**!f Yarın ile Sanal Gerçeklik !f İstanbul’da**

**!f İstanbul Bağımsız Filmler Festivali**’nin **Samsung**’un ortaklığıyla düzenlediği ve Samsung Gear VR ile sanal gerçeklik deneyimini yaşatacağı **!f Yarın**, bizleri sanal gerçeklik dünyasının sınırsız dünyasına davet ediyor. **!f Yarın** kapsamında sohbetler, atölyeler ve sanal gerçeklik sergisi **17-26 Şubat** tarihlerinde **Alt Sanat Mekânı**’nda sanatseverleri ve heyecan arayan !f’çileri bekliyor. **Deniz Tortum**’un küratörlüğünde gerçekleşecek sergide, Phil adlı androidin gözlerinden geleceğe bakacağımız **“Ben, Philip”**ten Zeki Müren’in hayranlarından gelen mesajları biriktiren telefon hattının hikâyesini konu alan **“Zeki Müren Hattı”**na, son yılların en çok ses getirmiş çalışmaları, **!f İstanbul** boyunca ücretsiz deneyimlenebilecek.

**İş Bankası Maximum Kart ana partnerliğinde** 5. kez gerçekleşecek ve **16 Şubat**’ta başlayacak **16. !f İstanbul Bağımsız Filmler Festivali**’nin bu yıl ilkini düzenleyeceği **!f Yarın**, !f’çileri sinema başta olmak üzere sanat ve medya alanını derinden etkileyen ve geleceğin sanat dalları arasında anılmaya başlanan sanal gerçekliğin heyecan verici ve başdöndürücü dünyasına davet ediyor.

**Yılın en ses getiren işleri Samsung ortaklığı ile !f Yarın’da**

Türkiye’de bir film festivalinde ilk kez geçen yıl **!f İstanbul**’da gerçekleşen sanal gerçeklik sergisi, bu yıl **Samsung**’un sunduğu **Samsung Gear VR deneyimi** ile daha da zenginleşerek ve heyecan verici işlerle çoğalarak **!f Yarın** kapsamında seyirciyle buluşuyor.

Küratörlüğünü yönetmen ve sanal gerçeklik dünyasının yön belirleyici merkezlerinden MIT Media Lab araştırmacılarından **Deniz Tortum**’un üstlendiği ve **bomontiada Alt Sanat Mekânı**’nda deneyimlenebilecek **Sanal Gerçeklik ve İnteraktif Hikâyeler Sergisi**’nde son yılların en çok ses getiren 13 işi bir araya geliyor. İzleyiciyi sanal gerçeklik gözlüğüyle bir tecrit hücresine sokan **“6X9”**; Filibeli Ahmed Hilmi’nin ‘Amak-ı Hayal’ romanının sanal gerçeklik için serbest bir şekilde uyarlanmasıyla ortaya çıkan **“Annica”**; “Fantasia” filminden esinle hazırlanan, izleyicinin de parçası olduğu soyut bir müzik ve dans deneyimi sunan **“Ates**̧ **Kus**̧**u: Peri”**; bakma eyleminin anlamının, evrimsel süreç içinde, suda yaşayan canlılardan bilgisayar aracılığıyla kontrol edilen akıllı füzelere kadar nasıl değiştiğini özgün bir farkındalıkla anlatan **“Bakmanın Kısa Tarihi”**; 20. yüzyıl boyunca İstanbul’da değişen gündelik hayat akışını çeşitli kurgusal karakterler üzerinden anlatan **“Ben İstanbul"**; bilimkurgu yazarı Philip K. Dick’in ölümünün 23. yılı olan 2005’te robotik mühendisi David Hanson’ın yazarın suretini kullanarak yarattığı Phil adlı androidin gözlerinden geleceğe bakacağımız **“Ben, Philip”**; 6-7 Eylül olaylarına bir fotoğraf stüdyosunun içinden tanıklık etmenizi sağlayan **“Eylül 1955”**; Felluce’de çekilmiş ilk 360 derece VR deneyimlerinden biri olan **“Felluce Kus**̧**atması”**; seyirciyi çeşitli göçebe toplulukların yanına misafir ederek bu toplulukların günlük yaşamlarına tanıklık etmesini sağlayan **“Göçebeler”**; ormanda yaşayan dört canlı türünün gözünden ormanı keşfe çıkaran **“In the Eyes of the Animal”**; geçen yıl !f’in Keş!f Yarışması’nda izlediğimiz ve yılın en iyi filmlerinden biri sayılan “Notes on Blindness”ın Sanal Gerçeklik deneyimini yaşatan, körlüğün içsel dünyasıyla ilgili eşsiz bir deneyim sunan **“Körlük Üzerine Notlar: Karanlıg**̆**a Dog**̆**ru”**; 1916 yılında İrlanda’daki Paskalya Ayaklanması’nda yer almış bir gencin, Willie McNeive’in ses kayıtları aracılığıyla seyirciyi ayaklanmanın tam ortasına sokan **“Paskalya Ayaklanması: İsyancının Sesi”** ve basit bir telefon hattı ve interaktif web deneyimi aracılığıyla Zeki Müren’e gönderilen yüzlerce mesajı biriktirerek Sanat Güneşi’ne duyulan hayranlığa ve geçmiş günlerin Türkiye’sine karşı hissedilen bir nostaljiye de ayna tutan **“Zeki Müren Hattı”,** !f İstanbul boyunca **Alt Sanat Mekânı**’nda deneyimlenebilecek.

**Sanal gerçeklik dünyasını deneyimleyin**

**!f Yarın** kapsamında ayrıca atölye çalışmaları ve konuşmalar da gerçekleşecek. 19 Şubat’ta düzenlenecek **!f Yarın Forum**, sergide işlerini izleyeceğimiz sanatçıların yeni iletişim ve yaratıcılık mecraları hakkındaki deneyimlerini dinleme fırsatı sunarken, **Ersin Han Ersin** ile **Ergin S**̧**anal** moderatörlüğünde düzenlenecek **“Sanal Gerc**̧**eklik Deneyimleri Yaratmanın I**̇**ncelikleri”** başlıklı atölye ve **Nil Tuzcu** ile **Beyza Boyacıog**̆**lu**’nun yürüteceği **“I**̇**nteraktif Bir Du**̈**nyada Hika**̂**ye Anlatmanın Yolları”** atölyesi yaratıcıların deneyimlerini paylaşacakları ve katılımcılara yeni anlatım yöntemleri için ilham verecekleri bir buluşma noktası olacak.

**Biletler 3 Şubat’ta biletix’te!**

**İş Bankası Maximum Kart**’ın 5. kez ana partnerliğinde ve **Mars Cinema Group** ortaklığında gerçekleşecek **!f İstanbul Bağımsız Filmler Festivali**’nin programı **26 Ocak’ta** açıklanacak ve biletler **3-5 Şubat** tarihlerinde İstanbul için, **17-19 Şubat** tarihlerinde de Ankara ve İzmir için **biletix’te % 10 indirimle, İş Bankası Maximum Kart sahipleri için %20 indirimle** ön satışa çıkacak. Bu yıl da festival biletleri **biletix’ten ve sinema gişelerinden** satın alınabilecek. Festivalde **İş Bankası Maximum Kart** sahiplerine özel olarak hazırlanan **“Maximum Film”** ve **“Maximum Müzik”** paketleri ile biletlerde **% 50 indirim ayrıcalığı** sunulacak. **İş Bankası Maximum Kart** sahipleri, **“Maximum Film”** paketiyle en az 4, en fazla 20 adet festival sinema biletini, **“Maximum Müzik”** paketiyle ise en az 2, en fazla 6 adet etkinlik biletini **%50 indirimle** satın alabilecekler. Paket almayı tercih etmeyen **İş Bankası Maximum Kart** sahipleri için de film ve etkinlik biletlerinde ön satışta **%20 indirim ayrıcalığı** sunulacak.

**!f Yarın: Sanal Gerçeklik ve İnteraktif Hikâyeler Sergisi**

**Yer:** Alt Sanat Mekânı

**Tarih:** 17-26 Şubat 2017

**Saat:** Pazartesi-Cumartesi 13:00-21:00, Pazar 11:00-19:00

**Ücretsiz**

**6X9**

BİRLEŞİK KRALLIK, 2016, 7’, İNGİLİZCE, SANAL GERÇEKLİK, GEAR VR

**YÖNETMEN, YARATICI:** FRANCESCA PANETTA, LINDSAY POULTON (THE GUARDIAN)

‘6x9’, The Guardian tarafından hazırlanan, tecrit ile ilgili bir sanal gerçeklik deneyimi. İzleyiciyi sanal gerçeklik gözlüğüyle bir tecrit hücresine sokan bu çalışma, tecritin sebep olduğu ağır psikolojik hasarları anlatıyor.

**ANNICA**

TÜRKİYE, 2017, 10’, TÜRKÇE, SANAL GERÇEKLİK, GEAR VR

**YÖNETMEN, YARATICI:** ERGİN ŞANAL

‘Anicca’, Filibeli Ahmed Hilmi’nin ‘Amak-ı Hayal’ romanının sanal gerçeklik için serbest bir şekilde uyarlanmasıyla ortaya çıkan benzersiz bir iş. Anicca, Budizm’deki geçicilik kavramına verilen ad. Bu bilgi filme dair de çok şeyi açık ediyor. Bir çadırın içinde yarı derviş yarı meczup Aynalı Baba’yla karşılaşıyoruz ve Aynalı Baba’nın rehberliğinde varlık, fanilik ve gerçekliğin sorgulandığı bir deneyime adım atıyoruz.

**ATEŞ KUŞU: PERİ**

FIREBIRD: LA PERI

FRANSA, 2016, 13’, SANAL GERÇEKLİK, VIVE

**YÖNETMEN/YARATICI:** BALTHAZAR AUXİETRE

Fantasia filminden esinle hazırlanan ‘Ateş Kuşu: Peri’, izleyicinin de parçası olduğu soyut bir müzik ve dans deneyimi sunuyor. Yarattığı büyülü ve uçucu dünya bu mecranın ileride gidebileceği yerlerin taslağını çıkarıyor.

**BAKMANIN KISA TARİHİ**

A SHORT HISTORY OF THE GAZE

ABD, 2016, 10’, OCULUS RIFT

**YÖNETMEN/YARATICI:** PAOLO PEDERCINI

Sanal gerçekliğin bir mecra olarak en önemli özelliği bakma eyleminin anlatının bir parçasına dönüşmesi. ‘Bakmanın Kısa Tarihi’ bakma eyleminin anlamının, evrimsel süreç içinde, suda yaşayan canlılardan bilgisayar aracılığıyla kontrol edilen akıllı füzelere kadar nasıl değiştiğini özgün bir farkındalıkla anlatıyor.

**BEN İSTANBUL**

TÜRKİYE, 2017, DEĞİŞKEN SÜRELİ, İNTERAKTİF WEB PROJESİ, WEB

**YÖNETMEN/YARATICI:** NİL TUZCU

Şehrin katmanlarını sanal gerçeklikle deneyimleme fikri kadar heyecan verici ne olabilir? Web tabanlı interaktif bir proje olan ‘Ben İstanbul’, 20. yüzyıl boyunca İstanbul’da değişen gündelik hayat akışını çeşitli kurgusal karakterler üzerinden anlatıyor. Bu karakterlerin hikâyelerinin harita üzerinden izlenebildiği platform, kullanıcılara geçen yüzyılın önemli sosyal, siyasal, ekonomik ve fiziksel değişimlerine tanıklık etme imkânı sunuyor.

**BEN, PHILIP**

I, PHILIP

FRANSA, 2016, 12’, İNGİLİZCE, SANAL GERÇEKLİK, GEAR VR

**YÖNETMEN/YARATICI:** PIERRE ZANDROWICZ

Bilimkurgu yazarı Philip K. Dick’in ölümünün 23. yılı olan 2005’te robotik mühendisi David Hanson yazarın suretini kullanan Phil adında bir android yaratmış. ‘Ben, Philip’ izleyiciyi dünyaya bu androidin gözlerinden bakmaya davet ediyor. Philip K. Dick’in ruhuna yaraşır şekilde, androidin hayallerini ve hatıralarını izlerken, insanlık sonrası bir geleceğin düşlerini de kuruyoruz.

**EYLÜL 1955**

SEPTEMBER 1955

TÜRKİYE-ABD, 2016, 8’, TÜRKÇE, SANAL GERÇEKLİK, VIVE

**YÖNETMEN/YARATICI:** ÇAĞRI HAKAN ZAMAN, NİL TUZCU, DENİZ TORTUM

2016

‘Eylül 1955’, İstanbul’un azınlık nüfusuna yönelik bir tahrip ve yağma hareketi olan 6-7 Eylül olaylarını anlatan bir sanal gerçeklik deneyimi sunuyor. Bu interaktif enstelasyonda izleyiciler kendilerini olayların yaşandığı günde, İstanbul’da bir fotoğraf stüdyosunun içerisinde buluyor ve olayları stüdyo fotoğrafçısının gözünden izlemeye başlıyor.

**FELLUCE KUŞATMASI**

THE FIGHT FOR FALLUJA

ABD, 2016, 11’, İNGİLİZCE-ARAPÇA, SANAL GERÇEKLİK, GEAR VR

**YÖNETMEN, YARATICI:** BEN C. SOLOMON

Felluce’de çekilmiş ilk 360 derece VR deneyimlerinden biri olan ‘Felluce Kuşatması’, yarattığı dil ile yeni bir tip haberciliğin ilk adımlarını atıyor.

**GÖÇEBELER**

NOMADS

KANADA, 12’, MAASAİ DİLİ, SANAL GERÇEKLİK, GEAR VR

**YÖNETMEN/YARATICI:** FÉLİX LAJEUNESSE , PAUL RAPHAEL

Felix ve Paul’un 360 derece sanal gerçeklik filmi ‘Göçebeler’, bizi çeşitli göçebe toplulukların yanına misafir ederek bu toplulukların günlük yaşamlarına tanıklık etmemizi sağlıyor. Ustaca çekilmiş stereoskopik görüntüler, mekânsal ses kaydı ve sabırlı gözlemciliğiyle Göçebeler etnografik çalışmalar ve belgesel bakış açısı için sanal gerçeklikte yeni bir alan açıyor.

**IN THE EYES OF THE ANIMAL**

BİRLEŞİK KRALLIK, 2015, 9’, SANAL GERÇEKLİK, GEAR VR

**YÖNETMEN/YARATICI:** MARSHMALLOW LASER FEAST

Bir sanal gerçeklik deneyimi olan ‘In the Eyes of the Animal’, ormanda yaşayan dört canlı türünün gözünden ormanı keşfetmemizi sağlıyor. Farklı canlıların dünyayı nasıl gördüğünü hepimiz hayatımızın bir noktasında merak etmişizdir. Hayvanların kendi ortamlarında nasıl yaşadığına dair özgün bir bakış var artık elimizde!

**KÖRLÜK ÜZERİNE NOTLAR: KARANLIĞA DOĞRU**

NOTES ON BLINDNESS: INTO DARKNESS

BİRLEŞİK KRALLIK-FRANSA, 2016, İNGİLİZCE, SANAL GERÇEKLİK, GEAR VR

**YÖNETMEN/YARATICI:** ARNAUD COLİNART, AMAURY LA BURTHE, PETER MİDDLETON, JAMES SPİNNEY

1983 yılının yaz ayları yazar John Hull için bir dönüm noktasıdır. Hull kör olmuştur. Hayatındaki bu büyük değişimle başa çıkabilmek için bir kasetçalara sesli günlüklerini kaydetmeye başlar. Bu ses kayıtlarının orijinallerinden hareketle ortaya çıkan ‘Körlük Üzerine Notlar: Karanlığa Doğru’, belli belirsiz noktalardan oluşan bir dünya tasviri aracılığıyla dünyayı seslere yoğunlaşarak nasıl duyumsayabileceğimizin ipuçlarını veren, körlüğün içsel dünyasıyla ilgili eşsiz bir deneyim.

**PASKALYA AYAKLANMASI: İSYANCININ SESİ**

EASTER RISING: VOICE OF A REBEL

BİRLEŞİK KRALLIK-AVUSTRALYA, 2016, 12’, İNGİLİZCE, SANAL GERÇEKLİK, OCULUS RIFT

**YÖNETMEN, YARATICI:** OSCAR RABY

‘Paskalya Ayaklanması: İsyancının Sesi’, 1916 yılında İrlanda’daki Paskalya Ayaklanması’nda yer almış bir gencin, Willie McNeive’in ses kayıtları aracılığıyla bizi ayaklanmanın tam ortasına atıyor. Kendine has dijital bir estetik yaratan bu çalışma, izleyicinin bedeniyle dahil olduğu mekânsal bir tarih anlatısı sunuyor.

**ZEKİ MÜREN HATTI**

TÜRKİYE, 2016, TÜRKÇE-İNGİLİZCE, TELEFON HATTI VE İNTERAKTİF WEB PROJESİ

**YÖNETMEN, YARATICI:** BEYZA BOYACIOĞLU, JEFF SOYK

‘Zeki Müren Hattı’, Zeki Müren’e dair mesajlar biriktiren platformlar arası bir belgesel. Basit bir telefon hattı ve interaktif web deneyimi aracılığıyla,

özgün bir toplumsal hafıza alanı inşa ediyor bu proje. Hatta gönderilen yüzlerce mesaj, Müren’e duyulan hayranlığı ve geçmiş günlerin Türkiye’sine karşı hissedilen bir nostaljiye de ayna tutuyor. Telefon hattı halen aktif, isterseniz 0212-988-0208 numarasından erişilebilirsiniz!

**!f Yarın: Etkinlikler**

**!f Yarın Forum**

**Yer:** Alt Sanat Mekânı

**Tarih:** 19 Şubat, Pazar

**Saat:** 15:00–18:00

**Dil:** Türkçe

**Katılımcılar:** Ersin Han Ersin, Çağrı Hakan Zaman, Nil Tuzcu, Ergin Şanal, Beyza Boyacıoğlu

**Ücretsiz**

!f Yarın’da görebileceğiniz işlerin yaratıcıları, yeni mecralar hakkındaki deneyimlerini bu forumda aktaracak. Bu işler nasıl yaratılıyor? Fikir aşamasından itibaren, yeni mecralarla çalışmanın yöntemleri neler? Hızla değişen bu alanda sanatçılar kendi işleri hakkında neler düşünüyor? Hikâye anlatımına yeni bakışlar getiren bu alanın en ilginç isimlerinden bazılarıyla yapılacak bu sohbeti kaçırmayın.

**Sanal Gerc**̧**eklik Deneyimleri Yaratmanın I**̇**ncelikleri**

**Yer:** Alt Sanat Mekânı

**Tarih:** 20 Şubat, Pazartesi

**Saat:** 18:00–21:00

**Dil:** Türkçe

**Ato**̈**lye Yu**̈**ru**̈**tu**̈**cu**̈**su**̈**:** Ersin Han Ersin, Ergin Şanal

**Ücretsiz**

Bu atölye çalışmasında Marshmallow Laser Feast’in yaratıcı yönetmeni Ersin Han Ersin ve görsel efekt sanatçısı Ergin Şanal, sanal gerçeklik deneyimleri yaratma konusundaki tecrübelerini paylaşacaklar. Gerçek dünyanın lazer tarayıcı gibi yeni teknolojilerle dijital bir şekilde kaydedilmesi, izleyicinin vücudunun farklı yöntemlerle deneyimin parçası olması, sanal gerçekliğin henüz tam olarak çözülememiş sorunları ve tüm bu koşulların tetiklediği yaratıcılık süreci gibi konular bu heyecan verici alana meraklı pek çok !f’çinin ilgisini cezbedecektir.

**I**̇**nteraktif Bir Du**̈**nyada Hika**̂**ye Anlatmanın Yolları**

**Yer:** Alt Sanat Mekânı

**Tarih:** 21 Şubat, Salı

**Saat:** 13:30–16:30

**Dil:** Türkçe

**Katılımcılar:** Nil Tuzcu, Beyza Boyacıoğlu

**Ücretsiz**

İnteraktif / Web Anlatı Platformları atölyesi katılımcılara dijital ortamda hikâye anlatma yöntemlerini ve araçlarını tanıtacak. Multimedya uygulamalarından örneklerin gösterileceği çalışmada, kullanıcı arabirimi tasarımı, web ortamında hikâye kurgulama ve veri görselleştirmesi gibi temel konulardan bahsedilecek.

**Ayrıntılı bilgi için:** [www.ifistanbul.com](http://www.ifistanbul.com)

**16. !f İstanbul Bağımsız Filmler Festivali**

16-26 Şubat 2017 **İstanbul**

2-5 Mart 2017 **Ankara & İzmir**

[www.ifistanbul.com](http://www.ifistanbul.com/)

[ifistanbul.com/blog](http://ifistanbul.com/blog)

[twitter.com/ifistanbul](http://twitter.com/ifistanbul)

[facebook.com/ifistanbul](http://facebook.com/ifistanbul)

[instagram.com/ifistanbul](http://instagram.com/ifistanbul)

**Sorularınız için:**



**Uğur Yüksel** – **E:** ugur@thisiszu.com **T:** 0 536 731 4216

**Zaferhan Yumru** – **E:** zaferhan@thisiszu.com **T:** 0 535 936 0195