İSTANBUL GELİŞİM ÜNİVERSİTESİ

uluslararası kısa film video ve fotoğraf sempozyumu

international short film video and photography symposium

BİLDİRİ ÖZETİ KİTAPÇIĞI

19-20-21 Ekim 2023

ABSTRACT BOOKLET

19-20-21 October 2023

Uluslararası Kısa Film, Video ve Fotoğraf Sempozyumu (19-21 Ekim 2023):

Bildiri Özeti Kitapçığı

&

International Short Film, Video and Photography Symposium (October 19-21, 2023):

Abstract Booklet

Editör / Editor:

Emre DOĞAN

İstanbul Gelişim Üniversitesi Yayınları
2024

İstanbul Gelişim Üniversitesi (İGÜ) Yayın Kurulu'nun 30.07.2024 tarih ve 2024/02 sayılı toplantısında alınan 2024/02-4 numaralı karar, İGÜ Yayın Kurulu Başkanlığı'nın 01.08.2024 tarih ve E-65460130-824.01-132731 sayılı yazısı ile İGÜ Yönetim Kurulu'nun 02.08.2024 tarihinde yapılan 2024/14 numaralı toplantısında alınan 08 numaralı karar uyarınca Üniversitemiz Yayınevi tarafından yayımlanmasına karar verilmiştir.

© İstanbul Gelişim Üniversitesi Yayınları
© Istanbul Gelisim University Press
Kasım 2024 / November 2024

Her hakkı saklıdır.
All rights reserved.

Sertifika Numarası /
Certificate Number: 47416

e-ISBN: 978-625-8202-33-5

İGÜ Yayın Numarası /
IGU Press Number: 131

Yayına Hazırlayan ve Grafik Tasarım /
Prepared for Publication and Graphic Design
Melike SÖALP

Kapak Tasarımı /
Cover Design
Esra HÜRSEVER

İstanbul Gelişim Üniversitesi Yayınları
Adres : Rektörlük Binası-Cihangir Mah. Şehit Jandarma Komando Er Hakan Öner Sok. No: 1 34310 Avcılar / İstanbul / TÜRKİYE
Telefon : +90 212 422 70 00 / 350
Belgeç : +90 212 422 74 01
E-posta : iguyayinlari@gelisim.edu.tr
Ağ sayfası: https://iguyayinlari.gelisim.edu.tr
Facebook: iguyayinlari
Twitter : IGUYayinlari
Instagram: iguyayinlari
LinkedIn: İstanbul Gelişim Üniversitesi Yayınları

apart

İSTANBUL GELİŞİM ÜNİVERSİTESİ 2009

Güzel Sanatlar
Fakültesi

KADIKÖY
BELEDİYESİ

KADIKÖY BELEDİYESİ
BKM
BARIŞ MANÇO KÜLTÜR MERKEZİ

T.C. UŞAK ÜNİVERSİTESİ
2006

ENTITY
PRODUCTION

KURULLAR COMMITTEES

Onur Kurulu Honorary Committee

Asuman Türkmen – *apart Sanat Derneği Başkanı*
Murat Sezgin – *Prof. Dr. / Uşak Üniversitesi İletişim Fakültesi Dekanı*
Şükran Güzin Ilıcak Aydınalp – *Prof. Dr. / İstanbul Gelişim Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dekanı*

Düzenleme Kurulu Executive Committee

Biriz Aydinç Öztüzemen - *Yönetmen - Bağımsız*
Emre Doğan – *Dr. Öğr. Üyesi / İstanbul Gelişim Üniversitesi*
Kenan Diler - *Yönetmen - Bağımsız*
Onur Keşaplı – *Arş. Gör. Dr. / Uşak Üniversitesi*
Onur Turgut – *Arş. Gör. / Özyeğin Üniversitesi*
Zeliha İnci Asal – *Arş. Gör. / Özyeğin Üniversitesi*
Zeynep Merve Uygun – *Dr. Öğr. Üyesi / Özyeğin Üniversitesi*

Bilim ve Sanat Kurulu Science and Art Committee

Adnan Tönel – *Prof. Dr. / Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi*
Ahmet Dönmez – *Doç. Dr. / Çankırı Karatekin Üniversitesi*
Ahmet Emre Seçmen – *Dr. Öğr. Üyesi / Beykoz Üniversitesi*
Ahmet Şefik Güngör – *Prof. Dr. / Yaşar Üniversitesi*
Arzu Ertaylan – *Doç. Dr. / Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi*
Ayşegül Akaydın – *Doç. Dr. / İstanbul Aydın Üniversitesi*
Burcu Balcı – *Doç. Dr. / Ege Üniversitesi*
Canan Balan – *Dr. Öğr. Üyesi / University of Southampton*
Deniz Tortum – *Yönetmen, Araştırmacı*
Devrim Taban – *Sanatçı - Bağımsız*
Dilek Gürsoy – *Dr. Öğr. Üyesi / İstanbul Bilgi Üniversitesi*
Ersan Ocak – *Doç. Dr. / TED Üniversitesi*
Feride Çiçekoğlu – *Prof. Dr. / Bilgi Üniversitesi*
Gülbin Özdamar Akarçay – *Doç. Dr. / Eskişehir Osmangazi Üniversitesi*
Hasan Doğan – *Yönetmen - Bağımsız*
Hüseyin Kurtuluş Özgen – *Prof. Dr. / Hacı Bayram Veli Üniversitesi*
Karen Boswall – *Dr. Öğr. Üyesi / University of Sussex*
Kerem Yükseloğlu – *Öğr. Gör. / İstanbul Gelişim Üniversitesi*

Laliv Melamed – *Dr. Öğr. Üyesi / Groningen University*
Lendita Zeqiraj – *Yönetmen*
Melike Özmen – *Dr. Öğr. Üyesi / İstanbul Bilgi Üniversitesi*
Melis Behlil – *Doç. Dr. / Kadir Has Üniversitesi*
Meltem İşler Sevindi – *Dr. Öğr. Gör. / İstanbul Gelişim Üniversitesi*
Mesut Bostan – *Dr. Öğr. Üyesi / Marmara Üniversitesi*
Metin Çavuş – *Dr. Öğr. Üyesi / Özyeğin Üniversitesi*
Mohammad Ghane Fard – *Yönetmen, Yapımcı*
Nacim Pak Shiraz – *Prof. Dr. / The University of Edinburgh*
Nadir Buçan – *Dr. Öğr. Üyesi / Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi*
Onur Sesigür – *Dr. Öğr. Üyesi / Coventry University*
Patricia Nogueira – *Prof. Dr. / University of Beira Interior*
Per Fikse – *Festival Direktörü*
Peyami Çelikcan – *Prof. Dr. / İstinye Üniversitesi*
Rastyam T. Aliev – *Doç. Dr. / Astrakhan State University*
Sabire Soytok – *Doç. Dr. / Dokuz Eylül Üniversitesi*
Sadık Battal – *Dr. Öğr. Üyesi / Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi*
Sean Homer – *Prof. Dr. / American University in Bulgaria*
Selen Çalık Bedir – *Dr. Öğr. Üyesi / Beykoz Üniversitesi*
Selin Güneştan – *Dr. Öğr. Üyesi / Ankara Müzik ve Güzel Sanatlar Üniversitesi*
Serdar Öztürk – *Prof. Dr. / Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi*
Sezen Kayhan – *Dr. Öğr. Üyesi / Johannes Gutenberg-Universität Mainz*
Tahir Ün – *Sanatçı - Bağımsız*
Tahsin İşbilen – *Yönetmen - Bağımsız*
Talha Altınkaya – *Dr. Öğr. Üyesi / Dokuz Eylül Üniversitesi*
Taylan Mintaş – *Yönetmen - Bağımsız*
Ulaş Işıklar – *Doç. Dr. / Beykent Üniversitesi*
Vanessa Zalot – *Arş. Gör. / Lucerne University of Applied Sciences and Arts & University of Basel*
Volkan Çetin – *Dr. Öğr. Üyesi / İstanbul Bilgi Üniversitesi*
Volkan Mengi – *Dr. Öğr. Üyesi / Özyeğin Üniversitesi*
Yektanurşin Duyan – *Doç. Dr. / Mardin Artuklu Üniversitesi*
Yusuf Ziya Gökçek – *Doç. Dr. / Marmara Üniversitesi*
Zeynep Dadak – *Yönetmen, Dr. Öğr. Üyesi / NYU Berlin Üniversitesi*

Grafik Tasarım ve Yayına Hazırlayan Graphic Design and Prepared by

Melike Söalp

Sekreterya Editorial Secretariat

Erdem Doğan
Selahaddin Bor

İletişim Communication

apart Sanat Derneği
Caferağa Mahallesi Sarraf Ali Sokak Saraçoğlu İş Hanı No:36/19 Kadıköy/İstanbul
sempozyum@a-part.online

İÇİNDEKİLER INDEX

İlk Sempozyum Üzerine 7
Yaratıcılığı Machinima ile Geliştirmek: GTA V Örneği - *Aslı Begüm Meriç* 8
Aura İmalatı Olarak Fotoğraf - *Ayşe Uslu* 10
Dünyayı Sanatla Kurtarmak Mümkün Mü? Sanat Eserlerini Hedef Alan İklim Hareketinin İncelenmesi - *Azime Ayşenur Çelimli Akgül* 12
Video Sanatında Çevreci Yaklaşımlar - *Burcu Günay* 14
Türkiye'de Kadın Sanatçı Filmlerinde Anlatısallık ve Bellek - *Cansu Yılmaz* 16
Kullanımlar ve Doyumlar Kuramından Esinle: Neden Kısa Film İzliyoruz? - *Eda Türkay* 18
Belgesel Sinemada Sözsüz Anlatı: Ron Fricke ve Samsara Filmi - *Elif Konuk Durak* 20
Müzik Albümü Filmleri Üzerine Görsel İletişim Bağlamında Bir İnceleme - *Eray Özkan* 22
Video Senaryo - *Gülin Ören* 24
Dijital Platformlardaki "Türk Filmi" İçeriklerinin Estetik Özelliklerine Dair Bir İnceleme: Netflix Örneği - *İhsan Koluaçık* 26
Kısa Filmlerde Korkunun İyileştirici Gücü: Travma Üzerindeki Etkileri - *İzem Ayşegül Topal* 28
Kaybolan Orta Metraj: Sinemanın Can Damarı Koptu! Erksan, Kieslowski, Kubat - *M. Safa Karataş* 30
Sinemasal Mekanın Dijital Oyunların Tasarım Sürecinde Kullanımı: Dijital Oyun Türlerinin Kıyaslamalı Nitel İçerik Analizi Çözümlemesi - *M. Alparslan Özkardeş* 32
Kusurlu İmgedeki Samimiyet: Dijital Mükemmellik Çağında Analog Videonun Cazibesini Aftersun ile Yeniden Keşfetmek - *Mehmet Köprü* 34

Art for Change: Exploring the Impact of AR Art on Social Awareness - *Nafise E. Motlagh* 36
Kısa Filmde Aseksüel Bir Temsil: It's Not You. It's Not Me. - *Okan Kırbacı* 38
Sanal Gerçeklik Ne Kadar 'Gerçek': Joe Hunting'in VR Belgeselleri - *Onur Aytaç, Servet Can Dönmez* 40
Spider-Man: Into the Spider-Verse Sonrası Animasyon: Ana Akım Animasyonun Geleceğinde Ne Var? - *Ömer Said Birol* 42
"Arzunun Gören Gözlere İhtiyacı Yok": Melodram Sinemasında Kadın Temsili Bağlamında Eleştirel Eser Üretimi - *Özlem Şimşek* 44
Dijital Fotoğraf Sanatında Saçma (Absürt) - *Ronay Şimşit* 46
Genişletilmiş Sinema Kavramı Bağlamında Değişen Film Üretim ve Tüketim İlişkileri - *Samet Can Kocagür* 48
Şimdi Sen Bu Fotoğrafları Çekiyorsun, Ne İşe Yarayacak Bunlar? - *Şebnem Eraş Çelebi* ... 50
Sinemada Mekânın Kolektif Hafızasına Dair: Maddenin Halleri Belgeseli - *Tuncer Mert Aydın* 52
Kısa Film Yapımında Ses Tasarımı ve Önemi - *Yunus Namaz* 54
Sempozyumdan Fotoğraflar 57

İlk Sempozyum Üzerine

Emre Doğan

apart Sanat Derneği Kurucu Üyesi ve Başkan Yardımcısı, Dr. Öğr. Üyesi.

apart Sanat Derneği'nin ilk büyük etkinliklerinden biri olan Uluslararası Kısa Film, Video ve Fotoğraf Sempozyumu tüm imkansızlıklara rağmen nitelikli bir emeğin sonucunda 2023 yılının Ekim ayında Kadıköy'de hayata geçti. Klasik bilimsel/akademik toplantı kurallarının ve görgüsünün dışına çıkmayı ve her şeyden azade bir şekilde sadece düşünsel ve sanatsal yaratıcılığa odaklanmayı amaçlayan bu ilk sempozyumda, bu sene online ve fiziksel olmak üzere toplamda 24 bildiri sunumu gerçekleşti. Bu sunumların yanında Melis Behlil ve Hasan Cem Çal'ın konuşmaları, Tahir Ün ve Devrim Taban'ın küratörlüğünü yaptığı 'Ters Akış' isimli video gösterimi ve apart Sanat Derneği'nin diğer büyük organizasyonu olan Uluslararası Uşak Kısa Film Festivali'nin direktörü Onur Keşaplı'nın festivalde gösterim hakkı kazanan kısa filmlerden hazırladığı seçki katılımcılarla ve izleyicilerle buluştu. İlki yapılan bir sempozyum olmasına karşın ilgiyle karşılanan bu orgazinasyon, önümüzdeki yıllarda da daha güçlü bir tanıtım ağıyla, daha spekülatif ve özel etkinliklerle ve daha enternasyonal bir kimlikle –umarız- devam edecektir. Bu anlamda sempozyumun düzenleme kurulunun takım kaptanı olarak organizasyonun öncesinde ve sonrasında emeği geçen, apart'a ve bu organizasyona güvenen herkese çok teşekkür ederim. Bir sonraki sempozyumda görüşmek üzere.

Yaratıcılığı Machinima ile Geliştirmek: GTA V Örneği

Aslı Begüm Meriç[*]

Machinima, 7. sanat sinema ile 8. sanat video oyununun kesiştiği noktadan ortaya çıkmış bir olgudur. İngilizce "makine" ve "sinema" kelimelerinin birleşiminden oluşmuştur. Bilgisayar görsellerini kullanarak anlatı filmleri hazırlamak machinima olarak bilinmektedir ve genellikle oyun motorları kullanılarak yapılmaktadır. Daha basit bir anlatım ile; hareketli görüntüler üretmek için gerçek zamanlı bilgisayar grafik motorlarını kullanma pratiğidir. Bu olguyu anlamak, estetik ve görsel kültür, medya çalışmaları, medya sanatı gibi çeşitli alanları da keşfetmeyi gerektirmektedir. Gerçek dünyada yer alan kısa film yarışmaları gibi, sanal dünyada da machinima yarışmaları bulunmaktadır. Rockstar Games'in rol yapma oyunu olan *Grand Theft Auto V* oyunu senelerden beri bu yarışmalara ev sahipliği yapmaktadır. Oyun içinde bulunan ve Rockstar Editor adı verilen dahili özellik sayesinde oyuncular, oyunlarından görüntü yakalayabilmekte ve daha sonra bu görüntüler üzerinde çeşitli düzenlemeler yapabilmektedirler. Oyuncuya yalnızca gördüğü alanın değil 360 derece panoramik görüntüsü sunarak yaratıcılığı desteklemekte ve özgün sahneler oluşturmaya olanak sağlamaktadır. Yapılan çalışmada, farklı temalar kullanılarak düzenlenen bu yarışmalar katılımcı kültür, hayran kültürü ve şöhret kültürü çerçevelerinden incelenerek betimsel analizi yapılmaktadır. İlk defa 2000 yılında kullanılmış olan bu kavram akademik literatürde popülerlik kazanmaya yeni başlamıştır. İki farklı alanı bir araya getiren bir ara fenomen olması ve dijitalin gerçek yaşam pratiklerini her gün daha fazla dönüştürmesi dolayısıyla bu kavramın derinlemesine incelenmesi önemlidir.

Anahtar Kelimeler: Machinima, Video Oyunları, Sinema, Yeni Medya, Sanat.

* Doktora Öğrencisi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Entitüsü, Halkla İlişkiler ve Tanıtım, İstanbul, Türkiye. aslibegum@yahoo.com, 0000-0002-3081-9573.

Developing Creativity Through Machinima: The Example Of GTA V

Aslı Begüm Meriç[*]

Machinima is a phenomenon that emerged from the intersection of 7th art cinema and 8th art video game. It combines two words, machine and cinema. Making animated narrative films using computer visuals is known as machinima and it is most often done using gaming engines. Simply, it is the practice of using real-time computer graphics engines to produce motion pictures. Understanding this phenomenon also requires examining various fields such as aesthetic and visual culture, media studies and media art. Just like the short film competitions in real world, there are machinima competitions as well in virtual world. Rockstar Games' role-playing game, *Grand Theft Auto V*, has been hosting these competitions for years. With the built-in feature in the game called Rockstar Editor, players can capture images from their games and then make various edits. It develops creativity and allows creating unique scenes by providing the player not just the area s/he sees, with a 360-degree panoramic view. In this study, these competitions with different themes are examined from the framework of participatory culture, fandom culture and celebrity culture. Descriptive analysis method was used as a research method. This concept, which was first used in 2000, has only recently begun to gain popularity in the academic literature. It is important to examine this concept as it is an intermediate phenomenon that combines two different fields, considering digital is transforming real-life practices more and more every day.

Keywords: Machinima, Video Games, Cinema, New Media, Art.

* PhD Student, Istanbul University, Institute of Social Sciences, Public Relations and Publicity, Istanbul, Turkey. aslibegum@yahoo.com, 0000-0002-3081-9573.

apart uluslararası kısa film video ve fotoğraf sempozyumu

Aura İmalatı Olarak Fotoğraf

Ayşe Uslu[*]

Fotoğrafın icadı, nesneleri bulundukları bağlamdan koparark, başka bağlamlara dahil etmenin özgürlüğünü sağlaması bakımından övülebilir. Kısmi görüntülerin daha büyük gerçekliklerin yaratılması adına kullanılması sanata yeni bir boyut kattığı gibi, bu övgü en çok, belgeleme, arşiv, anı yaratma ve haber kültürü için geçerli kabul edilir. Görüntüler kısmi de olsa, onların gerçekliğin bir temsili olmak yerine, doğrudan gerçekliğe bağ kurmanın "aurasına" sahip olduğu düşünülür *(Benjamin, 1999)*. Orada içimize işleyen, benzerlikten daha çok şey vardır *(Barthes, 1980, 103)*. Olumsal koşullara bağlı olmanın yeniden inşası aracılığıyla zamanda geriye gitme hissi, fotoğraf aracılığıyla hafızanın yeniden kuruluşunun hakikat zeminini oluşturur. Aura, hakikat düzlemi yaratmanın bir aracı olmuştur. Ancak fotoğrafın, "geleneksel bir imaj değil, teknik bir imaj olduğu düşünüldüğünde", fotoğrafın, gerçeklikle otantik bir bağ kurmaktan ziyade, bir aura imalatı olduğunu görmek gerekir *(Flusser, 1983, 14)*. Aura imalatı, fotoğrafın icadından beri, Foucaultcu *(Foucault, 1980)* anlamda hakikat rejimlerinin yaratılmasında ve bunlarla ilişkisi içinde öznellik üretiminin temel aracı haline gelmiştir. Bu anlamda fotoğraf, birincisi, öznel hafızanın kuruluşuna katılarak bir kendilik teknolojisi olarak belirir ve hakikat rejimlerinin yeniden üretimine katılır. Kimliklerin inşa sürecinde hakikat ilişkilerini sarmalayan ambiyansın gerçeklik doygunluğu, kısmi görüntülerin aurasıyla sağlanır. İkincisi, fotoğrafın icadını bile tarihteki iktidar oluşumlarına dayandırmak mümkündür *(Azoulay, 2019, 15)*. "Gerçeklikleri keşfetme, üzerini örtme, yakın takibe alma, onun içine sızma, kopyalama, onaylama ve sonuç olarak -tıpkı deklanşöre basma gibi- silme hakkının" bir aracı olan fotoğraf dünyanın sömürgeleştirilmesine hizmet etmiştir *(Azoulay, 2019, 63)*. Üçüncüsü, dolaşıma sokulan gerçekliğin kısmi görüntüleri, nesnelerin kendilerinin yerine geçen göstergeler haline gelerek, tüketicilere "hipergerçek" bir tüketim dünyası deneyimi sunar *(Baudrillard, 2011, 44)*. Hipergerçeklikte aura, çözünürlüğü yüksek olduğu kadar geçerli hale gelen "ele geçirilmiş bir güç" olarak gerçeklik imalatının tüketim kültürüne hizmet etmesinin aracı olmuştur *(Baudrillard, 2008, 24)*. Nesnelerin kendisinden ziyade, gösterdikleri anlamının tüketildiği, bu nedenle de, auranın gerçeklikle bağının bütünüyle yitirildiği bir aşamadır hipergerçeklik. Hipergerçeklikte imaj üretimin gerçek nesnelere ihtiyacı kalmamıştır. Buna rağmen, gerçeklik doygunluğu yüksek imgelerin talebiyle şekillenen aura imalatı devam etmektedir. Bu çalışma, fotoğrafik imgeyi aura imalatı olması bakımından incelemeye alarak, gerçeklikle otantik bağ kurma yanılsamasının etik-politik etkilerini sorgulayacaktır. İncelemenin temel tezi, fotoğrafın toplumsal hakikat ilişkilerini düzenleme işlevinin fotoğrafın ontolojisinden ayrı tutulamayacağı yönündedir. Bir hafıza teknolojisi olarak fotoğraf, toplumsal hafızayı şekillendirme işleviyle doğmuş, ve yarattığı aura etkisiyle, gerçekliğin ilişkiselliğinden koparılarak algılanmasıyla sonuçlanan, kısmi nesnelerin sürekliliğinin kesintiye uğratılması ve onlara ayrık bir ontolojik statü kazandırılmasına hizmet etmiştir.

Anahtar Kelimeler: Fotoğraf, Aura, Kendilik Teknolojileri, Hipergerçeklik, Nesne-Yönelimli Ontoloji.

* Dr. Öğr. Üyesi, Düzce Üniversitesi, Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, Düzce, Türkiye. ayseuslupooyani@duzce.edu.tr, 0000-0002-3144-4195.

Photography as Manufacturing Aura

Ayşe Uslu[*]

Invention of photography has been praised for allowing freedom of taking objects out of their own context and reconnect them to other contexts. Besides partial images used for creating broader realities contribute to artistic production and adds new dimentions to it, the praise for photography has been mostly allocated to documentation, archive, creating memory and culture of news. It has been believed that photographic images have "aura" that allows for direct connection of reality even if they are partial *(Benjamin, 1999)*. They have more than likeness to reality, which infuses us *(Barthes, 1980, 103)*. The feeling of going back in time through photography reconstructs contingency in the process of recreation of memory and by this way it contributes the foundation of truth. Thus, aura has become a medium of constructing planes of truth. However, considering the fact that photography is not a "traditional image but technical one", it is a way of manufacturing aura rather than an authentical connection to realities *(Flusser, 1983, 14)*. Manufacturing aura has been used as a medium of constructing regimes of truth which is a term coined by Foucault (1980), and production of subjectivities in relation to these regimes since the invention of photography. In this respect, first of all, photography appears as a technique of self by contributing to the constitution of subjective memories and reproduction of regimes of truth. The saturation of reality of surrounding ambiance of relations of truth within construction process of identities has been provided by aura of partial images. Secondly, even it is claimed that the invention of photography was based on power relations in history *(Azoulay, 2019, 15)*. Photography as a medium for performing the imperial right to discover, uncover, penetrate, scrutinize, copy, and appropriate thus erase -like the operation of shutter- realities has served to colonize the world *(Azoulay, 2019, 63)*. Finally, partial images of realities in circulation provide consumers an experience of hyperreal consumer society by becoming signs as the substitutions of objects *(Baudrillard, 2011, 44)*. Aura in hyperreality becomes a medium for serving consumer culture by manufacturing realities as "harnessing power, which is appropriated as long as it has high resolution *(Baudrillard, 2008, 24)*. Hyperreality is a stage where signifed meanings are consumed rather than the objects themselves, thus aura has totally lost the connection with reality. Image making in hyperreality does not need the real objects. Nevertheless aura manufacturing proceeds by the demand of images with high saturation of reality. This presentation will examine photographic image in respect of aura manufacturing and question ethical-political effects of the illusion of authentical connection to reality. The main argument of this work is that ontology of photography cannot be considered seperated from the social function of photography as organisation of social relations of truth. Photography as a technology of memory born with the function of shaping social memories and has been serving to disrupt the continuity of partial objects and assigning them distinct ontological status by the created effect of aura, which results with perception of reality without its relationality.

Keywords: Photography, Aura, Technics of Self, Hyperreality, Object-Oriented.

[*] Asst. Prof. Dr., Duzce University, Faculty of Art, Design and Architecture, Department of Visual Communication Design, Duzce, Turkey. ayseuslupooyani@duzce.edu.tr, 0000-0002-3144-4195.

Dünyayı Sanatla Kurtarmak Mümkün Mü? Sanat Eserlerini Hedef Alan İklim Hareketinin İncelenmesi

Azime Ayşenur Çelimli Akgül[*]

18. yüzyılda Sanayi Devrimi ile insan gücünün yerini alan makinalar ve fabrikalar bir kişinin yapabileceği işin yüzlerce kat fazlasını sunmakla birlikte doğaya ve özellikle de atmosfere saldığı zararlı kimyasallar kısa süre içinde insanlığı iklim kriziyle mücadele etmek durumunda bırakmıştır. 21.yüzyılın en büyük tehdidi olarak görülen iklim değişikliği, temiz su kaynaklarına ulaşımı giderek azaltarak hem gıda üretimini hem de kaynakların sürdürülebilirliğini giderek azaltmaktadır. Bunun önüne geçebilmek için küresel ve yerel boyutta kurulan NGO'lar ve birtakım kuruluşlar dönemsel olarak kampanyalar başlatmakta birçok şirkete (örn, akaryakıt, havayolu, otomotiv gibi sektörler) yaptıkları eylemler ve basın açıklamalarıyla sansasyon yaratmaktadır. İklim aktivistleri, hükümetleri ve şirketleri daha sürdürülebilir politikalar izlemeye çağırır, fosil yakıtlardan yenilenebilir enerji kaynaklarına geçişi destekler, yeşil yaşam tarzları benimser ve iklim adaleti için mücadele etmektedir. İklim aktivizmi zaman ve uzam konusunda önemli bir rol oynamaktadır. Zaman, iklim aktivistlerinin acil bir durumla karşı karşıya olduklarını ve gelecek nesiller için sorumluluk taşıdıklarını hissettikleri bir faktörken uzam ise iklim aktivistlerinin eylemlerini gerçekleştirdikleri ve etki yaratmaya çalıştıkları fiziksel ve sosyal ortamdır. İklim aktivizmi zaman ve uzam arasındaki ilişkiyi de şekillendirebilmektedir. Örneğin, iklim aktivistleri zamanın baskısı altında daha yaratıcı ve cesur eylemler tasarlayabilir veya uzamın sınırlarını zorlayarak yeni alanlar açabilir. Kendilerini iklim aktivisti olarak tanımlarken bu zamana kadar yaptıkları eylemlere bir yenisini ekleyerek farklı ülkelerde aynı amaçla birbirleriyle bağlantılı olarak yaptıkları eylemler bir çığ gibi büyümektedir.

Çalışmanın amacı çığ gibi büyüyen sanat eserlerine yönelik aktivist eylemlerin ve eserlerin incelenerek vermeye çalıştığı mesajın mekânsal ve zamansal olarak okunmasıdır. Bazı kaynaklarca vandalizm olarak nitelendirilen bu hareket bilinçli ve amaçlı bir eylem olarak da savunulmaktadır. Bu araştırma 2022 yılında dünyanın farklı yerlerinde farklı müzelerde 10 ünlü esere yapılan saldırının gerçekleştiği tarihleri kapsamaktadır. Twitter üzerinden yayın yapan uluslararası haber siteleri üzerinden çekilen haberler A. Giddens'ın *Zaman ve Uzam*'ı bağlamında değerlendirilecektir.

Anahtar Kelimeler: İklim Aktivizmi, Zaman ve Uzam, Vandalizm.

* Arş. Gör., İstanbul Aydın Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Reklamcılık Bölümü, İstanbul, Türkiye. aysenurcelimli@gmail.com, 0000-0001-9369-3763.

Is It Possible to Save The World with Art? An Examination of The Climate Movement Targeting Works of Art

Azime Ayşenur Çelimli Akgül[*]

In the 18th century, machines and factories that replaced human power with the Industrial Revolution offered hundreds of times more than what a person could do, but the harmful chemicals they released into nature and especially into the atmosphere left humanity to fight the climate crisis in a short time. Climate change, seen as the biggest threat of the 21st century, is increasingly reducing access to clean water sources, reducing both food production and the sustainability of resources. In order to prevent this, NGOs and some organizations established globally and locally periodically launch campaigns and create sensations with their actions and press releases to many companies (such as fuel, airline, automotive sectors). Climate activists call on governments and companies to follow more sustainable policies, support the transition from fossil fuels to renewable energy sources, adopt green lifestyles and fight for climate justice. Climate activism plays an important role in time and space. Time is a factor where climate activists feel that they are facing an emergency and have a responsibility for future generations, while space is the physical and social environment where climate activists carry out their actions and try to create an impact. Climate activism can also shape the relationship between time and space. For example, climate activists can design more creative and bold actions under the pressure of time or open up new areas by pushing the boundaries of space. While defining themselves as climate activists, they add a new one to the actions they have taken so far and their actions in different countries with the same purpose are growing like an avalanche.

The aim of the study is to read the message that activist actions and works aimed at art works that grow like an avalanche try to give spatially and temporally. This movement, described as vandalism by some sources, is also defended as a conscious and purposeful action. This research covers the dates of attacks on 10 famous works in different museums in different parts of the world in 2022. The news drawn from international news sites broadcasting on Twitter will be evaluated in the context of Giddens' *Time and Space*.

Keywords: Climate Activism, Time and Space, Vandalism.

* Res. Asst., Istanbul Aydın University, Faculty of Communication, Department of Advertising, Istanbul, Turkey. aysenurcelimli@gmail.com, 0000-0001-9369-3763.

Video Sanatında Çevreci Yaklaşımlar

Burcu Günay[*]

Bu araştırma, video sanatında insan ve çevre ilişkisini ele alan sanatçıların üretim süreçleri üzerine odaklanmaktadır. Teknolojik gelişmeler ve seri üretim ile birlikte, video kayıt cihazlarının küçülerek dijitalleşmesi, gündelik yaşamda yer bulduğu gibi, sanatın üretim aşamasında da kendisini var kılmıştır. Medyanın etkisinin ve buna paralel olarak eleştirisinin de arttığı 1960'lardan itibaren sanatta kendisine yer bulan video, gündelik hayattaki hatıra kaydedici olarak tanımlanan görevinden sıyrılarak, sanat/hayat arasındaki tüm dinamikleri ele alan bir noktadadır. Bu araştırma insan ve çevre arasındaki ilişkileri, çarpıklıkları ele alan video sanatı örneklerini görünür kılma üzerine konumlanır. Seçilen sanatçıların ortak noktaları, çevresel sorunlara eğilmeleri ve sanatı sadece biçimsel bir sorgulama alanı olarak değil, bir bilinçlenme ve farkındalık alanı olarak görmeleridir. Bu araştırma literatür tarama modeline göre oluşturulmuştur. 1960 sonrası sanatta yaşanılan kırılmalar, video sanatının gelişimi ve çevresel bir farkındalık yaratma sürecindeki etkin rolü bireysel ve kolektif üretim süreçleri üzerinden açıklanmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Çağdaş Sanat, Video Sanatı, Çevre, İnsan Dışı Yaşam.

* Doç. Dr., Düzce Üniversitesi Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Resim Bölümü, Düzce, Türkiye. burcugunay@duzce.edu.tr, 0000- 0002-5543-1639.

Environmental Approaches in Video Art

Burcu Günay[*]

This research focuses on the production companies of artists who deal with the concepts of human-life-nature in video art. Technological developments that accelerated with the industrial revolution and the digitalization of video recorders, along with mass production, has made its realization possible in the production history as well as in practical life. Video, which found a place for itself alongside traditional production methods in art after 1960, got rid of its task, which is defined as a diary of survival. In contemporary art, where all social dynamics are handled through the concept, instead of formal analysis, video takes place at a point that examines the relationship between human and human. Although the buildings on it have an organic structure with all the dynamics of the world, human; Depending on the natural rules of the world, it tries to stay on its own and increasingly aims at nature. This research is based on making the video application examples that deal with human and non-human relations and contradictions visible. The common points of the selected artists are their orientation suggestions and their view of art not only as a formal questioning area but as an area of awareness and mind. This research is determined according to the literature review model. The cores experienced in art after 1960, the development of video art and the active role in the process of creating a working energy have been tried to be explained through individual and jonit production processes.

Keywords: Contemporary Art, Video Art, Environment, Non-Human Life.

* Assoc. Prof. Dr., Düzce University, Faculty of Art Design and Architecture, Department of Painting, Düzce, Turkey. burcugunay@duzce.edu.tr, 0000- 0002-5543-1639.

apart uluslararası kısa film video ve fotoğraf sempozyumu

Türkiye'de Kadın Sanatçı Filmlerinde Anlatısallık ve Bellek

Cansu Yılmaz[*]

Film mecrasının diğer sanatlarda kullanımı, dünyada 1960'lara uzanırken sonraki on yıllarda düşüşe geçer fakat dijital medyanın yaygınlaşması sayesinde 1990'larda yeniden ivme kazanır. Erken dönemde daha çok deneysel ve avangard sanatçıların film mecrasına özgü nitelikleri çoklu ve ilişkisel estetikle düşünme pratiği biçiminde üretilirken, 1990 sonrası güncel sanatta ortaya çıkan sinematografik dönüş, film mecrasına farklı sanatlarda yeniden işlerlik sağlamıştır. Türkiye'de 1990 sonrası güncel sanatta hem bu dönüşün hem de genişleyen sinemanın izlerini takip edebileceğimiz pek çok çalışma üretilmiştir. Sarah Durcan, sanatçı filmlerinde belleği ve medyalararasılığı incelediği çalışmasında hareketli görüntünün, tartışmalı tarihler ve küreselleşmiş kapitalizmin ayrıştırıcı zamansallıkları ile ilgili olarak belleği harekete geçiren güncel sanat pratiklerinin merkezinde yer aldığını belirtir *(Durcan, 2020)*. Bu açıdan zaman ve tarihle kendine özgü bir ilişki kuran film, eril bir söylemle üretilen büyük tarih anlatısına karşı kişisel tarih anlatıları aracılığıyla belleği yeniden inşa edici önemli bir mecra haline gelmiştir. Bu eril tarihyazımı, Linda Nochlin'in 1971 tarihli yazısında eleştirdiği gibi sanat tarihinde de kendini gösterir *(Nochlin, 2021)*. Bu pratiklerde belirleyici olan, hatırlama ve unutma arasında kurdukları ilişki ve belleği çalışırken başvurdukları eleştirel yöntemlerdir. Bu kapsamda değerlendirilen sanatçılar, belleğin medya araçlarınca artan dolayımlanmasını deneyimleyen bir sanatçı kuşağıdır. Bu çalışmada sanatçı filmlerinin estetiği, anlatısallık yönünden sinemayla ilgili kuramlaştırılırken aynı zamanda belleğin farklı açılımları, medyalararasılık açısından değerlendirilir. Bu açıdan medyalararasılık, seçilen sanatçı filmlerinin belleğin gücünden yararlandığı zemindir. Bu zemin, belleğin tarihle, kişisel deneyimin kolektif deneyimle kesiştiği noktada geçmiş, şimdi ve geleceğin anlatısal açıdan aktif yeniden inşasına dayanır. Bu kapsamda Türkiye'de üretilen ve her biri bellek ve anlatısallıkla farklı bir ilişki kuran Senem Gökçe Oğultekin'in *Dun/Ev (2018)*, Zeyno Pekünlü'nün Yıpranan *Yer (2019)*, Sena Başöz'ün *Kutu (2020)* adlı sanatçı filmleri anlatı, tarih ve belleğe odaklanan çağdaş düşünürler ve özellikle Alison Landsberg'in kişisel bellek ile tarihsel anlatı arasındaki ilişkinin aktif biçimde yeniden kurulma yollarını düşünen protez hafıza (2004) mefhumu eşliğinde düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Sanatçı Filmleri, Genişleyen Sinema, Medyalararasılık, Anlatısallık, Protez Bellek.

[*] Arş. Gör., Ankara Bilim Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Film Tasarımı ve Yönetimi Bölümü, Ankara, Türkiye. cansu.yilmaz@ankarabilim.edu.tr, 0000-0002-9814-7064.

Narrativity and Memory in Women Artists' Films from Turkey

Cansu Yılmaz[*]

The use of film medium in other arts while dating to the 1960s in the world, declined in the following decades and gains momentum again in the 1990s due to the spread of digital media. In the early period, it was produced as a practice of thinking with multiple and relational aesthetics on the unique qualities of the film medium, mostly by experimental and avant-garde artists, while the cinematographic turn emerged in contemporary art after 1990 made the medium with effective in other arts again. In Turkey, several works were produced in which we can trace both this turn and the expanding cinema in contemporary art after 1990. In her study examining memory and intermediality in artists' films, Sarah Durcan notes that the moving image is at the center of contemporary art practices that mobilize memory in relation to contested histories and the disjunctive temporalities of globalized capitalism *(Durcan, 2020)*. In this respect, the film relating to time and history distinctively became an important medium reconstructed memory through personal historical narratives against the great historical narrative constructed with masculine discourse. The masculine historiography, as Linda Nochlin criticized in her 1971 essay, manifested itself in art history as well *(Nochlin, 2021)*. What is decisive in these practices is the relationship between remembering and forgetting and the critical methods they use when dealing with memory. The artists evaluated are a generation of artists experienced the increasing mediation of memory by media. In this study, the aesthetics of the artist's films are theorized in the context of the cinematic narrative, and different expansions of memory are evaluated in terms of intermediality at the same time. The intermediality is the ground where the selected artists' films practicing the power of memory. This ground is based on the active reconstructing of the past, present, and future, where, narratively, memory intersects with history and personal experience with collective one. In this context, Senem Gökçe Oğultekin's *Dun/Home (2018)*, Zeyno Pekünlü's *Worn Part (2019)*, Sena Başöz's *The Box (2020)* are considered as the women artists' films produced in Turkey and each of which establishes a different kind of tie with memory and narrative through contemporary thinkers focusing on narrative, history, and memory, and especially Alison Landsberg's notion of prosthetic memory (2004) which reflects on actively re-constructing ways of the relationship between the personal memory and the historical narrative.

Keywords: Artists' Films, Expanding Cinema, Intermediality, Narrativity, Prosthetic Memory.

[*] Res. Asst., Ankara Bilim University, Faculty of Fine Arts and Design, Department of Film Design and Management, Ankara, Turkey. cansu.yilmaz@ankarabilim.edu.tr, 0000-0002-9814-7064.

Kullanımlar ve Doyumlar Kuramından Esinle: Neden Kısa Film İzliyoruz?

Eda Türkay[*]

Sosyolog Elihu Katz, 1959 senesinde insanların medyayla ne yaptığı merakını dile getirerek medyanın insanlar üzerindeki etkisini sorgulayan araştırmaların yönünü değiştirmiştir. İzleyicilerin seyredecekleri içeriği, birtakım ihtiyaçlarını doyurmak amacıyla belirledikleri düşüncesi üzerinde duran Katz'ın merakından esinle, televizyon, radyo ve sosyal medya platformları üzerinden incelemeler yürütülmüştür. İzleyicilerin neden o kanalı, o yayını, o diziyi, o platformu takip ettiği sorgulamalarıyla tercihlerin altında yatan ihtiyaçları bulgulamak amaçlanmıştır. Benzer bir sorgulamanın kısa film alanında da yürütülmesi mümkün görünmektedir: "Neden Kısa Film İzliyoruz?"

Kullanımlar ve doyumlar adıyla kuramlaştırılan Katz'ın sorgulamasının temelinde izleyicilerin tercihlerini özel ihtiyaçlarını giderme dürtüsü ile belirledikleri savı yatmaktadır. İzleyici, yaptığı seçimlerle bir tür doyum yaşama hedefindedir; doyuma ulaşamaması durumunda başka tercihlere yönelmektedir. İzleyiciyi merkezde ve aktif kılan bu sav, kısa film özelinde derinleştirildiğinde; kısa filmlere erişim tercihleri ve kısa filmlerden sağlanan muhtemel doyumlar üzerine sorgulamalar doğmaktadır. Festivaller, dijital platformlar ve video izleme siteleri üzerinden erişilebilen, böyle bakıldığında erişimi de diğer formatlara göre daha zor olan kısa filmlerin izleyiciler tarafından hangi tür doyuma ulaşma niyetiyle tercih edildiği çalışmanın ana sorusudur. Denis McQuail'in radyo dinleyicileri üzerinden kullanımlar ve doyumları analizlediği araştırmada ortaya koyduğu gereksinimler; oyalanma, bireysel ilişkiler, kişisel kimlik ve gözetim işlevi şeklinde dört ana başlık altında toplanmıştır (1972). Çalışmada, söz konusu işlevler üzerinden kategoriler oluşturulacak, kısa film izleyicileri ile yapılacak yarı yapılandırılmış görüşmelerle kısa film izleyicisi olmanın ne tür bir doyum sağladığı sorgulaması takip edilecektir. Yalnızca kısa film izleyicisi olmak ile aynı zamanda kısa film üreten kısa film izleyicisi olmak arasında bir doyum farklılığı olup olmadığını yorumlayabilmek adına katılımcılar arasında bir bölümleme yapılacaktır. Katılımcıların kısa filme erişim noktaları, kısa film seyir deneyimleri, kısa film izleme tercihleri üzerine görüşmeler yürütülecek; kısa film seyri özelinde bir tür kullanım ve doyum şeması oluşturulacaktır. Çalışmayla, kısa film izlemekten ve kısa film takipçisi olmaktan nasıl bir doyum sağlandığı sorusuna cevap aranacaktır.

Anahtar Kelimeler: Kısa Film, Kullanımlar ve Doyumlar, Seyir Deneyimi, Elihu Katz, Aktif İzleyici.

* Arş. Gör., İstanbul Gelişim Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, İstanbul, Türkiye. ecekemci@gelisim.edu.tr, 0000-0002-0225-2653.

Inspired by Uses and Gratifications Theory: Why Do We Watch Short Films?

Eda Türkay[*]

Sociologist Elihu Katz changed the direction of research that questioned the effect of the media on people by expressing his curiosity about what people do with the media in 1959. Inspired by the curiosity of Katz, who dwells on the idea that the viewers choose the content they will watch in order to satisfy some of their needs, studies were conducted on television, radio and social media platforms. In the studies, it is aimed to find out the needs underlying the preferences by questioning why the audience follows that channel, that broadcast, that series, that platform. It seems possible to conduct a similar questioning in the field of short films: "Why Do We Watch Short Films?"

Underlying Katz's questioning, theorized under the name of uses and gratifications, lies the argument that audiences determine their preferences with the urge to meet their special needs. The audience aims to experience some kind of satisfaction with the choices they make; if they cannot reach satisfaction, they turns to other choices. When this argument, which makes the audience central and active, is deepened in the short film; questions arise about the possibilities of watching short films and the possible satisfactions obtained from short films. The main question of the study is what kind of satisfaction the audience prefers the short films, which which are more difficult to access than other formats. The needs of Denis McQuail in his research in which he analyzes uses and gratifications on radio listeners; it is grouped under four main headings as procrastination, individual relations, personal identity and surveillance function (1972). In the study, categories will be created based on the functions in question, and the question of what kind of satisfaction being a short film viewer provides will be followed through semi-structured interviews with short film viewers (both those who only watch short films and those who also produce short films). A kind of use and gratification scheme will be created for watching the short film. With the study, an answer will be sought to the question of what kind of satisfaction is obtained from watching short films and being a follower of short films.

Keywords: Short Film, Uses and Gratifications, The Watching Experience, Elihu Katz, Active Audience.

* Res. Asst., İstanbul Gelişim University, Fine Arts Faculty, Radio Television and Cinema Department, İstanbul, Turkey. ecekemci@gelisim.edu.tr, 0000-0002-0225-2653.

Belgesel Sinemada Sözsüz Anlatı: Ron Fricke ve Samsara Filmi

Elif Konuk Durak[*]

Belgesel sinemada sözsüz anlatı, görsel ve işitsel unsurları kullanarak hikayeyi aktaran bir anlatım biçimidir. Bu tür bir anlatıda, dilin yerine görsel imgelem, semboller, hareketler ve müzik gibi unsurlar kullanılır. Bu yaklaşım, izleyicilere doğrudan duygusal ve estetik bir deneyim sunar.

Ron Fricke, zaman atlamalı fotoğrafçılık (time lapse), ağır çekim, optik fazlı baskı ve geniş formatlı sinematografi konularında uzmanlaşmış Amerikalı bir görüntü yönetmeni, editör, senarist ve belgesel yönetmenidir. Ron Fricke'in belgesel filmlerinde sözsüz anlatı, güçlü görsellerle birleşerek izleyiciyi etkilemeyi hedefler. İzleyicilere derin bir duygusal deneyim yaşatırken, insanlığın evrensel bağlarını ve doğanın güzelliklerini vurgular. Bu tarz anlatım, belgesel sinemanın sınırlarını zorlayarak izleyicilere yeni bir görsel deneyim sunar.

Bu çalışmanın amacı, sinemada belgesel türü, özellikleri ve gereklilikleri çerçevesinde Ron Fricke ve Samsara filminin anlatı yapısını içerik ve biçimsel özellikleriyle incelenmektir. Ron Fricke ve filmini daha iyi anlayabilmek; detaylı araştırmak, yönetmenin anlam arayışına tanıklık etmek ve bunu sunabilmek çalışmanın ana çekirdeğini oluşturmaktadır. Çalışmada, kapsayıcı ve pek çok veri toplama analizini bünyesinde barındırabilen bir yöntem olan deskriptif yöntem kullanılmıştır. Bunun yanında çalışmada örneklem olarak seçilen Fricke filminin çözümlenmesi için bir film eleştirisi yaklaşım kümülasyonu kurgulanmış ve filmdeki anlatı yapısı bunun üzerinden değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Belgesel Sinema, Anlatı, Ron Fricke, Samsara.

* Yüksek Lisans Öğrencisi, İstanbul Gelişim Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Görsel İletişim Tasarımı, İstanbul, Türkiye. elif.durak@ogr.gelisim.edu.tr, 0000-0002-6217-3578.

Wordless Narrative in Documentary Cinema: Ron Fricke and the Film of Samsara

Elif Konuk Durak[*]

Nonverbal narrative in documentary cinema is a form of narration that conveys the story by using visual and auditory elements. In this type of narrative, elements such as visual imagery, symbols, movements, and music are used instead of language. This approach offers viewers a direct emotional and aesthetic experience.

Ron Fricke is an American cinematographer, editor, screenwriter and documentary filmmaker specializing in time lapse photography, slow motion, optical phase printing and large format cinematography. In Ron Fricke's documentary films, the nonverbal narrative combines with powerful visuals to impress the audience. It emphasizes the universal bonds of humanity and the beauties of nature while giving the audience a deep emotional experience. This type of narration pushes the boundaries of documentary cinema and offers a new visual experience to the audience.

The aim of this study is to examine the narrative structure of Ron Fricke and Samsara, with its content and formal features, within the framework of documentary genre in cinema, its features and requirements. To better understand Ron Fricke and his film; researching in detail, witnessing the director's search for meaning and presenting this constitute the main core of the work. In the study, the descriptive method, which is inclusive and can include many data collection analyzes, was used. In addition, a cumulation of film criticism approaches was designed to analyze the film Fricke, which was chosen as a sample in the study, and the narrative structure in the film was evaluated over this.

Keywords: Documentary Cinema, Wordless Narrative, Ron Fricke, Samsara.

* Master Student, Istanbul Gelisim University, Institute of Graduate Studies, Visual Communication Design, Istanbul, Turkey. elif.durak@ogr.gelisim.edu.tr, 0000-0002-6217-3578.

Müzik Albümü Filmleri Üzerine Görsel İletişim Bağlamında Bir İnceleme

Eray Özkan[*]

Müziğin tanıtımı, sanatçının ticari fayda elde etmesini sağlayan unsurlardan biridir. Reklam sektörü değişimler geçirmeye devam etmekte ve müzik endüstrisi de bundan etkilenmiştir. Sanatçılar artık sadece müzik ile değil, müziğin görseli, anlattığı mesaj ve hikayesi ile de ilgilenmektedir. Kendini ifade etme isteği, müzisyenlerin disiplinlerarası yolları da üretim süreçlerine dahil etmelerine neden olmuştur.

Teknolojik gelişmeler ve kendilerini ifade etmek isteyen müzisyenler, hikaye anlatma yeteneklerini daha iyi bir biçimde gösterebilmek adına, çıkardıkları albümlerine filmler de çekmişlerdir. Bu çalışmanın amacı, hem müzik albümü filmi kavramı konusunda literatüre katkı sağlama adına kavramı anlatabilmek, hem de örneklem olarak seçilen filmlerin incelemelerini gerçekleştirerek; kavramı nitelikli bir biçimde açıklayabilmektir.

Araştırmanın tartışma bölümünde, filmlerin seçilen sahneleri görsel iletişim unsurları açısından değerlendirilecektir. Bu incelemeler sırasında, albümlerin mesajları, görsel hikaye anlatıcılığı bağlamında anlatılacaktır. Çalışmanın sonuç bölümünde ise, elde edilen bulgular sonucunda, müzik albümü filmi kavramı açıklanacaktır. Konu üzerinde çalışan araştırmacılar için kaynak oluşturması amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Müzik Albümü Filmi, Görsel Hikaye Anlatıcılığı, Lemonade, How Big How Blue How Beautiful, K-12.

* Arş. Gör., TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, Ankara, Türkiye. tobb.eray@gmail.com, 0000-0001-9369-4336.

An Analysis On Music Album Films In The Context Of Visual Communication

Eray Özkan[*]

The promotion of music is one of the elements that enables the artist to gain commercial benefit. The advertising industry continues to go through changes, and the music industry has also been affected. Artists are no longer only interested in music, but also in the visual, message and story of the music. The desire for self-expression has led musicians to include interdisciplinary ways in their production processes.

Technological developments and musicians who want to express themselves have also made films for their albums in order to better demonstrate their storytelling skills. The aim of this study is both to explain the concept in order to contribute to the literature on the concept of music album film, and to examine the films selected as a sample; to explain the concept in a qualified way.

In the discussion part of the research, selected scenes of the films will be evaluated in terms of visual communication elements. During these analyses, the messages of the albums will be explained in the context of visual storytelling. In the conclusion part of the study, as a result of the findings, the concept of music album film will be explained. It is aimed to be a source for researchers working on the subject.

Keywords: Music Album Film, Visual Storytelling, Lemonade, How Big How Blue How Beautiful, K-12.

* Res. Asst., TOBB ETU University of Economics & Technology, Faculty of Architecture and Design, Department of Visual Communication Design, Ankara, Turkey.
tobb.eray@gmail.com, 0000-0001-9369-4336.

Video Senaryo

Gülin Ören[*]

Bu çalışma melez bir sinema tahayyülünün bir "uzantısı" olarak ortaya çıktı. *Video Senaryo* isimli film modernite ve bu uzantıyla teknolojinin bir ürünü olan bir el kamerasıyla çekildi. Modern olanın şimdiyle olan ilişkisi kuşkusuzdur, o yüzden aslında 2000'lerin başında 70' ekran bir televizyonun, yan ürünü olarak gelen bir el kamerası bir şekilde şimdiye ait değildir, fakat uzantılarıyla şimdi varolmaya devam eder. McLuhan, *The gadget lover: Narcissus as narcosis. Understanding media, the Extensions of Man(1964)* isimli makalesinde Yunan mitolojisindeki Narcissus karakterine ve bu karakterin yansımasının onun uzantısı olduğundan yola çıkarak, günümüz araçlarının bedenimizin bir uzantısı halini aldığından bahseder. *Video Senaryo* isimli eserin el kamerasıyla çekilmiş olması ve zaten kendi isminin içinde bedenin uzantısının ismini taşıyarak, onu bedenin bir parçası haline getirir. Sanatçı Haraway'in *Siborg Manifesto (2006)* isimli eserinden yola çıkarak kendini el kamerasıyla bütünleşmiş melez bir tür olarak tanımlar ve eserin içinde kendi sesiyle de var olarak eserin bir parçası haline gelir. Bu eserde senaryo filme çekilmez. Bedenin uzantısı olarak konumlanan kamerayla gündelik görüntüler çekilir ve birbirinden bağımsız anlarda kaydedilen görüntüler, bu anlardan bağımsız bir zamanda kurgulanır. Burada hikaye anlatıcısı olarak konumlanan sanatçı, senaryonun teknik halini görüntünün üzerine okur. Bazen orada olan bazen orada olmayan karakterlerden bahseder, görüntü geçişlerini anlatır. Görünen ve görünmeyenin, orada olan ve olmayanın arasındaki sınırda dolaşır. Senaryonun kendi formunu, işlevini değiştirir ve dönüştürür. Son olarak bu film postmodern sinemanın bir ürünü olarak deneysel yöntemleri kullanmayı hedefler. Bu çalışma, Çukurova Üniversitesi, Radyo, Sinema ve Televizyon Bölümü yüksek lisans programı kapsamında *Estetik, Modernizm ve Sinema* isimli ders için Nilay Erbalaban Gürbüz danışmanlığında çekilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Senaryo, Siborg, Postmodernism.

* Yüksek Lisans Öğrencisi, Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Televizyon ve Sinema, Adana, Türkiye. gulinoren@gmail.com, 0009-0005-1724-5754.

Video Script

Gülin Ören[*]

This work emerged as an "extension" of a hybrid cinematic imagination. The movie named *Video Script* was shot with a handycam, which is a product of modernity and technology with this extension. The relation of the modern and the present time is undoubted, so a handycam that originally came as a by-product of a 70' screen television in the early 2000s somehow does not belong to the present, but continues to exist now with its extensions. McLuhan, in his article *The gadget lover: Narcissus as narcosis. Understanding media, the Extensions of Man (1964)*, she talks about the character of Narcissus in Greek mythology and the reflection of this character as an extension of him, and that today's tools have become an extension of our body. The fact that the work called *Video Script* was shot with a handycam and already carries the name of the extension of the body in its own name, making it a part of the body. Based on Haraway's *Cyborg Manifesto (2006)*, the artist defines herself as a hybrid species integrated with a handycam and becomes a part of the work by existing in the work with her own voice. The scenario is not filmed in this work. Daily images are taken with the camera positioned as an extension of the body, and the images recorded at independent moments are edited in a independent time. The artist, who is positioned as the storyteller here, reads the technical version of the script onto the image. She talks about characters that are sometimes there and sometimes not, and explains the transitions of images. She walks on the border between the visible and the invisible, between what is there and what is not. It changes and transforms the script's own form and a function. Finally, this film aims to use experimental methods as a product of postmodern cinema. This study was taken under the supervision of Nilay Erbalaban Gürbüz for the course named *Aesthetics, Modernism and Cinema* within the scope of the master program of Çukurova University, Department of Radio, Cinema and Television.

Keywords: Script, Siborg, Postmodernism.

* Master Student, Çukurova University, Institute of Social Sciences, Radio Television and Cinema, Adana, Turkey. gulinoren@gmail.com, 0009-0005-1724-5754.

apart uluslararası kısa film video ve fotoğraf sempozyumu

Dijital Platformlardaki "Türk Filmi" İçeriklerinin Estetik Özelliklerine Dair Bir İnceleme: Netflix Örneği

İhsan Koluaçık[*]

Sanatsal bir aktivite olmasının yanı sıra bir kitle iletişim aracı olarak da tanımlanabilen sinema, kod ve mesajların geniş kitlelere ulaştırılması noktasında başat rol oynamaktadır. Sinema, çekim ve gösterim teknikleri açısından teknolojinin gelişimine paralel olarak yeniliklerle iç içedir. Özellikle gösterim noktasında farklı platformlarda izleyicisiyle buluşmaktadır. Günümüzde bu platformlardan birisi de yeni iletişim teknolojilerinin gelişimine paralel olarak ortaya çıkmış olan dijital platformlardır. Dijital platformlar, geleneksel medyanın karşısında yeni/dijital medyanın bir ürünü olarak internet yayıncılığının parçasıdırlar. Geleneksel medyanın tek yönlü ve etkileşimsiz yapısının karşısında dijital medya çift yönlü ve etkileşimli bir yapıya sahiptir. Dijital platformlar, internetin yayıncılığının gelişmesiyle birlikte Türkiye'de farklı içerikler üretmeye başlamış ve başta gençler olmak üzere oldukça geniş bir izleyici kitlesine ulaşmışlardır. Bu içerikler arasında sinema, küresel anlamda dijital platformların diğer içeriklere göre daha az ürettikleri yapımlardır. Ancak yine de son dönemlerde özellikle Netflix başta olmak üzere Amazon Prime, Disney+ gibi dijital platformlar sinema alanında da içerikler üretiminde bulunmuşlardır. Bu içeriklerin bir kısmı başta Oscar olmak üzere çeşitli festivallerde ödüller almışlardır. Dijital platformlar arasında sinema alanında içerik üreten en önemli internet tabanlı yapım şirketi Netflix'tir. 2007 yılında internet üzerinden film izleme imkânı sunan dijital platform, öncesinde DVD kiralama ve satış işlemleri yapmıştır. 2012 yılından itibaren kendi içeriğini üreten şirket, Türkiye'de 2016 yılından itibaren faaliyet göstermeye başlamıştır. Netflix, 2015 yılından itibaren kurmaca uzun metraj filmler üretmeye başlayarak film endüstrisinin üretim, dağıtım ve gösterim süreçlerini değiştirmiştir. Böylece dijital platformlar, film endüstrisine etki ederek geleneksel film endüstrisinin yerini dijital film endüstrisinin almasına yol açmıştır. Türkiye'deki süreç ise 2020 yılında başlamış ve günümüze kadar devam etmiştir. Netflix yapımı yerli filmlerin belirli estetik kodlara sahip oldukları düşünülmektedir. Çalışmada Netflix yapımı yerli filmlerin estetik kodları betimsel analiz yöntemiyle ele alınacaktır.

Anahtar Kelimeler: Yeni Medya, Türk Sineması, Dijital Platform, Netflix, Estetik.

[*] Dr. Öğr. Üyesi, Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, Tekirdağ, Türkiye. ikoluacik@nku.edu.tr, 0000-0001-5525-2182.

A Research on the Aesthetic Characteristics of "Turkish Film" Content on Digital Platforms: Netflix Example

İhsan Koluaçık[*]

Cinema, which can be defined as a mass communication tool as well as an artistic activity, plays a leading role in delivering codes and messages to large masses. Cinema is intertwined with innovations in parallel with the development of technology in terms of shooting and screening techniques. It meets its audience on different platforms, especially at the point of screening. Today, one of these platforms is digital platforms that have emerged in parallel with the development of new communication technologies. Digital platforms are part of internet broadcasting as a product of new/digital media as opposed to traditional media. In contrast to the one-way and non-interactive structure of traditional media, digital media has a two-way and interactive structure. With the development of internet broadcasting, digital platforms have started to produce different content in Turkey and have reached a wide audience, especially young people. Among these contents, cinema is one of the productions that digital platforms globally produce less than other contents. However, in recent times, digital platforms such as Amazon Prime, Disney+, especially Netflix, have also produced content in the field of cinema. Some of these contents have received awards at various festivals, especially the Oscars. Netflix is the most important internet-based production company that produces content in the field of cinema among digital platforms. In 2007, the digital platform, which offered the opportunity to watch films over the internet, previously carried out DVD rental and sales transactions. Since 2012, the company has been producing its own content and started to operate in Turkey in 2016. Netflix has started to produce fiction feature films since 2015, changing the production, distribution and screening processes of the film industry. Thus, digital platforms have influenced the film industry, leading to the digital film industry replacing the traditional film industry. The process in Turkey started in 2020 and has continued until today. Netflix-made domestic films are thought to have certain aesthetic codes. In the study, the aesthetic codes of Netflix-made domestic films will be discussed by descriptive analysis method.

Keywords: New Media, Digital Platform, Netflix, Aesthetics, Turkish Cinema.

[*] Asst. Prof. Dr., Tekirdag Namık Kemal University, Faculty of Fine Arts Design and Architecture, Department of Radio Television and Cinema, Tekirdağ, Turkey.
ikoluacik@nku.edu.tr, 0000-0001-5525-2182.

Kısa Filmlerde Korkunun İyileştirici Gücü : Travma Üzerindeki Etkileri

İzem Ayşegül Topal[*]

"What a tale their terror tells." – Edgar Allan Poe

Bu çalışmada, kısa korku filmlerinin insanların derin korkularıyla yüzleşmelerini sağlayarak duygusal katarsis uyandırdığı, içgörüyü teşvik ettiği ve psikolojik sağlamlığı desteklediği mekanizmalar incelenecektir. Kısa korku filmlerinin psikolojik derinliği ve travmatik olayların iyileştirilmesinde potansiyeli tartışılacaktır. Birçok film, tıpkı rüyalar gibi metaforlar ve sembollerle doludur. Zaman açısından kısıtlı olduğu için kısa filmlerde sembollerin kullanımı, derinlik ve anlamın iletilmesi açısından diğer türlere nazaran özellikle daha hayati önem taşımaktadır *(Arnheim, 1957)*. Sembolizm, travma ve psikolojik gerilim unsurlarının kullanımı, bireylerin deneyimlerini keşfetmelerini sağlayarak yeni bakış açıları kazanmalarına yardımcı olur. Kısa filmlerin kısa formatı, anlatı unsurlarını etkili bir şekilde iletmek için sıklıkla yoğunlaştırılmış sembolizmin kullanılmasını gerektirir *(Brodwell, Thompson, & Smith, 2020)*. Metaforlar ve semboller bizi derinden etkileyebilir *(Gordon, 1978)*. Carl G. Jung'un da söylediği gibi "Akıl, sembolü keşfettikçe, aklın kavrayışının ötesinde yatan fikirlere yönlenir" *(Jung, 1964, p. 35)*. Sembolizm, travma ve psikolojik gerilim unsurlarının kullanımı, bireylerin deneyimlerini keşfetmelerini sağlayarak yeni bakış açıları kazanmalarına yardımcı olur. Ayrıca, sinema deneyiminden anlam çıkarma, duyguları bütünleştirme ve kişisel gelişimi destekleme fırsatları sunar *(Schulenberg, 2003)*. Bu makalede, nesiller arası travmanın izleyiciler üzerindeki etkisini incelemek amacıyla izleyicilere bu amaç için özel olarak çekilmiş bir korku filmi izletilecek ve psikolojik karmaşıklıklar aktif olarak anlaşılmaya çalışılacak. Korku, sembolizm ve psikolojik derinlik unsurlarının birleştirilmesiyle geçmiş travmaların etkisi ve hikayedeki iyileşme potansiyeli bu kısa film üzerinden araştırılacaktır. Bu çalışma, kısa korku filmleri aracılığıyla travmadan etkilenenler için daha fazla farkındalık ve destek sağlanmasını hedeflemektedir.

Anahtar Kelimeler: Kısa Film, Korku Sineması, Psikoloji, Hikaye Anlatıcılığı.

* Psikolog, İstanbul, Türkiye. izemtopal@icloud.com, 0000-0001-5737-2479.

The Healing Power of Fear in Short Film: Its Effects on Trauma

İzem Ayşegül Topal[*]

"What a tale their terror tells." – Edgar Allan Poe

This study aims to explore the mechanisms through which short horror films facilitate emotional catharsis, encourage introspection, and promote psychological resilience by allowing individuals to confront their deepest fears. The psychological depth of short horror films and their therapeutic potential in addressing traumatic experiences will be discussed. Many films, like dreams, are full of metaphors and symbols. Metaphors and symbols can affect us on a deep level *(Gordon, 1978)*. Carl G. Jung wrote: "As the mind explores the symbol, it is led to ideas that lie beyond the grasp of reason" *(Jung, 1964, p. 35)*. In short films, where time is limited, the use of symbols becomes particularly crucial to communicate depth and meaning *(Arnheim, 1957)*. The utilization of symbolism, trauma, and psychological suspense in these films provides a metaphorical playground for individuals to explore their own experiences and gain new perspectives and insights into their traumas. The concise format of short films often necessitates the use of condensed symbolism to convey narrative elements effectively *(Brodwell, Thompson, & Smith, 2020)*. Furthermore, it offers opportunities for deriving meaning from the cinematic experience, integrating emotions, and supporting personal development. It is crucial to foster increased dialogue between academics, practitioners, and filmmakers to deepen our understanding of the psychological dimensions and therapeutic applications of short horror films. This article seeks to actively comprehend the psychological complexities involved in intergenerational trauma within the context of films, and to present them to the audience in the best possible way through collaboration with experts in the field. By combining elements of horror, symbolism, and psychological depth, the narrative will explore the lasting effects of past traumas and the potential for healing. This study aims to raise awareness and provide support for individuals affected by trauma through the contribution to the psychological healing potential offered by short horror films.

Keywords: Short Film, Horror Cinema, Psychology, Storytelling, Film Making.

* Psychologist, Istanbul, Turkey. izemtopal@icloud.com, 0000-0001-5737-2479.

Kaybolan Orta Metraj: Sinemanın Can Damarı Koptu! Erksan, Kieslowski, Kubat

M. Safa Karataş[*]

Yaratıcı film yapımı sürecinde kısa filmler kadar orta metraj filmlerin de sinema kronolojisinde önemli bir yer vardır. Özellikle öncü ve deneysel film yapımı sinemada çeşitli akımlara vesile olmuş ve çoğunlukla bu öncü ve deneysel filmler kısa ve orta metraj formatta üretilmiştir. Avrupa'da, Türkiye'de ve Orta Asya'da "yeni", "dalga", "tuhaf" sıfatlarıyla modern sinema üretimi ve sinemaya sanat olarak yaklaşan yönetmenlerin varlığı bilinmektedir. Tüm bu akımlara kaynaklık eden filmlere bakıldığında kısa filmler kadar orta metraj yapımlar da dikkati çekmektedir. Festival kabulleri, gösterim şartları ve dağıtım meselesi kısa ve uzun metrajı desteklerken orta metrajı yok etmiştir. Oysa Türkiye'de Metin Erksan'ın, Polonya'da Krzysztof Kieślowski'nin, Kırgızistan'da Aktan Arym Kubat'ın orta metraj filmleri ülkelerinde ve etki edebildikleri coğrafyada "yeni" sinema tavırlarının doğumuna ilham olmuşlardır. Özellikle televizyon filmi mantığıyla çekilen orta metraj filmler yapım, dağıtım-gösterim, etki gücü bağlamında bir kolaylık sağlarken sinema sanatına da farklı pencereler açmıştır. Çalışma Erksan'ın *Geçmiş Zaman Elbiseleri*, Kieslowki'nin *Dekalog-1* ve Kubat'ın *Selkinçek* filmleri üzerinden orta metrajın gücünü, sinema sanatındaki yerini ve orta metrajın kaybolması sebebiyle sinema sektöründe ne gibi bir boşluğun ortaya çıktığı üzerinde duracaktır. Bu noktada söz konusu filmlerin incelenmesi film-felsefe, film-sosyoloji bağlamında gerçekleştirilecektir. Orta metrajın seyri kronolojik olarak ele alınacaktır. Orta metrajın ortadan kayboluşuna dijital içerik sağlayıcılar üzerinden bir çözüm getirilebileceği iddia edilecektir.

Anahtar Kelimeler: Orta Metraj Film, Metin Erksan, Krzysztof Kieślowski, Aktan Arym Kubat.

* Arş. Gör. Dr., Sivas Cumhuriyet Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, Sivas, Türkiye. karatas.ms@gmail.com, 0000-0002-1088-7181.

Disappearing Mid-Length Films: The Lifeblood of Cinema Has Been Cut! Erksan, Kieslowski, Kubat

M. Safa Karataş[*]

In the process of creative filmmaking, medium-length films have an important place in the chronology of cinema as well as short films. In particular, avant-garde and experimental filmmaking has led to various movements in cinema, and these avant-garde and experimental films have mostly been produced in short and medium-length formats. It is known that there are directors who approach cinema as an art and there are modern cinema productions with the adjectives "new", "wave", "weird" in Europe, Turkey and Central Asia. When we look at the films that are the source of all these movements, short films attract attention as well as medium-length productions. While festival acceptances, screening process and distribution issues have supported short and feature films, but they have destroyed medium-length films. However, the medium-length films of Metin Erksan in Turkey, Krzysztof Kieślowski in Poland, Aktan Arym Kubat in Kyrgyzstan have inspired the birth of "new" cinematic attitudes in their countries and geographies. In particular, medium-length films shot as television films have provided convenience in terms of production, distribution-demonstration and impact and opened different windows to the art of cinema. Through Erksan's *Past Time Dresses*, Kieslowki's *Dekalog-1* and Kubat's *Selkinçek*, the study will focus on the power of the mid-length film, its place in the cinema and what kind of a gap has emerged in the cinema industry due to the disappearance of the medium length. At this point, the films in question will be analysed in the context of film-philosophy and film-sociology. The medium-length film will be handled chronologically. It will be claimed that a solution to this disappearance can be brought through digital content providers.

Keywords: Mid-Length Film, Metin Erksan, Krzysztof Kieślowski, Aktan Arym Kubat.

* Res. Asst. Dr., Sivas Cumhuriyet University, Faculty of Communication, Department of Radio, Television and Cinema, Sivas, Turkey. karatas.ms@gmail.com, 0000-0002-1088-7181.

Sinemasal Mekanın Dijital Oyunların Tasarım Sürecinde Kullanımı: Dijital Oyun Türlerinin Kıyaslamalı Nitel İçerik Analizi Çözümlemesi

M. Alparslan Özkardeş[*]

Hem hikaye odaklı dijital oyunlar, hem de sinema eserleri temelde bir hikayeyi etkileşim altında bulunan alımlayıcıya aktarma özelliği gösterir. Sinemada; sinemasal öğelerin, sinemanın temel bileşenlerinin ve sinematografinin kullanımıyla hikaye anlatımı desteklenmeye çalışılırken, dijital oyunlarda ise hikaye; oynanabilirlik, görsellik ve oyunun içerisinde yer alan alt görevlerle desteklenir. Her iki medya türünün de görsel ve işitsel bir deneyim yaşattığı düşünüldüğünde; her ikisinde de ortak olan ve anlatılan hikayeyi destekleyen bazı temel yapı taşları bulunmaktadır. Bunlar müzik, seslendirme, görselleştirme, renklendirme, ışıklandırma, karakter kullanımı ve bu araştırmanın konusu olan mekan kullanımıdır.

Yeni medyanın interaktif birer formu olan dijital oyunlarda yer alan sinemasal mekanlar; sinemadaki formundan farklı olarak etkileşime dayalıdır. Sinema filmlerinde sinemasal mekanın kurgulanması hususunda bütün kararlar filmin yönetmeni veya yaratıcısı tarafından verilirken, dijital oyunlarda bu durum daha alternatifli şekilde oluşmaktadır. Dijital oyunlarda ise oyunu oynayan kişi mekan içerisine yerleştirilmiş bu dramatik anlatıyı, istediği farklı alternatifleri kullanarak deneyimleyebilmektedir. Sinemasal mekanın görsel formları büyük oranda kamera kullanımı, sığ ve geniş alan derinliği, aydınlatma ve ışık kullanımı, sinematografik görüntü, kurgu, çerçeveleme ve kompozisyonla oluşturulsa dahi, dijital oyunlarda bu unsurlara ek olarak etkileşim tasarımı da eklenmektedir.

Bu çerçevede bu araştırmada; sinemasal mekanı oluşturan temel unsurların dijital oyunların tasarım süreçlerinde ne şekilde kullanıldıkları, dijital oyunların tasarım süreçlerinde farklı şekillerde kullanılan bu öğelerin oyunun oynanabilirliğine, görsel zenginliğine ve yarattığı izlenime ne derece etki ettiği, oyun tasarımcılarının bir dijital oyunu tasarlarken sinemanın hangi alanlarından faydalandıkları, tasarlanan oyunlarda etkileşimi arttırmak için sinemanın temel unsurlarının üstüne nelerin eklendiği veya değiştirildiği incelenmiştir.

Bu çalışmayla varılmak istenen genel amaç; dijital oyunlardaki mekan tasarımının sinemadaki mekan tasarımı ile kıyaslamasını yapmak ve dijital oyunların güncel medya ortamları içerisindeki konumunu belirginleştirmektir. Bu araştırmanın evreni dijital oyunlar olsa dahi, örneklem olarak hikaye odaklı üçüncü şahıs nişancı, hikaye odaklı birinci şahıs nişancı, kuşbakışı perspektife sahip strateji ve VR olarak dört ana kategori incelenmiştir. Her bir kategoriyi temsilen ise oranlı eleman örnekleme yapılarak Steam platformu üzerinde en çok satan üçer oyun seçilmiştir. Bir nitel araştırma olarak bu çalışmada niteliksel içerik analizi yöntemi kullanılmış ve kategoriler çerçevesinde türler arasında kıyaslama yapılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sinemasal Mekan, Dijital Oyun Tasarımı, Nitel İçerik Analizi.

* Öğr. Gör., İstinye Üniversitesi, Meslek Yüksekokulu, Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Programı, İstanbul, Türkiye. alpozkardes@hotmail.com, 0000-0002-9578-4770.

The Use of Cinematic Space in the Design Process of Digital Games: Comparative Qualitative Content Analysis of Digital Game Types

M. Alparslan Özkardeş[*]

Both story-oriented digital games and cinema works basically show the feature of transferring a story to the interacting receiver. In the cinema; While trying to support storytelling with the use of cinematic elements, the basic components of cinema and cinematography, in digital games, the story; The gameplay is supported by the visuals and the sub-tasks in the game. Considering that both types of media provide a visual and auditory experience; both have some basic building blocks in common that support the story being told. These are music, vocalization, visualization, coloring, lighting, character use and the use of space, which is the subject of this research.

Cinematic spaces in digital games, which are interactive forms of new media; Unlike its form in the cinema, it is based on interaction. While all decisions regarding the editing of the cinematic space in motion pictures are made by the director or creator of the film, this situation occurs more alternatively in digital games. In digital games, on the other hand, the person playing the game can experience this dramatic narrative placed in the space by using different alternatives. Although the visual forms of the cinematic space are mostly created with the use of cameras, shallow and wide depth of field, lighting and light use, cinematographic image, editing, framing and composition, interaction design is added in addition to these elements in digital games.

In this context, in this research; how the basic elements that make up the cinematic space are used in the design processes of digital games, how these elements, which are used in different ways in the design processes of digital games, affect the playability, visual richness and impression of the game, which areas of cinema are used by game designers when designing a digital game, to increase interaction in designed games For this purpose, it has been examined what has been added or changed on the basic elements of cinema.

The general aim to be achieved with this study; to compare the space design in digital games with the space design in cinema and to clarify the position of digital games in current media environments. Even if the study universe of this research is all digital games, four main categories as story-oriented third-person shooter, story-oriented first-person shooter, strategy with a bird's-eye perspective and VR were examined as a sample. Representing each category, the three best-selling games on the Steam platform were selected by sampling proportional elements. As a qualitative research, qualitative content analysis method was used in this study and a comparison was made between genres within the framework of categories.

Keywords: Cinematic Space, Digital Game Design, Qualitative Content Analysis.

* Lecturer, Istinye University, Vocational School, Computer Aided Design and Animation Program, Istanbul, Turkey. alpozkardes@hotmail.com, 0000-0002-9578-4770.

Kusurlu İmgedeki Samimiyet: Dijital Mükemmellik Çağında Analog Videonun Cazibesini Aftersun ile Yeniden Keşfetmek

Mehmet Köprü[*]

Dijital görüntü teknolojilerinin yaygınlaşması ve ulaşılabilir hale gelmesi, bir taraftan görsel içeriği algılama ve tüketme biçimimizi etkilerken diğer taraftan sürekli bir görsel mükemmellik de vadediyor. Çözünürlükleri katlanarak artan kameralar ve ekranlar, gelişmiş görüntü işleme yazılımları ve buralardan elde edilen kusursuz görüntülerin paylaşıldığı farklı sosyal medya platformları bizlere yoğun ve cilalı bir görsel deneyim sunuyor. Farklı platformlarda yayınlanan günümüz filmleri de bundan etkileniyor. Dijital teknolojinin sunduğu kayıt, işleme ve dağıtım kolaylıkları bir taraftan filmleri daha stilize hale getirirken diğer taraftan onların sayısını ve ulaşılabilirliğini de artırıyor. Ancak bu aşırılık bir tür değersizleşmeyi ve mesafeyi de beraberinde getiriyor. Piksel sayılarındaki ya da işlemci hızlarındaki artış dijital görüntüleri daha parlak ya da gösterişli hale getirse de onların daha gerçek ve samimi görünmesini sağlayamıyor. Onca kusursuzluklarına rağmen (ya da yüzünden) dijital öncesi dönemin amatör kayıt formatları olan 8 mm filmlerdeki ya da analog videolardaki insani deneyime yaklaşamıyorlar. Bu nedenle çoğu görüntü işleme programı bu eski teknolojilerin grenli, bulanık ve ham estetiğini taklit eden renk filtreleri ve efektler sunuyorlar. Sinema filmleri ise doksanlardan itibaren, daha inandırıcı ya da samimi görünme adına amatör videoları anımsatan görüntülere yer veriyorlar. Analog video çekimlerini dokunaklı bir şekilde görselliğine yediren *Aftersun* da *(Charlotte Wells, 2022)* bu yapımların en yenilerinden ve özgünlerin biri. Kusurlu video görüntülerinin neden daha yakın ve samimi geldiğinin tartışılacağı bu sunumda ana örneğimiz *Aftersun* olsa da daha eski yapımlara da değinilerek konu çeşitlendirilecek ve farklı kesişim noktaları ortaya çıkartılmaya çalışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Analog Video, Sinema, Kusurlu Estetik.

* Dr. Öğr. Üyesi, Erciyes Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, Kayseri, Türkiye. mehmetkopru@erciyes.edu.tr, 0000-0002-3528-8820.

The Authenticity of the Imperfect Image: Rediscovering the Charm of Analogue Video in the Age of Digital Perfection through Aftersun

Mehmet Köprü[*]

The widespread availability and accessibility of digital imaging technologies not only affects the way we perceive and consume visual content, but also promises constant visual perfection. Cameras and screens with increasing resolutions, advanced image processing software and various social media platforms where flawless images are shared offer us an intense and polished visual experience. Today's cinema, which appears on different platforms, is also affected by this. The ease of recording, processing and distribution offered by digital technology not only makes films more stylised, but also increases their number and accessibility. However, this excess also leads to a kind of devaluation and distance. Increases in pixel counts or processor speeds may make digital images brighter or more polished, but they do not make them seem more real or intimate. Despite (or because of) all their perfection, they do not come close to the humane experience of 8mm film or analogue video, the amateur recording formats of the pre-digital era. This is why most image processing programs offer colour filters and effects that simulate the grainy, blurry and raw aesthetics of these older technologies. Since the 1990s, film makers have also been using footage reminiscent of amateur videos in an attempt to appear more believable or sincere. *Aftersun (Charlotte Wells, 2022)*, which poignantly incorporates analogue video footage into its visuals, is one of the most recent and original films to use this technique. In this presentation, which will discuss why imperfect video images seem closer and more intimate, *Aftersun* will be our main example, but the subject will be diversified by mentioning older productions and different intersections will be tried to be revealed.

Keywords: Analogue Video, Cinema, Imperfect Aesthetics.

* Asst. Prof. Dr., Erciyes University, Faculty of Communication, Department of Radio, Television and Cinema, Kayseri, Turkey. mehmetkopru@erciyes.edu.tr, 0000-0002-3528-8820.

Art for Change: Exploring the Impact of AR Art on Social Awareness

Nafise E. Motlagh[*]

This article explores the rapid growth of new media and emphasizes the importance of art as a substance for change. It specifically investigates the role of augmented reality (AR) in promoting social awareness and driving social change.

AR offers a unique medium that allows individuals to interact with artistic content in immersive ways, resulting in a deeper understanding and engagement. By overlaying digital elements onto the physical world, AR art installations captivate audiences and convey powerful messages with heightened impact. Unlike traditional art forms that are often static and observed from a distance, interactive AR art enables the audience to become active participants in the experience. This experiential aspect of interactive AR art can evoke emotions, empathy, and a sense of personal investment, driving individuals to take action and contribute to social transformation.

To exemplify this transformative potential, the article highlights a recent artwork by the writer titled *"My Stolen Identity"* Through the use of AR, the audience is invited to actively participate in the artist's exploration of violence against women's identity in Iran. By stepping into the virtual world and experiencing the contrasting identities forced upon women, viewers gain a firsthand understanding of the struggles and injustices faced. This interactive approach aims to spark dialogue, challenge societal norms, and inspire individuals to become agents of change.

This article underscores the significance of art for change in today's media-saturated landscape, emphasizing how interactive AR art can revolutionize the way audiences experience and engage with social issues. It contributes to the growing body of knowledge in this field and advocates for embracing innovative approaches that leverage technology to drive positive social impact.

Keywords: New Media Art, Augmented Reality, Social Awareness, Artistic Activism, Women's Rights.

* Asst. Prof. Dr., Nişantaşı University, Faculty of Economics, Administrative and Social Sciences, Department of New Media & Communication, Istanbul, Turkey.
nafise.motlagh@nisantasi.edu.tr, 0000-0002-0924-6969.

Art for Change: Exploring the Impact of AR Art on Social Awareness

Appendix:

My Stolen Identity

Self-identity is key to emotional wellbeing. It enhances our courage and self-esteem. When we have confidence in our self, it keeps us unique and distinguishes us from everyone else. Me like, any individual, need to embrace myself and love who I am. Since I was born, my real identity has been attacked and violented by rules in Iran. To access my right to education, I had to change my identity by covering my hair and body at the age of 6. Since then, every day, I had to change my identity with a fake one to work and to simply be in public.

I noticed that even women who believe in Hijab have to follow a given dress code. They also do not have right to express themselves with variety of models and colors. The only women who enjoy their self-identity are those who wear 'Chador', a long black veil which have been promoted as 'superior Hijab" by Iran government.

I reclaim my stolen identity!

Kısa Filmde Aseksüel Bir Temsil: It's Not You. It's Not Me.

Okan Kırbacı[*]

Cinselliğin kompleks ve çok boyutlu bir demografik yapısı vardır. Prevelans oranı düşük olsa bile aseksüelite de bu yapının değişmez bir parçasıdır. Sınırları ve anlamı zaman içinde değişime uğrasa/uğramayı sürdürse bile genel anlamıyla aseksüelite, bireyin bir başkasına herhangi bir cinsel anlamda istek ya da çekim hissetmemesi ya da nadiren hissetmesi olarak tanımlanabilir. İlk kez 1970'lerde akademik literatürde kendisine yer bulmuş olan aseksüelite kavramı ve ilişikleri o günden bugüne nadiren ele alınan konulardan bir tanesi olmuştur. Bir tür şemsiye terim olan aseksüelite, bir diğer daha büyük bir şemsiye terim konumundaki queer teriminin altında yer alıp bu terimin sinemadaki yansıması olan queer sinemada da deyim yerindeyse dışlanmışların içinde bir unutulmuş/gözden kaçırılmış konumundadır.

Bu çalışmada, Jaymee Mak'ın senaryosunu yazıp Lee Shorten'la birlikte başrolünde yer aldığı; yönetmenliğini ise Cole Warkentin'in yaptığı 2020 tarihli *It's Not You. It's Not Me.* kısa filmi, aseksüellik, aseksüelite-seksüelite ilişkisi ve aromantiklik/demi romantiklik kavramları üzerinden nitel araştırma yöntemlerinden yararlanılarak incelenmektedir. Bu maksatlı ve elverişli örnekte, sözü edilen ilişki ve kavramların filmde; karakter yaratımı, diyalog, jest ve mimikler, dekor, ışık gibi içerik-biçim unsurları kullanılarak tüm yönelimlere karşı anlayışlı bir tutum oluşturulduğu ve eğiliminin aseksüel bireylerin varlıklarının farkına varılması ve bu konudaki bilincin yaygınlaşması olduğu serimlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Aseksüelite, Seksüelite, Sinema, Kısa Film.

* Arş. Gör., İstanbul Gelişim Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, İstanbul, Türkiye. okirbaci@gelisim.edu.tr, 0000-0001-9515-4958.

Asexual Representation in Short Film: It's Not You. It's Not Me.

Okan Kırbacı[*]

Sexuality has a complex and multidimensional demographic structure. Even though the prevalence rate is low, asexuality is an invariable part of this structure. Even if its boundaries and meaning change/continue to change over time, asexuality can generally be defined as the individual not feeling, or rarely feeling, any sexual desire or attraction to someone else. The concept of asexuality and its relation, found a place for the first time in academic literature in the 1970s, have been one of the rarely discussed topics since then. Asexuality, which is a kind of umbrella term, is under the term queer, which is another larger umbrella term, and in queer cinema, which is the reflection of this term in cinema, it is, so to speak, forgotten/overlooked among the excluded.

In this work, the short film *It's Not You. It's Not Me.* written and directed by, also starring, filmmaker Jaymee Mak in 2020 is examined using qualitative research methods through the concepts of asexuality, asexuality-sexuality relationship and aromanticity/demi-romanticity. In this purposeful and convenient example, the mentioned relationships and concepts are in the movie; It has been revealed that an understanding attitude towards all orientations is created by using content-form elements such as character creation, dialogue, gestures and facial expressions, decor and light, and the tendency is to realize the existence of asexual individuals and to spread awareness on this issue.

Keywords: Asexuality, Sexuality, Cinema, Short Film.

* Res. Asst., Istanbul Gelisim University, Faculty of Fine Arts, Department of Radio, Television and Cinema, Istanbul, Turkey. okirbaci@gelisim.edu.tr, 0000-0001-9515-4958.

apart uluslararası kısa film video ve fotoğraf sempozyumu

Sanal Gerçeklik Ne Kadar 'Gerçek': Joe Hunting'in VR Belgeselleri

Onur Aytaç[*], *Servet Can Dönmez*[**]

Belgesel sinema, temel olarak gerçeklikle kurduğu ilişki bakımından kurmaca filmlerden ayrılır. Gerçeğin yeniden yorumlanması biçiminde özetlenebilecek belgeselci tavır, belgesel filmlerin üzerinde yükseldiği ana dinamik olarak belirtilebilir. Bu kapsamda değerlendirildiğinde yeni teknolojilerin sinemayı dönüştüren etkisinin ötesinde belgesel filmler bakımından ayrıca ele alınması gerektiği düşünülmektedir. Gerçeklikle kurduğu bağ ve gerçekliği istediği gibi yeniden kurabilme yetisine sahip yeni bir teknoloji olan sanal gerçeklik bu bağlamda tartışmalara açık bir yapıya sahiptir. Gerçeklikle kurduğu bağ tartışmalı olan sanal gerçeklik teknolojisinde bir içerik formatı olarak "sanal gerçeklik belgeselleri" ayrıca tartışılmaktadır *(Rodrigo-Fidalgo ve Paino Ambrossio, 2020; Eric Studt, 2021)*. Orada olma hissi ve empati yaratma yeteneği ile ön plana çıkan sanal gerçeklik teknolojisi ile birçok 360 derece belgesel üretilmektedir *(Nash, 2018)*. Kendi içerisinde alternatif bir gerçeklik ortamı sunan *"VRChat"* gibi sanal gerçeklik simülasyonları sanal gerçeklik kullanıcılarının sıklıkla ziyaret ederek vakit geçirdikleri bir 'küçük Matrix modeli' sunmaktadır. Şöyle ki; sanal bir evren ve o evrende var olan gerçek bireyler söz konusu olunca bireylerin gündelik yaşamdaki bazı pratikleri sanal gerçekliğe taşıdığı görülmektedir. Bu bağlamda tartışmayı belgesel sinema ile sanal gerçekliğin kesiştiği bir alan olan "sanal gerçeklik belgeselleri" zemininde yürütmenin verimli olacağı ifade edilebilir. Gerçeklikle farklı ilişki kurma düzeyleri olan bu iki kavramın yan yana gelmesiyle oluşan bu yeni türün belgesel sinema alanına kattıkları ve bu alanda ne gibi kayıplara neden olduğu çalışmanın temel problemi olarak söylenebilir. Bu çerçevede örneklem olarak Joe Hunting'in ürettiği sanal gerçeklik belgeselleri ele alınmaktadır. Hunting *VRChat* evreni içerisinde geleneksel kodlara sahip iki boyutlu belgeseller çekmektedir. Bu belgesellerde sanal evrendeki bireylerin ve karakterlerin deneyimlerine odaklanmaktadır. Bu yolla bir yandan sanal evrende var olmanın ne demek olduğunu sorgulayan Hunting, diğer yandan da geleneksel belgesel üretim pratiklerinin sanal evren içerisinde kullanılabilirliğini sınamaktadır. Geleneksel üretim pratikleri ile sanal gerçeklik teknolojisiyle birlikte değişen üretim biçimleri arasında nasıl farklar olduğu incelenirken seyircinin seyir deneyimi bakımından da sanal gerçekliğin belgesel sinemada nasıl bir değişime işaret ettiği üzerinde durulmaktadır. Gelişen teknolojilerle beraber çeşitlenerek artacak sanal gerçeklik belgesellerinin Türkiye'deki belgesel sinema alanı açısından da değerlendirilmesi gerektiği düşüncesiyle bu konuyu tartışmaya açan çalışma, yenilikçi yaklaşımları farklı yönleriyle ele alma amacını taşımaktadır. Hunting'in üretimleri kapsamında gerçekleştirilen araştırmada, gerçeğin bu yeni teknolojiler aracılığıyla yorumlanması sonucu ortaya çıkan sanal gerçeklik belgeselleri, belgesel sinema içerisinde konumlandırılmaya çalışılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sanal Gerçeklik, Belgesel, Sanal Gerçeklik Belgeselleri, Teknoloji, Sinema.

* Arş. Gör., Mersin Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, Mersin, Türkiye. onuraytac@mersin.edu.tr, 0000-0002-7706-1886.

** Arş. Gör. Dr., Mersin Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, Mersin, Türkiye. servetcan@mersin.edu.tr, 0000-0003-2590-3102.

How 'Real' is Virtual Reality: Joe Hunting's VR Documentaries

Onur Aytaç[*], *Servet Can Dönmez*[**]

Documentary cinema differs from fictional films in terms of its relationship with reality. The documentary attitude, which can be summarized as a reinterpretation of reality, can be specified as the main dynamic on which documentary films rise. When evaluated in this context, it is thought that beyond the effect of new technologies that transform cinema, it should be considered separately in terms of documentary films. Virtual reality, which is a new technology that has the ability to re-establish the bond it establishes with reality and the reality as it wishes, has a structure open to discussion in this context. "Virtual reality documentaries" as a content format in virtual reality technology, whose connection with reality is controversial, are also discussed *(Rodrigo-Fidalgo and Paino Ambrossio, 2020; Eric Studt, 2021)*. Many 360-degree documentaries are produced with virtual reality technology, which stands out with its ability to create empathy and feeling of 'presence' *(Nash, 2018)*. Virtual reality simulations such as *"VRChat"*, which offers an alternative reality environment in itself, offer a 'small Matrix model' that virtual reality users often visit and spend time with. Namely; when it comes to a virtual universe and real individuals in that universe, it is seen that individuals carry some practices in daily life to virtual reality. In this context, it can be stated that it would be productive to conduct the discussion on the ground of "virtual reality documentaries", an area where documentary cinema and virtual reality intersect. The main problem of the study can be said that this new genre, which is formed by the coming together of these two concepts, which have different levels of relationship with reality, added to the field of documentary cinema and what kind of losses it caused in this field. In this context, virtual reality documentaries produced by Joe Hunting are taken as a case-study. Hunting shoots two-dimensional documentaries with traditional codes in the *VRChat* universe. These documentaries focus on the experiences of individuals and characters in the virtual universe. In this way, Hunting, on the one hand, questions what it means to exist in the virtual universe, and on the other hand, tests the usability of traditional documentary production practices in the virtual universe.

While examining the differences between traditional production practices and the production forms that have changed with virtual reality technology, it is emphasized how virtual reality points to a change in documentary cinema in terms of the viewing experience of the audience. With the idea that virtual reality documentaries, which will diversify and increase with the developing technologies, should be evaluated in terms of documentary cinema in Turkey, the study, which opens this issue for discussion, aims to deal with innovative approaches from different aspects. In the research carried out within the scope of Hunting's productions, virtual reality documentaries, which are the result of the interpretation of reality through these new technologies, are tried to be positioned in documentary cinema.

Keywords: Virtual Reality, Documentary, Virtual Reality Documentaries, Technology, Cinema.

* Res. Asst., Mersin University, Faculty of Communication, Department of Radio, Television and Cinema, Mersin, Turkey. onuraytac@mersin.edu.tr, 0000-0002-7706-1886.

** Res. Asst. Dr., Mersin University, Faculty of Communication, Department of Radio, Television and Cinema, Mersin, Turkey. servetcan@mersin.edu.tr, 0000-0003-2590-3102.

Spider-Man: Into the Spider-Verse Sonrası Animasyon: Ana Akım Animasyonun Geleceğinde Ne Var?

Ömer Said Birol[*]

Spider-Man: Into the Spider-Verse, çizgi romanların doğal görünümünü andıran kendine özgü bir görsel estetiğe sahiptir. Pekâlâ bu durum karakterler ve hikâye, çizgi romana dayandığı için uygun bir seçim olarak değerlendirebilir. Pixar, DreamWorks ve Illumination gibi ana akım stüdyoların sinemalara hâkim olan foto-gerçekçi tarzı göze alındığında, bu tercih çıktığı dönemde cesur bir seçim olarak görülüyordu. Animasyon sanatçıları sıklıkla "insanların çoğunun bundan nefret edebileceğini" düşündüklerini ifade ediyorlar *(Failes 2019)*. Bütün endişelere rağmen, Kasım 2018'de gösterime girdiğinde film, en yüksek hasılat yapan Sony Pictures Animation yapımı haline geldi ve 2019 Oscar töreninde "En İyi Animasyon Filmi" ödülünün sahibi oldu.

Into the Spider-Verse'ün, gişedeki başarısıyla sadece Sony için değil, diğer birçok animasyon stüdyosu için de yeni ufuklar açtığı ve çizgi roman ile animasyon arasındaki uçurumu kapattığı tartışılabilir. Zira birbirinden farklı birçok animasyon tarzından bahsetmek mümkünken, ana akım Batı animasyonu uzun yıllardır, aynı foto-gerçekçi estetiği servis etmeye yönelir görünüyor. Bu durumda *Into the Spider-Verse*'ün yeni bir bakış açısı sağladığı ve çizgi romana yakınlaştığı söylenebilir. *Klaus (2019)* ve *Puss in Boots: Last Wish (2022)* gibi yapımlarda bulunan görsel estetiğin, buradan etkilenen en son ve en öne çıkan filmler olarak gösterilebilir. Benzer bir ilişkinin anime-manga arasında görüldüğü ve bu durumun animenin görsel tarzında belirleyici olduğu dikkate alındığında, Batı animasyonunun da çizgi romana dönerek seyirciye farklı ve belki daha ideal bir form sunduğu iddia edilebilir.

Bu çalışma *Into the Spider-Verse*'ün görsel estetiğini, foto-gerçekçi Pixar görünümüyle karşılaştırarak analiz etmeyi ve onu benzersiz kılan şeyin ne olduğunu açıklamayı amaçlıyor. Bu süreçte anime-manga ilişkisi örnek alınarak, animasyon-çizgi roman ilişkisinin hem görsel estetik hem de anlatı bakımından, animasyon endüstrisinin geleceği için ne tür olasılıklar barındırdığı da tartışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Animasyon, Görsel Estetik, Çizgi Roman, Spider-Man.

* Arş. Gör., İstanbul Medipol Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Medya ve Görsel Sanatlar Bölümü, İstanbul, Türkiye. omer.birol@medipol.edu.tr, 0000-0002-9300-9842.

Animation, After the Spider-Man: Into the Spider-Verse: What Does the Future Hold for Mainstream Animation?

Ömer Said Birol[*]

Spider-Man: Into the Spider-Verse features a distinctive visual aesthetic that resembles the comic books. This may well be an appropriate choice as the characters and story are based on the comics. Given the photo-realistic style of mainstream studios like Pixar, DreamWorks and Illumination that dominated theaters, this was seen as a bold choice at the time. Animation artists often expressed concerns that "majority of the people might hate it" *(Failes 2019)*. Despite all the concerns, when it was released in November 2018, the film became the highest-grossing Sony Pictures Animation production and won "Best Animated Feature" at the 2019 Oscars.

With its success at the box office, *Into the Spider-Verse* arguably opened new horizons not only for Sony but also for many other animation studios, bridging the gap between comics and animation. Even though there are different styles of animation, mainstream Western animation tends to serve the same photo-realistic aesthetic. It can be said that *Into the Spider-Verse* provides a new perspective and getting closer to comics. *Klaus (2019)* and *Puss in Boots: Last Wish (2022)* given examples as the latest and most prominent films influenced by this visual aesthetic. Considering that a similar relationship is seen between anime and manga, and that this is decisive for the visual style of anime, it can be argued that Western animation, offers the audience a different and perhaps more ideal form by returning to the comic book,

This study aims to analyze the visual aesthetics of *Into the Spider-Verse* in comparison to the photo-realistic Pixar look and explain what makes it unique. In the process, by taking the anime-manga relationship as an example, it will also discuss what kind of possibilities the animation-cartoon relationship holds for the future of the animation industry, both in terms of visual aesthetics and narrative.

Keywords: Animation, Visual Aesthetic, Comics, Spider-Man.

* Res. Asst., Istanbul Medipol University, Communication Faculty, Media and Visual Arts Department, Istanbul, Turkey. omer.birol@medipol.edu.tr, 0000-0002-9300-9842.

"Arzunun Gören Gözlere İhtiyacı Yok": Melodram Sinemasında Kadın Temsili Bağlamında Eleştirel Eser Üretimi

Özlem Şimşek[*]

Bu çalışma, performatif fotoğraf ve video çalışmaları üreten görsel sanatçı Özlem Şimşek'in kadın bedeninin melodram sinemasındaki temsil biçimlerine referans verdiği *"Arzunun Gören Gözlere İhtiyacı Yok"* isimli video enstalasyonunun incelenmesine odaklanır. Daha önceki işlerinde Türk resmi ve edebiyatında kimlik, kadınlık, ideallik ve modernlik temsilleri üzerine çalışan Şimşek, bu üç ekrandan oluşan video heykelini, Türkiye melodram sinemasını merkeze aldığı 2022'de başladığı yeni serisinin parçası olarak üretir. Hollywood sineması ile halk hikayelerinden beslenen, rastlantı ile başlayıp sevgililerin ayrı düşmesi ile devam eden, verilen mücadeleler sonrasında evlilik ya da ölüm ile sonlanan benzer aşk anlatıları üzerine kurulu melodram sineması; kadınlık, toplumsal cinsiyet, arzu, iyilik-kötülük, domestik-kamusal alan ve fedakarlık gibi temel yaşamsal kavramları, kadını merkeze koyarak ele alan sinemasal bir tarz olarak öne çıkar.

Özlem Şimşek, Laura Mulvey ve Mary Ann Doane gibi görsel kültür eleştirmenlerinin melodram sinemasında kameranın ve sinemasal bakışın kadın bedenini ve arzusunu yansıtma biçimlerine yönelik eleştirilerini merkeze alarak ürettiği *"Arzunun Gören Gözlere İhtiyacı Yok"* isimli video enstalasyonunda, Türk melodram filmlerinde kullanılan kamera açılarını taklit ederek sinemasal bakışın kadın bedenini erotik bir alan olarak tanımlayıp parçalara ayırışına işaret eder. Bu bildiride 20-30 Aralık 2022 tarihleri arasında BİLSART'da sergilenen *"Arzunun Gören Gözlere İhtiyacı Yok"* video çalışmasının feminist film teorisinden hangi bağlamlarda faydalandığı üzerinde durulacak ve sinemada kadın bedeninin temsili üzerine getirdiği eleştiriler yorumlanacaktır.

Anahtar Kelimeler: Video Sanatı, Melodram Sineması, Kadın Temsili, Özlem Şimşek, Laura Mulvey.

[*] Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Topkapı Üniversitesi, Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, İstanbul, Türkiye. ozlemsimsek@topkapi.edu.tr, 0000-0002-3656-8680.

"Desire Needs No Seeing Eyes": The Production of Critical Art Work in the Context of Women's Representation in Melodrama Cinema

Özlem Şimşek[*]

This paper focuses on the analysis of visual artist Özlem Şimşek's video installation titled *"Desire Is Not In Need Of Seeing Eyes"*, in which she references the representations of the female body in melodrama cinema, who produces performative photography and video works.
Previously working on identity, femininity, ideality and modernity representations in Turkish painting and literature, Şimşek produces this three-screen video sculpture as part of her new series centering on Turkish melodrama cinema which she started in 2022. The melodrama cinema, which is based on similar love narratives, fed by Hollywood cinema and folk tales, starting with coincidence, continuing with the separation of lovers, and ending with marriage or death after the struggles; it stands out as a cinematic style that deals with basic vital concepts such as femininity, gender, desire, goodness-evil, domestic-public sphere and sacrifice by putting women in the center.

The video installation *"Desire Needs No Seeing Eyes"*, which centers on the criticism of the camera and the cinematic gaze reflecting the female body and desire by visual culture critics such as Laura Mulvey and Mary Ann Doane, points out the cinematic view which defines and dissects the female body as an erotic space by imitating the camera angles. This paper will focus on how the video work *"Desire Needs No Seeing Eyes"*, exhibited at BİLSART between 20-30 December 2022, benefited from feminist film theory and discuss the critiques it puts forward on the representation of the female body in cinema.

Keywords: Video Art, Melodrama Cinema, Representation of Women, Özlem Şimşek, Laura Mulvey.

* Asst. Prof., Istanbul Topkapı University, Faculty of Fine Arts, Design and Architecture, Department of Visual Communication Design, Istanbul, Turkey. ozlemsimsek@topkapi.edu.tr, 0000-0002-3656-8680.

Dijital Fotoğraf Sanatında Saçma (Absürt)

Ronay Şimşit[*]

Felsefi bir düşünce biçimi olan saçma (absürt), Albert Camus ile özdeşleştirilmiştir ve Camus metinlerinde saçma kavramının sınırlarını çizmiştir. Saçma, ölüme ve yaşama karşı akılcı olmayan bir başkaldırmadır. Sanat, saçmanın somut aktarımıdır. Saçma kavramın sanatta yansımaları, ilk olarak Albert Camus'nün edebi eserlerinde karşımıza çıkar. Akabinde tiyatro, sinema ve fotoğraf alanlarına aktarılan saçma, günümüz dijital fotoğraf sanatında da kendine yer bulmuştur. Saçma dijital fotoğrafçılık alanında sanatsal ifade dili olarak kullanılmaktadır. Dijital fotoğrafçılar, saçma kavramını kompozisyonlarına dahil ederler. Tarih boyunca felsefeden ayrı düşünülemeyen sanat, günümüzde de felsefi düşünceleri yansıtmaya devam etmektedir.

Bu bağlamda Albert Camus'nün ana hatlarıyla ortaya koyduğu saçmanın günümüz dijital fotoğraf sanatındaki örnekleri bu çalışmada ele alınacaktır. Çalışmanın amacı sanat-felsefe ilişkisi bağlamında günümüz dijital fotoğraf sanatında saçma kavramının nasıl yer aldığını göstermektir.

Anahtar Kelimeler: Saçma (Absürt), Albert Camus, Dijital Fotoğrafçılık, Sanat, Felsefe.

* Yüksek Lisans Öğrencisi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Bölümü, İzmir, Türkiye. ronaydogan@gmail.com, 0000-0003-2431-3231.

In the Art of Digital Photography, the Absurd

Ronay Şimşit[*]

The absurd, which is a philosophical way of thinking, has been identified with Albert Camus and Camus has drawn the boundaries of the concept of absurd in his literary texts. The absurd is an irrational revolt against death and life. Art is the concrete transmission of the absurd. Reflections on the concept of absurdity in art first appeared in the literary works of Albert Camus. The concept of the absurd was later transferred to the fields of theater, film and photography, and has found its place in today's digital photographic art. Absurdity is used as a language of artistic expression in the field of digital photography. Digital photographers incorporate the concept of absurdity into their compositions. Art, which has been inseparable from philosophy throughout history, continues to reflect philosophical thought today.

In this context, this study discusses examples of the absurdity concept outlined by Albert Camus in contemporary digital photography. The aim of the study is to show how the concept of absurdity takes place in today's digital photography in the context of art-philosophy interaction.

Keywords: Absurd, Albert Camus, Digital Photography, Art, Philosophy.

* Master Student, Dokuz Eylul University Institute of Fine Arts, Art and Design, Izmir, Turkey. ronaydogan@gmail.com, 0000-0003-2431-3231.

Genişletilmiş Sinema Kavramı Bağlamında Değişen Film Üretim ve Tüketim İlişkileri

Samet Can Kocagür[*]

Genişletilmiş Sinema kavramı, 1960'larda sanat dallarındaki sismik kaymalardan ortaya çıkarak 'sinemanın bir kimliğinin' olup olmadığı sorusuna yanıt bulmak amacıyla geliştirilmiştir. Bu kavram, yeraltı sineması ve deneysel sinema sanatçıları tarafından benimsenerek sinemanın yeni boyutlarına dair deneylerin bir çıkış noktası olmuştur. Sinema filmi üreticileri sibernetik, sinestezi ve görüntünün değişim süreçlerini analiz ederek filmlerini seyircinin bilinç alanını genişletmek ve yeni izleme formlarını sinemaya kazandırmak amacıyla üretmiştir. Bu üretim sürecinde yönetmenler filmlerindeki biçimsel ve teknik öğelerin sınırlarını, yeni bir film biçiminin olup olamayacağını ve sinema filminin yalnızca iki boyutlu olarak mı seyirciye aktarılabileceği üzerinde çeşitli deneyler yaparak yeni film dili geliştirmek üzere çalışmalarda bulunmuşlardır.

Teknolojinin hızla gelişmesi ve dijitalleşmenin yaygınlaşmasıyla birlikte sinema endüstrisi içinde film üretim ve tüketim ilişkileri de zamanla değişmiştir. Endüstri içine dahil olan bilgisayar teknolojileri aracılığıyla filmler sanal karakterler ve sanal mekanlar üzerinden oluşturulmaya başlamış, fantastik ve aksiyon temelli filmler daha gerçekçi efektlerle seyircinin izleme deneyimine yeni olanaklar sağlamıştır. Özellikle sinema salonlarının çeşitli değişimlere gitmesi ve insan duyusuna ait yeni eklentilerle algılama boyutlarını geliştirmesi sinemanın bir sanal gerçeklik evreni yaratmasına sebebiyet vermiştir.

Bu çalışmada görüntünün değişim süreçlerinin sinema üzerindeki etkileri incelenmiş olup Genişletilmiş Sinema kavramı bağlamında günümüz ve gelecek sinema üretim ve tüketim ilişkilerinin nasıl geliştiği araştırılmıştır. Teknolojinin gelişmesi ve dijitalleşmeyle birlikte bilgisayar teknolojilerinin gelişmesi sinema içinde oyun motoru desteğiyle üretilen filmler, holografik ve volumetrik sinema, VR teknolojisiyle üretilen 360 derece filmler ve yapay zekâ destekli üretilen filmlerin yaygınlaşmasına sebebiyet vermiştir. Buna göre bu çalışmada sinemanın yeni üretim ve tüketim ilişkileri çeşitli boyutlarıyla incelenmiş olup, film örnekleri üzerinden bu yeni deneyimlerin sinema endüstrisine kattığı katılar ortaya konmuştur.

Anahtar Kelimeler: Genişletilmiş Sinema, Dijital Sinema, Post-Sinema, Yapay Zeka Destekli Üretilen Filmler, VR Filmler.

* Yüksek Lisas Öğrencisi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Film Tasarımı Bölümü, İzmir, Türkiye. sametcankocagur@gmail.com, 0000-0001-9179-8932.

Changing Film Production and Consumption Relations in the Context of Extended Cinema Concept

Samet Can Kocagür[*]

The concept of Expanded Cinema emerged out of the seismic shifts in the arts in the 1960s and was developed to answer the question of whether or not 'cinema has an identity'. This concept was embraced by underground and experimental filmmakers and became a starting point for experimentation with new dimensions of cinema. By analyzing cybernetics, synesthesia and the processes of image change, filmmakers have produced their films with the aim of expanding the audience's field of consciousness and introducing new forms of viewing to cinema. In this production process, directors have worked to develop a new film language by conducting various experiments on the limits of the formal and technical elements in their films, whether there can be a new film form, and whether the motion picture can be transferred to the audience only in two dimensions.

With the rapid development of technology and the spread of digitalization, the relations of film production and consumption within the film industry have also changed over time. Through the computer technologies incorporated into the industry, films have started to be created through virtual characters and virtual spaces, and fantasy and action-based films have provided new possibilities to the audience's viewing experience with more realistic effects. In particular, the various changes in movie theaters and the development of perception dimensions with new additions to the human senses have caused cinema to create a virtual reality universe.

In this study, the effects of the change processes of the image on cinema have been examined and how the current and future cinema production and consumption relations have developed in the context of the concept of Extended Cinema has been investigated. The development of technology and the development of computer technologies along with digitalization have led to the proliferation of films produced with the support of game engines, holographic and volumetric cinema, 360-degree films produced with VR technology and films produced with the support of artificial intelligence. Accordingly, in this study, the new production and consumption relations of cinema are examined in various dimensions, and the contributions of these new experiences to the cinema industry are revealed through film examples.

Keywords: Expanded Cinema, Digital Cinema, Post-Cinema, Artificial Intelligence Powered Films, VR Films.

* Master Student, Dokuz Eylül University, Institute of Fine Arts, Film Design, Izmir, Turkey. sametcankocagur@gmail.com, 0000-0001-9179-8932.

Şimdi Sen Bu Fotoğrafları Çekiyorsun, Ne İşe Yarayacak Bunlar?

Şebnem Eraş Çelebi[*]

Berdel kadın değişimine dayanan bir evlilik töresi. Berdel evlilikleri ile ilgili ilk fotoğraflı röportajım 2000 yılı Şubat ayında *Atlas Dergisi*nde, Mayıs 2002'de *National History* dergisinde yayınlandı. Daha sonra bu konu üzerinde çalışmaya devam ettim. Berdel üzerine hukuk antropolojisi tezi hazırladım. Tezimi hazırlarken saha araştırması sürecinde görüşmeler yapmaya devam ettim. Sekiz yıl süren uzun soluklu bir çalışmanın sonucunda 2009 yılında berdel üzerine yaptığım fotoröportajları kitaplaştırdım. Farklı disiplinlerde bu yayınları üretirken fotoğrafın sosyal bilimlerde kullanımı, bilgiyi arama serüvenindeki yeri, bilimsel araştırmaların konusu ve aracı olarak fotoğraf üzerine kavramsal soru ve sorunlar üzerinde de durmaya çalıştım. Fotoğrafın "gerçeklik" üretme yöntemleri ile sosyal bilimlerin "gerçeklik" hakkında bilgi üretme yöntemlerini karşılaştırmalı olarak incelemeye çalıştım. Her iki etkinliğin de ortak özelliklerinden biri, tamamiyle öznel araç ve yaklaşımlar olmalarına rağmen güçlü nesnellik iddialarıdır. İnternet ve sosyal medyanın yaygınlaşması ve yarattığı hızlı değişim koşullarında gittikçe artan soru ve sorunlara akademik yanıtlar bulmanın daha fazla zorlaştığı bir çağı yaşıyoruz. Fotoğrafın sosyal bilimlerdeki yeri ve öneminin güçlendiğini, (karamsar ama haklı eleştirileri bir yana bırakırsak), muazzam bir yayılma hızı olduğunu görüyoruz. Hem fotoğraf alanındaki hem de hukuk ve sosyal bilimler alanındaki deneyimlerimden yola çıkarak hazırlayacağım bildiri, bu alanlardaki temel soru ve sorunları ortaya koymaya çalışacağım bir paylaşım olacaktır.

Anahtar Kelimeler: Berdel, Töre, Sosyal Bilimler, Hukuk, Fotoğraf.

* Fotoğrafçı, Yazar, Avukat, Doktora Öğrencisi, İstanbul Üniversitesi Hukuk Fakültesi, Kamu Hukuku, İstanbul, Türkiye.

Now That You're Taking These Pictures, What Good Are They?

Şebnem Eraş Çelebi[*]

Berdel is a marriage ceremony based on the exchange of women. My first photographic interview on Berdel marriages was published in *Atlas Magazine* in February 2000 and in *National History* magazine in May 2002. Afterwards, I continued to work on this subject. I prepared an anthropology of law thesis on berdel. While preparing my thesis, I continued to conduct interviews during the field research process. As a result of a long-term study lasting eight years, I published a book of my photo interviews on berdel in 2009. While producing these publications in different disciplines, I also tried to focus on the use of photography in social sciences, its place in the adventure of seeking knowledge, and conceptual questions and problems about photography as a subject and tool of scientific research. I tried to examine the methods of photography to produce "reality" and the methods of social sciences to produce knowledge about "reality" in a comparative manner. One of the common features of both activities is their strong claims of objectivity despite being completely subjective tools and approaches. We are living in an era in which it is becoming more and more difficult to find academic answers to the increasing number of questions and problems under conditions of rapid change created by the proliferation of the internet and social media. We see that the place and importance of photography in the social sciences is strengthening (pessimistic but justified criticisms aside), and that it is spreading at a tremendous pace. Based on my experiences both in the field of photography and in the fields of law and social sciences, the paper I will prepare will be a sharing in which I will try to reveal the basic questions and problems in these fields.

Keywords: Berdel, Tradition, Social Sciences, Law, Photography.

* Photographer, Author, Lawyer, PhD Student, Istanbul University Faculty of Law, Public Law, Istanbul, Turkey.

apart uluslararası kısa film video ve fotoğraf sempozyumu

Sinemada Mekânın Kolektif Hafızasına Dair: Maddenin Halleri Belgeseli

Tuncer Mert Aydın[*]

Maddenin Halleri, yönetmen Deniz Tortum'un dünyaya geldiği ve babasının hekim olarak 30 yıl çalıştığı Cerrahpaşa Tıp Fakültesi'nde geçen, 2015 – 2018 yılları arasında geliştirilip çekimleri yapılan ve 2020 yılında dağıtıma sunulan 71 dakikalık belgesel filmdir. Film, 57. Antalya Altın Portakal Film Festivali ve 39. İstanbul Film Festivali; En İyi Ulusal Belgesel Film ödülünü kazanmış, birçok uluslararası festivalde gösterilmiştir. Yönetmenin kişisel bağları nedeniyle self-portresel öğeler de taşıyan film, uzun yıllardır yıkılması tartışılan Cerrahpaşa Tıp Fakültesi'nde çalışan hekimler, hemşireler, idari görevliler, tıp fakültesi öğrencilerinin ve hastanede tedavi gören hastaların günlük hayatlarını konu almaktadır. Filmde, klasik belgesel anlatısı haricinde ameliyat kamerası ve tomografi, ultrason, röntgen görüntüsü benzeri imajlar ile anlatı çeşitlendirilmiş; görüntülerin nasıl yaratıldığının, temsili teknolojilerin aynı zamanda bedenleri ve çevreyi kavramsallaştırma biçimini de değiştirdiği fikri öne çıkarılmıştır.

Çalışmada, ilk olarak, *mekân* ve *kolektif hafıza* kavramlarının bağlantısı Maurice Halbwachs ve Henri Lefebvre'in kuramları üzerinden ele alınmış; sinema anlatısındaki yeri ve etkisi tartışılmıştır. Daha sonra Maddenin Halleri'nin biçimsel ve deneysel anlatı yapısı, görüntü oluşturma teknikleri, görsel kompozisyonlar ve mekân/hafıza ilişkisi üzerinden incelenmiştir. Bununla birlikte, filmde mekânın kolektif hafızasına dair politik bir bakış açısı olup olmadığı araştırılmıştır. Bu analizler, yönetmenin motivasyonu ve perspektifi ile karşılaştırılmıştır. Yönetmenin bakış açısı, daha önce verdiği demeçlere ve kendisiyle yapılan yarı-yapılandırılmış görüşme sonucu elde edilen bulgulara dayandırılmıştır. Özet olarak, bu çalışmada, sinemada mekân ve kolektif hafıza kavramları hakkında *Maddenin Halleri* üzerinden teorik bir tartışma sürdürülmüş; filmin görsel ve politik yansımaları ele alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: Maddenin Halleri, Cerrahpaşa Tıp Fakültesi, Belgesel Film, Mekân, Kolektif Hafıza.

* Arş. Gör., İzmir Ekonomi Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Sinema ve Dijital Medya Bölümü, İzmir, Türkiye. tuncer.mert@ieu.edu.tr, 0000-0002-5609-4902.

On the Collective Memory of Space in Cinema: Phases of Matter Documentary

Tuncer Mert Aydın[*]

Phases of Matter is a 71-minute feature-length documentary film, which is developed and shot between 2015 and 2018, and released in 2020. The film takes place in Cerrahpaşa Medical Faculty, where the director Deniz Tortum was born and his father worked as a medical doctor for 30 years. The film won the Best Documentary Award in the National Documentary Film category at the 57th Antalya Golden Orange Film Festival and the 40th Istanbul Film Festival, and screened in many international film festivals. The documentary is about the daily lives of doctors, nurses, administrative staff, medical students, and patients at the Cerrahpaşa Medical Faculty, and the demolition of the Cerrahpaşa, which has been discussed for many years. Moreover, the film includes self-portrait elements of the director. Apart from the classic documentary narrative, the director diversified the narration by using images from surgery cameras, and tomography, ultrasound, x-ray images; promoting the idea that how images are created, and representational technologies change the way we conceptualize bodies and the environment.

In this study, firstly, the connection between *space* and *collective memory* is discussed through the theories of Maurice Halbwachs and Henri Lefebvre; the place and influence of the concepts in the narrative of cinema are examined. Afterward, the stylistic and experimental narrative structure of the Phases of Matter are analyzed through image generation techniques, visual compositions, and the relationship between space and memory. Besides, it is investigated whether there is a political perspective on the collective memory of the space in the film. These analyses are compared with the motivation and perspective of the director. The director's point of view is based on his previous statements and findings from the semi-structured interview with him. To sum up, in this research, a theoretical discussion is made on the concepts of space and collective memory in cinema through the *Phases of Matter*; the visual and political reflections of the film are discussed.

Keywords: Phases of Matter, Cerrahpaşa Medical Faculty, Documentary Film, Space, Collective Memory.

* Res. Asst., Izmir University of Economics, Faculty of Communication, Department of Cinema and Digital Media, Izmir, Turkey. tuncer.mert@ieu.edu.tr, 0000-0002-5609-4902.

Kısa Film Yapımında Ses Tasarımı ve Önemi

Yunus Namaz[*]

Kısa filmlerde ses, anlatının desteklenmesinde ve ilerlemesinde önemli bir yere sahiptir. Ses, görüntüyle birlikte uyum ve bütünlük içeren, bir öykünün etkili şekilde anlatılmasında önemli işlevleri olan, çeşitli unsurları bir araya getirerek kusursuz bir bütün oluşturan bir yapıyı ifade eder. Türü ne olursa olsun bir kısa film yapımında ses tasarımı denince ortam sesleri, diyalog, ses efektleri ve müzik gibi başlıklar ya da aşamalar göze çarpar. Buradaki her aşama iyi bir ses tasarımında, izleyiciyi hikâyeye daha fazla bağlamanın çok önemli olduğunu gösterir.

Bu çalışmanın amacı, kısa film yapımında ses tasarımının ne denli önemli bir süreç olduğunu genç sinemacılara aktarmaktır. Öncelikle ses tasarımının kuramsal çerçevesi, önemi ve aşamaları hakkında bilgi verilecektir. Daha sonra ise profesyonel anlamda ses tasarımı üzerine çalışan bir kişiyle çevrimiçi görüşme yapılmıştır. Ses tasarımcısıyla "ortam sesleri, diyalog, ses efektleri ve müzik" unsurları üzerine görüşülmüş, bu unsurların yapım ve yapım-sonrası aşamasındaki işlevleri, anlatı-ses ilişkisi kayıt alınmış, daha sonrasında ise video görüşmesinin çözümlemesi yapılmıştır.

Bu bağlamda çalışma, ses tasarımı kuramı ile bunun uygulanması düzeyi arasındaki bağlantıları açıklamakta, ses tasarımcılarının tecrübelerinden hareketle genç sinemacılara yol gösterici bilgiler aktarmaktadır. Böylece kısa film üretiminde ses tasarımcısına düşen görev ve sorumlulukların neler olduğu, tasarımcının hangi bilgilere sahip olması gerektiği ve genç sinemacıların bu süreçte neler yapması gerektiğinin altı çizilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Kısa Film Yapımı, Ses ve Müzik, Ses Tasarımı, Ses Tasarımcısı.

* Doç. Dr., Fırat Üniversitesi İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, Elazığ, Türkiye. prayeryunus@gmail.com, 0000-0002-8678-3813.

Sound Design and Its Importance in Short Film Production

Yunus Namaz[*]

In short films, sound has an important place in supporting and advancing the narrative. Sound refers to a structure that contains harmony and integrity with the image, has important functions in telling a story effectively, and forms a perfect whole by bringing together various elements. Regardless of the genre, when it comes to sound design in a short film production, titles or stages such as ambient sounds, dialog, sound effects and music stand out. Each stage here shows that in a good sound design, it is very important to connect the audience more to the story.

The aim of this study is to convey to young filmmakers how important sound design is in short filmmaking. First of all, information about the theoretical framework, importance and stages of sound design will be given. Then, an online interview was conducted with a person who works professionally on sound design. The sound designer was interviewed on the elements of "ambient sounds, dialog, sound effects and music", the functions of these elements in production and post-production, the narrative-sound relationship were recorded, and then the video interview was analyzed.

In this context, the study explains the connections between the theory of sound design and the level of its application, and provides guidance to young filmmakers based on the experiences of sound designers. Thus, it underlines the duties and responsibilities of the sound designer in short film production, what knowledge the designer should have and what young filmmakers should do in this process.

Keywords: Short Film Production, Sound and Music, Sound Design, Sound Designer.

* Assoc. Prof. Dr., Firat University Faculty of Communication, Department of Radio, Television and Cinema, Elazığ, Turkey. prayeryunus@gmail.com, 0000-0002-8678-3813.

Sempozyumdan Fotoğraflar Photographs from the Symposium

a film
eo ve
oğraf
ozyumu

video ve

İSTANBUL
GELİŞİM
ÜNİVERSİTESİ

uluslararası kısa film video ve fotoğraf sempozyumu

international short film video and photography symposium

İstanbul Gelişim Üniversitesi Yayınları; 131
e-ISBN: 978-625-8202-33-5