

DİJİTAL_SANATTA_ŞİMDİ: OYUN_ODASI

NOW_IN_DIGITAL_ART:
GAME_ROOM

26.03-18.05
2024_

KÜRATÖRLER_CURATORS
GÜVEN ÇATAK
ZEYNEP ARINÇ

AKBAŃK
SANAT

DİJİTAL_SANATTA_ŞİMDİ: OYUN_ODASI

NOW_IN_DIGITAL_ART: GAME_ROOM

26.03-18.05 2024_

SANATÇILAR | ARTISTS

AMANITA DESIGN

BUG LAB

EDDO STERN

EMI KUSANO

JON HADDOCK

KEN WONG

KRISTIN LUCAS

MURAT KALKAVAN

OUCHHH

PETRA SZEMÁN

TOTAL REFUSAL

UCLA GAME LAB

WE ARE MUESLI

KÜRATÖRLER | CURATORS

GÜVEN ÇATAK

ZEYNEP ARINÇ

AKBANK
SANAT









Tüm katılımcıların birer kahraman olma şansına sahip olduğu bir hikâye, aslında bir hikâye değildir: Bir Dünya'dır!
(Sanal Toplum, Herman Narula, s.15)

Bilgisayar oyunları dünyasına ilk yolculuğum, 80'lerin başında evimize Acorn BBC Microcomputer gelmesiyle başladı. İlk oyunumuz Frogger, bir arcade aksiyon oyunuydu. Oyunları yüklerken bir kasetçalar ve oyun kasetleri kullanıyorduk. Abim oyun oynarken yanında oturduğumu ve gözümü kırpmadan oynamasını seyrettiğimi hatırlıyorum. Büyülü zamanlardı.

Zaman içinde tüm teknik donanım değişti, atıldığımız maceralar değişti, ama ben co-pilotluk görevimden hiç vazgeçmedim. O günleri düşündüğümde, iki kardeşin oyun vasıtasıyla nasıl güçlü bir bağ kurduklarını görebiliyorum.

Oyun hayatımızın önemli bir parçası.

Bildiğimiz en eski oyunlar *Senet* ve *Domuzlar ve Köpekler*.

Senet'in tarihi MÖ 3100'e uzanıyor. Arkeolojik bulgular oyunun antik Mısır'da hem halk hem de soylular tarafından sevildiğini ve oynandığını gösteriyor. Tutankamon'un mezarında abanoz ağacı ve fildişi gibi değerli malzemelerden yapılmış dört Senet tahtası bulunmuş, II. Ramses'in Baş Kraliçesi Nefertari'nin mezarında görünmeyen bir rakiple Senet oynadığı duvar resimleri ortaya çıkarılmıştır. Kraliçenin gizli bir rakiple oyun oynaması sembolik anlamda yeni yolculuğunda aşması gereken engelleri temsil etmektedir. Mısırbilim uzmanı Peter A. Piccione, damaya benzeyen bir oyun olan Senet'in ilk başlarda herhangi bir uhrevi bir anlam taşımadığını fakat zaman içerisinde bir *öbür dünya simülasyonuna* dönüştüğünü ifade ediyor.

Domuzlar ve Köpekler oyunu MÖ 3.100-2.900 yıllarına tarihleniyor. Oyun, Siirt'teki Başur Höyük arkeolojik kazılarında, inanılmaz zenginlikte bir envantere sahip mezarlarda metal objeler, mücevherlerle beraber gün ışığına çıkarılmıştır. Farklı şekil ve renklere sahip 49 parçalık oyun setinin “bir arada bulunmuş olması” arkeolojik açıdan da önem taşıyor. Bazı oyun taşlarında domuz, köpek ve piramit figürleri tasvir edilirken, bazı taşlar küre ve mermi şeklindedir. Arkeologlar taşların şekinden

A story which all participants have the chance to protagonist isn't a story at all: It's a World!
(Virtual Society, Herman Narula)

My first journey into the world of computer games started in the early 80s with the arrival of an Acorn BBC Microcomputer in our home. Our first game was Frogger, an arcade action game. We used a cassette player and game cassettes to load the games. I vividly remember sitting next to my brother while he played and watching him play without blinking an eye. Those were enchanting times. Over time, all the technical equipment, and the adventures we embarked on changed, but I never gave up my co-pilot duties. When I think about those days, I can see how the two siblings formed a strong bond through gaming.

Games play an essential role in our lives.

The oldest games we know are *Senet* and *Pigs and Dogs*.

Senet dates back to 3100 BCE. Archaeological findings show that the game was loved by the public and nobles in ancient Egypt. Four Senet boards made of precious materials, such as ebony wood and ivory, were discovered in Tutankhamun's tomb. Wall paintings of Ramses II's First Queen Nefertari playing Senet with an unseen opponent were also uncovered in her tomb. The queen playing a game with a hidden opponent symbolically represents the obstacles she has to overcome in her new journey. Egyptologist Peter A. Piccione notes that Senet, a game similar to checkers, initially did not carry any otherworldly meaning. Over time, it turned into an afterlife simulation.

The game of *Pigs and Dogs* dates back to 3100-2900 BCE. Discovered during archaeological excavations at Başur Höyük in Siirt, the site revealed graves adorned with an incredibly rich inventory of metal objects and jewelry. The discovery of a 49-piece play set with various shapes and colors, all found in one location, holds great archaeological significance. Some game pieces depict pigs, dogs, and pyramids, while others are spherical or bullet-shaped. Based on the shapes of the pieces, archaeologists named the game *Pigs and Dogs*. You can view these ancient figurative game pieces, believed to be

yola çıkarak oyuna *Domuzlar ve Köpekler* adı vermişlerdir. Şimdilik figüratif anlamda dünyada bulunmuş en eski oyuna ait bu taşları Batman Müzesi'nde görebilirsiniz.

MÖ 3000 başlarında Mezopotamya'da oynanan, iki oyunculu bir strateji yarış oyunu *Ur Kraliyet Oyunu*, M.Ö. 3100 – 2300 yılları arasında Antik Mısır'da oynanan, ayrıca Bâb edh-Dhrâ'da (Ürdün) ve Kıbrıs'ta da görülen *Mehen* oyunu, ve M.Ö. 116-27 yıllarında Varro'nun yazdığı *De Lingua Latina*'nın (*Latin Dili Üzerine*) onuncu kitabında adı geçen, bir zamanlar Roma İmparatorluğu'nun kuzey sınırını çizen Hadrian Duvarı kazılarında ortaya çıkarılan *Ludus Latrunculorum* (*Latrunculi*) ızgaralı bir oyun tahtası binlerce yıllık oyunlardan sadece birkaç tanesi. Oyun kültürün, gündelik yaşamın ve medeniyetin ayrılmaz bir parçası. Oyunun tarihi; sosyal etkileşimin, kültürel alışverişin de tarihini gözler önüne seriyor.

Günümüzde toplumun üçte birinden fazlası oyun oynuyor. 2024 yılı sonunda oyuncu sayısının 3,32 milyara ulaşacağı tahmin ediliyor. Bu oyunlar arasında ana akım eğlence oyunlarının yanında savunma, eğitim, kültür, sanat, politika, bilim gibi çeşitli alanlarda yaygın olarak kullanılan *Ciddi Oyunlar* da yer alıyor. *Ciddi Oyunlar*, oyuncularının gelişimine odaklanıyor; okullarda, üniversitelerde ve şirketlerde kullanılıyor. Ciddi Oyunların ilk örneklerinden *Microsoft Flight Simulator* (*Microsoft Uçuş Simülatorü*) 1982 yılında savaş dışı sivil havacılık simülatorü olarak piyasaya sürülen oyun hiç hız kesmeden hâlâ kullanılıyor. Bugünlerde en popüler olan ciddi oyun, oyun ve eğitim arasında açık bir bağlantı gösteren *Minecraft*. 2016 yılında yapılan bir araştırma, düzenli *Minecraft* oynamanın beyin hücrelerinin oluşumuna yardımcı olduğunu ve oyunun çocukları bilgisayar programcılığıyla tanıştırmının etkili bir yolu olduğunu göstermiştir.

Oyun hayatımızın önemli bir parçası.

Sanatçıların pratiklerinde oyunlara yer vermeleri, bilgisayarların hayatımıza girmesinden öncesine dayanıyor. Dadaizm, Fluxus, Sürrealizm, Sitüasyonist Enternasyonal ve Pop-Art gibi akımlarda oyunlar önemli bir yere sahipler. Mesela Sürrealistler öze ulaşmak ve kendi soyut formlarını yakalamak amacıyla, düşüncenin akıl tarafından yönlendirilmediği *otomatizm* tekniğini geliştirmişlerdir. Geleneksel düşünce kalıplarını kırmak ve özgün sonuçlara ulaşabilmek adına çocuk oyunlarını kullanmışlardır.

the oldest in the world, at the Batman Museum. In the early 3rd millennium BCE, the *Royal Game of Ur*, a two-player strategy race game, was played in Mesopotamia. The game *Mehen* dates back to between 3100 and 2300 BCE, was played in ancient Egypt and found in Bâb edh-Dhrâ (Jordan) and Cyprus. *Ludus Latrunculorum* (*Latrunculi*), mentioned in the tenth book of Varro's *De Lingua Latina* (“On the Latin Language”) written between 116-27 BCE, was discovered during excavations of Hadrian's Wall, which once marked the northern boundary of the Roman Empire. These are just a few examples of ancient games played thousands of years ago. Games have always been an integral part of culture, daily life, and civilization. The history of games reveals the history of social interaction and cultural exchange.

Today, more than one-third of the population plays games. By the end of 2024, the number of gamers is estimated to reach 3.32 billion. These games include mainstream entertainment games and *Serious Games*, which are widely used in various fields such as defense, education, culture, arts, politics, science, and more. *Serious Games* focus on the development of their players and are used in schools, universities, and companies. One of the earliest examples is *Microsoft Flight Simulator*, released in 1982 as a non-war civil aviation simulator and still in use today. Perhaps the most well-known serious game is *Minecraft*, demonstrating a clear connection between gaming and education. A 2016 study showed that regular *Minecraft* play helps players build brain cells and is an effective way to introduce children to computer programming.

Games play a crucial role in our lives.

Artists have incorporated games into their practice since computers became part of our lives. Dadaism, Fluxus, Surrealism, Situationist International, and Pop Art have significant ties to games. For instance, the Surrealists developed the technique of *automatism*, where thought is not directed by the mind, to reach the essence and capture their own abstract forms. They also used children's games to break traditional thought patterns and create more original outcomes. Games can be seen as both works of art and forms of artistic expression.

In recent years, we have observed a generation growing up surrounded by digital games, leading to the emergence of a

Oyunlar bazen sanat eserlerinde, bazen de bir sanatsal çalışma modeli olarak karşımıza çıkmaktadır. Son yıllarda dijital oyunlarla büyüyen bir neslin, erişilebilir geliştirme araçlarının da yaygınlaşmasıyla yeni bir alan yarattığına şahit oluyoruz. Sanatçılar; kültürel miras, iklim değişikliği, toplumsal bilinç, cinsiyet eşitliği gibi güncel konulara değinen eserler üretirken bilgisayar oyunlarından ilham alıyor/onları dönüştürüyor/modifiye ediyorlar. Oyun estetiği ve gramerine yer veren bu eserler; heykel, resim, fotoğraf, video, ses, animasyon, performans veya yerleştirme olabileceği gibi oyunun ta kendisi olabiliyorlar.

Son yıllarda sanat oyunları dünyanın önemli sanat merkezlerinde, fuar ve festivallerinde sergileniyor, kamusal ve özel koleksiyonlarda yer alıyorlar. 2012 yılında MoMA kalıcı koleksiyonuna eklemek için 14 video oyunu satın alırken, aynı sene Smithsonian Müzesi “The Art of Video Games” sergisiyle bilgisayar oyunlarının sanatsal bir medyum olarak kırk yıllık evrimini inceleyen bir sergi düzenlemişti. Ayrıca Grand Palais, Barbican Center, Stoschek Foundation, Centre Pompidou tarafından düzenlenen sergilerden de bahsedebiliriz.

Bilgi toplumunun temsili ve estetiğini araştıran, bilgisayar oyunlarının çağdaş sanat ve görsel kültür üzerine etkilerini inceleyen sanatçılardan Miltos Manetas, 1997 yılında Guardian’da gazeteci Steve Shipside tarafından “Geekdom’ın El Greco’su” olarak adlandırılmıştı. Manetas’ın bilgisayar oyunlarını kullanarak ürettiği videoları, bugün *Machinima*’nın* erken bir formu olarak tanınıyor. Sanatçının bir uçuş simülatörü kullanarak ürettiği videosu “Miracle” (Mucize), 1996 yılında Nicolas Bourriaud’nun küratörlüğünü yaptığı Basilico Gallery’de (New York) düzenlenen “Joint Ventures” sergisinde yer almıştı. Sergide bir tablonun yanında, küçük bir televizyon ekranında sergilenen eser HORNET F/A -18 oyunundaki bir sistem hatasına odaklanıyordu. Manetas’ın bir röportajında, “Video oyunlar o kadar yoğun bir şekilde gündeme gelmeye başladılar ki, onları görmezden gelmek neredeyse imkânsız olmuştu. İzlenimcilerin doğaya odaklanmaları gibi, benim kuşağım da bilgisayar manzaralarına odaklanıyor,” dediğini okumuştum.

Sanat oyunlarının öncülerinden Eddo Stern’in *Vietnam Romance* (*Vietnam Romansı*) eseri sergide yer alıyordu. 80’li yılların başında Apple II+ ile video oyunlar üzerinde çalışmaya başlayan Stern, aynı zamanda oyun yoluyla

new field due to the widespread availability of development tools. Artists create works addressing modern issues such as cultural heritage, climate change, social awareness, and gender equality, drawing inspiration from, transforming, or modifying video games. These works incorporate game aesthetics and grammar, taking the form of sculptures, paintings, photographs, videos, sounds, animations, performances, installations, or the games themselves. In recent years, *art games* have been showcased in major art centers, fairs, and festivals worldwide and have become part of public and private collections. In 2012, MoMA acquired 14 video games for its permanent collection, and that same year, the Smithsonian Museum held an exhibition titled “The Art of Video Games,” exploring the forty-year evolution of video games as an artistic medium. Exhibitions at the Grand Palais, Barbican Center, Stoschek Foundation, and Centre Pompidou also come to mind.

Miltos Manetas, an artist who explores the representation and aesthetics of the information society and analyses the impact of computer games on contemporary art and visual culture, was called “the El Greco of Geekdom” in an article published by journalist Steve Shipside in the Guardian in 1997. Manetas’s videos, created using video games, are now recognized as early forms of Machinima. His video “Miracle,” made using a flight simulator, was featured in the “Joint Ventures” exhibition curated by Nicolas Bourriaud at Basilico Gallery (New York) in 1996. The work, shown on a small TV screen next to a painting, was based on a system failure in the HORNET F/A-18 game. In an interview, Manetas stated, “Video games began to emerge so intensely that it was almost impossible to ignore them. Just as the Impressionists focused on nature, my generation focuses on computer landscapes.”

Eddo Stern, one of the pioneers of art games, presented his work *Vietnam Romance* in our exhibition. Stern, who began creating video games with an Apple II+ in the early 80s, now leads the UCLA Game Lab, where new forms of expression through games are developed. An advocate for independent game development and game design as powerful tools for artistic expression and cultural impact, Stern crafted a playable, entirely hand-drawn watercolor world in his work, delving into the romanticization of the Vietnam War. Featuring the works of both UCLA Game Lab and Bahçeşehir University BUG Lab students in our exhibition was a proud experience for us.

yeni ifade biçimlerinin geliştirilmesi üzerine çalışan UCLA Game Lab’in de direktörlüğünü yapıyor. Bağımsız oyun geliştirmenin ve oyun tasarımının sanatsal ifade ve kültürel etki için güçlü bir araç olduğunu savunan sanatçı, sergide yer alan eserinde Vietnam Savaşı’nın nasıl romantize edildiğini ele alırken oynanabilen, tamamı elde çizilmiş suluboya bir dünya yaratmıştı. Sergimizde hem UCLA Game Lab hem de Bahçeşehir Üniversitesi BUG Lab öğrencilerinin çalışmalarına da yer vermek bizim için gurur vericiydi.

Güven Çatak’la kavramsal anlamda, oyunların birer “portal” gibi farklı dünyalara açılmasından ve oyun oynarken gittiğimiz dünyaların hem bizi hem de dünyamızı değiştirmesinden yola çıktık. Sergide oyun ve çağdaş sanatın ilişkisine odaklanan, farklı şekillerde oyuna yaklaşan 13 sanatçı ve kolektifin eserleri yer alıyor. Sergide hem Oyun Sanatı (Game Art), hem Sanat Oyunu (Art Game) hem de Machinima eserlere yer verirken izleyicinin *Başkahraman* olduğu bir hikâye kurgulamak bizim için büyük önem taşıyordu. Yeni dünyalar kurarken bizi gündelik hayattan çekip çıkaran, farklı gerçeklikler, farklı benlikler ortaya çıkaran deneyimler ilgimizi çekiyordu. Serginin tasarımı ve yerleşimi de aynı fikirden hareketle *dünyalar içinde farklı dünyaları* barındırıyordu.

Bu hikayeyi paylaşmak için uzun zamandır bekliyordum ve sonunda gerçekleştiği için çok mutluyum. Öncelikle sevgili eş küratörüm Güven Çatak’a, sergiye ev sahipliği yapan Akbank Sanat’a ve ilk oyun arkadaşım sevgili abime teşekkür etmek istiyorum. Bize yepyeni dünyaların kapılarını açan ve eserlerini bizimle paylaşan sanatçılarımız; Amanita Design, Bug LAB (Ashina Studios, IBright Games, Juicy Plume, NightByte Games, Triant Games), Eddo Stern, Emi Kusano, Jon Haddock, Ken Wong, Kristin Lucas, Murat Kalkavan, Ouchhh, Petra Szeman, Total Refusal, Ucla Game Lab (Jenna Caravello, Vinny Roca, Zheng Fang), We Are Muesli... Hepinize teşekkürler.

Bu oyunu sizinle oynamak harikaydı!

Zeynep Arınç

*Machinima, kelime anlamı olarak “machine” ve “cinema” kelimelerinin birleşiminden oluşturulmuştur. Hareketli görüntüler oluşturmak için bilgisayar oyunları gibi gerçek zamanlı grafik motorlarını kullanan özel bir film tekniğidir. Machinima is a combination of the words “machine” and “cinema”. It is a special film technique that uses real-time graphic engines, such as video games, to generate moving images

Together with Güven Çatak, we conceptually explored how games act as “portals” to different worlds and how the worlds we visit while playing games change us and our world. The exhibition features works by 13 artists and collectives, focusing on the relationship between games and contemporary art, each approaching games in different ways. While showcasing Game Art, Art Game, and Machinima in the exhibition, it was of great importance for us to construct a narrative where the viewer becomes the protagonist. We were interested in experiences that pull us out of everyday life, revealing different realities and identities while building worlds. The exhibition layout is based on the same idea of *different worlds within worlds*.

I’ve waited a long time to share this story, and I’m so glad it finally happened. First and foremost, I would like to express my gratitude to my co-curator, Güven Çatak, Akbank Sanat for hosting the exhibition, and to my dear brother, my first gaming companion. Thank you to our artists who opened the doors to new worlds and shared their works with us: Amanita Design, Bug LAB (Ashina Studios, IBright Games, Juicy Plume, NightByte Games, Triant Games), Eddo Stern, Emi Kusano, Jon Haddock, Ken Wong, Kristin Lucas, Murat Kalkavan, Ouchhh, Petra Szeman, Total Refusal, UCLA Game Lab (Jenna Caravello, Vinny Roca, Zheng Fang), We Are Muesli... Thank you all.

It was great to play this game with you!

Zeynep Arınç

"Oynamak, arařtırmanın en üstün noktasıdır."
"Play is the highest form of research "

Albert Einstein, 1962



“Gerçek mecra, oyuncunun hafızası ve hayal gücüdür.”
– Eric Chahi (*Another World*’ün Oyun Tasarımcısı)

“The real medium is the player’s memory and imagination.”
– Eric Chahi (Game Designer of *Another World*)

Oyunların Zamanı, Zamane Oyunları

Oyun denilince akla birçok şey geliyor: çocukken sokakta oynadığımız oyunlar, öğrencilik yıllarımızın karne hediyeleri konsollar, akıllı telefonlarımıza gömüldüğümüz günlük rutinler, pandemi dönemi çevrimiçi eğlencemiz, evlerde toplanıp sosyalleştiğimiz kutu oyunları ve daha niceleri. Peki bir sanat formu?

Elbette bu yazının amacı “Oyunlar sanat mıdır?” tartışmasını bir kez daha açmak değil; bu soruya zaten yıllardır bizzat oyunlarla, Oyun Odası gibi sergilerle ve bunun gibi birçok katalogla (elbette oyuncu yorumlarını da unutmamak lazım) defalarca cevap verildi.

Evet, bazı oyunları bir çağdaş sanat işi olarak kabul edebilir, hatta sergileyebilir, bazı oyunları da sadece bir eğlence mecrası, milyarlarca dolarlık bir endüstrinin bir ürünü olarak görebiliriz. Her şekilde etkileşim gücü, oyuncu kültürü ve teknoloji ile bağı, video oyunlarını diğer sanat formlarından ayrı bir yere koymakta. Aslında başka bir nedeni de var: ludik güdümüz, yani oynama içgüdümüz. İlk insanın belki de hayvanlardan öğrendiği bu eylem öyle bir benliğimize kazınmış ki çocukluktan yetişkinliğe farklı şekillerde ve ritüellerde peşimizi bırakmıyor; biz de onun peşini bırakmıyoruz. Devamlı yeni oyunlar indiriyor, oynuyor, hatta artık oyuncu olarak o dünyaları tasarlamaya, hikayeleri kurgulamaya biz de katılıyor, artık sadece tüketmiyor, üretiyoruz da. Biz de Oyun Odası ile video oyunlarının peşine düşerken, onların tetiklediği kendini özgürce ifade etme ve empati kurdurma gücüne tanık olmak ve olmanızı istedik; ayrıca ludik güdülerimizi de hatırlamak ve hatırlatmak.

Oyun Odası’nın biraz da deneysel olmasını, rastlantılara ve çarpışmalara açık olmasını istedik. Tıpkı 1920’lerde dadaistlerin ve gerçeküstücülerin “oyun”u işlerine dahil etmeleri gibi. Belki onlar gibi sokaklarda hiç tanımadığımız birini takip etmedik veya işimizi rüzgara bırakıp boş sayfaların şans eseri havadan yere inişini izlemedik. Yine de gerek serginin tasarımı, gerek işleri, gerekse de yan etkinlikleriyle bu karşılaşmaları yaratmak istedik.

Çok şey istemiştik gerçekten Oyun Odası’na heyecanla birçok şeyi sığdırmaya çalıştık, elbette bu koca bir pastadan güzel bir dilim şimdilik. İyi insanlar ile iyi oyunlar oynamanız ve iyi oyunlar tasarlamanız dileğiyle.

Unutmadan, beni bu oyuna davet eden Zeynep Arınç’a, oyun odamız olan Akbank Sanat’a ve işleriyle katılan tüm oyuncu sanatçılarımıza ve sergimizi deneyimleyen tüm oyuncu izleyicilerimize bir kez daha teşekkürler!

Son olarak, dayımın ilkokulda bana aldığı C64 ile oyun dünyasına adım atmam ve dayımın tamamen şans eseri Oyun Odası’nın açılışına gelmesi; sanırım döngüyü tamamladık.

Doç. Dr. Güven Çatak
BUG Lab

The Time of Games, Timely Games

When we think of games, many things come to mind: the games we played on the streets as children, the consoles that were our report card rewards during our school years, the daily routines we get lost in on our smartphones, the online entertainment during the pandemic, the board games we gather around to socialize, and many more. But could games also be considered an art form?

Of course, the purpose of this article is not to reopen the debate of “Are games art?” This question has been answered countless times over the years through the games themselves, exhibitions like the Game Room, and numerous catalogs (not to mention player reviews).

Some games can be accepted and even exhibited as contemporary art pieces, while others can be viewed simply as entertainment mediums, products of a multi-billion-dollar industry. In any case, their interactive power, connection to player culture, and relationship with technology set video games apart from other art forms. Another reason is our ludic drive, the instinct to play. This action, perhaps learned from animals, has been so ingrained in our being since the dawn of humanity that it follows us from childhood to adulthood in different forms and rituals, and we do not let it go either. We continuously download and play new games, and now, as players, we also design these worlds and craft their stories. We are no longer just consumers but also creators. With the Game Room, we wanted to follow the trail of video games, witnessing and allowing you to witness their power to freely express and foster empathy and to remember and remind ourselves of our ludic drives.

The Game Room was designed to be a space of inclusivity, open to coincidences and clashes, much like how the Dadaists and Surrealists incorporated ‘play’ into their works in the 1920s. Perhaps we did not follow a stranger in the streets or leave our work to the wind to watch the chance fall of blank pages. Nevertheless, through the design of the exhibition, the works, and the side events, we aimed to create these encounters, inviting you to be a part of this unique experience.

Indeed, we have asked for a lot. We tried to fit many things into the Game Room with great excitement, and this is a beautiful slice of a giant cake for now. We hope you play good games with good people and design good games.

Before anything else, I’d like to thank Zeynep Arınç for the invitation to this game, our game room Akbank Sanat, and all the talented gaming artists who shared their works. I also want to thank all the gaming visitors who experienced our exhibition!

To top it off, my journey into the gaming world began with the C64 that my uncle bought me in primary school. It was purely coincidental that my uncle attended the opening of the Game Room. It feels like we have come full circle.

Assoc. Prof. Dr. Güven Çatak
BUG Lab







Oyunlar ve Sanat Üzerine Bir Üçgen

Yıllar içerisinde sıkça oyunlar ile sanat arasındaki ilişki üzerine düşüncelerimi paylaşmam istendi. Talebin bağlamı, oyunları çocuksu ve boşa zaman geçirilen ana akım eğlence alanından, nadir sanat eserlerinin arasına yükseltmek arzusundan kaynaklanabiliyor. Bazen oyunlar müzeler ve galeriler gibi geleneksel sanat bağlamlarında sunulduğunda, oyunların yerleşik sanat formlarıyla aynı çatı altında yer almasına yönelik bir endişe ve oyunların gerçek bir sanat formu olarak kabul edilip edilmeyeceğine dair bir kaygı söz konusu oluyor.

Diğer zamanlarda ise oyunlar, festivaller ve kongreler gibi kurumsallaşmış oyun bağlamlarına dahil edildiğinde, oyunlarla ilgili başka bir endişe ortaya çıkıyor – “bazı” oyunların sanat olarak kabul edilmesine karşı çıkma ve bütün oyunların geleneksel sanat formlarına ve ilkelerine yönelik hiçbir referans veya gönderme yapmaksızın sanat olarak kabul edilmesi gerektiğine dair bir ısrar.

Bu söylem karmaşıktır ve kültürel hiyerarşiler ve ikilikler (dikotomi) etrafında süregelen soruların içinde yer alır: Yüksek ile Düşük, Sanat ile Zanaat, Tasarım ile Sanat, Resim ile Fotoğraf, Sanat ile Eğlence, Yetişkin Kültürü ile Çocuk Kültürü, Sanatçı ile Zanaatkar, Güzel Sanat ile Popüler Sanat, Geleneksel Sanat ile Medya Sanatı, Çizgi Roman ile Grafik Roman, El Çizimi Animasyon ile CGI, Şiir ile Nesir... ve böyle devam eder.

Oyunlar ve sanat etrafındaki söylem, okuryazarlıkların doğasındaki farklılıklarla ve kültür olarak oyunlarla ilişkideki nesilsel değişimle ilgilidir. Sanatı takdir etmek ve oyunları takdir etmek farklı okuryazarlıklar gerektirirler. Sanat okuryazarlığı kazanmak kültürel bir birikim gerektirir; sanat okuryazarlığının günlük deneyimin ötesinde var olduğu ve –âdeta sanatsever ya da usta olmaya karar vermek gibi– bilinçli ve proaktif bir katılım gerektirdiği düşünülür.

Dijital oyun okuryazarlığı farklıdır. Nesilsel olarak değişken ve daha az kasıtlıdır. Çoğu genç için (belirli bir ekonomik statüye sahip olanlar için, bunu kabul etmek önemlidir) dijital oyun okuryazarlığı yaygındır ve genel bir nesilsel dijital okuryazarlığın parçasıdır.

Games and Art in a Triangle

Over the years, I've oftentimes been asked to share my thinking on the relationship between games and art. The context of the request can originate from a desire to legitimize games as an art form by elevating them from the realm of puerile and wasteful mainstream entertainment to the hallowed halls of rarefied high Art. Sometimes when games are presented in traditional art contexts, such as museums and galleries, there exists an anxiety about including games alongside established art forms and a concern about whether games will stand as legitimate forms of art.

Other times, when games are included in an established games contexts such as festivals and conventions, another side of the anxiety around games emerges - expressed as a rejection of the notion that “some” games can be legitimized as Art, and an insistence that all games should be considered as art without references or gestures towards traditional art forms and values.

This discourse is complex and is situated within enduring questions around cultural hierarchies and dichotomies: High VS. Low, Art VS. Craft, Design VS. Art, Painting VS. Photography, Art VS. Entertainment, Adult Culture VS. Children's Culture, Artist VS. Artisan, Fine Art VS. Popular Art, Traditional Art VS. Media Art, Comics VS. Graphic Novels, Hand drawn Animation VS. CGI, Poetry VS. Prose...and so on and so on and so on.

The discourse around games and art has to do with the difference in the nature of literacies, and a generational shift in the relationship to games as culture. Appreciating art and appreciating games both require different literacies. Acquiring art literacy comes with cultural baggage, there is a sense that art literacy exists outside of everyday experience and requires a deliberate and proactive engagement - a decision, if you will, to become an appreciator of art, or a connoisseur.

Digital games literacy is different. It's generationally skewed and less deliberate. For most younger folks (of a certain economic status, it's important to acknowledge) digital games literacy is ubiquitous and part of a generalized generational digital literacy. Just a few years ago the idea of being defined as a “gamer” was a significant identity

Sadece birkaç yıl önce “oyuncu/gamer” olarak tanımlanmak önemli bir kimlik göstergesiydi, oysa “sinema tutkunu” olarak tanımlanmak artık pek bir anlam ifade etmiyordu. Bugün ise “oyuncu” olarak tanımlanmak artık önemli bir kültürel ayırım değil. Tipik (orta sınıf veya zengin) 12 yaşındaki çocuklara “Oyuncu” olup olmadıklarını sorun, onlara “YouTube İzleyicisi” olup olmadıklarını sormuş gibi olursunuz. Çoğu, oyun oynamayı bu noktada sıradan bir şey olarak kabul eder, ancak oyunlar için sahip oldukları okuryazarlık oldukça sofistikedir.

Okuryazarlıktaki değişim oyunlar ve sanatla ilgili söylemi nasıl etkiliyor? Oyun okuryazarlığı daha yaygın ve dijital ve sinematik okuryazarlığa benzer hale geldikçe ve oyuncular yaşlandıkça, oyunlar daha geniş kültürel duyarlılıklara hitap ediyor. Oyunlar daha karmaşık ve çeşitli hale geliyor ve genellikle sanat okuryazarlığı da dahil olmak üzere birden fazla okuryazarlığa hitap ediyor. Aynı zamanda, gelişmiş sanat okuryazarlığına sahip genç sanat izleyicileri sofistike bir oyun okuryazarlığına da sahip. Bu genç izleyiciler, bu okuryazarlıkların açtığı birden fazla perspektiften hem oyunları ve hem de sanatı takdir edebiliyorlar. Bu değişimi oyun/sanatın evriminde görebilirsiniz. 1990’ların sonları ve 2000’lerin başlarında oyun/sanatın erken dönemlerinde, bu kategorideki çalışmalar oyun okuryazarlığı yerine sanat okuryazarlığını tercih ediyordu. Çoğu eser, kendi kendine oynayan oyunlar veya baskılar, heykeller, videolar veya performanslar gibi diğer medyalara dönüştürülmüş oyun görselleri kategorilerine giriyordu. Oyunlarla çalışan sanatçılar genellikle yüksek düzeyde oyun okuryazarlığı gerektirebilecek karmaşık oynanabilir oyunlar yapmaktan kaçınıyorlardı. Oynanabilir oyun/sanat projeleri bile genellikle oyun mekaniği ve deneyimlerinden ziyade kavramsal veya görsel anlam yaratmaya odaklanıyordu. Günümüzde bu bağlam değişti ve her iki okuryazarlığın da beklendiği ve birbirini dışlamadığı daha akıcı ve karmaşık bir şekilde iç içe geçebilir.

Medya teorisyeni Jay Bolter’ın 2019 yılında yayımlanan *The Digital Plentitude* adlı kitabındaki *From Catharsis to Flow* başlıklı bölümü, bu karmaşıklığı ve sanat eserleri ile oyun eserlerinin nasıl konumlandırılabilirliğini düşünmek için faydalı bir çerçeve sunuyor. Bolter, çeşitli kültürel eserleri konumlandırmak için üçgen şeklinde bir çerçeve önerir. Üçgen haritasında köşeleri şu şekilde işaretlenmiştir: Katarsis, Reflection ve Flow (Akış). *Katarsis*, duygusal

marker, whereas being defined as a “movie buff” no longer meant much. Whereas today being a “gamer” is no longer a significant cultural distinction. Ask most typical (middle class or wealthy) 12 year olds if they are “Gamers”, and you may as well ask them if they are “YouTube Watchers”. Most would take gaming for granted at this point as just another thing to do, yet the literacy they have for games is quite sophisticated..

How does this change in literacy affect the discourse around games and art? As games literacy becomes more vernacular and similar to digital and cinematic literacy, and gamers get older - games are catered more to broader cultural sensibilities. Games are becoming more complex and diverse, and often speak to multiple literacies, including art literacy. At the same time, younger art audiences with a developed art literacy also have a sophisticated games literacy. These younger audiences can appreciate games and art from the multiple perspectives that these literacies open up. You can see this shift in the evolution of game/art. In the early days of game/art in the late 1990s and early 2000s work in this category eschewed game literacy for art literacy, most works fell into the categories of self-playing games or game visuals remediated into other media such as prints, sculptures, videos, or performances. There was generally an avoidance, by those artists working with games, to making complex playable games that may require a high level of games literacy. Even playable game/art projects were usually focused on conceptual or visual meaning-making rather than gameplay mechanics and experiences. Today, the context has changed and games and art can commingle in a more fluid and complex way as the literacies of both games and art can be expected and are not exclusionary of each other.

Media theorist Jay Bolter’s chapter *From Catharsis to Flow* from his 2019 book *The Digital Plentitude* offers a useful framework for thinking through the question of this complexity and how artworks and gameworks can be situated. Bolter offers a triangular shaped framework for positioning various cultural artifacts. His triangular shaped map has three vertices marked as: *Catharsis*, *Reflection* and *Flow*. *Catharsis* can be thought of as those more familiar dramatic, linear, narrative forms, offering an unfolding towards emotional resolution. *Reflection* can be thought of a conceptual, deconstructive, minimal set of

çözümüne doğru bir açılım sunan daha tanıdık dramatik, doğrusal, anlatı formları olarak düşünülebilir. *Reflection*, mecranın kendisini veya onunla etkileşime geçme faaliyetini yansıtan kavramsal, yapısökümcü, minimal bir dizi iş olarak düşünülebilir; ve son olarak *Flow*, daha çağdaş bir form - döngüsel, sonsuz, anlatısal olmayan, deneyimsel ve muhtemelen ambient müzik ya da Tetris gibi anlatısal olmayan tekrarlayan oyunlar gibi işlere atıfta bulunuyor. *Bolter’ın* üçgen çerçevesinin, oyunlar ve sanat eserleri ve çeşitli hibrit formlarının bu üçleme içinde herhangi bir yerde konumlandırılabilirliğini ve anlatı, kavramsal eleştirelilik, biçimsel estetik, derin oyun deneyimi ve atmosferin sürekliliği gibi unsurlarla şekillenebileceğini fark etmemizi sağlamasını gerçekten takdir ediyorum. Oyunlar ve sanatın ve göreceli okuryazarlıklarının örtüşmesi kültürel deneyimimizi zenginleştiriyor ve bu nüans ve sınırların belirsizleşmesi ile ilgilenen küratörlere, sanatçılara, oyun tasarımcılarına ve izleyicilere minnettarım.

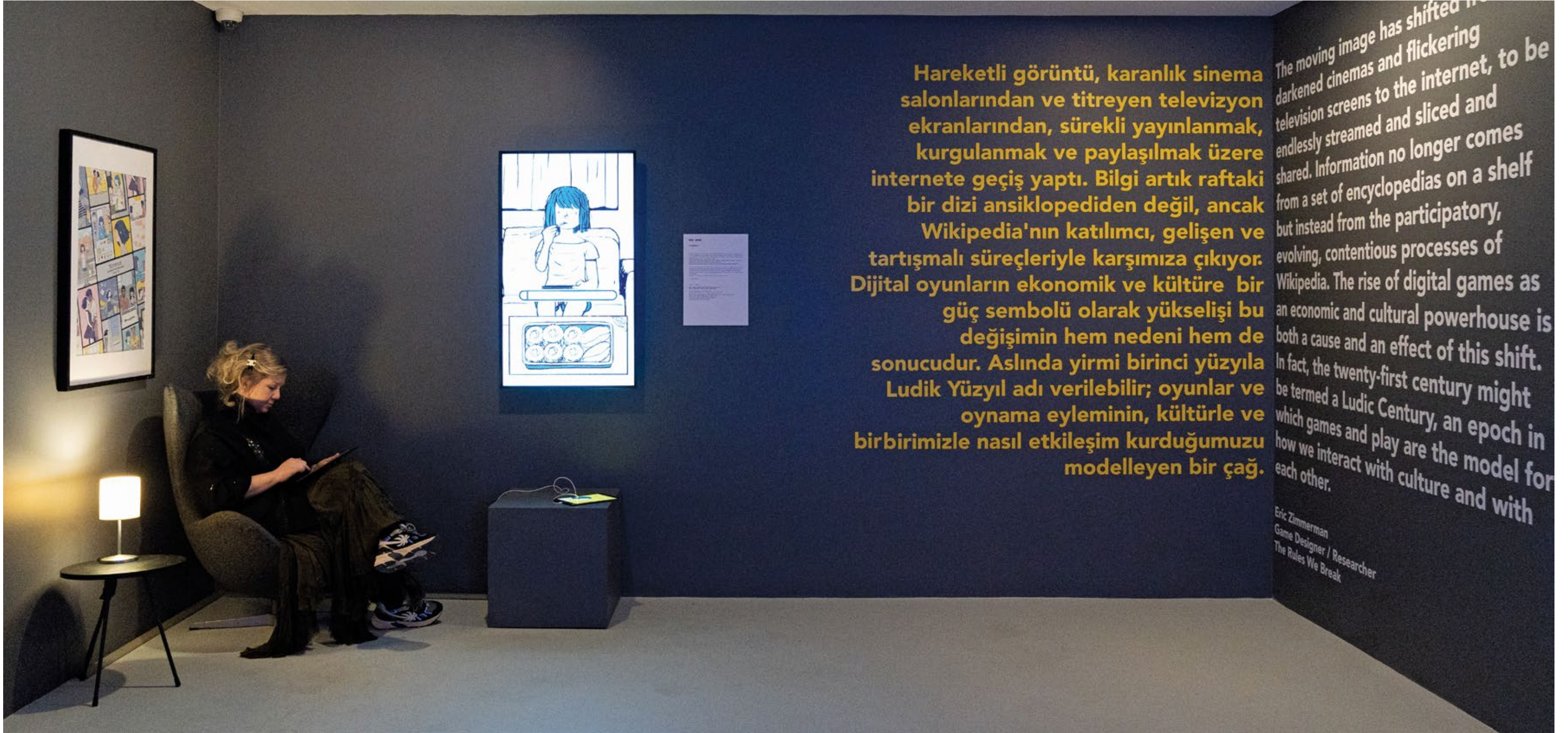
Eddo Stern

works that reflect on the medium itself or on the activity of engaging with it; and finally *Flow*, a more contemporary form - referring to works that are cyclical, endless, non-narrative, experiential and possibly formal such as ambient music, or non-narrative repetitive games like Tetris. I really appreciate how *Bolter’s* triangular framework allows us to recognize how games and artworks and their various hybridized forms can be situated anywhere within this triad and can be informed by narrative, conceptual criticality, formal aesthetics, deep gameplay, and ambient flow alike. I think the overlapping of games and art and their relative literacies enriches our cultural experience, and I am thankful for curators, artists, game designers, and audiences who are interested in experimenting with the nuance and blurring of these boundaries.

Eddo Stern



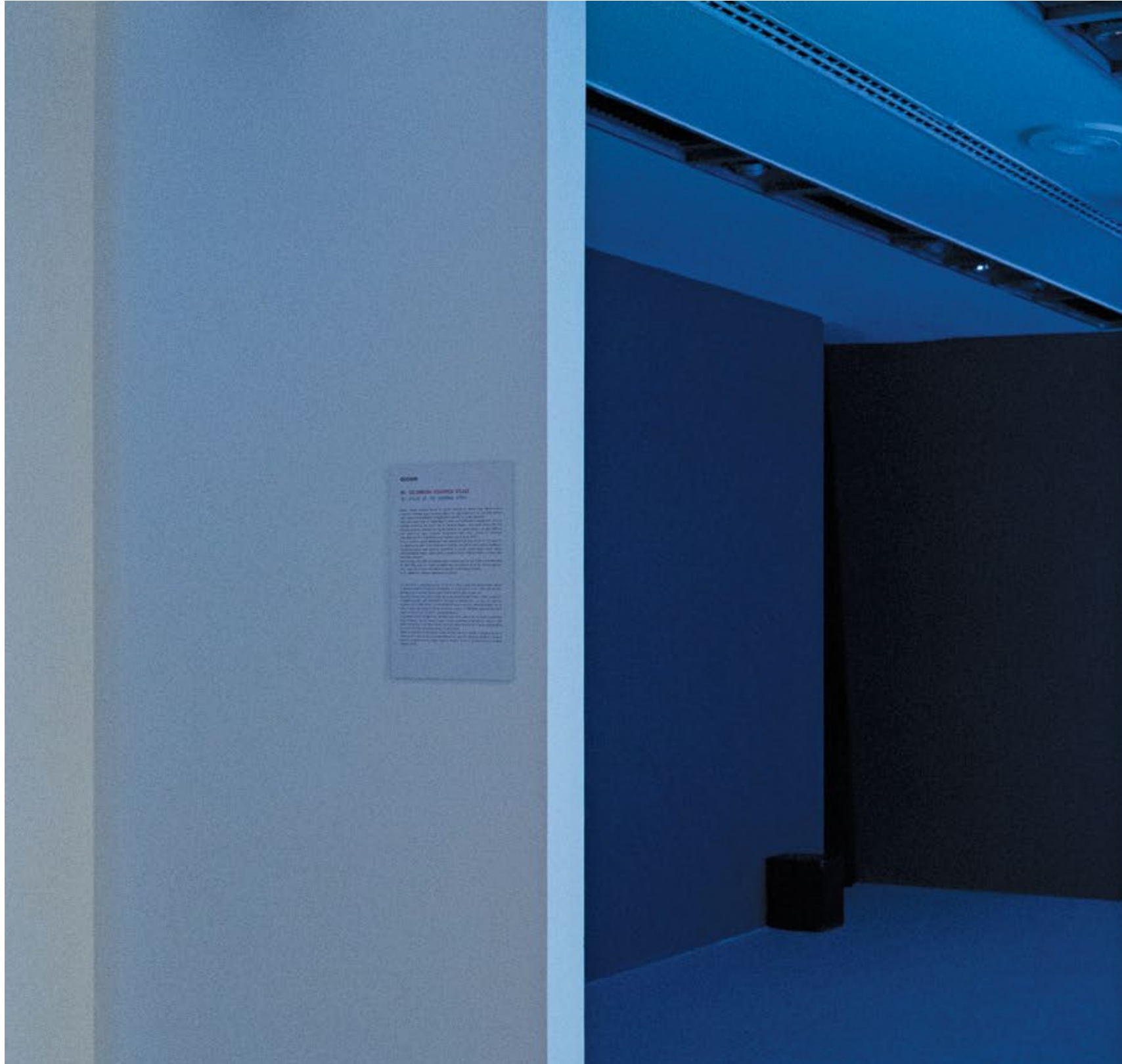




Hareketli görüntü, karanlık sinema salonlarından ve titreyen televizyon ekranlarından, sürekli yayınlanmak, kurgulanmak ve paylaşılmak üzere internete geçiş yaptı. Bilgi artık raftaki bir dizi ansiklopediden değil, ancak Wikipedia'nın katılımcı, gelişen ve tartışmalı süreçleriyle karşımıza çıkıyor. Dijital oyunların ekonomik ve kültüre bir güç sembolü olarak yükselişi bu değişimin hem nedeni hem de sonucudur. Aslında yirmi birinci yüzyıla Ludik Yüzyıl adı verilebilir; oyunlar ve oynama eyleminin, kültürle ve birbirimizle nasıl etkileşim kurduğumuzu modelleyen bir çağ.

The moving image has shifted from darkened cinemas and flickering television screens to the internet, to be endlessly streamed and sliced and shared. Information no longer comes from a set of encyclopedias on a shelf but instead from the participatory, evolving, contentious processes of Wikipedia. The rise of digital games as an economic and cultural powerhouse is both a cause and an effect of this shift. In fact, the twenty-first century might be termed a Ludic Century, an epoch in which games and play are the model for how we interact with culture and with each other.

Eric Zimmerman
Game Designer / Researcher
The Rules We Break



Sanat Oyunları çeşitli ortamlarda üretilebilir, bazen önceden mevcut bir oyun kullanılmadan sıfırdan oluşturulabilirler. Her zaman tam olarak oynanabilir (veya bir dereceye kadar) bir oyun ortaya çıkar... *Sanat Oyunları* her zaman etkileşimlidir ve bu etkileşim rekabet temelli ihtiyaçlara dayanır... Her iki biçim de güzel sanatlar ve bilgisayar oyunlarının kökenini takip etse de, sanat oyunları, oyun formatını öncelikle anlatıyı ve kültürel eleştiriyi yapılandırmak için yeni bir mod olarak keşfeder. Zorluklar, seviyeler ve ana karakterin tümü, rekabete dayalı oyun bağlamında oyun temasını keşfetme araçları olarak kullanılır.

Diğer yandan, *Sanat Modları* her zaman mevcut bir bilgisayar oyununu değiştirir veya tekrar kullanılır. Nadiren oynanabilir bir oyunla sonuçlanırlar... Birçok sanat modu etkileşimli değildir ve etkileşimi olanlar genellikle rekabet dışı amaçlar için kullanılır... Onlar soyut, formel ve anlatısal, aynı zamanda kültürel, siyasi ve sosyal birçok sanatsal ifade için oyunun medya özelliklerini, oyun motorlarını, haritaları, kodu, donanımı, arayüzleri, vb. kullanırlar. Sanat Modları, oyunların rekabetçi temalarıyla mutlak bir ilişkisi olmayabilir.

Rebecca Cannon, Oyun Araştırmacısı / Introduction to Artistic Computer Game Modification

Art Games may be made in a variety of media, sometimes from scratch without the use of a prior existing game. They always comprise an entire, (to some degree) playable game... *Art Games* are always interactive – and that interactivity is based on the needs of competing... Although both forms follow the lineage of fine art and computer games, art games explore the game format primarily as a new mode for structuring narrative, cultural critique. Challenges, levels and the central character are all employed as tools for exploring the game theme within the context of competition-based play.

Art Mods on the other hand, always modify or reuse an existing computer game. They rarely result in a playable game... Many *Art Mods* are not interactive, and those that are often employ interactivity for non-competitive means... [they] employ game media attributes, such as game engines, maps, code, hardware, interfaces, etc, for a very broad range of artistic expressions – abstract, formal and narrative, as well as cultural, political and social. *Art Mods* do not necessarily have anything to do with the competitive theme of games.

Rebecca Cannon, Game Researcher / Introduction to Artistic Computer Game Modification



AMANITA DESIGN

CREAKS

Sürükleyici Bulmaca Oyunu, 2020

Immersive Puzzle Game, 2020

CEEGA Orta ve Doğu Avrupa Oyun Ödülleri 2020: En İyi Görsel Sanat Ödülü

CEEGA The Central and Eastern European Game Awards 2020: Best Visual Art Award

Çek bağımsız oyun stüdyosu *Amanita Design* tarafından hayata geçirilen elle çizilmiş bulmaca oyunu *Creaks*'in yaratılışına göz atın. Sanatçı ve oyun tasarımcıları Radim Jurda ve Jan Chlup'un eserleri aracılığıyla, 2020'de yayınlanan bu oyunun 8 yıl süren gelişim yolculuğuna tanıklık ediyoruz.

İnsan zihninin soyut desenler içinde belirli, tanınabilir nesneleri algıladığı pareidolia olgusunu araştıran oyun, elle çizilmiş, boyanmış ve özenle canlandırılmış çeşitli gerçeküstü ortamları ve rafine bulmacalarıyla izleyenleri şaşırtmayı amaçlıyor. *Creaks*'in güzel ve şaşırtıcı dünyası, Brighton merkezli besteci ve multi-enstrümantalist Joe Acheson, namıdiğer Hidden Orchestra'nın müziğiyle el ele gidiyor.

Take a closer look at the creation of *Creaks*, the hand-drawn puzzle game brought to life by Czech indie studio *Amanita Design*. Through the work of artists and game designers Radim Jurda and Jan Chlup, we witness the 8-year development journey of this 2020 release.

Exploring the phenomenon of pareidolia, where the human mind perceives specific, recognizable objects in abstract patterns, the game aims to amaze audiences with various surreal environments and refined puzzles that are hand-drawn, painted, and carefully animated. The beautiful and surprising world of *Creaks* goes hand in hand with the music of Brighton-based composer and multi-instrumentalist Joe Acheson, aka Hidden Orchestra.

Yönetmen, Sanat ve Tasarım / Direction, Art and Design: Radim Jurda

Sanat ve Tasarım / Art and Design: Jan Chlup

Animasyon / Animation: Pavel Pachtá

Müzik / Music: Joe Acheson aka Hidden Orchestra







BUG GAME LAB

2012 yılında kurulan BUG Lab (Bahçeşehir Üniversitesi Oyun Laboratuvarı), Oyun Tasarımı Yüksek Lisans (Master BUG) ve Dijital Oyun Tasarımı Lisans (BUG Jr) programlarıyla Türkiye’deki oyun geliştirme eğitimi alanında ilk ve öncü olmuş, Türkiye bağımsız oyun geliştiricilerinin en önemli buluşma-öğrenme noktası haline gelmiştir.

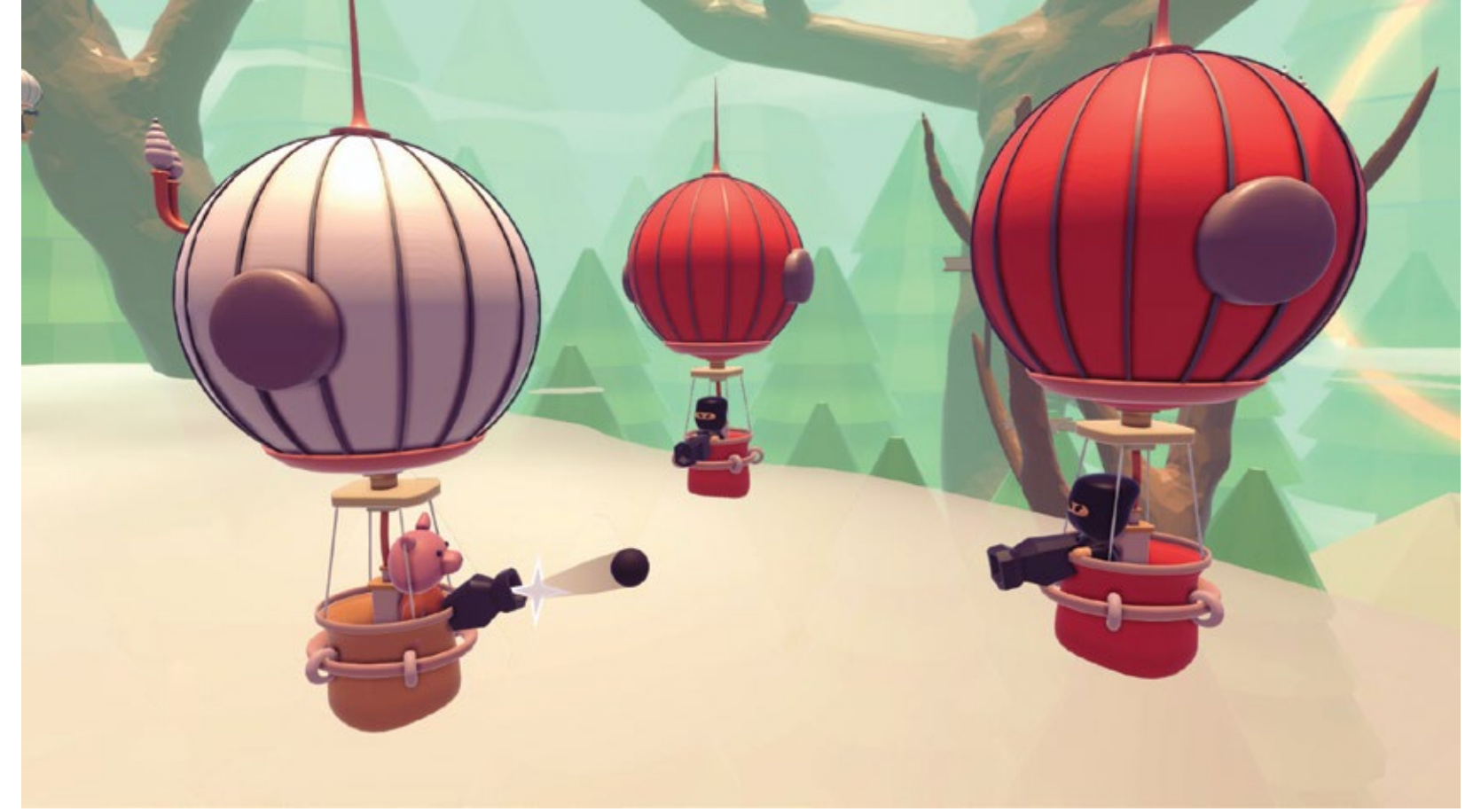
BUG Lab TEKMER, BUG Lab’in 10 yılı aşkın tecrübesini KOSGEB’in sağladığı desteklerle birleştirerek, oyun sektörüne yönelik teknoloji geliştirme ve inovasyonu teşvik etmektedir. Bu şekilde, bağımsız oyun geliştiricilerine ve sektördeki diğer yenilikçi girişimlere destek sağlamakta ve onların büyümelerine katkıda bulunmaktadır.

BUG Lab TEKMER, oyun sektörü girişimcilerini, akademisyenlerini, yayıncılarını, yatırımcılarını ve endüstrinin tüm diğer paydaşlarını bir araya getirerek organik bir ekosistem oluşturmayı hedeflemektedir. BUG Lab’e özel değerli akademik deneyimler ve sektörün tecrübeli isimleri yeni girişimcilere rehberlik ederken, bir yandan da BUG Lab bünyesindeki lisans ve yüksek lisans programlarının desteğiyle sunulan, alanında eğitilmiş öğrenci havuzu, girişimlerin nitelikli personel ihtiyacına çözüm sunmaktadır.

Established in 2012, BUG Lab (Bahçeşehir University Game Laboratory) has been a pioneer in game development education in Türkiye. With its Master’s in Game Design (Master BUG) and Bachelor’s in Digital Game Design (BUG Jr) programs, it has become a crucial hub for independent game developers in Turkey.

By combining BUG Lab’s experience of over 10 years with support from KOSGEB (Small and Medium Enterprises Development Organization), BUG Lab TEKMER boosts technological development and innovation in the gaming sector. BUG contributes to the growth of independent game developers and other innovative ventures in the industry.

BUG Lab TEKMER aims to create an organic ecosystem by bringing together gaming industry entrepreneurs, academics, publishers, investors, and all other stakeholders. Leveraging valuable academic experiences unique to BUG Lab and the expertise of seasoned industry professionals, it guides new entrepreneurs. Additionally, BUG Lab TEKMER benefits from the pool of well-educated students from BUG Lab’s undergraduate and master’s programs, addressing the qualified personnel needs of startups.



ASHINA STUDIOS DOGU THE ADVENTURER

Dogu the Adventurer, farklı dünyalarda geçen, hikaye odaklı bir aksiyon macera oyunu. Kayıp kaşif Dogu olarak oynayın ve balonuyla uçan adalarla dolu dünyaları keşfederken evini bulmasına yardım edin. Dogu kendini antik teknolojiyle haydutlar arasında bir mücadelede bulacak.

Dogu the Adventurer is a story-based action-adventure game set in different worlds. Players take on the role of the lost explorer, Dogu, and help him find his way home while exploring worlds filled with islands with his balloon. Dogu finds himself in a struggle among bandits in a world filled with ancient technology.

Dogu the Adventurer, Indieway’de 3. ve BUG Lab TEKMER Demoday’de 4. olmuştur.

Dogu the Adventurer came 3rd at Indieway and 4th at BUG Lab TEKMER Demoday.

Oyun Tasarımcıları / Game Designers: Umut Oruç, Tufan Tuğra İskender Baş Geliştirici / Lead Developer: Tufan Tuğra İskender
Baş Sanat Tasarımcısı / Lead Art Designer: Cansu Cirit
Anlatı Tasarımcısı / Narrative Designer: Umut Oruç
Geliştiriciler / Developers: Hakan Yıldız
Sanat Tasarımcıları / Art Designers: Ceren Kayalı, Ekin Deniz Usalan, Beyza Tekin, Enes Fatih, İlayda Rengin İskender Sosyal Medya Yöneticisi / Social Media Manager: İrem Atasoy İskender



IBRIGHT GAMES MILORD

Milord, şehir kurma mekanikleri içeren bir Krallık Yönetimi RPG oyunudur. Kararlarınızın derebeyliğinizin kaderini şekillendirdiği bir dünyaya dalın. İnşa ederken, strateji geliştirirken ve liderliğin zorluklarını aşarken akıllıca yönetin. Zafere mi yükseleceksiniz yoksa seçimlerinizin ağırlığı altında parçalanacak mısınız?

Milord is a kingdom management RPG with city-building mechanics. Immerse yourself in a world where your decisions shape your fiefdom's destiny. Rule wisely as you construct, strategize, and navigate the challenges of leadership. Will you rise to glory or crumble under the weight of your choices?

Milord, 2023 Indieway'de yapılan yarışmada 1. olmuştur.

Milord won the 1st place in the contest held at Indieway in 2023.

Oyun Tasarımcıları / Game Designers: Umut Oruç, Tufan Tuğra İskender

Baş Geliştirici / Lead Developer: Tufan Tuğra İskender

Baş Sanat Tasarımcısı / Lead Art Designer: Cansu Cirit

Anlatı Tasarımcısı / Narrative Designer: Umut Oruç

Geliştiriciler / Developers: Hakan Yıldız

Sanat Tasarımcıları / Art Designers: Ceren Kayalı, Ekin Deniz Usalan, Beyza Tekin, Enes Fatih, İlayda Rengin İskender

Sosyal Medya Yöneticisi / Social Media Manager: İrem Atasoy İskender



JUICY PLUME CLONIZER

Altıgen tabanlı taktik geliştirme, roguelike kart destesi oluşturma ile buluşuyor! Kartları oyna, klonları yönet, eşsiz gezegenler keşfet ve uzaylıları zekice alt et. Uzay maceran boyunca desteni oluştur ve CLONPO'da ayın elemanı seçilmek için evreni klonize et!

Hex-based tactics meets roguelike deckbuilding! Play cards, manage clones, explore unique planets and outsmart aliens. Craft a powerful deck through your expedition and Clonize the universe to become employee of the month of CLONPO!

Kodlama, Oyun Tasarımı / Coding, Game Design: Eren Tokgöz

Sanatçı, Tasarımcı / Artist, Designer: Asude Bahar Fallahi

Ses Sanatçısı, Besteci / Sound Artist, Composer: Emir Mahi Uysal



NIGHTBYTE GAMES DOUBLEWE

Ölmeden önce klonunuzu öldürün! Bu sandbox korku oyununda, biyolojik dehşetler arasında saklanırken, savaşırken ve avlanırken gerçek paranoyayı yaşayın ve tekinsiz klonların korkunç hikayesini çözün.

Kill your clone before you die! In this sandbox horror game, experience true paranoia as you Hide, Fight, and Hunt your way through the biological horrors and unravel the horrifying story of uncanny clones.

Baş Geliştirici / Lead Developer: Salih Ünal
Anlatı Tasarımcısı / Narrative Designer: Furkan Ünal



TRIANT GAMES FIX FIXER

Fix Fixer, roguelike öğeleri içeren bir aksiyon rol yapma oyunudur. Hephaestus'un her sekansta farklı şekilde üretilen evrenlerinde tamir görevlerine çıkan bir karakter olan Fix Fixer'ı canlandırıyoruz!

Fix Fixer, is an action role-playing game with roguelike elements. We are Fix Fixer, a character in which we go on repair missions to the procedurally produced phases of Hephaestus!

Oyun Tasarımcısı, 3B Sanatçısı / Game Designer, 3D Artist: Emre Kişioğlu (Kurucu Ortak / Co-Founder)
Baş Geliştirici, Oyun Tasarımcısı / Lead Developer, Game Designer: Can Altay (Kurucu Ortak / Co-Founder)
Oyun Sanatçısı, Sosyal Medya / Game Artist, Social Media: Lukas Şarklı (Kurucu Ortak / Co-Founder)
Oyun Geliştirici, İş Geliştirme / Game Developer, Business Manager: Erkin Candaş Divarcı (Kurucu Ortak / Co-Founder)
Teknik Sanatçı / Technical Artist: Berk Berberoğlu
3B Sanatçısı / 3D Artist: Ulaş Utku Şahin
Oyun Geliştirici / Game Developer: Selahattin Yıldırım
Ses Tasarımcısı / Audio Designer: Batuhan Yıldız



EDDO STERN

VIETNAM ROMANSI VIETNAM ROMANCE

Bilgisayar Oyunu, (2015-)
Video Game, (2015-)

Vietnam Romance savaş edebiyatı, çizgi romanlar, popüler müzik, koleksiyonluk savaş hatıraları ve macera turizmi tur paketlerinin yanı sıra ağırlıklı olarak Hollywood film kültüründen toplanan kültürel eserlerin bir karışımı aracılığıyla Vietnam Savaşı'nın kurgulanmış tarihini ve kültürel olarak metalaştırılmış kalıntıları yeniden yaratıp sorgular. Proje bilgisayar oyunundan koleksiyonluk eşyaya, kart oyunundan canlı performansa / kukla oyununa / yemekli gösterilere ve video enstalasyonuna kadar birçok farklı şekle giriyor. *Vietnam Romance* romantikler ve Deathmatch gazileri için turistlerle maceracıları, tarihle fantezileri ve oyunlarla sinemayı karşı karşıya getiren bir nostalji turu. Film eleştirmeni Ed Halter, projenin film versiyonunu “korkunç bir savaşın mirasının destansı-trajik olsa da zevk veren eğlenceliklerden ayırt edilemez hale geldiği, son derece Amerikanvari bir hafıza yolculuğunu” keşfe çıkmış bir yapım olarak tanımlıyor.

“Savaştan nefret etmenize rağmen filmleri sevdiyseniz bu oyunu beğeneceksiniz.”

Vietnam Romance recreates and interrogates the fictionalized history of the Vietnam War and its culturally commodified remains through a mash-up of cultural artifacts drawn primarily from Hollywood film culture as well as war literature, comic books, popular music, collectable war memorabilia, and adventure tourist packages. The project takes various forms: computer game, collectable, card game, live performance / puppet show / dinner theatre, and video installation. *Vietnam Romance* is a tour of nostalgia for romantics and Deathmatch veterans pitting tourists vs. adventurers, history vs. its fantasies, and games vs. cinema. Film critic Ed Halter described a film version of the project as exploring a peculiarly American memory-trip, one in which the legacy of a gruesome war has become indistinguishable from pleasurable, if mythic-tragic, entertainments.

“If you hated the War but loved the Movies, you'll love this game.”

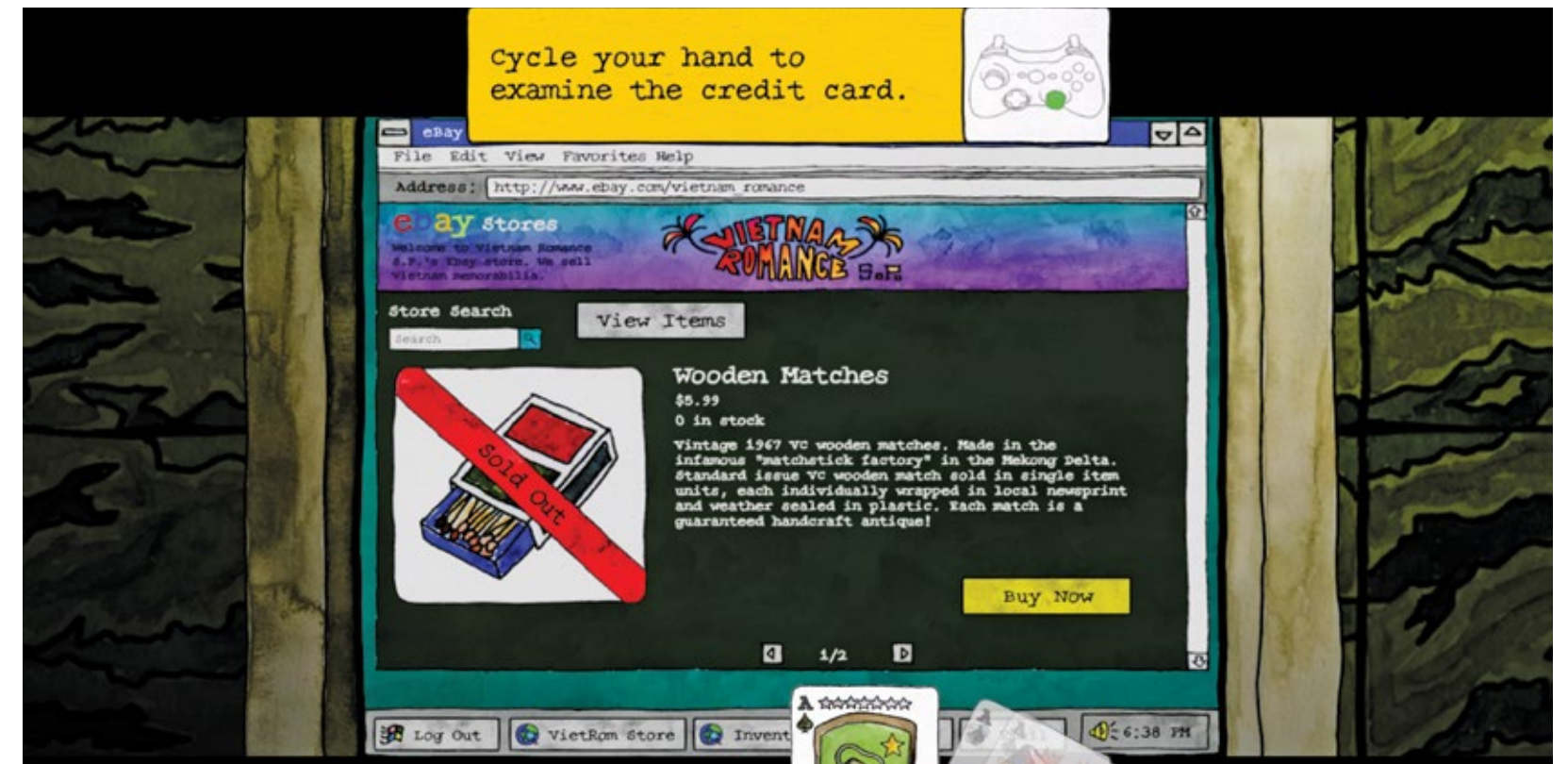
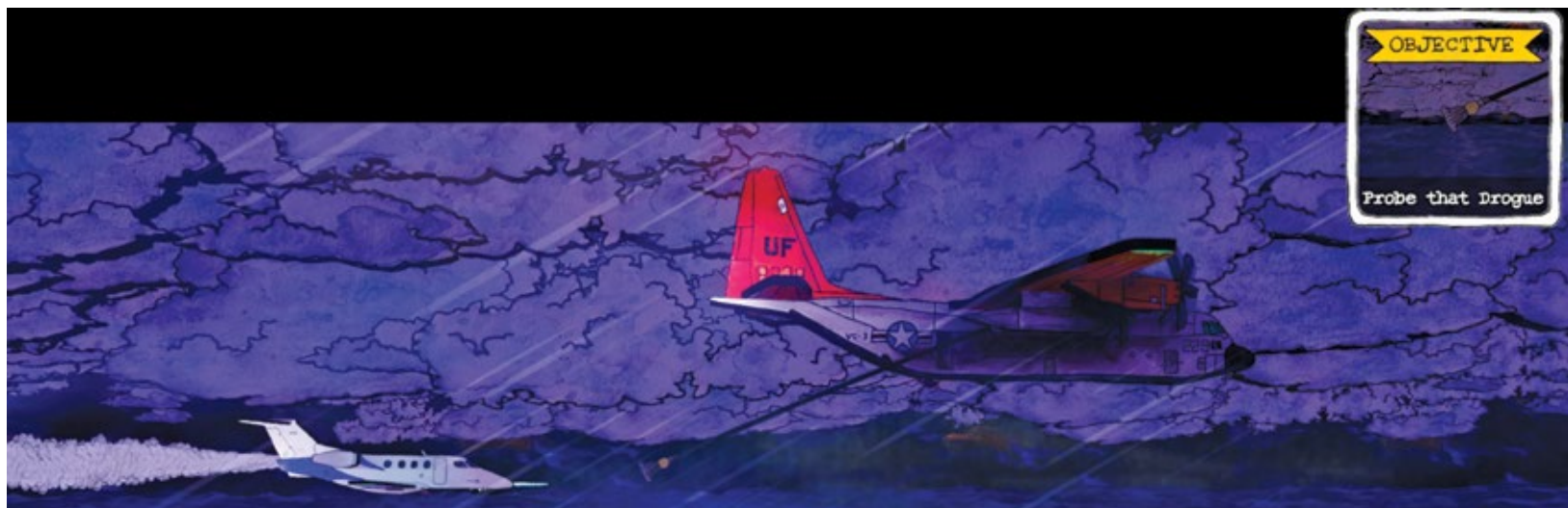
Steven Amrhein, Nick Crockett, Jessica Hutchins, Lucas Near-Verbrugge ile
with Steven Amrhein, Nick Crockett, Jessica Hutchins, Lucas Near-Verbrugge

Vietnam Romance, Beall Sanat ve Teknoloji Merkezi tarafından Andy Warhol Vakfı bursuyla, ayrıca Kaliforniya Üniversitesi Sanat Araştırmaları Enstitüsü ve UCLA Araştırma Konseyi tarafından cömertçe desteklenmiştir.

Vietnam Romance has been generously supported by the Beall Center for Art And Technology through an Andy Warhol Foundation grant, and by The University of California Institute for Research in the Arts and by the UCLA Council On Research.







EMI KUSANO

PIKSELLEŞMİŞ ALGI
PIXELATED PERCEPTION

C-PRINT, 60x90 cm, 2013

Pikselleşmiş Algı, Japonya'nın geçirdiği muhtelif dönüşümler üzerinden dijital ve elle tutulur olanın karmaşık kesişim noktalarını keşfediyor. 1990'larda, dijital görüntünün en ufak birimi olan pikseller esasen mobil telefon iletişimlerinde ve sansür süreçlerinde ortaya çıkarak inceden inceye gerçeklik algımızı değiştirdi. Kusano, Yapay Zekâ vasıtasıyla piksel etkisini sembolik bir mevcudiyet olarak kullanarak gerçekte var olmasa da anılarımıza ve duyularımıza derinden etki eden portreler yaratıyor.

Pikseller, içinde bulunduğumuz dijital çağda kimliğimizin ve anlayışımızın parçalanmış katmanlarını ifade ediyor. Bu eserin video oyunlarını andıran estetiği kadın ve erkeğin popüler alanda ziyadesiyle tüketilmiş rollerini sorgularken bu rollerin nihayetinde kurgusal inşalar olduğunu öne sürüyor. Bu arıza (bug), bizleri gerçeklik ve sanal arasındaki etkileşim üzerine düşünmeye iterken, bakış açılarımızı yeniden değerlendirmeye ve farklı tahayyüller geliştirme özgürlüğüne sahip olmaya teşvik ediyor.

Pixelated Perception explores the complex confluence of the digital and the tangible, highlighting the diverse transitions in Japan. In the 1990s, pixels, the minute elements of the digital realm, emerged prominently in platforms like mobile phone communications and instances of censorship, subtly altering our perception of reality. Using AI generation, Kusano crafts portraits of individuals who, though they don't exist in fact, resonate profoundly in our memories and senses, employing the pixelated effect as a symbolic presence.

Pixels signify the fragmented pieces of our identity and understanding in this digital era. This work's aesthetic, reminiscent of video games, questions the overly pop-consumed roles of men and women, suggesting that these roles are, after all, fictional constructs. This glitch prompts us to reflect on the interplay between reality and the virtual, encouraging a reevaluation of our perspectives and the freedom to envision differently.





JON HADDOCK

EKRAN GÖRÜNTÜLERİ THE SCREENSHOTS

20 dijital görüntü, her biri 600x800 piksel, 2000

20 digital images, 600x800 px each, 2000

Ekran Görüntüleri, Haddock'un popüler medyaya maruz kalma yoluyla sosyalleşmeyi anlamak üzere giriştiği bir dizi görsel denemenin parçasıdır. Bu çalışmanın itici gücü, küçük yaştaki oğlunun televizyonun sunduğu travmatik görüntülere maruz kalmasından duyduğu endişe olmuştur. Bu durum, kendi hayatını etkileyen medyatik imgeler üzerine düşünmesine yol açmıştır. Kendisini travmatik bir şekilde değiştiren görüntülerin bir listesini çıkarmış ve bu listedeki görüntüleri çoğu izleyici için en ortak olanları yansıtacak şekilde düzenlemiştir.

Aynı zamanda, giderek yaygınlaşan fikri mülkiyet kavramından ve internet ortamında telif hakkı uygulamalarının yaygınlaşmasından endişe duyuyordu. Haddock'a göre önemli imgeler –bir kişinin hayatını değiştirmiş olanlar– ahlaki açıdan telif hakkından muaf tutulmalıydı.

Ekran Görüntüleri'nin geometrik yapısı Will Wright'ın o dönemde yeni çıkan "Sims" oyununa bir göndermedir; Haddock Wright'ın önceki çalışmalarının ve genel olarak simülasyon oyunlarının hayranı olup, sözde yaşam simülasyonunun temelde bir tüketim modeli olmasından rahatsızlık duymaktadır.

The Screenshots were part of a series of visual essays of Haddock's attempt to understand socialization through exposure to popular media. The impetus came from concern for his infant son, and his exposure to a cornucopia of traumatic images presented by our television. This led to thoughts of the mediated images that had affected his own life. He assembled a list of images that had traumatically changed Haddock, editing the list to reflect what he thought would be most common to most viewers.

At the same time, he was concerned with the rising concept of intellectual property, and the popularization of copyright enforcement over the internet. His position was that important images – those that had changed one's life – are morally exempt from copyright.

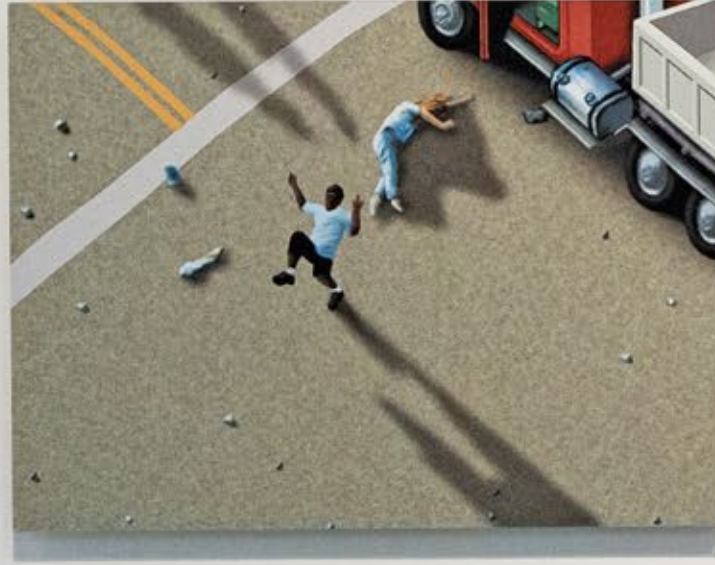
The geometric form of *the Screenshots* was a reference to the then newly released "Sims" game by Will Wright, Haddock was a fan of his previous work and simulation games in general – and was annoyed that the so called life sim, was essentially a model of consumerism.

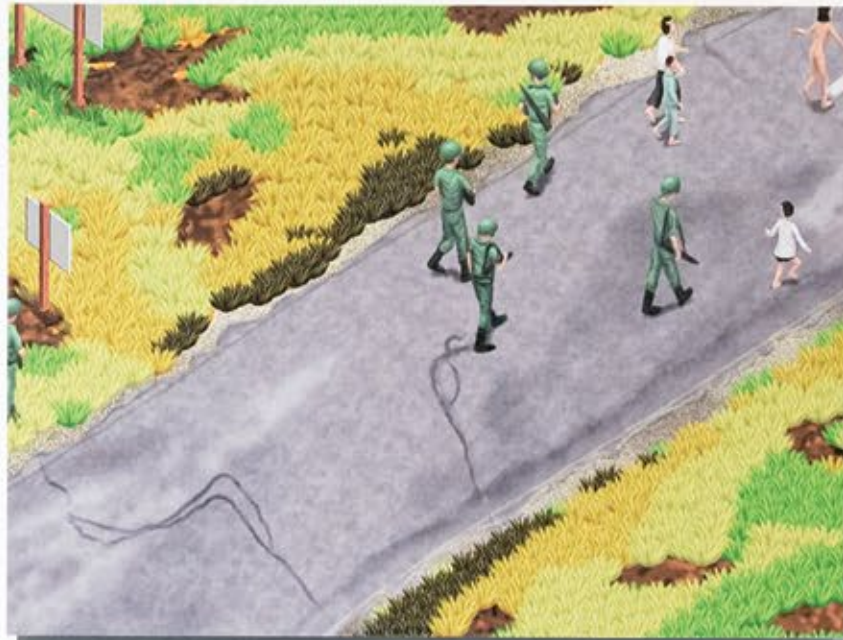


JON WISDOCK
THE SUBVERSIVE
 THE SUBVERSIVE

Jon Wisdock's work is a series of 20 small, square, hand-drawn illustrations. Each illustration depicts a different scene, often featuring a group of people in various settings. The scenes are arranged in two rows of ten. The top row shows a group of people in a dark room, a group of people on a balcony, a group of people on a street, a group of people on a sidewalk, a group of people on a porch, a group of people on a path, a group of people on a roof, a group of people on a boat, a group of people on a street, and a group of people on a sidewalk. The bottom row shows a group of people on a street, a group of people on a sidewalk, a group of people on a path, a group of people on a porch, a group of people on a roof, a group of people on a boat, a group of people on a street, a group of people on a sidewalk, a group of people on a path, and a group of people on a porch.







KEN WONG

ÇİÇEKLENME BLOSSOM

Dijital Oyuncak, 2018
Digital Toy, 2018

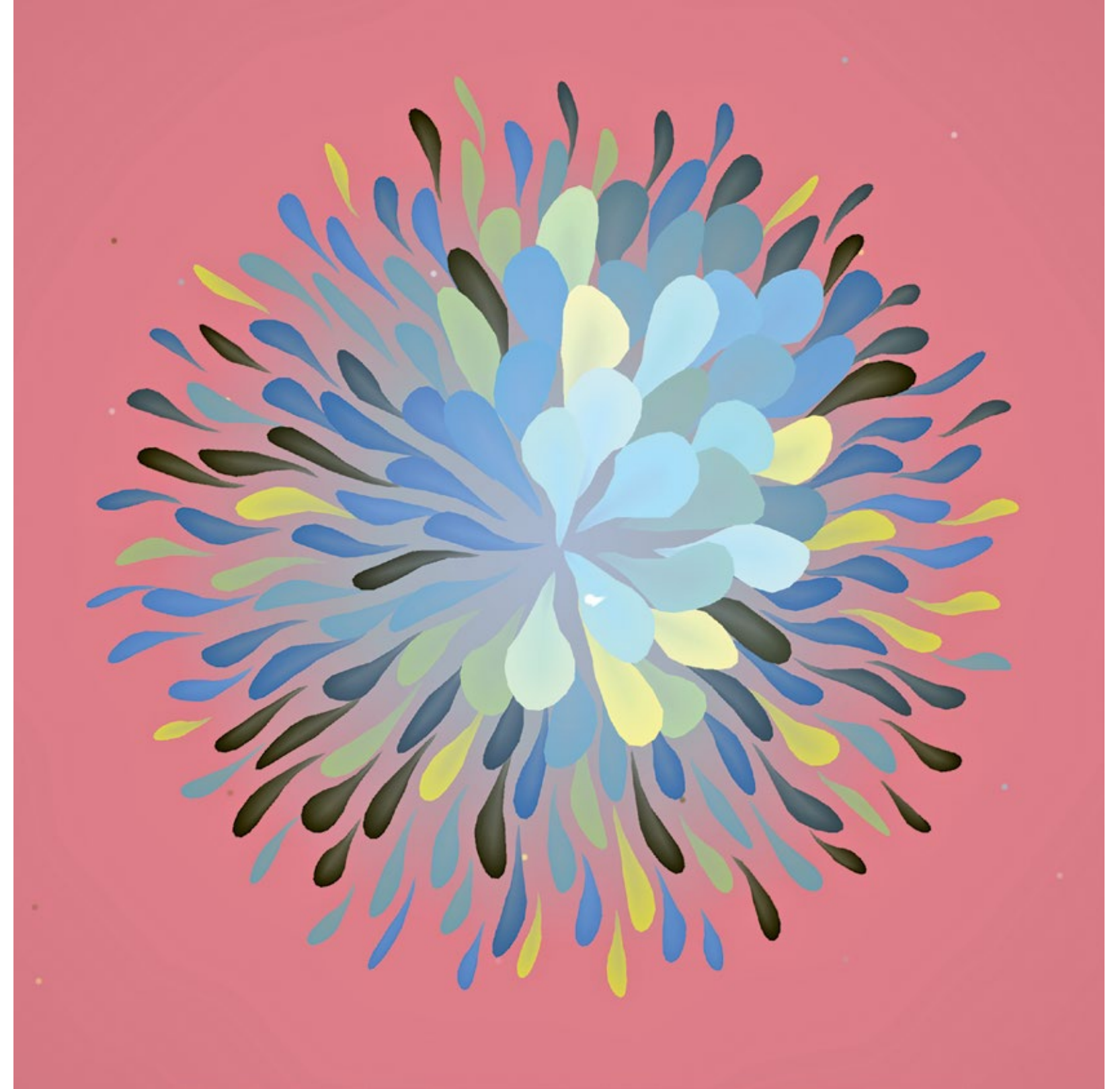
Çiçeklenme bir video oyununun ne olabileceği sorusunun peşinden gidiyor. Video oyunu araçları ve süreçleriyle oluşturulmuş olmasına rağmen tanımlanırken “oyun” teriminden ziyade “oyuncak” ya da “müzik enstrümanı” ifadelerine daha yakın duruyor. Oyun, oyunculara kazanma şartları ya da “doğru” veya “daha iyi” bir oynama yoluna dair işaretler sunmuyor. Bu geri bildirimin yokluğunda, oyuncu hem keşfetmekte hem de oyunbaz olmakta özgür.

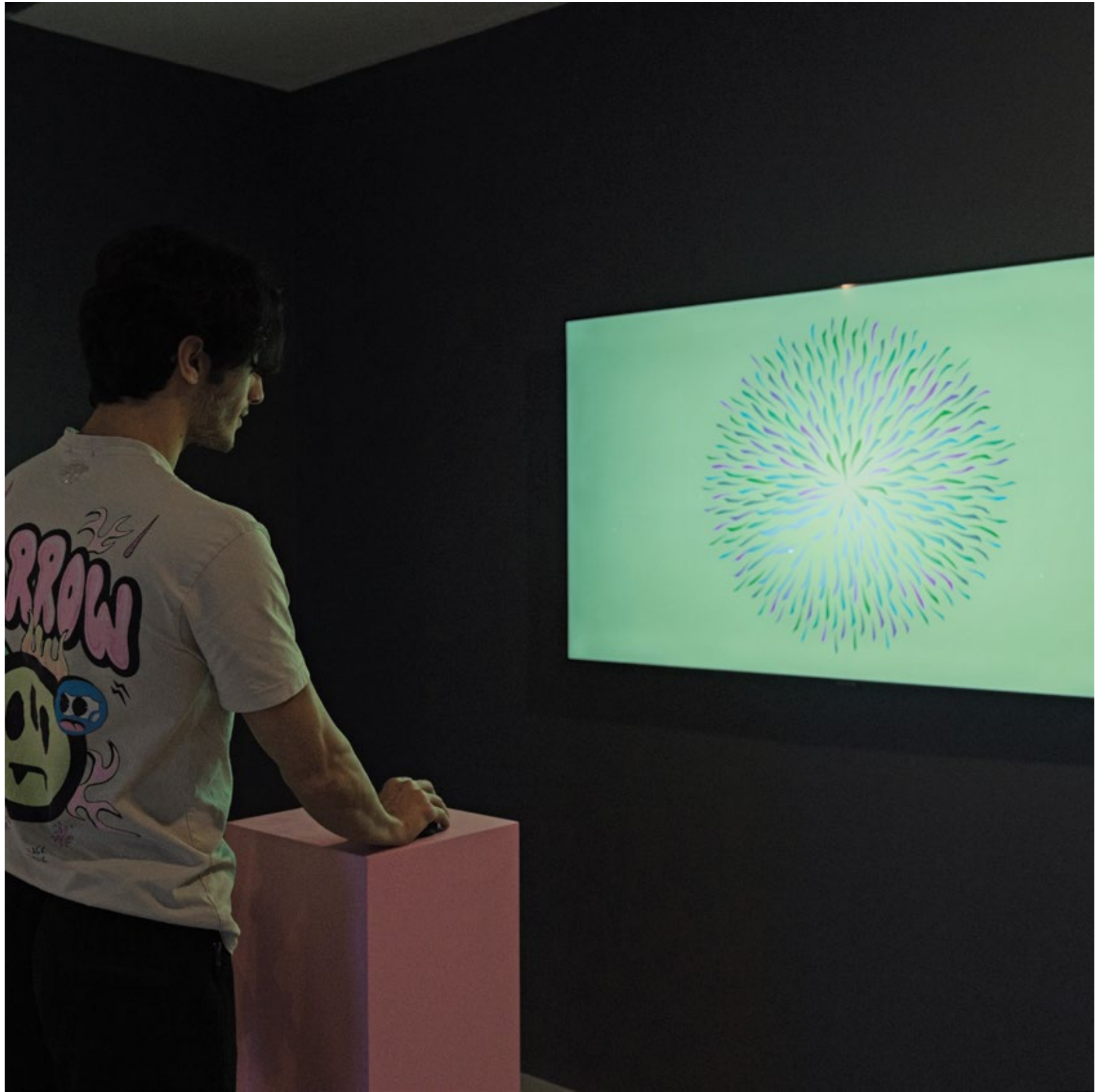
Çiçeklenme, prosedürel olarak üretilen ses ve video kullanır. Her çiçek eşsizdir; oyuncu bir kez tıkladığında o çiçek gider ve bir daha geri gelmez. Bu gelip geçicilik, giderek daha kısa süreli ve ucsuz bucaksız bir hale gelen dijital kültürümüzde dijital kalıcılığın ve mülkiyetin değerini sorgular.

Blossom explores what a video game can be. Despite being made with video game tools and processes, it is less described by the term “game”; and is perhaps closer to a “toy” or a “musical instrument”. The game does not present win conditions or an indication of a “correct” or “better” way to play. In the absence of this feedback, the player is free to explore and be playful.

Blossom utilizes procedurally generated audio and video. Each blossom is unique; once the player clicks, that blossom is gone and cannot be returned to. This ephemerality interrogates the value of digital permanence and possession in our increasingly transient and infinite digital culture.

Görseller ve programlama / Visuals and programming: Ken Wong
Ses / Audio: Hamish Lang
(c) 2018, Ken Wong and Hamish Lang





KEN WONG

FLORENCE

Bilgisayar Oyunu, 2018

Video Game, 2018

Apple Tasarım Ödülü, En İyi Mobil Oyun dalında BAFTA, The Game Award 2018: En İyi Mobil Oyun, New York Game Awards: En İyi Mobil Oyun dalında A-Train Ödülü, 22. Annual D.I.C.E. Awards: Yılın Taşınabilir Oyunu, Game Developers Choice Awards: En İyi Çıkış (Mountain) ve En İyi Mobil Oyun, 15. British Academy Gaming Awards: Mobil Oyun Büyük Ödülü, Uluslararası Mobil Oyun Ödülleri: Büyük Ödül, İtalyan Video Oyunu Ödülleri: En İyi Mobil Oyun, 2019 Webby Awards: En İyi Oyun Tasarımı

Apple Design Award, BAFTA for Best Mobile Game, The Game Award 2018: Best Mobile Game, New York Game Awards: A-Train Award for Best Mobile Game, 22nd Annual D.I.C.E. Awards: Portable Game of the Year, Game Developers Choice Awards: Best Debut (Mountains) and Best Mobile Game, 15th British Academy Games Awards: Mobile Game, International Mobile Gaming Awards: Grand Prix, Italian Video Game Awards: Best Mobile Game, 2019 Webby Awards: Best Game Design

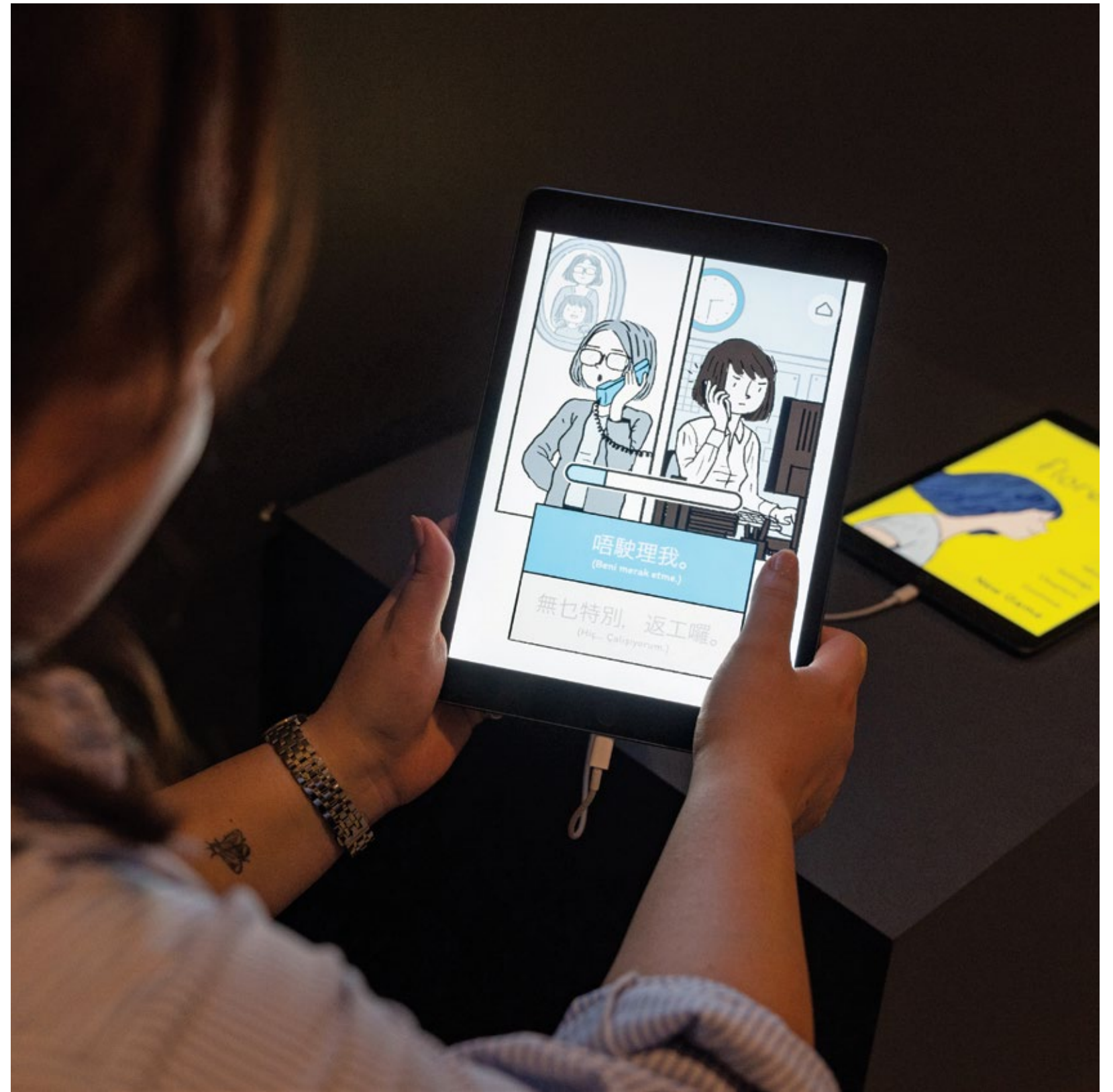
Florence, 25 yaşındaki Florence Yeoh'nun aşk ve hayat yolculuğu hakkında interaktif kısa bir hikayedir. *Slice of Life* (*Hayattan Kesit*) çizgi romanları, fanzinlerinden, *Sil Baştan* (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*) ve *Aşkın (500) Günü* [(500) Days of Summer] gibi filmlerden esinlenilmiştir. Oyun, etkileşim tasarımı diliyle gündelik deneyimleri ve aşkın iniş çıkışlarını inceler. Öncelikle 2018 yılında iOS ve Android mobil cihaz versiyonları piyasaya sürülen *Florence*'in bilgisayar ve Nintendo Switch sürümleri 2020 yılında oyun severlerle buluşmuştur. Mountains, oyun tasarımcısı Ken Wong tarafından kurulmuş, Avusturalya'da faaliyet gösteren bir oyun geliştirme stüdyosudur.

Florence is an interactive short story about 25 year old Florence Yeoh, and how she navigates love and life. It was inspired by Slice of Life comics and zines and films like *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* and *(500) Days of Summer*. The game explores everyday experiences and the highs and lows of love through the language of interaction design.

Florence was initially released for iOS and Android mobile devices in 2018, later receiving PC and Nintendo Switch versions in 2020. Mountains is an Australian game development studio, founded by game designer Ken Wong.

(c) Mountains 2018





KRISTIN LUCAS

flARmingos ile Dans: Türler Arası Dans

Dance with flARmingos: Interspecies Dance

Etkileşimli karma gerçeklik deneyimi, 2017-2018

Interactive mixed reality experience, 2017-2018

Interspecies Dance, alıcı kitlesini insanların ve flamingoların dans ederek birlik olduğu coşkulu bir alternatif gerçeklik deneyimine davet ediyor. Bir seferde en fazla altı katılımcı, flamingo avatarları olarak sanal bir flamingo kolonisine katılıyor ve flamingolarla dayanışma içinde yumurtlayarak, dans ederek ve pozları aynalayarak flamingo nüfusunu artırıyor.

Lucas'ın çalışması popüler kültürde karşılaştığımız flamingo olgusunu temel alıyor ve flamingoların ve yaşam alanlarına yönelik tehditlerin daha iyi anlaşılmasını teşvik etmek için doğa koruma bilimcileri ve uzmanlarının araştırmalarıyla harmanlanıyor. Gerçek hayattaki flamingolar, hayatta kalma şanslarını artırmak için sürü oluşturur, senkronize olur ve kur yapma ritüellerinde dans ederler.

Hareket yakalama ve izleme teknolojileri ile flamingolardan esinlenen müzik, insanlar ve flamingolar arasındaki bağı keşfetmek için kullanılıyor. Bu süreçte, insanların doğayla iç içe geçişini simgeleyen bir insan-flamingo melezi doğuyor. Çalışma, Akdeniz sulak alanlarını korumayı amaçlayan bir enstitü olan *Tour du Valat* aracılığıyla Lucas tarafından desteklenen flamingoların temsillerini içeriyor.

Interspecies Dance invites audiences into an exuberant alternate reality experience where humans and flamingos unite in dance. Up to six participants at a time join a virtual flamingo colony as flamingo avatars, increasing the population by spawning, dancing, and mirroring poses in solidarity with the flamingo.

Lucas's work builds on the phenomenon of flamingos in popular culture and is infused with research by conservation scientists and specialists to encourage deeper understanding of flamingos and threats to their habitats. Flamingos in real-life flock, synchronize and dance in courtship rituals to better their odds at survival.

Motion capture and tracking technologies, and flamingo-inspired music are enlisted to explore the connection between humans and flamingos. Through the process a human-flamingo hybrid is born, symbolizing the intertwining of humans with nature. The work features representations of flamingos sponsored by Lucas through *Tour du Valat*, an institute dedicated to conserving Mediterranean wetlands.

Destekler / Support

Bu proje Print Screen/Yafo Creative Digital Artist Residency + Stipend, Jaffa-Tel Aviv, İsrail (2017); Toronto Uluslararası Film Festivali (2018); EarthX Film Festivali, Dallas (2018); ve Harvestworks Digital Media Arts Center New Works Residency, New York (2017) tarafından desteklenmiştir.

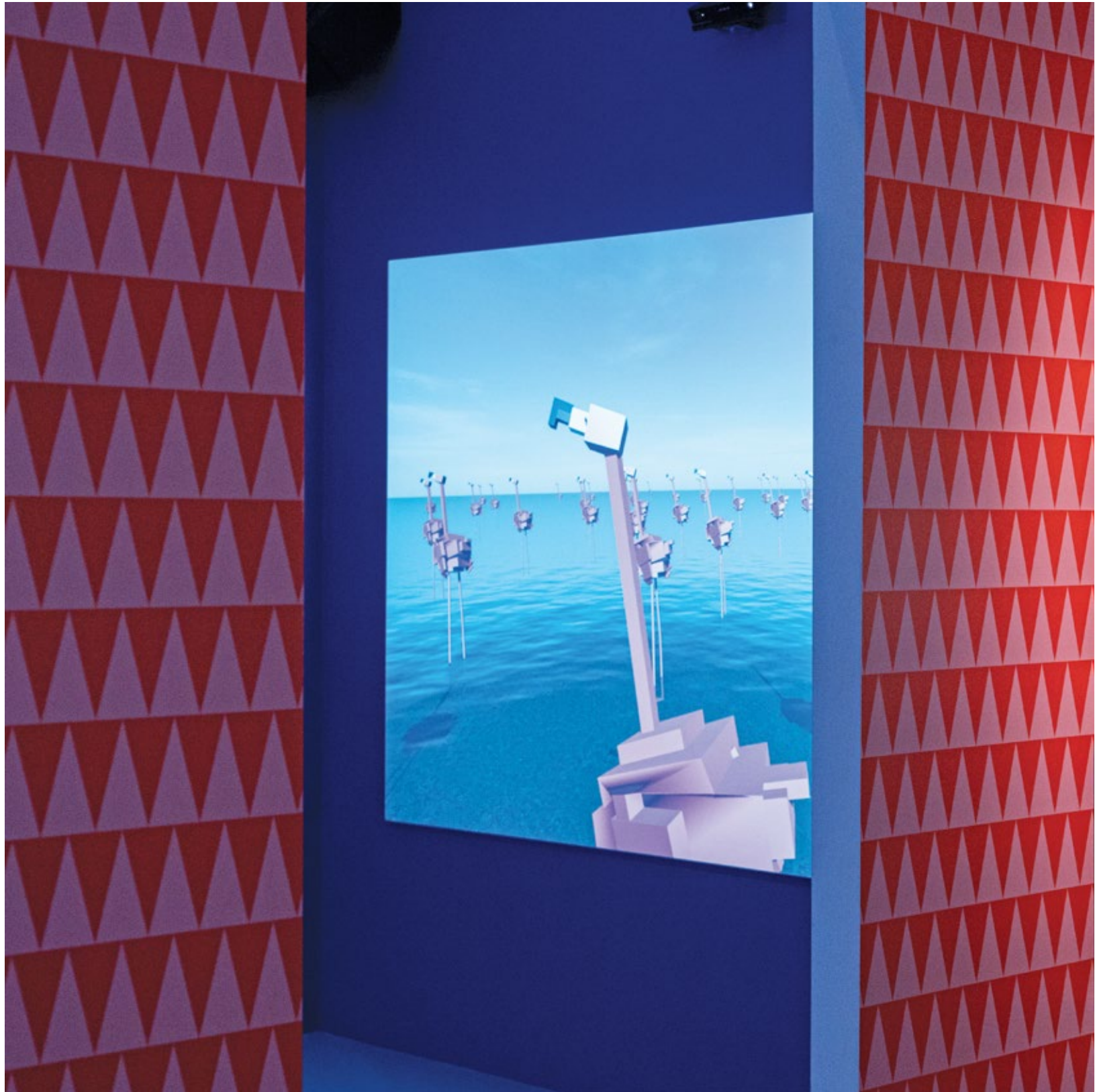
This project was supported by commissions from Print Screen/Yafo Creative Digital Artist Residency + Stipend, Jaffa-Tel Aviv, Israel (2017); Toronto International Film Festival (2018); EarthX Film Festival, Dallas (2018); and a Harvestworks Digital Media Arts Center New Works Residency, New York (2017).

Konsept, yönetmenlik, 3 boyutlu modelleme, animasyon ve geliştirme / Concept, direction, 3D modeling, animation and development: Kristin Lucas

Ek senaryo yazımı / Additional script writing: Joe McKay.

Müzik / Music: Adriano Clemente





MURAT KALKAVAN

OYUNBAZ EUGENE PLAYFUL EUGENE

C-Print, 100x70cm, 2024

Ipad Mini Oyun / Ipad Mini Game: Murat Kalkavan, Ali Batı

Bu seri, bilgisayar oyunları aktörü Eugene'i mesleğini icra ederken anlatıyor. Eugene, Jam oyunlarından AAA oyunlara, spor oyunlarından RPG'lere kadar geniş bir yelpazede; kimi zaman figüran olarak, kimi zaman baş kahraman olarak yaklaşık 35 yıldır bilgisayar oyunlarında yer alıyor.

Bu seride aynı zamanda *Neon Brawlers* oyunundan bir kuple de tecrübe edebileceksiniz.

Oynadığı bazı oyunlar:

2023: CyberVerse 2070: Nexus Revolution Rol: Zenith Striker Tür: Cyberpunk, Open World, VR

2012: Legends of Valor Rol: Garrick Stormblade Tür: RPG, Action, Mobile

2004: Finn Wildwood Rol: Finn Wildwood Tür: Indie, Adventure

1994: Astro Spark Rol: Astro Kid Tür: Beat'em Up

This series follows Eugene, a video game actor, as he performs his profession. From Jam games to AAA games, sports games to RPGs, Eugene has been in video games for nearly 35 years, sometimes as an extra and the protagonist.

In this series, you will also get a glimpse of Eugene's experiences in the game *Neon Brawlers*.

Some of the games Eugene has appeared in:

2023: CyberVerse 2070: Nexus Revolution Role: Zenith Striker Genre: Cyberpunk, Open World, VR

2012: Legends of Valor Role: Garrick Stormblade Genre: RPG, Action, Mobile

2004: Finn Wildwood Role: Finn Wildwood Genre: Indie, Adventure

1994: Astro Spark Role: Astro Kid Genre: Beat'em Up





OUCHHH

RA: BİLİNMEYEN HİKAYENİN ATLASI RA: ATLAS OF THE UNKNOWN STORY

Yapay Zekâ Veri Tablosu Oyun Deneyimi, 2024
AI Data Painting Game Experience, 2024

Sanatın, gerçeğin kumaşıyla kusursuz bir şekilde birleştiği bir dünyada, hayal gücünün ve aklın sınırlarını keşfetmeye yazgılı Ra adında benzersiz bir çocuk ortaya çıkar. Bu, yeni medya sanatının hayat bulduğu evrende olağanüstü yolculuğa çıkan 4 yaşındaki bir çocuğun hikayesidir.

Küçük yaşına meydan okuyan bir zekâyla doğan Ra, dünyayı sayı ve denklemlerin gözünden görür; o, evreni kavrayışı akranlarının çok ötesinde olan bir matematik dehasıdır. Ancak parlak zekâsına derin bir sessizlik eşlik eder: sözcükler onun sesinde kendilerine bir sığınak bulamaz ve onu kendi düşünce ve keşif aleminde bir başına bırakırlar. Konuşamamasına rağmen zihni, yıllanmış bir matematikçi rahatlığıyla sayılar ve örüntülerden oluşan hikâyeler yazarak çok şey söyler.

Ra sisli ormanlarda, gizemli mağaralarda ve uçsuz bucaksız çöllerde gezinirken her bir ortam sadece bir fon olmanın ötesine geçer: Bunlar Ouchhhh Studio tarafından yaratılan yeni medya sanatının başyapıtları niteliğindeki kamusal sanat eserlerinin tuvalleridir. Bu ortamlar durağan değildir; bunlar, dâhinin dokunuşuyla değişip dönüşen, sanat ve macera arasındaki sınırları harmanlayan bulmaca ve sırları çözen etkileşimli ortamlardır.

Sanat ve zekânın çarpıştığı, her bulmacanın yeni bir dünyaya açılan bir kapı olduğu ve evren kadar geniş bir zihne sahip dilsiz bir çocuğun bilinmeyene doğru ilk adımlarını attığı bir oyuna hoş geldiniz.

Keşif, hayal gücü ve kalbin dile gelmeyen diliyle dolu bir yolculuğa hoş geldiniz.

Ra ile olağanüstü bir maceranın başlangıcına hoş geldiniz.

In a world where art merges seamlessly with the fabric of reality, a unique child named Ra emerges, destined to explore the boundaries of imagination and intellect. This is the story of a 4-year-old boy, unlike any other, embarking on an extraordinary journey through a universe where new media art comes alive.

Born with an intellect that defies his tender age, Ra sees the world through the lens of numbers and equations, a mathematical prodigy whose understanding of the cosmos far surpasses that of his peers. Yet, amidst his brilliance lies a profound silence; for words do not find refuge in his voice, leaving him isolated in his own realm of thoughts and discoveries. Despite his inability to speak, his mind speaks volumes, weaving tales of numbers and patterns with the ease of a seasoned mathematician.

As Ra navigates through the foggy forests, mysterious caves, and vast deserts, each environment transcends being merely a backdrop; they are canvases of public artworks, masterpieces of new media art created by Ouchhhh Studio. These settings are not static; they are interactive, responding to the touch of genius, unlocking puzzles and secrets that blend the boundaries between art and adventure.

Welcome to a game where art and intellect collide, where every puzzle is a gateway to a new world, and where a silent boy with a mind as vast as the cosmos takes his first steps into the unknown.

Welcome to a journey of discovery, imagination, and the unspoken language of the heart.

Welcome to the beginning of an extraordinary adventure with Ra.





PETRA SZEMÁN

GELECEK DÜNYALARIN ŞEKLİ THE SHAPE OF WORLDS TO COME

Anlatı Oyunu, 2022

Narrative Game, 2022

Gelecek Dünyaların Şekli; bulutların şekli, çapraz raylar ve ölüm üzerine düşünmek için tasarlanmış kısa interaktif bir anlatı oyunudur. Çok düzlemli diyarlar ve konuşmalar arasında seyahat eden kahraman; avatar-oyuncu dinamiğinin sınırlarını, ontolojik olarak döngüye girme ihtimalini ve oyun benzeri bir gerçeklikte yaşam koşulları üzerine kafa yorar.

Gelecek Dünyaların Şekli, Japon Denizi kıyısındaki bir sahil kasabası ile Kyoto vilayetinin güney köşesi arasında bölük pörçük bir yolculuk boyunca, gerçek anime mekanlarının gerçek yaşam karşılıklarını ziyaret ederek, çeşitli ve örtüşen kurgusal alanların sınırlarını çizer.

The Shape of Worlds to Come is a short branching-narrative game that serves as a tool to think about the shape of clouds, rail crossings, and death. Journeying through multiplanar realms and conversations, the protagonist muses on the boundaries in the avatar-player dynamic, the ontological possibility of loops, and the conditions of life under a game-like realism.

The Shape of Worlds to Come follows along a fragmented journey between a coastal town by the Sea of Japan and the southern corner of Kyoto prefecture, tracing the edges of various overlapping fictional realms by visiting real life counterparts of anime locations.





TOTAL REFUSAL

GÜÇBELA ÇALIŞMAK HARDLY WORKING

Video, 20:29 min, 2022

Locarno Film Festivali 2022: En İyi Yönetmen Ödülü ve Gençlik Jürisi Ödülü

36. Avrupa Film Ödülleri: Avrupa Kısa Film 2023 Ödülü

Locarno Film Festival 2022: Best Director Award and Youth Jury Award

36th European Film Awards: European Short Film 2023

Güçbela Çalışmak normalde video oyunlarında arka planda kalan karakterlere ışık tutuyor: NPC'ler. Onlar, normallik izlenimi yaratmak için dijital dünyayı figüran olarak dolduran, oyuncu olmayan karakterlerdir. Bir çamaşırcı, bir seyis, bir sokak süpüren kadın ve bir marangoz etnografik bir hassasiyetle gözlemleniyor. Çalışma rutinleri ve davranış kalıpları kadar arızaları ve bozuklukları da kapitalist iş süreçleriyle benzeşen Sisifos makineleridir.

Hardly Working sheds a limelight on the very characters that normally remain in the background of video games: NPCs. They are non-player characters that populate the digital world as extras to create the appearance of normality. A laundress, a stable boy, a street sweeper and a carpenter are observed with ethnographic precision. They are Sisyphus machines, whose labour routines, activity patterns as well as bugs and malfunctions paint a vivid analogy for work under capitalism.

Yönetmenler / Directors: Total Refusal - Susanna Flock, Robin Klengel, Leonhard Müllner, Michael Stumpf

Senaryo / Screenplay: Total Refusal / Susanna Flock, Robin Klengel, Leonhard Müllner, Michael Stumpf

Görüntü yönetmeni / Cinematographer: Total Refusal / Susanna Flock, Robin Klengel, Leonhard Müllner, Michael Stumpf

Ses Kaydı / Sound recording: Total Refusal / Susanna Flock, Robin Klengel, Leonhard Müllner, Michael Stumpf

Ses Tasarımı / Sound design: Bernhard Zorzi

Editör / Editor: Total Refusal / Susanna Flock, Robin Klengel, Leonhard Müllner, Michael Stumpf

Besteci / Composer: Adrian Haim

Çeviri / Translation: Michael Stumpf

Modlama / Modding: RCPisawesome

Sahneler / Scenery: Rockstar Games







UCLA GAME LAB

UCLA Game Lab, deneysel bir sanat ve tasarım anlayışı çerçevesinde oyun üretimini ve oyunla ilgili araştırmaları teşvik eder. UCLA Game Lab, kavramsal risk almayı ve oyun yoluyla yeni ifade ve biçim biçimlerinin geliştirilmesini vurgular.

UCLA Oyun Laboratuvarı şu odak alanlarının keşfedilmesini destekler: Oyunların görünüm, ses, dil ve dokunsallığı üzerine deneyler aracılığıyla Oyun Estetiği; yeni yollarla beden, yeni arayüzler, fiziksel alan ve performansı kullanan oyunların geliştirilmesi aracılığıyla Oyun Bağlamı; ve oyunlar üzerine sosyo-tarihsel-politik söylemin incelenmesi ve oyunların günümüzde kabul edilen sınırlarına meydan okuyan yeni oyun türlerinin geliştirilmesi aracılığıyla Oyun Türleri.

Her bir Oyun Laboratuvarı sakini, oyunlara benzersiz bir yaklaşım sergilemekte ve laboratuvara kendi uzmanlık alanlarını ve bakış açılarını getirmektedir.

The UCLA Game Lab fosters the production of games and game-related research within an experimental art and design context. The UCLA Game Lab emphasizes conceptual risk-taking and the development of new modes of expression and form through gaming.

The UCLA Game Lab supports exploration of these areas of focus: Game Aesthetics through experimentation in the look, sound, language and tactility of games; Game Context through development of games that involve the body, new interfaces, physical space and performance in new ways; and Game Genres through examination of the socio-historic-political discourse around games and the development of new game genres that challenge the presently accepted boundaries of what games are about.

The UCLA Game Lab unites individuals across various disciplines who are passionate about games. Each Game Lab resident has a unique approach to gaming, bringing their specialized backgrounds and perspectives to the lab.



JENNA CARAVELLO CANTO IX APARTMENT, 2021

CANTO IX Apartment, yaşadığım alana ve COVID pandemisinin başlangıcında hissettiklerime dayanıyor. Bu melek karakterinin bedeni hareket ederken duvarlarda takılabiliyor, bazen de odanın diğer ucuna savruluyor.

Oyun, bir kanser taramasından döndükten sonra, hâlâ anestezinin etkisindeyken, müteakip sekiz ay süresince evden ayrılmak için öngörülebilir bir neden olmadığını fark ettikten sonra tasarlandı.

CANTO IX Apartment is based on the space I lived in, and the way I felt at the beginning of the Covid pandemic. This angel's ragdoll physics easily get stuck in walls, sometimes launching it across the room.

Apartment was conceived after returning from a cancer screening, still foggy from anesthesia, upon realizing there was no foreseeable reason to leave the apartment for the next eight months.



VINNY ROCA
MY EASY SHAKER YOKE FACE, 2021

My Easy Shaker Yoke Face, Amerikan Shaker geleneğinin tarihsel kökeniyle oynayan absürdist bir bilgisayar oyunudur. Shaker'ın "Eller Çalışmaya, Kalpler Tanrı" ortak ifadesinde en iyi şekilde özetlenen, Shaker'ın ağır çalışma ve din anlayışını alıp genişleten *My Easy Shaker Yoke Face*; tefekkür, dönüşüm ve emek arasındaki ilişki üzerinde çalışmaya çalışıyor. Oyuncular, absürd nesneler ve makinelerle dolu bir odada dolaşarak hangi makinelerin ve nesnelerin birbirini dönüştürdüğünü anlamaya çalışırlar. Oyuncular sistem hakkında bilgi sahibi oldukça, yaratma ve dönüştürme süreci, oyuncu odanın ortasında heykelsi bir portreyi başarıyla yapana kadar tekrarlanır.

My Easy Shaker Yoke Face is an absurdist computer game that plays with the historical lineage of the American Shaker tradition. Taking and expanding upon the Shaker understanding of hard labor and religion, best summarized in the common Shaker phrase "Hands to Work, Hearts to God," *My Easy Shaker Yoke Face* attempts to work through the relationship between contemplation, transformation, and labor. Players navigate a room filled with absurd objects and machines trying to understand which machines and objects transform each other. As players gain knowledge of the system, the process of creation and transformation repeats until the player successfully makes a sculptural portrait in the center of the room.



ZHENG FANG
NIGHT RUNNING, 2021

Bu bitmek bilmeyen gece koşusunda, şehir meydanından tiyatro balkonuna doğru yol aldık. Bu dar alanlarda, bu küçük kutularda izleyici olduk. Bu yarı açık odalarda biz diğer mekânlara baktık, onlar da kendi mekânlarından bize. Bu sonsuz yolculukta bir yerden başka bir yere sadece kısa ve yüksek sesler duyulacak.

On this endless night run, we made our way from the city plaza to the theatre balcony. In these narrow spaces, we became audiences in these tiny boxes. In these semi-open rooms, we looked at the other spaces, and they looked at us from theirs. Only short and loud shouts will make sounds to be heard from one place to another, in this endless journey.

WE ARE MUESLI

THE GREAT PALERMO

Görsel Roman

Visual Novel, 2013

2017 ADI Design Index Seçkisi ve 2018 Compasso d'Oro Adayı

2017 ADI Design Index Selection and 2018 Compasso d'Oro Nominee

The Great Palermo — *Bir Yiyecek ve Dönüşüm Hikâyesi*, Sicilya'nın başkentinin folkloruna ve kültürüne ilişkin interaktif bir balattır. Oyuncular, Donna Florio'nun iris'i ve Santa Rosalia'nın babbaluci'si gibi sokak yemeklerinin izini takip ederek Palermo'nun mekanlarını ve hikayelerini keşfederler.

Anlatı, oyuncunun yaptığı tercihlere göre değişir: başta oldukça basit olan hikâye, tıpkı dörtlükten dörtlüğe genişleyen “kümülatif” bir balat gibi, onu zenginleştiren ve karmaşıklaştıran unsurların eklenmesiyle giderek daha da incelikli bir hal alır. Çeşitliliğe, yaratıcı kaosa ve kozmik deliliğe bir övgü olan *The Great Palermo*, bir sanat eseri olarak 2016 yılında şehirde yer alan *Galleria d'Arte Moderna*'da interaktif enstalasyonlardan oluşan bir sergi güzergahında yer aldı.

The Great Palermo “sıfır kilometre” bir video oyun deneyimidir: Projenin prototipi, anlattığı şehirde, I ART konaklama programında, oyunun orijinal müziklerini yazan Almendra Müzik Kolektifi gibi yerel sanatçıların iş birliğinde geliştirilmiştir.

The Great Palermo – A Tale of Food and Transformation is an interactive ballad about the folklore and culture of the Sicilian capital. The players will explore the places and stories of Palermo by following the trail of street food, from Donna Florio's iris to Santa Rosalia's babbaluci.

The narrative changes according to the choices made by the player: an initially very simple story is gradually enriched with new elements that make it richer and more complex, as in a “cumulative” ballad that expands from stanza to stanza. A celebration of diversity, creative chaos, and cosmic madness, *The Great Palermo*'s artwork was featured in 2016 in an exhibition-path of interactive installations at the city's *Galleria d'Arte Moderna*.

The Great Palermo is a “zero-kilometer” videogame experiment: the project was prototyped in the very city it is about, during the I ART residency program, and with the collaboration of local artists such as the Almendra Music collective, who wrote the original soundtrack.

CLAC iş birliğiyle / in collaboration with CLAC

Orijinal müzik ve ses tasarımı / Original music and sound design: Almendra Music (Danilo Romancino, Gianluca Cangemi, Luca Rinaudo)

Seslendirme / Voice-over: Alberto Nicolino







WE ARE MUESLI

CAVE! CAVE! DEUS VIDET.

Görsel Roman
Visual Novel, 2013

Uluslararası Bosch Art Game Yarışması 2013 Ödülü
Winner of Bosch Art Game International Competition 2013

Prototipi, 2013 yılında *Hollandalı Jheronimus Bosch 500 Vakfı* sponsorluğunda, uluslararası *Bosch Sanat Oyunu* yarışması için geliştirilen *CAVE! CAVE! DEUS VIDET.* (Dikkat! Dikkat! Tanrı görüyor.), 16. yüzyılda yaşamış ünlü Flaman ressamına atfedilmiş bölümlerden oluşan, ödüllü bir anlatı video oyunudur.

Görsel roman mekaniğine (çatallanan interaktif hikâye) dayanan, *CAVE! CAVE! DEUS VIDET.* büyülü gerçekçiliğin nüfus ettiği bir dünyada geçen bir sanatsal-kurgudur (sanatın bilimkurguya uygulanması). Eserde 1499 yılının Hollanda'sı, günümüzde bir gencin bulanık zihni ve Bosch'un resimlerinin halüsinasyona benzer "Harikalar Diyarları" birbirine karışır.

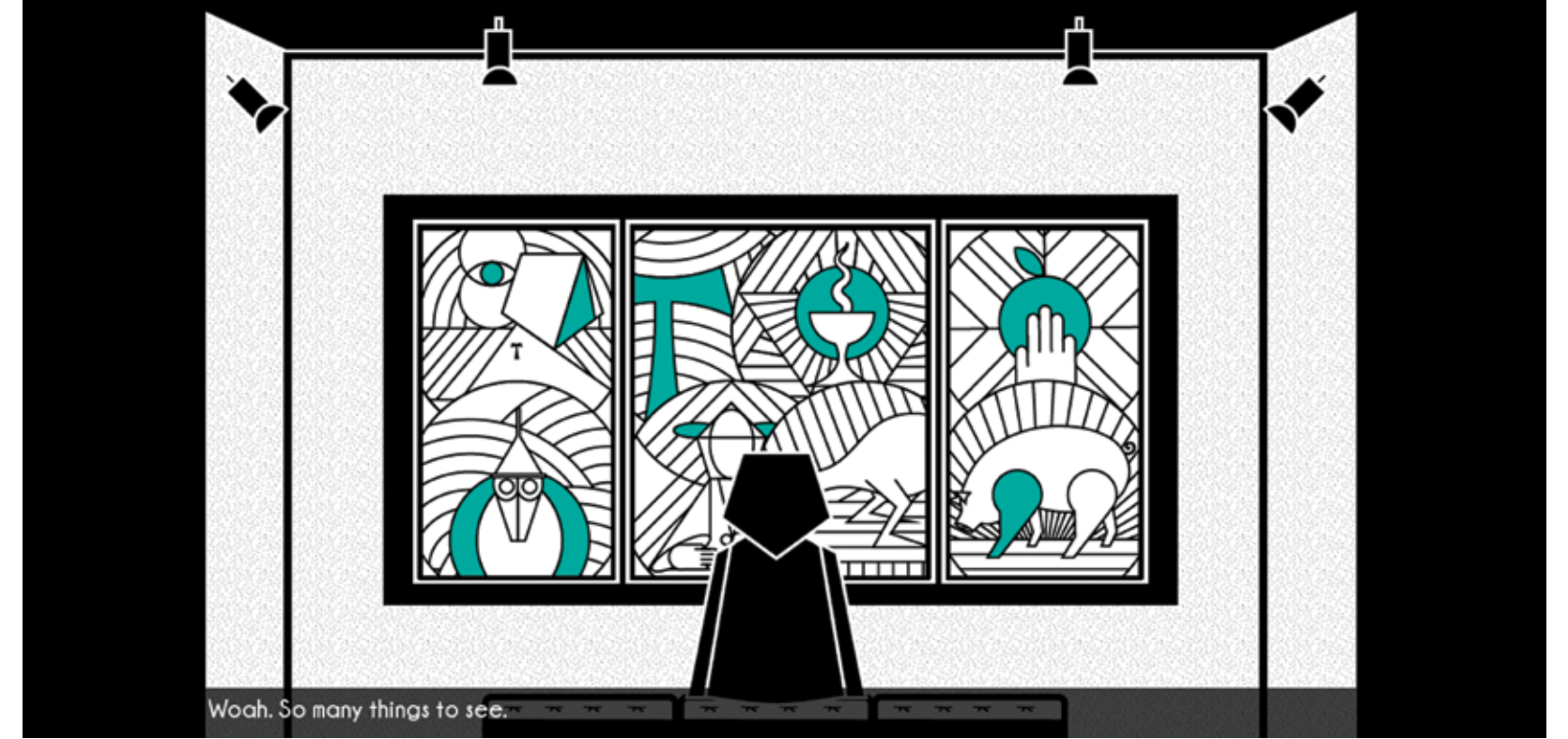
Bölüm 0, 17 yaşında yalnız bir punk rock ve Star Wars meraklısı olan Hoodie'nin Lizbon Ulusal Müzesi'nde Bosch'un en gizemli resimlerinden biri olan Triptych of the Temptation of St. Anthony hakkında belli ki çok fazla şey bilen tuhaf biriyle karşılaşmasıyla başlar.

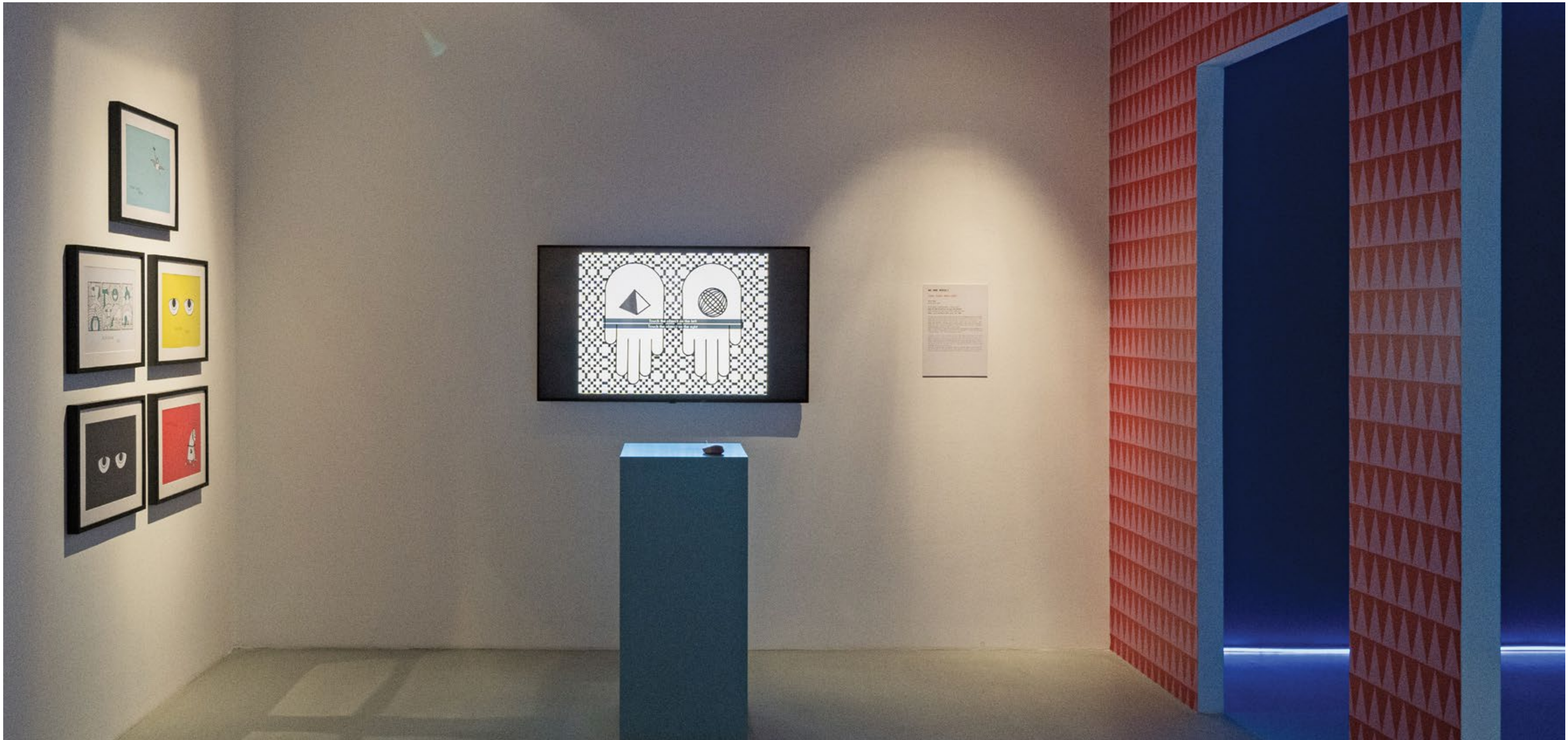
Prototyped in 2013 for the international Bosch Art Game competition sponsored by the Dutch Jheronimus Bosch 500 foundation, *CAVE! CAVE! DEUS VIDET.* (Beware! Beware! God sees.) is an award-winning narrative episodic video game dedicated to the famous 16th-century Flemish painter.

Based on visual novel mechanics (branching interactive story), *CAVE! CAVE! DEUS VIDET.* is an art-fi (science fiction applied to art) journey through a world permeated with magical realism, in which the Netherlands of 1499, the fuzzy mind of a present-day teenager, and the hallucinated "Wonderlands" of Bosch's paintings merge.

The story of Episode 0 begins at the National Museum in Lisbon when Hoodie, a lonely 17-year-old punk rock and Star Wars enthusiast, meets a strange individual who seems to know too many things about one of Bosch's most enigmatic paintings, the Triptych of the Temptation of St. Anthony.

Müzik / Music: [Monroeville Music Center feat. MEGA](#)





BİYOĞRAFİLER
BIOGRAPHIES



ZEYNEP ARINÇ

Zeynep Arınç, özellikle sanat eseri ile izleyicisi arasındaki ilişkiye ve duysal tasarıma odaklanarak estetik deneyimin derinliğini araştıran bir küratör ve iç mimardır.

I.M.I İtalyan Lisesi’nden mezun olduktan sonra Bilkent Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü’nde lisans eğitimini tamamladı. NABA Nuova Accademia di Belle Arti Milano’da, Marco Scotini direktörlüğünde “Görsel Sanatlar ve Küratöryel Çalışmalar” bölümünde yüksek lisans derecesini tam notla aldı. Mezuniyet tezi “İmgelerin Gizli Arzuları: Medusa Etkisi / Desideri Nascosti delle Immagini: Effetto Medusa” başlığını taşıyordu.

Türkiye’de ve İtalya’da sanat ve tasarım alanlarında çeşitli proje, yarışma ve organizasyonlarda görev alan Arınç, sanatın demokratikleşmesi ve kapsayıcılığı konusuna büyük önem vererek çalışmalarını sürdürmektedir. İstanbul Art News, Art Unlimited, AD, Maison Francaise, Home Art gibi çeşitli dergilerde ve gazetelerde makaleleri ve projeleri yayınlanmıştır.

İlgi alanları alanları arasında mekansal deneyim tasarımı, sanatın erişilebilirliği, görsel kültür ve medya çalışmaları yer almaktadır.

Zeynep Arınç is a curator and interior designer who delves into the depth of aesthetic experience, with a particular focus on the relationship between the artwork and its audience, and sensory design.

After graduating from I.M.I Italian High School, she completed her undergraduate studies at Bilkent University, Department of Interior Architecture and Environmental Design. At NABA Nuova Accademia di Belle Arti Milano, she received her master’s degree in “Visual Arts and Curatorial Studies” under the direction of Marco Scotini with full marks. Her graduation thesis was titled “The Hidden Desires of Images: The Medusa Effect / Desideri Nascosti delle Immagini: Effetto Medusa”.

Arınç, who has worked on various projects, competitions, and organizations in the fields of art and design in Türkiye and Italy, continues to work with great importance on the democratization and inclusiveness of art. Her articles and projects have been published in various magazines and newspapers, such as İstanbul Art News, Art Unlimited, AD, Maison Francaise, and Home Art.

Her research interests include spatial experience design, accessibility of art, visual culture, and media studies.

GÜVEN ÇATAK

Güven Çatak, İstanbul Teknik Üniversitesi’nde mimarlık okurken bilgisayar oyunu eleştirileri yazmaya ve kısa filmler çekmeye başladı. “K’nın Dosyası” ve “Down-Under” kısıları çeşitli festivallerde gösterildi ve ödüller kazandı. Akademiye Bahçeşehir Üniversitesi (BAU) Görsel İletişim Tasarımı bölümü ile dahil oldu; hareketli görüntü ve oyun tasarımı üzerine kendini geliştirdi ve ilgili dersleri kurguladı. Bir yandan PC Gamer, Level ve Oyungezer dergilerinde serbest yazar olarak devam etti. Yıldız Teknik Üniversitesi’nde “Bilgisayar Oyunlarında Mimarinin Kullanımı” ve “Tasarım Eğitiminde Bilgisayar Oyunlarının Kullanımına Dair Bir Model” başlıklı tezleri ile yüksek lisans ve doktora çalışmalarını tamamladı. Medya deneyimi ile akademik arka planının birleşmesi sonucu Bahçeşehir Üniversitesi Oyun Laboratuvarı BUG Lab start aldı (2012). İstanbul bağımsız oyun sahnesinin buluşma noktası haline gelen BUG Lab, topluluk etkinlikleri, Oyun Tasarımı lisans ve master programları ve son olarak devlet destekli oyun inkübasyon merkezi ile öncü bir eğitim ve üretim yapısına dönüştü. Çatak, halen BAU’da Doç. Dr. ünvanıyla BUG Lab yapılanması ve girişimlerini yönetmekte ve “Değişim için Oyunlar” üzerine çalışmaktadır.

While studying architecture at Istanbul Technical University, Güven Çatak began writing computer game reviews and making short films. His shorts “K’nın Dosyası” and “Down-Under” were screened at various festivals and won awards. He entered academia with the Visual Communication Design department at Bahçeşehir University (BAU), where he developed himself in motion graphics and game design and structured related courses. Meanwhile, he continued as a freelance writer for PC Gamer, Level, and Oyungezer magazines. He completed his master’s and doctoral studies at Yıldız Technical University with theses titled “The Use of Architecture in Computer Games” and “A Model for the Use of Computer Games in Design Education.” His media experience and academic background led to establishing Bahçeşehir University Game Laboratory BUG Lab in 2012. BUG Lab, a meeting point for the İstanbul independent game scene, has transformed into a pioneering educational and production structure with community events, undergraduate and master’s programs in Game Design, and, most recently, a state-supported game incubation center. Çatak manages the BUG Lab structure and initiatives at BAU as an Associate Professor and works on “Games for Change.”



AMANITA DESIGN

RADIM JURDA

1984 doğumlu Radim Jurda, illüstrasyon ve animasyon eğitimi almış ve 2013 yılında Prag Sanat, Mimarlık ve Tasarım Akademisi'nde yüksek lisans derecesini tamamlamıştır. Oyun tasarımcısı ve görsel sanatçı, *Creaks* (Amanita Design) video oyunu ve Insula (CBG) masa oyununun yaratıcısıdır. Oyunları mantık ile sanatı birbirine bağlamak için harika bir fırsat ve klasik sanat tekniklerini hayata geçirmenin mükemmel bir yolu olarak gören Radim, Çekya, Brno'da yaşıyor ve çalışıyor.

Radim Jurda is a game designer and visual artist. He is the author of the video game *Creaks* (Amanita Design) and the board game Insula (CBG). He was born in 1984. He studied illustration and animation. In 2013, he obtained a master's degree from the Academy of Arts, Architecture, and Design in Prague. Radim sees games as a great opportunity to connect logic and art and an excellent way to bring classical art techniques to life. He currently lives and works in Brno, Czechia.

JAN CHLUP

1986 doğumlu Jan Chlup, 2011 yılında Prag Güzel Sanatlar Akademisi'nden yüksek lisans derecesi almıştır. Resim, yeni medya ve oyunlarla ilgilenen görsel sanatçı ve tasarımcı, *Creaks* (Amanita Design) adlı video oyununun ortak yaratıcısıdır. Sanat pratiğinde klasik resim araçlarını genişletmek için teknolojiyi ve medyayı kullanan Jan, Çekya, Prag'da yaşıyor ve çalışıyor.

Jan Chlup is a visual artist and designer interested in painting, new media, and games. He is a co-author of the video game *Creaks* (Amanita Design). In his art practice, he uses technology and other media to expand the medium of classical painting.

He was born in 1986. In 2011 obtained a master's degree from the Academy of Fine Arts in Prague. He currently lives and works in Prague, Czechia.

EMI KUSANO

1990'da Tokyo'da doğan Emi Kusano, gençlik yıllarında Harajuku sokaklarında sokak fotoğrafçısı olarak başladığı sanat yolculuğuna V&A Müzesi'nde bir sergiyle devam etmiştir. Multidisipliner bir sanatçı olarak, retro-fütürizm ve modern teknolojik ivmenin kesişim noktalarını incelemektedir. Sanatçının yapay zekâ ile harmanlanmış kendine özgü sanatı WWD Japonya'nın kapağını süslemiş, Christie's ve Gucci müzayedelerinde yer almıştır. Uluslararası alanda kabul gören çalışmaları Saatchi Galeri ve 21. Yüzyıl Çağdaş Sanat Müzesi, Kanazawa gibi mekânlarda sergilenmiş ve dünya çapında bir düzineden fazla ülkede toplanmıştır.

Görsel sanatlar kariyerine ek olarak Emi, 80'lerin J-POP tarzını modern, teknoloji odaklı, bilimkurgu merceğinden yaratıcı bir şekilde yeniden yorumlayan Satellite Young grubunun solistliğini ve kendi prodüktörlüğünü yapmaktadır. Bu yenilikçi yaklaşım, gruba SXSW 2017'deki bir katılım da dahil olmak üzere uluslararası bir tanınırlık kazandırmış ve grup yaratıcılığını yerleştirmelere kadar genişletmiştir.

Emi Kusano, born in Tokyo in 1990, began her artistic journey as a street photographer on the streets of Harajuku in her teens, leading to an exhibit at the V&A Museum. As a multidisciplinary artist, she explores the intersections of retro-futurism and modern technological acceleration. Her unique AI-infused art has graced the cover of WWD Japan and been featured in Christie's and Gucci auctions. Internationally recognized, her work has been exhibited at venues such as the Saatchi Gallery and the 21st Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa, and has been collected in more than a dozen countries around the world.

In addition to her visual arts career, Emi is the lead singer and self-producer for Satellite Young, a band that creatively reinterprets 80s J-POP styles through a modern, technologically driven, sci-fi lens. This innovative approach has garnered international recognition, including an appearance at SXSW 2017, and the band extends its creativity to installations.





JON HADDOCK

1960 Tempe, Arizona doğumlu Jon Haddock yaşamını ve iş hayatını Phoenix, Arizona’da sürdürmekte ve ders vermektedir. Üniversite eğitimini 1986’da Arizona State University’den Güzel Sanatlar Lisans Derecesi (BFA) alarak tamamlamış ardından 1990’da University of Iowa’dan Yüksek Lisans Derecesi (MA) ve 1991’de yine University of Iowa’dan Güzel Sanatlar Yüksek Lisans Derecesi (MFA) almıştır.

Sanatçı kurgu, medya ve gerçeklik arasındaki çizgileri keşfetmektedir. İlhamını popüler kültür ve sanattan alan Jon Haddock; günümüz toplumundaki imgenin kullanımını, etkisini ve rolünü sorgulamak için sıklıkla çizgi romanların ve video oyunlarının diline atıf yapar.

Jon Haddock’un eserleri, Yerba Buena Art Center (San Francisco, ABD), ZKM Karlsruhe (Linz, Avusturya), PaceWildenstein (New York, ABD), Witte Zaal (Ghent, Belçika), Arizona State University Art Museum (Tempe, ABD) ve The Whitney Museum of American Art (New York, ABD) gibi uluslararası sanat kurumlarında sergilenmiştir. Eserleri The Whitney Museum of American Art (New York, ABD) ve Henry Gallery (Seattle, ABD) gibi kurumların koleksiyonunda yer almaktadır.

Jon Haddock was born in Tempe, Arizona in 1960 and currently lives and works in Phoenix, Arizona, where he teaches. He received his Bachelor of Fine Arts (BFA) degree from Arizona State University in 1986, followed by a Master’s degree (MA) from the University of Iowa in 1990 and a Master of Fine Arts (MFA) degree from the same institution in 1991.

As an artist, Jon Haddock explores the intersection of fiction, media, and reality, drawing inspiration from popular culture and art. He often refers to the language of comic books and video games to question the use, impact, and role of imagery in contemporary society.

Jon Haddock’s works have been exhibited internationally, including at the Yerba Buena Art Center in San Francisco, ZKM Karlsruhe, PaceWildenstein in New York, Witte Zaal in Ghent, Arizona State University Art Museum in Tempe, and The Whitney Museum of American Art in New York. His works are part of the collections of institutions like the Whitney Museum in New York and the Henry Gallery in Seattle.

KEN WONG

Ken Wong, Avustralyalı bir oyun tasarımcısı ve sanatçıdır. Adelaide’de doğup büyüyen Ken Wong’un oyun alanındaki kariyeri onu Hong Kong, Şangay ve Londra da dahil olmak üzere dünyanın dört bir yanına götürdü. Londra’da, Ustwo Games’in milyonlarca satan mobil oyunu Monument Valley’in baş tasarımcılığını yaptı. Bir Apple Tasarım Ödülü ve iki BAFTA Oyun Ödülü kazanan mobil oyun Monument Valley’nin ardından 2016 yılı başlarında Melbourne’da bağımsız oyun stüdyosu MOUNTAINS’ı kurdu.

Stüdyo ilk oyunu *Florence* ile ilk Apple Tasarım Ödülü’nü aldı. Bu ödül 2014’te viral bir başarıya imza atan Monument Valley ile kazandığı ödülün ardından Wong’un ikinci ödülüydü.

Ken Wong is an Australian game designer and artist. Born and raised in Adelaide, Ken Wong’s career in the gaming industry has taken him around the world, including Hong Kong, Shanghai, and London, where he served as the lead designer for Ustwo Games’ multi-million-selling mobile game Monument Valley. Following the success of Monument Valley, which won an Apple Design Award and two BAFTA Game Awards, he founded the independent game studio MOUNTAINS in Melbourne in early 2016.

The studio’s debut game, Florence, earned Wong his second Apple Design Award and achieved viral success in 2014. This was his second award following the success of Monument Valley, which garnered him the first award in 2014.





KRISTIN LUCAS

Kristin Lucas video, yerleştirme ve hibrit medya sanat formlarında çalışan disiplinlerarası bir sanatçıdır. Lucas, Kamusal ve özel sistemler bağlamında güncelliğini kazanan çalışmalarında, sanal ve yaşanmış gerçekliklerin tekinsiz örtüşmelerine ve algı ile kimliği yeniden yapılandıran hızla değişen medya ortamına yanıt verir. Lucas, araştırdığı araçlarla eleştirel bir ilişki kurarak, bu araçların kullanımını yeniden hayal ediyor ve yeniden bağlamsallaştırıyor; böylece teknolojinin sosyal ve toplumsal katılım için yeni platformlar sağladığını düşünüyor.

Çalışmaları Art in America, Artforum, Engadget ve Hyperallergic'te yayımlanan Lucas, kısa süre önce Engadget Alternate Realities Grant ve SciArt Institute The Bridge Collaborative Residency ödülleri ald. Çalışmaları ulusal ve uluslararası alanda aralarında Artists Space, FACT Liverpool, Solomon R. Guggenheim Müzesi, Harvestworks, Haus der Kunst, HeK Basel, ICA Philadelphia, Nam June Paik Sanat Merkezi, Pioneer Works, OK Contemporary Art Center, MoMA, New Museum, Whitney Museum of American Art ve ZKM gibi mekânlarda; BAM Teknopolis, Cinekid, EarthxFilm, Impakt, ISEA, Okeechobee Music & Arts, Print Screen, TIFF, Transmediale, World Wide Video ve WSJ Future of Everything gibi festivallerde gösterildi.

Kristin Lucas is an artist who explores conditions of precarity through prosperity within mediated environments, where natural, social and technological realms intertwine. Through experimental research, she questions and reimagines systems, often in collaboration with audiences. Her work blends humor, philosophical musings, and enthusiasm about existence, reaching diverse audiences through various channels like apps, browsers, festivals, fundraisers, galleries, microcinemas, parking lots, radio waves, social media, yards and zoos.

Lucas, whose work has been published in Art in America, Artforum, Engadget and Hyperallergic, recently received the Engadget Alternate Realities Grant and the SciArt Institute The Bridge Collaborative Residency awards. Her work has been exhibited nationally and internationally at venues such as Artists Space, FACT Liverpool, Solomon R. Guggenheim Museum, Harvestworks, Haus der Kunst, HeK Basel, ICA Philadelphia, Nam June Paik Art Center, Pioneer Works, OK Contemporary Art Center, MoMA, New Museum, Whitney Museum of American Art, ZKM and screened at festivals such as BAM Teknopolis, Cinekid, EarthxFilm, Impakt, ISEA, Okeechobee Music & Arts, Print Screen, TIFF, Transmediale, World Wide Video and WSJ Future of Everything.

MURAT KALKAVAN

1983'te İstanbul'da doğan illüstratör ve sanatçı, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nde eğitim gördü. Mezuniyetinin ardından reklam ajansları, markalar ve yayınevleri için illüstrasyon projeleri üretmenin yanı sıra çocuk kitapları hazırladı ve çeşitli sergilerde yer aldı.

İllüstrasyonlarında canlı renkleri ve mizahi unsurları vurgulayan Kalkavan, çalışmalarıyla kendi dünyasını yansıtmaktadır. Bu yaklaşımını çeşitli teknikler ve özgün karakterlerle birleştirmektedir.

Çalışmalarını Üsküp'teki atölyesinde sürdüren Kalkavan, sürekli olarak yaratıcılığın yeni yollarını keşfederek kendini sanatına adamaya devam ediyor.

Born in Istanbul in 1983, the illustrator and artist studied at Marmara University's Faculty of Fine Arts. Following graduation, he embarked on a career producing illustration projects for advertising agencies, brands, and publishing houses, as well as creating children's books and participating in various exhibitions.

Emphasizing vibrant colors and humorous elements in his illustrations, Kalkavan expresses their own world through their work. He combines this approach with various techniques and original characters.

Continuing his work from their studio in Üsküp, Kalkavan remains dedicated to their craft, constantly exploring new avenues of creativity.



OUCHHH

Ouchhh Studio, sanat, bilim ve teknolojinin kesişiminde on yılı aşkın süredir benzersiz yeniliklere imza atarak yaratıcı yeni medya alanında önemli bir yer edinmiştir. Bu uluslararası stüdyo, veri tabanlı sanat formlarını içeren veri tabloları ve heykelleri gibi projelerde uzmanlaşarak kendine özgü bir alan yaratmıştır. Benzersiz metodolojileri, teknolojik keşifleri sanatın, bilimin ve teknolojinin gizemli kökleriyle birleştirerek geleceğe odaklanmış bir vizyon oluşturur. Mühendisler, akademisyenler, yapay zekâ kodlayıcıları, veri bilimcileri, mimarlar, yaratıcı kodlayıcılar, tasarımcılar, medya sanatçıları ve hareketli grafik uzmanlarından oluşan geniş bir ekip, ortak bir düşüncede birleşiyor: bilgi, olağanüstü şairane kamusal deneyimlere dönüşüyor.

boya olarak veri, fırça olarak algoritma...

Ouchhh'un ana ofisi İstanbul'da bulunmakla birlikte, Los Angeles, Viyana, Barselona, Paris, Londra ve Berlin gibi şehirlerde ortaklıkları bulunmaktadır. Kendilerini interaktif yeni medya platformları, veri resimleri, yapay zekâ,, veriye dayalı heykeller, kinetik kamusal sanatlar, sürükleyici deneyimler, yönetmenlik, sanat yönetmenliği ve A/V mimari cephe performansları üretmeye odaklanan multidisipliner bir yaratıcı merkez olarak görüyorlar.

Ouchhh, Tokyo, New York, Los Angeles, Meksiko, Seattle, Chicago, Miami, Abu Dhabi, Milano, Paris, Melbourne, Şanghay, Pekin, Washington DC, Montreal, São Paulo, Seul, Roma, Moskova, Prag, Brüksel, Hong Kong, Jakarta, İskoçya, Singapur, Las Vegas, Londra, Barselona, Berlin, Petra, Dubai gibi şehirlerde ve her kıtada yaklaşık 75 kamusal sanat projesi gerçekleştirdi. Ars Electronica, CERN, NASA, Google, Sigval, Bulgari, Hennessy, Mercedes, Nike, Audi, Infiniti, Absolut, Wired, Ferrari F1, TEDxCERN, League of Legends, Sony PlayStation, Paramount Pictures, Warner Bros ve birçok festival, enstitü, müze ve marka için çalıştı.

Stüdyonun çalışmaları uluslararası arenada birçok övgü ve ödül aldı; bunlar arasında Red Dot Design: Best of the Best Awards, German Design Award, Iconic Best of the Best Awards, MUSE Awards (USA) 10th Annual IDA Awards (The International Design Awards) LA, Asia Design Award (Seoul) and ADC Awards (The Art Directors Club) NY, CODawards, AVIXA Awards (Las Vegas) yer alıyor.

Ouchhh Studio stands as a leading force in the realm of creative new media, boasting over a decade of unparalleled innovation in the intersection of art, science, and technology. This global studio has carved a niche in pioneering data-driven art forms, including data paintings and sculptures. Their unique methodology merges technological exploration with a deep understanding of the enigmatic roots of art, science, and technology, crafting a vision that's decidedly futuristic. Their diverse team, comprising engineers, scholars, academicians, ai coders, data scientists, architects, creative coders, designers, media artists, and motion graphic experts, unites under a shared conviction: knowledge transforms into extraordinary poetic public experiences. data as a paint, algorithm as a brush...

Ouchhh has a main office in Istanbul, and partnerships in LA, Vienna, Barcelona, Paris, London, and Berlin. They consider themselves to be a multidisciplinary creative hub focused on interactive new media platforms, data paintings, artificial intelligence, data-driven sculptures, kinetic public arts, immersive experiences, offering direction, art direction, and producing A/V architectural facade performances.

Ouchhh created approximately 75 public art projects for every continent such as Tokyo, New York, LA, Mexico, Seattle, Chicago, Miami, Abu Dhabi, Milano, Paris, Melbourne, Shanghai, Beijing, Washington DC, Montreal, São Paulo, Seoul, Roma, Moscow, Prague, Brussels, Hong Kong, Jakarta, Scotland, Singapore, Las Vegas, London, Barcelona, Berlin, Petra, Dubai, etc. for too many festivals, institutes, museums, brands such as Ars Electronica, CERN, NASA, Google, Signal, iMapp, Mutek, Melbourne Light Festival, Mori Museum Tokyo, Singapore Art and Science Museum, Frost Miami Science Museum, SAT Société des arts technologiques Montreal, Canada National Space Center UK, American Indian Arts, Atelier Des Lumiere, LLUM Light Festival Barcelona, PETRA Light Festival, Bulgari, Hennessy, Mercedes, Nike, Audi, Infiniti, Absolut, Wired, Ferrari F1, TEDxCERN League of Legends, Sony PlayStation, Paramount Pictures, Warner Bros, and much more. Studio works have received multiple accolades and awards in the international arena such as Reddot design Best of the Best Awards, German Design Award, Iconic Best of the Best Award, MUSE Awards (USA) 10th Annual IDA Awards (The International Design Awards) LA, Asia Design Award (Seoul) and ADC Awards (The Art Directors Club) NY, CODawards, AVIXA Awards (Las Vegas).



PETRA SZEMÁN

1994 Budapeşte, Macaristan doğumlu Petra Szemán animasyon ve oyunvari peyzajlar üreten bir hareketli görüntü sanatçısıdır. Gerçek ile kurgusal olanı birbirinden ayıran keyfi çizgide yer alan belirsiz sınır bölgelerine ve buralarda mümkün yaşam ve deneyim biçimlerine odaklanır. Kendi sanal versiyonunu, animatik mahallerde seyahat eden esas karakter olarak kullanan sanatçı, sınır mekânları ve eşik durumları keşfederken (ekranda ve ekran dışında) kurguya fazlasıyla doymun bir peyzajda anılarımızın ve benliklerimizin inşa edilme biçimlerini incelemeye çalışır. Siberuzamı radikal olarak “başka” bir mahal olarak düşünmek yerine yeni kuir ufuklara gözünü diken Petra, distopik ve ütöpik çerçevelerin arasındaki çizgide yürüme umudu taşır.

Petra, 2013-2017 yılları arasında Newcastle Üniversitesi Güzel Sanatlar Bölümü'nde lisans eğitimi almıştır. 2017'den itibaren Gateshead BALTİK Çağdaş Sanatlar Merkezi, İsviçre Fotomuseum Winterthur, Tokyo NTT InterCommunication Centre ve İngiltere, Kıta Avrupası ve Doğu Asya'da pek çok galeride sergi açmıştır. 2018-2020 yılları arasında Japon Eğitim ve Kültür Bakanlığı araştırma bursuyla Japonya'da iki yıl çalıştıktan sonra şu anda Kuzey Doğu İngiltere ve Tokyo'da ikamet etmektedir. Sanatçının hareketli görüntü, oyun ve anime çalışmalarının kesişiminde yer alan WWEB Kuramı isimli kitabın (Banner Repeater, Londra 2023) yazarlarından biri ve editörüdür. Petra, Newcastle Üniversitesi Güzel Sanatlar Bölümü'nde ders vermektedir.

Born in Budapest, Hungary in 1994, Petra Szemán is a moving image artist working with animation and game-like landscapes. Their practice focuses on the murky borderlands along the arbitrary line separating real and fictional, and the kind of lives and experiences that are possible there. Using a virtual version of themselves as a protagonist journeying through animatic realms, they explore liminal spaces and threshold situations, looking to dissect the ways our memories and selves are constructed within a landscape oversaturated with fiction (both on- and off-screen). Turning away from thinking of cyberspace as a radically 'other' realm, Petra hopes to walk the line situated between dystopian and utopian frameworks, eyes set on new queer horizons.

Petra is a BA Fine Art graduate from Newcastle University (2013-2017), and has exhibited since at BALTIC Centre for Contemporary Art in Gateshead, Fotomuseum Winterthur in Switzerland, NTT Inter Communication Centre in Tokyo, as well as various galleries across England, Continental Europe and East Asia. After spending two years in Japan, developing a body of work as a recipient of a research scholarship from the Japanese Ministry of Education and Culture (2018-2020), Petra is now based between North-East England and Tokyo, Japan. They're the co-author/editor of WEEB THEORY, a book about the overlapping area between artists' moving image, games and anime (published by Banner Repeater, London 2023). Petra is a lecturer in the Fine Art department at Newcastle University.

TOTAL REFUSAL

Sözde Marksist medya gerillası Total Refusal, medya ve toplum eleştirileri için temellük ettikleri çağdaş bilgisayar oyunlarına sanatsal müdahalelerde bulunmak üzere stratejiler geliştirir ve uygular. Filmleri ve performansları, diğerlerinin yanı sıra, Berlinale '20, Locarno '22 ve New York MoMA'da gösterilmiş, 50'yi aşkın ödül ve mansiyonun yanı sıra kısa süre önce Avusturya en iyi kısa belgesel ödülünü (Diagonale '20, Graz) almışlardır.

Susanna Flock Viyana'da yaşıyor ve görsel/medya sanatçısı olarak çalışıyor. Avusturya'daki Linz Sanat ve Tasarım Üniversitesi'nden (2015) ve Viyana Güzel Sanatlar Akademisi'nden (2017) mezun oldu. Flock, video ve video yerleştirmeleri alanında çalışmakta ve internete odaklanmaktadır. Yakın zamanda Pixel, Bytes and Film rezidansı (2020), Viktor-Fogarassy-Price (2019), Rote Fabrik rezidansı Zürih (2019), Avusturya medya sanatları için start-scholarship (2018) ve Akademie Schloss Solitude'da burs (2018) ile ödüllendirildi. 2020'de Total Refusal'a katıldı.

Robin Klengel Viyana ve Graz'da sanatçı ve kültürel antropolog olarak yaşamakta ve çalışmaktadır. Kentsel ve dijital alanların sanatsal-bilimsel araştırması üzerine çalışmalar yapmakta, metinler kaleme almakta, dersler ve kurslar vermekte ve filmler çekmektedir. Graz ve Berlin'de kültürel antropoloji eğitimi almıştır. 2021'den itibaren Graz'da bulunan disiplinlerarası sanat ve kültür alanı Forum Stadtpark'ın eş başkanlığını yürütmektedir. Kolektifi 2018 yılında kurmuştur.

Leonhard Müllner Viyana'da yaşamakta ve görsel sanatçı ile medya araştırmacısı olarak çalışmaktadır. Linz, Leipzig ve Viyana'da Görsel ve Medya Sanatı eğitimi almış ve yakın zamanda MKKD Linz'de Helmut Lethen danışmanlığında Medya Çalışmaları alanında doktorasını tamamlamıştır. Kolektifi 2018 yılında kurmuştur.

Michael Stumpf Viyana'da felsefe ve Linz'de Medya Kültürü ve Sanat Kuramları eğitimi almıştır (eğitimini tamamlamamıştır). Araştırmalarında fenomenoloji ile medya ve kültür semiyotiği arka planını harmanlayarak popüler kültürde yer alan klişelerin geçerliliğini ve çalışma modunu inceler. Sanatçı, tasarımcı ve kod yazarı olarak çalışmaktadır. Stumpf 2018 yılında kolektifin kurucuları arasında yer almıştır.

The pseudo-marxist media guerilla Total Refusal explores and practices strategies for artistic intervention in contemporary computer games, which they appropriate for their media- and social critiques. Their films and performances were presented among others at Berlinale '20, Locarno '22 and at the MoMA in NYC and they received the award for the best Austrian short documentary (Diagonale'20, Graz) amongst more than 50 other awards and honorary mentions.

Susanna Flock lives and works in Vienna as a visual/media artist. She graduated at the University of Art and Design Linz (2015) and at the Academy of Fine Arts Vienna (2017), Austria. Flock works in the field of video and video installation and focuses on internet phenomena. Recently, she was awarded with the Pixel, Bytes and Film residency (2020), Viktor-Fogarassy-Price (2019), the Rote Fabrik residency Zurich (2019), start-scholarship for media arts Austria (2018) and with a fellowship at Akademie Schloss Solitude (2018). Joined Total Refusal in 2020.

Robin Klengel lives and works as an artist and cultural anthropologist in Vienna and Graz. He researches, writes texts, gives lectures and courses and makes films in the field of artistic-scientific research of urban and digital spaces. He studied cultural anthropology in Graz and Berlin. Since 2021 he is co-chairman of the interdisciplinary art and culture space Forum Stadtpark in Graz. He co-founded the collective in 2018.

Leonhard Müllner lives and works in Vienna as a visual artist and media researcher. He studied Visual and Media Art in Linz, Leipzig and Vienna and recently finished his PHD in Media Studies with Helmut Lethen at MKKD Linz. He co-founded the collective in 2018.

Michael Stumpf studied Philosophy in Vienna as well as Media Culture and Art Theories in Linz (unfinished). His research interlaces a background in phenomenology with media and culture semiotics, analyzing the relevance and operating mode of popular cultural tropes. He works as an artist, designer and coder. Stumpf co-founded the collective in 2018.



EDDO STERN

Eddo Stern (1972 doğumlu) Los Angeles, Kaliforniya'da yaşamakta ve çalışmaktadır. Los Angeles Kaliforniya Üniversitesi (UCLA) Tasarım Medya Sanatları bölüm başkanı ve öğretim üyesi ve UCLA Oyun Laboratuvarı direktörüdür.

Stern'in çalışmaları, hayal ile gerçeklik arasındaki tartışmalı sınır bölgelerinde duygusal gerilime odaklanmakta ve fiziksel varlık ile elektronik simülasyonlar arasındaki rahatsız edici ve farkında olunmayan bağlantıları araştırmaktadır. Yazılım geliştirme, arayüz donanım mühendisliği, oyun tasarımı, canlı performans, video ve heykel gibi çeşitli ortamları kullanarak, Stern'in çalışmaları yeni medyalarda anlatı ve belgesel formları, kültürlerarası temsiliyeti ve politik ifadeyi keşfetmektedir. Stern'in resmi oyun tasarım yaklaşımı, ekran tabanlı bilgisayar oyunları ile tiyatro, film, heykel ve enstalasyon sanatı gibi daha geleneksel sanatsal disiplinler arasındaki sınırları köprüleyen oyunların geliştirilmesine odaklanmıştır.

Stern, çalışmalarını uluslararası alanda Victoria & Albert Museum, Londra; Walker Art Center, Minneapolis; Tate Gallery, Liverpool; UCLA Hammer Museum, Los Angeles; Dundee Contemporary Arts, Dundee, İskoçya; Institute of Contemporary Art (ICA), Londra; International Film Festival Rotterdam; Tel Aviv Museum, Tel-Aviv, İsrail; The New Museum, New York gibi önemli festival, müze ve galerilerde sergilemiş ve göstermiştir. 2011 yılında Houston, Teksas'ta Media Archeology Festivali tarafından "Wizard Takes All" başlıklı yeni bir oyun tiyatrosu performansı üretmek üzere görevlendirildi. "Darkgame" adlı bilgisayar oyunu ve "Best Flamewar Ever" adlı dijital animasyonu 2008 Sundance Film Festivali'nde ve Los Angeles'taki oyun endüstrisinin önde gelen etkinliği E3'te gösterilmiştir. 2008 yılında ZeroOne San Jose Bienali tarafından "Portal, Wormhole, Walkthrough" başlıklı bir açık hava video heykeli üretmekle görevlendirilmiştir.

Born 1972, Lives and works in Los Angeles, California. Eddo Stern is Chair and Professor at The Design Media Arts Department at The University of California, Los Angeles (UCLA) and the Director of the UCLA Game Lab.

Stern's work focuses on the emotional tension in the disputed borderlands between fantasy and reality, exploring the uneasy and otherwise unconscious connections between physical existence and electronic simulations. Using various media, including software development, interface hardware engineering, game design, live performance, video, and sculpture; Stern's work explores new forms of narrative and documentary, cross-cultural representation and political expression in new media. Stern's formal game design approach is centered on the development of games that bridge the boundaries between screen-based computer games and more traditional artistic disciplines such as live performance, theater, film, sculpture, and installation art.

Stern has exhibited and screened his work internationally in major festivals, museums and galleries, including The Victoria & Albert Museum, London; Walker Art Center, Minneapolis; Tate Gallery, Liverpool; UCLA Hammer Museum, Los Angeles; Dundee Contemporary Arts, Dundee, Scotland; Institute of Contemporary Art (ICA), London; International Film Festival Rotterdam; Tel Aviv Museum, Tel-Aviv Israel; The New Museum, New York. In 2011 he was commissioned by the Media Archeology Festival in Houston, Texas to produce a new game theatre performance titled "Wizard Takes All". His "Darkgame" computer game and digital animation "Best Flamewar Ever" were featured at the 2008 Sundance Film Festival and at the premiere gaming industry event E3 in Los Angeles. In 2008 he was commissioned by the ZeroOne San Jose Biennial to produce an outdoor public video sculpture titled "Portal, Wormhole, Walkthrough".



WE ARE MUESLI

We Are Muesli, kültürel, tarihi ve sanatsal temalı anlatı oyunları konusunda uzmanlaşmış, Milano merkezli bağımsız bir tasarım stüdyosudur. Ödüllü interaktif deneyim yazarları olarak, on yıldır kültürel mirasın takdir edilmesi sürecinde oyunun evrimine aktif olarak katkıda bulunmakta; öğretim, küratörlük ve konuşma etkinlikleri yoluyla uluslararası video oyunu topluluğuyla etkileşim kurmaktadır.

Claudia Molinari ve Matteo Pozzi tarafından 2011 yılında kurulan We Are Muesli, oyun yapımcılığına interaktif *CAVE! CAVE! DEUS VIDET.* adlı, Jheronimus Bosch'u konu alan oyunla başladı. Oyun, 2013 yılında Los Angeles'ta E3, Atina'da Onassis Kültür Merkezi ve Japonya Medya Sanatları Festivali'nde yer aldı. Bu çalışmalarını, 2016'da En İyi İtalyan Oyunu dalında aday gösterilen *Venti Mesi* direnişini konu alan belgesel oyun Venti Mesi ve 2018'de ADI Compasso d'Oro'ya seçilen ilk video oyunu olan The Great Palermo gibi anlatı oyunları izledi.

Repertuarları, *WER IST WER* ve Gianni Rodari'nin doğumunun yüzüncü yılı için geliştirilen *Ventiquattro Elle* gibi Berlin Duvarı'nın yıkılışının 30. yıl dönümünü anan kaçış odalarını ekleyerek genişlettiler. 2019'dan itibaren *Colpo di Stato* gibi tarihi kart oyunları ve *Chi è Chi* gibi interaktif kitaplarla dijital olmayan oyun tasarımına da el attılar.

We Are Muesli, Santa Ragione (Wheels of Aurelia, 2016) ve Finji (Chicory'nin yerelleştirilmesi, 2021) gibi çeşitli bağımsız video oyunu şirketleriyle iş birliği yapmaktadır. IndieCade, A MAZE., GDC, SXSW ve Milan Games Week gibi büyük endüstri festivallerine katılarak oyunlarını sergilemiş ve konuşmalara katılmışlardır.



We Are Muesli is an independent design studio based in Milan, specializing in narrative games with cultural, historical, and artistic themes. As award-winning interactive experience writers, they have been actively contributing to the evolution of gameplay in the process of cultural heritage appreciation for a decade, engaging with the international video game community through teaching, curation, and speaking engagements.

Founded as an unofficial, creative duo by Claudia Molinari and Matteo Pozzi in 2011, We Are Muesli embarked on game creation with their interactive game *CAVE! CAVE! DEUS VIDET.*, based on Jheronimus Bosch, presented in contexts such as E3 in Los Angeles, the Onassis Cultural Centre in Athens, and the Japan Media Arts Festival in 2013. This was followed by narrative games such as *Venti Mesi*, a docu-game about the *Venti Mesi* resistance nominated for Best Italian Game in 2016, and *The Great Palermo*, the first video game to be selected for the ADI Compasso d'Oro in 2018.

Their repertoire expanded to include escape rooms commemorating the 30th anniversary of the fall of the Berlin Wall, such as *WER IST WER*, and *Ventiquattro Elle*, developed for the centenary of Gianni Rodari's birth. They also ventured into non-digital game design with historical card games like *Colpo di Stato* and interactive books like *Chi è Chi* starting in 2019.

We Are Muesli collaborates with various independent video game companies such as Santa Ragione (known for *Wheels of Aurelia*, 2016) and Finji (involved in *Chicory's* localization, 2021). They participate in major industry festivals like IndieCade, A MAZE., GDC, SXSW, and Milan Games Week, showcasing their games and delivering talks.

Sağ Sayfa: *CAVE! CAVE! DEUS VIDET.* oyunundan ekran görüntüsü
Right Page: Screenshot from the game *CAVE! CAVE! DEUS VIDET.*



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

METİN | TEXT
Zeynep Arınç, Güven Çatak, Eddo Stern

ÇEVİRİ | TRANSLATION
Öznur Karakaş, UDT

TASARIM | DESIGN
Çözüm

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