

# SİNEMA VE ÖTESİ

23. TÜRKİYE FİLM ARAŞTIRMALARINDA  
YENİ YÖNELİMLER KONFERANSI  
9-11 MAYIS 2024  
KADİR HAS ÜNİVERSİTESİ  
SİNEMA A SALONU



TÜRKİYE FİLM ARAŞTIRMALARINDA YENİ YÖNELİMLER XXIII

# SİNEMA VE ÖTESİ

9-11 Mayıs 2024

Kadir Has Üniversitesi İletişim Fakültesi  
Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü

**Davetli Konuşmacılar**  
Marina Hassapopoulou  
Deniz Tortum

## Program Kurulu

Elif Akçalı (Kadir Has Üniversitesi)  
Melis Behlil (Kadir Has Üniversitesi)  
Reşat Fuat Çam (İstanbul Bilgi Üniversitesi)  
İpek Çelik Rappas (Koç Üniversitesi)  
Ahmet Gürata (İzmir Ekonomi Üniversitesi)  
Ersan Ocak (TED Üniversitesi)  
Ece Vitrinel (Galatasaray Üniversitesi)

e-ISBN 978-605-979-219-6



# TÜRKİYE FİLM ARAŞTIRMALARINDA YENİ YÖNELİMLER XXIII

## Organizasyon Komitesi

Melis Behlil  
Dođu Su Dönmez  
Ülkünur Keskin  
Neşe Öztemir Hazan  
Esen Tan  
Melis Terlemez

## Konferans Asistanları

Ram Ghaddar  
Rumeysa Miray Akova  
İsa Hasanov  
Muhammed Nesim Herdem  
Deniz Bayraktar  
Elif Yıldırım  
Fuad Alıyev  
Ghalia Aqad  
Elif Şevval Usta  
Enise Mendilli  
Umut Berberođlu  
Roy Mihran Bilekci  
Dođanalp Karal  
Yohan Yusuf Saylık



1.GÜN

09 Mayıs Perşembe

09:30-10.00

**AÇILIŞ KONUŞMALARI**

**Sondan Durukanoğlu Feyiz** (Kadir Has Üniversitesi Rektörü)  
**Metin Kozak** (Kadir Has Üniversitesi İletişim Fakültesi Dekanı)  
**Defne Tüzün** (Kadir Has Üniversitesi Radyo, Televizyon ve Sinema Bölüm Başkanı)  
**Melis Behlil** (Kadir Has Üniversitesi Radyo, Televizyon ve Sinema Öğr. Üyesi)

10:00-11:30

**PANEL I - YENİ TEKNOLOJİLER, YENİ FORMLAR**

*Moderatör: Defne Tüzün*

Sanal Gerçeklik, Hafıza ve Arşiv: *Eylül 1955* Belgeselinde İstanbul Pogromu Temsili  
**Esin Paça Cengiz, Zeynep Uçar**

Hikâye Anlatımında Yeni Yollar: AI Destekli Film Yapımı ve Heidegger Felsefesi Üzerinden  
Yeni Sanatın İfade Biçimleri  
**Bilal Çakay, Tuncer Mert Aydın**

Sora'dan Sonrası: Yapay Zeka ve Sinema Birlikteliğinde Bir Aşama  
**Servet Can Dönmez**

11:30-11:45

**KAHVE MOLASI**

11:45-13:00

**DAVETLİ KONUŞMACI I - DENİZ TORTUM**  
"Sonranın Sineması"

*Moderatör: Esen Tan*

13:00-14:00

**ÖĞLE YEMEĞİ ARASI**

14:00-15:30

**PANEL II - SİNEMATİK DİLİN DÖNÜŞÜMÜ**

*Moderatör: Ece Vitrinel*

Hayat Ekranı Sığar  
**Defne Tüzün**

*Kurt İni* Filminde Bir Kurgu Aracı Olarak Metamorfoz  
**Gülçin Çaktuğ Kurt**

Instagram'ın Tahakkümünde Camera-Stylo'yu Yeniden Düşünmek  
**Berkay Şatır**

15:30-15:45

**KAHVE MOLASI**

15:45-17:45

**PANEL III - GENİŞLETİLMİŞ SİNEMA**

*Moderatör: Reşat Fuat Çam*

Genişletilmiş Sinema 2.0  
**Hasan Cem Çal**

Algının Poetikası: Genişleyen Sinema  
**Onur Aytaç**

Genişletilmiş Sinema: Akışkan Ekranlar ve Genişletilmiş Peyzajın Rizomatik Mizansenini  
**Nil Delal Şahin**

Dijital Sarmal: Yeni Materyalizm Perspektifinden Güncel Sanat ve Genişleyen Sinema  
**Cansu Yılmaz**

2.GÜN

10 Mayıs Cuma

10:00-12:00

**PANEL IV - SİNEMANIN ÖTESİNDE İZLEYİCİ**

*Moderatör: Ersan Ocak*

Post-Sinematik İzleyici Deneyimi: Ertelenmiş Hareket ve Zamansallık  
**Meral Özçınar**

How Letterboxd Shapes Post-Cinema Spectatorship  
**Deniz Yavuz**

Post'unu Sevdiğimin Sineması Dijitalden Yapay Zekaya Evrilmiş! Peki Seyirci?  
**Hakan Erkilic**

İzleyicilikten Katılımcılığa: Türkiye'de Dijital Yerlilerin İnteraktif Sinemada Yeni Görme Kültürü  
Üzerine  
**Uğur Baloğlu, Ferhat Zengin, Derya Birincioğlu**

12:00-12:15

**KAHVE MOLASI**

12:15-13:15

**GÖSTERİM - VIDEO DENEMELER**

*Point-of-view and Identification in Film and Video Games*  
**Aslı İldir**

*Choose-your-own-adventure: How Interactive Games Play with Your Perception*  
**Yasemin Bilgiç**

*Video Denemelerinde Melez Formların Ontolojisi ve Geçişkenlikleri*  
**Onur Turgut**

*Ben*  
**Burcu Gündüz, Azad Jalalov**

*İçine Çeken Cehalet: Deneyimlenebilir Sanrılar I - Zihinsel Kurgu*  
**Lara Kamhi**

13:15-14:15

**ÖĞLE YEMEĞİ ARASI**

14:15-15:45

**PANEL V - OYUN**

*Moderatör: İpek Çelik Rappas*

Yerli Machinima Filmlerinde Militarist Eğilimlerin İzini Sürmek: Eleştirel Bir Değerlendirme  
**Mustafa Kemal Sancar**

From NPCs to Avatars to Artificial Intelligence Companions. The Evolution of Characters in VR Narratives  
**Dana Florentina Manolache**

Superimposing Pixels and Frames: Hideo Kojima's Post-Cinematic Auteurship  
**İlyas Deniz Çınar**

15:45-16:00

**KAHVE MOLASI**

16:00-17:00

**PROJE PANELİ: Positioning the Spectator in Cinematic VR**

17:00-17:15

**KAHVE MOLASI**

17:15-18:30

**DAVETLİ KONUŞMACI II - Marina Hassapopoulou**

"The Myth of (Post)Cinema: Participatory Experience and the Dispersal of the Cinematic"

*Moderatör: Reşat Fuat Çam*

**12:30-14:00** **PANEL VI - İNTERAKTİF BELGESELLER**

*Moderatör: Esin Paça Cengiz*

İnteraktif Belgesellerde Kullanıcıların Etkileşim Algılarına Yönelik Nitel Bir Araştırma  
**Elçin As Akçora, Alev Fatoş Parsa**

Belgesel Sinemanın Ötesi: Yeni Toplumsal Olayları Kavrama Aracı Olarak İmeceli Etkileşimli Belgeseller (*Collaborative i-docs*)  
**Ersan Ocak**

Sıcağı Hissediyor musun?: İklim Krizini İnteraktif Belgesel ile Düşünmek  
**Zeynep Merve Uygun Azizoğlu**

**14:00-14:15** **KAHVE MOLASI**

**14:15-15.45** **PANEL VII - ÇEVİRİMİÇİ DÜNYALAR**

*Moderatör: Neşe Öztemir Hazan*

Çevrimiçi Olanaklarla Farazi Bir Film Arşivi Oluşturmak  
**Çağrı Alver**

Sivil Toplum Arabuluculuğuyla Bir Medyumdan Diğere Yer Değiştiren Belgesel  
**Özlem Kahveci**

Yeşil Prodüksiyonlar Yaygınlaşırken Film Endüstrisine Yönelik Bir Arayış: Sürdürülebilir Bir Gösterim Ağı Mümkün mü?  
**Eda Türkay**

**15:45-16:00** **KAHVE MOLASI**

**16:00-17:00** **KAPANIŞ TARTIŞMALARI**

*Moderatör: Melis Behlil*

## DAVETLİ KONUŞMACILAR

### Marina Hassapopoulou

New York Üniversitesi *Martin Scorsese Department Of Cinema Studies*'de Öğretim Üyesi olarak görev yapan Marina Hassapopoulou, daha önce *Moving Image Archiving and Preservation* programında *co-director* olarak çalıştı. Uzmanlık alanları; yeni medya teknolojileri, ulusötesi sinema, post-hümanizm, post-sinema, izleyici çalışmaları, film ve medya teorisi/felsefesi üzerinedir. *Interactive Cinema: The Ambiguous Ethics of Media Participation* (Minnesota Üniversitesi Yayını - Electronic Mediations Serisi, 2024) kitabında, sinema tarihi boyunca geleneksel olmayan yaklaşımları ele alan Marina Hassapopoulou, izleyicileri üretimlerine bilinçli bir şekilde dahil eden çalışmalar hakkında analizler sundu. Etkileşimli sinema çalışmalarında ise, sosyo-politik krizler ve tarihsel geçiş dönemlerinden çıkan birçok radikal yenilikçi yaklaşımın araştırılması aracılığıyla da, hem teknolojik hem de fenomenolojik terimlerle "etkileşim" kavramını genişletmeyi hedefledi. Hassapopoulou'nun yeni sinema teknolojileri alanındaki çalışmaları; *Innovative Pedagogy Award* (2021) ve Cambridge Üniversitesi'nin *International Research and Collaboration Award for Histories of AI: A Genealogy of Power* (2020-1) gibi ödülleri aldı. Yayınlarının yanı sıra çeşitli medyalar aracılığıyla birçok çalışma gerçekleştirdi. Bunlardan bazıları: Halkbilimi arşivleri için kültürel videolar, multimedya bursları ve çevrimiçi erişilebilir kaynaklardır. (Öğrenci odaklı etkileşimli medya arşivi <https://interactivemediaarchive.wordpress.com>, sinema ve medya çalışmaları ile yeni medya teknolojileri arasındaki karşılıklı etkileşime odaklanan çevrimiçi dizin <https://transformationsconference.net>, çağdaş Yunan sineması hakkında ilk İngilizce dilinde arşiv <https://weirdwavearchive.wordpress.com>, yapay zeka ve informatik araçlarla yaratıcı sinema deneylerine adanmış bir site <ExpressiveAI.net> ).

\*Konuşma İngilizce dilinde yapılacaktır.

### Deniz Tortum

Yönetmen Deniz Tortum, 1989 İstanbul doğumlu. Filmleri ve medya çalışmaları Venedik Film Festivali, SXSW, IFFR, IDFA, Hot Docs ve Dokufest dahil olmak üzere pek çok festivalde gösterildi. 2019'da *Filmmaker Magazine* tarafından "Bağımsız Sinema'nın 25 Yeni Yüzü" arasında gösterildi. *MIT Open Documentary Lab* ve *MIT Transmedia Storytelling Initiative*'de araştırmacı olarak çalıştı, araştırmalarında *immersive* medyaya odaklandı. Uzun metraj belgeseli *Maddenin Halleri*, dünya prömiyerini Ocak 2020'de Rotterdam Film Festivali'nin *Bright Future* bölümünde yaptı; Antalya ve İstanbul Film Festivalleri'nde En İyi Belgesel ödülünü kazandı. Kathryn Hamilton ile birlikte yönettikleri en son kısa filmi *Our Ark*, Kasım 2021'de IDFA'da dünya prömiyerini yaptı ve İstanbul Film Festivali'nde En İyi Kısa Film ödülünü kazandı. *Shadowtime* isimli sanal gerçeklik projesi, Ağustos 2023'te Venedik Film Festivali'nde dünya prömiyerini yaptı ve festival yolculuğuna devam etmekte.

## BİLDİRİ ÖZETLERİ

### Panel I - Yeni Teknolojiler, Yeni Formlar

#### Sanal Gerçeklik, Hafıza ve Arşiv: Eylül 1955 Belgeselinde İstanbul Pogromu Temsili

Esin Paça Cengiz

Zeynep Uçar

Bu sunum, *Eylül 1955* (Deniz Tortum, Nil Tuzcu ve Çağrı Hakan Zaman, 2016) VR belgeselinde İstanbul Pogromu'nun temsiline odaklanacaktır. Anlatı, Pogrom'a tanıklık eden fotoğrafçı Osep Minasoğlu ve Maryam Şahinyan'ın arşivlerinin titizlikle modellenmesi ile yeniden oluşturulan fotoğraf stüdyosu etrafında gelişmektedir. Belgeselde, gerçeklik ve bulunma hissini pekiştirmek amacıyla bilgisayarda üretilmiş imgeler ve işitsel peyzaj kullanılmıştır. Anlatı mekanı, filmin ilk sahnesinde görülen sokak manzarası ve aralıksız bir biçimde vitrine vurmakta olan silüetler olarak gösterilen kalabalığın saldırısı esnasında içerisinde bulunan stüdyo ile sınırlandırılmıştır. Buradaki sınırlandırma, sıkışmışlık hissi uyandırarak, travmatik olayın mağdurları ile kullanıcı arasında bir duygusal yakınlık kurulmasını teşvik etmektedir. Söz konusu gerçekçi yaklaşım filmde, bilhassa da travmatik deneyimi karakterize eden tanıklık ve anlatı krizi özelinde, temsilin sınırlarına ilişkin bir sorgulamayı beraberinde getirmektedir. Bu bağlamda, sunum, travma teorisi ve belgesel çalışmaları çerçevesinde temsil sorununa eğilerek, *Eylül 1955*'in VR belgeselde hafıza, tarihsel gerçeklik ve bilgi üretimini ele alma biçimi üzerinde duracaktır.

#### Hikâye Anlatımında Yeni Yollar: AI Destekli Film Yapımı ve Heidegger Felsefesi Üzerinden Yeni Sanatın İfade Biçimleri

Bilal Çakay

Tuncer Mert Aydın

Artificial Intelligence (AI) veya yaygın Türkçe kullanımıyla yapay zekâ\*, geleneksel film yapım tekniklerinin ötesine geçerek hikâye anlatımında yeni ve devrimsel yollar sunmaktadır. AI teknolojisi, senaryo yazımından görsel-işitsel üretim ve montajına kadar bir filmin tüm yapım süreçlerine dair geniş bir yelpazede kullanılmakta olup, AI destekli görsel efektler, performansları iyileştirmekle birlikte film yapımcılarına yeni yaratıcılık alanları da sunmaktadır. LAIKA ve Intel gibi teknoloji odaklı şirketler iş birliği yoluyla, son dönemde, AI tabanlı araçlar geliştirerek dijital boyama ve rotoskop görevlerinde önemli hızlanmalar sağlanmasına öncülük etmiş; bu teknolojiler, başlarda animasyon film yapımında etkili olurken (Stringer vd. 2020, 1) zaman ilerledikçe sinema endüstrisinde yeni kapılar açmıştır. Runway, Pika Labs ve son olarak Sora ise gerçekçi ve yaratıcı sahneler yaratabilen modeller olarak öne çıkarken AI tabanlı teknolojilerin film endüstrisinde kullanımı ile gerçekleşen teknolojik dönüşüm, hikâye anlatımını yeniden şekillendirmekte; sinemanın doğasını genişletmektedir.

AI destekli film yapımı, Martin Heidegger'in sanat ve teknoloji üzerine düşünceleri ışığında incelendiğinde ise sinema sanatında yeni bir anlayışın ve ifade biçiminin ortaya çıktığı görülmektedir. Heidegger (1977), sanatı, varlığın kendini açığa çıkardığı bir alan olarak görürken teknolojinin, varlıkları kullanılabilir nesnelere olarak görme eğilimimizi pekiştirdiğini savunmaktadır. Yapay zekânın, gerçeklik algısını değiştirebilme potansiyeli ve yapay zekâ ile insan etkileşimleri üzerine etik soruları gündeme getiren yeni filmler, Heidegger'in düşünceleriyle paralellik göstermektedir: "...sorgulayarak, teknolojiyle olan katıksız meşguliyetimiz içinde teknolojinin mevcudiyetine ulaşmayı henüz deneyimlemediğimiz, katıksız estetik zihniyetimiz içinde sanatın varoluşunu artık koruyamadığımız ve muhafaza etmediğimiz krizine tanıklık ediyoruz" (Heidegger 1977, 35). Ayrıca Bolt (2015), çağdaş teknokratik toplumların bağlamında, atölyesinde yalnız başına çalışan ve elleriyle sanat eserleri üreten sanatçı imgesinin de arkaik ve modası geçmiş olduğunu belirtir. "Sanatsal üretim ile diğer üretim biçimleri arasındaki sınırların bulanıklaşması ve bunu takiben teknolojik üretimin neden olduğu beceri kaybı, sanatçı, sanat ve teknoloji arasındaki ilişkiyi temelden değiştirmiştir" (ibid., 76).



Özet olarak bu çalışmada, AI tabanlı teknolojilerin film endüstrisinde kullanımı, çerçeveleri tam anlamıyla çizilemeyen yeni yaratıcı alanlar ve konuyla ilintili olarak Martin Heidegger'in sanat ve teknoloji üzerine felsefesinin bu alandaki yeniliklere nasıl bir bakış açısı sunduğu araştırılacaktır.

*\*Latince artificiaalis (insan yapımı; doğal olarak oluşmayan) ve Orta Fransızca intelligentia (anlama, idrak etme) kelimelerinden meydana gelen AI kavramının kökeni ve anlam yapısı göz önünde bulundurulduğunda, Türkçede bu kavramı ifade etmek için kullanılan yapay zekâ yerine programlanmış zekâ veya yazılım temelli akıl ifadelerinin bu kavramın özünü daha iyi yansıttığı düşünülmektedir. Bbu kavramı ifade etmek için kullanılan yapay zekâ yerine programlanmış zekâ veya yazılım temelli akıl ifadelerinin bu kavramın özünü daha iyi yansıttığı düşünülmektedir.*

## Sora'dan Sonrası: Yapay Zeka ve Sinema Birlikteliğinde Bir Aşama

Servet Can Dönmez

İlk olarak 1956 yılında McCarthy ve arkadaşları tarafından ortaya atılan bir fikir olarak gündeme gelen yapay zekâ uzun yıllardır üzerine çalışılan bir alan olmuştur. Temelleri Babbage ve Turing'e kadar dayanan bilgisayar teknolojisinin bir alt çalışma alanı olan yapay zekâ günümüzde oldukça gelişkin bir boyuta ulaşmıştır. İnsanlığın en karanlık distopyalarını anlatan birçok filme kendisine yer bulan yapay zekâ bugün Avrupa Birliği tarafından üzerine yasa hazırlanması ihtiyacı duyulacak boyutlara erişmiştir. Özellikle 2022 yılında yayınlanan ChatGPT ve onun ardılları olan yapay zekâ modellerinin bugün hemen her alanda kullanılmaya başlandığını görmek mümkündür. Başlangıçta metin tabanlı olarak başlayan ChatGPT bugün Sora isimli son versiyonuyla neredeyse kusursuz fotografik görseller ve videolar üretebilmektedir. Bugün Midjourney, ChatGPT, Leonardo AI, HeyGen ve Sora gibi farklı yapay zekâ yazılımlarının kombinasyonlarıyla sadece metin komutu girerek sıfırdan bir filmi tasarlayabilmek mümkün hale gelmiştir. Netflix gibi kullanıcı verileri üzerinden içerik üretimine müdahale etme eğiliminde olan dijital platformlar için son derece kullanışlı bir alan olarak görülen yapay zekâ ile üretim fikri yakın gelecekte yaygın bir içerik üretim biçimi olma potansiyeline sahiptir. Bu gelişmelere ek olarak sanal gerçeklik teknolojisinde yaşanan gelişmelerle birlikte sanal evren (metaverse) giderek daha da genişlemektedir. Sinemanın yaratım gücüne şüphesiz çok önemli katkılar sağlayacak olan yapay zekâ aynı zamanda bazı olumsuz sonuçlar doğurma potansiyeline de sahiptir. Bu çalışmada son yıllarda özellikle yapay zekâ teknolojisinde yaşanan gelişmelerin dijital sinema ve sinemanın geleceği üzerindeki etkisi hermenötik (yorumsamacı) yaklaşımla irdelenecektir. Çalışma, Hakan Erkılıç'ın (2017) "Akışkan Sinema" yaklaşımı izleğinde yaşanan yeni gelişmelerin fikir, üretim ve dağıtım aşamalarına kadar olan süreçlerde ortaya çıkacak dönüşümlere odaklanarak dijital sinema ve gerçeklik tartışmalarına katkı yapmayı amaçlamaktadır.

## Panel II - Sinematik Dilin Dönüşümü

### Hayat Ekranı Sığar

#### Defne Tüzün

Reha Erdem'in Covid-19 pandemisi sırasında çektiği *Seni Buldum Ya!* (2021) filmi karantina altındaki İstanbul'da geçmektedir. Türkiye kurgu sinemasında Zoom üzerinden çekilmiş ilk film olma özelliğine sahip filmin kapanma koşullarını fırsata çeviren ana karakteri Ali Felek, "4. Daire" isimli sözüm ona bir devlet kurumunda çalıştığını söyleyerek insanların bilgisayarlarına Zoom üzerinden erişip, onları işledikleri suçları belli bir miktar para karşılığında resmi kayıtlardan sileceğini söyleyerek dolandırır. Film, iki farklı çekimden (footage) oluşur: ilki filmin büyük bölümünü kapsayan, oyuncuların evlerindeki kameraya karşı oynadıkları ve Zoom üzerinden çekilen/kaydedilen görüntülerdir, diğeri de bu konuşmaları bölerek araya giren karantina günlerinde çekilmiş, İstanbul'un boş sokaklarını, binaları gösteren görüntüler. Zoom üzerinden görüntüler kaydedilirken oyuncular birbirlerini görmeden yönetmene karşı oynamışlardır. Filmin seyircisi de kameranın arkasında değil de önünde konumlandırılmış gibidir. Oyuncular kameraya/seyirciye bakarak oynarlar; bir ekrandan diğerine geçildiğinde dördüncü duvar yıkılır; ancak bu sürekli tekrarlandığından kısa bir zaman sonra seyirci bu stratejiyi kanıksar ve filmin kurgu evrenine dahil olur. Bu bağlamda filmdeki tüm karakterlerle ekran aracılığıyla görüşen tek karakter olan ve bu anlamda da yönetmenin ikamesi diyebileceğimiz Ali Felek'in çalıştığını iddia ettiği kurumun adının 4. Daire olması da dördüncü duvar konvansiyonuna bir gönderme olarak düşünülebilir. Dijital sinemada "masaüstü filmleri" (*desktop films*) diye adlandırılan Amerikan Sineması'nda özellikle 2010'ların ortalarından itibaren örneklerini gördüğümüz filmler biçimsel tercihleri ve yaklaşımlarıyla birtakım olanakları ve bazı kısıtları/sorunları gündeme getirirken sinemada aygıt kuramını da yeniden tartışmaya açmışlardır. Masaüstü filmleri, klasik sinemanın yaratabileceği aktif seyirci katılımından belki de daha fazla, neredeyse anlatıya etki edebilecekmiş gibi bir seyirci etkileşimi görüntüsü yaratabilmektedirler. Bu sunum, *Seni Buldum Ya!* filminin dijital sinemanın olanak ya da sorunlarını gündeme getirecek stratejileri nasıl işe koştuğunu tartışacaktır. Steven Shaviro, "tıpkı eski Hollywood devamlılık kurgu sisteminin Fordist üretim tarzının ayrılmaz bir parçası olması gibi, dijital video ve filmin kurgu yöntemleri ve biçimsel aygıtlarının da doğrudan çağdaş neoliberal finansın bilgisayar ve bilgi teknolojisi altyapısına ait" olduğunu iddia eder (s. 9). Bu bağlamda *Seni Buldum Ya!* Shaviro'nun kavramsallaştırmasıyla nasıl bir post-sinemasal duygulanım (*post-cinematic affect*) üretmektedir? Pandemi sürecinde uzun periyodlarla "Hayat Eve Sığar: Evde Kal!" sloganıyla evlere kapatılmış olan Türkiye toplumu, Shaviro'nun Deleuze'e göndermeyle söylediği "kontrol toplumu"na mı dönüşmüştür? Bu kontrol toplumunun işlettiği süreçlerinin göstergelerini sağlaması açısından *Seni Buldum Ya!* filminin semptomatik olduğu iddia edilebilir mi? Bu sunum, bu ve bunun gibi sorular sorarak cevapları üzerinde düşünecektir.

### Kurt İni Filminde Bir Kurgu Aracı Olarak Metamorfoz

#### Gülçin Çaktuğ Kurt

Geleneksel olarak, animasyon ve canlı-çekim sinema farklı üretim yöntemleri ve biçimsel unsurlarla ilişkilendirilmiştir; ancak, post-sinematik dönemde üretim yöntemleri belirgin ayrışmalara direnerek iç içe geçmiştir. Tarihi boyunca animasyon, fotografik imgenin tabii olduğu fizik yasalarının sınırlarını aşmasına olanak tanıyan biçimsel özellikleri ile daha çok gerçek dışının, fantezi ve rüyanın alanı olarak algılanmış ve konumlandırılmıştır. Canlı çekim sinemanın aksine pro-filmik bir gerçekliğin kaydedilmesine dayanmayan animasyon sineması kimi teorisyenlere göre fotografik imgeye kıyasla soyutlama ve metafora (Pilling 2012), sembolik ilişkilendirme ve öznel deneyimleri çağrıştırmaya (Wells 1998) daha elverişli bir hareketli görüntü türüdür. Animasyon çalışmaları içerisinde baskın bir eğilimi ifade eden bu yaklaşımı benimseyen araştırmalar animasyonun kendine has anlatım özelliklerini tanımlamaya ve kategorize etmeye odaklanmıştır. Animasyon çalışmalarının tarihine baktığımızda bu anlamda en çok vurgulanan anlatım özelliklerinden biri metamorfozdur. Metamorfoz, animasyonda bir figürün, karakterin ya da tüm sahnenin belli bir zaman aralığı içerisinde kare kare değişerek başka bir figüre, karaktere ya da sahneye dönüşmesidir. Bu sunumda animasyona has bir anlatım özelliği olarak tanımlanan metamorfoza odaklanarak bu tekniğin *Kurt İni* (2018) filmindeki kullanımını inceleyeceğim. *Kurt İni*, Şili'de Alman Nazileri tarafından kurulan izole bir koloni olan Colonia Dignidad'dan kaçarak terkedilmiş bir eve sığınan Maria'nın travmatik deneyimine odaklanmaktadır. *Kurt İni*, gerçek boyutlarda

bir set ortamında stop-motion animasyon kullanılarak çekilmiştir. Filmde, uzun çekim tarzı ile kamera adeta bir hayalet gibi evin içinde ve Maria'nın dünyasında gezinirken, metamorfoz tekniği bir kurgu aracı olarak kullanılır; mekanların, figürlerin ve karakterlerin metamorfozu aracılığıyla sahneler birbirine bağlanarak filmsel zaman ve mekân kurgulanır. Film üretim yöntemlerinde dijital dönüşümden sonra, metamorfoz animasyon sinemasını aşarak canlı çekim sinemada da yaygın şekilde kullanılan bir teknik haline gelmiştir. Sinemada alışılabilir olan doğrusal zamansallığın aksine metamorfoz, zamanın tersine çevrilebildiği bir dünya inşa eder; bu özelliğiyle fotografik gerçekçi sinemanın dayandığı zamansal-mekansal temeli dönüştürür. (Sobchack 2000). Metamorfoz tekniğinin, zamanı ve mekânı sinemasal anlamda organize etmek için bir kurgu yöntemi olarak nasıl kullanıldığını inceleyerek, bu kavrama daha kapsamlı bir yaklaşım getirmeyi amaçlıyorum. Bu inceleme ile, genellikle film çalışmalarında "öteki" olarak konumlandırılan animasyon sinemasının anlatı özelliklerine daha yakından bakarken, animasyon ve canlı çekim ortamlarına dair tanımların ve karşıtlıkların belirsizleştiği post-sinematik dönemde farklı yaklaşımlara duyula ihtiyacın altını çizmek istiyorum.

## Instagram'ın Tahakkümünde Camera-Stylo'yu Yeniden Düşünmek Berkay Şatır

Instagram, popüler bir sosyal medya platformu olarak 10 yılı aşkın süredir gündelik dijital hayatın bir parçası. XR, VR ve "immersive" deneyim gibi çok daha büyük bir hızla gelişen ve yeni teknolojilerin tartışıldığı günümüzde, 14 yıllık tarihi olan bir platformu tartışmaya açmanın en "öte"dekine ulaşmaya pek de hizmet etmediğine hem fikir olabiliriz. Öte yandan, yeni medya alanındaki çalışmaların sosyal medya platformlarının yapılarına ve etkilerine odaklanan çalışmaları Instagram üzerine güneşin altındaki tüm sözleri söylemişken, sinema çalışmalarının Instagram'ın görsel-işitsel biçimine eğilmekten kaçındığı aşıkardır. Post-sinema tartışmaların kökenlerini oluşturan iki önemli kitaba (Leyda & Denson 2016; Chateau & Moure 2020) baktığımızda da, Google Scholar üzerinden bir tarama yaptığımızda da, farkına varabiliriz ki; Instagram'ın görsel-işitsel boyutu post-sinemasal tartışmalar içerisinde görünmez konumdadır. Bu kadar popüler bir platformun öteyi tartışmayı hedefleyen bir alandaki öteki konumunun nedenini şöyle speküle etmek mümkün: Her gün yüz binlerce yeni videonun dolaşıma girdiği bir görüntü yığını içerisinde günden güne evrilen/değişen çok çeşitli anlatım biçimlerinin, sinemasal dil gibi kapsayıcı olmayı hedefleyen bir kavramda sınırlandırılmasını tartışmanın imkansızlığı.

Post-sinema literatürünün yeni medya sanatları alanındaki bu temel açığına sinema çalışmalarındaki oldukça temel bir metnin ışığında bakmak mümkün. Göstergibilimsel bir çalışma yürüterek görsel analizini yapmak yukarıda değindiğim yığınsal imkansızlık ve bir bildirinin dar hacmi sebebiyle mümkün olmasa dahi, Instagram üretimlerinin sinemasal boyutunu anlamlandırmak için Astruc'un ortaya attığı camera-stylo'ya (Astruc 1948) dönmek mümkündür.

Astruc, camera-stylo'yu geleceğin sineması olarak çok yönlü bir biçimde açıklamaktadır. Yerleşik görsel kalıpların hükmünden uzak yeni bir ifade biçimi; esnek, güncel, türler arası geçişken, bir kalemin işlevini üstlenen çok yönlü bir sinemasal dil. Astruc aynı zamanda sinematografik araçlar üzerine de düşünmüş, kameranın bir kalem gibi her an ulaşılabilir olduğu ve her evde bir projeksiyon cihazının bulunduğu bir gelecek tahayyül etmiştir. Sinemanın *avant-garde*'laşmasının sonucu olarak görsel-işitsel anlatımının boyutunun değişeceği gibi anlatının niteliğinin de değişeceğini ve giderek daha kişisel anlatılara yönelineceğini öngörmüştür. Her ne kadar Astruc'un kehanetleri Andre Bazin ve Fransız Yeni Dalgası yönetmenleri tarafından benimsenmiş, dolayısıyla çoktan üzerine etraflıca tartışılmış olsalar da, yeni medya ekseninde gelişen sanat bağlamında ele alınmamıştır. Astruc'un camera-stylo'sunun nihai tezahürü Instagram'daki içerik üreticileri midir? Kameranın her an ulaşılabilir olduğu ve görüntünün her an erişilebilir olduğu çağımızda sinema kendi geleceğini gerçekleştirebilmiş midir? Trendlerle ve uygulamaya eklenen yeni özelliklerle sürekli evrilen bir üretim mekanizmasında Astruc'un camera-stylosunun anlatsal/anlatımsal nitelikleri kendisine yer bulabilir mi? Bu (ve geliştirilecek diğer) sorunsallar ekseninde Astruc'un camera-stylo teorisinin günümüzün en büyük kişisel video paylaşım platformlarından birindeki tezahürünün sinemasal nitelikleri üzerine bir tartışma yürütmek bu çalışmanın temelini oluşturacaktır. Astruc'un camera-stylo tanımı teknolojik gelişme, kullanıcı pratikleri ve anlatım stratejileri gibi çeşitli öğeler içeren çok katmanlı bir tanım olması nedeniyle karşılaştırmalı araştırma sırasında Roger Odin'in semio-pragmatik yaklaşımından (Odin 2021) faydalanılacaktır.

## Panel III - Genişletilmiş Sinema

### Genişletilmiş Sinema 2.0

Hasan Cem Çal

Takriben 1960'ların sonundan itibaren faal olarak kullanılmaya başlanan ve bugün anlaşıldığı hâliyle ilk olarak multimedya sanatçısı Stan VanDerBeek tarafından kuramsallaştırılan genişletilmiş sinema kavramı, ilksel formülasyonunda sinemanın en göze çarpan sınırlılığı olan iki boyutluluğu aşmaya ve hareketli görüntüyü üçüncü boyutla hemhâl kılmaya yönelik tanımlanmıştır. Bu bağlamda genişletilmiş sinema konseptinde "sinema" ismini nitelendiren "genişletilmiş" sıfatı, hareketli görüntüyü verili bir mekâna (perde, ekran) kısıtlayıp onun ihtisas ve etkinlik alanını sınırlamaktansa, hareketli görüntüyü mekânın bütününe açmış ve bu yolla hareketli görüntünün arayüzünü bildiğimiz hâliyle mekânın kendisi hâline getirmiştir. Bir kavram değil bir disiplin ya da sinema yapım yaklaşımı olarak genişletilmiş sinemanın prototipik örnekleri de hep bu düzenlemeyi yani üçüncü boyuta açılan bir düzeneği dışsallaştırmış; enstalasyon, kinetik heykel, hologram ve benzeri, hareketli görüntüyle direkt ya da dolaylı olarak ilişkili mecralarca ifa edilmiş, bu hâl ve şekillerde deneylenmiş ve deneyimlenmiştir. Bu bağlama zemin teşkil ve tesis eden koşul ise hareketli görüntü üretimini mümkün kılan mecralardaki çoğullaşma olmuştur. Genişletilmiş sinemanın miladı olan 60'lar, bir mecra olarak videonun kamusallaşmasıyla birlikte film mecrasını yegâne hareketli görüntü üretim aracı olmaktan çıkarmış, böylece sinemanın bir mecra değil bir medya olarak tanımlanmasına mahal vermiştir, ama ayrıca bu tanımla özgülleştirmiştir: Genişletilmiş sinemanın doğduğu bağlamda sinema, hareketli görüntü teknolojilerinin toplamı olarak kavranır hâle gelir, dolayısıyla bu mecraların birbirinden bağımsız imkânlarının eşzamanlı ve topyekûn seferber edilmesiyle oluşum ve gelişim gösterir. Kısacası, genişletilmiş sinema tarihsel olarak sinematik mecraların (buna zaman bazlı sanatlar da –müzik, dans ve tiyatro gibi– dahildir kimi örneklerde) karakterine binaen başkalaşmış ve paradigmatik olarak tanımlanabilir hâle gelmiştir. İlk paradigma, bu açıdan, hareketli görüntüyü üçüncü boyuta açan ve bu yolla zamanı verili bir sabit değil göreceli bir değişken hâline getiren bir sinematik deneyimin imaliyle damgalıdır. Bugün içinde bulunduğumuz paradigma ise ilk paradigmanın sağladığı deneyimi hareketli görüntünün etkileşimselliği içinde ihtiva eder ve etkileşimselliğe yaptığı vurguyla ayrışır. Video oyunları, her türden gerçeklik teknolojisi, interaktif web siteleri ve benzerleri, günümüzde genişletilmiş sinemanın ikinci ve güncel paradigmasını kurar ve köklerini (Ed Tannenbaum'ın öncüsü olduğu) real-time processing gibi post-filmik hareketli görüntü üretim süreçlerinde bulur. Bu bildirinin amacı, bu ikincil ve faal paradigmanın ilkinde kıyasla farkına vurgu yapmak, onun türlü içerimine parmak basmak ve onu özlü olarak kavramsallaştırmaktır.

### Algının Poetikası: Genişleyen Sinema

Onur Aytaç

Sinemayı filmle sınırlamadan video, dijital animasyon ve hologram gibi teknolojik araçların kullanımıyla üretilen diğer hareketli görüntüleri kapsamak amacıyla ortaya atılan "genişleyen sinema" terimi, günümüz koşullarında performans, video sanatı gibi pek çok projeksiyon etkinliğini de içerecek biçimde esneyebilmektedir. Film ve video sanatının radikal üretimlerinin tüm dünyada yaygınlaşması sonucunda tüm bu çelişkili katmanları ifade edebilmek amacıyla bu şemsiye terime başvurulmaktadır. Türkiye'de de sinema ve çağdaş sanat arasında son yıllarda gerçekleşen karşılıklı etkileşim yoluyla genişleyen film pratikleri üretilmeye başlamıştır. Gerçekleşen bu pratiklerin deneyimlenebileceği ve görünür hale gelebileceği yeni mecralar da oluşmaktadır. Sinemacılar/çağdaş sanatçılar; müze, galeri ve sergi mekânlarında sinemanın anlatı ve teknik araçlarıyla ürettikleri sanat çalışmalarını sergilemektedir. Yeni medyanın imkanlarını kullanarak üretilen bu medyalararası sanat, 'genişleyen sinema' çerçevesinde ele alınabilir. Bu çalışma kapsamında video sanatçısı Lara Kamhi'nin küratörlüğünde 11 Mayıs-29 Temmuz 2023 tarihleri arasında Akbank Sanat'ta deneyimlenen "Prizma Expanded: Algının Poetikası" sergisi, genişleyen sinema kavramı odağında ele alınmaktadır.

Sergide, yönetmen Reha Erdem ile görüntü yönetmeni Florent Herry, *Koca Dünya* (2016) filmi ekseninde çektikleri yeni sekans ile, yönetmen Zeynep Dadak ve kurgucu Çiçek Kahraman, *Ah Gözel İstanbul* (2020) ve kimi kült filmlerden esinle oluşturdukları akışkan kurguyla, yönetmen Deniz Tortum ve ses tasarımcısı Alican Çamcı ise *Maddenin Halleri* (2020) belgeselinden yorumladıkları alan deneyimiyle yer alıyorlar. Sinemacılar, bu sergide katılımcıların yaşayacakları özgün deneyimler için kendi çektikleri filmlerden yola çıkarak bu filmleri mekansallaştırmakta ve bir anlamda yeniden kurgulamışlardır. Bu nedenle bu eserlerin sergi mekanını ziyaret eden katılımcıları, onlara verilen etkin roller doğrultusunda yaptıkları gözlemler aracılığıyla hikaye yaratımına dahil ettiği söylenebilir. Bu durum da filmlerin izlendiği televizyon, sinema salonu, cep telefonu veya laptop gibi ekranların/perdelerin yarattığı tek yönlü anlatımlara alternatif oluşturabilmektedir. Böylece, sinematik deneyime de yeni ve farklı boyutlar kazandırılmaktadır. Bu bağlamda, serginin “Sinematik deneyim genişledikçe algı da genişler mi?” sorusunun peşinden giderek “genişleyen sinema”yı yeniden düşünen bu çalışma, sergi küratörü ve sergi katılımcılarıyla gerçekleştirilen görüşmeler çerçevesinde sinemanın genişle(til)mesinin nasıl bir sonuç ortaya çıkardığını tartışmaktadır.

### Genişletilmiş Sinema: Akışkan Ekranlar ve Genişletilmiş Peyzajın Rizomatik Mizansenini Nil Delal Şahin

Gene Youngblood, *Expanded Cinema* isimli metninde genişletilmiş sinemanın video sanatı, multi-ekranlı filmler, görsel-işitsel enstalasyonlar olmaktan çok, sinemayı hayatın kendisi gibi “oluş süreçlerine” çeken bir dürtü olduğunu belirtir (Youngblood 1970). Oluş süreçleri, konvansiyonel anlatım biçimlerine eklemenecek bir zihinsel organizasyon yapmak yerine, sürece dahil olan vektörleri bir hareketle, olayla, *moment* ile imler. Bu *moment*, niteliğini rizomatik düşünce imgelerinden ve göçebe görsel-işitsel, mekansal organizasyonlardan alır. Gilles Deleuze ve Felix Guattari, şeyleri oluş süreçlerine taşıyacak düşünsel izleğin, mekansal ve metaforik organizasyonları, göçebe ve rizomatik olarak kurguladığından bahseder. (Deleuze & Guattari 1987) Genişletilmiş sinema, kendisini mümkün kılan ses, imaj, parçalarına ayırma, etkileşim, eşzamanlılık gibi vektörleri oluş süreçlerine çekerek görsel-işitsel-dokunsal organizasyonu, göçebe düşüncenin performatif hattına taşır. Youngblood, genişletilmiş sinemanın insanın bilincini ön-belirlenimli zihinsel organizasyonun dışında, deneyimsel alanda tezahür ettirmeye dönük bir hamle olduğunu belirtir. Gilles Deleuze ve Felix Guattari, oluş süreçlerinin vektörlerini tanımlamaya dönük, rizom, göçebe düşünce, göçebe mekan gibi kavramları, genişletilmiş sinemanın görsel-işitsel-dokunsal organizasyonlarını düşünmek için oldukça verimli bir izlek sunar. Youngblood, genişletilmiş sinemayla aşılın sınıırın, aslında genişletilmiş bilince doğru atılmış bir hamle olarak metafizik bir sınır olduğunu belirtir. (Youngblood 1970) Deleuze ve Guattari de göçebe düşüncüyü, oluş biçimleri arasındaki geçişken hat ve farklı bilgi türleri arasındaki çoklu mekanizmaları devreye sokan bir hareket biçimi olarak tanımlarlar. Rosi Braidotti ise, Youngblood gibi farklılaşan bilinç hattının altını çizerek oluş süreçlerindeki göçebe düşüncenin, göçebe bir bilinçten kaynaklandığını ileri sürer (Braidotti 2012). Genişletilmiş sinema, izleğini, mekansal ve zamansal olarak göçebeleşerek oluşturur. Youngblood’un belirttiği oluş süreçleri, yönelimini performatif bir göçebe düşünce hattından alır. Stan VanDerBeek’in *Movie-Drome*'u, Carolee Schneemann'ın performatif videoları, Wim Vandekeybus yönetimindeki *Ultima Vez* topluluğunun dans eşlikçisi olarak sahne üzerindeki video kullanımları, Basel Abbas'ın video enstalasyonları, genişletilmiş sinema örnekleri olarak, zamanı ve/ya mekanı göçebelik hattına çekerler. Disiplinler arasındaki sınırları yok eden bu organizasyonlar, Deleuze ve Guattari'nin “göçebe estetik” olarak tanımladığına benzer bir şekilde “çizgili mekan” olarak tanımlanagelmış alanlarda “pürüzsüz göçebelik mekanları” oluştururlar. Rizomatik yapısıyla geçişkenliğe olanak veren bu göçebelik hattı, genişletilmiş sinemanın oluş süreçlerini mümkün kılar. Bu bildiri sunumunda, çeşitli görsel-işitsel enstalasyonlar ve sinematik araçlarla kurgulanmış performanslar, genişletilmiş sinema olarak değerlendirilecek, performatif oluş süreçleri hattının, göçebe düşünce ve göçebe mekan bağlamlarındaki vektörlerine dikkat çekilecektir. Genişletilmiş sinema, Deleuze ve Guattari'nin rizom ve göçebe düşünce kavramlarından yola çıkarak, göçebe imaj, göçebe mekan/zaman bağlamlarında kavramsallaştırılacaktır. Genişletilmiş sinemanın görsel-işitsel-dokunsal organizasyonu, oluş süreçlerinde göçebeleşerek her biri ayrı zihinsel-dokunsal organizasyonu örgütleyen pek çok potansiyele olanak tanır.

## Dijital Sarmal: Yeni Materyalizm Perspektifinden Güncel Sanat ve Genişleyen Sinema

Cansu Yılmaz

Bu çalışma, film, medya ve güncel sanat arasındaki karşılıklı etkileşime ve dijital çağda görsel-işitsel kültürün güncel manzarasına dair felsefi içgörüler sunmaktadır. Dijital sarmal terimi, bu için etkileşimi (intra-action) ifade eden çekirdek kavram olarak seçilmiştir. Film mecrasının icat edildiği ilk zamanlardan bugüne, sinema sanatı diğer sanatlar ve media ile ayrılmak şöyle dursun, sarmal form ve medyalararası bir süreç içinde evrimleşmiştir. Dijital teknolojilerin yükselişinin ardından bu sarmal, medya, sanat ve sinemanın hem her biri kendi içinde hem de birbiri ile etkileşimsel bir süreç içinde farklılaşarak genişlemiştir. Post- sinema, son yıllarda tam da medya, güncel sanat ve sinema arasındaki bu sürecin sinema sanatında yarattığı başkalaşımı tanımlamak amacıyla ortaya atılmıştır (Denson & Leyda 2016). Yeni materyalizm(ler), 1990'lı yılların sonunda beşerî ve sosyal bilimleri etkisi altına alan maddi dönüşün kuramsal temelini oluşturur ve kültürel yaşamın daha materyalist bir anlayışına doğru bir paradigma değişimini önerir. Yeni materyalizm(ler), maddeyi canlı, dinamik, rastlantısal, etkileşimli, fail ve etkin olarak kabul eder (Dolphijn & Tuin 2012). Postyapısalcılık, diyalektik materyalizm ve eleştirel teori başta olmak üzere çeşitli felsefi perspektiflerden ilham alan yeni materyalizm(ler), post-sinemanın bir yandan ontolojik, epistemolojik ve etik boyutlarını araştırırken diğer yandan hareketli görüntü üretimi süreçlerinde kullanılan aygıt ve yöntemlerin film deneyimi üzerindeki etkilerini düalist, antroposentrik ve normatif yaklaşımlara hapsolmeden ele almaya imkân tanır. Bu açıdan yeni materyalist düşünce, dijital dönüşüm sonrası yeni boyutlar kazanan hareketli görüntünün maddi süreçlerini anlamak için bize etkili kavramsal araçlar sağlamaktadır. Bu çalışmayı anlaşılır kılmak amacıyla her biri hem genişleyen sinema hem de güncel sanat kapsamına giren etkileşimli filmlerden, VR enstalasyonlarından ve sanatçı filmlerinden çeşitli örnekler seçilmiştir. Jean-Luc Godard, Agnès Varda, Chantal Akerman, Chris Marker gibi öncü yönetmenler, filmlerinin yanı sıra genişleyen sinema eserleri de üretmiştir. Eija-Liisa Ahtila, Tacita Dean ve Bill Viola gibi sanatçılar ise post-sanat döneminde ürettikleri eserlerinde sinemasal bir estetiği geliştirmiştir (Chateau & Moure 2020). Sinemasal medyalararasılığı (Knowles & Schmid 2021) maddi bir perspektifle değerlendiren çalışma, yeni materyalizmin film çalışmalarının değişen sınırlarını ve genişleyen hatlarını yeniden ve farklı biçimde anlamamızı nasıl sağladığını araştırmaktadır. Ayrıca, felsefi kavramların post-sinemasal pratiklerin estetik, politik ve kültürel boyutlarını nasıl aydınlabileceğini araştırarak, güncel felsefenin film ve medya çalışmalarında kuram ve pratik arasında aracılık etmedeki rolünü açığa çıkarmayı amaçlamaktadır.



## Panel IV - Sinemanın Ötesinde İzleyici

### Post-Sinematik İzleyici Deneyimi: Ertelenmiş Hareket ve Zamansallık

Meral Özçınar

Douglas Gordon 1993 yılında *24 Hour Psycho* video enstalasyon çalışmasını yapar. Bu çalışma 1 saat 49 dakika olan Hitchcock'ın *Psycho* filminin manipüle edilmiş bir versiyonudur. Filmin, yaklaşık olarak saniyede 24 kareden saniyede iki kareye yavaşlatılmış bir versiyonunu üretir. Gordon, hafıza ve geçicilik üzerine yapmış olduğu çalışmalarda film kareleri üzerinde zamanı yavaşlatarak farklı çalışmalar yapar. Filmlerin manipülasyonuna dayalı bu video eserler sinema tarihinin büyük eserlerini, üretmiş oldukları deneyimden kopararak yeni deneyimlere açar. Bu anlamda yeni bir deyim açılımı nedeniyle sıra dışı bir duygulanım yaratırlar. Video enstalasyonlar, hikâyenin sıkı örgüsünü yok ettiği gibi grafiksel değerleri de yok eder. Gordon'u video enstalasyonda yapmış olduğu zamanın problematik bir hale getirilmesidir. Zaman deneyiminin değişimi Hitchcock'un ünlü sıkı kurulmuş hikayelerini ve grafiksel değerlerini yok ederken görülmemiş olanı görme fırsatı vererek yeni bir tartışmanın da fitilini ateşler. Laura Mulvey, *Saniyede 24 Kare Ölüm* metninde dijital teknolojilerin yarattığı fırsata değinir. Dijital teknolojilerin filmi durdurmak, geriye ve ileriye sarmak ve beklemek gibi seçenekler ile seyirciye yeni bir izleme deneyimi sunarken film üzerinde kontrol gücü verir. İzleyici, 24 Saat *Psycho* filmini bir galeride uzun uzun izleyerek daha önce görmediği birçok ayrıntıya bakma şansına ulaşır. Durup öylece izleyebilir. Mulvey, sinema izleme deneyiminin ilk ciddi değişiminin görüntüyü durdurma teknolojisinin gelişimiyle birlikte oluştuğunu vurgular. Gordon'un ürettiği video deneyimler ise söz konusu deneyim farklılığını bütünüyle bir kontrol düzeyine çıkarır. Bu noktada zamanın görüntü üzerindeki yansımaları ile ilgilenen Entelektüel seyirci ile bedenini çekiciliğinden kendini alıkoyamayan fetişizme sürüklenmiş seyirci arasındaki farktır. Sinema izleme deneyiminin değişiminden teorik anahtar kavram zamandır. Hareketlilik ve durağanlık, hafıza ve zamanın geçiciliği olguları üzerinden filmler ve ürettikleri deneyimin tartışılması gerekmektedir. Mulvey'in olumlu bir bakış üzerinden kucakladığı filmlerin manipülasyonu sinemanın ardından yakılmış bir ağıt mı yoksa yeni bir şafağa mı işaret eder. Ağıt ile yeni şafak arasındaki dikotomi post-sinema tartışmasının da beslendiği ana damarlardan biridir. Film izleme deneyiminde zamanın problematik hale gelişimi mekânın ihlalini de beraberinde getirir. Sinema salonunu bir mabet olarak gören film izleyicisine karşılık galeride saatler süren gezinti içinde bir film izleme deneyimi arasındaki önemli farkta aşıkardır. Sontag, *The Decay of Cinema* eserinde bu durumu basit ama net bir şekilde sinefilin ölümü olarak tanımlar ve ekler. Sinefil öldüyse filmler de ölür. Bu çalışma post-sinematik tartışmayı izleme deneyimi ekseninden ele alarak filmler üzerinden teorik bir tartışma yaratmayı hedeflemektedir.

### How Letterboxd Shapes Post-Cinema Spectatorship

Deniz Yavuz

This study provides a thorough investigation of post-cinema spectatorship, emphasizing Letterboxd's transforming influence on the subject. With the growing acclaim of cinephiles, the platform has developed into a vibrant environment that profoundly influences users' habits of watching movies and shapes the modern cinematic experience. For cinephiles, Letterboxd is a virtual space that offers a variety of film-related activities that go beyond standard viewing, and it currently has 10 million users. Users interact with the cinematic medium in a variety of ways, from creating customized movie diaries to offering evaluations and reviews. This research aims to explore the impact of Letterboxd on post-cinema spectatorship and to outline its complex dynamics by examining how the platform modifies users' film tastes, influences their viewing habits, and shapes their individual perspectives on films. Fundamentally, this research aims to clarify the wider consequences for film appreciation in the digital age, going beyond a simple investigation of user behavior on Letterboxd. This study employs a survey-based qualitative methodology to delve into the nuanced impact of Letterboxd on post-cinema spectatorship. A total of 100 participants were recruited through the Letterboxd platform and presented with a series of carefully crafted statements designed to measure the transformative effects of the platform on their film-watching habits, the added layers Letterboxd contributes to their viewing experiences and the observed changes during the act of film consumption.

Presenting complex interactions between technology, community, and personal agency, this research advances the ongoing discussion on the changing nature of film consumption in the digital age by providing a thorough analysis of the ways in which Letterboxd impacts its users' watching patterns and contributes to the literature on spectatorship and media consumption.

## Post'unu Sevdiğimin Sineması Dijitalden Yapay Zekaya Evrilmiş! Peki Seyirci?

Hakan Erkilic

Gaudreault ve Marion (2015) yirminci yüzyılın bize miras bıraktığı sinema tanımlarının dayandığı iki ana ilke olarak sinema salonu ve pelikülü belirtirler. Yirmi birinci yüzyılda sinematografinin dayandığı ana malzeme olan pelikülün yerini dijital dosyalar (Bordwell 2012) almıştır. Pethö (2012) geleneksel mecrası çeşitli dijital formlara dönüştükten ve geleneksel mekânları, kurumları ve kullanımları kökünden söküldükten sonra sinemaya gerçekten ne olur diye sorar. Bu köklü dönüşümde sinema salonu ayrıcalıklı konumunu kaybetmeye başlar (Atkinson 2014). Sinemasal deneyimin yer değiştirir ve "sinema nedir?" sorusu yerini "sinema nerededir?" (Casetti 2012) sorusuna bırakır. Bu bağlamda kim sinema seyircisidir? Sinema salonunda hiç film izlemeyen ama akıllı telefon veya dijital platformlar üzerinden film seyreden kişi sinema seyircisi midir? Veya yakın gelecekte gerçekleşmesi olası "yapay zeka sonucu kullanıcı türevli film yapımı" ve izleme nasıl bir seyirci profili oluşturacaktır? Bildiri, Chistie'nin (2012) seyirci hakkında gerçekten ne biliyoruz sorusu üzerine temellenmektedir. Bu çerçevede dijitalleşme sonrası değişen seyir pratikleri bağlamında yirmibirinci yüzyıl seyircisini anlamayı amaçlamaktadır. Bu yeni seyircinin sinemaya gitme deneyimi "çağdaş sinemaya gitmek" (Styliari, vd. 2018) olarak ifade edilmiştir. Seyir pratiklerinin yer değiştirmesi sonucu seyirciler çeşitlenmiştir. Dijital platformlar (OTT) ile birlikte algoritmalara dayalı seyir pratiği sonucu algoritmik bir seyirci kitlesinden bahsetmek mümkün hale gelmektedir. Bu ve benzeri durumlar 'bir süreç olarak seyirci' yaklaşımını doğurmuştur (Wessels, vd. 2023). Çağdaş sinemaya gitme deneyimi, seyircinin yalnızca filmi izlemesini içermemiş, aynı zamanda arkadaşlarıyla tartışmak ve internette, sosyal medya platformlarında film hakkında okumak gibi günlük yaşamları boyunca da etkileşime girmelerini ve böylece filmle hem doğrudan bireysel seyirci olarak hem de kültürel olarak paylaşılanlarla etkileşime geçerek kolektif bir etkileşim içinde "bir süreç olarak seyirci" fikrini oluşturmuştur. Günümüz sinema seyircisini incelemek için yeni bir çerçeveye ihtiyaç duyulduğunu belirten Wessels vd. (2023), seyircilerin zenginliğini ve yaratıcılığını, filmin sunduğu değerleri, üretimi, dağıtımını ve gösterimi de dahil olmak üzere kültürel biçimlerinin, kurumsal düzenlemelere ihtiyaç duyduğunu belirtirler. Seyircideki ana değişim, pasif seyirci kitlesinden çok sayıda parçalı, dağınık ve aktif seyirciye doğru bir değişim olarak değerlendirilmektedir. Bildiride devam eden film festivalleri TÜBİTAK projesinin seyirci verileri ile daha önceki yıllarda sektör tarafından yapılan seyirci araştırmalarının verileri kullanılarak değişen seyir ve seyirci pratikleri okunmaya çalışılacaktır. Bildiri yanıtlardan çok sorular sorarak süreç olarak seyirci olgusuna dikkat çekmektedir.

## İzleyicilikten Katılımcılığa: Türkiye'de Dijital Yerlilerin İnteraktif Sinemada Yeni Görme Kültürü Üzerine

Uğur Baloğlu

Derya Birincioğlu

Ferhat Zengin

Sinemanın edebi çalışmalar, antropoloji, dilbilim, tarih, ekonomi ve psikoloji olmak üzere farklı bilim dalları ile interdisipliner bir çalışma alanına olanak sağlaması, günümüz dijital dünyasında anlam ya da anlamlandırma gibi farklı açılardan araştırılmasını zorunlu kılar. Aynı zamanda dijital dönüşümün kitle iletişim araçları vasıtası ile bireylerin izleme pratiklerinde yarattığı değişimi araştırmak geleceğin toplum yapısını öngörmeye önem arz eder. Bu araştırma, Türkiye'de dijitalleşen sinemanın anlatım olanaklarını genişleterek izleyiciye sunduğu hikâyeyi yönetebilme imkânı üzerine izleyici pratiklerinde meydana gelen/gelebilecek değişimlere odaklanmaktadır. Araştırmanın temel araştırma konuları, interaktif sinemanın izleyici için görme kültürüne nasıl işlerlik kazandırdığı ve görme politikalarını nasıl yapılandırdığıdır.



Buradan hareketle bu çalışma dijitalleşme ile değişen seyir kültürünün toplumda oluşturduğu yeni görme kültürüne ait tepkileri incelemeyi amaçlamaktadır. Sinema çalışmalarında önem kazanmakta olan “interaktif (etkileşimli) seyirci” kavramı Türkiye’de dijitalleşen dünyada yeni izleme pratikleri açısından ele alınacak olup gelişmesi muhtemel -yeni- bir izleyici türü olarak çalışılacaktır. Araştırmanın kuramsal çerçevesi sinema ve izleyici ilişkisinin değişen yapısını göstermeyi amaçlamaktadır. Çalışmanın yöntemi, nitel araştırmanın temel özelliklerini sıralayarak beş temel araştırma deseni ortaya koyan Creswell’den hareketle fenomenolojik, durum çalışması ve temellendirilmiş kuramdan oluşan karma bir desen üzerine kuruludur. Araştırmanın kuramsal çerçevesi doğrultusunda; en az bir kez geleneksel sinema seyir deneyimine ve dijital teknolojiyi kullanabilme yetisine sahip kişiler örnekleme oluşturmaktadır. Geleneksel (klasik) ve interaktif (etkileşimli) sinema arasındaki kültürel ve teknolojik farkların izleme deneyimlerine, dolayısıyla filmi anlamlandırma süreçlerinde görme moduna/kültürüne nasıl yansıdığı irdelenecektir. Araştırma deneysel ve etnografik çalışmaların özelliklerini içeren hibrit bir forma sahiptir. Araştırmada seçilen 10 kişiye interaktif film izletilip sonrasında derinlemesine mülakat yapılacaktır. İzleyici ve alımlama çalışmaları ışığında, bu araştırma interaktif sinemanın dijitalleşen dünyada alışkanlıkları değişen izleyici üzerindeki rollerini anlamak için önemli bir çalışmadır. İzleyiciye anlatıyı kendisinin kurması yanılısamasının imkânını veren interaktif sinemanın izleme pratiklerinde yarattığı dönüşümü anlama çabası çalışmayı önemli kılmaktadır. Bu sebeple çalışma, interaktif sinema alanında yapılan seyir kültürü çalışmalarından farklı olarak, interaktif film izleme deneyimlerinin görme kültürünü/politikasını nasıl değiştirdiğini ya da şekillendirdiğini ortaya koymasına bağlamında özgün bir çalışmadır.

## VIDEO DENEMELER

### Panel IV - Sinemanın Ötesinde İzleyici

#### *Point-of-view and Identification in Film and Video Games*

Aslı Ildır

In film, the point of view is conventionally perceived as the perspective of the character. According to film scholar Edward Branigan, POV can be cinematically/narratively constructed through perception and attitude, identification, language and as a logic of reading (2012). Hence, when we look at how the POV is traditionally constructed in cinema, we see that the characters' subjective world, their feelings and thoughts, and inner journey are prioritized. The classical POV shot, which is "taken with the camera placed approximately where the character's eyes would be" shows the audience "what the character would see" (Bordwell and Thompson 2013). However, there are unconventional and sometimes experimental uses of subjective POV shot in film, where we see through the characters' perspective, but do not see their faces. Horror genre is particularly fond of these shots, in which the audience is trapped in the vision of characters (killers or psychopaths) that are morally and emotionally difficult to identify with (Halloween, Peeping Tom...) This video essay names these shots as 'incomplete POV shots' and traces their similarities and differences with first-person video games through the act of dying (and killing). It basically asks: How does an optically similar 'incomplete' POV shot have different meanings in a film and a video game? How does control, interaction and embodiment influence the identification mechanisms? Following a cross-media perspective, this video-essay juxtaposes different media in search for a post-cinematic attitude where 'death' is not that crucial for the narrative, 'resurrection' is possible, and the viewer can 'become' the character instead of staying as a 'voyeur'. Is it possible to look at the more complex point-of-view construction and identification mechanisms of video games - a newer medium compared to cinema - without establishing a cultural and aesthetic hierarchy between different media? This video essay contemplates possible cross-media narrative forms in conversation with each other and in accordance with the spirit of "the convergence culture" (Jenkins 2007), it seeks a transmedia solution to overcome the so-called "writer's block" in today's cinema.

#### *Choose-your-own-adventure: How Interactive Games Play with Your Perception*

Yasemin Bilgiç

This video essay briefly explores the nature of choose-your-own-adventure games and the emotional reaction they get from the audience. I argue that this genre of games enhance the emotional investment of the player in a couple of ways. Deciding on an option and missing out on the other, similar to real-life, also enhances emotional reaction. Combining cinematic work with choose-your-own-adventure games interested audiences, since they could be part of a fictional world. The fusion of interactive games with cinema was also successful because of the spectator perceiving the choices they make as autonomous, though they were limited to the options they are given. Though interactive video games have influenced modern storytelling, we can only imagine what the future holds for interactive media.

#### *Video Denemelerinde Melez Formların Ontolojisi ve Geçişkenlikleri*

Onur Turgut

Video denemeler, görsel-işitsel formlarla sanatsal ifade biçimlerini esnetir ve dönüştürür. Bu çalışma, bu formun potansiyellerini, yan yollarını ve metodolojik olanaklarını eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirmekte, video denemelerin ontolojisi üzerine düşünmektedir. Nitekim somutlaştırılmış düşünce (*material thinking*) biçimlerini tedavüle sokan video denemeler, Catherine Grant'ın ifadesiyle artistik formlarla düşünmenin yollarını keşfederken, teknolojik gelişmelerle videografik eleştiride de yenilikçi kullanımları teşvik etmektedir. Bununla beraber, teknolojik gelişmelerle birlikte video denemelerin videografik eleştiride kullanılması filmlerin, görüntülerin, seslerin yeni anlamlar yaratmak için kompoze edildiği, yeniden bağlamsallaştırıldığı görsel-işitsel

eleştiri mekanizmasının gündeme gelmesine aracı olur. Martin ve Lopez'in de vurguladığı gibi (2014) video denemeler, katı sınırları olan bir biçimden ziyade akademi içerisinde ve ötesinde geniş bir inceleme ve araştırma alanına karşılık gelir. Hem akademik hem de ana akım film eleştirisini değiştirerek multimedya araçları olanakları ile pratik alanda nüfuzunu arttırmıştır. Bir anlamda epistemolojik bir kopuşa işaret eden bu formun, en sofistike haliyle yeni bilgi edinme yollarını, yeni bir retorik ve alternatif düşünme yollarına teşvik eder. Sontag'ın da altını çizdiği gibi (2001) yorumbilim yerine sanatın erotikasına ihtiyaç vardır. Video denemeleri farklı modlara göre kategorilendirmek, sürekli dönüşüm içerisinde olan bu formu sınırlandıracağı için video denemelerde tercih edilen biçimlere göre örneklendirmek daha doğru olacaktır. Fakat Keathley'nin (2011) oluşturduğu basit ancak aydınlatıcı ayırım kabul görmüş ve bu iki aks arasında argümanlar üretilmiştir. Keathley'nin tasnifine göre açıklayıcı (*explanatory*) ve şiirsel (*poetic*) mod ayrımı kabul görmüş ve bu iki aks arasında ayrımlar oluşturulmuştur. Açıklayıcı mod; sözel temelli iletişim biçimlerine dayanan analiz, yorumlama ve açıklama sunan pedagojik niteliklerle filmleri yol gösterici eleştirel dilin aydınlatacağı argümantatif çalışma nesnelere olarak açıklar (Keathley 2011). Buna karşılık şiirsel mod; yaratıcı olasılıkların sınırsız bir biçimde genişletildiği, imgelerle birlikte düşünülen sanatsal biçimlerin hakim olduğu deneysel modülleri barındırır. Bunun yanında Grizaffi'nin de vurguladığı gibi (2020) açıklayıcı ve şiirsel mod arasında hiyerarşi oluşturularak şiirsel modun geleneksel film ve medya çalışmalarını yapı sökümü uğrattığı ima edilir. Metodolojik yorumlama kriterlerindeki asimetric kabulleri yerinen yeni bir aracı olarak şiirsel modun olanakları yüceltilir. Peki ama bu iki mod arasında hiç mi geçişkenlikler bulunmamaktadır? Bu çalışma bu sorunun peşine takılarak melez formların olanaklarını tartışmayı amaçlamaktadır. Çok modlu yapıların video denemelerdeki yerini, biçimsel özelliklerini ve etkileşimlerini incelemeye devam ederek, şiirsel ve açıklayıcı modların sadece ayrı ve bağımsız kategoriler olarak değil, birbirleriyle sürekli diyalog halinde olan ve birbirlerini tamamlayan yapılar olarak nasıl işlev görebileceği irdelenecektir. Farklı bir deyişle, hangi niteliklere göre modların tasnif edildiği sorgulanarak melez formun potansiyelleri ve bu formun şiirsel ile açıklayıcı modlar arasındaki sınırları nasıl belirsizleştirdiği ve zenginleştirdiği incelenecektir. Bu amaçla, videografik eleştiri metodunu benimseyen bu araştırma, örnek video deneme olarak "Hayat Var Mı?" üzerinden melez formların olasılıklarını kullanılan teknikler üzerinden tartışacaktır.

## Ben

Burcu Gündüz, Azad Jalalov

İçinde geçen metin: 'ne demek istediğinizi merak ediyorum, 'ben' sözcüğünü kullandığınızda... Bu soruyla çok ilgileniyorum çok çok uzun süreden beri ve şu sonuca vardım. Çoğu uygar insanın bu sözcükle kastettiği şey bir sanrıdır. Bu da yanlış bir kişisel kimlik duygumu anlamına geliyor ve bu doğanın gerçekleri ile tam bir ayrılık içindedir. Yanlış bir kişisel kimlik duygumunun sonucu olarak doğal çevremize uygun olmayan bir biçimde eyliyoruz ve bu uygun olmayan eylem biçimi çok güçlü bir teknoloji ile büyütüldüğünde süratle sonuçlarını görmeye başlıyoruz derin bir uyumsuzluğun insan ve doğa arasında... Çok iyi bilindiği gibi şimdilerde çevremizi yok etme süreci içindeyiz onu fethetme ve ona hükmetme girişiminin sonucu olarak... O halde şunu fark edemedik ki çevremiz kendimizden öte bir şey değildir. Öyle olduğunu varsaymakla büyük bir hata yapmış olduk ve şimdi bunun bedelini ödüyoruz ama çoğu insan şairin dizelerine katılacaktır şöyle ki 'ben, bir yabancı ve korku içinde hiç kendim kurmadığım bir dünyada' çünkü güçlü bir duygumuz vardır, derimizin altındaki kendi varlığımız muazzam biçimde farklıdır derimizin dışındaki dünyadan... Belki de insanın derisinin altında bir zeka vardır belki değerler ve sevme hisleri vardır, derinin dışında ise bir mekanik süreç dünyası: herhangi bir bireyi umursamayan aslında zeki olmayan kör kuvvetin döngüleri ve biyolojik dünyayı ilgilendirdiği kadarıyla libidonun döngüleri Freud'un deyişiyle kör arzu.'

## İçine Çeken Cehalet: Deneyimlenebilir Sanrılar I - Zihinsel Kurgu

Lara Kamhi

“Fakat insan, en çok, kendine en fazla güvendiği anlarda cahil” - Maymun ve Öz, Aldous Huxley Bugün, güncel hayatlarımızın en olağan anlarında, bakışlarımız sarmal, sürükleyici ve deneyimsel teknolojilerinin hipnotik akışına kapılıp, kayboluyor. Artık çığır açıcı yenilikler ve gerçekliğin mükemmel replikalarından oluşan, kapsayan, kuşatan, kusursuz sanrılar yaratan deneyimlerin çağındayız. Ancak eski oluşumların defalarca kurgulanıp, çağdaş teknolojilerle güncellenmiş versiyonları olan ve bizleri kelimenin tam anlamıyla içine çeken bu yeni medyalara dair en büyük yanılgımız belki de yeni oluşlarıdır. Sinematik illüzyonların tarihteki dönüşümünü kronolojik olarak inceleyen ve de ötesini gözleyen bu video denemeleri, Sanal Gerçeklik ve Sarmallık (Ing. *Immersion*) kavramlarını insanın öznel gerçeklikler yaratarak olağan varlığını aşma yöneliminin doğal sonuçları olarak ele alıyor. Hareketli imgenin gözlemci ile olan ilişkisini ve bir gerçeklik yaratma sanatı olarak sinematik kurgunun kitlesel algıyı yönetme biçimini gözden geçirirken, gelişmekte olan kapsayıcı teknolojilerin kitleler üzerinde yarattığı fiziksel etkilere değiniyor ve ‘şüpheyi askıya alma’ süreçlerimizin ardındaki temel motivasyonlarımızı inceliyor. Sanal Gerçeklik tanımının medeniyet tarihince eskiye dayanan hikayesini keşfe çıkan bu araştırma, tüm bu mekanizmaların kökeni olan ve mitler, masallar, efsanelerle şekillenen insan algısının anlatı temelli işleyişine ve zihinsel kurgu yaratımının kökenine doğru keşfe çıkıyor. Sosyal medya ve sonrası geçirmiş olduğumuz bireysel ve kitlesel, kültürel ve zihinsel dönüşümlerin neticesinde, yeni bir seyircilik biçimi açığa çıkmaktayken; sinematik üretimin doğası da temelinden sarsılıyor. Farklı zaman, mekan ve arayüz kurgularında anlatının bir parçası haline gelen bu yeni izleyici, dönüşen sinematik deneyimlerle birlikte aktif ve mutlak bir katılımcı konumunu kazanmaktayken, bir yandan da pasifliğin sınırlarını zorluyor. Peki bu her geçen gün büyüyen deneylenebilir sanrılar dünyası bizleri soyut bir bilinmezliğin içine çekmekteyken; bu yeni koşullar bizlere gerçekliği yeniden mi tanımlamamız gerektiğini söylüyor?

## Panel V - Oyun

### Yerli Machinima Filmlerinde Militarist Eğilimlerin İzini Sürmek: Eleştirel Bir Değerlendirme Mustafa Kemal Sancar

Bilgisayar oyunu motorlarını kullanarak bağımsız sinema olanaklarına farklı bir boyut kazandıran ve “machinima” olarak kavramsallaştırılan film yapım biçimi, çoğunlukla kolektif bir çabayı ve belirli bir sermayeyi gerektiren konvansiyonel film yapımına kıyasla insanların düşünsel eğilimlerindeki aktüel değişimlere ilişkin perspektifleri zenginleştirme potansiyeline sahiptir. Bu varsayımdan hareketle Türkiye’de yapılmış *machinima* örneklerinin incelendiği bu çalışmada, sosyal medyada gözlenen ırkçı, militarist ve zenofobik söylemler ile savaş ve çatışma temalı *machinima* filmleri arasındaki ilişkiselliğe odaklanılmıştır. Sosyal medya; bir kişilerarası iletişim biçimi olarak, yüz yüze iletişime kıyasla, empati ve sorumluluk düzeylerine daha az ihtiyaç duyan yapısal özelliklere sahiptir. Bu nedenle de cinsiyetçi ve ırkçı hezeyanları içeren siber zorbalık biçimlerinin sosyal medya aracılığıyla, özellikle bu mecraları daha yoğun kullanan genç bireyler arasında yaygınlaştığı görülmektedir. Son yıllarda Türkiye’de agresif bir biçimde seyreden güvenlik politikaları ve çevre ülkelerde yürütülen savaşlar militarist söylemleri körüklemekte, bu da internette yer alan görsel ve işitsel içeriklere yansımaktadır. Popüler video platformu YouTube’da yapılan nitel veri analizi neticesinde Türkçe başlıklara ve içeriklere sahip savaş temalı machinima örnekleri taranmış ve kategorilendirilmiştir. Ele alınan filmlerin FPS (*first person shooter*) tabanlı savaş simülasyonu oyunları ile yine savaş temalı askeri strateji oyunlarının motorları kullanılarak üretildiği görülmektedir. Bu iki kategoride değerlendirilen filmlerin konuları da iki ayrı alt sınıfta toplanmıştır. Tarihte yer alan bir savaşın simüle edildiği filmlerde Malazgirt Savaşı ve Çanakkale Muharebesi gibi kahramanlık menkıbelerine uygun konuların işlendiği görülmektedir. Çalışmada irdelenen diğer yaygın yerli *machinima* filmlerinin konuları ise Türk kolluk güçleri ile Türkiye Cumhuriyeti devletinin konjonktürel rakipleri arasındaki çatışmaları içeren fantastik alternatif tarih anlatılarından müteşekkildir. Sonuç olarak özellikle hayal ürünü savaş simülasyonları içeren filmlerde Suriye ve Irak’ta yıllardır devam eden savaşın taraflarının yer alması, bu bölgeden gelen her sıcak çatışma haberinin ardından sosyal medyada alevlenen militarist nefret söylemleri ile paralellikler göstermektedir. Söz konusu filmlerin sinematografik özellikleri ise, *machinima* imkânlarının mizansen ve anlatıyı yaratmaktan ziyade bir savaşın canlandırılması için kullanıldığını göstermektedir.

### From NPCs to Avatars to Artificial Intelligence Companions. The Evolution of Characters in VR Narratives

Dana Florentina Manolache

Experiencing a VR narrative that could fall under the category of film nowadays can look more and more like a game or a quest undertaken with the help of a companion as is the case with *Luna: Episode 1 - Left Behind* (2023), *Wolves in the Walls* (2017), *Baba Yaga* (2020). As virtual reality technology evolved, coupled with a significant availability of apps and software that make it possible for both amateurs and professionals to envision virtual environment narratives and more interactive characters that engage, advise and accompany the spectator in his/their quest, the types of characters we might meet within them has also expanded. The many characters one can see in VR films and narratives today – be them NPCs, avatars or even artificial intelligence arise from blending several art forms (theatre, film and videogames mainly) into a noteworthy diverse manifestation. In this paper, an evolution of characters found in several VR cinematic films such as *Allumette* (2016), *Dear Angelica* (2017), *Melita* (2017), *Luna: Episode 1 - Left Behind* (2023), *Wolves in the Walls* (2017) or *Baba Yaga* (2020) will be presented in relation to the spectator or user with emphasis on how the user himself or herself takes on new roles and responsibilities in these narratives as they begin to favour performativity rather than visual passivity, the bonding and cooperation elements of experience that offer a completely different perspective on life and day to day life, the notion of avatar as the way the spectator exists in this world as well as the usage of diegetic cues for gaze and narration reception control.

## Superimposing Pixels and Frames: Hideo Kojima's Post-Cinematic Auteurship

İlyas Deniz Çınar

What are the dynamics of filmic influence within the domain of video gaming, particularly through the lens of auteurship? How are cinematic techniques and narratives mobilized within video games, and what role do they play in shaping the discursive economies of the gaming landscape? This study investigates these inquiries by focusing on the career of Hideo Kojima, a renowned figure in the video game industry. Renowned as an auteur of the video game industry, Hideo Kojima embarked on his career with *Konami* in 1986, earning critical acclaim for the creation of the groundbreaking *Metal Gear* series (deWinter 2019; Pettini 2015). In 2005, he established Kojima Productions as a subsidiary within *Konami*. After the release of *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* in 2015, his last game in the *Metal Gear* series, Kojima and his studio departed from *Konami* to form an independent entity under the auspices of Sony Productions. This move led to the development of *Death Stranding* in 2019, a project marked by collaborations with notable figures from the film and television industry, including Norman Reedus, Mads Mikkelsen, Lea Seydoux, Guillermo del Toro, and Nicolas Winding Refn. Known for his deep appreciation of cinema, Kojima's projects often pay tribute to classic films from both Hollywood and international cinema (Ivănescu 2020). However, his games have also been critiqued for their heavy reliance on cutscenes, which limit player interaction by prioritizing cinematic storytelling over ludic elements of gameplay. This paper expands upon these observations by delving into Kojima's integration of cinematic elements across his portfolio, aiming to historicize the evolution of cinematic influence within video gaming. By framing Kojima's games as a dialogic space where film and video games converge, the analysis highlights the emergent post-cinematic tendencies within the medium. This paper explores Kojima's unique position at the juncture of cinematic and gaming paradigms by seeking to elucidate the dynamics that shape the trajectory of interactive narratives. I ultimately contend that Kojima's oeuvre signifies a post-cinematic pathway in video gaming, emblematic of a paradigmatic shift in narrative conveyance, engagement, and interpretation within the digital epoch.

### Positioning the Spectator in Cinematic Virtual Reality

Elif Akçali

Melis Behlil

Reşat Fuat Çam

Doğu Su Dönmez

Ahu Gökçe

Neşe Öztemir Hazan

Esen Tan

Melis Terlemez

As one of the emergent forms of post-cinema, Cinematic Virtual Reality (CVR) provides the viewers with a new way of experiencing a narrative. In an immersive environment without pre-set frames, the viewer appears to have the freedom to look in any direction as an active and autonomous subject. However, how the spectator directs their attention is actually conditioned by pre-arranged external signs and techniques. Especially in 360° videos, the viewer experiences the visual virtual environment only from a predetermined fixed point, and the experience is determined by elements such as sound, light, character gestures, and facial expressions.

This talk will present an ongoing project that is predicated on this understanding of the spectator in CVR. Funded by The Scientific and Technological Research Council of Turkey, the project brings together scholars from screen studies and psychology to investigate in two phases the audio-visual experience of CVR. In the first phase, we designed and produced a CVR creation that then enabled us to conduct audience research to focus on the attention practices of the viewers in the second phase. As CVR is an emergent field, this included designing and conducting a new undergraduate-level course on Extended Reality that combined the theoretical and the practical. The resulting production, realized almost entirely by a team of students, featured audio, visual, and audiovisual cues, serving as bottom-up factors to guide the attention. This CVR was then shown to audiences; by analyzing eye movement data, collecting demographic information, and conducting post-viewing interviews based on the experience, we were able to observe how the reception experience is shaped by attention mechanisms in CVR.

## The Myth of (Post)Cinema: Participatory Experience and the Dispersal of the Cinematic

Marina Hassapopoulou

The keynote talk will approach cinema as an interconnected media landscape that absorbs and appropriates the traditions and aesthetics of older screen (and other) media. Situating cinema's hybridity in its very inception and considering the process of spectatorship as--at least partially--apparatus-agnostic lessens the apocalyptic fears often associated with contemporary notions of so-called "post-media" and "post-cinema." The starting premise of this talk is that cinema has always been an interactive and participatory experience in terms of cognitive, visceral and experiential engagement. By introducing the multifaceted notion of interactive cinema (IC), Hassapopoulou will discuss diverse and hybrid modes of participatory and procedural spectatorship that are often marginalized from overarching media discourses due to their inability to be neatly taxonomized and theorized. Hassapopoulou approaches cinematic interactivity as an experiential and embodied phenomenon that cuts across various time- and screen-based media practices and critically expands the ways we think about individual media, their overlapping connections to cultural traditions, and the complex mechanisms of mediated ideologies.

The main objectives of this talk are two-fold: firstly, to decenter the Western-centric narratives that usually associate interactivity with polarized ideas of either mass manipulation or user empowerment as democratization--dichotomies that have also restricted the cultural histories of computation. The second aim is to propose a counter-history of cinema by expanding its definition to include several variations of participatory spectatorship, including different sensory lenses (such as smell and taste, as well as disabilities) and materialities (including hardware, discs, net art, and mixed media) that disrupt ocularcentric--and sometimes anthropocentric--ways of approaching film and, by extension, other media cultures.

Through multiple material, historical, sensory, and sociocultural vantage points, Hassapopoulou will ultimately argue that, beyond its rhetorical and institutional presence, "cinema" was never a consistent or unified entity. Cinema thus becomes a figment comprised of interrelated strategies rather than simply aesthetics and materialities, as well as a powerful case study in how institutionalization, conditioning, and ideological dissemination function in different contexts. The analysis of many overlooked creative experiments in media participation will provide the foundation for examining how interactivity operates across various contexts and, by extension, how it reflects wider discourses on participation and embodiment. An expanded and plural understanding of cinema via the various possible definitions of interactivity--such as communal, social, technical, and psychological--thus provides the framework for studying different modes of human behavior, meaning-making, community-building, and citizenship formation across different contexts and cultures.

With the conference theme of "beyond" in mind, the keynote will additionally address media ephemerality and its impact on film historiography by discussing Hassapopoulou's involvement in initiatives that aim to counter the arguable inevitability of media obsolescence.



## Panel VI - İnteraktif Belgeseller

### İnteraktif Belgesellerde Kullanıcıların Etkileşim Algılarına Yönelik Nitel Bir Araştırma

Elçin As Akçora

Alev Fatoş Parsa

Yirmi birinci yüzyıl belgesel filmin gramerini yeniden yapılandıracak nitelikte radikal değişimlere ev sahipliği yapmaktadır. Bu yüzyılda geleneksel belgesel üretim ve dağıtım pratikleri farklılaşmakta, belgesel; yeni ve keşfedilmemiş bir yapı içerisinde kendi prensiplerini inşa etmektedir. Bu bağlamda, interaktif belgesel, postmodern medya estetiğinin ve yeni medyanın getirdiği katılımcı kültürün sinemadaki en somut yansımalarından biridir. İnteraktif belgesel, en temelde izleyiciden bilişsel yorumlama ve zihinsel katılımın dışında bir nevi fiziksel katılım göstererek gezinmesini ve keşfetmesini talep etmektedir. Geleneksel belgesel filmlerin aksine burada kullanıcılar hem belgeselin hem de etkileşimin önemli bir parçası konumundadır ve ortaya çıkışından günümüze hiç olmadığı kadar belgeselin merkezinde yer almaktadır. Belgesel izleyicilerinin interaktif belgeselde kullanıcıya doğru evrilen bu rollerine ilişkin bütüncül bir betimleme ortaya koyan ve onların bakış açılarını derinlikli şekilde yorumlayan kısıtlı sayıda çalışmanın varlığı bu çalışmanın çıkış noktasını oluşturmaktadır. Bu sorunsaldan hareketle, çalışmada, kullanıcı ile interaktif belgesel arasındaki ilişkinin dinamiklerini ortaya çıkarmak, interaktif belgesel modlarındaki (konuşma, hipermetin, katılımcı) kullanıcıların bu belgeselleri nasıl deneyimlediğini, etkileşim fenomenini nasıl yorumladığını anlamak amacıyla algılanan etkileşim araştırmalarına başvurulmuştur. Algılanan etkileşimin “kontrol” ve “yanıtlanma hızı” boyutları temel alınarak, kullanıcıların bu boyutları nasıl algıladıklarına, hangi kriterleri gözeterek yorumladıklarına ve tutumlarında bu boyutların etkili olup olmadığına odaklanılmıştır. Çalışmada kullanıcıların interaktif belgesellere yönelik algı ve deneyimlerini derinleştirme ve onların bakış açılarını keşfetme amacından hareketle nitel araştırma yöntemlerinden fenomenoloji (olgubilim) deseni uygulanmıştır. Bu doğrultuda amaçlı örnekleme teknikleriyle yirmi üç katılımcı belirlenmiştir. Tüm katılımcılara interaktif belgesel modlarını temsil eden 1979 *Devrimi: Kara Cuma, Çanakkale'nin Evlatları ve Filistin Remix* yapımlarını deneyimlemeleri için ortak koşullar yaratılmıştır. Çalışmanın veri toplama sürecinde çoklu metotlardan faydalanılmış, görüşme ve gözlem tekniğiyle veriler toplanmıştır. Veriler, çalışmanın çatısına uygun şekilde betimsel analiz ve fenomenolojik analizin paradigmaları ışığında analiz edilmiştir. Çalışma bulguları, etkileşimi kendi ilgi ve becerilerine göre yapılandırma eğilimi içerisinde olan kullanıcıların farklı arka planlara sahip olmalarına karşın interaktif belgesel modlarında sunulan etkileşime benzer tepkiler verdiklerini ortaya çıkarmıştır. Kullanıcının etkileşim algısının ve kullanıcı rollerinin interaktif belgesel modunun etkileşim yapısı ve tasarımına bağlı olarak değişkenlik gösterdiği saptanmıştır. Bununla birlikte, sonuçlar kullanıcıların interaktif belgesel moduna yönelik algıladıkları etkileşimin pozitifliğinin onların tutumları üzerinde de olumlu bir etki bıraktığını göstermiştir.

### Belgesel Sinemanın Ötesi: Yeni Toplumsal Olayları Kavrama Aracı Olarak İmeceli Etkileşimli Belgeseller (*Collaborative i-docs*)

Ersan Ocak

Sinemanın ötesinde belgeselin aldığı biçimler düşünüldüğünde karşımıza çıkan en yaygın ifade kiplerinden biri etkileşimli belgeseldir. Etkileşimli belgesellerin tasarlanmaya başlamasıyla belgesel alanı genişler, belgesel üretim ve tüketiminde bir paradigma değişimi görülür. Bu sunuşta, söz konusu paradigma değişimini etkileşimli belgeselin bir alt-türü olan “imeceli belgeseller” (*collaborative i-docs*) üzerinden ele alacağım. Etkileşimli belgeselleri tanımlayan iki temel özellik, onları geleneksel-doğrusal belgesel filminden ayırır. Bunların ilki, teknoloji belirlemci bir yaklaşımla dijital olanaklarla gelen ve ağırlıklı olarak belgeselin üretim sürecinde yaşanan değişimdir. Üretimde yaşanan bu değişimle belgesel sinemacı tasarım odaklı düşünme süreçlerinden faydalanarak farklı bir biçimde belgeseli yeniden üretirken, konvansiyonel üretim ekibini genişleten dijital tasarım alanı uzmanlarıyla çalışır. İkinci özellikse, etkileşimli belgesellerin daha çok tüketiminde görülen, seyirci üzerindeki dönüştürücü etkidir. Bu dönüşüm içinde belgesel seyircisi edilgen bir tüketici olmaktan, kendisine sunulan etkileşim olanaklarıyla, yaratıcı bir edim içinde, belgesele angaje olan bir ortak-üreticiye, ortak-tasarımcıya dönüşür.



Dönüştürücü bu iki temel özelliği, 21. yüzyılın yeni toplumsal olaylarının Mısır'daki yansıması olan Tahrir Meydanı'ndaki sosyo-politik olaylar üzerine üretilmiş iki imeceli belgeseli inceleyerek gözden geçireceğim. İnceleyeceğim imeceli belgeseller, Jigar Mehta ve Yasmin Elayat tarafından tasarlanan *18 Days in Egypt* ile Alisa Lebow tarafından tasarlanan *Filming Revolution* olacak. Bu inceleme sırasında, imeceli belgesellerin konu edindiği çağımızın çoklu ve içiçe geçmiş sosyo-politik krizleri içinde yaşanan yeni toplumsal olaylarla tutarlılık ve benzeşim içinde, bu krizleri ve olayları kavramamıza yardımcı olabilecek bir araştırma/anlama aracı olabileceğini ortaya koyacağım. Bu noktada, yaygın bir kanaat olarak, imeceli belgesellerin üretici-tüketici tüm aktörleri "fail" haline getirdiği ve temel biçimsel özellikleriyle "çokluk"u oluşturduğu, oluşturabileceği idda edilir. Bu iddiayı ortaya koyan tartışma belgeselin üç aktörünün (belgeselci, belgesele konu olan özne(ler), seyirciler) ontolojik dönüşümüyle bir demokratikleşme söylemi ima eder. Sunuşun sonuç bölümünde, bu demokratikleşmenin imeceli belgesellerin üretim ve tüketim rejimlerindeki değişimle kendiliğinden olacağı imasını idealize etmekten çıkararak son bir eleştirel hamle yapacağım.

### Sıcağı Hissediyor musun?: İklim Krizini İnteraktif Belgesel ile Düşünmek Zeynep Merve Uygun Azizoğlu

"Sıcağı Hissediyor musun?" projesi, İ-Docs Sempozyumu'nun bir uzantısı olarak kurulan *Polyphonic Documentary* isimli interaktif belgesel çevrimiçi araştırma grubunun üç üyesi tarafından üretilmiştir. İnteraktif belgesele ilgi duyan *Polyphonic Documentary* üyelerinin 'sıcaklık' anahtar kelimesiyle ürettikleri ve hem politik hem de ekolojik anlamdaki iklim değişikliğine odaklandıkları 96 video klip ortak bir havuzda toplanmıştır. "Sıcağı Hissediyor musun?" projesi bu havuzdaki videoların ses ve rengin interaktif belgeseldeki rolünü inceleyen bir bakış açısıyla yeniden kurgulanmasıyla elde edilmiştir. Grubun üç üyesi de sözlü anlatıdan ziyade görüntü ve ses anlatılarının öne çıktığı, doğrusal olmayan, etkileşimli ve kurgusal olmayan temsiller üzerine uygulamaya dayalı araştırma yapma konusunda ortak bir motivasyonla yola çıkmışlardır. Bir yıl boyunca birlikte çalışırken, benimsedikleri işbirlikçi metodoloji, her bir araştırmacı/sanatçının Korsakow (proje için kullanılan interaktif platform) ile hem pratik hem de kavramsal denemeler yapmasını sağlayarak araştırma sürecini zenginleştirmiştir. Proje şu araştırma sorusuyla yola çıkmıştır: "Doğrusal olmayan etkileşimli belgesel formunun tahmin edilemez sonuçlarını göz önünde bulundurarak, sözel olmayan ve ses ve renge dayalı bir yaratıcı süreç nasıl anlamlar üretir." "Sıcağı Hissediyor musun?" un teorik çerçevesi için *Polyphonic Documentary* araştırma grubunun kurucuları Aston & Odorico (2018) tarafından projenin başında sunulan doğrusal olmayan anlatıya yönelik diyalojik çokseslilik ve çok perspektifli yaklaşımların Bakhtinian ilkeleri benimsenmiştir. Yapı olarak doğrusallığı merkezine koymayan ve hatta kullanıcıyı doğrusal olmayana teşvik eden Korsakow yazılımı, düzenleme sürecinde kullanılan 'en küçük anlatı birimleri'nin (snu-smallest narrative unit) tahmin edilemezlik potansiyeline dayanarak seçilmiştir. Bu potansiyel, üç araştırmacının da soyutlama ve kelimesiz anlam yaratma olasılıklarını yan yana getirme ve bu yeni görüntü serilerini montaj yoluyla keşfetmesine izin vererek yeni anlamların üretilmesine olanak tanımıştır. Üç araştırmacının farklı milliyetlerden, yaş gruplarından ve akademik geçmişlerden gelmesi ve bireysel altyapılarının, uzmanlıklarının ve yaratıcılıklarının farklı olması, anlatı kombinasyonu zenginleştirmiştir. 23. TFAYY Konferansı'nda, "Sıcağı Hissediyor musun?" projesinin üç araştırmacısından biri olan Türkiyeli katılımcının Korsakow kurgusu sunulacaktır. Projenin bu versiyonunda 'hareket', 'zıtlık', 'geçiş', 'akış', 'gölge', 'bulanıklık', 'performatif arşiv' gibi kavramlar iklim krizi ve beşerî coğrafyayla bağlantılı olarak tartışılacaktır. Araştırmacının toplantı tutanakları ve kişisel notlarından alıntılarla birlikte sunulacak olan projede işbirlikçi metodolojiye oto-etnografik bir bakış açısı eklenecektir.

## Panel VII - Çevrimiçi Dünyalar

### Çevrimiçi Olanaklarla Farazi Bir Film Arşivi Oluşturmak Çağrı Alver

Geçtiğimiz 30 yılda yaşanan dijital dönüşümle birlikte ulusal/kurumsal film arşivleri kendi içeriklerini dijitalleştürme konusunda adımlar atmaktadır. Ancak gerek maddi gerek teknolojik ve zamansal sınırlar, arşivcileri hangi film ya da görüntüye öncelik verileceği gibi bir yandan çok basit gibi görünen, bir yandan da arşivin iktidar alanını tekrar gözler önüne seren ve arşiv içinde hiyerarşik bir düzenlemeyi zorunlu kılan bir seçim aşamasına mecbur bırakmaktadır. Bu seçim aşamasında dijitalleşerek seyircisiyle buluşan ve bu şekilde legal ve/veya illegal yollarla internet ortamında dolaşıma sokulan imajlar, her geçen gün görünürlüğü artırmakta ve bu da internet algoritmalarının da yardımıyla sözü edilen hiyerarşinin tekrar tesis edilmesine, yetersiz ya da eksik kültürel okumalara yol açabilmektedir. Öte yandan bugün çok uluslu “streaming” platformları, sosyal medya ağları ve kullan-at imajları ile internet dünyasında bir bombardımana dönüşen imaj üretim-tüketim modları, seyir deneyimimizin kitlesel ve küresel anlamda tek belirleyicisiymiş gibi görünürken, sinemanın geleceğine dair görüşler, ana akım kanallar içerisinde kalındığı müddetçe bizi kısır ve bir o kadar karamsar bir tabloyla baş başa bırakmaktadır. Bu kısır ve karamsar tablonun karşısında bugün, çağdaş medya araştırmaları ile film ve hafıza çalışmaları, ana akımın geniş, gösterişli ve bir o kadar da distopik bulvarlarının ötesine geçerek, “medya kültürü ve tarihinin ‘kanonlaştırılmış’ anlatılarından duyulan tatminsizlik” (Huhtamo ve Parrika 2011) itkisiyle ve bu anlatıların göz ardı edilmiş çöplüklerinde yapılan arkeolojik kazılarla alternatif tarihsel okumalar sunabilmektedir. Bu bağlamda alternatif arşiv oluşturma çabaları hem sunduğu kavramsal zemin hem de teoriyi ve tarihsel okumaları şekillendirebilecek bir pratik olması açısından bu çalışmaların merkezinde yer almaktadır. Bu metin, internetin kimi zaman ara sokaklarından kimi zaman geniş, kalabalık caddelerinden ilerleyerek ve önünden geçilen her vitrin ya da çöp yığına benzer bir merak ve bilinçli bir naiflikle eğilerek stratejiler devşirip, Türkiye’de çevrimiçi bir kısa film arşivi oluşturmanın yollarını arayacaktır. Bu çerçevede kolayca unutulabilecek ve medya tarihinin çöplüğünü boylayabilecek bir alan olan kısa film tercih edilmiştir. ‘Çevrimiçi olanakları kullanarak bir kısa film arşivini nasıl oluşturabiliriz?’ sorusunu merkezine alan konuşma, bir yandan bu soruya çağdaş alternatifler ve örneklendirmelerle somut cevaplar vermeye çalışırken, diğer yandan bu soruyu araçsallaştırıp, verilecek örneklendirmelerle çevrimiçi arşivlemenin sağlayabileceği seyir deneyimlerine dair bir bakış sunmayı hedeflemektedir. Farazi bir arşiv oluşturabilmek adına Lightcone, Filmmakers coop. gibi nispeten köklü ve kürasyonlar aracılığıyla içeriğini dolaşıma sokan *video on demand* sistemleri, *Filming The Revolution*, *Queering The Map* gibi kolektif ve katılımcı çabalarla oluşturulan sanat projeleri, pan.do/ra gibi açık kaynaklı arşivleme modellerine değinilecek ve bu modellerin sunduğu olanaklar sorgulanacaktır.

### Sivil Toplum Arabuluculuğuyla Bir Medyumdan Diğere Yer Değiştiren Belgesel Özlem Kahveci

Massachusetts Institute of Technology’ye bağlı *MIT Open Documentary Lab* kendisini; inovasyon temelli açık ve erişilebilir bilgiyi hedefleyen, iş birliğine dayalı, etkileşimli ve sürükleyici hikayeler anlatmak ve yeni belgesel formları keşfetmek amacıyla kurulmuş bir araştırma laboratuvarı olarak tarif eder. Laboratuvar’a göre belgesel, “belirli bir medyuma bağlı kalan bir türden çok, bir projedir. Bu proje; dünyayı keşfetmenin, temsil etmenin ve eleştirel bir şekilde angaje etmenin yollarını önerir. Belgesel; yeni sesler dahil ederek, yeni hikayeler anlatarak ve yeni kamusalılıklara ulaşarak projesini geliştirmek için ortaya çıkan teknolojilerin ve tekniklerin potansiyellerini araştırır.” Bildiri; bu tanımdan yola çıkarak sivil toplum aktörleri ve belgeselciler tarafından ortaklaşa üretilen belgesellerin, belirli bir medyuma bağlı kalmayan ve farklı medya deneyimleri arasında yer değiştiren biçimsel tercihlerini incelemektedir. Çalışma “Belgeselci sivil toplum ortaklığı, birlikte ürettikleri mesajın hangi medyumda sergileneceğine nasıl karar verir?” sorusuna yanıt aramaktadır. Matbu yayından karton fotoğraf kabinlerine; kısa *lineer* belgesellerden *immersive* belgesellere, video yerleştirmeden TikTok videolarıyla oluşturulmuş kürasyonlara kadar birçok form arasında yer değiştiren günümüz sivil toplum belgeselleri; her bir medyumun bir diğerinden farklı deneyimini savunulan mesajı iletmek adına seyircisine sunar.

Hangi mesajın hangi kanalla taşınacağı ve medyumlardan oluşan ağın nasıl örüldüğü; yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşmelerle belirli bir medyuma bağlı kalmadan belgesel deneyimi üreten sivil toplum ve belgesel sinema aktörlerine sorulmuştur. Çalışmanın örnekleme; Şahintepe Halk Dayanışması mücadelelerinden ve aynı zamanda ikisi de belgeselci Özgür Cihan Uçar ile Yasin Serindere, Mekânda Adalet Derneği Çevre Adaleti Programı Asistanı Cemre Kara ile derneğe hareketli görüntü üreten Belgeselci Volkan Işıl, Karşı Sanat Çalışmaları kurucularından Ezgi Bakçay ile topluluğun paydaşı Ozan Çağlar, Roofcoliving Direktörü Emre Güzel ve Belgeselci Deniz Tortum'dur. Araştırma, medyum insan ilişkisini ikili belirlenime hapseden teknolojik deterministik bakış açısının aksine, konvansiyonel ya da dijital belgesel tekniklerinin çoklu bir deneyim ağı ördüğü sonucuna varır. Hem birbirlerinin hem de insan olan kadar insan olmayanların arabuluculuğuyla şekillenen farklı medyumlar; hakkı savunulana temas etme ya da mesafe alma teknikleri örgütler. Sivil toplum ve belgesel alanının aktörleri; hünereli çalışma manasına gelen medyum, yani bu temas ve mesafe tekniklerini, hareketli görüntünün toplumsalı yeniden büyüleme olasılığını (*re-enchantment*) (Casetti, 2015) araştırırken pratik eder. Böylelikle klasik tanımının ötesine geçen belgesel, savunulan mesajın iletimini sağlamak adına taktiksel olarak medyumlar arası yer değiştirir.

## Yeşil Prodüksiyonlar Yaygınlaşırken Film Endüstrisine Yönelik Bir Arayış: Sürdürülebilir Bir Gösterim Ağı Mümkün mü?

Eda Türkay

Ekosinema kavramı, film çalışmaları alanına, 1998 yılında, Jhan Hochman tarafından dâhil edilmiştir. En temelde sinema ve çevre ilişkisini ele alan ekosinema, başlangıçta çevre konulu anlatıları inceleyen bir kuram olarak algılanmıştır. Zamanla, kuramın açtığı sorgulama alanı teoriden pratiğe sıçramış ve film prodüksiyonlarının ekolojik bir perspektifle kurulduğu yeşil prodüksiyon (sürdürülebilir yapım / yeşil set) örnekleri ortaya çıkmıştır. Sinemanın ilk dönemlerinde, gerçeğe olabildiğince yaklaşma gayesiyle büyük kurulum alanlarına ve ciddi bir iş gücüne ihtiyaç duyan film setleri, dijitalleşme ile beraber daha küçük ölçekli kurulabilme imkânlarına erişmiştir. Küçülen ve taşınabilir bir forma sahip olan ekipmanlar ve gerçekliği dijital ortamda yaratabilme imkanı, önceleri ihtiyaç duyulan insan gücünü ve gereklilikleri azaltmış veya dönüştürmüştür. 1990'lar itibarıyla, sinema sektöründeki üretim hızı ve çokluğuna paralel olarak, film setlerinin çevreye verdiği ciddi zararlar konuşulur olmuştur. Ekosinema çalışmalarıyla, söz konusu zararların en aza indirgenmesine yönelik yöntemler geliştirilmektedir. Yurtdışında daha çok örneği olmakla birlikte Türkiye'de de örnekleri yeni yeni görülmeye başlanan yeşil prodüksiyonlar, film setlerinde ortaya çıkan karbon salınımını en aza indirmeye niyetiyle gerçekleştirilen çevre dostu ve sürdürülebilir uygulamaları kapsamaktadır. Enerji tasarrufu yapan ekipmanların kullanılması, dekor, kostüm vb. unsurların geri dönüştürülebilir materyallerden seçilmesi, atığı en aza indirmek için tekrar kullanılabilir ürünlerin tercih edilmesi, paylaşımcı ulaşımın veya alternatif ulaşım yöntemlerinin teşvik edilmesi, yeniden inşa yerine mevcut yapıların kullanılması gibi pek çok dinamik üzerine temellenen yeşil prodüksiyonlar, giderek sistematikleştirilmektedir. Söz konusu sistematikleşmede sanal sinema olanaklarının, gelişen dijital teknolojilerin, interaktif setlerin gelişmesinin ve sayıca artmasının etkisi ve önemi büyüktür. Çalışmayla, ekosinema kuramı perspektifinden ve giderek gelişen yeşil prodüksiyon ve sanal set örneklerinden hareketle, üretimin izleyiciyle buluşması noktasında neler yapılabileceğini sorgulamak ve sürdürülebilir gösterim olanakları üzerine bir tartışma alanı yaratmak hedeflenmiştir. Seyir deneyimi esnasında açığa çıkan karbon salınımının önlenemez olup olmadığı, ne oranda önlenilebileceği, izleyicinin bu noktadaki konumu, dünyadan ve Türkiye'den var olan ve/veya iyileştirilebilir örnekler üzerinden sorgulanacaktır. Çevreci set politikaları ve gelişmiş teknolojilerin kullanımıyla prodüksiyon aşamasında sağlanabilen sürdürülebilirliğin gösterim aşamasında ne şekilde sağlanabileceği sorgulaması, gösterim mekanları, dönüşen izleyici profili ve seyir deneyimi, ekonomik olanaklar ve yeni teknolojiler göz önünde bulundurularak yürütülecektir.

## ÖZGEÇMİŞLER

### Elçin As

Elçin As, 1991 İzmir doğumludur. Lise öğrenimini İzmir’de tamamladıktan sonra, Afyon Kocatepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sinema ve Televizyon Bölümü’nden mezun olmuştur. Ardından aynı alanda “Auteur Kuramı Perspektifinden Derviş Zaim Sineması” teziyle yüksek lisansını tamamlamıştır. As, 2023 yılında Ege Üniversitesi Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı’nda interaktif belgeseller üzerine yaptığı doktora teziyle doktor unvanını almıştır. Aynı zamanda Ege Üniversitesi Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi’nde Dr. Öğr. Üyesi olarak akademik kariyerine devam etmektedir. Ulusal ve uluslararası kitaplarda bölümleri ve uluslararası sempozyumlarda sunduğu bildirileri bulunan As, son iki yıldır IDFA – Amsterdam Uluslararası Belgesel Film Festivali’nin belgesel, panel ve eğitimlerine katılarak yeni medya anlatıları, interaktif tasarımlar, interaktif belgeseller ve sanal gerçeklik alanlarında aktif araştırmalar yaparak çalışmalarını sürdürmektedir.

### Çağrı Alver

2017’de MSGSÜ Sanat Tarihi bölümünden mezun olmuştur. 2017’de bir artist run project olarak tanımlanabilecek olan *Orange Juice Art Space*’in kurucuları arasında yer almıştır. 2018 yılında Türkiye’nin ilk deneysel film festivali olan İstanbul Uluslararası Deneysel Film Festivali’nin kurucuları arasında yer almıştır. Hala IUDFF’de festival direktörü görevine devam etmekte, film programları ve kürasyonları yapmaktadır.

### Tuncer Mert Aydın

Lisans eğitimini tam burslu olarak girdiği İzmir Ekonomi Üniversitesi Sinema ve Dijital Medya Bölümü’nde, şeref öğrencisi olarak 2019 yılında tamamladı. Ardından, İzmir Ekonomi Üniversitesi Medya ve İletişim Çalışmaları Yüksek Lisans Programı’ndan, 2022 yılında “Transnational Dynamics of Turkish Film Festivals in Germany and the United States” başlıklı teze mezun oldu. Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Film Tasarımı Doktora Programı’nda eğitimine devam etmektedir. Lisans mezuniyeti sonrası, iki yılı aşkın süre boyunca İzmir’de bağımsız olarak yönetmenlik ve görüntü yönetmenliği yaptı. Hâlen bağımsız görüntü yönetmeni olarak çalışmalarını sürdürmektedir. Çalışmaları arasında kısa filmler, belgeseller, interaktif filmler, müzik klipleri, moda ve tanıtım filmleri bulunmaktadır. Ekim 2021’den beri İzmir Ekonomi Üniversitesi Sinema ve Dijital Medya Bölümü’nde Araştırma Görevlisi olarak çalışmaktadır.

### Onur Aytaç

2014 senesinde Marmara Üniversitesi Hukuk Fakültesi’nden mezun olan Onur Aytaç, aynı üniversitenin İletişim Fakültesi’nde çift anadal yaparak, 2015 senesinde de Radyo, TV ve Sinema Bölümünü bitirmiştir. Lisans eğitiminin ardından İstanbul Bilgi Üniversitesi İnsan Hakları Hukuku ve Marmara Üniversitesi Sinema Yüksek Lisans Programlarında eğitim almıştır. 2016-2017 eğitim öğretim yılında Marmara Üniversitesi Sinema Anabilim Dalında görev yapan Aytaç, 2017 Temmuz ayında Marmara Üniversitesi Sinema Yüksek Lisans Programındaki eğitimini “Film Festivallerinde Belgeseller ve Sansür: Yeryüzü Aşkın Yüzü Oluncaya Dek ve Bakur” teziyle tamamlamıştır. Aytaç, Ekim 2017’den beri Mersin Üniversitesi İletişim Fakültesi Sinema Anabilim Dalı’nda araştırma görevlisi olarak çalışmakta ve Radyo, Sinema ve TV Doktora Programında çalışmalarını sürdürmektedir.

### Uğur Baloğlu

Uğur Baloğlu, Purdue Üniversitesi’nde doktora sonrası araştırmacı ve İstanbul Gelişim Üniversitesi Uygulamalı Bilimler Fakültesi’nde doçent olarak görev yapmaktadır. Lisans derecesini Marmara Üniversitesi ve Maltepe Üniversitesi’nden aldı. Yüksek lisansını 2012 yılında İletişim Tasarımı ve doktorasını ise İstanbul Üniversitesi Radyo, Televizyon ve Sinema bölümünde tamamladı. Araştırma alanları arasında; medya ve kültürel çalışmalar, iletişim araştırmaları ve iletişim sosyolojisi yer almaktadır.

## ÖZGEÇMİŞLER

### Yasemin Bilgiç

2023 yılında, Kadir Has Üniversitesi Sinema ve Televizyon Bölümünden birincilikle mezun oldu. 2020'den beri çeşitli kısa filmlerde yönetmenlik yaptı ve görüntü yönetmeni olarak görev aldı. 2020 ile 2022 yılları arasında *Pakodemy YouTube* kanalında video editörü olarak çalıştı. 8 yaşından beri müzik yapmakta olup, 2021 yılından itibaren "yase derler" sahne adı altında müziklerini yayınlamaktadır. Şu anda Kadir Has Üniversitesi'nde Psikoloji Bölümünde son sınıf öğrencisidir. Gelecekte akademik kariyerine devam etmeyi planlamakta ve ilgi alanlarında ustalaşmayı hedeflemektedir.

### Yıldız Derya Birincioğlu

2006 yılında Ankara Üniversitesi, Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi, Antropoloji Bölümü'nde lisansını tamamladı. 2008 yılında ODTÜ, Medya ve Kültürel Çalışmalar Bölümü'nde yüksek lisansını bitirdi. 2010 yılında Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gazetecilik Anabilim Dalı'nda, ikinci yüksek lisans derecesini aldı. 2015 yılında İstanbul Üniversitesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü'nde doktorasını tamamladı. 2015-2021 yılları arasında İstanbul Gelişim Üniversitesi, Televizyon Haberciliği ve Programcılığı Bölüm Başkanlığı'nı yürüttü. 2019-2021 yılları arasında İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Sorumluluk Uygulama ve Araştırma Merkezi Müdürlüğünü yaptı. 2020 yılında Sinema alanında Doçentlik unvanını aldı. Birincioğlu'nun sinema üzerine yazılmış makaleleri, ulusal ve uluslararası bildirileri ile kitap bölümleri bulunmaktadır. Şu anda Üsküdar Üniversitesi İletişim Fakültesi Yeni Medya ve İletişim Bölüm Başkanlığı'nı yürütmektedir. Aynı zamanda Birincioğlu Türk Sinemasında *Auteurlar: 2000 Sonrası Türk Sinemasında Türler ve Yönetmenler*, *Kültürötesi İmgeler: Ulusötesi Avrupa Sinemasında Göç, Sürgün, Kimlik ve Aksan Tartışmaları*, *Transcultural Images in Hollywood Cinema Debates on Migration, Identity, and Finance* ve *Media and Gender: Different Examples of Women Studies from Turkey, Cinema and Gender: Different Examples From Turkish Cinema* adlı kitapların da ortak editörüdür. Akademik çalışma alanları, sinema sosyolojisi, toplumsal cinsiyet ve kültürel çalışmalar. Akademik çalışmaları dışında, 2007-2015 yılları arasında çeşitli yapım şirketlerinde yardımcı yönetmen ve metin yazarı/senarist olarak çalıştı.

### Esin Paça Cengiz

Kadir Has Üniversitesi Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü'nde yardımcı doçent olarak görev yapmakta ve aynı zamanda Kadın Çalışmaları Doktora Programında da öğretim üyesi olarak yer almaktadır. Araştırmaları, hafıza, travma çalışmaları ve sinema, tarihi filmler, deneysel film ve video, Dünya ve Türkiye sineması üzerine odaklanmaktadır.

### Bilal Çakay

Mersin Üniversitesi İletişim Fakültesi'nin Radyo, Sinema ve Televizyon Bölümü'nden 2010 yılında mezun oldu. Öğrencilik döneminde gerçekleştirdiği kısa filmler, ulusal ve uluslararası festivallerde gösterildi. Mezuniyetinin ardından, sinema ve televizyon sektöründe kurgucu olarak çalışmaya başladı. Sektördeki deneyiminden sonra, 2019 yılında, mezun olduğu üniversitenin yüksek lisans programını "Anlatım ve biçim bağlamında dijital oyunların sinemaya etkisi" başlıklı tezi ile tamamladı. Şu anda Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nün Film Tasarımı Doktora Programı'nda eğitimine devam etmektedir. Şubat 2022'den bu yana, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Görsel İşitsel Teknikler ve Medya Yapımcılığı bölümünde Öğretim Görevlisi olarak çalışmaktadır.

## ÖZGEÇMİŞLER

### İlyas Deniz Çınar

İstanbul İstinye Üniversitesi'nde Genel İngilizce Bölümünde öğretim görevlisidir. Lisans derecesini Boğaziçi Üniversitesi'nden İngiliz Dili ve Edebiyatı bölümünde (Film Çalışmaları ve Amerikan Çalışmaları yan dalları ile) aldı ve Yüksek Lisansını Kadir Has Üniversitesi'nde İletişim Çalışmaları alanında tamamladı. Tiyatro ve performans araştırmalarında işbirlikçi araştırma uygulamaları üzerine çalışmaları, Dramatik Teori ve Eleştiri Dergisi'nde yayımlandı. Yahudi-Türk tiyatro tarihi ve tarih yazımı üzerine eleştirel çalışması, yakında, Tiyatro ve Performans Notları ve Karşı Notlar dergisinde yayımlanacak. Şu anki araştırmaları, Türkiye'de yapılan *western* türü filmlerin politik ve duygusal ekonomileri, Türk futbol taraftarı belgeselleri, film ile video oyunlarının kesişimleri üzerinedir.

### Hasan Cem Çal

Editör, çevirmen, yazar olan Hasan Cem Çal, İstanbul Bilgi Üniversitesi Sinema ve Televizyon Lisans Programı'nı bitirdi. Yine aynı üniversitede Felsefe ve Toplumsal Düşünce Yüksek Lisans Programı'nı tamamladı. Ağırlıklı olarak sinema ve müzik üzerine yazdığı metinler; Manifold başta olmak üzere Üretimhane, Apart, K24, Kompleks gibi mecralarca yayınlandı. Deneysel film, video sanatı, holografi, gerçeklik teknolojileri gibi hareketli görüntü üretim tarzlarıyla ilgili metinler yazdı. Sinemayı hareketli görüntü teknolojilerinin toplamı olarak kavramsallaştıran denemesi "Genişletilmiş Sinema" Manifold tarafından bir kitapçık olarak basıldı. Bu metnin yanı sıra Türkçedeki ilk genişletilmiş sinema indeksini oluşturdu. Ayrıca Gene Youngblood'ın kült metni "Cinema and the Code"u Jane Youngblood'ın izniyle Türkçeleştirdi. Manifold'un editörlerinden biri. Çift merkezli (The Hague ve İstanbul) bir deneysel film ve video kolektifi olan Chute Film Kolektifi'nin eş kurucularından. Muhtelif filmlerin ayrıntılı analizlerine yer veren Wax Podcast'in de eş programcısı. Kadir Has Üniversitesi İletişim Bilimleri Doktora Programı'nda doktora bursiyeri olarak eğitimini sürdürüyor.

### Servet Can Dönmez

1999-2003 yılları arasında Adana ÇEP Anadolu İletişim Meslek Lisesi'nden mezun oldu. 2003-2005 yılları arasında Çukurova Üniversitesi Adana MYO'da Radyo ve Televizyon Programcılığı ön lisans eğitimini aldıktan sonra, 2005-2008 yılları arasında Erzurum Atatürk Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, Televizyon ve Sinema bölümünden mezun olarak lisans eğitimini tamamladı. 2017 yılında yüksek lisans ve 2023 yılında doktora eğitimini Mersin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo, Sinema ve Televizyon Anabilim Dalında tamamladı. Halen Mersin Üniversitesi İletişim Fakültesinde Arş. Gör. Dr. Olarak görev yapmaktadır. Çalışma alanları arasında dijital sinema, sanal ve arttırılmış gerçeklik, yeni medya, dijital iletişim teknolojileri ve yapay zekâ yer almaktadır.

### Hakan Erkılıç

Lisans eğitimini 1994 yılında Anadolu Üniversitesi Sinema ve TV Bölümünde tamamladı. Anadolu Üniversitesi'nden 1997 yılında yüksek lisans derecesini aldı. Sanatta yeterliliğini 2003 yılında Mimar Sinan Üniversitesi Sinema-TV alanında gerçekleştirdi. 2004'te yardımcı doçent, 2018'de doçent oldu. 2004'ten beri Mersin Üniversitesi'nde görev yapmaktadır. Çalışma alanları arasında Türkiye'de sinema, sinema ve ideoloji, sinemanın üretim tarzı/ekonomik yapısı, dijital sinema/VR, film festivalleri ve belgesel sinema yer almaktadır. Bu konularda çeşitli dergi ve kitaplarda makale ve bildirimleri bulunmaktadır. Halen "Türkiye'de Film Festivalleri: Yapısı, Ekonomisi, İşleyişi ve Seyirci Profili (Antalya, Adana İstanbul ve Ankara Film Festivalleri Örneği)" başlıklı TÜBİTAK projesi üzerinde çalışmaktadır.



## ÖZGEÇMİŞLER

### Aslı İldır

Şu anda Kadir Has Üniversitesi'nde, Prof. Dr. Bülent Diken'in denetiminde 'Türkiye'de Film Çalışmaları ve Kapitalizmin Yeni Ruhu' başlıklı TÜBİTAK projesi kapsamında doktora sonrası araştırma pozisyonunda bulunmaktadır. Antwerp Üniversitesi Film ve Görsel Kültür programı ile Koç Üniversitesi Tasarım, Teknoloji ve Toplum programında ortak doktora derecesini tamamladı. Bahçeşehir Üniversitesi Film ve TV programında yüksek lisans derecesine ve Boğaziçi Üniversitesi Siyasi Bilimler ve Uluslararası İlişkiler bölümünde lisans derecesine sahiptir. Doktora araştırması, *video-on-demand* kullanımıyla ilişkilendirilen seçim ve kontrol söylemi ve film ile televizyon izleyiciliğindeki değişen modeller üzerine odaklanmaktadır. Ayrıca, Türkiye'nin önde gelen film dergisi Altyazı için editör ve film eleştirmeni olarak çalışmaktadır. Kendisi aynı zamanda, Berlin ve Saraybosna Film Festivallerinin Yetenek Kampüsü programlarına film eleştirmeni ve gazeteci olarak katıldı.

### Özlem Kahveci

Ordu Fen Lisesi mezunu olan Özlem Kahveci, Galatasaray Üniversitesi İletişim Fakültesi Sinema Bölümü'nü bitirdi. Yüksek lisans derecesini aynı üniversitenin Medya ve İletişim Çalışmaları programından aldı. Hâlen Marmara Üniversitesi'nde İletişim alanında doktora yapmaktadır. Aralarında Hrant Dink Vakfı, Mekânda Adalet Derneği, P24 Bağımsız Gazetecilik Platformu, Medya ve Hukuk Çalışmaları Derneği'nin olduğu çeşitli sivil toplum kuruluşlarından insan hakları ve gazetecilik pratiklerine dair eğitimler aldı. Yeşil Gazete, Bianet, NLTR ve Gezegen 24 gibi yayın kuruluşlarına video belgesel, fotoğraf ve yazı formatlarında haber üreten Kahveci, ayrıca "Futboldan Hiç Anlamam" isimli podcastin yapımcısıdır. Çalışmalarını spor sosyolojisi, performans çalışmaları, belgesel sinema ve iletişim antropolojisi alanlarında sürdürmektedir.

### Lara Kamhi

1987 İstanbul doğumlu Lara Kamhi, Sorbonne Nouvelle Paris-III Üniversitesi'nde Tiyatro Çalışmaları bölümü ve Paris Amerikan Üniversitesi'nde Fransız Yeni Dalgası üzerine yoğunlaşarak, Film Çalışmaları bölümünde eğitim aldı. Ardından İstanbul Bilgi Üniversitesi Sinema ve Televizyon eğitimini yan dal olarak okuduğu Görsel İletişim Tasarımı ile tamamlayıp yüksek onur derecesi ile mezun oldu. Yüksek öğrenimini 2013'te Slade School of Fine Art'ta (UCL) dereceyle tamamlayan Kamhi; 'Genişletilmiş Sinema'ya odaklanan on iki sergi gerçekleştirdiği *Prizmaspace* adlı bağımsız sanat inisiyatifinin de kuruculuğu ile yöneticiliğini üstlendi. 2017 senesinde Psikesinema ve Psikeart dergilerinde yazmaya başladı. Yakın zamanda Akbank Sanat'ta Türkiye Sineması'nın önde gelen isimlerinin yer aldığı "Prizma Expanded: Algının Poetikası" sergisinin küratörlüğünü üstlenip, film gösterimleri, sanatçı söyleşileri ve sunumlardan oluşan bir etkinlikler serisi düzenledi. Düzenli olarak sinematik deneyim tasarımının tarihi ve geleceği, sanal gerçeklik ve aşkınlık, algı ve hareketli imge gibi konuları içeren seminerler veren Kamhi, ulusal ve uluslararası galerilerde, müzelerde, festivallerde ve kamusal alanlarda çalışmalarını sergilemeye devam ediyor.

### Gülçin Çaktuğ Kurt

Lisans derecesini Bahçeşehir Üniversitesi'nde İletişim Tasarımı ve Sinema & TV bölümlerinden; yüksek lisans derecesini ise Kadir Has Üniversitesi'nde Sinema & TV bölümünde aldı. Yüksek lisans tez başlığı "Gerçeklik Katmanları: Animasyon Belgesellerde Temsil"dir. İki yıl profesyonel olarak *motion graphics* tasarımcısı ve video editörü olarak çalıştı. Şu anda Kadir Has Üniversitesi'nde İletişim Çalışmaları alanında doktora adayı ve Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü'nde araştırma görevlisi olarak çalışmaktadır. Araştırma ilgi alanları arasında animasyon sineması, *motion* biçimleri, film fenomenolojisi ve haptik görsellik bulunmaktadır.

## ÖZGEÇMİŞLER

### Dana Florentina Manolache

Şu anda Bükreş Üniversitesi, *Center of Excellence in Image Study*'de eğitim görmektedir. Doktora öğrencisi olarak tez çalışmasında, sanal gerçeklik anlatıları ve içeriklerinin kurgulanma biçimlerini incelemektedir. Kendisi aynı zamanda, Bükreş Üniversitesi'nde eğitim amaçlı sanal gerçeklik anlatıları oluşturma üzerine seminerler veren araştırma görevlisidir.

### Ersan Ocak

ODTÜ Şehir ve Bölge Plânlama Bölümü'nden mezun oldu. ODTÜ'den Kentsel Politika alanında lisansüstü; Bilkent Üniversitesi'nden sosyal bilimlerde doktora derecesi aldı. Şehircilik, (görsel) kültürel çalışmalar, sinema, belgesel, deneme film, film yapımı, yeni medya, temel tasarım üzerine dersler verdi. Kent, kentsel yoksulluk, sözlü tarih, bellek, belgesel, deneme film, yeni medya belgeseli, etkileşimli belgesel alanlarında araştırma ve yayın yaptı. Ersan Ocak aynı zamanda, deneysel video işleri ve belgesel filmler yapan bir sinemacıdır. Video performans ve video yerleştirme biçiminde sanat projeleri de gerçekleştirmektedir. Son dönemde, deneme film ile etkileşimli belgeselin kesişiminde araştırma ve film üretimi yapmaya çalışmaktadır. Dr. Ersan Ocak, TED Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi kadrosuna 2017 Ağustos'unda katıldı. Mimarlık ve Kent Çalışmaları Yüksek Lisans Programı'nın kurulmasında görev aldı ve dersler verdi. 2021 yılından bu yana, TED Üniversitesi'nde, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü kurucu bölüm başkanlığı görevini yürütüyor.

### Meral Özçınar

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sinema TV bölümünden mezun oldu. "Modern Öznenin Varoluş Sorunu ve Sinemadaki Yansıması" başlıklı tez ile yüksek lisans, "Sinematografik Zaman ve Mekânın Oluşumunda Felsefi Arka Plan" başlıklı tezi ile doktora eğitimini tamamladı. Türk Sinemasının Felsefi Arka Planı, Arada Kalmak kitaplarının yanı sıra çok sayıda ortak kitabı bulunmaktadır. 2020 yılında Aslıhan Şahin Güven ile ortak editörlükte "Sinemaya Taşradan Bakmak" kitabını hazırladı. "Deleuze ve Sinema" kitabı, Cem Yayınları tarafından 2021 yılında basıldı. Sinema Kuramları, Belgesel Sinema, Yeni Türk Sineması üzerine ulusal ve uluslararası akademik dergilerde yayınları bulunmaktadır. *Learning Positive Discipline*, *Inorchestra Erasmus+* projelerini tamamlayan Özçınar, zihinsel yetersizlik yaşayan bireylerin drama-terapi, film-terapi yöntemleriyle iletişim becerilerini geliştirmeyi amaçlayan ACT-ABLE (Erasmus +) projesini tamamladı. 2022 yılında profesör unvanı almaya hak kazanan Özçınar, Manisa Celal Bayar Üniversitesi Radyo Televizyon Sinema Bölüm Başkanı görevini yürütmeye devam etmektedir.

### Alev Fatoş Parsa

İzmir Bornova Anadolu Lisesi'nden 1987 yılında mezun oldu. 1988 yılında Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sinema-TV-Fotoğrafçılık Bölümü'nden 1993 yılında mezun oldu. 2 yıl süreyle İzmir Hürriyet TV Production/Uğur Dündar ile 'Arena' haber programında görüntü yönetmeni ve yönetmen olarak; ardından bir yıl süreyle Kanal D Anahaber bülteninde İzmir Temsilciliği ve TV muhabirliği görevlerinde bulundu. Yüksek lisans ve doktora çalışmasını Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'nde yaptı. 2011 yılında Amerika Birleşik Devletleri UPENN Annenberg İletişim Fakültesi'nde YÖK bursuyla 'ziyaretçi öğretim üyesi' olarak akademik çalışmalar gerçekleştirdi. Birçok kitabı, makaleleri, uluslararası sempozyumlarda sunduğu bildirileri, ayrıca yönetmen olarak yer aldığı film çalışmaları bulunmaktadır. 2013 yılında profesör unvanını alan Parsa, yönetmenliğini yaptığı "Göçmen Kuşlar... döndüler" belgesel filmi ile ulusal ve uluslararası festivallerde finale kalarak üç ödül kazanmıştır. Pek çok ulusal ve uluslararası film festivalleri ile 11. TRT Belgesel Günlerinde jüri üyesi olarak bulunmuştur. 2018 yılından itibaren Ege Üniversitesi Senatörü ve Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi üst yönetim Dekanlık görevini üstlenen Parsa'nın ilgi alanları görsel iletişim, göstergebilim ve belgesel sinemadır. İki kız annesidir.



## ÖZGEÇMİŞLER

### Mustafa Kemal Sancar

1988 yılında Bursa'da doğdu. Ankara Üniversitesi İletişim Fakültesi Gazetecilik Bölümünden 2013 yılında mezun oldu. Aynı yıl, Ankara Üniversitesi SBF Uluslararası İlişkiler Bölümünde devam ettiği çift anadal programını yarıda bırakarak, Öğretim Üyesi Yetiştirme Programı (ÖYP) kapsamında Batman Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sinema ve Televizyon Bölümünde Araştırma Görevlisi olarak çalışmaya başladı. 2016 yılında Gazi Üniversitesi Radyo, Televizyon ve Sinema Anabilim Dalında "Yeni Türk Sinemasında Sartre Varoluşçuluğu" adlı tez çalışması ile yüksek lisans derecesini, 2021 yılında ise aynı anabilim dalında "Popüler Türk Sinemasının İdeolojik Dönüşümü" adlı çalışması ile doktora derecesini aldı.

### Nil Delal Şahin

Kadir Has Üniversitesi İletişim Bilimleri Programında doktora yapmasının yanı sıra, film çalışmaları, görsel ve sosyal antropoloji, deneysel etnografi, hafıza çalışmaları, dijital dramaturji gibi alanlarda araştırmalar yapmaktadır. Deneysel etnografik filmleri, Deleuze ve Guattari'nin "göçebelik" kavramından hareketle "göçebe imaj", "göçebe zaman" ve "göçebe öznellik" gibi bağlamlarda değerlendirdiği bir tez yazmış olan Şahin, ilgili konularda araştırma temelli performanslar ve filmler de hazırlamaktadır. Bu alanlardaki teorik ve pratik çalışmalarını, akademide ve bağımsız olarak sürdürmektedir.

### Berkay Şatır

Galatasaray Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, TV ve Sinema uzmanlık dalı ve Université Bordeaux-Montaigne Information-Communication bölümünden çift lisans diploması ile mezun oldu. Yüksek lisans eğitimini Kadir Has Üniversitesi Sinema ve Televizyon programında tamamladı. Doktora eğitimine, Galatasaray Üniversitesi Medya ve İletişim Çalışmaları programında devam etmektedir. İstanbul Film Festivali'nde metin yazarlığı ve İstanbul Caz Festivali'nde asistanlık yaptıktan sonra, Beykoz Kundura Film Platosu'nda mekan sorumlusu olarak çalıştı. 2019-2021 yılları arasında İstanbul Kültür Üniversitesi Sinema ve Televizyon bölümünde araştırma görevlisi olarak görev aldı. 2021 Kasım ayından beri, Galatasaray Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo-Televizyon Anabilim dalında araştırma görevlisi olarak görevine devam etmektedir. İlk belgeseli *Bakırköy Underground*, 2022'de İstanbul Belgesel Günleri'nde ilk gösterimini gerçekleştirdikten sonra, 29. Adana Altın Koza Ulusal Belgesel yarışmasında yer almıştır. *Bakırköy Underground* halen MUBİ gösterim kataloğunun bir parçasıdır.

### Onur Turgut

Özyeğin Üniversitesi İletişim ve Tasarımı Bölümü'nde Araştırma Görevlisi olarak çalışmaktadır. Aynı zamanda İstanbul Üniversitesi Radyo, Sinema ve Televizyon Bölümü'nde doktora öğrenime devam etmektedir. Film yönetimi ve kurgu konularında deneyimli olan Turgut'un akademik ilgi alanları arasında sinofil çalışmaları, videografik eleştiri ve sinema sosyolojisi yer almaktadır.

### Eda Türkay

Lisans eğitimini Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Film Tasarımı bölümünde; yüksek lisans eğitimini aynı üniversitenin Sosyal Bilimler Enstitüsü'nde, sinema dalında, "Yeni Türk Sineması'nda Bunalım ve İntihar" başlıklı tezini sunarak tamamladı. Şu an aynı üniversite ve enstitüde, sinema dalında doktora eğitimini sürdürmektedir. İstanbul Gelişim Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema bölümünün araştırma görevlisi kadrosundadır. Akademik kariyerin yanı sıra, kısa film projeleri üretmeye devam etmektedir. Şu anda aktif biri kurmaca (*Aç Açına*, yön. Ahmet Toğaç/post prodüksiyon aşamasında) biri deneysel (*Kusur*, yön. Pelin Büyükaş/proje geliştirme aşamasında) iki projenin yapımcılığını sürdürmektedir.

## ÖZGEÇMİŞLER

---

### Defne Tüzün

2011 yılında Wisconsin-Milwaukee Üniversitesi'nden İngilizce alanında doktora derecesi aldı. 1998 yılında Boğaziçi Üniversitesi'nden Felsefe bölümünde lisans, 2002 yılında İstanbul Bilgi Üniversitesi'nden Film ve Televizyon alanında yüksek lisans derecesi aldı. Şu anda Kadir Has Üniversitesi Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü'nde Yardımcı Doçent olarak görev yapmaktadır. Araştırmalarının odağını; film teorisi ve eleştirisi, psikanalitik teori ve anlatıbilim oluşturmaktadır.

### Zeynep Merve Uygun Azizoğlu

Zeynep Merve Uygun lisans eğitimini Boğaziçi Üniversitesi İngiliz Dili ve Edebiyatı, yüksek lisans eğitimini İstanbul Bilgi Üniversitesi Sinema ve TV Yüksek Lisans Programı'nda tamamlamıştır. Doktora derecesini Edinburgh Üniversitesi Transdisipliner Belgesel Film bölümünden almıştır. Şu an Özyeğin Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, İletişim ve Tasarımı Bölümü'nde doktor öğretim üyesi olarak görev yapmaktadır. Uygun, interaktif belgesel, iklim üzerine dijital hikaye anlatıcılığı, bilim iletişimi ve görsel etik üzerine dersler vermektedir.

### Zeynep Uçar

Kadir Has Üniversitesi İletişim Bilimleri Programı'nda doktora adayıdır. Araştırmaları, post-sinema, animasyon, hafıza çalışmaları ve iletişim teorisi üzerinedir.

### Deniz Yavuz

1999 doğumlu Deniz Yavuz, 2022 yılında Bilkent Üniversitesi'nden İngiliz Dili ve Edebiyatı bölümünden mezun olarak akademik kariyerine başladı. Medya ve kültür bağlantısı üzerine çalışmalarını sürdüren Deniz, Bilkent Üniversitesi'nin Medya ve Görsel Çalışmaları alanında yüksek lisans öğrencisidir. Şu anda tezini yazmakta olup, *Letterboxd* kullanıcılarının psikolojisini araştırarak bu platformun insanların film izleme şeklini nasıl etkilediğini ve değiştirdiğini anlamaya çalışıyor. Gelecekte kendisini bir yönetmen olarak gören Deniz, sinema dünyasına olan sarsılmaz bağlılığı ile Film Çalışmaları alanında doktora yapmayı hedefliyor.

### Cansu Yılmaz

Gazi Üniversitesi Felsefe bölümünde lisans öğrenimini tamamladı. Ankara Üniversitesi, Sistemik Felsefe ve Mantık bölümünde lisansüstü çalışmalarına devam ederken, aynı üniversitenin Radyo Televizyon ve Sinema bölümünde ikinci yüksek lisansına başladı. Şu an, Radyo, Televizyon ve Sinema bölümü doktora programında, "Türkiye'de Güncel Sanat ve Genişleyen Sinema" üzerine tez çalışmasına devam etmektedir. Halen Ankara Bilim Üniversitesi, Film Tasarımı ve Yönetimi bölümünde araştırma görevlisi olarak çalışmaktadır. Kendisinin, çeşitli derleme, yayın, dergilerde, çeviri ve yazıları bulunuyor. Film felsefesi, film fenomenolojisi, genişleyen sinema ve sinemasal medyalararasılık, başlıca araştırma konuları arasındadır.

## ÖZGEÇMİŞLER

---

### Ferhat Zengin

Orta ve lise öğrenimimi İstanbul'da, üniversite öğrenimini ise Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti'nde Yakın Doğu Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, TV ve Sinema Bölümü'nde tamamladı. Yüksek lisansını 2012 senesinde Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sinema Anabilim Dalı'nda tamamlayan Zengin, 2016 senesinde ise İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo TV ve Sinema Ana Bilim Dalı'nda Prof. Dr. Nilüfer Timisi'nin danışmanlığında "Dijitalleşmenin Türk Sinemasında Yarattığı Dönüşüm: Üretim, Dağıtım ve Gösterim" adlı doktora teziyle doktora unvanını almaya hak kazandı. Halen İstanbul Gelişim Üniversitesi, Televizyon Haberciliği ve Programcılığı Bölümü'nde Dr. Öğretim Üyesi olarak görev yapan Zengin, *Türk Sinemasında Dijital Dönüşüm* (2017) ve *Beyaz Perdeyi Aydınlatanlar Sinema Makinistlerinin Gözünden Yeşilçam* (2023) adlı kitaplarının yazarıdır. Aynı zamanda, *Dijital Sinema Kuramdan Tekniğe* (2016) ve *Yapay Zekâ ve Medya* (2021) adlı kitabının ortak editörü; *Yapay Zekâ ve Sinema* (2022) kitabının ise editörüdür. Zengin'in, medya ve sinema üzerine yazılmış çeşitli bilimsel makale ve kitap bölümleri de bulunmaktadır. Akademik çalışmalarının yanı sıra, ulusal ve uluslararası film festivallerinde ödüller almış kısa film, deneysel animasyon ve belgesel çalışmalarının yönetmeni ve yapımcısı olan Ferhat Zengin, evli ve iki çocuk babasıdır.