

## “MAD MAX” SİNEMA FİLMİ VE “FALLOUT” OYUN SERİLERİNİN GÖSTERGELERARASI BAĞLAMDA İNCELENMESİ

Remzi SAN<sup>1</sup>

Çiğdem TAŞ ALİCENAP<sup>2</sup>

### ÖZ

Pek çok metin kendinden öncekilerin izlerini taşır. Metinlerarasılık/göstergelerarasılık metinlerin kendi aralarında olduğu kadar değişik sanatsal biçimler arasındaki ilişkileri açıklamaya çalışan bir yöntem olarak ortaya çıkmıştır. Postmodern olarak nitelendirilen bir dönemde ortaya çıkan bu yöntemler “her metnin öncekilerle ilişkili olduğunu” savlamaktadır. Edebiyat dışında, resim, sinema, animasyon vb. alanlarda sıklıkla kullanılan bu yöntem, günümüzde çok geniş kullanıcı kitlelerine ulaşan bilgisayar oyun tasarımlarında da karşılığını bulmaktadır. Bu çalışmada, bilgisayar oyunları ile sinema ve diğer disiplinler arasındaki alışverişler araştırılarak; “Fallout” bilgisayar oyunu ile “Mad Max” film serilerinin, iki ayrı sanatsal biçim arasındaki ilişkileri belirtmek için kullanılan göstergelerarası bir görüngüde incelenmesi amaçlanmıştır. Bu çerçevede “Fallout” bilgisayar oyunu ile “Mad Max” film serileri konu, konsept, diyalog, sahne ve benzeri öğeler üzerinden incelenmiştir. Böylece bilgisayar oyunlarındaki göstergelerarası iletişimin hem tasarım süreci hem de oyuncunun deneyimi çerçevesinde nasıl işlediği ortaya konmaya çalışılmıştır. Tarama modeline dayalı bu çalışmada; araştırmanın kuramsal çerçevesi geliştirilerek literatür araştırması tamamlandıktan sonra elde edilen veriler bulgular ve yorum aşamasında tartışılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Metinlerarasılık, Göstergelerarasılık, Sinema, Bilgisayar Oyunları, Tasarım

## EXAMINING "MAD MAX" MOVIE FILM AND "FALLOUT" GAME SERIES IN CONTEXTUAL INTERSEMIOTISM

### ABSTRACT

Many texts carry traces of previous ones. Intertextuality/ Intersemiotism have emerged as a method of trying to explain the relationship between various artistic forms and as well as the relationship between texts. These methods, which emerged in a postmodern period, claim that “each text is related to the earlier ones”. Apart from literature, the methods that is often used in painting, cinema, animation, etc., are also found in computer game designs, which have reached very large user mass today. In this study, the relationship between computer games and cinema and as well as considering other disciplines are investigated. As a case study, the "Fallout" computer game and the "Mad Max" film series have been aimed to investigate in an illustrative phenomenon used to describe the relationship between two different art forms. In this frame, "Fallout" computer game and "Mad Max" film series are examined through subject, concept, dialogue, stage and so on. Thus, it has been tried to show how intersemiotic relations in computer games works both within the design process and the experience of the player. In this study

<sup>1</sup> Araş. Gör., Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, remzisan@anadolu.edu.tr,  
ORCID ID: 0000-0001-8406-8069

<sup>2</sup> Dr. Öğr. Üyesi, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, ctas@anadolu.edu.tr,  
ORCID ID: 0000-0001-9893-1070

based on the research model; the theoretical framework of the research was developed and the data obtained after the completion of the literature search were discussed in terms of findings and interpretation.

**Keywords:** Intertextuality, Intersemiotism, Cinema, Computer Games, Design

## Giriş

Dünyanın varoluşundan günümüze kadar geçen süre içerisinde farklı alanlarda ve farklı işlevlerde kullanılmak üzere ürün tasarlayan insanlar, birbirlerinden etkilenmişlerdir. Bu etkileşimler dönemden döneme çeşitlilik göstermiştir. Kimi zaman taklit kimi zamansa esin şeklinde farklı dönemlerde farklı metinler arasında ilişkiler, bağlantılar, göndermeler dikkat çekmiştir. Bu etkileşimler yazınsal metinlerde olduğu gibi görsel metinlerde de kendini göstermiştir. Postmodern olarak adlandırılan ve 1960’lı yıllarda yeni bir metin kuramı ortaya atan kimi kuramcıların (Kristeva, Barthes, Ricardou vd.) girişimlerine bağlı olarak, ortaya çıkan metinlerarasılık, “...bir metnin başka metin/metinlerle, başka söylemlerle kurduğu ilişkileri..” incelemektedir (Aktulum, 1999: 7-11). Bu araştırma yöntemi sadece yazınsal alanda kalmamıştır. “Çünkü günümüzde metinlerarasılık yalnızca romanda değil, genelde tüm sanat alanlarında –resim, yontu, sinema, mimari vb.- artık var olan bir olgudur (Aktulum, 1999: 10). Metinlerin sadece kendi içlerindeki ilişkileri değil aynı zamanda farklı disiplinlerle olan bağları da bu yöntemle incelenebilir hale gelmiştir. Bu çalışma yöntemi, disiplinlerarası etkileşimin ve alışverişin zenginleşmesini sağlamıştır. Günümüzde bahsedilen etkileşimin en güçlü hissedildiği alanlardan biri de bilgisayar tabanlı cihazlar ile sanal ortamlarda tasarlanan oyunlardır. Bilgisayar ortamında tasarımı olan oyunlar farklı platformlar için hazırlanmakta ve kullanıcıya sunulmaktadır. Çalışma içerisinde “bilgisayar oyunları” olarak bahsedilecek olan oyunlar; taşınabilir cihazlar, video oyun konsolları, PC, Mac, vb. donanımsal olarak bilgisayar sistemlerine ihtiyaç duyan cihazlar için üretilen oyunların hepsini kapsayacaktır.

Eklektik bir yapı içerisinde bilgisayar oyun tasarımları hem kendi içinde hem de diğer sanat disiplinleriyle göstergelerarası bağlamda etkileşim sağlayabilmiş; bir önceki metin ya da eylem ile yeni bir söylem geliştirerek zenginleşebilmiştir. Çalışmada, bilgisayar oyunları ile sinema ve diğer disiplinler arasındaki

göstergelerarası ilişkiler araştırılmış ve “Fallout” bilgisayar oyunu ile “Mad Max” film serileri bu bağlamda incelenmiştir.

### 1. Metinlerarasılık / Göstergelerarasılık

Yazının icadı ile birlikte her bir eylem, olay, ifade, düşünce vb. söylemler not edilebilmiş ve sonraki toplumlara ya da kültürler aktarılabilmektedir. Bireyler yazılı olan sözcük dizilimlerini okumuş ve anlamlandırmışlardır. Bir metin farklı okur tarafından çeşitli anlamlar kazanabildiği gibi aynı okur tarafından farklı zaman aralıkları ile gerçekleştirilen okumalarla da çeşitli anlamlar kazanabilmektedir (Ögeyik, 2008: 3). Dolayısıyla metin, onu yazan bireyin betimlediği ifadeler ile kalmayıp okuyan ve onu özümseyen okurla da farklı anlamlar kazanarak çeşitlenebilmektedir. Bu etkileşim yazar, metin ve okur arasında çeşitlilik kazanarak zenginleşmektedir.

Metin, bu etkileşimi okur ile gerçekleştirebildiği gibi yazar aracılığıyla başka metinlerle de gerçekleştirebilmektedir. Geçmişten günümüze kadar doğru ya da yanlış istemli ya da istemsiz metinler arasında karşılıklı gerçekleştirilen bu süreç, yirminci yüzyılın ikinci yarısında Julia Kristeva tarafından “*metinlerarasılık*” kavramı olarak öne sürülmüştür. Metinlerarasılık tanım olarak en geniş haliyle: “*dünya ve metin arasındaki ilişki*” olarak aktarılmaktadır (Evans, 1988: 69). Metinlerarasılık, metinlerin geçmişten günümüze kadar olan karşılıklı alışverişini ve etkileşimini ortaya koyan bir kavramdır. Bu durum, bir eserin geçmişte yazılan metne ya da diğer sanat eserlerine alıntı yaparak gönderme yapmasına ve o yapıtların farklı söylemler ile günümüzde yaşatılmasına olanak sağlamaktadır (Önal, 2013: 107). Dolayısıyla “*metinlerarası ilişki kuran bir metnin okunması, yalnız o metnin okunması değil ilişkide olduğu metinleri okumayı da zorunlu kılar*” (Ögeyik, 2008: 5). Metin yazarı tarafından oluşturulduğu süre içerisinde sadece yazarının kaleme aldığı sözcüklerden değil, önceki yazarların yazdığı sözcük ya da söylemlerden de meydana gelmektedir. Metin, metinlerarasılık bağlamında ele alındığında; metin içerisinde yer alan hemen hemen bütün sözcükler, öncesinde ya işittiğimiz ya da gördüğümüz kelimelerdir (Bazerman ve Prior, 2004: 83). Başka bir deyişle, her söz ya da eylem öncekiler ile ilgilidir, bu eylem beraberinde metne çokseslilik ve çeşitlilik kazandırmaktadır. Dolayısıyla metin ister yazılı ister sözlü olsun hemen hemen tüm metin türleri metinlerarasılık özelliği taşımaktadır. Sözü edilen bu alışveriş metin özelliği taşıyan

yapıtlar dışında kalan sanatın diğer türleriyle de gerçekleşmektedir (Aktulum, 2011: 13). “Sözselsel sanatlar ile sözselsel olmayan sanatlar arasındaki göstergebilimsel ayırım açık seçik ortada olduğu için sözselsel olan sanatların kendi aralarındaki alışverişlerine metinlerarası alışverişler yerine göstergelerarası alışverişler adını vermek daha yerinde ve doğru olacaktır.” (Aktulum, 2011: 16). Dolayısıyla bir metnin sözselsel olmayan bir sanat eserine yaptığı gönderme metinlerarasılıktan ziyade göstergelerarasılık bağlamında incelenmelidir. Bir başka anlatımla, metin dışındaki diğer sanat biçimlerinin hem kendi aralarında (resim-heykel, fotoğraf-müzik, sinema-resim, vb.) hem de metin ile diğer sanat biçimleri arasında (metin-resim, metin-müzik, resim-metin, vb.) gerçekleşen alışveriş göstergelerarasılık yöntemi ile incelenmelidir.

Göstergelerarasılık gibi sanatın diğer alanlarında gerçekleşen resimlerarasılık, medyalararasılık, müziklerarasılık, sinemalararasılık, vb. kavramlar eserlerin tür, üslup ve anlam bakımından incelenmesinde sıklıkla kullanılmaktadır (Aktulum, 2016: 80). İki eser arasında gerçekleşen alışverişin incelenmesinde kullanılan bu çalışma yöntemlerinin oluşumundaki en önemli etkenlerden biri teknoloji olarak gösterilebilir. Bunun nedeni ise teknolojinin gelişimi ile oluşan yeni medya ortamlarıdır. Hem medyalararası hem de her bir medya türünün içerisindeki alanların birbirleri ile olan etkileşimi disiplinlerarası yeni alışverişlerin olanaklı hale gelmesine yardımcı olmuş ve yeni söylemlerin oluşumuna katkı sağlamıştır.

Metinlerarası ve göstergelerarası alıntılama yöntemleri, günümüz teknolojileri kapsamında yalnızca geleneksel sanatlar açısından değil teknolojinin getirdikleri ile birlikte dijital dünyada çizgi romanlar, reklamlar, bilgisayar oyunları gibi alanlarda da karşılık bulmaktadır. Gerçekleştirilen alıntılama eski ile günceli birleştirerek yeni söylemlerin ve yeni anlamların ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Göstergelerarasılık kapsamında yoğunlukla gerçekleştirilen alıntılama; öykünme, taklit, anıştırma, parodi alıntı ve gizli alıntı olarak vurgulanmaktadır.

Pastiş bir diğer terim anlamı ile öykünme, iki eser arasında gerçekleşen biçeme dayalı bir taklit işlemi olarak tanımlanmaktadır (Aktulum, 2011: 462). Parodi ile benzeşim gösterdiği düşünülse de tam anlamıyla parodiye karşılık bulmamaktadır. Parodi, onu gerçekleştiren bireyin alaycı tavrı ile gerçekleşmekte, öte yandan öykünme

ise üslup taklit biçimi veya kurgusal yeniden yazım olarak tanımlanmaktadır (Evans, 1988: 87).

Taklit, iki eser arasında gerçekleşen bir önceki eserin birçok unsuru gözetilerek yeniden üretilmesine yönelik bir yöntemdir. Aktulum taklitte bir dönüştürüm işleminden de söz ederek, “...dönüştürme işlemi okurun dönüştürülen metni tanımaya olanak sağlamalıdır: Bu oranda bir metni dönüştürmek belli oranda bir taklidi de varsaymak...” olduğunu belirtmektedir (Aktulum, 2011: 473). Farklı alanlarda gerçekleştirilen bu yöntem, bir önceki eserin yeniden uyarlanması olarak özetlenebilir.

Okuyucunun ya da izleyicinin sahip olduğu mirasa seslenen alıntılama yöntemi olan anıştırma ise; yazınsal ya da yazın dışında kalan diğer sanat biçimlerinde yoğun olarak kullanılan “bir metne, bir düşünceye, bir şeye doğrudan belirtmeden sezdirim yoluyla gönderme yapılmasını” (Aktulum, 2011: 420) olanaklı hale getiren bir aktarım yöntemidir. Gerçekleştirilen alışveriş açık bir aktarma olarak gerçekleşmediği ya da doğrudan olmayan bir aktarım işlemi olduğu için izleyicinin veya okuyucunun gönderme yapılan objeyi ya da eylemi bir önceki eser ile ilişkilendirmesi ve aralarında bir bağ kurması gerekmektedir. Üstü kapalı olarak gerçekleşen göndergenin anlaşılabilmesi, izleyicinin ya da okuyucunun kişisel birikimi ile ilgili olmakta, anıştırma yoluyla gerçekleşen gönderme izleyicinin belleğine seslenmektedir (Çalış, 2012: 69).

Parodi, bir diğer ismi ile yansılama ise “*Dar anlamda, konusu soylu bir metnin (destan, ağılatı vb.) sıradan bir konuya indirgenerek dönüştürülmesi işlemine verilen ad*” olarak tanımlanmaktadır (Aktulum, 2011: 479).

Alıntı, “*Bir yazıya başka bir yazarın yazısından alınmış bir parça, aktarma, iktibas*”<sup>1</sup> olarak tanımlanmaktadır. İki metin arasında gerçekleşen alıntılama sonucunda alıntılamanın metin alıntılanan metni yeniden üretmekte; onu başka bir bağlama taşımaktadır (Aktulum, 2011: 45).

<sup>1</sup>[http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.58c7a165bb4778.76119701](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.58c7a165bb4778.76119701), Erişim Tarihi: 12.01.2017.

Göstergelerarası alışverişin en yoğun kullanıldığı yöntemlerden biri olan gizli alıntı: “*Sözcenin geldiği yapıt ya da yazarın adı belirtilmeden yapılan alıntı*” olarak aktarılır ve başkalarının eserlerine ait parçaları dönüştürerek benzerini yapmak anlamına gelmektedir (Aktulum, 2016: 423-424).

Bilgisayar oyun tasarımları göstergelerarası alışverişi yoğun olarak kullanmaktadır. Bilgisayar oyun tasarımları, tasarımı meydana getiren bileşenleri sayesinde birçok sanat dalı ile etkileşim sağlamakta ve birçoğu ile çeşitli katmanlarda alışveriş gerçekleştirmektedir. Bu alışveriş, göstergelerarasılık anlamında birçok bağın oluşumuna yol açmaktadır. Tasarımcı bu bağ ile oluşturduğu yeni tasarım ile anlam çokluğu, yani bir çokseslilik yaratarak yeni bir anlamsal bütünlük meydana getirmektedir (Ekiz, 2002: 13).

## 2. Bilgisayar Oyunlarında Göstergelerarası İlişkiler

Oyun, Türk Dil Kurumu’nun sözlüğünde: “*yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan, eğlence*”<sup>2</sup> olarak geçmektedir. Genel anlamı ile insanda doğal olarak var olan ve onda zevk uyandıran hayatın her alanına yansımış bir eylemdir (Tekerek, 2006: 47). Oyun sadece insana ait bir eylem değildir, hayvanlar farklı şekilde bu eylemi gerçekleştirmektedir. Bu eylem içerisinde insan yalnızca vakit geçirebilir ya da belirli bir sonuç dâhilinde kazanımlar elde edebilir. Bu durum oyundaki amaç ile ilgilidir. “*Oyun kültürden daha eskidir*” (Huizinga, 2013: 16). Bu nedenle oyunun çıkışındaki amaç insan varlığının oluşumundan daha eskilere dayanmaktadır. Bu oluşum hayvanların birbirlerine yaptıkları kurlar ya da birbirlerini avlamak için kurdukları tuzaklar olarak tanımlanabilir. Bu tanım oyunu basitleştirmektedir. Çünkü Huizinga’ya göre oyun yalnızca içgüdüsel bir eylem olarak tanımlanabilecek kadar basit, zihin denebilecek kadar da üstün bir eylem değildir (Huizinga, 2013: 17).

İlk bilgisayar oyunları kumar temelli bozuk para ile çalışan mekanizmalardan meydana gelmektedir (Uysal, 2005: 12). Eğlence temelli olan bu oyun sistemleri zamanın ilerleyişi ve teknolojinin gelişimi ile birlikte, eğitimden sağlığa kadar birçok

<sup>2</sup>[http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.58c7a16a58a763.15566610](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.58c7a16a58a763.15566610), Erişim Tarihi: 25. 01. 2017.

alandayere edinebilmiştir. Dolayısıyla günümüze kadar çeşitlenerek gelen bu eylem şimdilerde gelişen teknoloji ile birlikte daha çok bilgisayar tabanlı sistemlerde varlığını sürdürmektedir. Bilgisayar oyunları konu ve biçim bakımından çeşitlilik göstermekte ve diğer sanat biçimlerinden fazlasıyla beslenmektedir. Bir örnek verecek olunursa; “Dune” roman serisini, “Dune” filmini ve “Dune” video oyununu ele alabiliriz. 1965 yılında “Çöl Gezegeni” kitabı ile “Dune” bilimkurgu romanı serisine başlayan Frank Herbert, 1985 yılında yazdığı serinin 6. kitabı olan “Rahibeler Meclisi” ile birçok alanda sanatçıyı derinden etkilemiştir. Etkilediği sanatçılardan biri David Lynch’dır. Lynch, 1984 yılında eseri beyaz perdeye taşımıştır. 1992 yılında ise eser bu defa sevenlerinin karşısına video oyunu olarak çıkmıştır. Bu bağlamda metin, sinema ve oyun arasında gerçekleşen alışveriş, yazılı olan ile görsel olan alanların birbirleri arasında gerçekleşen etkileşime; başka bir deyişle göstergelerarası etkileşime örnektir. Eser kendi ismi ile farklı alanlarda yeniden uyarlanırken, kendi isminin ve senaryosunun dışında da birçok eseri etkilemiştir. Bu örnekler içinde belki de en bilinen “Star Wars” film serisidir.

Bilgisayar oyunları, konu, sahne, karakter ve konsept tasarımı gibi alanlarda farklı göstergeler arasında (sinema-oyun, metin-oyun, resim-oyun, oyun-oyun gibi) taklit, gizli alıntı, anıştırma gibi alıntılama yöntemlerini kullanmaktadır. Örneğin günümüz çizgi roman ve konsept tasarımcılarından biri olan Gerald Parel’in Marvel Comics’in “Captain America Variant Edition 10” için tasarladığı kapak tasarımı ile Hollanda Barok sanatının usta temsilcilerinden Rembrandt Harmenszoon Van Rijn’in “Gece Devriyesi” isimli çalışması göstergelerarasılık yöntemlerinden biri olan öykünmeye örnek gösterilebilir (Şekil 1). Gerald Parel’in yapmış olduğu dijital çalışmada sanatçı Rembrandt’ın “Gece Devriyesi” isimli çalışmasındaki kompozisyonu ve ışığı kullanmıştır. Kapak tasarımının geneline hâkim olan atmosfer ve renk de resimle uyumlu bir bütünlük sağlamaktadır. Karakter tasarımları farklılık gösterse de karakterlerin fiziksel hareketleri ve yönleri aynıdır. Kapak tasarımında yer alan çizgi roman karakterleri sonrasında sinemaya da taşınmıştır.



**Şekil 1.** Gerald Parel, “Captain America Variant Edition 10” ve Rembrandt Harmenszoon Van Rijn, “Gece Devriyesi”, 1642, (<https://www.pinterest.com/pin/13440498859560476/>, [https://tr.wikipedia.org/wiki/Gece\\_Devriyesi](https://tr.wikipedia.org/wiki/Gece_Devriyesi)), Erişim Tarihi: 27.02.2017.

Bilgisayar oyunlarında ise Rovio Entertainment tarafından 2009 yılının sonlarında iki boyutlu platform oyunu olarak piyasaya çıkartılan “Angry Birds”, göstergelerarasılık bağlamında hem kendi alanında hem de başka sanat disiplinlerinde veri akışında bulunmuştur. Taşınabilir cihazlar için tasarımılanan “Angry Birds” oyunu Apple Store’da Ekim 2010 yılında 12 milyon kez indirilmiştir<sup>3</sup>. Oyunun bu kadar ilgi görmesi farklı sektörlerle de üretime geçilmesi sonucunu doğurmuş; çizgi dizi, sinema ve diğer video oyun konsolları için üretilmiştir. Oyunun taşınabilir cihazlar için olan satış tarihinden yaklaşık 7 yıl sonra sinema perdesine taşınmıştır. Disiplinlerarası bir etkileşim ile kendi içerisinde türsel bir dönüşüm işlemi gerçekleşmiştir (Aktulum, 2016: 134).

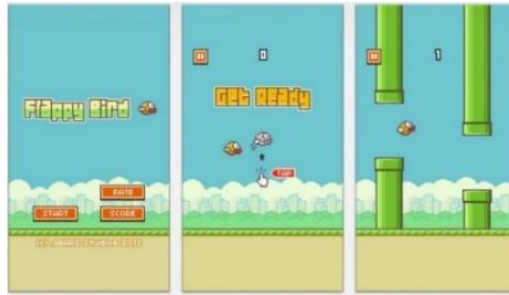


**Şekil 2.** Rovio Entertainment, “Angry Birds” Oyunu, 2009 ve Rovie Entertainment, “Angry Birds” Sinema Filmi, 2016, (<http://www.aksam.com.tr/teknoloji/angry-birds-kizgin-kuşlar-nedir/haber-258665>), Erişim Tarihi: 01.03.2017.

<sup>3</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Angry\\_Birds\\_\(video\\_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Angry_Birds_(video_game)), Erişim Tarihi: 25.02.2017



Taşınabilir cihazlar için üretilen bu başarılı oyunun ardından benzer algoritmada çalışan birçok oyun piyasaya sürülmüştür. Benzer kazanımlar sağlamasa da, başarılı sonuçlar yakalayan oyunlar piyasada yerini almıştır. Bunların arasında başarılı bir oyun örneği olarak “Flappy Bird” verilebilir. “Flappy Bird”, “Angry Birds” gibi iki boyutlu bir platform oyunu olarak 2013 yılında oyun piyasasına girmiş ve milyonlarca kişi tarafından telefonlara ve taşınabilir tablet bilgisayarlara yüklenerek oynanmıştır. “Flappy Bird”, “Angry Birds”e karakter tasarım bakımından benzeşim gösterse de, oyunun oynanabilirliği, mekân ve obje tasarımları bakımından “Super Mario” oyunu ile benzerliklere sahiptir. İki oyun arasındaki göstergelerarası ilişki taklit yöntemine uygundur. Gerçekleştirilen alışverişin ilk örneği açık bir şekilde arka plan ve oyun içi malzeme tasarımlarında kendini göstermektedir. Şekil 3’de “Flappy Birds” oyununa ait görseller yer almaktadır. Görseller içerisinde yeşil boru olarak tasarlanan engeller, Şekil 4’de yer alan “Super Mario” oyununa ait engel tasarımları ile birebir benzerlik göstermektedir. Ayrıca oyun içinde hareketin yönü ve şekli de aynıdır.



Şekil 3. “Flappy Birds”, Gears Studios, 2013, (<https://fnoschese.wordpress.com/2014/01/30/flappy-bird-when-reality-seems-unrealistic>), Erişim Tarihi: 01.03.2017.



Şekil 4. “Super Mario Bros”, Nintendo, 1985, (<https://www.pinterest.com/pin/81346336997360135/>), Erişim Tarihi: 02.03.2017.

Göstergelerarası alıntılama yöntemlerinden anıştırma ile gerçekleştirilen bir başka örnek ise; Rönesans döneminin ve Dünya sanat tarihinin usta sanatçılarından biri olan Leonardo da Vinci'nin eseri “Mona Lisa” ile “Assassin’s Creed” oyunu arasında gerçekleşmiştir. “Assassin’s Creed” oyun serisinin birçok bölümünde yer alan Leonardo Da Vinci bir karakter olarak yer almaktadır. Oyunun başrol karakteri olan Ezio Auditore da Firenze ile yakın arkadaş olarak tasvir edilmektedir. Oyun içerisinde betimlenen bu arkadaşlık, Leonardo da Vinci’ye ait, sanat tarihinde büyük öneme sahip olan tasarımların oyun içerisinde kullanımını olanaklı hale getirmiştir. Oyun serisi içerisinde Leonardo da Vinci’ye ait pek çok çizim tasarım olarak yer almıştır. Savaş makineleri, hava araçları bu örneklerden birkaçıdır. Oyun içerisinde Ezio ve Leonardo’nun diyalog içerisinde bulunduğu sahnelerde de bu yöntem kullanılmaktadır. “Mona Lisa” sanatçı tarafından aslen yağlıboya tekniği ile 1503/1507 yılları arasında resmedilmiştir. Şekil 5’te bulunan sahnenin tasvir edilen zamanı ise 1506 yılına aittir. Şekil içerisinde yer alan “Mona Lisa” tablosu farklı bir uzamda yağlıboyadan ayrı çeşitli dijital boyama teknikleri ile oluşturulmuş, sanal ortamda seyirciye istemli bir şekilde hatırlatma amaçlı yer almaktadır. Oyun içerisinde yer alan “Mona Lisa” tablosu sanatçı tarafından tam anlamıyla bitirilmemiş olarak betimlenmiştir. Bahsi geçen esere ait sanatçı tarafından yarım olarak resmedilen herhangi bir eser bulunmamaktadır. Oyun içerisinde yer alan görsel ile “Mona Lisa” tablosunun oyuncu tarafından hatırlanması beklenebilir.



Şekil 5. “Assassin’s Creed”, Brotherhood, Ubisoft, 2010,

(<https://www.pinterest.com/pin/81346336997360135/>), Erişim Tarihi: 05.03.2017.

Görüntüsel eserlerin dijital ortamda iki ya da üç boyutlu yapım olanaklarının artması ile geçmiş döneme ait sanat eserlerine olan göndermeler ve alıntılamlar

artmıştır. Sanatçılar bu alıntılama işlemlerini çeşitli üslup ve türde gerçekleştirmekte eserlerine farklı söylemler yükleyebilmektedir. Sözü edilen gönderme işlemlerinden birisi de alıntı yöntemidir. “*Alıntı bilinçli, istemli bir anımsamadır. Başka bir metne ait bir kesit yeni bir metne sokularak ona yeni bir anlam yüklenir*” (Aktulum, 1999: 94-95). Bu tanımlamalar kapsamında Şekil 6’da “Tomb Raider: The Angel of Darkness” oyununa ait bir sahne bulunmaktadır. Oyun, oyunun başkarakteri olan Lara’nın Paris’e gitmesi, yanlış anlaşılmalardan sonucu polislerin peşine düşmesi ve kendi adını temize çıkarması üzerine kuruludur. Bu kapsamda oyunun bir bölümü Paris’te bulunan Louvre Müzesi’nde geçmektedir. Müze içerisinde geçen bölümde birçok sanat eseri ve başyapıtla oyuncu bilgilendirilmekte, sanki sanal bir müze içerisinde amaç kapsamında karakteri yönlendirebilmekte ve eserleri inceleyebilmektedir.



Şekil 6. “Tomb Raider, Angel of Darkness”, Core Design, 2003, ([www.eurogamer.net/articles/2014-10-12-the-fans-who-would-fix-tomb-raiders-most-broken-adventure](http://www.eurogamer.net/articles/2014-10-12-the-fans-who-would-fix-tomb-raiders-most-broken-adventure)), Erişim Tarihi: 12.03.2017.

Sahne içerisinde duvara asılı durumda ve vitrinlerde birçok sanat eseri bulunmaktadır. Sarı renk ile çerçeve içerisine alınan görsel Paolo Veronese’ye ait “Cana’da Düğün”, kırmızı renk ile çerçeve içerisine alınan görsel Vincenzo Cappello’ye ait “Jacopo d’Antonio Negretti’nin “Portre” çalışması ve mavi çerçeve içerisindeki görsel ise Leonardo Bassano’ya ait “Cana’da Düğün” isimli eserler yer almaktadır. Bir bilgisayar oyunu tasarım süreci içerisinde içine aldığı sanat eserlerini alıntılarla oyuncuya aktarabilmiştir. Bir başka anlatımla, bir önceki ulusal mirasa ya da kültüre ait olan eser, başka bir esere (bilgisayar oyun tasarımına) aktararak alıntı işlemi gerçekleştirilmiştir.

Gönderme yapılan eserin gerçek sahibi belirtilmeden yapılan alıntılama yöntemine örnek verilebilecek Şekil 7’de yer alan çalışma ise Mobge Oyun Stüdyosu tarafından üretilen “Oddmar” oyununa aittir. Tasarımın oluşturulma süreci içerisinde tasarımcılar; Okan Yenen ve Volkan Yenen oyunun konu ve konsept bağlamında “Vikings” dizisinden etkilendiklerini belirtmektedirler. “Oddmar” oyununun başrol karakter tiplmesi, “Vikings” dizisinde başrol oyuncusu olarak yer alan ve Travis Fimmel tarafından canlandırılan Kral Ragnar’da mevcut olan öğelerden alıntılama yapılarak oluşturulduğu görülmektedir. Söz konusu benzerlikler yoğun olarak Kral Ragnar’ın sakalı, baltası, giysisi ve başındaki dövmesi üzerinden gerçekleşmektedir. Bu alıntılamanın özgün kaynağı (alt-metni) oyun jeneriğinde yer almamaktadır. Dolayısıyla gizli bir alıntı söz konusudur.



Şekil 7. “Oddmar”, Mobge Game, 2018, Mobge Game Arşivi, 22.02.2017.

Bir diğer alıntılama yöntemi olan yansımaya (parodi) karşılık olarak Designcrowd web sayfası tarafından düzenlenen yarışmaya katılan Amerikalı bir grafik tasarımcıya ait Şekil 8’de yer alan çalışma örnek gösterilebilir. Dijital ortamda Caravaggio’ya ait “Emmaus’da Akşam Yemeği” isimli tablosu görseli alaycı bir yaklaşım ile yeniden kurgulamış izleyicinin farklı düşünmesine zemin hazırlamıştır.



**Şekil 8.** Caravaggio, “Emmaus’ta Son Akşam Yemeği”, 1601 ve “Designcrowd”,  
(<https://www.wikiart.org/en/caravaggio/supper-at-emmaus-1602>,  
<http://designers.designcrowd.com/designer/303567/hank101>), Erişim Tarihi: 03.04.2017.

Tablo içerisinde; resmin her iki yanında havariler, ayakta duran hancı ve resmin ortasında Hz. İsa yer almaktadır. Resim Hz. İsa’nın ölümünden sonra yeniden dirilmesini ve bu olayı yemek sırasında şaşkınlıkla ve korkmuş bir şekilde öğrenen havarilerin tepkisini konu almaktadır. Grafik tasarımcı tarafından yeniden üretilen sahnede ise Hz. İsa betimlemesi yerine “Grand Theft Auto (GTA) 4” oyununun ana karakteri Niko Bellic eklenmiştir. Aksiyon/macera türünde tasarımılanan 2008 yılına ait “GTA 4” birçok platformda oynanabilecek şekilde piyasaya sürülmüştür. Oyuncu, oyun süresi içerisinde şiddete eğilimli olarak istediği her şeyi yapmakta özgür bırakılmış, oyunun sanki baş kötüsü olması yönünde yönlendirilmesi istenmiştir. Oyun içerisinde her suça karışabilecek, her kötülüğü yapabilecek şekilde tasarımılanan Niko, Hz. İsa yerine tabloya konumlandırılmıştır.

Sonuç olarak farklı sanat eserleri ile bilgisayar oyunları arasında göstergelerarası ilişkiler sıklıkla kullanılmaktadır. Bu noktada izleyici ya da oyuncunun bu göstergelerden haberdar olması ve metin içindeki göndergenin ayırımına varması ve anlamlandırması da önem arz etmektedir.

### 3. “Mad Max” Sinema Filmi ve “Fallout” Oyun Serilerinin Göstergelerarası/Metinlerarası Bağlamda İncelenmesi

Çalışmanın bu bölümünde, “Mad Max” film ve “Fallout” oyun serileri göstergelerarasılık bağlamında incelenmiştir. Çalışma tarama modeline dayalı bir çalışmadır. “Tarama modeli geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımlarını içerir. Araştırmaya konu olan bu olay, birey ya da nesne kendi koşulları içinde ve olduğu gibi tanımlamaya çalışılır” (Karasar, 1998: 80). Tarama modeline dayalı bu çalışmada; araştırmann kuramsal çerçevesi geliştirilerek literatür araştırması tamamlandıktan sonra elde edilen veriler bulgular ve yorum aşamasında tartışılmıştır.

Günümüzde eğlence sektörüne olduğu kadar eğitim alanında da katkılar sağlayan bilgisayar oyun sektörü, farklı konularla insanoğlunun hayal edebildiklerini tasarlamıştır. Bu noktada farklı konu ve türleri içerik ve biçim olarak ele almıştır. Bunlardan biri de Post-apokaliptik dönem olarak nitelendirilen kıyamet sonrası yaşam ve insanlığı ele alan senaryolardır. On dokuzuncu yüzyılın ilk çeyreğinde basılan ve ilk modern apokaliptik roman olarak nitelendirilen, Mary Shelley’in “The Last Man” isimli kitabı, dünyada gerçekleşen veba salgınının insanlığı perişan edişini konu almıştır<sup>4</sup>. Bu tür konular günümüz sinema senaryolarını (Matrix Trilogy, The Road, The Book Of Eli, Dooms Day, I Am Legend, World War Z, Mad Max Trilogy,) etkilediği gibi diğer sanat ve tasarım disiplinlerini de etkilemiştir. Bunun en büyük nedeni insanlığın, varoluşa ve kitleselel yok oluşa duyduğu meraktır. Bu durum birbirine yakın senaryoların ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu eserler konu, tür, karakter ve mekân tasarım gibi birçok alanda birbirleri ile benzerlikler göstermektedir. İlk bakışta ayırımına varılmasa da, filmler ve video oyunları arasında çok sayıda göstergelerarası bağlantı vardır (Green, 2013). Bu benzerliklerin yoğun olarak hissedildiği “Mad Max” film ve “Fallout” oyun serileri göstergelerarasılık kapsamında birbirleri ile birçok konu ve kapsamda alışveriş gerçekleştirmiştir.

Yönetmenliği George Miller’a ait olan ve ilk filmi 1979 yılında yayınlanan “Mad Max” bilim kurgu film serisi, distopik bir dünyada yaşayan bir polis memurunun

<sup>4</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Last\\_Man](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Last_Man), Erişim Tarihi: 07.05.2017.

yaşam ve adalet mücadelesini ele almaktadır (Barbour 2010: 28). Miller, ilk film ile yakaladığı başarıyı devam filmi olan “Mad Max: The Road Warrior” ile devam ettirmiştir. Filmde George Miller, filmin başrol oyuncusu olan Max Rockatansky’ın (Mel Gibson) kaybettiği sevdiklerinin ardından yeniden varoluşunu ve film içerisinde betimlenen göçebe toplulukların yağmacılarla olan mücadelesinde onlara yardımını konu almaktadır. Mel Gibson’ın Mad Max karakterini son kez oynadığı serinin 3. filmi olan “Mad Max Beyond Thunderdome” filminin konusu ise: Bartertown’un hükümdarı Aunty Entity tarafından çölün içine sürgün olarak gönderilen Max karakterinin amaç edindiği adalet ve yardım görevi ile serinin geride kalan iki filmi ile benzerlik göstermektedir. “Mad Max Fury Road”, George Miller’ın serinin 3. filmi olan “Mad Max Beyond Thunderdome” filminin ardından 30 yıl sonra kaleme aldığı ve yönettiği filmidir.

“Fallout 1” ve “Fallout 2” oyunları sırasıyla 1997 ve 1998 yıllarında Interplay Inc. tarafından piyasaya sürülmüş, 2003 yılına kadar şirketin parasal sorunlardan dolayı üzerinde çalışılmamış bir rol yapma oyunudur (Milner, 2009: 493). Konu olarak post apokaliptik bir dönemi betimleyen oyun, 2003 yılında Bethesda oyun stüdyolarının oyunun tüm haklarını satın almasıyla seriye devam edilebilmiştir. Ardından 2008 yılında “Fallout 3”, 2010 yılında “Fallout: New Vegas” ve 2015 yılında “Fallout 4” oyunu ile oyun severlerin huzuruna çıkmıştır. Son üç oyun, distopik konu üzerinden seri içerisinde bir bütünlük gösterse de, oyunun oynanabilirliği ve grafik tasarımları açısından büyük farklılıklara sahip olduğu görülmektedir. Bu durumun nedeni, teknolojinin gelişimi ile birlikte, aynı projenin üzerinde farklı dönemlerde iki ayrı şirketin çalışmış olması olarak düşünülebilir. “Fallout“1 ve “Fallout 2”izometrik bir düzlem (45 derecelik açı ile oyunu hem karşı açı hem de üst açıdan gösteren düzlem) üzerinde tasarlanırken, “Fallout 3”, “Fallout: New Vegas” ve “Fallout 4” oyunları isteğe bağlı olarak TPS (Third-Person Shooter/ üçüncü kişi bakış açısı) ve FPS (First-Person Shooter/ öznel bakış açısı) olarak tasarlanmıştır. Yani oyunu oynayan birey, isteği doğrultusunda birinci kişi üzerinden ya da üçüncü kişi üzerinden oyunu yönlendirmektedir.

Bilgisayar oyun üretim süreci geniş yelpazede birçok bileşenden ve etkenden meydana gelmekte, içeriğinde programcı, teknisyen, sanatçı, tasarımcı vb.

uzmanlardan oluşan bir ekip ile disiplinlerarası çalışma gerektiren bir süreç olarak tanımlanmaktadır ( Marcos ve Zagalo, 2011: 143). Bu süreç gelenekselden dijital kadar farklı uzamlarda tasarımlama yapılan bir süreç olarak da nitelendirilmektedir. Her tasarımın başlangıcında olduğu gibi bilgisayar oyun tasarımlarının oluşumunda da fikir, senaryo, ön eskizler vb. aşamalar bulunmaktadır. Oyun tasarım süreci içerisinde bir resim, bir metin, vb. unsurların tüm oyunu baştan sona değiştirmesi söz konusudur. Bu süreç içerisinde disiplinlerarası etkileşimler gerçekleşebildiği gibi disiplinler içi etkileşimler de mümkün olabilmekte, hem kendi alanı ile hem de diğer disiplinler ile metinlerarasılık ve göstergelerarasılık ilişkileri gerçekleşmektedir. Diğer yazınsal ya da yazınsal olmayan sanat eserlerinde olduğu gibi “Fallout” oyun serisinin tasarım süreci içerisinde de birçok noktada metinlerarası ya da göstergelerarası veri alışverişi gerçekleşmiştir. Bu etkileşimin bir yelpaze gibi çok yönlü olduğu alanlar müzikten sinemaya, resimden romana kadar çeşitlilik göstermektedir. “Fallout” oyun serisi içerisinde disiplinlerarası yaşanan bu etkileşimin en yoğun hissedildiği eser, tıpkı “Fallout” gibi bir dizi haline gelen “Mad Max” film serisi olarak vurgulanmaktadır. İki farklı disiplin arasında yaşanan veri alışverişi kostüm, karakter, mekan, konsept tasarımları gibi farklı alanlarda gerçekleşmektedir.

Çalışma içerisinde incelenen “Fallout” oyun ve “Mad Max” film serileri iki farklı uzamda ve iki farklı medyumda meydana getirilmiş, gizli alıntı ve taklit yöntemine örnek olabilecek biçimde birçok yönden birbirlerini etkilemişlerdir.

İki yapıt arasında taklit işlemleri istemli ya da koşullu olarak gerçekleşmektedir. Oyunu oynayan birey; film serisini izlemiş, tanıyan ve özümseyen birey ya da film serisini izlememiş, filmle ilgili hiçbir bilgisi olmayan birey olmak üzere iki farklı yönde değerlendirilmektedir. Film serisini izleyen birey, filmin oyun ile kurduğu ilişki bağlamında seçimlerini bu kapsamda yapabilecektir. İstemli olarak yapılan oyun içi tasarımlar bir anlamda seyircinin/oyuncunun gerçekleştirdiği bir taklit işlemi olacaktır. Oyuncu vasıtasıyla gerçekleştirilen alıntılmalarda kopyalayan “Fallout”, kopyalanan “Mad Max” konumunda yer almaktadır.





Şekil 9. “Mad Max The Road Warrior”,1981 ve “Fallout 3”, 2008,  
(<https://it.pinterest.com/pin/360710251384242316/?lp=true>,  
[http://fallout.wikia.com/wiki/Leather\\_armor](http://fallout.wikia.com/wiki/Leather_armor)), Erişim Tarihi: 12.05.2017.

Şekil 9’da yer alan karakter, “Mad Max” filminde başrol oyunculuğunu Mel Gibson’ın üstlendiği “Max” karakterine aittir. Karakterin üzerinde giymiş olduğu ceketin sağ üst kolunun yarısından itibaren eline kadar olan kısmının olmadığı görülmektedir. Benzer şekilde “Fallout 3” oyun serisinde yer alan birçok karakterin üzerinde görebileceğimiz ağır bir zırh olarak kullanıma uygun tasarlanmış deri ceket ile büyük oranda benzeşim göstermektedir.

Benzer bir gizli alıntı yöntemine uygun veri alışverişi “Mad Max: The Road Warrior” filminde yer alan köpek (Dog) karakteri üzerinden gerçekleşmiştir. Köpek her iki yapıtta da benzer renk tonlarına hakim “Avustralya sığır çobanı” cinsi bir köpektir. Alıntının gerçek manada yoğunlukta olarak hissedildiği bölüm ise “Mad Max” filmi içerisinde yer alan köpek karakterinin boynuna takılı olan kırmızı fulardan köpeğin anatomisine kadar, “Fallout” oyun serisi içerisinde oyuncunun isteği doğrultusunda tasarlanabilir olmasıdır.



Şekil 10. “Mad MaxThe Road Warrior”,1981 ve “Fallout4”, Bethesda, 2015,  
(<https://www.facebook.com/dogfrommadmax/photos/a.113715402109642.21746.113714525443063/495947780553067/?type=1&theater>, <http://kotaku.com/fallout-4-fan-mods-their-actual-dog-into-the-game-1742456485>), Erişim Tarihi: 14.05.2017.

“Mad Max” filmlerinde tasvir edilen “Raiders” (çapulcular/akıncılar) karakterlerinin giyim tarzları benzer bir şekilde “Fallout” oyun serisinde geçen akıncılar ile benzeşim göstermektedir. Giyim tasarımlarından, ellerindeki araç gereçlere, saç tasarımlarından ateşli silahlara kadar üslup anlamında bir kopyalama işleminden söz etmek mümkündür. İki eserde de betimlenen akıncı karakter tiplerini aynı göreve yönelik tasarlanmışlardır.



**Şekil 11.** “Mad Max Beyond Thunderdome”, 1985 ve “Fallout 3”, Bethesda, 2008, (<http://www.returnofkings.com/63931/mad-max-is-only-the-latest-offense-in-hollywoods-long-tradition-of-social-engineering>, <http://fallout.wikia.com/wiki/Raiders>), Erişim Tarihi: 14.05.2017.

İncelemesi yapılan eserler arasında taklit yoluyla yapılan göndermelere örnek verecek olursak; “Mad Max: The Road Warrior” filminde yer alan sahnelerden birinde görülen Dinki-Di köpek maması, “Fallout 4” bilgisayar oyununda aynı ambalaj kaplaması ve ismi ile yer almaktadır. Aynı ürün oyun içerisinde sağlık yenileme kaynağı amacı ile kullanılmaktadır.



**Şekil 12.** “Mad Max The Road Warrior”,1981 ve “Fallout 4”, 2015, (<https://tr.pinterest.com/pin/284360163949335316/>, <http://madmax.wikia.com/wiki/Dinki-Di>), Erişim Tarihi: 15. 05. 2017.

Söylemlerarası alıntı olarak filmde dikkat çeken bir diğer örnek ise, “Fallout” Wiki blog sayfasında blog yazarı kullanıcıların üzerinde tartıştığı “Mad Max: The

Road Warrior” filminin 20. dakikasında Max ve Masterblaster karakterleri arasında gerçekleşen diyalogda görülmektedir;

- Masterblaster: Ben bir Arap kralıyım.
- Max : Aa evet, ben de peri prensesiyim.

Bartertown kasabasının yöneticisi olan Masterblaster ve Max karakteri arasında gerçekleşen diyalogda Max’ın yanıt cümlesi, “Fallout 3” oyunu içerisinde oyunu oynayan oyuncunun Harkness karakteri ile karşılaşması üzerine yapacağı diyalogda geçen cümle ile aynıdır. Oyun içinde diyalog şu şekilde geçmektedir;

- Harkness: River şehrinde ne arıyorsun?
- Oyuncu: Eminim, sen babamı tanımıyorsundur, o hayatı boyunca Vault’ta yaşamıştır.
- Harkness: Aa evet, ben de bir peri prensesiyim.

Oyun içerisinde, oyuncu ve Harkness karakteri arasında gerçekleşen diyalog, vurgulandığı üzere filmin 20. dakikasında gerçekleşen diyalogla benzeşim göstermekte, taklit yöntemi ile bir alıntılama gerçekleşmektedir. Örnek olarak verilen göndermelerde açıkça kaynağın kime ya da nereye ait olduğu belirtilmeden üstü kapalı olarak gerçekleştirilerek gizli alıntı yöntemine uygun birer alıntılama örnekleme olmuştur. “Fallout” oyun hayranlarının “Fallout Wiki” ve benzeri blog sayfalarında bu ve benzeri gerçekleştirilen metinlerarası ve göstergelerarası ilişkiler üzerinden yorumlarda bulunduğu görülmektedir.



Şekil 13. “ Mad MaxThe Road Warrior”,1981 ve “Fallout 3”, Bethesda, 2008,  
(<https://moviepilot.com/posts/2920806>, <https://www.engadget.com/2015/06/10/jxe-streams-fallout-3>), Erişim Tarihi: 25.05.2017.

Taklit işlemine örnek olabilecek bir diğer örnek ise “Mad Max: The Road Warrior” filminde başrol oyuncusu Max ve köpeğine ilişkin olandır. Şekil 13’te filme

ve oyuna ait görseller yer almaktadır. Filmde Max ve yanındaki köpeğinin kameraya doğru yürüme sahnesi; benzer bir şekilde “Fallout 3” oyununa ait bir sahnede, aç, kompozisyon, karakter tasarımları bakımında neredeyse birebir taklit edilmektedir. Bu örnekte, “Fallout 3” oyununda yer alan sahne, “Mad Max: The Road Warrior” filminde yer alan sahneyi taklit ederek bir gönderme yapmış ve birçok unsuru gözeterek oyun düzlemine uyarlamıştır.

Sonuç olarak ‘Fallout’ oyun serisinin pek çok aşamada “Mad Max” film serisinden etkilendiği ve alıntılarda bulunduğu görülmektedir.

#### 4. Sonuç

Yazınsal ve yazınsal olmayan disiplinlerde, hem kendi aralarında hem de diğer bütün disiplinlerde birçok yöntem ile gerçekleşen göndermeler geçtiğimiz yüzyıl içerisinde postmodern olarak nitelendirilen 1960’lı yıllardan sonra kabul görmüş ve eserlerde özgünlük kavramı farklı anlamlar ve kavramlar üzerinden değerlendirilmiştir. Teknolojinin ilerleyişi sanat disiplinlerine de yön verebilmiş, üretilen eserler dijital ortamda birçok alan ile etkileşimde bulunarak farklı ya da çeşitli söylemler geliştirebilmiştir. Teknolojinin gelişimi ile birlikte gelenekselden dijitale çok farklı uzamlara ulaşan oyun kavramı çeşitli kapsamlarda faydaları ve zararları üzerinden değerlendirilmektedir. İlk olarak eğlenceye yönelik üretilen bilgisayar oyunları zaman içinde, eğitim gibi farklı alanlarda kullanılmaya başlanmıştır. Diğer bütün yapıtlarda ya da eserlerde olduğu gibi tasarım süreci aşamasında benzer türde üretilen önceki eserler ve diğer disiplinlerde üretilen yapıtlar ile etkileşime girmiş; göstergelerarasılık bağlamında göndermeler gerçekleştirmiştir. Metinden ayrı olarak görüntü üzerine kurulu yapıtların yazılı ya da yazılı olmayan eserler ile gerçekleştirdikleri alışverişi tanımlamaya yarayan göstergelerarasılık kavramı, varlığını belirli yöntemler üzerinden bilgisayar oyun tasarımlarında da göstermektedir.

Çalışma kapsamında farklı disiplinlerde üretilmiş sinema ve bilgisayar oyunu gibi iki ayrı eserin birden çok göstergelerarası bağlamda gerçekleştirdikleri alışveriş incelenmiş ve ortaya konmuştur. Benzer konu ve kapsam açısından ele alınan “Mad Max” film serisi karakter, mekân, söylem vb. açılardan bir sonraki dönemde üretilmiş “Fallout” oyun serisini etkileyebilmiş ve farklı uzamlarda tasarımılanan benzer

konuların seyircinin beğenisine sunulmasında aktif bir rol oynamıştır. Oyun ortamı ve tasarımcıları bu göstergelerarası ilişkileri kendileri geliştirdiği gibi oyun içinde oyuncunun tasarlamasına da olanak sunmaktadır. “Mad Max” film serisini izleyen izleyici için, bir sonraki eser olan “Fallout” oyun serisi deneyimlenerek, göstergelerarası ilişki kurma olanağı sunulmaktadır. Oyuncu bu sayede kendi oluşturduğu karakter tasarımı ile oyuna yön vermektedir. Oyuncunun gözlemlediği göstergelerarası tasarımlar ile yeni söylemler oyunda yeni anlamların oluşumuna olanak sağlamaktadır. Eserler arasında ele alınan, göstergelerarası örneklerin çeşitlendirilebileceği başka türde ve içerikte oyun tasarımlarında da uygulanabileceği açıktır.

#### **KAYNAKÇA**

- AKTULUM, Kubilay (1999). *Metinlerarası İlişkiler*, Ankara: Öteki Yayınevi.
- AKTULUM, Kubilay (2011). *Metinlerarasılık/ Göstergelerarasılık*, Ankara: Kanguru Yayınları.
- AKTULUM, Kubilay (2016). *Resimsel Alıntı Resimlerarası Etkileşimler ve Aktarımlar, Çizgi Kitabevi*, Konya.
- BARBOUR, Dennis; H. (2010). *Heroism and Redemption in the Mad Max Trilogy*, *Journal of Popular Film and Television*, s. 28-34.
- BAZERMAN, Charles ve PRIOR Paul (2004). *What Writing Does and How It Does It Introduction to Analyzing Texts and Textual Practices*, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- ÇALIŞ, Ece (2012). *Bir Tasarım Ürünü Olarak Video Klip Ve Alıntı*. Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi, Isparta.
- CULLER, Jonathan; D. (1976). *Presupposition and Intertextuality*, The Johns Hopkins University Press, s. 1380-1396.
- EKİZ, Tefik (2002). *Almanca Yazan Türklerde Metinlerarasılık*. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Doktora Tezi, Ankara.

- EVANS, Michael (1988). *Claude Simon and The Transgressions of Modern Art*, London: THE MACMILLAN PRESS LTD.
- Green, John (2013). *Intertextuality Between Video Games and Cinema*. *Games and Things*, <https://jayisanerd.wordpress.com/2013/03/10/intertextuality-between-video-games-and-cinema/> Erişim Tarihi: 22.02.2017.
- HUIZİNGA, Johan (2013). *Homo Ludens - Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, (Çev: M. Ali Kılıçbay), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- KARASAR, Niyazi (1998). *Bilimsel araştırma yöntemleri*, 8. Basım, Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- MARCOS, Aderito ve ZAGALO, Nelson (2011). *Instantiating the creation process in digital art for serious games design*, *Entertainment Computing*, s. 143-148.
- MİLNER, Ryan; M. (2009). *Working for the Text Fan Labor and The New Organization*, *International Journal of Cultural Studies*, s. 491-508.
- ÖNAL, Ayça (2013). *Metinlerarasılık Bağlamında Müzikal Metinlerarasılık (Müziklerarasılık)*, *İdil Dil ve Sanat Dergisi*, s. 105-115.
- ÖGEYİK, Muhlise; COŞKUN (2008). *Metinlerarasılık ve Yazın Eğitimi*, Ankara: Anı Yayıncılık.
- ÖZER, Hanife (2013). *Ciğerdelen Romanında Metinlerarası İlişkiler*, *Türkiyat Mecmuası*, s. 99-116.
- TEKEREK, Nurhan (2006). *Oyun Kavramı'ndan Drama'ya Drama'dan Dramatik Eğitim'e*, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, s. 47-73.
- UYŞAL, Arda (2005). *Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunları Görsel Tasarımı*, , Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir.