

TEKIL 17 Digital Exhibition

GALATASARAY UNIVERSITY 2-5 MAY 2023

# APPARATUS

Curated by  
Işıl Ezgi Çelik  
İrem Çoban

# APPARATUS

TEKIL'17 Digital Exhibition  
Galatasaray University  
2-5 MAY 2023

Curated by  
Işıl Ezgi Çelik  
İrem Çoban



Merhaba,

Galatasaray Üniversitesi (GSÜ) Teknoloji ve İletişim Günleri (TEKİL) etkinliği, 2004 yılında GSÜ İletişim Fakültesi Bilişim ve Gazetecilik Ana Bilim Dalı öğretim elemanları tarafından teknoloji ve iletişim konularının bir arada tartışılacağı bir etkinlik düzenleme arzusuyla ortaya çıktı. Amacımız, çağımızın enformasyon çağı olarak nitelendirilmesinde en büyük payı olan internetin ve diğer yeni iletişim teknolojilerinin başta sosyal bilimciler olmak üzere ilgili tüm paydaşlar tarafından çok boyutlu ve çok disiplinli bir bakış açısıyla düşünülüp tartışılacağı bir düşünce platformu yaratmaktı.

2004'te ilkinin gerçekleştirdiğimiz TEKİL01'in konusunu Bilişim eğitimi oluşturuyordu. Bilgi ve iletişim teknolojilerinin eğitim, tasarım-üretim ve kullanım aşamalarından temsilcileri buluşturan panellerimizde bilişim eğitiminin geldiği nokta nedir ve nasıl bir bilişim eğitimine ihtiyacımız var sorularının yanıtlarını aramıştık.

Her yıl özel bir temaya odaklanarak Türkiye'de sektör ve akademik çevrelerin yörüngesine yeni yeni girmekte olan bir çok farklı konuyu uzmanlar aracılığıyla ele aldığımız TEKİL, yıllar içinde kendi izleyici kitlesini oluşturan ve her yıl merakla beklenen geleneksel bir etkinliğe dönüştü. Geldiği nokta itibarıyla 2004'te belirlenen hedeflerinin ötesine geçtiğini söylemek mümkün.

Bu yıl, 2-5 Mayıs 2023 tarihlerinde yine çok heyecanlı bir başlıkla TEKİL'in on yedincisini düzenliyoruz: "Dijital Sanat".

TEKİL17'ye her yıl olduğu gibi bu yıl da konu üzerine çalışan önemli akademisyenler, ilgili sivil toplum/meslek örgütleri ve sanatçılar katılıyor.

Ancak TEKİL17'yi çok daha özel kılan bir diğer husus etkinliğe özel "Apparatus" adlı bir dijital serginin üniversitemizde gerçekleştirilmesi. 2-5 Mayıs tarihleri arasında 14 sanatçının eserlerinden oluşan ve küratörlüğünü Işıl Ezgi Çelik ve İrem Çoban'ın yaptığı sergi kampüs içinde yer alan 18 farklı ekranda izlenebilecek.

Bu sergi, sanatın dijital dünyada özellikle de yeni nesil yapay zeka platformları aracılığıyla nasıl yeniden şekillendiğini ve teknolojinin sanatsal ifadeye nasıl katkıda bulunduğunu gösteriyor. Türkiye'de alanın önde gelen sanatçılarının -bazıları bu sergi için özel olarak üretilmiş- işleri, özellikle bugünün dijital çağında sanatın ve teknolojinin birbirleriyle nasıl bütünleştiğini anlamak isteyen herkes için büyük bir fırsat sunuyor.

Bu sergiye katkı veren değerli küratörlere, sanatçılara ve serginin düzenlenmesinde emeği geçen sevgili öğretim elemanlarımıza ve öğrencilerimize özverili çalışmalarını için en içten teşekkürlerimi sunuyorum.

Hepinizi, bu kıymetli eserler vesilesiyle dijital sanatın gücüne şahit olmaya davet ediyorum.

Prof. Dr. Kerem Rızvanoğlu

Galatasaray Üniversitesi  
İletişim Fakültesi Dekanı

ARTISTS

ANIL A. BRUG

ATAY İLGÜN

ATILLA ERKMEN

ATIL ALTAŞ

BACKTOPOINTS

BERNA KILIÇOĞLU

BALKAN KARIŞMAN

ECEM DİLAN KÖSE

ECE TEMELKURAN

HAKAN SORAR

İREM ÇOBAN

MURAT FIRAT

ÖZKAN DURAKOĞLU

SELÇUK ARTUT

TÜLAY PALAZ

UMUTCOCLN

Organisation &  
Catalogue Design

**Işıl Destina Balcı**

Digital Exhibiton Video Design

**Irmak Kalaycı**

Organisation Assistant

**Ece Ceren Yalçın**

Curator's Word by Işıl Ezgi Çelik

## **APPARATUS**

What are images for? What do they tell us? Are they representations of the world or, are they a world themselves? Where does visual art stand today in the Reign of Images? Is everything art today or, has art withdrawn from the earth?

With the communication revolution brought about by the invention of the digital apparatus, the way humans think and orient themselves in the world has changed drastically and so, has art. The apparatus functions as an intelligent machine, as puts it Flusser, and submits the artist to its structural limits putting creative freedom in question more than ever. How does an artist resist the power of the apparatus? Are we witnessing the birth of an immaterial art or art that the apparatus has subjugated?

This exhibition brings together a selection of works of local artists working with digital apparatus to think visually about the meaning and the power of images today.

Curator's Word by Işıl Ezgi Çelik

## APPARATUS

İmajlar ne işe yarar? Bize ne anlatırlar? Dünyayı mı temsil ederler yoksa başlı başına bir dünya mıdır imajlar? Bugün İmajın Hükümdarlığı'nda görsel sanatlar nerede duruyor? Bugün her şey sanat mı yoksa sanat dünyadan tamamen çekildi mi?

Dijital apparatus'un keşfiyle gelen iletişim devrimiyle insanın düşünme ve dünya içinde yolunu bulma biçimleri, ve dolayısıyla sanat da, ciddi biçimde değişti. Flusser'e göre apparatus zeki bir makine gibi iş görür ve sanatçıyı kendi yapısal limitlerine boyun eğdirerek yaratıcı özgürlüğü daha da sorgulanır hale getirir. Sanatçı apparatusun gücüne nasıl karşı koyabilir? Bugün maddesel olmayan yeni bir sanatın doğuşuna mı tanık oluyoruz, yoksa apparatusun tahakkümü altına girmiş bir sanata mı?

Bu sergi, günümüzde imgelerin anlamını ve gücünü görsel olarak keşfetmek üzere dijital apparatusla çalışan yerel sanatçıların eserlerinden bir seçkiyi bir araya getiriyor.

Curator's Word by Işıl Ezgi Çelik

## **APPARATUS**

A quoi se-servent les images ? Que'est ce qu'ils nous disent? Sont-ils des représentations du monde ou sont-ils un monde eux-mêmes? Où en est l'art visuel aujourd'hui au Règne des Images ? Est-ce que tout est de l'art aujourd'hui ou l'art s'est-il retiré de la terre?

Avec la révolution de la communication provoquée par l'invention de l'appareil numérique, la façon dont les humains pensent et s'orientent dans le monde a radicalement changé, tout comme l'art. L'appareil fonctionne comme une machine intelligente, comme le dit Flusser, et soumet l'artiste à ses limites structurelles mettant en question la liberté de création plus que jamais. Comment résiste l'artiste à la puissance de l'appareil ? Aujourd'hui, est-ce qu'on témoigne à la naissance d'un art immatériel ou d'un art que l'appareil a subjugué?

Cette exposition rassemble une sélection d'œuvres d'artistes locaux travaillant avec des appareils numériques pour penser visuellement le sens et le pouvoir des images.

**ATIILLA**

**ERK-**

**MEN**



Music and the text of collection are made by AI.

The "Touch" digital art collection explores the theme of love in the vast expanse of space. The nine pieces in this collection feature naked couples in intimate moments as they soar through the starry sky. The artworks are rendered in a dreamlike style, with the couples appearing to float weightlessly in the darkness. The full moon casts a soft light on the figures, creating a romantic and ethereal atmosphere.

The nudity of the figures adds a sense of vulnerability and intimacy, highlighting the raw emotion of love. The full moon, a symbol of the unknown and mysterious, serves as a reminder of the vastness of the universe and the infinite possibilities of love.

The collection is a celebration of the human experience of love and the beauty of the cosmos. It invites viewers to consider the cosmic significance of their relationships and the power of love to transcend time and space.



**ATILLA ERKMEN**

*Touch 01*

Animated 2D Digital Painting



**ATILLA ERKMEN**

*Touch 05*

Animated 2D Digital Painting





**ATILLA ERKMEN**

*Touch 14*

Animated 2D Digital Painting





**ATILLA ERKMEN**  
*Touch 02*  
Animated 2D Digital Painting

**BACK**

**TO**

**POINTS**



We re-interpreted in this simulation-based loop, animation work the ancient serpent of Egyptian and Greek Mythology which symbolizes:

"Everything goes, everything comes back; eternally rolls the wheel of Being. Everything dies, everything blooms again; eternally runs the year of Being."  
Nietzsche.

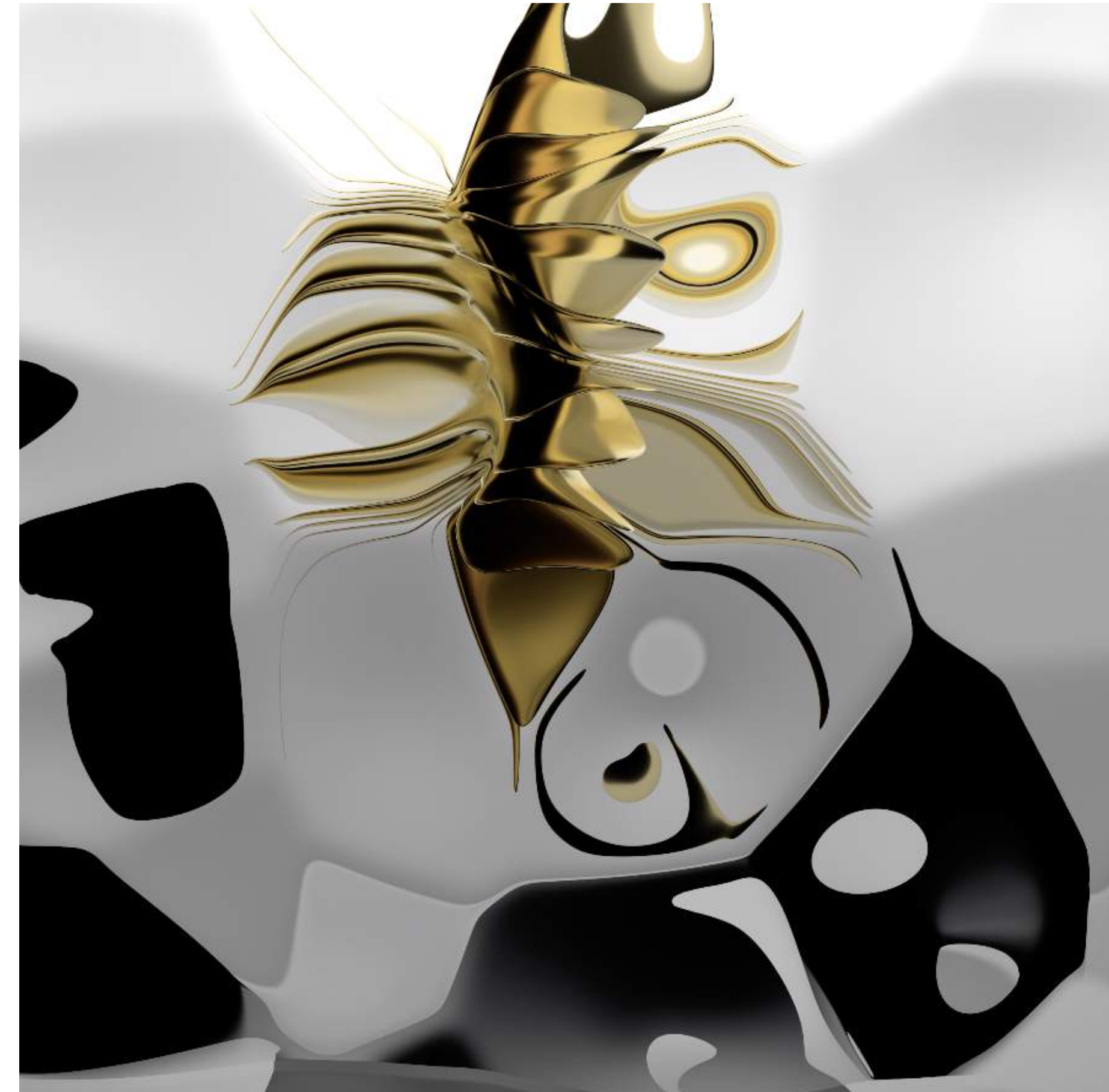


**BACKTOPPOINTS**  
*Ouroboros*  
Digital Animation



Captive is a part of our on-going collection Disorders reflecting aesthetically on our love of works based on basic loops using lots of 3d modeling and simulation techniques.

The Works in this collection thematically explores various mental illnesses, specifically emphasizing the various aspects of those illnesses such as attacks, retreats, suspense and so on. Captive, in this fashion, points out abstractly to a mental state in which one is confined to his/her fictionalized thoughts, and their in-between states of getting over the illness and being again a slave of the illness.



**BACKTOPOINTS**  
*Captive*  
Digital Animation





**BACTOPOINTS**  
*Eye for an Eye*  
Digital Animation



If an eye's demand for seeing for a particular entity continues after the request is denied or met, it gives a surplus and falls into the void. When this state of falling is not restored by the will to come out of that void that is inherent in every being, the individual suspends himself and turns into a Stalker; The triangle of need, desire, and demand is re-established in this suspense state, and Stalker becomes the 'vampire of someone else's life'.

As Stalker's demand gets stronger, the action adds meaning to the characteristic of the place where the demand takes place; and the pursued's performing the act of Looking at the Stalker and following it opens the door to an ambiguous reality where Looking is incomplete, Seeing always produces a parasite, so the Stalker and the pursued/stalked one begin to gradually integrate within this parasite and the boundaries between the two disappear, and eventually in this reality together they form a new field of being.

While Eye For An Eye (Stalker) points out to this newly formed reality, shifting, being barely perceptible and meaninglessness' becoming the new meaning/real on the axis of Eye, Looking and Seeing, it invites the audience to the magic and charm of this new reality with an invitation they are already accustomed to with the surreal fantastic universe it has created.

Enjoy Your Insatiable Stalking!

**BALKAN**

**KARIŞ-**

**MAN**



**BALKAN KARIŞMAN**

*Piece 2*

Digital Animation

Pieced is a series of collages that illustrates the varying perspectives found in city life, and how they compete with one another. By recontextualizing architectural elements taken from photographs, each image plays with the perception of everyday life. Each image can be viewed as a moment in time, isolated by its physical properties. Because of their range of views, these images allow the viewer to consider multiple perspectives simultaneously.





**BALKAN KARIŞMAN**  
*Singularity*  
Digital Animation

Urbanization is now showing itself as an incomplete, shape-shifting and multidimensional process with volatile anchorage in anything we know about economic growth, demographics or social life. While particular patterns and macro-structural formations certainly cut across heterogeneous histories of urbanization, any instantiation of urbanity is, itself, a largely singular event.





**BALKAN KARIŞMAN**

*Other Time*

Digital Animation

A single day may seem like an eternity to some, or just a blink of the eye to others. In the end, we are all creatures of habit. We frame our days by the same actions, such as waking up to the alarm clock and ending the day with a bath. As humans, we measure time by looking at the clock. But the only thing that changes is the light that's coming from outside our window.



ECCEM

DİLAN

KÖSE



**ECEM DILAN KÖSE**

*Tasting*

Digital Animation

"Tasting" is the last piece in the Sense Series which consists of 3 different sculptures with LED screens installed. All pieces of Sense Series animated with audio and minted as NFT's and available on makersplace. They are also ready for metaverses! Owners of those NFT's will have access to project files and use the sculptures on their meta-verse places.

Tasting is another essential sense that helps us perceive nature. Although the sense of taste is seen as less important than other senses, it is indispensable for understanding nature. This sculpture is visualization of tasting on the eyes of the artist.





**ECEM DILAN KÖSE**

*Human*

Digital Animation

"Human" is a live audio visual performance created by Ecem Dilan Köse. She performed it first at Sonar Festival 2021. Youtube video above is the full footage of that performance.

"Human" shows humankind's journey through digital world. It begins with organic creatures, than the marbles symbolizes nature's way of transforming things. Than the digital creatures shows up and on the last part digital and organic merge together to create new entities.



**HAKAN**

**SO-**

**RAR**



**HAKAN SORAR**  
*Float Series, Cycle*  
Digital Animation

Açılan pencere, beden

0. Prolog: *Başlangıçta Belirsizlik Vardı*

Hakan Sorar'ın perspektifinden fırlamış bir bedenle karşı karşıyayız. Kimin bedeni- dir bu? Veya kime aittir? Bir mülkiyet midir? Bu et parçası görünümünün aynı zamanda kafası yok. Cinsiyeti belli değil. Nereli olduğuna dair, hangi mesleği yaptığına dair belirsizlik var. Peki kaç yaşında? Onu da bilmiyoruz. O halde hayvansı, arafta duran bu bedeni hangi açılardan değerlendirebiliriz?

1. Perde: *Nasıl bir beden?*

Sanatçının kafadan yoksun olarak oluşturduğu bu bedende bir düşünme eylemi var. Fikir patriyarkal dünyada her daim kafaya has bir şeymiş gibi değerlendirilir. Oysa beden düşünür. Fikir ile eylem iç içe veya düğümlüdür. Başka deyişle; insan düşünürken eyler. O zaman önümüzde duran bedenin fikirlerle örülmüş bir ifadesi var. Öte yandan hakan sorar görüntüleri



üretirken başka meselelerinin altını çizmekte sakınca görmüyor. Bedeni oluştururken Vitruvius'un öğretisine sığınıp belli oranları ölçüt almıyor.

Bu açıdan gördüğümüz eserdeki tenin yüzeyi kıllarla, dövmelemlerle, çillerle kaplı. Ayrıca bedenın sarkık göğüslerini, ojeli tırnaklarını, elinde tuttuğu çiçekleri, yırtık file çoraplarını da eklemek lazım. Yani bu ayrıntılarla beraber estetik pratik çoğul kompozisyon üzerine kurulu. Nitekim bedenın duruşu bir kayıtsızlığa işaret ediyor. Askıdaki konumuyla beraber ayaklarının yerden kesildiğini görüyoruz.

İşte yeniden ifadenin oluşumuna geliyoruz. Belli bir cinsiyet kimliğine ya da öz diyebileceğimiz farklı kalıplara oturmayan, simetrik duruşu olmayan bu beden tasavvuru queer bir akış yaratıyor. Bedenin dinamizmi köken anlayışından koparak renkli hâllerıyla erkek/kadın, güzel/çirkin gibi ikilikleri aşar vaziyette. İlk fragmandaki belirsizlikler yerini sanatçı Hakan Sorar'ın elinden çıkan bedenın gücüne bırakıyor.

## 2. Epilog: *Başlangıçta Queer Arzu Vardı*

Bir şiirle bitirmek gerek.

Arkadaş Z. Özger'den:

"Pencereyi aç

Soluğun çıksın dışarı

Sen büyütmedin mi ciğerinde onu

Kokusu hayatı yıkasın diye"

(Pencere adlı şiir, *Sakalsız*

*Bir oğlanın Tragedyası* syf.75)

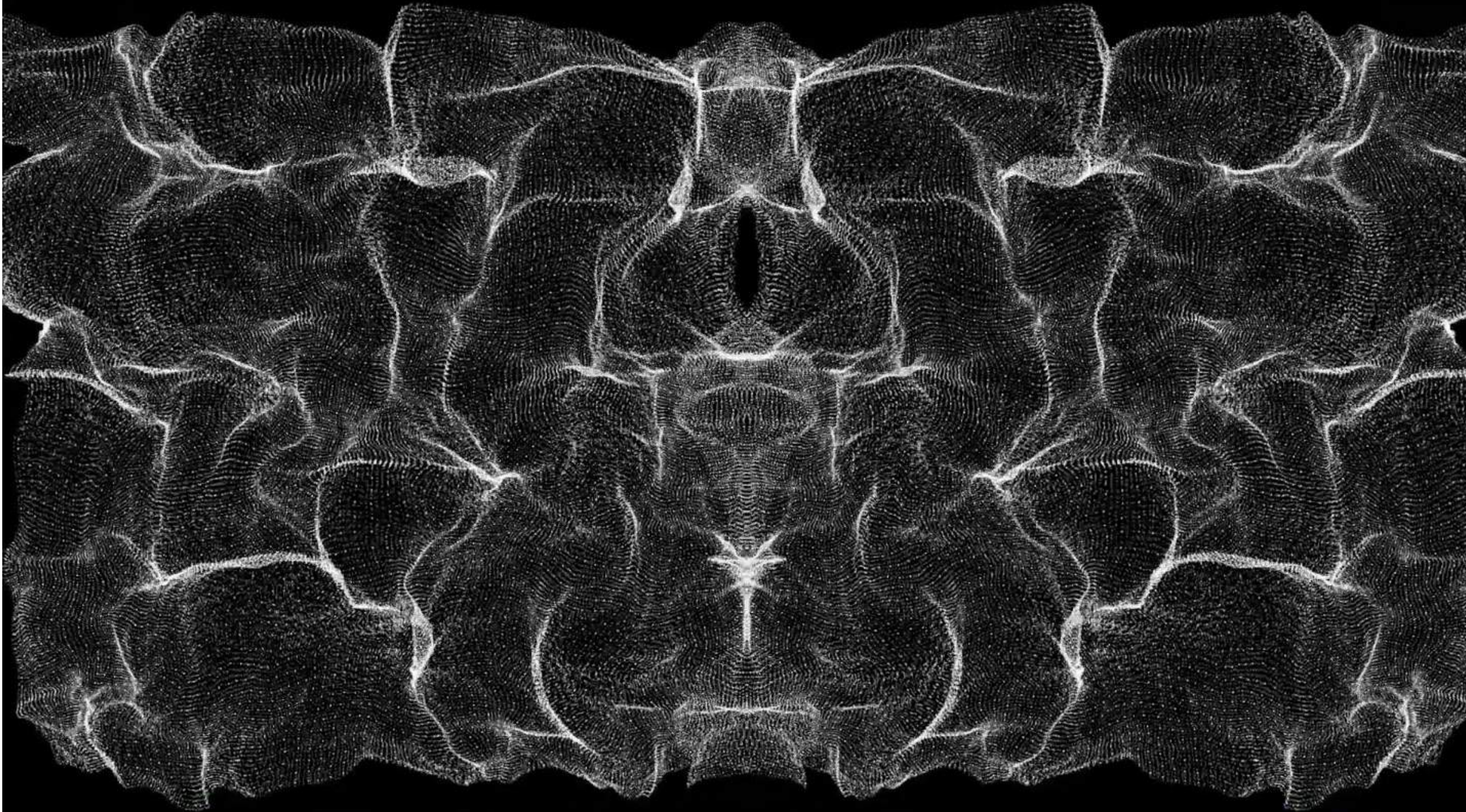
İlker Cihan Biner

**İREM**

**ÇO-**

**BAN**





**İREM ÇOBAN**  
*Plexus*  
Digital Animation

Bu ruhsal yolculukta içimizdeki Tanrıça ile karşılaşmak için önce ruhsal girdaplardan geçmeliyiz.

Tanrıça ile tanıştığımızda, kendi farkındalığımıza ulaşmak yaşam deneyimimizin belki de en önemli anıdır. Kim bilir.. İyi yolculuklar...



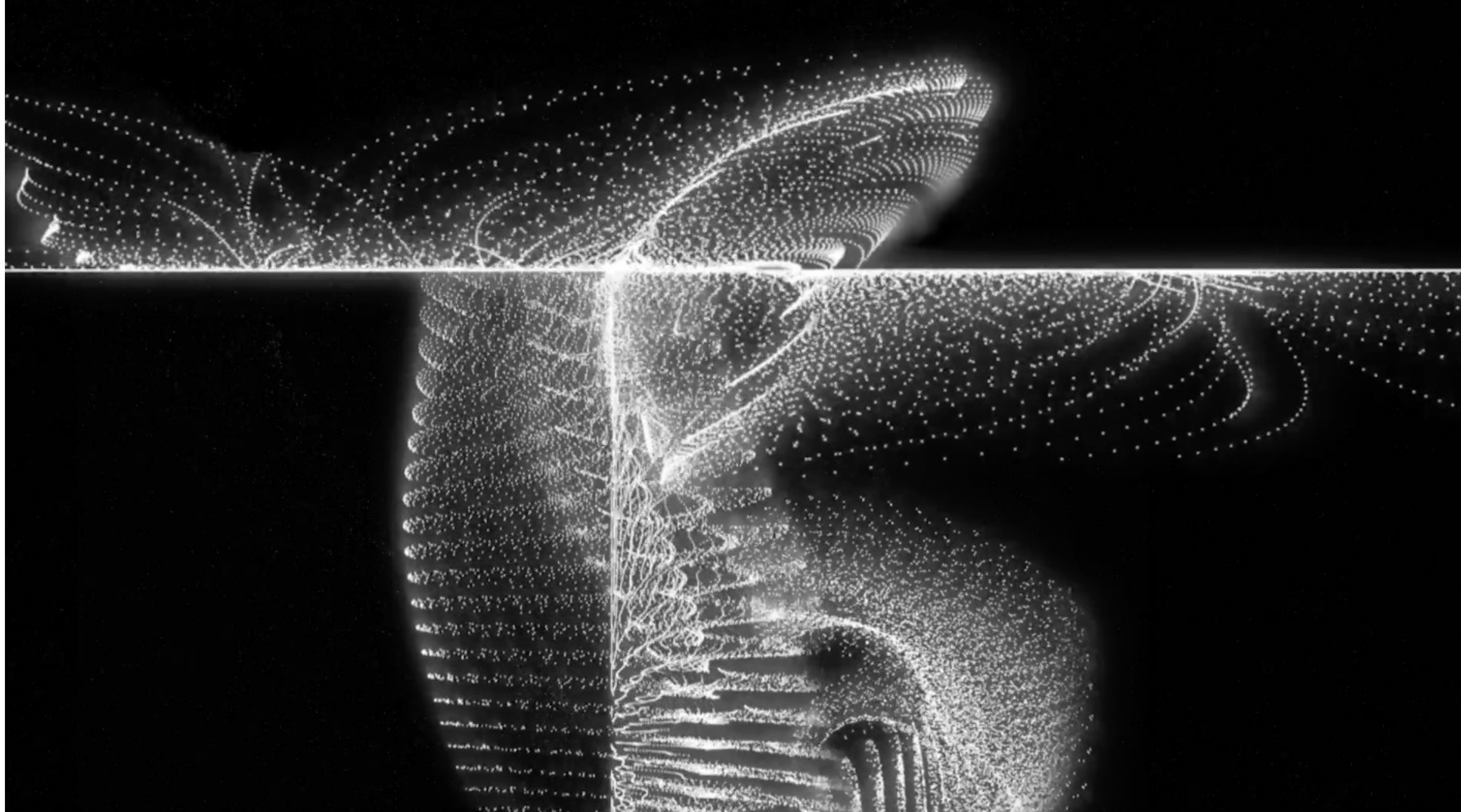


Sonsuz olasılıklar okyanusunda  
dođru yolu bulmaya alıřmak.

Her seim bir sonutur.  
Akıřta kalmak ve teslimiyet...  
Yolculuđun keyfi...

**İREM OBAN**  
*The Journey*  
Digital Animation





İREM ÇOBAN  
*Vortex Chakra*  
Digital Animation

Yukarıda ne varsa,  
aşağıda da o vardır.

MURAT

FI-

RAT



Dijital eserler üreten sanatçımız çalışmalarında duygusal durumların algılanma biçimlerini zıtlıklar ve benzetmeler kullanarak anlatır. Gündelik hayatta karşılaştığımız duygusal yoğunluk yaratan durumları, dijital tasarım teknolojilerini kullanarak 3 boyutlu sahneler oluşturan ve tasarladığı sinematik kompozisyonlarda, güçlü bir alt metin olmasının yanısıra kullandığı renk paleti ve ışık öğeleri, hayal ile gerçek arasında bir dünya oluşturur.



**MURAT FIRAT**  
*Together - Day*  
Digital Animation





**MURAT FIRAT**  
*Together - Night*  
Digital Animation



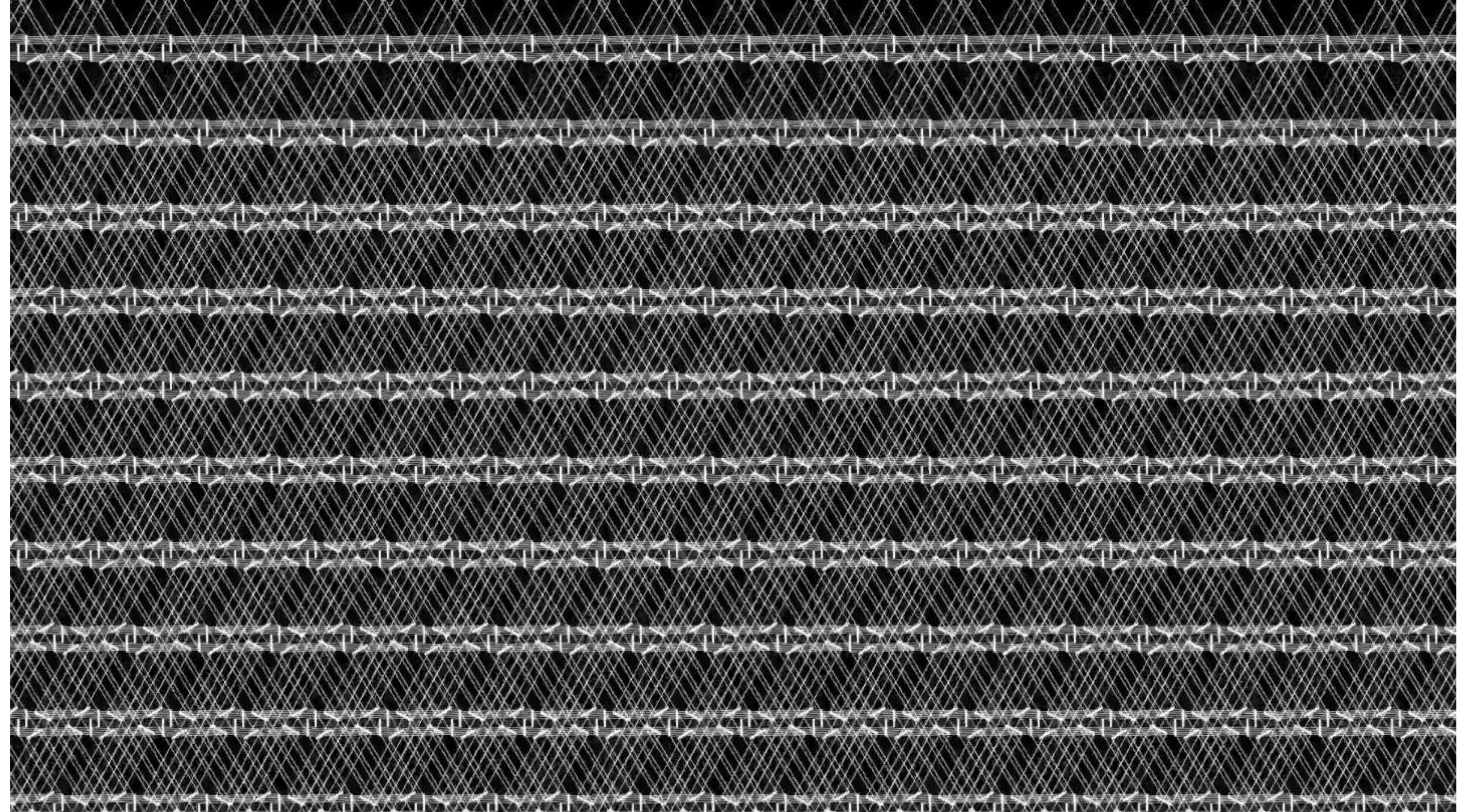
SELÇUK

AR-

TUT



In the geometric arts, which takes its inspiration from in-depth abstractions, we encounter bridges that are tried to be built between the perceived and the designed. In these works, I am trying to present a transformation in which simple geometrical forms can gain movement and turn into complex structures in a world of perception, where the meaning takes the breath away from the expression.

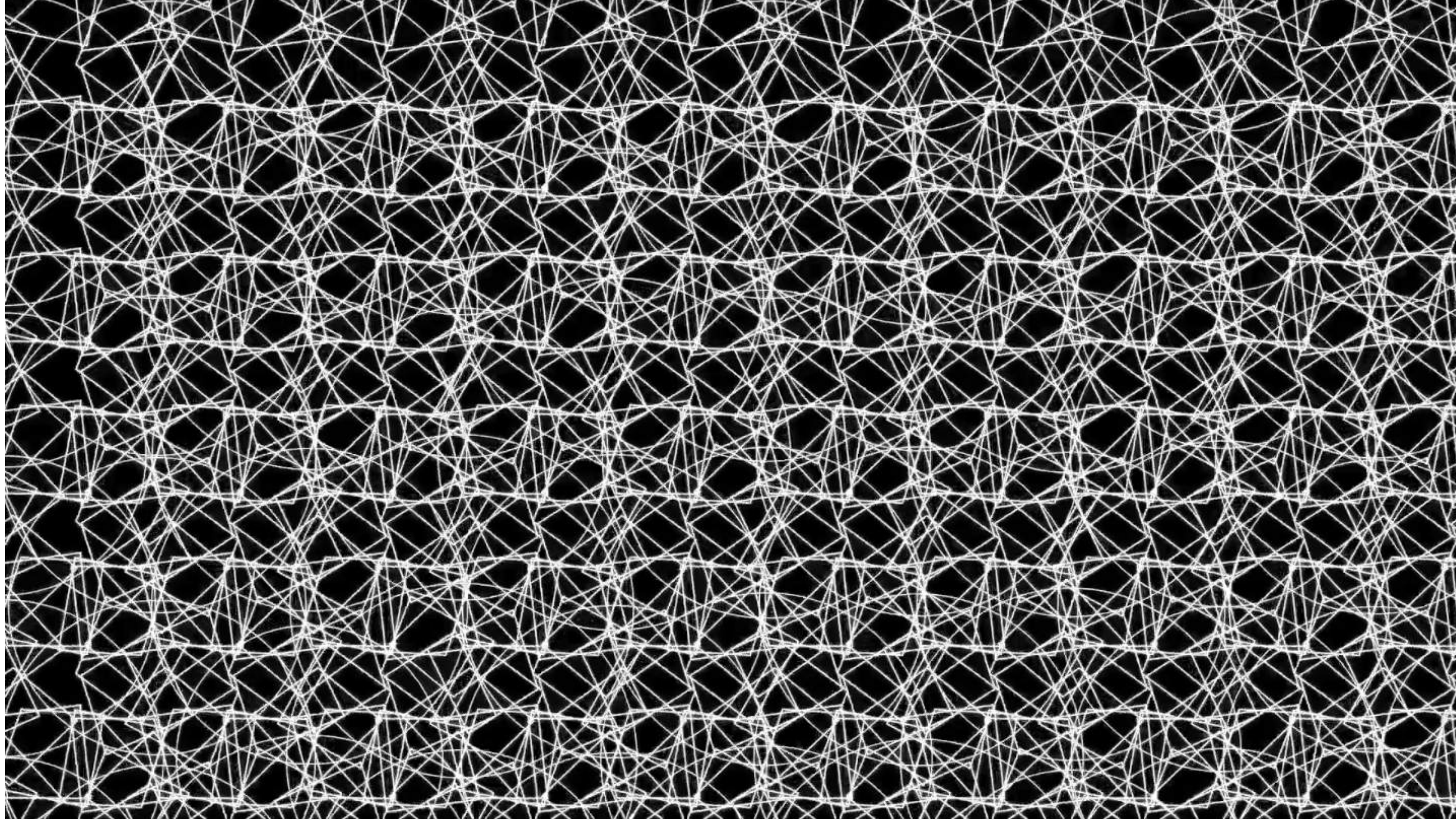


**SELÇUK ARTUT**

*Geomart, UT5*

Digital Animation





**SELÇUK ARTUT**  
*Geomart, UT6*  
Digital Animation

**ANIL**

**A.**

**BRUG**





**ANIL A. BRUG, Turboslow NFT Agency**  
*Breathe With Me - Earth*  
Digital Animation

Breathe With Me - World's First Collectible Canned City Air NFTs Around The Globe.

If we can't travel to see, experience and feel the favourite cities around the globe at the moment, why not collect their Canned AIR NFTs. These unique Collectible NFT Video Cards are specially designed to relieve stress, cure homesickness and help fight nostalgia. It is made by careful hands just for you. Breathe with me in your favourite city. The project launched on World's Breathing Day, April, 11, 2021.



**ANIL A. BRUG, Turboslow NFT Agency**

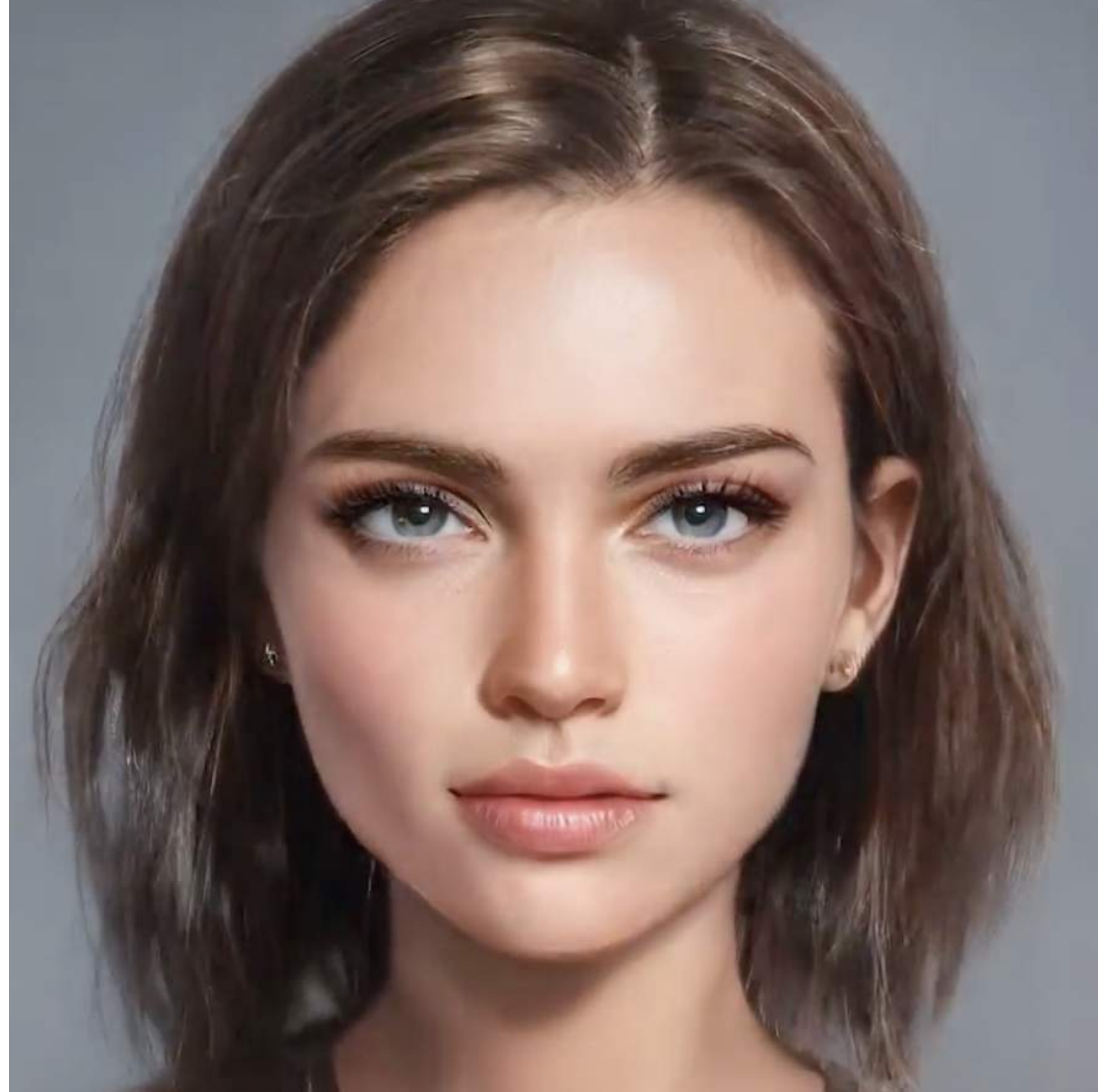
*Breathe With Me - Istanbul*

Digital Animation

Breathe With Me - World's First Collectible Canned City Air NFTs Around The Globe.

These unique Collectible NFT Video Cards are specially designed to relieve stress, cure homesickness and help fight nostalgia. It is made by careful hands just for you. Breathe with me in your favourite city.





**ANIL A. BRUG, Turboslow NFT Agency**  
*Delightful AI 03*  
Digital Animation



**ANIL A. BRUG, Turboslow NFT Agency**  
*Delightful AI 05*  
Digital Animation

"Delightful AI Collection" by Anil A. Brug.

Over 350 AI-Generated images have been used in the NFT collection. Music has been generated by deep neural network AI from the First 5 notes of Chopin Op. 10, No. 9.

**ATIL**

**AL-**

**TAS**





**ATIL ALTAŞ, Turboslow NFT Agency**  
**Clean**  
Videoart

C L E A N is a hypnotic audio-visual experience from the eye of a droid baby who is having the last clean-up in the production line.





Die with Memories, Not with Dreams is a fashion film that make your dreams come true in NFT format.

**ATIL ALTAŞ, Turboslow NFT Agency**  
*Die With Memories, Not With Dreams*  
Fashion Film





**ATIL ALTAŞ, Turboslow NFT Agency**  
*Seagulls in Parallel World*

Videoart

"Seagulls in Parallel World" is part of the Parallel Cosmos Project. Video Art, that connects two parallel universes in one with brutalist architecture and nature.



**ATIL ALTAŞ, Turboslow NFT Agency**

*Rain*

Videoart

Rain, is part of the Parallel Cosmos Project. A test of time on a hill, lonely and old.



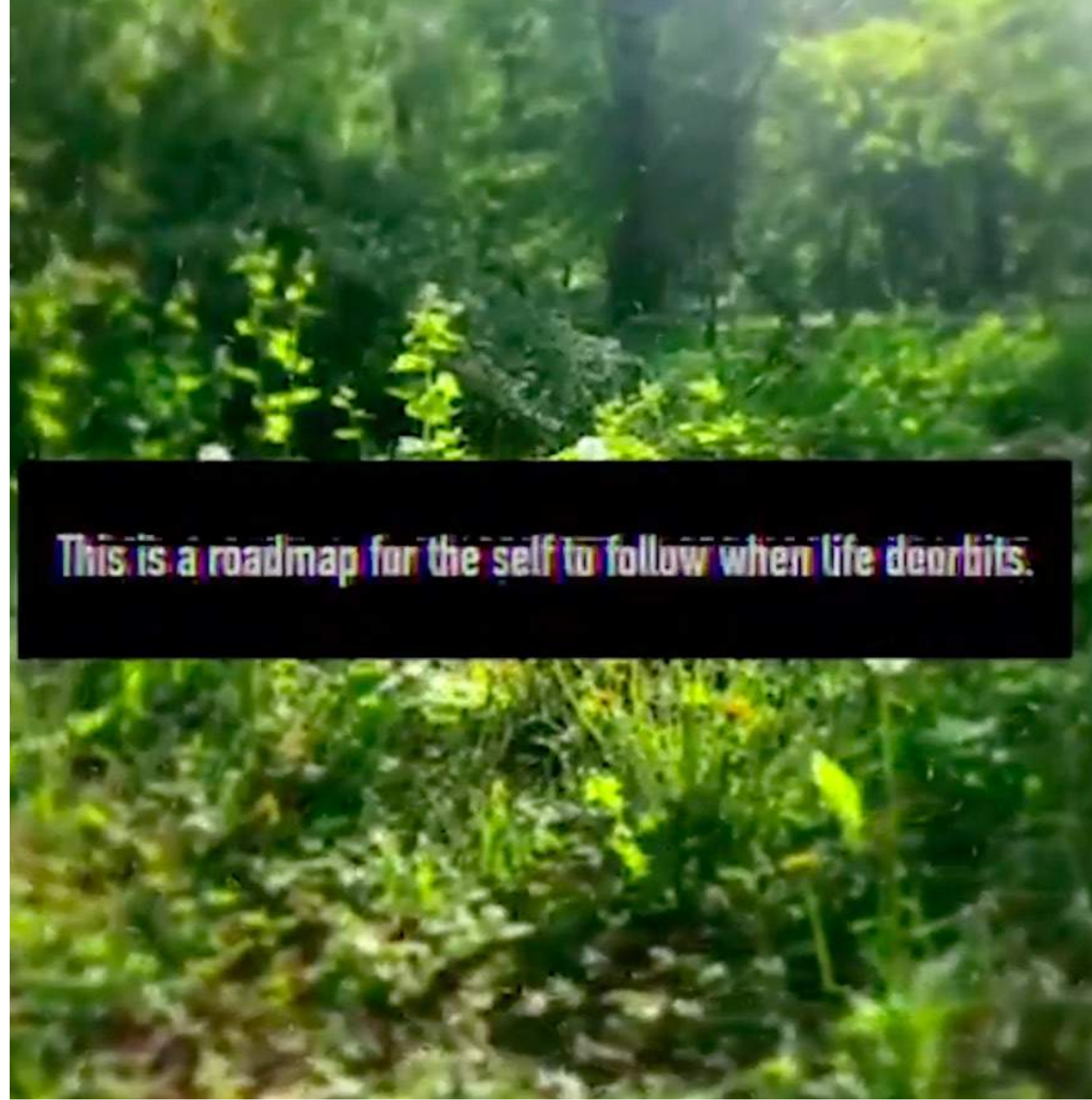
ECE

TEMEL-

KURAN



ECE TEMELKURAN, Turboslow NFT Agency  
*The Self Can Not Be Extinct - The Self*  
Videoart



ECE TEMELKURAN, Turboslow NFT Agency  
*The Self Can Not Be Extinct - Dandelions*  
Videoart

Five unique Video Canvas NFTs created by Ece Temelkuran with Mateja Pavlic for the visuals and sound design with Turboslow NFT Agency.

That voice says, "This is it." Cassandra echoes from everywhere, "All will be vanished. The world is no more. We are done and over with."

What is there when all is over? The self. The self will be defending itself until the last human. Ah, even after that. The self clings to the beautiful to survive. The beautiful is indestructible.

This is the poetry of the self, surviving beautifully. This is me giving birth to a second self to tell me "Don't fear". Don't fear, I am your friend. I believe in you. Believe in me. This is the poetry of believing in the self even after the end.

I was. I am. You will be.



**ÖZKAN**

**DURAK—**

**OĞLU**



**ÖZKAN DURAKOĞLU**, *Turboslow NFT Agency*  
*Astro and Roses*  
Digital Animation

Award-winning Photo-manipulation artist, Ozkan Durakoglu takes us into an interstellar journey with his Lost Astronauts Collection. In his art, he emphasizes human nature and their feelings while designing the future in a fictional parallel universe. Thus, he revives the before and after of the story in his mind and projects a critical moment in his art.





ÖZKAN DURAKOĞLU, *Turboslow* NFT Agency  
*Chained Doves*  
Digital Animation

Chained Doves is part of the Ambient Planet project.

Can you breathe when the doves are chained?



**ÖZKAN DURAKOĞLU, *Turboslow* NFT Agency**  
*Ascending*  
Digital Animation

Ascending is part of the Ambient Planet project.

What if you are a fairy in a dystopian world?





**ÖZKAN DURAKOĞLU**, *Turboslow NFT Agency*  
*Ground Control to Major Tom*  
Digital Animation

Award-winning Photo-manipulation artist, Ozkan Durakoglu takes us into an interstellar journey with his Lost Astronauts Collection. In his art, he emphasizes human nature and their feelings while designing the future in a fictional parallel universe. Thus, he revives the before and after of the story in his mind and projects a critical moment in his art.

**TÜLAY**

**PA-**

**LAZ**





**TÜLAY PALAZ, Turboslow NFT Agency**  
*Birth of a Love*  
Digital Animation

*"I am who I am.  
There is nothing else to say." Oscar Wilde*





**TÜLAY PALAZ, Turboslow NFT Agency**  
*When She Tells*  
Videoart

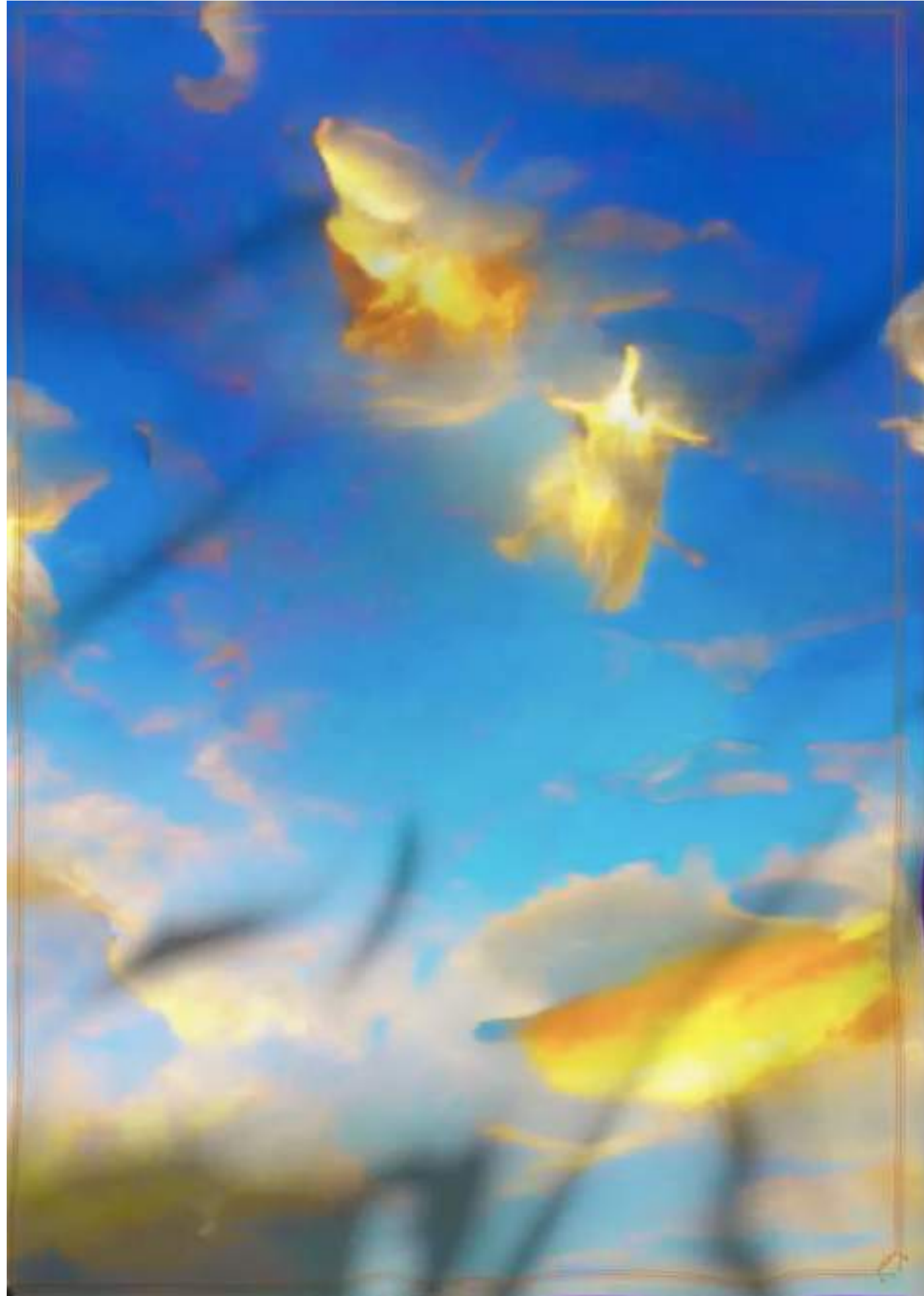
"Birth of a Love" tells the story of two people who have never met before. Nature witnesses this meeting and reminds them not to forget their human instincts in that mechanical world.



**ATAY**

**İL-**

**GÜN**



**ATAY İLGÜN**  
*Cryptolith*  
Digital Animation

A 20pp digital pamphlet curated from various paperwork, leaked + official documents and codexes by the Council, created in collaboration with GPT-3 [a language model by OpenAI]. More will be published over the course of 2022 and 2186.





Inspired by the studies and research for the Beyond Quantum Festival, Victorian Bird Cage is a video/construct documenting the ceremonial formation and first gathering of the Council accompanied by recital/live music performance by the The PRIMER Quartet feat. ecolagbohrsac2021 on the strings and wind.

**ATAY İLGÜN**  
*Victorian Bird Cage, 1 of 10*  
Digital Animation

U-

MUT

COCLN





**UMUTCOCLN**  
*Trust The Timing of Your Life*  
Digital Painting

Trust the timing of your life. Everything is aligning on schedule. Karma will always show you the truth. The universe will not make me indebted, I am aware of my good deeds. But they are unaware of their evilness. Everything is faster than we think, time is full of surprises.



Everyone completes their own journey in their own time. Everyone's line and destination is different. We must learn to be patient and be very kind with ourselves on this journey.

Our light will never offend us like other people. It protects us, loves us and learns to coexist with us. Light is always with us and calls us whenever we need it. The important thing is not to lose it and to remember that it exists.

I wish everyone to complete their journey with patience and determination by trusting the process.



**UMUTCOCLN**  
*The Light of Rising Cocln*  
Digital Painting



BERNA

KILIÇ-

OĞLU



**BERNA KILIÇOĞLU**

*İz*

Digital Animation

Sanat alımlayıcısını derin bir dinlenme anına çağıran "İz" adlı video-anlatı, antik yunan sahnesinden günümüze ruhunu taşıyan; "Dans Eden Kadınlar", "Amazon Kadınları" ve "Dokumacı Kadınlar"ın gündelik yaşam pratiklerinin masalsi yorumu üzerinden bir kurgusal deneyim sunuyor.





**BERNA KILIÇOĞLU**

*Mobility of Cathaxis*

Digital Animation

Bugünün dijital gerçeğinde sosyal bir varlık olan birey, benliğini döngüsel bir duygu boşluğuna bıraktı; mekansız, nesnesiz, kimliksiz, isimsiz. Bu videoda dijital kendi ile karşı karşıya gelen göz, bir süreliğine kendi tekinsiz boşluğunda kalmaya, düşünmeye ve kendi ile yüzleşmeye davet edilmektedir.

Sergiye katılımları için sanatçılarımıza ve katkıları için  
Galatasaray Üniversitesi İletişim Fakültesi'ne teşekkür ederiz.



