OCULUS

Kadir Has Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Sergisi

Exhibition by Kadir Has University Visual Communication Design Department

10—30.06.2022

CoBAC Workspace

OCULUS

-

Bakışı Görmek, Görmeyi Anlamak

Seeing the Gaze, Understanding Sight

Yaşadığımız yüzyılda, daha önce hiç olmadığı kadar çok iletişim aracına sahibiz. Akışkan ağlar halinde ördüğümüz imgeler evrenimiz, internetin ve sosyal medya platformlarının da etkisiyle baş döndürücü bir hızla zenginleşiyor. Aydınlanma Çağı'ndan bu yana belki de ilk kez, gözün iletişim pratiklerimizde bu denli baskın olduğu bir dönemden geçiyoruz. Ve tüm bu gelişmeler, görsel iletişim tasarımcılarına yaratıcılık adına çok daha geniş olanaklar sunuyor.

Latince 'göz' anlamına gelen *oculus*, aynı zamanda bir kubbenin üzerindeki dairesel açıklığı ifade eder. Tüm tanrılara adanmış Antik Roma tapınağı Pantheon'un görkemli kubbesi, bunun en iyi örneklerindendir. Tavandaki açıklıktan girerek insanlığın ortak mabedini aydınlatan gün ışığı, gözbebeğinden geçip retinaya değen ışıkla büyük bir benzerlik gösterir. Zihnin algı düzlemini aydınlatan bu ışık, belleğin ve imgelemin mabedinde işlemlenerek dış dünyaya 'bakış' aracılığıyla geri döner ve onu biçimlendiren ideolojilerin temelini oluşturur. Başka bir deyişle göz, anlamı ve uzamı, dolayısıyla da kültürü, içeriye ve dışarıya aynı anda açılan bir pencere gibi sürekli yeniden inşa eder. İletişim biçimlerimiz de onun etkisiyle durmaksızın evrilir, değişir ve dönüşür.

Kadir Has Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü öğrencileri, "OCULUS" sergisinde tam da bugün ve burada olana dair özgün ve bir o denli evrensel bir bakış sunuyor. Farklı teknolojik araçların ve anlatım biçimlerinin bir araya geldiği sergi, zamanın ruhunu yakalayan ve yakın geleceğin potansiyel iletişim olanaklarını inceleyen bir deney(im) alanına dönüşüyor.

İpek Yeğinsü

In this century, we have more communication tools at our disposal than ever before. Our universe of images composed of fluid networks continues to flourish at a dazzling speed also thanks to the impact of the internet and the social media platforms. Perhaps for the first time since the Age of Enlightenment, we go through a period in which the eye has such a dominant role in our communication practices. All these developments, in turn, provide the visual communication designers with a much broader range of creative possibilities.

Meaning 'the eye' in Latin, *oculus* also refers to the circular opening on top of a dome, one of the best examples for which is the magnificent dome of the Pantheon, the Ancient Roman temple dedicated to all deities. The daylight entering through the opening on the ceiling and illuminating this universal temple of humanity bears a striking resemblance to the light entering through the pupil and hitting the retina. Illuminating the mind's sensory plane, this light is then processed by the temple of memory and imagination, only to return to the external world through the 'gaze' and to lay the foundation of the ideologies ultimately shaping it. In other words, like a window simultaneously opening to the inside and outside, the eye continuously rebuilds meaning and space, i.e. culture. Consequently, our modes of communication undergo constant evolution, change and transformation.

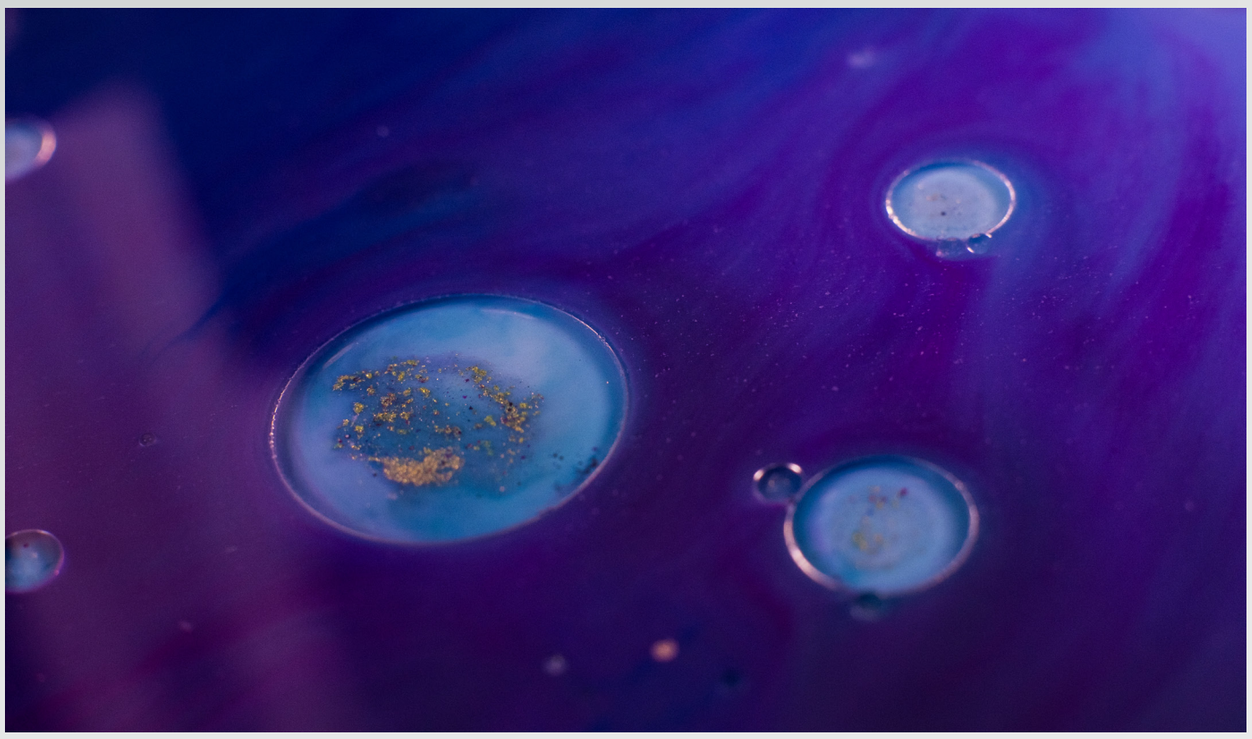
In "OCULUS", the students of the Kadir Has University Department of Visual Communication Design offer an authentic yet equally universal perspective on what is here and now. Combining various technological instruments and narrative styles, the exhibition becomes a field of experiment/experience capturing the zeitgeist and exploring the potential communication possibilities of the near future.

İpek Yeğinsü

WORKS

"PHOTOBOOK" PROJELERİNDEN SEÇMELER
SELECTIONS FROM THE "PHOTOBOOK" PROJECTS

Mentor: Doruk Kumkumoğlu



Christian Milutinovic, *Prome-nity*

"Kendi olmayan portre" kavramına dayanan *Prome-nity* serisi, otobiyografik bir öyküyü gerçeküstü ve bilinmeyen bir dünyada renklerin hareketini kullanarak soyutlaştırır. Düzen ile kargaşa, karanlık ile aydınlık, yaşam ile ölüm, sabitlik ile değişim arasındaki uyumlu gerilimi temsil eder.

Based on the concept of the "selfless portrait", the *Prome-nity* series turns an autobiographical story into abstraction using the movement of colors in a surreal, unknown world. It represents the harmonious tension between order and chaos, darkness and light, life and death, status quo and change.

Cemre Akçal, *Bakış / Gaze*

Cemre Akçal, "kendi olmayan portre" kavramından yola çıktığı *Bakış* serisinde yaşamının büyük bölümünü içinde geçirdiği kapalı alanlardan soyutlamalar yapar.

In the *Gaze* series based on the concept of the "selfless portrait", Cemre Akçal creates abstractions from indoor spaces she spends most of her life in.

Elifnur Selbuk, *Sebep ve Son / The Reason and The End*

"Yanan bendim; beni ateşe verecek olan kişiye aklımın, ruhumun, bedenimin sınırlarını tek tek açan bendim; beni düşmanımla bir arada tutan toprak bendim. Ben hem sebeptim, hem de hiç hayal etmediğim sonuç. Şimdi ise onun hiç hayal etmediği sonum."

"I was the one burning; I was the one opening the borders of my mind, soul and body to the person who would set me on fire; I was the soil keeping me and my enemy together. I was both the reason and the result that I've never imagined. And now I am the end that he's never imagined."

E. Nur Mutlu, *Selfless Portrait / Kendi Olmayan Portre*

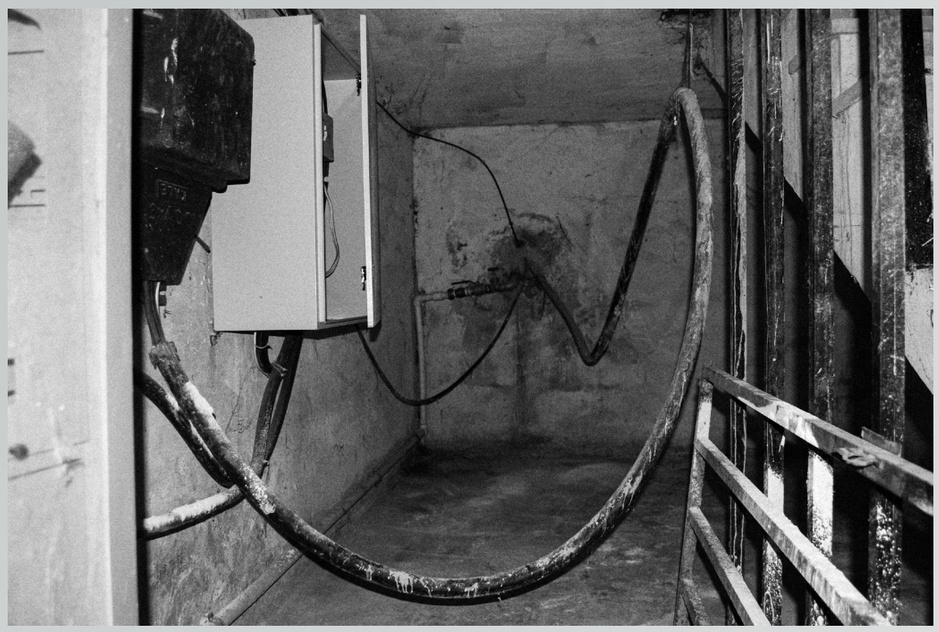
Nur Mutlu için kişiliğini kendi imgesini kullanmadan ifade etmenin tek yolu, evi ve düşünme biçimlerinin aynaları olarak gördüğü kıyafetleridir.

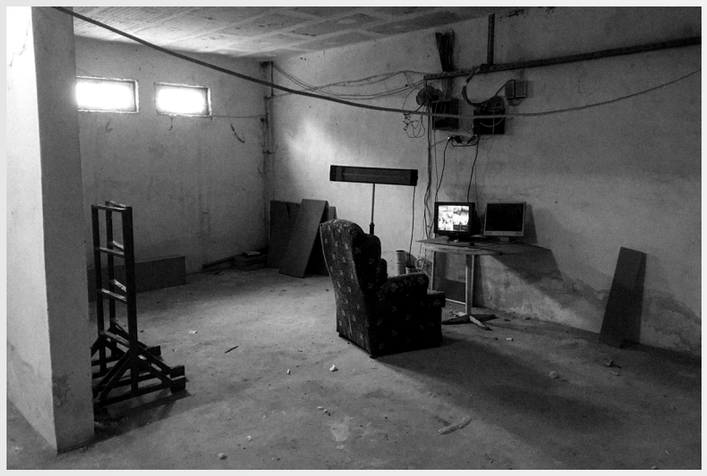
Nur Mutlu believes that the only way to express her personality in the absence of her own image are her clothes that she regards as home and as the mirrors of her ways of thinking.

Ece Odabaşıoğlu, *118*

Türkiye'de 2021 yılının ilk dört ayında 118 kadın öldürüldü. Üstelik kurbanların büyük bölümü daha önce suç duyurusunda bulunarak yetkililerden yardım istemiş kişilerdi.
Ece Odabaşıoğlu, bu konuya dikkat çekmek için Kadıköy'de her kadının yürüyebileceği, daha doğrusu belki de artık bir daha hiç yürüyemeyeceği güzergahlarda, bu sayıyı da içine alan bir dizi fotoğraf çekti.

118 women were killed in Turkey in the first four months of 2021. Strikingly, the majority of the victims had previously asked the authorities for help by filing a complaint. To draw attention to this issue, Ece Odabaşıoğlu took a series of photographs around Kadıköy featuring this number, on routes that any woman may, or, as a matter of fact, may never pursue again.





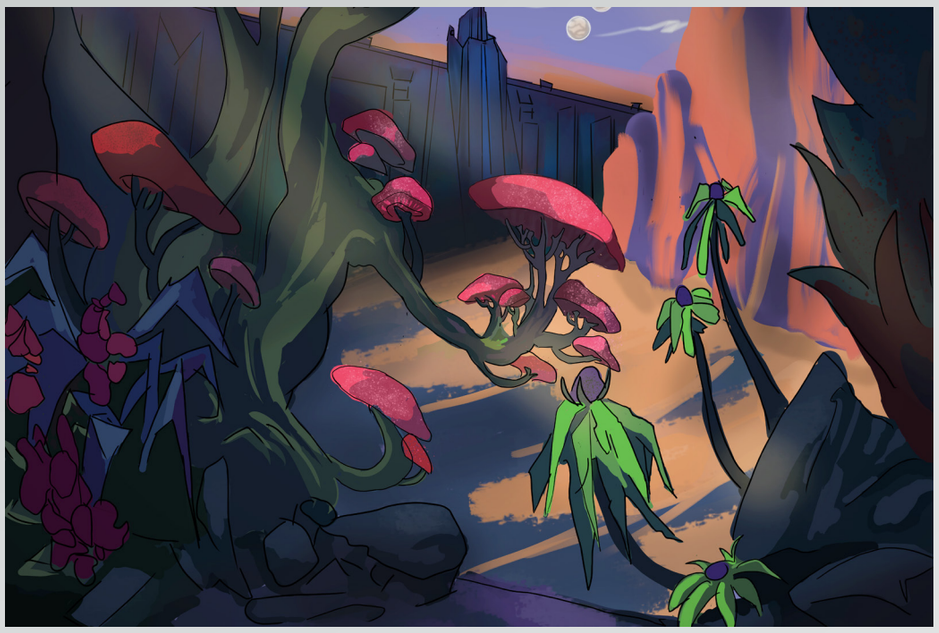
Metehan Gülbay, *Girdap / Whirlpool*

Metehan Gülbay'a göre içinde bulunduğumuz kozmik yolculuk adeta bir girdaptır. Bu yolculukta herhangi bir şeyi tek başımıza iyi yapmamız yeterli değildir; temel ihtiyaçlarımız ise zaman ve istikrardır.

For Metehan Gülbay, the cosmic journey we are part of resembles a whirlpool. In this journey, doing something well on our own is not enough while time and persistence are our essential needs.

ÇİZGİ ROMAN PROJELERİNDEN SEÇMELER
SELECTIONS FROM THE GRAPHIC NOVEL PROJECTS

Mentor: Mert Tanır



Khudeeja Dawar, *Cennet / Eden*

Cennet, kendi mantar krallığına sahip bir ötegezegendeki ortamın güzelliğini gözler önüne serer. Fonda şehrin parıldayan surlarından bir kesit görülür. Şehir, duvarları arasında yaşam için elverişli bir ortam sunar.

Eden displays the beauty of an exoplanet's environment with its own kingdom of fungi. In the background, one may see a glimpse of the great city walls shining. The city offers a favorable environment to those living inside its walls.

Sude İnci, *Karşılık / Retribution*

Dünya, tanrıların insanları körlükle cezalandırmasının ardından değişmiştir. Bu fantastik evren de tekrar görebilmeleri için kullanmaları gereken bir geçittir. Ancak geçit yılda yalnızca bir kez ve her seferinde farklı bir yerde açılır. Üstelik sadece tanrıların yarattığı altı adet Gru taşının yardımıyla bulunabilir. Taşlar kapının çekim alanına doğru hareket ederek yolu gösterirler. Onlara görme yetisi olmadan ulaşmak ise hiç kolay olmayacaktır.

The world has changed once the gods have punished the humans with blindness. And this fantastic universe is a gateway for them to use to regain their sight. But the gate opens only once a year and at a different location each time, only to be found with the help of the six Gru stones created by the gods. The stones show the way by moving towards the gate's gravitational field. Reaching them, however, will not be easy at all without the sense of sight.

"GÖRSEL ŞİİR" ANİMASYON PROJELERİNDEN SEÇMELER
SELECTIONS FROM THE "VISUAL POEMS" ANIMATION PROJECTS

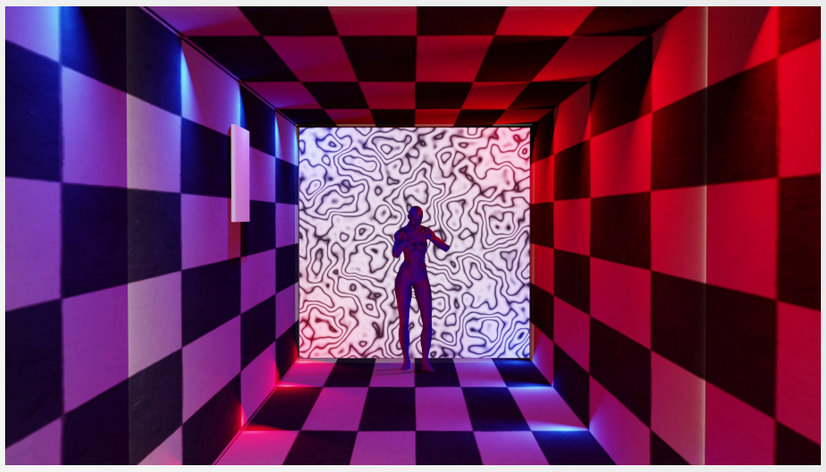
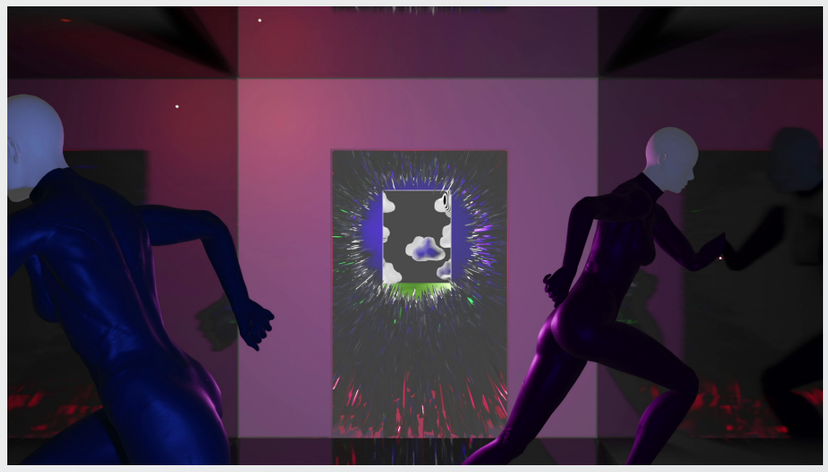
Mentor: Doruk Kumkumoğlu

Anı Mail, *Bir An Önce / Before a Moment*

Müzik / Music: Kim Sun, *The Man Who Must Leave*

Anı Mail'in mutlu olduğu bir an, evindeki loş atmosferin yarattığı kaygı atağının etkisiyle grotesk bir kabusa dönüşür.

As a result of the anxiety attack triggered by the gloomy atmosphere of his own home, Anı Mail's happy moment turns into a grotesque nightmare.

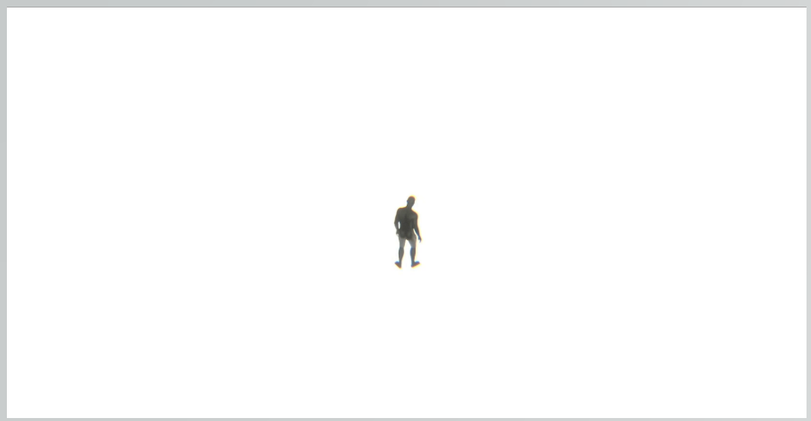



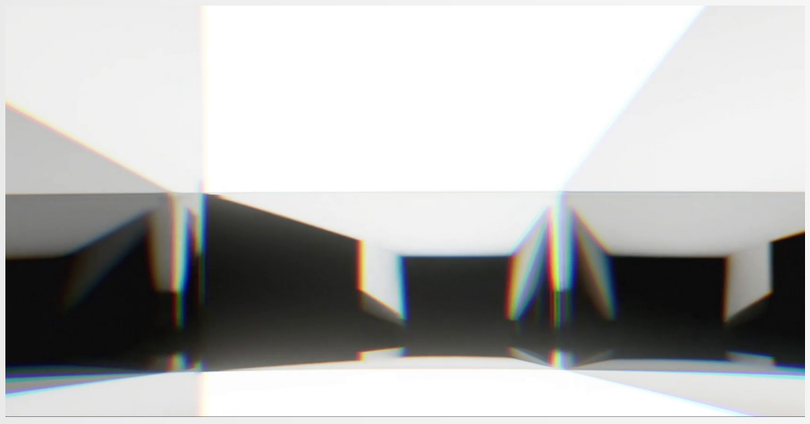
Ece Odabaşıoğlu, *Çukur / Hole*

Müzik / Music: Go Dugong feat. Mai Mai Mai, *Randagio*

Bu animasyonda uyuşturucu bağımlılığının evreleri anlatılır ve her oda farklı bir evreyi simgeler. Son bölümde tekrar başa dönülmesi ise bağımlılığın döngüsel doğasına işaret eder.

This animation describes the stages of drug addiction, with each room symbolizing a different stage. On the other hand, the return to the beginning at the end refers to addiction's cyclic nature.





Ertekin Erdin, *Labirent / Maze*

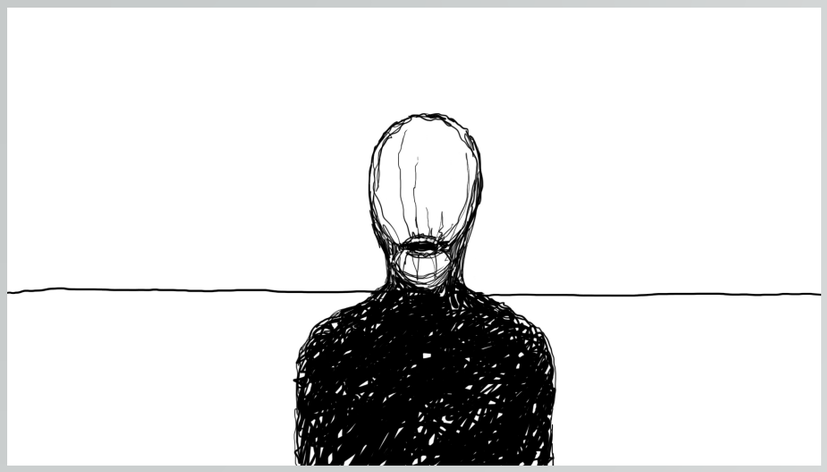
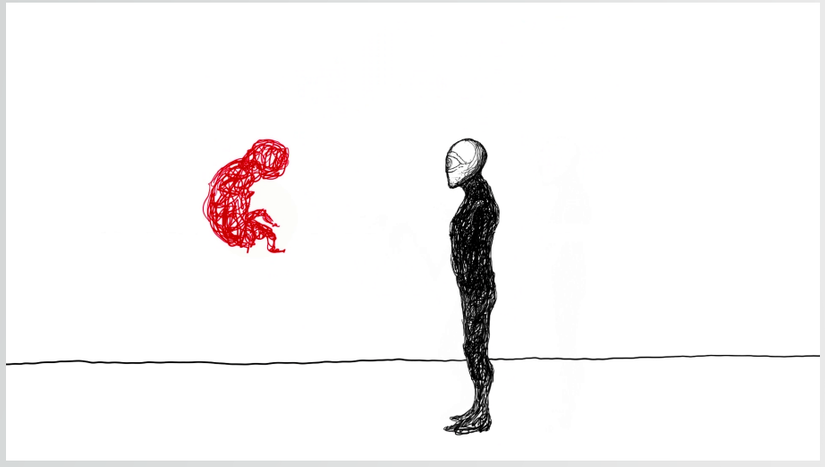
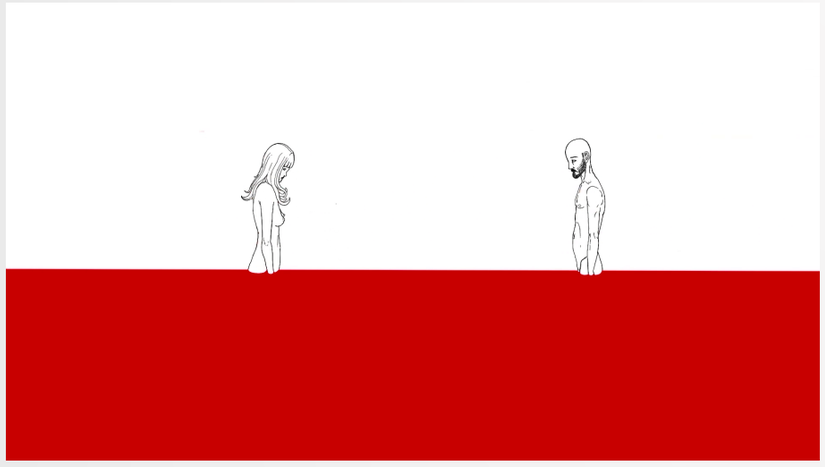
"Takıntı, kendi çevremize inşa ettiğimiz sonu olmayan bir labirenttir. Ondan kurtulmanın tek yolu ise, labirentin çıkışını aramak yerine kendisini ortadan kaldırmaktır."

"Obsession is an endless maze that we build around ourselves. And the only way out is to destroy the maze altogether rather than looking for its exit."

Sude Ergin, *Aşırı Düşünme / Overthinking*

Sude Ergin, bu işinde aşırı düşünmenin doğasını farklı aşamalarıyla ele alır ve hissedilenleri metaforlar aracılığıyla görselleştirir.

In this work, Sude Ergin explores the nature of overthinking and its various phases, visualizing the feelings associated with it by using metaphors.

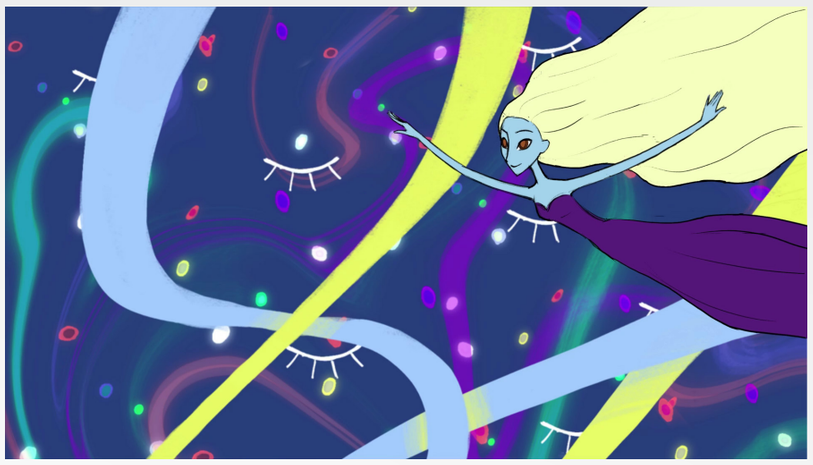




Taha Sertaç Gezer, *Kırmızı Nokta / Red Dot*

Müzik / Music: Gregorio Allegri, *Miserere Mei*

Metamorfoz kavramından esinlenen bu kısa animasyon, insanın yaratıcılığı ile yaratımı arasındaki ilişkiye odaklanır. Antik Romalı şair Ovid'in *Magnum Opus*'undaki birinci kitapta yer alan "Yaratılış", "İnsanın Çağları" ve "Tufan" bölümlerine atıfta bulunur. Patlama-açılma, dönüşüm ve yalnızlık konulu bölümlerden oluşan anlatı, insanın bir yaratılış tufanının ardından doğuşunu simgeler.

Inspired by the concept of metamorphosis, this short animation focuses on the relationship between human creativity and creation. It refers to the chapters titled "Creation", "The Ages of Man" and "The Flood" in *Magnum Opus*, book 1, by the Ancient Roman poet Ovid. The narrative consisting of sections on explosion-unfolding, transformation and loneliness symbolizes man's birth following a creation flood.



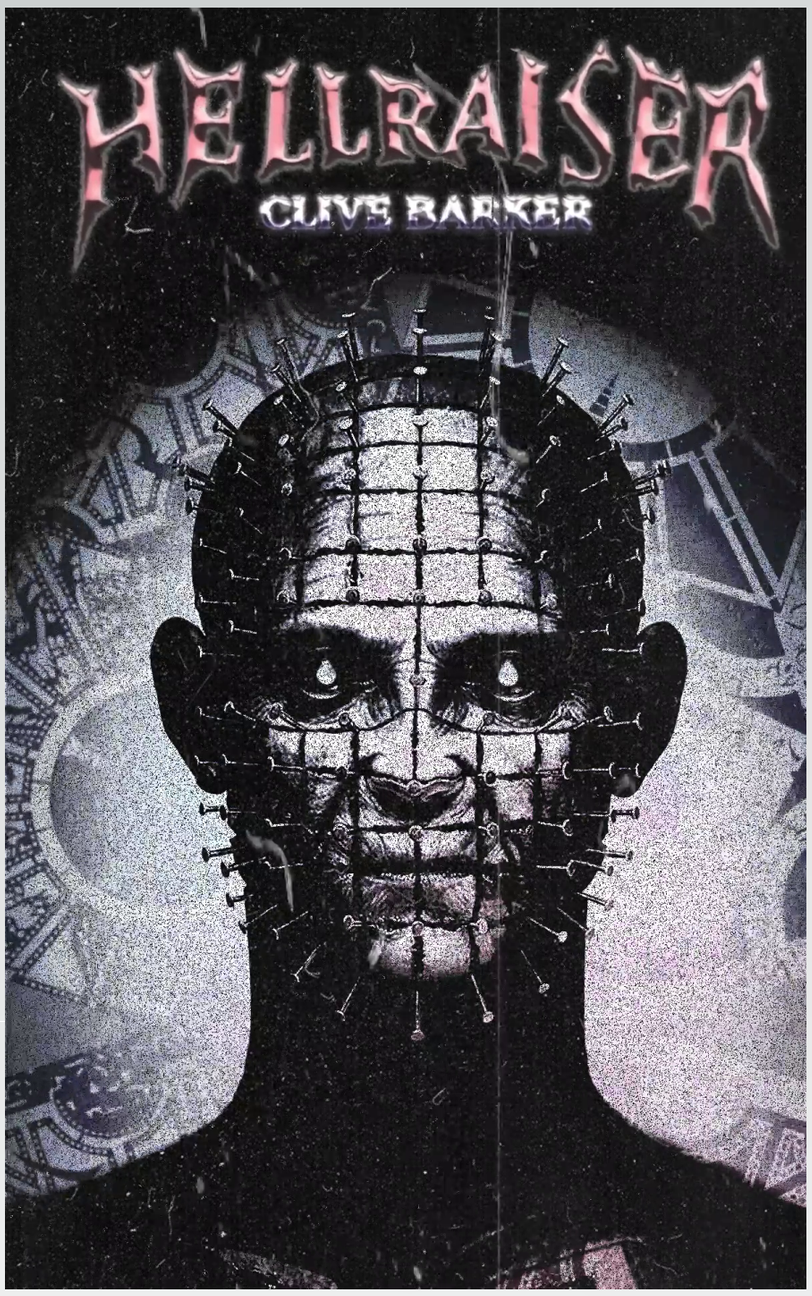
Yasmin Uştuk, *Kusursuz Gün / Perfect Day*

Depresyondaki genç bir kız bir VR oyunu oynayarak gerçek hayattan kaçmaya çalışır. Ancak gerçek ile sanal dünya arasındaki çizgiler her an bulanıklaşabilir.

A depressed teen tries to escape real life by playing a VR game. But the boundaries between the real and the virtual worlds might get blurry at any moment.

HAREKETLİ KİTAP KAPAĞI PROJELERİNDEN SEÇMELER
SELECTIONS FROM THE ANIMATED BOOK COVER PROJECTS

Mentor: Doruk Kumkumoğlu



Anı Mail, *Cehennemlik Yürek / Hellraiser*

Clive Barker'ın *Hellraiser* serisi için yapılmış bu hareketli poster, öyküde "cenobite" olarak bilinen tarikatçı karakterlerin mistik bir bulmaca kutusu kullanılarak çağrılmasına atıfta bulunur.

This animated poster made for Clive Barker's *Hellraiser* series refers to the summoning of the cultist characters known as the "cenobites" with the use of a mystical puzzle box.

Ertekin Erdin, *Uğultulu Tepeler / Wuthering Heights*

"*Uğultulu Tepeler...* Emily Brontë'nin tek romanı. Şiddet, zulüm, hırs, kin ve birçok farklı duyguyu barındıran gotik bir edebiyatı eseri. Ya aşk? Pek sayılmaz..."

"*Wuthering Heights...* Emily Brontë's only novel.
A work of gothic literature containing violence, cruelty, greed, grudge and many more feelings.
What about love? Not really..."

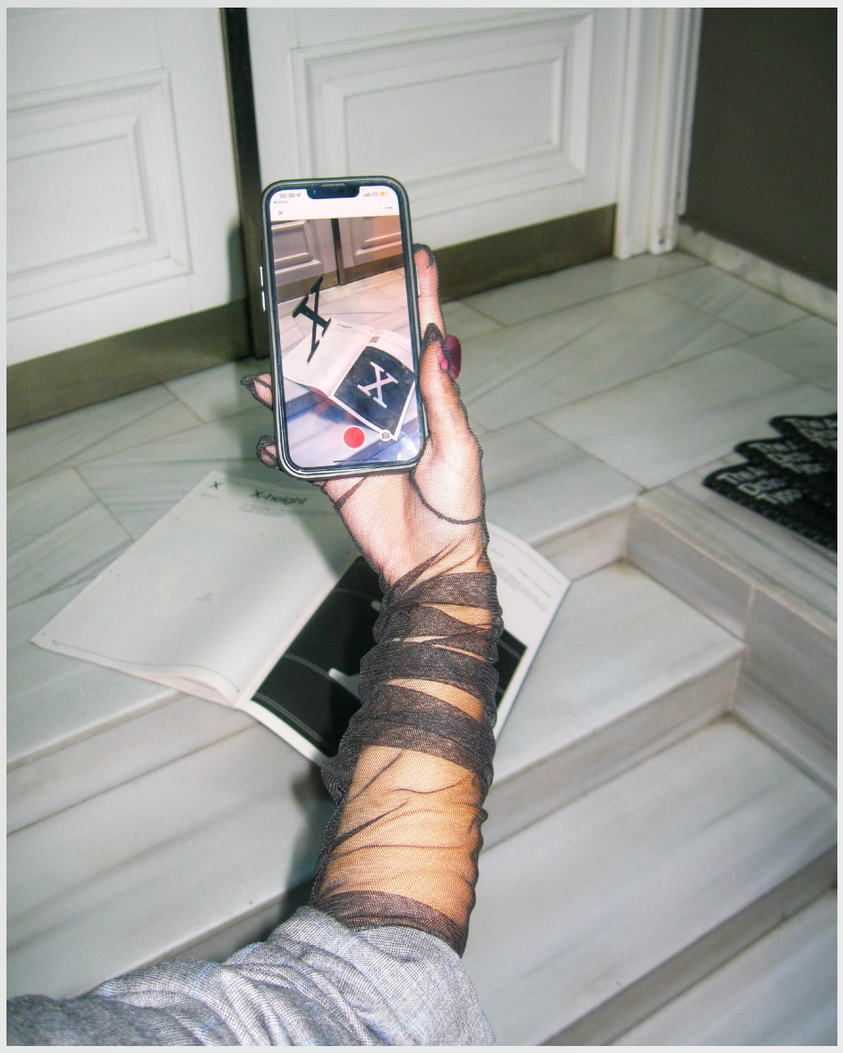
Veli Emir Kahraman, *İskandinav Mitolojisi / Norse Mythology*

Veli Emir Kahraman, İskandinav mitolojisinde anahtar bir figür olan Thor'un çekici Mjölnir'i hareketlendirir. Konuya özgü motifler ve soğuk bir renk paleti kullanarak kitabın destansı atmosferini yakalamaya çalışır.

Veli Emir Kahraman animates the hammer Mjölnir that belongs to Thor, one of the key figures of the Scandinavian mythology. He tries to capture the book's epic atmosphere by using specific motifs and a cold color palette.

MEZUNİYET PROJELERİNDEN SEÇMELER
SELECTIONS FROM THE SENIOR PROJECTS

Mentor: Doruk Kumkumoğlu

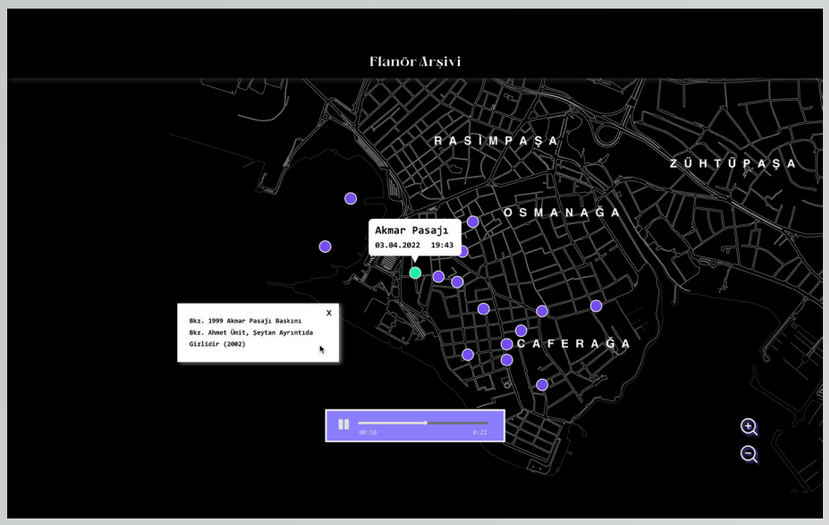


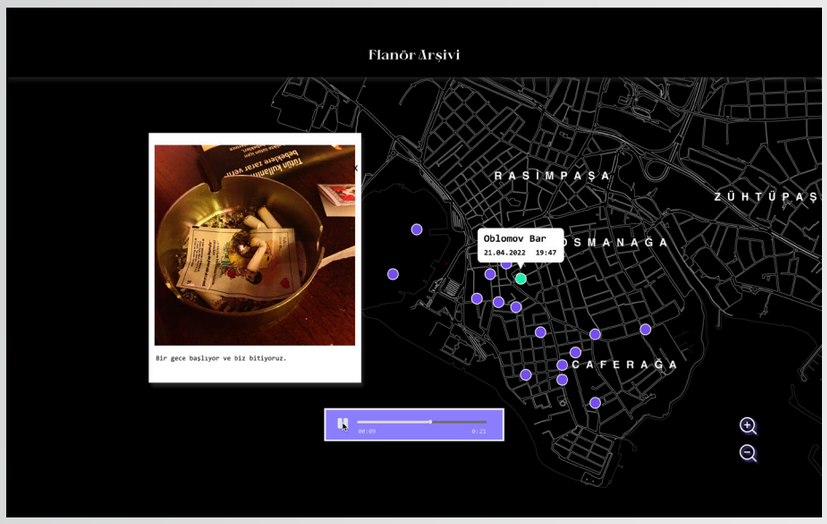
Alp Eren Tekin, *Artırılmış Tipografi Sözlüğü*
The Augmented Dictionary of Typography

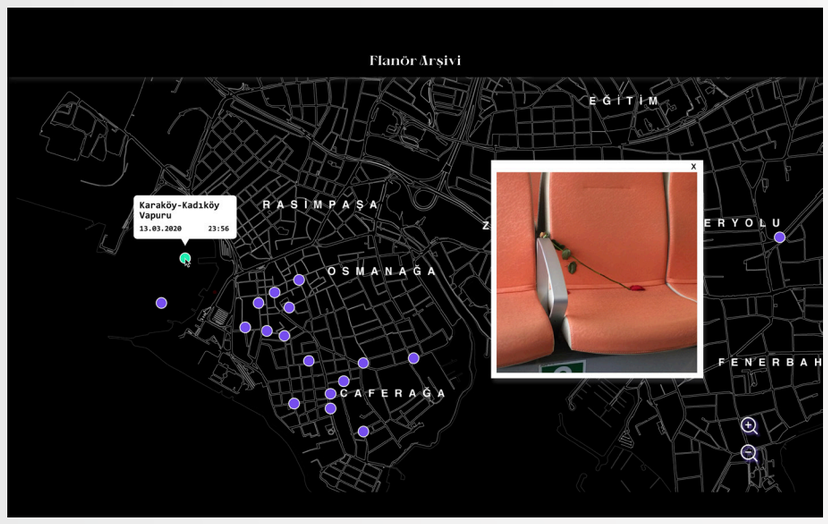
Deneyim tasarımı / Experience design

Basılı yayınla artırılmış gerçekliği birleştiren proje, statik ve kinetik teknolojilerin birbirini desteklediği alternatif bir öğrenme deneyimi sunar. Sözlükte alfabenin her bir harfi, tipografi alanına özgü farklı birer terim ve yazı tipiyle eşleştirilmiştir. Adobe Aero (iOS) uygulamasını akıllı telefonuna indiren kullanıcı, QR kodları okutarak yazı tiplerini tanıtan artırılmış gerçeklik deneyimlerini keşfeder.

Combining printed publication with augmented reality, the project offers an alternative learning experience with static and kinetic technologies supporting each other. In the dictionary, each letter of the alphabet is associated with a specific typography term and a font type. By downloading the Adobe Aero (iOS) app to his or her smartphone and scanning the QR codes, the user explores the augmented reality experiences introducing the font types.





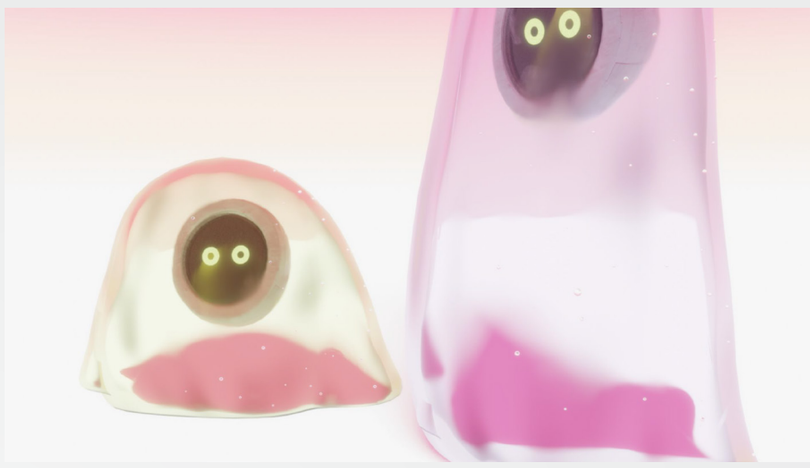


Dilan Gürses, *Flanör Arşivi / Flâneur Archive*

Web tabanlı deneyim tasarımı / Web-based experience design

Dilan Gürses, *Flanör Arşivi*'nde kenti deneyimlemenin alternatif yollarını araştırırken gündelik ve sıradan olanın peşine düşer. Kullanıcılar, Gürses'in İstanbul'un farklı yerlerinde kaydettiği seslere ve çektiği fotoğraflara interaktif bir harita aracılığıyla erişerek adeta onun yolculuğuna dijital bir replika üzerinden eşlik ederler.

In *Flâneur Archive,* Dilan Gürses explores the alternative ways of experiencing the city by pursuing what is daily and ordinary. The users are able to access the sounds she recorded and the photographs she took in different locations around Istanbul via an interactive map, thus accompanying her journey through a digital replica.



Ertekin Erdin, *İnsan / Human*

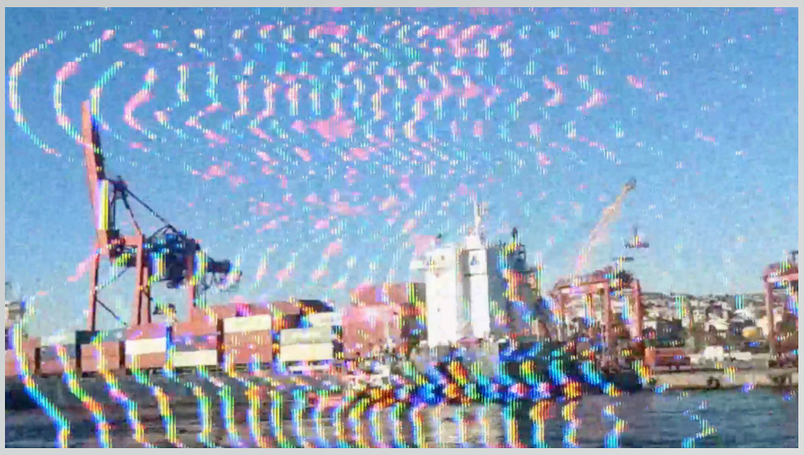
Web tabanlı deneyim tasarımı / Web-based experience design

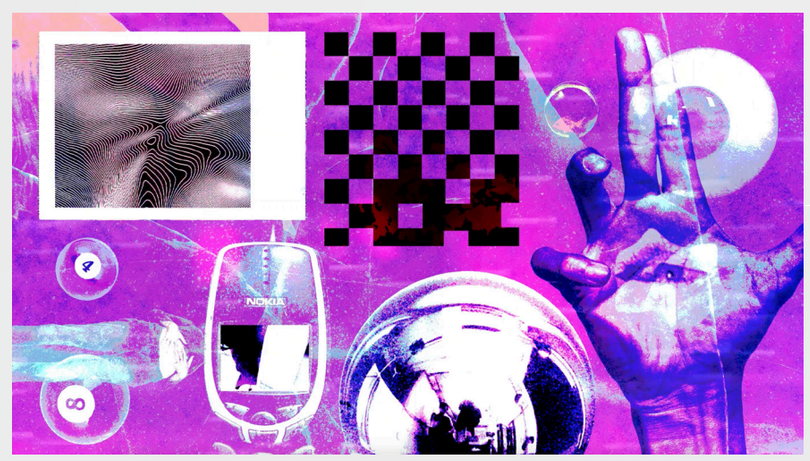
İki yapay zeka botu insanla ilk kez karşılaşmış olsaydı, onun hakkında aralarında ne konuşurlardı? Ertekin Erdin, *İnsan*'da işte bu sorudan yola çıkar. "Bu nedir" cümlesi ile başlayan diyalog bazen absürt, bazen derin ve felsefi, ama her seferinde farklıdır. Kullanıcı, projenin web sitesi üzerinden konuşmaları içeren bir dizi videoya erişir.

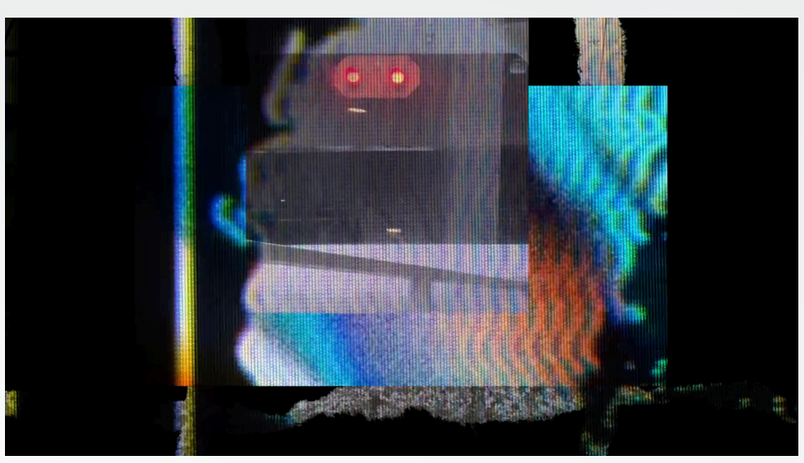
If two AI bots met a human being for the first time, what would their conversation about it be like? This question is the departure point of Ertekin Erdin's *Human*. The dialogue initiating with the sentence "what is this" is either absurd or deeply philosophical, but always different. On the project website, the user reaches a series of videos containing these conversations.

CITY WORKSHOP VİDEO PROJELERİNDEN SEÇMELER
SELECTIONS FROM THE CITY WORKSHOP VIDEO PROJECTS

Mentor: Sinan Göksel





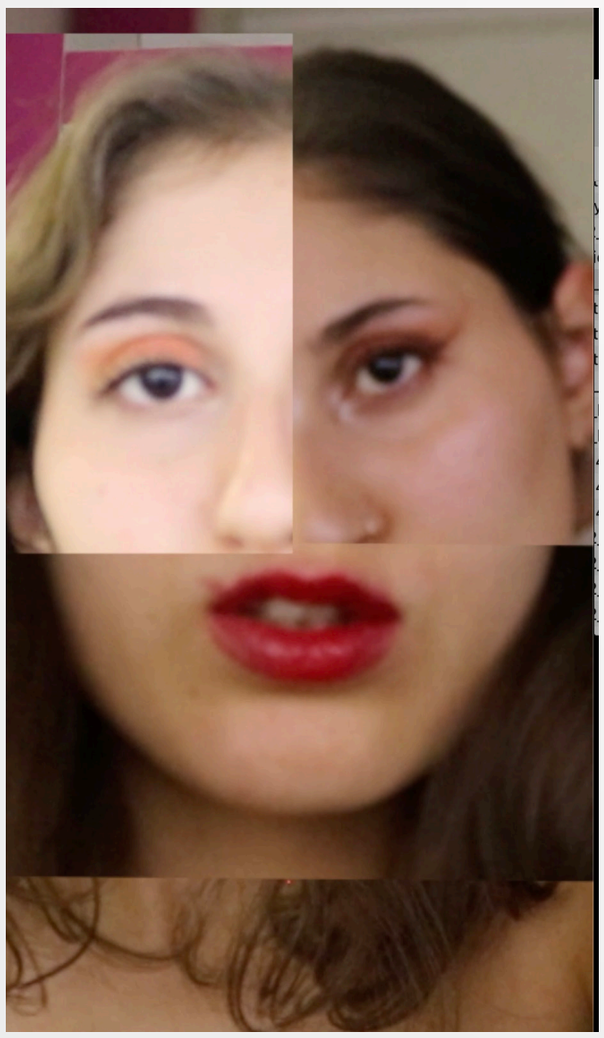


"URBAN CHAOS"

Anı Mail, *İstanbulun İfadesi / Istanbul's Expression*
Ece Odabaşıoğlu, *İstanbul Gece Hayatı / Istanbul Nightlife*
Nurbanu Büyükyılmaz, *Şehirde Yalnız Bir Kadın / A Lonely Woman in the City*
Rozerin Aytaş, *Şehir Yanılsaması / Illusion of the City*

City Workshop projesi kapsamında üretilen videolarda kentin kaosu, fotoğraf, tipografi, doku ve ses gibi farklı öğeler kullanılarak ifade edilir.

In the videos created for the City Workshop project, urban chaos is expressed via a variety of elements such as photography, typography, texture and sound.



"SELF-PORTRAIT"

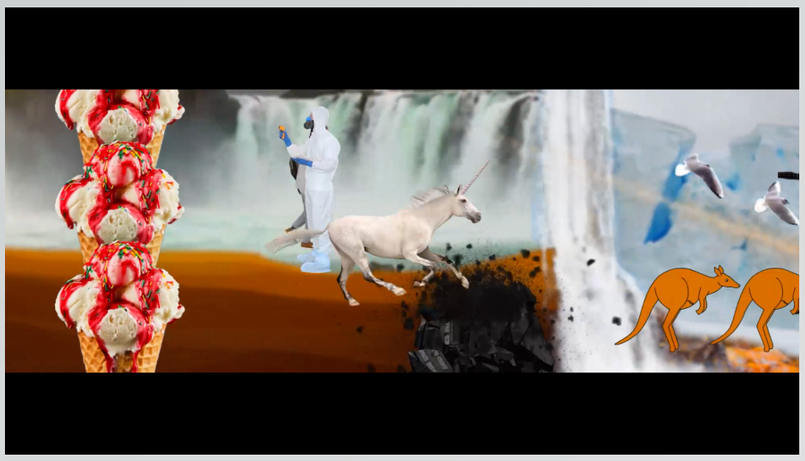
Anı Mail, *Saçılma Kafası / Scatter Head*
Deniz Yurtdaş, *Benim Eğlenceli Sevgilim / My Funny Valentine*
Ece Odabaşıoğlu, *Paranoya / Paranoia*
İlayda Kabakçı, *Sınırda / At the Border*
Nurbanu Büyükyılmaz, *Benim Bir Yılımın Yansıması / Reflection of a Year of Mine*
Rozerin Aytaş, *Parçalar / Pieces*

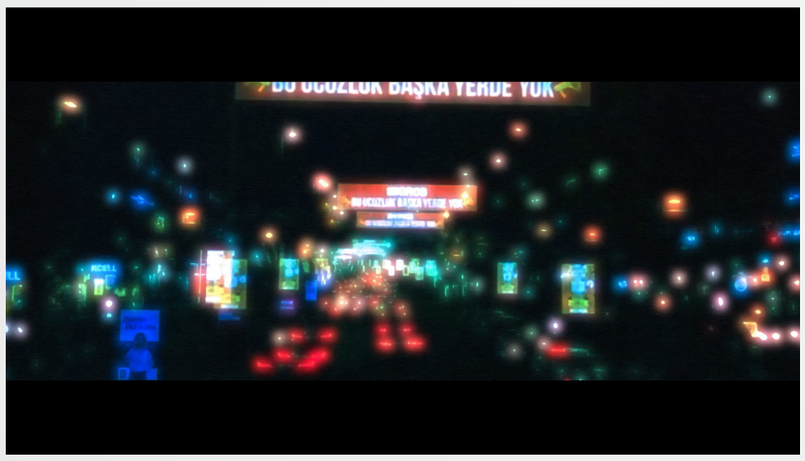
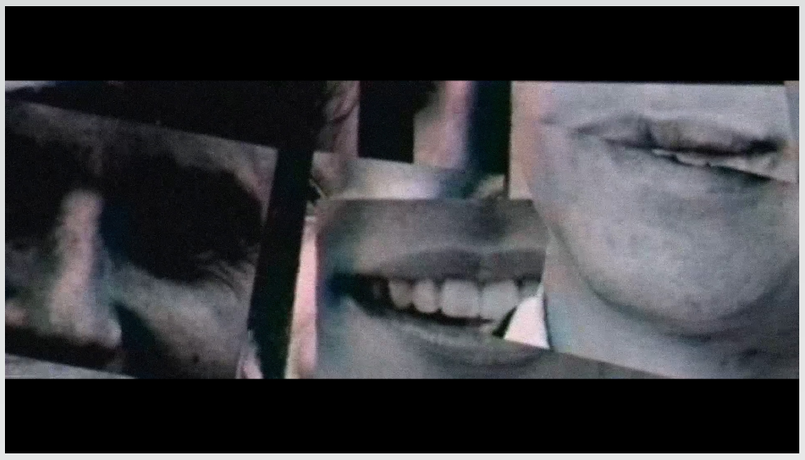
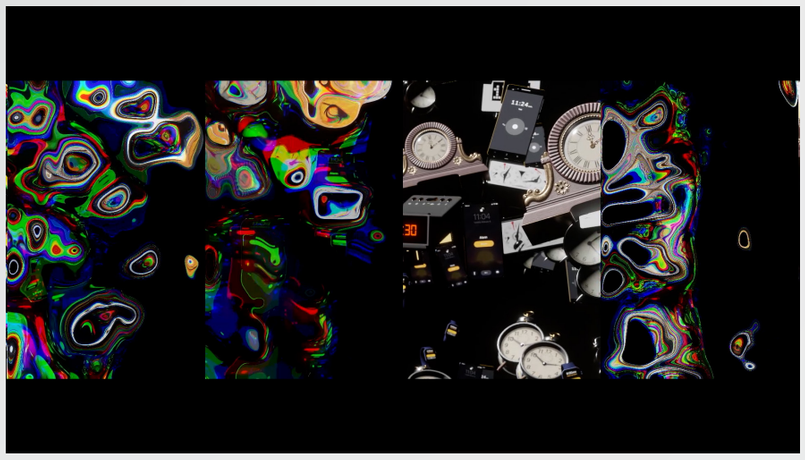
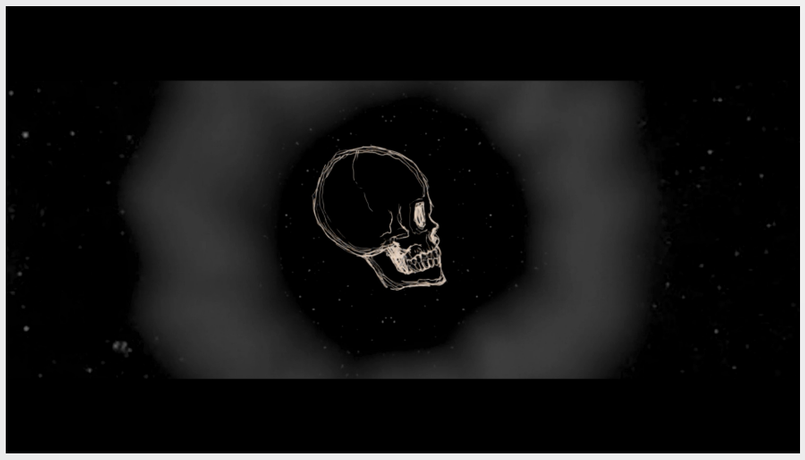
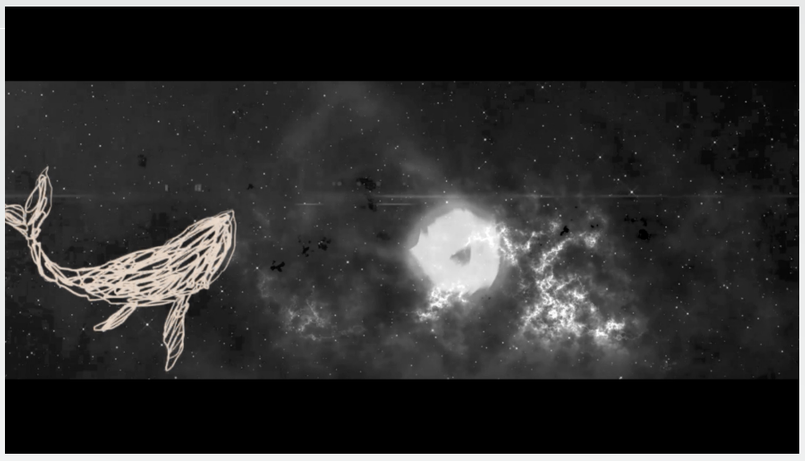
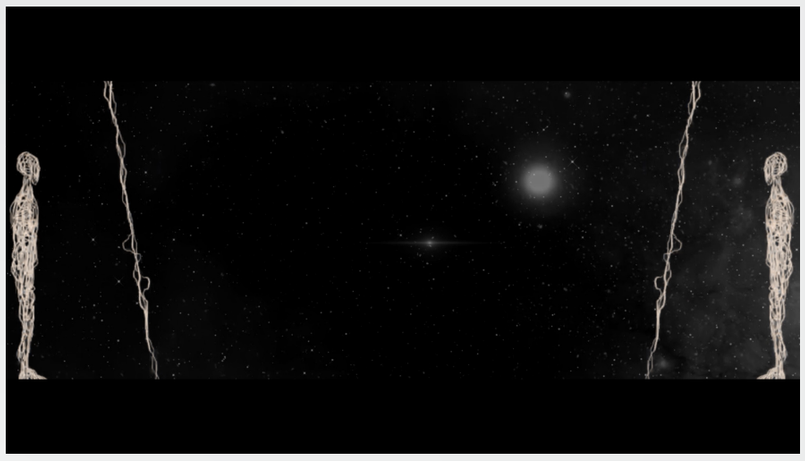
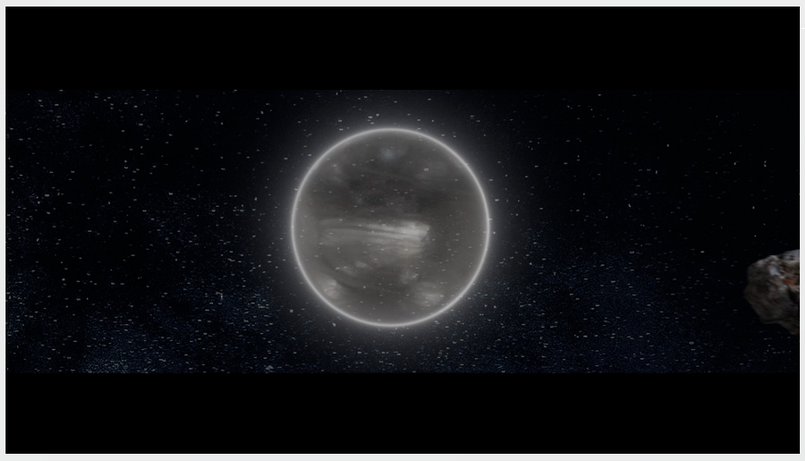
Bu projede öğrenciler, kavramsal bir yaklaşım benimsemek yerine deneysel teknikler kullanarak sonsuz döngülü video formatında otoportreler üretir. Video sanatında hareketli imge, tipografi, renk gibi öğeleri bir araya getirmenin yeni yollarını araştırır.

In this project, students create infinitely looping self-portraits using experimental techniques rather than adopting a concept-driven approach. They explore new ways of combining moving image, type, color, and other elements in video art.

VİDEO YERLEŞTİRME
VIDEO INSTALLATION

Mentor: Mert Tanır



EPOCH

Abdullah E. Şengül, Alp Eren Tekin, Aris Balcı, Aslıhan Solakoğlu, Beniz Uçunğan, Deniz Yurtdaş, Dilan Gürses, Ece Z. Ünal, Ertekin Erdin, Hilal Şahin, İlayda Kabakçı, İrem Begüm Güleç, M. Görkem Aksoy, Metehan Gülbay, Rawand N. Aldeen, Sude Ergin, Taha Sertaç Gezer

EPOCH, zaman kavramını ve ona dair algımızın mekandan nasıl etkilendiğini araştırır. ''Yaratılış'', ''İstikamet'', ''Yaşam'', ''Tekdüzelik'' ve ''Kaygı'' temaları altında soyut ve figüratif görsel imgeleri bir arada kullanır.

EPOCH explores the concept of time and how space affects our perception of it. It combines abstract and figurative visual elements into the thematic sections titled ''Genesis'', ''Destination'', ''Life'', ''Monotony'' and ''Anxiety''.

Bu katalog, Kadir Has Üniversitesi İletişim Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı bölümü tarafından 10-30 Haziran 2022 tarihleri arasında CoBAC Workspace İstanbul'da düzenlenen "OCULUS" sergisi için yayımlanmıştır.

Ücretsizdir.

This catalog has been published by Kadir Has University Communication Faculty Department of Visual Communication Design on the occasion of the exhibition "OCULUS" taken place at CoBAC Workspace, Istanbul in June 10-30/2022

It is free of charge.

CoBAC Workspace

→ Ragıp Gümüşpala Cad. No: 29
Eminönü İstanbul

+90 212 905 53 00

Ziyaret Saatleri / Visiting Hours

→ Pazartesiden Cumartesiye
From Monday to Saturday
09.00-18.00

→ instagram.com / khas_vcd

→ twitter.com / khas_vcd

→ facebook.com / khasvcd

→ youtube.com /
KhasVisualCommunication Design

VISUAL COMMUNICATION DESIGN DEPARTMENT

CoBAC workspace

grid

UVCREATIVE

provideo