

T.C.

İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



**KARA FİLM TÜRÜNÜN DİJİTAL OYUNA ETKİSİ BAĞLAMINDA  
“MAX PAYNE” İNCELEMESİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Engin Deniz ERBAŞ**

**(Y1512.310023)**

**Grafik Tasarımı Anasanat Dalı**

**Grafik Tasarımı Sanat Dalı**

**Tez Danışmanı: Doç. Arif Can GÜNGÖR**

**Mart 2018**





T.C.  
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ

**Yüksek Lisans Tez Onay Belgesi**

Enstitümüz Grafik Tasarımı Anasanat Dalı Grafik Tasarımı Tezli Yüksek Lisans Programı **Y1512.310023** numaralı öğrencisi **Engin Deniz ERBAŞ**'ın "KARA FİLM TÜRÜNÜN DİJİTAL OYUNA ETKİSİ BAĞLAMINDA "MAX PAYNE" İNCELEMESİ" adlı tez çalışması Enstitümüz Yönetim Kurulunun 25.01.2018 tarih ve 2018/04 sayılı kararıyla oluşturulan jüri tarafından *aykirdp* ile Tezli Yüksek Lisans tezi olarak *katu* edilmiştir.

**Öğretim Üyesi Adı Soyadı**

**İmzası**

Tez Savunma Tarihi :28/02/2018

1)Tez Danışmanı: Doç. Arif Can GÜNGÖR

2) Jüri Üyesi : Prof. Mehmet Reşat BAŞAR

3) Jüri Üyesi : Yrd. Doç. Dr. Güven ÇATAK

*[Handwritten signatures of the three jury members]*

Not: Öğrencinin Tez savunmasında **Başarılı** olması halinde bu form **imzalanacaktır**. Aksi halde geçersizdir.





## YEMİN METNİ

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum **“KARA FİLM TÜRÜNÜN DİJİTAL OYUNA ETKİSİ BAĞLAMINDA ‘MAX PAYNE’ İNCELEMESİ”** adlı tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin Bibliografya’da gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanmış olduğunu belirtir ve onurumla beyan ederim.

Engin Deniz ERBAŞ



## **ÖNSÖZ**

Kara filmin kendine has özellikleri ile kara oyun, yeniden üretilmiş oyun gerçekliği içinde, kendi öznel değişimlerine maruz kalarak, türsel bir deneyim biçimi ortaya çıkarmaktadır. Bir tarafıyla sinemaya dayalı olduğu düşünülen bu türsel deneyimin ve dayanaklarının soruşturulmasının, dijital oyunlarda tür konusuna katkıda bulunması amaçlanmıştır. Dijital oyunlarda tür melezleşerek değişim geçirmektedir. Bu durum her ne kadar tür tanımını dijital oyunlarda zorlaştırırsa da sinematografik türsel birikimin, dijital oyunlarda tanımlanması mümkün görülmüş ve önemsenmiştir.

Kara oyun, etkileyici bir deneyim olarak oyuncuyu, karmaşık, çürüten bir kent ortamına sokmaya çalışır. Klasik ve yeni kara gibi kara türün kabul edilen veya tartışılan formlarını kullanarak oyuncuyu deneyimine sunmaktadır. Güvenilmez ama çekici bir kadın karakter, çürüten, düşmanca bir kent ortamı, belirsizlik, sert bir erkek anti-kahraman, gizem, loş ve sert ışıklar, sıra dışı çekimler, zamansal ve uzamsal oyunlarla nostaljik unsurları kullanarak, kara türün ürettiği kendine has anlatısı ile kara oyun, öncesinde üretilmiş bu sinematografik öğeleri alıntılanmaktadır. Alıntılanan bu öğelerle bir kara oyun deneyimi olarak Max Payne incelemesi, dijital oyun üretiminde sinema külliyatının bir belirleyen olarak önemini vurgulamaktadır.

Emeği ve yol gösterici katkılarıyla destekleyen tez danışmanı Doç. Arif Can Güngör'e, arşivindeki kişisel dokümanlar, genel kaynaklarda dahil olmak üzere, konuyla ilgili bütün külliyatını paylaşan Yrd. Doç. Güven Çatak'a katkılarından dolayı teşekkürlerimi sunarım.

**SUBAT 2018**

**Engin Deniz ERBAS**



## İÇİNDEKİLER

## SAYFA

ÖNSÖZ.....	i
İÇİNDEKİLER .....	iii
KISALTMALAR .....	v
ÇİZELGE LİSTESİ.....	vii
ŞEKİL LİSTESİ.....	ix
ÖZET.....	xi
ABSTRACT .....	xiii
<b>1. GİRİŞ .....</b>	<b>1</b>
<b>2. SİNEMA VE KARA FİLM.....</b>	<b>5</b>
2.1. Sinema Sanatı.....	5
2.2. Endüstriyel ve Tarihsel Süreç İçerisinde Sinema.....	10
2.2.1. Sessiz ve sesli sinema dönemi.....	13
2.2.2. İkinci Dünya Savaşı dönemi sinema 1940-1949.....	18
2.2.3. 1990 Sonrası Dijital Dönem Sinema.....	23
2.3. Kara Film.....	25
<b>3. DİJİTAL OYUN.....</b>	<b>33</b>
3.1. Dijital Oyunun Gelişimine Tarihsel Bakış.....	35
3.2. Sinema ve Dijital Oyunda Paylaşım İlişkisi.....	43
3.2.1. Sinemadan ödünç alınan estetik .....	46
3.2.2. Teknik paylaşımlar .....	50
3.2.3. Dijital Oyunlarda Canlandırma Sineması.....	54
3.3. Kültür Endüstrisi Öğeleri .....	56
3.3.1. Lucas Etkisi .....	69
3.4. Bir Sinema Formu Olarak Makinema .....	61
<b>4. KARA FİLM VE DİJİTAL OYUN İLİŞKİSİ .....</b>	<b>65</b>
4.1. Sinema ve Dijital Oyunda Tür .....	65
4.1.1. Sanatta Tür Kavramı .....	66
4.1.2. Sinemada Tür .....	68
4.1.2.1. Auteur kuramı ve tür eleştirisi .....	71
4.1.2.2. Tür filmi eleştirisi yapısı.....	73
4.1.2.3. Sinemada türlerin sınıflandırılması.....	79
4.1.3. Dijital Oyunda Tür .....	85
4.1.3.1. Dijital Oyunda Türlerin Sınıflandırılması.....	87
4.2. Sinemada ve Dijital Oyunda Tür İlişkisinin Analizi.....	92
<b>5. MAX PAYNE TÜR ANALİZİ.....</b>	<b>97</b>
5.1. Kara Oyun .....	99
5.2. Dijital Oyunda Kara Tür Analizine Yaklaşım.....	101
5.3. Max Payne'nin Düşüşü Sinematografik Tür Analizi .....	104
5.3.1. Oyun özeti .....	104
5.3.2. Max Payne'de kara tür .....	105
<b>6. SONUÇ.....</b>	<b>115</b>
<b>KAYNAKLAR .....</b>	<b>117</b>
<b>ÇEVİRİMİÇİ KAYNAKLAR.....</b>	<b>120</b>
<b>GÖRSEL KAYNAKLAR.....</b>	<b>121</b>
<b>EKLER.....</b>	<b>126</b>



## KISALTMALAR

<b>ABD</b>	: Amerika Birleşik Devletleri.
<b>ENIAC</b>	: Elektronik sayısal entegreli hesaplayıcı.
<b>E.T.</b>	: Dünya dışı.
<b>FPS</b>	: Birinci tekil şahıs bakış açısıyla düşmanı görerek oynanan dijital oyunlar.
<b>MGM</b>	: Metro Golden Mayer
<b>MIT</b>	: Massachusetts Teknoloji Enstitüsü
<b>Mmorpg</b>	: Devasa çok oyunculu çevrim içi rol yapma oyunu.
<b>NYPD</b>	: New York Polis Departmanı.
<b>PC</b>	: Kişisel bilgisayar.
<b>PDP-1</b>	: Programlanabilir Veri İşlemcisi-1.
<b>Rpg</b>	: Rol yapma oyunu.
<b>TDK</b>	: Türk Dil Kurumu.
<b>USA</b>	: Amerika Birleşik Devletleri.
<b>VCS</b>	: Video Bilgisayar Sistemi.
<b>2b</b>	: İki boyutlu.
<b>3b</b>	: Üç boyutlu.
<b>\$</b>	: Dolar.





## ÇİZELGE LİSTESİ

### Sayfa

<b>Çizelge 2.1.</b> Sinemanın bulunuşu şematik çizim .....	11
<b>Çizelge 3.1.</b> Sinema ve dijital oyun geliştirme süreçleri şema. ....	51
<b>Çizelge 3.2.</b> Dijital oyun canlandırma bölümleri şema.....	55
<b>Çizelge 3.3.</b> Yıllara göre oyun satış istatistikleri. ....	58
<b>Çizelge 3.4.</b> Yıldız Savaşları satış istatistikleri.....	60
<b>Çizelge 4.1.</b> Tür eleştirisinin ana imgesi şema. ....	75
<b>Çizelge 4.2.</b> Tür filmi analizi şema.....	77
<b>Çizelge 5.1.</b> Dijital oyunda türü oluşturan bileşenler şema. ....	101
<b>Çizelge 5.2.</b> Kara oyunda, sinematografik tür analizi şema. ....	102
<b>Ek A.1.</b> Sinemanın bulunuşu kronolojik Çizelge. ....	126
<b>Ek A.2.</b> Lev Kuleshov'un Kulesov Etkisi deneyi 1920.....	129
<b>Ek A.3.</b> Scott Rogers'ın dijital oyunlar sınıflandırması .....	130



## ŞEKİL LİSTESİ

### Sayfa

Şekil 2.1. Fenakistiskop şematik çizim.....	8
Şekil 2.2. Georges Méliès'in Aya Yolculuk filmi. ....	12
Şekil 2.3. Eisenstein 1925, Grev filminden sahne. ....	15
Şekil 2.4. Büyük Diktatör filmi ve Black Ops oyunu. ....	18
Şekil 2.5. Bwana Şeytanı filminin, teknoloji tanıtım broşürü.....	20
Şekil 2.6. Yıldız Savaşları, Yeni Bir Umut sahne görüntüsü. ....	22
Şekil 2.7. Gollum karakteri ve hareket yakalama teknolojisi. ....	24
Şekil 2.8. Tay Garnett'in Postacı Kapıyı İki Defa Çalar filmi. ....	27
Şekil 3.1. Tik-tac-toe oyunu temsili görseli.....	36
Şekil 3.2. PDP-1 ve Spacewar! oyunu. ....	37
Şekil 3.3. VCS tanıtım kataloğu sayfası. ....	38
Şekil 3.4. Macera oyunu kapak görseli. ....	39
Şekil 3.5. Commodore 64 ve The Last Ninja oyunu görseli.....	40
Şekil 3.6. Sony Play Station-1. ....	42
Şekil 3.7. Ridley Scott'un yönettiği, Blade Runner filmi. ....	47
Şekil 3.8. Grim Fandango oyunu, storyboard çalışması. ....	52
Şekil 3.9. Yıldız Savaşları Battlefront oyun tanıtım görseli. ....	59
Şekil 4.1. Orson Welles'in 1941, Yurttaş Kane filmi. ....	72
Şekil 4.2. Zelda temalı joyistik ve N64 oyun konsolu. ....	89
Şekil 4.3. Steam mağazasının türsel sınıflandırma biçimi. ....	93
Şekil 4.4. Silent Hill, Steam'de kullanıcı etiketli türsel sınıflandırma biçimi. ....	94
Şekil 4.5. Steam'de daraltılmış noir araması. ....	96
Şekil 5.1. Steam'de Max Payne araması.....	98
Şekil 5.2. Dick Tracy ve Humphrey Bogart. ....	103
Şekil 5.3. Max Payne 2, giriş sahnesi. ....	107
Şekil 5.4. Max Payne ve Dick Justice afişi, ekran görüntüsü. ....	109
Şekil 5.5. Max Payne 2, kâbus sahnesi. ....	110
Şekil 5.6. Max Payne 2 oyunu ve John Woo filminden bir sahne. ....	111
Şekil 5.7. Max Payne 2, Mona Sax'ın ölümü. ....	113
Şekil 5.8. Max Payne 2, Mona Sax'ın ölümü. ....	114
Ek B.1. 1891'de icat edilen Kinetoskop.....	134
Ek B.2. Dünyanın ilk film posterini. Watering the Gardener, 1895. ....	135
Ek B.3. Potemkin Zırhlısı 1925, Sergei Eisenstein. ....	136
Ek B.4. John Arnold, MGM'in kamera bölüm şefi, 3b kamera. ....	137
Ek B.5. Yıldız Savaşları çekim seti 1977. ....	138
Ek B.6. Stanley Kubric, John Whitney, 2001 Uzay Macerası, slit-scene.....	139
Ek B.7. J.R.R. Tolkien'in Arda'sı. ....	140
Ek B.8. Bilinen en eski interaktif elektronik oyun. ....	141
Ek B.9. The Brown Box 1966. ....	142
Ek B.10. The Legend of Zelda'nın Svastikası .....	143
Ek B.11. Atari, Warren Robinett, 1979 Macera oyunu kapak görseli.....	144
Ek B.12. Silent Hill: Downpour Playstation oyunu ekran görüntüsü.....	145
Ek B.13. The Evil Within 2, Steam'de kullanıcı etiketli türsel sınıflandırma.....	146
Ek B.14. The Fall of Max Payne dvd kapağı.....	147
Ek B.15. The Fall of Max Payne New York görüntüsü. ....	148



# KARA FİLM TÜRÜNÜN DİJİTAL OYUNA ETKİSİ BAĞLAMINDA “MAX PAYNE” İNCELEMESİ

## ÖZET

Sinema ve dijital oyun benzer sanatsal üretim yöntemlerini kullanan disiplinler arası kültür ürünleridir. Her iki mecra arasındaki paylaşımlar endüstriyel, sanatsal yönden incelemeye değer geniş bir çalışma alanı sunmakta ve akademik alanda da sosyolojiden pedagojiye, iletişimden psikolojiye kadar birçok farklı disiplin tarafından incelenmektedir.

Sinema ve dijital oyunların tarihsel, endüstriyel ilişkileri sırasıyla incelenerek, eğlence kültür endüstrisinin bu iki mecrası ortak ve farklı yönleriyle ortaya konulmuştur. Sinemada tür kuramları ve kara türü belirleyen türsel sözleşmeler belirlenerek, dijital oyunlarda ve Max Payne yapımında bu sözleşmeler, sinemada türü belirleyen tanımlara dayanarak sinematografik bir bakış açısı ile tartışılmıştır.

Kara filmin türsel özellikleri, bir kara oyun örneği olarak Max Payne yapımında bu türsel sözleşmeler ve dijital oyunların kendi belirleyenleri de gözetilerek soruşturulmuştur. Max Payne yapımlarının dijital oyun ve kara türe kendine özgü katkıları olduğu düşüncesiyle önemsenerak incelenmiştir. Konuyla ilgili araştırmada elde edilen veriler tez dahilinde değerlendirilmiştir.

Max Payne'nin Düşüşü yapımının, dil, anlatım, görsel betimleme, kültürel dışavurum gibi film türü kuramlarının, tanım yöntemleri belirlenerek bu yöntemler üzerinden dijital oyunlarda sinematografik tür incelemesi gerçekleştirilmiştir. Dijital oyunlarda tür kavramının belirleyenleri tanımlanarak tartışılarak, elde edilen veriler ve yapılan kaynak taraması sonucunda, dijital oyunlarda tür tartışmasının çözümlemesi yapılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** *Sinema, Dijital Oyun, Tür, Kara Film, Kara Oyun.*



# **A STUDY OF MAX PAYNE; “FILM NOÏR” THE CINEMATIC GENRE, HAS AN INFLUENCE ON THE VIDEO GAMES**

## **ABSTRACT**

Cinema and computer game are interdisciplinary cultural products that uses same art crafting methods. Interactions with these two subject provides wide range of study in other words; it is studied by many different disciplines such as sociology, pedagogy, psychology and communication.

In this thesis, studied similarities and differences based on historical and industrial relation of cinema and computer game which are division of entertainment and culture business. Theory of genre in movies behalf of definition and circums of noir is stated.

By using this defination Max Payne discussed with a cinematographic perspective.

The rules of film noir and Max Payne which is a sample reflection of computer game are reviewed. Max Payne studied academically with the idea of it is contributors of own genre. The data obtained in this research were evaluated within the thesis.

A cinematographic study on The Fall of Max Payne is the main objective of this thesis by using, theorem and definition of expression, verbalism, visual description and cultural expression. The discussion of the genre in computer games is studied by using research based on field definition of genre in computer games.

**Keywords:** *Cinema, Computer Game, Genre, Film Noir, Game Noir.*





## 1. GİRİŞ

Bütün diğler sanat ve tasarım alanlarında olduđu gibi dijital oyun da, gelişim sürecinde, diğler sanat dallarından etkilenmektedir. Bu etkileşim içinde dijital oyun, özellikle sinematografi ve canlandırma sinemasıyla oldukça yakın ilişki içindedir. Oyuncu, gerçeklik seviyesi yüksek bir dijital oyuna dahil olduđu andan itibaren, oyun uzamı içinde, etkileşimli, sinematografik bir dünyayı deneyimlemeye başlar. Bu oluşturulmuş yeni gerçeklik biçiminde oyuncu, hareketli, üç boyutlu ya da iki boyutlu grafikler, sahneler, müzik ve efektlerle, etkileşime girer. Gerçekliğin yeniden yaratılmasının sanatsal ve teknik biçimleriyle sinema ve dijital oyunlar, oynayan ve izleyen deneyimleri bakımından kendine özgü estetik öneriler vermektedir. Ancak sinemaya karşılık dijital oyunda, bu estetik yapının arkasında çalışan bir de oyun motorunun<sup>1</sup> olduğunu önemle vurgulamak gerekir. Oyun yazılımı ve motorları bu tezin inceleme alanı dışında olmakla birlikte, konuyla ilişkisi bakımından belirli yerlerde konuya değinilmesi gerekli görülmüştür.

Film ve dijital oyun günümüz dünyasının etkili, popüler ve bağımsız endüstriyel sanat ürünleridir. Dijital oyunların gelişim süreci, bilimsel icatlar olarak başlayan ve zaman içinde yedinci sanat olarak kabul edilen sinema sanatının evrimi ve büyük bir kültür endüstrisi ögesi olma özelliği ile de benzer bir yapı ortaya koymaktadır. “Bilgisayar oyunları, erken dönemlerinden beri eğlence kültürünün bir parçası olmuş ve son dönemde sergiledikleri hipergerçekçi görsellik ve işitsellik ile sekizinci sanat dalı adayları arasında kendine iddialı bir yer edinmiştir” (Çatak, 2005: 60-72).

---

<sup>1</sup> Oyun motoru: Programlama dilleri kullanılarak oluşturulmuş oyun yapım programlarıdır. Unity, Unreal Engine, Cry Engine gibi örneklenebilir. “Oyun geliştiricileri oyun motoru denilen yazılımları üreterek ya da kullanarak oyunların gerçek zamanlı grafik, fizik, aydınlatma, kameralar gibi yönlerini gerçekleştirirler. Oyunlar etkileşimlidir; önceden renderlanmış grafikler oyuncunun hareketlerine anlık tepki verip ekranı yeniden çizmeyi gerektiren yazılımlarda çok kısıtlı uygulama bulabilmektedir. FPS gibi oyunlar teknik mücadelede çok daha ileri boyutlar ortaya çıkarmaktadır. Oyuncuyu oyunun yüksek tempolu ortamının içine çekebilmek için, yazılımın sanal ortamı oyuncunun gözünden üç boyutlu olarak, sürekli ve yüksek frame oranlarında oyuncu hareket ettikçe tekrar tekrar render etmesi gereklidir. 1990ların başlarından beri bu zorlu hareket halinde, gerçek zamanlı, hesaplama problemlerine çeşitli yazılım ve donanım çözümleri bulunmuştur” (Lowood, 2007a:60).

Elde edilen kar oranı açısından oyun endüstrisinin bugün sinema endüstrisini geride bıraktığı görülmektedir. Buna ilişkin olarak, (Binark, Bayraktutan-Sütçü ve Fidaner 2009), günümüzde dijital oyun endüstrisinin küresel film endüstrisinin gelirini geçtiğini, kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyun sektörünün, tıpkı diğer kültür endüstrisi üretimleri gibi reklâm ve pazarlama ile de desteklendiğini ortaya koymaktadır.

Sinema ve dijital oyun benzer sanatsal üretim yöntemlerini kullanan disiplinler arası endüstriyel kültür ürünleridir. Her iki mecra arasındaki paylaşımlar endüstriyel, sanatsal yönden incelemeye değer geniş bir çalışma alanı sunmakta ve akademik alanda da sosyolojiden pedagojiye, iletişimden, psikolojiye kadar birçok farklı disiplin tarafından incelenmektedir. Dijital oyun kültürü özellikle internetin yaygınlaşmasıyla birlikte büyüyen, yeni ve güçlü bir eğlence fenomeni olarak belirmiştir.

Küresel kapitalizmin kültür ürünlerini ticari bir metaya dönüştürmesi, sinemada olduğu gibi her gün yüzleştiğimiz bir gerçek olarak dijital oyun sektöründe de karşımıza çıkmaktadır. Özellikle dijital oyunda çevrimiçi olarak oynanan bilgisayar, konsol ve akıllı telefon ürünlerinden elde edilen yüksek kar oranlarına bağlı olarak, büyük oyun firmalarıyla rekabet edebilme şansı bakımından bağımsız yapımcılar, *Steam*, *Google Play*, *Apple Store* gibi çevrimiçi oyun satış sitelerinde kendi geliştirdikleri oyunları satabilme şansına sahiptirler. Ticari çevrimiçi sistemin içerisinde rekabet şansı yakalayan bağımsız oyun geliştiricilerinin, bu büyük endüstriyel sistemin dışında olduğunu söylemek mümkün değildir. Ancak sinemadaki *indie*<sup>2</sup> yapımlar gibi dijital oyunda da benzer hareketler yaşanmaktadır. Bu konuyla ilgili olarak makinema olgusunun tezin dahilinde incelenmesi önemsenmiştir.

Kara filmin, dijital oyunlarda isimlendirilmiş hali olan *Game Noir*<sup>3</sup>, kara türün tanımlanmış özellikleri bakımından incelenerek, bu tanımların var olan külliyatı ve yeni biçimleriyle kıyaslanması da hedeflenmiştir. Sinema ve dijital oyunda tür kavramının ifade ettiği ortak ya da farklı yönler, bu kavram üzerinden yapılan literatür taramasında belirlenerek karşılaştırılmıştır. Dijital oyunda tür kavramı, sinema sanatındaki biçimiyle bir yönüyle aynı olmakla birlikte, oynanış biçiminin de türü belirlemesi bakımından farklılık göstermektedir. Bu farklılıklarla türlerin kendine özgü yapıları ve türsel sözleşmeleri de tez dahilinde incelenmiştir. Dijital oyunların

---

<sup>2</sup> Independent film: Büyük film yapım sisteminin dışında üretilen yapımlar. Genel kullanımı Indie film şeklinde olup bağımsız film yapımlarıdır.

<sup>3</sup> Game Noir: Sinema sanatında kara film (Film Noir) türünün dijital oyunda, kara oyun olarak dönüşmüş, tür olarak ifadesidir. Bazı oyun marketlerinde sadece noir olarak kodlanabilmektedir.

yazılım, oyun motoru, oyun mekanik ve elementleri gibi oynanışa yönelik alanlar tezin inceleme kapsamı dışında bırakılarak, sadece konuyla ilgisi yönünden gerekli durumlarda tartışılması benimsenmiştir.

Dijital oyunun içerdiği sanatsal kodları çözebilmek için, sinema ve dijital oyunun gelişimi, buna bağlı olarak diğer sanat dallarıyla da girdiği ilişki, oyundaki sanatsal davranışlar ve teknoloji kullanımı gibi unsurlar dikkate alınmıştır. Sinema ve dijital oyunun tarihsel süreçlerini incelerken buradaki amaç kronolojik bir tarihçe çıkarmak ya da her iki dalın tarihçesine bütünsel bir bakışla yaklaşmak değil, karşılaştırmaya dayalı biçimde, ortak ve farklı noktaları tespit etmektir.

Kendi içinde devamlılık ve değişimler gösteren sinema türleri, tür eleştirisinin inceleme alanındadır. Kara romanların sinemada, kara filmlere dönüşmesini, dijital oyunlarda kara oyun kavramının erken dönem bir sanatsal deneyim olarak da düşünülebilecek, tartışılabilir konumunu çözümlmek için kullanılan yöntemsel temelde, sinemada tür kuramları ve eleştirisinden hareket edilmiştir. Kara filmlerin bir tür olarak yöntemsel analizi, sinemada tür eleştirisi yöntemlerine dayanarak temellendirilmiştir.

Sinemanın ve dijital oyunların, endüstriyel bir sanat devine dönüşme sürecini tarihsel bir bakışla, özellikle de teknolojik icatlarla incelemek, konuyu analiz edebilmek açısından, önemsenen yönlerden biridir. Sinemanın tarihine bakarken, teknolojik buluşlar ve buna bağlı olarak kitleselleşmesi gibi olguları tahlil edilerek, aynı şekilde dijital oyunların incelenmesi yapılmıştır. Sinemaya tarihsel açıdan bakarken, her iki dal arasındaki ilişkiyi ortaya koymak için, konuyla ilgili olay ve durumları tespit etmeye yönelik, sınırlandırılmış tarihsel bir bakış açısı benimsenmiştir. Belirlenen sınırları teknolojik, endüstriyel gelişim ve alanlar arası ilişkiler olarak ifade etmek gerekir. Sinema endüstrinin geliştiği bir merkez olarak Amerikan sineması ve Hollywood, bu nedenler gözetilerek tarihsel olarak öncelikli inceleme alanı olarak sınırlandırılmış, bir çözümlme aracı olarak *Lucas Etkisi'ne* değinilmiştir.

Kara filmde oyuna uyarlanmış bir tür olarak *Max Payne* oyun incelemesi hem sinematografi hem dijital oyun anlamında, kendine özgü yenilikler içeren, dönemin öncü yapımlarından biri olma özelliğindedir. Kara filmin unsurlarını, bir kara oyun olarak başarılı bir şekilde kullanmış olan yapım, aynı zamanda sonradan sinemaya da aktarılmıştır. Bir sinema türünün belirgin bir biçimde bir oyunda kullanılmış örneği olarak *Max Payne*; sinemadan oyuna, oyundan tekrar sinemaya doğru seyreden,

alanların paylaşım ilişkisini belirlemek için oldukça uygun bir örnek olarak düşünülmüştür.

Bir film türü tavrının en belirgin şekilde biçimlendiği başarılı örneklerden biri olarak *Max Payne* dijital oyun yapımı, bu faktörler gözetilerek incelemeye alınmıştır. İnceleme; kara filmi tanımlayan eleştirmen ve akademisyenlerin ortaya koyduğu fikirler doğrultusunda, türü belirleyen öğeler tanımlanarak, bu tanımlama üzerinden kara tür bağlamında analiz edilmiştir.



## **2. SİNEMA VE KARA FİLM**

Sinemada tür endüstriyel ve teknolojik belirleyenlere bağlı olarak tanımlanmaktadır. Kara film ise sinemada bu endüstriyel belirleyenlerden bağımsız fakat teknolojiyle ilgili olarak tanımlanabileceği düşünülen bir film türüdür. Kara türün bir sinema türü olarak kimilerince kabul edilmediğini de burada vurgulamak gerekir. Endüstriyel bir sanat olarak sinemanın tarihsel gelişimini teknolojiye bağımlı bir sanat olarak inceleyerek, tür kavramını çözümlmek gerekmektedir. Sinemada türün oluşumunda, Hollywood sinemasının endüstriyel bir eğlence devi olarak belirleyici özelliği bulunmaktadır. Ayrıca sinemada türün oluşumu teknolojik gelişmelerle de yakın ilişki içindedir. Bu, tezde Hollywood sinemasının tarihsel bakışta ön plana alınmasının da gerekçesidir. Dijital oyun ve sinemada bunlara dayalı olarak tür kavramı bu süreç ve gerekçelerle değerlendirilmelidir. Sinema tarihine ayrılan uzunca inceleme sadece sinema sanatının endüstriyel oluşumunu anlamak için değil, bağlı olarak dijital oyunların da bu endüstriyel sistemle benzer biçimde gelişmesi ve onun hazırladığı bu sistemleri kendine ait biçimlerde devir alması ve dönüştürmesiyle de ilgilidir.

Sinemada tür ve endüstrinin oluşumunu anlamanın, aslında dijital oyunlarda da benzer kavramları tartışmak için genel bir zemin oluşturacağı kabul edilmiştir. Bu yönüyle sinema tarihini ve tür kavramını çözümlmek için detaylı bir incelemeye gerek görülmüştür.

### **2.1. Sinema Sanatı**

Erken dönemlerinden bu yana insanoğlu olayları, olguları, düşünce ve duyguları belirli gereçlerle saptamak ve aktarmak eğiliminde olmuştur. İlk başlarda bir dizi resimlerle başlayan bu aktarım süreci fotoğrafın keşfiyle yeni bir gerçeklik seviyesine geçmiş ancak hareketten yoksun olma gerçeği ve bu görsel aktarımlardaki hareketsizlik, sinema araçlarının keşfine dek değişmemiştir. Film yapma ve çekme araçlarının icat edilmesiyle başlayan hareketi belgeleme, aktarma, ilerleyen dönemlerde ise yorumlama ve gerçekliği bir fikir doğrultusunda inşa edebilme eylemi, sinema sanatını doğurmuştur.

Özön (2008)'e göre sinema, *cinéma* sözcüğünden, sinematografi ise *cinématographie* sözcüğünden kısaltılmıştır. Lumière Kardeşler'in icat ettikleri sinema aracına sinematograf yani *cinématographe* adını vermişlerdir ve Yunanca *kinéma*, *atos* = hareket, ile *graphein* = yazmak sözcüklerinden türetilen sinematograf, hareketi yazan, hareketi saptayan, anlamına; sinematografi de hareketi yazma, saptama anlamına gelmektedir. Sinemanın icatlar döneminde sinema araçlarını icat eden ve geliştirenler isimlendirmelerde, hareket, canlılık, yaşam çağrışımı yapan isimler vermişlerdir. Bu icatların hareketi yansıttığını dikkate alarak değerlendirildiğinde, isimlendirmelerin neden bu kavramları içerdiğini anlamak mümkün olacaktır. Günümüzde sinema sözcüğünün artık ülkemizde dahil olmak üzere birçok ülkede kullanıldığına dikkat çekmek gerekmektedir. Amerika'da çok kullanılan *motion picture*, *moving picture*, kısaltması olan *movie*, hareketli resim de benzer anlayışla tercih edilmiş isimlerdir. Sinema sözcüğü zaman içerisinde, genel olarak bir sanat dalını tanımlamanın dışında, sinemayı içeren bütün olayları tanımlayacak şekilde kullanılmaktadır. Bundan farklı olarak bir sanat dalı olarak sinemanın tanımı buradaki inceleme alanı olmalıdır. Bu noktadan bakıldığında sinema, bir hareketi düzenli aralıklarla parçalara bölerek bunların resimlerini saptar, sonra da sürekli değişime uğramakta olan film oynatma araçlarıyla bu resimleri, kendine uygun teknolojiyi kullanıp art arda yansıtır. Bu aktarım hareketin yeniden oluşturulması hatta yeni bir gerçeklik biçimi önerisidir. Nasıl hareketi kayıt etme ve yeniden oluşturma insanoğlunun en büyük hayallerinden biri ise dijital oyunlardaki alternatif gerçeklik ve bu dünyanın içinde var olma hayali de benzer şekilde birbiriyle ilgilidir.

Sinemanın icadına ilişkin olarak, onu bulanların gerçekte bilim insanlarının deney ve icatları olduğuna ve bu tür ilerlemelerin büyük ölçüde belli bir sistem içinde gerçekleştiğine ise Bazin (2013a), işaret etmektedir. Edison gibi kendi kendini yetiştiren ve bağımsız araştırmalar yapan mucitlerin sayesinde meydana gelen sinema, Niepce, Muybridge, Leroy, Joly, Denemy ve hatta Louis Lumière gibi geliştiricilerin sayesinde de ilerlediği kabul edilen bir gerçektir. Bir fikrin yaklaşık olarak ya da mükemmel bir şekilde görselleştirilmesi ancak endüstriyel icatlar sayesinde gerçekleşmiştir. Günümüz sinemasının gelişiminin, teknolojik yenilikleri de göz önüne alarak, bir fikri ve gerçekliği oluşturma sürecinde, teknolojik gelişimlere bağımlı olduğunu söyleyebilmek mümkündür.

Pudovkin (1966), bir filmin, birbirini belirli bir sırayla izleyen, az ya da çok kısa parçacıklar dizisinden oluşturulduğunu önemle vurgular. Sinema filminin üretilmiş

hâli, birbirinden farklı zaman ve mekânlarda da çekilebilen film parçacıklarının, yan yana getirilerek gerçekliğin yeniden üretilmiş biçimi olarak tanımlayabilmek mümkündür. Ayrıca Pudovkin, bazen seyirciye bir olayın, hatta bir oyuncunun, bir bütün olarak değil, alıcının sahne ya da insan vücudunun çeşitli parçalarına çevrilmesiyle, bölük pörçük gösterildiğini bunun gerçekliğin parçalarına ayrılıp yeniden bir araya getirildiği düşüncesinden hareket ederek, bu durumu kurucu kurgu olarak isimlendirir.

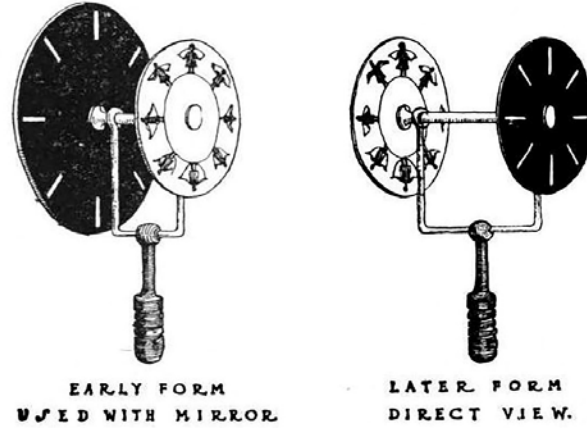
Arnheim (2012), ise canlandırılmış görüntü olan filmin, tiyatro ve hareketsiz görüntünün arasında bir yerden uzamı sunduğuna ve bunu tiyatrodaki gibi gerçek uzamın yardımı olmadan düz yüzeye sahip sıradan bir fotoğraftaki gibi yaptığını değerlendirir.

Retinadaki görüntünün sürekliliğinin optik ilkesi nedeniyle hareket sentezinin devamlı oluşumunun sinemanın hep fotoğraf sanatı ile birlikte anılmasına neden olduğuna dikkat çeken Bazin (2013a), iki sanat dalını birbirinden ayırır. Her birinin yüzyılın hayal gücü sayesinde hayat bulduğuna ve kuşkusuz tarih içinde birbirine çok paralel olan icatlar meydana geldiğini de hatırlatarak, fotoğraf ve sinemanın durumu ile karıştırılmaması gerektiği görüşündedir. Sinema miti, fotoğrafla birlikte mekanik sanatların ortaya çıkışı olarak yüzyılımıza damgasını vurmuştur. Bazin'in vurguladığı mekanik sanatların ortaya çıkışı ve bulunduğu çağa damgasını vurmasıyla ilgili tespitine, günümüzde dijital oyunun benzer bir rolü üstlendiğini de eklemek doğru olacaktır.

Sinema sanatının sanat olarak tanımlanmasına neden olan önemli bir sinema bileşeni olarak görüntü kurgusu, sinemada dil konusunun bir parçasıdır ve tarihsel kronolojisine bakmadan önce sinemanın doğuşu ile ilgili ilk deneyleri incelemek yerinde olacaktır.

Sokolov (2007), sinemanın doğuşunu; görüntüyü pelikül üzerine sabitleyebilen ve o görüntüyü ekrana yansıtabilen teknolojinin icadıyla bağlantılı olmasının yanı sıra, perlitsten denen kalıcı görüntünün önceden keşfedilmiş olmasıyla durumu ilişkilendirmiştir.

Bir düşünce olarak kalıcı görüntü kavramının büyük bir olasılıkla ilk kez İsa'dan önce IV. yüzyılda Aristoteles tarafından ortaya atıldığını düşünen Sokolov (2007), aynı zamanda sinemanın bilimsel icadının başlangıç noktasıyla ilgili olarak, bu insani eksikliğin giderilmesi, bilinçli ve belli bir amaca yönelik kullanılması için, insanlığın iki bin yıldan fazla bir zaman geçmesi gerektiğine değinerek, 1832 yılında bugünün modern sinemasını doğuran küçük bir laboratuvar cihazı, deyim yerindeyse bir oyuncak yapmakla, Belçikalı bilim adamı Joseph Plato'ya ait olduğunu kesin bir dille savunmaktadır. Lumière kardeşlerle ilgili olarak da Sokolov (2007), sinemanın doğuşunun Lumière kardeşlere mal edildiğini oysa Lumière kardeşlerin, sinemanın sadece teknik yönünün icatçıları olması konusundaki yaklaşımını, sinemayla ilgili bir başlangıç noktası olarak kabul etme açısından önemlidir.



**THE PHENAKISTOSCOPE**  
Invented by Dr. Plateau about 1833  
One of the most important steps in the evolution of  
the motion picture. See pages 14 and 16.

**Şekil 2.1.** Fenakistiskop şematik çizim.

“Sinemanın bilimsel icadı gerçekte Joseph Plato'ya aittir. Hareketli resim gibi bir efekti elde etmek için görsel algılama özelliklerini kullanıp, *fenikistiskop* adı verilen aracı yapmayı ilk kez Joseph Plato düşünmüştür. Bu aracın adını Yunanca aldatmak ve bakmak kelimelerinden almış olması dikkat çekicidir” (Sokolov, 2007: 6).

Sokolov'un yanı sıra, Betton'da (1993), sinemanın kökeninde yer alan görüntünün retinada iz bırakması olgusunun, çok eskiden, muhtemelen 10. yüzyılın sonundan beri bilindiğine vurgu yaparak, Belçikalı bir fizikçi, Joseph Plateau'nun bu bilgiden yola



çıkarak, 1832'de *fenakistiskop*'u icat ettiği fikrini desteklemektedir. “Bu alet belli bir hareketin aşamalarını saptayan bir dizi görüntüye sırasıyla ve hızla bakıldığında gözde hareket aldanması yaratmaya yarıyordu” (Betton, 1993: 5).

*Fenakistiskop* özünde bir canlandırma aracıdır. Hareketi çeken değil üreten bir yapıdadır bu yönüyle daha çok bir canlandırma sineması aracıdır. İlerde değinilecek olan dijital oyun üretiminde canlandırmanın önemli bir yer teşkil ettiğini vurgulamak, sinema ve dijital oyunlarda teknolojik bir bağ kurmak adına önemlidir.

Bazin (2013a), ise sinemanın başlangıcına yönelik olarak, 1877 ve 1880 yıllarında Muybridge’in, hemen hemen tek başına oluşturduğu büyük ve karmaşık bir aletle bir atın devingenliğini kaydederek, ilk sinematografik çalışmayı gerçekleştirdiğini vurgular.

“Bunu başarabilmek için cam tabakanın yüzeyine nemli kolodyum maddesi koymuştu. Bu, mutlaka gerekli olan üç şeyden yalnızca biriydi. Diğer iki şey ise kuru emülsiyon ve sabit bir tavan oluşturulmasıydı. Sonraki yıllarda hızla daha modern modelleri yapılacak olan kamera ilk kez böyle ilkel bir görünüm içinde kullanılmaya başladı” (Bazin, 2013a: 23-24).

Çok yönlü bir sanat aracı olarak sinemayı tanımlayan Özön (2008), aynı zamanda ses ve görüntü ilişkisine dikkat çekmektedir. Özön, ses ve görsel işaretler dizgesi olarak ifade edilebilecek sinemanın, bu çok yönlülüğü üzerine de tanımlamalar yapmaktadır. Sinema kullandığı ses ve görüntü teknikleriyle bir iletişim aracıdır ve bu araçları kullanarak küresel ölçekte bilgi yayma ve saptama yeteneğine sahiptir. Bu görsel işitsel işaretlerle sinema, duyguları, fikirleri, hikâyeleri ve olguları kullanmasıyla da bir anlatım aracıdır. Ayrıca sinema bir sanat olarak olgunluk döneminde kendine ait bir sanatsal dil geliştirmiştir. Kendinden önce gelişen bütün sanat dallarını kullanan sinemanın bu özelliğiyle, dijital oyunlar ile sinema arasında bir bağ kurmak mümkündür.

Joseph Plateau’nun, *fenakistiskop* isimli resimli oynatma aletini geliştirdiği andan itibaren, canlandırma sinemasının<sup>4</sup> ilk formunu oluşturduğu sonucuna varmak mümkündür. Bir hareket illüzyonu olarak tanımlanabilecek *fenakistiskop’un* geliştirilmesinin, bütün dünyaya yayılacak olan devasa bir kültür endüstrisinin,

---

<sup>4</sup> Canlandırma Sineması: Birçok sinemacı tarafından sinemanın bir türü olarak tanımlanan animasyon, dilimizde canlandırma sineması olarak da kullanılmaktadır. Dijital animasyondan önce çizgi film olarak kullanılmış durumda iken dijital teknolojinin gelişmesi canlandırmanın, bilgisayar ortamında iki boyutlu ya da üç boyutlu olarak üretimini sağlamış böylece çizgi film tanımı, çizilerek yapılan, klasik animasyon anlamında tercih edilmeye başlanmıştır. Canlandırma sineması tanımı, sinemanın canlandırılan formunu ifade etmektedir. Bu forma stop motion, kukla gibi türler de dahildir.

başlangıç noktalarından biri olduğu tespit edilebilir. Şüphesiz ki, sinematografiyi sadece teknolojik keşif ve ilerlemelerle anlamaya çalışmak yetersiz kalacaktır. Bütün sanatlarda olduğu gibi sinema da kendine ait bir dil içermektedir, bu dilin yapısı, sinemacı ve eleştirmenlerin, deney, keşif ve kuramlarıyla, yıllar içinde deneyimlenerek oluşmuştur. Sinema, *tomatrop*, *fenakistiskop*, *zoetrop*, *kinetoskop* ve *sinematograf* gibi film oynatma ve çekme cihazlarının icadından başlayarak, dijital film yapımına kadar birçok aşamadan geçerek, tiyatro ve edebiyat gibi sanat dallarını kendi havuzunda yoğurup, kültür endüstrisinin temel öğelerinden biri olmakla kalmamış, etkileme gücü yüksek bir sanat dalı olarak, sanat tarihinde hak ettiği yeri de almıştır.

## 2.2. Endüstriyel ve Tarihsel Süreç İçerisinde Sinema

Sinema başlangıcından itibaren teknoloji ile yakın ilişki içerisinde gelişmiş sonrasında ise endüstriyelleşmiş bir sanat dalıdır. Günümüzde bu teknolojinin kullanım seviyesi oldukça yüksek boyuttadır. Burada teknoloji kullanımının sadece dijital üretim teknikleriyle değil aynı zamanda pazarlama ve satış teknikleriyle de alakalı olduğunu belirtmek gerekmektedir. Hollywood sinemasının pazardaki başarısı, pazarlama ve teknoloji kullanımı ile doğrudan ilişkilidir. Aynı zamanda Hollywood sineması, tamamen bir ticari ürün olarak algıladığı sinemayı iyice ticarileştirerek, diğer ticari alanlarda da yer almaktadır. Filmler, çizgi roman ya da oyun piyasasıyla bağlantılı olarak ortak karakter ve öyküler kullanmaktadır. Sinemaya aktarılmış ya da sinemadan diğer sanat dallarına aktarılmış bu ortak karakter ve öyküler, oyuncaklar, figür ve kıyafetler gibi birçok promosyon ürünlerle de desteklenmektedir. Buradaki tarihsel bakışın Amerikan sineması ağırlıklı olarak incelenmesinin temel nedeni, sinema endüstrisinin egemen gücünün Hollywood sineması olması ve yine dijital oyunlarda Amerika'nın, bu dev endüstride en güçlü ticari aktör olması gerçeğidir.

Joseph Plateau'nun 1832'de *fenakistiskop'u* icat ettiğine önceki bölümlerde detaylı olarak değinildi. Betton (1993), 1885'de Jules Duboscq, elle çizilmiş ya da renklendirilmiş görüntülerin yerine fotoğraf kullanma deneylerinin, *Stereofantaskop* ya da *Biyoskop* denilen icatlarla devam ettiğini belirtmektedir. 1853'te Avusturyalı Uchatius ise *büyükülü fener* ile *fenakistiskop'u* birleştirerek hareketli görüntüleri bir ekrana yansıtmayı başarmıştır. Bu düşünce sonradan, 1870'te, özellikle Bourbouze ve Heyl tarafından yeniden ele alınarak süreç devam etmiş ardından, 1874'te astronom Jules Janssen, peş peşe fotoğraf çeken ve *astronomi tabancası* adı verilen bir aletin yapımını doğurmuştur. Bu sayede bir dizi halinde oynatılabilen görüntüler oluşmuştur.

Süreç, 1878'de büyük Fransız fizyolojisti Marey ile ünlü Amerikalı fotoğrafçı Muybridge'in, atın hareketinin aşamalarını birbirinden ayırmak ve kuşların uçuşunu incelemek üzere geliştirdikleri bir fenakistiskop olan zootrop'tan yararlanılması ve bu tip buluşların birbirlerini izleyen ve etkileyen süreçlerle devam etmesi şeklinde ilerlemiştir. 1892'de Thomas Edison'un *kinetograf* adlı bir çekim makinasının telif hakkını tescil ettirmesine değinen Betton (1993), *kinetoskop'un* görüntüyü ekrana yansıtma olanağından yoksun olduğunu öne sürer. Lumière kardeşler ilk özel sinema sunumlarını ise 1895 tarihinde, halka açık olan ve izleyiciden ücret alınan ilk gösterimlerini Paris'te gerçekleştirmişlerdir. Böylece sinema izleyicisinin beyaz perdeyle buluşmasını sağlamışlardır. Kabul gören bir yaklaşım olarak Lumière kardeşlerin sinemayı başlatanlar olması düşüncesi bundan kaynaklanmaktadır.

Görüntünün ve hareketin aktarımı ve saklanması fikri, insanoğlunun uzun bir süre boyunca hayalini kurduğu ancak yeterli teknolojik araçların geliştirilememesine bağlı olarak yakın tarihe dek gecikmiş bir hayal olmuştur. Fikirden icatlara doğru insanoğlu görüntünün aktarımıyla alakalı uzun bir yol katetmiştir. Özön (1985), konuyla ilgili olarak ortaya koyduğu yaklaşımlarda kuramdan uygulamaya giden bu uzun süreci üç ana başlığa ayırarak incelemektedir.

1. Görüntünün saptanması.
2. Ağkat İzlenimi<sup>5</sup>. Görüntünün çözümlenmesi. Uygulamalar.
3. Görüntünün bireşimi. Göstericiler. Gösterimler.

**Çizelge 2.1.** Sinemanın bulunuşu şematik çizim.



<sup>5</sup> Ağkat İzlenimi: Gözün retinasındaki görme noktasına düşen görüntülerin, bunları oluşturan faktör sona erdikten sonra da bir süre kalmaya devam etmesi durumu.

Görüntünün ve hareketin yeniden üretilmesi sürecinin tespit edilmesi hakkında, Özön (1985)'ün, hazırladığı üç ana bölümden oluşan kronolojik Çizelge, görüntünün oluşması ve bu algılayış sürecine ait ortaya atılmış varsayımları da içermektedir. Görüntünün oluşturulması için yapılan teknolojik icat ve çözümlenmelerle birlikte hareketin elde edilmesi ayrı bir bölüm olarak ele alınmıştır.

Lumière kardeşlerin çektiği film parçaları, fabrikadan çıkan işçiler, trenin istasyona girişi, bahçesini sulayan bahçıvan gibi günlük hayatı içeren görüntüler daha çok belgelemek, kaydetmek amacıyla yapılmış içinde herhangi bir hikayeleme olmayan film yapımlarıdır. 1895'ten itibaren Georges Méliès, sinematografin içinde barındırdığı potansiyeli fark ederek ilk sinematografik üretimlere başlamıştır. 1914'e kadar Méliès, yüzlerce film çekmiştir. Méliès'in yapımlarına ilişkin olarak Betton (1993), 1902'de çektiği *Aya Seyahat* filminin tarihi önemine vurgu yapmak için, ticari değer taşıyan ilk gösteri filmi olarak kabul edildiğini tespit eder. Bugün de kullanılmakta olan sinema tekniklerinden pek çoğunu Georges Méliès'e, sinema sanatının borçlu olduğunu vurgulamak önemlidir.



**Şekil 2.2.** Georges Méliès'in *Aya Yolculuk* filmi.

Georges Méliès ve Lumière kardeşlerin sinemaya yaptığı katkılar birçok açıdan ele alınmış durumdadır. Bu tezin dijital oyun ve sinemaya yaklaşımı bakımından, özel efektlere, canlandırma sineması gibi tekniklere özel olarak vurgu yapmak her iki endüstriyel sanat alanının ortak unsurlarını tespit etmek adına gereklidir. Bergan (2008), Georges Méliès ve Lumière kardeşlerin sinemaya katkıları üzerine yaptığı

karşılaştırmalarda Méliès'in kurmaca film, Lumière kardeşlerin ise belgesel filmlerin temelini attığını savunur. *Bir Duvarın Yıkılışı* filmi ile, çekimi tersten izleterek duvarı yeniden inşa edilmiş illüzyonu yaratan Lumière'ler sinemada ilk özel efekti gerçekleştirerek sinema tarihine geçmiştir. Méliès'in *stop motion* ve *superempose* gibi tekniklerin kâşifi olduğunu söylemek gerekmektedir. Méliès'in çektiği yüzlerce film arasından, Jules Verne'nin *Aya Yolculuk* uyarlaması, *Denizler Altında Yirmi Bin Fersah* gibi filmleri örneklemek mümkündür. Georges Méliès ve Lumière kardeşlere ilişkin olarak, yapıtlarının gerçek ile kurmaca arasında iki farklı sinema türünün kökenleri olduğunu belirtmek ayrıca önemlidir.

### **2.2.1. Sessiz ve sesli sinema dönemi**

Birinci Dünya Savaşı'nın başlaması her ne kadar Avrupa sinemasını olumsuz bir şekilde etkilese de Amerikan Sineması bu dönemlerde ilerlemeye başlayarak gelecekte, küresel bir kültür endüstrisi devine dönüşerek Hollywood'un büyümesine neden olmuştur. Kültür ürünleri arasında en yaygın olarak tüketilen sinema ürünlerinin endüstriyel liderlik süreci, dijital oyunların gelişimine dek devam etmiştir.

Los Angeles'in banliyölerinde, ufak bir yerleşim yerinde 1913'lü yıllardan başlayarak kurulan film stüdyoları, sinemada Hollywood'un doğuşunu başlattı. Betton (1993), bu yeri *Sinemanın Başkenti* olarak tanımlamaktadır. Burada Amerika'nın ilk uzun metraj filmi olan ve sinemaya başyapıt olarak geçen Warth Griffith'in çektiği, *Bir Ulusun Doğuşu-1915*, filminin önemini de belirtmek gerekir.

Teksoy'a (2005a) göre, büyük yapım şirketlerinin baskısından bunalarak bağımsız olmak isteyen Chaplin, Pickford, Fairbank ve Griffith, *Birleşik Sanatçılar Derneği'ni* kurarak bağımsız filmler yapmaya başlamışlardır. Kendilerine ait bir stüdyoları olmayıp, kiralama yöntemiyle film yapmışlardır. Sinemada endüstriyel sömürü sistemine karşı, bağımsız arayışları temsil etmesi bakımından bu girişim önemlidir.

Sessiz sinema, 1950'li yıllara kadar direnerek çeşitli birleşmelere tanıklık ederek ilerlemiş ardından yerini sesli sinemaya tamamen bırakmıştır. Burada teknolojik ilerlemelerin önemine vurgu yapmak gerekmektedir. Dijital oyun da tıpkı sinema gibi teknolojik altyapıya bağlı olarak gelişen sanata dayalı bir üretim alanıdır. Sesin sinemada kullanılması teknik olarak çözümlendiği andan itibaren bütün sinema sistemi sistematik olarak değişime uğramıştır. Benzer şekilde, dijital oyunlarda internet kullanımının, çevrimiçi oyunların gelişimine neden olması ve bu oyunların küresel pazarda öne geçmesi gerçeğini anlamak, her iki sanat alanını teknolojik açıdan da karşılaştırabilmek için önemli bir bulgudur.

Birinci Dünya Savaşı sonrası canlanmaya başlayan ekonomik durum ve kitlelerin savaş acılarını unutmaya yönelik eğilimi nedeniyle, sinemanın Amerika’da canlanma dönemlerinden birine girdiğini söylemek yerinde olacaktır. Bu yıllarda ağırlıklı olarak küresel sinema ölçeğinde üretilen filmlerin kovboy ve komedi filmleri olduğu görülmektedir. Buna rağmen Bergan (2008), sessiz sinema döneminde kitlelerin daha çok tercih ettiği filmlerin komedi yapımları olduğunu tespit ederek, *Charlie Chaplin, Buster Keaton, Harold Lloyd, Harry Langdon ve Stan Laurel ile Oliver Hardy* gibi isimlerin 1920’lerde izlenme oranlarının doruk noktasında olduğunu ifade eder. İnsanların savaş sonrası daha çok komedi türüne yönelmesi şaşırtıcı değildir. Dijital oyunlarda savaş ve öldürme üzerine tercih edilen tür seçimlerinin, gençleri savaşa hazırlama yönündeki süregelen tartışmaları da burada vurgulamak gerekir. Sinemada karakter yaratımının önemini fark edildiği bu yıllar için, Chaplin’in *Serseri* karakteri örnek olarak gösterilebilir.

Betton (1993), 1920’li yıllarda artık Hollywood’un büyük bir eğlence kültürü üreten, pazarlama ve dağıtım yöntemleriyle bir fabrika gibi çalışan sistemi, tamamen geliştirmeye başladığına değinmektedir. Sessiz sinemanın altın çağı olarak ifade edilen bu dönemlerin gerçekte sinema sanatının da en önemli dönemleri olduğunu belirtmek gerekmektedir. Sinemanın bir sanat olarak oluşturduğu kendine özgü dil yapısını ilerleyen bölümlerde analiz edecek olmakla birlikte, sinemanın endüstriyel bir sanat olması gerçeği ve buna alternatif olarak Sovyet ekolüne değinmek de yerinde olacaktır. Lev Kuleşov kurduğu deneysel laboratuvarında, sinemacılara montajın umulmayan sonuçlarını ve sinemacının yaratıcı rolünü kanıtladığı, *Kuleşov Efektii*<sup>6</sup> olarak isimlendirilen deneyiyle ortaya koymuştur.

Sergei Eisenstein ilk uzun metrajlı filmi olan *Grev-1924*, Teksoy’a (2005a) göre, sinemanın en başarılı yapımlarından biridir. “Çünkü Eisenstein’ın sineması bireyin yerine toplumu ele alıyor, bireysel kahramanlar yerine kitleyi kahraman olarak kullanıyordu” (Teksoy, 2005a: 141).

---

<sup>6</sup> Kuleşov Deneyi: Lev Kuleşov 1920’lerde yaptığı görüntü kurgusu deneylerine Kuleşov Efektii adı verilmiştir.



**Şekil 2.3.** Eisenstein 1925, Grev filminden sahne.

1958 Belçika Film Festivali'nde bütün zamanların en iyi on iki filmi arasında birinci sıraya konan *Potemkin Zırhlısı-1925* ise Eisenstein'ın dört büyük Sovyet sinemacısından biri olması sonucunu doğurmuştur. Bu dörtlüden diğer üçü Pudovkin, Kuleşov ve Dovjenko'dur. *Potemkin Zırhlısı* dramatik kurgusu ve anlatım gücü bakımından halen bir başyapıt olarak değerlendirilmektedir.

Dziga Vertov'un belgeleyen sineması ve *sine-göz* kuramı, Sovyet ekolünün bileşenlerinin önemli parçalarından biridir. Dziga, içinde oyuncular olmayan, belgeye yönelik ancak içerdiği dramatik yapısıyla bir sinema türü olarak ifade edilebilecek yeni bir biçim önermektedir. Bu kuram dünyadaki bütün işçi sınıfının dayanışması fikrinden yola çıkarak, bu fikri estetik değeri yüksek bir sinema yaklaşımıyla ortaya koyma anlayışındadır. Bu oluşturulan yeni gerçeklik biçimini ancak sinemasal bir gözle ortaya koyabilmek mümkündür düşüncesiyle Vertov, yaklaşımına *sine-göz* ismini koymuştur.

Teksoy (2005a) ise, Vertov'un, olayları belgeleyen görüntülere, görüntü kurgusunu kullanarak daha etkileyici anlamlar yüklenebileceğini anladığına dikkat çeker. Zıt anlamlar içeren görüntüleri montajlayarak daha çarpıcı, kışkırtıcı sonuçlar elde eden Vertov, sosyalist söylemleri kitlelere duyurma düşüncesiyle hareket etmiştir. Bu propaganda temelli sanat yaklaşımında kullandığı sinema teknikleri, hızlı ve yavaş

çekimler, yakın ve uzak planlar, canlandırma sineması gibi öğeleri de içerir. Sinema hilelerinden de faydalanan Vertov, değişik zamanlarda, değişik yerlerde yapılan çekimlerin bir araya getirilmesinin, gerçekliği yeniden oluşturma sürecinde, oldukça etkileyici sonuçlar alınabileceğini de keşfetmiştir. En başarılı çalışmalarından biri olarak kabul edilen *Lenin'in Cenaze Töreni* buna iyi bir örnektir.

Yapılan alan taramasında, dijital oyun dünyasında ortaya konulan ürünlerin, ticari bir beklenti olmadan, bir sanat ürünü olması hedeflenerek üretildiği yönünde dikkate değer bir bulguya rastlanmamıştır. Endüstri dışı ürünler olarak tanımlanabilecek, film ve dijital oyunların ilişkilendirebileceği bu konuya en uygun durum olan makinema olgusu ise tezin ilgili bölümünde incelenecektir.

1926'da Warner kardeşlerin Vitafon senkronize kayıt sistemini kullanarak gerçekleştirdiği, Sesle görüntünün senkronize edilmesi, ilk senkronize müzikli film olan *Don Juan*'ın gösterimiyle de sinema artık yeni bir döneme girmektedir. Aynı anda müzik ve ses içeren sözlü ilk film Warner'ların yapımcılığıyla, 1927 yılında Al Janson'ın çevirdiği *Caz Şarkıcısı'nın* gösterimiyle, sinemanın geri dönüştürülemez değişimi başlamıştır. Sesin sinemaya girişiyle birlikte değişmeye başlayan sinema, sadece dil ve biçim bakımından değil aynı zamanda da endüstri ve oyuncular bakımından da sancılı değişimleri beraberinde getirmiştir. Yapımcı, yönetmen ve oyuncular bu duruma hazırlıksız yakalanırken kitlelerin bu değişimi severek sahiplendiğini anımsatmak gerekir.

1935'te Roma'nın banliyösünde Mussolini tarafından desteklenen ünlü Cinecitta Stüdyosu inşa edildi. Milli propagandaların, epik anlatımların ve Beyaz Telefon türü filmlerin gösterildiği Cinecitta'da ise filmlerin kalitesi düşüktü.

Nazilerin Almanya'da başa geçmelerine kadar, 1930'da G W. Pabst'ın *Westfront-1918'i* ve *Kameradschaft'i-1931*, Fritz Lang'ın *M'si-1931* gibi sosyal ve politik düşüncelere duyarlı filmlerin yapıldığını da Bergan (2008), hatırlatmaktadır. Yine Bergan'ın tespitine göre, bazı yönetmenler, sesli filmle birlikte daha başarılı işler ortaya koymuşlardır. Buna ilişkin örneklemeleri, filmlerindeki hızıyla gelişen diyaloglarıyla Frank Capra ve Howard Hawks, MGM'den cilalı sözler ve yüksek edebiyatın sunulduğu George Cukor ve Maurice Chevalier'in başrolünde oynadığı müzikallere kadar *Cennette Aşk-1932* gibi alaycı bir zekâ ve sofistike bir dilin hâkim olduğu filmlerin de yönetmeni olan Ernst Lubitsh olarak vermektedir. Toplumcu gerçekçilik ise, Sovyetler Birliği'nin demirbaşı olmaya başlamış, bütün sanatçıları bu çizgide ürünler vermeye zorlanmıştı. Yine de Sergei Eisenstein'ın *Alexander Nevsky-*



1938 filminden, işgalci tötön şövalyelerinin buzun üzerinde Rus güçleri tarafından tuzağa düşürüldüğü, ünlü savaş sahnesi bu ihtişamlı gövde gösterisinin arkasında çalan Prokofyef'in bestelediği vurucu müzikle, etkileyici bir yapım olarak görülmektedir.

Teknolojik gelişimle birlikte, sinema ve dijital oyunlar alanında, uygulamadaki değişimlerin hızlıca tetiklendiği gözlemlenebilir bir gerçektir. Dijital oyunlarda, bilgisayar ve konsol kapasitelerinin hızlı gelişimi, üretilen oyun yapımlarının görsel kalitesinin artması sonucunu doğurmuştur. Buna bağlı olarak çıkan yapımlarda, mekânların, karakterlerin, görselleştirilmesindeki sanatsal kalite yükselmiş, böylece oyunlarda hikâye anlatma ve dramatik öğelerin kullanımı yine gözlemlenebilir bir şekilde değişim göstermiştir.

Sesli sinemanın hızlı gelişimiyle başlayan ve devam eden sinema döneminde, 1930'lu yıllarda Hollywood'un, dünya sinemasının egemen gücü haline geldiğini söylemek mümkündür. William Wyler, *Çıkmaz Sokak-1937*, *Jezebel-1938* ve *Ölmeyen Aşk'ta-1939*, yanı sıra Frank Capra, John Ford gibi isimler güçlü filmler ortaya koydular. Chaplin'in *Asri Zamanlar'ı* yaptığı dönemde Walt Disney ise çizgi filmleri kârlı endüstriyel ürünler haline getirmiştir. *Mickey* ve *Donald* gibi dizi filmlerin yanı sıra *Pinokyo-1940* animasyon müzikal yapımı gibi uzun metrajlı filmler de yaparak canlandırma sinemasının lideri konumuna gelmiştir. Canlandırma sinemasının endüstrileşmesinin başlangıcı, sonrasında dijital oyunların gelişimine katkıda bulunan önemli bir süreçtir. Üzerinde detaylı bir şekilde durulacak olan dijital oyunların, yazılım kadar animasyonlardan da oluştuğunu hatırlatmak, burada yerinde olacaktır.

Sesli sinemanın gelişmesiyle birlikte Chaplin, ilk sesli filmi olan *Büyük Diktatör-1940* filmi çekmiştir. *Büyük Diktatör*, Charlie Chaplin'in yönettiği, politik bir komedi filmidir. Aynı zamanda Chaplin'in ilk sesli filmidir ve Nazi hareketi ile birlikte Adolf Hitler de filmde sert bir şekilde eleştirilmektedir. Almanya'da bu film, döneminde oynatımı yasaklanmış olup sinema tarihinin en önemli politik komedi filmlerinden biri olma özelliğini taşımaktadır.

Politik söylem bakımından karşılaştırıldığında, dijital oyunlar üzerine yapılan içerik incelemesinde, sinemada olabildiği ölçüde, otorite karşıtı politik bir dile aynı düzeyde rastlanmamaktadır. Hollywood sinemasının ortaya koyduğu endüstriyel sanat ürünleri, küresel kapitalizmin ideolojik aygıtlarının önemli bir parçasıdır. Hollywood sinemasına benzer şekilde, dijital oyunlar da kendini var eden küresel kapitalizm ve onun ürettiği internet marketler gibi pazarlama araçlarıyla gelişimini sürdürmektedir. Bu anlamıyla dijital oyunlar şu anki duruşuyla kapitalizmin en önemli kültürel

silahlarından biri olarak durmaktadır. Bu durumu en iyi ortaya koyabilecek örneklerden biri olarak, *Call of Duty: Black Ops* oyunu üzerinde durmak faydalı olacaktır. *Treyarch* firması tarafından üretilen ve *Activision* tarafından dağıtımı yapılan *Call of Duty* serisinin 2010 tarihi itibarıyla piyasaya sürülen oyunun bölümlerinden biri içerisinde oyuncu, Küba lideri Fidel Kastro'ya suikaste teşvik edilmektedir. Böylece dünyanın herhangi bir ülkesinde bu oyunu oynayan bir çocuğun gözünde Küba liderini öldürme eylemi, bu şekilde yasallaştırılmaktadır.



Şekil 2.4. Büyük Diktatör filmi ve Black Ops oyunu.

### 2.2.2. İkinci Dünya Savaşı dönemi sinema 1940-1949

İkinci Dünya Savaşı döneminde sinema, geniş kitleleri etkilemek için tam bir propaganda aracı olarak kullanılmıştır. Yürütülen askeri ve siyasal savaşın en önemli kültürel silahlarından biri haline geldiği bu dönemde sinema, bütün olanaklarıyla, kitleleri koşullandırmak amacıyla da kullanılmıştır. Özön'ün (1985), tespitine göre; savaş filmleri, propaganda filmleri, haber filmleri ve derleme filmleriyle belgesel tür, bütün türlerin önüne geçerek, diğer film türlerini de bu anlamda etkileyerek yarı belgesel tavrına büründürmüştür. İngiltere ile Sovyetler, belgesel türü konusunda deneyimlerini bu tip filmlere aktararak, başarılı yapımlar ortaya çıkarmışlardır. Yarı belgesel filmlerin en önemli tercih nedeni, belgesel filmleri daha çok türe meraklı kısıtlı bir kitlenin izlemesinden kaynaklanmaktadır. Sinemacıların özellikle savaşın sonunda belgesel özellikler taşıyan öykülü filmler çekmeye başlaması dönemi,

Sovyetler Birliğinde İngiliz belgesel sinemacılarına benzer bir gelişme gösterirken, Amerika Birleşik Devletleri'nin ise çok hazırlıklı olmadığı, biçiminde bir karşılaştırma yapmaktadır. Bu hazırlıksız durumu gidermek bakımından ABD; Hollywoodlu sanatçıların çoğunu askere alarak propaganda yapmaya çalışmıştır. Başarılı bir örnek olarak, Capra'nın yönetimindeki *Niçin Savaşıyoruz?* propaganda dizisi verilebilir. Amerikan sineması, dünyadaki bu kanlı savaşın etkisiyle karamsarlık içeren, suç filmlerini çekmeye yöneldi ve bu öğeler en çok, yeni ortaya çıkan kara film türünde yer aldı. 1941 yılında çekilen *Malta Şahini* filmi John Huston'ın ilk filmi olma özelliğinin yanı sıra da kara film türünün ilk örneklerinden biridir. Kara film türü bu tezin konusu olması nedeniyle detaylı olarak ilgili bölümde analiz edilecektir.

Amerikan sinemasına bu dönemde, senaryocu, diyalog yazarı, yönetmen ve oyuncu olarak birçok farklı sanat dalında yer alan çok yönlü bir sanatçı da olan Orson Welles damgasını vurmuştur. Welles'in, 1942'de sinema dünyasına kazandırdığı, Betton'ın (1993), B. Tarkington'un eserini romanın yeniden yaratımı olarak belirtebileceğimiz biçimde tanımladığı, bir Amerikan ailesinin çöküşünü anlatan, Şahane Ambersonlar isimli bir başyapıt ortaya koyduğuna değinir. *Yurttaş Kane* filmi ise bütün zamanların en iyi on iki sinema başyapıtından biri olarak seçilmiştir.

Savaş sonrası tröst karşıtı yasanın yürürlüğe girmesiyle de Hollywood sektörel değişime uğramak durumunda kalmıştır. Büyük stüdyoların kendileri için garanti gördükleri pazarı kaybetmesiyle sonuçlanan bu durum, Fransa ve İtalya'nın ortak yapımlarıyla bağımsız sinemanın gelişmeye başlaması sonucunu doğurmuştur.

Savaş dönemi sinemanın bir propaganda aracı olarak kullanılması ve bunun yarattığı planlı ve plansız sonuçlar sinema tarihini şekillendirmiştir. ABD ve silahlı kuvvetlerinin savaş döneminde uyguladığı, sinemayı bir propaganda aracı olarak kullanma yöntemi günümüzde de devam etmekle birlikte, dijital oyunlarda da en az sinema kadar varlığını halen arttırarak sürdürmektedir. Dijital oyunların tarihçesiyle ilgili bölümlerde bahsi geçecek olan ilk dijital oyunlardan olan *Spacewar!* simülasyonuna burada kısaca değinmek gerekmektedir. Soğuk Savaş<sup>7</sup> döneminde, ABD hükümeti, Sovyetlere karşı teknolojik üstünlük sağlamak için harekete geçtiği dönemde, farklı tipte teknolojik girişimleri de desteklemiştir. *Programlanabilir Veri İşlemcisi-1'in* yani *PDP-1*, 1962 yılında geliştirilmesi de bu sürecin parçalarından

---

<sup>7</sup> Soğuk Savaş: İki ayrı süper güç olan, ABD önderliğinde Batı Bloku karşısında ise Sovyetler Birliği'nin önderliğinde Doğu Bloku ülkeleri arasında 1947'den 1991'e kadar devam eden ve Sovyet bloğunun çökmesiyle birlikte sonlanan, uluslararası siyasi ve askeri gerginliğe verilen isim.

biridir. *Programlanabilir Veri İşlemcisi-1, Spacewar!* simülasyonunun temelindeki teknolojiyi içermektedir. *Massachusetts Teknoloji Enstitüsü'nde*<sup>8</sup> *Spacewar!* adlı bilgisayar oyununu tasarlayanlar arasında MIT mühendisleri de vardır ve bu teknoloji ABD hükümeti tarafından desteklenmiştir. Günümüzde sadece ABD değil birçok ülkenin güvenlik güçleri tarafından simülasyonlar, personel eğitimi için kullanılmaktadır.



Şekil 2.5. Bwana Şeytanı filminin teknoloji tanıtım broşürü.

1950’li yıllar sinema için yeni bir problemin ve dönemin doğuşu anlamına gelmektedir. İnternetin bulunmasına kadar en önemli kitle iletişim aracı olacak olan televizyonun evlere girmesiyle, kitlelerin sinemaya olan ilgisinin azaldığı bir dönem başlamıştır. Bergan (2008), Amerika’da bu yıllarda evlerin neredeyse yarısında siyah beyaz televizyonlar olduğuna vurgu yapar. Sinemanın bu dönemlerde ortaya koyduğu bazı yeniliklere konu açısından da değinmek gerekir. İlk üç boyutlu uzun metraj film olan *Bwana Devil’in-1952*, tanıtımlarında, kucagındaki arslan sloganıyla gösterime girdiğini hatırlatarak, dönemde yaklaşık otuz civarında üç boyutlu filmin de süreci takip ettiğini ortaya koymak gerekir. Yönetmeni Arch Oboler’ın, *Bwana Şeytanı* filminde öncü bir teknik kullandığını savunmaktadır. Bu sayede küçük bütçeli bir

<sup>8</sup> MIT: Massachusetts Teknoloji Enstitüsü (İngilizce: Massachusetts Institute of Technology) veya kısaca MIT, Amerika Birleşik Devletleri’nin Massachusetts eyaletindeki Boston şehrinin Cambridge bölgesinde kurulmuş olan, bilim, mühendislik ve ekonomi konularındaki başarılarıyla tanınan teknik üniversite.

yatırımla yüksek kar elde edilmiştir. Kartondan polaroid gözlüklerle izlenen filmler aynı zamanda ekranda hayalet görüntüler oluşturması gibi nedenlerle henüz teknolojinin başındadır.

Son yıllarda popüler bir gelişme olarak sanal gerçeklik teknolojisine değinmek, bu noktada önemlidir. Sanal gerçeklik uygulamaları, bilgisayar tabanlı bir ortamda dijital bir gerçeklik oluşturulmasıdır. Bu uygulamalar dijital bir ekran içeren gözlükler aracılığıyla gerçekleştirilir. Sanal gerçeklik uygulamaları hem film izleme, buna bir yönüyle deneyimleme de demek gerekir, hem de dijital oyun ve uygulamalarını da kapsayan çok yönlü bir ortamdır. Üç boyutlu filmlerle başlayan bu sürecin günümüzde geldiği aşama, film ve oyunların ortak bir izleme, kullanma alanı olarak sanal gerçeklik gözlükleriyle ortak bir alanda sunumudur. Kaydedilmiş görüntülerle izlenen üç yüz altmış derece çekilmiş filmler olduğu gibi, üç boyutlu olarak modellenen animasyon temelinde oyun ve filmlerden oluşmaktadır. Sinema ve dijital oyunların ne denli iç içe geçtiği ve karşılıklı paylaşımlarla geliştiklerini burada ortaya koymak önemlidir. Sanal gerçeklik teknolojisi günümüzde, karıştırılmış gerçeklik, arttırılmış gerçeklik gibi diğer teknolojik uygulamalarla gelişimini sürdürmektedir.

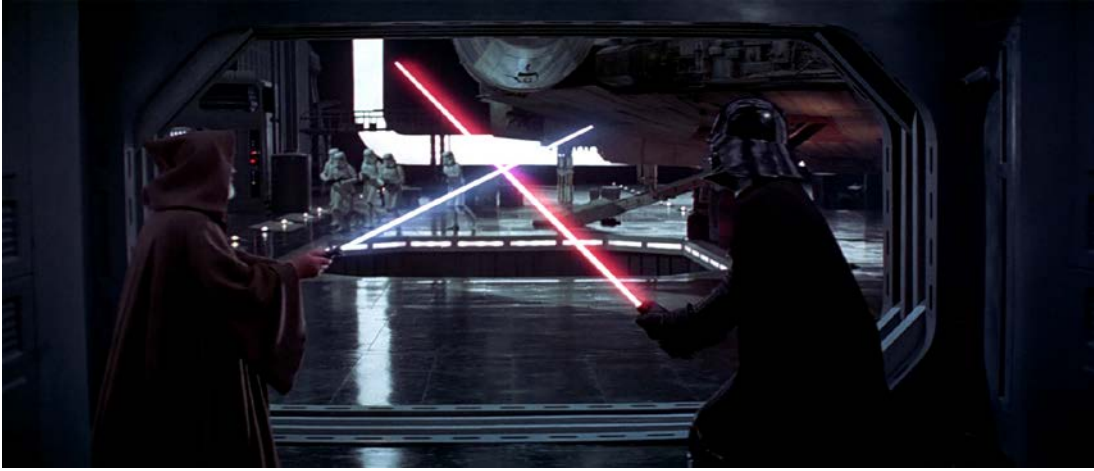
1952’de, Sinerama teknolojisi kullanılmaya başlandı. Bu teknoloji izleyicinin bakış açısına göre yapılan filmlerden oluşmaktaydı. 1953’e gelindiğinde ise Century Fox, Sinemaskopu kullanmaya başladı. Bergan (2008), *anamorfik*<sup>9</sup> merceğin görüntünün boyutunu büyüttüğüne dikkat çekmektedir. Richard Burton’un başrolünü oynadığı *Kaçış* ilk Sinemaskop film olarak tarihe geçmiştir. Sinemanın yeni rakibi televizyonun kullanımı konusuna geri dönerek, televizyonla başa çıkabilmek adına, bazı film yapım firmalarının önlemler almaya çalıştığını belirtmek gerekir. Örnek olarak Warner Bros, filmlerinin televizyonda gösterilmemesini sağlar. Ancak televizyonlar için çok iyi filmler üretilmesi nedeniyle, John Frankheimer’ın, *Mançuryalı Aday-1962* gibi, bu yöntemden vazgeçilmek zorunda kalınmıştır. Bunun tersine, başarı kazanan televizyon yapımları sinemaya aktarılmak durumunda kalınmıştır. Lumet’in *On İki Kızgın Adam* yapımı da bu durum için iyi bir örnektir. Stüdyolar, sadece televizyon yapımlarından uyarılma yapmakla da kalmayıp, ilerleyen dönemlerde kaybettikleri pazarı kazanma çabalarının sonucunda, televizyon için yapımlar üretmeye başlamışlardır.

---

<sup>9</sup> Anamorfik Görüntü: 2,35 oranında geniş resimler elde etmek için kullanılan özel merceklerle verilen genel isim. Anamorfik mercekler görüntüyü sağda soldan sıkıştırarak kaydediler. Gösterim sırasında ters işlem yapılır. Böylece normal sinema filminden daha geniş bir oran elde edilir. Canikligil (2017).

Takip eden yıllarda sinema izleyicisi sadece ilgiyle beklediği filmleri izlemeye başlamış, bu durum bazı filmlerin zarar etmesi diğerlerinin ise servet kazanması sonucunu ortaya çıkarmıştır. Hollywood bu dönemlerde değerli filmler üreterek televizyona karşı kaybettiği ilgiyi geri kazanmıştır. Bu süreci başlatan film olarak, Francis Ford Coppola'nın *Baba'sını* örnek göstermek gerekir.

*Spekülatif kurgu*<sup>10</sup> olarak ifade etmeyi tercih edeceğimiz tür, dijital oyun tüketicisi profilinin yaygın olarak tercih ettiği türü tespit etmek bakımından önemlidir. Betton (1993), bu türün başarılı yapımlarını ise; David Lynch'in *Fil Adam*, 1981 Avoriaz Festivali'nde Büyük Ödül, Spielberg'in 1982'de çevirdiği büyük bir ticari başarı kazanan filmi *E.T.* bu filmlerin önde gelen örnekleridir. King Kong türü canavarları konu alan, eski zamanlarla ilgili ya da bilimsel fantastik filmler arasında Georges Lucas'ın *Yıldız Savaşları -1977*, Gary Nelson'un *Kara Delik-1980*, Irwin Kershner'in *İmparatorluk Karşı Saldırıda-1980*, Peter Hyams'ın *Sınır Ötesi, Outland-1981*, Richard Brooks'un, *Dolaysız Cinayet-1982*, Ridley Scott'ın Philip K. Dick'in romanından uyarladığı *Blade Runner* gibi filmleri örnekler. Steven Spielberg ve



Şekil 2.6. Yıldız Savaşları, Yeni Bir Umut sahne görüntüsü.

Georges Lucas'ın, bilim-kurgu filmlerinin önde gelen ustaları olduğunu da Betton, savunmaktadır. İlki ünlü *E.T.*'nin yaratıcısıdır, ikincisi ise bütün dünyanın tanıdığı *R2, C-3PO, Chibacca, Luke Skywalker, Han Solo, Prenses Leia, Darth Vader, Ben Kenabi* ve küçük Jedi ustası *Yoda* gibi kahramanlar yaratmıştır. Walt Disney ise uzun metraj canlandırma sinemasında tekeli sürdürmektedir.

<sup>10</sup> Speculative fiction: Öykü kurgusunu, bilimsel öngörü, fütüristik ya da doğaüstü bileşenlerle oluşturan türlerin çatı isimi. Bilimkurgu, fantezi, korku, doğaüstü ve mitolojik türleri veya bunların bileşimini içerir. (dictionary.com, et: 02.07.2017)

### 2.2.3. 1990 Sonrası Dijital Dönem Sinema

McKernan (2005), bilgisayar tabanlı görüntüleme teknolojisinin, 1960'lı yıllarda, üniversiteler, devlet kurumları ve özellikle havacılık endüstrisinin laboratuvarlarında, bilgisayar bilimlerinin bir parçası olarak geliştirildiğini belirtir. ABD uzay programı araştırmalarında, bilgisayar elektroniklerinin, uzay kapsülüne sığacak kadar küçültülmesi gibi çalışmaların, bilgisayar teknolojisinin videoya da uygulanmasını sağladığını tespit etmektedir. Bu çalışmalar, dijital sinema devriminin nihai gelişimine katkıda bulunmuş önemli bir faktör olacaktır. Ay'dan gönderilen ilk canlı video görüntülerinde NASA<sup>11</sup>, ciddi senkronizasyon sorunları ile karşı karşıya kalır. 1969'da bu sorunu aşmak için analog sistemi bilgisayar teknolojisiyle destekleme yöntemi belirlenir. Böylece bilgisayar teknolojisinin kullanımı, bir metronom sistemiyle, çarpık verileri düzenleyerek aktarmayı da başarmıştır. 1960'ların sonunda ise, Mark, Michael ve John Whitney gibi sanatçılar tarafından, bilgisayar tabanlı animasyonlar üretilmiştir. Kenneth Knowlton bu gelişmelerle, yeni bir tür sinemaya doğru ilerlenmeye başlandığına dikkat çeker. Koreli sanatçı Nam June Paik ise yeni bir sanat formu oluşturmak için yaptığı teknoloji deneyleriyle 1963 yılında video art'ın öncülerinden olmuştur. Yönetmen Stanley Kubrick ve onun özel efekt uzmanı Douglas Trumbull, *2001 Uzay Macerası-1968* filminde, bilgisayar teknolojisini slit-scan efekti uygulamak için, yıldız kapısı sekansında kullanırlar. Günümüz dünyasında sıklıkla görülen dijital kelimesi, iletişim için çok önemli olan bilgisayar teknolojisinden cep telefonlarına, kişisel bilgisayarlardan ve internete kadar her şeyi etkileyen bir gerçek olarak karşımıza çıkmaktadır. Ayrıca bu kelime, filmlerin yapım ve sunum yönteminde devrim yaratan dijital sinema teknolojisini de tanımlar. Basitçe belirtmek gerekirse, dijital; modern bilgisayarların bilgi işleme biçimidir.

1990'lardaki büyük teknolojik gelişmelerin sinema üzerinde etkisini göstermeye başladığı bu dönemi, Bergan (2008), yüzyıllık film şeridinin yerini dijital veriye bırakması olarak ortaya koymaktadır. Montaj yavaş yavaş yerini dijital montaja bırakmaya başlar. Bu teknik ilk olarak Martin Scorsese'nin *Sıkı Dostlar* filminde kullanılır. Tamamen dijital ortamda üretilen ilk uzun metraj animasyon filmi olan *Oyuncak Hikayesi* olmakla birlikte bu durum, artık animasyon yapımlarının neredeyse tümünün, dijital ortamda yapılması sonucunu doğurur. *Jurassic Park-1993* ve *Forest*

---

<sup>11</sup> NASA (National Aeronautics and Space Administration): Amerika Birleşik Devletleri'nin Ulusal Havacılık ve Uzay Dairesi kurumu.



*Gump-1994* filmlerinde dijital ortamda yaratılan animasyonlarla, gerçek görüntüler ilk kez birleştirilerek, gerçekliğin aktarımında yeni bir noktaya gelinmiştir.

Takip eden yıllarda sinema, dijital teknoloji ile üretilerek ve gerçek görüntülerle



Şekil 2.7. Gollum karakteri ve hareket yakalama teknolojisi.

kariyerinin en üst noktasına çıkarır. Bu rolle Sarkis, *Empire* dergisinin en iyi İngiliz erkek oyuncu ödülünü de alır. Sarkis'in bu canlandırması, en iyi sanal performans olarak görülmektedir. Gişelere hâkim olan bu filmler milyar dolar kâr elde etmişlerdir.

Hafif dijital kameraların kullanımı bu teknolojiye geçişin yavaş yavaş başlangıcı niteliğindedir. Film şeridinin estetik kalitesini yakalayamayan dijital kameraların tercih nedeni, ucuz olmalarından kaynaklanmaktadır. Düşük maliyetli buna karşılık yüksek kar elde edilen bu filmlerden biri, 1999'da çekilen *Blair Cadısı*'dir. Otuz beş bin dolara mal edilen bu film, iki yüz kırk sekiz milyon dolar kazanır. Bu başarıda internet üzerinden yürütülen reklam kampanyası da pay sahibidir. Dijital video kameralarının gelişmesiyle birlikte 2000 yılında çekilen filmler, bir önceki yıla göre

<sup>12</sup> Motion Capture: Bilgisayar teknolojisini kullanarak, gerçek bir varlığın hareketlerini kaydedip, sanal bir karaktere aktarma teknolojisi. İki boyutlu ya da üç boyutlu uygulanabilmektedir.



iki kat artmıştır. David Fincher'ın *Dövüş Kulübü* filminde kullanılan bilgisayar destekli görüntüler, gayet başarılı biçimde geleneksel görüntülerle birleştirilir. Film yapımının ucuzlaması beraberinde bağımsız yapımcıların çoğalmasını da sağlar. Günümüzde artık dijital çekimlerle oldukça kaliteli görüntüler elde edilebilmektedir. McKernan (2005), dijital film yapımının sunduğu avantajları; hızlı çoğaltılabilirliği, maliyetlerinin düşük olması, dağıtım kolaylığı gibi olanaklar olarak ortaya koymaktadır. Klasik film yapım tekniğinde kullanılan çevreye zararlı kimyasallar da kullanılmamaktadır. Dijital filmler ayrıca film şeridi gibi bozulmamaktadır; birinci gösterimle yüzüncü gösterim arasında seyirci hiçbir fark göremeyecektir. Renklerin solması, seslerin bozulması gibi aşınmalardan muaftır. Hangi ortamda çekildiğine bakılmaksızın ortama aktarılmış haliyle korunabilmektedir. İnternet üzerinden çoğaltılabilir ve dağıtılabilir özelliğindedir.

Görünebildiği üzere sanatın dijitalleşmesi geri döndürülemez bir şekilde ilerlemektedir. İlk dijital grafik, bilgisayarda oluşturulduğu andan günümüze kadar, sinema ve dijital oyun bu teknolojiyi kullanarak gelişmektedir. Günümüzde izlediğimiz filmlerin birçoğunda, ileri düzeyde teknoloji tıpkı dijital oyundaki gibi kullanılmaktadır.

### **2.3. Kara Film**

Amerikan sinemasının 1940'lı yıllarında ortaya çıkan karanlık atmosferde, içerik açısından karamsar filmleri Fransızlar *Film Noir*<sup>13</sup> olarak tanımladılar. Bazılarınca bir sinema türü olarak ifade edilmesi kolay olmamakla birlikte, içindeki birçok özelliği ile ve bu özelliklerin yoğunluklarıyla bir sinema tavrı olarak da tanımlanmaya çalışılmaktadır. Örnek olarak Alim Şerif Onaran'ın (2012), *Sinemaya Giriş* kitabında sinema türlerini sınıflandırırken; kara film türünü gangster filmleri türünün içerisinde gösterir. Aksi biçimde ise Ronald Bergan (2008), *Film* isimli çalışmasında kara filmi başlıca bir sinema türü olarak ele alır.

Kara film içerdiği duygusal özellikleriyle; belirsizlik, karmaşıklık, hüznün, karamsarlık ve her an olumlu ya da olumsuzluk arasında geçiş yapmaya eğilimli karakterler içerir. Görsel açıdan ise sert ve loş ışıklı, siyah beyaz, yağmurlu ya da karanlık ortamlarda geçer. 1950 yıllarına kadar devam eden bu film türü, Amerika büyük buhran dönemi ortamından ve Alman Dışavurumcu sinemasından etkilenerek şekillenmiştir. 1946 yılında Fransız eleştirmen Nino Frank tarafından ilk olarak tanımlanmıştır. 1940'dan

---

<sup>13</sup> Film Noir: Kara film.

1950’li yıllara kadar çekilen Amerikan suç filmlerinin bir özelliği olan kara film, içinde anti-kahramanlar ve femme fatal<sup>14</sup> gibi karakterler bulundurur. Kara film döneminin 1950’li yıllarda bitmesine rağmen, bazı sinema eleştirmenlerince, üslup olarak bile olsa halen devam ettiği düşünülmektedir.

“1930’ların kara kurgusunun filmdeki karşılığı olan bu türde genellikle ahlâk dışı bir evrende, melodram’lardaki Polis/özel dedektif kahramanlar konu edinir: kazık atmalar, şantaj, rüşvet ve cinayetlerin yanı sıra tehlikeli bir kadın karakter ya da baştan çıkarıcı kadın. Mizansen genellikle karanlık ve gölgelidir; sıradışı kamera açılarıyla birlikte Alman Dışavurumculuğu’nu andırır. Bu terim, 1940 ile 1960 yılları arasında ortaya çıkan bu türü karşılamak amacıyla Fransız eleştirmenler tarafından 1946’da türetilmiştir. Yeni kara, bu türün pek çok imge, konu ve anlatısından yararlanır” (Butler, 2011;151).

Özdemir (2003) ise, kara filmleri tanımlarken, Hollywood sinemasının diğer türleriyle karşılaştırıldığında kara filmin; daha dürüst, karanlık, sert olan, Alman Dışavurumculuğu ve Amerikan modernleşmesinin acımasızlığı ile beslenen yapısına dikkat çeker. İlk olarak, Raymond Borde ve Etienne Chaumeton adlı iki Fransız araştırmacı tarafından *film noir* olarak adlandırıldığını savunmaktadır. Kara filmin bir tür ya da pek çok içeriğe sahip bir üslup olduğu tartışmalarının, bu türün gücü ve etkisini değiştirmedeği yaklaşımını desteklemektedir. Kara filmin nihilist söylemini, şiddet yanlısı karakterleri, melek yüzlü şeytan kadınları ile Amerikan filmlerinde etkisini göstermesini ahlaki çöküntü ile de temellendirmektedir. 1941’de çekilen *Malta Şahini* ile başlayan kara filmler dönemi, *Bitmeyen Balayı* ile 1958’de son bulmuştur. Kara filmler, Alman Dışavurumculuğu’ndan, 1930’ların Fransız filmlerinden, İtalyan yeni gerçekçiliğinden ve Amerikan kara romanlarından beslenmiştir. Yerleşik dedektif romanlarındaki gangster karakterinden farklılaşarak daha gerçek, sıradan insanın var olma kavgası verdiği, kahramanların iyi ile kötü arasındaki gri bölgede durmaya çalıştıkları yeni bir karakter biçimi ortaya koymaktadır.

---

<sup>14</sup> Femme Fatal: Tehlikeli olarak nitelendirilebilecek kadın karakterler. Erkekler için sonunda büyük acılar ve problemler yaratır. Cazibeli ve güzeldir. Felakete neden olan kadın anlamına gelen Fransızca bir kelimedir.



**Şekil 2.8.** Tay Garnett'in Postacı Kapıyı İki Defa Çalar filmi.

Süalp (2001) ise, kara filmin kökenlerini I. Dünya Savaşı sonrasında Weimar Almanya'sında hayat bulan dışavurumcu harekete dayandırmaktadır. Bu hareket taşıdığı muhalif estetikle birlikte; II. Dünya Savaşı sonrası Amerika'da filizlenen bir tür sinemasının anlatımsal geleneklerine de kaynaklık ederek, bir sinema türü olarak üslubunu popüler biçimde kara filme taşımıştır.

“Kara filmin bir tür sineması ya da belki, bir tür sineması olmakla beraber, belirli dönemlerin, belirli politik ekonomik, toplumsal ve kültürel koşulların sineması olduğu, yani iklimsel ya da Bakhtin'in tabiriyle kendine has bir kronotopu olan bir sinema olduğundan yola çıkıyorum. Kara filmin bir estetik üslup olarak karşımıza çıktığı dönemlerin özgül karakterlerinin oluşu. Savaş ya da günümüzde olduğu gibi pek çok savaşçığin nekahet dönemleri ve bu koşulların uluslararası emeğin yeniden örgütlendiği dönemlerle çakışması, işsizlik, milliyetçilik ve erkek egosunun yeniden inşası, kentsel mekân ve sanayi toplumunun sıradan insan üzerindeki etkilerinin yeni formlar, temsil ilişkileri ve baş etme biçimleri talep ediyor olması, bize bu belirgin özgül estetiğin görsel deneyimlerini hazırlamaktadır”.

Süalp'in değindiği kronotop kavramı, sonrasında analiz edilecek olan *Max Payne'de Kara Tür* bölümünde; kara türü oluşturan bir öge olarak, zamansal oyunlar ve olay örgüsü nitelikleri bakımından değerlendirilecektir. Ancak kronotop kavramını türe ait özellikler açısından önemseyerek açıklık getirmek gerekir.

Sözen (2008), Bakhtin'in kronotop kavramı ve bu kavram üzerinden sinemada anlatının önemli unsuru olan zaman-mekân ilişkisi çözümlemesinde, zaman-mekân ve örgüyü kurarken sanat türlerinin, zaman ve mekânı kendi gerçekliğinde yeniden ürettiklerine vurgu yapar. “Bir anlatıda zaman-mekân tasarımı, insan ilişkilerinin, günlük yaşamın, anlamların ve şeylerin yeniden üretimi demektir” (Sözen, 2008:93). Bir anlatıda olayları örgütleyen merkezin zaman-mekân olduğunu Bakhtin'den aktaran Sözen, anlatı düğümlerinin bağlandığı yer olduğunu da belirtmektedir. Kurgusal anlatıların zaman ve mekânı kendi kurallarına göre yapılandırıp, gerçekliği bu doğrultuda yeniden üreterek belirgin hale getirdikleri çıkarımını yapmak doğru gibi görünmektedir.

Kara filmin gerçekliği, kendi zaman ve mekân algısı ile ürettiği, var olan biçimiyle tanınamayacak hale getirilmiş bir kentin belirli bir zamanında dolaşmaktadır. Kara türün bu belirleyicilerine tezin ilgili bölümünde değinilecektir.

Fay ve Nieland (2014), bu türün temel niteliklerini tanımlamaya yönelik göndermelerinde, kara film üzerine; her daim çekici yönleri olan bu türün Amerikan niteliklerini vurgulayarak, yerel geleneklerin gözlemlenebildiği kurt bir dedektif ve ateşli bir femme fatal bunun yanı sıra suçu, şiddeti ve yozlaşmakta olan bir şehri işaret ederler. Bu yerel niteliklere rağmen kara film uluslararası bir fenomen olmuştur. Yerel nitelikleriyle öne çıkan kara filmin, uluslararası sınırları nasıl aşabildiği ve geniş kitlelere nasıl seslenebildiği sorusunu irdelerken, yerel suçlar, dünya çapına yayılan ekonomik kriz, savaş, siyaset, ekonomik ve kültürel modernleşme gibi olguları ön plana çıkarırlar.

Abisel (1995), endüstrinin değil sinema eleştirmenlerinin belirlediği tek tür olarak kara filmi göstermektedir. Amerikan filmlerinde görsel ve tematik olarak ortak bulunan noktalar açısından tanımlanan kara film, ilk olarak sektörel belirleyenlerden bağımsız olarak adlandırılmıştır.

Türün uluslararası özelliğini en iyi biçimde örneklemek adına ise Fay ve Nieland (2014), James M. Cain'in Amerikan polisiye romanı olan *Postacı Kapıyı İki Kere Çalar* adlı yapıtının, birçok farklı ülke ve yönetmen tarafından uyarlanmış olduğunu hatırlatmaktadır. *Postacı Kapıyı İki Kere Çalar*'ın film uyarlamaları; ilk olarak Fransa'da *Le dernier tournant*, 1939 ve ikincisi İtalya'da *Ossessione*, 1943 olmak üzere filme alınmıştır. 1946 yılında Hollywood versiyonu, ardından ise Norveç'te *Doen er et Kjertegn*, 1949 filmi takip etmiş ilerleyen dönemlerde, Macaristan, Almanya ve Malezya'da da filme alınmıştır.

Uluslararası bir fenomen olarak kara filmin bu bağlamda analizinin, iki ayrı tez üzerinden değerlendirildiği görülmektedir. İlk olarak kara filmin farklı ulusal kültürlerde rahatlıkla uyarlanabiliyor olması gerçeği, kara filmin yerel kültürlerle ilgilenmesinden kaynaklanmaktadır. Bu nedenle bu tür kültürler arasında kolaylıkla seyahat edebilmektedir. Ulusal kültürlerin sınırlarının genişlediği, daha geçişken kültür ve ekonomilerin olduğu global kapitalist sistemin, ulusal kültürleri de bunun bir parçası haline getirdiğini görmek önemlidir. 1930'larda başlayan kara film türünün ulusal kültürün sınırlarıyla birlikte, uluslararasıyla bağlantı içinde olduğu rahatlıkla söylenebilir. İkinci tez ise, türün uluslararası bağlamdaki yakınlık ve etki alanıyla ilgilidir. Kaynak metin olarak *Postacı Kapıyı İki Defa Çalar* her ne kadar yerel nitelikli bir Amerikan romanı olsa da yaygın olarak filme uyarlanabilmesinin nedenlerinden biri Amerikan kültürünü taklit etmesinden kaynaklanmamaktadır. Örnek olarak *Ossessione* sadece Amerikan suç romanları etkisini taşımaz aynı zamanda Fransız ve İtalyan gerçekçi romanlarının kodlarını da içermektedir.

“İtalyan yeni gerçekçiliği ve Fransız şiirsel gerçekçiliği İkinci Dünya savaşı sonrasında kaleme alınmış önemli Amerikan kara romanlarını etkilemişlerdir. Böylelikle, Kara film sanatsal anlamda Atlantik'in iki yakasında da çevrilmiş ve yerel kültüre mal edilmiştir. Pasifik'in ötesinde de benzer ortak etkileşimleri, hatta kimi Kara film örneklerinde Amerikan bağlamının hepten ortadan kalktığını görürüz” (Fay ve Nieland, 2014:15).

Uluslararasılık olgusuna yaklaşırken Fay ve Nieland (2014), üç farklı bağımsız fakat birbiriyle bağlantılı kavramı temel almaktadır; kozmopolitlik, Amerikanlaşma ve küreselleşme. Bu kavramların tanımını yazarların yaklaşımı bakımından anlamak gerekmektedir.

**Kozmopolitlik;** on sekizinci yüzyıl aydınlanmasında ortaya atılan kavram, küresel dünya düzeninin, kalıcı bir barış için oluşturabilecek biçimde yasalarını belirlemeyi amaçlayan bir ideali temel alır. Daha az idealleştirilmiş bir yaklaşım olarak ise sadece yerel olanla değil dünyanın her yerine ait olan kültürel bir paylaşımı ifade eder. Kavram benzer eğitim düzeyi ve sanatsal ürünleri takip edebilme şansına sahip olan kentsel yaşam için daha uygun bir kavramdır. Kara film de bu bağlamda dünyanın her yerinden insanlara tanıdık gelen bir kozmopolit temele dayanır.

**Amerikanlaşma;** Amerika'nın İkinci Dünya Savaşı sonrası ekonomik, politik ve kültürel normlarını, bugünkü durumuyla global emperyalizm ya da kültür emperyalizmi gibi kavramlarla da destekleyebileceğimiz biçimiyle diğer uluslara kozmopolitlik kisvesi altında dayatmasıdır. Hollywood, Amerika'nın kültür endüstrisi

açısından lokomotif görevini üstlenen kültürel askeri gücüdür. Kara filmin uluslararasılık tartışmasında özel bir öneme sahip olan bu kavramı, yalnızca sinema üzerinden değil dijital oyunlar üzerinden de değerlendirerek, dijital oyunların, kültür emperyalizminin yeni ve vurucu gücü olarak sinemayla bu görevi paylaştığını hatta ileriye geçtiğini tezin konusu bakımından vurgulamak gerekmektedir.

**Küreselleşme;** birçokları açısından kontrolsüz piyasa ve küresel bir ekonomik bağıllık gibi anlamlara gelen kavram kimilerince küresel siyasi bir kurtuluş olarak değerlendirilir. Uluslararası şirketlerin birbirine benzer ortak bir tüketici profili yaratıp, kendi mallarını bütün dünyaya rahatlıkla pazarlayabileceği kimliksiz, dilsiz bir kitle yaratma gerçeği ise ortadadır.

Bu üç tanım kara filmin uluslararası ilgisini anlamak bakımından önemlidir.

“Böylelikle kara filmin uluslararasılığı hikayemiz, modernitenin hareket halinde olan ve yerinden edilmiş toplumsal ve kültürel ilişkilerinin sebep olduğu daha geniş çaplı bir küresel huzursuzluğa bağlanır: köksüz ve göçebe bir arzu; olasılık, tesadüf ve sınıfsal dengesizlikler; para ve kültürün küresel akışıyla can bulan ya da tehdit altında kalan yerel gelenekler ve mekanlar ve en sonunda çalkantılı, tekinsiz ve yabancı hale gelmiş bu dünyadaki aile hayatı. Her ne kadar kara film moderniteye travmatik, yıkıcı ve akıldışı bir ağızdan cevap verse de kara filmi var eden ve dolaşıma sokan gene modernitenin küresel çeviri, değişim ve ulusal sınırlar arası dolaşım kültürüdür” (Fay ve Nieland, 2014:17).

Kara film küreselleşmenin kültürel boyutuyla ilgili olarak en etkili eleştiri araçlarından biri olmakla beraber, aynı zamanda kültür endüstrisi ürünlerinin de en etkili anlatım biçimlerinden biridir. Kara filmin belirsiz içeriği, taşıdığı gri tonlar gibi, bu anlamda da kendini göstermektedir. Uluslararası dolaşımdaki haliyle modernleşmenin farklı evrelerinde olan birçok farklı ulusun paylaştığı kara film ürünleri, taşıdığı tarihsel nitelikle dijital oyunlarda da varlığını göstermiştir.

1910 ve 1920’lerde yükselen modernizmin sanat ürünlerini; dünyayı saran buhran ve karanlık dönemin ruh halini yansıtmakta yetersiz kalmasını temellendirirken Fay ve Nieland (2014), dönemin modern ürünlerini yüksek, modernist, soyut içerikli, elitist ve apolitik olmakla ilişkilendirmektedir. 1930’larda yükselen acil politik beklentileri, sanat dünyası görmek yerine, belgeselci, gerçekçi bir dizi sanat pratiği üretmeyi tercih etmiştir. *Anglo-Avrupalı* modernizmin kozmopolit dönüşümüyle birlikte gerçekçilik kara bir ton kazanmaya başlar. *Postacı Kapıyı İki Defa Çalar*’ın 1930’larda ortaya koyduğu yerinden etmeler bu zeminin üzerinde şekillenerek, kara filmin temelini oluşturmuştur. Gündelik, argo bir söyleme dönen *Postacı Kapıyı İki Defa Çalar*,

gerçeğin sert bir ulusalcılıkla yoğrulmuş, yeni organik bir türün habercisi olma niteliğindedir.

Kara filmlerin uluslararası devamlılık gösteren bir fenomen olması ve bu türün kültürel evrimiyle ilgili yönlerini tartışan Özdemir (2003), *film noir*'ın, *neo-noir*'a, sonrasında *future noir*'a doğru seyreden değişimlerini, *siberpunk*<sup>15</sup> gibi bilimkurgu akımlarıyla besleyerek, teknolojinin insan ilişkilerini belirlemesi ve varoluşun kaygılarıyla bu değişken devamlılık ilişkisini temellendirmektedir. Ekonomik, siyasal ve kültürel çözümsüzlükleri temel alarak ilerleyen kara filmler, sadece ortaya konduğu coğrafyada oluşan kaygının anlatıcısı olmakla yetinmeden geçirdiği değişimlerle yalnızca şiddet, umutsuzluk ve buhran gibi öğelerle de kalmayıp, *neo noir* ve *future noir* ile birlikte hayatın kendisine dönüşmüştür. Bu değişime ilişkin olarak Butler'ın *neo-noir* üzerine görüşleri ise şöyledir;

“Kara film'in güncellenmesi olan bu tür kimi zaman eski kara anlatıları yineler ve baştan çıkararak kadın, ikili oynamalar, üçlü oynamalar, fiziksel şiddet, sert bir dil ve gece çekimleri içerir. Kötü sonlar, Hollywood filmlerine oranla beklenmeyecek denli yaygındır” (Butler, 2011;158).

Özdemir (2003), kara filmin niteliklerini alıp kişiselleştirerek filmlerin gönderdiği iletiyle ilgili dertleri olan, sinemanın var olan şablonlarından ötesine geçerek sinemaya yeni bir yaklaşım getiren yeni kara yönetmenler ve sonrasında, teknolojik egemenliğin getirdiği distopik bilim kurgularla, korku ve kaygıyı dillendiren kara geleceğin değişimiyle kara film, bir tavır ya da tür olarak varlığını sinema kültürünün içinde güçlü bir yere oturttüğünü belirtir. Kara tür sineması geçirdiği tüm bu değişimlerle, uluslararası politik bir nitelikte gelişmiştir.

---

<sup>15</sup> Siberpunk: İngilizcesi cyberpunk. Siberpunk ya da Siber çılgınlık, yüksek teknoloji, düşük yaşam şeklinde özetlenen bir dünya şekli çizen bilim kurgu alt türü. Siberpunk, bilim ve teknolojinin çok ilerlediği, ancak insanların büyük kısmının yaşam kalitesinin çok düşük olduğu, bozulduğu veya toplumsal düzenin radikal bir şekilde değiştiği bir dünya tasavvurudur. Cyberpunk sözcüğü, yazar Bruce Bethke'nin *Amazing Science Fiction Stories* dergisinin Kasım 1983 sayısında yayımladığı kısa öykünün adı olarak literatürde ilk kez yer aldı. Bu tür, postmodern edebiyat dahilinde değerlendirilir. William Gibson'un 1984–1988 basılı *Sprawl* üçlemesi siberpunk edebiyatın erken dönem örneklerinden biridir.





### 3. DİJİTAL OYUN

Dijital oyun arařtırmaları ayrı ve yeni bir akademik alan olarak ortaya ıkmaktadır. Arařtırma metodolojileri terimlerinin birođunu diđer akademik ve sanatsal alanlardan ödün almaktadır. Oyun kltr zerine yapılan nceki sosyal ve pedagojik alıřmaları da temel almaktadır.

Wolf (2008), video oyunların kendi tarihi boyunca pek ok forma sahip olduđunu belirtirken, olayları yansıtan, hikye anlatan, eđlendiren ve keřfettiren yapılarına dikkat ekmektedir. Eđitim ve đretim yntemlerinde de bir ara olarak kullanılmaktadır. Tek bařına veya diđer oyuncularla sınırlı bir ortamda, gnmzdeki yaygın biimiyle ise evrimii ortamlarda yarattıđı kendine zg sanal dnya ile eđlence ve sosyalleřmenin gl aralarından biridir.

Huizinga (2015), *Homo Ludens* alıřmasının ıkıř temellerine iliřkin olarak; oyunun diđer kltrel olgular arasındaki yerini incelemek deđil, kltrn hangi llerde oyunla ilgili bir karakter gsterdiđini anlamının nemiyle hareket ettiđini vurgular. Oyun kavramını kltr kavramıyla btnleřik bir iliřki iinde ele almaktadır. İnsanın rettiđi en nemli ara olan dilin, varlık ve nesnelere zihinsel bir alana aktarırken, bir eřit oyun oynayarak bu soyutlama iřlemine gerekleřtirdiđi iddiasındadır. Zihin soyutlama sırasında simgeleri kullanır ve bunları kelimelere dkerken de oyun oynamaktadır.

“Bylece insanlık, dođa evreninin yanındaki hayal edilmiř ikinci evren olan varoluř ifadesini hep yeniden yaratmaktadır. Mitosları da ele alabiliriz; bunlar da geređin dnřtrlmesi veya hayal edilmesidir, ama buradaki sre gndelik dilden daha karmařıktır. İlkel insan mitosun yardımıyla dnyevi olguları aıklamaya alıřmakta ve insani řeylerin temelini tanrısalda aramaktadır. Mitosun gerek grnts verdiđi deđiřken fantezilerin her birinde, ciddiye ile řakacılıđın sınırlarında yer alan yaratıcı bir zihin vardır” (Huizinga, 2015: 21).

Zihinsel imgelere yönelik olarak, Arnheim (2004b), destekleyen biçimde; sentörler ve grifinler gibi mitolojik varlıkları üretebilmek için, insan zihninin kendi hafızasından görüntülerle kolajlar yapabilme yetisinde olduğunu savunur. “Hayal ya da fantezinin en kaba kavrama biçimidir bu, insan zihnine, mekanik olarak yeniden üretilmiş gerçeklik parçalarını birleştirme yetisinden daha yaratıcı bir şey yüklemeyen bir kavrayış biçimidir” (Arnheim, 2004b: 124).

Kendine özgü yaratım biçimiyle video oyunlarının dünyasına ilişkin olarak Wolf (2008); J.R.R. Tolkien’in<sup>16</sup> *subcreation* kavramını tartışmaktadır. Tolkien’in ürettiği kavram kurgusal mitler yaratmak için kullandığı dil yöntemleriyle birlikte, hayal edilmiş ve kurgulanmış bir dünya inşa etmeyi tanımlamaktadır. Video oyunlarının tarihsel gelişiminde, ilk insan bilgisayar etkileşiminden başlayarak gösterdiği değişimi ve bunun sonucunda oluşturduğu kendine ait külliyatıyla geleceğini, bu kavramla da anlamaya çalışmak mümkündür. Wolf bu kavramla birlikte, eğlence olarak video oyunları, anlatı, simülasyon, iletişim, eğitim ve sanatsal bir deneyim olarak da bütünleşik bir yapıyla değerlendirirken, geçmiş külliyatıyla da geleceğini tanımlamaya çalışmaktadır. Wolf (2008), yeniden üretilmiş gerçekliğin neredeyse oyuncu tarafından belirlenebilecek seviyeye geldiği dijital oyun dünyasında, oyuncuların metinleri ve içerikleri düzenleme yaklaşımına dikkat çekerek, Arnheim’in mitsel varlıkları yeniden kolajlayarak üretme yaklaşımına gönderme yapmak ya da Huizinga’nın kültürün oyunla ilgili karakterine yaptığı vurguyu yinelemek anlamlı olacaktır. Evrendeki nesnelere ve kavramları Tanrısal yaratıcılığın altında birleştiren insanın bu eylemiyle de *subcreation* önerisini veren Tolkien’in bu kavramını Wolf (2008); kendi dünyasını yaratan insan biçimiyle de anlamaktadır. Arnheim’in durduğu yerden bakarak, zihnin kendi hafızasından görüntülerle kolajlar yapabilme yetisiyle, zihinsel işleyişin bir yöntemi olarak bir çeşit oyunsal eylem gerçekleştirdiğini söyleyebilmek mümkündür. Tolkien’in kadim bir geçmişi olan *Orta Dünya* olarak bilinen *Arda’sı*, *Yıldız Savaşları* veya *Uzay Yolu’nun* galaksisi aynı kavram altında yeniden üretilmiş, kolajlanmış dünyalardır. Basit bir hikâye anlatımından ileriye giderek, tarih, dil, zaman, bitki ve hayvan örtüsü, coğrafya, kültür gibi öğeleri kullanarak yaratılan bu dünyalar; özellikle günümüzde yaygın biçimde oynanan devasa çok oyunculu çevrim içi rol yapma oyun veya dijital rol yapma oyunlarında göze çarpmaktadır.

---

<sup>16</sup> J.R.R. Tolkien: Yüzüklerin Efendisi üçlemesi, Hobbitler kitaplarının yazarı olan İngiliz yazar. Oyun ve sinema kültüründe, özellikle yarattığı Orta Dünya ile önemli bir yere sahiptir.

Tasarlanmış en ilkel halinden başlayarak dijital oyunlar, iletişim dünyasının da önemli aktörlerinden bir haline, çevrimiçi oyunlarla birlikte gelmiştir. Bu tıpkı film oynatma araçlarının gelişimi, zamanla televizyonların evlere kadar girmesiyle, iletişimin yeni bir aşamaya ulaşması gibi önemli iletişimsel bir değişimdir. İnsan hayatının önemli bir parçası haline gelen görüntülü ve sesli iletişim, dijital oyunların önerdiği etkileşimli bir katılımı, yeni bir iletişim, eğlence ve sosyalleşme biçimi olarak ortaya çıkmaktadır. İlk insan ve bilgisayar etkileşiminden başlayarak gelişen dijital oyun, *Atari*<sup>17</sup> salonlarının yaygınlaşması ve oyun konsollarıyla birlikte, güçlü bir endüstriyel ürüne dönüşmüştür. Kişisel bilgisayarların evlerde kullanılması da bu süreci hızlandırmıştır. İnternet devrimiyle başlayan sanal ağların birbirine bağlanması, devasa çevrimiçi oyunların ortaya çıkmasına neden olmuş ve yeni tip sanal klan, cemaat örgütlenmelerini de doğurmuştur. Hatta oyuncular bu çevrimiçi oyunlarda gerçek ya da sanal para ile ticaret yapabilmektedirler. Tablet ve akıllı telefonların çevrimiçi kullanılmaya başlanmasıyla dijital oyunlar, yeni bir büyüme evresine girerek sosyal hayatı dönüştürmüştür. Sinemada olduğu gibi dijital oyunun da başlangıcına teknolojik, tarihsel açıdan bakmak gerekmektedir.

### **3.1. Dijital Oyunun Gelişimine Tarihsel Bakış**

McKernan'a göre (2005), İngiliz Charles Babbage'nin erken dönem mekanik bir bilgisayar olan analitik makineyi düşünmesi, on sekizci yüzyıl Fransa'sında, dokumacı, tüccar ve mucit Joseph Marie Jacquard'ın geliştirdiği ve bilgisayarların gelişiminde önemli bir yeri olan dokuma tezgâhını icat etmesinde büyük payı olmuştur. Bu dokuma tezgâhı, hangi renk ipliğin kullanılacağını kartların üzerindeki deliklerin pozisyonundan belirlemektedir.

Zamanla bilgisayarların gelişimi, sadece bir hesaplama aracı olmaktan öteye giderek, verileri otomatik olarak alabilir, depolayabilir ve gönderebilir hale gelmiştir. İkinci Dünya Savaşı'nda şifre kırmak için geliştirilen *Colossus* ve *ENIAC* gibi makineler de bilgisayar araştırmalarına katkıda bulunmuştur. 1962 yılında Massachusetts Teknoloji Enstitüsü'nde, Ivan Sutherland, *Sketchpad*, isimli devrimci bir programı doktora çalışmasında yazdı. Bu çalışma bilgisayar destekli tasarım programlarının atası olarak kabul edilir. Ivan Sutherland, bilgisayar grafiklerinin hem sanatsal hem de teknik amaçlar için kullanılabileceğini, aynı zamanda yeni bir insan-bilgisayar etkileşimi yöntemi oluşturulabileceğini de kanıtlamıştır. 1964'de Sutherland ve Dr. David Evans,

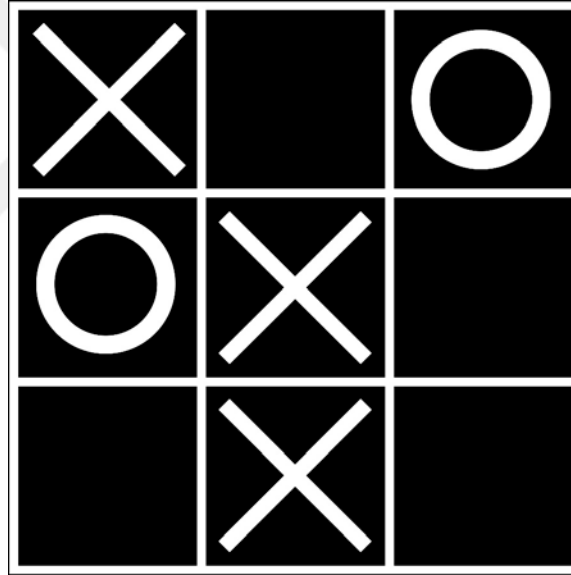
---

<sup>17</sup> Atari: Arcade makineleri, oyun salonlarında jeton atılarak oynanır, dilimize bir yazılım ve donanım firması olan Atari firmasının ismiyle geçmiştir.

Utah Üniversitesi'nde, ilk bilgisayar grafikleri akademik departmanını da kurmuşlardır.

“Video oyunları endüstrisinin tarihsel gelişim süreci beş ayırt edici gelişim aşaması kapsamında ele alınabilir: 1, 1980’ler öncesi erken gelişim aşaması, 2, 1980’lerin ortası ile 1990’ların ortası büyüme aşaması, 3, 1990’ların sonuna kadar olan gelişme aşaması, 4, 2000-2005 dönemi olgunlaşma aşaması ve 5, 2005’ten günümüze ilerleme aşamasıdır” (O’Hagan ve Mangiron, 2013: 46-63; aktaran Kalkınma Ajansı, 2016:7).

Bir bilgisayar oyununun ticari amaçlı olarak kitlelere sunulmasından önce, Dillon (2011), bilgisayarda programlanan ilk gerçek oyunun, 1952 yılında İngiltere’deki Cambridge Üniversitesi’nde doktorasını tamamlamak üzere olan Alexander Douglas’ın geliştirdiği *Noughts and Crosses* adlı bir *tik-tac-toe*<sup>18</sup> oyunu olduğunu belirtir. *OXO* olarak da adlandırılan oyun, aynı zamanda insan ve bilgisayar etkileşimi konusundaki tezinin de bir parçasıdır.



Şekil 3.1. Tik-tac-toe oyunu temsili görseli.

Dillon (2011), ise ilk kez bir bilgisayar oyununun insanların dikkatini aralıksız her gün çekmeyi başarmasının, 1962’de Cambridge Massachusetts’teki prestijli Massachusetts Teknoloji Enstitüsü’nde, gerçekleştiğine değinmektedir.

“Bu oyun, üniversitenin elektrik-elektronik mühendisliği bölümünün 1962’de edindiği, zamanına göre gelişkin bir bilgisayarda oynanmıştı. Bilgisayarın ismi Programlanabilir Veri İşlemcisi-1 (PDP-1) idi. Bu anabilgisayar 9KB hafızaya ve bir monitöre sahipti. Makineye erişim izni olanların arasında TMRC isimli kulüpten bir takım öğrenci vardı. Kulüp

<sup>18</sup> Tik-tac-toe: X ve O işaretleri kullanılarak oynanan sıra tabanlı, bir çeşit dama oyunu.



oyunu olan Space Invaders ile Japonya olmuştur” (Kalkınma Ajansı, 2016:7).

Oyun endüstrisinin, üç temel gelişim dinamiklerinden biri olan tümleşik devrelerden mikro işlemcilerinin 1970’lerde geliştirilmesinin, daha yüksek kalitede grafiklerin kullanılabilmesi imkanını sağladığını Kalkınma Ajansı (2016), tespit etmektedir.

Dijital oyunlara ses teknolojilerinin entegrasyonu 1980’lerde başlar, ardından ise ikinci temel gelişim dinamiğinin başlangıcı olan oyun konsollarının evlere girişi ile süreç devam eder. *Atari VCS<sup>19</sup>* ev konsollarına önemli bir örnek teşkil etmektedir.

Dillon (2011), *VCS’nin* Ekim 1977’de piyasaya sürülmesiyle ilgili olarak; konsolun



Şekil 3.3. VCS tanıtım kataloğu sayfası.

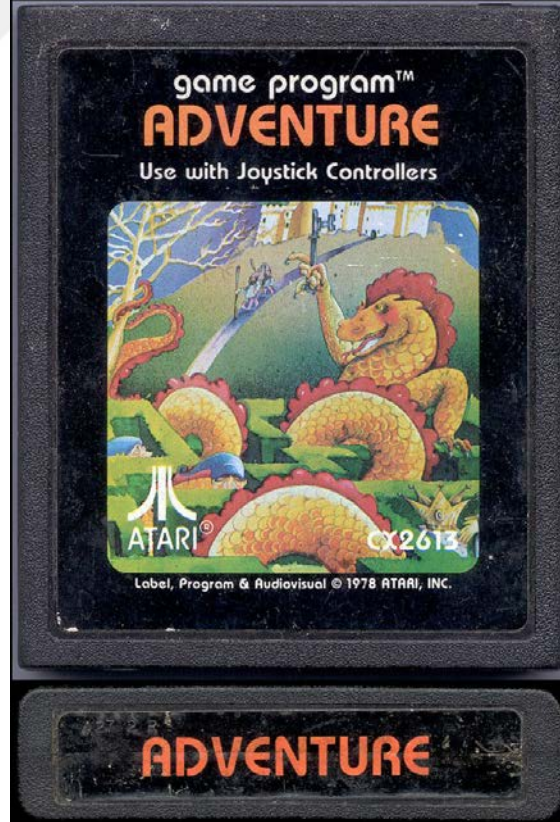
*Combat* isimli bir tank savaşı oyunu ile birlikte tanıtımının yapıldığını belirtir. Atari dört yüz bin konsol üretir ancak özellikle lojistik sorunlarından dolayı istikrarlı bir satış grafiği elde edemezler. Yine de Atari konsol teknolojilerini, 1980’de *Cosmos*, *Atari 2600* gibi ürünleri geliştirip yoluna devam ederek başarıyı yakalamıştır.

Üçüncü gelişim dinamiğini ise Kalkınma Ajansı (2016), ev bilgisayarlarının ortaya çıkmasıyla bilgisayar tabanlı oyunların geliştirilmeye başlaması olarak ortaya koymaktadır. 1979 yılında Atari'nin mühendislerinden biri olan Warren Robinett, dijital oyun sektöründe çığır açan grafiksel bir macera oyunu üzerinde çalışıyordu.

<sup>19</sup> VCS: Video Bilgisayar Sistemi.



Üniversite kampüslerinde popüler olan metin tabanlı masaüstü rol yapma oyunlardan esinlenerek geliştirdiği bu oyunun isminin *Macera* olduğunu Dillon (2011), hatırlatmaktadır. Fantastik kurgunun kılıç ve büyü öykülerinden esinlenen oyun, kralın büyü kadehini bulup, altın kaleye geri getirmek için girişilen mücadeleler üzerine kuruluydu. Aynı zamanda bu oyunun, aksiyon-macera oyun türünün başlangıcını temsil ettiğini de tezin konusu bakımından belirtmek yerinde olacaktır. VCS oyunlarının sadece 4 kb hafızaya sahip olmaları nedeniyle ilkel grafiklerle üretilen oyun yine de oyuncuya, karakteri joyistik aracıyla doğrudan kontrol imkânı vererek eşsiz bir deneyim sunmaktaydı. Bu sayede oyun milyondan fazla çoğaltılmıştır. Aynı zamanda bu oyun; oyun kültüründe paskalya yumurtası olarak bilinen, oyunu daha ilgi çekici yapmak amacıyla, oyuna küçük sürprizler, detaylar eklenmesi, başka film ya da karaktere de gönderme yapılabilmesinin başlangıcını da temsil etmektedir. Atari firmasından ticari anlaşmazlık sonucu ayrılan dört programcı Alan Miller, Larry Kaplan, Bob Whitehead ve David Crane, 1979'un Ekim ayında Activision adında yeni bir şirket kurdular ve kısa süre içinde başarıya ulaştılar. Activision'ın başarısından esinlenen diğer programcılar da Atari'den ayrılarak ikinci bir şirket olan Imagic'i,



Şekil 3.4. Macera oyunu kapak görseli.

1981'den iki yıl sonra kurdular. Imagic hızlıca tanındı, son teknoloji ürünü grafik tasarıma sahip yüksek kaliteli ve özgün yapımlar üretti.

“Büyüme döneminde, Japon oyun endüstrisi önemli bir çıkış yakalamıştır. Nintendo firması tarafından geliştirilen ve NES olarak bilinen Nintendo Eğlence Sistemi 1985’te dönemin en popüler konsolu olarak Amerikan pazarına sürülmüştür. Japonya’nın sektörün gelişimindeki temel stratejisi hem kendi iç pazarını genişletmeye yönelik bir yerelleşme ve hem de en önemli bileşeni ABD olan dış pazara ihracatını arttırma odaklı ikili bir büyüme yöntemini içermiştir. 1980’lerin sonlarında, dünya video oyunu endüstrisindeki temel rekabet her ikisi de Japon şirketi olan Nintendo ve Sega arasında dördüncü nesil oyun konsolları üzerinde yaşanmıştır. Gelişme döneminde, 1990’ların sonlarında, özellikle Avrupa dillerinde sunulan yerleşmiş oyunların gelişmesiyle Avrupa dünya oyun pazarına entegre olmaya başlamıştır. Bu dönemde CD-ROM teknolojisinin gelişimi, beşinci nesil oyun konsollarının geliştirilmesini sağlamış ve SONY Bilgisayar Eğlence Şirketi bu konsolların ilk örneklerini 1994’te Japonya’da piyasaya sürmüştür” (O’Hagan ve Mangiron, 2013: 46-63; aktaran Kalkınma Ajansı, 2016:7).

Dillon’a göre (2011), seksenli yılların başından ortalarına kadar, Commodore 64’ün olduğu kadar hiçbir bilgisayar teknolojik çağı temsil etmemektedir. O dönemi diğer tüm sistemlerinden ayıran şey, Commodore 64’ün bir ev bilgisayarı olarak dünya çapında ilgi görmesidir. Bu dönemde diğer sistemler sadece bölgesel başarılar kazanabildiler. İngiltere’deki ZX Spectrum veya Japonya’daki MSX bölgesel başarılarla yetinmek durumunda kalarak, küresel pazarı Commodore 64’e bırakmak zorunda kalmışlardır. On altı renk kapasitesi ve insan sesini simüle edebilen ses



Şekil 3.5. Commodore 64 ve The Last Ninja Oyunu görseli.



teknolojisiyle, rakiplerine karşın üstün olan bu özelliklerine rağmen, daha düşük fiyatlıdır. Kaliteli birinci ve üçüncü parti yazılımların gelmesi ise uzun sürmeyerek Activision, Infocom, Electronic Arts, Cinemaware, Epyx ve Commodore 64'ün kendisinden bile ileri giden başarılı yazılımlar geliştirdiler. Toplamda, yirmi binden fazla oyun ve uygulama geliştirilmiştir. Commodore 64'ler popülaritesi ve kamu talebi nedeniyle 1990'lı yılların sonlarına kadar üretimini sürdürmüştür.

Dillon (2011), seksenli yılların ikinci yarısında video oyunlarının çocukların ve gençlerin ilgi odağı olmasına rağmen firmaların, bununla yetinmeyip toplumun büyük bir kısmı tarafından kabul görmesi için çabalamakta olduğunu altını çizmektedir. Bu dönemde birçok kişi için büyük bir tehlike olarak görülen video oyunlarının, gençliğin zihnini olumsuz etkilediğine dair yaygın kanaatler oluşmuştur. Zamanın en tanınmış oyun geliştiricisi Nintendo başından itibaren aile dostu görünmeye çalışan tavrıyla ön plana çıkmaktaydı. Yine de firma *The Legend of the Zelda'da* svastika benzeri bir zindan tasarladığı için sertçe eleştirildi. Aslında sembol Budist inancında da kullanılmaktaydı.

Kalkınma Ajansı (2016) ise, önemli bir teknolojik dönüşüme vurgu yapmak için; CD'lerde oyunların depolanabilmesinin önemini hatırlatmaktadır. Böylelikle daha bütünleşik ve grafik açıdan gelişkin kolay transfer edilebilir oyunların endüstriye girmesine neden olarak, özellikle Sony firmasının sektörün büyük bir oyuncusu haline geldiğini de önemli bir bulgu olarak belirlemektedir. Sony, Play Station-1 konsolunu piyasaya çıkardığında, endüstride diğer geliştiricilerin ötesine geçmiştir. Play Station, CD-ROM devrimiyle üç boyutlu oyunlarda yeni bir dönemi başlatmıştır. Play Station-1'in geliştirilmesi, aslında Sony firmasına Nintendo'nun tedarikçi anlaşması dahilinde geliştirmesini beklediği ses işlemcisiyle başlayan bir süreçtir. Bu süreç içerisinde anlaşmadan vazgeçilmiş ancak Sony, Play Station'u geliştirmiştir.

Kalkınma Ajansı Raporu, global oyun endüstrisinin 2000-2005 yıllarındaki en önemli pazar hareketinin ise Japon şirketi Sega'nın konsol üretimini bırakması ve yerini Amerikan Microsoft firmasına devir etmesi olduğunu tespit etmektedir. Bu gelişmelerle Sony, Nintendo ve Microsoft üç ana konsol platformu üreticileri haline gelmiştir. CD-ROM'un ardından DVD-ROM'ların kullanılmaya başlaması da benzer biçimde yeni teknolojik gelişmeleri sağlamış, bilgisayar kapasitelerinin gelişimiyle bu süreç oyun sektöründe yüksek grafik kalitede sanatsal içerikleri zengin oyunlar geliştirilmesini sağlamıştır.



**Şekil 3.6.** Sonny Play Station-1.

Günümüzde sektörün en ileri konsolları Xbox 360, PS4 ve Wii'dir. Bu konsollar sadece oyun deneyimini geliştirmekle kalmayıp, oyunu bir multimedya eğlence ve iletişim aracı haline dönüştürmüşlerdir.

“Yedinci nesil konsolların gelişmiş donanımları sayesinde daha fazla yazılım içeriğine sahip olabilmeleri oyunların yerelleşme süreç ve dinamiklerini de daha komplike hale getirmiştir. Aynı zamanda, günümüzde AAA olarak sınıflandırılan oyunlar yapım ve maliyet açılarından büyük film prodüksiyonlarıyla kıyaslanır hale gelmiştir. Örneğin 2011’de sürülen *Star Wars: The Old Republic* oyununun geliştirilmesi 6 yılı almış olup maliyeti yaklaşık 200 milyon dolar olmuştur. Bu tür oyun projeleri, ses, programlama, animasyon, grafik, pazarlama, tasarım ve yapım gibi farklı alanlarda uzmanlaşan yüzlerce uzmanı içeren kadrolarla geliştirilmektedir. Dolayısıyla, oyun geliştirme oldukça karışık ve büyük ölçekli bir yapım pratiğine dönüşmüştür. Bu durum oyunların yerelleşmesini de komplike hale getirmiştir” (O’Hagan ve Mangiron, 2013: 46-63; aktaran Kalkınma Ajansı, 2016:7).

### 3.2. Sinema ve Dijital Oyunda Paylaşım İlişkisi

Dijital oyun üzerine yapılan tartışma ve yaklaşımlar, erken sinema dönemini anlamak ve benzer tartışmaları ilişkilendirmek bakımından önemlidir. Bilimsel icatlar olarak başlayan ve zaman içinde yedinci sanat olarak kabul edilen sinema sanatının evrimi ve büyük bir kültür endüstrisi ögesi olma gerçeği, dijital oyunların gelişim döneminde de görülmektedir.

Film oynatma ve gösterme araçları, icat edilmesi ve kitlelere sunulması şekliyle, ilk dönemde bir çeşit oyun makinesi gibi görülmüş ve endüstriyel bir kültür ürünü olarak kabul edilmişlerdir.

“Amerika Birleşik Devletleri’nde sinema, Kinetoskop adı verilen oyun makineleriyle başladı. Jeton deliğine tek bir penny atarak, 1896 Şikago Dünya Fuarı’nda sansasyon yaratan dansöz Fatima’nın görüntülerini izlediniz. Böylesi bir aracın, dünyanın görüp görebileceği en büyük eğlence ürünü ve 20. Yüzyılın yeni sanat biçimi olacağını kim bilebilirdi ki?” (Bergan, 2008: 11).

Sinemanın erken döneminde, sinemanın bir sanat formu olmasıyla ilgili yapılan tartışmalar incelendiğinde; günümüzde dijital oyun üzerine de benzer tartışmaların yapılmakta olduğu görülmektedir. Sinemanın, kendi özgün dilini oluşturma sürecinde tiyatro ve roman gibi sanat dallarından etkilenmesi, sinemanın diğer sanatları taklit ettiği üzerine bazı eleştirilere neden olmuştur.

“Sinemanın evrenin diğer sanatlarıyla çağdaş olmaması, incelemenin konusunu güçleştirmektedir. Sinema gençtir, fakat edebiyat, tiyatro ve müzik sanat dalları tarih kadar eskidirler. Bir çocuğun büyüklerini taklit ederek eğitimine başlaması gibi sinemanın da evrimi kutsal sayılan diğer sanatların evriminin belirleyicilerinin bir finali görünümü içindedir” (Bazin, 2013a: 64-65).

Dijital oyun üretimi ise sinemaya kıyasla çok daha yeni bir alandır ve sinema evriminin, üzerinde duracağımız makinema olgusuyla da yeni bir sinema formu olarak belirdiğini ve süreç içinde gelişebileceği ön görülmektedir. Dijital oyunun gelişme sürecinde makinemanın, oyun kültürü içinde kendine özgü bir sanatsal dil geliştirme denemesi olduğuna ilişkin bulgulara da değinmek gerekmektedir. Dijital oyunun, tıpkı sinemanın gelişiminde olduğu gibi diğer sanat biçimlerini kullanması, etkilenmesi, kendi özgün sanat dilini geliştirme denemeleriyle, doğal bir süreç içinde olduğu söylenebilir.

Yeni bir sanat formunun oluşumu, uzun bir zaman dilimine yayılan ve kendinden önceki deneyimleri tekrar ederek, taklit ve uyarlamalarla ilerleyen bir süreçtir. Sinema,

gelişim ve bir sanatsal dil oluşturma aşamasında, bu etki ve taklitleri bir üretim metodu olarak kullanmaktadır. Dijital oyun yapımı, sanatsal içeriğine dahil olan üretim bölümleriyle düşünüldüğünde, bu taklit ve etkilenme davranışının dijital oyunlarda da var olduğu gözlenmektedir. Oynama davranışı insanda her zaman var olan bir güdüdür ve bu davranış biçimi, dijital oyunlarda çok daha belirgin ve artan biçimde devam etmektedir.

Benzer biçimde Huizinga (2015), oynama davranışının kökeniyle ilgili olarak, oyunun herkes tarafından gözlemlenebilir bir olgu olduğunu, aynı anda hem hayvanlar âlemini hem insanlar âlemini kapsadığı iddiasındadır. Dijital oyun, sadece insanlık tarihiyle sınırlı kalmayarak, insandan daha önceye de dayanabilecek kökleri olan, oynama ediminin kurallarıyla değil, aynı zamanda sinema gibi diğer sanat dallarının kültürel, pratik mirasıyla da sinemaya benzer biçimde hareket etmektedir. Dijital oyunun, sinemayla benzer sanatsal üretim metotları da kullanan, disiplinler arası bir sanatsal üretim modeli olduğuyla ilgili kayda değer bulgulara rastlanmaktadır.

Teknolojik ve sanatsal evrimi büyük bir hızla hala devam etmekte olan dijital oyunlar, hikâye ve gerçeklik seviyesi bakımından oyunculara benzersiz bir deneyim sunmaktadır. Sinemaya uyarlanmış birçok dijital oyun yapımı bulunmaktadır. Artık sinema ile dijital oyun arasındaki ilişki biçiminin karşılıklı paylaşımlarla ilerlediği görülebilir bir gerçektir.

Çatak (2005), konuyla ilgili olarak, dijital oyunun görsel, işitsel ve üstelik popüler bir mecra olduğu için, sinemayla çok iyi anlaştığı tespitini yapmaktadır. Her iki tür arasındaki paylaşımsal ilişkiyi kurmaya yönelik olarak, bu karşılıklı alışverişin uyarlamalarla başladığını ve *Batman*, *Indiana Jones*, *Blade Runner* derken, artık gişe rekoru kıran aşağı yukarı her aksiyon-macera filminin, çeşitli platformdaki, bilgisayarlar, Play Station, Nintendo gibi oynatma araçlarında yer alan oyun versiyonlarına dikkat çekmektedir.

Bilgisayar oyunları ile sinema arasındaki ilişkinin tek yönlü olmadığı ve bilgisayar oyunlarının hızla büyüyen bir sektör haline geldiğini de Çatak (2012), ortaya koymaktadır. Amerikan film endüstrisine ilişkin olarak; dijital oyunların hitap ettiği kitlenin ortalama Hollywood seyircisiyle örtüşmesi gerçeğinin, konu sıkıntısı çeken film yapımcıları için çok iyi bir fırsat olduğunu belirtmektedir. Çatak (2005), makalenin devamında, sektörün durumunu değerlendirerek, *Mario Bros* ile başlayan bilgisayar oyunlarından uyarlama filmlerin, *Mortal Combat*, *Tomp Rider* ve *Resident*

*Evil* gibi diğer çok satan dijital oyunlarla devam ettiğini ve artık her iki mecra arasında dengeli bir alışverişten söz etmenin mümkün olduğunu tespit etmektedir.

Burada bahsedilen dengeli paylaşım ilişkisi sanat metinleri üzerinden de değerlendirilebilir. Her ne kadar dijital oyunlar endüstriyel bir kültür ürünü olsalar da sinemayla benzer biçimde taşıdıkları sanatsal bir yöne sahiptirler. Sıklıkla dijital oyunlar, diğer sanat dalları ve özellikle sinemadan bu metinleri alınılmaktadır.

Metinlerarasılık ise; belirli bir metnin, diğer metinlerden örtülü ya da açık şekilde alınılan söylemsel öğelerle üretilmesini açıklamaktadır. Metinler daima bu biçimde, kaynak fikir, diyaloglar, atıflar gibi yöntemlerle, önceki kültürel külliyattan ödünç alınarak yeniden üretilmektedir. Julia Kristeva, metinlerarasılık kavramını; “Herhangi bir metin, alıntılardan oluşan bir mozaik gibidir. Herhangi bir metin, bir başka metinle değişime uğramış ve özümlemişdir” (Kristeva, 1986:37, aktaran Araujo vd. 2016: 237) yaklaşımıyla tanımlamaktadır.

Milton Pinto (1994, aktaran Araujo vd. 2016: 238) ise, metinlerarasılığı, toplumdaki metinlerin dolaşımıyla yaratılan anlamın, sonsuz bir gösterme süreci olarak açıklar. Bu süreç toplumsal olarak belirlenir ve metinlerarası rolü toplumsal üretimin belirleyici bağlamlarından biri olarak kabul eder. Her sanatçı önceki birikim ve modellerden etkilenmektedir. Dahası, bir sanatçı daha önceki geleneklerden kopmayı hedeflese bile, bu tür bir dönüşümü koşullayan, önceden oluşmuş kaynakları kullanır. Metinlerarasılık, yazılı ve sözlü metinler olarak geçerli bir kavram olmakla birlikte, en geniş anlamıyla ise, Verón'un (1980, aktaran Araujo vd. 2016: 238) doğruladığı gibi, her türlü sembolik ifade için geçerlidir ve analistlerin metin kavramıyla, sanatsal ve felsefi bir ifade olarak, yazılı sözcüklerden daha fazlasını anlamaları gerektiğini savunur. Böylece, kavram edebiyatın ötesine geçerek, müzik, görsel sanatlar ve sinema gibi sanat dalları tarafından da sahiplenilir. “Dijital oyunlar, söylemin dolaşımına ve bu üyeliğe potansiyel olarak katkıda bulunan, ortaya çıktıkları kültürleri yansıtan metinler olarak kabul edilir” (Carr, 2013:32, aktaran Araujo ve diğerleri 2016: 238).

Dijital oyunlarda metinlerarasılık kavramının varlığı, bilgisayarların işleme yeteneklerinin, metin ve grafik kullanımının ciddi ölçüde sınırlı olduğu ilk arcade<sup>20</sup> oyunlarından bu yana görülebilir. Araujo ve diğerleri (2016)'e göre, ilk oyun geliştiricileri oyuncular tarafından kolayca sahiplenilebilir anlatımlar bulmak için,

---

<sup>20</sup> Arcade: Dilimizde Atari salonları olarak kullanıldığı öncesinde belirtilen arcade oyunları ilerleyen bölümlerde çarşı oyunları olarak Türkçeleştirilecektir.

senaryolar, karakterler gibi, önceki mecralardan alıntılanmış geleneklerle hareket etmek zorundaydı. Basitliklerine rağmen bu ilk oyunlar, önceki metinlerin karmaşık yapılarından kendine özgü basitlikte kolektif referanslar çıkarmışlardır. Parkin'in örneklemeyle (2013, aktaran Araujo ve diğerleri 2016: 238) oyun geliştiricileri; lazer topu ve vahşi uzaylıları ile yabancı istilası temasını, *Space Invaders-Nishikado-1978*, *HG Wells'in Dünyalar Savaşı* romanı ve *Yıldız Savaşları* filmi ile oyunun bağlamı hakkında uzun açıklamalara gerek duymadan, kolaylıkla atıfta bulunmuşlardır.

Araujo ve diğerleri (2016), *Interprocedurality: Procedural Intertextuality in Digital Games* isimli makalelerinde, dijital oyunların metinlerarasılık kavramıyla sıkı bir ilişki içinde görüldüğünü kesin olarak savunmaktadır. “Başlangıcından bu yana dijital oyunlar, edebiyat, çizgi roman ve sinema gibi başka sanat dallarından, temalar, yapılar ve diğer bileşenleri içermektedir” (Araujo ve diğerleri 2016: 235). Yazarlar dijital oyunlarda metinlerarası ilişkiyi;

“*Spacewar!*'in yaratıcısının, oyundaki uzay gemisi tasarımını *Buck Rogers* roman ve çizgi romanlarından ilham alarak oluşturmuştu, hatta sonrasında *Galaxy Game-1971* ve *Computer Space-1971* oyunlarında, uzaygemisi yolculuğu ve savaş gibi unsurlarda bu kitaplardaki tasvirlerle dayanıyordu” (Kent, 2001, aktaran Araujo ve diğerleri 2016: 235) biçiminde örnekleme yapıyorlar.

Benzer biçimde oyun geliştiricileri, öncesinde dijital oyunların tarihçesi bölümünde bahsi geçen Atari firmasının *Macera* isimli oyununda, büyülü kılıçlar, dehlizler, ejderhalar ve kaleler gibi fantastik öğelerle oluşturulan, fantastik kurgunun, kılıç ve büyü anlatısı geleneğinden alınılan unsurları, sınırlı bilgisayar kapasitesine başarılı bir biçimde uyarlamayı, ilk olarak başarmışlardır. Günümüzde bu ilişki, bilgisayar kapasitelerinin artması ve teknolojik yeniliklerle gelişim göstererek, varlığını halen arttırmakta ve karşılıklı bir paylaşım ilişkisine dayanmaktadır.

Sinema ve dijital oyun ilişkisini estetik, kültürel ve teknik açıdan incelemek, bu paylaşım ilişkisini anlamaya çalışmak yerinde olacaktır.

### **3.2.1. Sinemadan ödünç alınan estetik**

Sinema ve dijital oyunların ürettiği, duyum, algı gibi estetik belirleyenler açısından bu dalların paylaşım ilişkisi, ortaya koyulabilecek muhtemelen en güçlü alandır. Tiyatro, edebiyat, müzik, canlandırma gibi birden fazla sanat dalıyla da ilişkiye girerek ürettikleri estetik paylaşımlar iç içe girmiş durumdadır.

Akademik anlamda yapılan oyun çalışmalarında, özellikle hikâye tabanlı oyunların incelenmesinde, terimler ve kavramların edebiyat, sinema alanından ödünç alındığını

Veugen (2012), ortaya koymaktadır. Bununla birlikte, günümüz ileri seviye oyunları, etkileşimli hikayelerin aksine bilgisayar oyunlarıdır, hatta bazılarınca adlandırıldıkları üzere çevrimiçi filmlerdir. Bu oyunlar kitap ve filmlerle kıyaslanabilir anlatım teknikleri kullanırlar. Her iki dalın hikâye anlatma biçiminin farklılıkları gözetilerek, edebiyat ve film araştırmalarından terimler, oyun çalışmaları alanında da kullanılmaktadır. Büyük medya şirketleri artık düzenli olarak film ya da dizi film çıkardıkları zaman bunların yanında bilgisayar oyununu da piyasaya sürmektedirler. Örnek olarak 007 *Quantum of Solace* Bond gibi veya oyundan filme adapte edilen *Max Payne*. *Pokemon* ve *Yıldız Savaşları* serilerinde olduğu gibi, alanlar arası hikâye anlatımı, *Enter The Matrix* bilgisayar oyununun ve *Matrix* üçlemesinin ikinci filmi olan *Matrix Reloaded*'in aynı anda 2003'te piyasaya sürülüşü ile bu gerçek gün yüzüne çıkmıştır. Birden çok mecra üzerinden yayılım başarısının ardından, yukarıda bahsi geçen *007 Quantum of Solace* Bond oyunu gibi giderek orijinalinden bağımsızlaşan hikayelere sahip, film senaryosunun bir hayli ilerisine giden oyun hikayesi biçimiyle, alanlar arası oyunlar oldukça yaygınlaşmıştır.

Dijital oyunun hazır bulduğu sinematografik külliyata ilişkin olarak Adams (2010); geleceğin çürüyen şehirleriyle *Blade Runner*'in distopik gelecek kurgusunu, yeşil



Şekil 3.7. Ridley Scott'un yönettiği, Blade Runner filmi.

marshlar yerine, *Alien* filminin, tehlikeli biyolojik varlıklarını dijital oyun kültürüne sunduğunu tespit etmektedir. Kara film, *Marx kardeşler*, *John Wayne* westernleri,

İkinci Dünya Savaşı filmleri gibi sinemada hazır bulunan her türlü malzeme oyun sektörü bakımından son derece kullanışlıdır.

Adams (2010), gerilim, sürpriz ve korku yaratmak için, korku filmlerinin zaman içinde kendini kanıtlamış tekniklerini kullanmasının dijital oyunlar için de akılcı olduğunu düşünmektedir. Karanlık ortamlar, ani sesler, iğrenç görseller ve ansızın oyuncunun üzerine atlayan eşya ya da varlıklar gibi gerilimi arttıran çekimler, sinemada gerilim-korku üzerine çözümlenmiş tekniklerdir. Bir gerilim filminde sürekli kan banyosu göstermek bir süre sonra sıkıcı, kabullenilebilir ve normal hale gelmektedir ve tür açısından tercih edilmezler. Alfred Hitchcock'un gösterdiği üzere, izleyiciyi şok etme yöntemi seyrek kullanıldığında kat kat etkilidir. Hitchcock gibi sinema dâhileri tarafından çözümlenmiş bu temel sinema teknikleri, bir oyunu oluştururken kullanıma hazır büyük bir sanatsal birikim olarak görülmektedir. Örneğin oyuncuyu güçlü bir silah olan roketatarla donatmak, oyuncuda güven duygusunu arttıracak, bu da oyunda gerilim-korku unsurunun azalmasına neden olacaktır. Aksiyon oyununun popüler bir alt türü olarak hayatı idame-korku oyunlarında bu yaklaşımın başarılı bir biçimde uygulanışı, *Silent Hill* ve *Resident Evil* serilerinde başarılı biçimde gözlenmektedir.

“Film, tiyatro ve hareketsiz görüntünün arasındadır. Uzamı sunar ve bunu tiyatrodaki gibi gerçek uzamın yardımı olmadan düz yüzeye sahip sıradan bir fotoğraftaki gibi yapar. Buna rağmen, uzamın izlenimi, çeşitli nedenlerle hareketsiz bir fotoğraftan edinilen izlenim kadar zayıf değildir. İzleyicide belirli bir derinlik yanılması egemendir. Yine fotoğrafın tersine, filmin gösterimi sırasında tiyatrodaki gibi zaman geçer. Bu geçen zamandan var olan bir olayı anlatmak için yararlanılabilir; ancak yine de geçen zaman izleyiciye rahatsızlık duygusu veren aralarla bölünebilecek kadar katı değildir. Gerçek şu ki film, düz ve ikiboyutlu görüntüye özgü bir şeyler barındırır. Görüntüler, zamanın tamamen farklı dönemlerini anlatsalar bile istenildiği kadar uzun ya da kısa süre içinde birbiri ardına gösterilebilirler” (Arnheim, 2002a:28-29).

Arnheim'in sinema ve tiyatro üzerine bu kıyaslamasına zaman ve algılama, gerçekliğin kesintisiz bir şekilde devam etmesi olgularına, dijital oyunlar yönünden de bakmak gerekmektedir. Hareketli görüntüyü gerçekliğin yeniden üretimiyle gerçekleştiren sinema sanatının bu başarısı, üretilmiş gerçekliğin içinde bir karakter olarak var olabilen oyuncuyla, hikâyenin bir gerçek gibi algılanmasından öteye giderek dijital oyunlarla birlikte, gerçeklik olarak yaşanabilir olma safhasına geçilmiştir. Sinemada anlatının önceden belirlenen bir süre içinde seyirciye sunumu ile oyuncunun anlatının içinde var olması ve bu anlatı içerisinde kişisel tercihlerini yapabilmesi gibi oyunla ilgili niteliklerden kaynaklı olarak zaman kavramı sinemadan



farklı biçimde işler. Gelişmiş bir dijital oyunun ortalama tamamlanma süresi belirlenmesine rağmen, bu sürenin tamamlanması oyuncunun becerisi, ana ve yan görevleri tamamlaması ve kendi belirlediği süre kadar oynamasıyla da ilgilidir. Çevrimiçi oyunların büyük çoğunluğunda ise oyunda kalma süresi tamamen oyuncunun tercihiyle ilgilidir. Oyunlarda uzam iki boyutlu olmak durumunda değildir üç boyutlu teknolojilerle modellenmiş gerçekçi veya yoruma dayalı üretilmiş ortamlar ve sahneler oyuncuya sunulmaktadır.

“Düşünceler şekle gerek duyar ve şekil de bir ortamdan türemelidir. Aslında zihindeki her şeyin, sinir sisteminde bir karşılığı olması gerektiğini düşünürsek, beynin, düşünmeye elverişli bütün kavramların bedensel eşdeğerini ve kavramların maruz bırakıldıkları tüm işlemlerin bedensel karşılığını içermesini de beklememiz gerekir” (Arnheim, 2002a:253).

Sahneleme; öncesinde tiyatro sanatına, sonrasında sinemaya aktarılan bir terimdir. Veugen (2012)'e göre, sinema sanatında sahneleme, çoğu tiyatro tarzına göre, etkin bir rol üstlenmektedir çünkü sinematograflar ve yönetmenler onu sinema dilinin bir aracı olarak kullanmaktadır. Sahne, anlatımda olayın geçtiği bölgedir. Filmlerde, bu gerçek dünyada, bir stüdyoda veya ikisinde birden yer alabilir. İki durumda da sinematograf sahne için, mavi veya yeşil ekran kullanarak, mekân ya da varlıkların bir kısmını dışarıda bırakabilir daha sonra başka çekimlerden sahneler ile veya bilgisayarda oluşturulmuş görseller ile tamamlayabilir. Oyunlarda ise, bütün sahne yaratılmak zorundadır. Bu, oyun tasarımcılarının halihazırda var olan bir yeri yeniden yaratamayacağı anlamına gelmez. Tasarımcı Jane Jensen ve ekibi *Gabriel Knight* serilerinde gerçek dünyadaki mekânların, yeniden yaratımı ile bilinmektedir. Hikâye için sadece arka plandan fazlası olan bu mekânlar, anlatı ve oynama biçimi ile iç içe geçmiştir. Böylece çağrışımsal uzay olarak tanımlanabilecek biçimde işlerler. Bir uzamı sıfırdan yaratmanın faydalarından birkaçı ise, arkeolojik kanıtları temel alarak, örneğin; *Timeline*, oyunundaki gibi eğitimsel öğelerle oluşturmak ya da *Assassin's Creed'deki* gibi mimari açıdan etkileyici kaçış rotaları yaratmak amacıyla, oyunlarda tarihi mekanların tutarlı olarak yeniden yaratılmasıdır.

Adams (2010), bir dijital oyunda, nadiren bir sinema yönetmeninin sanatsal hassasiyetiyle geliştirilmiş oyunlar bulunabildiğini anımsatır. Sinema kolektif biçimde oluşturulabilen bir sanatsal form olmasına rağmen, yönetmen filmin asıl sanatçısıdır. Dijital oyunlar ise tasarım ve yazılım ekipleriyle iş birliği halinde üretilen ve tek bir sanatçı olarak ifade edilemeyen bir üretim yapısındadır. Sinemada auteur kuramı

üzerine gelecek bölümlerde değinilecek olup; sanatçının kişisel imzasını taşıyan filmler ve tür kuramı üzerinde detaylı biçimde durulacaktır. Bu bağlamda sanatçının kişisel imzasını attığı, türe ya da sinemaya bir dil olarak kendi önerilerini verdiği yönetmenler gibi bir bulguya dijital oyunlarda yaygın biçimde rastlanmamaktadır. Yine de bir sanatsal biçim arayışı olarak, *Grim Fandango*, *Max Payne* gibi ciddiye alınması gereken yapımlar geliştirilmiştir.

Eğlendirici ve estetik olarak bir bileşim halinde oluşturulan oyunları, zanaat ürünü olarak tarif etmek de mümkündür. En üst düzey yapılmış oyunlarda zarafet; ustalıklı ve iyi işçilikle oluşturulmuş ürünlerde görünen özelliktir ve sanatsal bir dilden çok bir üslup içermektedir. Yaygın haliyle dijital oyunlar oyuncu odaklı tasarlanır ve ticari olarak başarılı, eğlendirici ürünler ortaya koymayı hedefler.

Martin (2007) ise; video oyunlarının şu anki haliyle, sinema ya da video sanatı gibi sanat dallarıyla henüz rekabet edebilecek sanatsal güçte olmadığını savunmaktadır. Biçimsel olarak sinema, video oyunlarına en yakın sanatsal üretim biçimidir. Her ikisi de teknolojik ve endüstriyel belirleyenlere son derece bağımlıdır. Estetik olarak sinema bir sanat olarak dijital oyunlardan çok daha fazla şey içerir, bu durumda dijital oyunların bir sanat olarak evrimleşeceği düşünülse dahi, o döneme kadar bu biçimiyle devam edecek gibi görünmektedir. Video oyunlarının sinema gibi kendine özgü bir sanatsal dil oluşturma meselesi ve sorunu üzerinde tartışmak gerektiğini hatırlatmak yerinde olacaktır. Video oyunlarında çalışan sanatçılar aslında sanatçıdır ancak sanat konusundaki bilgi ve teknik birikimlerini ticari amaçlı bir eğlence ürünü geliştirmek için kullanmaktadırlar. Oyun yapımcıları ise, asla sadece estetik kaygılarla üretilmesi istenen bir dijital oyunu desteklememektir.

### **3.2.2. Teknik paylaşımlar**

*Oyun Tasarımının Temelleri* adlı kitabında Adams (2010), oyun tasarımının bir sanat mı? Bir mühendislik mi? Ya da bir zanaat mı? Olduğu tipinde sorulara cevap aramaktadır. Bazılarınca sanatsal yaratıcılığa dayanan, güçlü bir hayal gücüyle oluşturulan tasarım ürünleri, diğer bir yaklaşımla ise bir zanaat olduğu düşüncelerine değinir. Teknoloji ve yazılıma dayanan bir tip mühendislik olduğu fikriyle ilgili ise, oyun kurallarını dengelemek için bir tür teknik yöntem üzerine odaklanıldığını, estetik boyutunun küçük detaylar olarak düşündüklerini tespit eder. Bu tanım kargaşası, dijital oyunların bir tarafıyla geliştiricilerin sadece sanat formasyonu olan kişilerden oluşmaması kadar, henüz kendine özgü sanatsal bir dile kavuşacak süreçleri tamamlanmadığından da kaynaklanmaktadır. Sadece estetik bir ifade biçimi olarak

görülmeleyen dijital oyunlar aslında sadece yazılım ürünü de değillerdir. Şu anki biçimiyle tüm bu unsurların bileşiminden oluşarak ilerlemektedir.

Dijital oyunlarda teknik kavramı ile sinema tekniği kavramları arasında ciddi farklar vardır. Tezin konusu nedeniyle bir oyunun oynanış biçimi ve bunları tanımlayan genel yaklaşımlardan uzak kalmak gerekmektedir. Bu durum sinema ve dijital oyun arasındaki bağlantıları ortaya koyabilmek için gerekli bir sınırlama olarak görülmüştür. Sinema tekniği ve buna bağlı olarak estetik bir biçem oluşturma olgusunu, dijital oyunlarda da arama zorunluluğu getirmektedir. Dijital oyunların estetik olarak sinemadan aldığı öğeler sinema için bir tekniği ifade edebilir. Örnek olarak ışıklandırma biçimi, bir sinema tekniğidir ancak bu dijital oyunlarda daha çok estetik boyutunu ifade edebilir. Dijital oyunlarda teknik olarak düşünülen bölüm yazılım, mekanikler, elementler, oyunlaştırma ve oynanabilirlikle ilgili kullanıcı deneyimine de dayanan alanları kapsayabilmektedir.

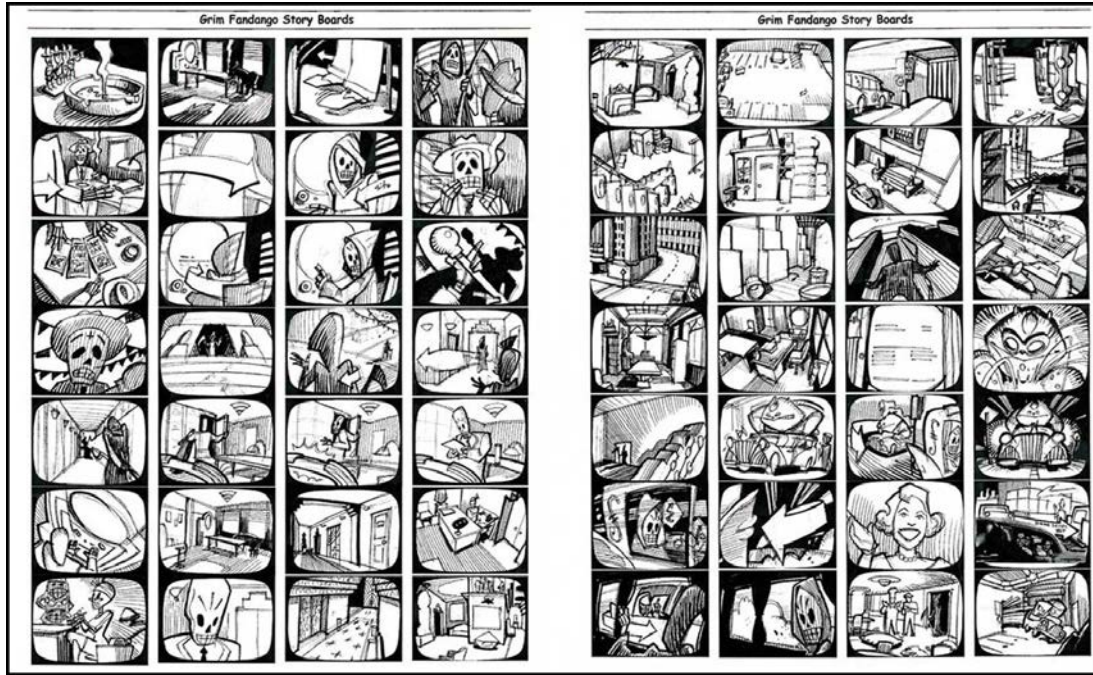
Film yapım ve dijital oyun geliştirme süreçlerini kıyaslamak, benzer ya da farklı yönleri tespit etmek bakımından önemlidir.

**Çizelge 3.1.** Sinema ve dijital oyun geliştirme süreçleri şema.

Film Yapım Süreci			
Geliştirme	Yapım Öncesi	Yapım	Yapım Sonrası
fikir, hikaye, senaryo sahnelerin yazılması bütçe finans	kast ekip planlama yerlerin belirlenmesi storyboard çekim programı	prova çekim çekimlerin kontrolü	çekimlerin düzenlenmesi müzik ses test gösterim dağıtım, satış, hazırlama
Oyun Geliştirme Süreci			
Yapım Öncesi	Yapım	Yapım Sonrası	
oyun analizi oyun öyküsü oyun tasarım dökümanı proje planı sanat yazılım uyum planı teknik tasarım dökümanı sanat tarzının belirlenmesi	oyun modüllerinin tasarımı Sanat birimlerinin tasarımı oyun objeleri çevre ve arkaplanlar canlandırma arayüz tasarımı oyunsal dengelerin belirlenmesi ses modüllerin testi	test sonuçlandırma dağıtıma hazırlama	

Film ve oyun yapım süreçlerinde sinema ve canlandırma sinemasının, dijital oyunlarda benzer biçimde kullanılan yönleri genel nitelikleri bakımından sanatsal bölümleri oluşturmaktadır. Yapım öncesi aşamalarında fikrin bulunması, anlatı, sanat biçiminin belirlenmesi ve kendi niteliklerine özel proje planlamaları biçimiyle ilerlemektedir. Burada öykü ve anlatı bakımından dijital oyunlarda kıyaslanan oyun biçimi, öyküsel olayların, edebi ve sinematik seviyede geliştirilmiş yapımlarını içermektedir. Refleks ve hareket tepkilerine dayalı oyunlar bu analizin dışındadır. Yapım öncesi aşamalarda

sinema ve canlandırma sinemasını içeren, senaryonun görsel bir dile çevrilebilmesi için üretilen storyboard, karakter tasarımı layout, çevresel tasarımlar, arka planlar, dijital oyunların canlandırma bölümlerinde de aynı biçimiyle uygulanmaktadır. Farklı



Şekil 3.8. Grim Fandango oyunu, storyboard çalışması.

olarak sahnelerin kurulumu dijital oyunlarda bölüm tasarımı ve oyuncu deneyimi gibi unsurlarla, yine sinemayla ilgili bileşenleri de içererek farklılık göstermektedir. Bu durumu daha iyi anlayabilmek için aktör nesnelere incelemek açıklayıcı olacaktır.

Sinema ve dijital oyunlarda nesnelere kullanımına yönelik olarak Veugen (2012), sinema sahnedeki nesnelere gösterdiklerinden fazla anlam taşıyabildiğini, anlatının alt metnine gönderimde bulunabildiklerini hatırlatmaktadır. Örneğin, *Yurttaş Kane*'in başlangıcında parçalanmış küre ya da *Bir Şehir Katilini Arıyor*'daki kızın balonu gibi. Oyunlarda ise, *props*<sup>21</sup> anlatının bir parçası olsalar bile, aynı zamanda daha önemli bir biçimde, oynama için gerekli olan aktör nesnelere dir. Macera oyunlarında, aktör nesnelere, aksi takdirde oyunu bitiremeyeceğiniz için yanınızda götürmeniz gereken önemli birimlerdir. Nişancı türü oyunlarda, hayatta kalmak için gereken erzaklar, tıp çantaları, silahlar ve cephane olabilirler. Rol yapma oyunlarında, karakteri geliştirip, görünüşünü değiştirmek, yeni yetenekler kazanmak için kullanılırlar. Alternatif olarak, nesne anlatı açısından çok önemli ise, bir kesme sahneyle birlikte canlandırma ya da

<sup>21</sup> Props: Dijital oyunlarda, küçük tenekeler, kutular, kağıtlar, dinamik makineler, tuzaklar veya aygıtlar gibi karakterlerin etkileşim kurabilecekleri çeşitli nesne oyuncularıdır. Bu nesnelere, oyun dünyasını zenginleştirir, heyecan duygusu ve anlatıya bağlam katarlar.

çekim sahnesi devreye girerek ve oynayıcının yönettiği avatarın, aktör nesneyi tuttuğunu bir mizansen içerisinde yakından izlemek olasıdır. Eğer aktör nesnelere oyun geliştiricileri tarafından belirgin göstergelerle işaretlenmemişse, özellikle gelişmiş günümüz oyunlarındaki gibi, sinematografik unsurlarla oyuncu yönlendirilebilir, bu da oyuncuların onları bulmak için yeni görsel grameri öğrenmeleri anlamına gelmektedir. Örneğin, 2007'de piyasaya sürülen *The Da Vinci Code*'de, tasarımcılar oyuncu aktörlerin belirginleşmesi için, sinematografide, fotografide ya da resim sanatına benzer biçimde, zor fark edilen ışıklandırma ipuçları kullandığını Veugen (2012), bulgulamaktadır.

Sinema ve dijital oyunların gerçekliğin yeniden üretiminde kullandığı görsel dilin en önemli aktaranı olarak kamera ve kameranın kullanılış biçimleri, benzer ve farklı yönler ifade etmektedir. Sinemada kamera kullanımı, sinema anlatısı içinde dramatik unsurları kullanarak öyküsel olayları sunmak için bir araçtır. Dijital oyunlarda kamera sadece sinemasal bir unsur olmamakla birlikte, oyuncunun oyunu daha rahat biçimde oynayabilmesi için dikkatle kullanılması gereken önemli bir oyun belirleyicidir.

Veugen (2012), filmde, yönetmen ve sinematografin kamera konumu, açısı gibi öğeleri her çekim için dikkatlice planlayıp çekimden sonra, kurgucunun bunları görsel bir anlatıya çevirdiğini anımsatır. Aksine, modern bir oyunda kamerayı oyuncu kontrol eder, böylece en uygun açığı kendi belirler. Bu gelişim üç boyutlu oyun teknolojisinin gelişimiyle gerçekleşmiştir. *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* 2002'de kamera, oyuncu ne zaman bir duvarın arkasına saklansa, kahramanın göz seviyesine ve gerisine gitmektedir. Çekim, ön plandaki oyuncu ile ekrandaki daha derin bir seviyedeki hedefi birbiriyle bağdaştırmak için, kompozisyon derinliğini kullanan gerilim ve aksiyon filmlerinden bir sinematik geleneği alıntılanmaktadır. *Metal Gear* serisini yaratan Hideo Kojima, sinematik tarzı ile bilinmektedir. Yukarıdan kamera pozisyonu ile sinematik bir geleneği alıntılanabilmek oyunda mümkündür. Veugen'in (2012), örneklemeyle; 1987'de üretilen en eski *Metal Gear* oyunu, kuş bakışı bir perspektif kullanır. O dönemde daha sofistike bir çekim mümkün değildir ama oyuncu bir seferde bütün ekranı görebildiğinden, bu sorun yaratmamaktadır çünkü çekim düşmanlara gizlice yaklaşmaya, saklanmaya ya da kaçınmaya olanak sunmaktadır. Oyun, grafiksel olarak ilk oyuna göre çok daha gelişmiş olduğundan ve başka bir kamera açısı kullanabilmesinden dolayı, kolaylıkla kuş bakışı kamera açısının gizlilik özelliği için yararlı olduğu çıkarımı yapılabilir. Sonuç olarak düşmanlara gizlice yaklaşma hissi daha gerçekçi durmaktadır. Önceki oyunun kullanıcının kamera kontrolüne etkileşimli

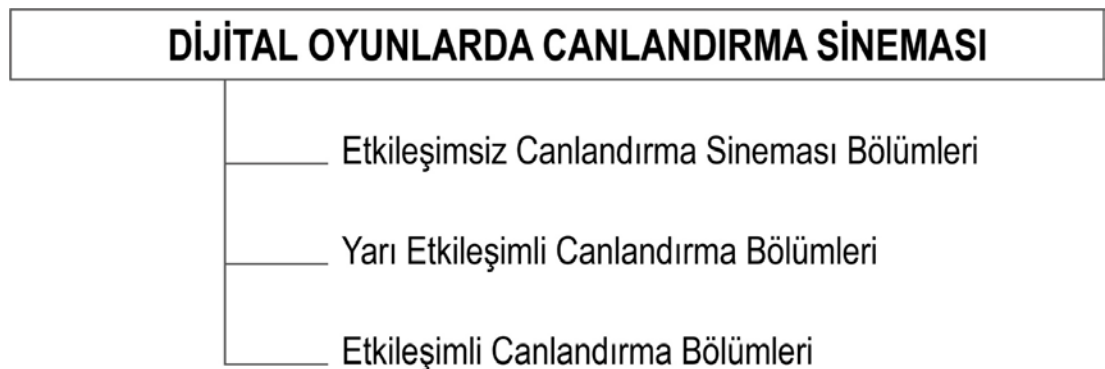
erişimini kısıtlayan daha kurallı kamera stilinin Veugen (2012), artık yeni donanımların desteklediği daha etkileşimli bir kamera kullanımı için terk edildiğini de vurgulamaktadır.

### **3.2.3. Dijital Oyunlarda Canlandırma Sineması**

Canlandırma sineması film türlerinin, kara film gibi kendine özgü alanlarından biridir. Yapılma biçimiyle tanımlanan canlandırma sineması kendi gelenekleri ve oluşturduğu türe özel külliyatla, dijital oyun yapımının, farklı biçim ve kullanışlarıyla birlikte dijital oyunların üretim bölümünün yarısını oluşturduğunu söylemek yerinde olacaktır. Öncesinde değinilen bir film oynatma aracı olarak fenakistiskop'un icadı aslında canlandırma sinemasının kökenini temsil etmektedir. Hareketin aktarımı bir çekim tekniğiyle değil, hareket parçalarının çizilerek yan yan getirilip bir bütün halinde oynatılmasıyla gerçekleşir. Film oynatma aracı terimi tezin genelinde bunu ifade etmektedir. Hareketin aktarımının çekilerek ya da üretilerek gerçekleşmesi arasındaki fark bazılarınca canlandırma sinemasını, bir tür olarak ifade etme sonucunu doğurmuştur. Etki, tema bakımından canlandırma sineması diğer bütün türleri içinde barındırır. Bir sinema türü olduğu tartışılabilir bir kavram olarak canlandırma sineması, sinemanın üretim biçimi üzerinden de tartışılmaya açık bir durumdadır. Teknolojik ilerlemelerle canlandırma sineması sadece çizilerek üretilen değil aynı zamanda bilgisayar ortamında yazılımlar aracılığıyla oldukça gelişmiş grafiklerle üretilebilir hale gelmiştir. Kendine özgü alt türleri olan canlandırma sineması çekilerek üretilen sinemayla sadece görüntü, kurgu, anlatı, tür, tema gibi öğeler bakımından değil aynı zamanda da filmin üretimi yönünden de işbirliği halindedir. Günümüz Hollywood filmlerinin özel efekt bölümleri aslında dijital ortamda üretilen görüntüler ya da gerçekle bilgisayar görüntülerinin başarılı bir biçimde karıştırılmasından oluşmaktadır. Bu haliyle sinema ve canlandırma sineması arasındaki ayrımın, ancak görsel olarak ayırdedilen belirgin görüntüler üzerinden yapıldığını öne sürmek akılcı durmaktadır. Öncesinde kurmaca sinemanın temellerini attığına değinilen Georges Méliès, aslında çekilen görüntülerin, üretilen görüntülerle karıştırılmasını sağlayarak, özel efekt, stop motion canlandırma türünün de üretimini gerçekleştiren öncülerden biri olmuştur. Dijital oyunların bu bakımdan sinemayla kurduğu ilişki; sinemada hareketin aktarımının ötesine geçerek, bu aktarımın oyuncu aracılığıyla da yönlendirilmesini içererek bu evreni geliştirmiştir.

Gelişmiş dijital oyunların yapım bölümünün bir yarısı canlandırma ise, diğer yarısı da yazılım, oyun motorundan oluşmakta olup, bu alan konumuz dışındadır. Canlandırma sinemasını tekniklerini dijital bir oyunda üç farklı sınıfta incelemek mümkündür. İzlenebilen ama oynanamayan canlandırma bölümleri; bu bölümleri doğrudan canlandırma sineması olarak da tanımlamak uygun olacaktır. Bu bölümler teknik olarak iki boyutlu ya da üç boyutlu bir canlandırma yapımlarından teknik veya estetik olarak hiçbir farklılık içermemektedir. Günümüzde gelişmiş dijital oyunların neredeyse hepsi, bilgisayar destekli üç boyutlu dijital teknolojiyle yapılmaktadır. Dijital oyunlarda anlatının önemli bileşenlerinden biri olan etkileşimsiz canlandırma bölümleri; oyun öyküsünün genelde girişlerinde bölüm sonlarında ya da oyuncunun önemli bir bulgu ya da olayla karşılaştığı anlarda devreye girerek oyuncuya sinemasal bir deneyim yaşatır. Oyun ilerleyişi içerisinde, yoğun çatışma ve mücadeleler arasında oynayıcının, dinlenme, hikâyeden kopmama, yeni heyecan ve merak unsurları deneyimlemesine olanak verir. İkinci canlandırma sınıfı ise; oynayıcının hikâye üzerinde tam bir kontrolü olmadığı bölümlerdir. Genelde dijital rol yapma oyunlarında yaygın olarak görünen bu bölümlerin tipik kullanım biçimi, ana karakterin başka bir karakterle konuşurken yaptığı diyalog seçimleriyle ilgilidir. Bu seçimler oyun anlatısının gidişatını genel olarak ya da bir nebze olarak niteleyebileceğimiz biçimde değiştirebilir. Yarı etkileşimli bu tip bölümler aynı zamanda oyuncu oyuna başlarken

**Çizelge 3.2.** Dijital oyun canlandırma bölümleri şema.



genel kontroller ve oyun mekaniğini anlaması için, eğitim bölümü olarak da kullanılmaktadır. Oyunun ana gövdesini oluşturan canlandırma bölümü ise etkileşimli bölümdür. Oyuncu bu bölümlerde karakter ve oyunu tamamen yazılım aracılığı ile kontrol eder.

Böylece dijital oyunlar, sinema ve onun özelinde canlandırma sinemasının, sahneleme, anlatı, müzik, ses efektleri, görsel efektler, ışıklandırma, kamera, storyboard, layout, karakter tasarımı gibi bütün sinematografik ve tasarımsal öğelerini, ödünç almaktadır.

### 3.3. Kültür Endüstrisi Öğeleri

Bir endüstriyel sanat ürünü olarak dijital oyunların film ve edebiyat gibi başka sanat ürünleriyle popülerlik konusunda rekabet ettiğini, hatta onlara ticari olarak baskın geldiğini söylemek mümkündür. Popüler ve endüstriyel bir ticari ürün olarak dijital oyunların Global Kapitalizmin güçlü kültürel araçlarından biri olduğunu burada anımsatmak yerinde olacaktır. Kültürel ürünlerin kapitalist sistem tarafından araçsallaştırılmasının bir sonucu olarak sinema ve dijital oyunlar, bu ticaret ve kültür emperyalizmi ağının en önemli kültür endüstrisi aktörleri haline gelmiştir.

Kültür endüstrisi kavramını tanımlamaya yönelik olarak ise Binark ve Bayraktutan-Sütçü (2008), Theodor W. Adorno ve Max Horkheimer'ın görüşlerini ve *Frankfurt Okulunu* hatırlatmaktadır. *Aydınlanmanın Diyalektiği* isimli çalışmasında ilk olarak kavramın kullanıldığını belirten yazarlar, Adorno ve Horkheimer'ın görüşlerini “Adorno’ya göre kültür endüstrisinin her bir alanında kitlelerin tüketimi için yapılan üretim bir plan doğrultusunda gerçekleşmekte ve üretim uyumu çağdaş teknik olanaklar ile mümkün olabilmektedir” (Adorno ve Horkheimer, 2004:98, aktaran Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008:33) biçiminde aktarmaktadır. Tanım kapsamının yapılması konusundaki zorluğa dikkat çekerken, sanat ürünü ve meta ilişkisindeki çelişkiyle temellendirmektedir.

Yeni medya ve teknolojik çoğaltımla birlikte bu tanımların belirlemenin güçleştiğini vurgulayan Binark ve Bayraktutan-Sütçü (2008), buradaki zorluğu, kâr amaçlı firmalar, kamu ve sivil toplum örgütlerini içine alan biçimde kavramın genişlemesine de bağlamaktadır. Bu genişleme ve yeni medya etkileri ile birlikte tartışılan kavram üzerine, en popüler terim olarak yaratıcı endüstriler terimini önerir gibi görünmektedir. Kültür endüstrisi terimiyle ilgili olarak Kerr (2006), 1940’lı yıllarda kültürün endüstrileşmesi üzerine geliştirilen eleştirel, politik bir kavram olarak, Adorno, Horkheimer ve Gurevitch tarafından önerildiğini doğrulamaktadır. Bu yazarlar için kültürün endüstrileşmesi, kültürün içerdiği anlamla çatışma içindedir. Aslında kavram, kültürün temel bir parçası olmaktan çok, egemen siyasi ve ekonomik sistemi eleştirmek için bulunmuştur. Ancak Kerr, zamanla, kültür endüstrisi kavramının anlamsal olarak çeşitlenerek, içerdiği eleştirel tavırdan uzaklaşarak, daha kapsayıcı bir şekilde kullanıldığını iddia etmektedir. Kerr’e göre (2006:45), medya ekonomi



politiğinde, bir terim olarak kültür endüstrisi, yapım, dağıtım ve dolaşım ağına dahil olan unsurlar, sembolik bir form olarak bu kavram üzerinden ifade edilmektedir. Yeni bir medya olarak dijital oyunların, kültür endüstrisi kavramının tanımladığı geleneksel yapıyla uzlaşma halinde olup olmadığını da tartışan Kerr'ın; film endüstrisinde izleyici tarafından kolayca tanımlanabilen tür filmlerinin üretilmesini, sinema endüstrisinin satış ve pazarlama stratejisinin geleneksel bir belirleyeni olarak ele alarak, dijital oyunların tür üretimini ödünç almasına gönderme yaptığı çıkarımı yapılabilir.

Sinema ve dijital oyunda tür incelemesi bölümünde; tür ve endüstri ilişkisine detaylı olarak değinilecektir. Endüstriyel açıdan bir satış ve pazarlama yöntemi de olan tür sineması, türleştirme ve tür sayesinde; izleyici, dijital oyunlar özelinde ise oynayıcı bakımından, tanınır, bilinir olma stratejisi, dijital oyunlar ve sinemanın endüstriyel ilişkileri bakımından uzlaşma halindedir.

Dijital oyunlar ve sinemanın endüstriyel ilişkileri hakkında Kerr (2006), yıldız oyuncular, seriler ve fragmanlar gibi yöntemlerle sinemanın, satış riskini azaltmaya bu sayede başarısızlığın üstesinden gelmeye çalışan diğer stratejilerinin de benzer biçimde, dijital oyunlar tarafından benimsendiğini tespit etmektedir.

Tezin konusu bakımından burada *Max Payne* karakterini öne sürerek, oyun dünyasının sanal bir yıldız oyuncusu gibi olduğunu iddia edebilmek mümkündür. *Max Payne* karakteri analizi, ilerleyen bölümlerde kara türde karakter yapısı çözümlemesi bağlamında ele alınacaktır. Fragmanlar, seri yapımlar gibi diğer yöntemler ise dijital oyun pazarlamasında etkin biçimde kullanılmaktadır. Üç boyutlu gelişmiş olarak tasarlanan ileri seviye dijital oyunların tanıtım filmleri firmalar tarafından aylar öncesinden gösterime sokularak oyunculara aynı zamanda bir izleyici gibi de yaklaşırlar. Bu sayede izleyici-oynayıcı ilgisi canlı tutularak beklentiyi arttıran firmaların bu yaklaşımları, sinemadan ödünç alınan bir başka endüstriyel pazarlama yöntemidir. Telif hakları, sektörel dijital ya da basılı dergiler ve çevrimiçi sitelerdeki tanıtım yazıları gibi alanları da bu ilişkilere dahil etmek mümkündür. Oyuncuların bu tanıtım filmleri üzerine çevrimiçi ortamlarda yaptıkları yorumlar ve oyuncu beklentisi meselesi ise, incelenmeye değer kendine özgü bir çalışma alanı olarak durmaktadır.

“Dijital oyunlar küresel anlamda gündelik tüketici yaşamın en önemli metası haline dönüşmüş durumdadır. Her yaşatan insan grupları gündelik yaşamlarının önemlice bir bölümünü bu oyunlara ayırmaktadır. Oyunlara ayrılan bu sürenin farklı düzlemlerde taşıdıkları anlamda değişmektedir. Örneğin ekonomik anlamda dijital oyunların geliştirilmesine ayrılan bütçe ve endüstrinin büyüklüğü kadar kişisel, yani oyuncu düzeyinde oyuna ayrılan bütçe de (örneğin, PC oyun satın alınması çevrimiçi oyun abonelik

ücreti gibi) önemli bir alan kaplamaktadır. Dijital oyun oynama edimine ayrılan zaman ve bütçe, farklı oyuncu türlerinin ortaya çıkmasına yol açmaktadır: gündelik sıradan oyuncu, pro-gamer, hatta oyun uzmanı” (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008:35).

(Binark, Bayraktutan-Sütçü ve Fidaner 2009) ise, kitabın yayım tarihindeki dijital oyun endüstrisinin küresel film endüstrisinin geliri üzerine, “Sven Jöckel ve arkadaşları gelecek beş yılda çevrimiçi oyun endüstrisinin Pazar payının 13 milyar doları açacağını belirtmektedir” (2008:102, aktaran Binark, Bayraktutan-Sütçü ve Fidaner 2009:125) biçiminde aktarmaktadır.

**Çizelge 3.3.** Yıllara göre oyun satış istatistikleri.

Yıl	Kutu Satışları	Toplam Satışlar
2015	7.82 milyar \$	23.5 milyar \$
2014	7.06 milyar \$	19.14 milyar \$
2013	6.34 milyar \$	15.39 milyar \$
2012	7.09 milyar \$	13.3 milyar \$
2011	9.1 milyar \$	17.02 milyar \$
2010	11.4 milyar \$	18.59 milyar \$
2009	9.75 milyar \$	15.4 milyar \$
2008	13.6 milyar \$	19.3 milyar \$
2007	11.96 milyar \$	18.2 milyar \$

### 3.3.1. Lucas Etkisi

Georges Lucas; McDaniel'e (2014) göre, *Yıldız Savaşları* filmleriyle sadece tek başına yönetmenlik yapmayı, bu filmlerle kırdığı gişe rekorlarıyla, var olan yönetmen anlayışından farklılaşarak, Hollywood'un girişimci bir yapımcı modele kaymasına da öncülük etmiştir. Bu yapımlarıyla Lucas, sadece film yapma deneyimini değiştirmez aynı zamanda da film endüstrisinin standardını ve uygulamalarını da değiştirir. Ekonomik ve estetik açıdan Hollywood'un şekillendirilmesine önemli katkılarda bulunan Lucas, film tarihinin en önemli figürlerinden biridir. Bu katkıların toplamına bazılarınca Lucas Etkisi ismi verilmektedir. Kendi filmlerinin sahibi olarak, yaratan, üreten, finanse eden ve koruyan ilk film yapımcısı olduğunu ortaya koymak gerekir. Popüler kültürde bıraktığı etkiler ise üzerinde incelemeye değer ayrı bir araştırma konusudur ancak Lucas'ın akademik açıdan incelemeye değer bulunduğunu söyleyebilmek, şu anki durumda mümkün değildir.

Lucas, ortaya koyduğu sistemle, filmler, çizgi romanlar, kitaplar, dijital ve masa oyunları, aksiyon figürleri, tematik parklar gibi mecralarla birbirine bağlanmış



Şekil 3.9. Yıldız Savaşları Battlefront oyun tanıtım görseli.

endüstriyel bir üretim biçimini de oluşturmuştur. Sinema ve dijital oyunların karşılıklı paylaşımlarının temelinde var olan endüstriyel bağlamı anlamak açısından da Lucas, önem taşımaktadır. McDaniel (2014) ayrıca, Lucas'ın filmleri için bir pazar yaratırken hem izleyiciyi hem de hayran kitlesi oluşturduğuna dikkat çekmektedir. Hayran kitlesi; bir türün meraklılarının ötesine geçerek, belirli ve seri biçimde üretilen bir filmin hayran kitlesini tanımlamaktadır.

Bu kitleyle oluşturulan çok ögeli pazar, sürekli dinamik halde tutulur. Masaüstü oyunları, oyuncak figürler ve çizgi romanlar gibi çoğaltılabilecek bu öğelerin içinde dijital oyunlar da önemli bir yer tutmaktadır. Dijital oyunlar günümüzde bu sistemi kendine çevirerek aynı biçimde kullanmakta hatta kendine ait sistemler geliştirmektedir. Buna örnek olarak birçok oyunda gözlemlenebilecek eklenti paketlerini göstermek mümkündür. Bu eklenti paketleri oyuna ait kısa yeni yan görevler ya da oyun içinde öncesinde konusu geçen ama açıklanmayan bir olayın çözümlenmesi biçiminde olabilmektedir. Bu sayede hayran kitlesi aktif halde tutularak, tüketici özelliği devam ettirilir. Çevrimiçi oyunlarda ise bu durum çok daha dinamik halde ilerlemektedir. Çevrimiçi oyuncular birlikte ya da birbirlerine karşı mücadelelere girişmektedirler. Bu bir arenada sanal klanların çarpışması veya tekli çarpışmalar biçiminde olabilmektedir. Yeni öğelerle kullandıkları avatarları güçlendirebilme üzerine kurulu ticari bir sistem vardır. Bu sistemler gerçek para, sanal para ya da eşya değiş tokuşu olabilmektedir. Daha ileri giderek oyuncular oluşturdukları gelişmiş karakterleri para karşılığı satmaktadırlar. Böylece hayran kitlesi, oyunun içinde katılımcı ve sistemin bir parçası haline gelmektedir. Dijital oyunların yarattığı hayran kitlesi ve çevrimiçi oyunların türe özel nitelikleriyle eriştiği büyüme, kültür endüstrisinin önemli bir belirleyeni olan dijital oyunların açıklayıcısı niteliğindedir.

**Çizelge 3.4.** Yıldız Savaşları satış istatistikleri.

Yıldız Savaşları Mecralara Göre Satış İstatistikleri, 2016	
<b>Toplam Satış Gelirleri</b>	<b>30,536,000,000 \$</b>
<b>Yıldız Savaşları Filmleri</b>	<b>Gişe</b>
Yıldız Savaşları Bölüm 1 - Gizli Tehlike	924,317,558 \$
Yıldız Savaşları Bölüm 2 - Klonların Saldırısı	649,398,328 \$
Yıldız Savaşları Bölüm 3 – Sith’in İntikamı	848,754,768 \$
Yıldız Savaşları Bölüm 4 – Yeni Bir Umut	775,398,007 \$
Yıldız Savaşları Bölüm 5 - İmparator	538,375,067 \$
Yıldız Savaşları Bölüm 6 - Jedi'nin Dönüşü	475,106,177 \$
Yıldız Savaşları Bölüm 7 – Güç Uyanıyor	2,068,223,624 \$
Yıldız Savaşları Bölüm – Rogue One	30,000,000 \$ (Açılış Gecesi)
Yıldız Savaşları - Klon Savaşları (animasyon dizi)	68,282,844 \$
<b>Toplam Gişe Geliri</b>	<b>6,342,000,000 \$</b>
<b>VHS / DVD / Dijital Satışlar</b>	
Dijital Satışlar	1,043,000,000 \$
DVD Satışlar	2,975,000,000 \$
DVD Kiralama	875,000,000 \$

VHS Satışlar	\$873,000,000 \$
<b>Oyuncaklar</b>	
Kenner (1978-1985) 90 Figür / 300 milyon satıldı	3,885,000,000 \$
Hasbro (1995-2011) 15 Koleksiyon	5,537,000,000 \$
Diğer koleksiyon ürünler	2,820,000,000 \$
<b>Kitaplar</b>	
385 farklı başlıkla / 76 farklı yazar	1,820,000,000 \$
<b>Video Oyunlar</b>	
138 yayınlanmış oyun	3,400.000,000 \$
<b>Diğer Gelir Kaynakları</b>	
Lisanslama	825,000,000 \$
Televizyon Klon Savaşları'nın dört sezonu	4,500,000 \$
Ticari	975,000,000 \$
<b>İlgili Yıldız Savaşları İstatistikleri</b>	
Lucas'ın net kârı	3.6 milyar \$
İlk kitap yayımından Random House satışları	200 Milyon \$
Oyunlar ve oyuncaklardan 2016 yılı geliri	1.5 milyar \$
Disney, George Lucas'tan Yıldız Savaşlarını satın almak için ödediği tutar	4 milyar \$

### 3.4. Bir Sinema Formu Olarak Makinema

Fenakistiskop gibi film oynatma araçlarının sinemaya evrimi, ardından dijital oyun kültürünün doğuşu gibi olgular, ilk bakışta farklı olarak algılanabilen sinema ve dijital oyunlar, endüstriyel açıdan ve aynı zamanda ortak dil ve biçim üzerinden değerlendirilmiştir. Her ne kadar dijital oyun sinema sanatını kendi biçimsel ve içerik yapısı içinde kullansa da makinema yapımları ile birlikte üzerinde durulması gereken yeni bir kültürel sürece girmiştir. Makinema geçmişi dijital oyun, gelişimiyle de bir sinema yapma biçimidir. Bu tezin temel fikri olan sinema ve dijital oyun sanat alanlarının iç içe geçmiş olma yaklaşımına, makinema olgusu kesinlik kazandırmaktadır.

Makinema oyun motorları kullanarak üretilen, genel olarak bağımsız animasyon yapımlarıdır. Sinema da *indie*<sup>22</sup> yapımların gelişme süreciyle kıyaslanması mümkündür. Oyun motorları ile dijital oyunların içindeki hazır yazılım ve görsel imkanları kullanabilme şansı bu tip üretimi daha kolay ve bağımsız hale getirmektedir. Lowood (2007a), kelimenin kökeninin, *machine-cinema* dan türemiş olduğunu belirterek, daha düzgün bir terim olarak *machine animation* olarak düşünülebileceğini

<sup>22</sup> Indie game: Büyük film yapım sisteminin dışında üretilen bağımsız filmlere karşılık gelen, günümüzde indie game olarak İngilizce ifade edilen bağımsız oyun yapımları.

de önerir. “Makinema’yı ister sinema ister animasyon olarak düşünelim, onun asıl anlamı, bilgisayar oyunu üretimi için kullanılan yazılımları kullanarak gerçek zamanlı canlandırılmış filmler yapmaktır” (Lowood, 2007a:60).

Bilgisayar ve yazılım teknolojilerinin gelişmesi, kullanım biçimlerinin daha kolay öğrenebilir hale gelmesiyle birlikte üretim konusunda çok çeşitli olanaklar sunmaya başlamıştır. İnternet ortamında paylaşılan açık eğitim kaynakları, genç ve genç yetişkinlerin bireysel ve ortak üretim yapabilme olanaklarını arttırmıştır. Lowood (2007a), makinema yapımıcılığının başlangıcı hakkında; oyun ve oyun yazılımlarındaki ustalıklarını kullanarak bu karmaşık yazılımları film yapmak için nasıl kullanabileceğinin keşfi dönemi olduğu fikrindedir. Oyuncu olarak başlayıp, *Doom* ya da *Quake* oynayıp yaratıkları ve arkadaşlarını vurmak<sup>23</sup> için kullandıkları kişisel bilgisayarlarda oyuncuların kendilerini aktörlere, yönetmenlere ve hatta kameralara dönüştürebileceklerini keşfettiklerini belirtmektedir.

İlk kült *FPS*<sup>24</sup> oyun olan *Doom* ile birlikte oyuncular kendini oyun uzamı içinde bir karakter olarak hissetmeye başlamış bu da gerçek zamanlı animasyon film üretimi için bir temel oluşturmuştur. İnternetteki açık kaynakları da kullanarak oyuncular, oyundaki unsurları da *mod*<sup>25</sup> vasıtasıyla değiştirmeye başlamışlardır. Böylelikle oyuncu, sadece oyuncu olmaktan çıkıp kendi önerisini de veren bir katılımcı olmaya başlamıştır. Oyuncu makinema yapım sürecinde, sadece bir oyuncu olmanın ötesinde; bir aktör, senarist ve yönetmen haline gelir ve bunu yaparken oyun motorunun kaynağını kullanarak, bu imkânlar sayesinde kendi filmini de yapabilmektedir.

Sinemanın kitleler üzerinde etkisi ve dağıtım araçlarını kullanarak sunulması ile karşılaştığımızda makinema, bu konularla ilgili üretime dayalı örgütlü bir yapı içermek zorunda değildir. Çevrimiçi olarak dağıtılabilen bu yapımlar üretim konusunda bir örgütlü yapıya ihtiyaç duymamakla birlikte, ana akım medyada sesini duyuramayan kesimlerin örgütlenebilme yeteneğini sağlayan araçlardan biri olabilme özelliğindedir. Sinema, makinemaya kıyasla, kültür endüstrisinin de bir ögesi olarak, yapım bütçeleri, dağıtım ve gişe gibi kısıtlar nedeniyle, bağımsız yapımlarda birçok zorluk yaşamaktadır. Makinema ise bu kısıtlamalara tam olarak tabi değildir. İnternet üzerinden video paylaşım siteleri ve sosyalleşme araçlarıyla paylaşımı mümkün

---

<sup>23</sup> Vurmak: Frag, FPS türü oyunlarda çevrimiçi oyuncuların kendi aralarında kullandıkları internet argosu olarak nitelendirilebilir. Türkçe kullanımında zımbalamak gibi kelimelere karşılık gelmektedir. Burada vurmak kelimesi tercih edilmiştir.

<sup>24</sup> FPS: First person shooter, birinci tekil şahıs dan düşmanı vurarak oynanan nişancı oyunlarıdır.

<sup>25</sup> Mod: Orijinal oyuna dışardan yapılan müdahale ile oyun içinde değişiklik yapılması.

olmaktadır. Filmin üretimi için gerekli maliyetler makinema ile kıyaslanamayacak boyutlardadır hatta makinema üretimi hiçbir maddi yatırım gerektirmeyebilir.

Makinema, sinema, animasyon ve dijital oyun tekniklerini kullanan, yeni bir üretim türü olarak ortaya çıkmıştır. Birbirine karışmış melez bir sanat alanı olarak makinema, bireye dayalı, kendine has, kültürel ve politik de olabilecek bir ifade biçimi potansiyeli taşımakla birlikte, devam eden süreç içerisinde incelemeye değer akademik bir çalışma alanı gibi durmaktadır. Makinema, sinemanın araçlarını da kullanan, oyun motorlarının kendine özgü üretim kapasitesine sahip, öncesi dijital oyun olan, günümüzde var olan haliyle bağımsız bir canlandırma formudur. Bu haliyle makinema sinema ve dijital oyunların ilişkisinden doğan ortak bir sanatsal üretim biçimidir.







#### **4. KARA FİLM VE DİJİTAL OYUN İLİŞKİSİ**

Sinemada endüstriyel belirleyenlerden bağımsız olarak tanımlanmış tek film türünün kara tür olduğunu anımsatarak, kara türün dijital oyunlarda, bir film türü olarak aldığı biçimi tanımak için tür kavramını genel olarak incelemek gerekir. Bazılarınca sadece oyunlarda kara türün deneyimlenmesi, başka bir yaklaşımla da kara filmin mirasıyla kurgulanan bir tür olarak dijital oyunlarda kara türün varlığının güçlü bir türsel ilişki olduğu çıkarımı yapılabilir.

Çatak ise (2005), sinema ve dijital oyunların ilişkisinde, türsel uyarlamaların özellikle macera oyun türünde, kurgusal olarak başladığını tespit etmektedir. Kara türün, macera türü oyunlarda en çok benimsenen sinema türü olduğunu düşünür. Oynama biçimi üzerinden tanımlanan dijital oyunlarda tür kavramı bununla birlikte etki, tema gibi sinematografiye dayalı sanatsal öğelerle de tanımlanmaktadır. Dijital oyunların yazılım mimarisi kadar, sanata dayalı bir üretim bölümü de vardır ve bu bölümün sanatla girdiği ilişki de en çok sinema sanatıyla anlaştığı öncesinde tespit edilmiştir.

Sinema ve dijital oyunlarda türü tanımak, kara türü dijital oyunlarda sinematografik türsel külliyat üzerinden anlama yaklaşımı, tez bakımından burada genel bir belirleyendir. Sinemadan alıntılanan türsel geleneklerin, dijital oyunlarda, kara oyun olarak varlığı bu okumayla değerlendirilecektir.

Buna göre; genel olarak tür kavramı, sanatta tür, sinema ile dijital oyunlarda tür ve sınıflandırma biçimlerini sırasıyla incelemek önemlidir.

##### **4.1. Sinema ve Dijital Oyunda Tür**

Sinema ve dijital oyunda tür kavramının ifade ettiği anlam, her iki alan için, bir yönüyle tamamen aynı olmakla birlikte diğer yönleriyle farklılaşmaktadır. Sinema sanatında tür; insan duygularını kapsayan yanı sıra konu, tema ve teknik gibi öğelerle de belirlenen bir sınıflandırma biçimidir. Dijital oyunda ise tür, yine bu öğeleri içermekle birlikte esas olarak; oynanış biçimi bakımından belirlenir. Her iki alanın tür algısını analiz etmeden önce genel olarak tür kavramına değinmek yerinde olacaktır.

Türk Dil Kurumu internet sözlüğünde gösterildiği şekliyle tür; “çeşit, cins. Örnek, yazı türleri. Belli ayırsal özelliklerle ötekilerden ayrılan nesnelere ya da birimler kümesi. Biyolojide, ortak özellikleri olan bireylerin tamamı, cinslerin ayrıldığı bölüm, janr. Örnek, aslan ve insan türleri. Felsefede; kendi içinde bir birim olan ve üzerinde cins kavramının bulunduğu mantıksal kavram. Örnek, parça bütünü, cins türün yerine geçti mi daralma olur. Hayvan canlı varlık karşısında türdür, aslan karşısında cinstir. Özel bir biçim gösteren bir sanat çeşidi ya da sanat kolu” (TDK, 15/07/2017).

Abisel (1995)’e göre tür; akılcı yöntemlerle olayları ve olguları sınıflandırmada bir yöntem olarak, doğa bilimlerinde önemli bir yer edinmiştir. Dünyayı anlamaya çalışan insanın, çevresindeki varlıklara ilişkin bilgisini geliştirebilmek ve onlar üzerindeki denetleme gücünü arttırabilmek amacıyla bu varlıkları benzerliklerine ve farklılıklarına göre sınıflandırması, ona düzenli bir inceleme yöntemi kazandırmıştır. Tür kavramı, bilim alanında gelişmiş sonradan kültür alanına da geçmiştir. Varlıklarla nesnelere sınıflandırmak için, dışardan atfedilen bir çerçeveleme biçimidir.

Benzer şekilde Özön (2008), çeşitli yönlerden benzerlik gösteren, yapıları birbirini andıran, ortak nitelik, özellik ve öğeler taşıyan sinema yapıtlarının sınıflandırılmasının, yine botanik ve zoolojide olduğu biçimiyle yapıldığına dikkat çekerek, bu sınıflandırma işleminin bilimsel kökenine değinir.

Dijital oyunlar ve sinemada tür kavramının ortak özelliklerini analiz ederken, sadece bir sınıflandırma biçimi olarak değil, bununla birlikte teknoloji ve endüstriyle olan ilişkileri bakımından da karşılaştırmak gerekmektedir. Günümüzde yeni medya ortamlarının güçlü bir aktörü olan dijital oyunlarda tür kavramını, sinemada türün evrimine dayalı olarak, popüler kültür ürünleri bağlamında anlamak, konumuz bakımından önemlidir.

#### **4.1.1. Sanatta Tür Kavramı**

Sanat bakımından türlerin oluşumuna ilişkin olarak Rackowski (2012); Aristoteles *Poetry* çalışmasında şiir türlerini belirli ölçütler çerçevesinde sınıflandırırken önce trajedi ve komedi olmak üzere ikiye ayırdığını hatırlatır. Aristoteles’in *mimesis* kavramı, yani insanın taklit etme davranışından kaynaklanan biçimde, sanatsal eylemin de taklide dayandığı fikri, şiir gibi türlerin ayırt edilmesinde de geçerlidir. Aristoteles’in bu teorik söyleminde, kültürel olguların sınıflandırma ya da farklılaştırılması, yöntem olarak yerini alır. Bu yaklaşım literatür çalışmasında günümüze kadar devam etmekle birlikte, o zamandan beri diğer alanlara da yayılmıştır. Özarslan (2016) ise konuya, Aristoteles’den üç yüzyıl sonra Horace’ın,

yine sanatsal türleri sınıflandırmayı edebi niteliklerini temel alarak denediğini, böylece bu sınıflandırma işleminin daha teknik bir sınıflandırma yöntemine dönüştüğü şeklinde yaklaşır.

Aristoteles'in *kind* terimi yerine zamanla Fransızca *genre* terimi kullanılmaya başlanmıştır. Edebiyat, müzik, film ve medya, nesnelere türler göre sınıflandırma ve tanımlamaya yönelmiştir. İlerleyen zaman içinde tür kavramı, bilimsel dilin sınırlarının ötesinde yaygınlaşarak, popüler medyada yapılan çalışmalar aracılığıyla üretilen ve çoğaltılan genel bir ifade haline gelmiştir.

Aristoteles'in *katarsis* olarak tanımladığı, izleyicinin sanat eserine duygusal olarak katılım ilişkisi, günümüzde endüstriyel sanatlar için, ticari açıdan belirleyici niteliktedir. Bu katılım ilişkisiyle ilgili olarak Abisel (1995), zevk iksiri tanımını tercih ederek, kültür endüstrisinin, filmleri pazarlamaya yönelik olarak tür kavramından faydalandığına işaret eder. Abisel'in bu yaklaşımının altında, sanatın taklit edilebilir olması ve sadece duygusal ihtiyaçları gidermeye yönelik olarak üretilen popüler, ticari sanat ürünlerinin eleştirisi vardır. Önceki bölümlerde üzerinde durulan kültür endüstrisi terimi üzerinde yapılan tartışmayı burada anımsatmak da yerinde olacaktır. İlk olarak Avrupa'da tür sözcüğünün, belirli bir grup sanat yapıtını adlandırmak için kullanıldığını Abisel (1995), belirtmektedir. Günlük yaşamı yansıtan; belirli sınıfların, özellikle de çiftçilerin yaşamıyla ilgili konuları ele alan resimler ve edebiyat yapıtlarıdır.

“Tür resmi ayrımı, bu gibi konuları ve samimi, bazen mahrem sahneleri sergileyen resimleri belirtmek amacıyla yapılan bir sınıflandırmanın sonucunda kullanılmıştır. On yedinci yüzyılla birlikte gündelik yaşamın resmedilmesi alışkanlığı yaygınlaştı, Flaman ressamlarla farklı bir boyut kazandı ve tür resmi ayrımı ortaya çıktı” (Abisel, 1995: 14-15).

Varlıkları bilimsel olarak sınıflara ayırma işleminin, familya, altfamilya, cins, altcins, tür gibi sınıflara ayrıldığını tespit eden Özön (2008), yazın alanında ise farklı biçimde, roman-öykü türü, dram türü, eleştirme türü, destan türü olarak görüldüğünü ortaya koymaktadır. “Sinemada da filmler için böyle bir sınıflamaya gidilir. Bu sınıflamada, belli bir konuyu ele alış açısı, belli bir konuyu işlerkenki tutum, belli bir konuyu vermekte kullanılan gereç, filmin çeşitli öğelerinin kullanılış tarzı göz önüne alınır. Filmler buna göre kümeleştirildiğinde değişik sinema türleri ortaya çıkar” (Özön, 2008:191-192).

Sanatta türlerin oluşumu, zaman içinde biçimlenmesi, belirli dönemlerde ortadan kalkıp farklı biçimlerde zaman içinde yeniden oluşması gibi olguları Abisel (1995),

toplumsal koşulların değişimi, tarihsel özellikleri gibi unsurlarla açıklayarak, aynı zamanda bu olgunun dönemin ifade kapasitesiyle de bağlantılı olduğunu ortaya koymaktadır.

Türlerin toplumsal ve tarihi şartlara göre değişim göstermesi fikrini destekler biçimde Özarlan (2016), Aristoteles'nin tür yaklaşımının yeniden gündeme geldiği Rönesans döneminde, trajedi ve komedinin tek bir tür haline gelmesi ya da yeni bir melez tür olarak oluşması biçimdeki tartışmaları hatırlatır.

Veugen (2012), kültür ürünlerinde tür olgusuyla ilgili genel bir tanım olarak hem teorik hem de uygulamalı bir bakış açısından, tür teriminin genelde medya nesnelere sınıflandırmak için kullanıldığını tespit eder. Bununla birlikte, tür teorisinde sınıflandırma, çoğunlukla biçimsel nitelikleri temel alır; medya hedef kitleleri ve yapımcılar, bu terimi kendi ikonografileri ve temalarından hareket ederek, medya ürünlerini tasnif etmek için kullanır. Aristoteles'nin teorik yaklaşımı üç türü temel alır: epik, lirik ve drama. Edebi tür teorisi, böylelikle, içeriğini değil de metnin formunu ve işlevini temel alarak türlere ayırır. 17. yüzyıla kadar, tür terimi sınıflandırıcı, kalıtsal ve öngörücü, kuralcı bir terim olarak kullanılmıştır. Alttürlerin oluşmasıyla da bu sınıflandırma yöntemi değişim göstermeye başlamıştır.

Edebi bir biçim olarak türün, toplumsal ve tarihi ilişkilerin taşıyıcısı olarak, metni okuyan kişiler üzerindeki etkisiyle bu kişilerin toplumsal ilişkilere yeniden katılımının bir yolu olarak görüldüğünü savunan Abisel (1995), kitlelere yönelik yapıtlarda ise, herkes tarafından kolayca tanımlanabilecek ve ilişki kurulabilecek günlük hayatla ilgili olguların, olay örgüleri ve karakterleriyle aynı zamanda kitlelerin yaşam tarzına da etkisini vurgular. Böylece tür kavramının popüler kültürün bir parçası haline geldiğini de tespit etmektedir. Teknolojiye dayalı kültür endüstrisi ürünlerinin pazarlanmasına yönelik olarak, basitçe sınıflandırma yöntemiyle kitlelerde, ortak tüketim talepleri yaratılmıştır. Bu edilgen tüketici tipi günümüzde, bütün medya ve yeni medya araçlarıyla global kapitalizmin yönlendirmesi altındadır.

#### **4.1.2. Sinemada Tür**

Önceki bölümlerde, Joseph Plateau'nun, *fenakistiskop* cihazıyla canlandırma sinemasının ilk formunu, Méliès'in kurmaca film, Lumière kardeşlerin ise belgesel filmlerin temelini atmasına değinilmişti. Onaran (2012) ise, 1908'e kadar erken dönem sinemada, dram ve komedi içerikli yapımlarla, Pathé, Gaumont ve Lumière kardeşlerin, başlıca iki tür oluşturduğunu savunmaktadır. Ardından gelen yapımcıların ise bu türlerden yola çıkarak tarihsel gösterisel filmler, gerçekçi yapıtlar, erotik

yapıtlar, sinema romanı, güldürü, yazınsal ve tarihsel uyarlamalar ve dramalar gibi türleri oluşturduklarını düşünmektedir. Sinemada türlerin tutarlı bir şekilde sınıflandırılması işlemi ise sesli filmlerin ilk on yılında tamamlanmış, sonraki yıllarda alt türlere ayrılarak gelişimini sürdürmüştür. “Amerikan sineması dünya seyircisini göz önünde tutarak, standart ölçülere göre üretimde bulunmak zorunda olduğundan bu standardı her tür için saklı tutmasını bilmiş ve bunda son derece başarılı olmuştur” (Onaran, 2012: 92).

Abisel (1995)’e göre sinemada tür kavramı, endüstriyel şartlara dayalı olarak oluşmuştur. Sinemacılar, eleştirmenler, sinema yazarlarının katkısıyla da zaman içinde yerleşik bir nitelik kazanmıştır. Konu açısından ortak özellikler taşıyan, denenmiş yöntemleri kullanan, bu sayede ticari açıdan zarar riskini azaltmaya dayalı bir yaklaşım içerir. Konu, tema ve üretim teknikleri bakımından sınıflandırmaya uygun tür ve buna bağlı çok sayıda alttürü içermektedir. Bir mesajı kolay anlaşılabilir biçimde iletebilme konusunda, endüstriyel bağlamda, arz ve talep yaratmaya yönelik bir pazarlama yöntemidir. Bu sayede izleyici yani bir anlamda sinema tüketicisi, onaylanmış ürünleri alır.

“Film türleri önce birbirlerine benzerlikleri yani tematik nitelikler açısından olduğu kadar, karakterler, dekor ve kostümler, biçimsel özellikler açısından da geçerli olan yinelemeler nedeniyle tek bir ad altında bir araya toplanan filmlerin oluşturduğu gruplar olarak kabul edilirken, daha sonra sistematik olarak incelenebilecek yapılar olarak değerlendirilmiş; tür içindeki çeşitlendirmelerle farklılıkların üzerinde durulmaya başlanmış; türlerin birbirleri ve sinema endüstrisinin iç dinamikleriyle olduğu kadar seyirciyle de yoğun bir etkileşim süreci içinde var olduğu noktasına gelinmiştir” (Abisel, 1995: 29).

Türlerin sınıflandırılmasına yönelik olarak Veugen (2012), bazı türlerin, filmin konusundan veya temasından türetildiğini tespit eder. Örnek olarak; Western, gangster filmi, bilim kurgu filmi gibi. Müzikaller gibi bazı türler, sunulma biçimleri, dedektif filmleri gibi türler, kurgu biçimiyle türetilirler. Yine bazı diğer türler ise, komedi, korku gibi duygusal etkiyi temel alır. Piyasanın karar vericileri, eleştirmenler ve izleyiciler hep birlikte, bazı filmlerin bir diğerine belirgin açılardan benzediği yönündeki ortak algının oluşturulmasına da türler bakımından katkıda bulunur. Türler akışkandır; film yapımcıları eski formüller üzerinden yeni numaralar icat ettikçe türler de zaman içinde değişir ve türler arasındaki kesin sınırları tanımlamak yanıltıcı ya da karmaşık olabilir. Veugen’a göre (2012), buna iyi bir örnek *Gladyatör* filmidir. Sıradan bir kılıç ve savaş filmi değil; tarihi bir arka planda gelişen, intikam ve ölümün

ötesi hakkında, epik bir anlatıdır. Kısaca, söyleyebiliriz ki film türleri melez, sezgisel, akışkan ve döngüsel. Kitleler ne izleyeceğine, film yapımcıları ne üreteceklerine ve film dağıtımçıları gösterime ne sunacaklarına karar vermekte kullanır ve türler zaman içerisinde hem karışır hem de sürekli yeni alt türler çıkartarak değişir. Diğer taraftan dijital oyun türleri ise, bilgisayar endüstrisinin teknik gelişmelerine son derece bağımlıdır.

Destekler biçimde Özarlan (2016), 1980’li yıllardan sonra türlerin dönüşümünü ve buna bağlı olarak melez türlerin tartışılmaya başlandığını hatırlatmaktadır. Bu dönemlerde tür kuramcılarının, tür ve türlere olan kuramsal yaklaşımları tartıştığını da ortaya koyar.

1970’lerde ise Abisel (1995) açısından, üç yaklaşım tür eleştirisinin temelini oluşturur. Levi-Strauss'un mitlere ilişkin görüş ve çalışmalarını temel alan yaklaşımda; popüler filmlerin mitlerle benzerlikleri, tür filmleriyle seyirci arasındaki ritüel ilişkisi incelenir. İkinci yaklaşım ise; “seyircinin yönlendirilmesi üzerinde durarak ideoloji kavramını öne çıkarmıştır. Bu ikinci yaklaşım aracılığıyla özdeşleşme ve temsiliyet sorunları gündeme gelmiş, kuramsal açıdan, seyircinin etkinliğinin önem derecesi kaçınılmaz olarak düşmüştür” (Altman, 1986: 26-40; aktaran Abisel, 1995: 35). Sinemaya ilişkin düşünce havuzuna oldukça katkı yapan üçüncü yaklaşım feminist tür eleştirisidir. Feminist düşünce biçimlerini temel alan ve psikanalizden de yararlanan bir yöntemdir. Tür kuramcılarının, sinemada türleri sınıflandırırken diğer sanat dallarından yararlandığını ve tür kuramcılarının ağırlıklı olarak, Hollywood filmlerini incelediklerini belirten Özarlan (2016), türün endüstri ve ekonomi ile ilişkisini vurgular. “Türler bütün ulusal sinema endüstrilerini anlamak açısından önemlidir, ama Hollywood stüdyo sistemi 1930’lardan beri tür filmi üretiminde dünya çapında bir egemenlik kurmuştur” (Altman, 2003: 48; aktaran Özarlan, 2016: 56).

Altman’ın türleri tanımlamasına yönelik olarak Özarlan (2016); türlerin karmaşık ve farklı anlamlar içerebilen yapısını sınıflandırmak üzere ortaya koyduğu yöntemi, dört ana grupta ifade eder. Endüstrinin belirlediği bir model olarak tür, her filmin şekillendirdiği biçimsel bir çerçeve içeren yapı olarak tür, dağıtımçı ve film gösterenlerin sınıflandırması nedeniyle ortaya çıkan bir etiket olarak tür ve bir sözleşme olarak tür ise seyircinin talebi çerçevesinde gerçekleşir. Buna göre Altman’ın yaklaşımında türler; endüstri tarafından tanımlanan, izleyici tarafından tanınan kendine özgü kimlikleri olan yapılardır.

Sinemada tür kuramı isimli makalesinde Özarlan (2016); tür kuramındaki genel yaklaşımın, tür filmlerinin endüstriyel ve popüler doğasıyla ilgilendiğini benzer biçimde yinelemektedir. Aristoteles'den başlayarak bir edebiyat kavramı olarak, sinemada da benimsenen tür kavramının; auteur kuramıyla birlikte tür sinemasının ciddiye alındığına ve sonrasında bir kuram olarak tartışıldığına da makalesinde dikkat çekmektedir.

“Bütün film türlerinde, Amerikan sisteminin temelde insani ve anlamlı olduğu ya da mevcut sistemlerin en iyisi olduğu iddiası, tarihsel ve toplumsal olgularla etkileşim içinde değişim göstermekle birlikte, hiçbir zaman terk edilmemiştir. Bu genel çerçeveye dokunulmaksızın, Hollywood sinemasında her türlü eleştiri de yine popüler tür filmleri aracılığıyla yapılmıştır. Bu anlamda, tür filmleri bir yönüyle yeniliklere açık, toplumsal talepleri dile getirici gibi görünmekte; öte yandan da sistemin temel direklerini koruma konusunda Hollywood'un hiç taviz vermediğinin kanıtı olmaktadır” (Abisel, 1995: 46).

#### **4.1.2.1. Auteur kuramı ve tür eleştirisi**

Sinemanın ilk dönemlerinde yıldız oyuncular üzerinden algılanan sinema ürünleri, sinemanın kendine özgü bir sanat dili geliştirme çabaları sonucunda, yönetmenin belirleyici tavrıyla ön plana çıkmaya başlamıştır. Tüm diğer sanat dallarında olduğu gibi sinema sanatında da önemli bir unsur olarak bireysel yaratıcılık kavramı Güngör (2014)'e göre, bireylerin iş birliği halinde sinemaya yaratıcı katılımlarıyla birlikte, kavram esasen üzerinde durulan yaratıcı birey olarak yönetmen açısından tartışılmıştır. İkinci Dünya savaşından sonra ise bu tartışmalar auteur kavramı üzerinden devam etmiştir.

“Sinemanın her ne kadar kolektif bir yaratıcılık yönünün varlığından söz etsek de filmin ideolojisi, yaratıcı dili, bizi bu grup ilişkilerinin bir yaratıcılık ürünü ortaya çıkaramayacağını söylemeye zorlamaktadır. Film birçok kişiye ait olduğunda eleştirel açıdan kontrolü mümkün olamaz. Bu bağlamda da filmin eleştirilmesi, tanınabilirliği, anlaşılabilirliği yönetmenin anlaşılmasına ve analiz edilmesine bağlı olacaktır. Bu durum 2. Dünya savaşının ardından auteur kavramının ortaya çıkmasına neden olmuştur” (Güngör, 2014: 80-81).

Benzer biçimde, auteur kuramı üzerine yürütülen 1940'lı yıllardaki tartışmaların tür filmleri konusunu doğurduğunu Özarlan (2016) da tespit etmektedir. Yönetmenin filme kişisel imzasını atabilecek bir sanatsal dili içeren yaratıcı yönetmen kavramı böylece ortaya çıkmıştır. Bu sayede tür filmleri daha ciddi bir inceleme konusu haline gelmiştir.



Şekil 4.1. Orson Welles'in 1941, Yurttaş Kane filmi.

Hollywood sinemasının temelini oluşturan tür sineması ile sanatçının duyarlılığı arasında geçen bu mücadeleyi Monaco (2001), ise auteur ile ilişkilendirir. Ancak Hollywood sinemasında öne çıkan, yönetmenin kişisel imzasını taşıyan filmlere yönelik olarak; Alfred Hitchcock'un 1940'ta Amerika'ya gelişinden sonra, yarım yüzyıl boyunca gerilim filmlerine damgasını vurduğunu önemle örneklemektedir. Tür, auteur ve üsluplar karmaşası içerisinde Amerikan sinemasının en önemli filmi olarak Orson Welles'in *Yurttaş Kane* filmini de örnek göstermektedir.

Güngör (2014), 2. Dünya Savaşı döneminde işgalci Nazilerin, Fransa'da, Amerikan filmlerinin ülkeye girişini yasaklamasına dikkat çekerek, işgal dönemi sonunda yasakların kalkmasıyla da Amerikan filmlerine olan taleplerin arttığını belirtir. Amerikan sineması üzerine düşünen, eleştiren yazarlarla ve Amerika ile Fransa arasındaki sosyal, ekonomik ilişkilerin de etkisiyle oluşan bir sanat sineması iklimi bu dönemlerde ortaya çıkar. Fransız ve İtalyan Yeni Gerçekçi akımlarının da bu iklimi etkilediğini belirtmek yerinde olacaktır. Sinema üzerine tartışmaların hararetlendiği bu süreç içerisinde, *Cahiers du Cinéma* dergisinde başlayan bu tartışmalar, André Bazin'in başında olduğu eleştirmen ve sinemacılar ile birlikte auteur kavramının; yönetmeni yalnızca bir sanatçı olarak tanımlamayan, yapıtına kendi imzasını



koyabilecek, sanatsal dil ve tavrı içeren, kapsayıcı bir kelime olarak kullanılmasını önermişlerdir.

*Auteur Kuramı ve Metin Erksan Sineması* üzerine yazdığı makalede ayrıca Güngör (2014), metteur ve auteur kavramlarını karşılaştırmalı olarak tartışmaktadır. Metteur kavramını, sahneleyen ortaya koyan, başka bir ifadeyle projenin gerçekleşmesini sağlayan kişi olarak, auteur yönetmeni ise tüm bunların yanı sıra, oyuncudan senariste kadar birçok alana, filmin sanatsal dilini oluşturmak amacıyla dokunan, bir yaratıcı beyin olarak tanımlamayı uygun bulmaktadır.

Destekler biçimde Özden (2004), auteur yönetmenlerin kendi düşünce ve duygularından hareket ettikleri, metteur yönetmenlerin ise başkalarının tasarımlarını görselleştirdikleri fikrindedir. Metteur yönetmenlerin kişiliklerini değil, ancak ustalık ve yeteneklerini bu tip filmlerde ortaya koyabildiklerini savunmaktadır. Birey olarak kendi kişiliklerini ortaya koyan auteur yönetmenler, ortaya koydukları film biçimiyle diğer auteur yönetmenlerden de farklıdır.

Gerçek sanat ürünleri ve popüler sanat ürünleri olarak eleştirmenlerce ayrıştırılan ve tür filmlerinin popüler ürünler olarak incelenmeye değer görülmemesi yaklaşımını auteur eleştirmenlerin konuyla ilgilenmesinden itibaren tür filmlerinin ciddiye alınmaya başladığını ise Özaslan (2016), belirtmektedir. Tür filmi eleştirisinde auteur kuramının önemli bir yere sahip olduğunu da ayrıca vurgulamaktadır.

#### **4.1.2.2. Tür filmi eleştirisi yapısı**

Kendi içinde devamlılık ve değişimler gösteren sinema türleri, tür eleştirisinin inceleme alanındadır. Kara romanların sinemada, kara filmlere dönüşmesini, dijital oyunlarda ise kara oyun kavramının erken dönem bir sanatsal deneyim olarak tartışılabilir konumunu analiz etmek için kullanılacak yöntemsel temeli, sinemada tür kuramları ve eleştirisi üzerine kurmak akılcı olacaktır. Kendi sanatsal dil ve niteliklerini olgunlaştırma sürecinde olan dijital oyunların, başta sinema olmak üzere diğer sanat dallarıyla girdiği paylaşımsal ilişkiyi çözümlenmek adına, kara filmlerin bir tür olarak yöntemsel analizini sinemada tür eleştirisi yöntemlerine dayanarak temellendirmek gerekmektedir.

“Filmlere türsel eleştiri yaklaşımının temelinde, sinema tarihi içinde belirli anlatım gelenekleri oluşturarak, hemen her filmde tekrarlanan bir formülasyona dayalı anlatı yapısına sahip olan ve böylelikle bir tür olarak sınıflandırılabilir anlatıbilimsel ve sözdizimsel yapı ortaya koymuş olan filmlerin incelenmesi bulunmaktadır” (Özden, 2004:21).

Film türlerinin analizinde yaşanan problemlere yönelik olarak Özden (2004), sinema sanatının diğer sanat dallarıyla kıyaslandığında daha genç bir sanat dalı olmasından kaynaklı olarak, türün tespit edilebilmesiyle ilgili gerekli uzlaşımın belirgin olmadığını vurgular.

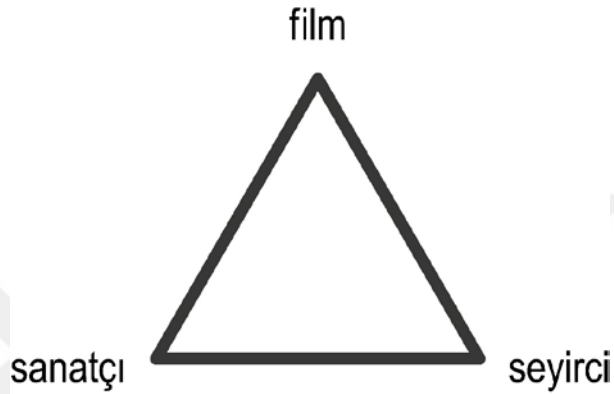
Tür filmi analizinde kullanılacak yöntem bilim üzerine Özden (2004), temel alınacak bütün geleneksel tür özellikleri çerçevesinde; endüstriyel belirleyenleri, kültürel dışavurumları, anlatı yapısı, türsel karakterler ve görsel betimlemeler dikkate alınarak gerçekleştirilmesi gerektiğini önermektedir. Bu kavramlar çerçevesinde tür analizini altı ayrı maddeyle sınıflandırmak mümkündür.

**Türsel sözleşmeler;** diğer sanat dallarındaki gibi bireysel üretime dayanmayan sinema sanatı, sektörel belirleyenler ve yönetmen arasında gerçekleşen uzlaşımınla oluşmaktadır. Film üretimi bir edebiyat ya da resim yapıtına göre üretimi oldukça maliyetli bir sanat alanıdır. Yapımcı, filmin sahibi olan ticari bir yatırımcı olarak, ürünün satılmasını beklemektedir ve filmi satın alan ise izleyicidir. Bu anlamıyla endüstriyel belirleyenlerden bağımsız olması oldukça zor olan sinema yapıtlarının analiz edilmesinde bu kriterler gözetilmeli, türün kendi alanı içindeki gelenek ve uzlaşımın çerçevesinde değerlendirilmelidir. “Tür eleştirisinin ana imgesi sanatçı-film-seyirci tarafından oluşturulan üçgendir. Türler bireysel filmleri aşan ve hem yönetmen tarafından yapılandırılmalarını hem de seyirci tarafından okunmalarını denetleyen kalıplar-biçemler-yapılardır” (Ryall, 1980:7; aktaran Özden, 2004:217).

Film türünün geleneksel sözleşmeleri ve endüstriyel belirleyenlerin sanatçıyı sınırlandırması konusunda ise Özden (2004), sanatçıların bu belirleyenlerle sıkı bir sınırlandırma altında olmadığını ortaya koymaktadır. Eğer bu sınırlandırmalar yaratıcılığı kesin bir biçimde sınırlasaydı, *Yurttaş Kane* filmi kullandığı teknolojik yenilikler ve filmsel anlatım anlamında sinema dünyasının en önemli filmlerinden biri olmazdı. Kara filmlerin bu teknolojik yeniliklerle ortaya koyduğu görsel atmosferler ve anlatımsal karakteristiklerin belirlenmesini de buna eklemek gerekmektedir.

**Kültürel dışavurum;** yönetmenin kişisel dışavurumları kadar, kolektif toplumsal kaygılar arasında bir dengeye de işaret eden Özden (2004), toplumsal dışavurumlar ve yönetmenlerin dışavurumları arasında kurulan bir dengeseli yapıyı ortaya koymaktadır. Kültürel dışavurum ihtiyacı sanatçıyla kurduğu bu dengede dönemseller film türlerini de şekillendirmektedir. Buhran dönemi, savaş sonrası etkiler ve nükleer tehdit gibi

**Çizelge 4.1.** Tür eleştirisinin ana imgesi şema.



dönemseller problemlerin kara filmlerde dışavurumunu gözlemleyebileceğimiz bu paranoyak ruh halinin, dönemseller nitelikli türlere etkisi konumuz açısından da uygun bir örnektir. “Film noir daha çok Amerikan kültürel kaygılarının film formu içinde, gerektiği biçimde yansımastır. Kısacası, *film noir* tamamen Amerikan bir film biçiminin biricik örneğidir” (Silver, 1979:1; aktaran Özden, 2004:225).

**Anlatı yapısı;** Özden (2004), tür filmlerinin, filmsel anlamını çözümlemeye anlatım yapısına dikkat çekmektedir. Türsel filmler bir öyküleme sürekliliğini sağlayabilmek için anlatı sanatının yapılarını kullanmaktadır. Tek bir anlatım yapısına sahip olmayan filmlerin, ortaya koydukları karakteristikler ve anlatım yapılarıyla da türlerinin belirlendiğini belirtmek gerekmektedir. Tür filmleri kendi kurallarını gerçek dünyadan bağımsız olarak belirleyen, türsel niteliklerini destekleyen, ancak bu niteliklerle çelişen gerçekleri dışarda bırakan bir anlatı yapısına sahiptir. Bu yüzden tür filmleri kendi kuralları ve kabullenmeleri içerisinde değerlendirilmeli ve buna bağlı olarak öyküleme ve anlatım yapısı göz önünde bulundurulmalıdır. Önceden belirlenen değerler ve kabullerle kurulmuş olan tür filmlerinin anlatı yapısı ve yönetmenin bireysel yorumu ile yeniden düzenlenen tür filmleri, burada ortaya konan kendine özgü değerler sistemiyle analiz edilmelidir.

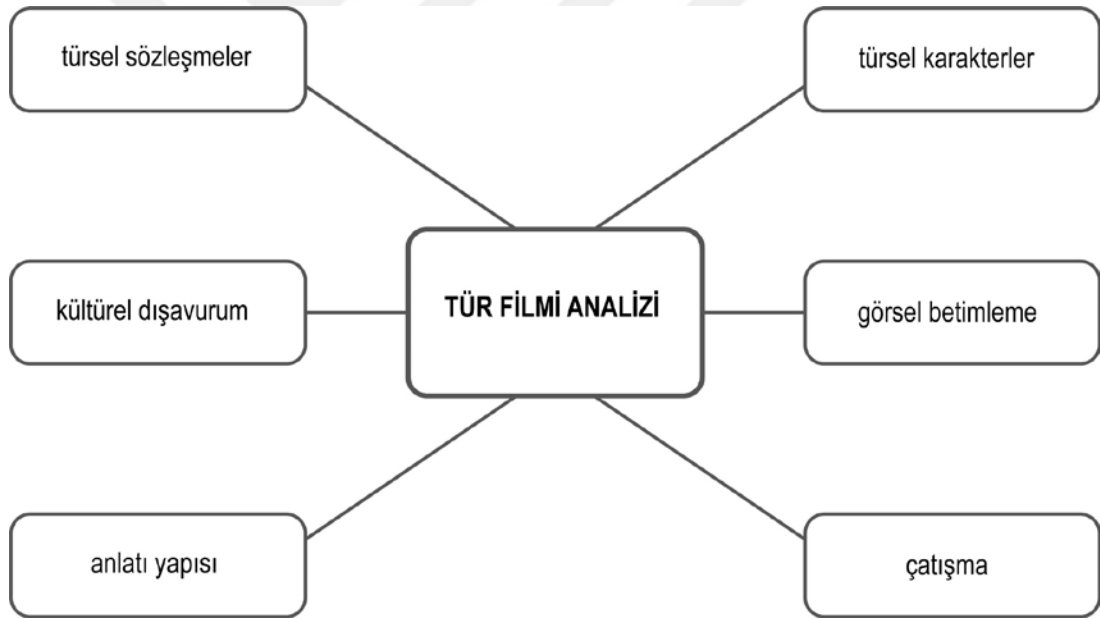
Benzer biçimde McKee (2007), bir sinema öyküsünün, kendi iç olasılık kurallarına uyması gerektiğini vurgulamaktadır. Bu nedenle sanatçının olay seçimleri, yarattığı dünyanın olanakları ve olasılıkları ile sınırlıdır. İzleyicilerin beklentilerini öngörebilmek için türün sözleşmelerine ve onun geleneklerine hâkim olunmalıdır.

“Bütün kültürel ürünler iki ögenin karışımını içermektedirler; gelenekler ve buluşlar” (Cavelti, 1984:85; aktaran Özden, 2004:236). Bu düşünceleri temel alarak tür filmlerindeki anlatım yapısının, kabul edilen sözleşmelerle, sinemasal söylemin yeniden inşa edilmesi, dengelerin değişmesi gibi öğeleri de dikkate alarak, gösterenle gösterilen arasındaki ilişkiyi kurmak gerekmektedir. “Öykü gerçeklikten kaçmak değildir ama gerçeği aramamıza, varoluşun anarşisinden anlam çıkarmaya yönelik çabamızı sürdürmemize yardım eden bir araçtır” (McKee 2007:11).

Anlatı kavramına ilişkin olarak McKee (2007), bir sanat eserinin duyumsal yüzeyi anlamına geldiği fikrindedir. Filmdeki görüntüler, ses kuşağındaki diyalog, müzik ve ses efektleridir. Gördüğümüzdür, duyduğumuzdur, insanların dedikleri ve yaptıklarıdır. Alt metin ise yüzeyin altındaki hayat, davranışlar tarafından bilerek ya da bilmeyerek gizlenen duygu ve düşüncelerdir. Hiçbir şeyin görüldüğü gibi olmadığı sinema evreninde, anlatının, yaşamın çift yüzlülüğünün tamamen farkında olmasını, her şeyin en azından iki düzeyde var olduğunu kabul etmesini gerektirir. Bu nedenle de eş zamanlı olarak iki yönlü ele alınmalıdır; birinci olarak, yaşamın duyumsal yüzeyi, görünüm ve ses, etkinlik ve konuşmayı sözlü bir biçimde tanımlamalıdır. İkinci olarak, bilinç ve bilinçdışı arzusunun, aksiyon ve reaksiyonun, dürtü ve id’in, kalımsal ve deneysel zorunlulukların iç dünyasını yaratmalıdır. Gerçeklikte olduğu gibi kurmacada da böyledir. Anlatı, gerçeği canlı bir maskeyle örtmelidir. Karakterin gerçek duygu ve düşünceleri, söyledikleri ve yaptıklarının arkasında gizlidir.

**Çatışma;** McKee (2007), sinemada çatışma kavramına, olumludan olumsuzu ya da tersine, bir andan diğerine değişebilen, insan deneyiminin evrensel nitelikleri olduğu biçimiyle yaklaşmaktadır. Örneğin; canlı-ölü, olumlu-olumsuz olarak bir öykü değeridir. Gerçek-yalan, cesaret-korkaklık gibi örnekler çoğaltılabilir. Herhangi bir anda gidişatı tersine çevirebilecek olan bütün buna benzer ikili deneyim nitelikleri öykü değerleridir. Bir öykü olayı sinemada, çatışma aracılığıyla başarılan anlamlı bir değişimi içerir. Olay sinemada değişimlerle oluşur. Gidişatı bir şeyden başka bir şeye değiştirir. Olay bir kişinin başına geldiği sürece bir filmde anlam taşır ve bir öykü olayı bir karakterin yaşamında, bir değer açısından yaşanan ve ifade edilen bir değişiklik yaratır. Bir öykü olayı, öykü değerleri açısından birtakım değişimler meydana getirmeli ve bu durum çatışmalar aracılığıyla sağlanmalıdır.

**Çizelge 4.2.** Tür filmi analizi şema.



Özden (2004) ise, sinemada çatışma kavramına yönelik olarak; tür filmlerinin, psikolojik ve toplumsal çatışmaların sinemasal bir anlatımla soruşturulmasını, tartışılmasını sağlayarak, tüm bunları simgesel bir dille ifade ettiğini ortaya koymaktadır. Birbirine karşıt ve uzlaşmaz olan iki farklı gücün çatışmasıdır. Bunlar toplumsal ya da psikolojik çatışmalar olabilmektedir. İnsanın bilinç ya da bilinçaltında yatan, kaygılar, kültürel sorunlar gibi unsurları simgesel düzeyde ortaya koyan araçlar olarak, tür filmi çatışma kavramını sahiplenmektedir. Bu nedenlerden dolayı tür filmi analizinde çatışma kavramı önemli bir rol oynamaktadır. Genel anlamıyla olumludan-

olumsuza, ya da olumsuzdan-olumluya sinemasal bir düzlemde gelişen çatışmalar tür filmlerinin önemli öğelerinden biridir.

**Türsel Karakterler;** tür filminin analizinde karakterlerin özellikleri, türün en belirleyici öğelerinden biridir. Özden (2004), türsel karakterleri kültürel dışavurumun en önemli araçlarından biri ve ölçütü olarak kabul etmektedir. Türün kendi niteliğine uygun olan çatışma özelliklerini kendinde barındıran türsel karakterler, kültürel nitelikleri ve psikolojik yapılarıyla belirgin bir özelliğe sahiplerdir. İki temel işleve göre gruplandırılan türsel karakterler;

“İlk grup içerisinde western, gangster, dedektif gibi tek bir erkek kahramana dayalı olan ve dramatik çatışmanın dışsallaştırıldığı, şiddetle çözüm bulunduğu, kahramanın ise bireyselliğini filmin sonunda da bırakmadığı düzen türleri bulunmaktadır. İkinci grup ise, müzikal, screwball komedi ve aile melodramı gibi romantik bir çifte ya da birkaç kahraman dayalı olan, dramatik çatışmaların içselleştirildiği, duygusal koşullar içinde oluşturulduğu ve çözümlendiği, zıtlıkların birleştirildiği bütünleşme türleri bulunmaktadır” (Schatz, 1981:35; aktaran Özden, 2004:257).

Özden (2004), türsel karakterlerin analizinde saptanan niteliklere örnek olarak kara filmlerin kadın karakterlerine dikkat çekmektedir. Kara filmlerin temel türsel karakterlerinden olan ve kahramanın çöküşünde genellikle önemli bir rolü olan femme fatal karakteri ile karşıtı olan kurtarıcı bir kadın karakteri gözlemlemek bu tür filmlerde mümkündür.

**Görsel betimleme;** tür filmleri kendine özgü görsel nitelikleriyle de ayrıştırılmaktadır. Filmlerin, gerçekliğin yeniden üretimi olduğundan öncesinde bahsetmiştik. Gerçek nesnelere alınan görüntülerin ikonografik özelliklerine dikkat çeken Özden (2004), bunun yanı sıra, sinema perdesinde sürekli tekrarlanmaları aracılığıyla da yeni anlam biçimleri ürettiklerini ortaya koyar. Sadece gösterilen görüntülerle kalmayıp başka anlamsal yapılar geliştirmektedirler. Tür filmlerinin analizinde, türün geleneklerine bağlı görsel betimlemelerin tespit edilmesi ve yorumlanması en önemli parçalardan biridir. Türlerin kendi süreçlerinde edindikleri görsel mirasın kullanımı ve seçimi türün bileşenlerini belirleyen öğelerden biridir.

“Tür filmlerinin eleştirisinde belirli bir türe ait görsel malzeme ve bu malzemenin sunumu görsel gelenekler, görsel betimleme kalıpları ve görsel ikonografi gibi tanımlarla ifade edilmektedir. Bu tanımların belirttiği görsel yapı, türün anlatım gelenekleri, temel karakterizasyonları, ele aldığı temel çatışmaları ve sözdizimi gibi, tür eleştirisinin dayanacağı alanlardaki eleştirel malzemelerden önce ve daha kolaylıkla teşhis edilebilmektedir” (Özden, 2004:268).

Bir kara oyun örneği *Max Payne* oyun analizini yaparken, yöntemsel olarak kurulacak çatıyı, sinemada film eleştirisi kuramlarından ödünç alarak kullanmak gerektiğini bir kez daha burada yinelemek gerekmektedir. Sinemada tür eleştirisi, süreç içerisinde gelişmiş, kendine özgü bir eleştiri alanı olmakla birlikte, dijital oyunlar da ise henüz tartışmalı bir alandır. Kara film türünün özelliklerini burada belirlenen biçimiyle, bir kara oyun olan *Max Payne* yapıtında ortak ya da farklı unsurlarıyla belirlemek tür analizi bakımından temel bir yaklaşım olacaktır.

#### **4.1.2.3. Sinemada türlerin sınıflandırılması**

Sinemada türün, çeşitli yönlerden benzerlik gösteren, yapısal ve niteliksel ortaklıları olan, filmlerin sınıflandırmasından oluştuğunu genel bir ifade biçimi olarak belirtmiştik. Olgunlaşmış bir sanat dalı olan sinemada türlerin sınıflandırılması genel anlamıyla belirlenmiştir. Henüz daha genç bir sanat üretim biçimi olan dijital oyunlarda olduğu gibi sinema sanatında türlerin sınıflandırılması ya da tür kavramı muğlak değildir. Yapılan kaynak taramasında sinemada türlerin sınıflandırılması ile ilgili en muğlak alan, konumuzla da ilgili olarak kara filmin bir tür olmasıyla ilgili tartışmalardır. Kara filmin bir tür ya da üslup olmasıyla ilgili tartışmalara kara film bölümünde değinilmiştir.

Özön (1985), sinema türlerini; belgesel, tarihsel, yaşam öyküsel, destan, kovboy filmi, ağlatı, dram, melodram, güldürü, müzikli danslı film, serüven, polis filmi, korku filmi, önceleme, soyut film, salt film, canlandırma olarak sınıflandırmaktadır. Sinema türlerinin sınıflandırılmasında genel bir fikir birliği olduğu için Özön'ün (Özön, 1985:145-155), *Sinema, Uygulama, Sanatı, Tarihi* isimli kitabında verdiği sinemada türlerin sınıflandırması, sinema türlerini anlamak bakımından yeterli olacaktır.

#### **Sinemada tür sınıflandırılması örneği**

##### **Belgesel tür**

Belgesel tür, çok fazla kurmaca içermeyen gerçek olay ve olguları belgelemek ve bunları sunmak amacıyla gerçeğe mümkün olduğunca çok bağlı kalarak, nesnel bir tavırla aktarmaya çalışan film türüdür. Bu türün kendine ait alt türleri;

**Araştırma filmi:** Belgesel türün en yalın, en dolaysız halidir. Araştırmacının, uzmanın sinemayı bir araştırma aracı gibi kullanmasına dayanmaktadır. Sanatsal bir bakış açısıyla değil araştırılan konunun net biçimde aktarımıyla ilgilidir. Renkler, hızlı ve yavaş çekimler bu tür film için vazgeçilmez sinemasal araçlardır.

**Bilimsel film:** Araştırma filminden geniş bir izleyici kitlesini hedeflemesinden kaynaklı olarak daha algılanabilir biçimde tasarlanır. Anlatımı açık ve anlaşılabilir net ifadelerdir, iyi bir kurguyla desteklenir. Çizimler, canlandırma filmi ve hareketli grafiklere bolca bu türde rastlanır.

**Eğitsel film:** Yaş grupları gözetilerek okul içi veya dışında öğretime destek verme niteliğinde filmlerdir. Bu filmler, araştırma ve bilimsel filmlerle benzer özellikler taşımaktadır.

**Haber filmi:** Belirli periyodlarla gösterilen sürülen, bu süre içinde dünyada ortaya çıkan önemli olayları aktaran filmlerdir. Haber filmi bir çeşit görsel gazetedir. Yansıttığı görüntüler haber niteliğindedir. Haber filmleri, izleyicinin ilgisini çekebilecek biçimde, olaylar konusunda fikir sahibi olabilecek biçimde aktarılır. Bu yüzden, kolay anlaşılabilir, sürükleyici ve görüntü kurgusundan ustalıkla yararlanılarak hazırlanır.

**Gezi, görüşüm filmi:** Gezi filmi; dünyanın az bilinen veya bilinmeyen bölgelerini çeşitli yönlerden yansıtan filmlerdir. Görüşüm filmi ise, önemli bir olayın geçtiği herhangi bir bölgedeki insanlarla görüşerek, onların tanıklığında olayları ve olguları yansıtan filmlerdir.

**Belgesel film, yarı belgesel film:** Belgesel film, belgesel türün en önemli çeşididir. Belgesel film, sinemacının gerçeğe bağlılığından doğan sinemanın bulunuşu kadar eski bir tür olarak ifade edilmesi mümkündür. Bir belgesel filmci kendi yaşadığı dönemin, en önemli sorunlarını irdeler; bu sorunla ilgili veri toplar, sorunla ilgili olarak yerinde araştırmalar yaparak genel bir taslak çıkarır ardından olayın geçtiği yerlerde çekimleri yapar. Belgesel filmcinin dünya görüşü ve yaratıcı potansiyeline göre film şekillenir. Belgeselci bir olay ve olguyu belgeleyebilir, yorumlayabilir veya izleyicinin yorumuna bırakabilir. İzleyiciyi kendi tutumuna yönlendirmesi de oldukça rastlanır bir durumdur. Belgesel filmin içine öyküsel elemanlar dahil edilirse yarı belgesel nitelikli filme dönüşür.

**Derleme film:** Filmci kendi çağından önceki dönemlerde gelişen olayları, sorunları, konuları belgesel film biçimiyle aktarma yöntemini tercih ederse, izleyeceği yöntem dokümanter toplamaktır. Önceki dönemlerde çevrilmiş belgesel filmler, haber filmleri, derleme filmleri gibi dokümanter çalışmalarıyla filmlerden derlenmiş parçaların kurgu yardımıyla belirli bir anlayışa göre düzenlenmesiyle oluşturulur.

**Sanat üzerine film:** Sinema dışındaki sanatların ortaya koydukları eserleri sinemanın olanaklarıyla aktarılması yöntemiyle üretilen filmlere, sanat üzerine film adı verilir.



Bu eserler Çizelge, heykel, anıt, yapı, bale, müzikal beste veya edebiyat ürünü olabilir. Bu çeşit filmlerin temeli bir başka sanat dallarının ürünleri üzerine kuruludur.

### **Tarihsel film türü**

Belgesel türün başlıca amacının bugünün gerçeklerini ortaya koymak olduğu gibi, tarihsel film türünün yaklaşımı ise tarihi olay ve olguları ortaya koymaktır. Tarihi gerçekleri doğruya yakın biçimde yansıtmaya, bu gerçeği nesnel bir tutumla vermeye çalışan bir film türü olmakla birlikte tarihi roman anlayışıyla çekilmiş, tarihi kurmacaya da aksiyon gibi eğlence amaçlı biçimlere de büründüğü yaygın olarak gözlemlenmektedir.

### **Yaşam öyküsel film türü**

Tarihsel film türüne yakındır; hatta bir bakıma yaşam öyküsel filmi tarihsel film den bağımsız olarak ele almak bile oldukça zordur. Yaşam öyküsel film, tarihsel kişileri ele alma durumunda değildir. Birçok olayda olumlu ya da olumsuz rol oynayan, hatta bazen ciddi bir rolü bile olmayan kişileri de ele alabildiğinden, ayrı bir tür olarak tanımlamak akılcıdır. Bu tür filmlerde, tarihsel film türündeki bütün önemli öğeleri kullanmakla birlikte konu aldığı kişilerin ruhsal durumlarını, hayatında gelişen olayları aktarır. Genel olarak gözlemlenebileceği biçimiyle sinema açısından oyunculuğun ön plana çıkarıldığı film türüdür.

### **Destan türü**

Destan, ulusların, kavimlerin ve toplulukların oluşum dönemlerindeki çok eski olayları yansıtan öykülerdir. Tarih bilimiyle ispatlanması kolaylıkla mümkün olmayan olayları aktaran destan, tarihsel ipuçları taşıyan bir anlatım biçimidir. Toplulukların geçmişinde yer aldığı düşünülen önemli uğraşlar, öne çıkan kahramanlar, destanın önemli öğeleridir.

### **Kovboy film türü**

Ortaya çıktıkları ülke olan Amerika'da western<sup>26</sup> olarak adlandırılan film türüdür. Kovboy filmlerinin gecikmiş bir destan türü olduğu iddia edilebilir. Yenedünyada, on sekizinci yüzyıl ortalarından sonra, ortaya çıkan olayları ele alır. İki nedenden kaynaklı olarak kovboy filmlerini ayrı bir film türü olarak değerlendirmek gerekmektedir. İlk olarak, destan niteliği taşımayan kovboy filmlerinin var olması nedeniyle destan filmleri türünde tanımlamak kolay değildir. İkinci olarak, kovboy filmleri yalnızca bir ülkeye, Amerika'ya özgüdür. Bir ulusun doğuşunda geçen sert karakterler destansı

---

<sup>26</sup> Western: Batıya özgü, batıyla ilgili.

olayları konu alır. Göçmenlerin bilinmedik Yenedünya'ya sonra anakaranın içerilerine yayılmaları, Kızılderililerle, doğal koşullarla mücadele, bağımsızlık savaşı, iç savaş, kölelik gibi Birleşik Amerika tarihinin önemli tarihsel olaylarına sıklıkla rastlanabilir.

### **Ağlatı türü, tragedya**

Ağlatı; dram, melodram, güldürü türleri gibi, sinemanın tiyatrodan miras aldığı, sinemanın kendi kurallarına göre uyarladığı türlerden biridir. Ağlatı, kapalı bir çevrede, belirli bir zaman ve uzamın dışında, günün somut koşullarına bağlı olmaksızın, bir karakterin öyküsünü, duygu ve düşüncelerini yansıtan tiyatro türüdür. Sinemadaki ağlatı, tiyatrodan devraldığı türün özelliklerini taşımakla birlikte sinemanın kendi sanatsal dil ve yapısına uyarlanmaya çalışılmıştır. Sinemadaki ağlatıda da dramatik yapı, duygular, tutkular, insanların kaygı ve problemleri üzerine kuruludur. Sinemadaki ağlatının karakterleri, belli bir sona doğru önüne geçilmez biçimde ilerlerler. İnsanlığın büyük problemleriyle ilgilenir

### **Melodram türü**

Yaygın olarak izlenen bir tür olarak melodram, sıradan izleyicinin de en çok benimsediği türdür. Ağlatı ile dram türlerinin karışımı ve bozulmuş biçimiyle, olayları ve olguları belirli kalıplar içinde değerlendirir. İyiler ve kötüler gibi belirgin ayrımları vardır. Dramatik yapının önemli olduğu bu tür, beklenmedik kurtarıcılar, entrikalar gibi yerleşik öğelerden faydalanır.

### **Güldürü türü**

Güldürü veya komedi, insanların ve olayların gülünç yanlarına eğilen bir türdür. Beklenmedik, şaşırtıcı ve tersyüz edilen bir olay akışıyla, gülünç durumları ortaya koymaya çalışır. Farklı biçimlerde güldürü alttürleri vardır.

**Savruklama:** Güldürü filmlerinin en yalın ve ilk halidir. Özellikle sessiz sinema döneminde yaygın halde görülür. Savruklama, onaltıncı yüzyılda İtalya'da ortaya çıkan commedia dell'arte, İngiliz müzikhollerindeki pandomimler ve orta çağ Fars geleneğine dayanır.

**Vodvil:** Edebiyatta dolantı güldürüsü olarak isimlendirilen çeşitten gelen bu tür çapraşık, iç içe geçmiş komik olaylar diziliminden oluşur. Sinemaya genellikle tiyatrodan aktarılır ve bu etkiyi taşır.

**Amerikan güldürüsü:** Savruklama ve vodvil alttürlerinin özelliklerini taşır. Töre güldürüsü ve toplumsal hiciv içerir. Amerika güldürüsü farklı güldürü biçimlerini kendi içerisinde toplayarak, Amerikan yaşam tarzının özelliklerini barındırarak

kendine özgü bir iyimserlik ve sonunda tatlıya bağlama gibi bir dizilimle sonlanır. Yine tiyatro etkisinde bir türdür.

**Müzikli güldürü, operet:** Müzikli güldürü bir bakıma müzikal film türüdür. Yapısal olarak Amerikan güldürülerine benzemektedir. Operetler de çoğunlukla müzikli güldürü özelliği gösterirler.

**Güldürü:** Temel güldürü türüdür. Güldüren ancak bununla birlikte izleyeni düşünmeye, sorgulamaya yönelten içinde trajedi özellikleri de barındıran türdür. Bu özellikleriyle güldürü ustalığının kaynağı bu mizah anlayışıdır. Sorular soran, yönelten ve aydınlatan bir tavrı vardır. Toplumsal olayları, çelişkileri, kalıpları alaycı bir eleştiri ve tutumla mercek altına alır.

**Toplumsal yergi:** Toplumcu bir bakış açısıyla olayları sorgulamaya gider.

**İngiliz güldürüsü:** İkinci Dünya Savaşından sonra İngiltere'de gelişen, kendine özgü nitelikleri olan bu güldürü türü, alışılmadık, inanılması güç olayları temel alarak bunun üzerine soğukkanlı bir ağırbaşlılıkla durumun çözümlenmesi ya da seyrine dayanmaktadır. Ölüm, cenaze gibi ciddi konular üzerinde mizah yapılması bu türde sıklıkla rastlanan bir durumdur.

### **Müzikli, danslı film türü**

Müzikli oyunların sinemaya aktarılmasıyla ortaya çıkmış, opera ve operet sanatçıları, ustalıklarını filmlerde yinelemeye yöneltilmiştir.

“Büyük bestecilerin yaşamöyküleri de daha önce gördüğümüz yaşam öyküsel türü ve müzikli filmin karışımı olarak izleyicilerin önüne çıkarılmıştır. Müzikli film türünün bu ilk döneminde operalar, operetler, özellikle Viyana operetleri baş yeri tutmuştur, İkinci Dünya Savaşının öncesine dek uzanan bu opera ve operet salgınının yanında Amerikan müzikhollerinin, Broadway'in revüleri de sinemaya aktarılmıştır. Sinemaya daha yatkın olan bu revüler sonraları sinema için özel olarak hazırlanmaya başlamıştır. Böylelikle zengin-ama bazen bayağı- bezemler, ustaca-ama bazen kalıplaşmış- koreografiler, yüzlerce figüranın aynı anda geometrik biçimler içinde danslarının yer aldığı müzikli, danslı filmler ya da başka bir adla Amerikan müzikali doğmuştur. Bu film çeşidine, tanınmış caz orkestraları, caz ustaları, caz şarkıcıları ve dans sanatçılarının baş köşeyi aldığı filmler de katılmıştır. Amerikan müzikali, savaş içinde ve sonrasında, doğrudan doğruya sinemaya özgü bir müzikli, danslı film çeşidi olarak gelişmiştir” (Özön, 1985:153).

### **Serüven film türü**

Suluk kesici olayları, heyecanlı bir şekilde takip eden izleyicinin baştan sona dek aralıksız takip edebilmesi hedeflenen türde filmlerdir. İzleyiciyi, sürekli gerginlik içinde tutabilecek olayları, durumları yaratmaya, bunları hızlı bir dizem içerisinde sergilemeyi amaçlar. Hareket, savaş ve çatışma türün önemli unsurlarıdır.

### **Polisiye film türü**

Kendine ait alttürleri vardır.

**Polisiye filmi:** Gizemli bir olayın bir soruşturmacı tarafından, polis ya da dedektif gibi, çözümlenmesini temel alır. Gizemli bir olay yaratılır, bu olayla yakın ilgisi olan kişiler şüpheli biçimde ortaya koyulur, olayın çözümlenmesine yönelik ipuçları bir çorap söküğü gibi dizilerek oluşturulan genel bir yapısı vardır. Olayların çözümlenmesinde güçlü bir mantık dizgesi aranır.

**Gangster filmi:** Amerika'daki mafya ve gangster organizasyonlarını konu alır. Bunlara karşı savaşan kanun güçleri ya da bu yapıların kendi iç hesaplaşmaları gibi bir düzlemde ilerler. Bu tür, genellikle çok canlı, devingen bir hava içinde, hızlı bir biçimde ilerler. Çevre, bezem, ışıklandırma, ses, hareket önemli öğelerdir. Kurgu da büyük önem kazanır.

**Kara film:** Polis filmlerinin bir alttürü olarak Nijat Özön tarafından bu sınıflandırmada adı geçen kara film türü, tezin ana konusu olması nedeniyle ayrı bir bölüm olarak detaylı olarak incelenecektir.

### **Korku film türü**

Korku duygusunu temel alır ve bu tip olaylar, karakterler, varlıklar üzerinde ilerler. Doğaüstü olaylar, hayaletler, vampirler, kurt adamlar gibi kurmaca varlık ve vakaları konu eder. Özel efektler, ışık, ses bu türün başarılı bir sonuca ulaşmasında oldukça önemlidir.

### **Bilim kurgu film türü**

Bilimsel veriler, öngörü ve teoriler üzerine yapılan kurmaca film türüdür. Bilim kurgu edebiyatında oluşan, steampunk, siberpunk gibi her temel tür ve akımından hareket etmektedir.

### **Soyut ve Salt film türü**

“Soyut film, soyut biçimlerin belirli bir anlayışla birbiri ardından sıralanması; bu soyut biçimlerdeki çizgilerin ve renklerin gerek görüntüdeki devinimle gerçek görüntüler arasında kurgudan doğan devinimle belli bir uyum oluşturmasına dayanır. Genellikle bu görüntüler müzikle de desteklenir. Soyut film, yoğrumsal sanatların, en

çok da resmin soyut akımlarının sinemadaki devinimden de yararlanarak izleyicinin duyularını etkilemeyi amaçlar. Salt filmde, sinemacı, dışımızdaki dünyanın gerçek varlıklarından, görünümülerinden, görüntülerinden yola çıkar. Ancak bunlar, öykülü filmlerdeki gibi, mantıklı bir sıra içinde, bir Öykü anlatmak amacıyla değil, görüntüler arasındaki tartımlı ilişkinin yol açacağı zengin çağrışımlar uyandırmak amacıyla kullanır. Salt filmcinin çabası da soyut filmci gibi, görsel değerler taşıyan arı bir sinema ürününü gerçekleştirmektir” (Özön, 1985:155).

### **Canlandırma türü**

Canlandırma türü diğer türlerden farklı olarak duygusal, temasal ya da sunulma biçimine bağlı olarak değil, üretim biçimindeki teknik farklılıkla tanımlanan, sinema sanatında kendine özgü tek türdür. Bir canlandırma filmi; korku, komedi, polisiye türünde olabilir. Üretim teknikleri olarak klasik çizgi film, stop motion, rotoskopi, hareketli çizimler, bilgisayar destekli filmler ve bunların karışık biçimde uygulanmasından oluşur.

Tezin içeriği anlamında canlandırma sineması, dijital oyunların üretiminde en önemli iki bileşenden biridir. Bu bileşenleri yazılım ve animasyon olarak belirtmek yerinde olacaktır.

#### **4.1.3. Dijital Oyunda Tür**

Veugen (2012), 1962’de *Spacewar!* ve onu izleyen oyunlar için, döneminde genelde atari salonlarında oynanmalarından kaynaklı olarak, çarşı oyunları olarak adlandırıldığını, dijital oyun türü bağlamında hatırlatmaktadır. Evlere oyun konsollarının gelişiyle, sınırlı bir zaman süresinde oynamak için tasarlanmalarından dolayı bu oyunlar, yine el becerisi ve hızlı tepkilere dayalı olarak kalmıştır. Böylece bu oyunlar *twitch*<sup>27</sup> oyunları olarak bilinmiştir. Daha sonra ise, aksiyon veya platform oyunları olarak adlandırıldılar. Diğer bir temel tür olarak macera; *Colossal Cave Adventure 1975-1976*, ortaya çıkar ve etkileşimli kurguya ait ilk bilinen üründür. Başlangıçta, bu oyunlar tamamen metin tabanlı olmalarına karşın sonrasında, ev bilgisayarlarına yönelik yapılmaya başladıkları andan itibaren grafik tabanlı olmaya başlamışlardır. Oynama biçimi halen, keşfe, nesnelere bulmaya ve bulmaca çözmeye dayalıdır. Daha sonra, bilgisayar hafızası, grafik kapasitesi ve depolama alanı büyüdüğünde, aksiyon macera ve oynama biçimi odağını başka nitelikler edinerek, örneğin gizlilik gibi, yeni alt türler meydana çıkmıştır. Veugen, makalesinde dijital

---

<sup>27</sup>Twitch: Ani harekete dayalı.

oyun türleri üzerine temel alınan etmen olarak; görsel ya da anlatımsal farklılıkları ile değil, oyuncunun ihtiyaç duyduğu oynanış şekli ile olduğunu ortaya koymaktadır. Bu nedenlerden dolayı dijital oyun türleri, kendi türlerindeki çoğu oyunda yaygın olan mücadeleleri içermeye eğilim gösterir.

*Oyun Tasarımının Temelleri* isimli yayınında Adams (2010), oyun türünü belirleyen temel etkenin oynama biçimi olduğunu benzer biçimde ortaya koymaktadır. Oyunlar aynı sahneleme ya da ortama sahip olsa da farklı türlere ait olabilmektedirler. Yani bir orta çağ temalı rol yapma oyunu, orta çağ temalı bir savaş oyunundan farklı bir türdür. Yine, bir inşaat ve işletme oyunu herhangi bir yer ve zamanda geçebilir, ama yine de bir inşaat ve işletme oyunudur. Adams, film ve edebi eserlerin tanımlanmasında, tür teriminin yapının içeriğini ifade ettiğini düşünmektedir. Tarihi kurgu, romantik kurgu, casus kurgusu ve benzeri popüler kurgu türleridir. Oyunlarda, tür içerikten bağımsızdır. Aksiyon oyunları bir türdür; vahşi batıda, bir fantezi dünyasında, ya da uzayda geçebilirler ama yine de hepsi aksiyon oyunudur. Adams'ın yayınında;

“2005 *Futureplay* konferansındaki, *Imagining New Game Styles* sunumunda, tasarımcı ve yorumcu Greg Costikyan, sinema, edebiyat, oyun gibi farklı medyalar arasındaki anlam farklılığından kaçınmak için oyunu türü terimi yerine oyun stili terimini tercih ettiğini yazmıştır” (Costikyan, 2005; aktaran Adams, 2010: 72).

Destekler biçimde Roger'da (2010), bir oyun türünün kavram olarak, oynama stilini betimlemek için kullanıldığını vurgulamaktadır.

Buradaki tür ya da stil kavramları üzerine gelişen tartışmaları dijital oyunlarda tür kavramının henüz tam olarak tanımlanabilir sözleşmelerle belirlenememesinden kaynaklandığı sonucuna varmak doğru gibi görünmektedir.

Veugen (2012) ise, son dönemlerde tür sınıflandırmasının biraz daha geçirgen hale geldiğini destekler biçimde belirtmektedir. Başarılı yeni nesil bir yapımlar olarak *Assasin's Creed'in* tür olarak tanımlanmasında; macera, aksiyon, gizlilik, dövüş oyunu gibi tanımlar yapılması, bu geçirgen duruma iyi bir örnek teşkil etmektedir. Bu oyunda, birçok farklı sınıflandırmayı içeren temel nitelikler bulunmasından dolayı, birini diğerine tercih edebilmek oldukça zordur. Bu nedenlerden kaynaklı olarak *Assasin's Creed'in* sınıflandırma biçimini teknolojik gelişmeler dahilinde nasıl değiştirdiğine de iyi bir örnektir. Popüler kurgudaki ya da filmdeki bir türe dahil olan ürünler, bilgisayar oyunlarda pek çok farklı türde gerçekleşebilir. Bir macera oyununun içeriği, bilim kurgu, polisiye, korku, fantezi, casus, tarih ve benzeri gibi birçok farklı türden oluşabilir yine de bir macera oyunudur. Tolkien'in *Yüzüklerin*

*Efendisi 1954–1955*, örnek olarak, birden fazla macera, strateji, rpg ve mmorpg oyunu olarak gerçekleşmiştir. Aynı şekilde, George Lucas'ın *Yıldız Savaşları üçlemesi-1977-1980-1983*, neredeyse her oyun türünde bulunabilir, hatta *Yıldız Savaşları Satranç-1993*, satranç oyunu olarak yapılmıştır.

Sinema ve dijital oyunlarda tür ilişkisinin analizi, sinemayla ilgili külliyat, oynama biçimi ve bir belirleyen olarak oyuncu talepleri gibi bulgular üzerinden analiz edilecektir.

#### **4.1.3.1. Dijital Oyunda Türlerin Sınıflandırılması**

Yapılan alan taramasında, türlerin miktarı ve biçimi konusunda kesin bir fikir birliği olmadığı görülmüştür. Dijital oyun türlerini sınıflandırmak için yapılan bu alan taraması sonucunda, farklı biçimlerde yapılan sınıflandırmalar birbiriyle karşılaştırılmış, bunun sonucunda iki kaynaktaki sınıflandırmaların ayrı ayrı aktarılması tercih edilmiştir. İlk olarak Ernest Adams'ın dijital oyun sınıflandırması (Adams, 2010: 390-617), ikinci olarak ise Scott Rogers'ın dijital oyunlar sınıflandırılması (Rogers, 2010: 9-11), örnek olarak uygun bulunmuştur.

#### **Ernest Adams'ın dijital oyunlar sınıflandırılması**

##### **Aksiyon türü**

İçeriğindeki mücadelelerin çoğunluğu, oyuncunun fiziksel yetenek, el ve göz koordinasyonuna dayanır. Sıklıkla taktiksel çatışma, keşif, bulmaca çözme gibi unsurları içerir. Aksiyon oyunları, diğer tüm oyun türleri gibi, sundukları oynama biçimine göre bir takım farklı alt türlere ayrılır.

**Nişancı**<sup>28</sup>: Genel olarak menzilli silahlarla düşmanı vurarak oynanan oyun türüdür.

**2B**<sup>29</sup> **nişancı**: İki boyutlu olarak yatay ve dikey olarak yan görünüşten ya da yukardan bakılarak düşmanı vurarak oynanan aksiyon alttürüdür.

**3B**<sup>30</sup> **nişancı**: Üç boyutlu olarak oyuncunun gözünden gören bir kamera açısıyla, düşmanı vurarak ilerlenen, genç kitle arasında oldukça popüler bir oyun türüdür. Halo ve Half-Life serileri gibi 3B nişancılar, türün başarılı örnekleri olarak en büyük temsilcilerdir. Bilgisayar donanımlarını etkileyici görsellikle zorlamaktadırlar. 3b

---

<sup>28</sup> Nişancı: İngilizce shooter olarak kullanılan, dilimize de bu biçimde geçmiş olan dijital oyun türü. Bu tezde Türkçe karşılığı üretilmeye çalışılmıştır.

<sup>29</sup> 2B: İki Boyutlu.

<sup>30</sup> 3B: Üç boyutlu.

nişancı oyunları kendi içinde; sabit-nişancı<sup>31</sup>, taktiksel nişancı, hayatı idame-korku, arena oyunları olarak sınıflandırılır.

### **Platform oyunları**

Platform oyunları ya da platformerlar, bir avatarın dikey olarak abartılı bir çevrede hareket ettiği ve düşmanlarla savaşırken engellerden kaçınarak farklı yükseklikteki platformlarda atladığı çizgi film tarzında oyunlardır. Platform oyunlarında bol bulunan özelliklerden olan; tehlikeli bir şeyin üzerine ya da dipsiz bir yarığa düşmediği sürece, avatarın doğüstü zıplama yetenekleri sayesinde, yüksekten düşmekten zarar göremez. Oyuncunun hareket seçeneklerinin büyük kısmı, çeşitli takla hareketleriyle desteklenmiş zıplamalardan ve çevredeki zıplamayı sağlayan elastik nesnelere oluşur. Platform oyunları bir hayli gerçek dışı fizik kuralları kullanır; avatar çoğunlukla havadayken bile yön değiştirebilir.

### **Dövüş oyunları**

Dövüş oyunlarının diğer aksiyon oyunları ile pek bir ortaklığı yoktur çünkü keşif, ateş etme ve bulmaca çözme içermezler. Yine de aksiyon oyunu olarak sayılırlar çünkü oyuncunun tepki süresi ve zamanlama gibi fiziksel yeteneklerini zorlarlar.

### **Hızlı bulmaca oyunları**

Çoğu dijital bulmaca oyunu, yavaş ilerler ve oyuncunun sonraki hareketini düşünmesine olanak verir, yani aksiyon oyunu değildir ve oyuncunun problemi olabildiğince hızlı çözmesini gerektirir.

### **Aksiyon-macera oyunları**

Aksiyon-macera; hem aksiyon hem macera oyunlarından özellikler birleştiren melez bir türdür. Oynamaları ciddi bir miktar fiziksel yetenek gerektirir, ama aynı zamanda bir hikâye, karakterler, envanter sistemi, diyalog sistemi ve macera oyunlarında olan diğer özellikleri de sunarlar. Örnek olarak, *Zelda* serisinin Nintendo 64 ve Nintendo Game Boy için olan son dönem sürümleri aksiyon-macera türüdür.

---

<sup>31</sup> Sabit nişancı: İngilizcesi rail-shooters. Raylı bir sistemde hareket edermişçesine sınırlandırılmış bir oynanış biçiminden dolayı İngilizce rail kelimesi kullanılmış bu tezde sabit nişancı olarak kullanımı tercih edilmiştir.





Şekil 4.2. Zelda temalı joyistik ve N64 oyun konsolu.

### **Müzik, dans ve ritim oyunları**

Aksiyon oyunlarının oyuncunun ritim duygusunu zorlayan kıyasla yeni olan bir alt türüne aittir.

### **Diğer Aksiyon Oyunları**

Bir hayli yüksek sayıdaki aksiyon oyunu şu ana kadarki alttürlerin hiçbirine tam uymaz ve aralarındaki çeşitlilik fazladır. Negatif terimler haricinde kategori edilmeleri zordur. Ateş etme, yakın dövüş ve bulmaca çözme içermezler.

### **Strateji Oyunları**

Strateji oyunları planlamayla, bilhassa çeşitli rakiplere karşı yapılan bir seri eylemin planlanması yoluyla, oyuncuyu zafere ulaştırma mücadelesi temeline dayanır. Strateji oyunlarını, çatışma durumu olmadan planlama yaptırtan bulmaca oyunlarından, planlama gerektiren fakat bir rakibe karşı eylem gerektirmeyen rekabetçi inşaat ve işletme simülasyonlarından ayırmak gerekir. Strateji oyunları; zarlar, kartlar ve tahtalar içeren uzun tarihleri ile, doğal olarak dijital oyunlara dönüşmüşlerdir. Oyuncunun yapmak zorunda olduğu eğlenceden uzaklaştıran bir külfet olan karmaşık oyun kurallarını tarafsızca işletebilme gücü bilgisayar tarafından sağlanır. Strateji oyunları iki ana alt türe ayrılır; klasik sıra tabanlı oyunlar ve eşzamanlı strateji oyunları.

### **Rol yapma oyunları**

Rol yapma oyunları oyuncuların diğer türlerin yaptığından çok daha fazla biçimde oyun dünyasıyla etkileşime geçmeye ve diğerlerinin mümkün kıldığından daha zengin bir rol yapma deneyimine olanak verir. Sıradan bir kişiden inanılmaz güçleri olan bir kahramana dönüşmek gibi çoğu rol yapma oyunu, gerçek dünyada imkânsız olan deneyimler sunar. Diğer türler genelde bu güçleri oyuncuya başlangıçtan itibaren sağlar, ama bir rol yapma oyununda, oyuncu bunları başarılı oynayış ile edinir ve geliştirmek istediği belli yetenekleri seçebilir. Köken olarak, kâğıt kalem ile oynanan, açık ara en meşhur örneği masaüstü bir rol yapma oyunu olan, Zindan ve Ejderha oyunlarının devamı niteliğindedir. Bu iki tür oyunun da konusu, bilgisayarlı ya da bilgisayarsız, yetenekleri ve güçleri zaman ilerledikçe sürekli artan bir avatar karakter ya da küçük karakterler grubu aracılığıyla hayali bir dünyada bir dizi macera deneyimlemektir.

### **Spor oyunları**

Pek çok insan spor yapmakta veya izlemektedir. Bir dijital oyunu yüksek beklentilerle oynamaktadır, tasarımcı bu beklentileri karşılamayı öğrenmelidir. Bu açıdan düşünüldüğünde spor oyunları oyun tasarımcıları için özel bir mücadele alanıdır. Spor oyunları bilgisayar oyunculuğundaki en popüler türlerden biridir ve iyi yapılmış bir oyun son derece eğlenceli ve kârlı bir ürüne dönüşebilir.

### **Araç simülasyonları**

Araç simülasyonları gerçek ya da hayali bir aracı sürme veya uçurma hissini yaratır. Gerçek araçların simülasyonunda, en büyük hedeflerden birisi gerçekçilik, gerçekliğe yakın bir ilişki oluşturmaktır ve gerçeklik kamera bakışıyla da ilgilidir. Oyuncuların bu makineler hakkında bilgili olduğunu veya en azından görsel olarak gerçek bir tanesini kontrol etmeye benzer bir deneyim yaşamak istediklerini söylemek mümkündür. Araç simülasyonları birçok ortamı ve oyun mekaniğini kapsar. Havada, karada, suda veya uzayda geçebilir. Başka oyuncularla veya yapay zekalı rakiplerle yarış, keşif ya da sadece aracı kullanma deneyimi içerebilirler.

### **İnşaat ve işletme simülasyonları**

İnşaat ve işletme simülasyonları, oyuncuya ekonomik sınırlamalar altında şehirler ya da karınca yuvaları gibi şeyleri inşa etme şansı sunarlar.

### **Macera oyunları**

Macera oyunlarının yapımı teknolojik açıdan zor değildir, ancak bu oyunların başarısı yaratıcı bir serüven deneyimi sunabilmekle ilgilidir. Macera oyununun tasarımcısı

açısından bu türü hayata geçirmek; sadece bir hikâyeyi değil aynı zamanda hikâyenin içinde geçtiği bir dünyayı, etkileyici bir oyunlaştırmayla gerçekleştirmek en zor bölümdür. Mekânlar, karakterler, kurgular, diyaloglar ve bulmacalar yaratabilme yetenekleri gerektirir. Macera oyunu uçmayla, ateş etmeyle ya da savaşta birlik komuta etmeyle, hatta herhangi bir etkileşim moduyla sınırlı olmadığı için tüm türler arasında yaratıcı potansiyeli en yüksek olan türdür.

### **Yapay yaşam ve bulmaca oyunları**

Yapay hayat, yapay zekâ gibi bilgisayar bilimi araştırma alanlarından biridir. Yapay hayat, biyolojik süreçleri, çoğunlukla yaşayan şehirlerin hayat döngülerini modellemeyi içerir. Yapay hayat araştırmacıları, algoritmik olanlar yerine biyolojik mekanizmaları mutasyon ve doğal seçim gibi kullanarak bilgisayarları kullanmanın yeni yollarını keşfetmeyi ummaktadır. Özellikle, yapay hayat karmaşık sistemlerle olan etkileşimlerden doğan gelişmekte olan özellikler, beklenmeyen nitelikler ve davranışların araştırılmasıdır. Yaşamın kendisi, Dünya gezegeninin gelişmekte olan bir özelliği olarak kabul edilir. Dijital oyunları ilgilendiren yönüyle araştırma değil de eğlenceye yönelik olduklarından, ticari yapay hayat oyunları bu araştırma konularının sadece bir alt kümesini kullanır. Genellikle, yapay hayat oyunları kendine özgü, yönetilebilir organizma nüfuslarını büyütmeye ve geliştirmeye odaklanır.

### **Çevrimiçi oyunlar**

Çevrimiçi oyunlar, etkileşimli eğlence işinin küçük bir parçasından, kendi başına büyük bir piyasaya dönüşmüştür. Çevrimiçi oyunlar bir türden çok teknolojidir, belirli bir oynama deseninden öte oyunları birbirine bağlayan çevrimiçi bir mekanizmadır. Çevrimiçi oyunlar, oyuncuların sanal sosyalleşmesi ve yarattığı ekonomik ve iletişim gücüyle de başlı başına bir araştırma konusudur.

### **Scott Rogers'ın dijital oyunlar sınıflandırması**

Aksiyon ve alttürleri; aksiyon macera, aksiyon-çarşı, platform, gizlilik, dövüş, ilerlemeli dövüş ve kes-biç ilerle.

Nişancı ve alttürleri; birinci tekil şahıs nişancı, hepsini vur, üçüncü tekil şahıs nişancı. Macera ve grafiksel macera.

Rol yapma oyunları ve alttürleri; devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları, hayatı idame, korku.

İnşaat, işletme.

Yaşam simülasyonları ve evcil hayvan simülasyonları.

Müzik ve ritim.

Parti oyunları.

Spor ve spor yönetimi.

Strateji ve alttürleri; gerçek zamanlı strateji, sıra tabanlı strateji, kule savunma.

Araç simülasyonları.

### **4.2. Sinemada ve Dijital Oyunda Tür İlişkisinin Analizi**

Adams (2010)'a göre, görsel sanatlar içinde, dijital oyuna en yakın dal olarak sinema sanatından türü ödünç almak, en akılcı seçenek olarak cazip durmaktadır, çünkü film yapımcılarının görsel tasarımı çoktan oyun tasarımcıları yerine çözümlediği görüşündedir. Ancak sinemada tür kavramı üzerinden yapılacak kara oyunda tür analizini, sadece görsel bağlamda değil öncesinde ortaya koyulan tür filmlerinde yöntem bilimsel metodu tercih etmek, tezin dayanakları açısından gereklidir.

Henüz değişim geçirmekte olan, kendine özgü tür ve sınıflandırma biçimi tartışılan bir alan olarak dijital oyunlarda tür analizinin, öncesinde ortaya konulan iki temel farklılığını vurgulamak önemlidir. Bu iki farklı tür sınıflandırma biçimini ilk olarak duygusal etki, tema, anlatım gibi özelliklerle, ikinci ve asıl biçim olarak ise oynama şekline göre olduğunu yinelemek yerinde olacaktır. Etki, tema, anlatı gibi alanlar, sanatla ilgili bölümlerdir. Bir dijital oyunun, oynama biçimi ve mekanikleri gibi, yazılımla ilgili diğer bölümlere giren oyun bileşenleri alanları ise tamamen sanatla ilgili değildir. Burada tamamen deyiminin kullanılması, oyun içinde kullanılan görsel ve işitsel uyarıcılar ve yönlendirme sistemlerinin, oyunu oluşturan bir bileşen olarak elementlerin, kullanıcı esaslı tasarlanması ile ilgilidir.

Böylece, dijital oyunlarda türü belirleyen unsurun, oynama biçimi olduğu ve sinemayla ilgili bütün türsel külliyatı da kullandığı sonucuna varmak akılcı olacaktır.

Yine de dijital oyunlarda kullanıcı esaslı tür algısı üzerinde durmak gerekmektedir. Bu noktada sinemada duygusal etki temel alınarak oyuncu algısı üzerinden, korku türünde tanımlanan bir dijital oyunun *Steam*<sup>32</sup> mağazasında yapılan sınıflandırma biçimini inceleyerek gerekli bulgulara ulaşmak mümkündür.

İlk olarak *Steam* mağazasında türlerin sınıflandırma biçimini anlamak için, oyuncuların tür olarak oyunları satın almak, takip etmek amacıyla kullandıkları, türlere göre satın alma, arama, site içi menüsüne bakmak faydalı olacaktır (*Steam*, <http://store.steampowered.com/>, e.t.: 18.10.2017). Buna göre *Steam*'in site

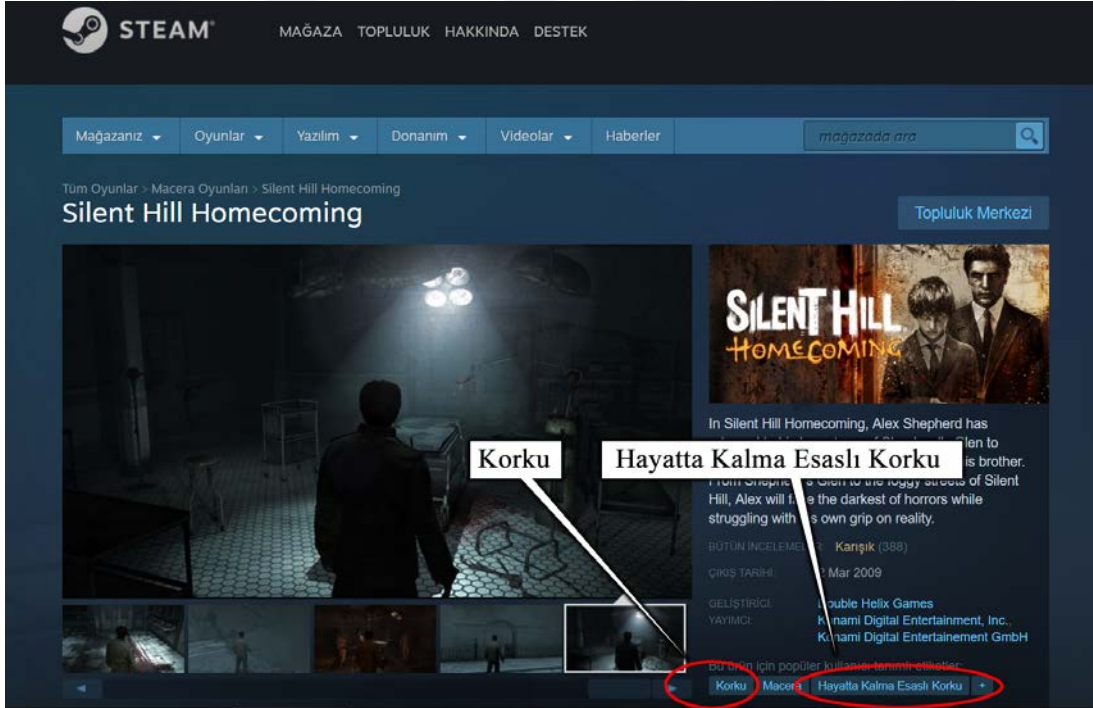


Şekil 4.3 Steam mağazasının türsel sınıflandırma biçimi.

menüsündeki sınıflandırması şu biçimdedir; Türlerle göre gözet; oynaması ücretsiz, erken erişim, aksiyon, basit eğlence, bağımsız yapımcı, devasa çok oyunculu, macera, rol yapma oyunları, simülasyon, spor, strateji, yarış. Oynaması ücretsiz, erken erişim, başlıklı menülere dikkat çekerek, burada *Steam*'in, dijital oyunlarda bir türü ifade etmeyen başlıklarla pazarlama satış yöntemi kullandığını vurgulamak gerekir.

<sup>32</sup> Steam: On binden fazla oyun ve yüz yirmi beş milyon aktif kullanıcısı olan çevrimiçi çok oyunculu oyun, dijital dağıtım, dijital hak yönetimi, iletişim ve satış platformu.

İkinci olarak ise, öncesinde üzerinde durulan *Silent Hill* serisinden *Silent Hill Homecoming* oyununun tür olarak sınıflandırılması *Steam* mağazasında şu biçimde yapılmıştır; korku, macera, hayatta kalma esaslı korku (Steam, <http://store.steampowered.com/>, e.t.: 18.10.2017). Oynama biçimine göre bir hayati idame oyunu olarak sınıflandırabileceğimiz, *Silent Hill Homecoming* oyunu ve *Silent Hill* serisi oyun dünyasındaki ikonik yeri nedeniyle korku oyunu olarak bilinmektedirler. Bu haliyle *Silent Hill* oyun serisinde tür kavramı kullanıcı tanımlı etiketler biçiminde, oynama biçimine göre değil, duygusal etkisi itibarıyla ön plana çıkmaktadır. Yine ikinci bir bilinen örnek olarak *The Evil Within-2* oyunu *Steam* mağazasında korku, şiddet, hayatta kalma esaslı korku olarak sınıflandırılmaktadır (Steam, <http://store.steampowered.com/>, e.t.: 18.10.2017). Burada görülebileceği gibi,



**Şekil 4.4.** Silent Hill, Steam’de kullanıcı etiketli türsel sınıflandırma biçimi.

dijital oyunlarda türlerin sınıflandırılması, sadece oyun geliştiricilerinin belirlediği biçimiyle değil, sonrasında pazar kaygıları ve tüketici talepleri doğrultusunda da şekillendiği çıkarımı yapılabilir.

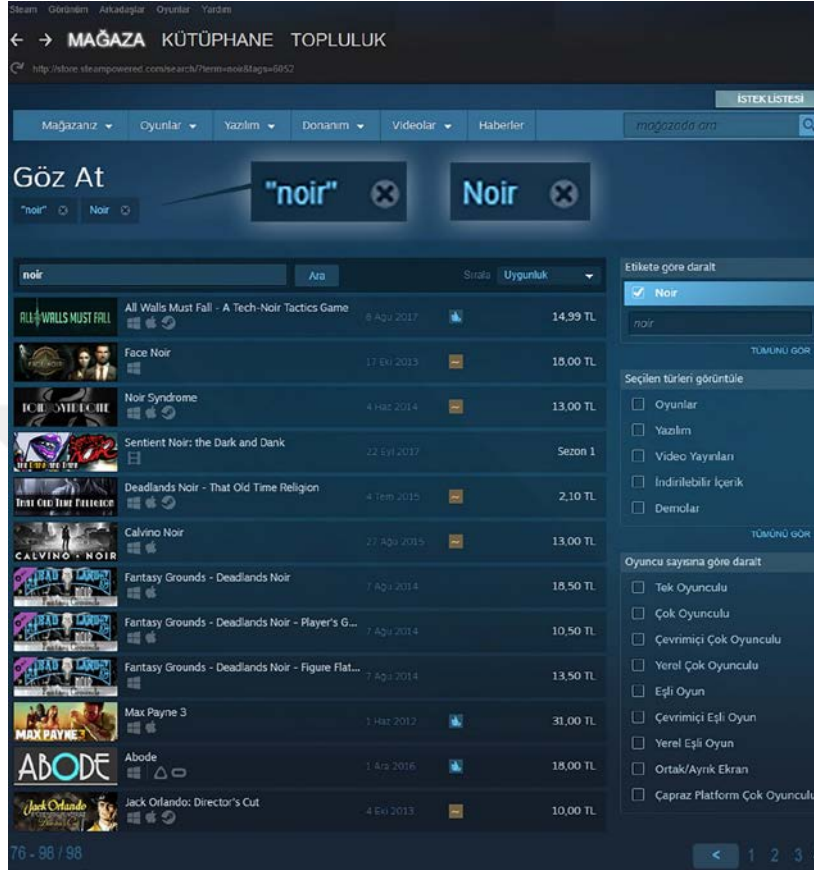
*Steam* mağazasında, *noir* ismiyle aratılan oyun sayısında ulaşılan sonuç iki yüz yirmi beş olup, *noir* etiketi ile daraltılarak yapılan aramada ise, ulaşılan oyun sayısı doksan sekizdir (Steam, <http://store.steampowered.com/search/?term=noir&tags=6052>, e.t.: 19.11.2107).

Steam'de, noir etiketi daraltılarak yapılmış aramada ulaşılan oyunların listesi şu şekildedir; All Walls Must Fall - A Tech-Noir Tactics Game, Face Noir, Sentient Noir: the Dark and Dank, Deadlands Noir - That Old Time Religion, Calvino Noir, Fantasy Grounds - Deadlands Noir, Max Payne 1, Max Payne 2, Max Payne3, Adobe, Jack Orlando: Director's Cut, Gunpoint, The Monster Inside, Primordia, The Wolf Among Us, Dead By Murder, Emerald City Confidential, Detective Gallo, Dark Years, Still Life, The Last Express Gold Edition, The Slaughter: Act One, Rot Gut, Third Eye Crime, The Shivah, Blackwell Epiphany, The Charnel House Trilogy, Black Closet, Murdered: Soul Suspect, L.A. Noir, This Is the Police, Sam Glyph: Private Eye!, The Journey Down: Chapter Two, Bear With Me, Grim Fandango Remastered, Gemini Rue, Tesla Effect: A Tex Murphy Adventure, Knee Deep, The Blackwell Legacy, Blackwell Unbound, Blackwell Convergence, Splatter - Zombie Apocalypse, Contrast, Blackwell Deception, The Journey Down: Chapter One, Renoir, Daily Chthonicle: Editor's Edition, Rainyday, Murder In Tehran's Alleys 1933, Door To Door, Tex Murphy: Martian Memorandum, AdvertCity, Tex Murphy: The Pandora Directive, Tex Murphy: Under a Killing Moon, BUCK: Saturday Morning Cartoon Apocalypse, Richard & Alice, Déjà Vu II: MacVenture Series, The Raven - Legacy of a Master Thief, Hot Tin Roof: The Cat That Wore A Fedora, White Night, Post Mortem, Detective Hunt - Crownston City PD, Angels That Kill, Dollhouse, Bottle, Déjà Vu: MacVenture Series, Blues and Bullets, The Detail, Tex Murphy: Mean Streets, Tex Murphy: Overseer, The Franz Kafka Videogame, Master Spy, Conductor & Abode, L.A. Noire: DLC Bundle, BioShock Infinite: Burial at Sea - Episode One, L.A. Noire Complete Edition, Exordium Games Complete, BioShock Infinite: Burial at Sea - Episode Two, The Journey Down Trilogy, Microids Adventure Pack, Crime Solver's Bundle, The Detail Episode 2 - From The Ashes, Dark Dames in Adventure Games, Hanako Games Collection, Big Bundle, The Detail Season One, Games by Tonguç Bodur, The Big One Bundle, Sometimes You Complete Bundle. Listede müzik paketleri gibi bazı yan ürünler liste dışı bırakılmıştır.

Dijital oyunlarda tür kavramı; olgunlaşma süreci devam etmekte birlikte, bir belirleyen olarak oyuncu kitlesinin de talepleriyle şekillenen, net olarak tanımlanması zor bir çalışma alanı haline gelmektedir. Teknolojik gelişimler ve oyuncu taleplerine göre melezleşen dijital oyunlarda ortaya çıkan bu durum, tür kavramında bir uzlaşmaya varılmasını da güçleştirmektedir.



Sinemada tür kavramının süreç içerisinde biçimlenmesine önceki konularda değinildi. Sinemada türlerin sanatçı, ürün ve izleyici üçgeninde, endüstriyel belirleyenlerle tanımlandığı ortaya konuldu. Sinemada türleri sınıflandırırken duygusal etki, tema,



Şekil 4.5. Steam’de daraltılmış noir araması.

sunulma biçimi olarak yapılan genel tanımında, canlandırma sineması ve kara filmin, ayrı bir türsel yapı içerisinde değerlendirildiği belirlendi. Bu iki türdeki farklılığı yinelemek yerinde olacaktır. Yapım ve sunum biçimiyle canlandırma sineması ve ilk olarak endüstriyel belirleyenlerin dışında sanatçı ve eleştirilenler tarafından tanımlanan kara film. Dijital oyunlarda tür kavramının, canlandırma sineması ve sinematografik külliyata dayanan sinemayla ortak bölgesinden hareket ederek, sinemada kara film kavramını incelemek ve film eleştirisi yöntemleriyle kara oyunu, *Max Payne* örneği üzerinden anlamaya çalışmak, belirlenen yöntemdir. Buna göre kara film türünü, kara oyunda, kendi türsel uzlaşımları bağlamında anlamak gerekmektedir.



## 5. MAX PAYNE TÜR ANALİZİ

Serinin ilk oyunu, Finlandiyalı Remedy Entertainment tarafından geliştirilmiş olan *Max Payne*; 3D Realms tarafından üretilmiş ve Gathering of Developers tarafından yayınlanmış bir üçüncü şahıs nişancı oyunudur. Oyun, 21 Mayıs 2001 tarihinden önce Windows için çıkarılmış ardından, 2002 tarihinde Rockstar Games tarafından Xbox ve Sony PlayStation 2 versiyonları yayımlanmıştır. Serinin ikinci oyunu olan *Max Payne'nin Düşüşü* orijinal ismi *Max Payne 2: The Fall of Max Payne*, 2002 tarihinde yine Finlandiyalı Remedy Entertainment tarafından Windows, Xbox ve PlayStation 2 sistemleri için de üretilmiştir. Serinin üçüncü oyunu olan *Max Payne 3* ise, Rockstar Vancouver tarafından geliştirilmiş ve Rockstar Games tarafından yayımlanmıştır. Windows, Xbox 360 ve PlayStation 3 versiyonları 2012'de piyasaya sürülmüştür. Üçüncü oyun Remedy Entertainment tarafından geliştirilmemiştir. Öncesinde senaryoları yazan Sam Lake bu seride senaryoyu yazmamıştır, bu özellikleri bakımından, serideki diğer oyunlardan farklıdır.

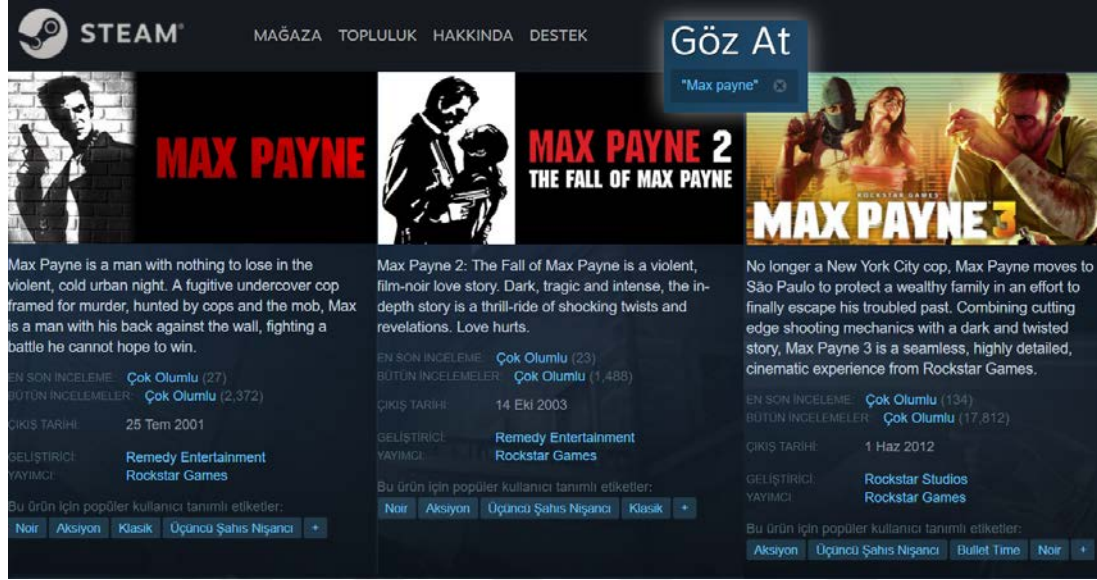
*Steam'de* yapılan *Max Payne* isimli aramada, on sekiz sonuca ulaşılmış, bu sonuçlar içinde müzikler ve eklenti paketleri de görülmüştür. (Steam, <http://store.steampowered.com/search/?term=Max+payne>, e.t.: 22.11.2017).

Yine yapılan bu aramada *Max Payne* oyun serileri için tür etiketleri, her bir oyun için incelenmiştir. Buna göre çıkan sonuçlar sırasıyla şöyledir. *Max Payne 1*; noir, aksiyon, klasik, üçüncü şahıs nişancı. *Max Payne 2: The Fall of Max Payne*; noir, aksiyon, üçüncü şahıs nişancı, klasik. *Max Payne 3*; aksiyon, üçüncü şahıs nişancı, bullet time, noir. İlk iki oyundan farklı olarak üçüncü oyunda *bullet time* etiketinin eklendiği görülmüştür. *Bullet time* üzerinde ileride durulacak olup, arama sonuçlarında bütün

oyunlar için genel ortak özellik olarak, *noir* ve *üçüncü şahıs nişancı* ön plana çıkmaktadır.

*Max Payne* oyun serisi *Steam* aramasında ortaya çıkan bu iki sonuçta yine türsel tanımlamanın, üçüncü şahıs nişancı olarak oynama biçimi ve *noir* olarak film türü ya da kara tür, yani duygusal etki, tema bakımından yapıldığını göstermektedir.

*Max Payne* filmi için çevrimiçi yapılan aramada ise film türünün; “*Max Payne*, 2001



The screenshot shows the Steam search results for 'Max Payne'. The search bar at the top contains 'Göz At' and 'Max payne'. Below the search bar, three game listings are displayed:

- MAX PAYNE**: Description: 'Max Payne is a man with nothing to lose in the violent, cold urban night. A fugitive undercover cop framed for murder, hunted by cops and the mob, Max is a man with his back against the wall, fighting a battle he cannot hope to win.' Release date: 25 Tem 2001. Developer: Remedy Entertainment. Publisher: Rockstar Games.
- MAX PAYNE 2 THE FALL OF MAX PAYNE**: Description: 'Max Payne 2: The Fall of Max Payne is a violent, film-noir love story. Dark, tragic and intense, the in-depth story is a thrill-ride of shocking twists and revelations. Love hurts.' Release date: 14 Eki 2003. Developer: Remedy Entertainment. Publisher: Rockstar Games.
- MAX PAYNE 3**: Description: 'No longer a New York City cop, Max Payne moves to São Paulo to protect a wealthy family in an effort to finally escape his troubled past. Combining cutting edge shooting mechanics with a dark and twisted story, Max Payne 3 is a seamless, highly detailed, cinematic experience from Rockstar Games.' Release date: 1 Haz 2012. Developer: Rockstar Studios. Publisher: Rockstar Games.

Şekil 5.1. Steam’de Max Payne araması.

yılında Remedy Entertainment tarafından geliştirilen kendisiyle aynı adı taşıyan video oyunundan uyarlanmış olan 2008 Amerikan kara aksiyon filmi” (Wikipedi, [https://tr.wikipedia.org/wiki/Max\\_Payne\\_\(film\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Max_Payne_(film)), e.t.: 22.11.2017) olarak tanımlandığı bulgusuna rastlanmıştır. Çevrimiçi yayın yapan IMDb isimli prestijli film eleştiri, puanlama, inceleme, çevrimiçi sitesinde *Max Payne* film türü için tespit edilen etiketler ise; aksiyon, suç, drama olarak tanımlanmıştır. (IMDb, [http://www.imdb.com/title/tt0467197/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0467197/?ref_=fn_al_tt_1), e.t.: 22.11.2017).

Beyaz Perde isimli çevrimiçi sitede *Max Payne* filmini eleştiren site yorumcusunun yaklaşımı ise şu biçimdedir;

“Film oyuna benziyor mu? Evet, yönetmen John Moore (Sinema tarihinin en gereksiz yeniden çekimlerinden *The Omen*), *Max Payne*’in karanlık çizgi roman görselliğini ve oyuna tipik film noir anlatımını koruyor. Marco Beltrami’nin müzikleri de oyunun ağır havasını aratmıyor. Çatışma sahneleri oyuna kıyasla nasıl? Fena değil. En az iki sahnede bullet-time efektini görüyoruz. Hatta çatışmalardan birinde oyunda bullet-time moduna girdiğimizde duyduğumuz kalp sesini duyuyoruz. Bu bakımdan en büyük problem neredeyse ilk saat boyunca hiç hatırdadır bir çatışma

sahnesi olmaması. Mekanlar oyunu hatırlatıyor mu? Evet, özellikle Max'in evi, metro istasyonu ve gökdelenin tepesindeki helikopter platformu oyunla birebir.

Oyunla alakası olmayan basit aksiyon hayranlarına az çok eğlenceli birkaç saat sunabilir, o kadar. Bu arada, benim için *Max Payne*, yılın en kötü filmlerinden biri” (Kozak, e.t.: 22.11.2017).

Ortaya çıkan sonuçlara göre *Max Payne* film ve oyun türü kıyaslaması için, film yapımının, oyun yapımlarına göre kara tür tanımlamasının benzer biçimde yapıldığı ancak aynı belirginlikte olmadığı sonucuna varılmıştır.

*Max Payne* kara tür analizi için öncelikle, dijital oyunda kara türü tartışmak ardından, ise sinematografik kara tür analizine başlamak uygun bulunmuş, oyun incelemesi için ise serilerden, *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* seçilmiştir.

### **5.1. Kara Oyun**

Kara oyun, etkileyici bir deneyim olarak oyuncuyu, karmaşık, çürüten bir kent ortamına sokmaya çalışır. Klasik ve yeni kara gibi kara türün kabul edilen veya tartışılan öğelerini kullanarak oyuncuyu deneyimine sunar. Kabul edilen bu tip öğeleri anımsatmak için; güvenilmez ama çekici bir kadın karakter, çürüten, karmaşık bir kent ortamı, belirsizlik, sert bir erkek karakteri, gizem, loş, sert ışıklar, sıra dışı çekim açıları, zamansal kargaşa ve nostaljik unsurlar olarak yineleyebiliriz. Oyuncu kurgulanmış kent ortamına girerken yabancılaşmış, düşmanca ve garip mekanlarda, sanki kendine ait kişiliği olan bir varlıkla da çatışma içindedir. Bu duygusal ve karakteristik algılar altında oyuncu kara bileşenleri, bir oyuncu olarak deneyimlemeye başlar. Kara filmin kendine has bileşenleri, yeniden üretilmiş oyun gerçekliği içinde, kendi öznel değişimlerine maruz kalarak yeni bir biçim ortaya çıkarmaktadır.

Costikyan ve Kreimeier gibi birçok yazarın kara türün dönüşümü hakkında sinematografik bir anlatı geleneği üzerinden yürütülen tartışmalar için Davis (2002:53); yeni bir medya olarak dijital oyunlarda, bu tanımlama yöntemlerinin eksik kalabileceğini iddia etmektedir. Bu iddiayı, dijital oyunların, diğer medyadan farklı bir bağımsız sanat olarak, henüz algılanmadığından kaynaklandığıyla temellendirmektedir. Davis, dijital oyunlardaki yeni bir anlatı biçiminin, insan bilgisayar etkileşimi temelinde, yapay zekâ ve oyuncu gibi unsurlar nedeniyle, önceden yazılmış, sinema ve edebiyat gibi, bir anlatıyı oluşturamayacağını düşünür. Bu nedenlerden kaynaklı olarak kara türün, kara oyunda varlığını, edebiyat gibi diğer sanat dallarından dijital oyuna serpiştirilmiş etkiler biçiminde aramaktadır. Etkileşimli

bir sanatsal üretim alanı olan dijital oyunların içinde oyuncu, sinema ya da edebiyat ürünlerindeki gibi pasif, izleyici, okuyucu konumunda değil oynayıcı konumundadır. Böylece kara oyun Davis'e göre bir kara deneyimlemesidir. "Hikâyeci, izleyicisinin ya da okuyucusunun deneyimi üzerinde doğrudan kontrole sahiptir; oyun tasarımcısının ise dolaylı kontrolü vardır" (Crawford, 1982:96 aktaran Davis, 2002:54). Hikâye anlatımı ile oyun arasındaki bir bileşim olduğunu düşünen yazara göre kara oyun, doğrudan ve dolaylı hikâye anlatım yöntemlerinden oluşan yeni bir modeldir. Oyundaki çatışma ve mücadeleler içerisinde, sinemadan alıntılanan bir gelenek olarak kara türün, oyun içinde sadece nostaljik unsurlar gibi deneyimlenebileceğine inanmaktadır. Başka bir sorun olarak da tür olduğu tartışmalı bir konu olan kara filmin, dijital oyun gibi yeni bir sanatsal formda tanımlanmaya çalışılmasıdır.

Kara anlatı öğelerinin diğer film türlerinde de etki ve tema açısından yer bulması gerçeği, kara filmin tür tartışmalarını etkilemiştir. Bilim kurgu, kovboy ya da suç filmlerinin içinde kara anlatı öğelerine rastlanmakta bu da tartışmayı melez tür ya da bir etki gibi kavramlara yönlendirmektedir. Hangi bakımdan bakılırsa bakılsın sinemanın kullandığı anlatsal bir gelenek olarak kara tür, dijital oyunları etkileyerek kendi türünün en iyi örneklerini üretmesi sonucunu doğurmuştur. *Max Payne*, *Grim Fandango* gibi oyunlar, şimdiden dijital oyun tarihinde klasik olarak adlandırılmaktadırlar.

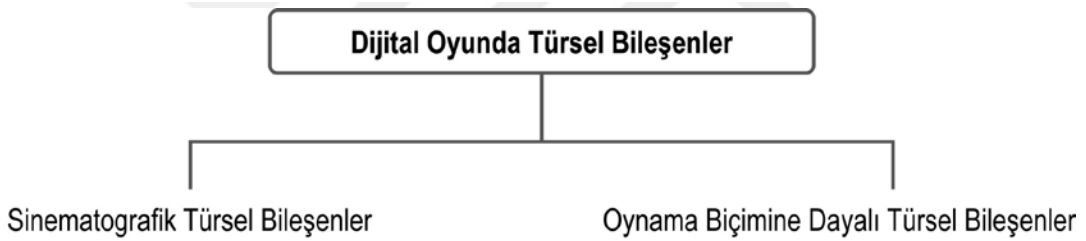
Kara filmin klasik dönemi olarak düşünülen 1940'lı yıllarda çekilen filmlerin zaman içinde, yeni kara ya da kara gelecek tipinde tanımlamalarla sonrasında devam ettiği üzerine gelişen tartışmalar ya da kara filmin kara oyunla paylaşım ilişkisi ve bir tür olarak yürütülen bu tartışmaların toplamında; aslında temelde tanımlanan kara filmin klasik döneminin yansımalarıdır. Kara oyun, ister kullanıcı deneyimine dayanan yeni bir sanatsal tür, isterse sinemayla ilgili bir alanı ödünç alan bir süreç içerisinde olsun, sonuç olarak 1940'lı yıllardan bu yana gelişen kara filmin türsel özelliklerini taşımaktadır.

Tüm bu yönleriyle kara oyun, sinemayla girdiği ilişki bakımından kendine özgü nitelikleri de gözetilerek, sinemada tür kuramlarıyla birlikte analiz edilebilir görünmektedir.

## 5.2. Dijital Oyunda Kara Tür Analizine Yaklaşım

Dijital oyunda türü belirleyen bileşenleri kesinleştirmek ve belirli bir sınıflandırma altında değerlendirmek gerekmektedir. Bu sınıflandırmayı tez dahilinde elde edilen verilere dayanarak; sinematografik külliyyat ve oynama biçimine göre sınıflandırmak akılcı olacaktır. Oynama biçimine göre türsel bileşenler sinema türü ilişkisinden bağımsız olarak ayrı bir inceleme alanı olmakla birlikte, yine de sinemanın kamera tekniğiyle ilgili oynamaya dayalı sinematografik çözümler de üretebildiği öncesinde tespit edilmiştir. *Metal Gear* serisini yaratan Hideo Kojima'nın, sinematik tarzını burada anımsatmak gerekir. Kameranın oyunda aktör bir nesneyi işaretlemek için kullanılması veya aynı biçimde bu tarz bir iş için sinemada ışıklandırma yöntemlerine başvurulması gibi sinemaya ait estetik kullanımların, dijital oyunlarda oynanabilirlik alanında gözlemlenmesi de aynı niteliktedir.

**Çizelge 5.1.** Dijital oyunda türü oluşturan bileşenler şema.

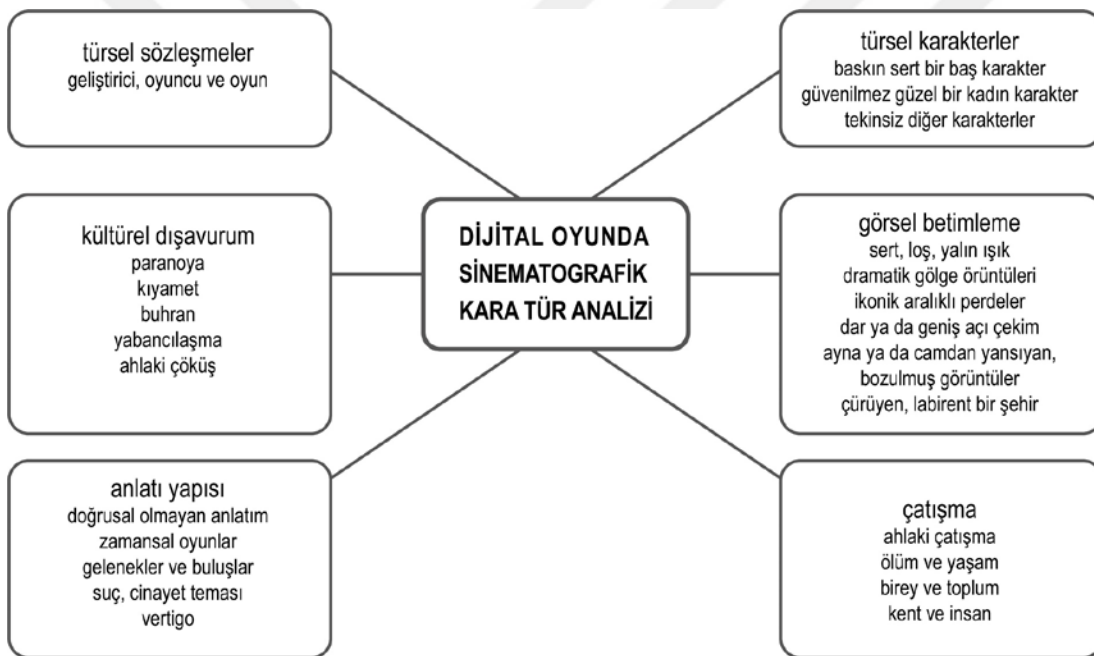


Türsel sinematografik bileşenleri tanımlarken, yanı sıra kara filmi oluşturan kabul edilmiş kara tür öğelerini de kesinleştirmek gerekir. *Max Payne* sinematografik tür incelemesini, bu belirleme ve kararlaştırılmış veriler toplamından hareket ederek, yöntem bilimsel bir metot olarak kullanmak tezin dayanaklarından biridir. Burada, *Max Payne* sinematografik tür incelemesi cümlesi, dijital oyunların sinemayla paylaştığı alana vurgu yapmak amacıyla seçilmiştir. Öncesinde belirlenen sinemada türü oluşturan bileşenleri, kara türü belirleyen öğelerle anlamak ve bu biçimiyle sınıflandırmak, sonrasında yapılacak tür incelemesinin temelini teşkil eder.

Bir film türünü analiz etmek için kullanılacak yöntemsel temel öncesinde detaylı olarak incelendi ancak bu yöntemsel metot kara türe ilişkin belirleyenleri ile tekrar değerlendirilmek durumundadır.

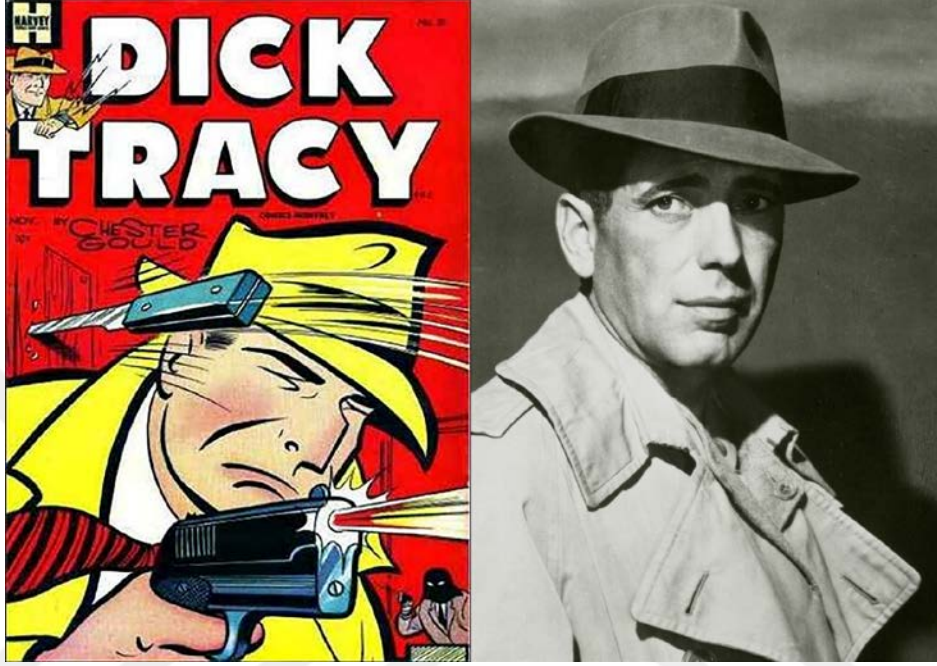
Dijital oyunda türü oluşturan belirleyenlerin bir türsel sözleşme altında bütünleştirilebilmesi için ortaya koyulan araştırma sonucunda, oyuncuların, geliştiricilerin ve yapımcı arasındaki ilişkinin, bu sözleşmelerin ortaya çıkmasında belirgin unsurlar olduğunu rahatlıkla ifade edebilmek mümkündür. *Steam*'de yapılan kullanıcı ve geliştirici tarafından belirlenen tür tanımlamaları araştırması, bu düşünceyi desteklemektedir. Kara filmin kültürel toplumsal ya da bireysel dışavurumu; tezin kara film bölümünde ortaya konulmuştur. Paranoya, kıyamet, buhran, yabancılaşma, ahlaki çöküş gibi kültürel dışavurum biçimleri kara filmlerde yaygın olarak gözlenmektedir.

**Çizelge 5.2.** Kara oyunda, sinematografik tür analizi şema.



Kara filmin anlatı yapısında rastlanabilen benzerlikler; doğrusal olmayan bir kurgu ve buna dayalı olarak ileriye gidişler, geriye dönüşler. Bu zamansal değişimlerde, kabuslar veya hayallerle yer değiştirebilmesi ve zamanın bu ortamlarda yavaş ilerlemesi, gerçek zaman dilimlerinde hızın artması gibi zamansal algıya dayalı oyunlar göze çarpmaktadır. Genellikle cinayet, suç üzerine gelişen bir öykü, insan üzerinde ağır etkiler bırakan travmatik olaylar ya da uyuşturucu etkileriyle karar verme mekanizmalarının karıştırılması gibi olay ve araçlar da görülebilir. Kara tür, baskın sert bir baş karakter, güvenilmez güzel bir kadın karakter, tekinsiz diğer karakterlerle belirgin karakter özelliklerine sahiptir.

“Tipik olarak film noir'in kahramanı erkektir ve çoğunlukla Humphrey Bogart, özel dedektif Dick, tipi karakterlerdir. Tüm sosyal sınıfları dolaşarak ahlaki çizgiyi aşma becerisine sahip biridir, yasal toplum ile yeraltı dünyası arasındaki orta yolu bulur, kadınları elde eder, bazen vicdansızdır, ancak kendisini riske atmaz, kendi çıkarlarının gereğine göre davranır” (Borde ve Chaumeton 2001:21, aktaran Davis, 2002:7).



Şekil 5.2. Dick Tracy ve Humphrey Bogart.

Görsel betimlemede sıklıkla rastlanılan kullanım biçimleri ise; sert, loş, yalın ışık, dramatik gölge örüntüleri, ikonik aralıklı Amerikan kültür etkisini taşıyan perdelerden sızan ışık huzmeleri, dar ya da geniş açı çekimler, ayna ya da camdan yansıyan bozulmuş görüntüler, çürüyen, labirent gibi düşmanca bir şehir görünümü. Yağmur, kar, sis, alacakaranlık gibi unsurların, belirsizlik umutsuzluk, karamsarlık ya da gizem gibi etkileri güçlendirmek için kullanıldığı görülür. Ahlaki açıdan sorunlu görünen, belirsizlik içinde varoluş için bireysel çatışmalar ve ölümle yaşam arasında gidip gelen yaygın çatışma değerleri de kara türün sahiplendiği değerler arasındadır. Bu çatışma değerlerinin güçlendirilmesinde bir varlık gibi düşmanca görünen şehir, kentle insan arasında da bir çatışma ilişkisini yaygın olarak yaratmakta, hatta türün önemli bir belirleyeni olmaktadır.



### 5.3. Max Payne'nin Düşüşü Sinematografik Tür Analizi

*Max Payne* oyun serilerinden, serinin ikinci oyunu olan *Max Payne'nin Düşüşü*, Max'in devam hikayesi niteliğindedir. Oyun serilerinin genel öyküsünü sırasıyla özetlemek gerekir. İlk oyun olan *Max Payne*'de, Max'in yaşadığı travmatik olaylar ve yaptığı seçimlerin sonucunda dönüştüğü kişi ilgi çekici bulunmuştur. *Max Payne'nin Düşüşü'nde* öncesi olan bu ruhsal çöküntü ve geçmişe dayalı özlem ve travmalarla hayatına devam etmeye çalışması önemsenererek, ikinci oyun inceleme alanı olarak seçilmiştir. Yanı sıra Max'in taşıdığı bu travmalar, kara türün belirginleşmesinde nitelikli bir birikim olarak da görülmüştür.

#### 5.3.1. Oyun özeti

*Max Payne'nin Düşüşü'nde*, ilk oyundaki zamanın ardından iki yıl geçmiş Max aklanarak NYPD'na eski işi olan cinayet masasına geri dönmüştür. Rus mafyasının lideri Vladimir Lem'e ait bir depodaki ihbarı değerlendiren Max, cinayetleri geride kanıt bırakmadan temizleyen ve kendilerine temizlik şirketi süsü veren tehlikeli mafya üyeleriyle karşı karşıya gelir. Ne ilginçtir ki ilk oyunda kafasına yediği bir kurşunla hayatını kaybeden Mona Sax'la karşılaşacaktır. Mona da Max ile aynı nedenden dolayı orada bulunmaktadır. Ardından depoda yaşananları araştırmak için deponun sahibi olan Vladimir Lem'i bulmak üzere ona ait bir restoran olan Vodka'ya gider. Vlad yalnız değildir, Vinnie Gognitti tarafından silahlı baskına uğramıştır. Max, Vlad'i kurtarır ve neler olduğunu sorar. Namı diğer Vlad ona silah deposu baskınından Vinnie'nin sorumlu olabileceğini çünkü mafyanın çok güçlü birileri ile anlaşma yaptığını onun artık mafya içinde bir suç şebekesinin beyni olduğunu ve silah kaçakçılığı işinde kendine rakip gördüğü herkesi öldürttüğünü anlatır. Bu arada Mona, Max'in evine gelir ve ikisini de öldürmek isteyen birileri olduğunu anlatır ama konuşma mafya saldırısıyla bölünür ve Mona kaçar. Kendini yeniden karmaşık bir şiddet sarmalının içinde bulan Max, Mona'nın tutuklandığını öğrenir. Max'in ortağı olan dedektif Valerie Winterson Max'i olaylardan uzak kalması için uyarır. Aslında Winterson, Vladimir Lem'le gizli aşk yaşamaktadır. Daha sonra Vlad için Max ve Mona'yı öldürmeye çalışacak, Max tarafından vurularak öldürülecektir. Başka göreve verilen Max, mafyanın karakola baskınıyla karşı karşıya kalır, amaçları Mona'yı öldürmektir. Buradan kurtulan Mona ve Max arasında bir ilişki başlayacaktır. Max olayların arkasında Vlad'ın olduğunu öğrenecek ve sonrasında girişilen hesaplaşmada, Mona hayatını kaybedecektir. Görünen odur ki Max'in hayatına giren kadınlar bir şekilde ölümle yüzleşmektedir.



### 5.3.2. Max Payne'de kara tür

*Max Payne* serilerinin ilkinde, sahneler ve oyun bölümleri arasında geçişler, çizgi roman sayfaları biçiminde tasarlanmış, ikinci oyunda da bu kullanım biçimi devam etmiştir. Çizgi roman sayfaları biçiminde yapılan geçiş bölümlerinde, yeni medya biçimlerinin genişlediği dijital dönemle, geçmiş dönem arasında duyumsal bir bağ kurmak için, o dönemlere ait çizgi romanlar, magazinler gibi popüler medya ürünleri örnek alınmıştır. Oyunun yapım dönemiyle, geçmiş arasında kurulan bu nostaljik bağla *Max Payne*, 1920'li yıllardan başlayan Amerikan kültür ikonlarından sert dedektif, yalnız polis gibi yerleşik birikimin üzerinde yol aldığı göndermesini de yapmaktadır. Çizgi roman sayfaları, sinema ekranına uygun olarak yatay biçimde yapılmış, çizgi roman karelerinde ise dış ses ve efektlerle, yazı balonları seslendirilmiştir. Bu durumla *Max Payne* yapımı, üç kültürel öğeyi sahiplenmektedir. İlk olarak dış ses Amerikan suç ve dedektif filmlerinde yaygın olarak görünen bir sinema tekniğidir. İkinci biçim Amerikan radyo dedektiflik tiyatrosu ve üçüncü biçim olarak yatay çizgi roman sayfalarının, gazetelerde kullanım biçimi olarak yorumlanabilir. *Max Payne* yapımı, oyuncuya; Amerikan suç ve kara filmleri, çizgi romanları gibi kültür ürünlerinin döşediği kaldırımlar üzerinde yürüdüğünü, oldukça başarılı tekniklerle anlatmaktadır. *Max Payne* isminin ise İngilizce, *maximum pain* yani yüksek seviyede acı cümlesinden dönüştürülmüş olduğu düşünülmektedir. *Max Payne'nin Düşüşü* oyunu dvd kapağında ise, bir kara film aşk hikayesi, yazmaktadır. *Max Payne'nin Düşüşü* öndeyiş olarak başlar ve ilk hikâye olan *Valkyrie* davası üzerine açıklamalarda bulunur. Aradan geçen iki yıllık zaman dilimini ve geçmişte yaşanan trajedik olaylarla hem zamansal hem de duyumsal bağlantıları kurmak için, zamanda geri gider. Tekinsiz bir hastane ortamında boşluk ve kaybolmuşluk hissi yaratılmaktadır. Rüya ya da kâbus gibi vertigo nöbetlerine benzer sarsıntılarla Max, yaralı bir şekilde uyandığı hastanede gerçekle rüya arasında çırpınmaktadır. Bütün olay örgüsünde zamansal oyunlar, rüya ve gerçek arasında kayboluş ilişkisi, bu teknik üzerinden sıklıkla gözlemlenir. Zaman bu ortamda gerçek bir ortama göre oldukça yavaş ilerler, sinemada kullanılan yavaş çekim tekniğine dayanır. Mona'nın öldürülüşü, kaybettiği ailesi üzerine trajik hatırlatmalar içerir. Oyuncu bu anımsatmaları Max'in taşıdığı bir acı yükü olarak algılar ve bu dil içinde Max'in kaygı durumuna ortak olur. Anlatıya bu biçimde başlayan oyun, zaman ve uzamın içinde yapım, karakter ve hikâyesinin genel belirleyenlerini oyuncuya kabul ettirmektedir. Aslında hastane sahnesiyle başlayan oyun ikinci hikâyenin, final öncesi bölümünden

bir parçadır. Bu biçimiyle *Max Payne* doğrusal olmayan bir zaman ve uzam algısı, öyküleme biçimi ve olay örgüsü ortaya koymaktadır. *Max Payne'nin Düşüşü* üç bölümden oluşur; *The Darkness Inside, A Binary Choice, Waking Up from the American Dream*.

Kara türün, buhran, kıyamet gibi toplumsal paranoya üreten kültürel dışavurum unsurlarını Max'ın yabancılaşma halinde aramak yerinde olacaktır. Kara türün gelişiminde savaş sonrası yıkım, nükleer tehdit gibi toplumsal duyguların türü nasıl etkilediğinden öncesinde bahsedildi. *Max Payne* hikâyesi New York'ta geçmesine rağmen, güvenli bölgeler yerine, yolsuzluğun ve yozlaşmanın kaynağında ilerlemektedir. Büyük ölçüde şehrin klostrofobik iç mekanlarında gelişen anlatı ile dış mekânlarda, sisli, yağmurlu atmosferlerle, kıyametimsi bir dünya oluşturulmaktadır. Bilinen biçimiyle New York'u tanımlayan bir görünüm değildir; tekinsiz, tehlikeli, düşmanca bir varlığa dönüştürülmüştür. Böylece, oluşturulmuş görsel betimlemeler, ahlaki ikilemleri de yansıtır biçimde, özellikle kara türün görsel öğeleriyle ilgili olarak kendinden emin bir şekilde kurulmaktadır. Ancak kara oyunun kendine özgü önerileriyle birlikte, zamansal algının farklılaşması, yeniden düzenlenmiş kara film öğelerini görmek, oyuncuyu, karanın içerdiği geleneksel kara kültüründen ayırtmaktadır. Oyuncu oynama eylemini yalnız bir karar verici olarak gerçekleştirerek kararı deneyimlemektedir. Gerilim, korku türünün bir özelliği de olan bilindik mekânları, tanınmayan-bilinmeyen yerlere dönüştürme ve buna dayalı olarak üretilen güvensizlik, tehlike hissi, yine sinemadan alıntılanan bir tekniktir. Farklı olarak oyunda oyuncu, bu ortamla etkileşime geçmektedir. Oyuncu daha saldırgan ya da güvenli bir oyun oynama biçimini tercih ederek bir katılımcı olmaktadır. Oyuncu sinemadan farklı biçimde bir eğlence ürünü olarak, sadece aksiyonu kabul edebilir ve karanın ideolojisini görmezden gelebilir. Yine de kara türün ürettiği atmosferlere maruz kalmaktadır. *Max Payne* yapımında oyuncu giriştiği mücadeleler ve çatışmalardan başarılı biçimde çıkmasına rağmen, sonuçta bir kaybeden hikâyesini oynamaktadır ve bu hikâye temelinde yabancılaşma olgusu taşımaktadır. *Max Payne* klasik karanın önerilerini kendi zamanına getirirken bu önerileri kendince dönüştürerek, yeniden yapılandırmaktadır. Olmayan bir New York atmosferi içinde teknolojik olarak gelişmiş bir çağda klasik dedektiflik teknikleri ve aksiyonuyla hareket eden Max, çağdaş sinema tekniklerini oyuna uyarlayarak, kara türü yorumlamaktadır.

İlk oyuna benzer görsel atmosferlerle *Max Payne* 'nin *Düşüşü*, kar yerine, yağmurlu, gri bir New York ortamında geçer. İlk oyunda gözlenen İskandinav mitolojisine dayanan ikonografi belirli yerlerde kullanılmıştır. Kar ve şimşek gibi Viking Tanrılarına gönderme yapan bir hastane görüntüsü ve siluet şeklinde karanlık bir New York panoraması dikkat çekicidir. İsimlendirmeler benzer biçimde İskandinav mitlerine dayanmaktadır.



Şekil 5.3. Max Payne 2, giriş sahnesi.

İlk oyunda *Valkyrie* isimli uyuşturucu, ölen Viking savaşçıları diğer aleme taşıyan meleklerdir. Yine Viking savaşçıları cenneti *Valhala*, bu inanışın genel ismi olan *Ragnarok* ikinci oyunda da belirli yerlerde göze çarpar. Oyunun geliştiricisi olan Finlandiyalı Remedy Entertainment firması lokal kültür değerlerini kara türe uyarlamıştır. Öncesinde kara filmin uluslararasılık kültürüne değinildiğini bu noktada önemle hatırlamak gerekir. Kuzey ülkelerinin İskandinav olmayan bazı mitsel ikonlarının da kullanıldığını tespit etmek önemli olacaktır; buna örnek, Rus mafyasının lideri olan Vlademir Lem'in takma ismi Vlad'dır. Transilvanya kökenli vampir söylencelerinden alınmıştır, Türk tarihinde kendince bir yer tutan ve Kazıklı Voyvoda olarak bilinen Kont Vlad'dır.

Öykünün başlangıcında bir ihbarı değerlendirip eski bir depoya giren Max, bu düşmanca ortamda duyduğu bir sese yönelir ve açık kalmış bir televizyon görür. Televizyon oyuncu tercihine göre açılıp kapanabilmektedir. Oyunun farklı bölümlerinde gözlemlenebilen bir durum olup oyunu yönlendiren bir unsur değildir.

Oyun mücadelesinin içinde birçok oyuncunun dikkat etmeden geçebileceği tamamen kişisel algılarla ilgili detaylardır. Öncesinde oyunda aktör nesnelere konusuna değinildiğini anımsatmak gerekir. Farklı olarak buradaki aktör nesne olarak televizyon ve onunla birlikte üretilen, yapımın altmetnine göndermeler yapan anlamsal öğeler olmakla birlikte, ancak oynanabilirliğe etkiye bulunmazlar. Eğer dikkat ederse oyuncu, televizyonda *Dick Justice* isimli bir dedektif dizisi olduğunu görür. Aslında Dick, Max'ın karikatürize edilmiş halidir ve eşini kaybeden bir polisin intikam öyküsünü alaycı bir dille anlatmaktadır. Bu sahnenin, gerçeklerin medya tarafından manipüle edilmesi, gerçek bir adalet savaşının eski medya tarafından nasıl popüler kültürün bir aracı haline getirilebildiğinin, eleştirel yaklaşımı biçimiyle yorumlanması da mümkündür. *Max Payne* yapımının, yeni ve geleneksel medya arasındaki devamlılık, benzerlik ya da farklılık tartışmasına da değindiği söylenebilir. Buradaki Dick karakteri Clint Eastwood'un *Kirli Herry* karakteri ve seksenli yılların aksiyon sinemasıyla benzerlikler taşımaktadır. Aynı zamanda Dick ismi Amerikan suç ve dedektiflik kültür birikiminin ikonlaşmış bir öğesidir.

Max depoda ilerler ve sonrasında rehin alınan bir kadını kurtarmaya çalışır fakat mafya üyeleri, Max bunu başaramadan kadını öldürür. Max'ın iç sesinde;

- Hayatımdaki bütün kötü şeyler gibi, bir kadının ölümüyle başladı, biçiminde düşünceleri duyulur.

Bu kayıp Max'ın duygusal dünyasında taşıdığı hayal kırıklıkları ve buna dayalı çatışmaları tetikler çünkü ilk hikâyede bütün olay zincirinin başlaması karısı ve çocuklarının öldürülmesiyle gerçekleşmiştir. Hayatına giren kadınların ölümüyle Max, yetenekli bir dedektif ve iyi bir silahşör olmasına karşın hiçbir trajediyi engelleyemeyen adamdır. Max, gerçekle-rüyalar, adalet sistemiyle-bireysel adalet arayışı, ölüm ve yaşam arasında durmak bilmeyen bir çatışma ve buna dayalı yıkıcı bir saldırganlık içerisindedir. Mona gibi bir kiralık katille kurduğu duygusal ilişki ise kara filmlerdeki femme fatal karakterleriyle benzerlik gösterir.



Şekil 5.4. Max Payne ve Dick Justice afişi, ekran görüntüsü.

Max, pis bir otel odasında uyumaktadır, televizyon açıktır, televizyonda *Address Unknown*<sup>33</sup> adlı bir dizi oynamaktadır. Max, uyku, kâbus ve gerçek arasında, televizyondan gelen seslerle sanki alternatif bir gerçekliğin içindedir. Gerçek ve rüya arasındayken; yeniden üretilmiş kara türe ve türün geleneklerine gönderme yapan, modern insanın yabancılaşma duygularının bir taşıyıcısı olarak Max'in kâbus sahnesi, bu olgularla türsel külliyyatın sahiplenilmesinin, açıklayıcısı niteliğindedir. Sahnede geçen dış sesler ve buna dayalı sorgulamalar şu biçimdedir;

- Bir kabusta sıkışıp kalmıştım. Kötü ikizim sevgilimi benden alıyordu.
- Bir kabusta yaptığın seçim, her zaman yanlış olandır.
- Onu takip ederken bir şekilde değiştirilmiş başka bir gerçekliğe geçiş yaptım, Noir York Şehrine.
- Gece uyanmak ve o günün unutmak istediğim bir rüya olmasından korktum.

<sup>33</sup> Address Unknown: Hikâye New York City'e benzer biçimde, Noir York City olarak adlandırılan kurgusal bir şehirde geçmektedir. Ana karakter olan John, kenti sürekli paranoyakça araştırır ve izlendiğini hissetmektedir. John, görünüşe göre John Mirra adında bir seri katil tarafından kız arkadaşının öldürülmesi için yönlendirilmiş bir adam olarak gösterilmektedir.

Max, rüya ile gerçek arasındaki alacakaranlık bölgede, televizyondan gelen bir sesle, kendi iç sesi arasında bu karşılıklı konuşmayla birlikte ortak anlamlar üretmektedir.



Şekil 5.5. Max Payne 2, kâbus sahnesi.

Televizyon aslında burada Max'ın karanlık tarafıdır, *Doktor Jekyll, Bay Hyde*'a<sup>34</sup> gönderme yapan metaforik bir kişilik çatışması gözlenmektedir. Geceleri kötü karaktere dönüşen Doktor Jekyll'ın kişilik bölünmesini Max, kabuslarında dönüştürüp yeniden biçimlendirerek, içsel olarak sahiplenmektedir. Amerikan süper kahraman çizgi romanlarında rastlanan, kişilik bölünmesi ve kendine yabancılaşan süper kahraman sendromunun bir yansıması niteliğindedir. Düzen ve kaos arasında Max, giriştiği bütün katliamları kendine açıklayabilmek için gerçekliği, kendi alternatif dünyasında yeniden üretir ve *Noir York*, dönüştürmesiyle New York'u kara film gerçekliğinde yeniden yorumlar. Böylece *Max Payne* yapımı, çizgi roman, sinema ve yazın alanıyla sıkı bağlar kurarak, dijital oyun dünyasına bu birikimi akılcı yöntemlerle aktarmaktadır.

Yapımda, sinemada yavaş çekim tekniklerinin rüya, kâbus bölümlerinde kullanıldığına öncesinde değinildi. Yavaş çekim tekniği *Max Payne* yapımları içinde özel bir yer tutmaktadır. Zamanın, kâbus, uyku ya da koma gibi durumlarda alternatif bir gerçeklik olarak sunulmasını sağlayarak, oyuncuya bunalım, kaygı gibi durumları ve buna bağlı kişisel sorgulamaları yaşatmayı da hedefleyen bölümlerdir. Gerçek zamanın hızlı aksiyonu içinde oyuncu bazı yerlerde dış sese bile odaklanamamaktadır, bu yöntemle sorun bir nebze de olsa aşılmıştır. Oyun ve hikâye ilişkisi bir aksiyon oyununda kolaylıkla çözümlenebilir bir sorun değildir, birçok oyuncu, özellikle nişancı oyunlarında hikâyeden çok çatışma bölümleriyle ilgilenmektedir. Çevrimiçi

<sup>34</sup> Doktor Jekyll, Bay Hyde: "İskoçyalı yazar Robert Louis Stevenson'ın 1886 yılında yayımladığı kısa romanının adıdır. Kişilik bölünmesi üzerine bir roman olan "Dr. Jekyll ve Mr. Hyde"da Victoria devri İngiltere'sinde, Londralı avukat Mr. Utterson'ın eski dostu, nazik bir insan olan saygın yaşlı hekim Dr. Henry Jekyll'in zaman zaman şehvet düşkünü bir canavara, yani Mr. Edward Hyde'a dönüşmesi olayını gözlemlemesi anlatılmaktadır" (Viki, e.t.: 26.11.2017).



yapılan oyuncu bloglarındaki tartışmalarda oyuncuların, sıklıkla etkileşimsiz hikâye anlatan sahneleri izlemeden geçtiği bilgisine rastlanmaktadır. Yavaş çekim bölümleri aynı zamanda oynama biçiminin sinemayla ilgili kurduğu bir dil ortaklığıdır. Dikkat çekici biçimde oynama biçimi sinemayla ilgili bir tekniği alıntılar.

Oyunun aksiyon bölümlerinde kullanılan bir teknik olarak *Bullet Time*<sup>35</sup>; düşmanla çatışmaya girdiğinde Max, zamanı yavaşlatır. Bu sayede, birçok düşmana aynı anda ateş etme, kurşunlardan hızlı kaçma gibi avantajlar elde eder. Sınırlı bir süre için kullanılan bir özelliktir. Yine bu özellik sinemada yavaş çekim tekniğinin oyuncu deneyimine sunulmasıdır. Mermi zamanı; Matrix ve John Woo filmlerinde yaygın olarak gözlemlenebilir durumdadır. *Max Payne* yapımlarının, John Woo filmlerinden alıntılar yaptığı yaygın bir düşüncedir. Bu alıntılar oyunun oynama biçiminde olduğu kadar anlatısında da rastlanılan bir durumdur.

“*Max Payne*'de John Woo'ya yapılan birçok referans var. Örneğin, Max'in oyunun başında giydiği gri takım elbise, çift elde ayrı silahlar, yavaşlatılan zamanla girilen çatışma gibi. Oyunun zorluk seviyelerinden birinde, *Hard Boiled*<sup>36</sup> (Woo filmi olarak), John Woo'nun adı bir gangster inine girmek için şifre olarak kullanılmaktadır. Ayrıca, pusuya düştüğünde ana karakterin Woo filmlerinden yaptığı bir alıntı olarak; Ben Chow Yun Fat gibi yaptım demesi”  
([http://maxpayne.wikia.com/wiki/Max\\_Payne\\_\(game\)](http://maxpayne.wikia.com/wiki/Max_Payne_(game)) e.t.: 28.11.2017).



**Şekil 5.6.** Max Payne 2 oyunu ve John Woo filminden bir sahne.

<sup>35</sup> Bullet Time: Tezde İngilizce bu terimin mermi zamanı olarak kullanılması tercih edilmiştir.

<sup>36</sup> Hard Boiled: Amerika suç, polisiye, dedektiflik ve kara filmlerinde görülen, sert erkek kahraman tiplemesi.

Kara türün ana karakteri genellikle sert bir erkektir ve anti-kahraman özellikleri gösterir. Acımasızlık, alaycılık, bencillik, karamsarlık ve toplum değerlerinden ayrışma gibi özellikleri barındıran anti-kahraman, klasik bir kahramanın güdülere ile hareket edebilir. Klasik kahramanlarla benzer biçimde amaçlarını gerçekleştirmek için sonuna kadar mücadele ederler fakat farklı yöntemler kullanırlar. *Max Payne*'nin içsel monologlarının, oyunda bir dış ses olarak kullanıldığından öncesinde bahsedildi. Bu konuşmalarla Max hem kendi değerleriyle hem de diğerleriyle kesintisiz çatışma halindedir. Koma halinde kendisiyle fiziki olarak yüzleşir, çatışır ve konuşur aynı biçimde Mona ve Winterson'u kendine silah doğrulturken görür. Hem kendisiyle hem sevdikleriyle hem de düşmanlarıyla çok yönlü bir mücadele içindedir. Böylece Max, reddettiği ya da kendine ait bulduğu değerleri de sorgular haldedir. Koma halinde kendisiyle bir hapisane hücrelerinde karşılaşan Max, hapisteki Max'in; bir polis olduğumu sandım, bir suçlu olduğumu sandım, şeklinde konuşmalarıyla, kişisel çatışmalarına bir izleyici gibi tanık olur. Bu bölümlerde, kendine ateş eder, kovalar, tanıklık eder ve yüzleşir. Yine zaman algısının yavaşladığı kendine ait-yabancı, düşmanca bir uzamdadır. Bu haliyle *Max Payne* karakteri kara türün karakteristik anti-kahraman özelliklerinin taşıyıcısıdır.

Max bütün hayatı ölüm üzerinden anlamlandırma eğilimindedir. Bunu yaparken, yerleşik kültür değerleriyle çatışmalar üretir;

- Her zamanki gibi, kaçırdığım bütün cevaplar, ölümleydi. Asıl olan konuşmaya istekli olmamaları değildi. Ölümün söyleyecek çok şeyi vardı. Ve bir kere başladılar mı bir daha susmazlardı.

Mona Sax'ın ölüm sahnesindeki konuşmalarda ise;

- Bunca zamandır uyuyan güzel masalını yanlış biliyorduk. Prens onu uyandırmak için öpmemişti. Yüzyıl boyunca uyuduktan sonra, uyanacak gibi görünen kimse yoktu.



Uyuyan prenses Mona Sax, ölümden bir kere geri gelerek, uyanmıştır ne var ki Mona bir prenses değildir. Mona'yı uykusundan geri getirenin Max olmadığı da aşıkardır dahası Max'in sevgi ilişkileri ölüm önermektedir. Max yerleşik kültür değerlerinin karşısına geçerek yerine; katı, soğuk ve karanlık kişisel ruh yapısında inşa ettiği, alternatif bir gerçekliği koymaktadır. Yine de Mona ölürken Max, yalan söyleyerek onu öper ancak Mona, masaldaki prenses gibi dirilmeyecektir;



Şekil 5.7. Max Payne 2, Mona Sax'ın ölümü.

Max;

- Her şey iyi olacak.

Mona;

- Tanrım! Üzüntü içindeki kadınlara döndüm.

Max;

- Neredeyse sabah oldu artık, Amerikan Rüya'sından uyanıyorum.

Mona bu diyaloglarla hayatını kaybeder. İlk oyunda ölen Mona ikinci oyunda tekrar ölmüştür. İlk oyunda Mona'nın ölümünün oyunun zorluk seviyesi ile de ilgili olduğunu belirtmek gerekir. Aslında çok öncesinde Amerikan Rüya'sından uyanmış olan Max, tıpkı Mona'nın iki kez ölmesi gibi, bir kez daha uyanmaktadır. Belki de Max'ın dünyası her acıyı tekrar ederek kalıtsal hale getirmektedir. Görünen odur ki *Max Payne*'nin, Amerikan değerleri ve rüyasının oluşturduğu sistemle, bir kanun adamı olarak ciddi problemleri vardır. Mona'nın ölümünün ardından Max, intikam için son hesaplaşmasına gider, bir çeşit arkadaşlık ilişkisi kurduğu Rus mafyası patronu Vlademir Lem'i ve yandaşlarını öldürür.



**Şekil 5.8.** Max Payne 2, Mona Sax'ın ölümü.

Böylece *Max Payne'nin Düşüşü* dijital oyun yapımı bir kara oyun olarak, sinemada kara filmi oluşturan birçok bileşeni, oyun düzlemi içerisinde kullanmaktadır. Kendine özgü sanatsal bir oyun dili arayışıyla *Max Payne'nin Düşüşü*, sinema ve çizgi romanda, kahraman, anti-kahraman, suç, dedektiflik ve kara türe ait külliyatı sahiplenmektedir. Olay örgüsü, zamansal oyunlar, karakterler ve anlatım biçimiyle *Max Payne'nin Düşüşü* türe ait sözleşmeleri kabul ederek, oyun biçimine aktarma iddiasında kendine özgü bir yapımdır.

## 6. SONUÇ

Sinema ve dijital oyunda tür ve kara tür ilişkisi, endüstriyel ve tarihsel bağlamı ile birlikte incelendi. Araştırmaya en uygun örneklerden biri olarak görülen, *Max Payne* oyun serilerinden, *Max Payne'nin Düşüşü* inceleme olarak seçilerek, yapılan inceleme sonucunda *Max Payne'nin Düşüşü* yapımının, kara türün, türsel külliyatına uygun yapısal özelliklere sahip olduğu belirlendi. Kara türün, dijital oyunlarda, kara oyun olarak tanımlanmasının yapılabileceği sonucuna varılmakla birlikte, dijital oyunlarda türün tanımında yürütülen tartışmalara dayalı olarak, tür konusunun dijital oyunlarda tartışmalı bir alan olduğu çıkarımını yapmak akılcı olacaktır. Böylece, yapılan incelemede bu çıkarımın temeli, dijital oyunlarda türsel belirleyenlerin oynama biçimi olduğuna ve sinemayla ilgili türsel birikimi de kullanmasına dayanmaktadır. Dijital oyunlarda tür tanımının; akademik ve çevrimiçi ortamda yapılan kaynak taraması ve veri toplama çalışmaları sonucunda, dijital oyunları oluşturan türsel belirleyenlerin çalışmaya devam edilmesi gereken bir alan olduğu görülmüştür. Toplanan veriler ışığında, dijital oyunlarda türün belirlenmesinde; oyuncu ve satış mağazalarının ciddi bir etkisi olduğu da belirlenmiştir.

Sinema ve dijital oyunların birlikteliğinden doğan makinema üretiminin tanım ve tartışmaları araştırılarak, bir canlandırma sinema forumu olduğu biçiminde genel bir tanıma da ulaşılmıştır. Makinema yapımlarının, dijital oyun ve canlandırma sinemasının oluşturduğu ortak bir sanatsal üretim biçimi olarak üzerinde çalışılabilir kendine özgü bir alan olarak gelişimi devam etmektedir.

Dijital oyunların sinemayla, estetik, teknik, endüstriyel paylaşımları değerlendirilirken, endüstriyel kültür ögesi olan iki sanat alanının, tarihsel, teknolojik gelişim süreçleri de ortak ve farklı yönleriyle belirlenmiştir. Günümüz eğlence endüstrisinin iki büyük oyuncusu olan sinema ve dijital oyun, kültürel ve ticari bakımdan, kâr temeline dayalı, karşılıklı bir üretim içindedir. Aynı zamanda bu endüstriyel ilişkiyi; oyuncak, çizgi roman, edebiyat, promosyon malzemeleri gibi alanlara genişlettikleri görülebilmektedir. George Lucas'ın, Lucas Etkisi olarak

tanımlanan yönetmen, yapımcı, girişimci olgusu duruma önemli bir örnektir. Konuya ilişkin satış istatistik ve bulgular aktarılarak, sinemanın geliştirdiği endüstriyel satış ve pazarlama yöntemlerini kullanan dijital oyunların, kendine özgü yöntemleri de geliştirdiği tespit edilmiştir.

Kendi sanatsal dilini oluşturma sürecinde olduğu sonucuna varılan dijital oyunlar, sinemayı kendine en yakın sanat biçimi olarak görmektedir. Bu tartışma, sinemada tür kuramları da dahil edilerek genişletilmiştir. Dijital oyunlarda tür incelemesi, genel olarak sinematografik boyutuyla ele alınıp, kara filmin ürettiği sinema anlatısı yöntemlerinin dijital oyunlarda kullanım biçimi, oynama edimi de gözetilerek belirlenmiştir. Bu edimden kaynaklı olarak gelişen farklılıklar, türü ve sanatsal dili etkilemektedir.

*Max Payne'nin Düşüşü* yapımının, dil, anlatım, görsel betimleme, kültürel dışavurum gibi film türü kuramlarının, tanım yöntemleri belirlenerek bu yöntemler üzerinden dijital oyunlarda sinematografik tür incelemesi yapılmış, bu bağlamda türün belirleyenleri ile uyum gösterdiği üzerine veriler ortaya koyulmuştur. Aynı zamanda *Max Payne*, türsel külliyatın klasik bileşenlerini dijital oyunun kendine özgü yapısıyla biçimlendirerek, etkileyici bir kara oyun deneyimlemesi ortaya koymaktadır. *Max Payne'nin Düşüşü* yapımı, dijital oyunlarda kara türün taşıyıcısı olarak görülmüş, sinematografik anlatı öğelerini başarılı biçimde aktardığı sonucuna varılmıştır.

Sanatsal dili oluşturma süreci devam ettiği düşünülen dijital oyunların; sinema ve sinemada türün geliştirdiği sanatsal birikimi yanına alarak, oynama biçimi olarak, temel türsel belirleyenine uyarlamaktadır. Bu çalışma, dijital oyunlarda evrimi devam eden tür olgusunu, teknolojik ve endüstriyel belirleyenlerin değişimiyle izlenmesi gereken geniş bir çalışma alanı olarak ortaya koymuş, kara oyunun kendine ait ciddi bir türsel külliyat içerdiğini de belirlemiştir.

Bu tezin ana konusunu, sinema ve dijital oyunda tür kavramı çerçevesinde kara film, kara oyun oluşturmaktadır. Sinema sanatında kendine özgü bir yeri olan kara film türünün, dijital oyunlara tür ya da bir tavır olarak etkisi araştırılarak, literatüre kaynak oluşturacak bir araştırma ortaya koyulması amaçlanmıştır.

## KAYNAKLAR

- Abisel, N.** (1995). *Popüler Sinema ve Türler*. İstanbul: Alan Yayıncılık.
- Adams, E.** (2010). *Fundamentals of Game Design*. Kanada: New Riders.
- Araujo, MS. Carvalho, F.G, Vasconcellos, M.S.** (2016). ‘Interproceduralıty: Procedural Intertextuality in Digital Games’, *Contemporary Research on Intertextuality in Video Games*, ed. Duret, C. ve Pons, M.P. ABD: IGI Global, s: 235-252.
- Arnheim, R.** (2012). *Sanat Olarak Sinema*. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Arnheim, R.** (2004). *Görsel Düşünme*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Bazin, A.** (2013a). *Sinema Nedir?*, İstanbul: Doruk Yayıncılık.
- Bazin, A.** (1996b). *Çağdaş Sinemanın Sorunları*. Ankara: Bilgi Yayınları.
- Bergan, R.** (2008). *Film*, İstanbul: İnkılâp Kitabevi.
- Betton, G.** (1993). *Sinema Tarihi*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Binark, M. ve Bayraktutan-Sütçü, G.** (2008). *Dijital Oyun*, İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Binark, M., Bayraktutan-Sütçü, G., ve Fidaner, IB.** (2009). *Dijital Oyun Rehberi*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Butler, AM.** (2011). *Film Çalışmaları*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Çatak, G.** (2005). ‘Game Noir’. *Seyir Sinema Dergisi*. İstanbul: Sayı: 1-2, Yaz.
- Davis, G.** (2002). ‘Game Noir’, The Construction of Virtual Subjectivity in Computer Gaming, An Honors Essay for the Interdisciplinary Studies in Humanities. Stanford University.
- Dillon, R.** (2011). ‘The Golden Age of Video Games’, *The Birth of a Multi- Billion Dollar Industry*, ABD: A K Peters/CRC Press.
- Fay, J. ve Nieland J.** (2014). *Kara Film, Sert Modernite ve Küreselleşme Kültürleri*. İstanbul: Kolektif Kitap.

**Güngör, AC.** (2017). 'Auteur Kuramı ve Metin Erksan Sineması', *The International Journal of Social Science*. ed. Serdar, Y. Elazığ: s: 79-100.

**Huizinga, J.** (2015). *Homo Ludens, Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

**Kerr, A.** (2016). *The Business and Culture of Digital Games: Gamework/Gameplay*. İngiltere: SAGE Publications.

**Kuyucak Esen, Ş.** (2016). 'Auteur Kuramı'. *Sinema Kuramları 2.* ed. Zeynep Özarslan, İstanbul: s: 33-46.

**Lowood, H.** (2007a). 'High-Performance Play: The Making of Machinima'. *Videogames and Art*, ed. Clarke, A. ve Mitchell, G, İngiltere: Intellect Books, s: 59-79.

**Lowood, H.** (2007b). 'Found Technology: Players as Innovators in the Making of Machinima'. *Digital Youth, Innovation, and the Unexpected*. ed. Tara McP. USA: M.I.T Press, 166-195.

**Martin, B.** (2007). 'Should Video Games Be Viewed as Art?', ed. Andy, C. ve Grethe, M. *Videogames and Art*. İngiltere: Intellect Books, s: 202-210.

**McKEE, R.** (2007). *Story*. İstanbul: Plato Film Yayınları.

**McDaniel, PJ.** (2014). *The Lucas Effect: George Lucas and The New Hollywood*. ABD: UMI.

**McKernan, B.** (2005). *Digital Cinema: The Revolution in Cinematography, Postproduction, and Distribution*. ABD: The McGraw-Hill Companies.

**Monaco, J.** (2001). *Bir Film Nasıl Okunur? Sinema dili, tarihi ve kuramı, Sinema, Medya ve Multimedya Dünyası*. İstanbul: Oğlak Yayıncılık.

**Onaran, ÂŞ.** (2012). *Sinemaya Giriş*. İstanbul: Agora Kitaplığı.

**Özarslan, Z.** (2016). 'Sinemada Tür Kuramı'. *Sinema Kuramları 2.* ed. Zeynep Ö. İstanbul: s: 51-75.

**Özdemir, ST.** (2003). *Kara Filmler, Neo Noir'den Future Noir'e*. İstanbul: Altıkırkbeş Yayınları.

**Özden, Z.** (2004). 'Film Eleştirisinde Genel Yaklaşımlar ve Tür Filmi Eleştirisi'. *Film Eleştirisi*. Ankara: İmge Kitabevi.

**Özön, N.** (2008). *Sinema Sanatına Giriş*. İstanbul: Agora Kitaplığı.

**Özön, N.** (1985). *Sinema, Uygulama, Sanatı, Tarihi*. İstanbul: Hil Yayın.

**Raczkowski, F.** (2012). 'And What Do You Play?: A Few Considerations Concerning a Genre Theory of Games'. ed. Fromme, J. ve Unger, A. *Computer Games and New Media Cultures A Handbook of Digital Games Studies*. ABD: Springer, s: 61-74.

**Rogers, S.** (2010). *Level Up!, The Guide to Great Video Game Design*. İngiltere: A John Wiley & Sons, Ltd., Publication.

**Pudovkin, VI.** (1966). *Sinemanın Temel İlkeleri*. Ankara: Bilgi Yayınevi.

**Sokolov, AG.** (2007). *Sinema ve Televizyonda Görüntü Kurgusu*. İstanbul: Agora Kitaplığı.

**Sözen, M.** (2008). 'Bakhtin'in Romanda Kronotop Kavramı ve Sinema'. *Akdeniz Sanat Dergisi*. Antalya: s: 91-103.

**Süalp, TA.** (2001). 'Türkiye'de Sinema Film Noir ya da Dışavurumcu İklimin İçinden Geçerken'. *Türk Film Araştırmalarında Yeni Yönelimler II*. İstanbul: Bağlam, s: 89-98.

**Teksoy, R.** (2005a). *Sinema Tarihi Cilt 1*. İstanbul: Oğlak Yayıncılık, 2005a.

**Teksoy, R.** (2005b). *Sinema Tarihi Cilt 2*. İstanbul: Oğlak Yayıncılık, 2005b.

**Veugen, C.** (2012). 'And What Do You Play?: Computer Games as a Comparative Medium: A Few Cautionary Remarks'. ed. Fromme, J. ve Unger, A. *Computer Games and New Media Cultures A Handbook of Digital Games Studies*. ABD: Springer, s: 47-60.

**Wolf, MJP.** (2008). 'The Video Game Explosion: A History From Pong to Play Station and Beyond'. ed. Wolf, Mark J.P. *The Future of Video Games*. İngiltere: Greenwood Press, s: 324-331.

## ÇEVİRİMİÇİ KAYNAKLAR

Canıklıgil, İ. 2015, *Terimler*, Erişim Tarihi: 1 Temmuz 2017, <<http://www.ilkercanikligil.com/terimler/>>

Dictionary, Erişim Tarihi: 2017, <<http://www.dictionary.com>>

IMDb, Erişim Tarihi: 2017, <<http://www.imdb.com/>>

Kalkınma Ajansı, 2016, *2016 yılı Kalkınma Ajansı Oyun Sektörü Raporu*, Erişim Tarihi: 15 Ekim 2017, <[http://www.ankaraka.org.tr/tr/dijital-oyun-sektoru-raporu\\_3414.html](http://www.ankaraka.org.tr/tr/dijital-oyun-sektoru-raporu_3414.html)>

Kozak, OE. *Beyazperde Eleştirisi*, Erişim Tarihi: 2017, <<http://www.beyazperde.com/filmler/film-132426/elestiriler-beyazperde/>>

maxpayne.wikia, Erişim Tarihi: 2017, <<http://maxpayne.wikia.com/>>

Steam, Valve Corporation, Erişim Tarihi: 2017, <<http://store.steampowered.com/>>

TDK, Türk Dil Kurumu, Erişim Tarihi: 2017, <<http://www.tdk.gov.tr>>

Wikipedia, Vikipedi, özgür ansiklopedi, Erişim Tarihi: 2017, <<https://tr.wikipedia.org/wiki/>>



## GÖRSEL KAYNAKLAR

### Çizelgeler

**Çizelge 2.1.** *Çizim, Engin Deniz Erbaş, 2017.*

**Çizelge 3.1.** *Derleyen, Engin Deniz Erbaş, 2017.* Erişim tarihi, 22 Ekim 2017, <<https://www.juegostudio.com/process.html>> <<https://bitbar.com/the-agile-process-for-mobile-game-development-and-testing/>> <<http://www.lavideofilmaker.com/filmmaking/movie-making.html>> <<http://cinecollage.net/filmmaking.html>>

**Çizelge 3.2.** *Çizim, Engin Deniz Erbaş, 2017.*

**Çizelge 3.3.** Erişim tarihi, 15 Temmuz 2017, <[www.statisticbrain.com/star-wars-total-franchise-revenue/](http://www.statisticbrain.com/star-wars-total-franchise-revenue/)>

**Çizelge 3.4.** Erişim tarihi, 10 Ağustos 2017, <<https://www.statisticbrain.com/video-game-yearly-sales/>>

**Çizelge 4.1.** *Çizim, Engin Deniz Erbaş, 2017. Zafer Özden 2004, Film Eleştirisi, Film Eleştirisinde Genel Yaklaşımlar ve Tür Filmi Eleştirisi, Ankara: İmge Kitabevi.*

**Çizelge 4.2.** *Çizim, Engin Deniz Erbaş, 2017, Zafer Özden 2004, Film Eleştirisi, Film Eleştirisinde Genel Yaklaşımlar ve Tür Filmi Eleştirisi, Ankara: İmge Kitabevi.*

**Çizelge 5.1.** *Çizim, Engin Deniz Erbaş, 2017.*

**Çizelge 5.2.** *Çizim, Engin Deniz Erbaş, 2017.*

**Ek A.1.** *Çizim, Engin Deniz Erbaş, 2017, Nijat Özön 1985, Sinema, Uygulama, Sanatı, Tarihi, İstanbul: Hil Yayın.*

**Ek A.2.** Erişim tarihi, 26 Haziran 2017, *Manüplasyon, Engin Deniz Erbaş, 2017.* <<https://ritasnsantos.wordpress.com/2013/11/21/battleship-of-potemkin-kuleshov-effect/>>

**Ek A.3.** *Scott Rogers 'ın dijital oyunlar sınıflandırılması (Rogers, 2010: 9-11).*

## Şekiller

**Şekil 2.1.** Erişim tarihi, 25 Kasım 2016, <<http://bigvriotsquad.blogspot.com.tr/2015/11/the-phenakistoscope-november-22-2015.html>>

**Şekil 2.2.** Erişim tarihi, 28 Aralık 2016, <<https://i.ytimg.com/vi/ecm76-j4bLo/maxresdefault.jpg>>

**Şekil 2.3.** Erişim tarihi, 03 Ekim 2017, <<https://billsmovieemporium.files.wordpress.com/2013/10/strike.png>>

**Şekil 2.4.** Erişim tarihi, 10 Aralık 2017, *Kolaj, Engin Deniz Erbaş, 2017*, <[https://i.ytimg.com/vi/UH4w4iac\\_4c/maxresdefault.jpg](https://i.ytimg.com/vi/UH4w4iac_4c/maxresdefault.jpg)>  
<<http://imggaleri.hurriyet.com.tr/LiveImages/Foto%20Haber/642/Black%20Ops%20Fidel%20Castro/fidel3.jpg?13022015095055>>

**Şekil 2.5.** Erişim tarihi, 28 Haziran 2017, <<https://borgdotcom.files.wordpress.com/2015/04/bwana-devil-how-it-works-3d.jpg>>

**Şekil 2.6.** Erişim tarihi, 21 Kasım 2017, <[http://www.dvdactive.com/images/reviews/screenshot/2011/9/anehopebdcap8\\_original.jpg](http://www.dvdactive.com/images/reviews/screenshot/2011/9/anehopebdcap8_original.jpg)>

**Şekil 2.7.** Erişim tarihi, 02 Temmuz 2017, <<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/02/49/c4/0249c44be807887b8d8f5c0b3eeaa215.jpg>>

**Şekil 2.8.** Erişim tarihi, 03 Ekim 2017, <[http://www.thirteen.org/reel13/files/2016/01/POSTMAN\\_MAIN.jpg](http://www.thirteen.org/reel13/files/2016/01/POSTMAN_MAIN.jpg)>

**Şekil 3.1.** *Çizim Engin Deniz Erbaş, 2017.*

**Şekil 3.2.** Erişim tarihi, 14 Temmuz 2017, *Maniüplasyon, Engin Deniz Erbaş, 2017*, <[http://www.geek.com/wp-content/uploads/2012/12/spacewar\\_01-625x352.jpg](http://www.geek.com/wp-content/uploads/2012/12/spacewar_01-625x352.jpg)>  
<<https://itsnewstoyou.files.wordpress.com/2013/02/spacewar.jpg>>

**Şekil 3.3.** Erişim tarihi, 16 Ekim 2017, <[http://www.atarimania.com/catalog-atari-atari-usa-co14356\\_80\\_2.html](http://www.atarimania.com/catalog-atari-atari-usa-co14356_80_2.html)>

**Şekil 3.4.** Erişim tarihi, 16 Ekim 2017, <<https://i.pinimg.com/736x/50/33/7d/50337dd4870da0d4e56910b3b5ac9b01-adventure-game-atari-video-games.jpg>>

**Şekil 3.5.** Erişim tarihi, 16 Ekim 2017, *Maniüplasyon, Engin Deniz Erbaş, 2017*, <<https://i2.wp.com/makezine.com/wp-content/uploads/2017/06/Commodore64-1.jpg?resize=1200%2C670&strip=all&ssl=1>>  
<<https://i.ytimg.com/vi/xYd9F3GK2Ik/maxresdefault.jpg>>

**Şekil 3.6.** Erişim tarihi, 17 Ekim 2017, <<http://www.gamesasylum.com/wp-content/uploads/2013/11/ps1.png>>

**Şekil 3.7.** Erişim tarihi, 18 Ekim 2017, <<http://www.telegraph.co.uk/film/blade-runner/1982-best-year-movies/>>

**Şekil 3.8.** Erişim tarihi, 22 Ekim 2017, <[https://vignette.wikia.nocookie.net/steamtradingcards/images/6/6f/Grim\\_Fandango\\_Remastered\\_Artwork\\_07.jpg/revision/latest?cb=20150202065320](https://vignette.wikia.nocookie.net/steamtradingcards/images/6/6f/Grim_Fandango_Remastered_Artwork_07.jpg/revision/latest?cb=20150202065320)>

**Şekil 3.9.** Erişim tarihi, 02 Temmuz 2017, <<http://wallpapersafari.com/w/V4jXqS/>>

**Şekil 4.1.** Erişim tarihi, 09 Ekim 2016, <<https://www.google.com.tr/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=imgres&cd=&ved=0ahUKEwj6gukrOPWAhUBEBQKHfSCBGoQjBwIBA&url=http%3A%2F%2Fwww.artwallpaperhi.com%2Fdownload%2Fview%3Fresolution%3D2560x1920%26file%3DMTM3NHgxNzc3LzIwMTIxMDI1L2NpdGl6ZW4ga2FuZSBvcnNvbiB3ZWxsZXMgMTM3NHgxNzc3IHdhbGxwYXB1cl93d3cuYXJ0d2FsbHBhcGVyaGkuY29tXzk2LmpwZWw%3D%3D%26name%3DY2l0aXplbl9rYW5lX29yc29uX3dlbGxlc18xMzc0eDE3Nzdfd2FsbHBhcGVy&psig=AOvVaw0AfViov9A6sftyqJcc61R4&ust=1507631808301920>>

**Şekil 4.2.** Erişim tarihi, 11 Kasım 2017, <<https://www.zeldadungeon.net/2012/08/zelda-themed-n64-controller/>>

**Şekil 4.3.** Erişim tarihi, 18 Ekim 2017, <<http://store.steampowered.com/>>

**Şekil 4.4.** Erişim tarihi, 18 Ekim 2017, <<http://store.steampowered.com/>>

**Şekil 4.5.** Erişim tarihi, 22 Kasım 2017, <<http://store.steampowered.com/search/?term=noir&tags=6052>>

**Şekil 5.1.** Erişim tarihi, 22 Kasım 2017, <<http://store.steampowered.com/search/?term=Max+payne>>

**Şekil 5.2.** Erişim tarihi, 23 Kasım 2017, <[https://theredlist.com/media/database/muses/icon/cinematic\\_men/1940/humphrey-bogart/005-humphrey-bogart-theredlist.jpg](https://theredlist.com/media/database/muses/icon/cinematic_men/1940/humphrey-bogart/005-humphrey-bogart-theredlist.jpg)>  
<<http://images.comiccollectorlive.com/covers/bdc/bdc282d0-79d7-446e-9598-0e4d5d99116e.jpg>>

**Şekil 5.3.** Görsel kayıt Engin Deniz Erbaş, 2017, *The Fall of Max Payne oyunu, ekran görüntüsü.*

**Şekil 5.4.** Görsel kayıt Engin Deniz Erbaş, 2017, *The Fall of Max Payne oyunu, ekran görüntüsü.*

**Şekil 5.5.** Görsel kayıt Engin Deniz Erbaş, 2017, *The Fall of Max Payne oyunu, ekran görüntüsü.*

**Şekil 5.6.** Erişim tarihi, 28 Kasım 2017,  
<<https://www.google.com.tr/imgres?imgurl=http%3A%2F%2Ftheologygaming.com%2Fwp-content%2Fuploads%2F2012%2F11%2FHard-Boiled.jpg&imgrefurl=http%3A%2F%2Ftheologygaming.com%2Fbeautiful-violence-the-john-woo-connection%2F&docid=L23JWw11JrXM5M&tbnid=VWkWLCplCE9gbM%3A&vet=10ahUKEwiZ8Zmu9eDXAhWJOB0KHZ33CuEQMwgnKAEwAQ..i&w=2677&h=1742&bih=770&biw=1536&q=max%20payne%20john%20woo&ved=0ahUKEwiZ8Zmu9eDXAhWJOB0KHZ33CuEQMwgnKAEwAQ&iact=mrc&uact=8>>  
<[https://static1.squarespace.com/static/56d725b88a65e2c48c079abf/56d727fbb4ed3b3236511b37/56dc7bb4b4ed3b7db5dab66c/1477765128589/maxpayne\\_review.jpg?format=1500w](https://static1.squarespace.com/static/56d725b88a65e2c48c079abf/56d727fbb4ed3b3236511b37/56dc7bb4b4ed3b7db5dab66c/1477765128589/maxpayne_review.jpg?format=1500w)>

**Şekil 5.7.** Görsel kayıt Engin Deniz Erbaş, 2017, *The Fall of Max Payne oyunu*, ekran görüntüsü.

**Şekil 5.8.** Görsel kayıt Engin Deniz Erbaş, 2017, *The Fall of Max Payne oyunu*, ekran görüntüsü.

**Ek B.1.** Erişim tarihi, 23 Haziran 2017,  
<<https://filmnewyorkcity.files.wordpress.com/2014/03/edison.jpg?w=1750&h=&crop=1>>

**Ek B.2.** Erişim tarihi, 23 Haziran 2017,  
<<http://www.brentonfilm.com/articles/major-exhibition-casts-new-light-on-the-lumieres>>

**Ek B.3.** Erişim tarihi, 26 Haziran 2017,  
<<https://i.ytimg.com/vi/0oPDmaaMHgc/maxresdefault.jpg>>

**Ek B.4.** Erişim tarihi, 28 Haziran 2017, <[http://3.bp.blogspot.com/-dyB\\_FW7q8S0/TvyitlkBSAI/AAAAAAAAAKG4/giaQr2fOYtc/s640/aadim15.jpg](http://3.bp.blogspot.com/-dyB_FW7q8S0/TvyitlkBSAI/AAAAAAAAAKG4/giaQr2fOYtc/s640/aadim15.jpg)>

**Ek B.5.** Erişim tarihi, 11 Kasım 2017, <<http://www.trbimg.com/img-5664c256/turbine/la-et-hc-flashback-george-lucasmaking-star-wars-20151206>>

**Ek B.6.** *Kolaj, Engin Deniz Erbaş, 2017*, Erişim tarihi, 13 Kasım 2017,  
<<http://3.bp.blogspot.com/-qxfqoTWNmXk/VMiJmr9u5QI/AAAAAAAAAbdM/wevOFCICHo/s1600/2001%2Btimegate1.jpg>>  
<<http://3.bp.blogspot.com/-5TKqu6tshv0/VMiJqlXep0I/AAAAAAAAAbdc/2XzhetB19EM/s1600/2001%2Btimegate2.jpg>>  
<<http://1.bp.blogspot.com/-7cVlkLsY5TU/VMiJvYPxrlI/AAAAAAAAAbdw/T6wcYuRts3U/s1600/2001%2Btimegate3.jpg>>

**Ek B.7.** Erişim tarihi, 13 Kasım 2017,  
<<https://beccatarnas.files.wordpress.com/2012/05/middle-earth.jpeg>>

**Ek B.8.** Erişim tarihi, 14 Temmuz 2017,  
<[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2d/Cathode\\_ray\\_tube\\_amusement\\_device\\_-\\_schematic.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2d/Cathode_ray_tube_amusement_device_-_schematic.jpg)>

**Ek B.9.** Erişim tarihi, 14 Temmuz 2017,  
<[http://americanhistory.si.edu/collections/search/object/nmah\\_1301997](http://americanhistory.si.edu/collections/search/object/nmah_1301997)>

**Ek B.10.** Erişim tarihi, 15 Aralık 2017,  
<[https://www.google.com.tr/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fvignette.wikia.nocookie.net%2Fzelda%2Fimages%2F3%2F31%2FLevel3.gif%2Frevision%2Flatest%3Fcb%3D20090802051030&imgrefurl=http%3A%2F%2Fzelda.wikia.com%2Fwiki%2FControversy&docid=8EBVvleg8cACnM&tbnid=LkgNWjrw18HPIM%3A&vet=10ahUKEwjLj\\_6iiLvXAhVBXhQKHSC5BngQMwgmKAAwAA.i&w=1280&h=1008&bih=770&biw=1536&q=zelda%27s%20swastika&ved=0ahUKEwjLj\\_6iiLvXAhVBXhQKHSC5BngQMwgmKAAwAA&iact=mrc&uact=8](https://www.google.com.tr/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fvignette.wikia.nocookie.net%2Fzelda%2Fimages%2F3%2F31%2FLevel3.gif%2Frevision%2Flatest%3Fcb%3D20090802051030&imgrefurl=http%3A%2F%2Fzelda.wikia.com%2Fwiki%2FControversy&docid=8EBVvleg8cACnM&tbnid=LkgNWjrw18HPIM%3A&vet=10ahUKEwjLj_6iiLvXAhVBXhQKHSC5BngQMwgmKAAwAA.i&w=1280&h=1008&bih=770&biw=1536&q=zelda%27s%20swastika&ved=0ahUKEwjLj_6iiLvXAhVBXhQKHSC5BngQMwgmKAAwAA&iact=mrc&uact=8)>

**Ek B.11.** Erişim tarihi, 16 Ekim 2017, <[http://www.atarimania.com/game-atari-2600-vcs-adventure\\_7206.html](http://www.atarimania.com/game-atari-2600-vcs-adventure_7206.html)>

**Ek B.12.** Erişim tarihi, 13 Kasım 2017, <[https://images-na.ssl-imagesamazon.com/images/I/71MbZMzH3OL.\\_AC\\_SL1500\\_.jpg](https://images-na.ssl-imagesamazon.com/images/I/71MbZMzH3OL._AC_SL1500_.jpg)>

**Ek B.13.** Erişim tarihi, 14 Ekim 2017,  
<[http://store.steampowered.com/app/601430/The\\_Evil\\_Within\\_2/](http://store.steampowered.com/app/601430/The_Evil_Within_2/)>

**Ek B.14.** Erişim tarihi, 27 Kasım 2017,  
<<http://www.steamgamecovers.com/covers/max-payne-2/819>>

**Ek B.15.** Görsel kayıt Engin Deniz Erbaş, 2017, *The Fall of Max Payne oyunu, ekran görüntüsü.*

## EKLER

### Ek A.

#### Ek A.1. Sinemanın bulunuşu kronolojik çizelge.














	GÖRÜNTÜNÜN SAPTANMASI. FOTOĞRAF	AĞKAT İZLENİMİ. GÖRÜNTÜNÜN ÇÖZÜMLENMESİ. UYGULAMALAR	GÖRÜNTÜNÜN BİREŞİMİ. GÖSTERİCİLER. GÖSTERİMLER
i.ö.			
4. yy.		ARİSTOTELES (384-322) Ağkat izlenimi (Yunanistan)	
1. yy		LUCRETIUS (98-55) Ağkat izlenimi (Roma)	
İ.S.			
2. yy		BATLAMYUS (108-168) Ağkat izlenimi (Mısır)	
10. yy	CABİR BİN HAYYAN Işığın gümüş nitrata etkisi (Arap)		
11. yy		IBN-ÜL-HAYTAM (965-1039) Ağkat izlenimi (Arap)	
1513	LEONARDO DA VİNCİ Karanlık Kutu (İtalya)		
1558	Giambattista DELLA PORTA Karanlık Kutu (İtalya)		
1568	Danielo BARBARO Karanlık Kutuya mercek taktı (İtalya)		
1646			Athanasius KIRCHER Büyülü Fener (Almanya)
1660			Thomas WALGENSTEIN Büyülü Fener (Danimarka)
1671		NEWTON Newton Teker (İngiltere)	
1727	J. H. SCHULZE Işığın gümüş tuzlarına etkisi (Almanya)		
1743		J. A. NOLLET Göz kamaştırıcı Topaç (Fransa) ARCY Kontu Ağkat izlenimi (Fransa)	
1777	C.W. SCHEELE Işığın gümüş tuzlarına etkisi (İsveç)		
1799			E. G. ROBERTSON Phantascope (Fransa)
1802	THOMAS WEDGWOOD Işığın gümüş tuzlarına etkisi (İngiltere)		
1819	J.F.W. HERSCHEL Tiyosüflitlerin (hipo) etkisi (İngiltere)		
1822	J.-N. NIEPCE Hetiyoğrafi (Fransa)		
1824		Peter Mark ROGET Ağkat izlenimi (İngiltere)	
1826	NIEPCE Fotoğraf (Fransa)		
1826		Dr. W. H. FITTON Tbaumatrope (İngiltere)	
1827		Dr. J. A. PAHIS Thaumatrape' u geliştirdi (İngiltere)	
1830		FARADAY Faraday Çarkı (İngiltere)	
1832-1838		C. WHEATSTONE Stereoskop (İngiltere)	

	GÖRÜNTÜNÜN SAPTANMASI. FOTOĞRAF	AĞKAT İZLENİMİ. GÖRÜNTÜNÜN ÇÖZÜMLENMESİ. UYGULAMALAR	GÖRÜNTÜNÜN BİREŞİMİ. GÖSTERİCİLER. GÖSTERİMLER
1833		J. PLATEAU Fenakistikop (Belçika)	
1833		Prof. S. STAMPFER Stroboskop Teker (Almanya)	
1834		W. H. HORNER Daedaleum, Zootrope (İngiltere)	
1837	L. J. M. DAGUERRE Daguerreotype (Fransa)		
1839	W.W. FOX TALBOT Duyar kâğıt üzerine fotoğraf (İngiltere)		
1839	Fransız hükümeti Daguerreotype 'i satın alarak tüm dünyaya yaydı		
1841	FOX TALBOT Calotype (İngiltere)		
1847	CL NIEPCE DE SAINT VICTOR Cam plakalı fotoğraf (Fransa)		
1851	FOX TALBOT Şişak fotoğraf (İngiltere)		
1851-1852	Jules DUBOSQ Sltreofanlaseope ve Bioscope (Fransa)		
1853		Franz von UCHATIUS Kinetscope (Avusturya)	
1855		DUBOSQ Gösterim phenabistiscope'u (Fransa)	
1855	J. Clerk MAXWELL Renkli fotoğraf kuramı (İngiltere)		
1863-1867	Henry COOK ve Gaetano NOBELLİ Photobioscope (İngiltere)		
1864	Louis DUCOS DU HAURON Çok mercekli alıcı ve gösterici aygıt (Fransa)		
1865	HYATT Kardeşler Selioidin işlemsel üretimi (ABD)		
1867	Charles CROS Renkli fotoğraf (Fransa)		
1870	H.R. HEYL Philadelphia Müzik Akademisi'nde Phasmatrope gösterimi (ABD)		
1871	Richard MADDOX Jelatinli gümüş bromür plaka (İngiltere)		
1873	E.J. MUYBRIDGE Dört nala giden atın fotoğrafı (ABD)		
1874	P. J. C. JANNSEN Fotoğraf tabancası ve Gök bilim tabancası (Fransa)		
1876		W. DONISTHORPE Kinesograph (İngiltere)	
1877		Emile REYNAUD Praxinoscope (Fransa)	
1878	MUYBRIDGE Dört nala giden atların dizi fotoğrafları (ABD)		
1879		REYNAUD Praxinoscope theatre (Fransa)	
1880		REYNAUD Gösterim Praxinoscope'u (Fransa)	
1880		MUYBRIDGE Zooprasmoscope ve Zoogyroscope (ABD)	
1882	J.E. MAREY Fotoğraf tüfeği (Fransa)		
1882	MAREY Değişmez plakalı Chronophotographie (Fransa)		
1884	George EASTMAN Duyar kâğıt kuşak üretimi (ABD)		
1884-1885	MUYBRIDGE 12 mercekli fotoğraf aygıtı (ABD)		
1887	Ottomar ANSCHÜTZ Electrotachyscope (Almanya)		
1887	MAREY Değişir plakalı chronophotographie (Fransa)		
1888	EASTMAN Kâğıt kuşaklı ilk Kodak aygıtları (ABD)		
1888	MAREY Chronophotographie'ta kâğıt kuşak kullandı (Fransa)		
1888	L. A. A. LE PRINCE; 16 mercekli fotoğraf aygıtı (İngiltere).		
1888		REYNAUD Optik Tiyatro gösterim (Fransa)	
1888	T.A. EDISON ve W. L. DICKSON Kineograph üzerinde çalışmaya başladılar (ABD)		

	GÖRÜNTÜNÜN SAPTANMASI. FOTOĞRAF	AĞKAT İZLENİMİ. GÖRÜNTÜNÜN ÇÖZÜMLENMESİ. UYGULAMALAR	GÖRÜNTÜNÜN BİREŞİMİ. GÖSTERİCİLER. GÖSTERİMLER
1888	W. FRIESE GHEENE ve Mortimer EVANS Saniyede 10 resimden 300 resim çeken ahıcı (İngiltere)		
1889	EASTMAN Selüloit kuşak üretimi (ABD)		
1889	EDISON 35 mm'lik delikli selüloit kuşak (ABD)		
1890	ANSCHÜTZ Electrochyscope'u geliştirdi (Almanya)		
1890	EDISON / DICKSON Kinetograph ve Kinetoscope ile ilk görüntüler (ABD)		
1890	MAREY Chronophotographie'ta selüloit kuşak kullanarak 300 m'lik film üzerine saniyede 5-6 resim (Fransa)		
1891	Georges DEMENY Phonoscope (Fransa)		
1891	EDISON Kinetoscope'u basına sundu (ABD)		
1892	Albert LONDE 12 mercekli aygıt (Fransa)		
1892	L. G. BOULY Cinematographe (Fransa)		
1892		REYNAUD Optik Tiyatronun Grevin Müzesi'ndeki ışıklı Pandomimalar gösterisi (Fransa)	
1893	DEMENY Dışmerkez dizli Chronophotographie (Fransa)		
1893	BOULY Cinamatographe'ı geliştirdi (Fransa)		
1894	EDISON ve DICKSON Kinetoscope yaygınlaştı (ABD)		
1894	LUMIERE Kardeşler Kinetoscope'la ilgilenmeye başladılar (Fransa)		
1894	C. F. JENKINS Phantoscope (ABD)		
1895	Louis LUMIERE'in aldığı ilk Chronophotographie (Fransa)		
1895	ANSCHÜTZ Phototachyscope'la gösterim yaptı (Almanya)		
1895	Acme LE ROY Le Roy Cinematographe gösterimleri (ABD)		
1895	R.W. PAUL ve Birt ACRES Ahıcı (İngiltere)		
1895	LUMIERE'ler Paris'te Ulusal İşleyimi Özendirme Derneği'nde Cinematographe'ın ilk genel gösterimi. (Fransa)		
1895	Thomas ARMAT ve C.F. JENKINS Phantoscope gösterimi (ABD)		
1895	Max SKLADANOWSKY Bioskope gösterimi (Almanya)		
1895	LUMIERE'ler Paris'te Grand Cafe'de dünyada ilk kez Cinematographe'la halka paralı gösterim (Fransa)		



Ek A.2. Lev Kuleshov'un Kuleşov Etkisi deneyi 1920.

Çekim 1	Çekim 2	Çekim 3	Çekim 4
			
<b>Kurgu A</b>			<b>Sonuç</b>
			= Açlık
<b>Kurgu B</b>			
			= Üzüntü
<b>Kurgu C</b>			
			= Şehvet

### Ek A.3. Scott Rogers'ın dijital oyunlar sınıflandırılması.

#### Aksiyon

Aksiyon oyunları, el ve göz koordinasyonu gerektiren oyunlar. Aksiyon türünün birkaç alt türü vardır.

**Aksiyon macera:** Bu alttür, öge toplayıp kullanma, bulmaca çözme ve uzun dönemli hikâyeye ilgili hedefleri gerçekleştirme üzerine kuruludur. Örnek olarak, *The Prince of Persia* ve *Tomb Raider* serileri gibi.

**Aksiyon-çarşı:** Eski dönem çarşı oyunları tarzında sunulmuş, twitch oynama biçimiyle, ani tepki ölçen, puanlama ve kısa oyun süresini vurgulayan alt oyun türü. Örnek; *Dig Dog*, *Dinner Dush*.

**Platform:** Bir platform oyunu çoğunlukla zorlayıcı bir platform ortamında zıplayan ya da sallanan ya da seken, maskot bir karakter içerir. Ateş etme ve savaşma da dahil olabilir. Önceki dönemlerde oldukça popüler bir alttürdü. Örnek; *Nintendo's Mario* serileri gibi.

**Gizlilik:** Düşmanlarla savaşmak yerine onlardan kaçınmayı hedefleyen bir aksiyon oyunu türüdür. Örnek, *The Metal Gear* serileri ve *Thief: The Dark Project* gibi.

**Dövüş:** İki ya da daha fazla rakibin bir arena ortamında dövüş ettiği bir aksiyon oyunu türüdür. Örnek, *The Street Fighter* serileri ve *The Mortal Kombat* serileri.

**İlerlemeli dövüş ve kes biç ilerle**<sup>37</sup>: Bu oyunlar oyuncuları giderek artan bir zorlukta, sürü olarak gelen düşmanlara karşı savaşma üzerine kuruludur. Örnek, *Double Dragon*, *Castle Crashers*.

#### Nişancı

Öncelikli olarak menzilli silahlarla düşmanı vurarak oynanan oyun türüdür. Aksiyon oyunları gibi hızlı soluklu ve ani tepkilere dayalı olmakla birlikte, bu tür kamera bakışıyla belirlenen birkaç alt türe ayrılır.

**Birinci tekil şahıs nişancı**<sup>38</sup>: Oyuncunun perspektifinden gören bir nişancı alttürü. Bu sayede oyuncu, kendini daha çok oyun içinde hisseder. Örnek, *Quake*, *Team Fortress 2* gibi.

**Hepsini vur**<sup>39</sup>: Oyuncunun tehlikelerden kaçınarak büyük miktarda düşmanı vurduğu çarşı tarzı oyunlardır. Oyuncunun avatarı genellikle karakter yerine uzay gemisi gibi

<sup>37</sup> İlerlemeli dövüş ve kes biç ilerle: İngilizcesi Beat'em up ve hack'n slash olarak dilimizde kullanılmaktadır.

<sup>38</sup> Birinci tekil şahıs nişancı: İngilizcesi first person shooter. Dilimizde FPS olarak yaygın biçimde kullanılmaktadır.

<sup>39</sup> Hepsini vur: İngilizcesi shoot'em up ya da ya da kısaca shump olarak dilimizde de kullanılmaktadır.

bir araçtır. Farklı kamera bakışı içerebilirler. Örnek, *Space Invaders*, *the Contra* serileri.

**Üçüncü tekil şahıs nişancı<sup>40</sup>:** Kameranın oyuncunun arkasına biraz uzakça yerleştirildiği, çevrenin ve oyuncunun karakterinin kısmi ya da tam görünüşüne olanak veren bir nişancıdır Örnek, *The Star Wars Battlefront* ve *Grand Theft Auto* serileri.

### **Macera**

Macera oyunları, bulmaca çözmeye, nesne toplamaya ve envanter düzenlemeye odaklanır. İlk dönem macera oyunları tamamen metin tabanlıdır. Örnek, *Colossal Cave*, *the King's Quest*, ve *Leisure Suit Larry* serileri.

**Grafiksel macera:** Bu alttür, oyuncunun tıklayarak ipucu toplamak ve çevrede dolaşabilmek için fare veya imleç kullandığı bir yapıya sahiptir. Örnek, *Myst*, *Monkey Island*, ve *the Sam and Max* serileri.

**Rol yapma oyunları:** Bu alttür ise, Zindan ve Ejderha gibi kâğıt kalem rol yapma oyunlarına dayanır. Oyuncu bir karakter sınıfı seçer ve savaşma, keşif ve hazine bulma yoluyla istatistiksel yeteneklerini artırır. Karakter sınıfı ile buradaki kasıt, şövalye okçu, büyücü tipinde savaş ya da iyileştirme gibi yeteneklere göre yapılan, aynı zamanda da ırksal nitelikleri içeren bir sınıflandırma biçimidir. Örnek, *Star Wars: Knights of the Old Republic* ve *the Mass Effect* serileri.

**Devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları<sup>41</sup>:** Çevrimiçi bir çevrede yüzlerce oyuncunun çevrimiçi olabildiği rol yapma oyunlarını temel alan bir alttürdür. Örnek, *World of Warcraft*, *DC Universe Online*.

**Hayatı idame, korku:** Oyuncunun, az cephane gibi kısıtlı kaynaklarla ile korku dolu bir senaryoda hayatta kalmayı deneyimlemesi üzerine kuruludur. Örnek, *the Resident Evil* serileri, *the Silent Hill* serileri.

### **İnşaat, işletme**

Bu oyun türü, sınırlı kaynaklarla, bir bölgeyi inşa ettirme, geliştirme ve genişletme gibi hedeflerle ilgilidir. Örnek, *SimCity* ve *Zoo Tycoon*.

### **Yaşam simülasyonları**

İşletme türüne benzer biçimde ancak yapay yaşam türleri arası ilişkiler oluşturma ve geliştirme mantığından yola çıkar. Örnek, *The Sims* ve *Princess Maker*.

---

<sup>40</sup> Üçüncü tekil şahıs nişancı: İngilizcesi third person shooter. Dilimizde TPS olarak kullanılmaktadır.

<sup>41</sup> Devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları: İngilizcesi, Massively multiplayer online role playing game dir. Dilimizde yaygın biçimde İngilizce kısaltması mmorpg olarak kullanılmaktadır.

**Evcil hayvan simülasyonları:** Yaşam simülasyonlarının alttürüdür. Sanal hayvan cep oyunlarını temel alan, ama çokça değişmiş ve yaygınlaşmış, evcil hayvan simülasyonlarıdır. Hayvanları ya da varlıkları besleme, büyütme bir ilişki geliştirme amacını taşır.

### **Müzik ve ritim**

Oyuncu bir ritim ya da armoniye uyum sağlayarak puan toplamaya çalışır. Basit ritimler ya da karmaşık melodilerden oluşabilir.

### **Parti oyunları**

Parti oyunları birden çok oyuncu için özellikle tasarlanmıştır ve rekabetçi oynayı temel alır. Çoğu zaman, oyun şekli bir mini oyun formatında sunulur. Örnek, *Mario Party* ve *Buzz!*

### **Bulmaca**

Mantık yürütme ve şekil tamamlamayı temel alırlar. Yavaş, adım adım olabilirler ya da el göz koordinasyonu kullanabilirler. Örnek, *The Incredible Machine* ya da *Tetris*.

### **Spor**

Bu oyunlar geleneksel ya da sıra dışı, atletik mücadeleleri temel alır. Serilerinin senelik versiyonları sık sık görülür. Örnek, *The Madden* serileri, *The Tony Hawk* serileri.

**Spor yönetimi:** Spor oyunlarının bir alttürü olarak, sporu doğrudan oynamak yerine, oyuncular, sporcuları ya da takımları yönetir. Örnek, *The FIFA Manager* serileri, *The NFL Head Coach* serileri.

### **Strateji**

Düşünme ve planlama bu oyunların temel niteliğidir. Tarihi ya da kurgusal bir sahneleme ile oluşturulabilirler.

**Gerçek zamanlı strateji:** Bu alttür, hızlı bir tempoda oynanır ve yayılma, keşif, sömürü, yok etme üzerine kuruludur. Örnek, *Command and Conquer* serileri, *the Dawn of War* serileri.

**Sıra tabanlı strateji:** Bu oyunların daha yavaş temposu oyunculara düşünme fırsatı sunar ve strateji kurmak için daha çok olanak sağlar. Örnek, *The X-Com* serileri, *The Advance Wars* serileri.

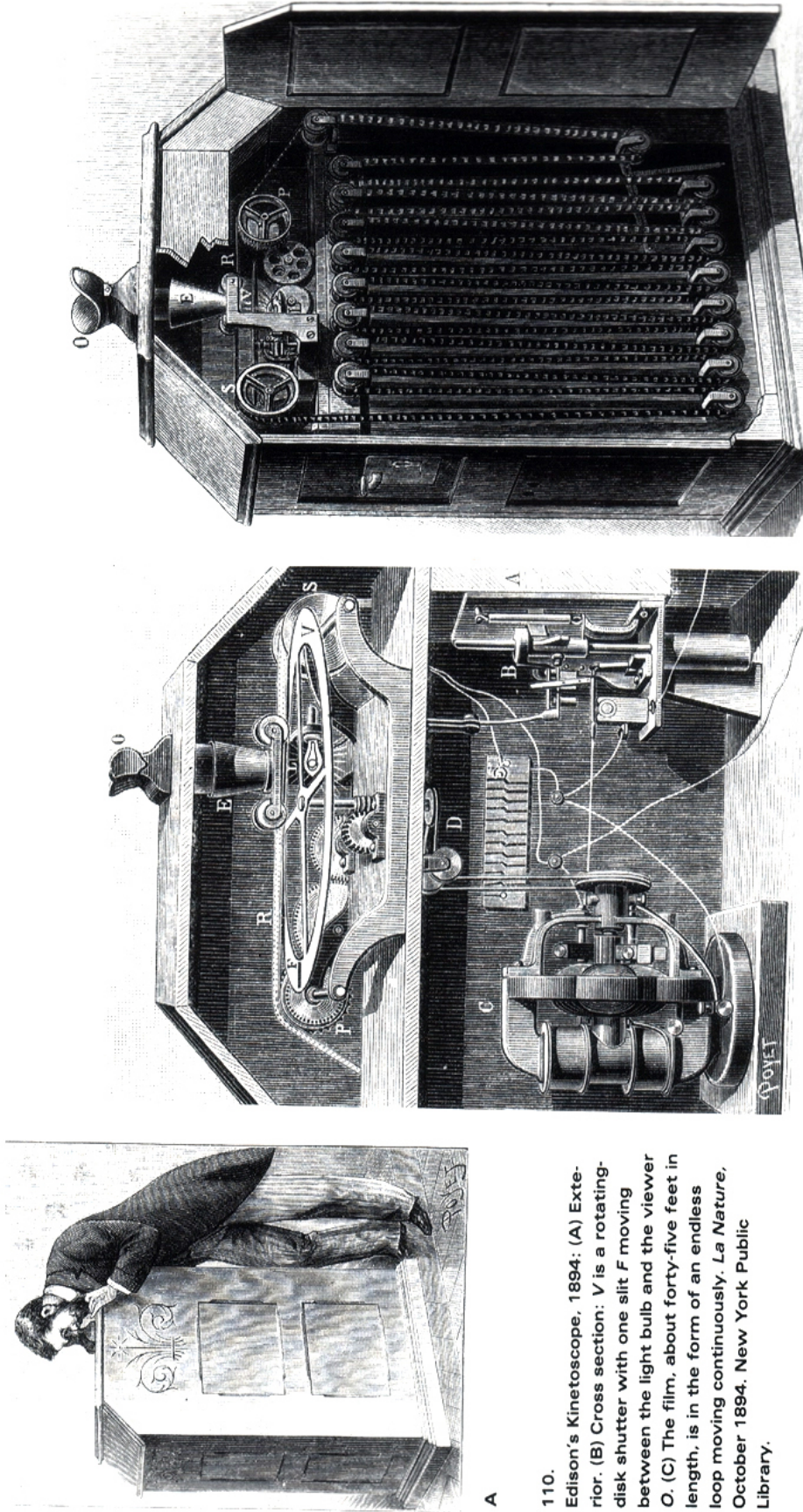
**Kule savunma:** Mobil sistemlerde ya da bilgisayarlarda yaygın olarak oynanır. Oyuncunun düşmanları durdurmak için ateş eden ve kendi kendine çalışan kuleler kurduğu görece yeni bir alt türdür. Örnek, *The Awakening*, *Lock's Quest*, *fense Grid*.

### **Araç simülasyonları**

Oyuncu spor arabadan uzay gemisine, bir aracın pilotluęu ya da řoförlüęünü yapar. Gerçekçi bir kullanma deneyimi sunmayı amaçlayan oyun türüdür. Örnek, *Lunar Lander*, *Densha de Go!*. Uçma ve sürme gibi alttürlerle ayrılabilir.



Ek B.



A

110.

Edison's Kinetoscope, 1894: (A) Exterior. (B) Cross section: V is a rotating disk shutter with one slit F moving between the light bulb and the viewer O. (C) The film, about forty-five feet in length, is in the form of an endless loop moving continuously. *La Nature*, October 1894. New York Public Library.

Ek B.1. Kinetoskop resmi. 1891'de ABD'li Thomas A. Edison ve William Dickson tarafından icat edildi.





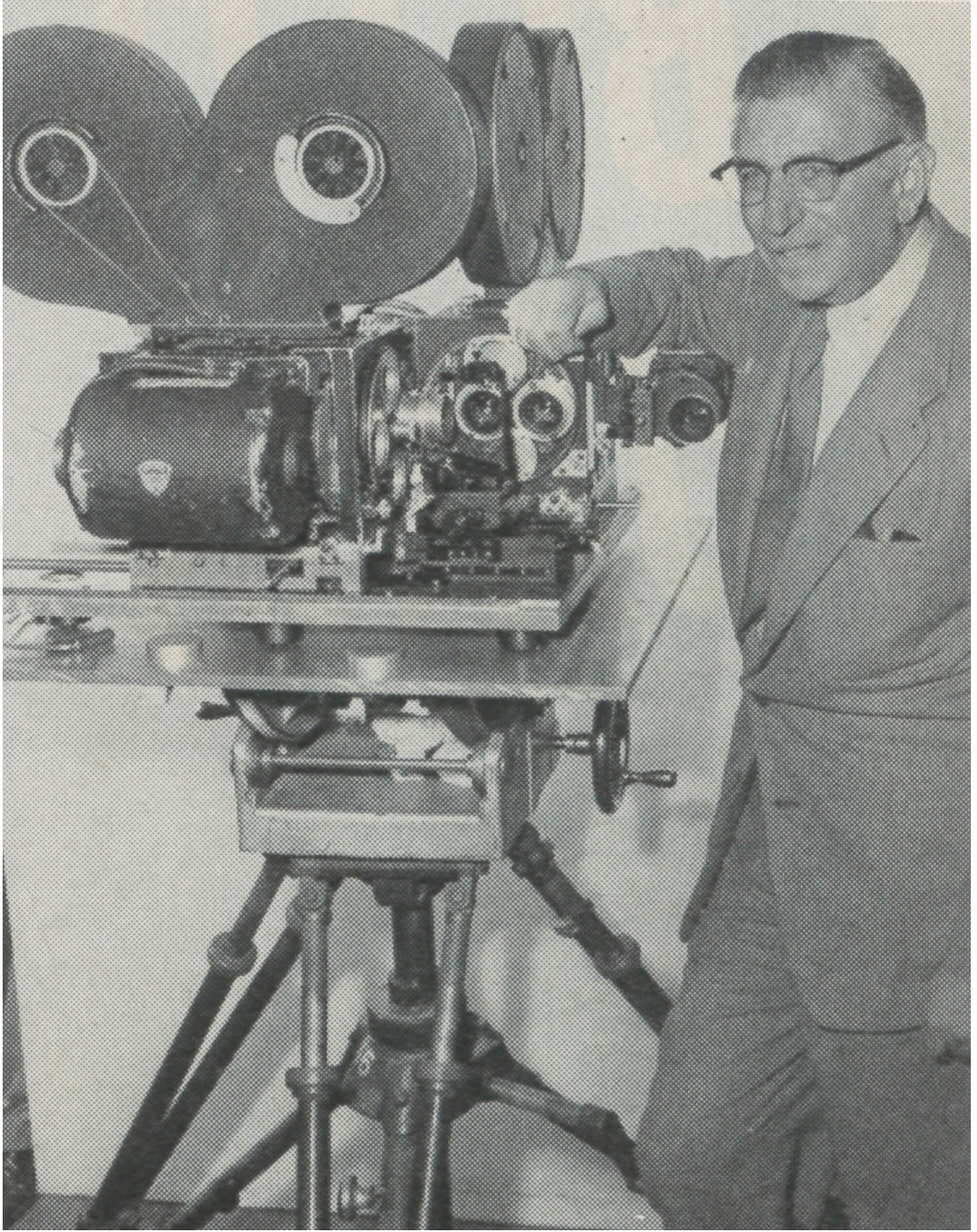
**Ek B.2.** Dünyanın ilk film posteri. Watering the Gardener, 1895.





**Ek B. 3.** Potemkin Zirhlısı 1925, Sergei Eisenstein.





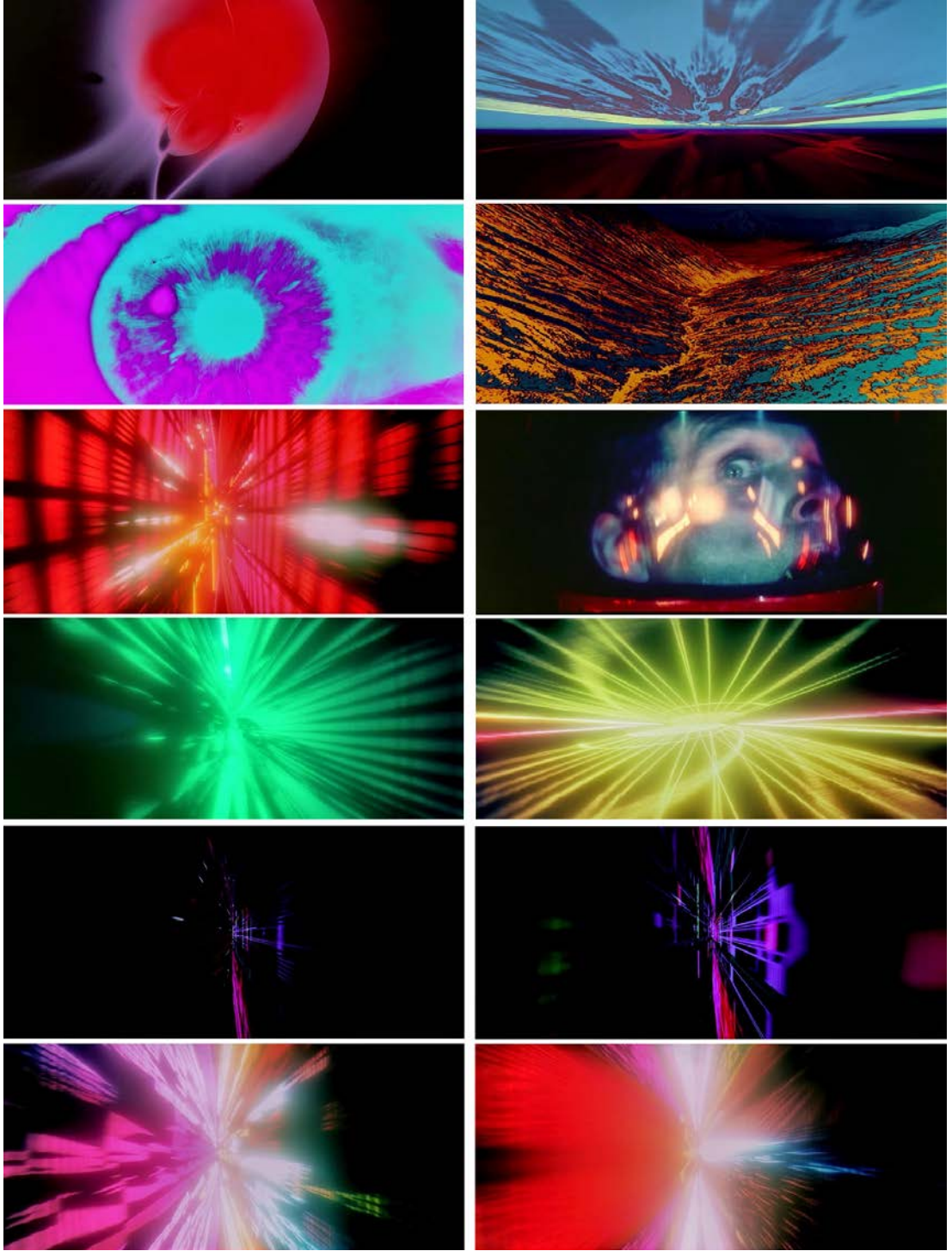
**Ek B.4.** John Arnold, MGM'ın kamera bölüm şefi, 3b kamera.





**Ek B.5.** Yıldız Savaşları çekim seti 1977.



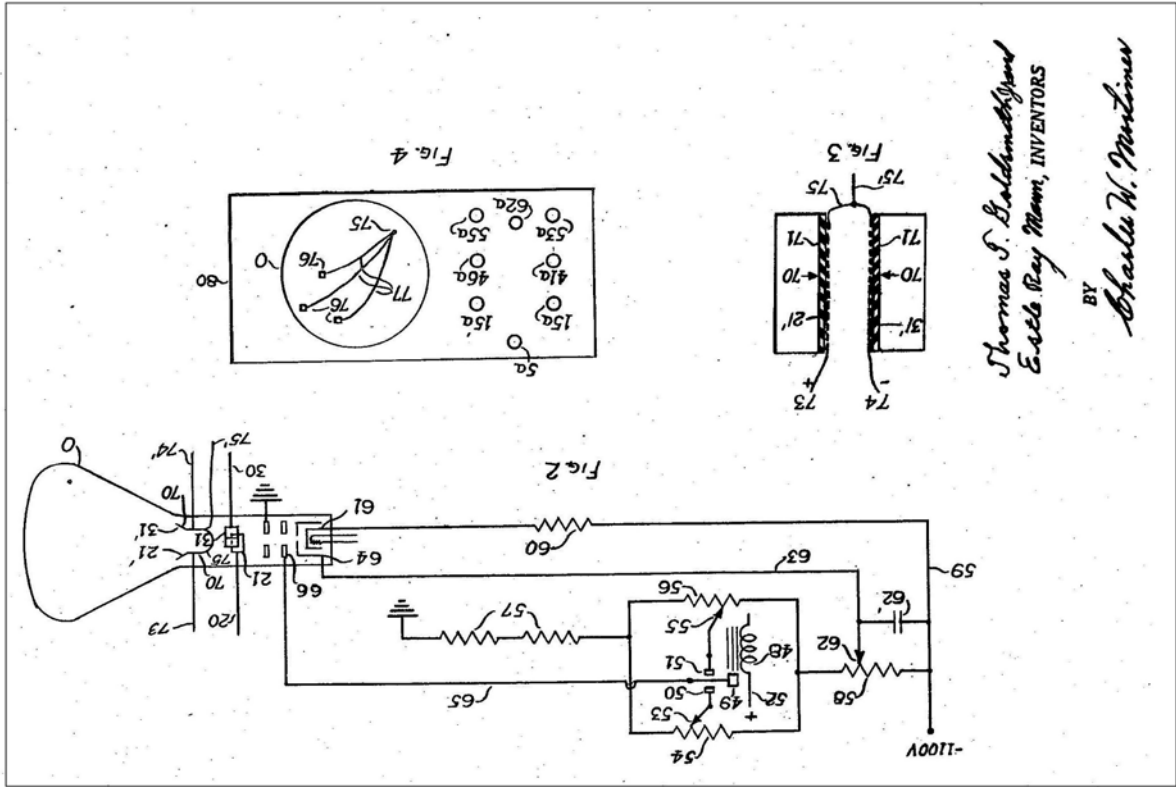


**Ek B.6.** Stanley Kubric, John Whitney, 2001 Uzay Macerası, slit-scene örnekleri.



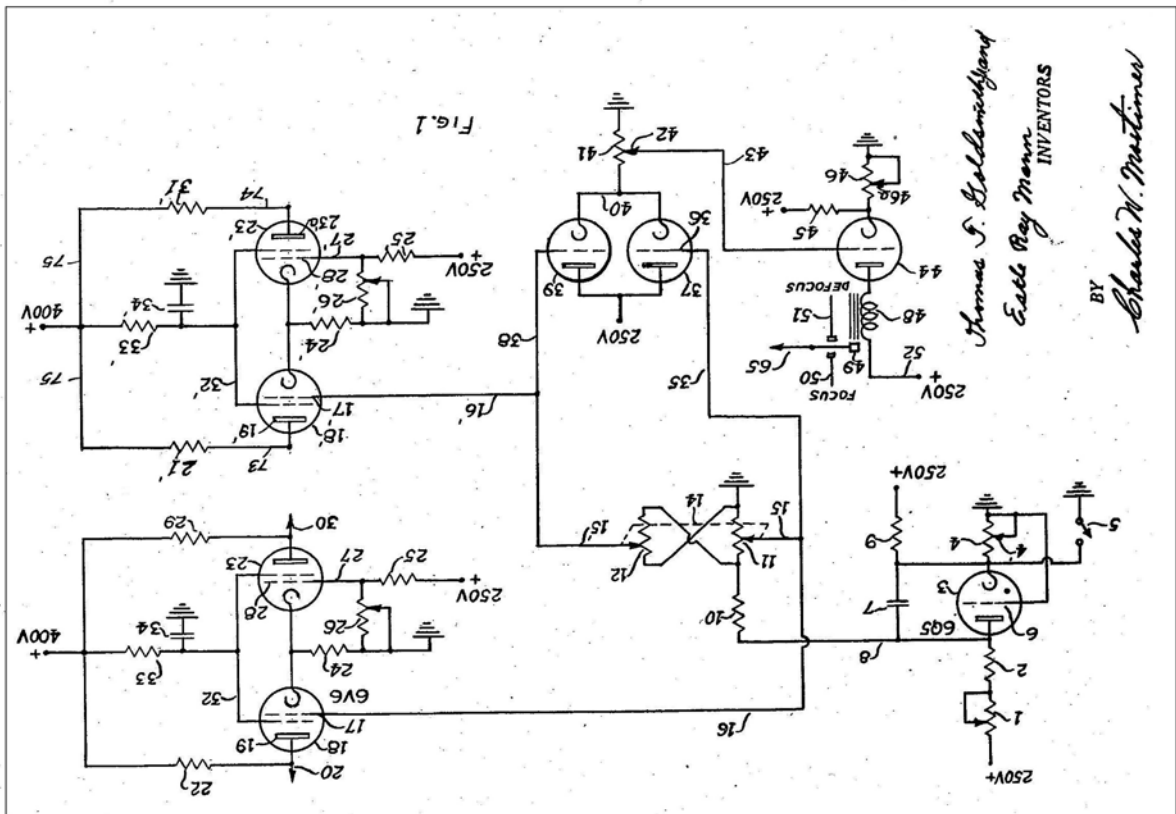


Ek B.7. J.R.R. Tolkien'in Arda'sı.



Thomas S. Saldemuth and  
Eddie Ray Munn, INVENTORS

BY  
Charles W. Mortimer



Thomas S. Saldemuth and  
Eddie Ray Munn, INVENTORS

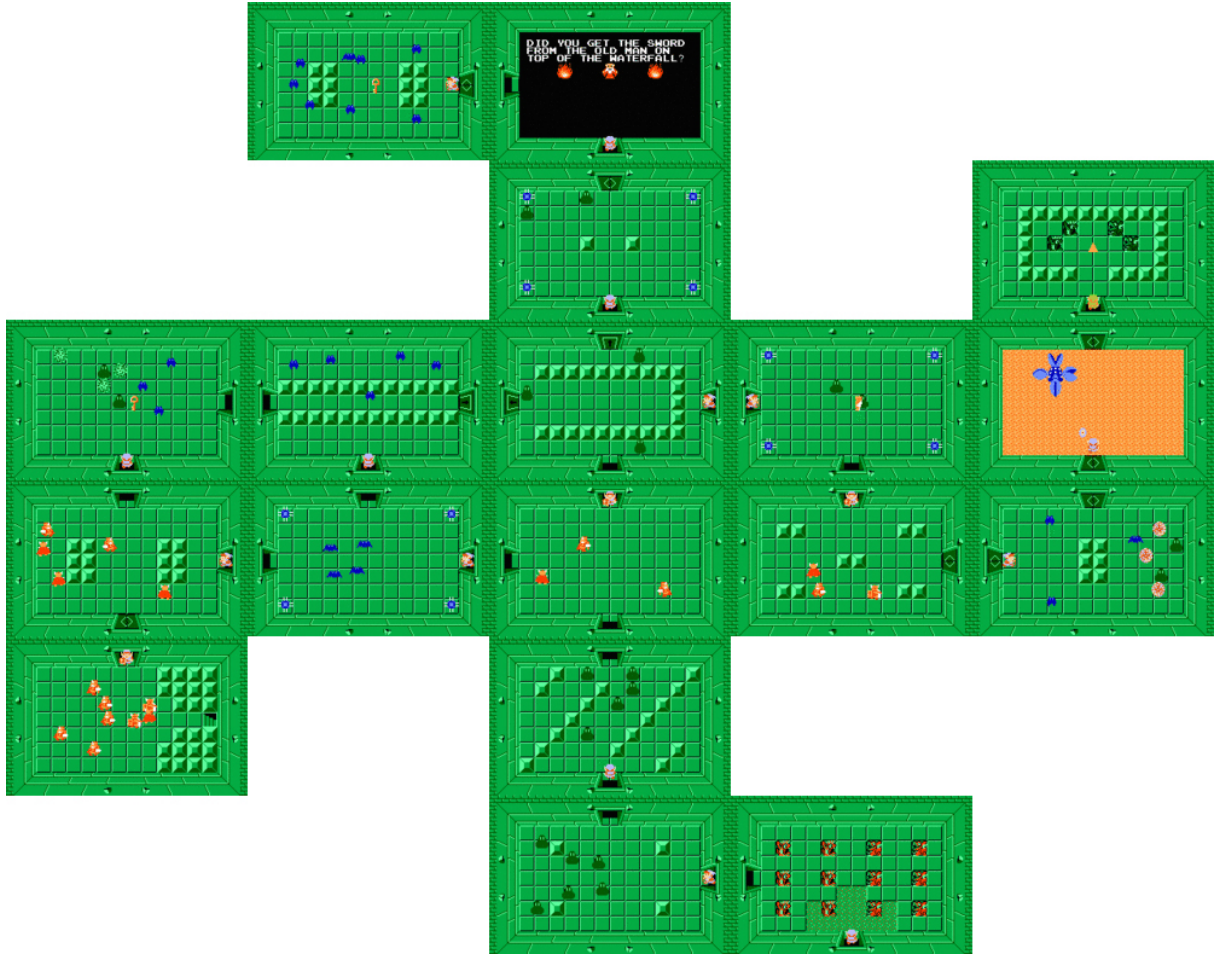
BY  
Charles W. Mortimer

Ek B.8. Bilinen en eski interaktif elektronik oyun ENIAC eğlence cihazı katot ışın tüpü patentli.





**Ek B.9.** The Brown Box 1966, ilk çok oyunculu, çok programlı video oyun sistemi.



**Ek B. 10.** The Legend of Zelda'nın Svastikası.



# ATARI VIDEO COMPUTER SYSTEM™

ONE PLAYER ONLY  
UN SEUL JOUEUR  
EN SPLEIN ALLEIN  
UN SOLO GIOCATORE  
DE UN JUGADOR SOLAMENTE

VIDEO GAMES  
JEUX VIDEO  
TELE-SPIELE  
VIDEO GIOCHI  
JUEGO VIDEO



# ADVENTURE



## DEUTSCH

Ein böser Zauberer hat einen ver-  
wunschenen Becher gestohlen.  
Ihre Aufgabe ist es, ihn zu finden.  
Drei mörderische Drachen und  
eine schwarze Fledermaus werden  
versuchen, Sie aufzuhalten.  
Glücklicherweise läßt sich in  
diesem Spiel eine Wiedergeburt  
durch einen einfachen Knopfdruck  
zu bewerkstelligen.



## ENGLISH

An evil magician has stolen an en-  
chanted goblet. Your job is to find  
it. There are three deadly dragons  
and a black bat who will try to stop  
you. Luckily in this game, reincarna-  
tion is as easy as pushing a button.

## ITALIANO

Un mago malvagio ha rubato una  
coppa incantata. Il tuo compito è  
scovarlo. Ci sono tre terribili  
dragoni ed un pipistrello nero che  
cercheranno di fermarti. Per fortuna  
in questo gioco basta premere un  
pulsante per una resurrezione istan-  
tanea.

## FRANÇAIS

Un méchant sorcier a volé une  
coupe enchantée. Vous avez mis-  
sion de la retrouver. Trois dragons  
implacables et une chauvesouris  
noire vont vous barrer le chemin.  
Fort heureusement, dans ce jeu il  
suffit de presser un bouton pour se  
réincarner.

## ESPAÑOL

Un perverso mago ha robado una  
copa encantada. Usted tiene la  
misión de encontrar y recuperar la  
copa. Tres horribles dragones y un  
murciélago negro tratarán de im-  
pedir que cumpla su misión. Si  
puede en este juego usted se puede  
resucitar con solo apretar un botón.

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.



A Warner Communications Company

PACKAGE, PROGRAM AND AUDIOVISUAL © 1978 ATARI, INC. Printed in U.S.A.

Ek B.11. Atari, Warren Robinett, 1979 Macera oyunu kapak görseli.





**Ek B.12.** Silent Hill: Downpour Playstation oyunu ekran görüntüsü.

STEAM® MAĞAZA TOPLULUK HAKKINDA DESTEK

Mağazanız ▶ Oyunlar ▶ Yazılım ▶ Donanım ▶ Videolar ▶ Haberler

mağazada ara

Topluluk Merkezi

Tüm Oyunlar > Şiddet Oyunları > The Evil Within 2

# The Evil Within 2

Detective Sebastian Castellanos has lost everything, must emerge from every corner, and he must rely on his wits to survive. For his one chance at redemption, there is only way out is in.

BUTUN INCELEMELERİ: Çok Olumlu (521)  
ÇIKIŞ TARİHİ: 3 Eki 2017  
GELİŞTİRİCİ: Tango Gameworks  
YAYIMCI: Bethesda Softworks

Bu oyun için popüler kullanıcı tarafından etiketlenen diğer oyunlar için tıklayın.

Korku

Şiddet

Hayatta Kalma Esaslı Korku

Korku

Hayatta Kalma Esaslı Korku

Ek B.13. The Evil Within 2, Steam’de kullanıcı etiketli türsel sınıflandırma biçimi.



ROCKSTAR GAMES PRESENTS A REMEDY GAME



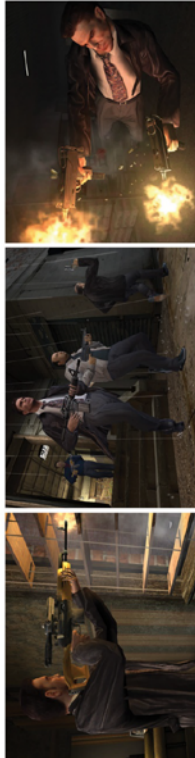
"I lied to myself that it was over. I was still alive, my loved ones were still dead. It wasn't over."

# MAX PAYNE 2 THE FALL OF MAX PAYNE

A FILM NOIR LOVE STORY

INTENSE  
CINEMATIC  
3D ACTION GAME  
WITH UNIQUE  
BULLET TIME  
GAMEPLAY

His life in ruins, Max Payne finds himself back on the NYPD. During a routine murder investigation he runs into Mona Sax, a woman he thought dead, a femme fatale murder suspect. She holds the keys to the questions he haunts him. But nothing is simple in the dark and tragic night of New York City. An army of underworld thugs stands between Max and the answers he seeks. His journey deeper into his own personal hell continues.



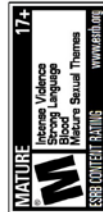
"You'd have to be a first-degree fool to fall for a woman who returns from the dead only to put a gun to your face"

Love hurts...

**MINIMUM HARDWARE REQUIREMENTS:**  
1GHz Pentium III/Atom or 1.2GHz Celeron or Duron processor  
32MB DirectX 9 compatible AGP graphics card with hardware T&L support  
32 BIT ONLY  
256MB of System Ram

**SUPPORTED OPERATING SYSTEMS:** Windows 98 SE, Windows Millennium, Windows 2000 Pro (Workstation, SP-3 required), Windows XP (Home and Professional, Service Pack 1 required).

**RECOMMENDED HARDWARE REQUIREMENTS:**  
1.4GHz Athlon or 1.7GHz Pentium 4, Celeron or Duron processor  
64MB DirectX 9 compatible AGP graphics card with hardware T&L support  
512MB of System Ram



STEAM™  
Backup Disc

# MAX PAYNE 2 THE FALL OF MAX PAYNE A FILM NOIR LOVE STORY

"A BREATHTAKING, ORIGINAL  
BALLET OF DEATH."  
COMPUTER GAMING WORLD



# MAX PAYNE THE FALL OF MAX PAYNE



Ek B.14. The Fall of Max Payne dvd kapagi.



**Ek B. 15.** The Fall of Max Payne New York görüntüsti.

## ÖZGEÇMİŞ



### KİŞİSEL BİLGİLER

**ADI SOYADI:** Engin Deniz Erbaş

**DOĞRUM YERİ VE TARİHİ:** Rize/1972

**MEDENİ HALİ:** Bekar

**E-POSTA:** edeart@gmail.com

**ADRES:** Üsküdar/İSTANBUL

### EĞİTİM DURUMU

**2018:** İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı  
(Yüksek Lisans)

**1995:** Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Grafik Bölümü

**1989:** Trabzon Fatih Lisesi