

# DIJİTAL SANAT- TA ŞİMDİ

ALTERNATİF  
GERÇEKLER+NFT

NOW IN DIGITAL ART  
ALTERNATE REALITIES+NFT

01—07  
Mart—Mayıs  
March—May  
2022

AKBANK  
SANAT



## **Sanatçılar Artists**

aliottoman "Nura Aliosman"

Alp Tuđan

Burak Beceren

Burak Őentürk

Can Büyükberber

CandaŐ ŐiŐman

Dist Collective

Dolce Paganne

Ecem Dilan Köse

Elif Varol Ergen

Haydiroket

Juki

Kien

Kübra Su Yıldırım

MEKAZOO "Derin Çiler"

Mert Tugen

Osman Koç

Ozan Türkkkan

Selçuk Artut

Selin Çınar

Tolga Tarhan

VAMK "Uçman Balaban"

Yağmur Uyanık

Yiğit Yerlikaya

## **Küratör Curator**

Zeynep Arınç

## **Danışman Advisor**

Selçuk Artut



## Dijital Sanatta Şimdi: Alternatif Gerçeklikler + NFT @Akbank Sanat

Zeynep Arınç

*Bana şiir veremezsen,  
şiirsel bilimi verebilir misin?*

Ada Lovelace<sup>1</sup>

Artık hiçbir şey eskisi gibi değil.

Leonardo da Vinci, Vitruvius Adamı'nı çizdiğinde 38 yaşındaydı. Not defterlerinden birine şöyle yazmıştı: "Eskiler insanın, dünyanın bir minyatürü olduğunu söylüyorlardı, bu tanım kesinlikle çok iyi bahşedilmiştir, çünkü insan toprak, su, hava ve ateşten oluştuğuna göre bedeni de yeryüzüne benzer."<sup>2</sup>

Vitruvius Adamı, geometri ve anatomiye, insanı ve doğayı, mimarlık ve evreni, mikro kozmos ve makro kozmosu birbirine bağlar. Kim olduğumuz ve evrenin büyük düzeninde nasıl yer aldığımız sorularına sanat ve bilimi bir araya getirerek cevap arayan eskizin 15. yüzyılda Leonardo tarafından çizilmesinden bu yana hem dünya değişti hem de biz değiştik. Leonardo'nun *Vitruvius Adamı*ndan her anlamda çok uzaktayız. Hayatımızın her alanında kullandığımız teknolojiyi şekillendiren insanın, aynı zamanda teknoloji tarafından da şekillendirildiğine tanıklık ediyoruz. Yaşama, düşünme, olma biçimlerimiz hızla değişirken, yeni bir evreye adım attığımızı hissediyor ve bu hızlı değişime adapte olmak için sürekli güncelleniyor, gelişiyor, öğreniyoruz. Biz bu eşi benzeri görülmemiş hızda gelişen teknolojilere adapte olmaya çalışırken, sanatçılar her zaman olduğu gibi kendi dönemlerinin kültürünü ve teknolojisini ilk yansıtanlar arasında yer alıyorlar.

Dijital sanatın köklerinde Kavramsal Sanat, Dada, Fluxus ve Kinetik sanatın izlerine rastlıyoruz. Sanat teorisyeni, küratör ve eleştirmen Christiane Paul, Marcel Duchamp'ın eserlerinin dijital sanatlar alanında son derece etkili olduğunu ve sanatçının birçok eserinde gördüğümüz *nesneden kavrama geçişin*, sanal nesnenin öncülü olarak görülebileceğinden bahseder. Duchamp'ın hazır nesnelere ve malzeme kullanımıyla birçok dijital sanat eserinde karşımıza çıkan hazır/kopyalanmış görüntüler ve kendileme (appropriation) çalışmaları kavramsal açıdan benzerlik taşıyorlar. Sanatta etkileşim ve sanallık kavramları üzerine sanatçılar aslında uzun zamandır çalışmalar yürütüyorlar. Öncü örnekler arasında;

Marcel Duchamp'ın 1920'de Man Ray'in yardımıyla gerçekleştirdiği, izleyicileri cihazı açmaya ve belirli bir mesafede durarak eseri

<sup>1</sup> Augusta Ada King, Lovelace Kontesi (1815-1852), Lord Byron'ın kızı, matematikçi, ilk bilgisayar programcısı olarak anılır.  
<sup>2</sup> Isaacson, Walter, Leonardo da Vinci, 2017, Simon & Schuster, sayfa 389

## Now in Digital Art: Alternate Realities + NFT @Akbank Sanat

Zeynep Arınç

*If you can't give me poetry,  
can you give me poetic science?*

Ada Lovelace<sup>1</sup>

Nothing feels the same anymore.

*Leonardo da Vinci* was 38 when he drew the *Vitruvian Man*. In one of his notebooks, he writes: "The ancients called man a lesser world, and certainly the use of this name is well bestowed because his body is an analog for the world. As man has in him bones that support his flesh, the world has its rocks that support the earth. As man has a pool of blood in which the lungs rise and fall in breathing, so the body of the earth has its ocean tide, which likewise rises and falls every six hours, as if the world breathed. As the blood veins originate in that pool and spread all over the human body, so likewise the ocean sea fills the body of the earth with infinite springs of water."<sup>2</sup>

*Vitruvian Man* connects geometry and anatomy, man and nature, architecture and the universe, microcosm, and macrocosm. Leonardo sought answers to who we are and how we take part in the universe's grand scheme by bringing together art and science. Since Leonardo's sketch dated the 15th century, the world and people living in it have changed. We are far from Leonardo's Vitruvian Man in every sense. We witness that the people shaping the technology are also shaped by technology. Our way of living, thinking, and being is changing drastically. We feel that we are in a new era and constantly updating, developing ourselves, and learning to adapt to the change. As we try to adjust to this unprecedented pace of developing technologies, artists are among the first to reflect on their culture and technology changes.

When talking about Digital Art, we must remember that we find traces of Conceptual Art, Dada, Fluxus, and Kinetic Art at their roots. Art theorist, curator, and critic Christiane Paul mentions that Marcel Duchamp's works are highly influential in Digital Art. The use of ready-made/copied images in many digital artworks is conceptually similar to Duchamp's ready-made objects. The transition from the object itself to the concept can be the virtual object's predecessor. Artists have been working on the concepts of interaction and virtuality for years. Some leading examples:

Marcel Duchamp's Rotary Glass Plates (Precision Optics), an optical experiment conducted in 1920 with the help of Man Ray, invited

<sup>1</sup> Augusta Ada King, Countess of Lovelace (1815-1852), daughter of Lord Byron, mathematician, she is often regarded as the first computer programmer  
<sup>2</sup> Isaacson, Walter, Leonardo da Vinci, 2017, Simon & Schuster, Sayfa 1038



tecrübe etmeye davet eden optik deneyi *Döner Cam Plakalar (Hassas Optik) / Rotary Glass Plates (Precision Optics)*,

László Moholy-Nagy'nin 1930 tarihli, elektrikle çalışan ilk kinetik heykel örneklerinden, hareketli ve yansıtıcı yüzeyleri ışık huzmesiyle etkileşime girince bir dizi görsel efekt üreten eseri *Light Prop for an Electric Stage (Elektrik Sahnesi için Işık Pervanesi)*,

Alexander Calder'in heykelde devrim yaratan ve boşlukta narince süzülen Mobil'leri,

Jean Tinguely'nin 1955-1959 yılları arasında üzerinde çalıştığı ve sanatçı-sanat eseri-izleyici rollerini sorguladığı, sanat eseri üreten *Métamatic* makineleri,

Nicolas Schöffer'in 1956 yılında mühendislerle beraber ürettiği ve prömiyerini Maurice Bejart Bale Topluluğu performansı ile yapan, etrafındaki ses, ışık, renk ve hareketlerine tepki veren insan boyutlarındaki sanat dünyasının ilk siberetik heykeli *CYSP 1 (Cybernetic Spatiodynamic)* (Siberetik Mekansal-dinamik) sayılabilir.

**Dijital Sanatta Şimdi: Alternatif Gerçeklikler + NFT** sergisi ilk adımını bir konuşma serisi olarak attı. Bu seride dijital sanatlar alanında çalışan, düşünen, üreten ve eserlerini yakından tanıdığımız sanatçılar, \_özellikle son derece samimi ve sade bir biçimde\_ kendi sanatsal yolculuklarından, ilham kaynaklarından, eserlerinden, onları heyecanlandıran yeni konu başlıklarından, genç sanatçılara önerilerinden, sanat dünyasında nasıl gelişmeler beklediklerinden bahsediyorlar. Bir sanatçıyı kendisinden dinlediğinizde, onun bakış açısını, yaklaşımını, neler yapmak istediğini anladığınızda çalışmalarına daha farklı yaklaşıyorsunuz ve eserleriyle aranızdaki iletişim daha güçlü oluyor.

Günümüz dijital sanatının içinde bulunduğu "an"ın fotoğrafını çekerken, zaman içinde bir bellek oluşturmayı hedefleyen seri, bu sene yoluna bir sergiyle devam ediyor. Dijital sanatın farkı ifade biçimlerine, sanat, teknoloji ve toplum üzerine odaklanan yaratıcı düşüncelere ve uygulamalarına hayat veren sanat eserlerine, günümüz sanat dünyasını meşgul eden konu başlıklarına yer veren **Dijital Sanatta Şimdi: Alternatif Gerçeklikler + NFT** sergisi, izleyicilerine heyecan verici bir sanat alanı yaratmayı amaçlıyor.

Sergide birbirinden yetenekli 24 sanatçının eserlerini göreceksiniz. Eserleriyle bu hikayenin bir parçası olan tüm sanatçılara; izleyicilerine yeni bir dünyanın kapılarını aralayan eserlerini bizlerle paylaştıkları için teşekkür etmek isterim. Sergiyi gezen sayısız ziyaretçiyi, okul turlarını, anaokulundan üniversiteye kadar gelen her yaşta öğrenciyi, ilgili ve meraklı sanatseverleri ve hepsinin gözlerindeki pırıltıyı görselerdi eminim ne kadar önemli bir iş yaptıklarını anlardı!

viewers to turn on the device and experience the work by standing at a certain distance from it,

László Moholy-Nagy's *Light Prop for an Electric Stage (1930)*; is one of the first examples of electrically powered kinetic sculpture which produces a series of visual effects when its moving and reflective surfaces interact with the beam of light,

Alexander Calder's *Mobiles*; the artworks that revolutionized sculpture and floating in the space,

Jean Tinguely's *Métamatic* machines (1955 - 1959) that produce works of art, where he questioned the roles of the artist-artwork-spectator,

Nicolas Schöffer's *CYSP 1 (Cybernetic Spatiodynamic)*; the first cybernetic sculpture, he collaborated with engineers and premiered in 1956 with the performance of the Maurice Bejart Ballet Ensemble. The statue reacted to the sound, light, color, and movements around it.

**Now in Digital Art: Alternate Realities + NFT** exhibition took its first step as a talk series. In this series, artists who work, think, and produce in the field of digital arts and whose works we know closely talk about their artistic journeys, sources of inspiration, current projects, advice to young artists, and the developments they expect in the art world. When you listen to an interview of an artist, and when you understand their point of view, the communication between you and the artwork becomes stronger.

You will see the works of 24 talented artists in the exhibition. I want to thank all the artists who are a part of this exhibition and this narrative for sharing their artworks that offer memorable experiences to their viewers. If they had seen the countless visitors, school tours, students of all ages from kindergarten to university, interested art lovers, and the sparkle in their eyes, I am sure they would have realized what a meaningful job they are doing once again.



## Selçuk Artut

Son günlerde NFT konusu son derece revaçta. Uzun süredir Teknoloji ve Sanat üzerine çalışmalar üreten ve düşünen birisi olarak kendimi elbette bu yenilikten uzak tutmam mümkün değildi. Bir süre her zamanki gibi beni saran şüphe ile meseleyi uzaktan izledikten sonra her popülerleşen gelişmenin hem iyi tarafları hem de kötü tarafları oluyor diyerek konuyu tüm boyutlarıyla titizlikle ele almaya karar verdim. Öncelikle ne olmadığını söylemek isterim: NFT yeni bir sanat akımı değil. NFT, sanatçıların eserlerini alıcılara ulaştırmasını sağlayan bir çeşit kolaylaştırıcı. Diyebilirsiniz, daha önce de internet siteleri ve benzer platformlar üzerinden bu olmuyor muydu? Aslında ilk bakışta haklısınız. Ancak çok basit bir nüans var. NFT ile dijital eserler tek bir versiyon (sanat terminolojisine göre edisyon) olarak blokzincir üzerinde saklanabiliyorlar. Bu sayede esere sahip olmak isteyen kişiler o eserin orijinal kopyasının yegane sahibi olabiliyorlar.

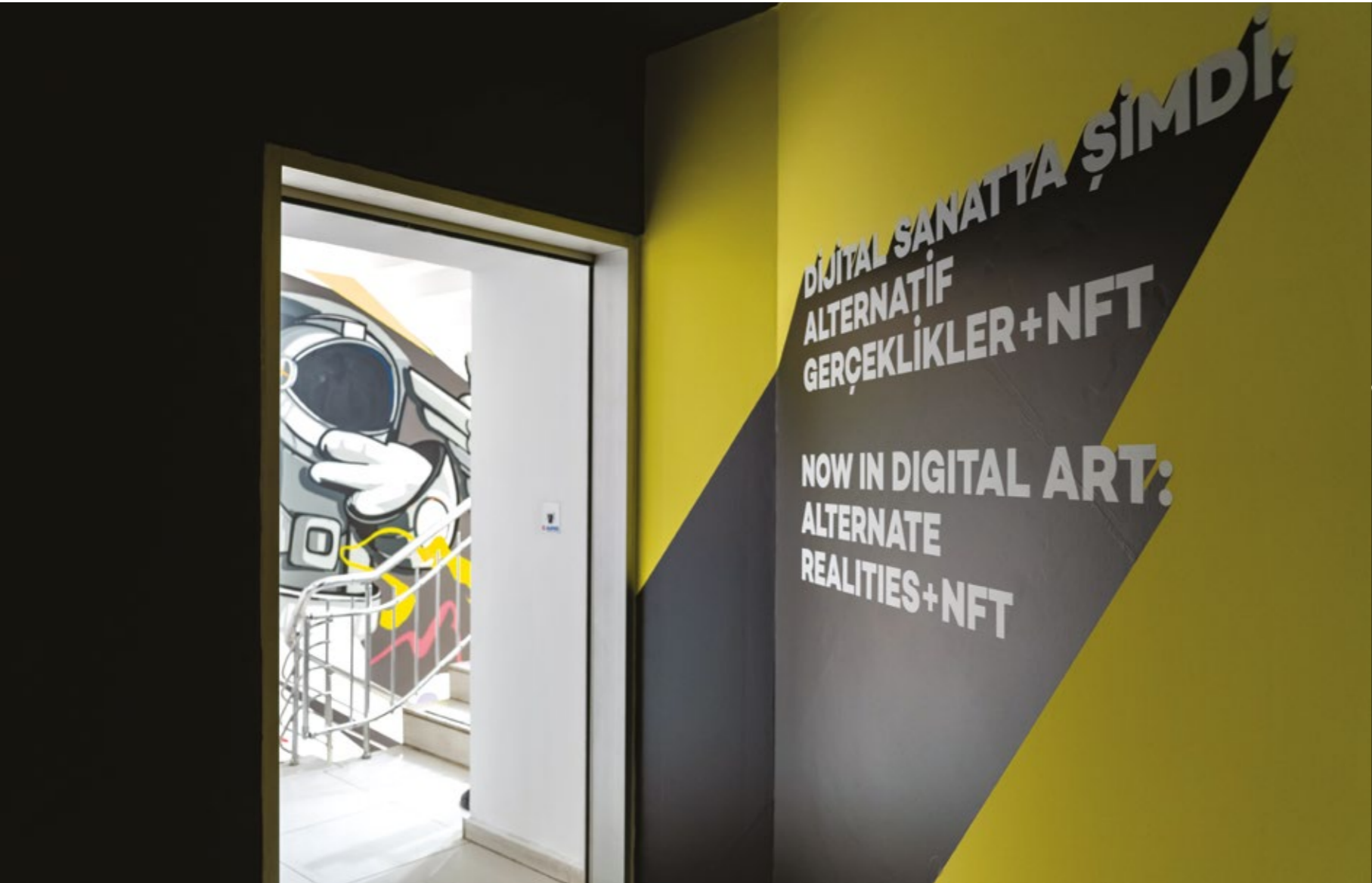
Sanat kürasyonu belli bir vizyonun ve sanatsal anlayışın bir araya getirildiği bir uğraş. Bu açıdan düşünüldüğünde Dijital Sanatta Şimdi: Alternatif Gerçeklikler + NFT sergisi kapsamında karşınızda göreceğiniz birbirinden özel on beş sanatçının işlerini seçerken temel olarak içerik ve biçim konusu üzerinden ilerlediğimi söylemek isterim. NFT dünyası üzerinde yer alan tüm olumsuz spekülasyon ve salt satış/kâr odaklı anlayışlardan tamamen uzak kalarak bu seçkiyi oluşturmaya gayret ettim. Bu eserleri incelerken kavramsal bir bütünlük hissetmeyeceksiniz, çünkü böyle bir niyetim de olmadı. Açıkçası bu seçkiyi düzenlerken belirgin bir küratör olmaktan öte kendimi birbirinden yetenekli sanatçıların yer aldığı bir geminin kaptanı olarak görüyorum :) Bu sergi kapsamında da sizlere işini iyi yaptığımı düşündüğüm on beş kişi ile karşılaşma fırsatı yarattığımı düşünüyorum. İyi seyirler!

## Selçuk Artut

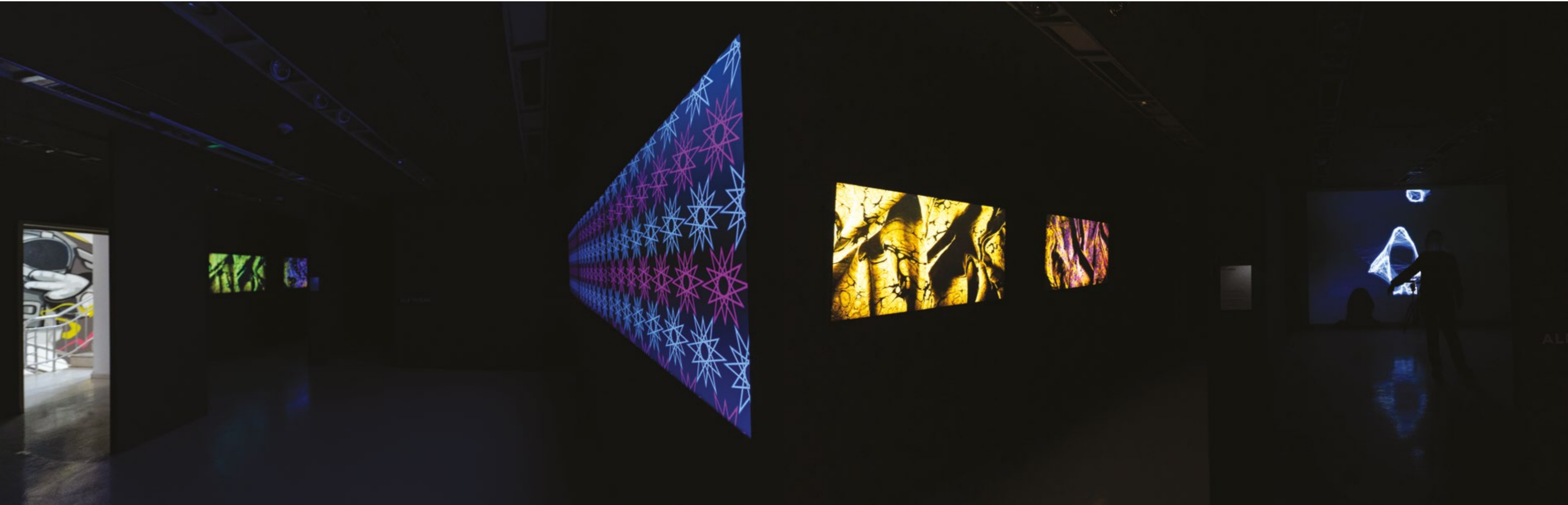
NFT has been very popular lately. A person can't keep himself away from such cutting-edge developments. Both the pros and the cons of every popular concept inevitably occur spontaneously. To avoid misunderstandings, it is necessary to state the following here: NFT is not a new art movement. It is a kind of facilitator that allows artists to deliver their artworks to collectors. You may say, didn't this happen before on websites and similar platforms? You are right at first glance. But there is a very simple nuance. With NFT, digital works can be stored on the blockchain as a unique version (edition according to art terminology). In this way, people who want to own the work can become the sole owner of the original copy of that work.

Art curation is a profession that brings together a certain vision and artistic understanding. From this point of view, the works of fifteen artists that you will see within the scope of Now in Digital Art: Alternate Realities + NFT exhibition were selected in terms of their rich content and excellence in form. This selection was created while completely avoiding all negative speculation and purely sales/profit-oriented approaches on the NFT. While examining the artworks, you may not feel any conceptual integrity, because such an intention was not pretended anyway. Indeed, you are offered the opportunity to meet the unique aesthetic worlds of fifteen artists who produce works in the NFT world. Enjoy watching!











**MERT TUĞEN**

**KILL THEM WITH KINDNESS**  
2019, Digital Artwork, Digital Artwork, 2019

**LOVE PRINCE**  
2019, Digital Artwork, Digital Artwork, 2019

**WITS OF LIGHT BODIES**  
2019, Digital Artwork, Digital Artwork, 2019

**YOU'LL BE FINE**  
2019, Digital Artwork, Digital Artwork, 2019

aliottoman (Nura Aliosman)

<https://foundation.app/@aliottoman>  
[behance.net/nuraliosman](https://behance.net/nuraliosman)

SULTUNCLE AND THE DANCER  
Dijital Animasyon Digital Animation  
2021





THE GREAT UNCLE KHAN  
Dijital Animasyon Digital Animation  
2021



UNCLE FISH - CATCH  
Dijital El Çizimi Digital Hand Drawing  
2022

# Alp Tuğan

Bugün kullandığımız teknolojik gereçlerin hangilerini ilk üretim amaçları doğrultusunda kullanmaya devam ediyoruz? Belli bir amaçla üretilen herhangi bir ürün, kullanıcıların farklı davranışlarıyla, öngörülen kullanım alanları dışına çıkabilmektedir. 1971'de John T. Draper bir mısır gevreğinden oyuncak olarak çıkan düdüğün 2600 MHz frekansla ses ürettiğini keşfederek, Amerikan AT&T telefon şirketinin sistemine sızmak için kullanarak uzun bir süre bedava telefon görüşmeleri yapmıştır. Basit bir düdük olarak üretilen bu ürün, bir kullanıcının onu farklı bir amaçla kullanmasıyla yeni bir bağlama kavuşmuştur. Akriç, tasarımcıların ürettikleri gereçlerin bir çeşit senaryo (script) barındırdığından bahsetmektedir. Teknolojik yapı içine tasarımcısı tarafından işlenmiş bu senaryo, kullanıcılar tarafından başka şekillerde yorumlanabilmektedir. Günümüzde insanlar da kendilerine sunulan teknolojileri zaman zaman yeniden yorumlayabilmekte (de-description) hatta Draper'ın yaptığı gibi ilgili senaryoları kendi ihtiyaçlarına göre değiştirebilmektedirler. Sanatçının "De-scripted Shades" isimli işi de endüstriyel amaçlarla üretilmiş bir derinlik kamerasının, jeneratif sanat pratikleriyle yeniden yorumlamasıyla ortaya çıkardığı görsel-işitsel bir enstelasyondan meydana gelmektedir. Ziyaretçilerin kamera önündeki konumları ve hareketleri geliştirilen özel bir yazılım sayesinde ses ve görüntü yansımalarından oluşan bir kompozisyonun anlık olarak meydana gelmesini sağlamaktadır.

Which of the technological tools we use today do we continue to use for their first production purpose? Any product produced for a certain purpose may go beyond their intended usage due to the different behaviors of the users. In 1971, John T. Draper discovered that a whistle from a cereal as a toy produced a sound with a frequency of 2600 MHz, and used it to infiltrate the system of the American AT&T telephone company, making free phone calls for a long time. Produced as a simple whistle, this product has changed with a new context when a user used it for a different purpose. Akriç mentions that the tools produced by the designers include kind of a script. This script, which has been processed into the technological structure by its designer, can be interpreted by users in other ways. Today, people can re-interpret (de-description) the technologies offered to them from time to time and even change the relevant scripts according to their own needs, as Draper did. The artist's work "De-scripted Shades" consists of an audio-visual installation formed from reinterpreting (de-description of) a depth camera produced for industrial purposes with generative art practices. The positions and movements of the visitors in front of the camera create a composition consisting of sound and image reflections to occur instantly, with the use of a specially developed software.









MORPHINE DAYS  
 Dijital İllüstrasyon Digital Illustration  
 2021



HAUS  
 Dijital İllüstrasyon Digital Illustration  
 2016







DREAMCATCHER  
Dijital İllüstrasyon  
Digital Illustration  
2021



FAKE MUSE  
Dijital İllüstrasyon  
Digital Illustration  
2022



NO ONE CARES  
Dijital İllüstrasyon  
Digital Illustration  
2021

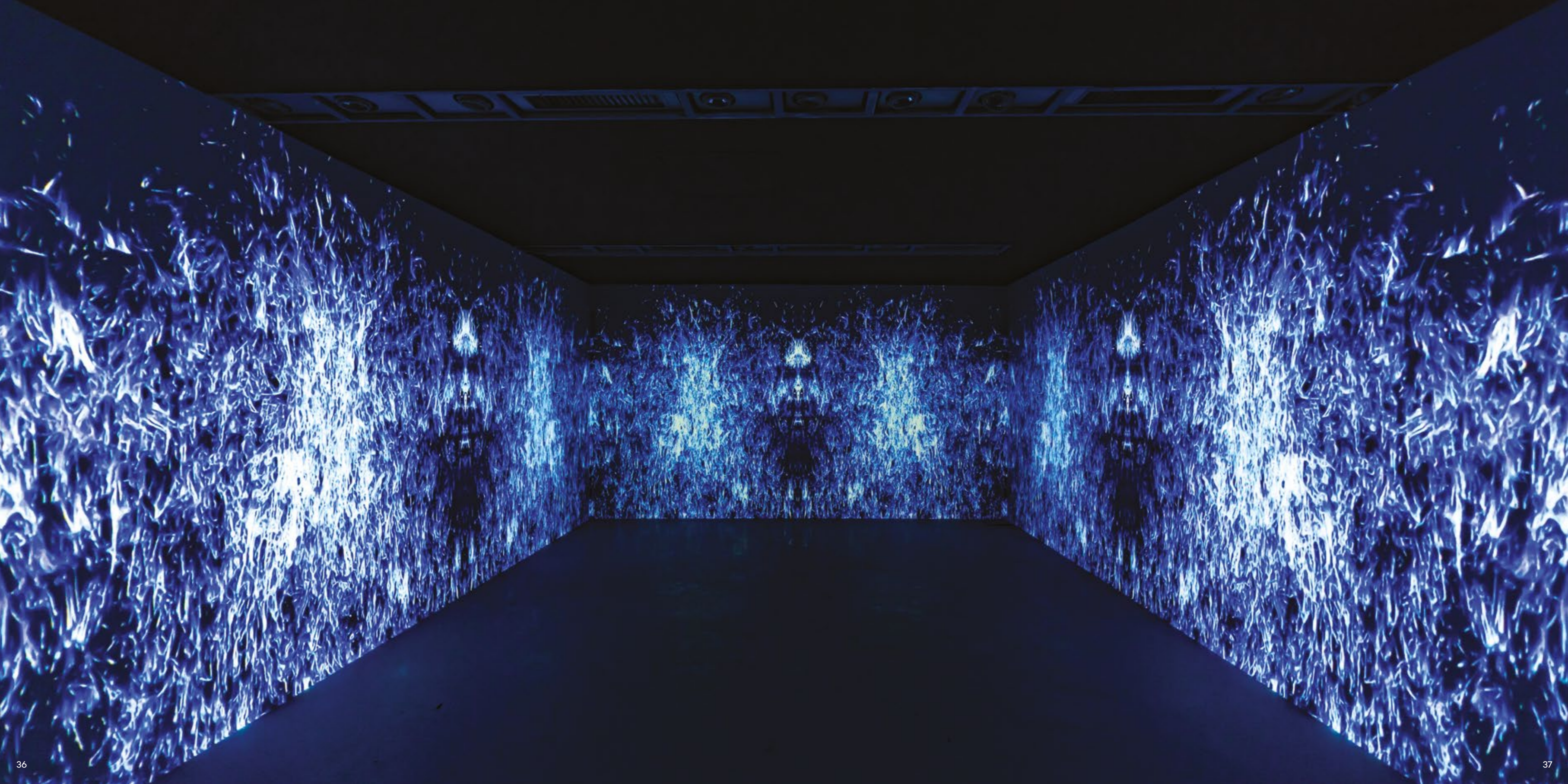
# Can Büyükberber

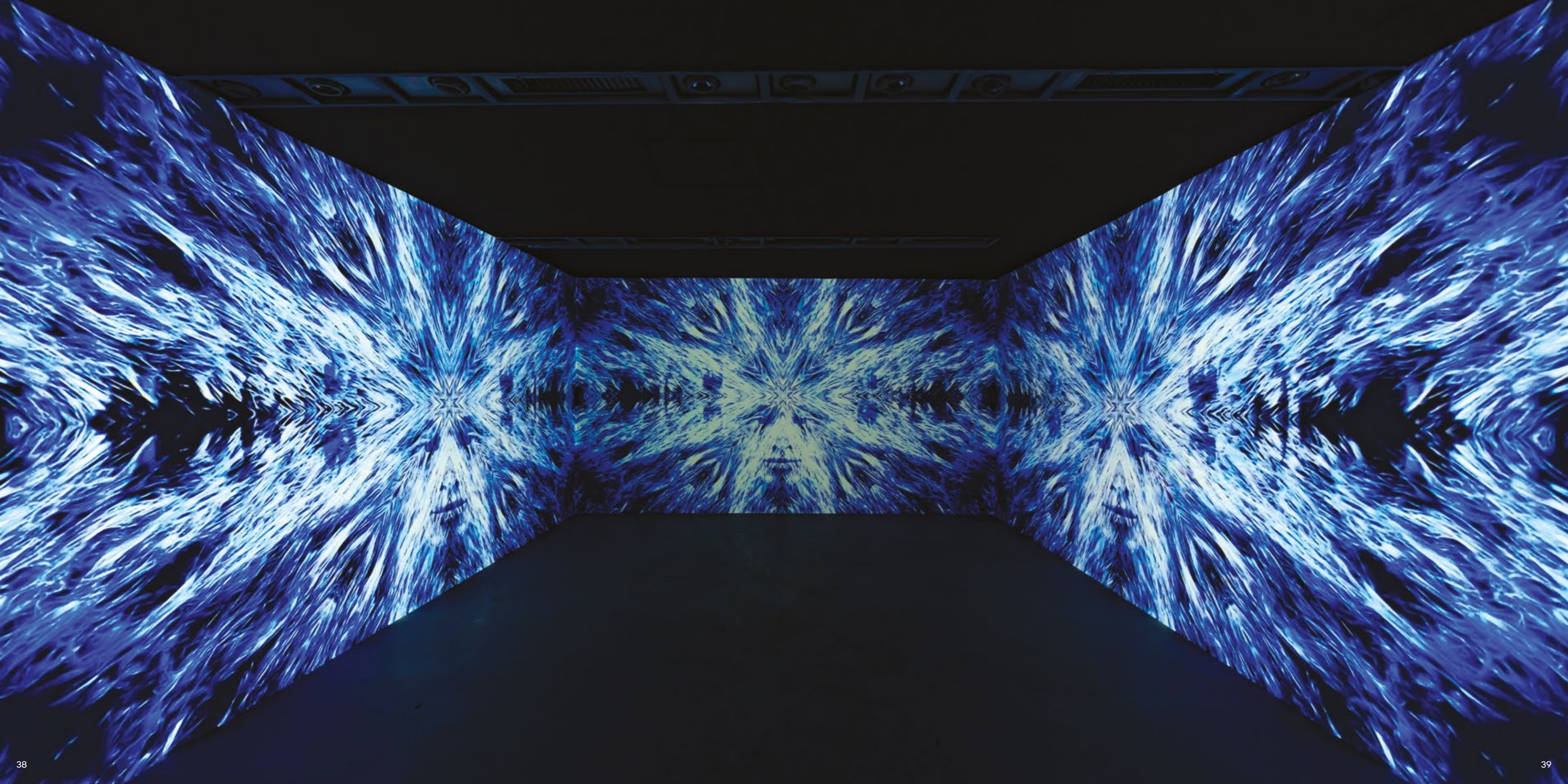
Can Büyükberber'in sürükleyici görsel-ışitsel eseri Primordial Force (Primordiyal Kuvvet) (2021), su kavramını simyasal köklerine taşıyor ve Carl Jung'un tanımladığı gibi kolektif bilinçdışı için metafor olarak kullanıyor. İlkel bir güç, her şeyin kaynağı olan bir enerji olarak modellenabilir: gerçeklik, zaman, uzay, yaşam; sürekli gelişen bir bütün oluşturan parçalar arasındaki etkileşimi etkileyen sonsuz bir sürekli hareket potansiyeli. Analitik psikolojinin temelini oluşturan İsviçreli psikiyatrist Carl Jung, eşzamanlılık ve duyu dışı algı hakkındaki yorumuna dayanarak, psişik aktivitenin beyni aştığını savunuyor. Jung, simya içerisinde saf suyun veya deniz suyunun, kolektif bilinçdışı kavramına karşılık geldiğini buldu. Jung, "Psikolojide Anayasa ve Kalıtımın Önemi"nde (Kasım 1929) şunları yazıyor: "Ve psikolojik olarak asıl önemli olan şey, rüyalarda, hayallerde ve zihnin diğer sıra dışı durumlarında, en uzak görünen mitolojik motifler ve semboller, herhangi bir zamanda, sıklıkla ve görünene göre kişi üzerindeki belirli etkilerin, geleneklerin ve uyarıların sonucu olarak, ancak daha sık bir şekilde bunlar olmadan kendiliğinden ortaya çıkabilir. Bu 'ilkel imgeler' veya 'arketipler', benim adlandırdığım şekliyle, bilinç dışı aklın temeline aittir ve kişisel kazanımlar olarak açıklanamaz. Birlikte, kolektif bilinç dışı denen o psişik tabakayı oluştururlar. Kolektif bilinç dışının varlığı, bireysel bilincin bir tabula rasadan başka bir şey olmadığı ve önceden belirlenmiş etkilere karşı bağımsız olmadığı anlamına gelir. Aksine, çevre tarafından kendisine uygulanan kaçınılmaz etkilerden oldukça bağımsız olarak, kalıtsal varsayımlardan en yüksek derecede etkilenir. Kolektif bilinç dışı, atalarımızın en eski başlangıçlarına kadar uzanan psişik yaşamını kendi içinde barındırır. Yani tüm bilinçli psişik oluşumların matrisidir ve bu nedenle, sürekli olarak tüm bilinçli süreçleri eski yollara geri götürmek için çabaladığı için, bilincin özgürlüğünü en yüksek derecede tehlikeye atan bir etki uygular."

Can Buyukberber's immersive audiovisual piece Primordial Force (2021) takes the concept of water into its alchemical roots and uses it as metaphor for the collective unconscious, as Carl Jung described. A primordial force can be modeled as an energy that originated everything: reality, time, space, life; an infinite potential of constant movement, influencing the interaction between pieces, forming an ever-evolving whole. Based on his interpretation of synchronicity and extra-sensory perception, Carl Jung –Swiss psychiatrist who founded analytical psychology– argued that psychic activity transcended the brain. In alchemy, Jung found that plain water, or seawater, corresponded to his concept of the collective unconscious. In "The Significance of Constitution and Heredity in Psychology" (November 1929), Jung wrote: "And the essential thing, psychologically, is that in dreams, fantasies, and other exceptional states of mind the most far-fetched mythological motifs and symbols can appear autochthonously at any time, often, apparently, as the result of particular influences, traditions, and excitations working on the individual, but more often without any sign of them. These "primordial images" or "archetypes", as I have called them, belong to the basic stock of the unconscious psyche and cannot be explained as personal acquisitions. Together they make up that psychic stratum which has been called the collective unconscious. The existence of the collective unconscious means that individual consciousness is anything but a tabula rasa and is not immune to predetermining influences. On the contrary, it is in the highest degree influenced by inherited presuppositions, quite apart from the unavoidable influences exerted upon it by the environment. The collective unconscious comprises in itself the psychic life of our ancestors right back to the earliest beginnings. It is the matrix of all conscious psychic occurrences, and hence it exerts an influence that compromises the freedom of consciousness in the highest degree, since it is continually striving to lead all conscious processes back into the old paths."

PRİMORDİYAL KUVVET  
Görsel-İşitsel Enstalasyon, 7:35  
PRİMORDİYAL FORCE  
Audiovisual Installation, 7:35  
2021







## Candaş Şişman

Patterns of Possibilities v2, Candaş Şişman'ın 2015 yılında zarlarla ürettiği Pattern of Possibilities isimli projesinin devamı niteliğindedir. Her bir zarın yani olasılığın, algoritma tarafından rastgele seçilerek, ekranda farklı zamanlarda belirmesiyle meydana gelir ve bu olasılıkların birbirleriyle olan ilişkilerinin ortaya çıkardığı örüntülerden oluşur.

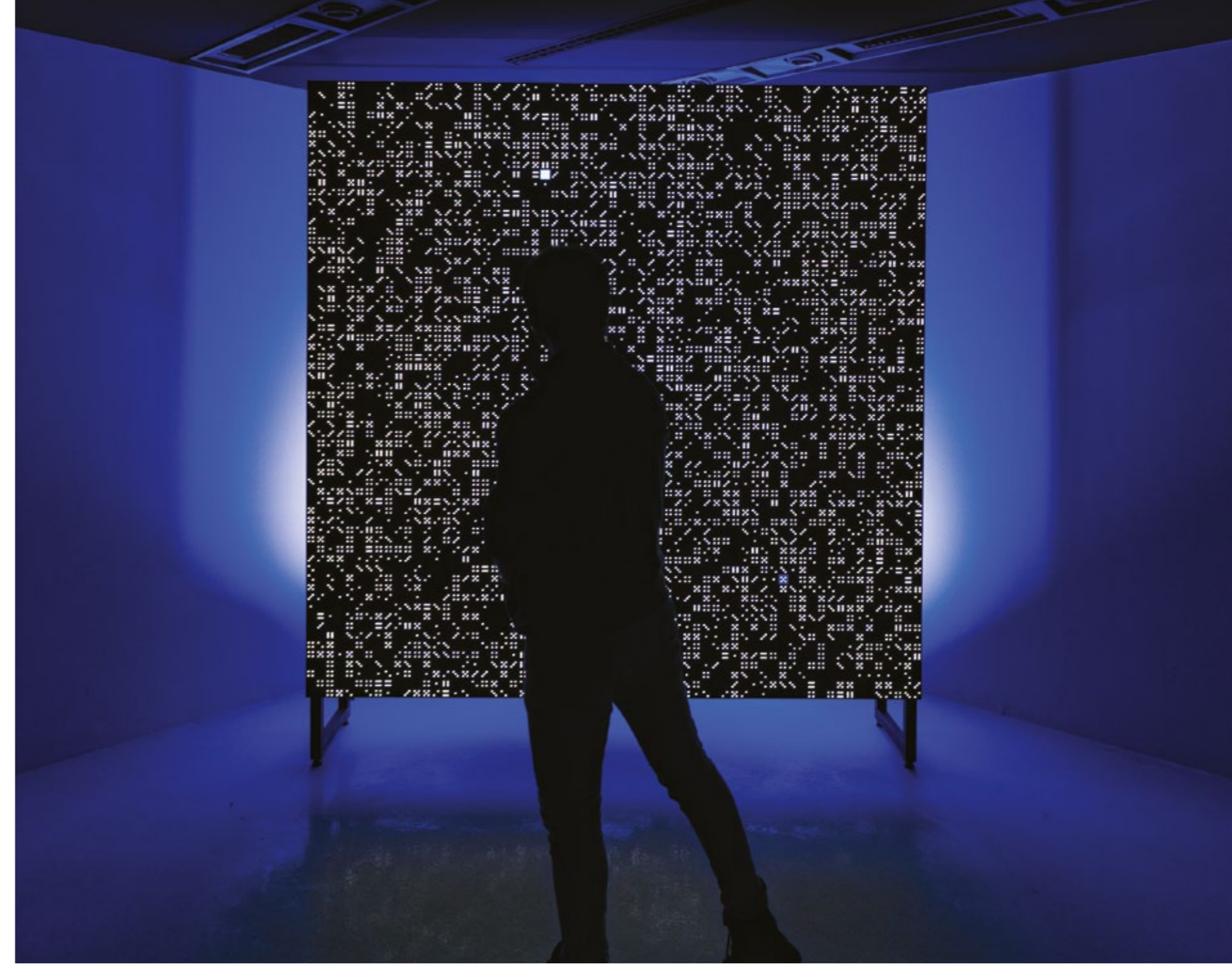
Rastgele şekilde bir araya gelen olasılıkların yarattığı örüntüler, aslında algoritma tarafından sekiz dakikada bir gerçekleştirilen performatif süreç içerisinde, bir çok farklı zaman fragmanı ve olasılık parçacığının bir araya gelmesiyle oluşmuştur. Beş buçuk dakikalık döngü sona erdiğinde sistem kendisini sıfırlar ve sonucu farklı olacak şekilde süreç yeniden başlar. Aynı zamanda ekranda beliren her olasılığa özgü eş zamanlı sesler bir araya gelerek işitsel bir örüntü oluşturur.

Katılımcı, farklı anlara ait 4,096 adet olasılığın oluşturduğu, olasılıklar bütününe bakmaktadır. Bu durum katılımcıyı olasılık - rastlantı - düzen - kaos - belirsizlik kavramları üzerine sorgulamaya ve deneyimlemeye davet eder. Olasılıklardan oluşan kılcal bir sistem içerisinde, rastlantılar sonucunda var olduğumuzu hatırlatır.

Patterns of Possibilities v2 is a continuation of Candaş Şişman's previous project from 2015 with the same title. It is created through a generative algorithm which randomizes, and selects new dice values and cells, to reveal a random-relational pattern on the digital canvas.

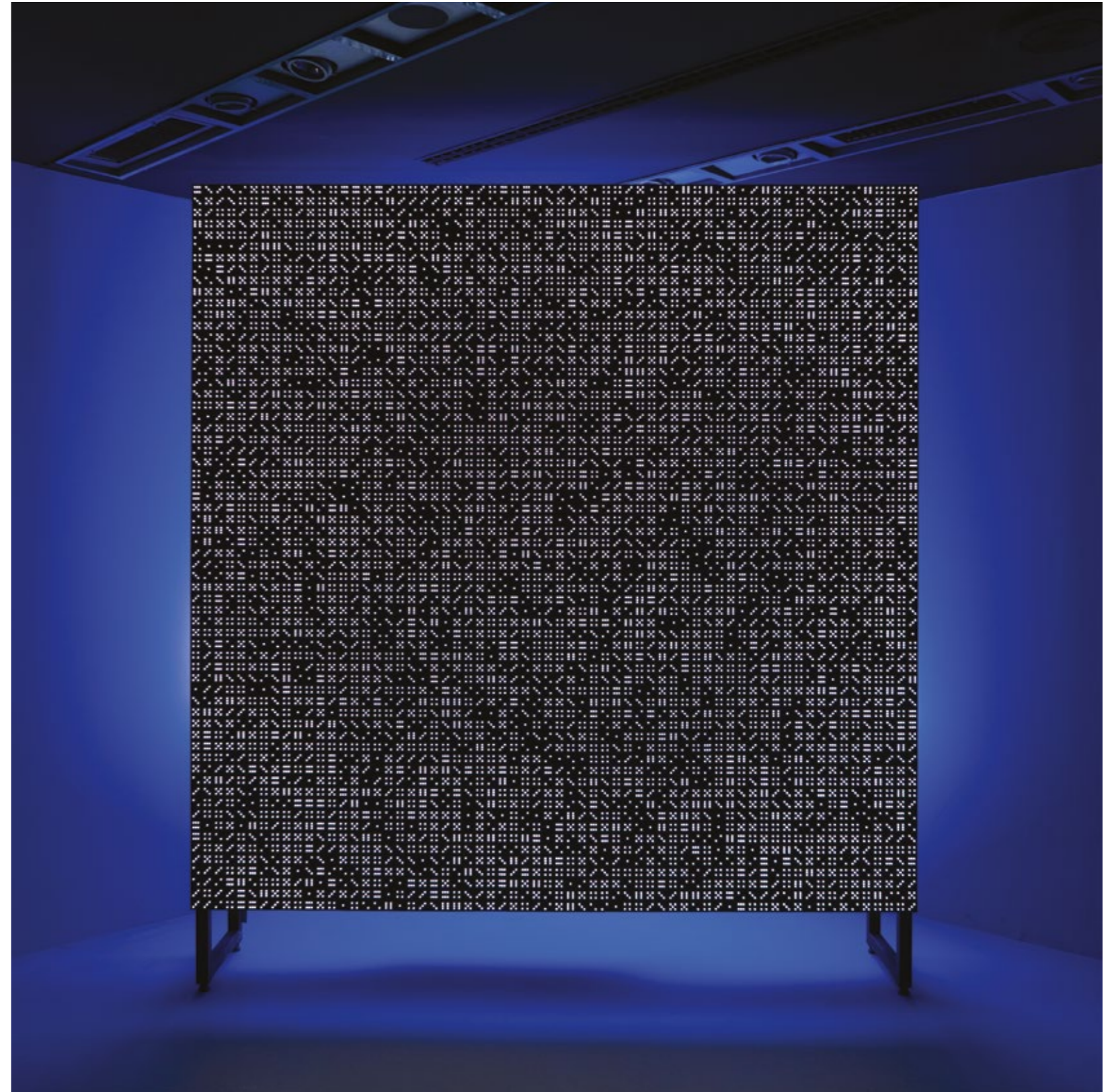
The revealed pattern emerges from the accumulation of many probabilities through different time fragments of ~8 minutes total experience — in which the algorithm undertakes a performative process. When the time cycle ends, the system resets and starts over to create a new, unique pattern. The system is also coupled with sounds, specific to each possibility created on the screen to form an auditory pattern.

The participant is given a chance to observe a total of 4,096 new patterns within a cycle - and an invitation to question probability, order, chaos, and uncertainty. The project stands as a reminder that we exist as a result of coincidences, within a capillary system of possibilities.



PATTERNS OF POSSIBILITIES V2  
Enstalasyon  
Jeneratif sistem, LED Ekran, Konstrüksiyon,  
Ses kaynağı ve Işık  
224 x 224 cm  
Konsept ve Tasarım: Candaş Şişman  
Programlama: U29DC  
Ses: Tunca Candaş  
2022

PATTERNS OF POSSIBILITIES V2  
Installation  
Generative system, LED Display, Construction,  
Sound source and Light  
224 x 224cm  
Concept and Design: Candaş Şişman  
Programming: U29DC  
Sound: Tunca Candaş  
2022







DOLCE PAGANNE  
(Ceren Aksungur)

[https://superrare.com/dolce\\_paganne](https://superrare.com/dolce_paganne)  
<https://foundation.app/@dolcepaganne>  
<https://makersplace.com/dolcepaganne>

POMEGRANADE  
Kağıt Üzerine Aquarel, Akrilik ve Sprey  
Aquarelle, Acrylic and Spray on Paper  
2018





THE NYMPH IN SUBURBS  
Kağıt Üzerine Kuruboya  
ve Dijital Animasyon  
Crayon on Paper, Digital Animation  
2021

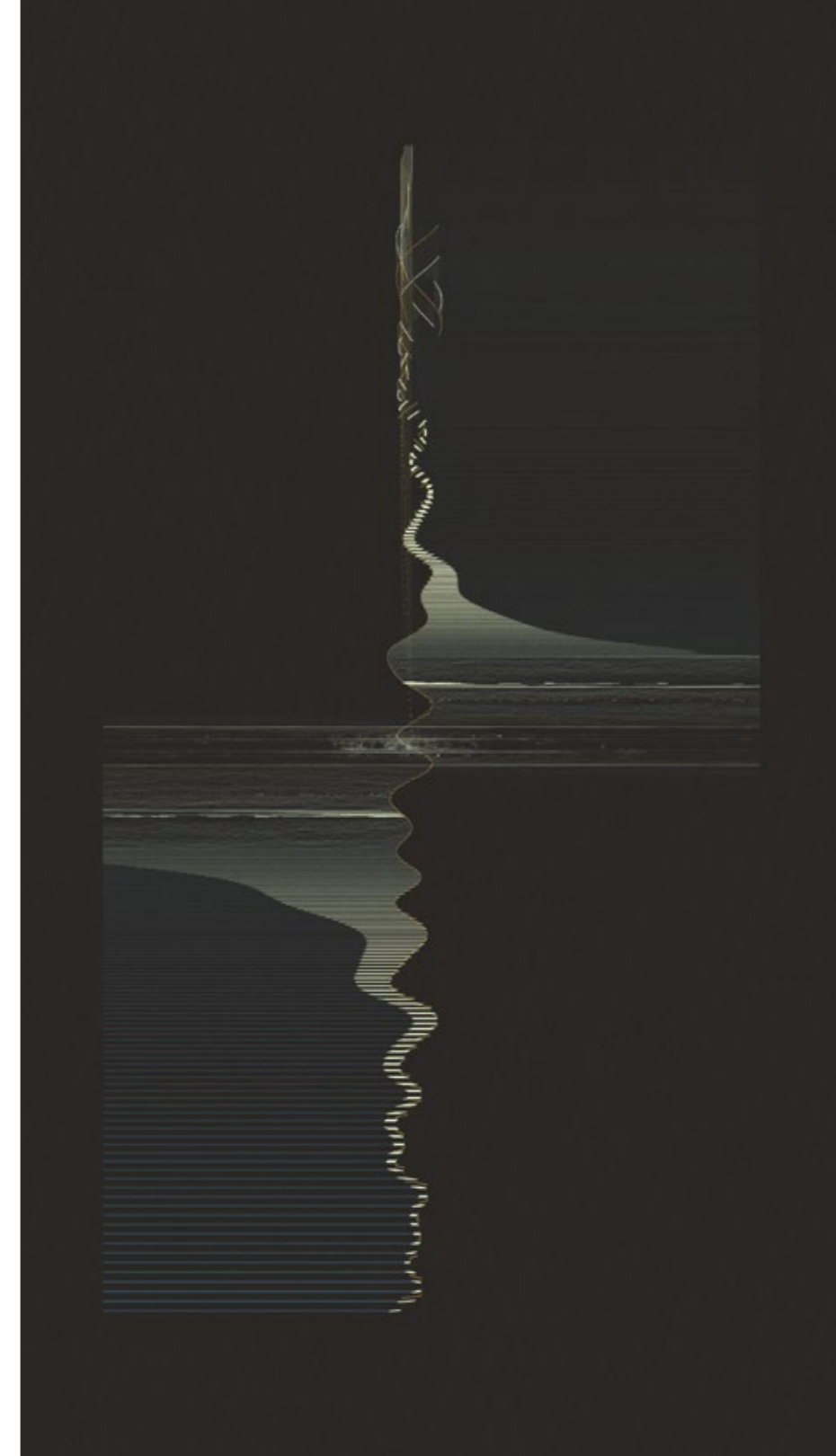


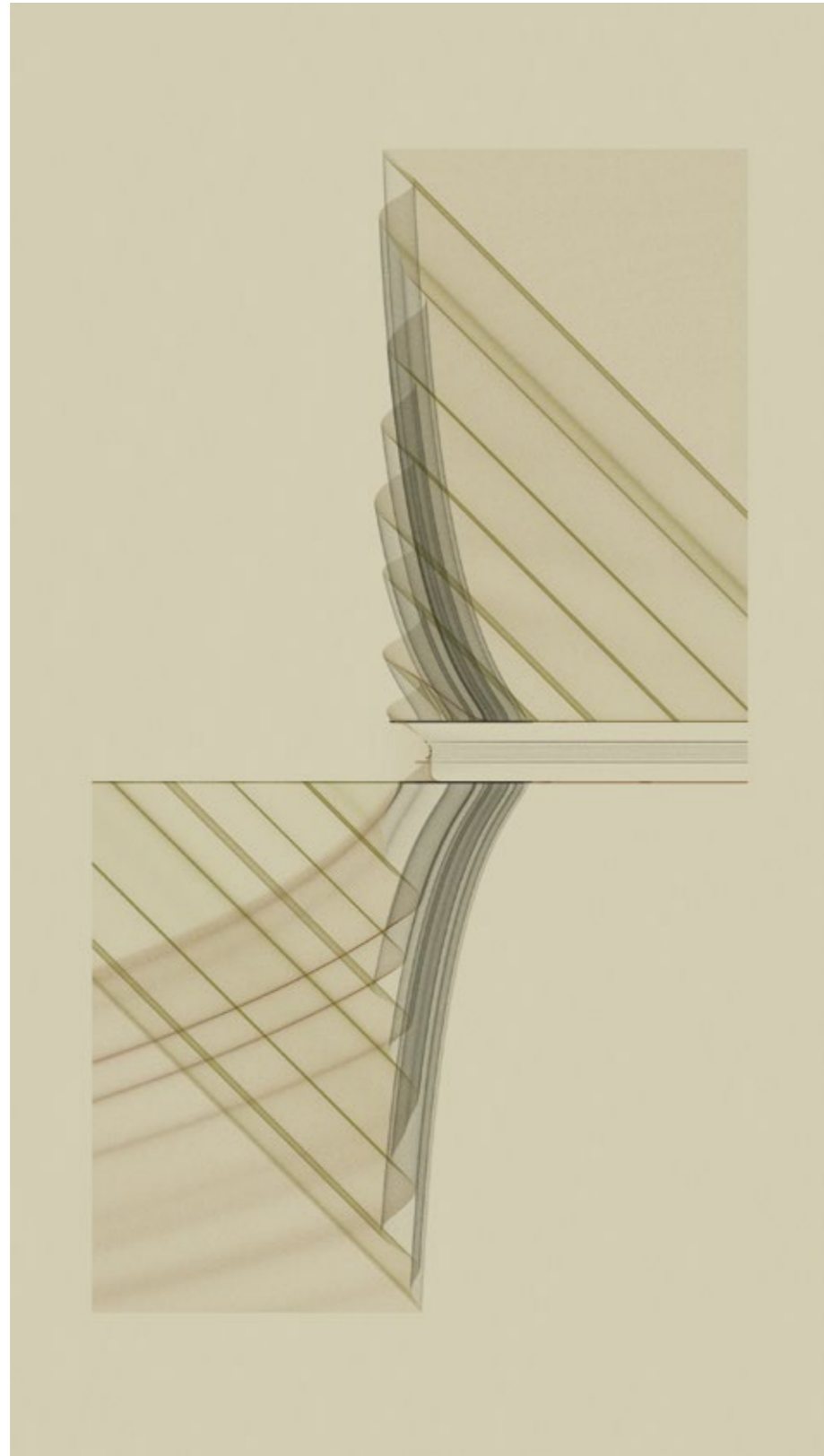
LULU  
Kağıt Üzerine Kurşun Kalem,  
Dijital Renklendirme  
Pencil on Paper, Digital Color  
2021

DIST COLLECTIVE  
(Bilge Günay & Iğın İçöz)

<https://www.fxhash.xyz/u/DistCollective>  
<https://teia.art/DistCollective>  
<https://versum.xyz/user/tz1aNZttacWt7Q2kmvDnLjXkxC27MnigTZtV>

MORPHOSIS  
Jeneratif, Yaratıcı Kodlama  
Generative, Creative Coding  
2022





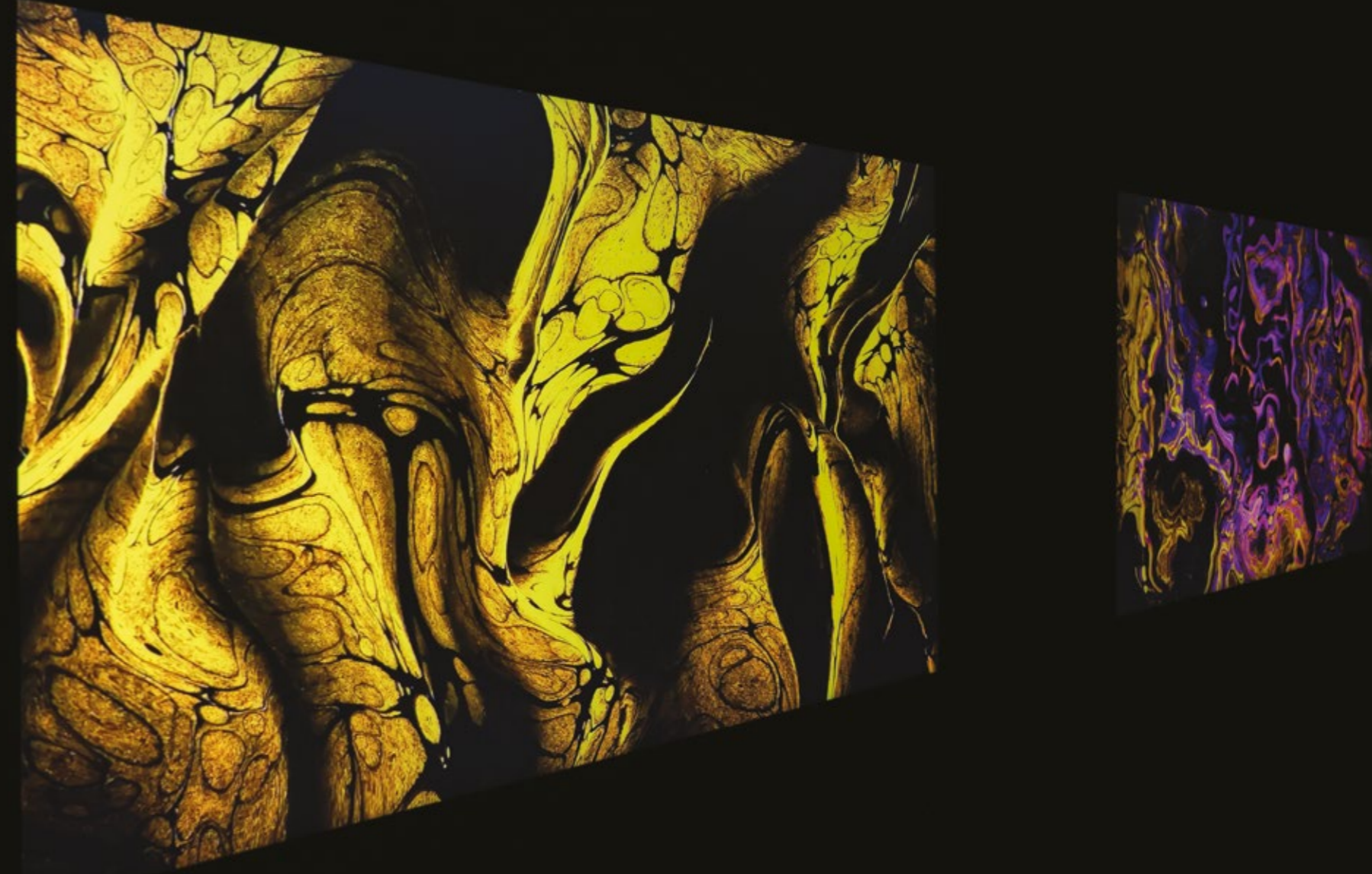
## Ecem Dilan Köse

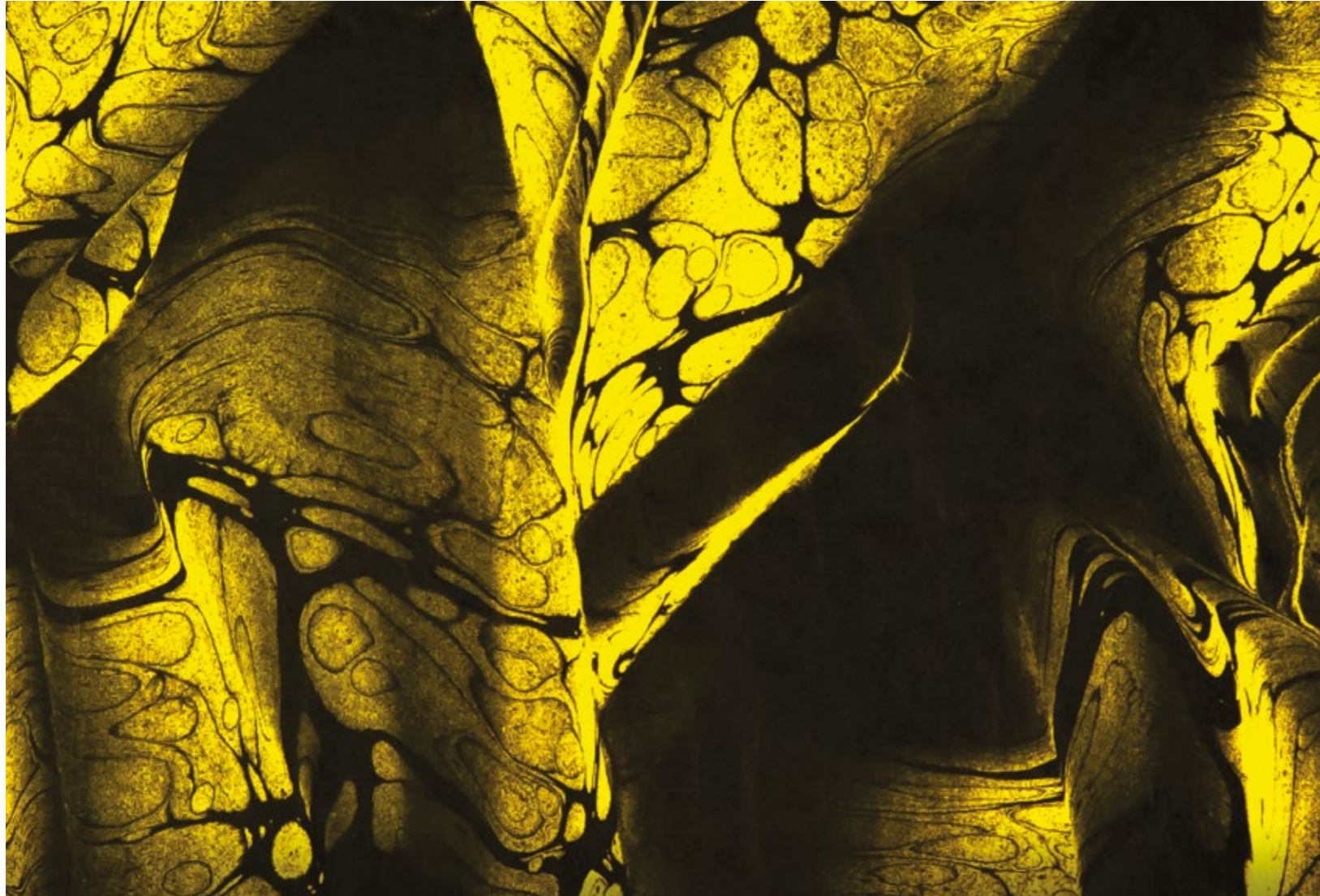
Doğa her zaman eşsiz güzelliklerle doludur. Hayranlık uyandıran her şey doğadadır. Kuşların hareketi, çiçek yaprakları oluşum sistemi. Her biri mükemmel, her biri benzersiz... Kendi benzersizliğinizin bir modelini yaratmak, 'benzersiz' olmanın sistematüğini aramak; güzelliğe ulaşma çabasıdır. Bilimin ortaya koyduğu sistematik benzersizlik, hayranlığı doğurur ve ben de bunu farklı bir disiplinde benzer bir şekilde elde etmeye çalışıyorum. Üretken (generative) sanat ile geleneksel ebru sanatı arasındaki nefes kesici bağlantı burada başlar.

Üretken sanat, sanatçı tarafından yazılan matematiksel algoritmalar tarafından oluşturulur. Burada sanatçının rolü, otonom bir sistem oluşturmak ve sanatın yaratıldığı algoritmaları tanımlamaktır. Ebru sanatında da bu süreç benzerdir. Boyanın ilk damlası hazırladığınız suya değene kadar sistemi üretici sanatta olduğu gibi kuruyorsunuz. Boyayı düşürdüğünüz andan itibaren kurulan sistem içinde (kaos içinde) bir kompozisyon oluşur. Üretken sanatta güzellik, sanatçıya ve eserin kendisine hükmeden üçüncü bir güç olan bir sistem inşa etmekte yatar. Sanatçı, bir detayın sayısız detaya uzanıp tamamlanmış bir esere dönüştüğü formülü "boyamaktadır". Bir parçanın benzersiz özellikleri bir algoritmada yazılır. Algoritmalar kurulan sistemlerin doğa olayları üzerine geliştirilmesi ve sistemin yarattığı her anın benzersiz olması; ortaya çıkması beklenen rastgelelik geleneksel Türk ebru sanatı ile birbirine temas eden hoş bir benzerliktir. Gelenek ve yenilik arasında bir köprü olmak; insanlığın fizikselden dijitalle uzanan yolculuğunda önem taşır. Kültürel mirasımızı, içinde bulunduğumuz zaman ile birleştirmek için geleneksel Türk ebru sanatı da teknoloji de bir araçtır.

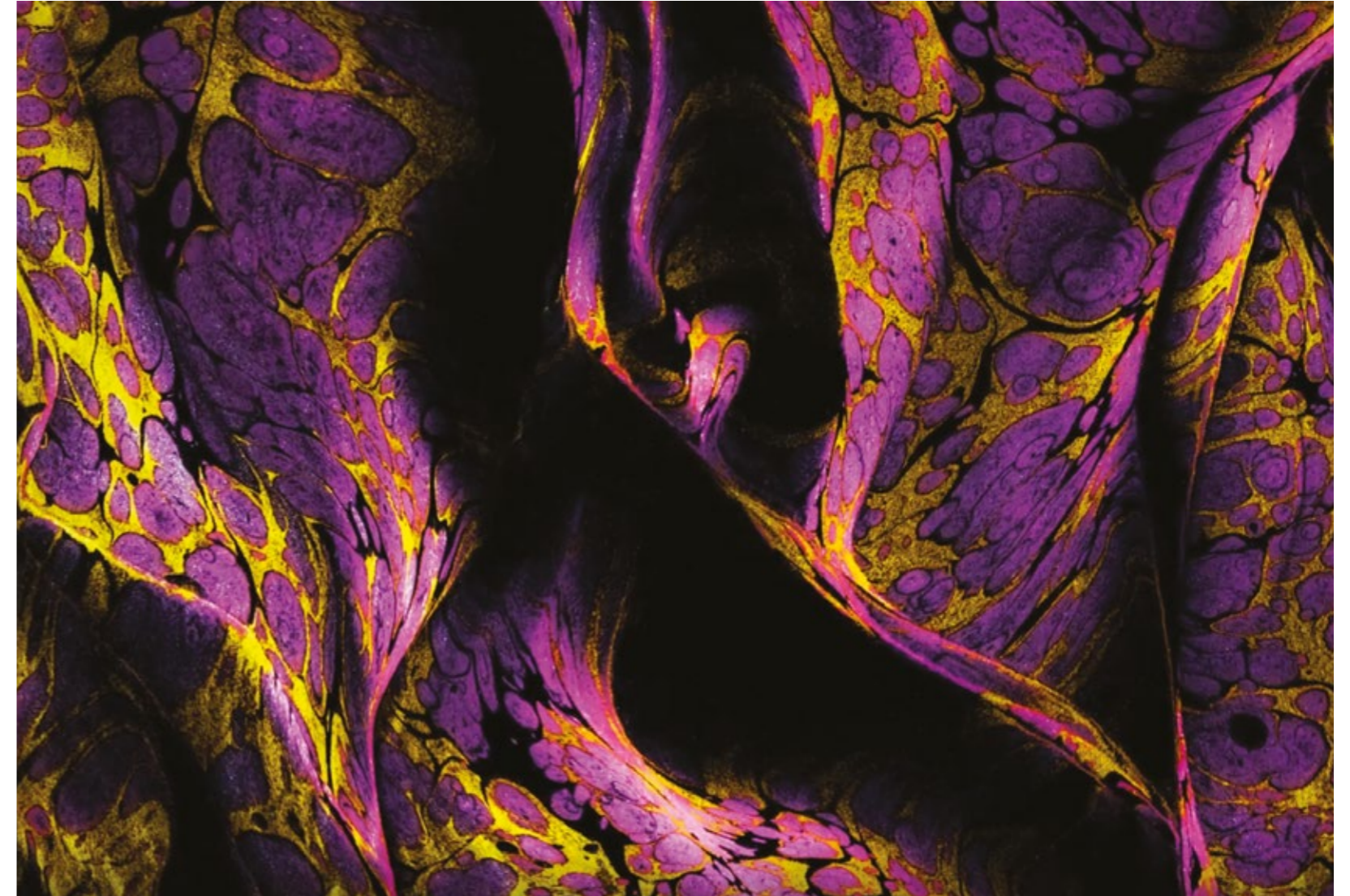
Nature is always filled with unique beauty. Everything that arouses admiration is found in nature. The movement of birds, the system of flower petals. Every single one is perfect, each one is unique. Creating your own models of your own uniqueness, searching for the systematicity of being 'unique' is my quest to reach beauty. The systematic uniqueness that mathematicians, geomtrists, zoologists and botanists have uncovered is where I stand, and I try to achieve it in a similar way in a different discipline. This is where the breath-taking connection between generative art and traditional art of marbling begins.

Generative art is created by mathematical algorithms that were written by the artist. Role of the artist here is to create an autonomous system and define algorithms according to which the art is being created. That process is also similar in the art of marbling. You build the system as in generative art until the first drop of the paint touches the water you have prepared. From the moment you drop the paint, a composition is created within the system (in chaos) that is built. In generative art, the beauty lies in building a system, a third force that dominates the artist and the work itself. The artist is "painting" the formula according to which a detail extends to numerous details and transforms into a completed piece of work. Unique characteristics of a piece are written in an algorithm. Some points where traditional Turkish marbling art is similar to generative art. The randomness that is expected to emerge, such as the fact that the established systems are built on natural phenomena and that every moment created by the system is unique. To be a bridge between tradition and innovation; it is important in humanity's journey from physical to digital. Both traditional Turkish marbling art and technology are tools to combine our cultural heritage with the time we live in.





KRİPTOEBRU 08  
CRYPTOMARBLE 08  
Video, 00:15  
2020



KRİPTOEBRU 13  
CRYPTOMARBLE 13  
Video, 00:15  
2020







WITCHES FROM RLYEH  
Dijital İllüstrasyon  
Digital Illustration  
2021



ARACHNE  
Dijital İllüstrasyon, Serigrafi  
Digital Illustration, Serigraphy  
2018



STRANGER 1  
Dijital İllüstrasyon  
Digital Illustration  
2015



EVIL WITCH  
Dijital İllüstrasyon, Serigrafi  
Digital Illustration, Serigraphy  
2016





VENUS IS HERE  
Dijital İllüstrasyon  
Digital Illustration  
2022

## Kien

Kendisini astronotlarla ifade eden, onlara çeşitli misyonlar yükleyen Kien'in yeni çalışması ismini, adı Uzay Vandalı olan bir astronottan alıyor. Uzay Vandalı lider olarak grafitide yer alan diğer karakterleri, Winged Lamp ve Eggy'i, yönetiyor. Bu karakterler Uzay Vandalı'nın yardımcı uyduları. Misyonları uzayda da grafiti yapmak olan tüm karakterler aşağı doğru taarruza geçmiş durumda. Her yere isimlerini yazıp, iz bırakmaya çalışıyorlar.

Karakterlerin AR olarak canlanması onların dijital evrende bir kapıdan geçip, sonsuza kadar grafiti dataları üretmesini sağlıyor.

Expressing himself with astronauts and giving them various missions, Kien's new work takes its name from an astronaut named "Space Vandal". As Space Vandal leads, he directs other characters involved in the graffiti, like Winged Lamp and Eggy. These characters are Space Vandal's co-satellites. All the characters, whose missions are to graffiti, are on a downward attack. They write their names everywhere and try to leave a mark in outer space.

The characters' revival as AR allows them to go through a door in the digital universe and generate graffiti data forever.

[instagram.com/kienart](https://www.instagram.com/kienart)

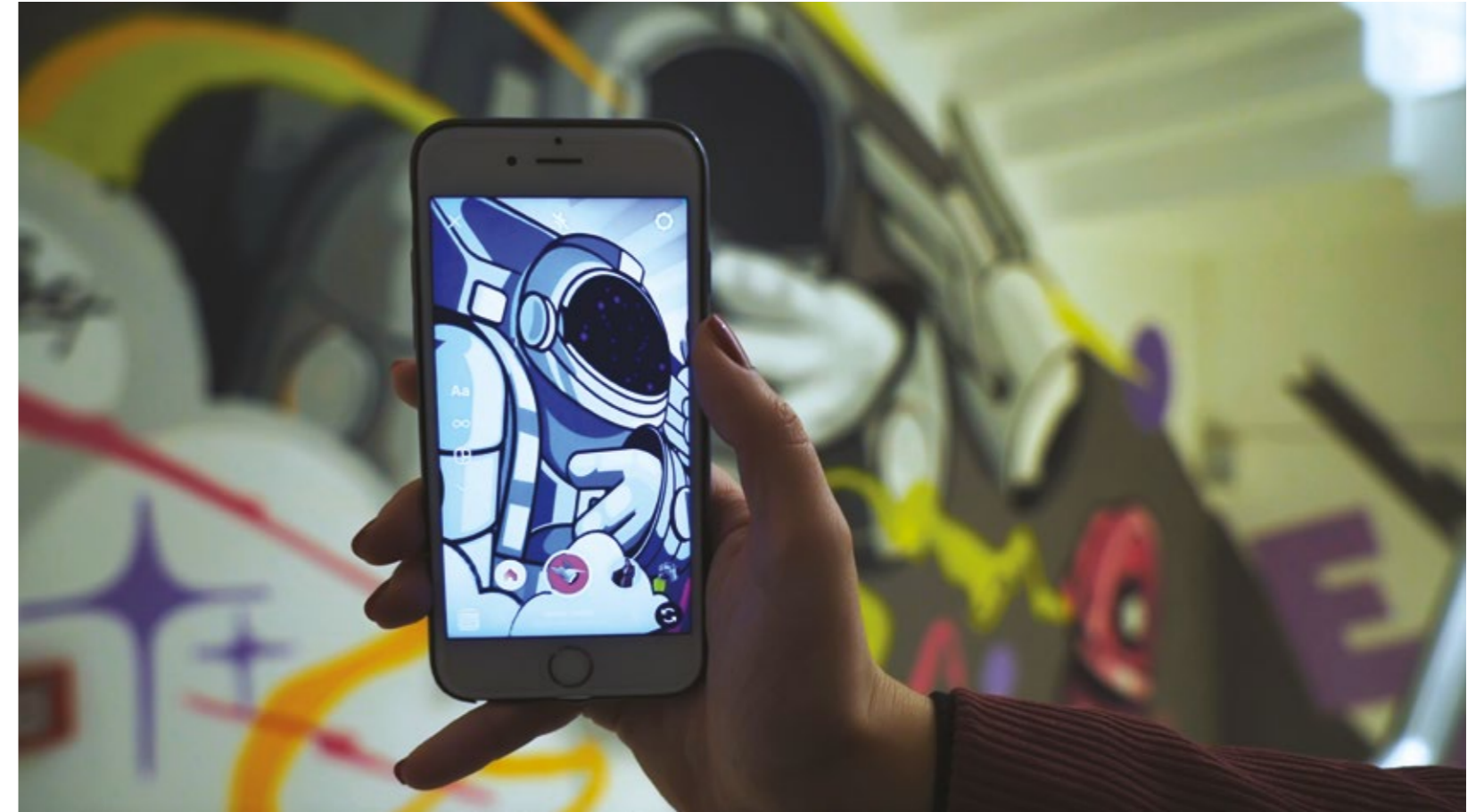
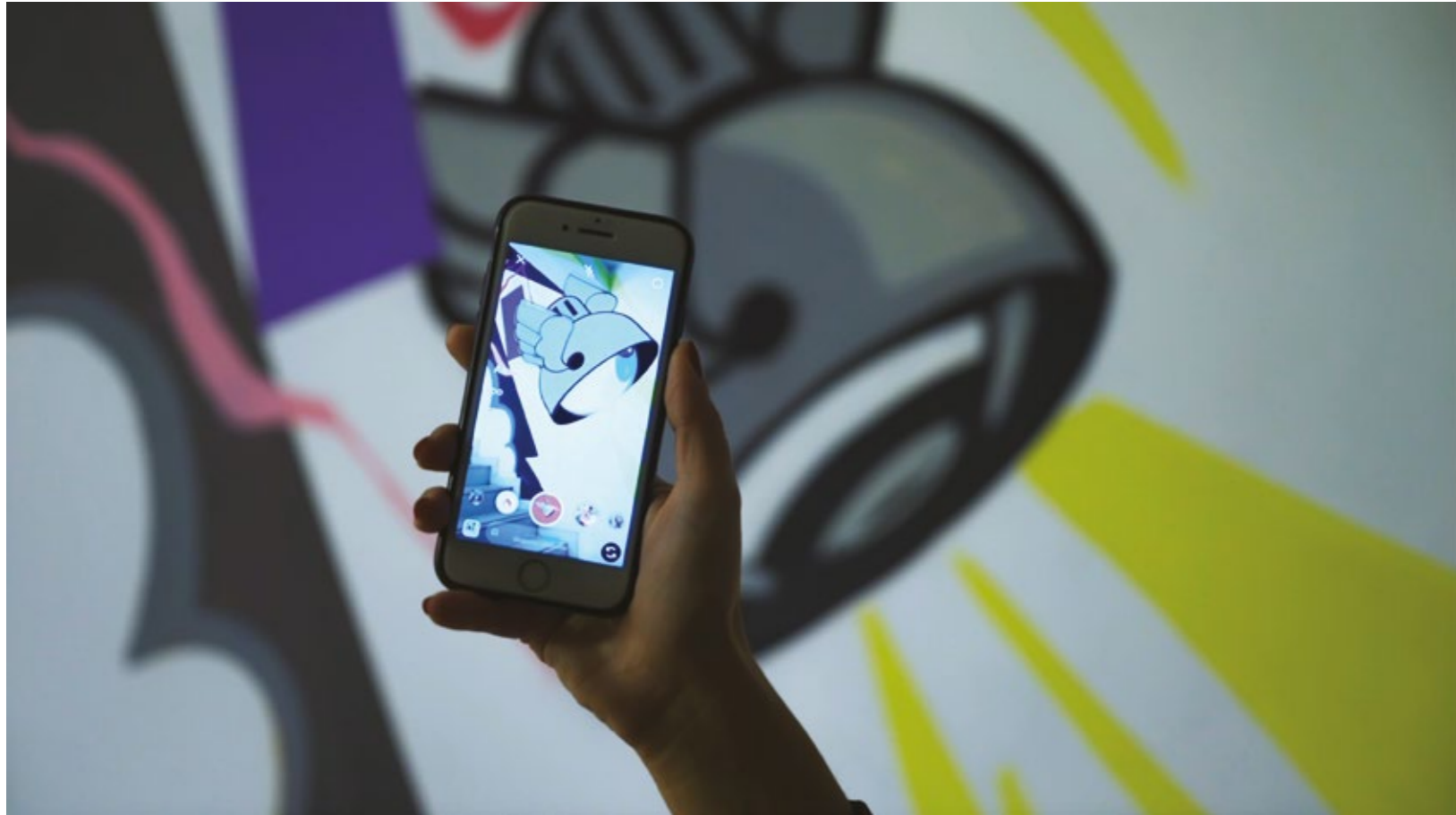


Kien'in grafitisinin canlandığını görmek için lütfen QR kodu akıllı telefonunuzla tarayın. Sağ sayfadaki ve katalog kapağının iç sayfasındaki fotoğrafın üzerine getirerek grafiti animasyonunu telefonunuzdan izleyin!  
Please scan the QR code with your smartphone to see Kien's graffiti come alive. Watch the graffiti animate on your phone by hovering it over the photograph on the right page and the inner page of the catalog cover!

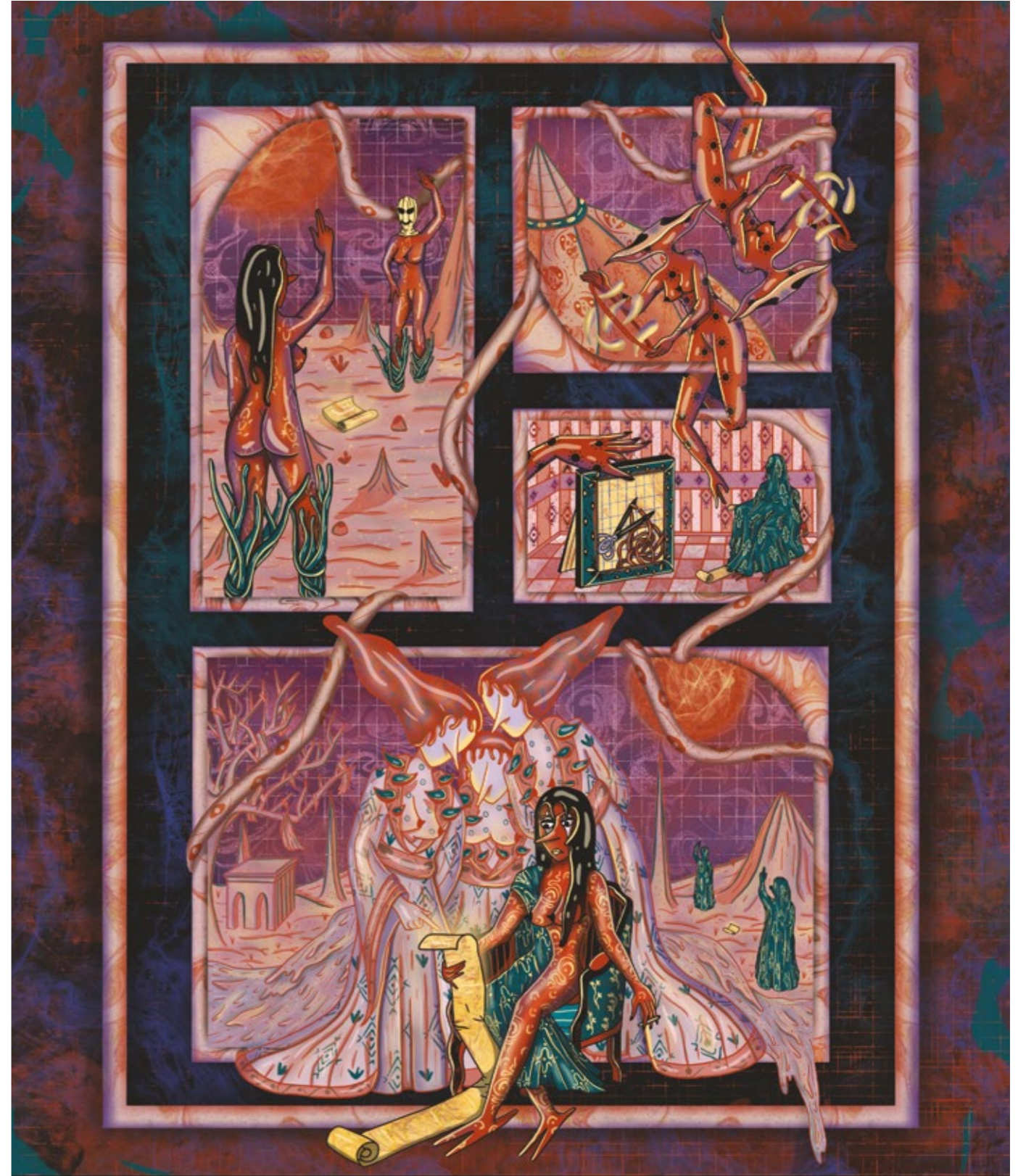


UZAY VANDALI SPACE VANDAL  
Grafiti, AR Graffiti, AR  
2022  
AR: Sina Barlas

Teşekkürler Thanks: bluenectar



A PARCHMENT ABOUT  
EVERYTHING AND NOTHING  
Dijital Resim Digital Drawing  
2022



# MEKAZOO' (Derin Çiler)

<https://versum.xyz/token/versum/6906>

Killing Time  
Kare Kare Animasyon  
Frame-by-frame Animation  
2022











LOVE FREAKS  
Dijital Animasyon Digital Animation  
2022



RITE OF LOST SOULS  
Dijital Animasyon  
Digital Animation  
2022

YOU'LL BE FINE  
Dijital  
Animasyon  
Digital  
Animation  
2020



# Osman Koç

Bir süredir etrafımızdaki hacimi/uzayı kapsamanın ötesinde nasıl etki ettiğimize odaklanmış durumdayız. Yaratığımız rüzgarların etkileşimli görselleştirmesi, paylaştığımız uzaya/hacime nasıl etki ettiğimizin altını çizip, bu içinde bulunduğumuz anın da bahsettiğimiz rüzgar gibi geçici olduğunu vurgulamayı amaçlamaktadır.

We are focusing on the space around us more than ever, not only as we occupy the space but also how we affect it. This interactive visualization of the gusts we create aims to emphasize how we affect the space we share as well as its temporality as this moment also is.





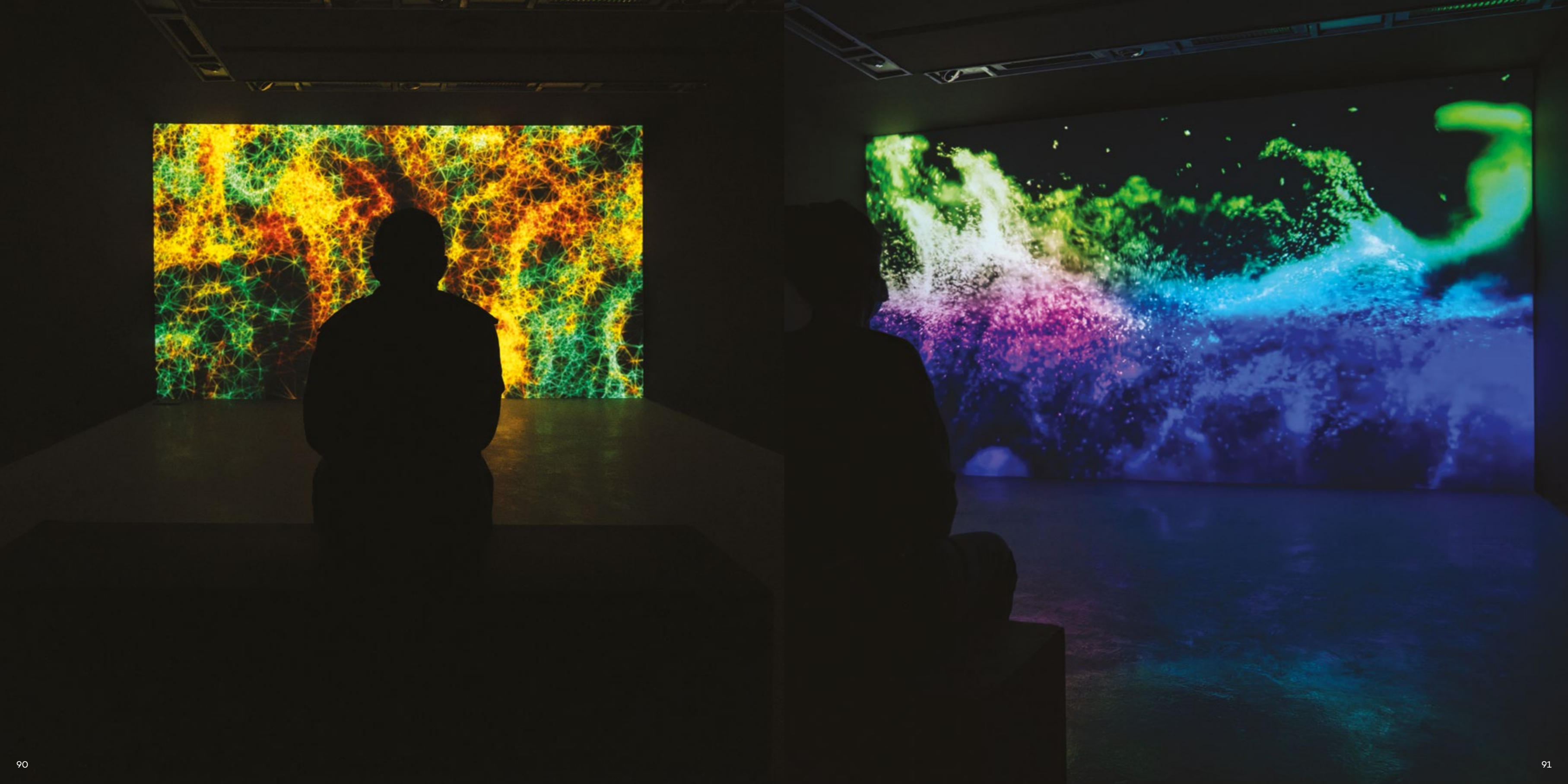
## Ozan Türkkkan

"trans\_form", suda başlayan ve suya geri dönen Geçiş Formlarına dayanan bir hikayedir. Hem insanların hem de toplumun dönüşümü üzerine bir meditasyon olan dijital bir şiirdir. Biyolojide evrim teorisi içinde, uzak geçmişteki tek hücreli organizmalar arasında ortak bir ata gövdesindeki değişimlerle en sonunda kesintisiz bir ata zinciriyle bağlanan, yaşayan ve soyu tükenmiş tüm organizmaların ara formlarını tanımlamak için kullanılır. Bir düşünce gelişirken, aradaki tüm formlar Geçiş Formları haline gelir. Tabii eğer bunu başı ve sonu olmayan bir süreç olarak düşünürsek, her şey sürekli Geçiş Formları ve sürekli bir değişim içinde varlığını sürdürür. Biyolojik boyutta olduğu gibi, sosyal ve psikolojik boyutta da bu geçerlidir. Kullanılan teknolojiler: Üretken Çekişmeli Ağlar [Generative Adversarial Network (GAN)] makine öğrenimi çerçevesi.

"trans\_form" is a story based on Transitional Forms that starts in water and returns to water. It's digital poetry, a meditation on the transformation of both humans and society. In biology within the theory of evolution, it is used to describe the intermediate forms of all organisms, both living and extinct, which are ultimately connected by an unbroken chain of descent with modification to a common ancestral trunk among single-celled organisms in the distant past. As a thought evolves, all the in-between forms become Transitional Forms. Of course, if we think of this as a process that has no beginning and no end, everything exists in continuous Transitional Forms and a constant change. As it is in biological dimension, as well as a social and psychological dimension. Technologies used: Generative Adversarial Network (GAN) machine learning framework.

DÖNÜŞÜM  
Video Enstalasyon  
TRANS\_FORM  
Video Installation  
2021





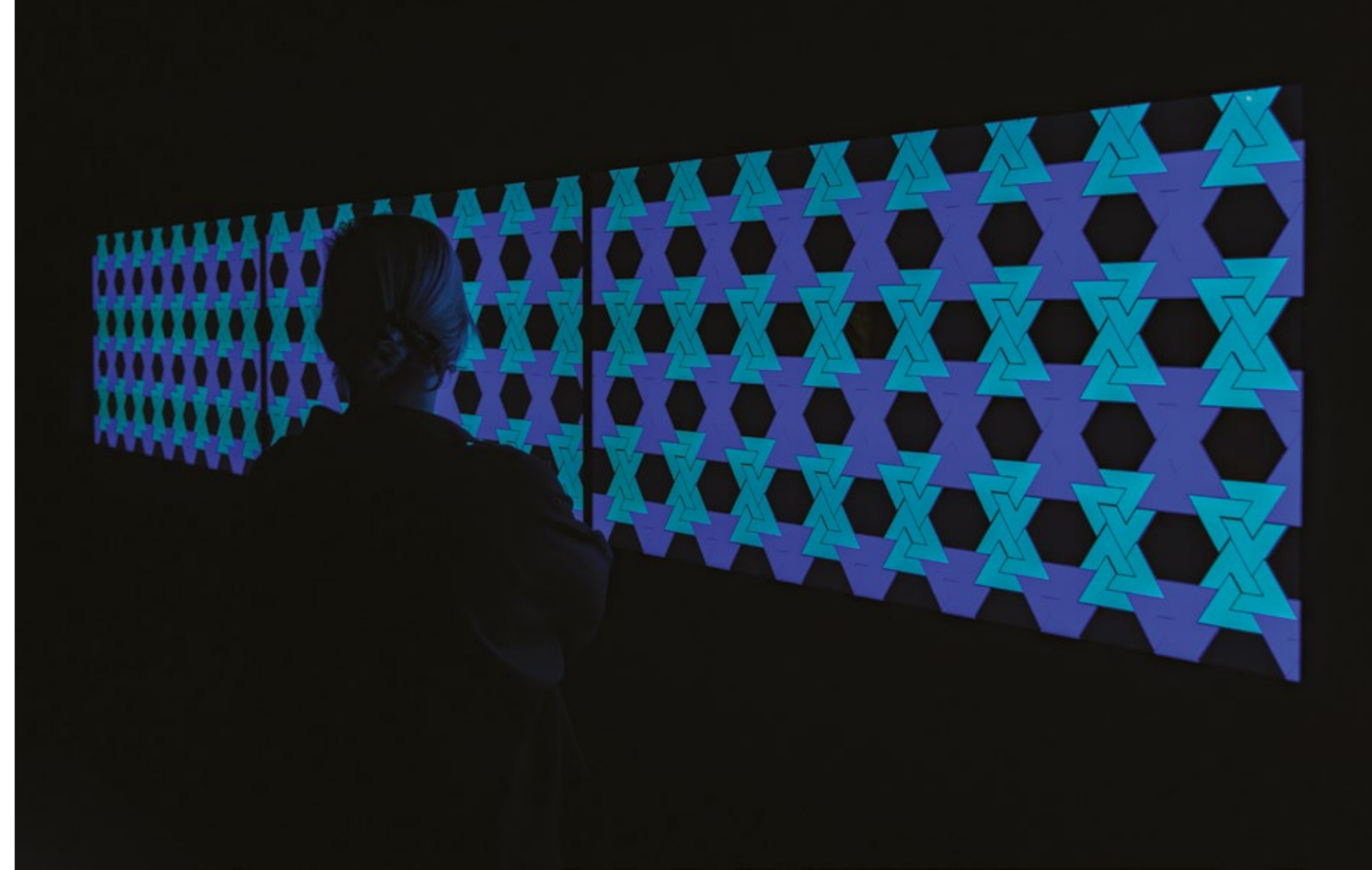




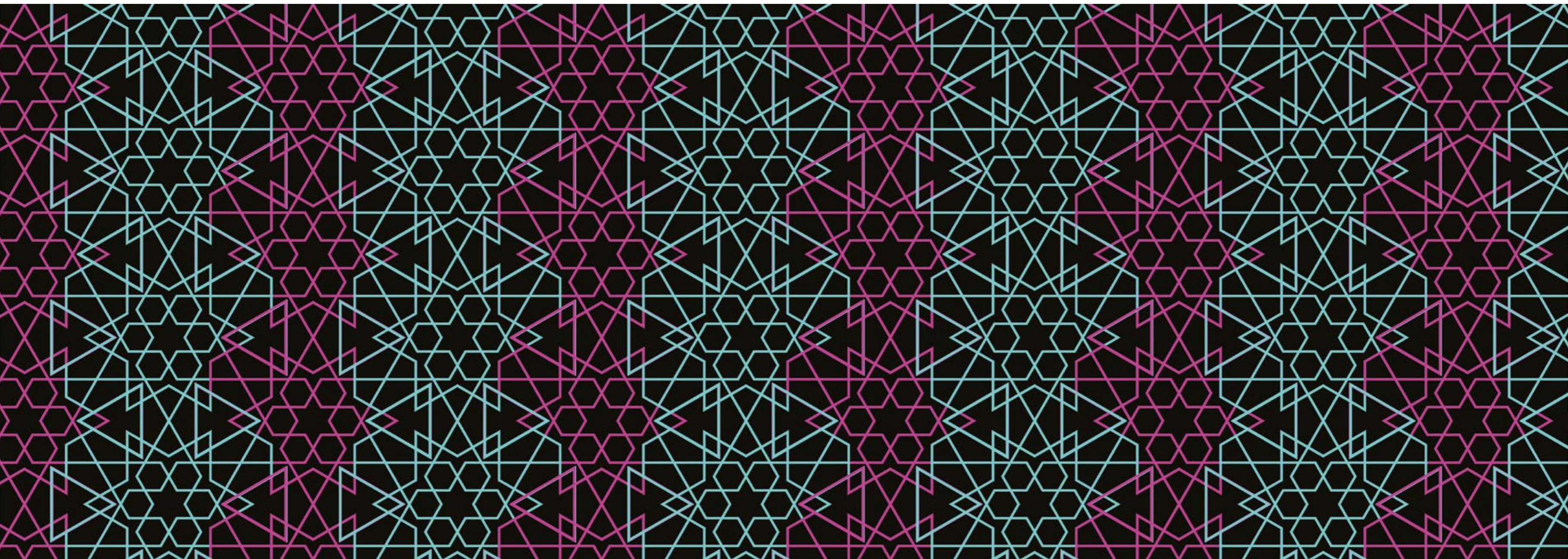
# Selçuk Artut

Sanat ve zanaat kavramlarının ortasında yükselen geometrik sanatlarda, geçmişte ortaya konulan eserler basit bir pergel ve cetvel yardımıyla oluşturulmaktaydı. Çizim için gereken açılar farklı tekniklerle belirli sayıda eşit parçaya bölünebilmiş ve geometrik şekiller arasındaki karmaşık simetrik ilişkiler mümkün olduğu kadar mükemmel yakın bir şekilde uygulanabilmisti. Düşüncenin esere dönüşmesi aşamasında bir nevi Platon'un ayrımını yaptığı mükemmel evrenden dünyamızın mükemmel olmayan evrenine geçiş yapıyoruz. Bu geçişin en somut örneklerini ise geometride görmek mümkün. İlhamını derinlemesine bu alandan alan geometri sanatında ise doğal olarak soyut ve somut arasında kurulmaya çalışılan köprülerle karşılaşmaktayız. Kanımca ifadenin soluk kestiği mananın boyut atladığı bir algı evrenine geçiyoruz. Bir seri olarak üretmeye devam ettiğim bu çalışmalarda günümüz medya sanatının kökenlerini gözler önüne çıkarmaya çalışırken bu alana yeni bir soluk vermeyi de arzuluyorum. Asemblaj isimli eserimde NFT\* platformunda sunduğum 16 eserden bir araya gelen bir karmayı görüyor olacaksınız.

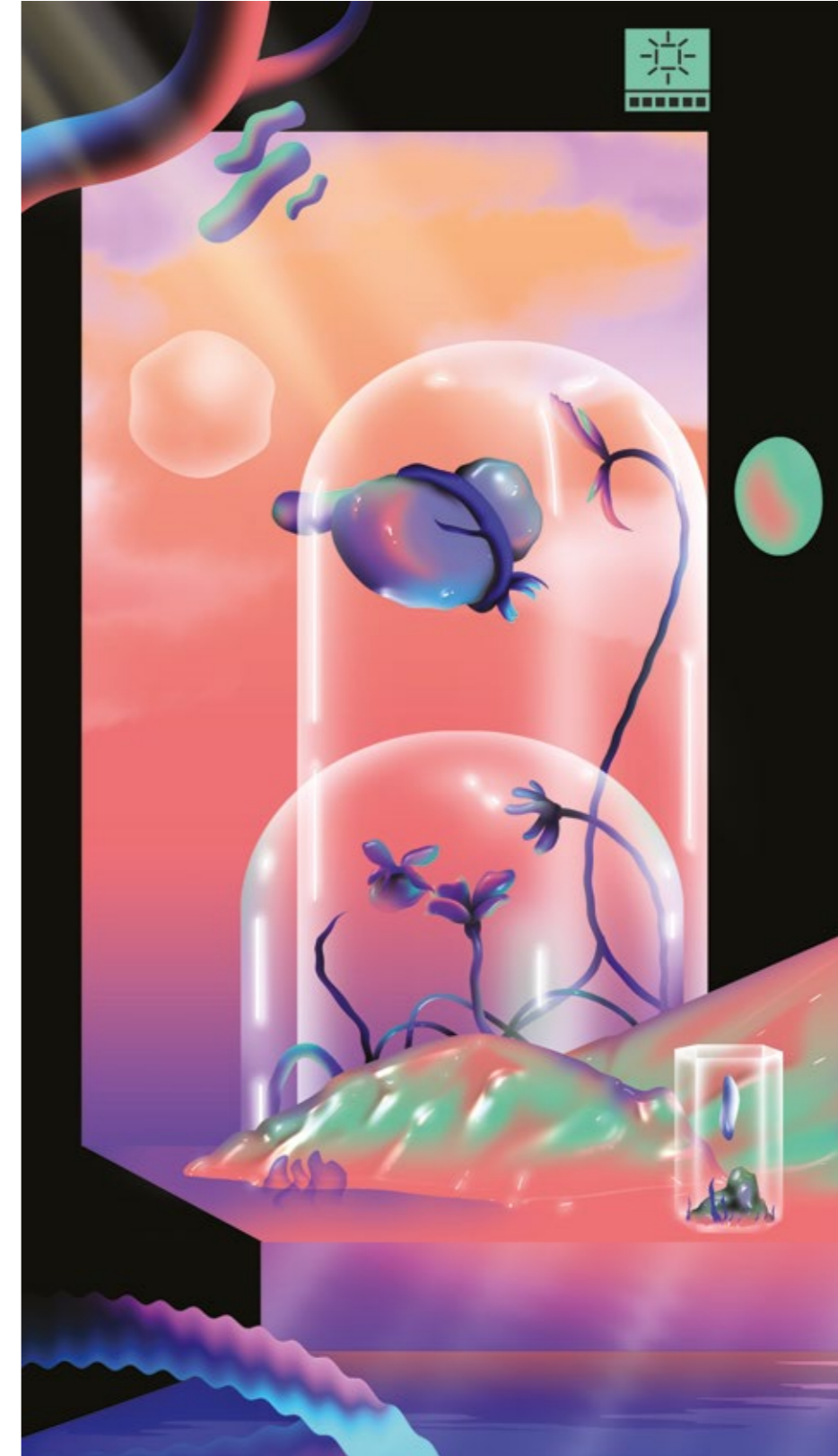
Past works in the geometric arts, which rose in the middle of the concepts of art and craft, were created with the help of a simple compass and ruler. The angles required for drawing could be divided into a certain number of equal parts with different techniques, and the complex symmetrical relationships between geometric shapes could be applied as close to perfect as possible. At the stage of transforming the thought into a work, we pass from the perfect universe, which Plato makes the distinction of, to the imperfect universe of our world. It is possible to see the most concrete examples of this transition in geometry. In the art of geometry, which is deeply inspired by this field, we naturally encounter bridges that are tried to be built between the abstract and the concrete. I think, we are passing into a world of perception, where expression takes the breath away and meaning changes dimensions. In these works, which I continue to create as a series, I want to breathe new life into this field while trying to reveal the origins of today's media art. In my work called Asemblaj (Assemblage), you will be seeing a collection of 16 works I have presented on the NFT\* platform.



ASEMBLAJ  
Kendinden Üreyen Sanat (Jeneratif Sanat),  
Özel Yazılım, 1920x1080 px, 3 Ekran (Senkron)  
ASSEMBLAGE  
Generative Art, Custom Software,  
1920x1080px, 3 Screens (Sync)  
2022









# Yağmur Uyanık

“Selfmaking: Layers of Becoming With”, orijinal yerleri olan Atina’dan Londra British Museum’a götürülmüş Büyük İskender ve Perikles heykellerinin üç boyutlu dijital modellerinin birleştirilmesiyle oluşturulan hibrit bir karakterin, üç boyutlu yazıcı ile kum taşından üretilmiş heykeli. Kültürel objelerin tarihsel süreçte değişen anlamları ve bunların güncel zamanla kurduğu ilişkiyi inceleyen eser, el değiştirerek orijinal bağlarını kaybetmiş bu iki mermer heykelin, yeni yerleri Londra’da kurduğu yeni bağlamı araştırıyor. Selfmaking, hem yerin belleğini hem de bu objelerin temsil ettikleri değişen anlamı merkezine alarak kültürel bilgi yaratımının ve sirkülasyonunun coğrafi bağları, yerinden edilmişlik biçimlerini ve devletsizliği nasıl ön plana çıkardığı ile ilgili bir söylem oluşturuyor. Kültürün jeolojik kodları ve bu anlamlardan devşirilmiş farklı temsilleriyle ilgili spekülasyon bir önerme yapıyor ve hibritide, yer ötesilik ve kültürel temsiliyette çoğulluk gibi kavramları araştırıyor. Bireysel anlatı ve kolektif belleğin kültürel hak, mülkiyet ve bunların içsel sembolik anlamları aracılığıyla nasıl şekillendiğini yansıtıyor.

İki önemli kimliği, yeterli görsel gerçeklik ve özgünlük aurasına sahip bir metafor olarak kullanan Selfmaking, artık bir benliği değil, kültürel koddan türetilen farklı temsilleri ve melezlik yaratımını gösteren otoportreyi temsil ediyor. Bu post-dijital tarihi eser, çoğulluğun bir gösterimi, arşiv atalarından ortaya çıkan yeni kökenlerin temsili ve geleceğin arkeolojik kalıntılarının iyimser bir değerlendirilmesi olarak okunabilir.

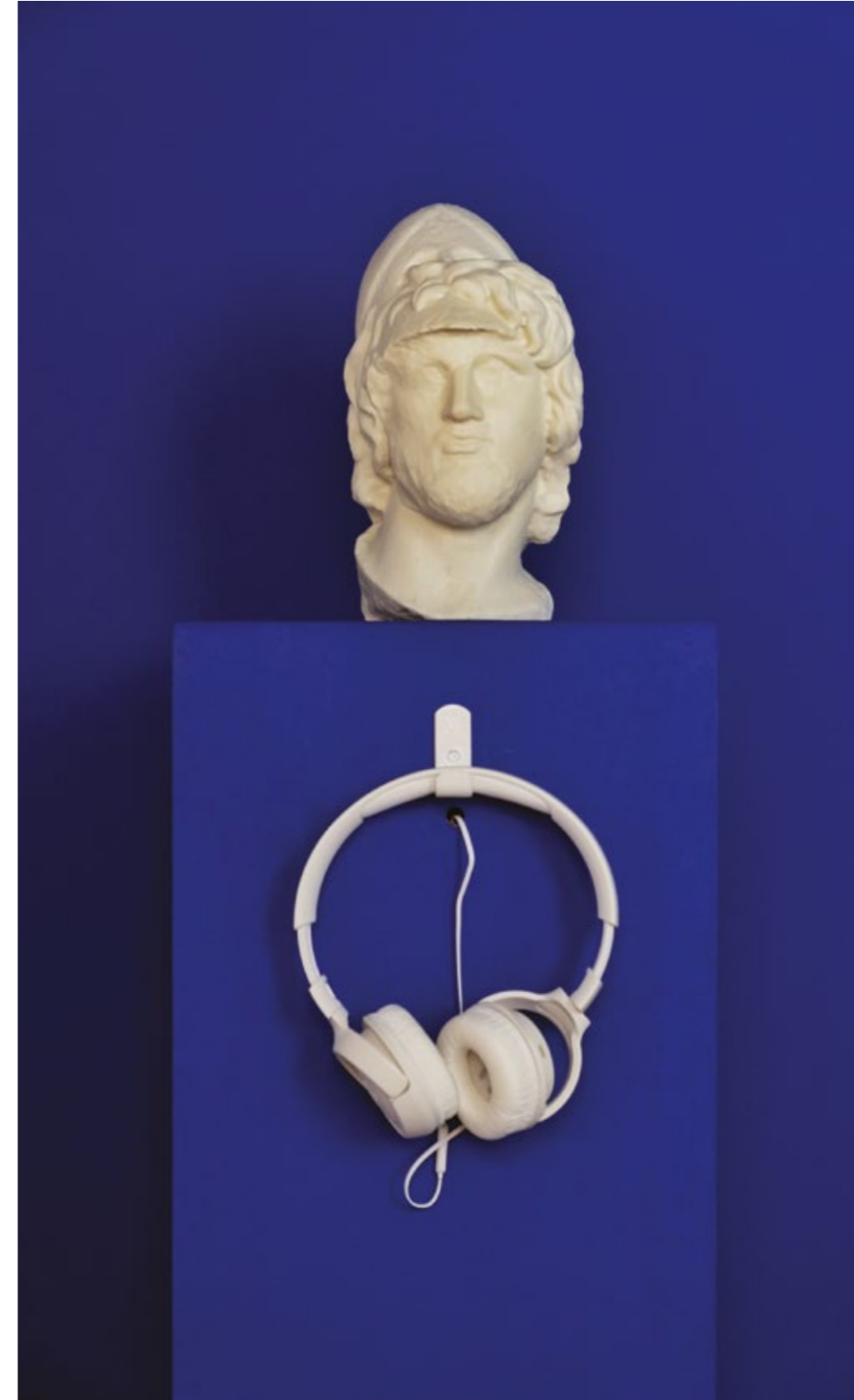
Üç boyutlu baskı yöntemi ile üretilmiş bu nesne için, geçiciliği, değişkenliği ve zamansallığı vurgulamak için hassas ve kırılabilir malzeme olan kumtaşı seçildi. Ayrıca, British Museum’daki orijinal nesnelerin sesli rehberlerinde kullanılan metinler OpenAI’nin GPT-2 adlı yapay zeka dil modeline beslenerek yeni bir rehber metni ve bunun iki kanallı bir sesli rehberi oluşturuldu. Yapay zeka tarafından oluşturulan bu yeni sesli rehber, parçanın seçilmiş sahteliğini bir kez daha vurgularken, eserin gelecekteki kültür nesnelere için bir karşı-anlatı yaratmasının yolunu açmayı amaçlıyor.

Selfmaking is a 3d printed sandstone sculpture of a hybrid character, created by fusing two powerful and historically influential figures; Alexander III of Macedon, and Pericles of ancient Greek. The digital models used to form this piece were obtained from the British Museum’s archives, where the physical sculptures live today after being displaced from their original locations in Athens.

The piece acts as a signifier without an excessive concern for realism, focusing on how creation, circulation and preservation of cultural information underlies geographical contexts, patterns of displacement, and statelessness. It reflects on how individual narrative and collective memory are shaped through cultural property, cultural currency, and their inherent symbolic meanings.

Using two significant identities as a metaphor with enough visual legitimacy and an aura of authenticity, Selfmaking manifests a self-portrait that no longer shows a self, but instead, different representations derived from cultural code — an infinite creation of hybridity everywhere, all the time. This post-digital-historical artifact can be understood as a display of plurality, representation of new origins emerging from their archival ancestors, and an optimistic re-evaluation of future archaeological remains.

Sandstone, a delicate and fragile material, was chosen for this 3d printed object, to emphasize the ephemerality, mutability and temporality. In addition, a two-channel audio was created as a guide, by feeding the official descriptions for the original objects from the British Museum into OpenAI’s language model called GPT-2. This artificial intelligence generated audio guide allows the piece to state its presence in an augmented way that intensifies its unrealness and makes a further commentary on creating a counter-narrative for future material objects of culture.



ÖZ YARATIM:  
BİRLİKTE OLUŞMANIN KATMANLARI  
3B Baskı Kum Taşı, 4 Dakikalık Ses Döngüsü,  
15 x 20 x 25 cm, 3+1 AP  
SELFMAKING:  
LAYERS OF BECOMING WITH  
3D Printed Sandstone, 4 Minute Audio Loop,  
15 x 20 x 25 cm, 3+1 AP  
2019







## BİYOĞRAFİLER BIOGRAPHIES



aliottoman (Nura Aliosman)

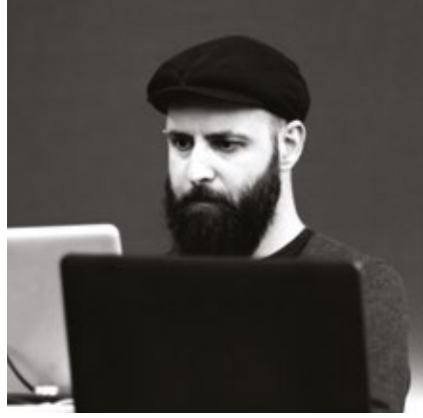
8 Nisan 1991'de İstanbul'da doğdu. Liseyi Erenköy Avni Akyol Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi Resim bölümünde okudu. Lisans eğitimini ise Eskişehir Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümünde sürdürürken Erasmus değişim öğrencisi olarak Wiesbaden Almanya'da Hochschule RheinMain Applied Sciences Üniversitesinde Tasarım, Bilgisayar Bilimi ve Medya Departmanı İletişim Tasarımı alanında 6 ay eğitim aldı. Burada gravür tekniğini geliştirerek gravür baskıda kullandığı tarama yaklaşımını ilk kez özgün illüstrasyon çalışmalarına uyarladı. Türkiye'ye dönerek Anadolu Üniversitesindeki lisans eğitimini 2014'te tamamladı. Tezli yüksek lisans eğitimini ise aynı üniversitenin Grafik Anasanat Dalında 2019'da tamamladı.

Yüksek lisans döneminde geleneksel malzemeyle özgün çalışmalarına devam ederken dijital ortamda yurtiçi ve yurtdışından moda/kültür dergileri, çocuk kitapları ve çocuk eğitim materyalleri için resimlemeler yapan serbest illüstratör olarak çalışmaya başladı. Yaptığı çalışmalar yurtiçi ve yurtdışında 40'tan fazla yayında yer aldı. Aynı dönem Eskişehir'den İstanbul'a dönerek Doğu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi İngilizce Grafik Programında akademik kariyerine başladı. Çalışmaları ve sanatsal bilgisiyle çeşitli sanat tasarım etkinliklerinde ve sergilerde yürütücü/katılımcı olarak yer aldı. 2019'dan 2020'ye kadar, geleneksel malzemeyle felaket sonrası bir dönemi anlatan "Amcalar Dünyası" serisinin temelleri üzerine çalışmalar yaptı. Bir senelik çalışmanın sonunda olgunlaştırdığı seriyi dijital malzemeyle çizmeye başladı. Özgün illüstrasyon çalışmalarında kullandığı gravür tarama temelli yaklaşımı 2020'den beri dijital çizim ortamında da kullanıyor. 2021 yılının ikinci yarısından itibaren ise dijital çizim ortamına geçirdiği özgün çalışmalarında geleneksel animasyon tekniğiyle animasyon döngüleri yaratıyor.

Çizerlik kariyerine ağırlıklı olarak yurtdışı kaynaklı çocuk kitapları resimleyerek devam ederken akademik kariyerine Doğu Üniversitesi'nde araştırma görevlisi olarak devam ediyor. Akademik/sanatsal araştırmalarını ise Marmara Üniversitesi Grafik Anasanat Dalı'nda sanatta yeterlik öğrencisi olarak sürdürüyor.

She was born on April 8, 1991 in Istanbul. She studied high school in Erenköy Avni Akyol Anatolian Fine Arts High School Painting Department. While continuing her undergraduate education at the Graphics Department of Eskişehir Anadolu Fine Arts Faculty, she received 6 months of education in Design, Computer Science and Media Department / Communication Design at Hochschule RheinMain Applied Sciences University in Wiesbaden, Germany as an Erasmus exchange student. Here she developed the engraving technique and adapted the linear etching approach she used in gravure printing for the first time to her original illustration works. She returned to Turkey and completed her undergraduate studies at Anadolu University in 2014. She completed her master's with thesis in the Graphics Department of the same university in 2019.

While continuing her original works with traditional materials during her master's degree, she started to work as a freelance illustrator who makes illustrations for fashion/culture magazines, children's books and children's education materials in the digital environment from home country and abroad. Her work has published in more than 40 publications in Turkey and foreign countries. In the same period, she returned to Istanbul from Eskişehir and started her academic career at Doğu University Art and Design Faculty English Graphics Program. She took part in various art & design events and exhibitions as an lecturer / participant with her works and artistic knowledge. From 2019 to 2020, she worked on the baselines of the "World of Uncles" series, which depicts a post-disaster period with traditional material. At the end of a year's work, she started to draw the series she had matured with digital material. She uses the linear etching-based approach that she has been using in her original illustration works also in the digital drawing environment since 2020. As of the second half of 2021, she creates animation loops with the traditional animation technique in her original works, which she applied to the digital drawing environment.



Alp Tuğan

Alp Tuğan; sosyo-teknoloji, jeneratif sanatlar, etkileşim tasarımı ve ses sanatları üzerine çalışmaktadır. 2009'dan bu yana çeşitli sergi, proje ve etkinliklerde interaktif görsel/işitsel projeleriyle yer almaktadır. 2006-2009 yılları arasından "Volume" dergisinde ses kayıt ve ses teknolojileri üzerine yazıları yayımlanmıştır. RAW (<http://www.rawlivecoding.com/>) isimli görsel-işitsel canlı kodlama performans grubunun kurucularındandır. Aynı zamanda 2015 yılından bu yana Özyeğin Üniversitesi'nde yaratıcı kodlama, bilgisayar destekli jeneratif sanatlar, ses tasarımı ve ses sanatları üzerine dersler vermektedir.

Alp Tuğan works on socio-technology, generative arts, interaction design and sound arts. Since 2009, he has been participating in various exhibitions, projects and events with his interactive audio/visual projects. His articles on sound recording and sound technologies were published in the "Volume" magazine between 2006 and 2009. He is one of the founders of the audio/visual live coding performance group called RAW. He has also been teaching courses on creative coding, computer aided generative arts, sound design and sound arts at Özyeğin University since 2015.



Burak Şentürk

İstanbul'da doğdu. Üniversitede grafik tasarım eğitimi aldı. Mizah dergileri için karikatürler çizdi. Gazete ve dergi gruplarında illüstratör olarak çalıştı. Yurt dışında ve yurt içinde birçok yayınevi için çocuk kitapları resimledi. Üyesi olduğu KRÜW sanatçı kolektifi ile birlikte yurt içi ve yurt dışında birçok sergi gerçekleştirdi. 2017'de Spotify international tarafından hazırlanan Green Day Belgeseli "The Early Years" için konsept illüstrasyonları çalıştı ve anime edildi. Proje tüm dünyada yayınlandı.

Sonrasında Warner Music ve Green Day'in teklifi ile 2017 Amerika turnesinin Oakland, Chicago ve Pasadena konserlerinin afişlerini tasarladı. Halen serbest illüstratör ve sanatçı olarak çalışmalarına devam etmektedir.

Born in Istanbul and educated as a graphic designer in university. Drew pictures for humor magazines. Worked as an illustrator in newspaper and magazine groups. Illustrated children's books for many publishing houses in Turkey and abroad. Held many exhibitions in Turkey and abroad with the artist collective KRÜW, which he is a member. Worked concepts illustrations for the Green Day documentary "The Early Years" prepared by Spotify international in 2017 and got animated. Project was published worldwide.

Thereafter, with the offer of Warner Music and Green Day, he designed the posters of the 2017 USA tour Oakland, Chicago and Pasadena concerts. Still continues to work as a freelance illustrator and artist.



Burak Beceren

1984'te İstanbul'da doğdu. İstanbul Bilgi Üniversitesi, Görsel İletişim Tasarımı bölümünde lisans eğitimini tamamladı. Eğitim hayatı boyunca çeşitli dergilere illüstrasyonlar çizip, karma sergilere katıldı. İşlerinin bir kısmına, IdN World, Behance, OFFF ve benzeri mecralarda yer verildi. Okul sonrası birçok reklam ajansında sanat yönetmenliği yaptı. 2016'da kurulan sanatçı kolektifi Krüw'ün de bir üyesi olan Burak Beceren, bağımsız illüstratör ve sanatçı olarak çalışmalarına devam etmektedir.

He was born in İstanbul in 1984. Completed his studies in Visual Communication Design at Istanbul Bilgi University. During that time, he drew illustrations for several magazines and participated in group exhibitions. Some of his works featured in IdN World, Behance, OFFF and many more. After his education, he worked as an art director in various ad. agencies. Burak Beceren, who is also a part of the artist collective Krüw, founded in 2016, continues his works as a freelancer Illustrator / artist.



## Can Büyükberber

Can Büyükberber, fiziksel ve dijital alanlar arasındaki sınırları bulanıklaştıran sürükleyici görsel-işitsel deneyimler üzerinde çalışan bir görsel sanatçıdır. Uygulaması, sanal/artırılmış gerçeklik, projeksiyon haritalama, geodezik kubbeler, büyük ölçekli ekranlar ve dijital üretim gibi çeşitli ortamlarla deneylerden oluşur. Büyükberber'in sanat, tasarım ve bilime uzanan disiplinler arası bir düşünce ve merakla hareket eden çalışmaları doğrusal olmayan anlatılar, geometrik düzen, birlikçe çalışan ve ortaya çıkan formlar için yeni yöntemler keşfederek genellikle insan algısına odaklanır. Fizik ve Tasarım geçmişi ile San Francisco Sanat Enstitüsü'nden Fulbright bursu olarak Sanat ve Teknoloji alanında Yüksek Lisans derecesini almış, Autodesk Pier 9 ve Adobe AR Artist Residencies için seçilmiştir. Görsel-işitsel çalışmaları, ZKM, Karlsruhe; Ars Electronica, Linz; SAT, Montreal; Sonar D+, Barcelona; California Academy of Sciences, San Francisco'da Exploratorium ve Dolby Gallery; Akbank Sanat, İstanbul; Art Futura, Roma; MUTEK.JP, Tokyo; BFI Film Festivali, Londra; ZeroSpace, New York City dahil olmak üzere dünyanın dört bir yanındaki müzelerde, galerilerde ve medya sanatı festivallerinde sergilenmiş, Grammy ödüllü rock grubu Tool, Shigeto ve Çek Filarmoni Orkestrası gibi müzik sanatçılarıyla işbirlikleri yapmıştır.

Can Buyukberber is a visual artist working on immersive audiovisual experiences blurring boundaries between physical and digital spaces. His practice consists of experiments with various media such as virtual/ augmented reality, projection mapping, geodesic domes, large-scale displays and digital fabrication. Driven by an interdisciplinary thinking and curiosity which extends to art, design and science, Buyukberber's work often focuses on human perception, exploring new methods for non-linear narratives, geometrical order, synergetics and emergent forms. With a background in Physics and Design, has received his Master's Degree in Art & Technology from San Francisco Art Institute as a Fulbright Scholar, has been selected to Autodesk Pier 9 and Adobe AR Artist Residencies. His audiovisual works have been exhibited in museums, galleries and media art festivals around the world, including ZKM, Karlsruhe; Ars Electronica, Linz; SAT, Montreal; Sonar D+, Barcelona; California Academy of Sciences, Exploratorium and Dolby Gallery in San Francisco; Akbank Sanat, İstanbul; Art Futura, Rome; MUTEK.JP, Tokyo; BFI Film Festival, London; ZeroSpace, New York City; collaborations with musical artists such as Grammy-Award winning rock band Tool, Shigeto and Czech Philharmonic Orchestra.



## Candan Şişman

Candaş Şişman, dijital ve mekanik teknolojileri ifade aracı olarak kullanan bir sanatçıdır. Çalışmaları, çoklu duyuşsal enstalasyonlar, kapsayıcı deneyimler, ses enstalasyonları, kinetik heykeller, animasyonlar ve görsel-işitsel performanslar gibi birçok farklı disiplini kapsar. Çalışmalarında dijital ve mekanik teknolojiler kullanarak zaman, mekan ve hareket algılarımızı manipüle eder, dijital ve fiziksel gerçeklik arasında köprüler kurar.

Sanat, tasarım ve teknoloji etrafında disiplinlerarası deneyimler üreten Nohlab'ın kurucularından olan Candaş Şişman ayrıca görsel-işitsel performanslar üreten iş birliği platformu NOS'un kurucularındandır. Son yıllarda ise çeşitli üniversitelerde, soundart üzerine dersler vermektedir.

2007'den bu yana Prix ARS Electronica Mansiyon ödülü ve Japon Medya Sanatları Festivalinde jüri özel ödülünü alan Candaş Şişman, Venedik Mimarlık Bienali, ARS Electronica, TEDX, TodaysArt ve FILE gibi birçok önemli festival ve sergiye katılmıştır.

Candaş Şişman is an artist who uses digital and mechanical technologies as a medium for expression. Directed by his curiosities, Sisman's works touch many different fields such as immersive and multisensory installations, sound, kinetic sculptures, animations and audiovisual performances. Candaş Şişman aims to manipulate our notion of time, space and motion by his work, using digital and mechanical technologies.

In 2011, he co-founded Nohlab, a studio producing interdisciplinary experiences around art, design & technology. Since 2014 he gives lectures about soundart in various universities and he is also a member of NOS Visuals, which is a collaborative platform that creates real-time, sound-reactive audiovisual performances.

He has received Honorary Mention from Prix Ars Electronica and Jury Selection Award from Japan Media Arts Festival. He participated in many exhibitions and festivals, such as Venice Architecture Biennale, Ars Electronica, TEDX, File and Todaysart. The artist lives and works in İstanbul.



## DIST COLLECTIVE (Bilge Günay & İlgin İçöz)

Dist Collective, İstanbul merkezli bir sanatçı ikilisidir. Bilge Günay dijital sanatçı ve sanat direktörüdür. İlgin İçöz, elektro-akustik müzik bestecisi ve yaratıcı kodlama sanatçısıdır. Dist Collective, jeneratif algoritmalar aracılığıyla hesaplamalı estetiğin organik unsurlarını keşfetmeye odaklanır. İnsan ve bilgisayar işbirliğinde, rastlantısallığı şekillendirerek organik görünümlü soyut kompozisyonlar oluşturur.

Dist Collective is an artist duo, based in Istanbul. Bilge Günay is a digital artist and art director. İlgin İçöz is an electroacoustic music composer and a creative coder. Dist Collective focuses on exploring organic elements of computational aesthetics through generative algorithms. As a collaboration between humans and computers, we work together in harmony by shaping randomness to create organic-looking abstract compositions.



## DOLCE PAGANNE (Ceren Aksungur)

Dolce Paganne (Ceren Aksungur) peri masallarını kaba dönüştüren bir 'voodoo' sanatçısıdır. İstanbul doğumlu illüstratör/ressam çizim ve 'surrealizm'le erken yaşta tanıştı. Çalışmaları dünya çapında Hi-Fructose, Beautiful Bizarre, DPI gibi sanat dergilerinde yayınlandı, çeşitli galeri ve müzelerde sergilendi. Gerçeküstücü deneylerinin tekinsiz vadisinde olan sanatçı, korkunun köklerini ararken, kaçıışı "vintage" stilin yumuşak estetiğinde bulur.

Dolce Paganne (aka Ceren Aksungur) is a voodoo artist, exporting fairytales to nightmares. Born in Istanbul and she draws since early ages. Her works are featured worldwide in art magazines such as Hi Fructose, Beautiful Bizarre, DPI and exhibited in galleries&museums in US, UK, France, Italy, Belgium, Spain, Australia and Turkey... In the uncanny valleys of her surreal experiments where she researches the roots of "fear" she often escapes into the smooth aesthetics of "vintage".



## Ecem Dilan Köse

Ecem Dilan Köse 1990 Ankara doğumlu mimari disiplinden gelen kavramsal bir sanatçıdır. Üretim teknikleri itibarıyla dijital sanatçı olarak anılır. Eser üretimlerinde kodlama, artırılmış gerçeklik, VR, yapay zeka/makine öğrenmesi gibi teknikleri kavramsal anlatılarını metot-içerik ilişkisini sağlamak amaçlı kullanır.

Eserleri vasıtasıyla "Hayatın özü nedir?", "Var olmak ne anlama geliyor?" sorularına cevap arayan sanatçı, yaşadığı dönem ve coğrafyanın bir parçası olarak eser üretimine devam etmektedir. Şimdiye kadar ABD, Rusya, Güney Kore, İngiltere gibi bir çok ülkede eserleri sergilenmiş ve bir çok festivalde dijital ses entegre eserlerini canlı olarak performe ederek izleyiciye sunmuştur.

Çalışmalarına İstanbul'da devam eden sanatçı; teknoloji ile değişen insan davranışlarını daha iyi bir toplum olmak, daha iyi bireyler olmak adına kullanmak ve farkındalık yaratmak adına teknolojiyi yakından takip etmekte ve uyum sağlamaktadır. Bu sebeple son dönemde eserlerini NFT olarak da görmektediriz.

Ecem Dilan Köse is a conceptual artist with a background in the architectural discipline. She is born in Ankara in 1990. She is known as a digital artist in terms of her production techniques. Köse uses coding, augmented reality, VR, and artificial intelligence / machine learning techniques in her productions to provide a method-content relationship with the conceptual narratives.

"What is the essence of life?", "What does it mean to exist?" The artist, who seeks answers to questions such as these through her artworks, continues to produce works as a part of the period she lives and the lands she belongs. Her works have been exhibited in many countries such as the USA, Russia, South Korea, and England. She has presented her digital audio integrated works to the audience by performing live at many festivals.

Continuing her works in Istanbul, the artist closely follows and adapts to technology to raise awareness, to create a better society and better individuals in changing human behaviors with technology. For this reason, we see her works as NFT lately.



## Elif Varol Ergen

Sanatçı ve illüstratör Elif Varol Ergen, lisans, yüksek lisans ve doktora derecelerini Hacettepe Üniversitesi Grafik Bölümünde tamamladı. Hogeschool Gent, Belçika ve Berlin Güzel Sanatlar Akademisi'nde (UDK) güncel illüstrasyon alanında akademik araştırmalar yaptı. Yurt dışında çok sayıda sanat etkinliği, sergi ve illüstrasyon etkinliklerine katıldı. İllüstrasyon ve tasarım alanlarında beş adet ulusal ve uluslararası ödülü bulunmaktadır. Son dönem işleri ezoterik kadın karakterler ve mistisizme odaklıdır. Sanat çalışmalarından derlenen ilk kitabı "Sequence of Witches" 2017'de New York'ta basılmıştır.

Elif Varol Ergen is a visual artist and contemporary illustrator from Ankara, Turkey. She has fifteen years of experience running her own art studio and lectures as an Assoc. Prof. at Graphic Design Dept. at Hacettepe University. She made research about contemporary illustration in Hogeschool Gent Belgium and Universität der Künste Berlin. In the recent illustrations she focuses on the mystical with her feminine heroes and creatures, creating her own myths and contemporary stories. Her artworks have appeared in many international and local galleries, also her first artbook "Sequence of Witches" was released in New York, Von Zos publishing in 2017.



## Haydiroket

Haydiroket mahlası ile çalışan Mert Keskin, İstanbul merkezli sanatçı ve küratördür. Başlıca kullandığı medyumlar GIF, video ve kolajdır. 90'ların sonlarında yeteneği MTV, Ferragamo, VANS, Puma, Converse, Tumblr gibi şirketler tarafından keşfedilmeden önce bazı Demoscene gruplarının bir parçasıydı.

Çalışmaları The Whitney Museum of American Art (New York), Museum of Moving Image (New York), Smithsonian's National Air and Space Museum (Washington DC) gibi mekanlarda sergilendi. Çin, Kanada, İngiltere, Avrupa ve Amerika'da birçok sergiye katıldı ve eğlence sektöründe çok sayıda şirketle çalıştı. Çalışmaları hakkında Complex, The Creator's Project, Desin Faves, JUXTAPOZ, The Daily Dot, Digital Trends, ArtSlant, Art F City ve Dazed Digital yayınlarında yazılar yazıldı. Haydiroket'in Giphy sayfasında 15.5 MİLYAR görüntülenme var.

Working under the pseudonym Haydiroket, Mert Keskin is an Istanbul-based artist and curator. His main mediums are GIF, Video and Collage. He was part of some Demoscene groups in the late 90s before having his talents tapped by the likes of MTV, Ferragamo, VANS, Puma, Converse, Tumblr....

His work has been exhibited at venues such as The Whitney Museum of American Art (New York), Museum of the Moving Image (New York), Smithsonian's National Air and Space Museum (Washington DC) He has participated in many exhibitions in China, Canada, the UK, Europe and the US and has worked with numerous companies in the entertainment business. His work has been written about in Complex, The Creator's Project, Desin Faves, JUXTAPOZ, The Daily Dot, Digital Trends, ArtSlant, Art F City, and Dazed Digital. Haydiroket has 15.5 BILLION views on his Giphy page.



## Juki

Juki, İstanbul'da doğdu ve büyüdü. Hayattaki ilk anlarından beri hatıralar topladı ve kendi filtresinden geçirdi. Mimarlık okudu ve insan ile mekan arasındaki ilişkiyi öğrendi. Juki, rüya ve hatıra kırıntılarında bulunduğu hisleri ve duyguları anlatıyor, gösteriyor.

Juki is an artist born and raised in Istanbul. Collecting memories and passing them through his filter as far as he can remember. Studied architecture and learned about the relationship between space and people. Storytelling feelings and sensations from familiar tiny spaced-out moments and daydreams.



## Kien

2001 yılında graffiti ile tanışan Kien, uzun yıllar İstanbul'un çeşitli sokaklarında çalışmalar gerçekleştirdi. 2011 yılında Marmara Üniversitesi, GSF Grafik Tasarım bölümünden mezun olduktan sonra sanat yönetmeni olarak birçok reklam ajansında çalıştı. Reklamcılık kariyeri esnasında da graffiti-street art çalışmalarını sürdüren Kien, 2019 yılında kurduğu kendi stüdyosunu sanat ve tasarım alanında işler üretmeye devam etmektedir.

Kien, who was introduced to graffiti in 2001, has worked on various streets of Istanbul for many years. After graduating from Marmara University, Fine Arts Department Graphic Design in 2011, he worked as an Art Director in several advertising agencies. Continuing his graffiti-street artworks during his advertising career, he founded his studio in 2019, where he continues to produce works in the field of art and design.



## Kübra Su Yıldırım

Kübra, İstanbul'da, tarihi olan estetik bir şehirde doğdu. Kendi gerçekliğini yaratıyor ve dünyaya bir pencere daha ekliyor. Korkularından, travmalarından, fantezilerinden, hayallerinden, ikiliklerden ve etnik unsurlardan ilham alıyor.

İkililiğin unsurları, bir kaos içinde bir detay, arabeskteki mistisizm, ironi ve düzen onun eserlerinde hayat buluyor. Bir sanatçı olarak nefes alıp verme mücadelesinin güzelliğini tüm nüanslarıyla sanatına aktarmayı hedefliyor.

Kübra was born from the aesthetic and historic city of Istanbul. She adds a window into her dream world by creating her own reality. A realm inspired by her fears, traumas, fantasies, dualities, dreams and ethnic elements.

Her creations are also enlivened by the elements of the dichotomy, details in chaos, mysticism in arabesque, irony, and order. As an artist, she aims for her art to convey the beauty of the struggle for breathing with all its nuances.



## MEKAZOO' (Derin Çiler)

Derin Çiler, İstanbul'da yaşayan bir illüstratör ve tasarımcıdır. 2007'den beri MEKAZOO takma adıyla yaptığı eserleri Nike, Disney, Riot Games gibi markalar için ayakkabı, oyuncak, giyim ve daha pek çok ürünlerde kullanılmıştır. Krüw sanatçı kolektifinin kurucu ortağıdır ve 2015 yılından bu yana Krüw ile 8 sanat sergisi düzenlemiştir. En büyük ilham kaynakları; çocukluğunun geçtiği 80'ler ve 90'lardır.

Derin Ciler is an illustrator and designer based in Istanbul, Turkey. Since 2007 under MEKAZOO nickname, his works have been used for a broad variety of products including shoes, toys, clothing and many more for brands like Nike, Disney, Riot Games. He is the co-founder of Krüw artist collective and organised 8 art shows with Krüw since 2015. His biggest inspirations are the 80's and 90's where his childhood took place.



## Mert Tugen

Mert Tugen 1992 yılında Gaziantep'te doğdu. Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Animasyon Bölümü'nde okudu. Serbest illüstratör olarak birçok çocuk kitabı resimledi ve birçok yayınevine, ajanslara, marka ve dergilere çeşitli illüstrasyon işleri yaptı. 2019'da resimlediği, İmge Yayınevi'nden çıkan; James Joyce'un "Kedi ile Şeytan" kitabı Aydın Doğan Vakfı tarafından Çocuk Kitabı İllüstrasyon ödülüne layık görüldü.

Çalışmaları, illüstrasyonların yanı sıra animasyonlar, GIF'ler, ve duvar resimlerini de içerir. Yurt içi ve yurt dışında birçok sergiye katılmıştır ve bağımsız dergilerle, alt kültür müzisyenlerle ve bazı sivil toplum kuruluşlarıyla da birlikte üretmeye devam etmektedir.

Mart 2020'de ise Porto'da, ilk kişisel sergisi olan "First Date"i açtı. Sergi fobiler, kaygılar, ergenlik, modern insan sorunları ve kişilerarası ilişkiler gibi konulara değinen çizgi öykülerden ve portrelerden oluşuyor.

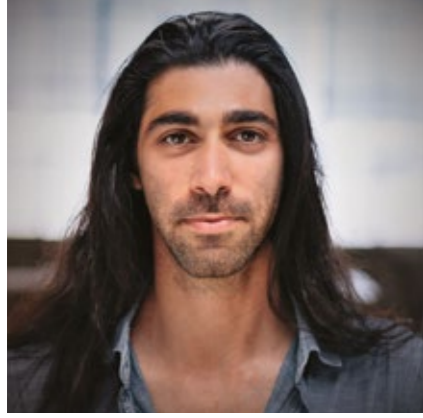
Aynı yıl bu çizgi öyküleri "First Date With Me" ismiyle mini kitap haline getirdi. Şimdilerde illüstrasyon üzerine üretimlerine devam ederken bir yandan "Hav Hav!" ismini verdiği Lo-Fi! müzik projesiyle de ilgilenmektedir.

Mert Tugen born in 1992. Studied Animation Department in Anadolu University Fine Arts Faculty. As a Freelance illustrator he illustrated many children's books and drew various illustrations to many publishers, agencies, brands and magazines. In 2019 the book he worked up with Imge publishing house; James Joyce's the Cat and the Devil was awarded by Aydın Dogan Foundation with children's book illustration award.

His work includes Animations, gifs and murals besides illustrations. He attended to many exhibitions both domestic and foreign and he has been collaborating with independent magazines, subculture musicians, underground venues and Ngo's voluntarily.

In March 2020 he opened his first personal exhibition "First Date" at Porto. Exhibition Focuses on subjects such as phobias, anxieties, adolescence, modern human problems and interpersonal relationships in format of comics and portraits.

In 2020 he also published a mini book called "First Date With Me" which consists of these stories. These days while working on his illustrations he also works on his Lo-Fi music project called "Hav Hav!"



Osman Koç

Osman Koç, yaratıcı teknolojist ve sanatçı olarak, yaratıcı programlama, fiziksel işleme ve dijital imalat metotlarını kullanarak, sanat bilim ve teknoloji kesişiminde işler üretmektedir. Çeşitli yazılım, sensor ve görüntü teknolojilerini harmanlayarak, görsel-işitsel performanslar, duyarlı-kapsayıcı ortamlar ve etkileşimli yerleştirmeler üretmektedir. Kendi yazılımlarıyla doğa bilimlerinden esinlenen hareket ve davranış biçimleri programlayarak, bağ kurabilecek kadar tanıdık ve aynı zamanda farklı yorumlanabilecek kadar yabancı olması işlerinin soyut doğasından gelmektedir.

İstanbul'un ilk makerspacerlerinden olan İskele47'nin kurucu ortaklarından olup, MakerFaire İstanbul organizasyonunda aktif rol almıştır. Yeditepe ve HBK-Saar (Almanya) üniversitelerinden fiziksel etkileşim tasarımı dersleri vermiş olup, teknolojinin yaratıcı kullanımları üzerine birçok çalıştay yönetmiştir. NOS Visuals isimli görsel-işitsel ekibin kurucu ortağı, Epitome isimli parametrik mimari kolektifinin üyesi ve Noisebridge Hackerspace'in destekçilerindedir.

İşleri Exploratorium, Gray Area Foundation, Ars Electronica, Signal Işık Festivali, Today'sArt Sanat Festivali, Carnegie Sanat Müzesi, Bilgisayar Tarihi Müzesi, Daejeon Sanat Müzesi ve Çin Milli Müzesinde sergilenmiş olup, yaratıcı teknolojist olarak Unity3D, Adidas, IBM, HP, Salesforce, Capital One ve Microsoft gibi birçok global marka ile çalışmıştır. Faaliyetlerine San Francisco'da devam etmektedir.

Osman Koç is a creative technologist / artist. He uses creative coding, physical computing and digital fabrication as his production methods to create works that exist at the intersection of art, science and technology. He creates audio-visual performances, responsive, immersive environments and interactive installations by incorporating various sensors and display technologies. He develops custom software to program behaviors and movement patterns that are inspired by natural sciences. The abstract nature of his works aims to be familiar enough to spark recognition and alien enough to leave room for interpretation.

He co-founded Iskele47, one of the first makerspaces in Istanbul and was one of the organizers of the Maker Faire Istanbul. He taught classes on creative coding and physical interaction design in HBK Saar (Germany) and Yeditepe University (Turkey), many workshops on creative technology. He is a co-founder of the audio-visual trio NOS Visuals, a member of parametric architecture collective Epitome, and a proud philanthropist of the Noisebridge hackerspace.

His works have been exhibited at Exploratorium, Gray Area, Ars Electronica, Signal Festival, Today'sArt Festival, Carnegie Museum of Arts, Computer History Museum, Daejeon Museum of Art and National Museum of China. He worked as a creative technologist in many projects for multinational brands such as Unity3D, Adidas, IBM, HP, Salesforce, Capital One and Microsoft. He lives and works in San Francisco and represented worldwide by Sozo Artists.



Ozan Türkkkan

Yeni medya sanatçısı Ozan Türkkkan, Tekirdağ'da doğdu (1980). Multimedia ve dijital sanat alanında ABD'de, Avrupa'nın farklı şehirlerinde ve İstanbul'da uzun yıllar çalıştı. Dijital medyaya adım atmadan önce U.S., Salamanca ve Barselona'da sanatın farklı disiplinlerinde eğitim aldı. Salamanca Üniversitesi Güzel Sanatlar Akademisinden mezun olduktan sonra, yüksek lisansını uzun süre kaldığı Barselona'da BAU Escola Superior de Disseny'de Multimedia üzerine tamamladı. İşlerini deneysel medya ve dijital sanat etrafında, generative (jeneratif) sanat, fraktal ve algoritmik sanatı merkez alarak oluşturur. Ses önemli bir unsurdur.

Ozan Türkkkan'ın genel ilgi alanında deneysel medya ve dijital sanat olup, çalışmaları özellikle generative (jeneratif) sanat, algoritmik sanat, fraktal geometri, deneysel video ve enstalasyonlar üzerinde yoğunlaşmaktadır. Ses önemli bir unsurdur. Bilim ve sanat arasındaki bağları keşfetmeyi seven sanatçı, doğanın algoritması, evrenin dinamik fraktal yapısı, çok boyutluluk, düzen ve düzensizlik, gibi konular temelinde, güncel bilgisayar araçları ve farklı yazılım dillerini kullanarak daha çok Fraktal Geometri odaklı hareketli ve hareketsiz imajlar üretmekte, interaktif enstalasyonlar geliştirmektedir.

Doğanın dengesi ve işleyişindeki sorgulamalarını izleyiciye aktarmada teknolojiyi bir kanvas gibi kullanır. İlgi çekici interaktif enstalasyonlarında kontrolü ve otoriteyi izleyici ile paylaşır. Hayatı doğrusal ve keskin hatlar içerisinde algılamaya koşullandırılmış düşünce yapımıza karşılık aslında evrenin sürekliliği ve aynıyı tekrar etmeyen doğasının ifadesi için platform oluşturur.

Hayatının uzun dönemini birçok şehirde geçirmiş olması ve İstanbul gibi titreşimi yüksek, tükenmez bir enerji ve açıklıkla büyüyen bir kozmopolit şehir ile olan bağlantısı, sanatçıda çok kültürlülük ve kozmopolitlik duygusunu derinleştirmiştir. Karmaşık yapılar ve kültür, birbiriyle çelişen ve bir arada var olan renkler ve çeşitlilik unsurları, sanatçının işlerinde, düzen ve kaotik olanın birlikteliğine odaklanmasında etken olur.

Türkkkan aktüel olarak Viyana'da yaşamakta ve çalışmalarını Viyana ve İstanbul'da sürdürmektedir.

Vienna based new media artist, Ozan Turkkan (1980) is working at the intersection of art and technology. His work is centred on experimental digital media with a focus on generative and algorithmic computer art, fractal geometry, mixed reality experiences, interaction, and motion as a reflection of the impermanent nature of existence, human and social behaviour. He uses technology as a canvas to create innovative and engaging digital art installations.

He likes to explore the many-folded boundaries between science, art, and new technologies and combine different media elements in a creative process. Before the very first steps in digital media, he studied and practised various art disciplines in Philadelphia, Salamanca, and Barcelona in collaboration with numerous institutions, and art centres. After he graduated from The University of Salamanca, he received his Master's degree in Multimedia at BAU (Escola Superior de Disseny, Universitat Central de Catalunya) in Barcelona, where he lived and worked many years as a new media artist.

His work has been exhibited in Art Centers, Museums, and Galleries such as; Santa Monica Art Centre Barcelona, Reina Sofia Museum Madrid, Centre of Contemporary Art Luigi Pecci Florence, Torrance Museum Los Angeles, Victoria House London, Lincoln Center NY, Bananefabrik Luxembourg, Europalia Art Festival Brussels, Les Briggittines Contemporary Arts Centre Brussels, Museum of Contemporary Art Belgrade, Santral Istanbul, Akbank Art Istanbul, Gallery Mitte Barcelona, LOOP Videoart Festival Barcelona, Rotterdamse Schouwburg Rotterdam, WUK Vienna...

Living in numerous cities throughout his life Ozan Turkkan has developed a sense of multiculturalism and cosmopolitanism which characterized his works. Complicated structures, conflicting and coexisting colours, and diversity have been a parameter to push the artist to stress on a complex field that is converging around the art, new technologies, and the sciences of nature.





## Selçuk Artut

Sanatsal üretimleri insan-teknoloji ilişkisinin teorik ve pratik boyutlarına odaklanır. Artut'un çalışmaları Zilberman Gallery (Berlin), Dystopie Sound Art Festival (Berlin), Moving Image (New York), Art13 (Londra), ICA (Londra), Art Hong Kong,10. İstanbul Bienali'nde sergilenmiştir. Post-rock avangard müzik grubu Replikas ile bir çok albüm çıkarmıştır. RAW isimli canlı kodlama yönetimiyle ses ve görüntü performansı sunan ikilinin üyesidir.

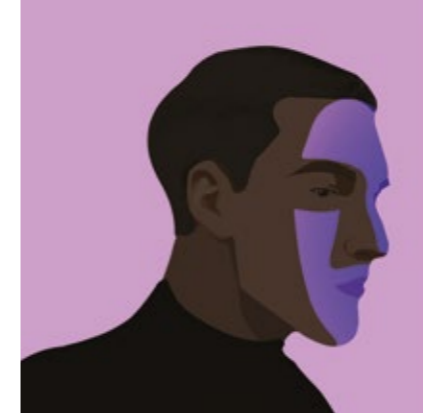
Selçuk Artut (1976). His artistic research and production focus on theoretical and practical dimensions of human-technology relations. Artut's artworks have been exhibited at Zilberman Gallery (Berlin), Dystopie Sound Art Festival (Berlin), Moving Image (New York), Art13 (London), ICA (London), Art Hong Kong, Istanbul Biennale. He has released many albums with the music group Replikas. In 2016, he co-founded RAW which produces works through creative coding and live-coding techniques.



## Selin Çınar

1989'da Eskişehir'de doğdu. Anadolu Üniversitesi Grafik Tasarım bölümünden mezun oldu. Okul hayatı boyunca yurt içi ve yurt dışında birçok sergiye katıldı. Üniversitenin 2. senesinde freelance işler almaya başladı. Bir süre sonra çeşitli ajanslarda çalışmayı denedi ama işyerindeki hiyerarşi ve patron etkeni yüzünden bu işlerin böyle yürümeyeceğini anlayıp kendi işine odaklandı. Yaklaşık 8 senedir profesyonel olarak illüstrasyon projelerinde yer alıyor: Apple, Mercedes-Benz, Efes, Nike, Adidas gibi bir çok büyük marka ile güzel işlere imza attı. Bu süre zarfında çocukluğunun en büyük hayali olan albüm kapağı tasarımı çalışmaları da gerçekleştirdi ve birçok başarılı müzisyen sanatçı ile çalıştı. Yine 2019'da Can Yayınları için Gabriel García'nın edebiyat dünyasının en çok ses getiren eserlerinden biri olan Yüzyıllık Yalnızlık kitabını resmetti. Apple iş birliğinden sonra 1 aylık Japonya gezisiyle zihnini ve sanatını besledi. İlerleyen yıllarda Japonya'da yaşama hayaliyle çalışmalarına tam gaz devam ediyor. Illüstrasyon dışında müzik ve fotoğrafla ilgileniyor.

Selin was born in 1989 in Eskişehir. She graduated from the Anadolu University Department of Graphic Design. She participated in many national and international exhibitions. She started taking freelance jobs in her second year of university. She tried to work in various agencies but realized that the workplace's hierarchy and boss factor would not work for her. Selin has been professionally involved in illustration projects for about eight years and has worked with big brands such as Apple, Mercedes-Benz, Efes, Nike and Adidas. She realized her childhood dream by designing album covers and working with many successful musicians. Also, in 2019, she illustrated Gabriel García's book "One Hundred Years of Solitude," one of the most influential works in the literary world, for Can Yayınları. After collaborating with Apple, she refreshed her mind and her art with a 1-month trip to Japan. Selin continues to work at full speed with the dream of living in Japan in the upcoming years. Apart from illustration, she is interested in music and photography.



## Tolga Tarhan

Tolga Tarhan, Marmara Güzel Sanatlar'ın ardından M.S.G.S.Ü Resim Bölümü'nü bitirdi. 2014 yılında Venedik Güzel Sanatlar Akademisi'nde eğitim gördü. Yıllar içinde illüstratör, animatör ve tasarımcı olarak UEFA Şampiyonlar Ligi, Los Angeles Times, Sony Music Entertainment, Entertainment One gibi markalarla çalıştı. Şu an New York'ta yaşayan Tolga, profesyonel çalışmalarının yanı sıra, NFT projelerine de devam ediyor.

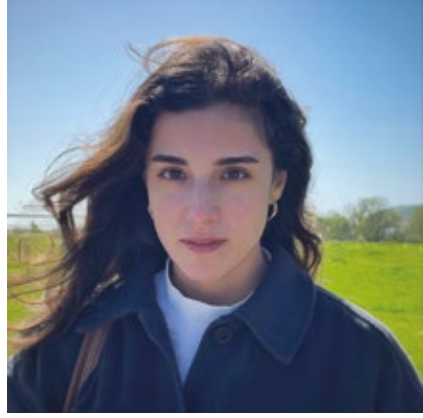
Tolga Tarhan has majored in Painting at Mimar Sinan Academy of Fine Arts after attending the Faculty of Fine Arts at Marmara University. In 2014, he has studied classical painting at Accademia di Belle Arti di Venezia. Over the years, he's worked with clients including UEFA Champions League, Los Angeles Times, Sony Music Entertainment, and Entertainment One as an illustrator, animator, and designer. He is currently based in New York and he continues to work on NFTs alongside his professional projects.

## VAMK (Uçman Balaban)



VAMK, Uçman Balaban'ın Londra merkezli hareketli grafik tasarım stüdyosu olup, müzik videoları, açıklayıcı videolar ve sosyal medya ile ilgili şeyleri tasarlamak, resimleme ve canlandırma konusunda uzmanlaşmıştır.

VAMK is Uçman Balaban's London-based motion graphics design studio, specializing in designing, illustrating and animating music videos, explainer videos and social media related stuff.



## Yağmur Uyanık

Yağmur Uyanık, işlerinde insanlar ve dünya arasındaki ilişkiyi, kültürel sistemlerin oluşumunu, anlamlarını ve mekansal bağlarını ve zamanı anlamının farklı yollarını araştırmakla ilgilenen bir sanatçı. Uyanık, pratiğinde objelerin ve araçların değişen konumunu, kültürlerdeki melezliği ve bilgi üretme sistemlerindeki dönüşümleri inceliyor. Malzeme ve üretim üzerine farklı araştırmalar yoluyla kimlik, özgünlük ve temsil kavramlarına odaklanan multimedya enstalasyonları üretiyor. Çalışmalarında heykel, video ve ses medyalarını, çoğu zaman da çağdaş teknolojileri kullanıyor ve teknoloji ile bilgi üretiminin tarihi arasındaki ilişkiyi araştıran düşünce deneyleri yapıyor. Uyanık'ın işleri bir arada, mekan ve toplum bağlamında insan etkileşimleri üzerine farklı araştırma biçimlerini yansıtıyor.

Uyanık, lisans eğitimini İstanbul Bilgi Üniversitesi Mimarlık bölümünde, yüksek lisans eğitimini Fulbright bursiyeri olarak San Francisco Art Institute'te Sanat ve Teknoloji alanında tamamladı. Eğitimi boyunca ses ve müzik alanında çalışmalar yaptı. Uyanık'ın işleri, Ars Electronica, Linz; ZKM Center for Art and Media, Karlsruhe; Akbank Sanat, İstanbul; Sonar D+, Barcelona; Furtherfield Gallery, Londra; Cenevre Uluslararası Film Festivali, Cenevre; Exploratorium ve Diego Rivera Gallery, San Francisco gibi kurumlarda sergilendi ve Archinet, Designcollector, Designmilk, FRAME Magazine gibi uluslararası yayınlarda yer aldı.

Yağmur Uyanık explores the relationship between humans and the world, the meaning and making of cultural customs, and their spatial contexts. She examines the shifting status of objects, hybridity in cultures, and transformations in the modes of knowledge-making. Her practice centers around creating multimedia installations that investigate notions of identity, authenticity, and resonance through divergent research on material, production and their relationship with technology.

Uyanık has received her Bachelor's degree in Architecture from Istanbul Bilgi University and her Master's degree in Art & Technology from San Francisco Art Institute as a Fulbright scholar. Her work was shown internationally at institutions including Ars Electronica, Linz; ZKM Center for Art and Media, Karlsruhe; Akbank Sanat, Istanbul; Sonar D+, Barcelona; Furtherfield Gallery, London; Geneva International Film Festival, Geneva; Exploratorium and Diego Rivera Gallery, San Francisco. Her work was written about in publications such as Archinet, Designcollector, Designmilk, FRAME Magazine, and Earmilk.



## Yiğit Yerlikaya

Yiğit Yerlikaya, illüstratör/tasarımcı. 1993 yılında Manisa'da doğdu. 2014 yılında üniversite okumak için İzmir'e taşındı, 2019 yılında İzmir Ekonomi Üniversitesi, Görsel İletişim Tasarımı bölümünden mezun oldu.

Freelancer olarak grafik tasarım, dijital illüstrasyon, 2D animasyon ve karakter tasarımı üzerine farklı projelerde çalıştı ve aktif olarak kişisel illüstrasyon projeleri üzerinde çalışmakta.

Yiğit Yerlikaya, illustrator & designer was born in 1993 in Manisa. He is graduated in 2019 from Visual Communication Design, İzmir University of Economics in İzmir, Turkey.

He has worked on many projects including digital illustration, 2D animation, character design, graphic design. Currently he lives in Izmir / Turkey, focusing on tasks as a freelance artist & working his personal projects on digital illustration.



## Zeynep Arınç

İç Mimar, Küratör, Araştırmacı  
İtalyan Lisesi'nden mezun olduktan sonra, Bilkent Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü'nü tamamladı. Yükseköğrenimini NABA Nuova Accademia di Belle Arti Milano'da "Görsel Sanatlar ve Küratörlük" dalında yaptı. Yurt içi ve yurt dışında çeşitli projelerde ve organizasyonlarda çalıştı, pek çok yayın ve sergi kataloğunun hazırlanmasına katkıda bulundu. Araştırma alanları dijital sanat, görsel kültür ve medya çalışmalarıdır.

Interior Architect, Curator, Researcher  
After graduating from Italian High School, she completed Bilkent University, Department of Interior Architecture and Environmental Design. She completed her MA with honors degree in NABA Nuova Accademia di Belle Arti Milan in the field of "Visual Arts and Curatorial Studies". Arınç worked in various international projects and organizations, contributing to many publications and catalogs. Her research areas are Digital Art, Visual Culture and Media Studies.

**AKBANK SANAT**  
İstiklal Caddesi No: 8 Beyođlu 34435 İstanbul  
T: (212) 252 35 00-01  
www.akbanksanat.com

**KÜRATÖR / CURATOR**  
Zeynep Arınç

**DANIŞMAN / ADVISOR**  
Selçuk Artut

**METİN / TEXT**  
Zeynep Arınç  
Selçuk Artut

**ÇEVİRİ / TRANSLATION**  
MGM

**TASARIM / DESIGN**  
Çözüm

**BASKI / PRINT**  
Kurumsal Baskı Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.  
Büyükdere Cad. Nurool Plaza  
No: 255 D: 21/A, 34450 İstanbul  
Tel: (0212) 264 72 16-17

**Teşekkürler / Thanks to:**

aliottoman (Nura Aliosman), Alp Tuğan, Ande Ömerođlu, Bekir Meşeci, Burak Beceren, Burak Şentürk,  
Can Büyükberber, Candaş Şişman, Dist Collective, Dolce Paganne, Ecem Dilan Köse, Elif Varol Ergen, Erdi Bayraktar,  
Faik Aşkın, Görsel Çözüm, Haydiroket, Juki, Kien, Kübra Su Yıldırım, Mekazoo (Derin Çiler), Mert Tugen, Murat Akol,  
Osman Koç, Ozan Türkkkan, Selçuk Artut, Selin Çınar, Sina Barlas, Şenol Turunç, TECHIZART, Tolga Tarhan,  
Ülkem Egemen, VAMK (Uçman Balaban), Yağmur Uyanık, Yiğit Yerlikaya

