

T.C.
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
SİNEMA-TV ANASANAT DALI
SANATTA YETERLİK PROGRAMI

DİJİTAL OYUN & SİNEMA: RECONTACT FİLM ÖRNEĞİ

Sanatta Yeterlik Tez Raporu

Hazırlayan:

Eray DİNÇ

İstanbul, 2020

T.C.
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
SİNEMA-TV ANASANAT DALI
SANATTA YETERLİK PROGRAMI

DİJİTAL OYUN & SİNEMA: RECONTACT FİLM ÖRNEĞİ

Sanatta Yeterlik Tez Raporu

Hazırlayan:

Eray DİNÇ

Öğrenci No:

1300722009

(0000-0003-0421-0200)

Danışman:

Prof. Dr. Oğuz Makal

İstanbul, 2020

YEMİN METNİ

Sanatta Yeterlik Tezi olarak sunduğum “**DİJİTAL OYUN & SİNEMA: RE-CONTACT FİLM ÖRNEĞİ**” başlıklı bu çalışmanın, bilimsel ahlak ve geleneklere uygun şekilde tarafımdan yazıldığını, Akademik Etik ilkelerine bağlı kalarak, hiç kimseden yardım almadan, bizzat kendimin hazırladığına and içerim.

09.07.2020

Eray Dinç



TEZ ONAYI

Beykent Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü *Sanatta Yeterlik Doktora* öğrencisi **130722009** no'lu *Eray DİNÇ*'in hazırladığı **“Dijital Oyun & Sinema: Recontact Film Örneği”** konulu DOKTORA TEZİ ile ilgili TEZ SAVUNMA SINAVI Lisansüstü Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddesi uyarınca 09.07.2020 günü saat 15:00'de Microsoft Teams programı aracılığıyla on-line olarak yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonucunda adayın tezinin **KABULÜ**'ne **OYBİRLİĞİ** yle karar verilmiştir.

JÜRİ ÜYESİ	KANAATİ	İMZA
Prof. Dr. Oğuz MAKAL (Danışman) (Beykent Üniversitesi)		
Prof. Burak BUYAN (Üye) (Beykent Üniversitesi)		
Prof. Dr. Bülent Bahri KÜÇÜKERDOĞAN (Üye) (Hasan Kalyoncu Üniversitesi)		
Prof. Sefa ÇELİKSAP (Üye) (İstanbul Aydın Üniversitesi)		
Prof. Selahattin YILDIZ (Üye) (Maltepe Üniversitesi)		

Adı Soyadı: Eray Dinç
Danışmanı: Prof. Dr. Oğuz Makal
Türü ve Tarihi: Sanatta Yeterlik, 2020
Alanı: Sinema-TV
Anahtar Kelime: Dijital Art, Deneysel Sinema, İnteraktif Sinema, Dijital Oyun, Kavramsal Sanat, Yeni Medya, Ludoloji.

ÖZ

DİJİTAL OYUN & SİNEMA: RECONTACT FİLM ÖRNEĞİ

Dijital oyun ve sinemanın harmanlanmasını amaçlayan film örneği "*Recontact Istanbul: Eyes of Sky*", geleneksel sinema dili ve sinematografisiyle, dijital oyun sanatının interaktif uzantılarını birleştirmiştir. 360 derece video kameralar gibi yenilikçi kayıt teknolojileri de anlatıya dahil edilmiş ve senaryo için izleyicinin tercihleriyle tamamlanabilir bir metod kullanılmıştır. Hikayesiyle dijital çağda geleceğin suçlarını irdelleyen bir polisiye olarak, gerçek ve dijital dünya arasındaki ikilem deneysel bir biçimde sorgulanmıştır.

Name, Surname: Eray Dinç

Consultant: Prof. Dr. Oğuz Makal

Degree & Date: Proficiency in Art, 2020

Major: Film-Television

Key Words: Digital Art, Experimental Cinema, Interactive Cinema, Digital Game, Conceptual Art, New Media, Ludology.

ABSTRACT

DIGITAL GAME & CINEMA: RECONTACT MOVIE EXAMPLE

The movie example "Recontact Istanbul: Eyes of Sky", which aims to blend digital games and cinema, has combined the interactive extensions of digital game art with traditional cinema language and cinematography. Innovative recording technologies such as 360 degree video cameras are also included in the narrative and a method that can be completed by the viewer's preferences is used for the scenario. The dilemma between the real and the digital world has been experimentally questioned, as a crime scene that explores the crimes of the future in the digital age with its story.

İÇİNDEKİLER

ÖZ.....	i
ABSTRACT	ii
GÖRSEL LİSTESİ	v
AMAÇ.....	vii
YÖNTEM	viii
GİRİŞ	1

Bölüm 1

SİNEMADA DEĞİŞİM & DİJİTAL OYUN

1. SİNEMADA TEKNOLOJİ & İNTERAKTİVİTE	3
1.1 Yeni İletişim Teknolojilerinin Gelişimi	5
1.2 Değişim Aracı Olarak Oyun ve Sinema İlişkisi	7
1.3 Dijital Oyunlar Tarihçesi ve Sinematik Gelişimleri	8
1.4 Türkiye'de Dijital Oyun Sektörü ve İstatistikler	14
1.5 Gelir Modelleri.....	15
1.6 Recontact Film Modeli.....	16

Bölüm 2

FİLM ÖRNEĞİ

2. FİKİR TASARIMI.....	18
2.1 Eyes Of Sky Sinema ve Oyunun Birlikteliği	20
2.1.1 Güvenlik kameralarındaki Giz	20
2.1.2 Sorgudaki Giz.....	21
2.1.3 Belgelerdeki Giz.....	21
2.2 Sinematografik Yaklaşım	21
2.3 Sinopsis	22
2.4 Hikaye Kurgusu	23
2.5 Senaryo.....	24

Bölüm 3

YAPIM

3. YAPIM SÜRECİ	54
3.1 Eyes of Sky'ın interaktif Kurgu Şeması	58
3.2 Set Ekibi.....	62
3.3 Oyuncu Kadrosu	63
3.4 Mekanlar	67
3.5 Recontact İstanbul: Eyes of Sky Filminden Kareler.....	70
3.6 Ekran Görüntüleri	72
3.7 Recontact serisinin son çalışması London ile İlgili Görüntüler.....	75
3.8 Recontact İstanbul: Eyes of Sky Bütçe.....	77
3.9 Oyunculu Çekim Takvimi.....	78
3.10 Film Hakkında Teknik Bilgi	79
 SONUÇ VE DEĞERLENDİRME.....	80
KAYNAKÇA	81
ÖZGEÇMİŞ	84

GÖRSEL LİSTESİ

Görsel 1 Peter Greenaway, Nightwatching filminden bir kare.	2
Görsel 2 Kinoaotomat filminden bir kare. 1967	4
Görüntü 2A Willem Dafoe, hareket yakalama teknolojisi ile animasyon karakteri- ne oyunculuğu ile hayat veriyor.....	12
Görsel 3 Ahmet Ümit diyalogları doğaçlama bir şekilde seslendirirken.	54
Görsel 4 Fikret Kuşkan ile senaryoyu çalışırken.	55
Görsel 5 Fikret Kuşkan kıyafet provasında.	55
Görsel 6 Başkomiser Ersin'in Odası	56
Görsel 7 Çalışma Tahtası	56
Görsel 8 Ahmet Ümit Odası.....	57
Görsel 9 İnteraktif Kurgu Şeması	58
Görsel 10 Sertaç Özgümüş ve GÜNTAÇ ÖZDEMİR Eyes of Sky'ın müziklerini yapar- ken.....	59
Görsel 11 Eyes of Sky'ın kodları Can Aksoy tarafından yazılıyor.....	59
Görsel 12 Renk düzenlemesinde mobil cihazların referans monitörü oluşu	60
Görsel 13 Eyes of Sky Afiş ve ikon Çalışmaları. Tasarımcı Tolga Taşçı.	60
Görsel 14 Eyes of Sky Afiş.....	61
Görsel 15 Fikret Kuşkan	63
Görsel 16 Haldun Boysan	63
Görsel 17 Halim Ercan	64
Görsel 18 Deniz Cengiz.....	64
Görsel 19 Gökçe Suyabatmaz.....	65
Görsel 20 Emre Mutlu	65
Görsel 21 Kenan Kaya	66
Görsel 22 Ahmet Çelik	66
Görsel 23 Başkomiser Ersin'in Odası - İlk hali	67
Görsel 24 Başkomiser Ersin'in Odası - Son hali.....	67
Görsel 25 Ece'nin Evi	68
Görsel 26 Aras'ın Evi.....	68
Görsel 27 Sahaf Ali'nin kitabevi	69
Görsel 28 Pera Palas Otel - Ahmet Ümit Odası.....	69
Görsel 29 Filmin başlangıç ekranı	70
Görsel 30 Başkomiser Ersin'in ofisi	70
Görsel 31 Sahaf Ali'nin kitabevi	71

Görsel 32 Apartman girişi.....	71
Görsel 33 Gizli Kamera-Ece'nin Ev	71
Görsel 34 Oyun içi bilgisayar arayüzü	72
Görsel 35 Oyun içi e-posta arayüzü.....	72
Günlük 36 Oyun içi sunucu arayüzü. Seyirci burada bir polis gibi maktulün bilgisayar görüntülerini inceleyerek şüpheli bir şey aramaktadır.	73
Görsel 37 Oyun içi günlükler arayüzü. Seyirci burada maktulün günlüklerini okuyup şüpheli bir detay arar. Kullanıcı cihazında hangi dili kullanıyorsa günlükler o dilde gözüktür.....	73
Görsel 38 Sorgu sırasında seyirciler, zanlının sözlerinden şüpheli mi yoksa gerçekçi mi olduğunu tavırlarından tespit etmeye çalıştığı sahnelerden biri.....	74
Görsel 39 Seyirci zorlaşan şartlarda ve bozulmuş güvenlik kamerası görüntüleri içinde şüphelinin nereye kaçtığını tespit etmeye çalışır.....	74
Görsel 40 Recontact London yapım belgeseli, BBC News Türkçe'de gösterildi.	75
Game of Thrones, Doctor Who ve Clash of Titans gibi projelerde oynamış Ross Mullan, Recontact London'ın ana karakterlerinden biri.	75
Görsel 41 BBC News tarafından yayımlanan Recontact London haber videosundan bir kare.	75
Görsel 42 Recontact London'ın müzikleri Atakan Ilgazdağ tarafından bestelenmiş ve Moskova Bow Tie Senfoni Orkestrası tarafından seslendirilmiştir.	76
Görsel 43 Recontact London'ın bazı sahneleri için Britanya Müzesi özel olarak kapatılmıştır.	76

AMAÇ

Recontact İstanbul: Eyes of Sky interaktif film ve dijital oyun örneği, geleneksel medya ve yeni medyanın deneysel birleşimiyle hazırlanan bir çalışmadır. Günümüzde sinema salonlarının etkisini gün geçtikçe kaybetmesi, pandemi gibi doğal afetlerin etkisi, internetin yenilikçi ve hızlı içerik gücü, Netflix gibi dünyaca ünlü ve internet üzerinden yayın yapan medyanın önemli rolü, mobil cihazların ekran kalitesi ve teknolojik özellikleri ile sinema sanatının 7.sanattan 8.sanat olan dijital oyunlarla birleşmesi kaçınılmaz olmuştur. Fakat seyircinin dediği yerden, mobil cihazlarıyla filmleri izlerken ortaya çıkan en önemli eksik, *Marshall McLuhan*'ın "taşıyıcı ortam mesajın kendisidir"¹ sözünü hatırlayarak, taşıyıcı ortamla içeriğin uyumsuzluğu olmuştur. *Recontact* film örneğinde, dokunmatik ekranlarda izlenen filmlerin de dokunmaya tepki verme beklentisini karşılaması amaçlamıştır. Ekran üzerindeki çeşitli menüler, butonlar, arayüzler, dokunmatik ekranda yakınlaştırmak seyircinin detayları inceleyebilmesi ve polisiye yaklaşımlarla şüpheli şeyleri kendi kendine bulması, seyircinin tercihleri, refleksleri, sabrı, yetenekleri, gözlem becerisi, gözden kaçırdığında tekrar deneyip başarılı olma dürtüsü interaktif bir polisiye filmde birliktelik kazanmıştır.

¹ Marshall McLuhan, *The Medium is the Message*, Penguin Books, 1969

YÖNTEM

Çalışma sürecinde *Recontact İstanbul: Eyes of Sky* üretiminde klasik film yapımına ilave olarak, sinematografisi küçük mobil cihazların ekranlar için tasarlanmış ve buna göre mekan, objektif ve renk tercihleri belirlenmiştir. Çalışmanın görsel anlatısı güvenlik kameraları, webcam görüntüleri gibi dışardan bizi gözetleyen elementler esas alındığı için çekim esnasında sette kameralar gizlenmiştir. Bu sayede oyuncular, etraflarında kayıt eden bir şey olmadan olağan oyunlarını sergilemişlerdir. Senaryo, polisiye yazar Ahmet Ümit'in danışmanlığınca oluşturulmuş başrol Fikret Kuşkan tarafından canlandırılmıştır. Seyircilerin güvenlik kameraları vasıtasıyla şüphelileri bulmaya çalıştığı çekimler için onlarca figüran kullanılmış ve İstanbul sokaklarında güvenlik kamerası estetiğinde çekimler gerçekleştirilmiştir. Post-produksiyon aşamasından sonra 6 aylık bir yazılım ve kodlama süreciyle yapım tamamlanmıştır.

GİRİŞ

*"Sinemanın ölüm tarihi 31 Eylül 1983. Uzaktan kumandacılar evlerin oturma odalarına hapsedildi, demek ki sinema, multi-medya sanatlar gibi interaktif bir model benimsemek zorunda. Sinema için yeni araçlar geliştirilmeli, yoksa hala mağara resimlerine bakıyor olurduk. Şimdi elektronik film ekipmanları sinemadaki kavramları geliştirmek için zengin bir potansiyel"*² Peter Greenaway bu sözleriyle sinemanın ölümünü yeniliğe ve yeni teknoloji kullanımına açık olmamakla suçlansa da, çözümün anahtarının interaktivite gibi çağdaş çözümlerde olduğunun da vurgusunu yapmaktadır.

Sinemanın yeni teknolojileri kullanımı başlarda tesadüfler üzerine kurulu da olsa, günümüzde seyirciye farklı deneyimler sunmak, 3 boyutlu görüntü gibi arayışlarla görsel farklılıklar yaratmak, yönetmenlerin, görüntü yönetmenlerinin, görsel efekt uzmanlarının ve yapımcıların her daim üzerinde düşündüğü bir konu olmuştur. 2009 yapım tarihli *Avatar*³ filmi 3 boyutlu film teknolojisini çıkarttığı seviyeden sonra televizyon üreticileri için yepyeni bir teknoloji alanı oluşmuş, evimizdeki televizyon izleme deneyimleri bile değişmiştir. Hem içerik yani filmler hem de gösterici olan televizyon ortak teknolojik ilerlemeyle hareket etmiştir.

Videonun ve yeni medya sanatındaki yenilikçi teknolojilerin hızla gelişmesi ve sinematik hikaye anlatımına farklı yöntemler kazandırması, seyircinin izlediği eserle olan etkileşimini sıra dışı bir deneyim haline dönüştürmüştür. VR (Virtual Reality) adı verilen sanal gerçeklik teknolojileriyle sahne-mekan kavramını yeniden sorguladığımız, Augmented Reality adı verilen arttırılmış gerçeklik teknolojileriyle bulunduğumuz ortamla kurmaca bir yapı içine büründüğümüz ve 360 derece kamera teknolojileriyle kadrainin seyirci tarafından kurulduğu sahneler ile anlatı tercihlerinde yepyeni bir çağa girilmiştir.

² Independent. The cinema is dead, says Peter Greenaway. <https://www.independent.co.uk/news/media/the-cinema-is-dead-says-peter-greenaway-105216.html>

³ Avatar, 2009, yön: James Cameron. <https://www.imdb.com/title/tt0499549/>

Recontact interaktif film örneği çalışması, seyirciye polisiye bir hikayenin başrolü olma fırsatını sunmaktadır. Seyircinin olay yeri incelemeler yapabileceği, güvenlik kameralarından şüphelileri bulabileceği, sorgulamalar yapıp 360 derece kamera teknoloji sayesinde etrafını inceleyebileceği yenilikçi bir çalışma olarak seyircilere sunulmuştur.

Recontact, sinema perdesi veya televizyon yerine tablet ve cep telefonu gibi mobil cihazlara entegre olarak hazırlanarak, seyirciyle etkileşimde teknolojinin getirilerini sonuna kadar kullanan bir sinematografik anlayışla tamamlanmıştır. 8.Sanat olarak ifade edilen video oyun sanatıyla sinema dinamiklerinin estetik bir biçimde harmanlanması bu çalışma için birincil amaç olmuştur.

Birinci bölümde, Sinemada dijital değişim, yeni iletim teknolojilerinin gelişimi ve değişim aracı olarak oyun ve sinema ilişkisi incelenecektir.

İkinci bölümde ise interaktif sinemaya giriş, ludoloji ve bu bağlamda Recontact filmi ve sinematografik yaklaşımlarına değinilecektir.

Üçüncü bölümde, yapım aşaması, proje ekibi, oyuncu kadrosu, mekanlar, filminden kareler, müzik tasarımı, bütçe/maliyet ve çekim takvimi gibi veriler paylaşılacaktır. Sonuç ile genel bir değerlendirme sunulmaktadır.



Görsel 1 Peter Greenaway, Nightwatching filminden bir kare.

Bölüm 1

SİNEMADA DEĞİŞİM

1. SİNEMADA TEKNOLOJİ & İNTERAKTİVİTE

1825'te Londra'da Dr. John Paris tarafından tanıtılan *Thaumatrope*, hiç şüphe yok ki insan gözündeki eksiklikten bir etkileşim yaratılabileceğini gösteren ilk aygıt olabilir.⁴ Sinema sanatının keşfi, hareketli görüntülerin bir anlatı aracı olarak kullanılabileceğini farkedene *Georges Méliès* ile olsa da, seyirciyle etkileşimi, sinematograf aracını geliştiren ve patentini alan Lumière kardeşler başlatmış oldu. Film perdesindeki görüntülerin, salondaki seyircileri kendi gerçekliğine dahil etmesi, 4.duvarın daha o günden yıkılacağının bir göstergesi gibiydi.

Teknolojik gelişmelerle birlikte sinema sanatı, anlatı ve sinematografi alanında sürekli ilerleme katetmiş, ses kaydının keşfiyle birlikte seyirci deneyimlerinde yepyeni bir boyut kazanmıştır. *Abel Gance*'ın 1927 yapımı *Napoléon* filmi, yan yana dizilmiş 3 büyük perde ile senkron üç görüntünün birleşimiyle oluşturularak seyirciye odaklanılacak sahnenin kendisine bırakılması ve her seyircide ayrı bir deneyim yaratılması sağlanmıştır. 1946 yapımı Robert Montgomery'nin yönettiği *Lady In The Lake*, 1959 yılı yapımı *The Tingler* izleyiciyi izleyici senaryosu yardımıyla içine almaya çalışan filmler olsa da, ancak Mr. Sardonicus bugünkü anlamda ilk interaktif film olarak gösterilebilir.

1961 yapımı Mr. Sardonicus⁵, mutlu ve mutsuz son içeren iki alternatif, film gösterimi sırasında oylayarak belirleyen aslında seyirciyle interaktivite kurulan ilk sinema filmidir. Fakat hikayenin akışını tercihleriyle seyirciye bırakmaması sinema tarihinde ilk interaktif film olarak kayıtlara geçmez.

Gerçek interaktivite izleyicinin yapıt üzerinde müdahalede bulunması girişimidir. Bu durumda yapıt hem değişime uğrar hem de bu yapıtın değişimi

⁴ Crary, Jonathan, *Gözlemcinin Teknikleri*, Metis Yayınları, İstanbul, 2004, s.117

⁵Mr. Sardonicus, 1961, Yön. : William Castle, <https://www.imdb.com/title/tt0055200/>

herkes tarafından algılanabilir. Fakat bu etkileşim, eserin yaratıcısının izin verdiği ve tasarladığı ölçüde gerçekleşecektir.

Kayıt sanatlarından en önemlisi olarak gösterilen sinema sanatının, tiyatronun bir uzantısı hatta bir gelişimi olarak düşünülse de, müdahaleye kapalı yapısı onu interaktiviteye kapalı kılar. Bu kapalı yapı, teknolojik gelişmelerin ışığında kabuk değiştirmiş ve deneysel yaklaşımlara açık hale gelmiştir.

Montreal'deki 1967 Dünya Fuarı'nda gösterimi yapılan Çekoslovakya yapımı *Kinoautomat*⁶ filmi, sinema salonlarında gösterimi yapılan ilk interaktif film olarak bilinmektedir. Odasının önünde havluya sarılmış genç bir kadınla karşılaşan Bay Novak'ın zor seçimi ele alınmaktadır. Seyirci, genç kadına yardım edip etmeme konusunda kararsız kalan Novak'a seçiminde yardımcı olabilmek için sahneye çıkan rehberin oyları sayması ve projeksiyoncunun tercih edilen karara ait olan filmi yerleştirmesiyle devam etmektedir. Fakat bu noktada seyirciler hangi seçimleri yaparsa yapsın film aynı sonla tamamlanmaktadır. *Mr. Sardonicus* filminin aksine, sonun değişkensizliğin sebebi, yönetmenlerin insanın özgür iradesinin tam olmaması ve tercihlerinin kaderlerini değiştirememesi olarak göstermek istemesi olarak düşünülebilir.



Görsel 2 Kinoautomat filminden bir kare. 1967

⁶ *Kinoautomat*, 1967, Yön.: Radúz Cincera, Ján Rohác, Vladimír Svítáček, https://www.imdb.com/title/tt-0782135/?ref_=nv_sr_srgs_0

1.1 Yeni İletişim Teknolojilerinin Gelişimi

Sinemayla birlikte, bilgisayar çağının evrimi, televizyon, internet ve cep telefonlarının gelişimi, yeni medya sanatının da temellerinin atılmasına vesile olmuştur. Özellikle dijital sinema, yanında birçok yeniliği de beraberinde getirmiştir. Dijital sinema en genel ve anlaşılır tanımı ile, sinema filmlerinin “geleneksel yöntem olan 35 mm film şeritleri yerine sayısal teknoloji kullanılarak üretilmesi, dağıtılması ve gösterimini” içermektedir. ⁷ Sinema sanatının teknolojik gelişimi onu diğer sanat dallarıyla ilişki kurmada yeni metodlar denenmesine de vesile olmuştur. Özellikle Peter Greenaway gibi sinema yönetmenleri, farklı sanat disiplinleriyle sinemayı etkileşim içinde tasarlamıştır. Peter Greenaway bir söyleşisinde⁸ şu ifadeleri kullanmıştır:

"Erken dönemlerinde film, tiyatrodan farksızdı. Buna itirazım yok, o aşamaları öyle ya da böyle geçmemiz gerekiyordu. Sinemanın başından beri değişmemiş bir kuralı vardır. Tüm oyuncuların, duvarları görünmez olan bir akvaryumun içindeymiş gibi davranmaları beklenir. Bugün dahi bu kuralın değiştiğini söylemek çok zor. Yani sinemanın ilk yıllarında pelikülle pek bir keşif yapılamamıştır. Gerçi bunu söylerken biraz dikkatli olmam gerekiyor çünkü şu an Eisenstein üzerine bir film yapıyorum ve Eisenstein, sinema tarihinin belki de tek gerçek icadı olan montaj kuramını geliştirmiştir. O zamana kadarki her şey edebiyattan devralınmıştır. Henüz hiç sinema görmedik dediğimde aslında bunu kastediyorum. Son yılların en çok gişe yapan filmlerine baktığınızda karşınıza Yüzüklerim Efendisi ve Harry Potter filmleri çıkıyor. Bunlar sinema değil ki! Bunlar resimli kitaptan farksız, resme dökülmüş kitaplar. Sinemanın başından beri yaptığı da bu: metinleri resme dökmek! Bu filmleri üretenlere sinemacı diyemeyiz. Çok az yönetmen gerçekten dünyalar yaratabilen gerçek sinemacılarıdır. Tıpkı bir orkestra şefiyle bir besteci arasındaki fark gibi. Yönetmenlerin çoğu orkestra şefidir; gerçekten besteci olan, dünyalar yaratabilen, çok enderdir. Besteci nasıl kendi malzemesini kullanıyorsa, ressam nasıl kendi malzemesini kullanıyorsa sinemacı da kendi malzemesini kullanmalıdır."

⁷ Buyan, B.(2006) "Digital Sinema: "Sayısal mı?, Pelikül mü?". Yeni İletişim Ortamları ve Etkileşim Uluslararası Konferansı Bildiri Kitabı, 57-60

⁸ Söyleşi, 2014, Ali Deniz Şensöz, Altyazı. <https://www.altyazi.net/soylesiler/peter-greenaway-ile-soylesi/>

Peter Greenaway, bu söyleminde sinemanın inovatif özelliklerinin gelişmesi gerektiğine dikkat çekmiş ve yeni dünyalar yaratmak adına sinemacıların daha özgün olması gerektiğine vurgu yapmıştır.

Yeni teknolojilerin sinema sanatıyla birleşmesi, deneysel çalışmaların önünü daha da açmış ve anlatı sanatında yeni yöntemlerin daha da ortaya çıktığı yeni medya çağını başlatmıştır. İzleyici, bilgisayar, mouse, dokunmatik ekranlar, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik gibi gelişmeler barındıran teknolojik cihazların yeteneklerini içerik olarak da görmek istemiş ve taşıyıcı ortamın özelliklerini barındıran anlatısal yapıtlar ortaya çıkmıştır. Bu bazen bir animasyon tekniği, bazen video sanatı, bazen ses, bazen de ışıkla olmuştur. Tüm dünyanın popüler kültür çatısı altında etkileşimli sinemayla aynı anda tanışması 2018 yılında dünyaca ünlü bilim-kurgu dizisi *Black Mirror Bandersnatch*'in⁹ Netflix aracılığı ile mobil cihazlara sunmasıyla gerçekleşmiştir. Dizin izlenmesi için TV seyircisi mobil cihazlara yönlendirilmiş ve diziye orada izlenmesi zorunlu kılınmıştır. Fakat mobil cihazlara yönlendirme yapılmasına rağmen, cihazın hiçbir teknolojik imkanından faydalanılmaması etkileşim beklentilerini oldukça sekteye uğratmıştır. Çünkü günümüzde bir mobil telefon medyumuna yönlendirilen herhangi bir çalışmadan seyircinin beklentisi, mobil oyun ve uygulama dinamiklerinin kullanılması üzerine kuruludur.

Dijital oyun teknolojilerinin yıllar içindeki gelişimi ve sinematografik yetenekleri, anlatı-bilimcilerin dikkatini çekmiş fakat oyun-bilim ile ilgilenen ludologların da aynı oranda tepkisine neden olmuştur.¹⁰ Özellikle erken dönem oyun endüstrisinde bu duruma ludolojik ekolden de esinlenerek Oyun-Anlatı Uyumsuzluğu anlamına gelen *Ludo-Narrative Dissonance* denmektedir. Naratoloji ve dijital oyununların birleşimi erken dönemde bir tartışma konusu olsa da son yıllardaki üstünlüğü anlatı ve oyun birlikteliğinin somut örnekleri olarak karşımıza çıkmıştır. Bu noktada klasik sinema seyircisinin yıllar içinde birer oyun oyuncusu olması ve psikolojik olarak başka biri olma motivasyonu da büyük rol oynamıştır. Medium-

⁹ Wikipedia, Bandersnatch https://en.wikipedia.org/wiki/Black_Mirror:_Bandersnatch, 28.12.2018

¹⁰ Jesper Juul . 2001. "A Clash between Game and Narrative" Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi 1999.

lar arası ortaklığın bir başka tanımı olan trans-medya için son derece yenilikçi bir örnek teşkil etmiştir.

1.2 Değişim Aracı Olarak Oyun ve Sinema İlişkisi

Aristoteles'ten beri süregelen ve *Poetica* isimli kitabında ortaya çıkan *Katarsis* tanımı, psikanalitik anlamda, izleyicide tiyatro veya filmlerde bir karakterle özdeşleşme ve arzularının arınması olarak özetlense de, daha da kişisel ve kişiselleştirilebilir olan *alter ego* kavramı son yıllarda dijital oyunlarla yeniden hayat bulmuştur. Alter ego, sinema ve video oyunlar özelinde izleyicinin karakterin yerini alma, o karakterin ta kendisi olma motivasyonudur. Özdeşleşme yerine, o karakter olma durumu, hiç kuşkusuz etkileşimli sinemadan da öte olan video oyun sanatının etkisi ve yetenekleri olarak gösterilebilir.

Alter Ego tanımı, alternatif benlik anlamına gelmektedir. Sözlük tanımında ise "*Birinin kişiliğinin genellikle diğer insanlar tarafından görülmeyen kısmı.*"¹¹ olarak ifade edilir. Kişinin orijinal kişiliğine ek olarak ürettiği bir benlik hali dijital oyun tüketicisi açısından da son derece önemlidir. Çünkü sinemada karakterle özdeşleşmeden, karakterin kendisi olma motivasyonu dijital oyun anlatısının da temellerini oluşturmaktadır. İzleyicinin bir kovboy filmindeki kahramanla kendini onun yerine koyması ve o olması arasındaki psikolojik fark, anlatı sanatı içinde muazzam bir sıçramaya vesile olmuştur. İzleyici artık bir kovboy olarak atını sürebilecek, bir büyücü olarak savaşabilecek veya bir süper-kahraman olup şehri kurtarabilecektir. Böylesine bir motivasyon üzerine bir de hikaye içinde kendine yer bulduğunda yaşadığı tatmin sinema filmlerinden çok daha farklı ve özgün olacaktır.

Etkileşimli sinema ile dijital oyunların arasındaki en büyük fark hiç şüphesiz, oyunlarda önceden belirlenen kurallar ve oyuncuların o kurallara uyulması beklentisidir. Bir diğer önemli fark, etkileşimli sinemada sadece tercihlerin yapıldığı ve yönetmenin ürettiği sahne kadar alternatifliliğin olduğu bir yapıt

¹¹ Cambridge Dictionary, Alter Ego <https://dictionary.cambridge.org/tr/sözlük/ingilizce/alter-ego>

olurken, dijital oyunlar seyirciden reflekslerini, sabrını, zekasını, sorun çözme becerisini, karar verme yeteneklerini de kullanmasını ister. Kazanma ve galip gelme motivasyonu esas alınır. Etkileşimli sinemada filmin sonunu görmek için ekstra bir çaba harcanması gerekmezken, dijital oyunlarda izleyici belli bir engeli aşamazsa veya bir sorunsalı çözemezse hikayeyi ilerletemez. Bu sayede tercihlerden öte yetenekler de işin içine dahil olmuştur. Fakat interaktif sinema veya oyun tarihinde bu iki mekaniği yani gerçek görüntülerden oluşan ve oyun mekaniğini birleştiren bir çalışma şimdiye kadar yapılmamıştır. Bu nedenledir ki oyunbilimcilerle anlatıbilimcilerin kavram tartışması bu eksiklikten dolayı devam etmiş ve oldukça fazla çalışma yapılmıştır.¹²

Bu bağlamda Recontact film örneği hem sinemayı hem de dijital oyun dinamiklerini birleştiren dünyadaki bilinen ilk çalışma olarak oyun-severlerle buluşmuştur.

1.3 Dijital Oyunlar Tarihçesi ve Sinematik Gelişimleri

Oyun, önceden belirlenen kurallara bağlı yürütülen ve yarışmacıların veya oyuncuların gücüne, becerisine veya şansına bağlı olarak bir sonuca ulaşan etkinlik olarak tanımlanabilir.¹³ Oyun kültürü, insanlığın bilinen tarihinin derinliklerine kadar uzanmaktadır. Fakat kayıtlara geçmiş en eski interaktif elektronik oyun, bir katot ışın tüpü olarak Thomas T. Goldsmith Jr. ve Estle Ray Man tarafından tasarlanmıştır. 25 Ocak 1947 patentli bu tasarım, 14 Aralık 1948'de yayınlanıp, II. Dünya savaşı esintilerini arkasına alarak bir füze simülasyonu olarak sunulmuştur. O yıllarda ekran ve grafik tasarım yapılamadığından oyun analog devre ile oynanmıştır. Genel tanım itibarı ile video oyunu, bilgisayar veya oyun konsolu gibi görüntü sinyali gönderen bir video ile görsel bir kullanıcı arayüzü (televizyon, monitör vs.) kullanılarak oynanan oyun türü olarak tanımlanmaktadır.¹⁴

¹² Noah Wardrip-Fruin, P. Harrigan Eds. First Person: New Media as Story, Performance, and Game. Austin: 2004 , The MIT Press.

¹³ Çelen, Nermin (1999) "Anne-Babaların Çocuğun 'Oyun Hakkı'na İlişkin Tutumları' Cumhuriyet ve Çocuk, 2. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi (Der.) Bekir Onur. Ankara: ÇOKAUM Yay. 123-132

¹⁴Wikipedi https://tr.wikipedia.org/wiki/Video_oyunu

Bu bağlamda video oyunları, oyuncuların yetenekleri, refleksleri, sorunları çözme becerisi, sabrı, sezgileri üzerinden sonuca gitmesi için tasarlanıp üretilmektedir.

Erken dönem video oyunlarının insan-bilgisayar ilişkileri, yenilikçi öğrenme ve eğitim metodları, bilimsel araştırmalar ve askeri icatların ve de stratejilerin simülasyonu üzerine şekillenmesi onu henüz bir "oyun" olarak sınıflandırılmasına olanak sağlamamaktaydı. Günümüzdeki video oyunların tanımını oluşturan ve monitör aracılığı ile klasik bir oyunun dijital bir versiyonu olan OXO(1952), bilinen klasik *tic-tac-toe* oyunun bir karşılığıydı ve Alexander S. Douglas tarafından Cambridge Üniversitesi'nde insan-bilgisayar etkileşimi üzerine yazdığı yüksek lisans tezi için tasarlanmıştı.¹⁵ Erken dönem oyunlar bu ve buna benzeri çalışmalarla üretilmeye devam etse de son kullanıcıya ulaşma uzun yıllar sürecekti.

1971'li yıllarda Stanford üniversitesi öğrenci kulübüne yerleştirilen Galaxy Game, dijital oyun tarihinde jetonla çalışan ilk oyun makinesidir. Aynı yıl Nolan Bushnell ve Ted Dabney tarafından ilk dijital bilgisayar video oyunlarından biri olan *Spacewar!*'dan¹⁶ referans alınarak üretilen Computer Space isimli oyun cihazı, bin 500 adet üretilmiş fakat oyuna alışma süreci zor olduğu için ticari başarı elde edememiştir. Buna rağmen Computer Space seri olarak üretilen ilk jetonlu oyun cihazıdır. Ticari olarak büyük başarı elden eden ilk jetonlu oyun makinesi ise 1972 yılında Atari tarafından üretilen Pong olarak karşımıza çıkmaktadır. Atari'nin 19.000 adet Pong makinesi satması ile birlikte 1978 yılında Taito tarafından Space Invaders ve 1979 yılında Atari tarafından Asteroids isimli oyun cihazları piyasaya çıkmıştır. 1980 yılında dünyanın ilk renkli Arcade oyunu olan Pac-Man 40 yılı aşmasına rağmen popülerliğinden hiçbir şey kaybetmemiştir.¹⁷

1980'li yıllar ile birlikte evlerimize bilgisayarların girmesi ve artık oyun konsollarının art arda çıkışları, atari salonlarından çıkıp evlerde de video oyun oy-

¹⁵ Tezel, Y. (2016) "Bilgisayar Oyunları Tarihi" İstanbul. Sokak Kitapları. syf. 12

¹⁶ Wikipedia, Space War! (1962) <https://en.wikipedia.org/wiki/Spacewar!>

¹⁷ Skylife, Dijital Çağın Oyunları <https://www.skylife.com/tr/2009-12/dijital-cagin-oyunlari> 09.12.2009

nanması sağlanmıştır. 1982'de kurulan ve günümüzde büyük bir üretim kapasitesine sahip olan Electronic Arts şirketi bu sürecin öncü şirketlerinden biri olmuştur. Nintendo şirketinin 1981 yapımı Donkey Kong isimli video oyunu, bir hikayesi olan ilk oyun olarak tarihe geçmiştir.¹⁸ Oyunda dev bir goril tarafından kaçırılmış prensesi kurtarmamız gerekmektedir. Fakat oyunda bir hikaye olması onu henüz hikaye anlatımı olan bir video oyun olarak göstermemiştir. Video oyunları geliştikçe kendi türlerini de geliştirmeye başlamıştır. Macera, dövüş, bulmaca, platform, yarış, rol yapma, strateji, simülasyon gibi ana türler doğmuştur.

Sinematik kamera açısı arayışları, oyuncuların alter egosu kavramının sektördeki farkındalığı ile insan-bakış kamera açılarının da oyunlara uyarlanmasıyla devam etmiştir. Video oyunlarda öznel kamera tercihi, ilk kez *Steve Colley*'in 1973 yapım tarihli *Maze War*¹⁹ oyununda görücüye çıkmıştır. *First-Person Shooter* (Birinci görüş açılı nişancı) kavramının atası olarak sayılabilecek bu oyun türünün en önemli temsilciliklerini hikaye anlatma yetenekleriyle birleştiren, *Doom*, *Wolfenstein*, *Half-Life* gibi oyunlar üstlenmiştir.

1995 yapım tarihli *Phantasmagoria*²⁰ ilk bakışta interaktif bir film gibi gözükse de, aslında foto-gerçeklik temalı animasyon bir video oyun olarak karşımıza çıkmaktadır. Aynı teknolojiyi daha önce 1992 yılında *Mortal Kombat*²¹ isimli dövüş oyunu da kullanmış, ana karakterleri gerçek mankenlerle, her hareketlerini fotoğraflayarak kaydedip 8 bit teknolojisine aktarmıştır.

3 boyutlu animasyon teknolojisi geliştikçe oyunlardaki sinematografik algı da gelişmeye devam etmiştir. Işık, kamera hareketleri, optik tercihler ve kadrajlar oyunların atmosferinde önemli bir rol oynamaya başlamıştır. *Shinji Mikami* tarafından yaratılan korku-aksiyon oyunu *Resident Evil*²² (orjinal adıyla Bioha-

¹⁸ Gamasutra, The evolution of video games as a storytelling medium, and the role of narrative in modern games https://www.gamasutra.com/blogs/ChrisStone/20190107/333798/The_evolution_of_video_games_as_a_storytelling_medium_and_the_role_of_narrative_in_modern_games.php Erişim Tarihi 01.07.2019

¹⁹ Wikipedia, Maze War https://en.wikipedia.org/wiki/Maze_War

²⁰ Wikipedia, Phantasmagoria [https://en.wikipedia.org/wiki/Phantasmagoria_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Phantasmagoria_(video_game)) (8.5.2020)

²¹ Mortal Kombat, [https://en.wikipedia.org/wiki/Mortal_Kombat_\(1992_video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Mortal_Kombat_(1992_video_game)) (29.5.2020)

²² Wikipedia, Resident Evil [https://en.wikipedia.org/wiki/Resident_Evil_\(1996_video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Resident_Evil_(1996_video_game))

zard) 22 Mart 1996 yılında *Capcom* tarafından piyasa çıkmıştır. Oyundaki bütün bölümlerin sabit kadrajlar içine oturtulması ve oyun sinematiklerinin video olarak hazırlanması dikkat çekici olarak gösterilmiştir.

1996 Naughty Dog yapımı *Crash Bandicoot*²³ oyununda hikaye anlatımı biraz önem kazansa da sinematik bir dil ile dijital oyunları anlatıyla birleştiren ilk oyunlardan biri *Hideo Kojima* yönetmenliğinde *Metal Gear Solid*²⁴ (1998) oyunudur. Bu oyunla birlikte oyun yönetmeni kavramı da oyun sektörü dünyasına dahil olmuştur. Oyundaki hikaye anlatımı, bir sinema filminden farklıdır ve oyuncular profesyonel bir ajan rolünde gizli bir merkeze sızarak tehlikeli planları durduracak olan Solid Snake karakterini yönlendirmektedir.

2000'li yıllara doğru gelindiğinde Sony Playstation başta olmak üzere video oyunlar teknoloji olarak oldukça ilerlemiş, 3 boyutlu görsellerle çok daha gerçekçi animasyon teknolojilerine kavuşmuş, ses teknolojileriyle yepyeni bir deneyim kazandırmıştır. Tüm bu gelişimler oyunların hikaye anlatmadaki becerisini bir anda gözler önüne sermiş ve oyun türlerinin yanına bir de polisiye, korku gibi sinema türlerini bünyesine dahil etmiştir. Daha önce sadece ses sanatçılarının seslendirmesiyle aktörlük yapılmasına ek olarak *motion-capture (hareket yakalama)* teknolojileri ile birlikte yüz tarayarak animasyon karakterlere hayat verilmesi sağlanmıştır. İnsan bedeninin hareketleri taklit ederek motion-capture teknolojisini ilk kullanan oyun Jordan Mechner'ın tasarladığı ve 1989 yılında Macintosh bilgisayarlar için çıkartılan *Prince of Persia*²⁵ oyunudur. İnsanların koşu, zıplama, kılıç kullanma gibi hareketleri gerçekçi olarak oyuna aktarılması amaçlanmıştır. Günümüzde gelişen teknoloji ve oyun konsollarının geldiği donanımsal özellikler sayesinde 3 boyutlu animasyon teknolojileri gerçek dünyaya benzerlik bakımından oldukça gelişmiş, dünyaca ünlü sinema senaristlerinin yazdığı senaryolarla uzun soluklu bir anlatıya sahip olan ve oyuncuların *motion-capture* teknoloji ile birlikte oyuna sesi ve görüntüsüyle doğrudan dahil olduğu video oyunlar ortaya çıkmıştır.

²³ Wikipedia, Crash Bandicoot https://en.wikipedia.org/wiki/Crash_Bandicoot

²⁴ Wikipedia, Metal Gear Solid [https://en.wikipedia.org/wiki/Metal_Gear_Solid_\(1998_video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Metal_Gear_Solid_(1998_video_game))

²⁵ Wikipedia, Prince of Persia [https://en.wikipedia.org/wiki/Prince_of_Persia_\(1989_video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Prince_of_Persia_(1989_video_game))

Rockstar Games yapımcılığında ve Brendan McNamara yönetmenliğinde *L.A. Noire*²⁶ (2011) kara film öğelerini sonuna kadar kullanmasının yanı sıra ortaya koyduğu teknoloji sayesinde insan yüzünün ve mimiklerinin sinematografik önemini hissettiren en önemli yapımlardan biridir. *MotionScan* teknolojisi, insanın yüz hareketlerini 32 ayrı açıdan kaydeden bir kayıt teknolojisidir. İlk nesillerde konuşan karakterlerin ağızlarının bile kıpırdamaması video oyuncularını için uzun yıllar hayal kırıklığı olsa da *L.A. Noire* insan yüzlerindeki bu eksikliği ortadan kaldırmıştır. Oyuncular bu oyunda, şüphelilerin yüz ifadelerini bile okuyup yalan veya doğru söylediklerini anlayabilmişlerdir. Bir başka Rockstar Games oyunu, *Grand Theft Auto* serisi 1997 yılından beri dünyanın en fazla satın alınan oyunlarının başında gelir. 2013 yılında çıkışını yapan *Grand Theft Auto V*²⁷'in yapım ekibinin resmi olarak 1000 kişiden fazla olması, hazırlıklarının 6 yıl sürmesi, 300 milyon dolar bütçe ile desteklenmesi ve çıktığı 24 saat içerisinde 1 milyar dolardan fazla gelir elde etmesi eğlence sektörünün yeni lideri konumuna yükseltmiştir. Eğlence sektöründe ilk defa sinema sektörü gelir bazında ikinci planda olmuştur. Yönetmenliğini Dan Houser'ın yaptığı oyunda aktüel kamera hareketleri ve paralel kurguya sahip karakter seçimleri dikkat çekmektedir. Yönetmenliğini David Cage'in üstlendiği video oyunu *Beyond: Two Souls*²⁸ (2013) gerçek sinema oyuncularının adaptasyonu ile gerçekleştirilen, video oyun tarihindeki en önemli oyunlardan biri olma başarısını eline almıştır. Başrollerini Ellen Page ve Willem Dafoe'nun paylaştığı oyun Tribeca Film Festivalinde seyircilerle buluşmuştur.



Görüntü 2A Willem Dafoe, hareket yakalama teknolojisi ile animasyon karakterine oynacılığı ile hayat veriyor.

²⁶ Wikipedia, *L.A. Noire* https://en.wikipedia.org/wiki/L.A._Noire

²⁷ Wikipedia, *GTA V* https://en.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_V

²⁸ Wikipedia, *Beyond: Two Souls* https://en.wikipedia.org/wiki/Beyond:_Two_Souls

*"Bugün itibarıyla bilgisayar oyunları çok'a bölünmüş asimetrik bir farkındalıkla, yeni algı biçimleri üretilerek tartışılmaktadır. "Bilgisayar oyunu" kavramı duyumsandığında, akla gelen ilk olgu bireyin ona karşı yaklaşımının, onun tarihçesini ve oluşmakta olan kuramını incelemeden, belki birkaç oyun oynayarak bu konuyu kendi vizyonuna göre yorumlayacağı yönündedir. Bununla birlikte ilk bakışta bilgisayar oyunları tamamen gereksiz, içi boş ve zaman kaybı olarak nitelendirilebilir. Bir başka olasılıksa, onun faydaları olan teknoloji evreninin bir ünitesi olarak görülmesidir. Bu perspektif daha da genişletildiğinde, bilgisayar oyunlarının medyada ve akademik olarak geri plana atıldığı, sanatsal evrenin komplike bir bağlamı olarak unutulduğu da iddia edilebilir... Bütün bu olasılıkların genel savlarının ötesinde; bu noktada bilgisayar oyunlarının kavramsal uğraklar ve sanat felsefesi çerçevesinde sekizinci sanat dalı olduğu yönündeki hipotez araştırılacaktır. Buradaki en önemli ölçüt sinema sanatıdır. Bilgisayar oyunlarının sanat olmasının nedeni, sinema sanatının "sanat" olma nedeniyle aynıdır. Ya da şöyle tanımlanmalıdır; bilgisayar oyunu sinemanın bir üst sanat modelidir, çünkü içinde sinemanın bütün dinamiklerini barındırır, buna yeni bir boyut olan interaktiviteyi ekler. Böylelikle bilgisayar oyunu, -oyun tasarımcısının sınırlarını çizdiği oranda- oyuncu tarafından kontrol edilebilir yeni bir sinematografi modeli olma niteliğini kazanır. Bu görsel sanatlarda resim, fotoğraf ve sinema dönüşümünün (ya da evriminin) bir sonraki aşamasıdır."*²⁹ Deniz Denizel'in video oyunları için yaptığı 8.sanat vurgusu, sinemanın tüm öğelerinden ve ondan önceki tüm sanat dallarından tam anlamıyla faydalanan ve üstüne interaktiviteyle sinemadan ayrılan yepyeni bir sanat formunun olduğunu özetlemiştir. Erken dönem video oyunları görsel açıdan (8 bit pixelart ve benzeri çizimler ve bölüm tasarımları) sanatsal bir bakış açısı sunsa da ve bu yaklaşımın birçok örneğini *MoMa (The Museum of Modern Art)*³⁰ müzesinde video oyunlara ayrılan bir koleksiyon ile seyirci ile buluşsa da dijital oyunların sanat formuna kavuşması hiç şüphesiz sinemasal anlatı ve sinematografi ile birleşmesiyle oluşmuştur. Her ne kadar interaktif bir film, seçenekler sunmasıyla oyun mekanikleri içerse de dijital oyun ile

²⁹ Denizel, D. (2012) Sanatın Yeni Evresi Olarak Bilgisayar Oyunları, <https://www.researchgate.net/publication/324977813>

³⁰MoMa (The Museum of Modern Art) Video Game Collection https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/, 29/11/2012

interaktif filmler arasındaki benzerlik kendi aralarında oksimoron tartışmalarına bile neden olmuştur.³¹

1.4 Türkiye'de Dijital Oyun Sektörü ve İstatistikler

Dijital oyun kültürü, 1980'li yıllarla beraber Türkiye'ye dahil olmuştur. Bilgisayarların hayatımıza daha çok katılması ve dijital oyun kültürü üzerine çıkan dergiler, Türkiye'deki oyuncu kitlesinin de gelişmesini sağlamıştır. Fakat oyunculuğun ülkedeki artışıyla, oyun sektörünün oluşması ve gelişmesi aynı anda ilerleyememiştir. 90'lı yıllarda internetin hala emekleme aşamasında olması, yeterli yazılım ve donanım bilgisinin azlığı, yetersiz kaynaklar ve akademik olarak üniversitelerde eğitimin verilmemesi Türkiye'de oyun sektörünün 2000'li yıllara kadar gelişmesine engel olmuştur.

Dünyada oyun sektörü 2019 *Newzoo*³² verilerine göre 152.1 milyar dolar olarak ölçülmektedir ve bu veri yıllık %9.6 olarak büyümektedir. Yine *Newzoo*³³ verilerine göre, günümüzde Türkiye'de 30.8 milyon oyuncu bulunmaktadır ve sektör büyüklüğü yıllık 773.9 milyon dolar olarak ölçülmektedir. Bu değerle birlikte Türkiye, dünya sıralamasında 18.sırada yer almaktadır. %44 kadın oyuncunun bulunduğu ülkemizde, en büyük yaş ortalamasını %26 ile 21-35 yaş arası oluşturmaktadır. Bu rakamlar ile 2019 verilerine göre 42.5 milyar dolarlık³⁴ sinema sektörünün çok üstünde bir değer olduğu görülmektedir.

Türkiye'de son yıllarda mobil oyun piyasasının yükselmesi ile birlikte çok önemli Türk oyun şirketlerinin de yurtdışına satılmalarına şahit olunmaktadır. Bunların en büyük örneklerinden biri 2020 yılında Amerika merkezli Zynga şirke-

³¹ Sandy Louchart. and R. Aylett. "The Emergent Narrative Theoretical Investigation". Proceedings, Narrative in Interactive Learning Environments Edinburgh: 2003, NILE s.4

³² Newzoo, Dünyada Dijital Oyun Sektörü <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2019-light-version/>

³³Newzoo Türkiye Oyun Sektörü Verileri <https://newzoo.com/insights/infographics/the-turkish-gamer-2017/>

³⁴ Billboard 2019 Global Box Office <https://www.billboard.com/articles/news/8547827/2019-global-box-office-revenue-hit-record-425b-despite-4-percent-dip-in-us>

tinin Türkiye'de kurulan Peak Games şirketini 1.8 milyar dolara satın alması³⁵ olarak gösterilmektedir.

Ülkemizde, dijital oyun sektörü ile ilgili iki adet dernek bulunmaktadır. Bunlardan biri Ankara merkezli TOGED (Türkiye Oyun Geliştiricileri derneği) iken diğeri İstanbul merkezli OYUNDER (Oyun Tasarımcıları, Geliştiricileri, Yapım ve Yayımcıları Derneği)'dir. Bu dernekler sayesinde oyun geliştiricilerine devlet destekleri ve ödenekler sağlanmakta ve de şirketleşme prosedürlerinde birçok avantaj elde edilmektedir.

Dijital oyun sektörünün Türkiye'de gelişmesiyle birçok iş imkanı ve yeni meslekler ortaya çıkmış ve bu açık günümüzde yazılım sektörünün destekleriyle kapanmaya çalışmaktadır. Bahçeşehir Üniversitesi, Beykoz Üniversitesi gibi üniversitelerde 'Dijital Oyun Tasarımı Lisans Programı'ların açıldığını, Beykent Üniversitesi'nde de Yeni Medya bölümleri ders programında Dijital Oyun Tasarımı dersinin bulunduğu gözlemlenmektedir. Oyun sektöründeki sanatsal bakış açısına sahip, senaristlik, karakter tasarımı, sanat yönetmenliği, ses ve müzik gibi kategoriler ise hala sinema sektör çalışanları tarafından sağlanmaktadır.

1.5 Gelir Modelleri

Dijital oyunlarda iki tür gelir modeli bulunmaktadır. Bunlardan ilki premium olarak nitelendirilen ücretli oyunlardır. Oyuncular bir kez oyunu satın aldıklarında bir daha ödeme yapmadan oyunları dilediğince oynamaktadır. Fakat oyun sektöründe oyunların fazlalığı ve yüksek ücretleri sebebiyle kullanıcılar bu modeli sadece dünyaca ünlü ve yüksek bütçeli oyunlarda kullanırlar.

Mobil oyun piyasasının kalbini oluşturan gelir modeli ise freemium (ayrıcalıklı ücretsiz) 'dur. Oyuncular oyunu ücretsiz olarak indirdikten sonra oyunu sevip devam etmekleri gerektiğinde oyunu daha kolay tamamlayabilmek, düşmanları daha iyi ekipmanlarla yok etmek ve karakterlerinin dış görünüşlerini ge-

³⁵Hürriyet Peak Games Haberi, <https://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/zynga-peak-gamesi-neden-1-8-milyar-dolara-satin-aldi-41536048>

liřtirmek gibi ayrıcalıklar için bazı özel teklif paketlerden satın almalar (in-app purchase) yapmaktadır. Üretilen bir filmi 2 saatte izleyerek tamamlayan sinema seyircisinden farklı olarak bu tür oyunlar bir oyuncuyu minimum 28 gün boyunca aralıklarla oyunda tutmayı amaçlamaktadırlar. Buna oyunda retention (bağlılık) denir ve oyunu indirip ertesi gün oyunu açıp açmadığına ilk gün bağlılığı (Day 1 Retention) denmektedir. Bir freemium oyunda kullanıcıların %40'ı ertesi gün oyuna dönmez ise o oyunun tasarımı hatalı kabul edilir. Bu tür satın alım yapmak istemeyen kullanıcılar klasik reklamlardan farklı olarak izlediklerinde bir ödöl kazandıkları 30 saniyelik rewarded ad(ödöl kazandıran reklam) modelini tercih ederler. Bu oyunlarda reklamlar zorunlu izletilmez fakat izlemesi durumunda büyük avantajlar kazanacağı oyuncuya hissettirilir.

1.6 Recontact Film Modeli

Recontact Istanbul: Eyes of Sky örneğinde freemium gelir modeli kullanılmaktadır. Oyuncular veya seyirciler oyunu ücretsiz indirip deneyimleyebilmektedirler. Oyunun içinde oyuncuya verilen bir sezgi miktarı bulunmaktadır. Eğer oyuncular çok sık hatalı tercihlerde bulunurlarsa sezgi miktarı tükenir ve hikaye ana karakterimiz olan Başkomiser Ersin'in 10 dakika boyunca dinlenme kararıyla sonuçlanır. Verilen bu 10 dakikalık arada, oyuncular beklemek istemezse ödöl veren reklamlardan izleyerek veya bütçesine uygun sezgi paketlerinden birini satın alarak hikayeye kaldığı yerden devam eder.

Dijital oyun sektöründeki tüm bu gelişmeler ışığında, sinema sektörünün sinema salonlarıyla kısıtlı kalması ve interaktif sinemanın sadece ikili tercihler üzerinden yeterli etkileşimi seyirci üzerinde sağlayamaması bu tezin amacını oluşturan Recontact film serisinin temelini atmaktadır. Recontact: Eyes of Sky, dijital oyun ve sinema örneği, iki dinamiği birlikte kullanan, gerçek oyuncular ve gerçek mekanlarda çekimleri gerçekleştirilen, klasik bir interaktif olmanın ötesinde dijital oyun dinamiklerini de kapsayarak, seyirciye hikayeyi sonuçlandırması, gizemi çözmesi için mücadele etmesini zorunlu kılan, ekrana dikkatli bakarak şüphelileri gözden kaçırmadan bulmaya çalıştıkları, eğer başarısız olurlarsa yenisinden denemek zorunda oldukları, yüzlerce dosya içinde şüpheli dosyalar araması

gerektiği, yanlış tercihler yaparsa hikayenin sonucunu asla göremeceği türünün tek örneği bir çalışma haline gelmiştir.

Recontact film örneğinin sinema filmlerinden farklı diğer yanı da, çıktığı günden sonra bile oyuncuların istatistikleri ve geri-bildirimleri ile birlikte yeni sahnelerin eklenmesiyle güncellemelerin yapılabilmesi ve güncelliğini uzun yıllar koruyabilmesidir. *Recontact İstanbul: Eyes of Sky*³⁶ ile başlayan macera 2020 yılında Londra şehri ile sürmektedir ve burada da oyuncular *Recontact London*³⁷ ile hikayeye devam ederek polisiye bir filmde dijital oyun keyfini çıkartabilmektedirler. Recontact Londra’da Game of Thrones, Doctor Who, Clash of Titans gibi projelerde rol almış Ross Mullan başrolde bulunmaktadır ve oyunun müzikleri Moskova Bow Tie Senfoni Orkestrası tarafından seslendirilmiştir. Recontact İstanbul: Eyes of Sky ve Recontact London arasındaki en temel fark, İstanbul’da oyuncular Fikret Kuşkan’ın canlandığı Başkomiser Ersin karakterini yönlendirirken, Londra’da başrol doğrudan oyuncudur ve bilgisayar başından Londra’nın tüm siber suçlarla mücadele birimini yönettiği için bir aktörü yönlendirmektedir. Londra’da oyun dinamikleri çok daha fazla ağır basarak, gizli obje bulmaca oyununda hikayeyi de gizleyerek oyuncuya hikayeyi de keşfetmesi motivasyonu verilmiştir. Ara sahnelerle hikaye detaylıca anlatılmaz ve oyuncu gelen e-mail görüntüleri gibi ek görüntülerle olay örgüsünü anlamlandırmaya çalışır. Recontact film serisi, her yıl dünyanın önemli bir şehrinde çekilerek, hikayede güncellik ve çeşitlilik sürekli olarak sağlanması amaçlanmıştır. 11 dil olarak tasarlanan Recontact, Türk sineması ve oyun dinamiklerini dünyaya özgün bir şekilde kazandırması hedeflenmektedir.

Bu çalışma Beykent Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Sinema TV Anaasanat Dalı Sanatta Yeterlilik programı tezi olarak gerçekleştirilmiş ve dipnottaki linklerden etkileşimli olarak deneyimlenebilmektedir.

³⁶ Recontact İstanbul: Eyes of Sky

App Store İndirme bağlantısı: <https://apps.apple.com/tr/app/recontact-istanbul-eyes-of-sky/id1265871433?l=tr>

Google Play İndirme bağlantısı: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.recontactgame.eyesofsky&hl=tr>

³⁷ Recontact Londra

App Store: <https://apps.apple.com/tr/app/recontact-london/id1489045562?l=tr>

Google Play: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.recontactgame.recontact&hl=tr>

Bölüm 2

FİLM ÖRNEĞİ

2. FİKİR TASARIMI

Recontact interaktif film örneği bir seri olarak tasarlanmış ve yıllar içinde sürekli güncellenerek mobil cihazlarda seyirciyle buluşması amaçlanmıştır. Film düşüncesinin ilk temelleri 2015 yılında atılmaya başlamış ve Recontact İstanbul, video sanatıyla video oyun dinamiklerinin harmanlanmasıyla elde edilmiştir. Bu film düşüncesinde anlatının rolü bulunmamakla birlikte, oyuncular mobese merkezinde çalışan bir polis memuru olarak, güvenlik kamerasındaki şüphelileri eşkaller doğrultusunda bulmaya çalışmaktadır. Bu çalışma 153 ülkede Apple App Store platformu tarafından en iyi oyunlar kategorisinde sergilenmiş ve Türkiye'de yılın oyununa layık görülmüştür. 11 dil ile çıkışını yapması, dünyadaki birçok oyuncuyla etkileşime girmesinde büyük rol oynamıştır. Ayrıca Pera müzesi gibi birçok sanat galerisinde de sergilenmiş ve video sanatının etkileşimi olarak kendini tanımlamıştır.

Serinin devamı *Recontact İstanbul: Eyes of Sky (Gökteki Gözler)*, anlatının ve hikayenin yer aldığı ve bunun dijital oyun dinamikleriyle harmanlandığı bir çalışma olarak karşımıza çıkmıştır. Buradaki en önemli motivasyon, seyirciye sadece tercihler sunmak yerine, seyircinin reflekslerinin, dikkatinin, sabrının ve sır çözme becerisinin de hikayeye dahil edilebilmesi üzerine kurulmuştur. Dünyada bugüne kadar gerçek video görüntüleriyle kaydedilip, videonun da etkileşimli olduğu ve oyun dinamiklerini barındıran bir başka çalışma kayıtlarda yoktur. Sadece "*sola mı gitsin veya sağa mı gitsin*" gibi hikayeyi yönlendiren çalışmaların varlığı bilinmekle birlikte, seyircide hikayenin sonunu görebilmesi ve engelleri aşabilmesi için bir mücadele mekanizması *Eyes of Sky*'a kadar geliştirilmemiştir.

Senaryo polisiye yazar Ahmet Ümit'in senaryo danışmanlığıyla geliştirilmiş ve şekillendirilmiştir. Eyes of Sky'in senaryosu çoktan seçmeli alternatif bir kurguya sahip olmadığı için öncelikle iyi bir hikaye ve dramatik yapı kurulması için çalışmalar yapılmıştır. Buradaki en önemli test mekanizması, tüm oyun dinamiklerinin çıkarıldığı zaman da bir filmin tüm ihtiyaçlarına cevap vermesi üzerine kurulmuştur.

Filmin başrolünü usta sinema oyuncusu Fikret Kuşkan canlandırmış ve filmdeki Başkomiser Ersin karakterine hayat vermiştir. Bir sinema oyuncusunun mobil cihazlar için tasarlanmış bir dijital oyundaki performansı için farklı sinematografik yöntemler kullanılmış ve oyunu oynayan seyircinin seçimlerine sesli geri bildirimler vermek açısından yüzlerce sesi ve tepkisi kaydedilmiştir.

Filmin müzikleri, Kaydedenler Kulübü isimli şirket tarafından kaydedilmiş ve sahnelerin müzikleri, seyircilerin tercih zamanlamalarına bağlı olarak değişkenlik göstereceği için döngülü bir biçimde oluşturulmuştur.

Filmin çekimleri yaklaşık 3 haftada tamamlanmış ve kurgu, ses tasarımı, renk düzenlemesi, görsel efektler gibi çalışmalar da 1 ayda hazırlanmıştır. Sinema filmine benzer olan süreçler tamamlandıktan sonra ise 4 aylık bir kod yazma süreciyle film son halini almıştır.

Etkileşimli sinemada en önemli süreçlerden biri de film tamamlandıktan sonra yazılım hataları ve düzenlemeleri için geçen süredir. Her ihtimal denmeli ve test edilip çalışıp çalışılmadığına bakılmalıdır. Buna ek olarak seyirci üzerindeki etkisi ve sinema filminden farklı olarak oyunu indirip en az 3 hafta oynayabilmesi için yaklaşık 50 kişide "*bağlılık testleri*" yapılmıştır. Seyirciler oyunu oynama motivasyonu, eğlenip eğlenmedikleri, devam etme istekleri, zorlandıkları bölümler, geçemedikleri alanlar, sıkıldıkları zamanlamalar, ekranın içindeki me-nülerde yaşadıkları zorluklar hepsi analiz edilmiş ve Recontact film örneği son haline getirilmiştir.

2.1 Eyes Of Sky Sinema ve Oyunun Birlikteliği

Eyes of Sky, dünyadaki tüm etkileşimli sinema filmlerinden farklı bir metodla tasarlanmıştır. Seyirci tercihlerinin, hikayeyi ilerletmek için yeterli bir interaktif sunmadığını üzerine kurulu olan bu temel, seyircinin hikayedeki sırları keşfetmekteki yetenekleri, tecrübelerini, reflekslerini esas almıştır.

Sinema film türleriyle oyun türleri arasında fark bulunmaktadır. Eyes of Sky, sinematik yönüyle polisiye türde bir film olsa da oyun türünde bir bulmacadır. Hatta sinemadaki alt türlerde olduğu gibi bu bulmaca türünün alt türü "*gizli obje bulmacası*" olarak ifade edilir. Oyunlar kendi türlerinin dinamiklerini tüm oyun boyunca tutarlı bir şekilde korumak zorundadırlar. Aslında oyun türü olarak telafuz edilen tanım, filmlerdeki kategori sınıflandırmasına daha çok uymaktadır. Nasıl ki bir belgesel film izlerken, gerçek-dışı fantastik bir olayın olmasını film-den beklemezsek, bir bulmaca oyununda da oyuncuların kendi aralarında savaşmasını veya yarışması beklenmemektedir.

Recontact filmi de polisiye bir bulmaca olarak tanımlandığında hikaye anlatısının da bu dinamikler üzerinde şekillenmesi gerektiği unutulmamalıdır. Recontact'taki etkileşim üç madde ile açıklanabilir.

2.1.1 Güvenlik kameralarındaki Giz

Seyirciler, güvenlik kamerası görüntülerinde eşkali verilen şüpheleri bulmaya çalışır. Bu etkileşim seyircinin ekranda şüpheli kişiyi görmesiyle ekrana dokunması ve ona yakınlaşarak seçmesi üzerine kuruludur. Seyirci hatalı tercihler yaparsa ekranın üstünde bulunan sezgilerini yitirir ve 10 dakika dinlenme cezası alır. Güvenlik kamerası görüntüleri bölümler ilerledikçe zorlaşır ve görüntüleri kaliteleri bozuldukça, kalabalıklar içerisinde şüphelinin nereye kaçtığını bulmaya çalıştıkça seyirciler zorlanmaya başlar. Şüpheliyi bulamadıklarında tekrar deneme şansları bulunmaktadır.

2.1.2 Sorgudaki Giz

Seyirci, katil zanlısı veya şüphelilerin sorgulanması sırasında yalan söyleyip söylemediğini anlamaya çalıştığı bölümlerden oluşmaktadır. Seyirci sorgulanan karakterin yüz ifadeleri ve tavırlarına bakarak ekranda çıkan seçeneklerden birini seçerek olayı aydınlatmaya çalışır.

2.1.3 Belgelerdeki Giz

Seyirciler maktulün bilgisayar görüntülerindeki yüzlerce anı fotoğrafı, videosu ve günlükleri arasında şüpheli bir şeyler arayarak soruşturmayı genişletmeye çalışırlar. Görüntülerin birçoğu anı estetiğiyle hazırlanmış ve sıradan gözükmesi için özel olarak kaydedilmiştir. Burada da yapılacak tüm hatalı tercihler oyuncuların sezgilerini tüketip ceza almasına sebep olabilir.

Buradaki oyun dinamiklerinden de anlaşıldığı gibi Recontact filmi, yeni medya sanatının gereksinimlerini yerine getiren ve izlendiği medyumun özelliklerini kullanan bir film olarak seyircinin karşısına çıkmaktadır.

2.2 Sinematografik Yaklaşım

Recontact filmi, etrafımızdaki kayıt eden cihazlar tarafından sürekli gözetlenen ve dikizlenen bir dünyanın estetik anlayışı üzerine sinematografik yapısını kurmuştur. Film boyunca görülen tüm açılar ya bir güvenlik kamerası görüntüsüdür ya bir webcam ya da bir cep telefonunun özçekim kayıdır.

Çekimler için kullanılan mizansen için yepyeni bir metod denenmiştir. Setteki oyuncuların etrafında normal bir sinema kamerası yerine, güvenlik kamerası açlarına gizlenmiş portatif kameralar kullanılmıştır. Böylece klasik bir set

yerine oyuncuların set esnasında hareket kabiliyeti en üst düzeye çıkmış ve daha doğal bir oyun sergilemeleri sağlanmıştır.

Öte yandan filmde güvenlik kameralarından izlemediğimiz tek sahne ana karakter Başkomiser Ersin'in flashback olarak gösterilen gerçeği hatırlamaya çalıştığı sahnedir. Bu sahne için de 360 derece kamera teknolojisi kullanılarak, seyirci sahneyi izlerken dilediği yöne bakıp, başkomiser Ersin'in hafızasında bir yolculuğa çıkmaktadır.

Mobil cihazlar için hazırlanmış ve etrafında komut butonlarının olduğu bir film için, dikkat çekici renkler ve ışıklar kullanılmış, oyuncular olabildiğince yakın açılardan kaydedilerek, seyircinin detayları daha rahat seçebilmesi hedeflenmiştir.

2.3 Sinopsis

Ece isimli bir kadının ölüm ihbarını güvenlik kamerası görüntüleriyle birlikte alan tecrübeli Başkomiser Ersin, ekibiyle birlikte olay yerine vardıklarında ortada bir ceset bulamaz. Kameraları incelediklerinde eski eşi Serkan tarafından öldürüldüğü tespit edilen Ece'nin hala çözülmesi gereken bir gizemi vardır. O da henüz bulunamayan ve güvenlik kameralarına yansımayan cesedi. Cinayeti kesin bir biçimde reddeden Serkan'ın ifadeleri ve olayın sıradışı durumu Ersin'i soruşturmayı derinleştirmesi için daha da motive eder. Fakat bu şüpheli durum bir cinayetten çok daha fazlasıdır. Ersin soruşturmayı derinleştirdikçe ve elindeki bütün deşifre edilmiş görüntüleri inceledikçe kendini büyük bir çıkmazın içinde bulur. Çünkü kendisine sunulan güvenlik kamerası görüntülerinin hiçbiri gerçek değildir. Bu duruma ikna olması kolay olmasa da kendisinin daha önce hiç işlenmemiş bir suçla karşı karşıya geldiğini kabul eder.

2.4 Hikaye Kurgusu

Recontact isimli uluslararası bir siber suç örgütü, dünyadaki bütün güvenlik kameralarını manipüle edip, görüntüleri değiştirme teknolojisine ve becerisine sahiptir. Örgütün İstanbul ayağını yürüten Aras, örgüte gelir kazandırmak amacıyla video manipülasyonla şantaj videoları hazırlayıp mahkemede delil sayılabilecek ultra-gerçekçi kamera görüntülerini çok yüksek rakamlara satabilmektedir. Delil karartma, güvenlik kamerasına yansımış bir suçun yok edilmesi veya başka bir görüntüyle yer değiştirilmesi gibi konular Recontact'ın uzmanlık alanlarıdır.

Zengin bir kocanın eşi olan Ece, paraya ve maddiyata olan düşkünlüğü yüzünden onu bulan Recontact'ın ve Aras'ın teklifini kabul eder. Ece'nin eşi Serkan'ın kendisini bir otel odasında başka bir kadınla aldatıyormuş gibi gizli kamera görüntüsünü sanal olarak yaratıp Ece'nin mahkemeye delil olarak sunması aralarında yaptıkları kritik plandır. Ece milyonlarca dolarlık parayı Serkan'dan alınca, Serkan'ın bütün yaşantısı sarsılır. Karısını aldatmamasına rağmen tüm basına yansıyan aldatma videoları ve kaybettiği milyonlar Serkan'ı psikolojik olarak sekteye uğratır. Serkan'ın tehditlerine dayanamayan Ece, Aras'tan yine yüksek bir rakam karşılığı çok daha önemli bir video hazırlamasını ister. O da Ece'nin Serkan tarafından öldürüldüğünü gösteren sahte bir görüntüdür. Bu görüntünün polise ulaştırılmasıyla Ece kayıplara karışacak ve huzurlu yaşantısına kimlik değiştirerek yurtdışında devam edecektir. Fakat Başkomiser Ersin Recontact'ın varlığını farkeder ve tüm dünyaya yayılmış bir örgüt olduklarını deşifre eder. Ama deşifre edildiğini anlayan Recontact'ın Ersin için de planları vardır.

2.5 Senaryo

RECONTACT İSTANBUL: EYES OF SKY

1.FLASHBACK - İSTİKLAL CADDESİ

DIŞ/GÜNDÜZ

Komiser ERSİN(50) görüntüler ve sesler bulanık bir şekilde istiklal caddesinde yürümektedir. Yürüdükçe görüntüler ve sesler ERSİN'in etrafında iyice bulanıklaşmaktadır. Jenerik akmaya başlar ve müzik girer.

ERSİN (İÇ SES)

Her yerde gözetliyorlar bizi. Evde, işte, sokakta, cafelerde... Bizi dikizleyenler hakikati bu sanal dünyanın içerisinde arıyor. Bazen şu soruyu soruyorum kendime. Bir polis olarak gözetleyen miyim yoksa gözetlenen mi?...

Recontact İstanbul 2 yazısı çıkar.

Hatırlamalıyım... Siyah kapşonlu biriydi...Yanımdan öylece geçti..
Hatırlamalıyım...

ERSİN'in tam önünden siyah kapşonlu biri geçerken yüzü tam olarak belirginleşmeden telefon sesi duyulur.

ERSİN, ofisindeki güvenlik kamerasının açısındayken pencereye doğru bakmaktadır ve kahvesini içmektedir ve çalan telefona yönelir.

ERSİN

Buyur?

TOLGA

Başkomiserim. Gelen maile baktınız mı?

ERSİN

Yok bakmadım, ne oldu ki?

TOLGA

Baksanız iyi olacak...

ERSİN telefonu kapatıp bilgisayarına yönelir ve gelen maile bakar.

Ersin maili açtığı anda çıkan videoda ECE(28) ve SERKAN(35) evlerinin salonunda kavga ediyordur ve sesler boğuk geliyordur. Önce bağrışmalar, sonra itişmelerden sonra SERKAN belinden tabancasını çıkarır ve ECE'nin kafasına sıkarak. ECE yere yığıldıktan sonra SERKAN eliyle kendi alnını siler, bir iki adım geriye sendeler ve sonra etrafına telaşla bakındıktan sonra kaçarak adımlarla salondan çıkar. Görüntüler hızla ileri sarar ve görüntüdeki ufak bir parazit ile ECE görüntüden yok olur. Başkomiser ERSİN, salona iki olay yeri inceleme görevlisiyle ve yardımcısı TOLGA ile içeri girer. Salonda ECE

dahil kimse yoktur. Olay yeri inceleme ekipleri mekanı incelemeye başlar ve fotoğraflar çekmektedir. ERSİN, ECE'nin bilgisayarını inceler. Görüntüler ECE'nin öldürölme karesine doğru geri sarar ve SERKAN'ın eşkali tam olarak belirlenir. ERSİN, TOLGA'ya dönerek;

ERSİN

Şu mobese görüntülerine bakalım. Nereden girmiş ne reden çıkmış.... Kayıttan sonra bişeyler olmuş bur da... Bilgisayardaki ve güvenlik kamerası görüntülerini deşifre edip benim sunucuya gönderin... Galiba, görüntüler mail atıldıktan sonra kamera kayıttan çıkmış.

TOLGA

Emredersiniz başkomiserim. Bu arada binada başka kalan yokmuş kapıcının söylediğine göre. Silah sesini duyup merkezi aramış.

ERSİN

Bir şey bulabildiniz mi binada peki?

TOLGA

Hayır başkomiserim, bir bulgu yok henüz.

ERSİN

Tamam. Bakalım nereye kaçmış hayvan...

ECE'nin apartmanında SERKAN'ın giriş çıkış videoları gözükmemektedir. SERKAN eli boş bir şekilde çıkış yaptıktan sonra büyük siyah poşetlerin içinde olduğu çöp arabasıyla ilerleyen bir kapıcı bina-
dan dışarı çıkar. ERSİN, SERKAN'ı beş ayrı kamera görüntüsü boyunca araştırıp nereye doğru gittiğini incelemeye başlar ve 34 BG 7908 plakalı bir araca bindiğini tespit eder. Görüntülerde araç sahibinin SERKAN AKSOY olduğu belirir ve ECE EREN ile evlenip boşandığı tespit edilir.

TOLGA

(Dış ses)

SERKAN AKSOY. 1979.... İş Adamı. Maktul ECE EREN'in eski kocası. Aldattığı gerekçesiyle karısı ECE EREN, boşanma davası açıp zibilyonları cebe atmış. Herifin servetini kurutmuş yani. Adamın birçok hastaneden raporu da var. Sıyırtmış kafayı anlayacağın Başkomiserim.

ERSİN

İntikam meselesi...

ERSİN ve SERKAN sorgu odasında oturmaktadırlar. SERKAN yorgun ve üzgün gözükmemektedir. SERKAN'ın önünde bir monitör durmaktadır.

ERSİN

Hoş geldin Hacı...

SERKAN

(Şaşkın, korkuyla Ersin'in yüzüne bakar)

Neden getirdiniz beni buraya?

ERSİN

(Alaycı, kendinden emin, bir parça acımasız)

Yavaş yavaş... Burada soruları genelde ben soruyorum... Karını niye öldürdün lan?

SERKAN, şok olur, isyan edercesine ve ağlamaklı...

SERKAN

Ne, ne öldürmesi ya?! Ben kimseyi öldürmedim! Tuzak kurdular bana....

ERSİN, SERKAN'ın bu tepkisine anlam veremez. Ciddileşerek;

ERSİN

Bırak bu palavraları. Gözümle gördüm lan! Kafasına sıkılmışsın pezevenk. Boynuzlandın mı lan yoksa?

SERKAN, ağlarcasına;

SERKAN

Hayır, ben karımı öldürmedim!!!

ERSİN dişlerini sıkar, ve ellerini çıtlatarak;

ERSİN

Bana bak, insan gibi konuşuyoruz şurda. Başka şeyler yaptırma bana... Karıyı aldatmışsın, o da senden sıkı bir nafaka almış. İntikam almak için öldürmüşsün kadını işte...

SERKAN

Ben karımı asla aldatmadım... Öyle bir şey olmadı...

ERSİN

Nasıl olmadı lan, karıyı boşamışsın ya oğlum.. Durduk yere insan niye boşar gül gibi karısını.. Anlat bak, nereye sakladın lan cesedi? Bizimle iş birliği yaparsan az cezayla yırtarsın.. aksi takdirde seni si...

SERKAN

Valla billa Ceset yok, ölü yok, hepsi yalan, hepsi!

ERSİN öfkeli bir halde, SERKAN'ın önünde duran monitörü işaret eder.

ERSİN

Bu ne peki? Ben miyim lan buradaki adam?!

SERKAN şoka girer, gözlerini kapatarak ağlarcasına ve isyan edersine;

SERKAN

Montaj bu!!... Valla montaj, gerek deęil, hibiri gerek deęil... Silahım bile yok benim.

ERSİN

Sensin lan montaj... Oęlum bu nasıl montaj, görmüyor musun işte bu sensin, bu da eski karın. Bak! bak... nasıl sıkıyorsun kafasına acımadan!

SERKAN

Niye inanmıyosun komiserim... Valla ben kimseyi öldürmedim. Tamam, servetime, hayatıma her şeyime el koydu o kadın. Ama mahkemeye sunduęu bütün görüntüler yalandı. Herşeyimi elimden aldı.. Şimdi de hayatımı elimden almak istiyor.

ERSİN

Asıl yalanı sen söylüyorsun. Kadını hem aldat, hem de mirasından mahrum etmek için öldür.

Serkan aęlarcasına;

SERKAN

Rica ediyorum, lütfen dinleyin beni. Doğruyu söylüyorum... Bunların hepsi düzmece, hepsi plan... Bana inanmıyorsanız araştırın... *(Bir an susar, sonda ce saretle sorar)* Onu öldürdüysem, Ceset nerede o zaman?

ERSİN

Nereye koyduysan orada! ...Bak... adın neydi?

ERSİN dosyasına bakar.

SERKAN

Serkan...

ERSİN

(Güya yumuşamış gibi davranır)

Serkancım... Bak, Serkancım diyorum sana. Gerçekleri inkar etmek sana bir şey kazandırmaz.

SERKAN'ın nefes alıp vermesi derinleşir, gözleri açık, donukça bakmaktadır.

SERKAN

Gerçek? Hangi gerçek?... Ben gerçeğin ne olduğunu bilmiyorum artık. *(Çılgın gibi bakar)* Gerçek ne? Benim hiçbir zaman bir gerçeğim olmadı...

ERSİN düşünceli bir şekilde SERKAN'a bakar. Adama acımaya başlamıştır ama belli etmez.

ERSİN

Sen hiç merak etme aslanım, biz o gerçeği bulacağız... İçinde sen olsan da olmasan da bulacağız...

ERSİN sorgu odasından çıkar. Polis kamerası ellerini başının üstüne koymuş SERKAN'ı çekmeye devam ediyordur.

ERSİN ve yardımcısı TOLGA aynalı odadan SERKAN'ı seyrediyordur.

ERSİN

Herifin bu işi tek başına yapması mümkün değil. Baksana cız büzüğün biri. Cesedi taşımasına imkan yok. Bir iş birlikçisi olması lazım.Şu görüntüleri bir daha inceleyelim bakalım.

TOLGA

Emredersiniz Başkomserim, bu arada maktulün bilgi sayar görüntülerini de deşifre edip sunucunuza yük lettim başkomiserim. İsteddiğiniz zaman inceleyebilirsiniz.

ERSİN

Tamam.

Ersin'in çalışma odasında mantar panoda ECE'nin ve SERKAN'ın fotoğrafları yanısıra sokakta incelenen her kamera görüntüsünden alınmış fotoğraflar ve SERKAN'ın kırmızıyla işaretlenmiş görselleri bulunmaktadır. ERSİN önündeki bilgisayardan ECE klasörüne girer ve klasörlerdeki görüntülere bakar. ECE'nin güvenlik kamerasındaki öldürülme videosu, ECE ile SERKAN'ın birlikte tatil fotoğrafları gibi görüntüler vardır.

Diğer klasörlerden birinde SERKAN'ın ECE'yi başka bir KADIN(25) ile bir otel odasında aldattığının videosunu görmektedir. Otele girişlerinin, odaya çıkışlarının ve odaya giriş görüntülerinin kayıtları yanı sıra odada da bir gizli kamera tarafından çekilen görüntülerde SERKAN ve KADIN gülerek konuşup yakınlaşıyorlardır. Ersin bu duruma şüphelenerek;

ERSİN

Hmmm, SERKAN'ın bahsettiği görüntüler. Kadın da az değilmiş...Peşine adam taktırmış...

ERSİN bilgisayarda görüntüleri incelemeye devam ederken, Silinenler klasörüne girer ve SERKAN'ın birçok açıdan çekilmiş fotoğraflarını görür. Bu duruma şüphelenerek not alır. Daha sonra mantar panoya dönerek apartman giriş görseline bakar. Güvenlik kamera görüntüleri bilgisayarında klasör olarak da yer almaktadır.

ERSİN, apartman giriş görüntülerinde el arabasıyla çıkan kapıcıyı takip etmeye başlar. Birkaç sokak takip ettiğinde el arabasıyla bir sahafın içine giriş yapar.Sahafın girişinin olduğu görüntü hızlıca ileri sarar ve ERSİN ve yardımcısı TOLGA'nın içeriye giriş videosu gözükür.

10.SAHAF

İÇ/GÜNDÜZ

Kitaplarla dolu oldukça eski ve karışık bir sahafın eski bir güvenlik kamerası görüntüsünden ERSİN ve TOLGA'nın içeriye girişini ve onları karşılayan ALİ(50)gözükür. ERSİN kimliğini göstererek;

ERSİN

Poliiis.

ALİ biraz telaş yapar.

ALİ

Buyrun?

ERSİN

Buranın sahibi sen misin?

ALİ

Evet, evet? N'olduki?

ERSİN

Nolacak oğlum, cinayet işine bulaşmışsın? Ceset taşınmış buraya...

ALİ'nin sesi telaşlanarak incelir.

ALİ

Ne ne, ne cesedi abii? Morg mu burasıııı?

ERSİN

Ukalalık yapma lan! Bilmem ne apartmanının kapıcısı gelmedi mi dün sana? Parçalanmış cesedi getirmiş çuval içinde...

ALİ, iyice telaşlanır, sesi titriyodur.

ALİ

Ne cesedi abi? Cinayet kitabı mı diyorsun yani...

ERSİN

Ne cinayet kitabı lan, ceset diyorum ceset, buz gibi donmuş beden diyorum, kan diyorum! (Yar dımcısına döner) Tolga bak bakıyım yere kan izi var

mı?

ALİ

Yok abi, ne kanı? İşte çuval şurada, açmadım bile...

TOLGA eldiveni takıp çuvalı açar, içinden kitapları çıkarır inceler. Ama kuşku uyandıracak bir şey bulamadığı yüz ifadesine yansımaktadır.

ERSİN

Bu kitaplara el koyuyoruz. Bu kapıcı sık gelir mi sana?

ALİ

Yok abi, niye gelsin.. İki ay önce Ermeni madam vardı o ölmüş, onun kitaplarını getirdi, bi de bunları, şey olmuştu sonra... Ben tanımam etmem, ka-tillerle ne işim olur abii... Kitapları alın götürün abi, ne isterseniz yapın...

TOLGA paketleri eldivenle balistik inceleme torbasına alıp kapatır.

11.ERSİN'İN OFİSİ

İÇ/GÜNDÜZ

ERSİN yorgun gözlerle apartman giriş-çıkış videolarına bakıyordur. Esniyodur.

ERSİN

Bu görüntülerden bişey çıkmadı... Ceset çıkaran yok
bu kapıdan...

Apartman önü görüntüleri hızlanır. Gece gündüz döngüsü olur.

12.APARTMAN İÇİ

İÇ/GÜNDÜZ

ERSİN apartmanın önüne tek başına gelmiştir. Kapıcı Rıza apartman girişindeki bir başka kapıdan çıkarken onunla karşılaşır.

ERSİN

Niye milletin kitabını alıp çalıyosun lan? Atarım
seni içeri ha.

RIZA endişeli, boynu bükük.

RIZA

Aman komiserim... Ne çalması... Ben şey ediyorum on-
ları..

ERSİN

Burda yaşıyosun di mi sen?

RIZA

He.. yok komiserim. Burası depoya iniyor.

ERSİN

Hayda... Oğlum ev kapısı gibi depo mu olur? Biz de senin ev sandık. Niye giren çıkanı çok yok bu binanın?

RIZA

Ev sahipleri hep yurtdışında yaşıyor. Arada bir gelirler. Ece hanım öldürüldüğünde sadece o kalıyordu binada.

ERSİN

Anladım... Bu binanın başka giriş çıkışı var mı?

RIZA

Yok komiserim. Gerçi şey kapısı var... Doğalgaza geçince kullanmıyoruz artık o kapıyı.

ERSİN

Ne kapısı?

RIZA

Kömürlük kapısı komiserim. Binanın arkasında.

ERSİN

Gel bakalım göster şu kapıyı.

13. APARTMANIN ARKA KAPISI

DIŞ/GÜNDÜZ

ERSİN ve RIZA eski bir kapıdan geçerler. Kapı dar bir yıkıntıya doğru çıkmaktadır. Bir depo kamerasından gözükmektedirler. Görüntü hızla geri sarar ve siyah kapşonlu yüzü belli olmayan ARAS karakterinin elinde büyük çantalarla arka kapıdan çıktığı gözükür.

ERSİN

Yakaladım seni itoğluit...

14.ERSİN'İN OFİSİ

İÇ/GÜNDÜZ

ERSİN dar bir sokağın İstiklal caddesine açılan sokağında ellerinde ve sırtında büyük çantalar olan ve yüzü seçilemeyen birinin çıktığını farkeder.

ERSİN

Ben bir yerden hatırlıyorum bu herifi.

SİYAH KAPŞONLU, istiklal caddesinde yürürken, ERSİN yanından kendisinin de geçtiğini farkeder.

ERSİN

Lan... Yanımdan geçmiş meğerse. Olaya bak...

15.FLASHBACK 360 DERECE-İSTİKLAL CADDESİ

DIŞ/GÜNDÜZ

ERSİN,kendi gözünden, yanından siyah kapşonlu birinin geçtiğini hatırlar fakat yüzü belirgin değildir.

16.SOKAKLAR

DIŞ/GÜNDÜZ

ERSİN mobese kameralarını incelemeye devam eder. 10 ayrı kamera sonunda siyah kapşonlu kişi bir apartmanın 7 numaralı ziline basar ve girer.

ERSİN

Bir ziyaret edelim bakalım...

17.ARAS'IN EVİ

İÇ/GÜNDÜZ

PC WEB Kamerası

ARAS, bilgisayarının webcam kamerasından gözükecek şekilde hareketli bir şekilde çalışıyodur. Kapı çaldığında kapıya doğru bakar, bilgisayarda bir iki tuşa daha basar ve kapıya yönelir.

ERSİN evin salonunda, yanında yardımcısı TOLGA ile koltukta oturmaktadır. Karşısında ARAS(30) vardır. Aras biraz tedirgindir. TOLGA notlar alır.

ERSİN

Ev de güzelmiş... Senin mi lan bura?

ARAS

Yok... Yani... Kiradayım...

ERSİN elindeki fotoğrafı ARAS'a gösterir.

ERSİN

Bu kadını tanıyor musun?

ARAS

Evet... Evet... Tabiki. Ece hanım.

ERSİN

Nereden tanıyorsun?

ARAS

Ece hanımın moda blogunun ve websitesinin tasarım
larını yapıyordum.

ERSİN

Yapıyordun? Tasarımcı mısın?

ARAS

Evet... Web-grafik üzerine tasarımlar yapıyorum
da.. Niye noldu kii? Benim işlerim hep yasaldır...

ERSİN

Dünyanın hiç bir yerinde cinayet yasal değildir oğ
lum.

Aras şok içerisinde.

ARAS

Neee? Ne cinayetiii???

ERSİN

Ne cinayeti olacak oğlum? SERKAN'la birlikte kadını
öldürmüşsünüz. Daha ne cinayeti diyorsun?

ARAS

Nee ECE hanım ölmüş müüü?

ERSİN

Artizlik yapma lan, sen taşımadın mı cesedi? Hiç
inkar etme görüntülerin var kömürlükten çıkarken...

ARAS

Yok abi, yanlış abi?

ERSİN

Abi değil lan, Başkomiser Ersin! Nereden abin oluyor muşum senin?

ARAS

Tamam, Tamam Ersin Başkomiserim. Yani ben, evin yolu kestirme diye hep o kömürlükten...

ERSİN

Ne işin vardı oğlum kadının evinde?

ARAS

Yaptığım tasarımları gösteriyordum. Bir de ödemeyi aldım kendisinden...

ERSİN

O çantalar neydi lan peki yanında koca koca?

ARAS

Çantalar mı? Ha, onlar bilgisayarım tabletim, harddisklerim falan. Bir de spora gidecektim ECE hanıma uğradıktan sonra vazgeçtim. Ama...

ERSİN

Ama ney lan?

ARAS

Eski eşinin tehdit ettiği falan söylemişti Ece Hanım. Koruma talep etmiş ama hiç takmadılar. Kesin o kocası olacak herif yapmıştır.

ERSİN

Adam yapmamış oğlum. Sen onu boşver de söyle bakalım, ilişkin mi vardı kadınla? Genç adam, genç kadın he? Tutkulu muydu? Doğru söyle!

ARAS

Yok Başkomserim ne ilişkisi, asla! Şeyim ben...Gayim...

ARAS aceleyle ve telaşlı bir şekilde cep telefonunu açıp gösterir.

ARAS

Bakın bu da erkek arkadaşım... ÖMER... Arada bende kalır.

ERSİN fotoğrafı görünce yüzünü ekşitir. ARAS daha sonra da çekmeden hızla gökkuşağı renkli bayrak çıkartır. Bayrağı hafif sallayarak ve salakça bir gülümsemeyle;

ARAS

Bakın... LGBTİ...

Ersin

Tamam kes. Serkan mı öldürdü diyorsun yani.

ARAS

Evet, başka kim olacak, o yapmıştır...

ERSİN

İyi de adam hasta oğlum. Hem kadını öldürcek, hem taşıyacak, tek başına yapması mümkün değil...

ARAS

Birsürü çalışanı var. Onlardan birine yaptırmıştır. Bir sürü mekanı vardır bu adamın, cesedi de oralarından birine götürmüşlerdir.

ERSİN

Ece'nin bilgisayarında Serkan'ın aldatılma videoları ve büssürü açıdan resimleri var. Yoksaaa... bu görüntüleri sen mi çektin lan? Dedektiflik mi yapıyorsun oğlum?

ARAS şüpheli bir tavırla;

ARAS

Hayır, hayır asla. Bunlardan haberim yok. Ece Hanım bahsetmedi.

ERSİN

(İnanmamış pozlarında başını sallar)

Bilgisayar uzmanlığın oyunculuğun kadar kötüyse yandın valla... Şu senin bilgisayarını takım taklavat toplayıp incelemeye alacağız.

ARAS

Doğru söylüyorum lütfen ama tabii! Tabiki bakabilirsiniz ama...

ERSİN sert çıkar.

ERSİN

Ne aması lan?! Ne saklıyorsun!?

ARAS tedirgin ve çekingen bir şekilde.

ARAS

Yok bir şey saklamıyorum. Benim bilgisayarda sorun olmuştu da format atmıştım.

ERSİN, yardımcısı TOLGA'ya bakarak gülümser.

ERSİN

Meraklanma... Biz aradığımızı buluruz.

TOLGA, bilgisayara doğru yönelerek, bilgisayarı kapatır. Ekran kararır.

18.ERSİN'İN OFİSİ

İÇ/GÜNDÜZ

TOLGA

Bizim siberciler ARAS'ın bilgisayarındaki bir klasörün şifresini kıramadılar başkomiserim.

ERSİN

Adem'e göstermediniz mi?

TOLGA

O da beceremedi.

ERSİN

Alla alla.

TOLGA

Parola istiyor başkomiserim.

ERSİN

Hmmm... Tamam... O zaman bulacağız parolayı...

ERSİN bilgisayarından ARAS klasörüne bakmaktadır. Websitesi görselleri, anı fotoğrafları ve videolar bulunmaktadır. Bir klasörde Ece'nin moda fotoğrafları ve görüntüler yer almaktadır. Daha sonra ARAS, RECONTACT isimli bir klasör bulur. Klasör şifrelidir. Şifre 4434'dür ve bu şifre ECE'nin SERKAN ile ilgili bir fotoğrafının içinde yer almaktadır. Şifreyi bulduğunda, bu klasörde SERKAN AKSOY isimli bir klasör de yer almaktadır. ERSİN o klasöre bakınca Serkan'ın 3D render görüntüleri, video görselleri, çizimler, her açıdan fotoğrafları ve aldatma videosunun farklı birkaç 3D videosunu bulur. Diğer videolarda ise cinayet videosunun tamamen bir çizim olduğunu ve tasarım olduğunu farkederek. Elindeki bütün videoları incelediğinde her biriyle alakalı üç boyutlu çizimler bulur.

Ersin'in ağzı açık kalmış, şok olmuş şaşkın bir ifade ile;

ERSİN

Serkan haklıymış. Videoların hiçbiri gerçek değil!
Hiçbiri!

ERSİN, RECONTACT klasöründeki tasarımlar klasörüne girdiğinde ise, RECONTACT isimli bir hacker örgütün websitesi tasarımları ve görsellerini görür. Örgüt görsellerinin ve afişlerinin altında ''Ey insanlar, gerçeği yalnızca biz değiştirebiliriz. Çünkü onu biz yarattık'' gibi sloganlar vardır. Bir videoda ekranın sol üst köşesinde kırmızı bir nokta vardır ve işaret altına alınmıştır. İşaretin altında ''Videonun belli bir bölümüne eklenen bu kırmızı nokta videoların değiştirildiğinin göstergesidir'' yazmaktadır.

ERSİN

Bunlar basbaya bir örgüt... Bütün güvenlik kameralarını ele geçirmişler..Videoları bile manipüle Bu nasıl olur?

O sırada bilgisayar ekranından bir webcam araması ''Deniz''adıyla gözükür.Onayla butonuna basınca bir ekran açılır ve DENİZ(19) kendi odasında webcam kamerasıyla gözükür.

19.DENİZ'İN EVİ - WEBCAM

İÇ/GÜNDÜZ

DENİZ

Baba?

ERSİN hala şoktadır, ter içinde kalmıştır. Cevaplar bir saniye gecikmeli gelir.

ERSİN

Merhaba Kızım. Nasılsın canım?

DENİZ

İyiyim, hiç aramıyorsun, sormuyorsun kızım napıyor diye.

ERSİN

Çok yoğunuz bu aralar be kızım, iyi misin, her şey yolunda mı? İzmir nasıl?

DENİZ

İyidir, nolsun, vizelerle uğraşıyoruz.

Ekranda bir parazitlenme olur. Sol üstte kırmızı bir nokta belirip kaybolur. DENİZ'in yüzü daha soğuk ve ifadesizdir.

DENİZ

Ne zaman geliyorsun İstanbul'a?

ERSİN biraz endişeli bir bakışla.

ERSİN

İstanbul derken? Kızım sen İzmir de değil misin?

DENİZ

Ben İzmirdeyim de, sen İstanbulda olduğunu mu zannediyorsun?

DENİZ ufak bir tebessüm atar ve bağlantı kopar.

ERSİN

Deniz? Deniz!!?

ERSİN hemen telefona sarılır, ayağa kalkar ve arama yapar fakat karşı tarafa ulaşamaz. Endişeli bir şekilde bilgisayara yönelir.

Ersin mobese kameraları incelediğinde SERKAN ile olan neredeyse her videoda kırmızı noktalı işaret saliselik bir anda gözüküp kayboluyordur.

Daha sonra kendisinin siyah kapşonlu ile birlikte gözüktüğü videoda da kırmızı noktayı bulunca, flashback olarak o anı hatırlamaya başlar.

20.FLASKBACK 360 - İSTİKLAL CADDDESİ

DIŞ/GÜNDÜZ

ERSİN kendi gözünden bulanık bir istiklal caddesi görmektedir.

ERSİN

Serkan... Tamamen kurban... Bütün görüntüleri manipüle etmişler...

360 derece görüntüler eşliğinde Serkan'ın görseli 3D tasarımdan çizimle gerçeğe döner, ECE'nin ARAS'la bilgisayar başındaki diyalogu gözükür, bir sokakta SERKAN'ın görselinin videoya entegre edilişi gösterilir, aldatma videosunun tasarımı gözükür. En son istiklal caddesinde siyah kapşonlu farkedilmeye başlar.

ERSİN (İÇ SES)

Hatırlıyorum... Siyah kapşonlu... Evet... Hatırlıyorum.

Etrafın bulanıklığı ve karanlık yapısı yanından geçen siyah kapşonlu ile azalmaktadır. Daha sonra bir anda görüntü durur ve siyah kapşonlunun yüzü belirginleşmeye başlar. Boğuk sesler de daha da

netleşir. Kapşonlu telefonla konuşuyordur ve ses bir kadın sesidir.

ECE

Hallettim, geliyorum...

ERSİN

Evet ya... Bir kadın sesiydi... Hatırladım...

Bir anda görüntü belirginleşir ve Siyah kapşonlu kişi ECE'nin ta kendisidir. Bir an ERSİN'e doğru bakarak geçer.

21.ERSİN'İN OFİSİ

İÇ/GÜNDÜZ

ERSİN bilgisayarın başında şaşkın ve düşünceli bir şekilde boşluğa bakıyordur. Bir mail iletisi duyulur. Mailde reality@recontact.co dan ''Gerçeklik bize ait'' başlığı atılmıştır. Mailin içinde ''Ey insanlar, gerçeği yalnız biz değiştirebiliriz. Çünkü onu biz yarattık'' cümlesi yer almaktadır.

ERSİN maili açtığı anda bir video ile karşılaşır.

ERSİN'in ofisindeki güvenlik kamerasından bilgisayarındaki maili açtığı gözükmetedir.

Açılan videoda ofise maskeli biri girer ve ERSİN'in arkasından silah dayayıp silahı ateşlediğinde ekran parazitlenir. ERSİN o videoyu izledikten sonra bilgisayara şaşkınlıkla bakıyorken bilgisayar ekranına dokunmaya çalışır daha sonra hızlıca odasındaki güvenlik kamerasına doğru yönelir ve hayretle ona bakmaktadır. Yandaki masayı çeker, üstüne çıkar ve kamerayı kapatır. Parazitlenen ekrandan kırmızı noktalı bir işaret bir anda ortaya çıkar ve ekran kararır. Ön Jenerik.

ERSİN

Bütün hatıralarımızı, geçmişimizi, ailemizi, yaşadıklarımızı yani gerçekliğimizi bu sanal dünyanın içine hapsettik. Ona katıksız olarak güvendik... Unutmayı bile hatırlamaz olduk... Kendimi hafızasını yitirmiş biri gibi hissediyorum... Neye inancığımı bile bilmiyorum.

ECE denilen kadın, bize gerçekliği yeniden sorgulattı. SERKAN en başından beri masummuş... ECE, Recontact denen örgütle bir işbirliği kurmuştu... Sonuçta ortada kazanılan milyonlar vardı. Bu örgütün neler yapabildiğini, nerelere kadar sızmış olabileceğini bulmamız gerek... Yoksa bu sanal dünyalarına bizi de hapsedecekler...

Jenerik sonunda ERSİN telefonda konuşuyordur.

ERSİN

Evet bakanım. Aynen. Birçok ülkede olabilirler. Herkesi kullanıyo olabilirler..... Herkesle işbirliği yapıyor olabilirler... Merkezleri mi efendim?... Londra...

ERSİN Londra dediği anda ekranda Londra yazısı belirir ve yanında Recontact yazısı onu tamamlar. Altında da Yakında yazısıyla ekran kararır. Ana jenerik akar.

Senaryo: Eray Dinç ©

Senaryo Danışmanı: Ahmet Ümit

3. BÖLÜM

YAPIM

3. YAPIM SÜRECİ

Öncelikle fikir aşamasıyla başlayan süreç, filmin türünün polisiye olması ve oyun türünün gizli obje bulmacası olması kararıyla senaryo aşamasına geçilmiştir. Senaryonun sinopsisi ve tretmanı oluştuktan sonra Ahmet Ümit danışmanlığında karakterlerin sosyolojik ve psikolojik detayları üzerine değişiklikler yapılmış ve diyaloglar Ahmet Ümit'in seslendirmesiyle kaydedilmiş ve daha sonra senaryo metnine adapte edilmiştir.



Görsel 3 Ahmet Ümit diyalogları doğaçlama bir şekilde seslendirirken.

Senaryo tamamlandıktan hemen sonra, başta ana karakter Başkomiser Ersin olmak üzere oyuncu arayışları hızlanmış ve Prof. Dr. Oğuz Makal'ın öneri ve bağlantıları ile Fikret Kuşkan'a ulaşılmıştır. Fikret Kuşkan'ın projeyi kabul etmesi sonrası karakterlerin kıyafetleri ve kullanılacakları aksesuar seçim çalışmaları devam etmiştir.



Görsel 4 Fikret Kuşkan ile senaryoyu çalışırken.



Görsel 5 Fikret Kuşkan kıyafet provasında.

Mekan seçimleri için İstanbul'un tarihi dokusuna en uygun iç mekanlar tercih edilmiştir.

Özellikle Başkomiser Ersin'in çalışma odası, sıfırdan tasarlanmış ve bir karakol haline getirilmiştir.



Görsel 6 Başkomiser Ersin'in Odası



Görsel 7 Çalışma Tahtası

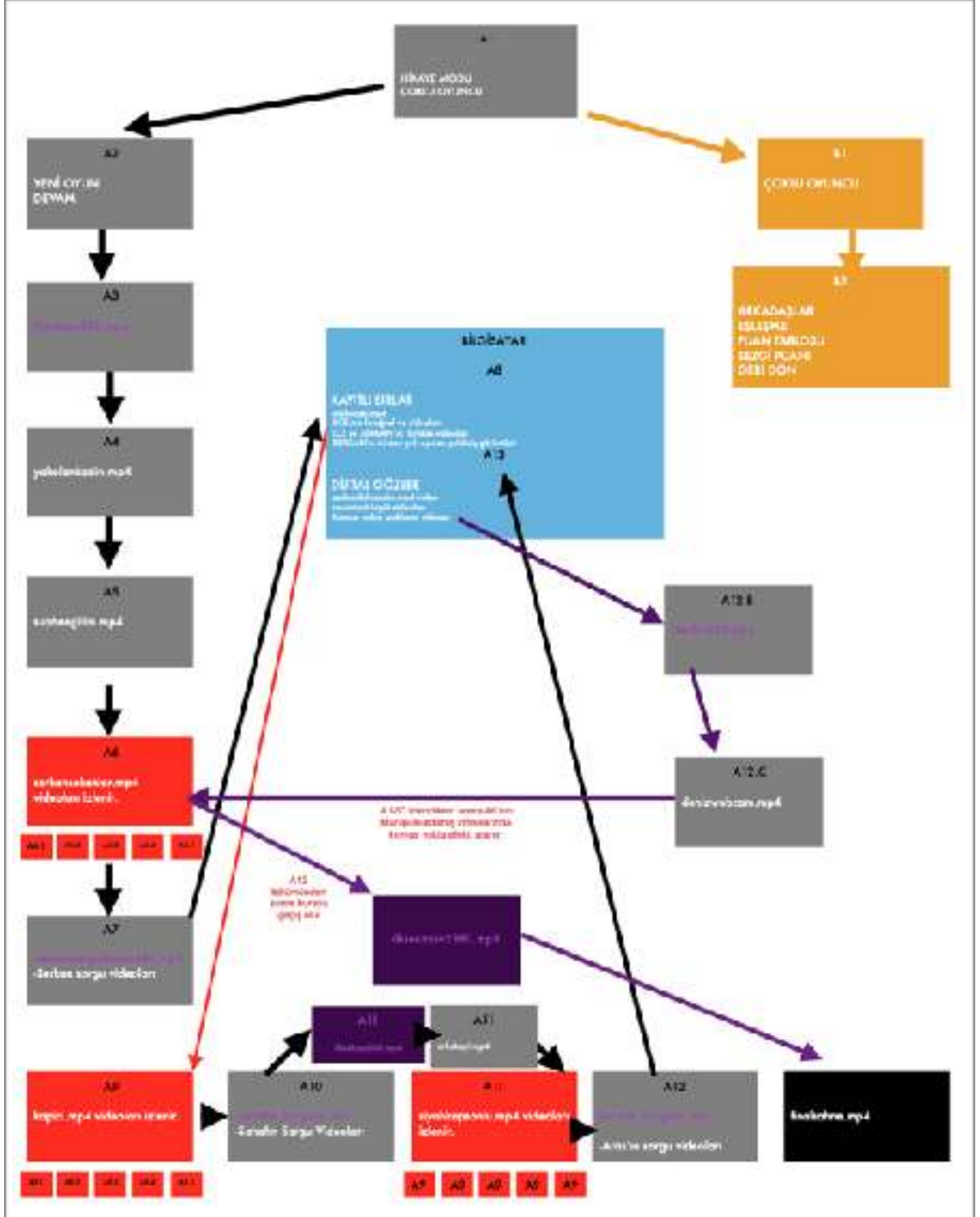
Mekan seçimleri tamamlandıktan sonra son hazırlıklar tamamlanmış ve sinema çekimleri 4 günde, oyun dinamiği çekimleri 2 haftada tamamlanmıştır. Pera Müzesindeki çekimde ise Ahmet Ümit Odası olarak kayıtlara geçmiş odada Serkan karakterinin karısını aldattığı sahne çekilmiştir.



Görsel 8 Ahmet Ümit Odası

Çekimler tamamlandıktan sonra, Final Cut Pro X programında, tüm videoların ses eşleştirmesi, renk düzenlemesi, kurgusu ve efektleri yapılmıştır. Bir aylık bir kurgu sürecinden sonra yazılımcı Can Aksoy tarafından Unity sistemi üzerinde kod yazım süreci yaklaşık 3 ay sürmüştür. Daha sonra yazılımın test edilmesi, seyirciler üzerinde denenmesi, hatalarının giderilmesi gibi süreçler de yaklaşık 1 ayda tamamlanmıştır.

3.1 Eyes of Sky'in interaktif Kurgu Şeması



Görsel 9 İnteraktif Kurgu Şeması

Müzik aşaması kurguyla beraber 1 ayda tamamlanmıştır ve ana tema müziği başta olmak üzere sahnelerde, menülerde ve oyun esnasında kullanılmak üzere 12 ayrı parça kaydedilmiştir.

Görsel 10 Sertaç Özgümüş ve GÜNtaç Özdemir Eyes of Sky'ın müziklerini yaparken.



Görsel 11 Eyes of Sky'ın kodları Can Aksoy tarafından yazılıyor.



Görsel 12 Renk düzenlemesinde mobil cihazların referans monitörü oluşu



Görsel 13 Eyes of Sky Afiş ve ikon Çalışmaları. Tasarımcı Tolga Taşçı.

61

3.2 Set Ekibi

Yönetmen	Eray Dinç
Senaryo	
Oyun Tasarımcısı	
Kurgu	
Renk Düzenleme	
Yapımcı	Simay Dinç
Yazılım	Can Aksoy
Görüntü Yönetmeni	Firar Güney Kayran
Senaryo Danışmanı	Ahmet Ümit
Müzik	Kaydedenler Kulübü Sertaç Özgümüş Güntaş Özdemir
Görsel Efektler	Mutlu Çağdaş Usta
Ses Kayıt	Erim Savaş
Oyuncular	Fikret Kuşkan Haldun Boysan Halim Ercan Emre Mutlu Gökçe Suyabatmaz Kenan Kaya Ahmet Çelik

3.3 Oyuncu Kadrosu

Başkomiser Ersin



Görsel 15 Fikret Kuşkan

Sahaf Ali



Görsel 16 Haldun Boysan

Aras



Görsel 17 Halim Ercan

Başkomiser Ersin'in kızı- Deniz



Görsel 18 Deniz Cengiz

Ece



Görsel 19 Gökçe Suyabatmaz

Serkan



Görsel 20 Emre Mutlu

Başkomiser Ersin'in yardımcısı - Tolga



Görsel 21 Kenan Kaya

Kapıcı Rıza



Görsel 22 Ahmet Çelik

3.4 Mekanlar



Görsel 23 Başkomiser Ersin'in Odası - İlk hali



Görsel 24 Başkomiser Ersin'in Odası - Son hali



Görsel 25 Ece'nin Evi



Görsel 26 Aras'ın Evi



Görsel 27 Sahaf Ali'nin kitabevi



Görsel 28 Pera Palas Otel - Ahmet Ümit Odası

3.5 Recontact İstanbul: Eyes of Sky Filminden Kareler



Görsel 29 Filmin başlangıç ekranı



Görsel 30 Başkomiser Ersin'in ofisi



Görsel 31 Sahaf Ali'nin kitabevi



Görsel 32 Apartman girişı



Görsel 33 Gizli Kamera-Ece'nin Ev

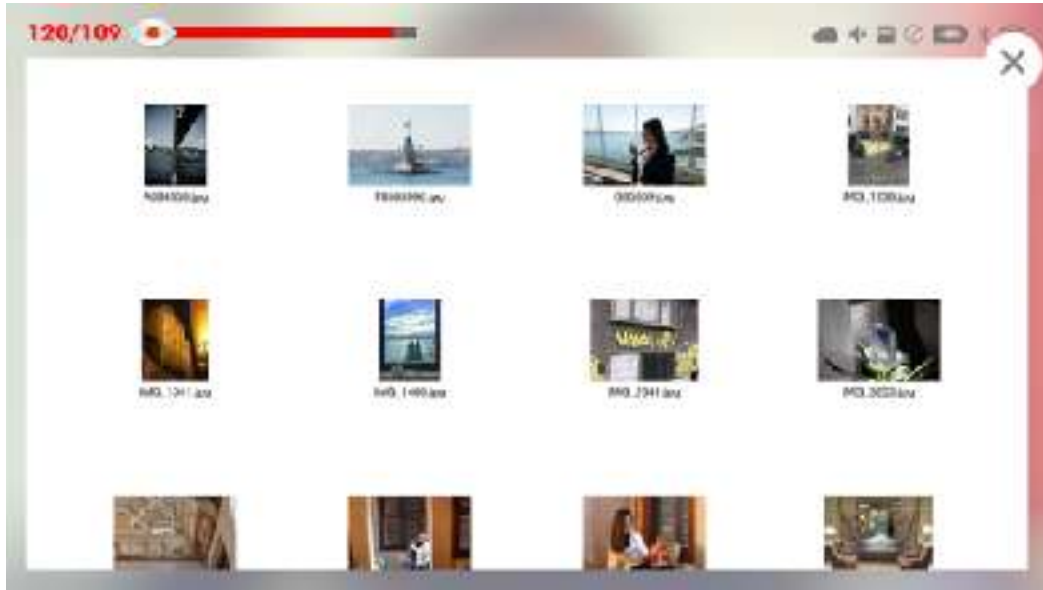
3.6 Ekran Görüntüleri



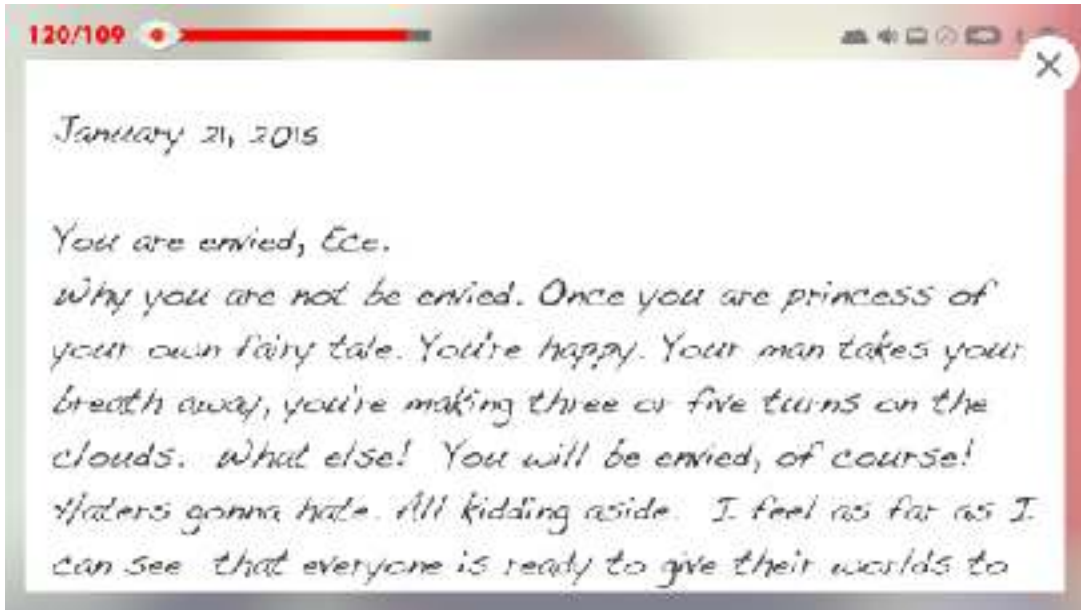
Görsel 34 Oyun içi bilgisayar arayüzü



Görsel 35 Oyun içi e-posta arayüzü



Günlük 36 Oyun içi sunucu arayüzü. Seyirci burada bir polis gibi maktulün bilgisayar görüntülerini inceleyerek şüpheli bir şey aramaktadır.



Görsel 37 Oyun içi günlükler arayüzü. Seyirci burada maktulün günlüklerini okuyup şüpheli bir detay arar. Kullanıcı cihazında hangi dili kullanıyorsa günlükler o dilde gözükür.



Görsel 38 Sorgu sırasında seyirciler, zanlının sözlerinden şüpheli mi yoksa gerçekçi mi olduğunu tavırlarından tespit etmeye çalıştığı sahnelerden biri.



Görsel 39 Seyirci zorlaşan şartlarda ve bozulmuş güvenlik kamerası görüntüleri içinde şüphelinin nereye kaçtığını tespit etmeye çalışır.

3.7 Recontact serisinin son alışması London ile İlgili Görüntüler



Görsel 40 Recontact London yapım belgeseli, BBC News Türke'de gösterildi. Game of Thrones, Doctor Who ve Clash of Titans gibi projelerde oynamış Ross Mullan, Recontact London'ın ana karakterlerinden biri.³⁸



Görsel 41 BBC News tarafından yayımlanan Recontact London haber videosundan bir kare.

³⁸ BBC News Türke, Bir Türk oyun şirketinin İstanbul'dan Londra'ya yolculuğu <https://www.youtube.com/watch?v=wi2cr5GQxiw> (6.6.2020)



Görsel 42 Recontact London'ın müzikleri Atakan Ilgazdağ tarafından bestelenmiş ve Moskova Bow Tie Senfoni Orkestrası tarafından seslendirilmiştir. ³⁹



Görsel 43 Recontact London'ın bazı sahneleri için Britanya Müzesi özel olarak kapatılmıştır.

³⁹ Recontact London Main Theme, Apple Music <https://music.apple.com/jp/album/recontact-london-main-theme/1501486629?i=1501486639&l=en>
Spotify <https://open.spotify.com/album/3jlnrwjjLz6hkaR7FO13aN>

3.8 Recontact İstanbul: Eyes of Sky Bütçe

Ekipman

Kişisel Ekipmanlar	
Leica DLUX	
Ricoh Theta S 360	
Canon 14 mm f2.8 LII	
Canon 50mm 1.2	
Canon 85mm 1.8	
Canon 24-70 f2.8 LII	
Sandisk Extreme Pro 32 GBx3 adet	
Rode Video Mic Pro Mikrofon	

Ekip

5 Günlük Çekim Programı	
Ulaşım	3000 TL
Catering	2000 TL
Mekan Kiralama	3000 TL

Aksesuar, Post Prodüksiyon ve Diğer Harcamalar

Görsel Efekt	20000 TL
Ses Tasarımı ve Foley	2000 TL
Geliştirme	10000 TL
Müzik	10.000 TL
Sanat Yönetimi	12000 TL
Çekim	10000 TL
TOPLAM	72000 tl

3.9 Oyunculu Çekim Takvimi

GÜNLER	SAHNELER	MERKEZ	GÜN	KADAKTIRILAN
1 GÜN	2.SAHNE 6.SAHNE 7.SAHNE (ERSEN) 8.SAHNE 11.SAHNE 14.SAHNE 15.SAHNE 19.SAHNE (ARHİTAN) 20.ERSENİN YOLU -GÜLTEKİNİN İNTERAKTİF EYLEMLERİ 21.SAHNE	ERSENİN EVİ - KARA KÖK	GÜNDÜZ GÜNDÜZ GECE	ERSEN ERSEN - ARHİTAN
1 GÜN	3.SAHNE	GÜLTEKİNİN EVİ	GECE	ERSEN - SERKAN - TOLGA
2 GÜN	3.SAHNE	ERSENİN EVİ - SÖLÜN	GÜNDÜZ	ECİ - SERKAN ERSEN - TOLGA 2.ADET OLAY YERİ İNCELENİR
2 GÜN	11.SAHNE	APARTMANIN İÇİ	GÜNDÜZ	ERSEN - KİRA
2 GÜN	11.SAHNE	APARTMANIN ARKA KAPISI	GÜNDÜZ/GECE	ERSEN - KİRA - ARAS - ECE KÖRÜKÇÜ
2 GÜN	13.SAHNE 15.SAHNE 20.SAHNE	İTİRAZLILARIN KADINLARI	GÜNDÜZ	ERSEN - ECE
2 GÜN	15.SAHNE	ARASTIRMA	GÜNDÜZ	ERSEN - TOLGA - ARAS
3 GÜN	16.SAHNE	SARAY	GÜNDÜZ	ERSEN - TOLGA - KİRA
2 GÜN	7.SAHNE	LİTEL ODA	GECE	SERKAN - KAHİN
2 GÜN	11.SAHNE	LİTEL - İD SERKAN	GECE	SERKAN - KAHİN
3 GÜN	4.SAHNE	APARTMANIN SOKAKLARI (1.ADET)	GÜNDÜZ	SERKAN SERKAN
3 GÜN	9.SAHNE	APARTMANIN SOKAKLARI (1.ADET)	GÜNDÜZ	KİRA
3 GÜN	16.SAHNE	SOKAKLARI (1.ADET)	GÜNDÜZ	ARAS
3 GÜN	19.SAHNE (ARHİTAN)	DENİZİN EVİ	GÜNDÜZ	DENİZ
4 GÜN	6.SAHNE VİDEOLARI 8.SAHNE VİDEOLARI	-ERSENİN FOTOGRAFI -SERKAN'IN FOTOGRAFI -DİREKTÖR'ÜN FOTOGRAFI -SERKAN'IN BİRÇOK AÇILAN FOTOGRAFI	GÜNDÜZ VE GECE	SERKAN - ECE
4 GÜN	16.SAHNE VİDEOLARI	-ERSENİN WEBSİTESİ GÖRÜMLERİ -MODA FOTOGRAFLARI -SERKAN'IN İNTERAKTİF EYLEMLERİ -SERKAN'IN GİZLİ AÇILAN FOTOGRAFI -ERSENİN ODA'SININ GİZLİ ODA'SI -RECONACT ÖRGÜT VİDEO VİDEOLARI	GÜNDÜZ VE GECE	SERKAN - ECE

3.10 Film Hakkında Teknik Bilgi

Filmin Adı: Recontact İstanbul: Eyes of Sky

Türü: Polisiye

Oyun Türü: Gizli Obje Bulmacası (*Hidden Object Puzzle*)

Süre: Tez için özel kurgu: 30 dakika - Oynanış Süresi 9 saat

Diğer: 1920x1080 piksel 16:9 4K Video Kaydı - Quick Time .mp4 formatı

Bağlantı: *App Store:* <https://apps.apple.com/tr/app/recontact-istanbul-eyes-of-sky/id1265871433?l=tr>

Google Play: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.recontactgame.eyesofsky&hl=en>

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Toplumsal yaşamımıza giren bilişim teknolojilerin, yeni iletişim ve etkileşim ortamlarının katkısı ile sinemanın üretim ve izlenme alışkınlarının da değiştiği görülmektedir. Dijital dönemde iletişim ve sinema-görüntü kavramlarının içerdiği pratikler günlük yaşantımızda farklı arayışlara yol açmaktadır. Toplum içinde görsel sanatların yeni tarzlar arayışının ve yeni medya sanatının etkisi sinema alanında da yeni arayışları başlatmış, sinemanın kitle ile ilişkisinde yeni noktaları bulma sürecine götürmüştür.

Ahmet Ümit gibi edebiyat dünyasının önemli, ayrıca Sis ve Gece, Bir Ses Böler Geceyi kitapları filme çekilmiş, Merhaba Güzel Vatanım adlı filmin de senaryosunu yazmış bir sanatçının yeni medya sanatı içinde tanımlanan bir video oyununa destek sağlaması ve edebiyat yaklaşımının dışına çıkarak -interaktif sanata- katkıda bulunmasının altı çizilmelidir. Onun önemsenmesi gereken bu bakış açısı aynı zamanda gelecekte diğer sanat dallarının da bu yeni süreçte rol alabileceğine inancının bir göstergesi olarak düşünülebilir.

Bu çalışmada amaç, değişimlerin daha hızlı yaşanmakta olduğu önümüzdeki günlerde, sinema ve video oyun etki ve iletişimlerinin, henüz başlayan interaktif sinemanın göstergelerinin ortaya çıkabileceğini 'Recontact' film örneğiyle haber vermektir.

KAYNAKÇA

Kitaplar

Mclohan, Marshall *Medium is the Message*,

Penguin Books Yayınevi, İngiltere, 1967

Greenaway, Peter *Nightwatching*

Dis Voir Yayınevi, Paris, 2006

Tezel, Yiğit *Bilgisayar Oyunları Tarihi*

Sokak Kitapları Yayınevi, İstanbul, 2016

Crary, Jonathan, *Gözlemcinin Teknikleri*,

Metis Yayınları, İstanbul, 2004

Binark, *Mutlu Dijital Oyun Rehberi* (Der: Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan-Sütçü, Işık Barış Fidaner)

Kalkedon yayınları, İstanbul, 2009

İnternet Kaynakları

Independent. The cinema is dead, says Peter Greenaway. <https://www.independent.co.uk/news/media/the-cinema-is-dead-says-peter-greenaway-105216.html> (18.5.2003)

Mr. Sardonicus, 1961, Yön. : William Castle, <https://www.imdb.com/title/tt0055200/>

Avatar, 2009, yön: James Cameron. <https://www.imdb.com/title/tt0499549/>

Kinoautomat, 1967, Yön.: Radúz Cincera, Ján Rohác, Vladimír Svítáček, https://www.imdb.com/title/tt0782135/?ref_=nv_sr_srgs_0

Söyleşi, 2014, Ali Deniz Şensöz, Aslı Özgen Tuncer. <https://www.altiyazi.net/soylesiler/peter-greenaway-ile-soylesi/> (11.04.2018)

Mr. Sardonicus, 1961, Yön. : William Castle, <https://www.imdb.com/title/tt0055200/>

Cambridge Dictionary, Alter Ego <https://dictionary.cambridge.org/tr/sözlük/ingilizce/alter-ego>

Wikipedia, Bandersnatch https://en.wikipedia.org/wiki/Black_Mirror:_Bandersnatch

Vikipedi, Video Oyunu https://tr.wikipedia.org/wiki/Video_oyunu 14.04.2020

Wikipedia, Space War! (1962) <https://en.wikipedia.org/wiki/Spacewar!>

Skylife, Dijital Çağın Oyunları <https://www.skylife.com/tr/2009-12/dijital-cagin-oyunlari> (09.12.2009)

Gamasutra, The evolution of video games as a storytelling medium, and the role of narrative in modern games <https://www.gamasutra.com/blogs/ChrisStone/20190107/333798/>

The_evolution_of_video_games_as_a_storytelling_medium_and_the_role_of_narrative_in_modern_games.php (01.07.2019)

Wikipedia, Maze War https://en.wikipedia.org/wiki/Maze_War

Wikipedia, Resident Evil [https://en.wikipedia.org/wiki/Resident_Evil_\(1996_video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Resident_Evil_(1996_video_game)) (1996)

Wikipedia, Phantasmagoria [https://en.wikipedia.org/wiki/Phantasmagoria_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Phantasmagoria_(video_game)) (8.5.2020)

Wikipedia, Mortal Kombat, [https://en.wikipedia.org/wiki/Mortal_Kombat_\(1992_video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Mortal_Kombat_(1992_video_game)) (29.5.2020)

Wikipedia, Crash Bandicoot https://en.wikipedia.org/wiki/Crash_Bandicoot

Wikipedia, Metal Gear Solid [https://en.wikipedia.org/wiki/Metal_Gear_Solid_\(1998_video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Metal_Gear_Solid_(1998_video_game)) (1998)

Wikipedia, Prince of Persia [https://en.wikipedia.org/wiki/Prince_of_Persia_\(1989_video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Prince_of_Persia_(1989_video_game))

Wikipedia, L.A. Noire https://en.wikipedia.org/wiki/L.A._Noire

Wikipedia, GTA V https://en.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_V

Wikipedia, Beyond: Two Souls https://en.wikipedia.org/wiki/Beyond:_Two_Souls

Moma Video Game Collection https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/, (29/11/2012)

Billboard 2019 Global Box Office <https://www.billboard.com/articles/news/8547827/2019-global-box-office-revenue-hit-record-425b-despite-4-percent-dip-in-us> (1.11.2020)

Recontact London Main Theme, Apple Music <https://music.apple.com/jp/album/recontact-london-main-theme/1501486629?i=1501486639&l=en>
Spotify <https://open.spotify.com/album/3jlnrwjjLz6hkaR7FO13aN>

Hürriyet Peak Games Haberi, <https://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/zynga-peak-gamesi-neden-1-8-milyar-dolara-satin-aldi-41536048> (8.6.2020)

Yararlanılan Diğer Kaynaklar

Denizel, D. Sanatın Yeni Evresi Olarak Bilgisayar Oyunları, <https://www.researchgate.net/publication/324977813> (2012)

Sayın, Ali Fasih, İnteraktif TV ve Film Sistemleri ile Olay Örgüsünde İzleyicinin Rolü, Doktora Tezi, <https://katalog.marmara.edu.tr/eyayin/tez/e/Tez024403.pdf> (2014)

Crary, Jonathan, *Gözlemcinin Teknikleri*
Metis Yayınları, İstanbul, 2004

Newzoo, Dünyada Dijital Oyun Sektörü <https://newzoo.com/insights/trend-reports/new-zoo-global-games-market-report-2019-light-version/> (2019)

Newzoo Türkiye Oyun Sektörü Verileri <https://newzoo.com/insights/infographics/the-turkish-gamer-2017/>

Öz, P. Pelikülden Dijitale Sinemada Seyir Kültürü ve Seyircinin Değişen Konumu, http://tojdac.org/tojdac/VOLUME2-ISSUE2_files/tojdac_v02i209.pdf (2012)

Buyan, B.(2006) “Digital Sinema: “Sayısal mı?, Pelikül mü?”. Yeni İletişim Ortamları ve Etkileşim Uluslar arası Konferansı Bildiri Kitabı, 57-60

Jesper Juul . 2001. “A Clash between Game and Narrative” Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi 1999.

Çelen, Nermin (1999) "Anne-Babaların Çocuğun 'Oyun Hakkı'na İlişkin Tutumları' Cumhuriyet ve Çocuk, 2. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi (Der.) Bekir Onur. Ankara: ÇOKAUM Yay. 123-132

Noah Wardrip-Fruin, P. Harrigan Eds. First Person: New Media as Story, Performance, and Game. Austin: 2004 , The MIT Press.

Sandy Louchart. and R. Aylett. “The Emergent Narrative Theoretical Investigation”. Proceedings, Narrative in Interactive Learning Environments Edinburgh: 2003, NILE s.4

BBC News Türkçe, Bir Türk oyun şirketinin İstanbul'dan Londra'ya yolculuğu <https://www.youtube.com/watch?v=wi2cr5GQxiw> (6.6.2020)

Recontact İstanbul: Eyes of Sky İndirme Bağlantıları

App Store İndirme bağlantısı: <https://apps.apple.com/tr/app/recontact-istanbul-eyes-of-sky/id1265871433?l=tr>

Google Play İndirme bağlantısı: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.recontactgame.eyesofsky&hl=tr>

Recontact Londra

App Store: <https://apps.apple.com/tr/app/recontact-london/id1489045562?l=tr>

Google Play: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.recontactgame.recontact&hl=tr>

ÖZGEÇMİŞ

24 Ocak 1988'de İstanbul'da doğdu. İstanbul Kültür Üniversitesi'nde İletişim Tasarımı sinema eğitimi aldı. Daha sonra Kadir Has Üniversitesi'nde Sinema-TV yüksek lisansını tamamladı.

Festival filmleri, video sanatı çalışmaları ve yönetmenliğini yaptığı video oyunları dünya çapında birçok ödül kazandı ve önemli galerilerde sergilendi. Fotoğraf makinelerini bir anlatı aracı olarak sinema, video oyun ve fotoğrafçılık alanında harmanlamayı tercih eden Dinç, aynı zamanda birçok üniversitede yönetmenlik, yeni medya sanatı ve video oyun tasarımı dersleri vermekte.

Recontact İstanbul, Eyes of Sky ve Recontact London, tasarladığı ve yönetmenliğini yaptığı oyunlar olmakla birlikte 11 dil ve 153 ülkede oynanarak sinematografik bulmaca oyun türündeki öncü çalışmalar olarak gösterilmektedir. Şu anda Eray Dinç, Recontact Digital Arts Oyun ve Teknoloji Anonim Şirketinin kurucu ortağı ve CEO'su. Aynı zamanda kültür ve sanat köyü Ayvalık-Yeniçarohori'de yaratıcı teknolojiler atölyesi kıraARTthane'nin de kurucu ortağı.

Eray Dinç