



## Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi

Abant Journal of Cultural Studies

2023, 8(16): 148 – 157



### Sanat ve Pastiş Çerçevesinde Video Oyunları: Thief: The Dark Project Örneği

Video Games in the Framework of Art and Pastiche: The Case of Thief: The Dark Project

Volkan EROL<sup>1</sup> 

Geliş Tarihi (Received): 26.09.2023

Kabul Tarihi (Accepted): 22.10.2023

Yayın Tarihi (Published): 23.10.2023

**Öz:** Sanatın tarihinin nereye kadar uzandığı ve sanatın ne olduğu konusunda fikir birliğine varılamıyor olsa da insan üretimi olan her metnin ve dolayısıyla da sanatın diğer pek çok metinden bilinçli ya da bilinçsiz etkilenecek ortaya çıktığı söylenebilir. Bu etkileşim pastiş ve metinlerarasılık gibi kavramların doğmasına zemin oluşturmuştur. Sanatsal değeri üzerine tartışmalar yürütülen video oyunları da hem görsel hem de işitsel bir ürün olduğundan pek çok metinden esinlenerek oluşturulmaktadır. Çalışmada pastiş ve metinlerarasılık kavramlarından bahsedilerek 1998 yapımı Thief: The Dark Project adlı yapım müzik, mimari, anlatı yapısı çerçevesinde çözümlenmiştir. Literatür taraması ve betimsel analiz kullanıldığı çalışmanın amacı Thief: The Dark Project adlı oyunun metinlerarasılık aracılığıyla esinlendiği metinleri yeni bir anlatı ortaya çıkarmak için nasıl bir araya getirdiğini incelemektir. Aksiyon oyunlarının yaygın olduğu bir dönemde anlatıyı ve atmosferi ön plana çıkartarak gizlilik temelli oyunlara öncülük etmiş ve kendinden sonra gelen pek çok oyunu etkilemiş olması örneklem olarak seçilmesinde rol oynamıştır. Çalışmanın sonucunda oyunun referanslar aracılığı ile yarattığı evreni ve anlatıyı nasıl zenginleştirdiği ortaya konmaya çalışılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Pastiş, Metinlerarasılık, Sanat, Video Oyunu, Thief

&

**Abstract:** Although there is no consensus on how far the history of art extends and what art is, it can be said that every human-made text, and therefore art, emerges by being consciously or unconsciously influenced by many other texts. This interaction laid the groundwork for the emergence of concepts such as pastiche and intertextuality. Video games, whose artistic value is debated, are inspired by many texts, as they are both visual and audio products.

In the study, the concepts of pastiche and intertextuality were mentioned and 1998 production Thief: The Dark Project was analyzed within the framework of music, architecture and narrative structure. The aim of the study, using literature review and descriptive analysis, is to examine how the game Thief: The Dark Project brings together the texts it is inspired by through intertextuality to create a new narrative. At a time when action games were common, it pioneered stealth-based games by highlighting narrative and atmosphere, and the fact that it influenced many games that came after it played a role in being chosen as a sample. As a result of the study, it was tried to reveal how the game enriches the universe and narrative it creates through references.

**Keywords:** Pastiche, Intertextuality, Art, Video Game, Thief

**Atıf/Cite as:** Erol, V. (2023). Sanat ve Pastiş Çerçevesinde Video Oyunları: Thief: The Dark Project Örneği, Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi, 8 (16): 148-157.

**İntihal-Plagiarizm/Etik-Ethic:** Bu makale, en az iki hakem tarafından incelenmiş ve intihal içermediği, araştırma ve yayın etiğine uyulduğu teyit edilmiştir. / This article has been reviewed by at least two referees and it has been confirmed that it is plagiarism-free and complies with research and publication ethics. <https://dergipark.org.tr/pub/akader>

**Copyright** © Published by Bolu Abant İzzet Baysal University, Since 2016 – Bolu

<sup>1</sup> Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Galata Üniversitesi Sanat ve Sosyal Bilimler Fakültesi İletişim ve Tasarım Bölümü, e-posta: volkan.erol@galata.edu.tr, ORCID: 0000-0002-7508-5454

## Giriş

Sanat tarih boyunca insanı insan yapan en önemli özelliklerinden biri olagelmıştır. Gerek birbirleriyle gerekse kendilerinden daha üstün olduklarına inandıkları varlıklarla iletişim kurmak amacıyla oluşturdukları ilk çizimler, zihin özgürleştikçe bambaşka formlara bürünmüş, insanın kendi iç dünyasını aktarmasının bir aracı haline gelmiştir. Sanatın bu yolculuğu elbette birbirini takip eden bir süreç içinde gerçekleştirmiş, her sanat eseri, üretilmiş olan her metin bir diğerini etkilemiştir. Bu etkilenme kimi zaman netken, kimi zaman ise daha örtük şekillerde olmuşsa da referansları, esinlenilmiş metinleri anlayabilmek hem eseri anlayabilmek açısından önemlidir hem de bulmaca çözmeyi seven insan zihni için adeta bir oyun gibidir.

Sanat formları geliştikçe ve çeşitlendikçe kurulan referanslar ağı da zenginleşmiştir. 7. Sanat olan sinema ele alındığında bu durum özellikle dikkat çekici hale gelmektedir. Sinema, müziği, resim ve heykel gibi plastik sanatları, edebiyatı kendi bünyesinde bir araya getirir. Ancak sinema yalnızca bundan ibaret değildir. Sinematografi ve özellikle kurgu gibi kendine has araçları aracılığı ile anlam yaratır. Kamera hareketleri, ses tasarımı, sahne geçişleri, ışık, müzik, oyunculuk gibi pek çok etmen birleşerek bir bütün oluşturur. Böylece bir ekip işi ortaya çıkar. Ancak yine de yönetmen kendi imzasını atabilir. Böylece filmi izlerken o filmin, örneğin bir Hitchcock filmi olduğunu anlarız.

Görece yeni bir ortam olan ve sinema gibi en başlarda yalnızca eğlence olarak düşünülen video oyunları da aynı sinema gibi sanatın çeşitli dallarını bünyesinde toplar ve yine sinema gibi kendine has araçlara sahiptir. Öncelikle etkileşimlidir. Yalnızca izlemez, anlatının bir parçasına dönüşürüz. Bu da beraberinde oyun mekanikleri denilen yapıyı getirir. Oyun mekanikleri, yani oyunun genel yapısını belirleyen kurallar oyuncu deneyimini ve anlatıyı etkiler. Böylece ortaya sinemayla ortak noktalara sahip ama etkileşimli olmasıyla farklılaşan yeni bir biçim çıkar. Dolayısıyla, sinemanın metinlerarası zenginliği, oyunlar söz konusu olduğunda daha da yoğundur.

Referans, ya da gönderme yapmak kimi zaman bir amaç halini de alabilmektedir. Bu da oluşturulan eserin anlaşılması için, en azından yeterince kavranabilmesi için diğer eserleri bilmeyi zorunlu kılar. Bu yaklaşımın uçlara yaklaşıldığı durumlarda eserin özgünlüğü, alıntı mı çalıntı mı yaptığı gibi konular gündeme gelmektedir.

Bununla birlikte pastiş, parodi gibi kavramlar da özellikle söz konusu sanat eserleri olduğunda tartışılan kavramlar olmuştur.

Bu çerçevede *Thief: The Dark Project* (Looking Glass, 1998), kurduğu fantastik evrende pek çok mitolojiyi, sanatsal akımı ve pop kültür ürününü birleştirmesi açısından göze çarpmaktadır. Ayrıca hayranlar tarafından üretilen görevler (bu noktadan itibaren fan mission'un kısaltması olan FM olarak geçecektir) de oyuna sürekli yeni anlatılar eklemeyerek evrenini zenginleştirmektedir. Çalışmada oyun pastiş ve metinlerarasılık çerçevesinde incelenecektir.

## Pastiş, Metinlerarasılık ve Video Oyunları

Pastiş, geçmişin genellikle postmodern, maddesel kullanımının en radikal biçimlerinden biridir. Postmodern pastiş, geçmişin tarzlarını eklektik bir şekilde alıntılar yapmak, yeniden yaratmak ve birleştirmek olarak tanımlanabilir. (Wortel,2008:14) Kelime, İtalyanca "pasticcio"dan gelmektedir ve turta anlamına gelmektedir. Hamurla birlikte karıştırılmış, sebze, et veya diğer yiyecekleri tanımlayan kelime daha sonra sanata uygulanmıştır. Böylece pasticcio, bir ressamın diğer ressamların motiflerini kullanarak oluşturduğu resmi tanımlamak için kullanılmaya başlanmıştır (Dyer,2007:8).

Bir sanat eserinin sahiplenilmesi eski zamanlara kadar uzanmaktadır. Özellikle Yunan ve Rönesans dönemlerinde ünlü sanat eserlerini kopyalamak yaygındı (Lankford, 2007:4). Bununla beraber postmodern pratik ilk olarak Braque ve Picasso gibi ünlü kübistler tarafından geliştirilmiştir.

Günümüzdeyse Jeff Koons, Andy Warhol, Robert Rauschenberg, Sherrie Levine ve Cindy Sherman gibi pek çok sanatçı pastişten faydalanmalarıyla ünlüdür (Winczewski,2008:37).

Özdüşünümsel bir yapıya sahip olan pastişin değeri onun parodik olmaksızın eleştirel olabilmesinde yatmaktadır. Bir pastiş çalışması, kaynağın keyfiliğine işaret ederek ödünç aldığı orijinal çalışmanın öz değerini düşürür, taklit eder ya da öykünür (Cupit,2009:4).

Pastiş ayrıca gönderme yaptığı şeyin tarzını deforme eder: seçer, vurgular, abartır ve yoğunlaştırır. Göndermesinin bütün detaylarını yeniden üretmez, belli bir parçayı seçer ve o parçayı abartır ve yoğunlaştırır (Dyer, 2007: 56).

Sanatın bütünleşik bir hale geldiği, neredeyse her bir sanat eserinin diğer eserlerini bir şekilde refere ettiği ya da o eserlerden parçalar ödünç aldığı günümüzde, pastiş, sanatı anlamakta önemli bir unsur haline gelmiştir. Yukarıda da değinildiği üzere Andy Warhol gibi sanatçılar, pastişini yoğun şekilde kullanmaktadırlar.

Bu çerçevede video oyunları, hem yeni bir medya olarak, hem de etkileşimli yapısıyla, izleyicileri oyuncular haline getirerek eserin içine katan sanat eserleri olarak önemlidir. Mikse Salmond'a göre ise ", o zaman ticari oyunlar henüz film ya da tiyatro gibi sanat biçimleri değildir... Ama eğer video oyunları ortamını meşrulaştırmayı denersek o zaman sanat temelli oyunlar yapmaya başlayabiliriz." (Salmond'dan aktaran Stalker, 2005:11).

Kristeva'ya göre metinlerarasılık bir veya daha fazla gösterge sisteminin bir değerine aktarılmasını ifade eder (Kristeva, 1986: 111).

Pastiş, bu çerçevede metinlerarası çalışmalardır ve popüler medyada da örnekleri sıklıkla görülmektedir. Örneğin *The Matrix* (Wachowski kardeşler, 1999), William Gibson'un dönüm noktası niteliğindeki siberpunk romanı *Neuromancer*'dan (1985) neo-noir distopik bilimkurgu filmi *Dark City*'e (Alex Proyas, 1998) ve *Ghost in the Shell*'e (Mamoru Oshii, 1995) kadar filmi şekillendiren çok sayıdaki birbirinden bağımsız kaynaklar sebebiyle bir pastiş örneği olarak tanımlanabilir. Bu yapısıyla *The Matrix* metinlerarası bağlantılar yönünden oldukça zengin bir filmidir.

Video oyunlarından ise *GTA:Vice City* (Rockstar Games, 2002)'i örnek gösterebiliriz. Oyun *Scarface* (De Palma, 1983) ile arasındaki benzerlikler açısından hemen dikkati çekmektedir. Oyunun protagonistinin adı olan Tommy Vercetti, *Scarface*'in protagonistisi olan Tony'yi aklı getirmektedir. Hem Tommy Vercetti hem de Tony Montana kendilerini suç dünyasında bulan ve bu dünyada hızla eski mahkûmlardır. Bu ve bu gibi pek çok benzerlikle oyun ve daha önce yaratılmış metinler arasında metinlerarası bağlar kurulur.

*GTA*'da tasvir edilen şehirler yirminci yüzyıl kent manzaraları olarak tanıdık olsa da bunlar hayal edilen Amerikan şehir yaşamının parçalarından birleştirilerek oluşturulmuştur. Tasarımcılar İskoçya'da yaşadığı için bu imgeler büyük oranda gerçek yaşamdan değil Hollywood sinemasından alınmıştır. *Vice City*'deki villa *Scarface*'den ödünç alınmıştır. Çete üyelerinin sürdüğü kamyonetler ise *Boyz in the Hood*'dakilere benzemektedir (Chesher, 2004:111).

### Metinlerarasılık ve Pastiş Çerçevesinde *Thief: The Dark Project*

#### *Sinopsis*

Oyun, steampunk (bilim kurgunun buharlı makinelere odaklanmış bir alt türü) bir ortaçağ atmosferine sahip olan ve Şehir diye adlandırılan bir metropoliste geçmektedir.

Oyun, Garrett adlı evsiz bir çocuğun, kendilerine Muhafızlar (*Keepers*) adını veren gizli bir topluluk tarafından bulunup kendilerinden biri olacak şekilde eğitilmesiyle başlamaktadır. Ancak, Garrett, belli bir yaşa geldiğinde Muhafızlar'dan ayrılır ve eğitimini hırsızlık için kullanır. Caduca adındaki yaşlı kadın, *glyph* denilen işaretlerle yazılmış eski kehanetleri yorumlamakta ve bir hırsızın, Şehir'de meydana gelecek olaylarda çok önemli roller oynayacağını belirtmektedir. Bu hırsızın Garrett olabileceğini düşünen

Muhafızlar, bu sebeple onunla ilişkilerini kesmemektedirler. Ancak kehanetlere inanmayan Garrett kendi yoluna gitse de bazen istemeden de olsa onlara yardım etmeyi sürdürmektedir.

Trickster adındaki bir Pagan tanrısı tarafından kandırılan Garrett, Göz denilen, telepatik olarak iletişime geçme gücüne sahip bir nesneyi, hayaletli bir katedralden çalması için ikna edilir. Trickster, Göz'ü kendi dünyasının kapılarını tamamen açmak için kullanacaktır, ancak bunu yapabilmek için gerçek bir göz ile birleştirilmesi gerekmektedir. Trickster, Garrett'in tek gözünü söker ve onu ölüme terk eder.

Bir Muhafız tarafından kurtarılan Garrett, Paganlar'ın düşmanı olan ve Master Builder adını verdikleri bir tanrıya tapan bir topluluk olan Hammeritelar'dan yardım ister. Göz'ün sahtesi yapılıdır. Trickster'in dünyasına geçen Garrett, fark edilmeden, Göz'ü sahtesiyle değiştirir. Böylece Trickster'in kapıları açmak için yaptığı tören başarısız olur ve Trickster mağlup edilir.

Bir Hammerite olan Karras, minnetlerinin bir ifadesi olarak, kaybettiği gözünün yerine Garrett'a mekanik bir göz armağan eder.

Oyunun son sinematik sahnesinde, Garrett'i bulan ve onun en güvendiği Muhafız olan Artemus'la konuşmaktadırlar. Garrett, bir daha onlara yardım etmeyeceğini, hiçbir Muhafız'ı görmek istemediğini söyler ve diğer Muhafızlar'a bunu iletmesini istediğini belirtir.

Garrett uzaklaşır, Artemus ise kendi kendine konuşur ve her şeyin kehanetteki gibi gerçekleştiğini söyleyerek Metal Çağı'nın gelişi konusundaki uyarıları tekrarlar.

#### *Yapım Aşamaları ve Oyun Mekanikleri*

Oyun 1998 yılında *Looking Glass Studios* tarafından Microsoft Windows için geliştirilen ve *Eidos Interactive* tarafından yayımlanan, gizlilik temelli bir video oyunudur. Oyun ilk olarak *Better Dead Than Undead* isimli bir fikir olarak başlamıştır ancak bu fikir kısa süre bir kenara bırakılmış ve oyunun temelleri *Dark Camelot* ile atılmıştır. *Dark Camelot*'taki temel fikir, Kral Arthur'un hikâyesini distopik bir anlatı içerisinde yeniden kurgulamaktır. Bu ilk versiyonda Kral Arthur, Kutsal Kâse mitini halkı yönetebilmek için uydurmuş bir tiran, Merlin bir psikopat ve şövalyeler gösterişli zırhlar içindeki haydutlar olarak tasarlanmışlardır.

Programcılardan Marc LeBlanc şunları söylemektedir:

Kurduğumuz evren geleneksel Arthuryen elementlerden daha moderndi. Steampunk, ama barutsuz. Silindir şapkalı Merlin'in skeçlerini gördüğümü hatırlıyorum, ayrıca NASCAR sürücülerini gibi kurum logolarıyla donatılmış şövalyeler hakkında konuşmalar vardı... Basit bir şekilde orkları ve elfleri kopyalamak istemedik; eşsiz ve akılda kalıcı bir şey inşa etmek istedik. Sahiplenebileceğimiz bir şey (Hivemind, 2013).

Oyunun tasarımı aksiyon, rol yapma ve macera türünü birinci kişi görüş açısıyla bütünleştiriyordu (Leonard, 1999). Ancak *Looking Glass* ekibi, *Dark Camelot*'u temelde bir kılıç dövüşü oyunu olarak tasarlamıştı ve etkili bir kılıç dövüşü sistemi geliştiremediklerinden, *Dark Camelot* fikri de yavaş yavaş başka bir şeye doğru dönüşüm geçirmeye başlamaktaydı (Hivemind, 2013).

Doug Church oyundaki temel gizlilik modelinin gardiyanların diğer yöne bakması oyuncunu hızlı bir şekilde geçmesi üzerine kurulu olduğunu, Paul Nerath'ın ise, oyunun bu hırsızlık kısmının çok ilginç olduğu konusunda ısrar ettiğini ve neden hırsızlık kısmını merkeze alan bir oyun yapmadıklarını sorduğunu belirtmektedir (Rouse, 2004:518).

Böylece *Better Red Than Undead* projesinden zombiler başta olmak üzere doğaüstü öğeleri, *Dark Camelot*'tan ise kılıç dövüşü mekaniğini ve genel atmosferi ödünç alan *Thief: The Dark Project* ortaya çıkmıştır (Hivemind, 2013).

Oyun, FPS (*First Person Shooter*) olarak adlandırılan, oyuncuların önlerine çıkan düşmanları öldürdüğü oyunların ağırlıklı olduğu bir dönemde piyasaya sürülmüş ve pek çok yönden kendinden sonra gelecek

olan oyunlara ilham vererek, bir kilometre taşı haline dönüşmüştür. TDP, gizlilik sistemini birinci kişi görüş açısıyla ilk defa eklemlendirerek *First Person Sneaker* denilen türün öncüsü olmuştur.

Dövüşten kaçınmayı ödüllendirmesiyle çıktığı dönemde bir devrim niteliği taşıyan oyun, ses açısından da öncü bir yapıya sahiptir. Yönetici programcı Tom Leonard, *Thief*'te sesin diğer oyunlardan daha merkezi bir rol oynadığına inanmaktadır: "Yapay zekânın oyuncunun hem içsel durumu hem de konumuyla bağlantı kurduğu ilk ortamdı." (Williams, 2009:11 ). Objeler tarafından oluşturulan sesler yapay zekâyı kendilerini saran ortam hakkında bilgilendirmektedir. *Thief* sesin hem yapay zekâ hem de oyuncu için, büyük rol oynadığı ilk oyunlardan biri olarak görülmektedir (Williams,2009:12).

Oyun bu yenilikçi mekaniklerin yanında özellikle ara sahneleri açısından da kendine has bir tarza sahiptir. Dan Thron ara sahne tasarımları hakkında şunları söylemektedir:

Ben ekibe katıldığımda sinematikleri Rob ve Ken geliştiriyordu. İlk tasarımıımız aktif bir çizgi roman sayfası gibiydi ve çok etkileyici görünüyordu. Sonra John Randall ve ben onları biraz değiştirdik, Randall beni After Effects ile tanıştırdı ve bu tarz animasyona bir kez başladıktan sonra her şey yerli yerine oturdu... Ama dürüst olmak gerekirse sinematiklerin imzası haline gelen karanlık çok az zamanımızın olması ve gölgelerden daha hızlı boyanan bir şey olmaması gerçeğinden kaynaklandı. Hepimiz çok iyi düşünmeliydik çünkü prodüksiyon üzerinde çok kesin sınırlarımız vardı. (TTLG, 2009).

Bundan sonraki bölümlerde ekibin oyunun hem görsel hem de anlatsal yapısını oluştururken etkilendiği kaynaklar incelenecektir.

#### *Zaman ve Mekân*

*Thief*, hem zaman hem de mekân olarak belli bir döneme ait değildir ve çeşitli zaman ve mekânların bir araya gelmesinden oluşmuştur. Bu belirsizlik hissi oyunun geçtiği mekânın bir isminin olmaması ve sadece. Şehir (*The City*) olarak adlandırılmasıyla daha da vurgulanmaktadır.

Oyunun atmosferi genel olarak Orta Çağ'ı andırmakla beraber 19. Yüzyıl'a ait Victoria dönemi mimarisi, 1920'lerde ortaya çıkan Art Deco gib pek çok mimari tarza rastlamak mümkündür. Daniel Thron, Dickensyan ve Barok karışımı mimariyi özellikle benimsediklerini, böylece zengin ve fakir arasındaki farkı çok net bir şekilde gösterebildiklerini belirtmektedir (TTLG, 2009).

Oyunun başlangıç ve eğitim bölümü olan *A Keeper's Training*'te görülen yapılar ortaçağ mimarisini andırmakla beraber, metal plaka kaplı yüzeyleri daha en baştan oyunun belirli bir döneme ait olmadığı izlenimini uyandırmaktadır.

*Lord Bafford's Manor* adlı ilk bölüme baktığımızda, oyunun mimari yapısını ve atmosferini çok daha net bir şekilde görebilmekteyiz. Sokaklar ortaçağ ve 1485-1603 Tudor dönemi mimarisine sahiptir. Ancak Lord Bafford'un kalesinin içi, Viktorya dönemini (Kraliçe Viktorya'nın hükümdarlığına gönderme yapan 1837-1901 yılları arasındaki dönem) andırmaktadır. Ayrıca sokaklarda göze çarpan demir su boruları da Ortaçağ'dan daha ileriki dönemleri çağrıştırmaktadır.

*Hammerite* adlı dini grubun (ki ileride işleneceği gibi Hristiyanlığa ve İspanyol Engizisyonu'na yapılmış bir göndermedir) kiliseleri yoğun şekilde Roma Katolik kiliselerini andırmaktadır. *The Haunted Cathedral*, *Return to The Cathedral* ve *Undercover* bölümlerinde *Hammerite* kiliselerini detaylı bir şekilde gösterilmektedir.

*The Lost City* adlı bölümde, oyunun protagonisti Garrett, Şehir'in üstüne inşa edilmiş olduğu, sular altındaki Kayıp Şehir, *Karath Din'i* bulmak üzere yola çıkar. *Karath Din* ismi büyük ihtimalle Lovecraft'ın *Kadath'ına*, yine bu bölümde ismi geçen *N'Lahoptep*, Lovecraft'ın *Nyarlathotep'*ine bir göndermedir.

*The Lost City* Maya ve Mısır mimarisi ile göze çarpmaktadır. Bölümün haritası da, Mısır hiyerogliflerini andıran sembollerle bezelidir.

*The Sword* adlı bölümde Garrett, oyunun kötü karakteri Constantine'in villasına, çok iyi korunan sihirli bir kılıç çalmak üzere girer. Kılıcı çalmak, Constantine'in kendisi tarafından verilmiş bir görevdir ve Constantine böylece Garrett'in yeteneklerini test etmektedir. Bölüm, tasarımıyla oyunun en dikkat çekici bölümlerinden biridir. Oyunun fantastik yapısı içinde bile tuhaf bir tasarıma sahip olan villa, sürreal bir mimariye sahiptir ve oyuncuları (ve Garrett'i) son derece şaşırtmaktadır.

Art Deco (1920-1940 yılları arasında gelişen, geleneksel el sanatı motifleri ile Makine Çağı imgelerini ve materyallerini birleştiren bir tarz), daha çok serinin ikinci oyunu olan *Thief: The Metal Age*'de etkili olmakla beraber, çok az da olsa TDP'de de yansımaları gözükmemektedir.

Oyun zamansızlık duygusunu, teknolojiyi kullanarak pekiştirmektedir. Meşalelerle aydınlatılan sokaklar birdenbire yerini elektrikli sokak lambalarına bırakmaktadır. Işık Kulesi denilen, ortada parlayan sarı bir küre tarafından emilen partiküller yayan dört kolu bulunan cihazlarla, jeneratörlerle, asansörlerle, kameralarla (tüm oyun içinde sadece *Cragscleft* Hapishanesi'nde görülsede), alarm sistemleriyle ve tanımlanamayan pek çok cihazla donatılan oyun, bir zaman ve mekân pastışı olarak tanımlanabilir.

#### *Din ve Mitoloji*

Oyunun dine olan en açık göndermeleri Çekiç Tarikatı'nda (*Order of the Hammer* ya da *Hammerite*) kendini göstermektedir. Tarikatın kökeni tam olarak bilinmemekle beraber, Şehir'in kurucuları arasında yer aldıklarına inanılmaktadır. Tarikat, *Master Builder* ismini verdikleri bir tanrıya tapmaktadır ve Paganları kâfir olarak görmektedir. Paganlar ve Çekiç Tarikatı birbirlerinin ezeli düşmanıdır.

Tarikat temel olarak Katoliklere ve İspanyol Engizisyonu'na yapılan bir göndermedir. Kiliseleri Roma Katolik kiliselerini, sembolleri olan çekiç ise haçı akla getirmektedir. Azizleri, tespihleri, duaları, dua kitapları, dua kandilleri, azizlerin kemiklerini içeren kutsal emanetleri vardır. Kırmızı üniformaları, kendi inançlarından olmayanlara uyguladıkları şiddet ve işkenceler ise İspanyol Engizisyonu'nu akla getirmektedir.

Tarikatı katolik inancına bağlayan bir diğer faktör *Master Builder* ile İsa'nın kökensel benzerlikleridir. *Master Builder*'in çekiç ve keski ile evrene şekil verdiğine inanılmaktadır ve bu sebeple inşa etmeyi severler. Bu onlar için bir tapınma yoludur. İsa da İncil'de bir marangozun oğlu olarak geçmektedir. Ancak genellikle marangoz olarak çevrilen kelime olan *tekton*, bir şeyler inşa eden (*builder*), demirci gibi el hüneriyle bir şeyler yaratan (*craft*) anlamlarını da karşılamaktadır (Murdock, 2011:177). Bu çerçevede bakıldığında *Master Builder* ve İsa arasındaki benzerlikler dikkat çekicidir.

Serinin üçüncü oyunu olan *Thief: Deadly Shadows*'da, tarikatın, çok sıkı güvenlik önlemleri alarak koruduğu, *Builder*'in Kâsesi (*chalice*) adı verilen bir kutsal emanet bulunmaktadır. Bunun, Hristiyanlıkta, hem törenler esnasında içinden şarap içilen kâseye dolayısıyla Kutsal Kâse'ye bir gönderme olduğu açıktır. Oyunun temeli olan *Dark Camelot* projesinin Arthur mitini ele alınacağı düşünüldüğünde gönderme daha fazla anlam kazanmaktadır.

Tarikat, *Master Builder*'in, *Trickster*'ı (Pagan tanrısı, Constantine'in gerçek kişiliği) Şehir'den sürdürdüğüne ve böylece karanlığı uzaklaştırdığına inanılmaktadır.

Paganlar, *Trickster* adlı tanrıya tapmaktadır ve Çekiç Tarikatı düzeni simgelerken, Paganlar kaosu temsil etmektedir. *Trickster*, çeşitli şekillerde tasvir edilmektedir. Temel (ve oyunun içinde görülen) şekli ise Yunan mitolojisinde bir keçinin sağrısına, bacaklarına ve boynuzuna sahip olan, yabanın, çobanların, sürülerin tanrısı olan tanrı Pan ile büyük benzerlik göstermektedir. Pan'dan farklı olarak ise kertenkele benzeri bir kuyruğa ve şekil değiştirebilme yeteneğine sahiptir. Ayrıca doğaya hükmedebilmektedir.

Constantine'in villasında bulunan bazı duvar kabartmaları, *Green Man* tasviriyle benzerlikleri göz önüne alındığında, *Trickster*'in, Pan'ın yanısıra *Green Man* (Yeşil Adam) mitolojisine de göndermeler içerdiği görülmektedir. *Green Man* insan ve bitkinin birleşik bir imgesidir ve insanlık ile bitkisel dünyanın

birleşimini, doğanın sırlarını sembolize etmektedir. Genel olarak Ortaçağ kiliselerinde görülmesine karşın kökleri Pagan zamanına kadar uzanmaktadır (Anderson'dan aktaran Cheade, 2013).

Trickster'in sağ kolu olan Viktoria ise Trickster gibi şekil değiştirme gücüne sahip, gerçekte ise yeşil ağaç kabuğu benzeri deriyle kaplı insansı forma sahip bir *nymph*dir. Mitolojide *nymph* dişi doğa perilerine verilen isimdir. *Nymphler* genellikle tanrıların yardımcıları olarak tasvir edilmektedirler (Parada, 1997).

Paganlar bozuk bir İngilizce ile konuşmaktadırlar. Kelimelere sıklıkla "s" ya da "ie" ile bitmektedir; Trickster'a hitaben kullandıkları *Woodsie Lord* gibi (*Wood Lord*- Ağaç Lordu). Ayrıca kendi ürettikleri kelimeler de bulunmaktadır. Uygur insanlar için *cityhead* (şehirkafa), hırsızlar için *sneaksie* (sinsi, sinsice hareket etmek anlamlarına gelen anlamına gelen *sneak*'ten) gibi.

Geliştirici ekibin esinlendiği kaynaklar arasında *Hobbit* de bulunmaktadır. Dolayısıyla Paganların bu konuşma tarzının Gollum'dan etkilendiği düşünülebilir. Gollum da, çoğul kelimelerin sonuna "es" getirmektedir; *Hobbittses*, *Bagginses* gibi.

*Edebiyat, Sinema, Popüler Kültür*

Ekip, oyun üzerinde en büyük etkisi olan kitaplardan birinin Umberto Eco'nun *Name of the Rose* (Gülün Adı) olduğunu belirtmektedir (TTLGü t.y.). Keşifler, büyük kütüphaneler, engizisyon, labirentvari mekânlar gibi temalar özellikle Çekiç Tarikatı ve Bekçiler üstünde büyük etkisi olduğu görülmektedir.

Ekip, Frank Hurbert'in *Dune*, Fritz Leiber'in *Fafhrd and the Grey Mouser* romanlarının da büyük etkisi olduğunu söylemektedir (TTLG, t.y.). Bu romanların etkisini etkisini fütüristik teknoloji, tarihi silahlar, tanrısal güçler, kehanetler, boyutlar arası sihir gibi elementler üstünde görmek mümkündür.

Charles Dickens'in *Oliver Twist* ve *Tale of Two Cities* romanları, ne sıkı sıkıya Ortaçağ'a ne de Victoria dönemine ait olmaları bakımından oyunu oldukça fazla etkilemiştir. Emil Pagliarulo bu konuda şunları söylemektedir:

"Bana göre, Garrett Artful Dodger'un genişletilmiş bir hali... Victoria dönemi hırsızının en mükemmel örneği: etkileyici, yetenekli, sinik. Bu mükemmel bir kombinasyon. Bütün Thief hayranlarını *Oliver Twist* okumaya daver ediyorum; Victoria Londrası'nın suç yaşamının harika bir tarihsel kaydı." (TTLG, t.y.).

Daniel Thron, Caleb Carr'ın *The Alienist* adlı romanından çok etkilendiğini, ancak onu en çok çeken faktörün kitabın kapağı olduğunu belirtmektedir. Alfred Stieglitz'in bir fotoğrafı olan kapağın kendisini Stieglitz'in fotoğraflarına yönelmiş ve Şehir hakkında düşünürken ilham vermiş olduğunu söylemektedir (TTLG, 2009).

Tolkien'in mitolojisi, özellikle de *The Lord of the Rings* ve *Hobbit*, oyunu etkileyen diğer kaynaklardandır. Daha önce de değinildiği gibi özellikle Paganları ve konuşma tarzlarını etkilemiştir. *Cragscleft* hapisanesinde bir mahkûm "I like the dark! Dark for dark business!" (Karanlığı severim! Karanlık iş için karanlık.) demektedir. Bu, *Hobbit*'e doğrudan bir göndermedir:

"We like the dark," said the dwarves. "Dark for dark business!" ("Karanlığı severiz", dedi cüceler. "Karanlık iş için karanlık!") (Tolkien,2012:23).

*Eyes Wide Shut*, *Meet Joe Black* ve *The Haunting* filmleri 18. yüzyıl mimarisi ile oyundaki bölümlerin inşasını etkilemiştir. Disney'in *Robin Hood*'u da oyunun genel yapısını etkileyen filmler arasındadır. Oyunun görsel tarzı ve anlatsal elementleri (dedektiflik gibi) yoğun olarak kara filmlerden ve Alman dışavurumculuğundan etkilenmiştir. Ekip, *M*, *The Maltese Falcon*, *Dead End* ve özellikle de *The Third Man* filmlerinin bu açıdan çok büyük etkisi olduğunu belirtmektedir. Bu filmlerdeki dedektiflerin Garrett'in kişiliği üzerinde büyük etkileri olduğunu, Philip Marlowe adlı dedektifin bu çerçevede oldukça önemli olduğunu söylemektedirler (TTLG, t.y.).

Blade Runner, kara filmi bilimkurguyla birleştirmesi açısından etkili olmuştur. Oyunun son sahnesi, Garrett'in mekanik gözünü yakın çekim göstererek, Blade Runner'in açılış sekansına gönderme yapmaktadır.

#### Müzik

Oyunun müzikleri Eric Brosius tarafından düzenlenmiştir. Özellikle (Josh Randall'ın da katkısının bulunduğu) giriş ve çıkış müzikleri, endüstriyel metal ve elektronik müziğin bir türü olan *breakbeat*'in bir karışımı olarak, oyunun hem zamansız ve mekânsız yapısıyla, hem de teknolojinin ve sihrin tekinsiz bir şekilde iç içe geçmiş olduğu karanlık atmosferiyle uyum içindedir. Görünüş itibariyle tarihi bir oyun olduğu izlenimini yaratan oyunun müzikleri bu modern yapısıyla, farklı zamanları bir araya getirmekte, bir pastiş ortaya çıkarmaktadır.

Giriş ve çıkış müziklerinin bu yapısı oyunun genelinde de kendini hissettirmektedir. *Assassins* adlı bölümün briefing videosunda ve *Thieves' Guild* bölümünün kumarhane kısmında fonda çalan müziğe modern tınlar ve enstrümanlar hâkimdir.

#### FM ve Modlar

*Thief: The Dark Project*'in (ve genel olarak *Thief* üçlemesinin), halen sevilmesinin ve oynanmasının en büyük nedenlerinden birinin, yayınlanan editörler sayesinde hazırlanan fan yapımı görevler ve diğer oyunların yapısını değiştirerek *Thief* tarzına ve atmosferine sahip olmasını sağlayan modlar olduğunu söyleyebiliriz.

1999 yılından bu yana hayranlar tarafından yapılan yüzlerce FM bulunmaktadır. Bunlardan bazıları çok küçük görevlerken, bazıları *Thief:2X* gibi çok kapsamlı olabilmektedir. FM'ler, oyuncuların *Thief* evrenine kendi hikâyelerini, kendi karakterlerini eklememesine olanak sağlayarak, oyunun ömrünü uzatmakta ve evreni genişletmektedir. FM'ler oyuncuların kendi zevklerini yansıtan tamamen deneysel çalışmalar olduğundan, ortaya, *Thief*'in atmosferi ve anlatisıyla ters düşen pek çok FM de çıkabilmektedir.

Modlar açısından bakıldığında *The Dark Mod* göze çarpmaktadır.

*The Dark Mod* (TDM) ise *Doom 3* (id Software, 2004) için geliştirilmiş bir moddur. *The Dark Mod*, oyunun mekaniklerini tamamen değiştirmektedir. Oyunun mekanikleri *Thief*'in mekaniklerine oldukça benzer olmakla kalmayıp, onları geliştirmiştir. Oyun, resmi sitesinden tamamen ücretsiz olarak indirilebilmekte ve başka hiçbir şeye ihtiyaç duyulmadan oynanabilmektedir. Bu da bir bakıma TDM'yi mod olmaktan çıkarmakta, başlı başına bir oyun yapmaktadır.

Oyun, oyuncular tarafından yapılan ve yine ücretsiz olarak indirilebilen FM'lerden oluşmaktadır.

Modlar bu yapısıyla, hem oyuncuların kendi içeriklerini oyuna katmalarına izin vererek, hem de farklı oyunların grafikleri ve/veya mekanikleri üzerine başka bir oyunun atmosferini/meکانiklerini inşa ederek bir pastiş meydana getirmektedirler.

## Sonuç

Zaman içinde çok basit yapılardan oldukça karmaşık yapılara doğru evrilen video oyunları, anlatı yapıları ve görsel tarzlarıyla, kendine has mekanikleriyle başlı başına bir sanat olma yolunda ilerlemektedir. Görsel yapısıyla özellikle sinemadan etkilenen video oyunları, zaman içinde kendine has bir görsellik oluşturmuş ve sinemayı etkilemeye başlamıştır.

Video oyunları, oyuncuların anlatıyla etkileşim haline girmesini sağlamış, böylece karakterlerle özdeşleşme ve anlatı yapısına dâhil olma yönünde yepyeni bir kapı açmış, teknolojinin gelişmesi, gözlükler, eldivenler gibi araçlarla bu etkileşimi bir üst boyuta taşımıştır.



Kimi oyunlar ile birlikte oyuncuların kullanımına sunulan editörler ise oyunların içeriğinin isteğe göre değiştirilmesini ve hayranlar tarafından oyuna eklenilebilecek yeni bölümler yapılabilmesini sağlamış, internet oyuncuları birbirine bağlayarak bu modların ve bölümlerin paylaşılmasına imkân sağlamıştır.

Böylece video oyunları, oyuncuların tamamlanmış bir ürünün yapısını değiştirmesine olanak vermiştir. Başka hiçbir popüler kültür ürününde ya da sanat dalında mümkün olmayan bu özellik, video oyunlarının “etkileşimli bir sanat” olarak konumlandırılmasını sağlayabilmektedir.

Bilgisayar oyunları hem edebiyat, resim, sinema gibi sanat dallarıyla ve popüler kültür ürünleriyle metinlerarası bir ilişki kurduklarından, hem de etkileşimli yapısıyla oyuncuların, yaratıcı ekibin düşüncesinin dışında kendi yaratımlarını oyuna eklemeye izin verdiklerinden, zengin bir referans ağına sahiptirler.

*Thief: The Dark Project* hem din ve mitolojiye göndermeleri, edebiyat, resim, müzik gibi alanlarda pek çok eserden beslenmesiyle metinlerarası bir yapıya sahiptir, hem de zamansız ve mekânsız yapısıyla (ya da pek çok zamanı ve mekânı bir araya getirmesiyle) geniş bir evren yaratmaktadır. Yüzlerce FM ile oyuncuların kendi içeriğini oluşturmasına izin veren oyun, modlar aracılığıyla da diğer oyunlarla ve metinlerle kurduğu bağlar derinleşmektedir.

Pastiş, gönderme yaptığı kaynaklara olan benzerliği vurgular (Sloan, 2016: 39). *Thief*'in yapısına baktığımızda genellikle referansların altının çizildiğini ve hatta kimi zaman anlatının bu referanslar aracılığı ile anlam kazandığını görülmektedir. Bütün bu özellikleriyle *Thief: The Dark Project*, video oyunlarında pastişe başarılı bir örnek teşkil etmektedir.

## Kaynakça

- Cheade, S. (2013). Green Man Mythology. 13.08.2023 tarihinde [http://library.tarvalon.net/index.php?title=Green\\_Man\\_Mythology](http://library.tarvalon.net/index.php?title=Green_Man_Mythology) adresinden alındı.
- Chesher, C. (2007). Neither Gaze nor Glance, but Glaze: Relating to Console Game Screens. *Scan Journal*. 4(2): ss. 98-117.
- Cupit, K. (2009). Pastiche and Parody: Imitation's Role in Julie Heffernan's Self-Portraiture, *Kuzey Karolina: Regional Collegiate Art History Symposium*.
- Dyer, R. (2007). *Pastiche*. New York: Routledge.
- Hivemind. (2013). Stealing History: Dark Camelot and Thief. 05.09.2023 tarihinde Stealing History: Dark Camelot And Thief | Rock Paper Shotgun adresinden alındı.
- Kristeva, J. (1986). Revolution in Poetic Language. *The Kristeva Reader*, Ed. Toril Moi. ss. 89-136. New York: New York Columbia University Press.
- Lankford, E.M. (2007). *Sampling Real Life: Creative Appropriation in Public Spaces*. Towson University.
- Leonard, T. (1999). Postmortem: Thief: The Dark Project. 01.09.2023 tarihinde [http://www.gamasutra.com/view/feature/131762/postmortem\\_thief\\_the\\_dark\\_project.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/131762/postmortem_thief_the_dark_project.php) adresinden alındı.
- Murdock, D.M. (2011). *Who Was Jesus? : Fingerprints of the Christ*. Oregon: Stellar House Publishing.
- Parada, C. (1997). *Nymphs*. 05.08.2023 tarihinde <http://www.maicar.com/GML/NYMPHS.html> adresinden alındı.
- Rouse, R. (2004). *Game Design Theory & Practice*. İkinci Basım. Texas: Wordware Publishing.
- Stalker, J.P. (2005). *Gaming In Art: A Case Study of Two Examples of the Artistic Appropriation of Computer Games and The Mapping of Historical Trajectories of 'Art Games' Versus Mainstream Computer Games*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Johannesburg: University of Witwatersrand.

- Tolkien, J.R.R (2012). *The Hobbit*. Boston: Houghton Mifflin Harcourt Publishing.
- TTLG.(2009). *Out of the Shadows-Interview with Daniel Thron*. 10.08.2023 tarihinde *Out of the Shadows – interview with Daniel Thron (ttl.g.com)* adresinden alındı.
- TTLG. (t.y.). *Thief 2 Development Team TTLG Exclusive Interview*. 10.08.2023 tarihinde *Thief2-MetalAge.com -- A TTLG / Digital Nightfall Production* adresinden alındı.
- Williams, C. M. (2009). *The Oral History Project: A History of The Video Game Industry*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Worcester: Worcester Polytechnic Institute.
- Winczewski, M.J. (2008). *Consumption, Pastiche and Identity in Postmodern Visual Culture*, Yayınlanmamış Doktora Tezi. Pretoria: University of Pretoria.
- Wortel, E. (2008). *Textures of Time, A Study of Cinematic Sensations of Anachronism*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Hollanda: Nijmegen Radboud.