

Canlandırma Sineması Formu Olarak “Machinima”

Engin Deniz Erbař¹

ÖZ

Yazılım ve animasyonun bileřiminden oluřan dijital oyunlar, oluřturduęu kültürel birikimle yeni ve melez bir tür olarak machinima’yı ortaya ıkarmıřtır. Bu alıřma; sinema yapma biçimi olarak düşünölen machinima’nın, dijital oyun teknolojisiyle oluřturulan bir canlandırma sineması formu olmasını soruřturmaktadır. Dijital oyun tabanlı animasyon yapımının dayanakları, dijital oyunları oluřturan sanatsal bileřenlerde aranarak, dijital oyunlarda sinema ve canlandırma sinemasının özömlenmesi amalanmıřtır.

Anahtar Kelimeler: Machinima, Sinema, Animasyon, Dijital Oyun.

“Machinima” as a Form of Animation

ABSTRACT

Digital games which consist of software and animation, reveal with the cultural accumulation a new and hybrid type known as “machinima”. This study aims to investigate machinima which is considered as cinematography to being an animated cinema created with digital gaming technology. The principals of “digital game based animation productions” is studied in the constituents of art in game theory with the purpose of analyzing animation and cinema in digital games.

Keywords: Machinima, Cinema, Animation, Digital Game

¹ Animasyon ve Oyun Tasarımcısı, e-posta: edeart@gmail.com

GİRİŞ

Bütün diğer sanat ve tasarım alanlarında olduğu gibi dijital oyun da gelişim sürecinde, diğer sanat dallarından etkilenmektedir. 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, en ilkel günlerinden 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).

Bu etkileşim içinde dijital oyun, özellikle sinematografi ve canlandırma sinemasıyla oldukça yakın ilişki içindedir. Oyuncu, gerçeklik seviyesi yüksek bir dijital oyuna dahil olduğu 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 motorunun² olduğunu önemle vurgulamak gerekir. Dijital oyun, yazılım ve görsel sanatların bileşiminden oluşan, etkileşimli bir tasarım ürünüdür.

Yeni bir sanat formunun oluşumu, uzun bir zaman dilimine yayılan ve kendinden önceki deneyimleri tekrareterek, taklit ve uyarlamalarla ilerleyen bir süreçtir. Sinema, gelişim ve bir sanatsal dil oluşturma aşamasında, bu etki ve taklitleri bir üretim metodu olarak kullanmıştır.

² Oyun motoru: Programlama dilleri kullanılarak oluşturulmuş oyun yapım programlarıdır. Unity, Unreal Engine, Cry Engine gibi yazılımlar örnek olarak gösterilebilir.

Dijital oyun yapımı, sanatsal içeriğine dâhil 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.

Canlandırma Sineması ve Dijital Oyun

Teknolojik ve sanatsal evrimi büyük bir hızla hâlâ 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.

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 alıntılanmaktadır. 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, akt. 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, akt. 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, akt. Araujo vd. 2016: 238).

Dijital oyunlarda metinlerarasılık kavramının varlığı, bilgisayarların işleme yeteneklerinin, metin ve grafik kullanımının ciddi ölçüde sınırlı olduğu ilk *arcade*³ oyunlarından bu yana görülebilir. Araujo vd. (2016)'ne göre,

³ Arcade: Dilimizde Atari salonları olarak kullanılan, oyun salonlarında oynanan oyunlar.

ilk oyun geliştiricileri oyuncular tarafından kolayca sahiplenilebilir anlatımlar bulmak için 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 örneklemesiyle (2013, akt. Araujo vd. 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 vd. (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 vd. 2016: 235). Yazarlar dijital oyunlarda metinlerarası ilişkiyi; "*Spacewar*'ın 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, akt. Araujo vd. 2016: 235) biçiminde örneklemektedirler.

Benzer biçimde oyun geliştiricileri, *Atari* firmasının *Adventure* 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 artırmakta ve karşılıklı bir paylaşım ilişkisine dayanmaktadır.

Akademik anlamda yapılan oyun çalışmalarında, özellikle hikâye tabanlı oyunların incelenmesinde, terimler ve kavramların edebiyat, sinema alanından ödünç alındığını Veugen (2012), ortaya koymaktadır. Bununla birlikte, günümüzleri seviye oyunları, etkileşimli hikâyelerin 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 hikâyelere sahip, film senaryosunun bir hayli ilerisine giden oyun hikâyesi biçimiyle, alanlar arası oyunlar oldukça yaygınlaşmıştır.

Canlandırma sineması film türlerinin kendine özgü bir formudur. 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. Bir film oynatma aracı olarak *fenakistiskop'un*⁴ icadı aslında canlandırma sinemasının kökenini temsil etmektedir. Hareketin aktarımı bir çekim tekniğiyle değil, hareket parçalarının çizilerek yan yan getirilip bir bütün halinde oynatılmasıyla gerçekleşir. 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 durumdur. Teknolojik ilerlemelerle canlandırma sineması sadece çizilerek üretilen değil, aynı zamanda bilgisayar ortamında yazılımlar aracılığıyla oldukça gelişmiş grafiklerle üretilen hale gelmiştir. Kendine özgü alt türleri olan canlandırma sineması çekilerek üretilen sinemayla sadece görüntü, kurgu, anlatı, tür, tema gibi öğeler bakımından değil, aynı zamanda filmin üretimi yönünden de iş birliği 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 ayırt edilen belirgin görüntüler üzerinden yapıldığını öne sürmek akılcı durmaktadır. *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.

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;

⁴ Fenakistiskop: 1831 yılında Belçikalı mucit Joseph Plateau'nun icat ettiği animasyon cihazı.

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 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.

Machinima

Machinima oyun motorları kullanarak üretilen, genel olarak bağımsız animasyon yapımlarıdır. Sinemada *indie*⁵ yapımların gelişme süreciyle kıyaslanması mümkündür. Oyun motorları ile dijital oyunların içindeki hazır yazılım ve görsel imkânları kullanabilme şansı bu tip üretimi daha kolay ve bağımsız hale getirmektedir. Lowood (2007a), kelimenin kökenini, *Machinima* kelimesi *machine cinema*'ya dayandırmaktadır. Daha düzgün bir terim olarak *machine animation* düşünülebilir diye tanımlamaktadır.

⁵ Independent film: Büyük film yapım sisteminin dışında üretilen yapımlar. Genel kullanımı Indie film şeklinde olup, bağımsız film yapımlarıdır.

"Machinima'yı ister sinema ister animasyon olarak düşünelim, onun asıl anlamı, bilgisayar oyunu üretimi için kullanılan yazılımları kullanarak gerçek zamanlı anime edilmiş filmler yapmaktır" (Lowood, 2007a: 60).

Bilgisayar ve yazılım teknolojilerinin gelişmesi ve kullanım biçimlerinin daha kolay öğrenilebilir hale gelmesi, üretim konusunda sınırsız olanaklar sunmaya başlamış durumdadır. İnternet ortamında paylaşılan açık eğitim kaynakları, genç ve genç yetişkinlerin bireysel ve ortak üretim yapabilme olanaklarını arttırmıştır. Lowood'a göre (2007a), *machinima* yapımıcılığının başlangıcında, oyun ve oyun yazılımlarındaki ustalıklar kullanılarak, bu karmaşık yazılımların film yapmak için nasıl kullanılabileceği öğrenildi. Yazar, oyuncu olarak başlayıp, *Doom* ya da *Quake* oynayıp yaratıkları ve arkadaşlarını vurmak için kullandıkları kişisel bilgisayarlarda kendilerini aktörlere, yönetmenlere ve hatta kameralara dönüştürebileceklerini keşfettiklerini belirtmektedir.

İlk FPS⁶ 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*⁷ vasıtasıyla değiştirmeye başlamışlardır. Böylelikle oyuncu sadece oyuncu olmaktan çıkıp, kendi önerisini de veren bir katılımcı olmaya başlamıştır. Oyuncu *machinima* yapım sürecinde de sadece bir oyuncu olmaktan çıkması ile birlikte bir aktör, senarist ve yönetmen haline gelir ve bunu yaparken oyun motorunun kaynağını kullanarak ve bu imkânlar sayesinde kendi filmi de yapabilmektedir.

Machinima ve Fransız Demokrasisi

Yeni medya ve iletişim kültürü bağlamında, kitleler üzerinde machinimanın etki ve gücünü anlayabilmek için, gerçek bir örnek üzerinden

⁶ FPS: First person shooter, birinci tekil şahıs düşmanı vurarak oynanan oyunlar.

⁷ Mod: Orijinal oyuna dışardan yapılan müdahale ile oyun içinde değişiklik yapılması.

incelemek yerinde olacaktır. Alex Chan'ın machiniması olan, "Fransız Demokrasisi" yapımı yeni medyanın etkileri ve bunun bir parçası olan *machinima* olgusunu analiz etme yönünde etkili bir örnektir. *Fransız Demokrasisi*'ni yaratan sosyal koşulları, ötekileştirme, yabancı düşmanlığı gibi kavramlar üzerinden anlamaya çalışmak gerekmektedir.

Ekim 2005'te Fransa'nın Paris şehrinde, polis tarafından kovalanırken yüksek gerilim trafosuna sığınan iki gencin ölmesi ile başlayan banliyö ayaklanmaları, bunu takiben bir camiye gaz bombası atılmasıyla yükselmiş ve o dönemki Fransa İçişleri Bakanı *Nicolas Sarkozy*'in olaylara karışanları *ayaktakımı* olarak nitelemesinin ardından gerilim iyice tırmanmıştır. Gelişen olaylar başka Avrupa ülkelerine de yayılarak binlerce aracın kundaklanması ve binaların tahrip edilmesiyle de devam etmiştir. Paris isyanının başlangıcından aylar sonra, *Alex Chan* isimli yirmi yedi yaşında bir genç, isyanları konu alan bir *machinima* yapımına karar vererek, ardından ürettiği yapımı *Lionhead*⁸ web sitesine, *Koulamata* ismiyle yüklemiştir. Alex Chan aslında film yapımı konusunda deneyimli biri değildir. *Fransız Demokrasisi* yapımı azınlık gruplarının yaşadığı problemler, ayrımcılık ve isyana neden olan duyguları ifade etmeye yönelik bir çalışmadır. İsminden de anlaşılacağı gibi bu *machinima* *Fransız özgürlük değerlerinin* kaybedilmesine yönelik doğrudan bir mesajı içermektedir. *Alex Chan'ın machiniması* isyanlarla ilgili ilk film yapımı değerini taşımaktadır.

"Fransız Demokrasisi", web'deki sayısız oyun web sitesi, blog ve film indirme sitesi aracılığıyla hızla dağıtıldı ve The Movies web sitesinde ve başka yerlerde tutkulu bir tartışmayı başlattı. Örneğin Lionhead sitesinde, 400'den fazla izleyici filmi yayınlanmasının ilk altı haftasında

⁸ Lionhead: The Movies, Lionhead stüdyosu tarafından yaratılan ve Activision tarafından yayımlanan simülasyon oyunu. Yeni bir medya formu olarak, oyuncular oyunun içinde kendi oyun motoru teknolojisini kullanarak, film stüdyolarını kurup film çekebilir, avatarları manipüle edebilirler. Gerçek zamanlı bir içerik geliştirme ve animasyon film yapım oyunudur.

derecelendirdi; bir yıl sonra Kasım 2006'da izleyiciler hâlâ yorumlar gönderiyorlardı" (Lowood, 2007b: 166-195).

Chan'ın projesinin ardından gelişen tartışmalara, *Fransız Demokrasisi* yapımı etkide bulunmuştur. Örneğin azınlık temsili gibi konularda ana akım medyanın konuyu görmezden gelmesi gibi önemli bir ayrımcılık meselesinde Chan'ın yapımı alternatif bir ses oluşturmuştur. Lowood (2007b), projenin yarattığı etki hakkında, Fransız göçmen grupları ile ilgili medya kaynaklı endişeler taşıyan konulara da ışık tutan internet dergisi, Göçmenlik Tarihi Müzesi Aralık ayında, *yeni medyanın blog'lardan bilgisayar oyunlarına, kendilerini dünyanın bütün beyaz olmayan çocuklarına adadığı* şeklindeki yaklaşımıyla, yeni medya araçlarının bunu hayatının bir parçası haline getiren genç ve genç yetişkin kitlelerin kendini ifade konusunda örgütlenme yeteneklerine dikkat çekmiştir. *Machinima* bir canlandırma sineması formu olarak sinemanın araçlarını da kullanarak, oyun motorlarıyla kendine özgü üretim kapasitesine sahip bağımsız bir canlandırma biçimidir.

SONUÇ

Machinima; sinema, animasyon ve dijital oyun tekniklerini kullanan, yeni bir üretim türü olarak ortaya çıkmıştır. Birbirine karışmış melez bir sanat alanı olarak *machinima*, 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.

Sinemanın kitleler üzerinde etkisi ve dağıtım araçlarını kullanarak sunulması ile karşılaştırıldığında *machinima*, 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 örgütlenilme yeteneğini sağlayan araçlardan biri olabilme özelliğindedir. Sinema, *machinimaya* kıyasla, kültür endüstrisinin de bir ögesi olarak, yapım bütçeleri, dağıtım ve gişe gibi kısıtlar

nedeniyle bağımsız yapımlarda birçok zorluk yaşamaktadır. *Machinima* bu kısıtlamalara tam olarak tabi değildir.

Machinima, 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 *Machinima* sinema ve dijital oyunların ilişkisinden doğan ortak bir sanatsal üretim biçimidir.

KAYNAKÇA

Araujo, M.S. Carvallo, F.G, Vasconcellos, M.S. (2016). Interprocedurality: 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.

Çatak G. (2005). *Game Noir*, Seyir Sinema Dergisi, Sayı: 1-2. İstanbul: Yaz.

Dillon, R. (2011). *The Golden Age of Video Games, The Birth of a Multi-Billion Dollar Industry*. USA: A K Peters/CRC Press.

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

Lowood, H. (2007a). *High-PerformancePlay: 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 McPherson, USA: M.I.T Press, 166-195.

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.