

TAKSİM
SANAT

Gençlere Alan Açık

MEDYA SANATI YARIŞMASI

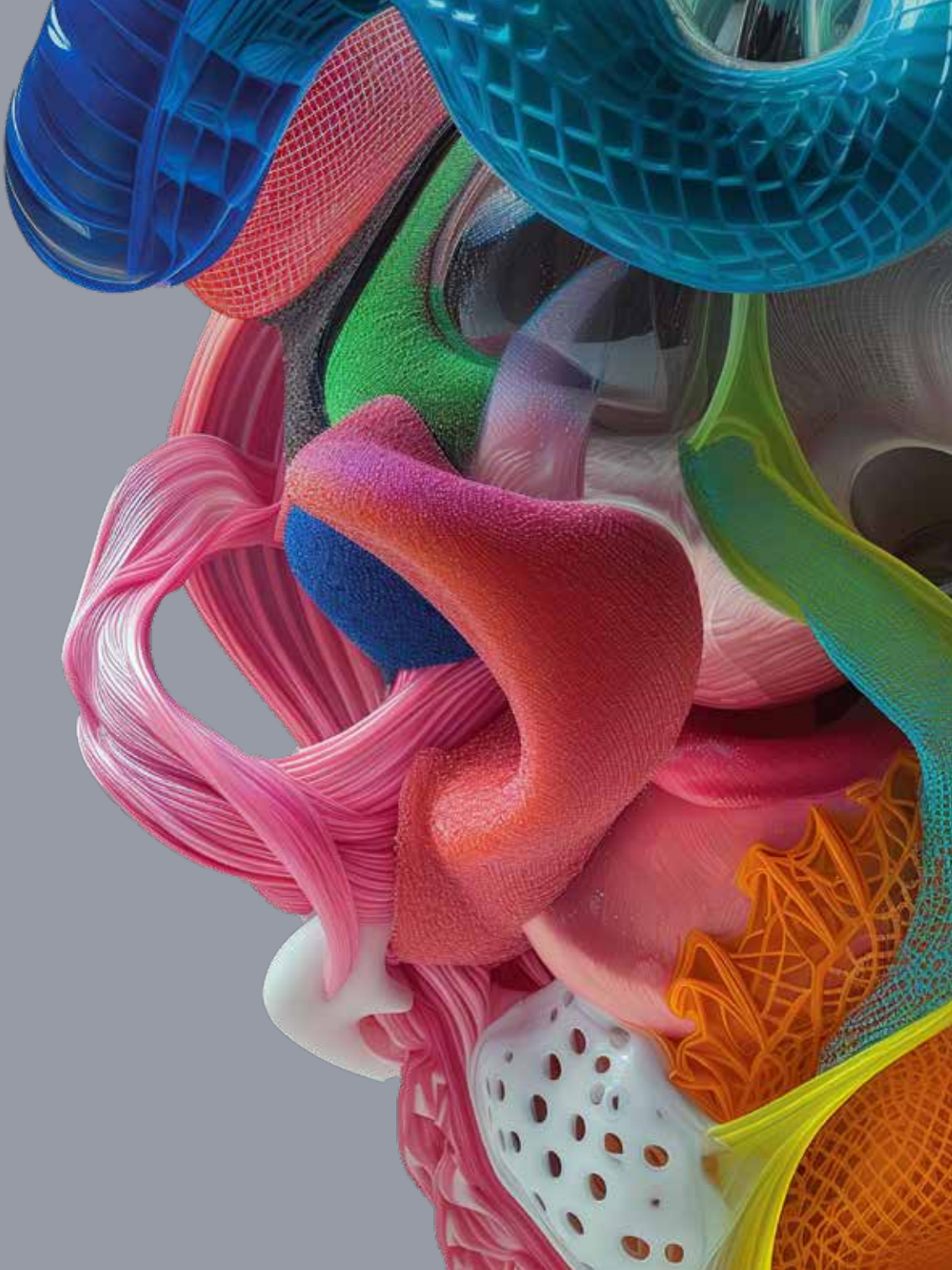
2024

GENÇLERE ALAN AÇIK: MEDYA SANATI YARIŞMASI
FİNALİST ESERLERİ



Destekçiyiz





Taksim Sanat Hakkında

İBB Kùltür AŞ'nin kamusal sergi alanı olarak faaliyet veren Taksim Sanat, bulunduđu konum ve ev sahipliđi yaptıđı farklı sanat disiplinleri sayesinde çok farklı ve çeşitli izleyici profiline kapılarını açan ve kimi izleyiciler için belki de ilk kez günümüz sanatıyla/sanatçılarıyla karşılaşma alanı yaratan öncü alanlardan biridir.

Özellikle özgün ve bağımsız sanatçıları odađına alan Taksim Sanat, sanatçıların izleyicileriyle buluşmalarına olanak sağlayan ve sanatçıları sektöre taşımayı kolaylaştıran bir alan yaratmayı hedefler. Aynı zamanda sektörün önde gelen usta isimlerin sergilerine ev sahipliđi yapan Taksim Sanat, hem her yaş grubundan sanatsevere ulaşmayı hem de güncel ve çağdaş sanatın dinamizmlerini yakalamayı önceliklendirerek çağdaş, dijital ve geleneksel sanat ile kamuyu buluşturmayı amaçlar.

Şehrin kalbinde ve en işlek ulaşım noktalarından Taksim'de bir kùltür sanat durađı olarak konumlanan Taksim Sanat, güncel modern sanat dünyasına ve özellikle genç sanatçılara öncelik vererek dinamik bir kùrasyonla hizmet vermeye devam ediyor. Şu anda Gençlere Alan Açık: Medya Sanatı Yarışması'nda dereceye giren eserlerin sergilendiđi etkinlik de bu anlayışın bir yansıması niteliğinde.



Gençlere Alan Açık

MEDYA SANATI YARIŞMASI

İstanbul Büyükşehir Belediyesi Kültür AŞ'nin Cumhuriyetimizin 100. Yılı kapsamında, genç yetenekleri özgür hissettikleri bir ortamda sanat pratiklerini sergilemeye ve hikâyelerini anlatmaya teşvik etmek amacıyla düzenlediği Gençlere Alan Açık: Medya Sanatı Yarışması'na Türkiye'nin dört bir yanından başvuru alındı.

Proje koordinatörlüğünü Banu Seyhan'ın üstlendiği ve TUCE Investment Project İstanbul desteğiyle düzenlenen yarışma kapsamında ilk olarak Derya Yücel, Ecem Dilan Köse, Lalin Akalan, Mehmet Ünal, Murat Abbas, Cansu Ergin, Ouchhh ve Selçuk Artut'tan oluşan Seçici Kurul tarafından halk oylamasına katılacak 22 eser belirlendi.

Geleceğin öncü bakış açılarıyla oluşturulan çalışmalar arasından seçilen eserler, 27 Mart'ta Taksim Sanat'ta sergilenmeye başlayarak Halk Ödülü'nün belirlenmesi için aynı tarihlerde Radar Türkiye mobil uygulaması üzerinden oylamaya sunuldu.

En fazla oy alan eserin sahibi Halk Ödülü'nü almaya hak kazanırken; yarışmada dereceye giren ilk 3 eser Seçici Kurul tarafından belirlendi.

JÜRİ ÜYELERİ

DERYA YÜCEL

ECEM DILAN KÖSE

LALİN AKALAN

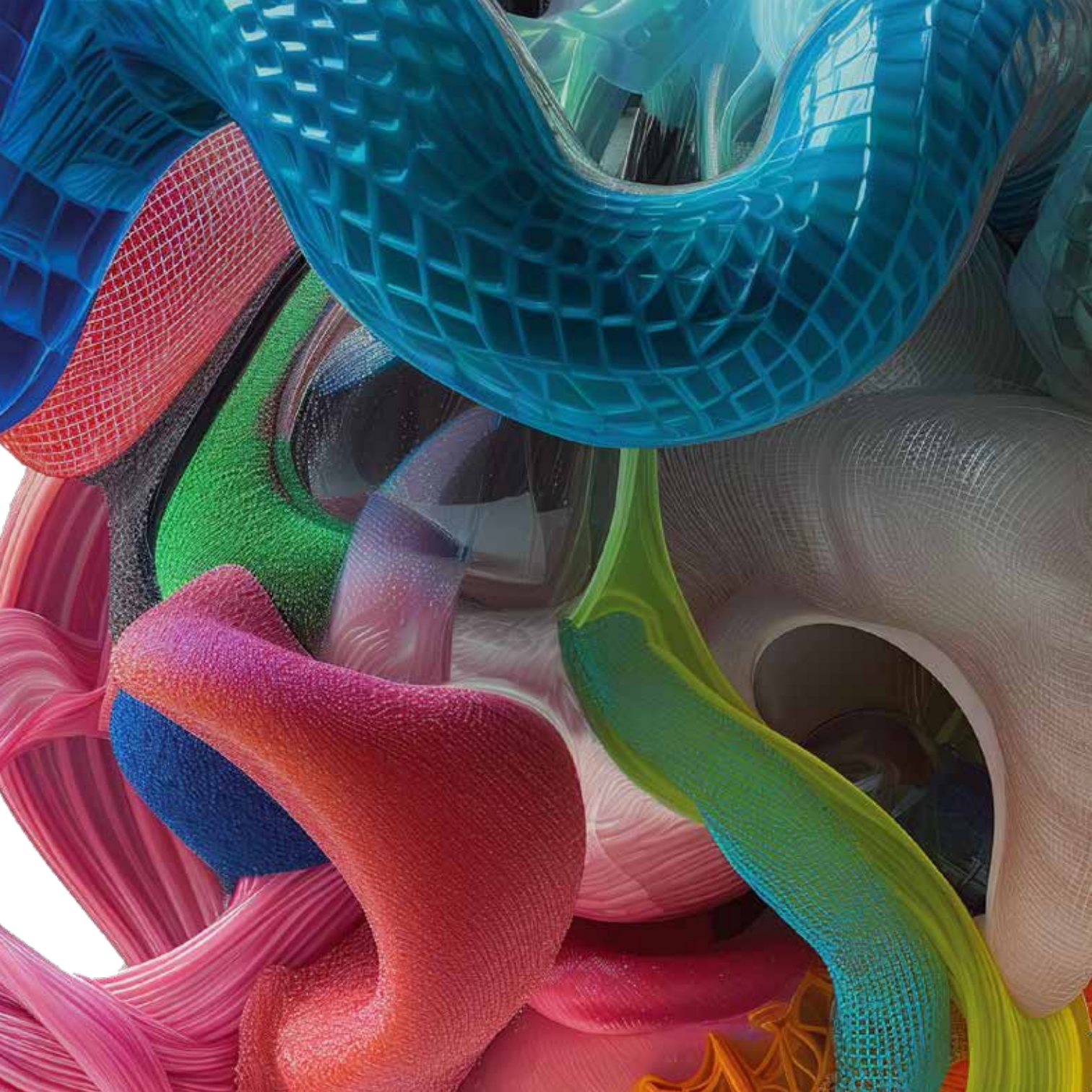
MEHMET ÜNAL

MURAT ABBAS

CANSU ERGİN

OUCHHH

SELÇUK ARTUT



Eserler & Sanatçılar



SANATÇILAR

ADA EKŞİLER

Ara Kat

AHMET MUSA ATEŞ

Yastık Fabrikası

ASLI AKALIN

The Wall

ATA KURTULUŞ

REDITUS

BERKAY ÜNAL

Vaad Edilmiş Dijital Topraklar

DENİZ ZAİDE KORKMAZ

Falsehoods meet

DERİNSU ALİCİKOĞLU

Öz - Totemler

DOĞUKAN TUFAN

Anatone

ECE TUNCA

El Alem Ne Der

EREN ERKAN

Filtreye İhtiyaç Duymuyorum

GÖKAY BERK ŞAHİN

MOIRA

GÖZDE BETÜLAY YORULMAZ - İMELDA KUYUMCU

Artifical Organisms

KEREM ÖZKAN

İsimsiz, 2024

MELİSA ARİN BODUR - DİDEM ALTMİŞDÖRT

The self needs a room to exist in

MUHAMMED MUSA ALPAR

Dijital Sürçmeler

NESLİHAN AYTAZ

Dijitalle Hemhal Olmak

SEMİH KAMBUR

Doğa'nın Sesi

SILA SEVCAN ÖRÜN

Genesis

SUDE ULUÇ - AHMETCAN ÖĞÜNCÜ

The Observant

UĞUR YÜCEL

Denge

UMUT MÜEZZİNOĞLU - SERRA UTKUM

TAHİR CAN YARIMOĞLU

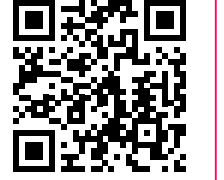
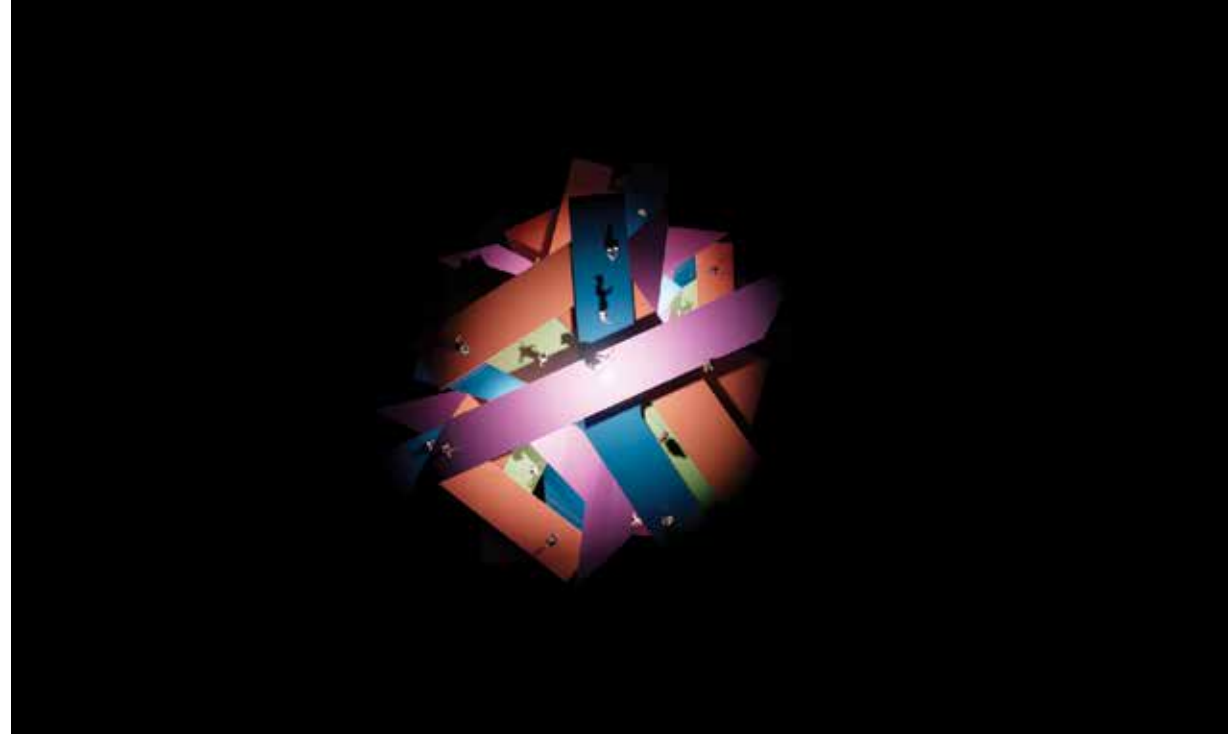
Simülakra ve Mekan

YUNUS ALPEREN BAŞAK

Dijital İzler

Ada Ekşiler

Ara Kat



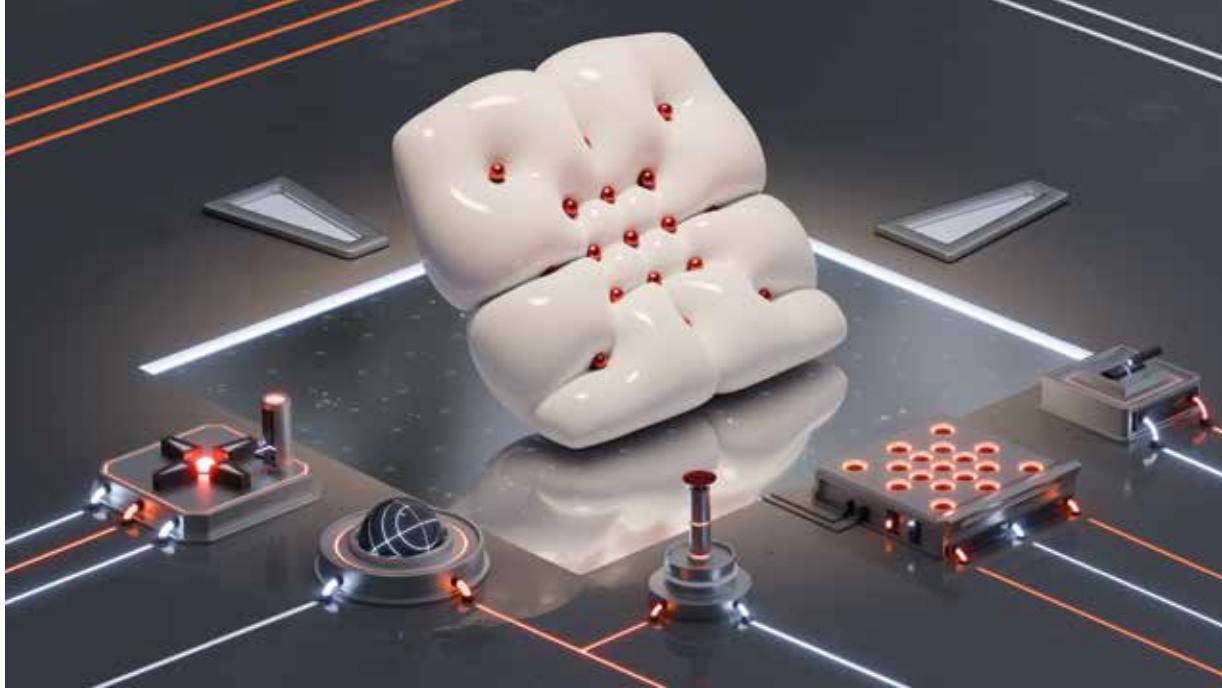
Eserin dijitaline erişmek için
okutunuz.

Birbirimizi hiçbir kısıtlamaya sokmadığımız bir alan düşünün. Buna yaş da dahil. Herkesin bir arada eğlenip kabul edilebileceği bir alan. Bazen hepimiz dışlanmaya maruz kalıyoruz ki bu büyük şehirlerde yaşanması çok olağan bir olay. Peki ya birleşebileceğimiz bir nokta olsa? Benim teklifimde bu nokta müzik.

Hala konsept aşamasında olan tasarımımda, şehrin belirli kesişim noktalarını bir araya getirerek dans ve müzik için uygun ve adapte olabilir bir alan yaratmaya davet ediyorum. Sadece dışarıdan genç olarak tanımlananlar değil; kendini genç topluluğuna ait hissededen, yenilikçi ve özgür herkes bu alana davetli.



Ahmet Musa Ateş
Yastık Fabrikası



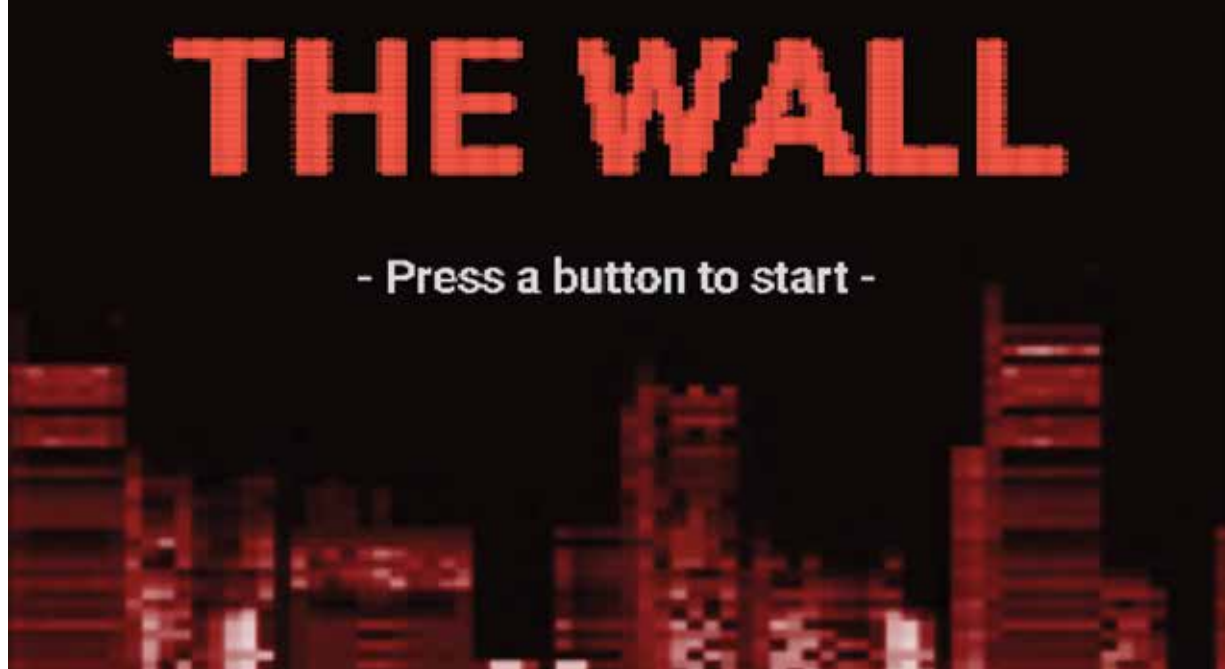
Çocukken bu yastıkları nasıl yapıyorlar diye merak ediyordum, böyle şeyler aklıma geliyordu. Belki biz bakmazken böyle yapıyorlardır.



Eserin dijitaline erişmek için okutunuz.

Aslı Akalın

The Wall

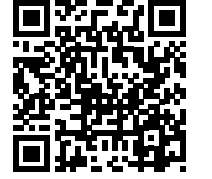


Eserin dijitaline erişmek için
okutunuz.

The Wall ilhamını Sisifos'un hikâyesinden alan,
8-Bit oyun estetiği kullanılarak yapılmış bir kısa film.
Film engelleri aşarken "yapmaması gereken" bir şey yaptığı için
cezalandırılan bir oyun karakterinin döngüsünü anlatmakta.

Ata Kurtuluş

REDITUS



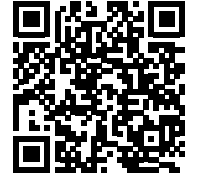
Eserin dijitaline erişmek için
okutunuz.

“REDITUS” aslında bir otoportredir. Çocukluk duygusunu hiçbir zaman kaybetmemeye çalışan bir insanın duygularının soluklaşmasını anlatır. Bunun yanında zamanla her şeyin kaybolmasını ve parçalanmasını konu alır.



Berkay Ünal

Vaad Edilmiş Dijital Topraklar

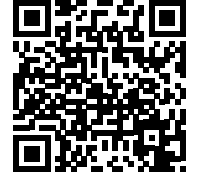
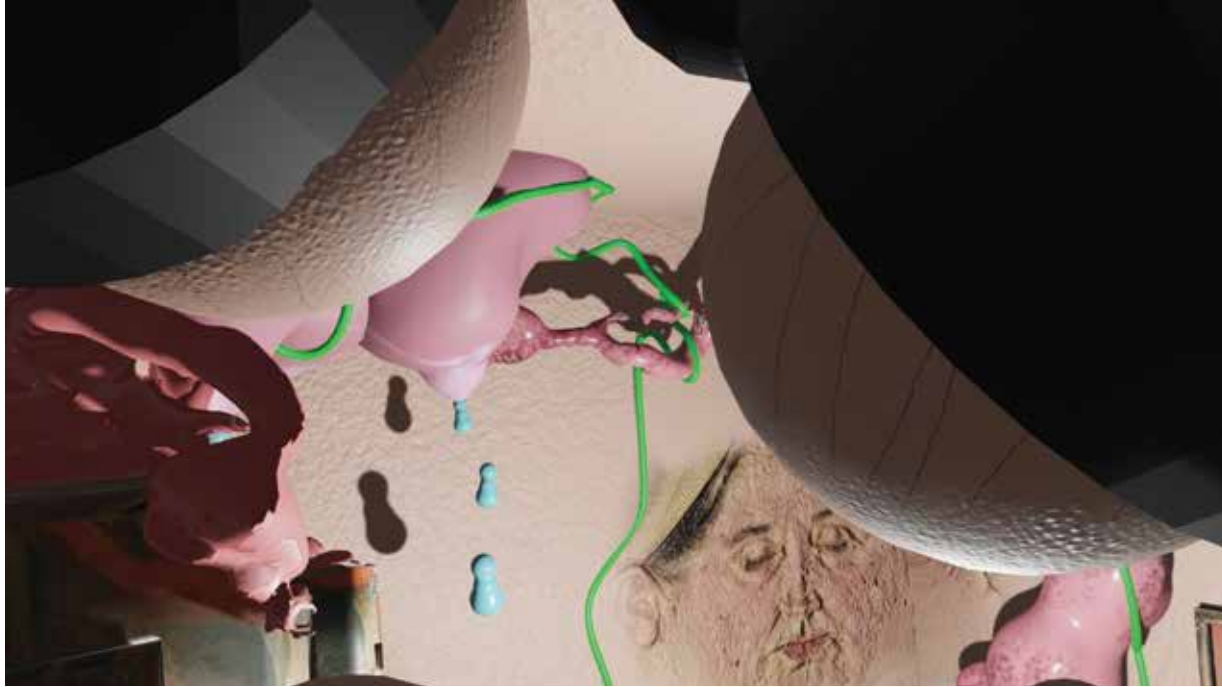


Eserin dijitaline erişmek için
okutunuz.

Vaad Edilmiş Dijital Topraklar, İlhan Mimaroglu'nun bestelediği, Orhan Veli'nin kaleminden çıkan "İçinde" şiirinden ilhamla hazırladığım video art projesidir. Bu eserde şiirden yola çıkarak dijital bağımlılığa soyutsal boyutta eleştiri getirmeyi hedefledim.

Deniz Zaide Korkmaz

Falsehoods meet



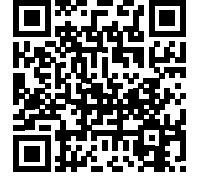
Eserin dijitaline erişmek için
okutunuz.

Each lie we tell, a brick we lay,
In the house of deceit, day by day.
Honesty's ghost, we rarely greet.
In this twisted clan where falsehoods meet.



Derinsu Alicikoğlu

Öz -Totemler

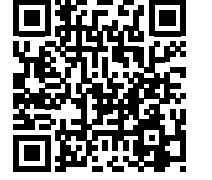


Eserin dijitaline erişmek için okutunuz.

Öz -Totemler, bir "Yeni Medya ve Arttırılmış Gerçeklik" projesidir. Projenin ana fikri, bir rüyadan yola çıkarak, Ankara sokaklarında devasa totemlerin kurulduğu bir senaryodan esinleniliyor. Rüyanın gerçekdışılığı, sinesteziyle birleşerek duyguları, renk ve dokularla ifade eden bir bağlantıya çıkıyor. Sinestezi, hem duyular ve totemi oluşturan diğer unsurlar arasında bir köprü görevi görüyor, hem de yeni akım bir enstelasyon sanatı olarak değerlendiriliyor. Projede 5 ana duygu: aşk, derinlik, dengesizlik, hırs ve istihza deneyimleyen tarafından karşılanıyor. Her totem ayrı bir duyguyu kendi dokuları, renkleri ve yapılarıyla destekliyor. Ayrıca proje sadece doku ve renklerle kalmayıp, AR yoluyla deneyimleyenler için işitsel tasarımla da güçlendiriliyor. Kullanıcılar, Instagram filtreleri aracılığıyla arttırılmış gerçeklikle totemleri istedikleri yerde ve boyutta konumlandırarak hem rüyanın, hem de işitsel tasarım, form, doku ve renklerin ahengiyle bir deneyimin parçası olabiliyorlar. Aşağıdaki QR kodlarla, siz de totemleri deneyimleyebilir, bu projenin bir parçası olabilirsiniz.

Doğukan Tufan

Anatone



Eserin dijitaline erişmek için
okutunuz.

Anatone yeni medya disiplinleriyle geliştirilen bir toplumsal hafıza projesidir. Bu girişimin temel amacı, Anadolu tarihindeki kültürel ve sosyal verileri toplayıp havuzda biriken verileri kreatif araçlar kullanarak veri heykeli enstalasyonuna dönüştürmektir. Bu veri heykeli, toplumun tarihini ve kimliğini yansıtan görsel-bilgi odaklı bir yapı olacaktır. Anatone projesi, dijital sanatın soyut dilini kullanarak Anadolu'nun tarihini ve kimliğini modern bir estetik perspektifle ele almayı ve bu öğeleri verilerle zenginleştirerek Anadolu sanatının özgün estetik anlayışına katkıda bulunmayı hedefliyor. Aldığım her bir soyut renderla bu tasarım estetiğine ulaşmayı ve projenin evrimini devam ettirmeyi hedefliyorum.



Ece Tunca
El Alem Ne Der



Eserin dijitaline erişmek için okutunuz.

Bu dijital eser, kelimelerin bir insan figürünü sarması ve üzerine dökülen diğer kelimelerle birleşerek başka insanların düşüncelerini içselleştirmenin bireyi kendi kalıplarının altında nasıl bastırdığını ifade ediyor. Zamanla artan kelimeler, bu figür ile birlikte onun üzerine dökülen düşünceleri de belirginleştiriyor. İç ve dış düşünceleri temsil eden bu iki öge, “el alem ne der” algısının insanın kendi düşünceleriyle oluşturduğu bir kalıp olduğunu ve insana hem aidiyet hem de sıkışmışlık hissini verdiğini göstermeye çalışıyor. Bir noktadan sonra kelimelerin geriye akmasıyla anlatılmak istenen, bu döngüyü kırmak için ön yargılarımızı bir kenara bırakarak içimize bakmamız gerektiği. Esas mesaj, içsel bir yolculukla kendi kimliğimizi bulma ve dış etkilerin kalıplarını kırma üzerine odaklanıyor. Eserde beliren bu kelimeler el alemin şu şekilde tanımlamaktadır: “El alem, kendi içinde farklı olana, kendinden daha fazla odaklanan bir laf kalabalığıdır. Alışılmış olanı kutsayanların oluşturduğu göz, bize değdiği anda konuşmaya başlar ve kendi algısının misyonerliğini yaparak bizi kendine davet eder. Hem içinde hem de dışında var olabildiğimiz bu göz, bizi zamanla törpüleyerek kendi ön yargılarımızla oluşturduğumuz bir kalıba iter. Kendi yargılarımızla çevrelendiğimiz bu kalıp içinde aynı anda hem aidiyetliği hem de sıkışmışlığı hissederiz. El alemin gözünden sıyrılmak için gereken tek şey ise etrafımıza o yargılayan gözle bakmayı bırakmak.”

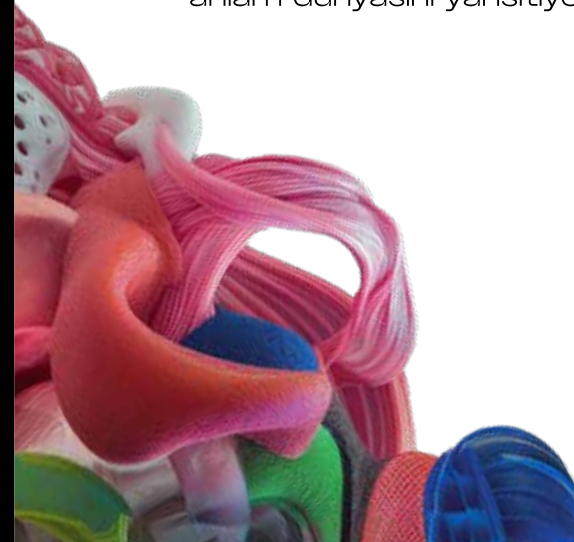
Eren Erkan

Filtreye İhtiyaç Duymuyorum

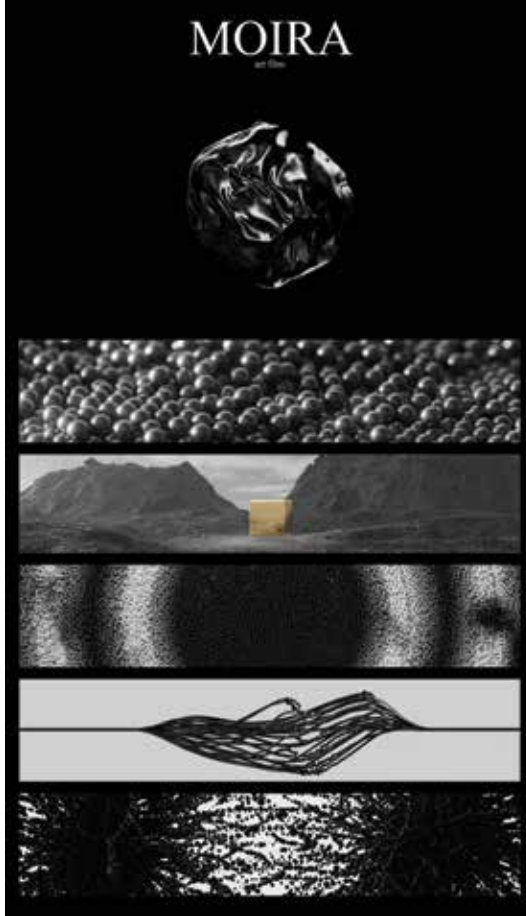


Eserin dijitaline erişmek için
okutunuz.

Filtreye İhtiyaç Duymuyorum: günümüz sanatının yaygın üretim pratiklerinden oldukça farklı bir iş. İlk bakışta 3D modelleme gibi görünen aslında renklendirilmiş ve bükülmüş bir pet şişenin içini yansıtan görüntü, izleyiciyi gerçeklik ile sanal gerçeklik arasındaki ince çizgiyi düşünmeye sevk ediyor. Video, makrodan mikroya geçiş yaparak kendi çevremizdeki detaylara odaklanmamızı sağlıyor. Stabilizasyon ayarı dışında hiçbir dijital müdahale olmaması, videonun doğallığını ve gerçekliğini vurguluyor. Bu video, izleyicilere görsel deneyimlerinin ardındaki karmaşık süreçleri anlamaları için bir fırsat sunuyor ve yaratıcılığımızın sınırlarını nasıl genişletebileceğimizi gösteriyor. Bu nedenle, sadece bir pet şişenin içini gösteren bu video, aslında çok daha derin bir düşünce ve anlam dünyasını yansıtıyor.



Gökay Berk Şahin
MOIRA

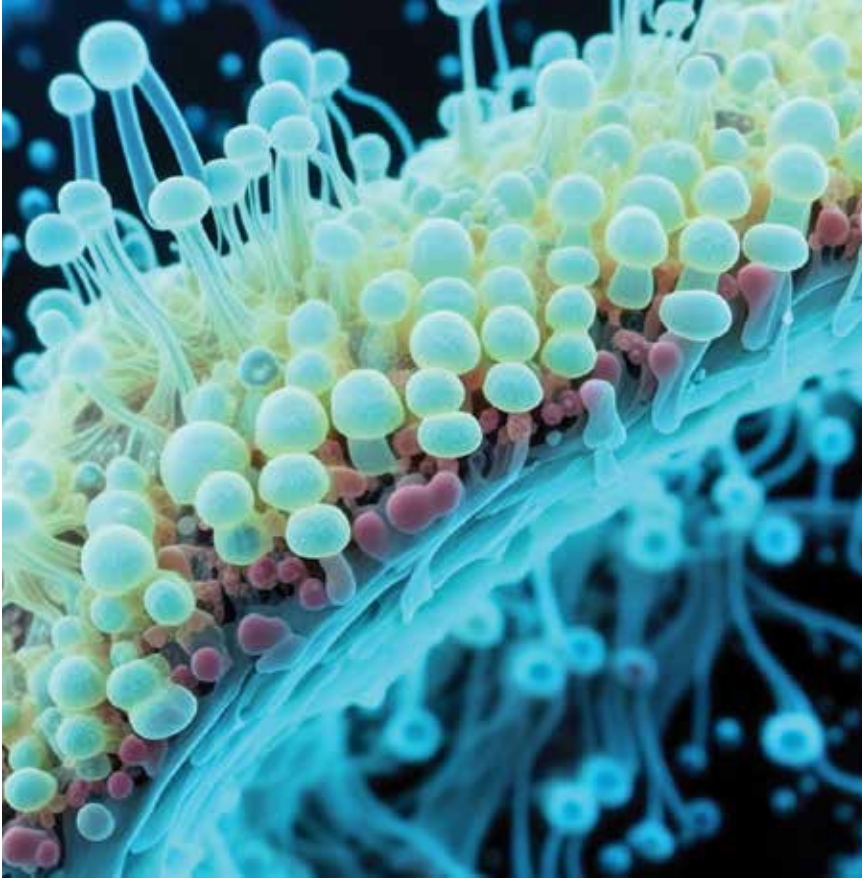


Eserin dijitaline erişmek için
okutunuz.

Hayatın akışında mücadele ederken bazen bütün düzenimiz, planlarımız bozulabilir; duygularımız bir anda değişebilir. Hiçbir şey sürekli değil. Bu yüzden bunun bilincinde hareket edip mutluluğu da üzüntüyü de sonuna kadar yaşayıp yolumuza devam etmemiz gerekiyor. Hayatta her şey tekdüze gitmiyor. Olaylar, sorunlar, ilişkiler dallanabiliyor. Zaman zaman sorunlar yaşarken zaman zaman da her şey yolunda gidecek. Bu bizi geliştirecek. Monotonlukta kaybolmayacağız. Bu sebeplerden dolayı esere kader tanrıçası olan “MOIRA” ismini verdim. Herkesin yaşamındaki kaderin parçası olan ve kaderin dönüşü anlamına gelen Moira’nın müdahalesiyle her şey aniden kötüleşebilir.



Gözde Betülai Yorulmaz ve İmelda Kuyumcu *Artifical Organisms*



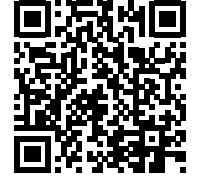
Eserin dijitaline erişmek için
okutunuz.

“Artifical Organisms” adlı enstalasyon, maya mikroskobik evreninin yapay evrimini temsil eder. Bu evrim, en küçük yaşam formları olan mayaların, insan uygarlığının başlangıcı olarak kabul edildiği noktada yapay zekâ tarafından etkileyici bir biçimde yeniden oluşturulmasıyla gerçekleşir. Maya mikroorganizma veri seti kullanılarak eğitilen yapay zekâ modeli, bu mikroorganizmaların davranışlarını, fizyolojik özelliklerini ve evrimsel süreçlerini simüle eder. Eser, doğada genellikle en zehirli olan şeyin en göz alıcı renklere sahip olmasına dayanır. Maya organizmaları, kendini distopik bir gelecekte var etmek için doğanın flora ve faunasının göz kamaştırıcı renklerini kendine alır. Yapay zekâ algoritmalarıyla oluşturulmuş bu videolara eşlik eden parçacık sistemi, evrenin oluşumundan referans alır.



Kerem Özkan

İsimsiz, 2024



Eserin dijitaline erişmek için
okutunuz.

Bu çalışmam farklı mekân deneyimlerini birbirleriyle ilişkilendiren bilgisayar tabanlı animasyon videodan oluşmaktadır. Hareketli görüntü, bireysel ve kamusal mekânlardaki yürüyüşlerin kesintisiz bir deneyim olarak kurgusudur. Fiziksel ortamdan yakalanan dijital imge, sanal ve gerçek arasında bir duyumsama alanı açar.

Melisa Arin Bodur – Didem Altmışdört

The self needs a room to exist in



Eserin dijitaline erişmek için
okutunuz.

“The self needs a room to exist” yani “benliğin var olabilmesi için alana ihtiyacı vardır” adlı deneysel VR çalışmamızda, sizi sanal seyahate davet ediyoruz. Bu projenin yapım aşamasında dijital dünya ile gerçeklik arasında bir denge kurmaya önem gösterdik. Bu projede mekân, zaman ve algı gibi unsurlara odaklanarak, bir gerçekliğin içinden geçerken, algımızın nasıl değiştiği araştırılmaktadır. Yolculuğumuz hiçlikten yol çıkarak üç aşamadan geçiyor; öz benlik, öğrenilmiş benlik ve algılanan benlik. Öz benlik, çocuksu bir masumiyet ve güdülerin dünyasını temsil eder ve hemen tatmin edilmesi gereken dürtülerden oluşur. Bu aşama, organik ve ham duyumlarla doludur. Öğrenilmiş benlik ise soğuk tonlarla karakterize edilmiş olan anlamların, öngörülerin ve simgelerin dünyasına girer. Burada, her şey ikili işlev görmektedir ve bunların yapısal özellikleri öne çıkmaktadır. Algılanan benlik ise bu ikisinin çatışmasının ve sentezinin dışı vurumudur. Bu deneyimi sunmak için origami, inşaat köpüğünden oluşturulan modelleri ve pirinç kağıdı ile kaplanmış insan bedenini lidar teknolojisi ile taradık. Ardından bunları Blender ve UE 5'e yükledik, sanal dünyaları oluşturduk ve bir VR yolculuğu kurguladık.

Muhammed Musa Alpar

Dijital Sürçmeler



Eserin dijitaline erişmek için okutunuz.

Tarama anında, tarayıcının yüzeyinde çeşitli nesneleri sürükleyerek ve ışıkla müdahale ederek oluşturduğu analog kırılmalar aracılığıyla ürettiği Dijital Sürçmeler isimli serisinde Musa Alpar, tarayıcıların akışına müdahale ederek bozunuma uğramış (glitched) görüntüler üreten interaktif sistemler oluşturuyor. Bilgisayar, tarayıcı ve tarama sırasında yaptığı müdahaleyi anlık olarak ona gösteren arayüzleri kapsayan sistemler inşa ederek makine-insan ilişkisindeki akışları simultane olarak görselleştiriyor. Video, bir sonraki sayfanın taranmasının başlamasıyla birlikte önceki tarama çıktısını içeren sayfayı sola doğru iten, yapılan sıralı müdahaleleri gösteren ve bütün süreci arşivleyen bir arayüz ekran kaydı olarak karşımıza çıkıyor. Sanatçının, sözde 'kopya üreten' bir makine olan tarayıcıyı kullanarak ürettiği dijital sürçmeler, tarayıcının camındaki ışık kırınımının bütünleştiği bir tür eksiltili izdüşüm panoraması. Çoğaltım sırasında gerçekleşen hatalar (glitches) makinenin algılama yüzeyindeki kaymalar ile bütünleşerek gerçeğin ışığın tutamaçlarından kaçan doğasını yakalıyor ve 'henüz-görüntü-değiller' olarak, nesnelerin kaçış örüntülerini ortaya çıkarıyor. Alpar, fiziksel dünyanın tarayıcı aracılığıyla piksellere kaydedildiği sırada çeşitli eylemlerde bulunarak, kopyanın özgün ile olan mesafesini daha da artırıyor. Sanatçı, özgünler ve kopyalar arasında konumlanan tekno-jestleriyle birlikte imaj sürçmelerini kendi lehine kullanmanın ve hataları sahiplenmenin bir yolunu arıyor.

Neslihan Aytar

Dijitalle Hemhal Olmak



Eserin dijitaline erişmek için
okutunuz.

Dijitalleşme, hayatımızın her alanında olduğu gibi sanatın da ayrılmaz bir parçası haline geldi. Sanatın özgürlüğü ile dijitalin sonsuzluğu birleşerek bizleri uçsuz bucaksız bir yolculuğa başlattı.



Semih Kambur

Doğa'nın Sesi



Eserin dijitaline erişmek için
okutunuz.

Doğa'nın Sesi çalışmasında tabiatın oluşturduğu görsellerden yola çıkarak sanatçının devinimsel izlenimi yansıtılır. Bu, görsel şölenin yarattığı iz düşümünü ses ve hareketle birleştirerek gerçekleşmiştir. Ancak biz tabiatın yalnızca sesini algıladığımızda, görsel algılama boyutumuz onu hissetmekte yeterli olmasaydı süreç tersine dönerdi. Fonetik üstün ahenkle yalnızca duyumladıklarımızı, görsel somutlamaya çalışırdık. İşittiklerimizden yola çıkarak Objesiz ve Figürsüz rengarenk görseller kurgulardık. Bizlerin bugün ezberinde var olan algılanan tabiat imgesi dışında kalmış bir doğayı plastik sanatlara taşımış olsaydık, bu Doğa'nın Sesi'nden soyut bir kare olurdu.

Sıla Sevcan Örün

Genesis



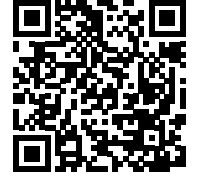
Eserin dijitaline erişmek için
okutunuz.

Genesis, sanatçının kendi kişisel yolculuğunun derinlemesine bir keşfi olarak biraz da kendiliğinden ortaya çıktı. Bireyin kendine ve yaratımlarına dair inışli çıkışlı ruhsal süreçleri aslında bireyin kendini bulma hikâyesidir ve bazen birey kendisini yaratım sürecinin içerisinde kaybolarak bulur.

Sanatsal yaratım süreci bireyin kendisi ile yaptığı bir içsel diyaloga dönüşerek sanatçının elinde şekil bulurken, yaratımı yapan da aynı ölçüde şekillenir. Genesis bu yolculuğu ele alan bir sesli-görsel yaratımdır. Sanatçının içsel dönüşümlerinden ve yaşam gözlemlerinden çıkarılan anlatı, herkesin kendi hikâyesinin yaratıcısı olduğuna olan inancını yansıtır. Zorluklara rağmen, bu öz-yaratım ve keşif süreci doğası gereği ödüllendiricidir.

Dijital ortamda çeşitli medyaları, farklı disiplinleri ve üretim tekniklerini bir arada kullanarak üretimini yaptığı bu tasarımda sanatçı, izleyicileri de kendi yaşamlarının yollarını düşünmeye davet eden içsel bir deneyim yaratıyor.

Sude Uluç – Ahmetcan Ögüncü
The Observant



Eserin dijitaline erişmek için
okutunuz.

“The Observant”, toplumsal normların ve sürekli izlenip yargılanmanın yaygın hissini inceleyen bir interaktif enstalasyondur. Etkileşimli deneyimi sayesinde, ziyaretçilere içsel ve dışsal normlar arasında gidip gelen bir yolculuk sunarken aynı zamanda uyum baskılarını ve özgünlüğü sorgulamaları için bir fırsat sunar.



Uğur Yücel

Denge

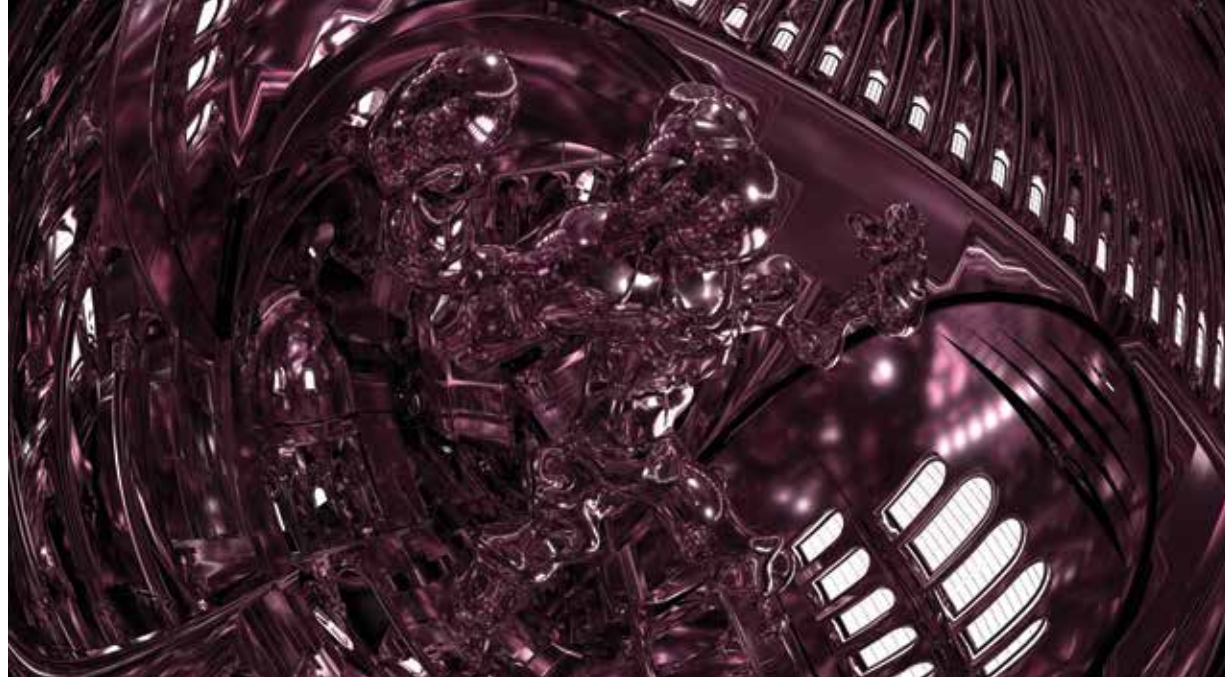


Eserin dijitaline erişmek için
okutunuz.

Denge kendini sorgulama halinde olan bir kişinin hayatını ve duygularını dengelemeye başladığı anda yeniden doğuşunu ve daha yüksek bir benliğe ulaşmasını anlatıyor.

Umut Müezzinoğlu – Serra Utkum – Tahir Can Yarımoğlu

Simülakra ve Mekan

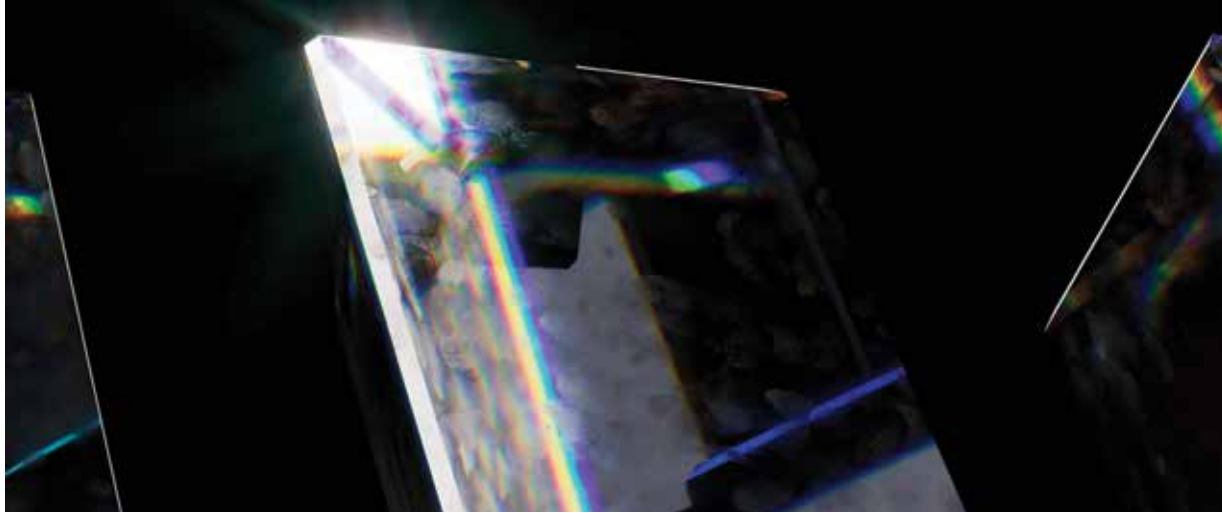


Eserin dijitaline erişmek için
okutunuz.

Jean Baudrillard'ın simülakralar ve simülasyon teorisinden referansla oluşturulan “Simülakra ve Mekân”, İstanbul'un hafıza mekânlarının dönüşümünü eleştirel bir bakış açısıyla inceler. Eser, şehrin antik sarnıçlarından modern kültür merkezlerine kadar uzanan geniş bir yelpazede, gerçekle kurgunun iç içe geçtiği bir ayna gerçeklik dinamiğini ortaya koyar. Sarnıçlar, geçmişin sırlarını fısıldayan, zamanın dokusunu büken belirsiz mekânlar olarak, kültür merkezleri ise fütüristik bağlamda ütöpik ve distopik duyguları içeren ve kültürel karmaşanın zenginliğini sunan, dinamik buluşma noktaları olarak betimlenir. Eser, İstanbul'un sürekli dönüşen ve kendini yeniden üreten dokusunu, bu olağan sürecin insan algısını nasıl derinlemesine etkilediğini keşfetmeye davet eder. Deneyimleyenleri etkin bir yolculuğa çıkarmanın yanı sıra, İstanbul'un çok katmanlı tarihini ve kültürünü, simülasyon teorisinin prizmasından yeniden değerlendirme imkânı verir. Eser, şehrin hem fiziksel hem de metaforik olarak nasıl bir simülasyonlar ağına dönüştüğünü sorgular. İstanbul'un sokakları, meydanları ve binaları, gerçek ve kurgusal hikâyelerin birleştiği, bir tarih ve kültür ara kesiti sunar. Eser, modern yaşamın getirdiği meğhul simülasyonlarla dolu dünyada, şehrin benzersiz karakterini ve bu karakterin nasıl sürekli evrildiğini, ziyaretçilerinin ve sakinlerinin gözünde nasıl farklı duygular ve anlamlar yarattığını inceler. Böylece, eser, İstanbul'un bir şehir olarak sadece mekânların bir toplamı olmadığını; aynı zamanda hafızalar, duygular ve insan etkileşimlerinin dokumasıyla şekillenen, yaşayan, nefes alan bir organizma olduğunu vurgular.

Yunus Alperen Başak

Dijital İzler



Eserin dijitaline erişmek için
okutunuz.

“Dijital İzler”, sanal dünyanın derinliklerinde insan varlığının unutulmaz bir şekilde izlerini taşıyan bir animasyondur. Merkezi tema, mükemmeliyet arayışının içinde kusurların değerini ve kabul edilmesi gerekliliğini vurgulamaktadır. Mükemmel olmayan prizmalar dijital dünyanın bile insan varlığından izler taşıdığını gösterir. “Dijital İzler”, mükemmeliyet arayışı yerine insanlığın gerçekliğindeki güzelliğin değerini vurgular. Bu mesaj, gerçek güzelliğin kusursuz mükemmellikte değil, dijital dünyanın sınırları içinde bile insan ifadesinin gerçekliğinde yattığını hatırlatır.







@ibbtaksimsanat
kultur.istanbul

Taksim Sanat

Gümüşsuyu, Tak-ı Zafer Cad. 3 A, 34437 Beyoğlu

(Taksim Metro İstasyonu, -1. Kat)

T: (0212) 238 32 93

iletisim@kultur.istanbul

DDN Dijital
Deneyim
Müzesi

📍 Sıtlüce, Beyoğlu / İstanbul

Türkiye'nin İlk Tam Kapsamlı DİJİTAL DENEYİM MÜZESİ'Nİ KEŞFET!

Bilet almak için
QR kodu okutunuz.



radar

TÜRKİYE

**Şehrinde tüm
kültür-sanat etkinlikleri
tek uygulamada!**

ŞEHİRDE NELER OLUYOR?



İndir, Keşfet, Katıl!



Download now
App Store



Download now
Google Play

