

SANATIN YENİ EVRESİ OLARAK BİLGİSAYAR OYUNLARI

Deniz DENİZEL*

ÖZET

Bilgisayar oyunları dönüşmekte olan sanat evresinin son boyutu olarak, belirli alt disiplinlerle nitelik kazanmaktadır. Bu kavramlar klasik kompozisyon kuralı, Grek idealizmi, formalizm, maniyerizm, sinematografi, ütopyacılık, katharsis, fütürizm, altın oran, fantezi, ikonografi ve enformasyon kavramlarıdır. Bu etmenler bilgisayar oyununun teknik değil, genel estetik boyutudur. Bir şeyi sanat haline getiren en büyük faktörlerden biri, yarattığı estetik boyuttur. Bilgisayar oyunlarının sanatsal niteliği, aynı zamanda sanat felsefesiyle de nitelik kazanmaktadır. Biçimsel imgenin tükenme sınırına gelmesi ve çok çeşitlilikle, içinde bulunduğumuz dönemin yeni sanat evresi; bilgisayar oyunlarıdır.

Anahtar Kelimeler: Bilgisayar oyunu, sanat, sinematografi, estetik, fantezi, sanat felsefesi.

(Video Games As Present Stage of Art)

ABSTRACT

Video games stand out as transforming final phase of art with certain sub-disciplines. These conceptions could be named such as the rules of classic composition, the ancient Greek idealism, formalism, manierism, cinematography, utopianism, catharsis, futurism, golden ratio, fantasy, iconography and information. These factors are the general aesthetic dimension of video games, not technical. That which creates art, one of the most importantly is its creation of aesthetic dimension. Artistic nature of video games gain qualification by the art philosophy too. As a result of structural imagination nearing extinction and mass diversification, video games have emerged as the new era in the present stage of art.

Keywords: Video game, art, cinematography, aesthetic, fantasy, art philosophy.

* D.E.Ü. G.S.F. Fotoğraf Bölümü mezunu, Fotoğraf ve Görsel Sanatlar Eğitmeni.

Giriş

Bugün itibarıyla bilgisayar oyunları çok'a bölünmüş asimetrik bir farkındalıkla, yeni algı biçimleri üretilerek tartışılmaktadır. "Bilgisayar oyunu" kavramı duyumsandığında, akla gelen ilk olgu bireyin ona karşı yaklaşımının, onun tarihçesini ve oluşmakta olan kuramını incelemeyen, belki birkaç oyun oynayarak bu konuyu kendi vizyonuna göre yorumlayacağı yönündedir. Bununla birlikte ilk bakışta bilgisayar oyunları tamamen gereksiz, içi boş ve zaman kaybı olarak nitelendirilebilir. Bir başka olasılıksa, onun faydaları olan teknoloji evreninin bir ünitesi olarak görülmesidir. Bu perspektif daha da genişletildiğinde, bilgisayar oyunlarının medyada ve akademik olarak geri plana atıldığı, sanatsal evrenin komplike bir bağlamı olarak unutulduğu da iddia edilebilir... Bütün bu olasılıkların genel savlarının ötesinde; bu noktada bilgisayar oyunlarının *kavramsal uğraklar ve sanat felsefesi çerçevesinde* sekizinci sanat dalı olduğu yönündeki hipotez araştırılacaktır. Buradaki en önemli ölçüt sinema sanatıdır. Bilgisayar oyunlarının sanat olmasının nedeni, sinema sanatının "sanat" olma nedeniyle aynıdır. Ya da şöyle tanımlanmalıdır; bilgisayar oyunu sinemanın bir üst sanat modelidir, çünkü içinde sinemanın bütün dinamiklerini barındırır, buna yeni bir boyut olan *interaktiviteyi* ekler. Böylelikle bilgisayar oyunu, -oyun tasarımcısının sınırlarını çizdiği oranda- oyuncu tarafından kontrol edilebilir *yeni bir sinematografi modeli* olma niteliğini kazanır. Bu görsel sanatlarda resim, fotoğraf ve sinema dönüşümünün (ya da evriminin) bir sonraki aşamasıdır.

Bu kuramsal araştırma metninde, bilgisayar oyunlarının özsel nitelikleri, sanat ve felsefe tarihinden alıntılıdığı / kullandığı kavramlar belirlenirken, bütünüyle *eklektik ve epizodik* bir anlatım biçimi kullanılacaktır. Bunun sebebi bilgisayar oyunlarının çok'a bölünmüş, hatta multifrenik alt ve üst yapılarının, tamamıyla iç içe ve komplike olmasından doğan ve sistematik / hiyerarşik olmayan, kaotik olarak nitelendirilebilecek bir yapıya sahip olmasıdır. Sistematik ve hiyerarşik olmayanın, terminolojideki karşılığı "rizomatik" terimidir. Bu terim bütünüyle bilgisayar oyunlarının sahip olduğu kavram ve bağlamların hiyerarşik olmayan derin komplikasyonunu yansıtmaktadır.

Bir sonraki pasajda ortaya konacak olan yapısalcı analizde, kavramlar, altyapı ve üstyapı olarak ayrıştırılıp ifade edilmeyecektir. Çünkü bilgisayar oyunları için, ifade edilecek olan tüm kavramlar *bir ve eşdeğer* niteliğe ve öneme sahiptirler. Bu durum, Barry Keith Grant'ın sinema öğretilerinin diğer sanat ve disiplinlerden alıntılıdığı kavramlar için kurduğu bağıntıda ifade ettiği *organik bütünlüğe* benzemektedir: "Tiyatrodan görsel tema ve performans, sanat tarihinden ikonografi kavramı ve psikoloji, antropoloji, dilbilim, göstergebilim ve yapısalcılıktan ödünç alınan kuramsal paradigmlar."¹ Epizodik anlatı ise burada başlar; bu noktada her yeni pasajı içeren kavram öncelikle kendisinden hareketle vardır. Anlamı daha genişletildiği takdirde; bilgisayar oyunu bağlamı ortaya konmadığında, bu kavramların birbirleriyle bağıntısı yalnızca sanat tarihi, kuramı ve felsefi disiplinler tarihi açısından mevcut olacaktır. Buna örnek verildiğinde; klasik anlatı ve katharsis'in birbiriyle bağıntısı prototipik olarak yalnızca Aristoteles'te, modern sanat anlayışında ise tiyatro ve sinemada kendini gösterecektir. Başka bir örnekle, sinematografiyle enformasyonun arasındaki

¹ Barry Keith GRANT, **Video Games: The Eighth Art**, <http://www.ign.com/blogs/silicon-knights/2007/06/21/video-games-the-eighth-art-blog-34>

bağıntı belgesel sinemada ve belgesel videolarında kendini gösterecektir. Bu kavramların birbirleri arasındaki bağ veya paralellik ne kadar fazla, ya da ne kadar az olursa olsun, bu araştırma metninde kullanılma amaçları hiçbir surette onlar arasında özerk bir bağ kurmak değil, fakat yalnızca bilgisayar oyunlarının özsel yapılarını ve sanat / felsefe tarihinden hangi kavramları kullandığını belirlemektir. Bu kavramların çokluğu ve kimisinin birbirinden bütünüyle farklılığı nedeniyle, ifade edilecek olan yapısal analiz bir diğer niteliği de, *eklektik* bir yapıya sahip olacak olmasıdır. Bu noktada bu metin, doğrusal bir anlatı olmaktan çıkacak ve bölümlere ayrılmış, fakat her parçanın bütüne hizmet ettiği yeni bir anlatı modeli oluşturacaktır. Bu model sanat felsefesi bağlamında başlıca yeni bir önerme olan, bilgisayar oyunlarının sanatsal niteliklerinin ortaya konması yönünde yeni bir makro hipotez oluşturacak ve bunu kanıtlayan mikro alt hipotezler ortaya konacaktır.

Makalenin bel kemiğini oluşturan kavramların azaltılarak birbirleriyle daha yakın ve organik ilişkilere sahip temaların belirlenmesi, özerk ve kendinden amaçlı bu araştırmanın konusu değildir. Bunun nedeni, bilgisayar oyunlarının sanatsal niteliğinin belirlendiği başka akademik çalışmaların azlığı ve birçoğunun “deneme” statüsünde kalmasıdır. Bu surette bu çalışmanın birincil ilkesi, bilgisayar oyunlarının sanatsal nitelik ve boyutlarını oluşturan en temel noktaları gün yüzüne çıkarmak, sanat felsefesiyle bunları desteklemek ve ortaya konan hipotetik yaklaşımı bu temel iki ilkeyle harmanlamaktır. Organik ilişkilere sahip temaların belirlenmesi ve yapısal analizde ifade edilecek olan kavramların, “bilgisayar oyunu temasından hareketle” bağıntısının saptanması, bütünüyle yeni ve başka, daha geniş bir akademik araştırmanın konusu olmakla beraber, bu makalenin oluşturacağı doğrusal önem sırasında “bir sonraki” sırada kendine yer bulacak olan bir *üst ayırımıdır*. Bu surette bu araştırmanın, temelde yatan prototipik bir niteliği mevcuttur.

Bu yapısal analizde kullanılacak olan kavramların, neden seçildiği açıktır; bilgisayar *oyunları tarafından kullanılma oranları* ve bunun oluşturduğu önem boyutu. Bu kavramlar birçok bilgisayar oyununda kullanılmakta, melez yapılarla ortaya konmakta ve bazı durumlarda sentezlenmektedirlerdir. Bununla birlikte bu kavramlar alıntılarla tanımlanacak ve kimisinin etimolojik karşılığı belirlendikten sonra bilgisayar oyunları ile olan bağıntıları ortaya konacaktır.

Bilgisayar (Video) Oyunu Nedir?

Dijital ortam desteğine ihtiyaç duyan, birçoğunda canlandırılmış grafiklerle desteklenen, oyuncunun göz ve el koordinasyonu ile biçimlenen, başta interaktivite (etkileşim) olmak üzere belirli alt disiplinlere sahip ve çok çeşitlilik içeren dijital simülasyonlardır.²

² Chris CRAWFORD, **The Art of Computer Game Design**, McGraw-Hill/Osborne Media, Amerika, 1984.

Bilgisayar Oyunu Çeşitleri

Birçok karma alt dal olmasına karşın bilgisayar oyunları; macera (adventure), aksiyon, rol yapma (role-playing), strateji, simülasyon, spor, dövüş ve online oyunlar şeklinde en genel biçimiyle ayrılır.³

A. Kavramsal Uğraklar Çerçevesinde ve Sanat Felsefesi Bağlamında Bilgisayar Oyunlarının Sanatla Bağdaşımı

1. Klasik Kompozisyon Kuralları

Avner Ziss kompozisyonu şu tanımla ifade eder: “Biçim’in başlıca ögesi; sanat yapıtının çeşitli bileşenlerinin dağılımının ve kesin bir çizgide örgenleşmelerinin ilkelerini içerir; bunların da temel amacı yapıtın içeriğini, sanatsal imgelerin belirgin niteliğini ve yapıtta somutlaşmış olan estetik fikrin anlam ve kapsamını gün yüzüne çıkarmaktır.”⁴

Postmodern süreç, sanat algısını asimilasyona uğratarak sanatın özünde ne olduğu, neye, hangi yolla hizmet ettiğini konularının üzerini örtmüştür. Tümel ölçütlerin yıkıldığı bu süreçte, öznel düşünce ve öznelcilik (sübjektivizm) kendilerini ön plana çıkartmıştır. Ne kadar postmodernizmin özsel nedeni bir kültür sıkışması olsa da, sanatsal nedeni; biçimsel imgenin tükenmesidir. Artık -postmodernist formasyona göre- “sanat yapıtı” birbirlerinin vasatı aşamayan varyasyonu, majör ve minör dinamiklerinin yeni bir karması ve birbirine entegre olmuş hikâye örgülerinin ortaya koyduğu başka birşeydir. Yörükhan Ünal’ın, sanatın yapıbozumu hakkındaki şu tanımı konuya tam uygundur: “Dolayısıyla geleneksel sanatın avangart stratejiler doğrultusundaki bilinçli yıkımı hedefine ulaşmadan tükenecek, geriye görkemli bir *yıkım estetiği* kalacaktı. Post-modern sanat (ki *çağdaş sanat* da demek doğru olur), bu birikimin üzerine kuruldu.”⁵ Hakkı Hünler, postmodernistleri tanımlarken, “(...) *yeni anlamlar yaratma* peşinde koşmaktan ziyade, özelde eserlerinden çıkarılabilecek herhangi bir *belirlenimli anlamı ertelemekten* ve genelde *anlamı unutmaktan* ibarettir” tanımını yapmıştır.⁶ Donald Kuspit’in, ressam Frank Stella’nın yeni sanat düzeni ile ilgili düşüncelerini açıkladığı pasajdan şu alıntı konuya denk düşer: “Sanat, topluma mal edilerek gizlice zehirlenmiştir; başka bir deyişle, ticari değerine yapılan vurgu ve üst sınıfların eğlence aracı olarak görülmesi sanatı bir tür toplumsal sermayeye dönüştürmüştür. Sanat, sıradan olanın içine girerek benzersizliğini yitirmiştir.”⁷ Kuspit’e göre postmodern sanatçılar, birer sanatçı karikatürleridirler; çünkü sanatçıyı kalabalıktan biri haline, sıradan bir işi olan sıradan biri haline getirirler.⁸ Arthur Danto’nun, sanat tarihçisi Hans Belting’den yapmış olduğu aktarımsa, postmodernist vizyonlu çağdaş sanatın ileriye dönük

³ Bob BATES, **Game Design**, Thomson Course Technology, Amerika, 2004.

⁴ Avner ZISS, **Estetik**, Çev: Yakup Şahan, De Yayınevi, İstanbul, 1984.

⁵ Yörükhan ÜNAL, **Postmodern Vaziyet, Yitirilmiş Paradigma; Eleştirinin Sefaleti**, Sinemasal: Sayı 5, 2000.

⁶ Hakkı HÜNLER, **Estetik’in Kısa Tarihi**, Paradigma Yayınları, İstanbul, 1998.

⁷ Donald KUSPIT, **Sanatın Sonu**, Çev: Yasemin Tezgiden, Metis Yayınları, İstanbul, 2006.

⁸ A.g.e.

bir vizyona sahip olmadığının ispatıdır: “Çağdaş sanat, belli bir sanat tarihine dair bir farkındalık ortaya koyuyor ama artık onu ileriye taşıyor.”⁹ Jean Baudrillard, Sanat Komplosu’nda çağdaş sanatın “imgenin, hayal gücünün ve estetiğin ardından yas tutma çalışması olarak izlenim edildiğinden” bahseder.¹⁰ Çağdaş sanat onun için “önceki her şeyin retrospektifidir.”¹¹ Kasım Küçükalp’e göre Baudrillard’ın postmoderniteye yaklaşım biçimi, onun “tahrip edilmiş olan moderniteden arta kalanlar ile bir oyun” olduğu yönündedir.¹² Baudrillard’ın *trans-estetik*¹³ olarak tanımladığı çağdaş sanatla ilgili şu benzetmesi konuya uygundur:

*“Kırda Kahvaltı’daki çıplak kadını Cézanne’ın Kâğıt Oynayan Adamlar’ının üstüne bindirerek göz kırpmak, olsa olsa bir reklâmcılık şakasıdır; günümüzde reklâmlara damgasını vuran mizah, ironi ve göz boyayan eleştiriler sanat dünyasını da istila etmiştir. Bu, insanın kendi kültürü karşısında duyduğu pişmanlığın ve hıncın ironisidir.”*¹⁴

Bu noktada, çağdaş sanat postmodern vizyona özdeş kılındığında; bu yeni çok’a bölünmüş sosyokültürel formasyona göre, sanatta klasik kompozisyon kuralları da önemli değildir, önemli olan içeriktir. Buradaki içerik kavramı, anlamın edebi gerçekliğinden çok salt eleştiri, sorgulama, ironi ve bazense paradoksun kendini sanat eserinin en büyük yapısı haline getirip önem sahibi konuma gelmesidir. Hâlbuki sanat, birçok yönüyle *biçimsel estetik*le alakalıdır. Bu noktada yalnızca biçim ifade edilmemekte, fakat biçimsel yani duysal estetiğin kendini cisimleştirdiği, izleyicinin önce biçimsel estetikle yaşatılması gereken psikolojik duyum etkileri üzerinden içeriğe, yani anlama gittiği eserler ifade edilmektedir. Sanat felsefesi bağlamında konu örneklendirilmeden önce sanat tarihi üzerinden bir seçkiyle ifade edilecektir. Patristik ve Skolastik felsefeyle şekillenen Ortaçağ sanatında Kilise, çok az kişi okuma ve yazma bildiği için “sözsüz iletişim biçimi” adı verilen bir ifade biçimi geliştirmiştir. Bu biçimsel estetikten yoksun, doğru perspektif kurallarının ve geometrik vizyonun olmadığı ve sadece içeriğin önem sahibi olduğu fresk ve resimler üzerinden bir teolojik propaganda stratejisidir. Ancak, Battista Alberti’nin metinleri üzerinde şekillenen Rönesans sanatında, aynı içeriğe bu sefer insana ait olan sıradan şeylerin de resmedilmesi ve Grek mitolojisi de dâhil olmuştur. Altın oranın kendini cisimleştirdiği bu dönemde sanatın “sanat” olduğu tanımlanmış ve sanatçılar arasında bir tür çekişme başlamıştır. Rönesans sanatının getirdiği en önemli sanatsal düşünce, içeriğin önüne biçimsel estetiği, yani mükemmele yakın perspektifi ve en doğru geometrik vizyonu koyması yönünde olmuştur. Bu surette biçim, sanatın tanımlandığı dönemde, *sanatsal bir mutlak koşul* olarak araştırmacının karşısına çıkmaktadır.

⁹ Arthur DANTO, **Sanatın Sonundan Sonra**, Çev: Zeynep Demirsü, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2010.

¹⁰ Jean BAUDRILLARD, **Sanat Komplosu: Yeni Sanat Düzeni ve Çağdaş Estetik 1**, Çev: Elçin Gen ve Işık Ergüden, İletişim Yayınları, İstanbul, 2010.

¹¹ Ali AKAY, **Postmodernizmin ABC’si**, Say Yayınları, İstanbul, 2010.

¹² Kasım KÜÇÜKALP, **Nietzsche ve Postmodernizm**, Paradigma Yayınları, İstanbul, 2003.

¹³ **Trans-Estetik**: Bayağılaşmış bir şeyi, -örneğin pornografi- bir estetik biçimi olarak değerlendiren postmodernist eğilimi tanımlamak ve eleştirmek adına Baudrillard’ın oluşturduğu metafordur. (Baudrillard, 2010).

¹⁴ J. BAUDRILLARD, **Sanat Komplosu: Yeni Sanat Düzeni ve Çağdaş Estetik 1**.

Wilhelm Hegel, sanatı “*duyusal* dünyada ideanın kendini görünüşe çıkartması” olarak tanımlamıştır.¹⁵ Sanatın ilkeleri arasında ise ikinci ibare, sanat eserinin özünde insan kavrayışı için yapılmış olduğu ve özellikle az ya da çok *duyularla kavranması* için *duyusal alandan elde edileceğini* belirlemiştir.¹⁶ Aristoteles ise Poetika’da sanat yapıtının “başlangıcı, ortası ve sonu olan bir bütün” olması gerektiğini savunur.¹⁷ Bu suretle biçim ve kompozisyon, sanat eserinin *zorunluluğudur*. Clive Bell ise bütünüyle formalist bir ifadeyle, bir şeyi sanat yapan şeyin *yalnızca biçim* olduğundan bahsetmiştir. Bu surette sanatta biçimin önemi oldukça baskındır.

Klasik Kompozisyon Kuralı – Bilgisayar Oyunu İlişkisi

Postmodernist süreç, bir sanatta bölünme dönemidir. Hegel’in ‘sanatın sonu’ teorisi, sanatın *cismini aşip salt düşünce, yani felsefe haline geldiğinde*, sanatın sona ereceği yönündedir. Bu, içeriğin bağımsız bir var oluşa girmesi ve duyulur cisimleşmesini geride bırakmasıdır. Resim ve fotoğraf, kavramsal sanat aracı olarak kullanılmaya başlandığı andan itibaren bu bölünmenin merkezi parçaları haline gelmiştir. Fotoğrafta; Marcel Duchamp, Victor Burgin, Joseph Kosuth, Les Krims, Barbara Kruger ve Damien Hirst, resimdeyse; Kazimir Malevich, Barnett Newman, Gerard Richter, Robert Ryman ve Yves Klein bu durumun genel bağlamda örnekleridir. Bununla birlikte, fotoğrafın hiperkimliği¹⁸, onun özel bir çok’a bölünmüşlüğe düşmesini sağlamıştır. Bölünmenin özsel karşılığı olarak kavramsal sanat¹⁹ estetiğiyle şekillenen çağdaş sanat²⁰ modelleri ortaya çıkmıştır. Sinema ise, daha tam olarak bölünmüş olmasa da, *post yapısalcı, deneysel ve kısa metraj* sinema ile bölünme sürecindedir. İçeriğin bütünüyle ön planda olduğu ve açık uçlu filmler ise bu bölünmenin destekçisidir, çünkü içerik felsefi, biçimsel sanatsal vizyonu temsil eder. Buna göre bilgisayar oyunları, evrim sürecinin ilk aşamasında olduğu için bölünmeye uğramadan, düşüncenin formu aşip ön plana çıkmadığı *tek sanatsal estetik biçimi olarak ortaya çıkar*. Bununla birlikte hepsinin girişi, gelişmesi ve sonucu vardır. Buna bütün macera, aksiyon, rol yapma ve strateji oyunları dâhildir. Bu sinemada, klasik anlatı sineması olarak izleyicinin karşısına çıkmıştır. Aysen Oluk, klasik anlatı sinemasını tanımlarken, “klasik anlatı filmleri, izleyiciyi içine alan bir etkileyciliğe, çok güçlü bir illüzyon yaratma becerisine sahiptirler” tasvirini yapmıştır.²¹ Aynı etki, belirtilen tüm bilgisayar oyunları için geçerlidir, çünkü bilgisayar oyunları -sonraki pasajlarda belirtileceği gibi- *sinematografiktir*.

¹⁵ Wilhelm HEGEL, **Estetik, Güzel Sanat Üzerine Dersler, Cilt 1**, Çev: Taylan Altuğ ve Hakkı Hünler, Payel Yayınevi, İstanbul, 1994.

¹⁶ A.g.e.

¹⁷ ARİSTOTELES, **Poetika**, Çev: Samih Rifat, Can Sanat Yayınları, İstanbul, 2007.

¹⁸ **Fotoğrafın Hiperkimliği**: Fotoğrafın çoklu kimliğine verilen genel isimdir. Bu kimlik; bilim, sanat, enformasyon, kitle iletişim aracı olarak fotoğrafı içerir.

¹⁹ **Kavramsal Sanat**: Biçimin önemini yitirdiği, içeriğin salt düşünce şeklinde ön plana çıktığı sanat şeklidir.

²⁰ **Çağdaş Sanat**: Birçok sanatsal dilin birleştiği, stilleri sanatçıdan sanatçıya değişen, hiçbir suretle bir tek bağlam altında kategorize edilemeyen yeni dönem sanat biçimlerinin genel adıdır. Postmodernizmle doğrudan alakalı, kavramsal sanatın ardıdır.

²¹ Aysen OLUK, **Klasik Anlatı Sineması**, Hayalet Yayınları, İstanbul, 2008.

Yalnızca spor, dövüş ve online oyunlar, oyun kuramına göre *toplamı sıfır olan oyunlar*²² sözü geçen oyunlar bu kategoride olduklarından onlar için geçerli ölçüt kompozisyon değil “devamlılıktır”. Ancak bu uyumsuzluk, kavramsal sanat, çağdaş sanat ya da postmodernist teorideki “açık uçluluk” kavramıyla ilişkili bir şey değildir. Bir diğer yaklaşım; bu oyunların zaten sanat niteliği olmayan tarafa ait çalışmalar olmasıdır. Yani bu hipotezin oluşturduğu teorinin kapsamında *değildirler*.

2. Grek İdealizmi

Rönesans öncesi sanat tipleri, Arkaik, Klasik ve Helenistik (İdeal) sanat tipi olarak dönemlerine göre üç sınıfa ayrılmışlardır. Bu noktada bilgisayar oyunlarını ilgilendiren, ideal sanat tipidir. İdeal sanat dönemi, Arkaik dönem Mısır sanatındaki gibi bilişim ya da yapılan eserin sahibinin temsil edilmesini amaçlamamıştır; yalnızca döneme hâkim en saltık düşünce olan idealizmden etkilenmiştir. Bedrettin Cömert, Platon’a göre ideal’i “(...) içinde yaşadığımız ve davrandığımız bu duyuşal dünyadan başka, sonsuz ve değişmez bir dünya daha vardır. Bu ideal dünyadır, ideal demek, gerçeksiz anlamına gelmemelidir. Tersine, asıl gerçeklik bu ideal dünyadır”²³ şeklinde tanımlamıştır. Ahmet Cevzici ideal’i, “türünün yetkin örneği olan şey, kopya edilecek ve kendisine öykünülecek model” olarak tanımlamıştır.²⁴ İdealizm (düşüncelilik) en geniş anlamıyla, varlığı düşünceye indirgeyen öğretilerin genel adıdır.²⁵ Bedia Akarsu’ya göre idealizm, “dünyayı olduğu gibi kabul eden gerçekçi görüşe karşıt olarak, gerçekliği tasarım (idea) ve ülkülere (ideal) göre biçimlendirmek isteyen görüş”tür.²⁶ Didem Demiralp’e göre döneme ait sanatsal bağlamda idealizm dışavurumlarında, Pythagorasçı düşünce okulunun ilkeleri önemli yer tutmaktadır. Bunlar oran, simetri ve uyumdur.²⁷ Helenistik dönemi etkilemiş sanat biçimiyle idealizm, gerçekliğin saltık kaygısından kurtulup var olan nesneyi idealleştirme (uygunlaştırma) durumudur. İdeal dönem heykel sanatı bu eğilimin pek çok örneğini taşır.

İdealizm – Bilgisayar Oyunu İlişkisi

Bu noktada idealizm, bilgisayar oyunları ile bağdaşım kurulabilecek önemli iki noktaya sahiptir. Bunlardan ilki, *seyircinin bakış noktasından hareketle* eserin yapılmasıdır. Yani eserin mutlaklığı, eserden başladıktan sonra izleyiciden tekrar esere dönmektedir. Eser özbelirlenimli değil, izleyici belirlenimlidir. Bu durum yarattığı psikolojik duyuşsal etkilerle izleyiciyi kendinin bir parçası haline getirip özdeşleşme psikolojisini tetikleyen özel bir

²² **Toplamı Sıfır Olan Oyunlar:** Oyun teorisinde taraflardan birinin kazandığında, diğerinin kaybettiği oyun türüdür. Yani yenme ve yenilme özsel olarak aynı değerdedir. Doğrusal değil, sonuçsuzdur.

²³ Bedrettin CÖMERT, **Estetik**, De Ki Basım Yayım, Ankara, 2008.

²⁴ Ahmet CEVİZCİ, **Paradigma Felsefe Sözlüğü**, Paradigma Yayınları, İstanbul, 1999.

²⁵ Orhan HANÇERLİOĞLU, **Felsefe Sözlüğü**, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1989.

²⁶ Bedia AKARSU, **Felsefe Terimleri Sözlüğü**, İnkılap Yayınevi, İstanbul, 1988.

²⁷ Didem DEMİRALP, **Sanatın Çağının Felsefesi Işığında Biçimlendiren Bir Heykeltraş: Antik Yunanlı Polykleitos**, Sanat ve Tasarım Dergisi, Sayı: 2, 2008.

duygusal deneyim haline dönüşmektedir. Grant Tavinor, oyun yapımcılarının bu duygusal potansiyelin farkında olduğunu ve buna göre imgeye dayalı ve algısal dayanak noktaları oluşturduğundan bahsetmiştir.²⁸ Grek sanatı sonrasında bu üslup, neo-Plâtonizmle²⁹ biçimlenen Rönesans sanatçıları da etkilemiştir. Bunların arasında Leonardo, Michelangelo ve Donatello mevcuttur. Perspektifçilikten³⁰ sonra bu durum çağdaş sanatta sorgulanana dek, bugüne kadar gelmiştir. Tıpkı tiyatro ve sinema gibi, bilgisayar oyunları da seyircinin bakış noktasından hareketle yapılmaktadır. Postmodern düşünceyle şekillenen çağdaş sanat biçimlerinde bu bağlam daha da öne çıkartılmış ve izleyicinin bakış açısını, sanat eserinden ve sanatçısından daha öne çıkarmıştır. Ancak bu kendi amacını aşmış ve abartılmış bir bağlamdır. İdealist vizyonda bu, olması gereken noktada kalmaktadır.

Bilgisayar oyunlarının sahip olduğu, idealizmle ilgili ikinci ve en önemli disiplini, tasarımılanan ana karakterler ve hikâyeye göre “iyi” karakterlerin, *ortak, evrensel, güzel kriterler ve idealler doğrultusunda ortaya konmasıdır*. Yani bir bilgisayar oyununda başkarakter idealize edilmiştir; biçimsel olarak yakışıklı / güzel, içeriksel olarak da iyidir. İyi de her zaman güzel olarak betimlenmiştir. Bununla birlikte “çirkinin estetiği” de ortada yoktur; bir bilgisayar oyununda çirkin, kendi sahip olduğu öznitelikle, “çirkin” olarak oyuncunun karşısına çıkar. Bu çirkinse, “kötü” olandır. Bu da idealizmdir. Hieronymus Bosch’un, Çarmıhını Taşıyan İsa tasviri, çirkinin, çirkin olarak ortaya çıktığı bir örnektir; bu tasvirde yalnızca İsa güzel olarak ortaya konmuştur. Bu saltık bir örnek olmakla beraber, aynı zamanda genel bir ikonografik bağıntıdır.

3. Formalizm

İçeriği olmayan bir biçim, canlı olmayan bir insana benzer; o ölüdür ve cansız olan her hangi birşeyden farkı yoktur. Ancak bu metinde, sanatın biçimsel (duyusal) güzellikle alakalı olduğu belirlenmişti. Dabney Townsend’e göre biçim: bir nesnenin biçim almamış özdeğinden, içeriğinden ayrı, belli bir düzene girmesidir.³¹ Cevizci biçimi, “bir şey her neyse, onu o şey yapan şey” ve “estetik nesnenin duyularla algılanan görünüş şekli” olarak tanımlamıştır.³² Biçimi ön plana çıkartma ve diğer değerlerden üstün tutma anlayışı, *formalizmdir* (biçimcilik). Hançerlioğlu’na göre formalizm, “biçimi öz’den üstün tutan öğretilerin genel adıdır. ‘Sanat sanat içindir’ görüşü de biçimci bir görüştür,

²⁸ Grant TAVINOR, **The Art of Videogames**, Wiley-Blackwell Publication, İngiltere, 2009.

²⁹ **Neo-Plâtonizm**: Ammonius Sakkas tarafından ortaya atılan, doğu dinleriyle Hıristiyanlığın da etkisinde kalarak Aristoteles, Pitagoras ve stoa öğretilerinin kaynaştırılmasıyla gizemciliğe dönüştürülen Plâtonculuktur. (Hançerlioğlu, 1989).

³⁰ **Perspektifçilik**: Mekânı tuval ya da kâğıt gibi iki boyutlu bir yüzey üzerinde üçboyutluluk yanılması yaratarak göstermek için kullanılan çeşitli tekniklerin genel adıdır. Rönesans döneminde gelişmiştir. (Little, 2008).

³¹ Dabney TOWNSEND, **Estetiğe Giriş**, Çev: Sabri Büyükdüvenci, İmge Kitabevi, Ankara, 2002.

³² A. CEVİZCİ, **Paradigma Felsefe Sözlüğü**.

çünkü sanatsal biçimi düşünsel öz'e üstün tutar."³³ Hollywood sineması da formalist ve maniyeristtir.

Formalizm – Bilgisayar Oyunu İlişkisi

Formalizm, *duyusal estetik kaygısı* ile üretilmiş eserlerin birçoğunda - sanatçı bunu amaçlamamış bile olsa- mevcuttur. Bilgisayar oyunlarında formalizm; aksiyon, strateji ve rol yapma oyunlarında *baskındır*. Bu ilkenin oyuncuya temel yansımaları günün koşulları itibarıyla doğruya en yakın 3d modellemelerle gerçeğe biraz daha yaklaşmış betimlemelerdir. Ayrıca biçimsel estetik, sonraki pasajlarda ifade edilecek olan sinematografik görüntü yönetimlerini ve onların yarattığı estetik ifadeleri de kapsamaktadır. Macera (adventure) oyunlarında ise biçim vardır, fakat içerik ve kompozisyon (hikâye) öyle yoğundur ki bu noktada form kendini ikinci planda bulur. Ancak, Grim Fandango (Lucas Arts, 1998), marjinal ve iddialı karakter modellemeleriyle bu durumun, formalizmin antitezi olma niteliğini ortadan kaldırmıştır. Bununla birlikte bilgisayar oyunlarında, içerik hiçbir surette biçimi aşır salt düşünce haline *gelmez*.

Formalizmin ilk olarak kendini görünür bir şekilde belli ettiği bilgisayar oyunları arasında; Tomb Raider (Core Design, 1996), MDK (Shiny Entertainment, 1997), Die By the Sword (Treyarch, 1998) ve Max Payne (Remedy Entertainment, 2001) bulunmaktadır.³⁴

The Matrix: Path of Neo

Formalizmin bugüne kadar belki de en baskın olduğu bilgisayar oyunu, kuşkusuz ki The Matrix: Path of Neo'dur (Shiny Entertainment, 2005). Oyunun hikâyesi bellidir; The Matrix üçlemesindeki Neo karakterinin yaşadıkları oyuncuya bazı ufak hikâye eklentileri sunulmuştur. Bu hikâye eklentileri minör (ara) dinamik eklentileridir. Formalizmi Path of Neo'da bu denli etkin kılan, oyun için yaratılmış sıra dışı dövüş motorudur. Neo'nun dövüş hareketleri, yumruklarda Wing-Tsun Kung Fu, tekmelerde Tae Kwon Do, serbest stilde Karate Kyokushin ve Shaolin Kung Fu, devamlılığı olan hareketlerde ve kitlemelerde ise Ninjutsu olmak üzere ideal bir şekilde kombine edilmiştir. Bu birleşim, Bruce Lee'nin geliştirdiği Jun Fan Kung Fu ve Jeet Kune Do felsefesini hatırlatmaktadır. Path of Neo'nun dövüş motoru öyle ideal bir şekilde kombine edilmiştir ki, bir yandan dövüş sanatlarının estetiğini ortaya koyarken, bu estetik kendine has *eşsiz* bir formalizm oluşturmuştur.

4. Maniyerizm

Bu kavramın batı sanatındaki karşılığı, *hareket ve abartıdır*. Terimin etimolojik karşılığı İtalyan yazar Vasari tarafından, *zarafet ve sofistikasyon*

³³ O. HANÇERLİOĞLU, *Felsefe Sözlüğü*.

³⁴ Bu metindeki bilgisayar oyunu örneklerinin yanındaki parantezler, oyunları *üreten firmaları* belirtmektedir, dağıtımlarını yapanları değil.

taşıyan eserleri tanımlamak için kullanılmıştır.³⁵ Adnan Turani maniyerizmin özelliklerini şu şekilde tanımlamıştır: “Abartılı uzunlukta, küçük başlı, çok hareketli, hacimli olarak çok yuvarlaklaştırılmış figürlerdir. Bu figürlerin bastıkları zemin ile ilgileri yoktur. Havada uçuyor gibidirler.”³⁶ Bu tanımdan hareketle, hareket ve devinimim yüksek olduğu, bununla birlikte abartının da eklendiği bir eser “maniyerist” olarak sıfatlanabilir. Stephen Little’a göre maniyerizmin üslupsal özellikleri, uzatılmış figürler, tuhaf pozlar ve renk çeşitliliğiyle karakterizedir.³⁷ Sanat tarihinde Pontormo, Bronzino, Parmicianino, Tintoretto ve El Greco gibi ressamlar maniyerizmin temsilcileridir.³⁸ Hollywood sinemasında en göze çarpacak şekilde Die Hard, Lethal Weapon ve Fast & Furious serileri tam anlamıyla maniyerist sinema örnekleridir.

Maniyerizm – Bilgisayar Oyunu İlişkisi

Bilgisayar oyunlarında maniyerizm, başlangıcından bu yana kendine özel bir estetik oluşturmaktadır. Atari ve Nintendo döneminde dâhil oyunların neredeyse tümü direkt olarak maniyeristtir. Maniyerist vizyon tansiyonu yükseltir. Mantık sınırının genişletilerek sunulduğu hızlı sahnelerle *ritim* yükseltilir ve oyuncu daha önce hiçbir surette görmediği şeylerle *imgesel şoklara* uğratılır. Kendini en çok belli ettiği *aksiyon* oyunlarıdır. Dinamikleri *heyecan* ve *tansiyon* yaratma ve insanın bilinçaltındaki yok etme arzusunu bir simülasyon olarak tatmin etmektir. Maniyerizm, kendini sahip olduğu kavramlardan biri olan “abartı” kavramı üzerinden en çok bilgisayar oyunlarında gösterir.

Maniyerizm kodlarının ilk olarak kendini belli ettiği oyunlar arasında; Wolfenstein 3D (Id Software, 1992), Doom (Id Software, 1993) ve Duke Nukem 3D (3D Realms, 1996) bulunmaktadır.

Quake II

Bilgisayar oyunlarında -tam manasıyla- maniyerizm kendini, Quake II (Id Software, 1997) ile göstermiştir. Oyuncu Quake II’de, bitmek tükenmek bilmeyen bir tansiyon ile ana karakteri yönetirken, neredeyse biyomekanik / robotik bir orduyu tek başına yenmektedir. Oyunda aksiyon neredeyse hiç durmadan devam etmektedir. Birinci oyun ise karanlık ambiyansıyla daha çok korku temasını ortaya koymuştur.

Crysis

Sonrasında Quake II’yi maniyerizm konusunda ne kadar oyun takip ettiyse de, hiçbiri Crysis (Crytek, 2007) kadar hızlı ve bugünün normlarına göre abartılı olmamıştır. Oyuncu Nomad isimli karakteri canlandırmakta ve yine yaklaşık bir ordu kadar Kore askerini bazen yardımla, ama genel olarak tek

³⁵ Stephen LITTLE, ...İZMLER, *Sanatı Anlamak*, Çev: Derya Nüket Üzer, YEM Yayın, İstanbul, 2008.

³⁶ Adnan TURANİ, *Sanat Terimleri Sözlüğü*, Remzi Kitabevi, İstanbul, 2007.

³⁷ S. LITTLE, ...İZMLER, *Sanatı Anlamak*.

³⁸ A. TURANİ, *Sanat Terimleri Sözlüğü*.

başına yok ederken, öte yandan da yoğun bir uzaylı saldırısında da hayatta kalmaktadır.

Tamamıyla maniyerizm üzerine kurulmuş bir bilgisayar oyunu örneği olarak oyuncunun karşısına Serious Sam (Croteam, 2001) çıkmaktadır.

5. Sinematografi

Sinematografi, devamlılığı olan bir görüntü kaydederken, kamera tercihleri yapma disiplindir. Devinimi yazma ve saptamadır.³⁹ Ricciotto Canudo, sinemayı *hareketli plastik sanat* olarak tanımlarken, sinematografi kişileştirerek “O [sinematograf] yarının güçlü ve yeni, geçerli estetik fonksiyonuna neden olacak bilinmeyen şahsiyettir” tasvirini yapmıştır.⁴⁰ Sinematografi, sanatta hareketli görüntüyle alakalı olan her şeyi kapsayan genel bir terimdir. Fotoğrafta *stop motion* ve fotoğrafta *hareketli fotoğraf* (moving photos: motos) teknikleri de bir çeşit sinematografi modelidir. Fotoğraf ve resim için sinematografi; “sanki bir hikâyenin içinden alınmış bir an” gibi üretilen görüntü anlamına gelir. Bir bilgisayar oyunu için sinematografi ise, bir sinema filmine çok benzeyen, ona öykünen, ara sinematiklerle onu destekleyen ve/veya hikâye unsurları sinema hikâye disiplinleri kullanılarak geliştirilmiş bir nitelik anlamına gelir.

Sinematografi – Bilgisayar Oyunu İlişkisi

Sinematografik vizyon, genel bir saptama yapmak gerekirse 1998 ve sonrası olmak üzere, neredeyse bütün bilgisayar oyunlarında kullanılmaktadır. Bu noktada bahsedilen yalnızca hareketin kendini ortaya koyduğu örnekler değil, fakat başlı başına sinema filmi (özellikle Hollywood) vizyonuna sahip niteliklerdir. Hatta *Star-Wars, Jedi Knight: Jedi Academy* (Raven Software, 2003) ve *Enter the Matrix* (Shiny Entertainment, 2003) ile birlikte sinematografi, “ara sinematik” bağlamını tamamıyla aşarak bilhassa oyun içinde sıra dışı bir görüntü yönetimi vizyonuyla, oyuncunun her an görüş açısını istediği yönde ve özgür biçimde kontrol edebilmesini sağlayan yeni bir kimlik kazanmıştır. Buna bağlı olarak bilgisayar oyunlarında kamera açısı ustalığının geldiği son nokta *Star-Wars: Force Unleashed II*’dir (Lucas Arts, 2010). Bu, çok hızlı bir evrimle yakalanmış Hollywood görüntü yönetimi standartları olmakla beraber, yalnızca bilgisayar oyunu dilyetisi bağlamında devrim değil, aynı zamanda sinematografik dilyetisinin de kendini revize etmesidir. Spesifik bir örnek vermek gerekirse de, *Max Payne II* adlı oyunun ara sinematiklerinde kullanılan *dolly zoom*, yani fonda perspektifin bozulma etkisi dikkat çekmektedir.⁴¹ Bob Rehak’ın, bilgisayar oyunları ve sinema kuramı ilişkisini doğru yönde ele aldığı şu paragrafı dikkat çekicidir: “Film kuramına başvurma, bilgisayar oyunları ve belirli film türleri arasında -bilimkurgu, aksiyon ve korku- hızlanan yakınsamayla birlikte, özellikle sinematik aparatların tematik (benzer hikâyeler

³⁹ Nijat ÖZON, *Sinema, Televizyon, Video, Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü*, Kabcacı Yayınevi, İstanbul, 2000.

⁴⁰ Ricciotto CANUDO, *The Birth of A Sixth Art*, French Film Theory and Criticism: A History/Anthology 1907-1939, Princeton University Press, New Jersey, 1988.

⁴¹ Bu etki Alfred Hitchcock’un *Vertigo* filminde kullanıldığı için, “vertigo effect” olarak da isimlendirilir.

ve dramatik ihtiyaçlar), estetik (ışıklandırma, kamera açıları, sahneye koyma, anlatı mekânı ve diegetik olmayan sesler) ve görsel izlerinin kayıtları göz önüne alındığında mantıklı görünmektedir.”⁴² Aaron Smuts ise bilgisayar oyunlarının sinemayı aşma sınırına geldiğini betimlemektedir: “Belki de bu önemsiz bir başarı, ancak birtakım yeni oyunlar popüler sinemanın çoğunluğundan ileriye gitme seviyesinde mükemmelliğe ulaşmıştır.”⁴³

Bununla birlikte açıkça ifade edilmelidir ki son dönemdeki bazı bilgisayar oyunlarının fragman filmleri, sinematografik ve estetik ifadenin evrimini imgesel olarak zorlayıcı konuma ulaşmıştır. Bu durum ustalık seviyesinde 3d tasarımlar, eşsiz illüstrasyonlar, epik anlatılar ve bağımsız kurguları ifade etmektedir. Bu noktada kısaca ele alınacak olan örneklerin ilki, Blizzard’ın klasikleşen serisinin son oyunu olan Diablo 3’ün fragmanıdır. Bir önceki oyunda Baal’in dünyadan sürgün edilmesinin ardından, Tyrael adlı meleğin dünya taşını yok etmesinden sonraki kurak, yalnız kalmış ve yeni, soyut ve metafizik bir dünya betimlemesi ile başlayan fragman, Diablo’nun tekrar dünyaya geleceğinin habercisi olan görüntülerle, kötü ve iyinin yeniden savaşmasını ele alarak devam etmektedir. Savaş sahnelerindeki kuşbakişi kamera açıları, bir geri dönüş sahnesi olarak Tyrael’in dünya taşını yok ederken kılıcını fırlatmasındaki ağır çekim ve mükemmel yakın tasarlanmış peyzajlarıyla bu fragman, bilgisayar oyunlarındaki geline sinematografik vizyonun evrimini temsil etmektedir. Lucas Arts, Star-Wars: Old Republic adlı multiplayer oyunu için tasarlanmış “Return” fragmanı ise, bilimkurgu anlatısından daha önce gelecek şekilde sahne sanatlarında akademik bağlamda başlıca bir disiplin haline gelen *sahne dövüşü* (stage combat) kavramının niteliklerini gerçeğine en yakın biçimde ortaya koymaktadır. Bu, ustalıkla tasarlanmış dövüş koreografilerini temsil eder. Bununla birlikte Jedi ve Sith ustaları dövüşürken, kameranın açıları da olayı en iyi anlatacak, tansiyonu yaratacak fakat aynı zamanda izleyiciyi yormayacak şekilde idealize edilmiştir. Özellikle Jedi, tek başına iki Sith ustası ile savaşırken, durumun özsel niteliği olan kahramanlık teması, korosal müziğin desteğiyle birlikte seyirciyi kendi gerçekliğinden koparmaktadır. Son olaraksa Techland’in yapımcılığını üstlendiği Dead Island adlı oyunun fragmanı, çift zamanlı ilerlemesi ve aynı zamanda birinci zamandaki görüntülerin tersine kurgulanmasıyla, fondaki klasik temalı piyano solosu ile birlikte oldukça *poetik bir anlatım dili* oluşturmaktadır. Konusu ise bir adada bir ailenin yaşadığı trajedidir. Fragmanın sonundaki geriye dönüş sahnesi de bu anlatımı duygusal olarak desteklemektedir.

Rudolf Arnheim için sinemanın niteliklerinden biri *devinimdir*: “Sinema olayları sunmak konusunda uzmandır. Zaman içinde meydana gelen değişiklikleri gösterir.”⁴⁴ Bu durum bilgisayar oyunları için de geçerli olmakla beraber, maniyerist oyunlarda daha fazla kendini gösterir. Bununla birlikte Arnheim için bir “devinen görüntü sanatı” olan sinema, tamamen yeni ve ayrı bir sanat değildir. Çünkü içerisinde diğer sanatları da barındırır: “Kesin olan bir şey

⁴² Bob REHAK, **Playing At Being**, Video Game Theory Reader, Taylor & Francis, Amerika, 2003.

⁴³ Aaron SMUTS, **Are Video Games Art?**, Contemporary Aesthetics İnternet Sitesi, 2005. (<http://www.contempaesthetics.org/>)

⁴⁴ Rudolf ARNHEIM, **Sanat Olarak Sinema**, Çev: Rabia Ünal Tamdoğan, Hil Yayın, İstanbul, 2010.

var ki, sinemanın diğer ortamlarla ortak olan özellikleri göz ardı edilmeye çalışılırsa sinema sanatının doğru değerlendirilmesi beklenemez.”⁴⁵ Nasıl sinema diğer sanatları içinde barındırıyorsa, aynı şekilde bilgisayar oyunları da barındırır. Hatta sinemanın (devinimin) temeli olan *sinematografiyi* bire bir kopyalar ve hareket noktası olarak belirler. Belirtilmiş olduğu gibi içine yüklediği yeni boyut, *kontrol edilebilirlik* kavramı, yani *etkileşimdir*.

Phantasmagoria

Phantasmagoria (Sierra On-Line, 1995), korku temalı bir macera oyunudur. Hikâye Adrienne ve Donald adlı çiftin, daha önce bir sihirbaz tarafından kullanılmış olan bir konağı satın almasıyla başlar. Adrienne bir yazardır ve konağın bir sonraki kitabıyla ilgili ilham kaynağı olacağını düşünmektedir. Donald ise bir fotoğrafçıdır. Adrienne kâbuslar görmeye başlar ve bu durum içinden çıkılmaz bir hal almaya doğru hızla ilerler.

Phantasmagoria'nın en önemli özelliği, *gerçek görüntülerin 3d görüntülerle* birleştirilerek ve gerçek insanlar kullanılarak biçimsel ambiyansının oluşturulmuş olmasıdır. Bu biçim yaratımında *melez* bir yaklaşımdır (technical hybridization). Bu melezlik oyuna *enteraktif film* olma niteliğini kazandırmıştır.

Half-Life

Bilgisayar oyunlarında ilk sinematografik devrim, Half-Life'dır (Valve Software, 1998). Oyun, Black Mesa adlı gizli bir yeraltı deney merkezinde, ters giden bir boyutlar arası deneyden sonra Dr. Gordon Freeman adlı karakterin hayatta kalma ve kaçma sürecini işler. Half-Life karanlık ambiyansı, yarattığı evreni, son bulmayan heyecanı ve beklenmedik entrikalı sonuyla tam manasıyla bir filme benzer. Neal McGann, Half-Life'in sinematografik açıdan önemini şu ifadeyle betimlemiştir: “Half-Life, oyun deneyimine uzmanca entegre edilmiş senaryolu sekanslarla bir araştırma tesisindeki kazayla ilgili sinematik anlatıyı birleştirmeyi başarmıştır. Oyun sinematik anlatı ve atmosferi, onun enteraktif unsurlarına anlam katarak, oyunda en üstün başarı düzeyiyle sonuçlanacak şekilde kullanmıştır.”⁴⁶

Half-Life II ve Sinematografinin Zirvesi

Half-Life II, (Valve Corporation, 2004) birinci oyunun hikâyesinden on yıl sonra, Dr. Breen adlı elitin, uzaylı güçlerin desteğiyle yaratmış olduğu karanlık ütopyacı evrende başlar. Ana tema yine Dr. Freeman'ın hayatta kalma hikâyesidir. Half-Life II sinematografik bir bilgisayar oyununun *ötesindedir*. Klasik kompozisyon kuralları, formalizm, ölçülü düzeyde maniyerizm ve sinematografinin bilgisayar oyunlarında ulaştığı en son noktadır. Bunlar, senaryo açısından *epik* ve *poetik* bir son ile desteklenir. Bu bir *ambiyans yaratımı* ve *oyuncuyu gerçekliğinden koparma* ustalığıdır. Hikâye sonraki oyunlar olan Half-

⁴⁵ A.g.e.

⁴⁶ Neal MCGANN, *Watching Games and Playing Movies: The Influence of Cinema on Computer Games*, Dublin Institute of Technology, 2003.

Life II: Episode One ve Episode Two ile devam eder. Bundan bir sonraki sinematografik devrim ise Crysis'tir (Crytek, 2007).

Bunlara ek olarak sinematografik oyunlar arasında; Starcraft (Blizzard Entertainment, 1998), Command & Conquer: Tiberian Sun (Westwood Studios, 2000), Max Payne (Remedy Entertainment, 2001), Max Payne II: Fall of Max Payne (Remedy Entertainment, 2003), The Matrix: Path of Neo (Shiny Entertainment, 2005), F.E.A.R. (Monolith Productions, 2005), F.E.A.R. II: Project Origin (Monolith Productions, 2009), F.E.A.R. III (Day 1 Studios, 2010), Call of Duty IV: Modern Warfare (Infinity Ward, 2007), Call of Duty VI: Modern Warfare II (Infinity Ward, 2009), Call of Duty: Black Ops (Treyarch, 2010), Star-Wars: Force Unleashed (Lucas Arts, 2008), Star Wars: Force Unleashed II (Lucas Arts, 2010) ve Crysis II (Crytek, 2011) mevcuttur.

6. Ütopya ve Ütopyacılık

Ütopya, tam olarak “hiçbir-yerde’ki” anlamına gelir.⁴⁷ Tasarlanmış olan ve aranan ideal toplum ve devlet şekli anlamını taşır. Var olan koşulların sıkışması neticesinde başka bir arayıştan doğan gelecekçi sistemdir. Dünyanın başarısız olduğu düşüncesine dayanır ve onu yeniden yaratma amacı taşır.

Tarihte ilk *ütopyik yaklaşım*, bir mit olarak Altın Çağ mitosu ile başlar. Heisiodos bu mitosa “İşler ve Günler” adlı eserinde yer vermiştir.⁴⁸

Yazınsal metinlerde ilk ütopyik sistem ve kavramın tanımı, 1516’da Thomas More tarafından “Utopia” adlı eserde işlemiştir. More, Utopia’yı Platon’un *kusursuz bir devlet tasarlama* düşüncesini temel alarak tasarlamıştır.⁴⁹ Sonrasında 1623’de Tommaso Campanella, “Ütopya, Güneşin Ülkesi” isimli eserinde başka bir ütopya sistemini ortaya koymuştur. 1624’de ise Francis Bacon, “Yeni Atlantis” adlı ütopyasını işlemiştir.⁵⁰ Karanlık ütopyaya (distopya) en bilinen örnekler ise Aldous Huxley’in “Yeni Dünya” ve George Orwell’in “1984” romanlarıdır.

Sinemada ütopyacı filmlerden bazıları; Metropolis (Fritz Lang, 1927), Dark City (Alex Proyas, 1998), Blade Runner (Ridley Scott, 1982), Twelve Monkeys (Terry Gilliam, 1995), The Matrix Trilogy (Andy & Larry Wachowski, 1999, 2003), Minority Report (Steven Spielberg, 2002), Aeon Flux (Karyn Kusama, 2005), The Island (Michael Bay, 2005), The Chronicles of Riddick (David Twohy, 2004), I Robot (Alex Proyas, 2004), Existenz (David Cronenberg, 1999), V For Vendetta (James McTeigue, 2006), Equilibrium (Kurt Wimmer, 2002) ve Surrogates’tir (Jonathan Mostow, 2009).

Ütopya – Bilgisayar Oyunu İlişkisi

Bu noktada bilgisayar oyunu ve ütopya *kavramını* özsel olarak bağdaştıran, ikisinin de başlangıç noktasında “arayış” olmasıdır. Ütopya,

⁴⁷ Michele RIOT-SARCEY, Thomas BOUCHET ve Antoine PICON, **Ütopyalar Sözlüğü**, Çev: Turhan Ilgaz, SEL Yayıncılık, İstanbul, 2003.

⁴⁸ A.g.e.

⁴⁹ Thomas MORE, **Utopia**, Çev: Sabahattin Eyüboğlu, Vedat Günyol ve Mina Urgan, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul, 2008.

⁵⁰ Orhan HANÇERLİOĞLU, **Düşünce Tarihi**, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1977.

olumsuzlukla başlayıp yeni bir dünya idealize eder, bilgisayar oyunu ise sürekli olarak teknik ve estetik bağlamda bir vizyon yeniliği peşindedir. Olay örgüsünün, entrikanın ve diyalogun en yoğun, *üstün* olduğu bilgisayar oyunları ele alındığında, -ki bunlara gelmiş geçmiş en iyi örnek Starcraft: Brood War ve Half-Life II'dir- birincisi; bunların bir çoğu ütöpik / distöpik vizyonludur, ikincisi; bu vizyon oyunun geneline hâkim olmasa bile, çoğu zaman ütopya kavramındaki gibi bir "var olan kondisyonların sıkışması" durumu ile başlar, son olarak üçüncüysen; özsel ve mutlak olarak kişisel yeti tarafından yaratılan tüm sanatsal eserler, psikanalitik bağlamda o kişinin bilinçaltındaki yaratmak istediği alemin irreal bir yansımasıdır. Bu da kişisel, subjektif ütopyadır.

Fallout

Bilgisayar oyunu dünyasında ilk sistematik ütopya -ki bu distopyadır- Fallout (Black Isle Studios, 1997) ile işlenmiştir. Oyunun fragmanı "A Post Nuclear Role Playing Game"dir (Nükleer savaş sonrası rol yapma oyunu). "*Post Apocalyptic*" yani kıyamet sonrası dönemde başlamaktadır. Hikâyeye göre oyun, 2077'deki yalnızca iki saat süren ve dünyanın yerle bir olduğu nükleer bir savaştan hemen sonra başlamaktadır. Birleşik Devletler, Çin'in kendisini yok etmek için özel olarak ürettikleri bir virüsün var olduğu paranoyasına kapılmış ve buna karşı ürettikleri anti-virüsün radyasyonla birleşip tepkimesi sonucu ciddi mutasyonlar meydana gelmiştir. Birleşik Devletler'in gölge devleti Enclave, karanlık bir biçimde tüm kontrolü ele geçirmiştir. Buna karşılıksa Brotherhood of Steel, düzeni yeniden kurma ve hayatta kalmanın peşindedir. Fallout serisinde ütopya ve ütopyacılığın bütün izleri rahatlıkla görülmektedir. Oyunda bütünüyle oyuncunun karşısına çıkan bir başka kavram ise *retro-fütürizmdir*.⁵¹

Fallout serisi ile birlikte; Starcraft (Blizzard Entertainment, 1998), Half-Life II (Valve Corporation, 2004) ve TimeShift (Saber Interactive, 2007) de karanlık ütopyacı evrende geçen bilgisayar oyunlarıdır.

7. Katharsis

Katharsis Aristoteles'in tragedya kuramında, *arınma* ve *boşalma* anlamına gelmektedir. Ziss katharsis'in niteliklerini şu cümleyle özetlemiştir: "(...) bu etki sonunda, insanın içi 'heyecanlardan arınır', duygular yücelir, yüksek ahlaki ve toplumsal ilkeler oluşur."⁵² Banu Mutsan Dönmez, katharsis'in "psiko-etik bir fenomen" olarak ön tanımlamasını yaparken, katharsis'in tam Türkçe karşılığını olan 'arınma'yı; *duygusal boşalım* ve *psikolojik rahatlama* olarak ve bazı cisimlerin *temizlenmesi* olarak ifade etmiştir. Katharsis'in sanatsal / felsefi anlamı, tragedya sanatının oluşturduğu acıma ve korku duygularının ruhu tutkularından arındırması durumudur.⁵³ Aristoteles, kuramının "taklit"

⁵¹ **Retro-Fütürizm:** Geçmişin geleceği nasıl öngördüğü ve idealize ettiğine dair yirminci yüzyılın ortalarına ait bir tasarım trendidir.

⁵² A. ZISS, **Estetik**.

⁵³ Banu MUTSAN DÖNMEZ, **Psiko-Etik Bir Fenomen Olan Katharsisin Müzikteki Görünümü**, İzmir Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Müzik Bilimleri Bölümü, 2003.

özelliğini açıklarken şu tanımı yapmıştır: “Bütün bu söylediklerimizden açıkça anlaşılıyor ki, ozanın işi gerçekten olmuş şeyleri değil, olabilecek şeyleri, olabirlik ya da zorunluluk gereği meydana getirebilecek şeyleri söylemektir. Tarihçiyile ozan arasındaki fark, birinin gerçekten olmuş, ötekininse olabilecek şeyleri anlatmasıdır.”⁵⁴ Yani bir sanat eserinin, -gerçeği taklit ederek- izleyicisini, onun gerçekliğinden koparıp kendi yarattığı gerçekliğe hapsederek onu bir *etik ideal doğrultusunda* saflaştırması ve temizlemesi gerekir. Tiyatro kuramında tragedyaaya ait bir özelliktir.

Sinematografik dilyetisi⁵⁵ farklı katharsis biçimleri ortaya koyarak katharsis kavramını geliştirmiştir. Kendi gerçekliğinden kopmak ve başka bir gerçekliğin içine girmek de katharsistik bir eğilimdir. Sanatsal bir metini duyumsarken herhangi bir evresinde yüksek bir şekilde *duygulanım* da katharsistik bir niteliktir.

Bu noktada Hegel’in sanatın niteliği ile ilgili şu pasajı, katharsistik eğilime uygun düşer:

*“Sanat, her türden uyuklayan duygularımızı, eğilimlerimizi ve tutkularımızı uyandırıp canlandırarak, yüreği dolduracak, eğitimi olsun ya da olmasın, insanı, insan göğsünü derinliklerinde ve çok çeşitli olanakları ve yönlerinde hareket ettirebilecek ve kımlatabilecek şeyler aracılığıyla, en derin ve gizli kuytuluklarında insan yüreğinin taşıyabileceği, deneyimleyebileceği ve üretebileceği duyguların bütün diziliminden geçmeye; tinin kendi düşünmesi içerisinde ve idea içerisinde özsel ve yüksek ne varsa, bunları duyguya ve seyire kendi hazzı için kazandırmaya; ayrıca talihsiz ve süfli olanı, kötü ve suç olanı anlaşılabilir kılmaya, insanları hoşluk ve mutluluk verici olan şeyle olduğu kadar dehşet verici ve şiddetle sarsıcı olan şeyle de yakından tanıştırmaya; ve son olarak hayalgücünü aylak hayalgücü oyunları içerisine salıvermeye ve duygusal olarak büyüleyici görümlerin ve duyguların ayartıcı büyüüne daldırmaya zorlayacaktır.”*⁵⁶

Hegel’in bu savının belirli bölümlerine paralel olarak Lev Tolstoy, “Sanat Nedir?” eserinde, sanatın niteliğini katharsistik boyutta destekleyecek şekilde belirlemiştir. Tolstoy’a göre sanat eserinin, bütün insanlık için yararlı olabilmesi için, iyi ve kötüyü ayırması, güzel ve anlaşılabilir olması gerekmektedir.⁵⁷ Tolstoy sanat teorisini nitelerken devam eder: “Gerçek bir sanat eseri hem entelektüel, hem de anlaşılabilir olmalıdır. Gerçek sanatın sanatçısının görevi, dünyanın maddi güzelliklerini, ahlaksızlığı anlatmak [savunmak] değil çirkinlikleri eleştirip, gerçekleri, aydınlatılmış bir biçimde aktarmaktır.” Tolstoy için sanatın asıl amacı, *ahlaki mükemmelliktir*.⁵⁸ Grant Tavinor, bilgisayar oyunlarının sahip olduğu etik eğilimi şu şekilde ifade etmiştir: “Bilgisayar oyunları açık bir şekilde birçok insanın ahlaki olarak endişe duymasını sağlar,

⁵⁴ ARİSTOTELES, *Poetika*.

⁵⁵ **Sinematografik Dilyetisi:** Günümüze kadarki sinema yönetmenlerin yarattıkları anlam kodları ve kuramcılarının teorileriyle oluşturdukları sinema ile ilgili anlam dizinine verilen genel isimdir.

⁵⁶ W. HEGEL, *Estetik, Güzel Sanat Üzerine Dersler, Cilt 1*.

⁵⁷ Lev TOLSTOY, *Sanat Nedir?*, Çev: Baran Dural, Şule Yayınları, İstanbul, 1996.

⁵⁸ A.g.e.

buna birçok oyuncu da dâhildir.⁵⁹ Bu da katharsistik vizyona özdeş bir biçim olarak bilgisayar oyunlarının sanatsal vizyon sahibi olduğu konusuna denk düşer.

Arthur Schopenhauer için sanat, *hakikatin bilgisi*, bu bilgiyi de, temel istemenin doğrudan objeleşmesi olarak *ideadır*. Bu bilgi, *öz'ün* bilgisidir. Schopenhauer'e göre sanat eserinin işlevi, insanın *değer dünyasıyla ilgili* her şeyin bilgisini vermektir. Güzel bir eser ise ele aldığı şeyin ideasını gösterebilmelidir.⁶⁰ Schopenhauer'ın sanatı öz'e dair bir bilgi türü olarak ele alması ve idea olarak nitelemesi, Hegel'in Tin felsefesi benzerliğiyle dikkat çekmekle birlikte; idealizm uğrağından sanat tipleriyle ilişki içerisinde. Sanat eserinin, insanın değer dünyasıyla ilgili şeylerin bilgisini vermesi gerektiği ise direkt olarak katharsis niteliğiyle bağlantılı bir yaklaşımdır. Bu da, önceki pasajlarda işlenen katharsis'in niteliğine sahip bilgisayar oyunlarını, dolayısıyla onların sanatsal niteliğinin varlığını destekler.

Sinemada katharsis içeren filmlerden bazıları; Hero (Yimou Zhang, 2002), Phone Booth (Joel Schumacher, 2002), The Last Samurai (Edward Zwick, 2003), Braveheart (Mel Gibson, 1995), The Prestige (Christopher Nolan, 2006), Oldboy (Chan-wook Park, 2003), Shutter Island (Martin Scorsese, 2010), Gladiator (Ridley Scott, 2000) ve Awake'tir (Joby Harold, 2007).

Katharsis – Bilgisayar Oyunu İlişkisi

Bilgisayar oyunu ile katharsis ilişkisinde göze çarpan birincil faktör, bilgisayar oyunlarının var oluş amaçlarından belki de en önemli olanın, oyuncusunu *kendi gerçekliğinden koparmayı amaçlıyor olmasıdır*. Hatta bir bilgisayar oyunu, kişiyi ne denli kendi gerçekliğinden koparıyorsa o denli iyidir. Bununla birlikte maniyerist vizyondaki tansiyon ve heyecan da bir duygulanım biçimidir. Etik ideallerin, içeriğın önemli bir bölümünü oluşturduğu bilgisayar oyunları mevcuttur. Bunlardan ilk etapta en çok dikkat çekenleri Heroes of Might & Magic III, Diablo II: Lorf of Destruction ve Elder's Scrolls VI: Oblivion'dur. Bu oyunların en ortak özelliği, -umutsuz bir noktadan başlayarak- evrensel bir kötüyü karşı verilen dünya çapında bir savaşta, oyuncunun iyi tarafı kontrol etmesidir.

Bunların dışında spesifik olarak ise, Assassin's Creed II'de oyuncunun yönettiği Ezio Auditore karakterinin, peşinde olduğu kötü karakterlere suikast düzenledikten sonra (ki bu karakterler hikâyeye göre gerçekten, evrensel manada bir *kötüyü temsil edecek kadar* kötü şeyler yapmışlardır), ölürlerken onların gözlerinin içine bakıp bir saygı belirtisi olarak *requiescat in pace*, yani "huzur içinde uyu" demesidir. Bununla birlikte Starcraft II'de oyuncunun yönettiği karakter olan Jim Raynor'ın, oyunda evrensel bir kötülük sembolü haline gelmiş Kerrigan'ı -ki bu tamamen duygusal ve kişisel bir sebepten de olsa- kurtarıp, iyiliğe geri döndürme çabası mevcuttur. Bu iki vizyon da, bilgisayar oyunu dilyetisindeki etik ideal yönelimine saltık örneklerdir.

⁵⁹ G. TAVINOR, *The Art of Videogames*.

⁶⁰ Işık EREN, *Sanat ve Bilgi İlişkisi, A. Schopenhauer ve M. Heidegger'in Sanat Görüşleri*, Asa Kitabevi, Bursa, 2006.

Sanitarium

Sanitarium (Dream Forge Entertainment, 1998) öyle bir macera oyunudur ki; gerçeği ve gerçeküstücülüğü, üzeri örtülü birçok gizli kodla kombine eder. O, bu açıdan üzeri gizlerle örtülü kavramsal nitelikli bir hipertekst niteliği taşır. Hikâye, bir bilim adamının yağmurlu bir gecede arabasıyla şarampole yuvarlandıktan sonra bir deli hastanesinde bilincini tamamen yitirmiş bir şekilde ve delilerin çılgınlıkları arasında uyanmasıyla başlar. Toplam dokuz bölüm olan Sanitarium'da bölümler sırayla; bir bölüm Max adlı karakterin içinde bulunduğu amnezik kaybolmuşluktan gerçeğe dönme çabası, bir bölümse onun geçmişinde yapmak isteyip de yapamadığı şeyleri farklı karakterlere bürünüp yapması şeklinde ilerler. Sanitarium gizemin, korkunun, paranoyanın, şizofreninin, deliliğin, hayallerin, bilinçaltının, kaosun, fantezinin ve acının hikâyesidir. Oyundaki her karakter bir kavramın metaforudur. Dikkat çeken birçok nesne ise, “gerçeği ara” (seek the truth) felsefesinin alegorisidir.⁶¹

Sanitarium'un dördüncü bölümünün sonu tam manasıyla bir katharsis örneğidir. Hikâyeye göre, Max kız kardeşinin ölmeden önceki son isteği olan oyuncak bebeğini ona verememiştir. Kız kardeşinin ruhu ailesinin eskiden oturduğu evde Max'i beklemektedir. Max anılarıyla savaşarak evdeki bebeği bulur ve kız kardeşine geri verir.

Sanitarium'un bu karma vizyonu, Hippolyte Taine'in sanat görüşüyle özdeş bir tutum içerisindedir. Tolstoy, Taine'in sanat görüşünü şu pasajla aktarmıştır: “Taine'in sanat anlayışı gerçekten ilginçtir ve şu anlamı taşır: Gerçeküstücülüğün gerçeğe birleştiği noktada sanat oluşacak ve sanat, değişken fikirler arasında kendini gösterecektir.”⁶² Bir önceki pasajda aktarıldığı gibi Sanitarium'da, sırasıyla Max'in kaybolmuşluğundan gerçeğe dönme çabası *gerçekliği*, geçmişinde yapmak isteyip de yapamadığı şeyleri yapması ise *gerçeküstücülüğü* temsil eder.

8. Fütürizm

Fütürizm, *gelecekçilik* anlamına gelmektedir. Esin Coşkun'un fütürizm pasajı da bu konuda aydınlatıcıdır: “Yayımladığı bildiriye geçmişin değerlerine karşı çıkıp, eskiyle tüm bağların koparılması gerektiğini ileri süren Marinetti, geleceği endüstrileşmede görüyor ve makineleri yüceltiyordu.”⁶³ Townsend'in fütürizm açılımı, “estetik değeri, modern endüstriyel dünyanın görünümünde arayan, makine, hız, hatta savaşa değer veren hareket” olduğu yönündedir.⁶⁴ Little ise, fütürizmi “teknoloji, hız ve şehir yaşamını şiddetle yüceltmesi ve batı sanatı geleneklerine karşı büyük bir enerjiyle yönelttiği küçümseme ile karakterize” tanımla ifade etmiştir.⁶⁵

⁶¹ **Alegori:** Tasavvurların kişileştirilerek doğada olmayan biçimde tasvirine denir. (Turani, 2007).

⁶² L. TOLSTOY, **Sanat Nedir?**.

⁶³ Esin COŞKUN, **Dünya Sinemasında Akımlar**, Phoenix Yayınevi, Ankara, 2009.

⁶⁴ D. TOWNSEND, **Estetiğe Giriş**.

⁶⁵ S. LITTLE, **...İZMLER, Sanatı Anlamak**.

Fütürizm kendi salt niteliğinin yanında, *bilim kurgunun* temeli ve ütopyacılığın bir alt ünitesi olarak nitelik kazanır. Bu suretle bütün ütopyacı eserlerin, aynı zamanda fütürist olduğu söylenebilir.

Ünlü bilim kurgu edebiyatı yazarları arasında; Jules Verne, Herbert George Wells, Edgar Rice Burroughs, Frank Herbert, Arkady ve Boris Strugatsky kardeşler, Isaac Asimov, Philip Kindred Dick, Ray Bradbury, Kurt Vonnegut, Robert Anson Heinlein, Poul Anderson, Arthur Charles Clarke ve Ursula Kroeber Le Guin vardır.

Bu noktada bazı fütürist bilgisayar oyunları olarak; Dune (Cryo Interactive, 1992), Star-Wars: Dark Forces (Lucas Arts, 1995), Quake II (Id Software, 1997), Half-Life II (Valve Corporation, 2004), Crysis (Crytek, 2007), Starcraft (Blizzard Entertainment, 1998), Warhammer 40,000: Dawn of War (Relic Entertainment, 2004), Command & Conquer II: Tiberian Sun (Westwood Studios, 1999), Homeworld, Homeworld II (Relic Entertainment, 1999, 2003), Sid Meier's Alpha Centauri (Fraxis Games, 1999), Red Faction (Volition Inc., 2001), Fallout (Black Isle Studios, 1997), Fallout II (Black Isle Studios, 1998), Fallout III (Bethesda Game Studios, 2008), TimeShift (Saber Interactive, 2007) ve Dead Space (EA Redwood Shores, 2008) oyuncunun karşısına çıkmaktadır.

Fütürizm – Bilgisayar Oyunu İlişkisi

Bilgisayar oyunu ve fütürizm ilişkisi en basit şekliyle şu yönde tanımlanabilir; bilgisayar oyunlarına en geniş perspektifle bakıldığında, -toplamı sıfır olan oyunların dışında- temel bağlamda iki yönelim vardır, bunlardan ilki *fantezi*, diğeri de *bilimkurgudur*. Bilimkurgununsa fütürizmin en önemli temellerinden biri olduğu önceki pasajlarda saptanmıştır. Buna ek olarak bilgisayar oyunu, özsel olarak zaten *fütürist olan* bir nesne üzerinde; bilgisayar ya da türevleri üzerinde *oynanabilir*. Bu kendinden amaçlı bir nitelik olmakla beraber, bilgisayar oyunu ve fütürizm arasındaki en büyük ilişkidir. Geriye kalan fantezi kavramı ise daha sonraki pasajlarda, gerçeküstülikle iç içe ve detaylı olarak aktarılacaktır.

Oscar Wilde için en büyük sanat *var olmaktır*.⁶⁶ Bununla birlikte Wilde, sanatın özsel niteliğini belirlediği şu pasaj, konuyla alakalıdır:

*"En yüce sanat, insan ruhunu temsil etme sorumluluğunu üstlenmez; sanatsal bir tutkudan, olağanüstü bir duygudan ya da insan bilincinin uyanışından çok, yeni bir sanat mecrasından ya da yeni bir malzemedен faydalanır. Sanat yalnızca kendi yolunda gelişir. İyi sanat, her hangi bir çağın simgesi değildir. İçinde üretildiği çağ onun simgesidir asıl."*⁶⁷

Wilde'in bahsettiği yeni sanat mecrası ya da yeni sanat malzemesi, bilgisayar oyunlarında tam olarak *dijital teknikle üretime* denk düşer. Dijital vizyon -animasyon sineması dışında- sinema ya da dijital fotoğraf manipülasyonunda olduğu gibi eser ya da eserlerin bir kısmını oluşturmaz,

⁶⁶ Oscar WILDE, *Sanatçı: Eleştirilen, Yalancı, Katil*, Çev: Esin Soğancılar, Kaya Genç, Fatih Özgüven ve Türker Armaner, İletişim Yayınları, İstanbul, 2008.

⁶⁷ A.g.e.

bütünüyle bilgisayar oyununun kendisini, *bütün süreçlerini dolduracak şekilde oluşturur*. Bu da bilgisayar oyunlarını Wilde estetiğine göre üstün kılar.

Hünler, Francis Hutcheson'a göre 'güzel'i tanımlarken, dört madde ile ifade etmiştir. Bu maddelerden ikincisinden yola çıkılarak konuyla bağlantı kurulacaktır:

*"İkinci olarak, 'güzellik' sözcüğüyle gönderimde bulunduğumuz ideyi uyandıran dışsal nesnelere en az bir ortak özgülüğe sahiptirler: onların tümü, çeşitlilikte birlik tarafından karakterize edilir. Hutcheson, bu özgülüğün, bizzat güzelliğin kendisine neden olmadığını, güzellik idesinin doğmasına neden olduğunu açıkça belirtir."*⁶⁸

1958'de ilk bilgisayar oyununun gelişmesinden itibaren bilgisayar oyunları git gide artan bir çeşitlilikle organize olmuşlardır. Atari yıllar boyunca periyodik biçimde oyun konsolları üretmiş ve sosyokültürel bir ikon haline gelmiştir. Bu noktadaki *çeşitlilik*, 1995'te, Windows 95'in gelmesi sürecine kadarki periyodik konsollardır, onları *birlik tarafından karakterize edense* Windows kavramıdır. Windows 95'ten itibaren, oyunlar çok boyutlu kaset ve disket olmaktan çıkıp cd, sonra da dvd haline gelmiş ve tümü bilgisayar ortamında oynanmaya başlanmıştır. İkincil olarak oyun piyasası git gide artan bir çeşitliliğe sahiptir. Bilgisayar oyunlarında birçok karma alt-dal gelişmektedir. Bu karma alt-dallar, geldikleri asıl sınıfları temsil ederler. Çok çeşitlilik fenomeniyle birlikte ana ya da majörün değeri düşmüş, ara ya da minörün değeri yükselmiştir. Böylelikle melezleşme vizyonu ile bilgisayar oyunları yalnızca kendi sınıfından geldiği çeşitleri içermekle kalmayıp, fakat *tüm bilgisayar oyunu geçmişini temsil etmeye* başlamıştır. Böylece, bu noktadaki çeşitlilik bilgisayar oyunu *tarihi* ve bu çeşitliliği karakterize edense bilgisayar oyunu *kavramıdır*.

9. Altın Oran

Doğada birçok canlı ve nesnenin şeklinde ve yapısında bulunan özel bir orandır. Mehmet Suat Bergil'e göre ilk olarak m.ö. üçüncü yüzyılda Euklid'in "Stoikheia" yapıtında, *aşit* ve *ortalama oran* adıyla kayda geçirilmiştir. Görsel estetiği yüksek olan herhangi bir sanat yapıtı muhtemelen altın oranla sistemiyle kurgulanmıştır, ya da -çağdaş ve kavramsal sanat dışında- sanatçı bunu amaçlamamışsa da mevcuttur. Bu değer "1,618"dir.⁶⁹

Claude Lévi-Strauss'un, insanın doğada kendi yapısına uygun bir tarzda algıladığı unsurları, önce iki kutup halinde belirleyip, sonra da dengeleyici nitelikteki bir 'ara nokta' ilavesiyle bir kültür ürününe dönüştürmesi teorisi altın orandaki *denge* kavramına denk düşer.⁷⁰

Bu noktada bilgisayar oyunları ile altın oran bağlantısı irdelenirken, genel ve biçimsel değil, *spesifik* ve *içeriksel* anlamları karşılaştırılacaktır.

⁶⁸ H. HÜNLER, *Estetik'in Kısa Tarihi*.

⁶⁹ Mehmet Suat BERGİL, *Altın Oran*, Arkeoloji ve Sanat Yayınları, İstanbul, 1993.

⁷⁰ A.g.e.

Altın Oran – Bilgisayar Oyunu İlişkisi

İçerik olarak altın oran, İtalyan mimar ve kuramcı Battista Alberti'nin “parçalar tamamen bütüne hizmet etmelidir” önermesiyle özetlenebilir.⁷¹ Tıpkı sinemada olduğu gibi -daha sağlıklı bir ifadeyle Citizen Kane'den (Orson Welles, 1941) itibaren- bilgisayar oyunlarında da *zorunlu olarak* bütün parçalar bütüne hizmet eder. Bu hiyerarşi Half-Life ile birlikte yeni bir boyut kazanmıştır. Sinema için Citizen Kane ne ise, bilgisayar oyunları için de Half-Life o'dur. Bunun en pratik ifadesi atmosfer yaratımı, kurgu ustalığı, hikâye unsuru ve müzik olgularının olabilecek en optimal biçimde birbirlerine adapte edilmesi, bu adaptasyondan ortaya doğru bir sentez çıkmış olmasıdır. Hatta bu bütün öylesine birlik halindedir ki, bu durum tam da Hegel'in teorize ettiği *organik birlik* kavramıyla daha net açıklanabilir. Organik birlikte parçaların, bütünün üyeleri olmak dışında hiçbir anlamı yoktur. Half-Life'a kadarki bilgisayar oyunlarında, böylesine mükemmel bir birlik sağlanamamıştır. Herhangi bir kavram oyunun içerisinden çıkartıldığında, kendi başına bir anlamı mevcut olabilir. Ancak Half-Life'da bu bütün öylesine kombine edilmiş, harmanlanmıştır ki, o ancak birlik içerisinde anlamlı olabilir. Bu anlamın karşılığı, bilgisayar oyunu tarihi adına bir devrim olarak nitelenmiştir. Buna örnek olarak Quake II için Sonic Mayhem'in bestelediği müzikler oyun içerisinden çıkarıldığında tek başına da anlamlıdır. Ancak Kelly Bailey'in Half-Life için bestelediği müzikler öyle öz'ü kavramaya yönelik kompoze edilmiştir ki, içinden çıkarıldığında anlamını yitirir. Bu harman, biçimi olduğu gibi bırakılıp içeriği tersine çevrilmiş bir *entropiye benzer*. Harmanlanan elementler geri döndürülemez bir bozulma yaşar ve birbirine entegre olur, ancak bu entropinin anlamındaki gibi negatif değil, pozitif bir durumdur. Çünkü sanatsal bir vizyona hizmet eder.

Bununla birlikte altın oranın felsefi estetikteki kavramsal karşılıkları; *denge* ve *düzendir*. Bergil'e göre, felsefi yaklaşımlar çerçevesinde estetik çekiciliğin temelinde yatan formüller, *çeşitlilikte birlik* ve *kıvamını farklılıktan alan benzerliktir*. Bu *farklılık / çeşitlilik* ile *benzerlik / birlik* arasındaki uyumdur.⁷² Benedetto Croce, çeşitlilikte birlik kavramını, “birkaç imge bir odakta birleşecek ve karmaşık bir imgeyle kaynaşacaktır” şeklinde nitelenmiştir.⁷³ Cemil Sena'ya göre Saint Augustin ve Jean-Pierre de Crousaz da güzeli “çoklukta birlik” olarak tanımlamıştır.⁷⁴ Bu tanımlar ışığında açıkça ifade edilmelidir ki, bilgisayar oyunu tarihinde çeşitlilik içerisinde birlik kavramına bütünüyle uyan en önemli bilgisayar oyunu, kuşkusuz ki Starcraft'tır. Starcraft'taki üç ırk olan Protoss, Zerg ve Terran'ın ünite üretme sistemlerinden, savaş piyadesi ve ünitesi niteliklerine, üstünlük-alçaklık noktalarına, bina geliştirme sistemlerine ve içerik olarak ana hikâyedeki rollerine kadar her şey birbirinden *tamamıyla* farklıdır. Bilgisayar oyunu tarihi, strateji oyunlarında birbirinden bu kadar *farklı*, ancak aynı zamanda bu kadar *dengeli* karşılıkları olan bir oyun daha görmemiştir. Hikâyeye dönüldüğünde oyuncu bir tek senaryo dâhilinde, sırasıyla bütün ırkları oynamakta ve birbirine düşman olan üç ırk bir

⁷¹ M. S. BERGİL, *Altın Oran*.

⁷² A.g.e.

⁷³ Mehmet YILMAZ, *Sanatın Felsefesi, Felsefenin Sanatı*, Ütopya Yayınevi, Ankara, 2009.

⁷⁴ Cemil SENA, *Estetik*, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1972.

surette bazı noktalarda kazanmakta, bazı noktalardaysa kaybetmektedir. Bununla birlikte her ırk, diğer ırkların ötesinde, bir surette kendi ırkı içindeki bir karışıklık ya da karşı saldırıyla tehdit edilip onunla da yüzleşmek durumunda kalmaktadır. Bu temel örüntünün içerisinde ise oyun içindeki kahramanların birbirleri arasında entrikalı bir bağını mevcuttur. Hiç beklenmedik bir şekilde, kötülüğün sembolü Kerrigan'ın -ki Brood War eklentisi bütünüyle onun üzerine kurulmuştur- Starcraft II'de, Protoss ve Zerg ırklarını yaratan tanrılar olan Xel'Naga'nın, Protoss'u ve Terran'ı yok etmek için geri geldiğinde onların tek kurtarıcılarının olacağı ironik ve paradoksal olarak ortaya çıkmıştır. Belirtilmiş olduğu gibi olay örgüsü ve hikâye unsurları açısından Starcraft serisi denge ve düzen olgularına bütünüyle uygun, hatta özdeştir.

Gelinen bu noktada dikkat çeken başka bir durum daha mevcuttur. Altın oranın en salt açılımı, "doğru orantı" kavramıdır. Daha önceki pasajlarda işlenen maniyerizmin bir dinamiği de abartı olgusunun yanında deformasyondur. Bu metinde hem doğru orantıya sahip, hem de deformasyona sahip olduğu iddia edilen bir sanat tipi olarak bilgisayar oyunları analizi çelişkili görünebilir. Bu duruma açıklık getirmek gerekirse maniyerist vizyonlu oyunlarının birçoğunun bilim kurgu teması üzerinde şekillenen *first person shooter* oyunlarından bazıları olduğu görülmektedir. Bu oyunlar deformasyon kavramı üzerinden altın orana uymamakla beraber, amaçları daha önceki pasajlarda belirlendiği gibi oyuncusunu daha önce görmediği şeyleri göstererek imgesel ve algısal şoklara uğratmaktadır. Daha önemli bir açılımla, onların bazıları deformasyona içerik olarak uyarken, bazılarıysa olay örgüsü olarak altın orana uyup, aynı zamanda nicelik olarak abartı kavramına da uymaktadırlar. Buna en önemli örneklerden biri Crisis'tir.

Hikâye açısından belirtilen altın oran unsurlarına uygun bilgisayar oyunlarına; Diablo serisi, Sanitarium, Heroes of Might & Magic III ve Crisis de dâhildir.

10. Fantezi

Fantezi, gerçeğe dayalı olmayan anlatım biçimlerine verilen genel isimdir. *Tasarım ve hayal* demektir.⁷⁵ Aydın Ertekin'e göre fantezi kavramının etimolojisi, gerçektışı ve düşsel anlamlarına gelen "fantasticus" ve imgelem anlamına gelen "phantastikos" sözcüklerinden türemiştir. Evrensel olarak tam anlamıyla tutarlı bir tanımı yoktur, çünkü birçok kişiye göre değişir. Fantastik yazının en önemli dinamiği "korku" kavramı olmakla beraber, toplumsal duruma göre sanki var olan dinamik bir varlıkmiş gibi rol değiştirir.⁷⁶ Francesco de Sanctis'e göre fantezi, mistik ve zihinsel bir sezgi olmamakla beraber; ayrıntılarla malzeme toplayan ve daima mekanik olan hayal gücüne aykırı olarak şairce bir sentez yaratma yeteneğidir.⁷⁷ Fantezinin kendini ilk gösterdiği biçim masallar ve söylenceler olarak doğaüstü anlatımdır. Sonrasında 19. yy başında özellikle edebiyatta, akılcılığa (rasyonalizm) ve olguculuğa (pozitivizm) bir tepki

⁷⁵ A. TURANİ, **Sanat Terimleri Sözlüğü**.

⁷⁶ Aydın ERTEKİN, **Fantastik Yazın Nedir?**, Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Cilt: 9, Sayı: 1, 2007.

⁷⁷ C. SENA, **Estetik**.

olarak kendini cisimleştirmiştir.⁷⁸ Fantastik bir eser, bilinçaltının kontrol edilemez kaosuna öykünür, ondan faydalanır. Fantastik öge için bilinçaltı ve rüyalar, tükenmek bilmez bir kaynaktır. Fantezi, görsel sanatlarda gerçeküstücü anlatımın (sürrealizm) genel dinamiklerini oluşturur.

Gerçeküstücülük 1924'te şair Andre Breton tarafından yazılan "Gerçeküstücülük Manifestosu" ile modernist süreçte hayata geçen bir akımdır. Önce şiirle başlayarak, resim, sinema ve fotoğraf sanatlarına yayılmıştır.

Little gerçeküstücülüğü şu şekilde tanımlar: "Gerçeküstücülük tinsellik, Freudyen psikanaliz ve Marksizm'le, Dadacılık'a göre daha açıktan ilgiliydi. 'Otomatik' sanatı, yani mantık, ahlak ya da estetik yargılarla biçimlenmeden doğrudan bilinçaltından çıkamı yaratmayı amaçlıyordu."⁷⁹ Ziss'e göre gerçeküstücülük estetiği, "sanatçının gerçeklik karşısında, yapıtının 'özgürleştirilmesi' gerektiğini savunur; çünkü sanatın anlamını alt-bilincin yansısında, olgular arasındaki gerçek bağların yıkılmasında görür."⁸⁰

Fantastik edebiyat yazarları arasında; Mary Shelley, Edgar Allan Poe, Robert Louis Stevenson, Howard Phillips Lovecraft, Bram Stoker, Guy de Maupassant, Franz Kafka, J.R.R. Tolkien, Marion Zimmer Bradley, Stephen King, Clive Barker, David Eddings, Margaret Weis, Robert Jordan, Tracy Hickman, Christie Golden, J.K. Rowling, Terry Brooks ve Robert Anthony Salvatore bulunmaktadır.

Şiirde gerçeküstücü şairlerden en ünlüleri; Andre Breton, Louis Aragon ve Benjamin Peret'tir.

Resimde -ya da görsel sanatlarda- gerçeküstücülük, içinde aynı zamanda sistem ve din eleştirisi olan cehennem tasvirleriyle Hollandalı Rönesans ressamı Hieronymus Bosch ile başlamıştır. Hemen ardından İtalyan ressam Guiseppe Arcimboldo, tasarladığı doğal elementlerden oluşan (çiçek, yaprak, meyve, sebze) portre serisiyle, gerçeküstücülüğe bir diğer başlangıcı yapmıştır.

Modernist süreçte akım haline gelen gerçeküstücülüğün resim sanatındaki temsilcileri arasında; Francis Picabia, Max Ernst, Joan Miro, Paul Delvaux, Rene Magritte, Yves Tanguy ve Salvador Dali vardır.⁸¹

Fantastik sinemada izleyicinin karşısına çıkmış olan eserlerden bazıları; A Trip to the Moon (Georges Melies, 1902), Dracula (Tod Browning, 1931), The Wizard of Oz (Victor Fleming, 1939), Beauty and the Beast (Jean Cocteau, 1946), The Seventh Seal (Ingmar Bergman, 1957), Willy Wonka & the Chocolate Factory (Mel Stuart, 1971), Ghostbusters (Ivan Reitman, 1984), Beetle Juice (Tim Burton, 1988), Dreams (Akira Kurosawa, 1990), The Crow (Alex Proyas, 1994), The Chronicles of Riddick (David Twohy, 2004), Van Helsing (Stephen Sommers, 2004) ve Pan's Labyrinth (Guillermo del Toro, 2006) filmleridir. Tim Burton sineması da fantastik sinemaya örnektir.

Fotoğrafta fantezi ya da gerçeküstü olgusu ilk olarak, Paris'i on yıl boyunca insansız, fakat içinde insan izleri olan kompozisyonlarla fotoğraflayan

⁷⁸ A. ERTEKİN, **Fantastik Yazın Nedir?**.

⁷⁹ S. LITTLE, **...İZMLER, Sanatı Anlamak**.

⁸⁰ A. ZISS, **Estetik**.

⁸¹ Giovanna UZZANI, **Visual Encyclopedia of Art, Surrealism**, SCALA Group, Çin, 2009.

Eugene Atget tarafından kullanılmıştır. Bu metafizik sürrealizmdir.⁸² Karanlık oda tekniklerini başlı başına bir sanat haline getiren *Jerry Uelsmann*, yedi ayrı agrandizör kullanarak yarattığı gerçeküstücü kompozisyonlarla yeni bir imgesel vizyon geliştirmiştir. *Ralph Meatyard*, yaratmış olduğu paranoyak atmosferle ve hikâyeli, sembolik kodlamaları barındıran sahnelerle gerçeküstücü fotoğrafı geliştirmiştir. *Hans Bellmer*, ahlakı ve tabuları cinsel biçimde tartışarak, bunu biçimi bozulmuş oyuncak bebek fotoğraflarıyla ortaya koymuştur. *Joel-Peter Witkin* ölüm, paranoya ve ahlak-dışılık gibi kavramları mitolojik figürlere gönderme yaparak deformasyonla işlemiştir. İkonografik kodları kullanır. *Robert Parkeharrison* eskatoloji,⁸³ nihilizm, ironi, paradoks, anakronizm,⁸⁴ post-apokaliptik vizyon⁸⁵ ve gerçeküstücülüğü temsil eder. İkonografik kodları kullanır. *Thomas Barbey*, Uelsmann'a öykünerek, onun yaratmış olduğu fantezi kodlarının içine “şehir” temasını katar.

Fantezi – Bilgisayar Oyunu İlişkisi

Önceki pasajda bilgisayar oyunlarının temel iki eğiliminden birinin fantezi olduğu belirlenmişti. Temel bir saptama yapmak gerekirse, bilgisayar oyunlarındaki bu fantastik yansımanın alt birimleri; doğaüstü, gerçeküstü, mitolojik, gizemli ve dolaylı ya da direkt olarak dini metinlere dayalı hikâyeler olarak oyuncunun karşısına çıkar. Bu hikâyeler de genel olarak ya *hayatta kalmayı*, ya da bir *kahramanlık temasını* işler. Bununla birlikte bilgisayar oyunları gerçek boyuta geçmek yerine, çoğu zaman irreal bir boyutta kalmayı tercih eder; çünkü psikanalitik açıdan kişinin bilinçaltında her zaman başka bir dünya özlemi mevcuttur. Çocukluk döneminden sonra, yaşam zorluğu ve/veya başka bir sebeple yavaşça silinen bu eğilim, sanatın her alanından fantastik nitelikli eserler tarafından evrensel biçimde canlı tutulur. Sosyolojik bir tespitle, görsel sanatlarda bilgisayar oyunları başta genç kuşak olmak üzere kişinin bu gizli ihtiyacını karşılamada, sinema ile birlikte önemli bir yere sahiptir.

Immanuel Kant, sanatı “estetik sanat” ve “güzel sanat” olarak ikiye ayırmıştır. Estetik sanat, hoşlanma duygusunu kendisine dolaysız erek yapmış olan sanattır. Güzel sanat ise *salt yargılamada beğenilen şeydir*.⁸⁶ Bu tanımlar ışığında bilgisayar oyunlarının Kant’a göre güzel sanat tipine uyduğu görülmektedir. Bunun ölçütü bilgisayar oynama oranlarıdır. Birisinin, bir şeyi, herhangi bir zorunluluk olmadığında yapmasının tek nedeni, *onu yapmayı istiyor olmasındır*. Bir isteğin de temelinde *hoşlanma* ya da *beğenme* mevcuttur. Nasıl

⁸² **Metafizik Sürrealizm:** İnsanın içinde yer almadığı, durağan ve zamansız bir gerçeküstücü betimlemenin, o görünüşün ötesinde başka bir dünyayı temsil ettiği görsel anlatım biçimidir.

⁸³ **Eskatoloji:** Genel olarak dünyanın ya da zamanın sonu düşüncesini inceleyen teolojik ve felsefi bir disiplindir.

⁸⁴ **Anakronizm:** Bir şeyin içinde bulunduğu zaman ile olguya dair olan nesnelerin aralarındaki uyumsuzluktur.

⁸⁵ **Post-Apokaliptik Vizyon:** Kıyamet sonrası döneme ait anlamına gelir. Teknolojik ya da biyolojik bir felaket sonrası geriye kalan dünyanın nasıl olacağını betimleyen eserler için kullanılır.

⁸⁶ Onur Bilge KULA, **Kant Estetiği ve Yazın Kuramı**, Doruk Yayıncılık, İstanbul, 2008.

daha öncekiler çocukluklarından itibaren bir popüler ve sosyal kültür ikonu olarak sinema ile büyümüşse, ortalama bir saptamayla 1980 sonrası kuşakları da bilgisayar oyunu ile büyümektedir. Bununla birlikte Kant'a göre sanatın tözsel niteliği, her daim bir şey yaratma ereğini gütmesidir.⁸⁷ Bugüne kadar ortaya konmuş bütün bilgisayar oyunları, bütün sanatlarda geçerli olduğu gibi bir yaratma evresi sonucu ortaya konmuş eserlerdir. Sanatsal estetik biçimi olarak -tıpkı sinemada olduğu gibi- konunun belirlenmesi, hikâye ve senaryo yazımı, görüntü yönetimi ve 3d efektlerinin taslaklarının hazırlanması, anlatım dilinin oluşturulması, müziklerin kompoze edilmesi ve bunların kurgusu mevcuttur. Bunları olasılık hesaplaması ile oyuncunun, oyun içerisinde yapma ihtimali olan tüm ihtimallerin oyuna dijital ortamda adaptasyon süreci takip eder. Bu interaktiviteyi bilgisayar oyunlarında mevcut kılan süreçtir. Ernest Adams interaktivitenin yarattığı gerilimi ifade ederken, onu anlatının bir parçası olarak betimlemiştir: "Etkileşimin anlatıyla birlikte tansiyonu harekete geçirdiği kesinlikle doğrudur: Etkileşim oyuncunun özgürlüğüyle alakalıyken, anlatıysa yazarın kontrolündedir."⁸⁸ Belirtilmiş olduğu gibi, bu sanatsal evrimin ulaştığı bir sonraki ve kendinden amaçlı *kompozit* evredir.

Grim Fandango

Grim Fandango, (Lucas Arts, 1998) bilgisayar oyunları dünyasına gelmiş en sıra dışı macera oyunlarından biridir. Ana karakter Manuel Calavera, ölümler diyarında ruhları sonsuzluk âlemine geçirmek için görevlidir. Daha sonra gizli bir istihbarat servisinin Calavera'yı bulmasıyla, o işlerin içinden çıkılmaz bir hal aldığı farkına varır.

Grim Fandango, grotesk bir dünya eleştirisidir. Oyunda marjinalite, başka bir dünya arayışı, sınıflar arası ayırım ve çok yönlü kültür kavramları, karikatürize biçimle güçlendirilerek ön plandadır. Oyun için kullanılan çok yönlü imge, hayal gücünün sınırları zorlanmış bir şekilde oyuncuya sunulmuştur.

Bilgisayar oyunlarında fantezi kavramının bütünüyle ön planda olduğu oyunlar arasında; Eye of the Beholder (Westwood Associates, 1990), Simon the Sorcerer (Adventure Soft, 1993), Warhammer: Dark Omen (Mindscape, 1998), Heroes of Might & Magic III (New World Computing, 1999), Starcraft (Blizzard Entertainment, 1998), Sanitarium (Dream Forge Entertainment, 1998), Diablo II: Lord of Destruction (Blizzard North, 2001), Heretic II (Raven Software, 1998), Montezuma's Return (Utopia Technologies, 1998), Baldur's Gate II: Shadows of Amn (Bioware, 2000), Nox (Westwood Studios, 2000), Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura (Troika Games, 2001), Age of Mythology (Microsoft Game Studios, 2002), Vampire: The Masquerade – Bloodlines (Troika Games, 2004), Sacred (Ascaron, 2004), Area 51 (Midway Studios Austin, 2005), Elder Scrolls IV: Oblivion (Bethesda Software, 2006) ve Amnesia: The Dark Descent (Frictional Games, 2010) bulunmaktadır.

⁸⁷ A.g.e.

⁸⁸ Ernest ADAMS, *Will Computer Games Ever Be A Legitimate Art Form?*, Videogames and Art, Intellect Books: The University of Chicago Pres, Amerika, 2007.

11. İkonografi ve İkonografik Kodlar

Erwin Panofsky'ye göre ikonografi, sanat tarihinin, sanat yapıtlarının biçimlerinin karşılığı olarak, konuları ve anlamlarıyla ilgilenen dalıdır. Plastik sanatlarda ikonlaşan anlam kodlarını ve daha önceki benzer anlam kodlarıyla arasında bağı/bağları *tanımlamaya* yarayan bilimsel bir yaklaşımdır. İkonoloji ise, ikonografiyle tanımlanmış verileri *yorumlamaya* yarar. İkonografi, salt betimsel ve istatistiksel bir yöntemdir; imgelerin tanımlanması ve sınıflandırılmasıdır.⁸⁹ Cömert, ikonografik çözümleme için öncelikle *tarihsel bilginin gerekli olduğunu*, eğer yok ise; ikonografik değerini saptanamayacağını ve araştırılması gerektiğini ifade etmiştir.⁹⁰ İkonografinin inceleme alanı içerisinde mitolojik ve dini metinler, doğaüstü öyküler ve modern klasikler mevcuttur. İkonografik açıdan her sanatsal yapıt, daha önceden yapılmış bağıntılı yapıtlara gönderme yapar ve onları temsil eder. Kültür arketipleri olan ikonların etimolojik karşılığı Bizans İkonalarıdır.

İkonografi – Bilgisayar Oyunu İlişkisi

İkonografi ve bilgisayar oyunu bağıntısı ilk bakışta karmaşık gibi görünmekle birlikte, genelde düalist bir niteliğe sahiptir. Bu noktada oyuncunun karşısına iki kategori çıkar. Birincisi *bütünüyle* ikonografik kodların ve bağıntıların üzerine kurulmuş oyunlar, ikincisi ise dikkatli bir gözle incelendiği zaman ikonografik kodların, spesifik noktalardan çıkarılabileceği oyunlar. Genel olarak fütürist ve maniyerist bilgisayar oyunlarında ikonografik değerler zayıftır. Özel olarak ikinci tipi örneklendirmek gerekirse; Starcraft II'deki ara sinematiklerde, bir depresyon halinde olan Jim Raynor'ın genel tavrının ve spesifik olarak, Kerrigan'ın resmini eline aldığındaki sahnede koltukta oturuş biçimi, bütünüyle Albrecht Dürer'in "Melankoli, I" tasviriyle uyuşmaktadır. Heroes of Might & Magic III'deki Inferno kasabasının iç tasarımı (komple binalar tamamlandıktan sonra), Hieronymus Bosch'un "Dünyevi Zevkler Bahçesi"nin sağ panosu olan cehennem bölümüyle biçim ve içerik olarak uyuşmaktadır. Bosch'un bu eserindeki kaos ve kötülüğün yarattığı izlere benzer, anlamsal bir uyum da mevcuttur. Aynı şekilde "Lanetlilerin Cehenneme Düşüşü" eseriyle de bağıntı mevcuttur. Bununla birlikte Rampart kasabası ise, yine aynı eserin sol panosundaki cennet tasviriyle uyuşmaktadır. Monk biriminin tasarımı, Francisco de Zurbarán'ın "Assisili Aziz Francesco" eserindeki figürle özdeştir. Assassin's Creed II'de Ezio Auditore, Palazzo Ducale binasına çatıdan girebilmek için, Leonardo da Vinci'nin tasarımıyla, prototip olan planörü kullanır. Timeshift'deki Beta Suit, The Lawnmower Man'deki doktor ve bahçıvanın, yapay gerçekliğe bağlandıkları kıyafete benzemektedir. Unreal III'ün genel tasarım ilkesi, birçok yönüyle Chronicles of Riddick'teki Necromonger soyunun genel tasarım biçimiyle özdeştir. Fallout serisindeki post apokaliptik vizyon, bütünüyle Mary Shelley'in, "The Last Man" romanındaki hastalıklı dünya betimlemesiyle uyuşmaktadır. The Matrix: Path of Neo'da, Merovingian'ın Neo'yu içine hapsettiği paradoksal ve illüzyonik boyut, Maurits

⁸⁹ Erwin PANOFSKY, **İkonografi ve İkonoloji, Renaissance Sanatının İncelenmesine Giriş**, Çev: Engin Akyürek, Afa Yayınları, İstanbul, 1995.

⁹⁰ Bedrettin CÖMERT, **Mitoloji ve İkonografi**, De Ki Basım Yayım, Ankara, 2008.

Cornelis Escher'in yarattığı kaotik mekânlar ile neredeyse birebir benzerlik göstermektedir. Montezuma's Return'deki deli şamanların taktığı maske, Gorgolar, vazo resmindeki maskeye benzemektedir. Bu örneklerin sayıları daha dikkatli bir gözle seçildiğinde çok daha fazla artırılabilir. Belirlenmiş olduğu gibi bilgisayar oyunları, sanat tarihi ve mitolojiyi bir dipsiz rezerv olarak kullanmaktadır.

Diablo

Bunlara ilave olarak, ikonografik kodları ve temsil sistemlerini bütünüyle kullanan bir oyun olarak Blizzard Entertainment'ın başyapıtlarından biri olan Diablo'nun içerik yani anlamsal bağlamı bu noktada incelenecektir.

Hikâyeye göre cennet ve cehennem arasındaki büyük savaş sırasında, cehennemden üç iblis, diğerleri tarafından dünyaya sürgün edilmiştir. Cennet, düzeni, cehennemse kaosu sembolize etmektedir. Bu temsil oyun içerisindeki söylencelerde ifade edilmektedir. Mephisto, Diablo ve Baal olarak isimlenen bu üç karakter sonrasında bu savaşa daha önce dâhil olmamış insanı da bu savaşa dahil ederek onu taraf olarak ikiye bölmüştür. Bu durumun dünyayı kaosa sürükleyeceğini öngören büyük klanları birleşip, Horadrim isminde bir büyük birlik kurmuşlardır. Bu durumu gören cennetin bekçileri olan melekler de bu savaşta Horadrim'in yanında yer almış ve baş melek Tyrael'in önderliğinde, üç büyük iblisi özel ruh taşlarına hapsederek bu savaşı kazanmışlardır. Bu olaydan sonra Horadrim dağılmış ve Izual adlı melek cennetin yolundan saparak en büyük iblis olan Mephisto'yu hapsedildiği Zakarum Kilisesinden kurtarmıştır. Bu ön-hikâye, birinci oyunun başladığı noktaya kadar devam eder ve Tristram şehrinden ayrılan bir gezgin (oyunun ana karakteri), buraya geri dönünce birinci oyunun hikâyesi başlar.

Bu noktada araştırmacının karşısına çıkan birinci uğrak, Grek mitolojisindeki yaratılış mitidir. Hesiodos tarafından kaleme alınan "İşler ve Günler" adlı eserde, evrende daha hiçbir şey yokken, *Khaos*'un varlığından bahsedilmektedir. Her şey *Khaos*'tan türemiştir.⁹¹ Platon ise kendi yarattığı kozmolojide, *Khaos*'un yanına, *Demiurgos* olarak isimlendirdiği başka bir Tanrıyı koyar. *Khaos* mutlak varlığı, yani varlığın özünü yaratmış, *Demiurgos* ise bu mutlak varlığa, duysal olarak algılanan biçimi vermiş, onu biçimlendirmiştir.⁹² Bir şeye biçim vermek, aynı zamanda onu düzenlemektir. Kaosun anlamı ise, düzensizliktir. Diablo'nun hikâyesindeki cehennem kaosu, cennetse düzeni temsil etmektedir. Bu özsel ayırım Grek mitolojisindeki bu kaos ve düzen ayırımını hatırlatmaktadır. Bununla birlikte cehennemden dünyaya sürgün edilen Mephisto, Diablo, Baal ve cennetten kendi isteği ile ayrılıp iblislere yardım eden Izual ise, "Hanok'un Kitabı" isimli eserin daha sonraları yorumlanmasından türeyen "Düşen Melek" tasvirini hatırlatmaktadır. Bu hikâye Satan ve Lucifer adlı meleklerin Tanrı'ya ve baş melek Mikail'e karşı gelip dünyaya düşmelerini anlatır. Bununla birlikte yine üç büyük iblis için geçerli olan "Cehennemden Sürgün" teması, tarihteki ilk büyük sürgünlerden olan Yehuda Krallığının, Babil kralı Nebukadnezar tarafından yıkılıp, tüm

⁹¹ B. CÖMERT, **Mitoloji ve İkonografi**.

⁹² A. CEVİZCİ, **Paradigma Felsefe Sözlüğü**.

Yahudilerin Babil'e sürgün edilmesini hatırlatmaktadır. Bu benzerlikler daha detaylı incelendiği zaman, bilgisayar oyunu tarihinden daha çok ve ilgi çekici veri araştırmacının karşısına çıkacaktır.

Genel bir saptama ile bütünüyle ikonografik temelin üzerine inşa edilmiş oyunlara örnek olarak ise oyuncunun karşısına Diablo serisi, Age of Mythology serisi, Heroes of Might & Magic serisi ve Elder Scrolls serisi çıkar.

12. Enformasyon

Enformasyonun Türkçe karşılığı, "bilişimdir". Sanat teorisinde enformasyon, yorumlanmış bilgi anlamına gelmektedir. Oya Gürdal, enformasyonun tam tanımını şöyle özetlemiştir: "Bilginin organize edilmiş ve anlam yüklü olması; kullanıcı tarafından daha önce bilinmiyor olması ve tüm bu nitelikleri taşıyan bilginin mutlaka iletimi eylemi." Bunun da sağlaması, "anlaşılabilir organize bilginin iletimi"dir.⁹³

Sanatsal bağlamda hiçbir enformasyon türü (belgesel vizyon, toplumcu gerçekçilik, yeni gerçekçilik) "sanat" değildir. Sanatın yaşanmışı değil, yaşanabilecek olan şeyi taklit etmesi gerekir. Bu, özünde başka bir gerçeklik varsayımdır.

Edebiyatta biyografi ve otobiyografi, sinemada biyografi ve belgesel, fotoğrafta belgesel ve fotojurnalizm salt enformasyon türleridir.

Enformasyon – Bilgisayar Oyunu İlişkisi

Kendi başına enformasyonun sanat olmadığı gibi, sanatın içinde bir alt birim olarak enformasyon mevcuttur. Bu bilgisayar oyunlarında herhangi bir şeyin antitezi değil, tamamlayıcı unsuru olarak kullanılmaktadır. Bilgisayar oyunu ve enformasyon kavramı arasındaki en temel ilişki, herhangi bir sanat disiplini arasındaki ilişkiyle aynıdır; en katharsistik sanat eserinde bile minimum düzeyde bir enformasyon bulunur, bulunmak zorundadır. Çünkü en fantastik sanat eserinde bile, hatta direkt olarak irreal bir boyutun üzerine kurulmuş bir eserde bile, belli ölçüde bir enformasyon bulunur. Ya da şöyle söylenmesi daha doğrudur: Var olan en ufak bir gerçekçilik kodu bile, içinde bir enformasyon barındırır. Daha önce bahsi geçen Sanitarium, tamamıyla hayallerin üzerine kurulmuş bir bilgisayar oyunudur. İrreal boyutu çok fazladır. Ancak bu noktada bile, *geçmişini tamamıyla anılarından silinmiş birinin yaşayacağı zorlukların ve trajedinin, hangi boyutta olacağı enformasyonu* mevcuttur. Veya bütünüyle irreal nitelikli bir platform oyunu olan Pandemonium'da (Crystal Dynamics, 1996) başkarakterlerden biri olan Nikki, önüne çıkan platform, oluşum ve tuzaklardan kaçarken oyuncunun karşısına esnetilmiş fizik kurallarıyla hareket ederken çıkar. Yerçekimi kuralları yoktur, Pandemonium'un yarattığı yerçekimi kuralları vardır. Fakat bu sefer de, *esnetilmiş fizik kuralları çerçevesinde birinin hareket kabiliyetinin nasıl olacağı enformasyonu* oyuncunun karşısına çıkar.

⁹³ Oya GÜRDAL, **Enformasyon: Terminolojik Yaklaşım**, Türk Kütüphaneciliği Dergisi, Cilt: 5, Sayı: 3, 1991.

Assassin's Creed II

Assassin's Creed II, birinci oyunda olduğu gibi katil soyundan gelen Desmond Miles'in bir *kalıtsal hafıza* projesi kapsamında alıkonulup Animus adlı cihaza bağlanarak, gizli bir sırı açığa çıkarmak amacıyla, atalarının anılarına ulaşma çabasını konu eder. Birinci oyunda Altaïr Ibn La-Ahad adlı katilin anılarının peşine düşülmesi konu edilirken, bu sefer Rönesans döneminde aynı soydan gelen Ezio Auditore de Firenze'nin, İtalya'da ailesinin bir komplo sonucu idam edilmesiyle başlayan macerayı ve gerçeği araması konu edilmektedir. Bilindiği üzere Tapınak Şövalyeleri, Kudüs'te güçlendikten sonra dönemin Papası V. Clemens ve Fransa Kralı IV. Philippe tarafından yok edilmişlerdir. Oyun, geriye kalan tapınakçıların nasıl yeraltına indiğini, İtalya'da örgütlendiğini, Vatikan'a sızdığını ve dünyanın ilk suç örgütü haline geldiklerini açık bir şekilde göstermektedir. Ayrıca oyunda Leonardo da Vinci, Lorenzo de' Medici ve Niccolo Machiavelli de bulunmaktadır.

Call of Duty V: World at War

Commandos (Pyro Studios, 1998) ve serisi ile birlikte, bugüne kadar işlenmiş en iyi İkinci Dünya Savaşı betimlemelerinden biridir. 1942'den itibaren genel hikâye, Amerikan ve Rus askerlerinin gözünden işlenmiştir. Oyunda Makin Adası Baskını, Stalingrad Savaşı, Seelow Tepesi Muharebesi, Okinawa Muharebesi ve Reichstag'a giriş işlenmektedir.

Ayrıca enformasyon içeren oyunlar arasında; Panzer General, Panzer General II (Strategic Simulations Inc., 1994,1997), Panzer General III: Scorched Earth (Mattel, 2000), Imperialism (Frog City Software, 1997), Imperialism II: Age of Exploration (Frog City Software, 1999), Civilization, Civilization II (MicroProse, 1991, 1996), Sid Meier's Civilization III, Sid Meier's Civilization IV, Sid Meier's Civilization V (Fraxis Games, 2001, 2005, 2010) ve Total War serileri (The Creative Assembly, 2000, 2002, 2004, 2006, 2009, 2010) bulunmaktadır.

B. Yorum

Bugün içerisinde bilgisayar oyunlarının, tıpkı sinemanın yeni keşfedildiği dönemde yaşamış olduğu gibi, sanat olup olmadığı bilinçli çevrelerce tartışılmaktadır. Ve tıpkı sinemada olduğu gibi, yakın zamanda bu durum akademik çevrelerce kabul edilecek ve bilgisayar oyunlarının sanatın yeni evresi olduğu evrenselleşecektir. Sinema, diğer bütün sanat dallarını sentetize eder ve içinde barındırır. Canudo sinemanın bu eğilimini, "O, Alanın Ahengi (plastik sanatlar) ve Zamanın Ahenginin (müzik ve şiir) muhteşem uzlaşımı olacaktır" ifadesiyle betimlemiştir.⁹⁴ Bilgisayar oyunu, içine sinemayı da alacak şekilde geriye kalan birçok sanat dalını sentetize eder. İçine eklediği kavram; *interaktivitedir*. Bununla birlikte oyuncu tarafından "kontrol edilebilirlik" kavramı da işin içine girmiş olur. Bilgisayar oyununu diğer sanat dallarından

⁹⁴ R. CANUDO, *The Birth of a Sixth Art*. (Metnin İtalyanca orijinalinden İngilizce çevirisindeki kavramların denklikleri: *Rhythm of Space* ve *Rhythm of Time*'dir.)

farklı kılan bu özelliktir. İnteraktivite hiçbir surette bir şeyin sanat olma önkoşulu değildir. İlk olarak enteraktif edebiyat eserlerinde ortaya çıkan bu kavram, bilgisayar oyunlarının özsel yapısında kendini göstermektedir. Bu noktada interaktivite, bilgisayar oyunlarının sanatsal yapısını, *özdeşleşme psikolojisini* güçlendirdiği için *katharsistik* vizyon üzerinden güçlendirmektedir. Bununla birlikte interaktivite, bilgisayar oyunlarına “çok-boyutluluk” kavramını katmaktadır. Böylece sanat izleyicisi, bu yeni boyutla oyuncu konumuna ulaşmıştır; tiyatrodaki gibi sanat eserinin içerisinde onu temsil eden değil, fakat temsilin kendisini kontrol etmeyi ifade etmektedir.

Bilgisayar oyunları özünde “bir kendini uyuşturma”, “kendini tatmin etme” ve “zaman öldürme” aracı *değildir*. Başta genç kuşak olmak üzere bu, insanlar tarafından araç haline getirilmiş bir durum olmakla beraber, bir önyargıdır. Bu yüzden, Brett Martin’in yaptığı saptama bir surette doğrudur: “Oyunlar sanat dünyası tarafından kabul görülmemektedir çünkü halk hala oyunları çocuk oyuncuğu olarak görmektedir.”⁹⁵ Psikososyolojik bir saptama yapmak gerekirse, bugün itibarıyla çocukların bilgisayar oyunu ile tanışma yaşı git gide düşmektedir. Bunun sebebi teknolojinin gelişmesi, reklâm unsurları ve çok çeşitlilikle, psiko-teknolojik uyarımın artmasıdır. Nasıl on saat boyunca kitap okumak anormal bir durum ise, aynı şekilde on saat bilgisayar oyunu oynamak da anormaldir. Kişiyi ilgilendirmesi gereken, bilgisayar oyunlarının özünde yatan *sanatsal aktarım* olmalıdır. Bu bağlamda Martin devam eder: “Bilgisayar oyunları eğlendirme işlevine sahip olmadan yararlı olabilir. Bu gereksinim olmadan oyun sanat haline dönüşür. O hala eğlendirebilir, ancak eğlence ana işlev olmaz.”⁹⁶ Diğer taraftan bilgisayar oyunlarının yapılış amacı hiçbir surette sanatsal bir nedene dayanmaz, onun asal amacı ticaridir ve dolaylı olarak bilgisayar oyunu dilyetisine katkı sağlamaktır. Ancak bilgisayar oyunları son on beş yıllık periyotta, oyun yapımcılarının amacı bu olmasa da kaçınılmaz biçimde önce sanatsal vizyon sahibi, sonra da sanatı temsil eden başlıca devasa bir araç haline geçmiştir. Son beş yıldır bu durumun farkında olan oyun yapım firmaları (Ubisoft, Crytek, Bethesda Software, Infinity Ward, IO Interactive vb.) günden güne kendini hızlıca geliştiren ve sanatsal nitelikli olan oyunlar ortaya koymuşlardır.

Nasıl her insanın okuması gereken kitaplar, izlemesi gereken sinema filmleri ve tiyatro oyunları, görmesi gereken resim ve fotoğraflar, dinlemesi gereken müzikler ve bilmesi gereken evrensel kültür mirasına ait bilgiler varsa, aynı şekilde oynaması gereken bilgisayar oyunları da vardır. Konu her ne olursa olsun, bu görsel sanatlardaki evrimde gelinen son noktadır. David Myers, bilgisayar oyunu oynamayı kitap okumaya benzeterek, ikisini de “fenomenal tecrübe olarak form değiştiren, önceden belirlenmiş kurallar bütünü” olarak tanımlamıştır.⁹⁷ Hanna Sommersteth ise bilgisayar oyunu kuramı bağlamında,

⁹⁵ Brett MARTIN, **Should Video Games Be Viewed As Art?**, Videogames and Art, Intellect Books: The University of Chicago Pres, Amerika, 2007.

⁹⁶ A.g.e.

⁹⁷ David MYERS, **The Video Game Aesthetic, Play as Form**, The Video Game Theory Reader 2, Taylor & Francis, Amerika, 2008.

bilgisayar oyunu medyumunu estetiğin yeni kavramlarını keşfetmek için eşsiz olarak yerleştirilmiş kavramsal bir araç olarak görmektedir.⁹⁸

Her sanatsal alanda olduğu gibi bilgisayar oyunlarında da vasat, iyi ve başyapıtlar mevcuttur. Bu noktada bütün bilgisayar oyunlarının oynanılması önerilmemekte, fakat iyi ve en iyi bilgisayar oyunlarının oynanılmasının önemi ifade edilmektedir. Bu metindeki seçkiler bu başyapıtlara örnek teşkil etmekle birlikte, bilgisayar oyunu tarihinde her biri farklı alanda revizyoncu ve devrimci niteliğe sahip oyunlardan derlenmiştir. Adams'ın da belirttiği gibi, "Sinema bir sanat biçimidir, ancak bu bütün filmlerin sanat olduğu anlamına gelmez."⁹⁹ Aynı önerme, bilgisayar oyunları için de geçerlidir. Adams bir diğer paragrafında devam eder:

*"Bilgisayar oyunları estetiğe ihtiyaç duyar, ya da belli bir kısmı. Filmler yalnızca tek yönlü değil, çok yönlü bir estetikle değerlendirilirler. Onlar sinematografi, yayına hazırlanmaları, oyunculuk kalitesi, hikâyenin kalitesi ve bunlar gibi diğer şeylere göre değerlendirilirler. Filmlerde olduğu gibi, bilgisayar oyunlarını oluşturan unsurların sanatsal liyakatini değerlendirecek bir yol olmalıdır."*¹⁰⁰

Bunlara ilave olarak "bilgisayar oyunu" kavramını sinemada işlemiş filmlerden Lawnmower Man ve Gamer dikkat çekmektedir. Kısaca bu iki filmin teori/önermelerini irdelemek gerekirse, Lawnmower Man'de (Brett Leonard, 1992) yapay gerçekliğe bağlanıp oyun oynayarak, zekâ seviyesi oldukça düşük birinin (Jobe Smith) bile zamanla zekâsını geliştirebileceği önermesi mevcuttur. Bu psiko-teknolojik etkidir. Filmin hikâyesinde bu durum ileri safhada geri döndürülemez bir tanrısallaşmaya varmaktadır. Bu senaryo açısından olay örgüsünü desteklemek için gerekli bir stratejidir. Gamer'da (Mark Neveldine ve Brian Taylor, 2009) ise bilgisayar oyunu olgusunun yakın gelecekte nasıl *devasa bir sektör haline geleceği*, bunun da toplumu zorunlu ve faal biçimde içine alarak gerçekleşeceği teorisi mevcuttur. Bu da sosyo-teknolojik etkidir. Hikâyeye göre, bilgisayar oyunu sektörünü yöneten Ken Castle, nanoteknolojiyi kullanarak tüm insanlık üzerinde kontrol sağlamaya çalışmaktadır.

C. Eleştiri

Bilgisayar oyunları yalnızca genç kuşak için yaratılmış bir "zaman geçirme" aracı değildir. Bir araştırmacının, konuya yalnızca sosyolojik açıdan yaklaşıp, toplumun bilgisayar oyununa karşı genel eğilimini inceleyerek karar vermesi yetmez, onun aynı zamanda bilgisayar oyunu da oynamış olması gerekir. Gençlerin daha çok bilgisayar oyunu oynadığı doğrudur, çünkü imgeleri daha yaşam zorluğu tarafından sabote edilmemiştir. Bununla birlikte özellikle Türkiye'de olmak üzere bilgisayar oyunları başlıca bölüm olarak akademilerde yer bulmakta zorlanmaktadır. Miroslaw Filiciak'ın da iddia ettiği gibi, geçtiğimiz

⁹⁸ Hanna SOMMERSETH, **Exploring Game Aesthetics**, Authors & Digital Games Research Association, 2009.

⁹⁹ E. ADAMS, **Will Computer Games Ever Be A Legitimate Art Form?**.

¹⁰⁰ A.g.e.

yıllardan itibaren medyada akademik olarak en reddedilen biçimlerden biri bilgisayar oyunlarıdır.¹⁰¹

Ludwig Wittgenstein estetik derslerinde, estetik bir nesneyi yorumlamadan önce, onu yorumlamaya yarayacak gerekli bilgiye sahip olunması gerektiğinden bahseder, bunun sağlamlasını da şu cümleyle yapar: “İngiliz şiirini beğenmek için önce İngilizce bilmek gerekir.”¹⁰² Tıpkı bu önermenin aktardığı gibi, bu metindeki seçkilerin doğru yorumlanabilmesi ve en önemlisi olan metnin önermesinin *anlaşılabilmesi* için -felsefi temelden ve sanatsal donanımdan önce- belli oranda bilgisayar oyunu oynamış olmak, yani *bilgisayar oyunu kültürü sahibi olmak* gerekmektedir.

Sonuç

Belirtilmiş olan on iki temel kavram ve onların bilgisayar oyunları ile bağıntıları, bilgisayar oyunlarının *sanatsal* olduğu yönünde önemli bir delil teşkil etmektedir. Alıntı yapılmış olan düşünürlerin oluşturdukları sanat felsefesi teorilerindeki seçkiler de sanatsal olanın bir sonraki evresi olan, başlıca *sanat olma* durumunu desteklemektedir. *Sanatın yeni evresi olarak* bilgisayar oyunlarına nitelik kazandıran bağlam ise, içerik ile bölünmemiş olmalarıdır. Birinci bölümde belirlendiği gibi bilgisayar oyunları hiçbir surette deneysel bir vizyona sahip değildir ve hikâyenin ufak bir bölümünü oluşturan ironi, eleştiri ve sorgulamanın dışında, bu özneliliklerin önermeyi aşarak, -kavramsal ve çağdaş sanatta olduğu gibi- kendi bağımsızlıklarını ilan edip bütünü kendisini oluşturduğu içi boş içerik gösterilerine dönüşmezler. Bunun sebebi bilgisayar oyunlarının kendi evriminin ikinci aşaması olan, gelişme evresinde olmasıdır. Bu evre, bilgisayar oyunlarının 1998’de başlayan *altın çağıdır*. Bunun açılımı; *imgenin tükenmemiş* olması, sürekli bir yenilenme ve revizyon devinimi içerisinde olmasıdır. Bununla birlikte -toplamı sıfır olan oyunlar dışında- bütün bilgisayar oyunları klasik kompozisyon kurallarına dâhildir ve genel olarak *biçimsel estetik* üzerine kurulmuştur.

Genel olarak sanatsal tanımlamalara bakıldığında, araştırmacının karşısına klasisist sanat bağlamında *temsil* (representation), sentimentalist sanat bağlamında *dışavurum* (expression) ve edebi sanat anlayışına göre bir yaklaşımla *anlatı* (narrative) kavramları çıkar. Bilgisayar oyunları bu üç kavrama, özsel anlamlarına en uygun olacak şekilde bütünüyle uymaktadır. Onlar fenomenolojik olarak işledikleri konuya göre sürekli bir kavramı ya da kavram algoritmalarını temsil ederler. Önceki pasajlarda belirlendiği gibi bunların bazıları genel olarak “hayatta kalmak” ve “kahramanlık” kavramlarıdır. Bununla birlikte sahip olduğu karma yapısıyla bilgisayar oyunları sürekli olarak makro ve mikro boyutta sanatsal bazı kavram ve stillerin dışavurumudurlar. Bunlara örnek olarak dijital animasyon, grafik tasarım, konsept sanat ve müzik besteleri verilebilir. Tıpkı sinemada olduğu gibi, bilgisayar oyunlarındaki anlatım dili de daha genel olarak dışavuruma örnektir. Hikâyedeki kompozisyon ve olay örgüsü de anlatının

¹⁰¹ Mirosław FILIACK, *Hyperidentities within MMORPGs: an analysis of social interaction in MMORPGs and their effects on their players*, The Video Game Theory Reader, Taylor & Francis, İngiltere, 2003.

¹⁰² Ludwig WITTGENSTEIN, *Estetik, Ruhbilim, Dinsel İnanç Üzerine Dersler ve Söyleşiler*, Çev: Baki Güçlü, Bilim ve Sanat Yayınları, Ankara, 1997.

büyük birer parçalarıdır. Grant Tavinor, bilgisayar oyunlarının kavramsal olarak sanatla bağlantısını yalınlaştırarak ifade etmiştir: “Bütün başlıca sanat tanımlarına göre, birçok modern bilgisayar oyunu sanattır.”¹⁰³

Bilgisayar oyunlarının sanat olduğu yönündeki *mantıksal çıkarım* ise şu şekilde ele alınabilir: Eğer *özel olarak* fütürist olan her hangi bir nesne; Anton Guilo Bragaglia'nın fotoğrafları, Giacomo Balla'nın resimleri ve bütün ütopycı filmler sanat ise, fütürist vizyon sahibi bilgisayar oyunları da sanat *olmalıdır*. Eğer maniyerist nesnelere; El Greco ve Tintoretto'nun resimleri sanat ise, yine maniyerist vizyon sahibi bilgisayar oyunları da sanat *olmalıdır*. Eğer fantastik nesnelere; Poe, Lovecraft ve Tolkien'in romanları ve bugüne kadar ortaya konmuş birçok gerçeküstücü eser sanat ise, yine aynı mantıkla doğüstü, fantastik ve gerçeküstücü bilgisayar oyunları da sanat *olmalıdır*. Bu teori, belirlenmiş olan tüm sanatsal kavramlar için geçerlidir. Her hangi bir sanat nesnesi neden “sanat” ise, bilgisayar oyunu da o nedenden ötürü sanattır; çünkü zaten bir önceki etmeni de içinde barındırır. Bu tüm sanat geçmişini temsil eden, kendinden amaçlı kompozit bir *sentezdir*. Mark Wolf ve Bernard Perron, bilgisayar oyunu kuramındaki bu niteliği şu şekilde tanımlamışlardır: “Bir multidisipliner araştırma alanı olarak bilgisayar oyunu teorisi, doğası gereği geniş bir alana yayılmış yaklaşımların bir sentezi olmak durumundadır, ancak aynı zamanda bilgisayar oyunlarının eşsiz yönlerine de odaklanır.”¹⁰⁴ Smuts'ın ise mantıksal çıkarımı açıktır: “Büyük oyun tasarısının birincil hedefi estetik deneyimleri artırmak olduğundan beri, oyunları başlıca sanat yapıtları olarak değerlendirmek için iyi sebeplerimiz var görünmektedir.”¹⁰⁵

Bununla birlikte bir bilgisayar oyunu birçok kavramı eklektik biçimde kendinde toplar ve yeni bir şey yaratır; onu oluşturan altyapılar ve üstyapılar mevcuttur. Bu yüzden araştırmacı, yalnızca bir sınıflandırma yapmak zorunda olduğu zaman onu temsil ettiği akımın veya kavramın baskınlığına göre isimlendirme yapabilir. Önemli olan oyunun sanat ve felsefe tarihinden hangi kavramları alıntılıdığı ve onları hangi baskınlıkla kullandığıdır. Eğer bir kavramın baskınlığı yüksek ise, bilgisayar oyunu bu kavramı temsil ediyor demektir. Örnek olarak dönemi itibariyle “fantezi” bir tür veya stil olmamasına rağmen, Hieronymus Bosch'un cehennem tasvirleri *fantastik* olarak sınıflandırılabilir.

Buna ek olarak; oyuncu bilgisayar oyunu oynarken gelişen durumlara *duygusal tepkime* vermektedir. Aki Järvinen, oyuncunun durumu analiz etme ve ne yapacağı hakkında karar verme aşamasının, oyun oynamak için bir evre olan *duygusal süreci* içerdiğinden bahsetmiştir.¹⁰⁶ Tavinor ise bilgisayar oyunlarının artık özel olarak oyuncunun duygusal potansiyelini harekete geçirmek için zengin duygusal deneyimleri olanaklı kılan, imgesel ve anlamaya dayalı bir şekilde tasarlandığını iddia etmiştir.¹⁰⁷ Adams bunu “bir duygunun dile dayalı

¹⁰³ G. TAVINOR, *The Art of Videogames*.

¹⁰⁴ Mark WOLF ve Bernard PERRON, *Introduction*, Video Game Theory Reader, Taylor & Francis, İngiltere, 2003.

¹⁰⁵ A. SMUTS, *Are Video Games Art?*

¹⁰⁶ Aki JÄRVINEN, *Understanding Video Games as Emotional Experiences*, The Video Game Theory Reader 2, Taylor & Francis, Amerika, 2008.

¹⁰⁷ G. TAVINOR, *The Art of Videogames*.

olmayan dışavurumu” olarak isimlendirmektedir.¹⁰⁸ Bu da bilgisayar oyunlarının katharsistik nitelikli olduğunun destekçisidir.

Belirtilen etmenlerden daha önce gelecek şekilde, bilgisayar oyunlarının sanat olma iddiasının en büyük destekçisi, onun yeni bir sinematografi modeli olması niteliğidir. Sinema kendinden önceki sanatları aynı etmen üzerinde kombine eder ve çıkış noktası *hareket* olan bir sentezi ortaya koyar. Bilgisayar oyunları ise bu sentezi kopyalar ve içine izleyici/oyuncu tarafından kontrol edilebilirlik olgusu, yani *interaktiviteyi koyar*.

Bilgisayar oyunları yalnızca sanatın yeni evresi değil, aynı zamanda *sinematografik evrimin* de bir sonraki basamağıdır. Belirtilmiş ve saptanmış olan tüm etmenlerden hareketle, bilgisayar oyunlarının sanatın yeni evresi olarak kendini ortaya koyduğu, herhangi bir göreceye yer bırakmayacak şekilde, yani tümellik dâhilinde kendini ispatlamaktadır.

¹⁰⁸ E. ADAMS, *Will Computer Games Ever Be A Legitimate Art Form?*.

KAYNAKÇA

- ADAMS, E. (2007). Will Computer Games Ever Be A Legitimate Art Form? [Makale] *Videogames and Art*. (1. Baskı). Editör: Andy Clarke ve Grethe Mitchell. Amerika: Intellect Books: The University of Chicago Press.
- AKARSU, B. (1988). *Felsefe Terimleri Sözlüğü* (4. Baskı). İstanbul: İnkılap Yayınevi.
- AKAY, A. (2010). *Postmodernizmin ABC'si* (1. Baskı). İstanbul: Say Yayınları.
- ARISTOTELES (2007). *Poetika* (2. Baskı). (S. Rifat, Çev.). İstanbul: Can Sanat Yayınları.
- ARNHEIM, R. (2010). *Sanat Olarak Sinema* (2. Baskı). (R. Ünal Tamdoğan, Çev.). İstanbul: Hil Yayın.
- BATES, B. (2004). *Game Design* (1. Baskı). Amerika: Thomson Course Technology.
- BAUDRILLARD, J. (2010). *Sanat Komplosu, Yeni Sanat Düzeni ve Çağdaş Estetik 1* (1. Baskı). (E. Gen ve I. Ergüden, Çev.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- BERGİL, M. S. (1993). *Altın Oran* (2. Baskı). İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları.
- CANUDO, R. (1988). The Birth of A Sixth Art. [Deneme] *French Film Theory and Criticism: A History/Anthology 1907-1939*. (1. Baskı). Editör: Richard Abel. New Jersey: Princeton University Press. (Orijinal Çalışma Basım Tarihi, 1911).
- CEVİZCI, A. (1999). *Paradigma Felsefe Sözlüğü* (3. Baskı). İstanbul: Paradigma Yayınları.
- COŞKUN, E. (2009). *Dünya Sinemasında Akımlar* (1. Baskı). Ankara: Phoenix Yayınevi.
- CÖMERT, B. (2008). *Estetik* (1. Baskı). Ankara: De Ki Basım Yayım.
- CÖMERT, B. (2008). *Mitoloji ve İkonografi* (2. Baskı). Ankara: De Ki Basım Yayım.
- CRAWFORD, C. (1984). *The Art of Computer Game Design* (1. Baskı). Amerika: McGraw-Hill/Osborne Media.
- DANTO, A. C. (2010). *Sanatın Sonundan Sonra* (1. Baskı). (Z. Demirsü, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları. (Orijinal Çalışma Basım Tarihi 1997.).
- DEMİRALP, D. (2008). Sanatını Çağının Felsefesi Işığında Biçimlendiren Bir Heykeltraş: Antik Yunanlı Polykleitos. [Makale] *Sanat ve Tasarım Dergisi*, Sayı: 2.
- EREN, I. (2006). *Sanat ve Bilgi İlişkisi, A. Schopenhauer ve M. Heidegger'in Sanat Görüşleri* (1. Baskı). Bursa: Asa Kitabevi.
- ERTEKİN, A. (2007). Fantastik Yazın Nedir?. [Makale] *Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Cilt: 9, Sayı: 1.
- FILIACK, M. (2003). Hyperidentities within MMORPGs: An Analysis of Social Interaction in MMORPGs and Their Effects on Their Players [Makale] *Video Game Theory Reader*. (1. Baskı). Editör: Mark J. P. Wolf ve Bernard Perron. İngiltere: Taylor and Francis.
- GÜRDAL, O. (1991). Enformasyon: Terminolojik Yaklaşım. [Makale] *Türk Kütüphaneciliği Dergisi*, Cilt: 5, Sayı: 3.

- HANÇERLIOĞLU, O. (1977). *Düşünce Tarihi* (3. Baskı). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- HANÇERLIOĞLU, O. (1989). *Felsefe Sözlüğü* (7. Baskı). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- HEGEL, G. W. F. (1994). *Estetik, Güzel Sanat Üzerine Dersler, Cilt 1* (1. Baskı). (T. Altuğ ve H. Hünler, Çev.). İstanbul: Payel Yayınevi. (Orijinal Çalışma Basım Tarihi 1975.).
- HÜNLER, H. (1998). *Estetik'in Kısa Tarihi* (1. Baskı). İstanbul: Paradigma Yayınları.
- JÄRVINEN, A. (2008). Understanding Video Games as Emotional Experiences. [Deneme] *The Video Game Theory Reader 2*. (2. Baskı). Editör: Bernard Perron ve Mark J.P. Wolf. Amerika: Taylor & Francis.
- KULA, O. B. (2008). *Kant Estetiği ve Yazın Kuramı* (1. Baskı). İstanbul: Doruk Yayıncılık.
- KUSPIT, D. (2006). *Sanatın Sonu* (2. Baskı). (Y. Tezgiden, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları. (Orijinal Çalışma Basım Tarihi 2004).
- KÜÇÜKALP, K. (2003). *Nietzsche & Postmodernizm* (1. Baskı). İstanbul: Paradigma Yayınları.
- LITTLE, S. (2008). ...İZMLER, *Sanatı Anlamak* (2. Baskı). (D. N. Özer, Çev.). İstanbul: YEM Yayın. (Orijinal Çalışma Basım Tarihi 2004.).
- MARTIN, B. (2007). Should Video Games Be Viewed As Art? *Videogames and Art*. [Deneme] (1. Baskı). Editör: Andy Clarke ve Grethe Mitchell. Amerika: Intellect Books: The University of Chicago Press.
- MCGANN, N. (2003). Watching Games and Playing Movies: The Influence of Cinema On Computer Games. [Tez] *Dublin Institute of Technology*.
- MORE, T. (2008). *Utopia* (8. Baskı) (S. Eyüboğlu, V. Günyol ve M. Urgan, Çev.). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları. (Orijinal Çalışma Yayın Tarihi 1516.).
- MUTSAN DÖNMEZ, B. (2003). Psiko-Etik Bir Fenomen Olan Katharsisin Müzikteki Görünümü. [Tez] *İzmir Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Müzik Bilimleri Bölümü*.
- MYERS, D. (2008). The Video Game Aesthetic, Play as Form. [Makale] *The Video Game Theory Reader 2*. (2. Baskı). Editör: Bernard Perron ve Mark J.P. Wolf. Amerika: Taylor & Francis.
- OLUK, A. (2008). *Klasik Anlatı Sineması* (1. Baskı). İstanbul: Hayalet Yayınları.
- ÖZON, N. (2000). *Sinema, Televizyon, Video, Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü* (1. Baskı). İstanbul: Kabalıcı Yayınevi.
- PANOFSKY, E. (1995). *İkonografi ve İkonoloji, Renaissance Sanatının İncelenmesine Giriş* (1. Baskı). (E. Akyürek, Çev.). İstanbul: Afa Yayınları.
- REHAK, B. (2003). Playing At Being. [Deneme] *Video Game Theory Reader*. (1. Baskı). Editör: Mark J. P. Wolf ve Bernard Perron. İngiltere: Taylor and Francis.
- RIOT-SARCEY, M., Bouchet, T., Picon, A. (2003). *Ütopya Sözlüğü* (1. Baskı). (T. Ilgaz, Çev.). İstanbul: Sel Yayıncılık. (Orijinal Çalışma Basım Tarihi 2002.).
- SENA, C. (1972). *Estetik* (1. Baskı). İstanbul: Remzi Kitabevi.

- SMUTS, A. (2005). Are Video Games Art? [Makale] *Contemporary Aesthetics Internet Sitesi*, (<http://www.contempaesthetics.org/>)
- SOMMERSETH, H. (2009). Exploring Game Aesthetics. [Makale] *Authors & Digital Games Research Association*.
- TANSUĞ, S. (2006). *Resim Sanatının Tarihi* (6. Baskı). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- TAVINOR, G. (2009). *The Art of Videogames* (1. Baskı). İngiltere: Wiley-Blackwell Publishing.
- TOLSTOY, L. (1996). *Sanat Nedir?* (1. Baskı). (B. Dural, Çev.). İstanbul: Şule Yayınları.
- TOWNSEND, D. (2002). *Estetiğe Giriş* (1. Baskı). (S. Büyükdüvenci, Çev.). Ankara: İmge Kitabevi. (Orijinal Çalışma Basım Tarihi 1997.).
- TURANI, A. (2007). *Sanat Terimleri Sözlüğü* (12. Baskı). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- UZZANI, G. (2009). *Visual Encyclopedia of Art, Surrealism* (1. Baskı). Çin: SCALA Group.
- ÜNAL, Y. (2000). Postmodern Vaziyet, Yitirilmiş Paradigma; Eleştirinin Sefaleti. [Makale] *Sinemasal Dergisi*, Sayı: 5.
- WILDE, O. (2008). *Sanatçı: Eleştirmen, Yalancı, Katil* (1. Baskı). (E. Soğancılar, K. Genç, F. Özgüven ve T. Armaner, Çev.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- WITTGENSTEIN, L. (1997). *Estetik, Ruhbilim, Dinsel İnanç Üzerine Dersler ve Söyleşiler* (1. Baskı). (B. Güçlü, Çev.). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- WOLF, M. ve Perron, B. (2003). Introduction. [Deneme] *Video Game Theory Reader*. (1. Baskı). Editör: Mark J. P. Wolf ve Bernard Perron. İngiltere: Taylor and Francis.
- YILMAZ, M. (2009). *Sanatın Felsefesi Felsefenin Sanatı* (2. Baskı). Ankara: Ütopya Yayınevi.
- ZISS, A. (1984). *Estetik* (1. Baskı). (Y. Şahan, Çev.). İstanbul: De Yayınevi. (Orijinal Çalışma Basım Tarihi 1977.).

İnternet Kaynakları

<http://www.contempaesthetics.org/>

<http://www.ign.com/>

<http://www.imdb.com/>

