
Deneyimleyici, yalnızca izleyen değil; mekânı var eden bir aktördür. Mekân; zihin ve bedenin değişken halleriyle yoğunlaşır, genişler ve yeniden kurulur. İnsan ile mekân arasındaki bu karşılıklı etkileşim, kesintisiz bir biyo-mekânsal döngüye dönüşür. Böylece mekân, bir nesne olmaktan çıkar; algı, veri ve deneyimle birlikte evrilen bir organizma hâline gelir. İnsan ise bu oluşun içinde, mekânı sürekli yeniden kuran kurucu özneye dönüşür.

T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI
AKM Atatürk Kültür Merkezi
Türk Telekom Değerli Hissettirir
MEZO
PASHA Bank

IDAF 26
Türk Telekom
Değerli Hissettirir



PROJECT KHORA

C-4 ÇOK AMAÇLI SALON 2. KAT

Tolga Aydoğdu (İstanbul Bilgi Üniversitesi & İTÜ), görselleştirme, ses ve anlatı odaklı üretimleriyle mekânsal deneyimin ifade biçimini güçlendirir.

Ekip; mimarlık, nörobilim, hesaplamalı tasarım ve dijital sanatın kesişiminde çalışan disiplinlerarası bir kolektiftir. Çalışmaları, mekânı sabit bir nesne olarak değil; algı, veri ve deneyim üzerinden sürekli yeniden kurulan dinamik bir oluş olarak ele alır. Bu doğrultuda geliştirilen projeler, insanın fizyolojik, bilişsel ve duyusal verilerini mekânsal üretimin aktif bir bileşeni hâline getirerek kullanıcıyı mekânın oluşumuna katılan bir aktör olarak konumlandırır. Bu üretim yaklaşımı, mimarlığı tamamlanmış bir formdan ziyade; geri bildirim mekanizmaları, birlikte işleyen sistemler ve çok duyulu etkileşimler üzerinden sürekli evrilen bir süreç olarak yeniden düşünür.

KHORA

KHORA, gerçek zamanlı psikofizyolojik verilerin (EEG ve kalp atış hızı) üretken sistemler aracılığıyla görsel ve işitsel akışlara dönüştüğü, sürekli oluş hâlindeki bir mekânsal enstalasyondur. Veri, yalnızca işlenen bir girdi değil; mekânın yoğunluğunu ve davranışını belirleyen üretken bir bileşene dönüşür. Yarı geçirgen yüzeyler üzerine yansıyan bu devingen sistem, deneyimleyicinin bilişsel ve fizyolojik durumuna göre türeyen immaterial ve immersive bir atmosfer üretir. Işık, ses, fiziksel sınırlar ve bedenin iç içe geçtiği bu çok katmanlı deneyim, mekânı sabit, statik bir form olmaktan çıkarır.
Deneyimleyici, yalnızca izleyen değil; mekânı var eden bir aktördür. Mekân; zihin ve bedenin değişken halleriyle yoğunlaşır, genişler ve yeniden kurulur. İnsan ile mekân arasındaki bu karşılıklı etkileşim, kesintisiz bir biyo-mekânsal döngüye dönüşür. Böylece mekân, bir nesne olmaktan çıkar; algı, veri ve deneyimle birlikte evrilen bir organizma hâline gelir. İnsan ise bu oluşun içinde, mekânı sürekli yeniden kuran kurucu özneye dönüşür.

T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI
AKM Atatürk Kültür Merkezi
Türk Telekom Değerli Hissettirir
MEZO
PASHA Bank

IDAF 26
Türk Telekom
Değerli Hissettirir



PROJECT KHORA

C-4 ÇOK AMAÇLI SALON 2. KAT

Umut Pektetik (İstanbul Medipol Üniversitesi, MSGSÜ & Aalborg Üniversitesi), nöromimarlık ve çevresel psikoloji alanındaki çalışmalarıyla mekânsal deneyimin bilişsel ve duyusal etkilerini araştırır.

Ekip; mimarlık, nörobilim, hesaplamalı tasarım ve dijital sanatın kesişiminde çalışan disiplinlerarası bir kolektiftir. Çalışmaları, mekânı sabit bir nesne olarak değil; algı, veri ve deneyim üzerinden sürekli yeniden kurulan dinamik bir oluş olarak ele alır. Bu doğrultuda geliştirilen projeler, insanın fizyolojik, bilişsel ve duyusal verilerini mekânsal üretimin aktif bir bileşeni hâline getirerek kullanıcıyı mekânın oluşumuna katılan bir aktör olarak konumlandırır. Bu üretim yaklaşımı, mimarlığı tamamlanmış bir formdan ziyade; geri bildirim mekanizmaları, birlikte işleyen sistemler ve çok duyulu etkileşimler üzerinden sürekli evrilen bir süreç olarak yeniden düşünür.

KHORA

KHORA, gerçek zamanlı psikofizyolojik verilerin (EEG ve kalp atış hızı) üretken sistemler aracılığıyla görsel ve işitsel akışlara dönüştüğü, sürekli oluş hâlindeki bir mekânsal enstalasyondur. Veri, yalnızca işlenen bir girdi değil; mekânın yoğunluğunu ve davranışını belirleyen üretken bir bileşene dönüşür. Yarı geçirgen yüzeyler üzerine yansıyan bu devingen sistem, deneyimleyicinin bilişsel ve fizyolojik durumuna göre türeyen immaterial ve immersive bir atmosfer üretir. Işık, ses, fiziksel sınırlar ve bedenin iç içe geçtiği bu çok katmanlı deneyim, mekânı sabit, statik bir form olmaktan çıkarır.
Deneyimleyici, yalnızca izleyen değil; mekânı var eden bir aktördür. Mekân; zihin ve bedenin değişken halleriyle yoğunlaşır, genişler ve yeniden kurulur. İnsan ile mekân arasındaki bu karşılıklı etkileşim, kesintisiz bir biyo-mekânsal döngüye dönüşür. Böylece mekân, bir nesne olmaktan çıkar; algı, veri ve deneyimle birlikte evrilen bir organizma hâline gelir. İnsan ise bu oluşun içinde, mekânı sürekli yeniden kuran kurucu özneye dönüşür.

T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI
AKM Atatürk Kültür Merkezi
Türk Telekom Değerli Hissettirir
MEZO
PASHA Bank

IDAF 26
Türk Telekom Değerli Hissettirir



CEYDA OLGUN

C-5 TİYATRO FUAYE

Ceyda Olgun, endüstriyel tasarım kökenli bir yeni medya sanatçısıdır. Çalışmalarında gerçek zamanlı görsel sistemler, etkileşim ve mekânsal deneyim üzerine odaklanır. Üretimlerinde kod, form ve hareketi bir araya getirerek görselleri statik çıktılar yerine yaşayan sistemler olarak ele alır. Projeleri, izleyici ile sistem arasındaki ilişkiyi sorgulayan deneyimler yaratmayı amaçlar. TouchDesigner tabanlı üretimlerle çalışan Olgun, dijital ortamda özne, veri ve algoritma arasındaki etkileşimi araştırmaktadır.

PROCESSING CONDITIONS

Part I: You, Processing You
Part II: Signal, Interrupted

Processing Conditions, dijital çağda insan ve veri arasındaki çift yönlü ilişkiyi inceleyen iki bölümlü interaktif bir yerleştirmedir. İlk bölümde izleyici, kendi görüntüsünün ASCII karakterlere dönüştürülmüş ve gecikmeli bir çıktısını deneyimler. İkinci bölümde ise hareketiyle binary veri akışını bozarak sistemi etkiler. Çalışma, insanın hem işlenen bir veri hem de sistemi dönüştüren bir değişken olduğu fikrini ortaya koyar. Algoritmik süreçler yalnızca görselleştirme üretmez; analiz eder, karar verir ve yeniden yapılandırır.

T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI
AKM Atatürk Kültür Merkezi
Türk Telekom Değerli Hissettirir
MEZO
PASHA Bank

IDAF 26



GÖZDE BETÜLAY YORULMAZ

C-6 MÜZİK PLATFORMU 1. KAT

Gözde Betülay Yorulmaz (d. 1996) algoritmalar, sibernetik, yapay yaşam ve karmaşık sistemler aracılığıyla hibrit mekânları araştırır; adaptif arayüzler, biyodijital mekanizmalar ve insan-makine etkileşimlerine odaklanır. GTÜ Mimarlık Bölümü'nde yüksek lisans derecesini tamamlamıştır. Aynı zamanda Bilgisayar Programcılığı, Grafik Tasarımı ve Web Tasarımı ve Kodlama alanlarında dereceleri bulunmaktadır. Disiplinlerarası yaklaşımıyla mimarlık, biyoloji, yazılım ve donanım tabanlı teknolojileri bir araya getirerek; veri tabanlı sistemler, sensörler, yapay zekâ ve etkileşimli simülasyonlar aracılığıyla çevresel geri bildirimlerle kendini organize eden, öğrenen ve gelişen deneyim mekânları tasarlamaktadır. Ulusal ve uluslararası çeşitli sempozyumlarda akademik yayınları bulunan Yorulmaz, SiGraDi, MSTAS, The Wrong Biennale, Ars Electronica, Galataport, AKM, BASE, SALT ve Piksel gibi platformlarda sergilerde yer almış ve programlara katılmıştır.

ENDÜSTRİYEL ARIKLARIN DİJİTAL BİYOSFERİ

Endüstriyel Atıkların Dijital Biyosferi: Çürüme ve Yeniden Doğuş, 2025, iki kanallı video enstalasyon, 3D hologram fan, eğilmiş yapay zekâ modeli, veri temelli ve sese duyarlı sistem, stereo ses sistem, 3840x2160 piksel, 3'20''.

T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI

AKM Atatürk Kültür Merkezi

Türk Telekom Değerli Hissettirir

MEZO

PASHA Bank



İDİL ŞENEL & BARIŞ ÖÇAL

C-7 MÜZİK PLATFORMU

İdil Şenel ve Barış Öçal, oyun tasarımı odağında buluşan araştırmacı ve tutkulu iki akademisyendir. Barış'ın RPG, metroidvania ve roguelite türlerine olan ilgisi; mekanik derinlik ve keşif odaklı yaklaşımını besler. İdil ise cozy oyunlar ve görsel romanlardan ilham alarak anlatı ve kullanıcı deneyimini ön plana çıkarır. Video ve kutu oyunları arasında üretim yapan ekip, farklı disiplinleri birleştirerek hem işlevsel hem de duygusal bağ kuran özgün deneyimler tasarlamayı hedefler.

GÖBEKLİTEPE.OS

GOBEKLITEPE.OS - Dijital Arşiv Olarak Anlatı, Göbeklitepe üzerine üretilmiş arkeolojik bilgiyi, katmanlar halinde düzenlenmiş bir dijital arşiv olarak sunar. Çalışma, kazı sürecini fiziksel bir eylemden çok, verinin sınıflandırılması ve yeniden okunması olarak ele alır. Arayüz estetiği, erken dönem bilgisayar kültürünü çağrıştıran bir görsel dil üzerinden geçmiş ile dijital hafıza arasında bir paralellik kurar. Böylece izleyici, arkeolojik katmanları bu kez bir ekran içinde, dosyalar ve klasörler aracılığıyla deneyimler.

IDAF 26
Türk Telekom
Değerli Hissettirir



ILZE EKISA & OMAIR FAIZULLAH

C-8 TÜRK TELEKOM VENTURES

Dr. Ilze Eklsa, tasarım ve kültür kesişiminde çalışan bir görsel iletişim sanatçısı ve akademisyendir. Hâlen Zayed Üniversitesi'nde Doktor Öğretim Üyesi olarak görev yapmakta; araştırma ve üretimlerinde çağdaş görsel anlatılarla ilgilenmektedir. Çalışmaları, mirası sabit bir geçmiş olarak değil, gelenek ile yeniliğin kesiştiği dinamik bir alan olarak yeniden düşünür. Orta Doğu'ya odaklanan Eklsa, kültürel bağlamların görsel dili nasıl şekillendirdiğini araştırır. Dijital kolaj, fotoğrafik dekonstrüksiyon ve algoritmik kompozisyon yöntemleriyle, mimari mirası ve kültürel belleği katmanlı ve dönüşen formlara dönüştürerek, mirası günümüzde kimlik ve anlamı biçimlendiren aktif bir süreç olarak konumlandırır.

Omair Faizullah, Abu Dabi merkezli, ödüllü bir sanatçı, tasarımcı, yazar ve araştırmacıdır. Çalışmaları görsel kültür, üretken sistemler ve Körfez bölgesinde dönüşen kentsel kimlikler üzerine odaklanır. Medya sanatları, hesaplamalı tasarım ve mimari spekülasyon alanlarında üretim yapan sanatçı, yapay zekânın kültürel anlatıları, belleği ve temsili nasıl yeniden şekillendirdiğini inceler. Dijital sanat alanında Lorenzo il Magnifico Ödülü'nün sahibidir ve Zayed Üniversitesi'nde animasyon ve multimedya dersleri vermektedir. 2025 Venedik Mimarlık Bienali'nde sergilenen The Dis-Orientalist adlı projesi, üretken görüntülerdeki önyargıyı araştırmaktadır.

CONSTELLATING DALMA

Constellating Dalma, verinin görselleştirilmesine yönelik alternatif bir yaklaşım önerir; açıklığa kavuşturmaktan ziyade sorgulamayı önceler. Çalışma, verinin hiçbir zaman tarafsız olmadığı ve görselleştirme süreçlerinin neyin görünür kılındığını ya da dışarıda bırakıldığını belirlediği kabulünden hareket eder. Birleşik Arap Emirlikleri'ndeki Dalma Adası'na odaklanan proje, tarihsel katmanları silindikçe mekânın temsiliyetinin nasıl muğlaklaştığını inceler. Bu doğrultuda, özel olarak eğitilmiş bir yapay zekâ modeli aracılığıyla üretilen görüntüler; tanınma ile bozulma arasında salınarak algoritmaların belleği nasıl yorumladığını ve yeniden kurguladığını ortaya koyar. Ortaya çıkan görseller, birer algoritmik gözlem olarak işlev görür; mekâna dair katmanlı bir okuma sunarken, veri, teknoloji ve önyargının günümüz bağlamında çevrelerin nasıl algılandığını ve hatırlandığını nasıl biçimlendirdiğini açığa çıkarır.

IDAF 26



MELİS DÜNYA & EMRE GÜL

C-9 MÜZİK PLATFORMU 1. KAT

Melis Dünya ve Emre Gül, İstanbul merkezli tasarımcı ve yaratıcı teknoloji üreticileri olarak, kurucusu oldukları FiProduct. Creative Technology Studio çatısı altında disiplinlerarası bir üretim pratiği yürütürler. Deneyim tasarımı, etkileşimli medya, gerçek zamanlı görsel sistemler ve VR teknolojilerini, insan hikâyelerini dijital ortamlarla buluşturacak yeni anlatılar yaratmak için kullanırlar.

Çalışmaları, kültürel miras, tarihsel anlatılar ve mekânın hafızasını çağdaş bir dille yeniden yorumlar. Her projede teknoloji, yalnızca bir araç değil; izleyiciyi sürece dahil eden ve bireysel deneyimleri kolektif bir anlatıya dönüştüren bir ifade katmanı olur. Projeleri, Heritage İstanbul, Türkiye Innovation Week ve Türkiye E-Commerce Week gibi ulusal ve uluslararası ölçekte önemli fuar ve etkinliklerde sergilenmiştir.

YANSI

Yansı, bireysel anlatıların sabit ve indirgenmiş temsillere dönüştürülmesine karşı konumlanan etkileşimli bir yapay zekâ enstalasyonudur. Katılımcıların paylaştığı kısa hikâyeler, sistem tarafından doğrudan temsil edilmek yerine, yorumlayıcı ve soyut görsel çıktılara dönüştürülür.

Bu süreçte teknoloji, pasif bir araç değil; anlam üreten, seçen ve dönüştüren aktif bir fail olarak konumlanır. Yansı, anlatıyı sabitlemek yerine çoğullaştırır; her üretim, yalnızca o ana ait olan geçici bir karşılık olarak var olur.

T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI
AKM Atatürk Kültür Merkezi
Türk Telekom Değerli Hissettirir
MEZO
PASHA Bank

IDAF 26



ÖZGE KALYONCU FIRAT

C-10 KÜLTÜR SOKAĞI

Özge Kalyoncu Fırat, dijital kültür, altyapı sistemleri, görsel temsil ve dijital küratörlük kesişiminde çalışan sanatçı ve akademisyendir. Infrastructural Images kavramı etrafında geliştirdiği çalışmaları, görünmez teknolojik ağların operasyonel süreçlerini görünür kılar. Üretimlerinde fiziksel altyapılar ile dijital sistemler arasındaki ilişkileri ele alarak, temsilin ötesinde işleyen veri, hesaplama ve karar mekanizmalarını açığa çıkarır.

Yapay zekâ, otomasyon ve veri temelli sistemlerin gündelik yaşam üzerindeki etkilerini eleştirel ve duyusal bir deneyim alanı olarak kurar. Çalışmaları, izleyiciyi çağdaş görüntü rejimlerinin operasyonel mantığını ve bu sistemlerin gerçekliği nasıl yapılandırdığını sorgulamaya davet eder. Bu bağlamda üretimleri, görüntüyü bir temsil aracı olmaktan çıkararak, işleyen bir süreç olarak yeniden konumlandırır.

INFRASTRUCTURAL IMAGES

Infrastructural Images, görüntüyü temsilin ötesinde, operasyonel süreçlerin bir parçası olarak ele alır. Tanınma ile temsil arasındaki kopuşu, gerçeklikle olan indeksikal bağını koparan sentetik belleği ve görünmez karar mekanizmalarını birer eşik olarak kurgular.

Görünürlük yerini okunabilirliğe, hatırlama hesaplamaya, temsil ise operasyona bırakır. Görsel sunmaz; nesne sergilemez; temsil üretmez. İzleyici, sistemin işleyişine dahil olarak altyapısal imgenin işlenebilir nesnesi olur.

T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI
AKM Atatürk Kültür Merkezi
Türk Telekom Değerli Hissettirir
MEZO
PASHA Bank

IDAF 26

Türk Telekom
Değerli Hissettirir



RAZİYYE KUZU ATALAY

C-11 TİYATRO FUAYE

Raziyye, İstanbul merkezli bir sanatçı, araştırmacı ve öğretim görevlisidir. Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Programında doktora çalışmalarını sürdürmektedir. Araştırmaları, derin öğrenme temelli yapay zeka algoritmaları aracılığıyla Türk halı ve kilim motiflerinin yeniden kurgulanmasına ve bu motiflerden yeni kompozisyonlar üretilmesine odaklanır. Sanatsal pratiği, kültürel bellek, hesaplamalı imge üretimi ve çağdaş sergileme biçimlerini bir araya getirir. Araştırma temelli çalışmalarında, geleneksel motif sistemlerinin dijital ortamlarda nasıl yeniden yorumlanabileceğini, dönüştürülebileceğini ve yeni bağlamlar içinde nasıl anlam kazanabileceğini sorgular. Raziyye, akademik ve sanatsal üretimini eşzamanlı olarak sürdürür. Çalışmalarını sergiler aracılığıyla izleyiciyle buluştururken, sanat, tasarım ve yapay zeka kesişiminde gelişen disiplinlerarası tartışmalara katkı sunar.

LATENT İLMEKLER

Seri: Latent Weavings
Yıl: 2026
Tür: Gerçek zamanlı hareketli görüntü
Teknik: Yapay zeka destekli gerçek zamanlı üretken görüntü; derin öğrenme tabanlı algoritmalar, Türk halı ve kilim motiflerinden oluşturulan veri kümeleri, TouchDesigner, ComfyUI ve makine öğrenmesi destekli görüntü işleme
Sanatçı, konsept ve üretken sistem: Raziyye Kuzu Atalay

IDAF 26



İRİS ERYILMAZ

C-12 MÜZİK PLATFORMU 1. KAT

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam,

İris Eryılmaz, Antakya, Türkiye merkezli bir mimar ve disiplinlerarası sanatçıdır. Çalışmaları ses, hafıza ve mekân arasındaki ilişkiye odaklanır ve işitsel çevrelerin mekânsal algıyı ve kolektif hafızayı nasıl şekillendirdiğini araştırır. Yaratıcı kodlama, ses kaydı ve görsel-işitsel enstalasyonlar aracılığıyla çevresel sesleri veri temelli görsel ve mekânsal formlara dönüştürür. Son projelerinde, özellikle Hatay gibi afet sonrası bağlamlarda kentlerin ses hafızasını inceler. Sanatsal üretiminin yanı sıra ses, dijital sanat ve mekânsal anlatı üzerine atölyeler yürütmektedir.

DUYULAN ŞEHİR

Duyulan Şehir, Hatay'ın deprem öncesi ve sonrası toplanan ses kayıtları üzerinden kentin ses hafızasını araştıran görsel-işitsel bir çalışmadır. Proje, çevresel sesleri veri olarak işleyerek kayıp, parçalanma ve süreklilik kavramlarını yansıtan dinamik mekânsal kompozisyonlara dönüştürür. Yaratıcı kodlama ve gerçek zamanlı ses analizi kullanılarak ses, hareketli ışık noktalarına çevrilir ve soyut bir mekân algısı oluşturulur. Çalışma, yıkımı doğrudan temsil etmek yerine hafızanın ses aracılığıyla nasıl varlığını sürdürdüğüne odaklanır.



Ş. BARIŞ TERZİ

C-13 MÜZİK PLATFORMU

Ş. Barış Terzi, mimarlık ve bilişim alanlarındaki birikimini farklı tasarım disiplinleriyle harmanlayan çok yönlü bir sanatçıdır. Mimari kariyerindeki teknik rasyonelliği dijital sanata taşıyan sanatçı; tasarımda yapay zeka, hesaplamalı tasarım ve prosedürel üretim gibi alanlarda akademik danışmanlıklar yapmakta, üniversitede ve çeşitli platformlarda atölyeler ve dersler yürütmektedir.

Sanatsal pratiğinde dijital heykel, yaratıcı kodlama ve hareket yakalama disiplinlerini özelleştirilmiş teknolojik araçlarla sentezleyerek fiziksel ve dijital dünya arasında yeni anlatı dilleri arar. Kavramsal odağını; enformasyon çağının aşındırdığı değerler ve yerine koymaya çalıştığı ikameler, büyük toplumsal krizlerin gürültüsü arasında sesi kısılan 'ikincil' dertler, insanın kaotik hayatı anlamlandırma ve kendi anlatısını kurma çabası oluşturur.

ENFORMASYON ÇÖPLÜĞÜ

Enformasyon Çöplüğü, İstanbul'un milyonlarca veri ve kamerayla örülü devasa infosferinde, kentlinin görünür olma isteğiyle dahil olduğu gönüllü katılımcılığı sorgulayan bir info-mekansal simülasyondur. Deneyimleyiciyi anlam üreticisi kılığına girmiş bir veri faili olarak konumlandıran eser; Baudrillard'ın enformasyon fazlalığıyla anlamın yok oluşu düşüncesine dayanır. Virilio'nun öne sürdüğü ışık hızına ulaşan enformasyonun düşünme mesafesini katlederek yarattığı epistemolojik körlüğü görünür kılar. İnteraktif süreçte berrak metinler; hız ve kütle arttıkça birbirini ezen, ısı üreten ve enerji tüketen bir enformasyon entropisine, nihayetinde ise anlamsızlaşmış devasa bir dijital çöküntüye evrilir.

IDAF 26
Türk Telekom Değerli Hissettirir



LOUIS-PAUL CARON

E-14 ÇOK AMAÇLI SALON

Louis-Paul Caron, ekoloji, sanat ve dijital teknolojiler arasındaki bağlantıları araştıran Fransız bir sanatçıdır.

Yağlı boya, video ve üretken yapay zekâ aracılığıyla; değişimi ve ekolojik gerilimleri çağrıştıran, düşünmeye davet eden imgeler üretir. "Solastalgia" kavramından ilham alarak, çevresel çöküşe dair şiirsel bir bakış geliştirir.

Villa Albertine'in "Art in the Age of AI" programı kapsamında sanatçı rezidansı yapan Caron, şu anda Los Angeles'taki orman yangınlarına odaklanan bir proje üzerinde çalışmaktadır. Eserleri uluslararası alanda Art Basel, Seul, New York, Milano, Dubai ve son olarak Paris Photo'da sergilenmiştir.

Sanatçı, eğitimini Design Academy Eindhoven, École Boulle ve ENSAD Paris'te dijital sanatlar ve film yapımı alanlarında tamamlamıştır.

LA COLLINE

La Colline, çevremizdeki manzaraların dönüşümüyle bağlantılı bir melankoli türü olan "solastalgia" hissinden ilham alır. Eser, doğayı nasıl tefekkür ettiğimizi ve bu kırılgan alanların sessizlik içinde nasıl evrildiğini sorgular. İki kadın, geniş bir kırsal ufka dönük şekilde sırt sırta oturur. Rüzgâr, kıyafetlerinin ve etraflarındaki otların arasından geçer. Kadınlardan biri gözlerini kapatırken diğeri uzaklara bakar. Manzara hem tanıdık hem de uzak hissedilir: kuru tarlalar, berrak bir gökyüzü, yumuşak bir ışık. Ayaklarının dibinde, yaşamın geri dönüşünün ilk işaretleri olan birkaç yabani bitki belirir. Ufukta, bir yanda monokültür bir tarla, diğer yanda ise vahşi bir orman parçası görülür. Ritmi yavaş, neredeyse hareketsizdir; rüzgârla hafifçe canlanan bir tabloyu andırır. Görüntü, fotoğraf, sinema ve resimden referansları harmanlayan yapay zekâ tabanlı bir yazılım kullanılarak üretilmiştir. Ne tamamen durağan bir görüntü ne de geleneksel bir video olan bu ara form, hareketin neredeyse algılanamaz hâle geldiği askıda bir zaman hissi yaratmayı amaçlar. Rüzgâr, ışık ve manzaranın dokusu; hem gerçek hem de zamansız bir atmosfer oluşturmak üzere üretilmiştir. La Colline, dönüşüm hâlindeki bir dünyanın sessiz güzelliğini aktarır. Değişen manzaraların beraberinde getirdiği nostaljiyi, pişmanlığa düşmeden yansıtır. Esen rüzgâr, sürekliliğin bir jestine dönüşür; kaybolanla geride kalan arasında bir bağ kurmanın yolu olur.

T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI
AKM Atatürk Kültür Merkezi
Türk Telekom Değerli Hissettirir
MEZO
PASHA Bank

IDAF 26
Türk Telekom
Değerli Hissettirir



MILKORVA

AA-7 KÜLTÜR SOKAĞI

Nicolas Michel (aka Milkorva), Paris merkezli bir görsel ve yeni medya sanatçısıdır. Sorbonne University bünyesinde Çağdaş ve Dijital Sanat alanında yüksek lisans derecesine sahiptir. Sanatçı, doğa unsurlarının sürekli değişen ve öngörülemez yapısını keşfeden üretken (generative) ve sürükleyici enstalasyonlar yaratır. Çalışmalarında doğal fenomenlerin özünü yakalamayı ve onları dijital olarak yeniden tanımlamayı hedefler. Figüratif ile soyut arasında bir diyalog kurarak, yeni teknolojiler aracılığıyla gerçeklik algımızı sorgular ve görünmeyeni görünür kılar. Doğal unsurları izole eder, bozar ve sürekli yeniden kurgulayarak maddesellik ile soyutlamanın iç içe geçtiği formlar üretir.Milkorva, insan ölçeğini aşan manzaraları kutlar ve bunları her hareketin benzersiz olduğu, tefekküre açık eserler hâline getirir. Üretken algoritmalar ve gelişmiş simülasyonlar kullanarak sürekli evrim hâlinde olan dijital ekosistemler oluşturur.Görsel dünyası, alan kayıtları (field recordings) ile atmosferik müziği birleştiren zengin ses manzaralarıyla desteklenir. Ses ve görüntü ayrılmaz bir bütün oluşturur; her frekans, görsel kompozisyonu şekillendiren bir unsur hâline gelir.Altı yıl boyunca asistanlığını yaptığı Philippe Parreno'dan ilham alarak, çağdaş teknolojilerin hikâye anlatımının sınırlarını nasıl yeniden tanımladığını araştırır.Eserleri, Grand Palais, Boston Museum of Science, Sonar Istanbul ve Art Basel Miami Beach gibi önemli uluslararası platformlarda sergilenmiştir.

THE RISING DUSK

The Rising Dusk, üç perdeden oluşan 30 dakikalık bir görsel-işitsel performanstır. Eser, içsel kırılganlık hâllerini ve bu kırılganlığın içinden doğan dönüşüm gücünü araştırır. Şiirsel ve içe dönük bir anlatıyla şekillenen çalışma, kaostan dinginliğe uzanan yeniden yapılanma sürecini mahrem ve sembolik bir yolculuk aracılığıyla izler.Kişisel bir yaklaşımdan yola çıkan performans, bireysel bir duyguyu kolektif bir deneyime dönüştürmeyi amaçlar. Gerçek zamanlı üretilen ve sese tepki veren görseller, performans boyunca sürekli evrilir. Dijital ile organik olanı, figüratif ile soyut olanı bir araya getirerek; taranmış manzaralar, dokular ve parçacıkların dönüşerek birbirine karıştığı akışkan bir alan yaratır. Görsel ve işitsel katmanlar, birbirlerinden doğarak kaos ile denge arasında hassas bir ritim kurar.Uçurumdan ışığa doğru ilerleyen bu kademeli yükseliş aracılığıyla The Rising Dusk, soyut yapısına rağmen kayıp, kabullenme ve yeniden doğuş gibi evrensel duygularla yankılanan içsel bir deneyime dönüşür. Burada karanlık, bir son olmaktan ziyade dönüşümün başlangıcı hâline gelir.

Ses Bestecisi: Valentin Fayaud
Sunum: 36 degrés

IDAF 26



SELİNAY KISSAL

C-14 TİYATRO FUAYE

Selinay Kıssal, lisans eğitimine Televizyon ve Sinema alanında başlamış; bu süreçte edindiği reklamcılık, grafik tasarım ve dijital pazarlama eğitimlerinin ardından Psikoloji ve Turizm bölümlerinden mezun olmuştur. Başta Stanford University, The University of Chicago ve Galatasaray Üniversitesi olmak üzere 19 farklı eğitime katılmıştır. Kıssal, psikolojinin bireysel ve toplumsal yaşamdaki çok katmanlı etkisini temel alarak, nörobilimle dijital teknolojileri entegre eden kendi geliştirdiği yaklaşımlarla çalışmaktadır.

Kurucusu olduğu SK Yaşam Merkezi'nde bireysel ve kurumsal danışmanlık hizmetleri sağlamaktadır. Sanat terapisti kimliğini dijital sanat pratikleriyle harmanlayarak klinik ve deneyimsel boyuta taşımıştır. Çalışmalarında nöroestetik ve klinik uygulamalarını, görsel uyaranların iyileşme süreçlerindeki etkilerini, mindfulness ve well-being süreçlerinde sanatı merkeze almakta ve dijital sanatın nörofizyolojik yanıt mekanizmaları ve duygusal düzenleme süreçlerine etkilerini analiz etmektedir. Kıssal'ın yaklaşımı; klinik psikoloji, nörobilim, sanat, finans, pazarlama, endüstriyel psikoloji ve dijital teknolojilerin kesişiminde konumlanan multidisipliner çerçeveye dayanmaktadır. Bu kapsamda neuro-narratives, neuro-marketing, marka bağlanmasının nörobilişsel ve affektif süreçleri, bias yönetimi, kognitif finans ve nöroteknoloji gibi alanlarda uygulamalar geliştirmektedir.

SK LIFE CODE

Selinay Kıssal'ın klinik psikoloji, sanat terapisi ve dijital sanatı harmanladığı SK Life Code, nörofizyolojik yanıt mekanizmaları ve duygusal düzenleme süreçleri üzerinde terapötik etki oluşturan, deneyimsel ve multisensoriyel uyaranların işlenmesine dayalı bir modalitedir. Bu benzersiz sistem bütüncül etkileşim kurarak; duygusal denge ve öz-düzenlemeyi güçlendirmeyi, bilişsel performans artışını, nöroplastisite teşvikini ve stres benzeri yanıtların modülasyonunu sağlamayı hedefler. Sonuç olarak, pozitif duygu kapasitesinin artırılması yoluyla psikolojik iyi oluş düzeyinin optimize edilmesi amaçlanır. Bu süreçte ek olarak, mindfulness temelli farkındalık durumlarını destekleyen ve well-being odaklı bütüncül iyilik halini güçlendiren bir deneyim çerçevesi inşa edilir. Sistemle entegre kullanılan nörofizyolojik veri araçları aracılığıyla, bireylerin gerçek zamanlı biyolojik tepkileri takip edilebilmektedir. Böylece süreçler objektif olarak izlenebilir ve analiz edilebilir niteliktedir. Sistem, bu regülasyon çerçevesi üzerine inşa edilmiş olmakla birlikte farklı bağlamsal ihtiyaçlara ve bilişsel hedeflere uyarlanabilir esnek bir deneyim mimarisi sunarak süreci bireysel düzlemden kurumsal ölçeğe uzanan geniş bir yelpazeye taşır.

T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI
AKM Atatürk Kültür Merkezi
Türk Telekom Değerli Hissettirir
MEZO
PASHA Bank

IDAF 26
Türk Telekom Değerli Hissettirir



AGRÉ

C-15 AKM ANA GİRİŞ

Agré, yüksek enerjili live-coding müzik ve gerçek zamanlı görsel performanslara odaklanan deneysel bir audiovisual duodur. Çalışmaları; hızlı ritmik yapıları, noise odaklı ses tasarımını, generative görselleri ve interaktif medya teknolojilerini bir araya getirerek yoğun ve sürükleyici canlı deneyimler üretir. Live coding kullanarak hem ses hem de görseller sahnede gerçek zamanlı olarak üretilir ve manipüle edilir; performanslar sabit kompozisyonlar yerine anlık üretim üzerinden şekillenir. Her performans; doğaçlama, sistem etkileşimi ve audiovisual geri bildirim aracılığıyla dinamik olarak gelişir. Agré'nin çalışmaları teknoloji, kaos, tekrar ve dijital bozulma temalarını barındırır.

PEBKAC OR PROBLEM EXISTS BETWEEN KEYBOARD AND CHAIR

PEBKAC or problem exists between keyboard and chair, live coding ve interaktif medya sistemleri aracılığıyla müzik ve görsellerin eşzamanlı olarak gerçek zamanlı üretildiği bir canlı audiovisual performanstır. Hızlı ritmik yapıları, noise odaklı ses dokularını ve generative görselleri bir araya getiren performans, sahneyi sürekli dönüşen dijital bir ortama dönüştürür. Sabit bir kompozisyonu takip etmek yerine eser; doğaçlama, sistem etkileşimi ve audiovisual geri bildirim aracılığıyla kaos, tekrar, dijital bozulma ve teknolojik yoğunluk temaları etrafında dinamik olarak gelişir.

IDAF 26
Türk Telekom Değerli Hissettirir



XEEN

AA-9 AKM ANA GİRİŞ

XEEN mahlasıyla çalışmalarını sürdüren, Tahran asıllı ve Paris merkezli müzisyen ile ses sanatçısı Zhina Ardalan, deneysel elektronik müzik, işlenmiş vokaller ve katmanlı ses dokularını; elektro gitar, saha kayıtları ve dijital araçlarla bir araya getiren çalışmalarıyla tanınmaktadır. Müzik kariyerine İran'ın underground müzik sahnesinde, tamamı kadınlardan oluşan rock grubu The Finches ile başlayan sanatçı, daha sonra synthwave projesi Stereotype'ın kurucu ortaklarından biri olmuştur.

Sanatçının son dönem görsel-işitsel çalışması *Rupture*, ayrılık, travma ve bunların beden üzerindeki etkilerini odağına almaktadır. Projede kullanılan görseller, sanatçının kendi tıbbi görüntüleri ve MRI taramalarından oluşmakta; bu materyaller, projeye ait ses katmanlarıyla etkileşime girerek çok katmanlı bir anlatı oluşturmaktadır.

RUPTURE

Rupture, travma, ayrılık ve duygusal deneyimlerin beden üzerinde nasıl taşındığını araştıran görsel-işitsel bir projedir. Proje, bu durumlara açıklayıcı ya da anlatısal bir yaklaşım yerine; ses ve görüntü aracılığıyla fiziksel ve duyusal bir deneyim alanı açmayı amaçlamaktadır. Çalışmanın görsel materyali, sanatçının kendi MRI taramaları da dahil olmak üzere kişisel tıbbi görüntülerinden oluşmaktadır. Bu görüntüler, klinik bağlamlarından uzaklaştırılarak yeniden işlenmekte ve katmanlandırılmakta; böylece daha öznel ve bedensel bir anlatıya dönüşmektedir. Ses kompozisyonu ise işlenmiş vokaller, distorsiyonlu gitar ve elektronik ses dokularından oluşmaktadır. Ses ve görüntü birbirleriyle sürekli bir ilişki içinde ilerlemekte; kimi zaman biri diğerine yön verirken, kimi zaman karşılık üretmekte ve aralarında sürekli bir gerilim hattı oluşmaktadır.Rupture, travmayı doğrudan açıklamayı ya da temsil etmeyi hedeflememektedir. Bunun yerine proje, izleyicinin anlatı üzerinden değil; kendi bedensel algısı ve duyusal deneyimi üzerinden ilişki kurabileceği bir alan yaratmayı amaçlamaktadır.

T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI
AKM Atatürk Kültür Merkezi
Türk Telekom Değerli Hissettirir
MEZO
PASHA Bank

IDAF 26



SELÇUK ARTUT

A-9 TİYATRO FUAYE

Selçuk ARTUT, çalışmalarıyla insan ve teknoloji arasındaki değişen ilişkiyi inceleyen disiplinlerarası bir sanatçı ve araştırmacıdır. Sanatsal pratiği, teknolojik sistemlerin algıyı, deneyimi ve yaratıcılığı nasıl şekillendirdiğini araştırmaktadır.

Artut'un çalışmaları, Kanvas UAE, Expo Osaka, Sonar İstanbul, ISEA, AKM İstanbul, Siggraph, Dystopie Sound Art Festival Berlin, ICA Londra, Art Hong Kong ve İstanbul Bienali gibi önemli uluslararası platformlarda sergilenmiştir. Çalışmaları, Artsy, Creative Applications, CoDesign, Visual Complexity ve CNNGO gibi platformlar tarafından takdir edilmiştir.
İsviçre'deki European Graduate School'dan Medya ve İletişim alanında doktora derecesi alan Artut, İstanbul'daki Sabancı Üniversitesi'nde profesör olarak çalışmaktadır ve öğretim yöntemlerine yaratıcı kodlama, hesaplamalı sanat ve medya teorisini entegre etmektedir.
Sanat, teknoloji ve kültürün kesişim noktaları üzerine küresel diyaloğu teşvik etmek amacıyla altı kıtada yirmiden fazla ülkeye seyahat ederek konferanslar, sunumlar ve atölye çalışmaları düzenlemiştir.

İSTEMLE YOK EDİLENLER

"İstemle Yok Edilenler", belgesel haber fotoğraflarından yola çıkan ve bu görüntüleri bir dizi yapay dönüşüme tabi tutan üretken bir sanat projesidir. İlk aşamada, yapay zekâ tabanlı düzenleme araçları kullanılarak orijinal görüntülerdeki tüm insan figürleri silinir; geriye yalnızca insansız manzaralar, boşaltılmış mekânlar ve olayların fiziksel izleri kalır. İkinci aşamada, başka bir yapay zekâ sisteminden bu değiştirilmiş görüntüyü kelimelerle tanımlaması istenir. Bu tanımlama, üçüncü bir sürecin tetikleyicisine dönüşür; aynı metinden yüzlerce yeni görüntü üretilir. Bu işlemin farklı haber fotoğrafları üzerinden tekrar tekrar uygulanmasıyla, başlangıçta insan tarafından görüntülenmiş olayların yapay zekâ aracılığıyla aşındırıldığı, çoğaltıldığı ve yeniden kurulduğu geniş bir sentetik-imge alanı oluşur. Bu alan, belgesel görüntünün tanıklık işlevi ile yapay zekânın üretken simülasyon kapasitesi arasındaki gerilimi görünür kılar. Ortaya çıkan hayalet imgeler, insanın silindiği yerde geriye neyin kaldığını; belleğin, olayın ve tanıklığın makine tarafından nasıl yeniden tarif edildiğini sorgular.



SİMAY DİNÇ

A-8 OPERA 3. KAT

Simay Dinç, ödüllü bir oyun yapımcısı, etki yatırımcısı ve sinema ile oyunu oynanabilir sanat deneyimlerine entegre etmesiyle tanınan Recontact Games'in kurucu ortağıdır. Recontact:Istanbul ve Recontact:London dahil olmak üzere beğenilen Recontact serisi uluslararası alanda tanınmıştır. Ayrıca, 7.000'den fazla katılımcıya ulaşan etkinlikler, hackathonlar ve eğitim programları aracılığıyla oyun sektöründeki kadın yaratıcıları ve geliştiricileri destekleyen Women in Games Turkiye'nin kurucusudur. Simay, çocuklar için oyun tasarımı ve teknoloji eğitimini teşvik eden bir sanat ve inovasyon merkezi olan KıraARThane'nin kurucu ortağıdır. Küresel olarak tanınan Simay, Apple, Google Play ve İngiltere Hükümeti'nden ödüller almış ve Gamescom ve Game Developers Conference gibi büyük uluslararası etkinliklerde konuşmacı olarak yer almıştır.

NAZAR

Nazar, video oyununu yalnızca oynanan bir mecra değil, deneyimlenen bir görsel-işitsel sanat formu olarak ele alır. Recontact Games tarafından geliştirilen eser, FMV interaktif sinema ile 2D platform mekaniğini birleştirerek görüntü, hareket ve etkileşim arasında yeni bir anlatı zemini kurar. Kapadokya'nın topoğrafyası, Anadolu'nun ritüel hafızası ve Türk gölge oyunu estetiği; bilimkurgu ve parapsikolojiyle iç içe geçer. Oyuncu, Nazar karakterinin geleceği görme yeteneği üzerinden kader, inanç ve teknoloji arasındaki gerilimi deneyimler. Nazar, geleneksel görsel kültürü dijital etkileşimle yeniden yorumlayan hibrit bir sanat eseridir.



ERAY DİNÇ

A-8 OPERA 3. KAT

Eray Dinç, İstanbul doğumlu bir film yapımcısı, akademisyen, fotoğrafçı ve video oyun yaratıcısıdır. İletişim Tasarımı ve Film Yönetmenliği alanında lisans eğitimini tamamladıktan sonra Sinema ve Televizyon alanında yüksek lisans ve Sinema alanında Sanat Yeterlilik derecesi almıştır. Çalışmaları sinema, fotoğraf, interaktif medya ve çağdaş görsel kültürün kesişim noktalarına odaklanmaktadır. Recontact Games'in kurucusu ve yaratıcı yönetmeni olarak, sinematik dili oyun mekaniğiyle birleştiren hibrit anlatı biçimleri geliştirmektedir. Ayrıca Dijital Oyun Tasarımı alanında Yardımcı Doçent olarak görev yapmaktadır. Bunun yanı sıra, Ayvalık'taki KıraArthane'nin kurucu ortaklarından biri olarak, kültürel ve sosyal etkiye odaklanan sosyal içerikli sanat projeleri üretmektedir.

NAZAR

Nazar, video oyununu yalnızca oynanan bir mecra değil, deneyimlenen bir görsel-işitsel sanat formu olarak ele alır. Recontact Games tarafından geliştirilen eser, FMV interaktif sinema ile 2D platform mekaniğini birleştirerek görüntü, hareket ve etkileşim arasında yeni bir anlatı zemini kurar. Kapadokya'nın topoğrafyası, Anadolu'nun ritüel hafızası ve Türk gölge oyunu estetiği; bilimkurgu ve parapsikolojiyle iç içe geçer. Oyuncu, Nazar karakterinin geleceği görme yeteneği üzerinden kader, inanç ve teknoloji arasındaki gerilimi deneyimler. Nazar, geleneksel görsel kültürü dijital etkileşimle yeniden yorumlayan hibrit bir sanat eseridir.



BÜŞRA TUNÇ

BO-14 KÜLTÜR SOKAĞI

Büşra Tunç, mimarlık, sanat ve tasarım alanlarında algı ve deneyim odaklı üretimler gerçekleştiren bir mimar/sanatçıdır. Mimarlık, sinema ve ses eğitimi alan Tunç'un pratiğinin merkezinde "atmosfer" kavramı yer alır. Işık, ses ve malzemeyi bedenle ilişki kuran mekânsal kurgular içinde bir araya getirir; endüstriyel ve gündelik malzemeleri dönüştürerek belleğe ve zamana dair katmanlar oluşturur. Çalışmaları Tokyo Bienali'nde 2021 ve 2023 yıllarında sergilenmiş; SVA-New York, Social Dive Tokyo ve Cité internationale des arts Paris programlarına katılmıştır. Kengo Kuma&Associates, Istanbul Modern ve Pera Müzesi gibi kurumlarla iş birlikleri yapan sanatçı, üretimlerini İstanbul'da sürdürmektedir.

NONAME

Büşra Tunç'un eserleri, mekân, ses ve atmosfer arasındaki ilişkiyi odağına alarak izleyiciyi duyusal ve algısal bir deneyimin içine davet eder. Mimarlık, sinema ve işitsel kompozisyonu bir araya getiren çalışmaları; zaman, hafıza ve bedenin mekânla kurduğu ilişkiyi şiirsel ve immersif bir yaklaşımla araştırır.

IDAF 26
Türk Telekom
Değerli Hissettirir



EYLÜL ALICI

A-10 KÜLTÜR SOKAĞI

Eylül Alıcı, sanat, bilim ve teknolojinin kesişiminde çalışan ödüllü bir yaratıcı direktör ve yeni medya sanatçısıdır. 15 yılı aşkın süredir Ouchhh Studio ile birlikte geliştirdiği çalışmalarında yapay zekâ, makine öğrenmesi, bilimsel veri ve algoritmaların yaratıcı potansiyelini araştırmakta; karmaşık veri setlerini sürükleyici yeni medya deneyimlerine dönüştürmektedir. Eserleri ve projeleri MoMA, Ars Electronica, NASA, CERN, SpaceX, Intuitive Machines ve Taipei Digital Art Center gibi uluslararası kurum ve platformlarda sergilenmiş ve sunulmuştur. Kara delik veri setlerinden ürettiği THE BLACK HOLE adlı çalışması, SpaceX ve Intuitive Machines'in Ay görevi kapsamında Ay'a gönderilen ilk veri görselleştirme eseri olmuştur. The Alan Turing Institute'un Arts and AI Interest Group üyesi ve Oxford University AI in Education Research Group araştırma topluluğunun bir parçası olan Alıcı'nın çalışmaları WIRED, Global Times ve Art China gibi uluslararası yayınlarda yer almıştır. Yaratıcı direktörlüğünü üstlendiği Ouchhh Studio ile birlikte Tokyo'dan Barselona'ya, Seattle'dan Berlin'e kadar dünyanın farklı noktalarında 52'den fazla kamusal sanat projesi gerçekleştirmiştir. Çalışmaları Red Dot Design Award, ADC Awards, Ars Electronica, Young Guns, German Design
Award ve IDA Design Awards dahil olmak üzere 40'tan fazla uluslararası ödüle layık görülmüştür. Halen Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım alanında doktora çalışmalarını sürdüren Alıcı, araştırmalarını yapay zekâ, yaratıcı otonom sistemler ve insan-makine iş birliğinde yaratıcı sistemler üzerine yoğunlaştırmaktadır.

DATA ORGANISM: A LIVING DATA SCULPTURE

DATA ORGANISM, EEG beyin dalgaları, yüz takibi teknolojileri ve gerçek zamanlı veri akışlarını kullanarak insan bilincini dinamik bir görsel dile dönüştüren yapay zekâ tabanlı bir veri heykelidir. Geometrik formdaki bu enstalasyon, ziyaretçilerin düşünce, odak, hareket ve duygusal tepkilerini algılayarak ışık, hareket ve algoritmik görseller aracılığıyla sürekli dönüşen yaşayan bir sisteme dönüşür. Eser, insan ile makine arasındaki sınırların giderek akışkanlaştığı çağdaş dijital kültürü araştırırken; veriyi yalnızca teknik bir çıktı olarak değil, kolektif bilinç ve estetik deneyimin aktif bir bileşeni olarak ele alır. EEG verileri ve yüz izleme sistemleri aracılığıyla oluşan gerçek zamanlı etkileşimler, mekânı yaşayan bir organizmaya dönüştürür. Böylece eser, bireysel deneyimi ortak bir duyusal alana taşıyan sürükleyici bir yapay zekâ deneyimi üretir.

IDAF26

Türk Telekom
Değerli Hissettirir

ISTANBUL DIGITAL
ART FESTIVAL

RETELL

3-7 JUNE 2026
AKM ISTANBUL

T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI
AKM Atatürk Kültür Merkezi
Türk Telekom Değerli Hissettirir
MEZO
PASHA Bank

TURKISH AIRLINES
Anadolu Ajansı
YTÜ YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
MEZO DIGI.AI
DIGIAGE
onvo
AKIN ROBOTICS insana değer...
-esas- 25 years
MetaYapı
DİSAD DİJİTAL SANAT DERNEĞİ

TÜRKİYE KREATİF ENDÜSTRİLER MECLİSİ
BİLİŞİM VADİSİ
MAYER
monster
SULTANGAZİ BELEDİYESİ
omni event
gauss
PEKÂLÂ
NODE MEDIA LAB
ARS ELECTRONICA EXPORT

ASTRA LUMINA İSTANBUL
TODA IDAF'26 Dubai Preview
ARTIVIVE
DEWARDS DIGITAL WORKS
copros
AD INTERACTION
FH İletişim
CVK HOTELS & RESORTS
IZAKA
noniva
butik