



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Grafik Anasanat Dalı

**SANAT TARİHİNİN YENİDEN YORUMLANMASI YÖNTEMİYLE GERÇEKÜSTÜ
BİR OYUN KAVRAM TASARIMI**

Oğuz TUNÇ

Sanatta Yeterlik Tezi

Ankara, 2019



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Grafik Anasanat Dalı

SANAT TARİHİNİN YENİDEN YORUMLANMASI YÖNTEMİYLE GERÇEKÜSTÜ
BİR OYUN KAVRAM TASARIMI

Oğuz TUNÇ

Sanatta Yeterlik Tezi

Ankara, 2019

Kabul ve Onay

Oğuz TUNÇ tarafından hazırlanan "Sanat Tarihinin Yeniden Yorumlanması Yöntemiyle Gerçeküstü Bir Oyun Kavram Tasarımı" başlıklı bu çalışma, jürimiz tarafından Grafik Anasanat Dalı'nda Sanatta Yeterlik Tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Başkanı

Unvan, Adı SOYADI

İmza

PROF. NALIN KELEK SAKURTAŞ

Jüri Üyesi (Danışman)

Unvan, Adı SOYADI

İmza

Prof. Nurdan Süle Atılın

Jüri Üyesi

Unvan, Adı SOYADI

İmza

Dr. Öğr. Üyesi FİLİZ SENLER

Jüri Üyesi

Unvan, Adı SOYADI

İmza

Doc. Gül Ergün

Jüri Üyesi

Unvan, Adı SOYADI

İmza

Dr. Öğr. Üyesi
Feyyaz Akay Şimşek

Bu çalışma, Hacettepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'nin ilgili maddeleri uyarınca yukarıdaki jüri tarafından uygun bulunmuştur.

Prof. Dr. Pelin YILDIZ

Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

SANAT TARİHİNİN YENİDEN YORUMLANMASI YÖNTEMİYLE GERÇEKÜSTÜ BİR OYUN

KAVRAM TASARIMI

Danışman: Prof. Nadire Şule ATILGAN

Yazar: Oğuz TUNÇ

Öz

Oyunlar, bilgisayar teknolojisinin son elli yıldaki gelişimi nedeniyle sadece eğlence nesneleri olmaktan uzaklaşarak eğitim, bilim, sanat ve felsefe yönleri güçlenmiş etkileşimli deneyim ürünlerine dönüşmüştür. Yeni teknolojik olanaklar oyunların görsel tasarımının, bu deneyimi üst düzeyde destekleyebilecek yaklaşımlarla üretilmesinin gerekliliğini ortaya koymuştur. Bu nedenle oyun geliştiriciler kavram tasarımı ve kavram sanat üretimi süreçlerine önceki zamanlardan çok daha fazla özen göstermektedir. Geliştirici firmalar arasındaki özgün üretim merkezli rekabet nedeniyle pek çok mimari, coğrafya, çağ, kültür, siyasi ve dini felsefe yorumlanarak çeşitli oyunların görsel sermayesi haline getirilmektedir. Sanat tarihi ve akımları da bu çabanın yürütüldüğü araştırma alanlarındandır. Çalışmanın amacı, bilgisayar oyunu kavram tasarımında sanat akımlarının nasıl yeniden yorumlandığını açıklayarak, özgün bir oyun kavram tasarımı örneği geliştirmektir. Tez çalışmasının birinci bölümünde oyunların tarihçesi, grafik yapısı, görsel üretim süreçleri, ikinci bölümünde oyun kavram sanatının tarihçesi ve üretim teknikleri açıklanmıştır. Üçüncü bölümde oyun kavram tasarımında sanat akımlarının nasıl yorumlandığı, sanat akımlarının özelliklerine değinilerek, akımlara ait eserler ile oyun kavram tasarımı öğeleri karşılaştırılarak, çeşitli oyun türlerine ait örneklerle incelenmiştir. Araştırmanın dördüncü bölümünde, Gerçeküstücülük akımının görsel dili ve düşünsel temaları yorumlanarak özgün bir üç boyutlu açık dünya rol yapma oyununun kavram tasarımı üretilmiştir.

Anahtar Sözcükler: video oyunu, oyun kavram tasarımı, kavram çizimi, sanat akımları, gerçeküstücülük

A SURREAL VIDEO GAME CONCEPT DESIGN VIA THE PROCESS OF REINTERPRETATION OF ART HISTORY

Supervisor: Prof. Nadire Şule ATILGAN

Author: Oğuz TUNÇ

ABSTRACT

In the last fifty years video games turned into interactive experience products with empowered educational, scientific, artistic and philosophical aspects, moving forward from being exclusively entertainment objects thanks to the developments on computer technologies. New technological possibilities created the necessity of game visual design with artistic approaches which would boost the experience at a high level. To do this today's developers pay alot more attetion to the video game concept design and art production processes. Thanks to the rivalry between developer companies based on unique game production, many subjects being reinterpreted and turned into visual resources of various video games such as architecture, geography, time eras, cultures, politic and religious ideologies. Art history and movements also take part as a research area in this effort. The aim of this study is to explain how art movements are reinterpreted in video game concept design and to develop a unique game concept design example. In the first chapter of this study video game history, visual structure and production techniques, in the second chapter game concept art history and production techniques were explained. In the third chapter reinterpretation methods of art movements in video game concept design is researched with the information on subjected art movements given, art pieces and concept arts compared visually on various examples form different game genres. In the fourth chapter a unique 3D open world role playing game concept design project is developed via the reinterpretation of Surrealism's visual language and spiritual themes.

Keywords: video game, video game concept design, concept art, art movements, surrealism

TEŐEKKÜR

Tez alıőmam boyunca tarifsiz desteęi ve saęladıęı katlanma g¼c¼ nedeniyle eőim ve en b¼y¼k destekcim sevgili Dr. Didem Hekimoęlu Tun'a, beni akademik araőtırma alanına y¼nlendiren Adoő'a (halam Prof. Dr. Adalet Tunceli), gereęin ¼tesinde d¼nyalar aramama neden olan annem Enis'e, tez danıőmanım Prof. Nadire Őule Atılgan'a, yıllar iinde akademik bakıő aımı ve tez araőtırma konumu Őekillendirmeme yardımcı olan rehberlerim Prof. Namık Kemal Sarıkavak'a, Prof. Dr. Sıtkı M. Erin'e, ¼ęr. G¼r. İ. Ferhat Dorkip'e, Dr. ¼ęr. ¼yesi Kutlu G¼reli'ye, Dr. ¼ęr. ¼yesi Ece Akay'a zor zamanlardaki desteęi iin Dr. ¼ęr. ¼yesi Filiz Őenler'e, dostum ve eleőtirmenim Can İnan Iőık'a ve alıőma boyunca istemsizce bana y¼k¼m¼ hafifletme olanakları yaratan kedim Maa'ya teőekk¼r ederim.

Bu alıőma Hacettepe ¼nivesitesi Bilimsel Araőtırma Koordinasyon birimi BAP tarafından 9109 numaralı proje ile desteklenmiőtir.

İTHAF

Bu çalışma insan türünün bilgeliğinin, zerafetinin ve ilhamının kaynaklarından biri olan sanat ve tasarım başlığı altında zahmet ve merakla ürün ve eser üretmiş tüm sanatçı ve tasarımcılara, çaya, kahveye ve olasılıklara adanmıştır.



İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ÖZ.....	ii
ABSTRACT	iii
TEŞEKKÜR.....	iv
İTHAF.....	v
İÇİNDEKİLER DİZİNİ	vi
GÖRSEL DİZİNİ	ix
GİRİŞ.....	1
1. BÖLÜM: BİLGİSAYAR OYUNU TASARIMI.....	3
1.1. Bilgisayar Oyunlarının Tarihçesi.....	3
1.2 Bilgisayar Oyunu Grafik Yapısı	12
1.2.1. Arayüz.....	12
1.2.2. Sahne ve Seviye.....	15
1.2.3. Animasyonlar ve Sinematikler.....	18
1.2.4. Reklam Öğeleri ve Paket Tasarımı.....	19
1.3. Bilgisayar Oyunu Türleri.....	21
1.3.1. Oyuncu Dinamiklerine Göre Oyun Türleri.....	21
1.3.2. Mekaniklerine ve Platformlarına Göre Oyun Türleri.....	22
1.4. Bilgisayar Oyunu Görsel Üretim Süreci.....	25
1.4.1. Alfa Öncesi Dönem.....	25
1.4.2. Alfa-Beta Aşamaları.....	26

1.4.3. Çıkış Sürümü ve Sonrası	27
2. BÖLÜM: BİLGİSAYAR OYUNU KAVRAM SANATI	28
2.1. Kavram Sanatı	28
2.1.1 Kavram Sanatının Tarihçesi	29
2.1.2. Kavram Sanatının Güncel Uygulama Alanları	35
2.2. Oyun Kavram Sanatının İşlevi	36
2.3. Oyun Kavram Sanatı Teknikleri	37
2.3.1. Taslak Eskizleme (Thumbnail Sketching)	38
2.3.2. Hızlı Boyama (Speed painting)	39
2.3.3. Mat Boyama (Matte Painting)	40
2.3.4. Dijital İllüstrasyon	45
3. BÖLÜM: OYUN KAVRAM SANATINDA AKIMLARIN YORUMLANMASINA DAİR ÖRNEKLER	47
3.1. Bioshock Ve Grim Fandago: Art Deco	47
3.1.1. Bioshock Oyunları	47
3.1.2. Grim Fandago	55
3.2. Dark Souls: Romantizm ve Grotesk	58
3.2.1. Dark Souls Oyunları	58
3.3. Journey ve Mirror's Edge: Minimalizm	65
3.3.1. Journey	65
3.3.2. Mirror's Edge	71
3.4. Machinarium, Dishonored ve Frostpunk: Steampunk	74
3.4.1. Machinarium	74
3.4.2. Dishonored Oyunları	77

3.4.3. Frostpunk	82
3.5. Prince of Persia: Art Nouveau.....	86
3.5.1. Prince of Persia.....	87
3.6. Shelter: Kübizm.....	90
3.6.1. Shelter Oyunları	90
3.7. Wolfenstein: Fütürizm	95
3.7.1. Wolfenstein Oyunları	95
4. BÖLÜM: GERÇEKÜSTÜCÜLÜK AKIMININ YORUMLANMASIYLA BİR ÜÇ BOYUTLU AÇIK DÜNYA RYO İÇİN KAVRAM SANATI DENEMESİ.....	105
4.1. Kavramsal Altyapı: Geleneksel Gerçeküstücülük	105
4.2. Kavram Sanatı Çalışması: “Çaylık”	110
4.2.1. Oyun Evreni, Kurgu, Çevre ve Dinamikler	111
4.2.2. Kültürler, Karakterler ve Mekânsal Öğeler.....	125
SONUÇ	153
KAYNAKLAR.....	156
Etik Beyanı	163
Orjinallik Raporu	164
Proficiency in Art Originality Report.....	165
Yayımlama ve Fikri Mülkiyet Hakları Beyanı.....	166

GÖRSEL DİZİNİ

Görsel 1. Colossus Bilgisayarı, 1943-1945	4
Görsel 2. Tennis for Two Oyun Görüntüsü, 1958.....	5
Görsel 3. Pong Oyunu Ekran Görüntüsü, 1972	5
Görsel 4. Pacman Oyun Görüntüsü, 1980.....	7
Görsel 5. Doom Oyunu, 1992	9
Görsel 6. Elite Oyun Görüntüsü, 1984.....	10
Görsel 7. Ultima Online Oyun Görüntüsü, 1997	11
Görsel 8. Total War Warhammer 2 Yükleme Ekranı, 2017	13
Görsel 9. The Stenly Parable Ana Menüsü, 2013	14
Görsel 10. Crusader Kings 2 Oyun HUD'u, 2012	15
Görsel 11. Üçüncü Şahıs Kamerası (GTA5 Oyun İçi Görüntüsü), 2013.....	16
Görsel 12. Unreal Oyun Motorunda Editör Kullanımı	17
Görsel 13. Beyond Two Souls Oyunu Hareket Yakalama Çalışması, Solda Sanatçının Kaydedilmiş Görüntüsü, Sağda Oyun Karakterinin Üç Boyutlu Modeli, 2013.....	19
Görsel 14. Mobil Aygıtlarında Birbirlerine Karşı Pokemon Go Oynayan Oyuncular	22
Görsel 15. Sanal Gerçeklik Ekipmanı Kullanımı ve Oyun İçi Görüntü.....	24
Görsel 16. Larsa Sarayı Plan Eskizi, M.Ö. 1850.....	30
Görsel 17. Leonardo Da Vinci'ye Ait Tank Kavram Sanatı, 15. Yüzyıl.....	30
Görsel 18. Kazvini'nin Acaibü'l Mahlukat ve Garaibü'l Mevcudat Kitabından Varlık Tasvirleri, 13. yüzyıl	31
Görsel 19. Pinoccio (Walt Disney, 1940) Karakteri Kavram Çizimleri	33
Görsel 20. StarWars A New Hope Karakter Kavram Çizimleri 1973-1976	34
Görsel 21: Assassin's Creed Black Flag Sahne İçi Nesne Kavram Sanatları , 2012	35
Görsel 22. God of War (2018) Oyunu Ana Karakterleri, Kavram Çizimi.....	37

Görsel 23. Witcher 3 Ana karakter Kostümü Başparmak Eskizleri, 2015.....	38
Görsel 24. Çevre ve Mekan Başparmak Eskizleri, Eğitim Programı Örnek Görseli	39
Görsel 25. Mekan ve Atmosfer Betimleyici Hızlı Boyama Örneği, Eğitim Programı Görseli40	
Görsel 26. Star Wars Filmi İçin Matte Painting Üretimi, 1976	40
Görsel 27. Overpaint Mat Boyama Örneği (Fotoğraf Kolajı Üstte, Tamamlanmış Kavramsal Çizim Altta), Eğitim Programı Örnek Görseli	42
Görsel 28. Mat Boyama Atmosfer Çeşitlendirme Örneği, Eğitim Programı Örnek Görseli 43	
Görsel 29. Üç Boyutlu Model İle Matte Painting Uygulama Tekniği, Eğitim Programı Örnek Görseli.....	44
Görsel 30. Üç Boyutlu Model İle Mat Boyama Uygulama Tekniği, OPB Stüdyosu çalışması, 2017	45
Görsel 31. Witcher 3 Dijital İllüstrasyonu, 2015	46
Görsel 32. Bioshock Oyun Kapağı (Irrational Games, 2007)	48
Görsel 33. Bioshock Kavram Çizimi	49
Görsel 34. Bioshock Kavram Çizimi ve Art Deco Özgün Eser	50
Görsel 35. Bioshock İç Mimari Kavramsal Çizimi.....	50
Görsel 36. Bioshock Karakter Kostüm Tasarımları	51
Görsel 37. Bioshock Zırh Tasarımı	52
Görsel 38. Bioshock El Aracı Tasarımı	53
Görsel 39. Bioshock Silah Tasarımı.....	53
Görsel 40. Bioshock Oyun İçi Poster Tasarımı.....	54
Görsel 41. Bioshock Oyun İçi Poster Tasarımı.....	55
Görsel 42. Grim Fandango Kavram Sanatı	56
Görsel 43. Grim Fandango Mimari Kavram Sanatı.....	57
Görsel 44. Grim Fandango Mimari Kavram Sanatı.....	57

Görsel 45. Grim Fandango Oyun İçi Görüntüsü	58
Görsel 46. Dark Souls 3 Oyun Logosu.....	59
Görsel 47. Dark Souls 2 Kavram Çizimi ve John Milton'ın The Destruction of Pompei and Herculaneum Adlı Tablosu, 1822.....	60
Görsel 48. Dark Souls 3 Kavram Çizimi ve Casper David Friedrich'in "A Man and Woman Contemplating Moon" Adlı Tablosu, 1774-1840.....	61
Görsel 49. Dark Souls 2 Kavram Karakter Çizimleri.....	62
Görsel 50. Dark Souls 1 Kavram Yaratık Çizimleri	62
Görsel 51. Dark Souls 3 Kavramsal Yaratık Çizimleri.....	63
Görsel 52. Dark Souls 3 Oyun İçi Görüntüsü	64
Görsel 53. Dark Souls 3 Oyun İçi Görseli	64
Görsel 54. Journey Oyunu Kapak Grafiği.....	65
Görsel 55. Journey Oyunu Anakaracteri Kavram Çizimleri	66
Görsel 56. Journey Oyunu Mekansal Kavram Çizimi.....	67
Görsel 57. Journey Mekansal Kavram Çizimi	69
Görsel 58. Journey Karakter Kavram Çizimi	69
Görsel 59. Journey Oyun İçi Görüntüsü	70
Görsel 60. Journey Oyun İçi Görüntüsü	70
Görsel 61. Mirror's Edge Oyun Logosu.....	71
Görsel 62. Mirror's Edge Oyun İçi Görüntüsü	71
Görsel 63. Mirror's Edge Kavram Sanatı	72
Görsel 64. Mirror's Edge Kavram Sanatı	72
Görsel 65. Mirror's Edge İç Mekan Kavram Sanatı.....	73
Görsel 66. Mirror's Edge Dış Mekan Kavram Sanatı	73
Görsel 67. Machinarium Oyun Logosu	74

Görsel 68. Machinarium Karakter Kavram Sanatı.....	75
Görsel 69. Machinarium Dış Mekansal Kavram Sanatı	75
Görsel 70. Machinarium Oyun İçi Görüntüsü	76
Görsel 71. Machinarium Oyun İçi Görüntüsü	76
Görsel 72. Dishonored Oyun Logosu.....	77
Görsel 73. Dishonored 1 Karakter Kavram Sanatı.....	77
Görsel 74. Dishonored 2 Karakter Kavram Sanatı.....	78
Görsel 75. Dishonored 2 Karakter Kavram Sanatı.....	78
Görsel 76. Dishonored 2 Silah Kavram Sanatı	79
Görsel 77. Dishonored 2 Alet Kavram Sanatı	79
Görsel 78. Dishonored 2 Mimari Kavram Sanatı.....	80
Görsel 79. Dishonored 2 Araç Kavram Sanatı	80
Görsel 80. Dishonored 1 Mimari Kavram Sanatı.....	81
Görsel 81. Dishonored 2 Kapak İllüstrasyonu	81
Görsel 82. Frostpunk Oyun Logosu	82
Görsel 83. Frostpunk Kent Ekranı Kavram Sanatı.....	82
Görsel 84. Frostpunk Bina Kavram Sanatı	83
Görsel 85. Frostpunk Bina Kavram Sanatı.....	83
Görsel 86. Frostpunk Bina Kavram Sanatı	84
Görsel 87. Frostpunk Robot Kavram Sanatı	84
Görsel 88. Frostpunk Karakter Kavram Sanatı	85
Görsel 89. Frostpunk Karakter Kavram Sanatı	85
Görsel 90. Frostpunk Tematik Kavram Sanatı.....	86
Görsel 91. Frostpunk Tematik Kavram Sanatı.....	86

Görsel 92. Prince of Persia Oyun Logosu	87
Görsel 93. Prince of Persia Kavram Sanatı	88
Görsel 94. Prince of Persia Kavram Sanatı	88
Görsel 95. Prince of Persia Kavram Sanatı, Prince of Persia Oyun İçi Görüntüsü, Art Nouveau İllüstrasyon (Soldan Sağa)	89
Görsel 96. Solda Prince of Persia Oyun İçi Görüntüsü	89
Görsel 97. Shelter 2 Oyunu Kapak Tasarımı	90
Görsel 98. Shelter 1 Oyunu, Karakter Kavram Çizimleri.....	91
Görsel 99. Shelter 2 Oyunu Kavram Çizimi ve Pablo Picasso'nun "Mujer con Mandolina" Adlı Resmi (1910).....	92
Görsel 100. Shelter 2 Kavram Çizimi	93
Görsel 101. Shelter 2 Kavram Çizimi	94
Görsel 102. Shelter 2 Oyun İçi Görüntüsü.....	94
Görsel 103. Wolfenstein 3D (1992) Oyun İçi Görüntüsü.....	96
Görsel 104. Wolfenstein The New Order Kavram Çizimi ve Tullio Crali'nin "Nose-diving on the City" adlı tablosu (1939)	98
Görsel 105. Wolfenstein The New Order mekansal Kavram Çizimi	98
Görsel 106. Wolfenstein The New Order Düşman Kavram Çizimi	99
Görsel 107. Wolfenstein The New Order Otonom Silah Platformu Kavram Sanatı.....	99
Görsel 108. Wolfenstein The New Order Robot Köpek ve Drone Kavram Çizimleri	100
Görsel 109. Wolfenstein The New Order Silah Kavram Çizimi.....	101
Görsel 110. Wolfenstein The New Order Oyun İçi Dergi Kapağı İllüstrasyonu	101
Görsel 111. Wolfenstein The New Order Oyun İçi Dergi Kapağı İllüstrasyonu	102
Görsel 112. Wolfenstein The New Order Oyun İçi Poster Tasarımı	102
Görsel 113. Wolfenstein The New Order Oyun İçi Arayüz İllüstrasyonu	103

Görsel 114. Wolfenstein The New Order Oyun İçi Arayüz İllüstrasyonu	103
Görsel 115. Wolfenstein The New Order Oyun İçi Arayüz İllüstrasyonu	104
Görsel 116. Kurt Scgwitters'ın "The Merz Barn" (1919) Adlı Eseri	107
Görsel 117. Max Ernst'ün "Celebes" (1921) Adlı Eseri.....	109
Görsel 118. Çaylık Kavram Çizimi: Genel Mod, Ruh ve Atmosfer	113
Görsel 119. Çaylık Oyun Logosu	114
Görsel 120. Çaylık Oyun Logosu	114
Görsel 121. Çaylık Kavram Çizimi: Tepsiler	115
Görsel 122. Çaylık Kavram Çizimi	116
Görsel 123. Çaylık Kavram Çizimi: Son Dövüş	117
Görsel 124. Çaylık Kavram Çizimi: Ocaklar	118
Görsel 125. Çaylık Kavram Çizimi	119
Görsel 125. Çaylık Kavram Çizimi	119
Görsel 126. Çaylık Kavram Çizimi	120
Görsel 127. Çaylık Kavram Çizimi: Sütlük	120
Görsel 128. Çaylık Kavram Çizimi: Tencere	121
Görsel 129. Çaylık Kavram Çizimi: Tencere	122
Görsel 130. Çaylık Kavram Çizimi: Yumurta	123
Görsel 131. Çaylık Kavram Çizimi: Fiş	123
Görsel 132. Çaylık Kavram Çizimi: Bez	124
Görsel 133. Çaylık Kavram Çizimi	125
Görsel 134. Çaylık Kavram Çizimi	126
Görsel 135. Çaylık Kavram Çizimi: Pottik Halkı Eskizi	127
Görsel 136. Çaylık Kavram Çizimi: Pottik Sövalyesi.....	128

Görsel 137. Çaylık Kavram Çizimi: Pottik Silahları.....	129
Görsel 138. Çaylık Kavram Çizimi: Pottika Eskizi.....	130
Görsel 139. Çaylık Kavram Çizimi: Pottika.....	130
Görsel 140. Çaylık Kavram Çizimi: Telkara Eskizi.....	131
Görsel 141. Çaylık Kavram Çizimi: Telkara	131
Görsel 142. Çaylık Kavram Çizimi: Telkari Halkı Eskizi.....	132
Görsel 143. Çaylık Kavram Çizimi: Telkari Neferi	133
Görsel 144. Çaylık Kavram Çizimi: Telkari Silahları.....	134
Görsel 145. Çaylık Kavram Çizimi: Kofik Fedaisi	135
Görsel 146. Çaylık Kavram Çizimi: Po'Çilani Eskizi	136
Görsel 147. Çaylık Kavram Çizimi: Po'Çilani	136
Görsel 148. Çaylık Kavram Çizimi: Çılan Halkı Eskizi.....	137
Görsel 149. Çaylık Kavram Çizimi: Çılan Koruyucusu	138
Görsel 150. Çaylık Kavram Çizimi: Çılan Silahları	139
Görsel 151. Çaylık Kavram Çizimi: Nova Eskizi	140
Görsel 152. Çaylık Kavram Çizimi: Nova.....	140
Görsel 153. Çaylık Kavram Çizimi: Novan Halkı Eskizi	141
Görsel 154. Çaylık Kavram Çizimi: Novan Askeri.....	142
Görsel 155. Çaylık Kavram Çizimi: Novan Silahları	143
Görsel 156. Çaylık Kavram Çizimi: Vanilya Kent.....	144
Görsel 157. Çaylık Kavram Çizimi: Zırh Setleri.....	145
Görsel 158. Çaylık Kavram Çizimi: Anakaracter İllüstrasyonu.....	146
Görsel 159. Çaylık Kavram Çizimi: Anakaracter Üç boyutlu Organik Modeli.....	147
Görsel 160. Çaylık Kavram Çizimi: Ekmeklik.....	148

Görsel 161. Çaylık Kavram Çizimi: Ekmeklik.....	148
Görsel 162. Çaylık Kavram Çizimi: Saat	149
Görsel 163. Çaylık Kavram Çizimi: Saat	149
Görsel 164. Çaylık Kavram Çizimi: Priz	150
Görsel 165. Çaylık Kavram Çizimi: Anamenü.....	151
Görsel 166. Çaylık Kavram Çizimi: Oyun İçi Arayüz	151



GİRİŞ

Sanat ve tasarım disiplininin zengin tarihçesi göz önünde bulundurulduğunda oyunların yolculuğunun henüz başladığı düşünülebilir. Ancak ortaya çıkışlarını sanayi devrimi ve iki dünya savaşı sonrasındaki dijital gelişmelerle öne çıkan Post Modern döneme borçlu olan oyunların Pong'dan beri büyük bir değişim geçirdiği düşünülmelidir. Sadece kırk yıldan biraz daha uzun bir zamanda oyunlar, yeni bir teknolojik gelişme olan bilgisayarların eğlence kapasitesini ortaya çıkarmaktan başka işlevi olmayan ilkel denemelerden, yeni ve zengin içerikli bir güncel sanat formuna dönüşmüştür (Tavinor, 2009, S. 10). Dijital teknolojinin kesintisiz gelişim ivmesi sayesinde oyunların teknik anlamda önceden görülmemiş bir hızda evrildiği söylenebilir. Yeni medyanın kitle iletişim aygıtlarının pazarlamaya etkisi ile oyunların hedef kitlesinin gelişip bir alt kültür nesnesi olmaktan çıkarak, güncel kültüre ait simgelere dönüştükleri de düşünülebilir.

Güncel oyun grafiği geliştirme süreci, oyunun parçası olduğu türe göre çeşitli donanımda ve nicelikte ekiplere bağlı olarak yürütülmektedir. Oyun grafiğinin hikâye anlatımı, üslup, ayırtıcı görsel dil gibi tarz ve sunumla ilgili öğelerinin büyük bölümü kavramsal sanat aşamasında belirlenen çizgilere göre planlanmaktadır. Karakterler, mekânlar, çevre ve aksesuarlar gibi öğelerin belirlendiği kavramsal sanat geliştirme süreci oyunun sonraki tamamlanmış yüzünü etkiler, şekillendirir, oyunculara ve diğer oyun geliştirici firmalara ilham vererek oyun endüstrisine yön verir (Pringle, 2011, S. 3). Görece büyük sayılabilecek ekipler tarafından parçalar ve aşamalar halinde geliştirilen oyun grafiği, kavramsal sanatçıların deneysel bakış açılarına göre karakter kazanmaktadır. Oyun görsel dünyası, karakterleri, mekânları, dinamikleri ve bölüm yapıları, bu kavramsal tasarım sürecindeki görsellere göre geliştirilerek sonunda oyun ürününün parçaları ve detayları olmak üzere geliştiricilere iletilmektedir. Bu çalışmada oyun kavram tasarımı süreci incelenmiştir.

Oyun literatürünü değerlendirdiğimizde oyun kavramsal sanatının hikâye anlatımı ve özgünlük adına pek çok deneysel girişimde bulunduğunu görmekteyiz. Dijital çağın pek çok ürününde gözlemlenebildiği gibi oyun kavramsal sanatında da daha önce farklı ortamlarda ortaya konulmuş görsel tasarım ürünleri tekrar yorumlanmaktadır. Oyun projesinin ruhu ve yapı taşı sayılabilecek görsel öğeler, kurgu ve metne bağlı kalınarak ancak görsel çıkış

noktası yaratabilecek ve yine de oyuncuların kendilerinden bir parça bulabilecekleri başka tasarımlar yorumlanarak geliştirilir (Staniec, 2017, S. 1). Sanat akımlarının oyun kavramsal sanatı içinde yorumlanması da sürecin kaynaklarından biri olmuştur. Bu çalışmada oyunlarda, sanat tarihinin parçası kabul edilen belirli akımların, üslupların ve tekniklerin, güncel oyun kavramsal sanatında nasıl yorumlandığı araştırılmıştır. Çeşitli oyunların kavramsal sanat öğelerinin ve genel kavramsal tasarım süreçlerinin nasıl ve hangi sanat akımlarından ilham alınarak-yorumlanarak ortaya konulduğu örneklerle açıklanmıştır. Ortaya çıkan verilerden ve yorumlardan yola çıkılarak, Gerçeküstücülük akımının görsel dilini ve geleneklerini güncel oyun tasarımıyla birleştiren, deneysel ve özgün bir kavramsal sanat projesi üretilmiştir.

Proje ile oyun görsel dili oluşturmada özgün bir yaklaşım üretilmeye çalışılmıştır. Özgün bir anlatım dilinin oyun geliştiriciler arasındaki rekabeti olumlu etkileyeceği ve seçenek çeşitliliği yaratacağı düşünülmüştür. Zengin ve benzersiz bir görsel sunum ile oyuncu deneyiminin arttırılabileceği bir uygulamanın kavram tasarımı geliştirilmeye çalışılmıştır. Aynı zamanda insanlık sanat birikiminin çağımızın güncel sanat ve tasarım nesnelere biri olan video oyunları arasında bir köprü oluşturarak, içindeki kavramsal özün kitleler tarafından tüketilmeye devam etmesi, sesinin duyulması ve her anlamda hatırlanması amaçlanmıştır.

Dünya genelinde eğlence ve sanat başlığında önemli bir yere sahip olan ve her geçen gün bu yeri geliştirerek sağlamlaştıran video oyunlarının görsel dünyasının zenginleştirilmesi ve sanatsal değerinin arttırılması için uygulanan bazı tekniklerin ve sanat yönetimi-görsel üretim yaklaşımlarının incelenmesi ve yine bu alanlarda yeni öneriler getirilmesi bu çalışmanın önemini özetlemektedir. Akademik bir görsel tasarım çalışması olarak, insanlığın sanatsal mirasını oluşturan sanat tarihinin güncel oyun kavramsal sanatında tekrar yorumlanması ile günümüz tüketicisinin görsel deneyimine sunulmasının faydalı olacağı düşünülmüştür.

1. BÖLÜM: BİLGİSAYAR OYUNU TASARIMI

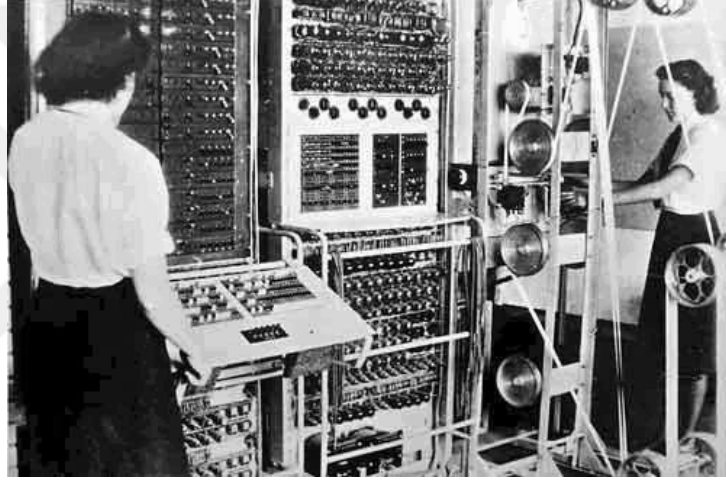
Bilgisayar oyunları çeşitli donanımlar üzerine kurulu işletim sistemlerinde çalışan etkileşimli ve eğlence-öğrenme-yarışma gibi amaçlara hizmet etmek üzere geliştirilmiş yazılımlardır. Oyuncular oyunları, kullanıcı arayüzünden elektronik komutlar ile yönlendirdikleri bir etkileşim süreci içerisinde deneyimler (Smed, J. ve Hakonen, H. 2003, s 4). Bu etkileşim fiziki denetim aygıtları (konsol kolu, klavye-fare, elektronik mınçık, akıllı aygıt dokunmatik ekranı, vb.) ile sağlanabildiği gibi, sesli komut ve bedensel hareketlerin oyun alıcısı tarafından takibi ile de yönlendirilebilmektedir. Oyunların deneyimle ilişkisi hem grafik gibi tasarımsal yönlerini, hem öğretisel süreçlerini hem de düşünsel geri planlarını etkiler. Baudrillard'a göre oyunlar oyuncularını, oyun deneyimi içinde simüle edilen dünyanın gerçek dünya gibi algılanabileceği bir gerçekliği yaşayan simulakrlara çevirmektedir (1994, s. 10). Güncel teknolojilere bağlı olarak pek çok aygıt bu tanımlamaya uygun oyunları çalıştırabilmektedir. Oyun konsolları ve sanal gerçeklik gözlükleri gibi bazı platformlar özellikle oyun oynatmak için tasarlanmışken, akıllı telefonlar gibi bazı genel geçer aygıtlar ikincil bir işlev olarak oyunların çalıştırılmasına olanak sağlamaktadır. Tavinor'a göre oyunlar geliştirildikleri yarım yüzyıldan kısa dönemde, yeni bilgisayar teknolojisinin imkanlarını kullanarak eğlendirmek amaçlı üretilen yazılımlar olmaktan çıkarak sanat formu benzeri ürünlere dönüşmüştür (2009, s. 1). Bu bölümde bilgisayar oyunu kavramı incelenerek tarihçesi, teknolojileri, grafik yapısı ve özellikleri üzerinde durulmuştur.

1.1. Bilgisayar Oyunlarının Tarihçesi

Bilgisayar oyunlarının tarihsel gelişimi bilgisayar teknolojisindeki buluşlarla paralellik göstermektedir. İlk bilgisayar kabul edilebilecek aygıt İkinci Dünya Savaşı'nda Alman askeri şifreleme sisteminin (Enigma kod adıyla bilinmektedir) elle hesaplanamayacak kadar karmaşık şifre algoritmalarını çözmek için geliştirilen Colossus'tur (Asiado T. 2008). İkinci Dünya Savaşı'nın ardından henüz analog sistemler halinde çalışan Colossus ve benzeri aygıtlar geliştirilerek askeri amaçlarla kullanılmaya devam etmiştir (Görsel 1). Soğuk Savaş'ın olgunlaştığı 1950'lerle birlikte nükleer kapasiteye sahip ABD ve Sovyetler Birliği uzun menzilli balistik füzelerle birbirine karşı nükleer caydırıcılık stratejileri gütmekteydi. Bu silah sistemlerinin çalışabilmesi için yüksek incelikli hesap yapabilen nişan alma

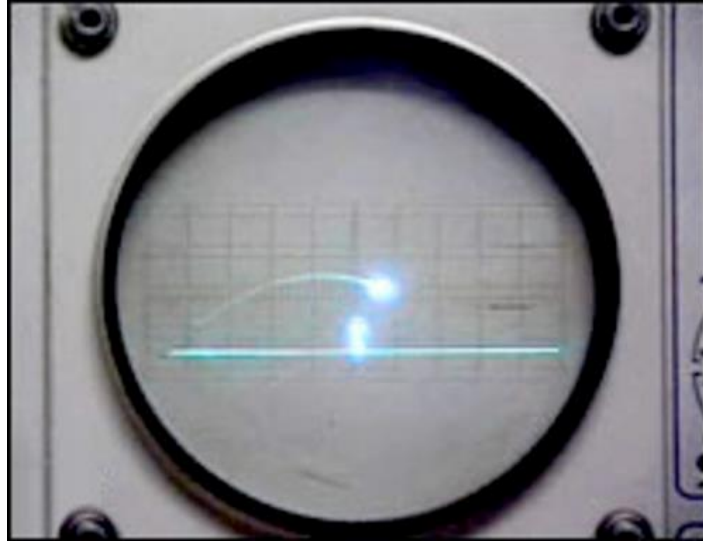
teknolojilerine gereksinim duyulmuştur. Bu amaçla bilgisayarın işlem kapasitesinin arttırılmasına yönelinmiştir ve bilgisayar teknolojisine duyulan gereksinim artmıştır. 1947 yılında ABD’de henüz ekranda görüntülenemeyen ancak çevirmeli telefonla değişkenleri kodlanabilen EDSAC tipi analog bilgisayarlar üzerinde çalışan bir XOX oyunu yapılabilmisti (Oyungezer, Ekim 2010).

Ancak grafik niteliğe de sahip olduğundan bugün kabul edilen ilk bilgisayar oyunu olan “Tennis for Two” 1958 yılında nükleer fizikçi William Higinbotham tarafından uzun menzilli füze atışlarını hesaplamak amacıyla kullanılan bir analog bilgisayar üzerinde geliştirilmiştir (<https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php>).



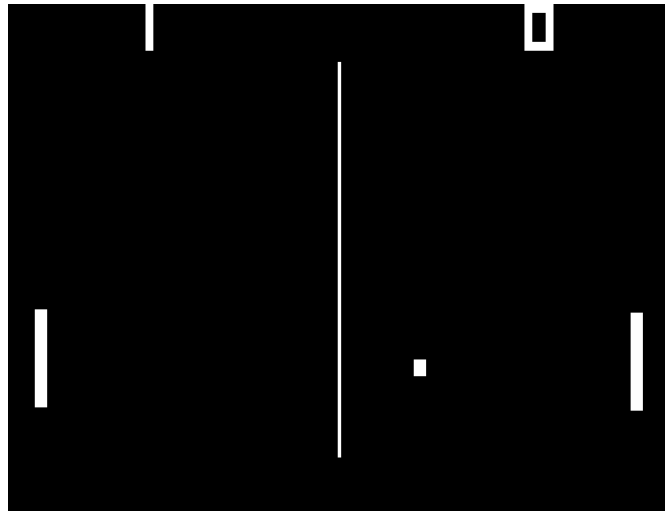
Görsel 1. Colossus Bilgisayarı, 1943-1945
(http://www.cryptomuseum.com/crypto/colossus/img/colossus_full.jpg)

Tennis for Two Oskiloskop ekranı içindeki katot tüplerinin, elle kumanda edilen bir düzencele müdahale edilmesiyle çalışmaktadır. İki kullanıcı (oyuncu) kendi kontrollerindeki düzenceleri kullanarak aynı ekran görüntüsü karşısında karşılıklı olarak oyun oynayabilmektedir (Görsel 2).



Görsel 2. Tennis for Two Oyun Görüntüsü, 1958
(http://www.teamteabag.com/wp-content/uploads/2008/05/tennis_for_two.jpg)

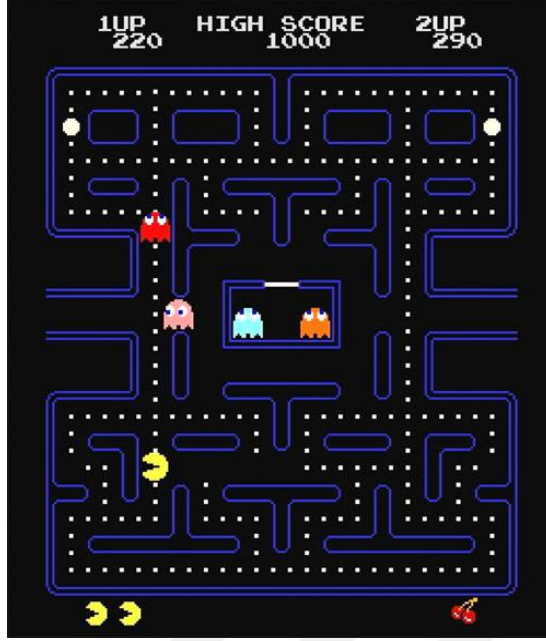
Sonraki yıllarda Tennis for Two'nun çalışma ilkelerini kullanacak ve ticari alanda değerlendirilebilecek bir oyun ve oyun konsolu (aygıtı) yapma çalışmaları çeşitli mühendisler ve girişimciler tarafından devam ettirilmiştir. 1971 yılında bu çalışmaların sonuçlarından biri olan Computer Space isimli oyun konsolu Nolan Bushnell, Ted Dabney ve Al Alcorn tarafından izleyici karşısına çıkartılmıştır (Wolf, 2008, s. 17). 1972'de de Tennis for Two benzeri dinamikleri olan Pong isimli oyun konsolla birlikte kullanıma sunulmuştur. Pong'da iki oyuncu konsolun üzerindeki iki düğmeyi kullanarak ekranda raketlerini temsil eden çubukları yukarı ya da aşağı hareket ettirerek pinpon topunu simgeleyen noktanın hareketlerini karşılayabilmektedir (Görsel 3).



Görsel 3. Pong Oyunu Ekran Görüntüsü, 1972
(http://www.cnet.com/8301-13952_1-20001365-81.html)

1970'lerin sonuna doğru Pong ve benzeri oyunlar çeşitli oyun konsollarıyla ABD iç pazarında satışa çıkmıştır. Eğlence yerlerinde bowling ve dart gibi oyun alanlarına konsolların bulundurulduğu stantlar eklenmiştir. Günümüzün elektronik oyunlarının hem tema, hem arayüz bakımından ilk örneklerinden sayılabilecek "Space Invader" bu dönemde, 1978'de Tomohiro Nishikado tarafından tasarlanmıştır (Atılğan, 2009, s. 42). 1980lerle birlikte ABD dışında Japon girişimciler ve mühendisler de önce konsol ithal ederek, ardından kendi konsollarını üreterek oyun pazarına dâhil olmuştur. Bu dönemde oyunların gelişiminden çok oyun konsollarının işlevlerinin geliştirilmeye çalışıldığı söylenebilir (Feldman, 2001, s. 13). Bilgisayar donanımlarının dijital işlem yapacak şekilde evrilmesi de yine bu dönemde yaşanmıştır. Dijital donanımın özellikle elektromanyetik bellek teknolojisine geçmesi sayesinde öncekinden uzun ve karmaşık level¹ tasarımına sahip oyunların tasarlanması ve oyun kişiselleştirmesi adına oyuncunun skorunun belirleyeceği isim altında saklanması gibi olanaklar bu dönemde ortaya çıkmıştır. Bir Japon firması olan Namco tarafında geliştirilen Pacman (1980) bu dönemde üretilen konsol oyunlarına iyi bir örnektir (Görsel 4). Tennis for Two ile başlayan oyun içi hareket denetimi, Pacman gibi oyunlarla en üst seviyeye ulaşmıştır. Pacman ve dönemin benzeri oyunlar oynanırılıklarının artması ile dönemin popüler kültür metaları arasına katılmıştır (Clark ve Mitchell, 2007, s.30). Pacman'de oyuncu anlık denetim gücü hakkında belirgin bir geri dönüş alabilmektedir; bu da oyuncunun denetim yeteneklerini başarı ve hedefe ulaşmada üst düzeyde kullanmasına olanak sağlar (Squire, 2003, s 2).

1 Oyunlarda genel olarak oyun bölümleri için kullanılan terim.



Görsel 4. Pacman Oyun Görüntüsü, 1980
(http://www.wired.com/images/article/full/2008/07/pacman_500px.jpg)

Pacman gibi ilk nesil konsol oyunları oyun literatüründe Arcade², konsol ve platform başlıkları altında sınıflandırılmıştır. 1980'lerden itibaren ABD'de teknoloji geliştiriciler bireysel kullanıma uygun bilgisayar donanımları ve işletim sistemleri geliştirmeye yönelmiştir. Aynı dönemde Japonya'da ise evde oyun oynamaya izin verecek portatif oyun konsolu inşasına yön verilmiştir. Bu iki yönelimin sonucunda 1990'lı yıllara doğru hem ev bilgisayarlarında (PC) oyun oynamak mümkün olmuştur, hem de salt oyun oynatmaya imkan veren TV bağlantılı oyun konsolları kullanıcıya ulaşmıştır.

“Özellikle pazarlama stratejisini video oyun konsollarının oyun dışındaki alanlarda kişisel bilgisayarlarla boy ölçüşemeyeceği varsayımı üzerine kurulan Commodore 64, konsollara göre yüksek belleği, hızlı işlemcisiyle daha iyi grafiklere sahiptir. Ayrıca kişisel bilgisayarların oyun pazarına girişi, oyunların çok daha kolay kopyalanması ve böylece yaygınlaşmasını da beraberinde getirmiştir. Kişisel bilgisayarların bilgisayar oyun pazarında önemli pay kazanmasından sonra, 1983 yılında Nintendo firması Nintendo Eğlence Sistemi (NES) konsoluyla önemli başarı yakalamış ve konsol oyun pazarının yeniden canlanmasında katkıda bulunmuştur. Sega firması da konsol oyun pazarında adını duyurmayı başaran bir diğer firmadır. 80'lerde çeşitli markalar için oyun üreten firma, 1989 yılında Mega Drive'ın piyasaya sürülmesiyle 16 bit'lik oyun pazarında Nintendo'nun en büyük rakibi durumuna gelmiştir. IBM uyumlu kişisel bilgisayarlar, 1990'ların başlarında oyun performansı açısından oldukça kısıtlı olsalar da, bu dönemde piyasaya çıkarılan “Prince of Persia” ve “Alone in the Dark” gibi oyunlar, PC'lerin

2 1970'lerde ABD'de ünlü olan oyun salonlarını ve bu salonlarda kullanılan oyun makinaları ile bu makinalarda oynanan oyunları açıklamak için kullanılan terim.

bilgisayar oyunları alanında ne kadar üstün olabileceğini göstermektedir.” (Şimşek, 2007, s. 7-9).

1990’lı yıllar PC’lerin ve video oyun konsollarının teknik kapasitelerinin geliştiği, bu aygıtlarda oynanan oyunların çeşitlendiği bir döneme tanık olmuştur. Bu süreçte tek kişilik (yalnız başına oynanan) pek çok oyun üretilmiştir. Video oyunları bilgisayar teknolojisine ayak uyduran ülkelerde özellikle genç nesiller tarafından oynanır ve takip edilir olmuştur (Rutter ve Bryce, 2006, s. 22). Oyun salonlarından evlere giren oyun konsolları ve PC’ler öncekinden çok daha büyük bir hedef kitle tarafından tüketildiğinden, pek çok yeni tarzda, oynanış ve sunum özellikleri birbirinden farklı oyunlar da piyasaya çıkmıştır. Günümüzde hâlâ kabul edilen ve oyun literatürünü besleyen ana oyun türleri bu dönemde şekillenmeye başlayan oyun kavramları üzerinden geliştirilmiştir. Squire’a göre oyunlar ancak bu aşamada dünyada kabul gören etkili bir eğlence ortamına dönüşmüştür (2003, s.1).

Yeni türler halinde ve yavaş yavaş birbirinden farklı alt kültürler oluşturacak şekilde geliştirilen video oyunları özellikle PC’lerin donanımlarının TV oyun konsollarından hızlı geliştirilmesi nedeniyle 1990’lı yılların ikinci yarısından itibaren bilinirliklerini ve tanımlanmalarını PC’ler üzerinden okuyabileceğimiz bir yapıya kavuşmuştur. Önceden TV konsolları nedeniyle daha çok “video oyunu” olarak adlandırılan oyunlar bu dönemde “bilgisayar oyunu” adıyla nitelenmeye başlamıştır. Günümüzde iki isimlendirme de aynı anlamda kullanılmaktadır (Gee, 2003, s. 1). PC’lerde bu dönemde genelgeçer haline gelen klavye ve farenin konsollarda oyun oynamak için kullanılan oyun kollarına karşı sahip olduğu kısayol ve komut çeşitliliği üstünlüğü, önceden konsollar için düşünülmemeyecek derinlikte ve karmaşıklıkta oyunların tasarlanmasına izin vermiştir. Gee’ye göre bu yeni tür oyunlar oyuncuların strateji kurmalarını, problem çözmelerini ve hem oyun içinde hem de gerçek dünyada kullanabilecekleri idrak etme özellikleri edinmelerini sağlamıştır (2007, s. 2).

PC donanımlarının gelişmesinin oyun grafiğine büyük etkisi olmuştur. Henüz iki boyutlu grafiklerle üretilmeye devam eden oyunlarda oynanışı çeşitlendirmek için izometrik kamera kullanımı ve gerçekçi görünüşü kopya etmek adına üç boyutlu projeksiyon gibi teknikler geliştirilmiştir. 1992 yılında ID Software tarafından piyasaya sürülen Doom adlı oyunda üç

boyutlu derinlik hissi vermek için iki boyutlu planlar üst üste kaydırılarak çizdirilmiştir (Leukart, 1994, s. 5). Bu teknik oyunların derinlik ve hareket oluşturacak sanal bir kamera işlevine sahip olmasına izin verdiğiinden sonradan çok kullanılan bir mekaniğe dönüşmüştür. Aynı zamanda oyunun birinci şahıs kamerasından (kullanıcının kendi bakış açısından) oynanmasına olanak veren bu teknik oyunların tasarlanışını etkileyerek günümüz oyun türlerinin çeşitlenişe katkı sağlamıştır (Trefry, 2010, s. 2). Sonra birinci şahıs nişancı oyunları adıyla tanımlanacak olan oyun türü Doom ve ardıllarının ortaya koyduğu oynanış özellikleriyle şekillenmiştir (Görsel 5).

Daha sonra grafik kartlarının ortaya çıkmasıyla birlikte gerçek üç boyutlu oyunlar üretilmeye başlanmıştır. Disk kapasitelerinin artmasıyla ve CD-DVD gibi teknolojilerin veri taşımayı kolaylaştırmasıyla grafik içeriği nicelik bakımından öncekilerden çok daha fazla olan ürünlerin ortaya çıkması kolaylaşmıştır. Üç boyutlu oyunların ilki 1984 yılı yapımı Elite olarak kabul edilir (Görsel 6).



Görsel 5. Doom Oyunu, 1992

(<https://i.ytimg.com/vi/IzDUEPtTH7k/maxresdefault.jpg>)

Ancak grafik kartlarından ve dokulandırma gibi üç boyutlu grafik teknolojilerinden önce günümüzde karşılaştığımız ve içinde gerçekçi bir temsil halinde bulunduğumuz nitelikte oyunların üretilmesi mümkün olmamıştır. 1990'ların ikinci yarısından itibaren (oyun konsolları bakımından beşinci nesile denk gelmektedir) üç boyutlu oyunların üretiminin ivme kazandığı söylenebilir. Sonraki yıllarda tıpkı üç boyutlu animasyon filmlerinde görüldüğü gibi, oyunlarda da kaliteli ve gelişmiş üç boyutlu görsellikler üretilmesi mümkün olmuştur (Meloni, 2000, s. 20). Virtua Racing, Star Force, Thief ve Quake gibi bazı oyunlar modern üç boyutlu oyunların ilk örnekleri olarak kabul edilebilir.



Görsel 6. Elite Oyun Görüntüsü, 1984

(<https://101videogames.files.wordpress.com/2010/10/elite-bbc-micro-screenshot-3.gif>)

2000'li yıllara doğru oyunların gelişimine etki eden bir diğer teknoloji internet olmuştur. İnternet oyunlarının birbirinden uzak oyuncular tarafından aynı anda birbirlerine karşı (versus) ya da birlikte (co-op) oynamalarına izin vermiştir. Aynı zamanda salt internet bağlantısı ile oynanabilecek çevrimiçi oyunlar (MMORPG)³ bu dönemde üretilmeye başlanmıştır. Bu türden oyunların ilk örneklerine örnek olarak Ultima Online (1997, Origin Systems) verilebilir. Ultima Online ve kendinden sonra gelen diğer MMORPG'lar epik hikaye anlatımı, karakter tasarımı-gelişimi rol yapma oyunu genel başlığı altında tanımlanabilecek oyun özelliklerini belirlemiştir (Görsel 7).

3 Devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları



Görsel 7. Ultima Online Oyun Görüntüsü, 1997
(<http://www.ultima-strike.com/datas/files/1/2350266-uo.jpg>)

2000'li yıllarla birlikte oyunlara büyük etkisi olmuş bir diğer gelişme akıllı telefon ve tabletlerin geliştirilmesidir. Akıllı aygıtlar bilgisayar donanımı küçük boyutlarda kopya edilerek üretildiğinden oyunların bu aygıtlara aktarılması mümkün olmuştur. Akıllı aygıtların bilgisayarlardan ve oyun konsollarından daha yaygın kullanılması ve taşınabilirliklerinin-erişilebilirliklerinin kolaylığı nedeniyle hemen her ortamda kullanıma hazır olmaları oyun üreticileri için taze bir pazar işlevi görmelerine neden olmuştur. İnternet erişiminin ve artırılmış gerçeklik teknolojilerinin de etkisiyle önceden görülmemiş sayıda kullanıcının etkin olarak oynadığı mobil oyunlar oyun pazarının hızla büyümesine ve akıllı aygıtlara özgü oyunların yaygınlaşmasına katkı sağlamıştır.

Günümüzde sanal gerçeklik gözlüklerinin oyun teknolojilerine sağladığı olanaklar, yakın gelecekte daha taşınabilir gözlüklerle ve daha iyi grafik kalitesi sunacak donanımlarla oyunların büyük ölçüde sanal gerçeklik ortamı içine geçeceğini düşündürmektedir. Her geçen gün oyun tasarımını kolaylaştıran uygulamaların ve tekniklerin gelişmesini bu düşüncüyü doğrulamaktadır (Darby, 2008, s. 20). İlk oyunların tasarlanmasından bu yana oyun üreticilerinin oyun deneyiminin gerçekçiliğini ve orada olma hissini arttıracak

teknolojileri destekledikleri göz önünde bulundurulduğunda, bu çıkarımın olma olasılığı daha da ağır basmaktadır.

1.2 Bilgisayar Oyunu Grafik Yapısı

Oyun grafiğine etkisi bulunan kavramsal sanatın genel oyun grafiğiyle arasındaki ilişkinin gözlemlenmesine katkıda bulunmak adına bu bölümde oyun grafiğinin özellikleri incelenmiştir. Oyun tasarımında sanatçılar (oyun geliştiriciler) bir eser meydana getirmekten öte oyuncular tarafından deneyimlenerek oluşturulacak eserlerin görsel alt yapısını ortaya koyarlar (Crawford, 1997, s. 2). Bu nedenle oyun grafiği göze hitap etme işlevi taşıdığı kadar, oyuncuya semboller, efektler, temalar ve görsel diller gibi sunum ve temsil öğeleriyle oyunun içinde var olma-yeniden tanımlanma deneyimi oluşturmak için kullanılan bir araçtır. Sotamaa'ya göre, diğer tüm temsil sistemlerinde olduğu gibi, bilgisayar oyunları var olan değerleri, düşünceleri, ideolojileri ve etik ikilemleri öğretilbilir bir şekilde göz önüne getirir (2005, s. 108). Yıllar içerisinde bilgisayar oyunlarının grafik öğelerinde ve yapılarında büyük değişimler olmuştur. Ancak aynı zamanda hemen her oyunda arayüz ve oyun içi dinamiklere bağlı olarak tekrar eden bir vasatın da oluştuğu söylenebilir. Bu bölümde oyun grafik yapısı, oyun türlerinin ve dinamiklerinin çeşitli özellikleri göz önünde bulunarak açıklanmıştır.

1.2.1. Arayüz

Oyun türüne bağlı olarak çeşitlilik göstermekle birlikte tüm oyunlar oyun deneyimi anında, öncesinde ve sonrasında görev yapan arayüzlere sahiptir. Bu arayüzler oyunun çalıştırılmasıyla başlayan yükleme ekranlarından itibaren durağan ve etkin birimler halinde hazırlanmaktadır. Durağan işlev görev yükleme ekranları oyun sahnelerinin yüklenmesi sağlanana kadar geçen sürede kullanıcıya gösterilen oyun içi bilgilerle de zenginleştirilmiş bekleme alanlarıdır. Oyunun ilk açılışında ya da oyun sahnelerinden birine girilirken yükleme ekranlarıyla karşılaşılabilir. "Hint" adı verilen bilgilendirme metni gibi pek çok oyunda açılacak sahnenin kaçta kaçının yüklendiğini gösteren aktif bir yatay çubuk da bulundurulmaktadır. Yükleme ekranları aynı zamanda oyun kavramsal sanata ait çizimlerin, oyun özendirici illüstrasyonlarının ya da hareketlendirilmiş çizimlerle oyun öyküsü

anlatımının sergilendiği birer sunum işlevi de taşımaktadır (Görsel 8). Oyunun gelişim sürecine paralel şekilde oyun arayüzünün bu tür öğeleri geliştirilerek planlanabilir (Fox, 2005, s. 10).



Görsel 8. Total War Warhammer 2 Yükleme Ekranı, 2017
(<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1231167350>)

Oyun arayüzünün sahne içi öğeler dışında en görünür bölümünü oyun menüleri oluşturmaktadır. Oyun menüleri oyunun sahnelerine, oyun ayarlarına ve diğer ekranlara ulaşım için kullanılan ve oyunun görsel diline (tarzına, türüne, tematik renklerine, kavramsal sanatına) uygun olarak üretilmiş etkileşimli arayüzlerdir. Menülerde oyunun yapısına bağlı olarak hareketli grafikler, animasyonlar ya da yüzen menü altında hareketli arka planlar bulunabilir (Görsel 9). Yıllar içinde oyun menülerinde sadeleştirme ve detaylandırma eğilimleri görülmüştür. Güncel oyun tasarımında özellikle sınırlı kullanım imkânı sunan oyun konsollarının etkisiyle oyun menülerinin sadeleşmekte olduğu gözlemlenmektedir. Yine de özellikle PC için üretilen ve oyun içi komutların çok çeşitli olduğu strateji türü gibi oyun türlerine ait oyunlarda karmaşık menülere rastlamak olasıdır.

Oyun menülerine oyunun ana menüsü (oyun açılışındaki ilk ekran) dışında, oyun sahnesi içinden de ulaşılması, özellikle yüklenmesi uzun sürecek şekilde tasarlanmış oyunlarda sıkça başvurulan bir kolaylıktır. Benzer şekilde ana menüde tasarlanan alt başlıkların ve ekranların oyun sahnesi içinden bağlanılabilen farklı sürümlerinin tasarlanması da sahne

bütünlüğü bozulmadan erişim için geliştirilmiş bir yaklaşımdır. Güncel oyun tasarımında oyun sahnesinin oyun açılışında özdevinimli olarak ve önceden yüklenmesine izin veren teknolojiler kullanılarak tasarlanmış oyun örnekleri de ortaya çıkmaktadır. Bu tür oyunlar herhangi bir gecikme olmadan ana menü ve sahneler arasında dolaşmaya imkan veren yapıları nedeniyle sadece ana menüye sahip olarak üretilebilmektedir. Bu sayede oyuncu oyun sahnesinden farklı menülere geçiş yapmak yerine oyunun başlatıldığı andan itibaren istediği zaman ana menüye bağlanabilmektedir.



Görsel 9. The Stanley Parable Ana Menüsü, 2013

(<http://www.mobygames.com/game/windows/stanleyparable/screenshots/gameShotId,707312/>)

Oyun arayüzünün son ögesi oyun sahnesi içinde gerçek zamanlı olarak oyunun yönetilmesi ve oyunun oyuncuya sunduğu anlık verinin oyuncu tarafından gözlemlenebilmesi için kullanılan HUD'dur⁴. Çeşitli oyun türleri arasında HUD'un çok detaylı ya da çok sade olmasına izin veren farklı oynanış dinamikleri bulunmaktadır. Özellikle simülasyon oyunları gibi bazı oyun türlerinde oyuncu simülasyonunu yapmakta olduğu aracın konsoluna ait göstergelerle manevra yapar. Bu tür oyunlarda ayrıca HUD kullanılmaz ya da salt oyunsal verileri gözlemlmek için mikro düzeyde HUD'la karşılaşır. Strateji ve menejerlik türleri gibi bazı oyun türlerinde HUD yüzer menüler hatta birbirinden bağımsız tam sayfa ekranlar

4 Heads up display: Baş üstü ekranı.

şeklinde evrilmiştir. Bu türlere ait oyunlarda pek çok küçük dinamiğin zaman içinde takip edilmeleri gerekmektedir. Yine benzer türlere ait oyunlarda oyun bir harita üzerinden takip edildiğinden, HUD aynı zamanda hareketli ve dinamik bir infografik özelliği de taşıyabilir (Görsel 10).



Görsel 10. Crusader Kings 2 Oyun HUD'u, 2012

(<https://uk.gamesplanet.com/game/crusader-kings-ii-conclave-steam-key--1857-6>)

1.2.2. Sahne ve Seviye

Oyunların etkileşimli bölümünü oyun sahnesi ya da seviyesi, daha tarihsel adıyla level'lar oluşturur. Level terimi henüz kayıt ve geri yükleme özelliği bulunmayan döneme ait oyunlara özgü olarak geliştirilmiştir. Her defasında tekrar oynanabilen her bir seviyeyi tanımlamaktadır. Daha güncel bir terim olan sahne (scene) ise üretimsel açıdan bir bütün halinde tanımlanan her bir bölümü açıklamaktadır. Sahne tasarımı oyun türlerine göre çeşitlilik göstermektedir. Örneğin bir yarış oyununda sahne aynı zamanda yarışın yapılabileceği her hangi bir pistten oluşabilecekken, açık dünya⁵ oyunlarında birden çok sahne yerine bir ucundan diğerine kat etmenin saatler alabileceği tek ve büyük bir sahne

5 Open world game: Tüm oyun alanlarının tek bir seviyede ve tek bir alan olarak tasarlandığı oyunlar.

tasarlanabilir. Oyun ister üç boyutlu ister iki boyutlu olsun, oynama deneyimine ait öğelerin tamamı sahneler içinde gözlemlenmektedir.

Oyun sahnelerinde oyunun oynandığı parkur (oyun alanı) ve hareketli-hareketsiz sahne öğeleri bulunur. Oyun türüne bağlı olarak oyuncunun komut ettiği ya da canlandığı karakter-araç, yine oyun türüne göre belirlenen bakış açılarından yönetilir. Örneğin üçüncü şahıs kamera açısından oynanan oyunlarda kamera karakterin üst sırt bölgesini görecektir şekilde pozisyonlandırılmaktadır (Görsel 11).



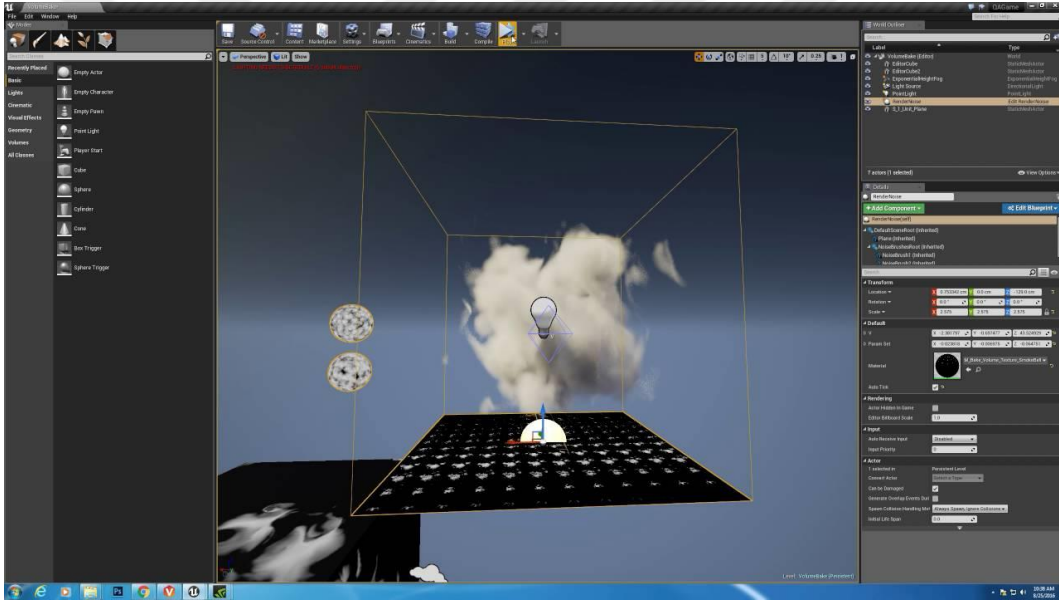
Görsel 11. Üçüncü Şahıs Kamerası (GTA5 Oyun İçi Görüntüsü), 2013
(<http://www.igta5.com/gameplay>)

Bir oyunun grafiklerinin tarzı, türü ve teknik ayrıntıları, sahnelerde Görsellenecek malzemenin özelliklerini belirler. Örneğin bir iki boyutlu oyunda karakterler animasyon sprite'ları⁶ ile hareket ettirilirken, üç boyutlu bir oyunda riglenmiş (iskeletlendirilmiş)⁷ üç boyutlu modeller kullanılır. Oyun türünden bağımsız olarak oyun sahneleri çeşitli oyun motorlarında üretilmektedir. Oyun motorları oyunların kodlanmasının ve grafik, ses gibi oyun öğelerinin bir araya getirilmesini sağlayan oyun yapma programlarıdır. Her çeşit oyun için oyun motorları geliştirilmiştir. Unity ve Unreal Engine gibi bazı oyun motorları pek çok

6 Animasyon kareleri

7 Üç boyutlu modellerin oyunlarda ya da animasyon filmlerinde hareketlendirilebilmesi için gereken işlem.

oyun türüne hizmet eden özelliklere sahiptir. Oyun sahnelerinin tasarlanması oyun motorlarındaki sahne ya da seviye düzenleyicilerde (level editor) gerçekleştirilir. Düzenleyiciler yeni bir sahnenin yaratılmasına, özelliklerinin-değerlerinin belirlenmesine izin veren denetimcilere sahiptir. Oyun sahnesinde kullanılacak tüm proplar⁸ ve dinamik öğeler (karakterler gibi) yine düzenleyici arayüzü kullanılarak yapılır. Oyunun türüne bağlı olarak çeşitli teknolojilerle gerçekçi ya da yüksek görsel etki barındıran sahnelerin tasarlanmasına yarayan teknik değişkenlerin belirlenebilmesi ve planlanması da yine editör arayüzü üzerinde gerçekleştirilir. Örneğin bir aksiyon (action) oyununda sahnede duman olması istenilen bölgeye üç boyutlu volümetrik (yoğunluklu) olarak üretilmiş duman objesi yerleştirilirken (editör kullanım alanındaki gizmo yardımıyla), dumanın yoğunluğu ve hareketi arayüzdeki denetimci ile belirlenebilir (Görsel 12).



Görsel 12. Unreal Oyun Motorunda Editör Kullanımı
(<https://i.ytimg.com/vi/-mqAk5GmmiE/maxresdefault.jpg>)

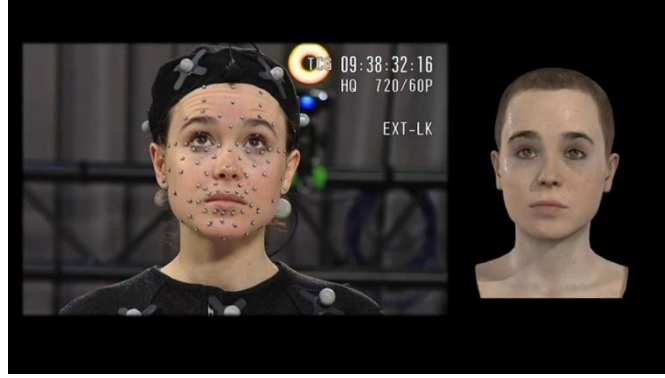
Oyun sahnelerinde görüntülenen tüm görsel öğeler oyun motoru dışında, çizim ve tasarım yazılımları kullanılarak üretilmiş tasarımlardır. İster iki boyutlu ister üç boyutlu ya da hareketli olsun, bu öğeler oyun sahnelerinde görev yapmak üzere üretilip bir görsel kütüphane şeklinde bir araya getirilirler. Sahne tasarımcıları sahnelerini bu kütüphaneden

8 Görsel yan öğeler.

sahneler için gerekli öğelere ulaşarak geliştirirler. Hem öğelerin kendilerinin tasarlanması, hem de bazı durumlarda büyük ekiplerin uzun sürelerle çalışmasını gerektirecek oyun sahnelerinin önceden tasarlanması için eskizlerin, illüstrasyonların ve öykü panolarının çizilmesine gerek duyulmaktadır. Bu işlevi çalışmanın konusunu oluşturan kavramsal sanatçılar-çizerler yerine getirmektedir.

1.2.3. Animasyonlar ve Sinematikler

Oyun içi animasyonlar karakter ve araç-cansız nesne animasyonları olarak ikiye ayrılabilir. İki boyutlu oyunlarda çoğunlukla 1970'lerde geliştirilmiş olan karakter sprite animasyonu tekniklerinin güncel sürümleri uygulanmaktadır. Sadece bu tür oyunlar üretmek için amaca göre üretilmiş yazılımlar ve oyun motorları bulunmaktadır. Üç boyutlu oyunlarda iskelet sistemi kullanılarak hazırlanan üç boyutlu oyun karakterlerinin, sahnede dinamik olarak hareketlendirilmesine izin verecek teknikler geliştirilmiştir. Oyun cihazının becerisine bağlı olmakla birlikte, önceden hazırlanmış karakter animasyonları yerine yüksek işlem gücüne ihtiyaç duyan işlemsel ve fizik içeren animasyon sistemleri de kullanılmaktadır. Animatörler oyun projesinin gerekliliklerine bağlı olarak hem genel geçer animasyon yazılımlarını hem de oyun motorunu kullanabilirler. Özellikle üçüncü şahıs aksiyon ve rol yapma oyunlarında, oyunun ve oyun içi hikayenin gücünü ve gerçekçiliğini arttırmak amacıyla ya da aksiyon animasyonlarının etkisini güçlendirmek için hareket yakalama (motion capture) kamera düzenekleri de oyun animatörleri tarafından kullanılmaktadır. Bu düzenekler beden ya da sadece yüz hareketlerinin kaydedilmesi ile görevlendirilmiş sanatçıların, yalnız işaretli noktaların görüntüsünü kayıt eden özel kameralar karşısında beceri sergilemesi ile çalışmaktadır. Bazı oyun projelerinde sanatçıların becerisi ile elde edilen hareket verisi oyun içinde kullanılacak karakter modeline uygulanırken, diğer projelerde sanatçının üç boyutlu modeli kendi bedensel verilerine göre elde edilen hareket verisi üzerinden üretilir. Özellikle sinematografik etkinin yüksek tutulmasının arzu edildiği projelerde bu tekniğe başvurulmaktadır (Görsel 13). Bu tür oyunlar oyuncunun bir tür etkileşimli sinema deneyimi alabilecekleri bir ortam sunmaktadır (Uysal, 2005, s. 4).



Görsel 13. Beyond Two Souls Oyunu Hareket Yakalama Çalışması, Solda Sanatçının Kaydedilmiş Görüntüsü, Sağda Oyun Karakterinin Üç Boyutlu Modeli, 2013
(https://static.gamespot.com/uploads/screen_kubrick/mig/9/6/2/6/2119626169_beyond_mocap_comiccon_ot_ps3_071312_4000.jpg)

Animasyon malzemesinin oyun içinde kullanıldığı bir diğer alan da sinematiklerdir. Sinematikler oyun sahnelerinde, oyuncunun hikâyede belirli noktalara ulaştığı durumlarda ya da oyun sahneleri arasında yükleme ekranları gibi sahnelerden bağımsız olarak kullanılan kısa filmlerdir. Sinematikler özellikle hikâye anlatımına katkı yapmak üzere geliştirilmiştir (Oxland, 2004, s. 111). Oyun grafiği teknolojilerinin henüz gerçeklik anlamında ikna edici seviyede olmadığı 2000'li yılların başlarından itibaren sinematikler önceden hazırlanmış filmler halinde oyunlara yerleştirilmiştir. Ancak sinematikler oyun içi malzemelerin oyun yapım ekibi tarafından kullanılması ile üretilmesi alışlagelmiş bir yöntem olarak kullanılmıştır. Bu amaçla sinematiklerin tasarlanması (yazım, storyboard, vb) yine oyun stüdyosu tarafından gerçekleştirilmiştir (Pardew, 2005, s. 5). Bu sayede oyun grafiklerinin sebep olabileceği eksikliklerin önüne geçilmiştir ve oyun hikâyesinin bu ek filmlerle zenginleştirilmesi sağlanmıştır. Ancak ilerleyen yıllarda teknolojinin gelişmesiyle hem önceden hazırlanmış sinematiklerin kalitesi artmıştır, hem de oyun motoru yardımıyla oyun sahnesi içinde dinamik olarak işlenecek sinematiklerin üretilmesi mümkün olmuştur. Bu tür sinematiklerde oyuncunun karakterinin üzerindeki ekipman-kostüm, gece-gündüz, saat, hava şartları gibi değişkenler dinamik şekilde oluşturulabilmektedir. Bu sayede oyun atmosferi ve kurgu desteklenerek orada olma hissini artırılması sağlanmaktadır.

1.2.4. Reklam Öğeleri ve Paket Tasarımı

Oyunların reklam ve tanıtım kampanyaları genellikle oyun geliştirme süreci sırasında başlar. Karakterler ve mekânlar gibi oyun içi grafik öğelerinin ilk tasarım eskizlerinin yapıldığı erken

kavramsal sanat çalışması sırasında üretilen görsellerin, internet sitelerinden paylaşılarak yapılmakta olan proje hakkında ilgi uyandırılması genel geçer bir reklam uygulamasına dönüşmüştür. Ayrıca projenin büyük sermayelere sahip olması durumunda, oyun hakkında merak uyandırmak için meraklandırıcıların ve oyunun oyun içi dinamiklerinin tanıtılması için tanıtıcı filmler ile oynama videolarının (oyunun henüz piyasaya çıkmamış halinin) yayımlanması da alışlagelmiş bir yöntemdir. Oyunların henüz gerçek Görsellerinin halkla paylaşılmadığı evreye prealpha (alfa öncesi), oyun görüntüsünün paylaşıldığı ancak oynama videolarının hazırlanamayacağı, oyunun henüz dengeli olarak çalışmadığı evreye alpha (alfa), oyunun belirli testçiler tarafından gizlice test edilerek sonuçların paylaşıldığı evreye closed beta (kapalı beta), halka açık bir şekilde ücretlendirerek ya da bedava olarak test edildiği evreye open beta (açık beta) denilmektedir. Açık beta'lar özellikle çıkmaya yakın olan oyun hakkında heyecan uyandırmak ve sosyal medyada üzerine tartışma yaratarak gündem oluşturmak için kullanılan bir yöntemdir. Ayrıca her yıl düzenlenen birkaç yaygın oyun fuarında henüz beta aşamasında olan oyunların katılımcılara test ettirilmeleri benzer etkileri uyandırmaktadır.

Oyun kavramsal sanat sürecinde üretilen görsellerin bir kısmı, oyunun dağıtılması sırasında ve sonrasında oyun hakkında internette, sosyal medyada ve basılı yayında yapılacak yorumların görsel açıdan zenginleştirilmesi adına tekrar elden geçirilir. Bu görseller key art (anahtar sanat ya da anahtar görsel) olarak tanımlanmaktadır. Bu görseller aynı zamanda dergilerle birlikte hediye edilen posterler ve lisanslı olarak satılan t-shirt gibi promosyon ve reklam ürünlerine de malzeme oluşturur. Oyunun paket ve kutu tasarımı da yine benzer süreçler düşünülerek hazırlanır. Örneğin oyun logosunun sonradan pek çok promosyon ürünüde kullanılacak şekilde sürümler halinde hazırlanması olağan bir uygulamadır. Oyun kutu tasarımında kullanılacak görsel genellikle oyun içinden bir sahnenin üç ve iki boyutlu tasarım yazılımlarında iyileştirildiği, elden geçirildiği ya da tekrar üretildiği bir çalışma ile ortaya çıkar. Kavramsal çizimlerden birinin kullanılması ya da hiç görsel kullanmaksızın salt oyun logosunun bir fon üzerinde uygulandığı örnekler de mevcuttur. Ancak güncel oyun kutuları elde tutulacak fiziksel malzeme için tasarlandıkları kadar sanal mağazalarda kullanılmak üzere de üretilmektedir. Bu durumda çeşitli mağazaların farklı arayüz ve internet sitesi alanlarına uyumlu olarak üretilmeleri gerekliliği doğmaktadır. İki boyutlu

planları ve alan boyutları farklı olan bu arayüzler için oyun kutusu kapak grafiği arka plan (görsel uyum sağlayacak bir fon olarak), görsel ve logo olarak katmanlar halinde hazırlanır. Bu sayede en-boy oranı birbirinden farklı arayüz grafikleri hazırlamak için esnek kompozisyonlar üretilebilir.

1.3. Bilgisayar Oyunu Türleri

Oyun türleri, oyun geliştiricileri, oyuncular ve oyunlar hakkında bilgi ve yorum sunan basılı yayın, internet, sosyal medya iletişim ortamları tarafından çeşitli şekillerde sınıflandırılmıştır. Bu bölümde yaygın olarak kullanılan sınıflandırma yöntemlerinin yaklaşımlarına yer verilmiştir.

1.3.1. Oyuncu Dinamiklerine Göre Oyun Türleri

1990'ların ortalarına kadar oyunlar tek oyunculu (singleplayer) ve aynı konsol üzerinde iki oyunculu olarak geliştirilmekteydi. Ancak internet teknolojisinin gelişmesiyle online oyunların ortaya çıkması mümkün oldu. Bu tür oyunların tamamı birden çok kullanıcının birlikte oynamasına izin verdiklerinde çok oyunculu (multiplayer) olarak tanımlanmıştır. Ancak çok oyunculu oyunlar oyuncuların takımlar halinde ayrılarak birbirlerine karşı oynadıkları takım oyunları şeklinde, birlikte yapay zekaya karşı oynadıkları kooperatif (cooperative) yapıda ya da her oyuncunun diğer oyunculara karşı üstünlük sağlamaya çalıştığı türde (yarış oyunlarında ve turnuvalı oyunlarda) olabilir. Yıllar içinde çok oyunculu oyunlara bir yan dal olarak MMORPG'lar da katılmıştır. Bu türden oyunlarda milyonlarca oyuncu aynı anda belirli sayıda oyuncunun tek bir sahnede birbirleriyle etkileşime girebildiği bir yapıda, takımlar halinde ya da tek başlarına başka oyunculara ya da çevreye (yapay zekâya) karşı mücadele edebilmektedir. Başka bir deyişle hemen her çok oyunculu oyun alt türü MMORPG'larda bir araya getirilmiş olarak sunulmaktadır. Özellikle taşınabilir oyunların ortaya çıkmasıyla, arayüz üzerinden ve puan tablosunda yarışılan oyunlar da yaygınlaşmıştır. Bu tür oyunlarda oyuncular arasında birbirlerine üstünlük sağlama mekanikleri MMORPG'lar gibi işleyen ancak görsel açıdan her oyuncunun kendi bireysel arayüzünde zaman geçirdiği oyun içi çevreler üretilmiştir (Görsel 14). Bir başka güncel melez tür de aslında tek kişilik oynamaya uygun yapıda hazırlanan PC ya da konsol

oyunlarına istenildiği zaman başka bir oyuncunun çağırılarak kooperatif ya da karşılıklı oynanmaya imkan verilmesidir. Bu tür oyunların örneklerinin artmakta olduğu gözlemlenebilir.



Görsel 14. Mobil Aygıtlarında Birbirlerine Karşı Pokemon Go Oynayan Oyuncular
(https://cdn.vox-cdn.com/uploads/chorus_image/image/50165465/GettyImages-577905150.0.jpg)

1.3.2. Mekaniklerine ve Platformlarına Göre Oyun Türleri

Oyun mekaniklerinin çeşitlenmesi yeni platformların ortaya çıkmasıyla mümkün olmuştur. Oyun aygıtı üzerindeki insan denetiminin seviyesi farklı türlerin oynanabilirliği için önemlidir. PC öncesi konsolların kısıtlı denetim olanakları nedeniyle, özellikle bugün platform (yatay ve iki boyutlu bir parkurda geçen aksiyon oyunları) ve dövüş (karşılıklı iki oyuncunun karakterlerini dövüştürdükleri iki boyutlu aksiyon oyunları) oyunları olarak kabul edilen türlerde oyunlar üretilmiştir. Ancak PC'nin ortaya çıkışıyla klavye-fare oyuncu denetimini arttırmıştır. Bu sayede birinci ve üçüncü şahıs nişancı oyunlarının üretilmesi mümkün olmuştur. Oynanışlarının nişan alma gibi refleks bazlı yetenekleri geliştirmesi ve anlık karar vermeyi öğretmesi nedeniyle bu tür oyunların geniş kitlelere yayıldığı söylenebilir (Koster, 2005, s. 58). Bu tür oyunlarda oyuncu yönettiği karakterin gözünden ya da omuzundan bakarak klavye-fare yardımı ile hareket eder ve oyun sahnesiyle etkileşir. Birinci-üçüncü şahıs nişancı oyunları ilerleyen yıllarda konsollarda da üretilmiştir ve bugün bu türden pek çok oyun çapraz platform (cross platform) olarak üretilmektedir (hem belirli

konsollar hem de PC'ler için geliştirilmektedir). Benzer şekilde strateji ve rol yapma oyunları da klavye-fare kontrolünden yüksek derecede faydalanmaktadır. Strateji oyunlarında oyuncu bir üssü, şehri (şehir kurma stratejisi), ordu ya da ülkeyi kontrol edebilir. Pek çok değişkeni yönetebilmesi için klavyedeki tuşlara farklı komutların atanabilmesi gereklidir. Strateji oyunlarında oyunun tepeden bakılarak bir harita ya da kroki üzerinde oynanması alışılmış bir mekaniktir. Rol yapma oyunlarında ise pek çok ayrıntı yönetimi yapmayı gerektiren işlevler bulunabilir ayrıca rol yapma oyunlarında (özellikle grafik kartlardan önce üretilen örneklerde) oyun içinde okunarak öğrenilmesi gereken bilgilerin ya da konuşma seçeneklerinin PC ekranından takibi TV ekranlarına göre kullanışlı olduğundan üstünlük sağlamıştır. Rol yapma oyunlarında oyuncu önceden hazırlanmış ya da fiziksel ve kişilikle ilgili özelliklerini kendinin belirlediği bir karakteri oyun dünyasındaki görevlerde kullanarak oyun hikâyesinde ilerler. Bu tür oyunlar görsel olarak birinci-üçüncü şahıs dinamiklerine ya da izometrik⁹ bakış açısına sahip olabilir. İzometrik oyunlar PC oyunlarının ilk ortaya çıktığı dönemde üretilmiştir. İzometrik kamera açısıyla hem rol yapma oyunları, hem strateji oyunları üretilmiştir.

Yarış ve spor oyunları, uçak simülasyonları gibi alt oyun başlıklarının tamamı simülasyon ana başlığı altında toplanabilir. Geniş bir tanımlamayla her oyun bir simülasyon olmakla birlikte bu türden oyunlar diğer dinamiklerden çok simülasyonu yapılan spor türüne ya da araca önem verilerek tasarlanır. Örneğin bir araba yarışı oyununda bir rol yapma oyunundaki gibi karmaşık görev ve hikaye dinamikleri bulmak olası değildir. Bu tür oyunlar kendine has bakış açlarına sahip kameralara ve tuş seçeneklerine sahiptir.

Akıllı aygıtların üretilmeye başlanmasıyla oyunlar küçük aygıt arayüzlerinde çalışacak şekilde tekrar düzenlenmiştir. Bu süreçte PC ve konsollardan farklı olarak her an ulaşılabilir olan akıllı aygıtlara özgü oyun türleri de ortaya çıkmıştır. Bu tür oyunlar genel olarak mobil oyun (mobile game) olarak sınıflandırılmaktadır. Mobil oyunlarda hikâye, kurgu gibi derinlemesine takip edilmeyi gerektiren dinamikler azaltılmış, hızlı ve kısa oturumlar

9 Bir yatay doğruyla eşit açılar yapan iki doğru üzerine kurulduğu, aksonometrik izdüşüme göre gerçeğe daha yakın bir etki veren geometrik çizim türü.

halinde oyun oynamanın yolu açılmıştır. Aynı zamanda mobil oyunlar baştan tamamı ödenerek sahip olunan PC ve konsol oyunlarından farklı olarak bedava ya da düşük fiyatlara alınan, ardından oyun oynama sürecinde tekrar tekrar oyun içeriği satın alınan bir yapıyla üretilmektedir. Bu sistem “oynamak için öde” (pay to play) olarak kabul edilir. Oynamak için öde sisteminin karlılığı nedeniyle PC ve konsol oyun üreticileri de bu sisteme yönelme eğilimi göstermektedir.

Akıllı aygıtların fotoğraf çekme dinamiklerinden faydalanan artırılmış gerçeklik (augmented reality) oyunları güncel oyun türlerine yeni katılmış bir başlıktır. Bu türden oyunlarda iki ve üç boyutlu oyun içeriği oyuncunun kameradan gerçek zamanlı olarak izlediği görüntünün üzerine eklenir. Benzer şekilde ilk önce akıllı cihazların çift görüntü verme özelliği sayesinde icat edilmiş olan yeni nesil sanal gerçeklik (virtual reality) gözlükleri de yeni oyun türlerinin ortaya çıkmasına neden olmaktadır (Görsel 15). Ancak geliştirilmekte olan bu yeni platformun kendi oyun türlerini yarattığını söylemek için henüz erken olduğu düşünülebilir. Günümüzde sanal gerçeklik başlığı altında, başka platformlara ait oyunlar sanal gerçeklik gözlükleri için tekrar uyarlanarak piyasaya sürülmektedir.



Görsel 15. Sanal Gerçeklik Ekipmanı Kullanımı ve Oyun İçi Görüntü

(<https://i0.wp.com/veer.tv/blog/wpcontent/uploads/2017/06/b17a659d041550a60a90b985f28c0b58.jpg?fit=800%2C420&ssl=1>)

it=800%2C420&ssl=1)

1.4. Bilgisayar Oyunu Görsel Üretim Süreci

Bilgisayar oyunları, yapıları gereği bilgisayar yazılımlarının bir kolu olduklarından, yapım süreçleri diğer yazılımların üretim süreçlerine ilişkin terminolojiye uygun olarak tanımlanmaktadır. Oyunlarda tüm üretim işi, bazı özel durumlarda tanımları geniş tutulmakla birlikte alfa, beta ve çıkış sürümü başlıkları altında değerlendirilmektedir.

“Alfa süreci yazılımın tüm dinamiklerinin henüz tamamlanmadığı ancak kontrollü ve sınırlı bir testin yapılabileceği dönemi ifade eder. Adını Eski Yunan alfabesinin ilk harfi olan alfadan almıştır. Beta süreci ise göreceli olarak yazılımın tüm dinamiklerinin ve yetilerinin tamamlandığı ancak henüz tamamen bitirilmediği ya da cilalanmadığı aşamayı özetler. Beta testinde testçiler yazılımın tamamını serbestçe test ederek hataları bulmaya çalışırlar ve kullanıcı deneyimi üretirler. Beta testi adını Eski Yunan alfabesinin ikinci harfi olan betadan almıştır. Çıkış öncesi sürümü (olgun sürüm) ise yazılımın halka arzından hemen önceki durumudur. Bu aşamada hâlâ küçük hatalar bulunabilir ve bazı iyileştirme planlamaları yapılmış olabilir. Ancak yazılım bu haliyle piyasaya sürülebilir durumdadır ve yapılacak düzeltmeler ile iyileştirmeler yazılımın çıkışından sonra güncellemeler olarak yayınlanacaktır.” (Thoma, 2018, s. 1).

Oyun görsel üretim süreci, oyun yazılımının üretimine bağlı olduğundan, oyun yazılımının aşamalarına dâhil edilmiş alt süreçlerle geliştirilen bir çalışma bütünüdür. Çeşitli tasarım ve içerik üretme bölümleri bu süreçlere bağlı olarak ve birbirini ile uyumlu bir yapıda çalışacak iş bölümleri ve planlamalar yapmaktadır. Bu bölümde oyun üretim süreçlerinde sanat ve tasarım bölümlerinin işlevleri ve görevleri açıklanmıştır.

1.4.1. Alfa Öncesi Dönem

Yazılımsal açıdan oyunu çalıştıracak oyun motorunun seçildiği, üretici firmanın ya da ekibin yapılacak oyunun ana hatlarını, pazar payını, varsa barındıracağı teknolojik yenilikleri ve hikayesi ile kurgusuna dair genel tasarım notlarını belirlediği dönem bu dönemdir. Bu dönemde kurgu-senaryo-metin üretimiyle görevli bölüm, grafik-görsel bölümüyle birlikte çalışarak oyunun ana kavramsal sanat öğelerinin ortaya çıkmasını sağlarlar. kavramsal sanatçılar ürettikleri görsellerle senaryo yazarlarına oyun ana karakteri ve başlıca yan karakterler için çıkış noktaları sunarlar (karakterler barındıran oyunlar için). Aynı zamanda oyun mekanlarının ve oyunun atmosferinin tanımlanması için kavramsal sanatlar üretilir. Oyunun genel görsel tarzının ve dilinin nasıl olacağı (tezin konusunu oluşturan çeşitli Sanat Tarihi akımlarından etkileşim ile yeni görsel bir dilin üretilmesi gibi) araştırılır ve karakterler-mekanlar gibi öğeler bu görsel, tasarımsal deneylere maruz bırakılır.

Henüz oyun kodunun yeni yazılmaya başlandığı bu dönemde oyun içi dünyanın eksiksiz olarak çalışması mümkün olmamakla birlikte, oyun içinde denemeler ve testler yapılabilmesi için bazı temel oyun görsel öğeleri (karakterler ve oyun parkurları gibi) kabaca üretilerek (üç boyutlu oyunlarda iskeletlendirilmiş ve animasyonları üretilmiş modeller halinde, iki boyutlu oyunlarda kare animasyonlu çizilmiş karakterler olarak) kodcuların, oyun dinamiklerini üzerlerinde test etmeleri için oyuna eklenir.

Aynı zamanda özellikle güncel büyük firmaların reklam ve ilgi uyandırma amacıyla oyun fuarlarında geliştirilmekte olan oyunun tanıtımını yapabilmeleri için, kavramsal tasarım öğeleri olan çizimler ya öylece ya da geliştirilmiş versiyonlarıyla hazırlanarak dış ve iç mekan sunum öğeleri halinde kullanılır. Firmaların maddi olanaklarına bağlı olarak ayrıca firma içindeki animasyon bölümlerinde ya da dışardan sipariş yöntemiyle üç ya da iki boyutlu kısa animasyon filmleri hazırlanabilir.

1.4.2. Alfa-Beta Aşamaları

Bu aşamalarda oyun kodu geliştirilmesi devam etmektedir ve oyun dinamikleri çeşitlenerek üretilirken, bazı dinamiklerin son haline geldiği söylenebilir. Bu dönemde oyun içi görsel öğelerin kavramsal sanat uygulamaları devam ederken oyuna son haline uygun olarak üretilip eklenmektedir. Önceden belirlenen ana kavramsal sanat yaklaşımlarına uygun olarak her bir öğe tek tek modellenir, hareketlendirilir, çizilir ve oyun kodunda işlevsel hale getirilir. Üç boyutlu oyunlardaki harita, dünya, sahne tasarımları, kullanılan oyun motorunun editöründe üretilip oyun içi öğeler üstüne eklenerek dolaşılabilir-kullanılabilir duruma getirilir. Oyun arayüzü tasarlanır, oluşturulur ve işlevsel hale getirilir. Bu dönemde bazı eksiklere rağmen oyunun çalışması ve kabaca kullanılabilmesi sağlanır. Bu sayede kapalı (firma içinde sözleşmeli testçilerle ya da firma çalışanlarıyla) ya da açık (fuarlarda ya da oyunun indirilebilir bir ön sürümü ile uzaktan denemeciler kullanılarak) testlerin yapılması sağlanır.

1.4.3. Çıkış Sürümü ve Sonrası

Oyun çıkış sürümü çoğu güncel durumda oyun görsel tasarımının sonlanmadığı bir devamlılık döneminin başlandığıdır. Oyuna yeni ve küçük eklemeler (DLC'ler)¹⁰ yapılarak oyun satışlarının devamlılığının sağlanması sıkça başvurulan bir yaklaşımdır. Bu dönemde üretilecek DLC'ler ve genişletme paketleri (yeni bir hikâye ile ancak aynı oyunun dinamiklerinin ve malzemesinin kullanıldığı ek oyuncuklar) için tekrar hikâye-kurgu-kavramsal sanat-grafik üretim yapmak gerekir. Ayrıca oyunun görsel öğelerinden ve kavramsal çizimlerinden oluşan oyun sanat kitapları ve oyunun zengin internet ve sosyal medya noktalarında görünürlüğünü desteklemek için oyun içi malzemedan üretilmiş durağan reklam öğeleri ve animasyonlar hazırlanır.

10 Downloadable content: İndirilebilir içerik.

2. BÖLÜM: BİLGİSAYAR OYUNU KAVRAM SANATI

Oyun kavram sanatı özellikle dünya yaratımına ihtiyaç duyan üç boyutlu rol yapma oyunları ve aksiyon oyunları gibi türlere ait oyunların üretiminde başvurulan bir uygulamadır. Oyun sahnelerinde oyuncu tarafından yönlendirilecek karakterler ve oyuncunun etkileşime gireceği sanal oyun dünyasının ayrıntıları kavramsal sanat süreçlerinde şekillendirilir. Kavram sanatı üretimi, oyun sanat yönetiminin başlıca alanı olan ve tasarımcıların karakter, canlılar, yaratıklar, nesnelere, araçlar, mekânlar, atmosfer ve benzeri oyun içi öğeleri tasarladıkları bir süreçtir (Tavinor, 2009, s. 172).

“Bu çalışmada yaklaşımında fikirlerden, düşüncelerden, temalardan, gerçekte var olan sahnelerden ya da mekânlardan yola çıkılarak özgün ve yeni bir görsel yaratım yapılarak oyun içinde deneyimlenecek görsel yapılara ulaşılabilir” ([http://www. animationarena.com/game-design-artist.html](http://www.animationarena.com/game-design-artist.html)).

Oyunların teknik olanaklar ve teknolojiler sayesinde görsel anlatım güçlerinin artması nedeniyle oyun kavram sanatı oyun grafiğinin görsel dilinin oluşturulmasında önemli bir yaratım alanı olarak kabul edilmektedir.

2.1. Kavram Sanatı

Kavram sanatının, özetle bir fikrin çizilerek tasarlanması olduğu düşünülebilir. Kavram sanatı terimindeki “kavram” sözcüğü Latince aslı olan “conceptus” (Latince henüz şekil verilmemiş soyut kavram-fikir, fetüs, embriyo) sözcüğünden İngilizce’ye “conceptual” ve daha sonra “concept” olarak çevrilmiştir. (<http://latin-dictionary.net/definition/11945/conceptus-conceptus>). Oxford sözlüğüne göre “concept” sözcüğü kullanıma ilk kez 16. Yüzyıl’da girmiştir (<https://en.oxforddictionaries.com/definition/concept>). Bu bağlamda herhangi bir görsel projenin ortaya konulması adına yapılacak eskizlerin tamamının kavram sanatı terimiyle açıklanması olanaklıdır.

Kavram sanatı terimi dilimize İngilizce aslı olan “concept art and design”dan geçmiştir. Diğer tasarım dallarında “kavram tasarımı” olarak da kullanılan yine aynı olgu olmakla birlikte, güncel oyun tasarımı dünyasında bu işe “concept art” (kavram sanatı), bu işi yapanlara “concept artist” (kavram sanatçısı) denilmektedir. Oyun görsel tasarımında özellikle son yirmi yılda kullanılan “concept art” (kavram sanatı) terimi, “concept design” (kavram

tasarımı) teriminin içinde barındırdığı “tasarım” olgusunu “sanat” olgusuyla değiştirerek kavram çizerlerinin (oyun projelerinde oyun görsel dünyasını ve diğer tüm öğeleri çizerek tasarlayan tasarımcıların) uygulamacı özelliklerini daha çok vurgulayan bir yapıya kavuşturmuştur. Burada kullanılan “sanat”, sanat eserlerine ilişkin bir anlam ifade etmeyip, “sanatsal bir üretime ait” anlamındadır. Sözcüğün bu anlamdaki benzer kullanımı için, görsel bir tasarım üretmek üzere şekillendirilmiş tasarım-reklam ajansı gibi stüdyo yapılarında görev alan “art director” (sanat yönetmenleri) gösterilebilir. Özetle sanat yönetmenlerinin yönettikleri görsel tasarım projelerinde “sanatsal” yönlendirme yapmaları gibi, kavram sanatçıları da sanat üretmez ancak sanatsal bir üretim çabası içinde bulunur. Oyun projesi için girilen tüm kavram sanatı üretme işinin ise “oyun kavram tasarımı” başlığı altında değerlendirilmesi doğru olacaktır. Bu çalışmada, çalışmanın temel konusunu oluşturan üretim disiplininin terimsel adı için, güncel ve tüm dünyada oyunların üreticileri ve tüketicileri tarafından kullanımda olan “concept art” teriminin tam Türkçe çevirisi “kavram sanatı” tercih edilmiştir.

2.1.1 Kavram Sanatının Tarihçesi

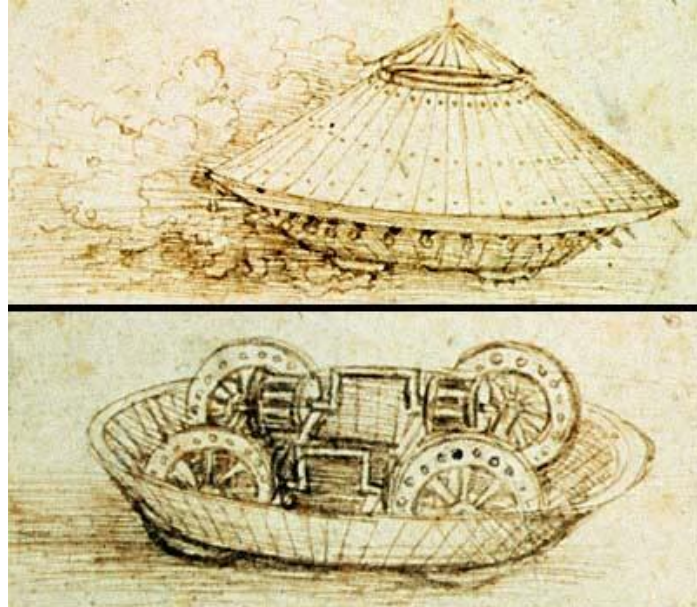
Kavram sanatı örneklerinin Antik Çağ’da ortaya çıkartılan mimari ve mekanik projeler için geliştirildikleri söylenebilir (Görsel 16). Ancak üzerine eskiz yapılan materyallerin günümüze kadar korunmasının ve saklanmasının zorluğu örneklerin nadir sayıda kalmasına neden olmuştur. Sanatçılar her çağda onlardan önce gelen ve ödünç aldıkları düşünceler ve fikirler ile kendi bakış açılarını ve işlerini birleştiren eskiz üretmişlerdir (Rollings ve Morris, 2004, S. 4). Orta Çağ’ın ileri dönemlerinde özellikle Rönesans düşüncesinin gelişmesine izin veren sanatçıların yetişmesini sağlayan hümanist ortamı yaratan İtalyan şehir devletlerinde yaşamış sanatçılara ait kavram sanatı örnekleri bulunmaktadır. Örneğin Boccaccio 1370’te tekrar düzenlediği kitabı Decameron’a on üç kara kalem ve suyu boya portre ekleyerek kitap bölümlerindeki baş karakterlerin görselleştirilmesini sağlamıştır (Hourihane, 2012, s. 363).



Görsel 16. Larsa Sarayı Plan Eskizi, M.Ö. 1850

(<https://www.payette.com/wp-content/uploads/archive/blog/2013/02-12-13/integrated%20pix/007.jpg>)

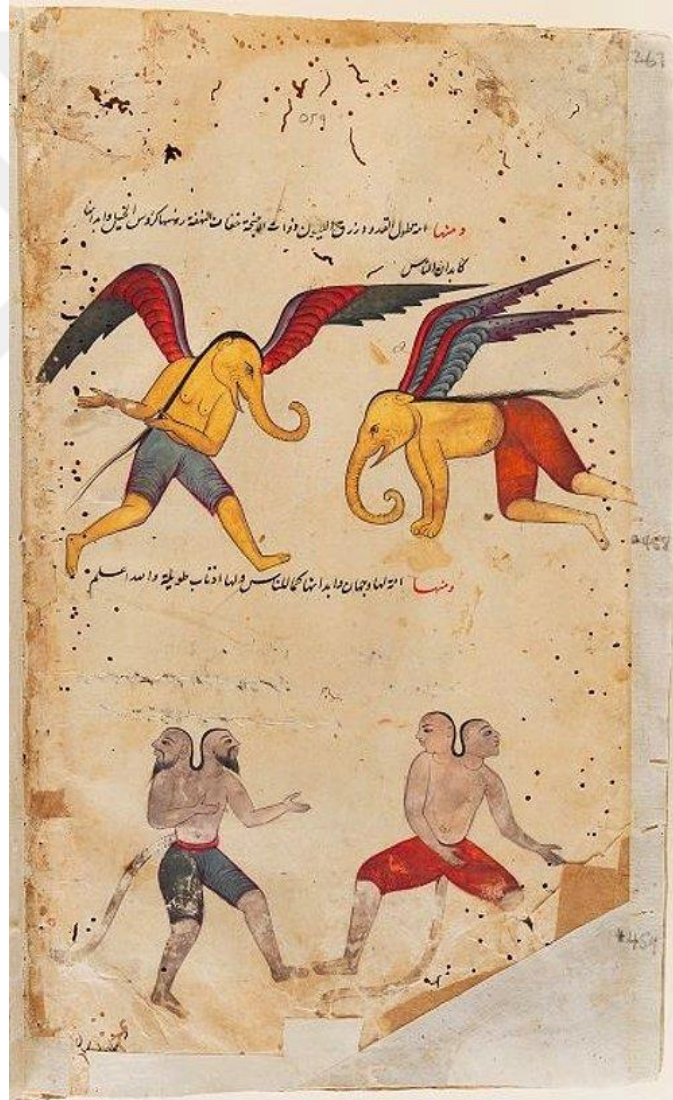
Sanatçıların değer kazandığı ve eserlerinin saklanmasına özen gösterildiği Rönesans dönemini ile birlikte, günümüze dek korunmuş kavram sanatı malzemesinin arttığı gözlemlenebilir. Örneğin Leonardo Da Vinci'ye ait kavram sanatı niteliği bulunan pek çok eskiz ve çizim bilinmektedir (Görsel 17).



Görsel 17. Leonardo Da Vinci'ye Ait Tank Kavram Sanatı, 15. Yüzyıl

(<http://www.leonardodavincis inventions.com/wp-content/uploads/2012/02/leonardo-da-vincis-tank-invention1.jpg>)

Aynı dönemde Avrupa'da olduğu gibi yakın ve uzak Asya'da da özellikle destan türünde yazılmış edebi eserlerin görselleştirilmesinde ve hikaye anlatımını desteklemek için çeşitli el yazması ve matbaa eserlerinde, (evren yaratma tarzına uygun olarak) kavramsal çizimlerin üretildiği söylenebilir (Görsel 18). Özellikle mitolojik karakterlerin masallarda, geleneksel ve dini söylencelerde oluşturduğu zengin betimlemelerin görselleştirilmesi özgün görsel dillerin ortaya çıkmasına katkı sağlamıştır. Her ne kadar bu tür çizimlerde amaç bir son ürünün üretilmesine ışık tutacak görsel tasarımlar yapılması olmasa da, konu ve kavram açılarından gerçek hayatta var olmayan varlıkların ve nesnelerin bir metinden yola çıkılarak çizilmesi, üretim süreci bağlamında kavram sanatına dahil sayılabilir.



Görsel 18. Kazvini'nin Acaibü'l Mahlukat ve Garaibü'l Mevcudat Kitabından Varlık Tasvirleri, 13. yüzyıl
(<https://img-s1.onedio.com/id-5592610917c78b7e58d9ebc0/rev-0/w-500/s-7040ade53f0d9199003e017087a0f481e46e04c0.jpg>)

Önceki çağlardaki mitolojik betimlemelerden farklı olarak heykel ve yazı işlevi de taşıyan hiyeroglif dışında kağıt üzerinde genel geçer çizim teknikleriyle üretilmiş bu görsellerin, günümüz kavram sanatı ilkelerine yakın yaklaşımlar barındırdığı söylenebilir. Önceki çağlardaki mitolojik betimlemelerden farklı olarak heykel ve yazı işlevi de taşıyan hiyeroglif dışında kağıt üzerinde genel geçer çizim teknikleriyle üretilmiş bu görsellerin, günümüz kavram sanatı ilkelerine yakın yaklaşımlar barındırdığı söylenebilir.

Sanayi Devrimi ile beraber Batı'da basılı yayınların ucuzlaması ve okuyazar sayısının artması ile ucuz fiyatlara satılan Penny Dreadful¹¹ ve benzeri türlerde öykü kitaplarında ve dergilerde benzer bir yaklaşımla üretilen çizimlere rastlamak mümkündür. Ayrıca ABD'de gelişen çizgi romanlarda da yeni karakterlerin tasarlanması için çizerlerin kavram sanatı olarak kabul edilecek uygulamalar geliştirdiği söylenebilir. Bu dönemde özellikle otomobil tasarımı gibi estetik özellikleri ile ön planda olan ve satış rekabeti yaratmak durumundaki araç ve gereçlerin endüstriyel ürün tasarımlarında da izlenen çizimsel tasarım süreçleri için kavram sanatından faydalanılmıştır.

Endüstriyel ürün tasarımında kavramsal çizim üretimi sonraki yıllarda uçak, askeri araçlar, el aygıtları ve benzeri ürünlerin ön çizimleri için (ürünün bitiminde nasıl gözükeceğinin önceden görselleştirilmesi adına) kullanılmaya devam ederek günümüze kadar gelmiş bir üretim disiplindir.

Özellikle 20. Yüzyıl'ın başlangıcında yaygınlaşan sinemanın kavramsal sanat büyük ölçüde şekillendiği ve genelgeçer hale geldiği görülmektedir. Kavram sanatı ilk kez Disney Stüdyoları tarafından sinema üretim sürecine etkisi olan bir teknik olarak ortaya atılmıştır (Apatoff, 2017, s. 1). Uzun metrajlı çizgi filmlerin ortaya çıkmasıyla gelişen büyük animasyon stüdyoları, yoğun cell animasyonu¹² üretim süreçlerine olumlu etkisi olacak karakter ve mekan yaratım tekniklerine gereksinim duymuşlardır. Bu nedenle geleneksel tekniklerin cell animasyonu karakterleri ve mekanları üretimi için geliştirilmesi gerekmiştir. 20.

11 19. Yüzyıl İngiliz bir Penny fiyata satılan kısa, resimli korku öyküsü dergileri.

12 Geleneksel hücre animasyonu çizim tekniği.

Yüzyıl'ın başlangıcından günümüze, dijital teknolojilere ve oyun-film gereksinimlerinin gelişmesine rağmen karakter ve mekan tasarımı büyük oranda değişime uğramadan uygulanmaya devam eden bir disiplindir (Görsel 19).



Görsel 19. Pinocchio (Walt Disney, 1940) Karakteri Kavram Çizimleri
(<https://filmfork-cdn.s3.amazonaws.com/content/pinoke.jpg>)

Sinemanın başlıca eğlence türlerinden birine dönüştüğü 1970'li yıllarla birlikte özellikle bilim kurgu türünde filmlerin özgün karakter, kostüm, mekan ve araç tasarımları için kavram sanatına baş vurulmuştur. Örneğin popüler kültür için ikonik değere sahip Starwars karakterleri kavram sanatçılarının aşamalar halinde süren karakter geliştirme çabaları sonucunda ortaya çıkartılmıştır (Waterhouse, 2017) (Görsel 20).

John Shoenherr
Analog, July 1975



Ralph McQuarrie
Circa November, 1976



Görsel 20. StarWars A New Hope Karakter Kavram Çizimleri 1973-1976

(<https://vignette.wikia.nocookie.net/starwars/images/5/56/Chewnewlarge.jpg/revision/latest?cb=20100923012550>)

Daha önce film yapım aşaması dışında görülme şansı bulunmayan kavram sanatı ürünleri film yapımı belgesellerinin yaygınlaşmasıyla kitle karşısına çıkma olanağına sahip olmuştur. Campbell'e göre dönemin yapımları illüstratörlerin bilim kurgu ve fantezi alanına ilgi duymasına neden olarak kavram sanatı kavramının geliştirilmesine katkı sağlamıştır (Campbell, 2009, s. 8).

Filmler gibi oyunlarda da kavram sanatından faydalanma gereksinimi oyunların gerçekçi üç boyutlu grafikler barındırmasına paralel olarak artmıştır. Özellikle 1990lı yılların sonlarına doğru özgün ve yeni görsel bir temaya ya da evrene (oyun dünyası) sahip oyun projelerinin tüm görsel ayrıntıları ile kavramsal sanat süreçlerine bağlı olarak geliştirilmeye başlandığı söylenebilir (Görsel 21). Oyunların sunduğu özgür ve sınırları belirlenmemiş tasarım ve konu zenginliği illüstrasyon alanını etkilemiştir. Mingnone'a göre güncel dijital çizerler geleneksel çizimin keskin çizgisinden uzaklaşarak çeşitlenmiş ve daha serbest bir alanda yeni görselleştirme ve anlatım teknikleri keşfederek üretmektedirler (2005, s. 21).



Görsel 21: Assassin's Creed Black Flag Sahne İçi Nesne Kavram Sanatları , 2012
(https://vignette.wikia.nocookie.net/assassinscreed/images/e/ea/AC4BF_Props_-_Concept_Art.jpg/revision/latest?cb=20150214102317)

2.1.2. Kavram Sanatının Güncel Uygulama Alanları

Günümüzde kavram sanatı uygulamalarının eğlence sektörünün tüm hikâye anlatımı içeren alanlarında karakter, evren, mekân, kostüm, araç, yaratık tasarımlarının görselleştirilmesinde kullanıldığı söylenebilir. Eğlence sektörünün başlıca kolları olan oyunlar ve filmler, animasyonlar bu uygulamaların yer bulduğu esas ortamlardır. Ayrıca daha önce bahsedildiği gibi bireysel hedef kitle için üretilen endüstriyel ürün tasarımlarının geliştirilmesinde de kavram sanatından faydalanılır.

Kavram sanatı, güncel dijital üretim tekniklerinin yardımı ile kısa sürede düşünsel sanat ve tasarım yapıtlarının görselleştirilmesi işlevini yerine getiren bir teknikler bütünü olarak düşünülebilir. Özellikle üretilmesi uzun süreçlere dayalı olan ve üzerinde pek çok üretim bölümünün birbiriyle işbirliği içinde çalışması gereken oyun ve film, animasyon projelerinde bu olanak büyük fark yaratmaktadır. Henüz tam olarak kavramsal özelliklerinin nasıl sembolleştirilmesi ve görsel bir yapıya kazandırılması gerektiğine karar verilmemiş karakterler ve mekânlar gibi öğeler, her biri farklı alanlarda (karakter, poz, kompozisyon, perspektif, ışık, dramatik anlatım, atmosfer, mekan, aksiyon sahnesi, vb) uzmanlaşmış tasarımcılar tarafından görselleştirilerek esas üretilecek esere yön verir. Üretilecek öğelerin

kavramsal altyapısından yola çıkılarak geliştirilen kavram sanatı çalışmaları, ögenin kendi özelliklerinin sonunda ne hale geleceğini de belirlediğinden, kavram sanatı süreci hem düşünsel, hem de sanatsal bir çaba olarak değerlendirilebilir.

2.2. Oyun Kavram Sanatının İşlevi

Oyun kavram sanatı güncel oyun üretim şemasına katkıda bulunan bir süreçtir. Oyun grafiği her ne kadar çizgiler, şekiller, doluluk, değer ve renk olarak özetlenebilecek beş ana görsel öğe üzerine kurulsalar da; bu öğelerin tasarım sürecinde evrilmesiyle sonsuz sayıda oyuncu deneyimine dönüşecek anlatım dilleri yaratmak olanaklıdır (Solarski, 2012, s. 159). Uzun zaman içinde ve birbirinden farklı disiplinlerde uzmanlaşmış oyun tasarımı ekiplerince üretilen oyun projelerinde, ortaya çıkartılacak oyunun ayrıntılarının henüz oyun geliştirilmemişken belirlenmesi önemli bir gereksinimdir. Geliştirme sürecinin başlangıcında oyunun grafik tasarımıyla görevli ekibin oyun geliştiricilerinin belirlediği niteliklere uygun olarak grafik üretim planı yapmaları olağan bir uygulamadır (Bates, 2004, s. 108). Bu planlamaya uygun olarak oyun sahnelerinde kullanılacak tüm grafik öğelerin önce eskizlenmesi, ardından oyun içinde kullanılacak hale getirilmek üzere (modellenme, hareketlendirme, vb.) gerekli tasarımcılara devredilmesi oyun üretim sürecinin işleyişini olumlu yönde etkileyecektir. Tasarımların geliştirilmesinde ve görselleştirilmesinde kavram sanatçısının dokunuşu ve malzeme ile konu üzerindeki yorumu çoğu durumda kavramsal yapı ve kıstasları özgün bir dille görselleştiren bir yaratımla sonuçlanmaktadır.

Kavram sanatının başlıca tasarım öğesi, oyuncu tarafından yönlendirilen ve kendine takipçi oluşturarak oyun satışına doğrudan etki eden ana karakterleridir. Özellikle büyük bütçeli ve dizi olarak üretilen oyunların ana karakterlerinin sadece fiziksel tasarımının yapılmasının yanı sıra, oyun dünyasında gözlemleneceği hemen her ayrıntı tasarım aşamasında çizilerek betimlenir. Böylece oyun parkurları, sahneler, sahnelerde etkileşilecek kapalı ve açık mekanlar ana karakterin görsel özelliklerinin etkisini arttıracığı ya da özellikleriyle bütünleşecek şekilde tasarlanır (Görsel 22).



Görsel 22. God of War (2018) Oyunu Ana Karakterleri, Kavram Çizimi
(https://cdn.vox-cdn.com/uploads/chorus_image/image/50165465/GettyImages-577905150.0.jpg)

Oyun kavram sanatı oyun mekânlarının ve oyun atmosferinin özelliklerini şekillendirme amacıyla da kullanılmaktadır. Özellikle oyunun sanat yönetimi açısından, oyun görsel dilinin ışık ve renk değerleri bakımından özgün ve oyun hikâyesine, kurgusuna uyumlu bir yapıya kavuşturulmasında kavram sanatının etkisi ön plandadır. Kavram sanatı süreçlerinde üretilen görsel malzeme, oyunun reklam öğelerinde kullanıldığı gibi, sanat kitabı (art book) olarak da basılarak ayrıca satışa sunulabilir.

2.3. Oyun Kavram Sanatı Teknikleri

Oyun kavram sanatı tekniklerinin temelde dijital illüstrasyon başlığı altında toplanması olasıdır. Çünkü güncel oyun kavram sanatında özellikle dijital yöntemler ve teknikler uygulanmaktadır. Dijital üretim aynı zamanda anında paylaşım ve dijital arayüzler arasında uyumluluk da sağladığından günümüz oyun geliştirme süreçlerine olumlu etkide bulunmaktadır. Önceden dijital çizim olası ya da yararlı bir uygulama olarak görülmezken, günümüzde çizerlerin günlük üretim sürecinin bir parçasına dönüşmüştür (Campos, 2008, s. 7). Günümüz kavram sanatçıları çizim tabletleriyle eskiz ve illüstrasyon çizimi için öncelikle Adobe Photoshop, Corel Painter gibi gelişmiş iki boyutlu çizim programları kullanırlar (Tunceli, 2012, s. 74). Alt teknikler ve yaklaşımlar incelendiğinde, sadece oyun kavram sanatının kendine özgü gereksinimleri nedeniyle belirli dijital üretim tekniklerinin

de geliştirilerek kullanıldığı söylenebilir. Bu bölümde farklı kavram sanatı tekniklerinin yaklaşımları ve kullanım alanları açıklanmıştır.

2.3.1. Taslak Eskizleme (Thumbnail Sketching)

Taslak eskizleme daha sonra ayrıntılı olarak çizilerek geliştirilecek kavramların (karakter, araç, mekan, vb.) önceden en az renk ve ışık ayrıntısıyla eskizlenmesini içeren bir kavram sanatı uygulamasıdır. Özellikle pek çok deneme halinde tasarlanması gereken karakter ve araç gibi oyun içi öğelerin hızlıca çeşitlendirilmesi için geliştirildiği söylenebilir (Görsel 23). Taslak eskizler tasarım sürecinin ilerleyen aşamalarında tekrar geliştirilmek için ya da geliştirilmekte olan karakter ve benzeri oyun içi öğelerin anlık gelişim karşılaştırmasının yapılması için de faydalı olabilmektedir. Geliştirilecek öğelerin önceden yapılmış sade eskizlerden seçilmesi ilerideki aşamalarda yaşanacak zaman kayıplarına engel olabilir (Soyluççek, 2011, s. 67).

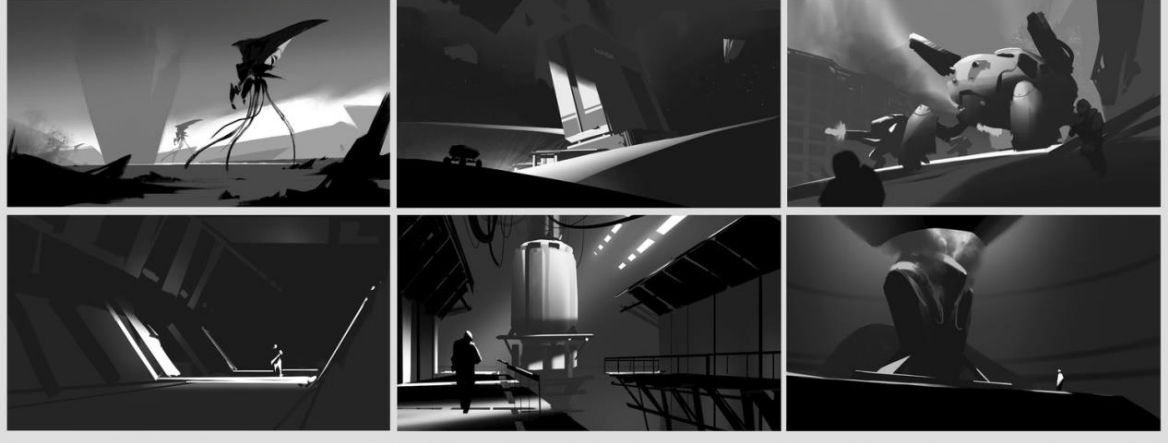


Görsel 23. Witcher 3 Ana karakter Kostümü Taslak Eskizleri, 2015

(https://orig00.deviantart.net/b44c/f/2015/232/4/6/geralt_armor_early__concept_arts_by_scratcherpen-d96fxv5.jpg)

Benzer şekilde çevre ve dış mekan tasarımında da, kısa sürede üretilmiş taslak eskizlerinin kullanılması, tasarımın bir sonraki aşamada hangi yöne ilerleyeceğinin belirlenmesinde

olumlu rol oynar (Görsel 24). Mekan tasarımının oyuncuya oyun hikayesini anlatma işlevine sahip olması nedeniyle, eskizlenmesinde hikayeyi güçlendirici ışık ve yer bilgileri taşıması önemlidir (Atılın, 2007, s. 89).



Görsel 24. Çevre ve Mekan Taslak Eskizleri, Eğitim Programı Örnek Görseli
(<https://i.pinimg.com/originals/48/2d/24/482d246d6bec2e8bc50c1ed39bded08b.jpg>)

2.3.2. Hızlı Boyama (Speed painting)

Hızlı boyama kavram çizerlerinin çoğunlukla çok hızlı görsel sonuçlar ve örneklemeler üretmeleri gereken erken geliştirme süreçlerinde başvurdukları bir çizim disiplini. Teknik, üzerinde görsel denemelerin yapılması gereken kavram ya da konuda belirli bir özelliğin (örneğin biçim, renk, doku, atmosfer, vb) etkisinin kısa sürede açığa çıkarılmasını amaçlar. Hızlı boyamada ince işlenmiş ayrıntılarla şekillendirilmiş bir teknik çizim ya da tablo niteliğinde görsel sonuçlar aranmaz. Bu nedenle diğer özelliklerin göz ardı edilerek kısa süreli eskizler üretilir. Her bir çizimde pek çok görsel özellik ve hikâye anlatım ayrıntısı yerine birkaçının (sadeleştirilerek) işlenmesi daha etkili hızlı boyama parçalarının üretilmesine yardımcı olur (Steward, 2017, s. 1). Hızlı boyama tekniğinde geleneksel eskizleme yöntemlerinden farklı olarak çizim alanı bir bütün halinde ve tam bir görsel sonuç üretmeyi amaçlayarak kullanılır (Görsel 25). Bu nedenle her ne kadar belirli çizim öğeleri belirli örneklerde vurgulanmamış ise de; çizim, alan kullanımı ve kompozisyon yönlerinden tamamlanmış durumdadır (Sellars, 2011, s. 31). Burada amaç hızlı boyama örneklerinden genel tasarım sürecinde en üst derecede faydalanabilmesidir (atmosfer, ışık, renk, biçim, çevre, karakter, mekan, araç, kompozisyon ve perspektif yönlerinden).



Görsel 25. Mekan ve Atmosfer Betimleyici Hızlı Boyama Örneği, Eğitim Programı Görseli
(<https://cdn.mos.cms.futurecdn.net/f6143bcea16a3ff0c4bbc7c9e935c25f-650-80.jpg>)

2.3.3. Mat Boyama (Matte Painting)

Mat boyama sinemanın başlangıcından günümüze evrilerek süren bir çizim tekniğidir. Teknik, erken sinema yapıtlarında fantastik ya da bilim kurgu mekan tasarımında ortaya çıkan doğa dışı sahnelerin filme aktarılması gereksiniminin karşılanması için geliştirilmiştir (Görsel 26).



Görsel 26. Star Wars Filmi İçin Matte Painting Üretimi, 1976
(http://d2f8dzk2mhcqts.cloudfront.net/0558_History_Matte_Painting/star_wars.jpg)

Teknik adını cam yüzeylere çevre ve mekan görüntülerinin boyanması ve film setinin bu cam yüzey önünde kurularak çekimlerin yapılmasını kapsar. Cam yüzeyleri boyayan ressamıar (akrilik, yağlı boya, vb. teknikler ile) dijital efektlerin ve üç boyutlu modellemenin doğuşuna dek film arka planları için çalışarak mat boyama ressamlığını geliştirmişlerdir.

Güncel oyun kavram sanatında mat boyama oldukça yaygın bir uygulamadır. Tüm eskizleme, renklendirme, ışıklandırma ve perspektif oluşturma çalışmasının arayüzde kalem ile üretilmesinin hem yüksek ustalık gerektirmesi, hem de doğru uygulanması için uzun zamana ihtiyaç duyulması nedeniyle özellikle fotoğrafların ve fotoğraflanmış dokuların illüstrasyon geri planında kullanılması alışılmış bir çözümdür. Overpaint (üstüne boyama)¹³ olarak da bilinen bir alt teknikte fotoğraflar birbirlerine uyumlu bir perspektife göre bir araya getirilerek üzerlerinden dijital fırçalar ile boyanır. Vallejo'ya göre fotoğrafik modelin üzerinden çalışmak fantastik ya da doğaüstü izlenimlerin tasarlanmasını kolaylaştırır (2009, s. 10). Üstüne boyamada amaçlanan, fotoğrafların ışık değerleri ve fotoğrafik ayrıntıları korunurken, fotoğraf kolajı algısının çizimsel bir algıya çevrilmesidir (Görsel 27).

13 Fotoğraf ve benzeri malzeme üzerine direk boyama tekniğı.



Lighting Paintover

before (above), after (below).

nathanfowkes.blogspot.com concept art classes at schoolism.com

Görsel 27. Overpaint Mat Boyama Örneği (Fotoğraf Kolajı Üstte, Tamamlanmış Kavramsal Çizim Altta), Eğitim Programı Örnek Görseli

(<https://i.pinimg.com/736x/0f/6e/7f/0f6e7f5e2c77630a779521efb1c3e2c3--color-script-nathan-fowkes.jpg>)

Fotoğraf ya da fotoğraflanmış dokularla kolaj yapılarak üretilen mat boyamalar, kavram sanatçılarının atmosfer koşullarına göre bire bir çeşitlendirme olanağı da sağlar. Bu uygulama özellikle oyun sahnesi tasarımı için geliştirilen mekan, çevre ve ortam tasarımları için oldukça faydalıdır (Pardew, 2005, s. 7). Çünkü geliştirilen proje oyun sahnesinde dinamik olarak gece-gündüz-yağmurlu hava-açık hava- sisli hava-karlı hava ve benzeri atmosfer koşullarının değişmesine imkan verecek bir yapıda ise, oyun sahnesinin görsel

olarak bu çeşitliliği uyumlu ve çekici bir halde yansıtılması-karşılanması gerekmektedir (Görsel 28).



Görsel 28. Mat Boyama Atmosfer Çeşitlendirme Örneği, Eğitim Programı Örnek Görseli
(https://i.ytimg.com/vi/S_NpVn6zr6U/maxresdefault.jpg)

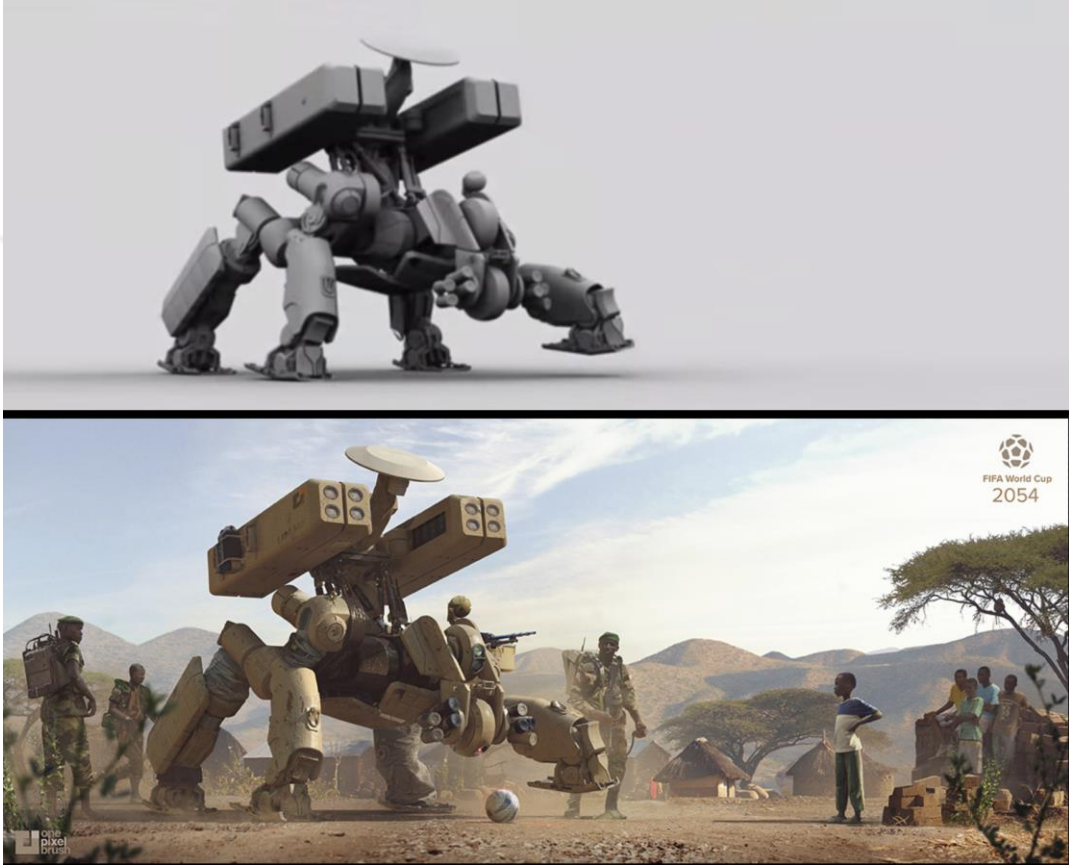
Mat boyama tekniği fotoğraflarla birlikte (özellikle bilim kurgu temalı oyun projelerinde özgün çevre, mekan ve araç görsellikleri yaratmak için) üç boyutlu modellenmiş nesne ve öğelerin bir araya getirilmesi ile de üretilebilir. Renklendirilmiş modellerin dokulandırılması, fotoğraf öğeleriyle harmanlanması ve göze bariz gelen kendine has ayrıntılardan dijital fırçalarla boyanarak arındırılması ile ne çizim ne fotoğraf ne de üç boyutlu model gibi gözükmeyen özgün ve inandırıcı bir görsel dil yaratılması mümkün olabilmektedir (Görsel 29).



Görsel 29. Üç Boyutlu Model İle Matte Painting Uygulama Tekniđi, Eğitim Programı Örnek Görseli
(http://2.bp.blogspot.com/_npID20eWiV8/Sw5b2Cnh0qI/AAAAAAAAAGM/RdLmAMqzgCA/s1600/dmace_dmp_1K_v06.jpg)

Mekanik yapıda karakter, araç, aygıt tasarımında da üç boyutlu modellerin (kaplamalı model kullanan ya da iki boyutlu çizim programlarında sonradan kaplanan) kullanılması alışıla gelmiş bir yöntemdir. Çizilerek simetrik ve mekanik biçimlerinin incelenmesi uzun zamana yayılacak ve özellikle yansıtma özelliđi yüksek metalik yüzeyler barındıran bu tür öğelerin modellenip yansıma özelliđinin bilgisayar tarafından hesaplanmasına izin verecek şekilde kaplanması, sonuçta ortaya çıkacak kavram sanatı çalışmasının oldukça hatasız olarak ve kısa sürede tamamlanmasına izin vermektedir (Görsel 30). Aynı zamanda özellikle birinç-i-üçüncü şahıs nişancı türüne ait oyunlarda yakından görülen üç boyutlu karakterlerin ayrıntılı modellenmesi gerekmektedir (Franson ve Thomas, 2007,s. 4). Bu nedenle bu tür

karakterlerin kavram sanatı uygulamalarının da üç boyutlu modellerle temellendirilmiş iki boyutlu çizimler halinde hazırlanması, karakterin oyun içinde kullanılacak halinin modellenmesini kolaylaştıracaktır. Tasarımda kullanılan modeller daha sonra oyun içi halinin geliştirilmesi ve ayrıntılandırılması için yine aynı dosya yapısını işleyen 3ds Max, Zbrush, Maya, Mud Box, Blender ve benzeri programlarda işlenebilmektedir (Gaudiosi, 2010, s. 10).



Görsel 30. Üç Boyutlu Model İle Mat Boyama Uygulama Tekniği, OPB Stüdyosu çalışması, 2017
(<http://onapixelbrush.com/wp-content/uploads/2014/07/UMMS-Edit-Web-2.jpg>)

2.3.4. Dijital İllüstrasyon

Kavram sanatı üretim akışı içinde hız önemli bir rol oynamaktadır. Bu nedenle daha önce açıklanan teknikler hıza önem verilerek ve dijital olanaklardan son derecede yararlanarak geliştirilmiştir. Ancak hem kavram sanatı öğelerinin oyunun tamamlanmış halinde kullanımı (arayüz öğesi olarak) hem de oyunun reklam öğelerine (oyun kapağı, dergi illüstrasyonları, vb.) uyarlanması gibi gereksinimler nedeniyle tablo niteliğinde ayrıntılı illüstrasyonlar da

üretilmektedir. Bu illüstrasyonlar oyuna uygun olan tarz ve üslupta ancak genellikle yine dijital çizim programlarında (Adobe Photoshop, Corel Painter, vb.) üretilirler (Görsel 31).



Görsel 31. Witcher 3 Dijital İllüstrasyonu, 2015

(https://mygaming.co.za/news/wp-content/uploads/2015/08/ciri-the_witcher_3_wild_hunt-game-art-girl-fantasy-dragon-1920x1080-e1439629239904.jpg)

Reklam işlevini de yerine getirmekle görevli olan dijital illüstrasyonlar çoğu durumda görevi belirli bir üsluba göre yalnız resim çizmek olan illüstratörler tarafından üretilirler. Bu nedenle dijital illüstrasyonların kavram tasarımı geliştirme süreçlerine etkisinin görece daha az olduğu düşünülebilir. Yine de ekip, bütçe, zaman konularında kısıtlılığı az olan büyük geliştirici stüdyolar, iyi ayrıntılandırılmış ve kalitesi yüksek, tam ve bitmiş sanat eseri görünümüne sahip illüstrasyonların yıllar içinde oyun sanat kitaplarında, firma internet sitesinde, çeşitli fuar etkinliklerinde basılı olarak tekrar kullanım değerinin yüksek olduğunu göz önünde bulundurarak üretimini desteklemektedir.

3. BÖLÜM: OYUN KAVRAM SANATINDA AKIMLARIN YORUMLANMASINA DAİR

ÖRNEKLER

Oyun kavram sanatında özgün bir görsel dil oluşturulması adına farklı yaklaşımların denendiği düşünülebilir. Özellikle daha önce de değinildiği gibi, açık dünya rol yapma oyunlarında fantastik ya da bilim kurgu temalı oyun evrenlerinin yaratılmasında yenilikçi fikirler ve çıkış noktası yaratacak yaklaşımlar araştırılmaktadır. Bu yaklaşımlara konu olan cevherlerden birinin de sanat tarihinde iz bırakmış akımların illüstratif-tasarımsal-üç boyutlu betimleme tarzları olduğu söylenebilir. Bu bölümde çeşitli oyun dizilerinin kavram sanatı yaklaşımlarında, sanat tarihinin belirli akımlarına göndermeler ve öykünmeler incelenmiştir.

3.1. Bioshock Ve Grim Fandago: Art Deco

Bu bölümde Bioshock ve Grim Fandago oyunlarının kavram tasarımında Art Deco akımından esinlenmeler incelenmiştir.

3.1.1. Bioshock Oyunları

Geliştirilmesine 2006 yılında Irrational Games stüdyosu tarafından başlanılan Bioshock oyunu aslen bir bilim kurgu dizisinin ikinci oyunu olan System Shock 2'nin devamı niteliğinde düşünülmüştür (Görsel 32). Ancak önceki oyunun satış başarısızlığı nedeniyle dağıtımçı firmalar yeni projeye destek olmamıştır (Parkin, 2016, s. 1). Oyun projesinin yatırım yapılmaya uygun, daha özgün ve denenmemiş bir yapıya kavuşturulması, oyun geliştiricilerinin tüm oyun hikâyesini ve evrenini yeniden tanımlaması ile sağlanabilmiştir. Bu amaçla birinci şahıs nişancı türünde tasarlanan ve alternatif bir dünyada 1930'larda su altında kurulu bir şehirde geçecek oyunun kavram sanatı için Art Deco'ya¹⁴ başvurulmuştur.

14 “Art Deco, temel özelliklerini 1920'ler ile 1930'larda Art Nouveau gibi dönemin Avant-garde (yenilikçi, güncel) yaklaşımlardan alarak özgünleşmiş, modern dekoratif stillerin harmanlanmasıyla tanımlanabilecek bir sanat akımıdır. Akım adını, 1925 yılında Paris'te düzenlenen 'Modern Dekoratif ve Endüstriyel Sanatlar Sergisi'nden almıştır. Örneklerinde yüksek el işçiliği ile ince materyal kullanımının bir araya getirildiği gözlemlenen Art Deco ürünleri, Kübizm, Rus Yapısalcılığı ve İtalyan fütürizminin çeşitli uygulamalarının sentezini içermektedir. Bu açılardan oldukça kompleks etkiler ve özellikler barındırır. İlk olarak Art Deco'nun farklı ulusal



Görsel 32. Bioshock Oyun Kapağı (Irrational Games, 2007)

(https://vignette.wikia.nocookie.net/bioshock/images/8/8e/BioShock_box.png/revision/latest?cb=20160406191811&path-prefix=tr)

Oyunun su altında düşünülen ve tek bir açık parkurdan oluşan şehri (dünyası) kasvetli bir Art Deco mimari uyarlaması olarak ele alınmış, büyük ve sağlam ana hatlar birbirine perçinli ve oymalı çelik, tunç, altın gibi metal yüzeylerle süslenmiş halde türetilmiştir (Görsel 33).

çeşitleri vardır ve bu stil stillerin bir pastışı(var olan eserlerin hicvedilerek yapılması), akımların, materyallerin ve şekillerin eklektik kombinasyonu olarak tanımlanır. Bu nedenle Art Deco'yu, ona benzer olan, Art Nouveau, Art Moderne, Bauhaus ya da Arts and Crafts akımlarından ayırmak zordur. Yine de, bazı kesin karakteristik özellikler ayırım yapma konusunda yardımcı olur. Art Deco farklı kaynaklardan ortaya çıkmıştır ve görsel sanatlardan, moda, mimari, sinema ve ürün tasarımına kadar çeşitli disiplinleri etkilemiştir." (Blumberg, 2014). "Arts & Crafts akımının zarif süslemeciliğini bir adım öteye taşıyan Art Deco, 20. Yüzyıl'ın ilk çeyreğinde dokunduğu her nesneyi bir sanat ve tasarım ürününe dönüştüren bir etkiye sahipti. Geometrisini Kübizm'den, parlak renklerini Fauvizm'den, stilini Asya-Afrika-Güney Amerika sanatından almıştı." (Bayer, 1992, s. 11). "İçinden sıyrıldığı Art Nouveau'dan farklı olarak Art Deco, eserlerinin verildiği dönemler olan 1920'lerden çok sonra 1960larda isimlendirilmişti. Biçim ve geometride Neoklasik belleği taşırken Futurizm'in devamı ya da parçası niteliğinde modernizmi ve gösterişli bir görseelliği savunuyordu. Özellikle mimari alanında pek çok eserin verildiği Art Deco akımı, plastik sanatların diğer alanlarına da etki ederek, sanat ve tasarım alanlarında yirminci yüz yılın ilk yarısına damga vurmuştur." (Miller, 2005, s. 13). İki boyutlu tasarım ve sanat alanında Art Deco'nun özellikle poster tasarımında kullanıldığı söylenebilir. Bu alandaki uyarlamalarda sade ve biçimlerin temel formlarında kullanıldığı, az renkli tasarımlar tercih edilmiştir. Fütürizm'de olduğu gibi kompozisyon ve perspektif kullanımında teknolojiye ve mekaniğe övgü ve yüceltme vardır (Bigman, 2012, s. 1).

Yapılar tıpkı Art Deco mimariyle üretilen şaşalı ve ışıltılı metal semboller gibi tasarlanmıştır (Wingate, 2017, s. 1).

“Art Deco’nun görsel özelliklerinin anlaşılması için endüstriyel gelişimin, buhar gücünün, hidrolik gücün, elektriğin, ulaşım sistemlerinin, ticari girişimlerin, sosyal düşüncelerin evriminin ve sağlığın ele alınışının değişiminin incelenmesi gerekir. Tüm bu açılardan tek tek bakıldığında, Art Deco eserlerin nasıl onlara ilham veren bir önceki yüzyılın beklentilerinin çok ötesinde olduğu algılanabilir. Birinci Dünya Savaşı’nın yıkımına rağmen ve bu yüzden Art Deco’nun ihtişamını yansıttığı iki savaş arası dönem, tüm olumsuzluklarına rağmen modern hayatın ve teknolojinin övgüsü niteliğindedir. Art Deco görüntüye ve nesneye uyarladığı bu fikirler ile abartılı ve anıtsal bir duruş sergilemiştir.” (Victoria ve Klaus, 2013, s.18).



Görsel 33. Bioshock Kavram Çizimi

(https://i.kinja-img.com/gawker-media/image/upload/s--XyrqMa15--/c_fit,f_auto,fl_progressive,q_80,w_636/18dxsh1rr035zjpg.jpg)

Oyun mekanlarının hikaye için önemli anlarını teşkil eden giriş sahnelerini oluşturan alanlarda Art Deco’ya özgü anıtsal ve bilindik bazı öğeler kopya edilerek oyun dünyasına uyarlanmıştır (Görsel 34).



Görsel 34. Bioshock Kavram Çizimi ve Art Deco Özgün Eser

(<https://nextgenrachelwingate.files.wordpress.com/2017/01/rapture-underwater.jpg?w=404&h=253>)

İç mimari öğelerinde büyük ve ışıltılı mimari ayrıntılarının ciddi ve güçlü bir etki bırakacak şekilde ancak oyunun hikayesindeki ve mekansal atmosferindeki karanlık temasıyla dengelenerek tasarlanmıştır (Görsel 35). Bu görsel yapı teknolojinin övülmesi şeklinde ortaya çıkan ve özünde belirginleştirilmiş geometrik biçimlerden ve simetrik dokulardan oluşan, canlı ve kontrast içindeki renk ve ışık özellikleri barındıran Art Deco akımına uyumlu olmuştur (Worth, 2013, s. 1).



Görsel 35. Bioshock İç Mimari Kavramsal Çizimi

(http://40.media.tumblr.com/1c1c635ccc0ec4422bcd8aeedb00d546/tumblr_nqkv36jdK1rk1cx8o3_1280.png)

Bir birinci şahıs nişancı oyun dizisi olan Bioshock'ta ana karakterin içinden bakılması nedeniyle, ana karaktere ait kavram sanatı çalışmaları görülmemesi olağandır. Tüm bir

kostüm ya da zırh tasarımı yerine, yönlendirilen karaktere ait özellikle bileklikler gibi içinden bakarken de görülebilecek ayrıntılar, karakterin oyundaki durumuna ait birer arayüz elemanı gibi kullanılabilir; örneğin bileklikler, sağlık durumunu belirten ışıklar ve göstergeler benzeri aygıtları içerir şekilde tasarlanmıştır. Ancak oyun dünyasında karşılaşılabilecek karakterler, yan karakterler ve düşmanlar için etkileyici kavram sanatı çalışmaları geliştirilmiştir. Sivil karakterler için oyunun döneminin moda anlayışından yola çıkılarak 1930'lara özgü giysiler, oyunun fantastik ve fütüristik atmosferine uygun olarak geliştirilerek hazırlanmıştır (Görsel 36).



Görsel 36. Bioshock Karakter Kostüm Tasarımları

(https://vignette.wikia.nocookie.net/bioshock/images/d/d0/Elizabeth_burial_at_sea_concept_art.jpg/revision/latest?cb=20131017204503)

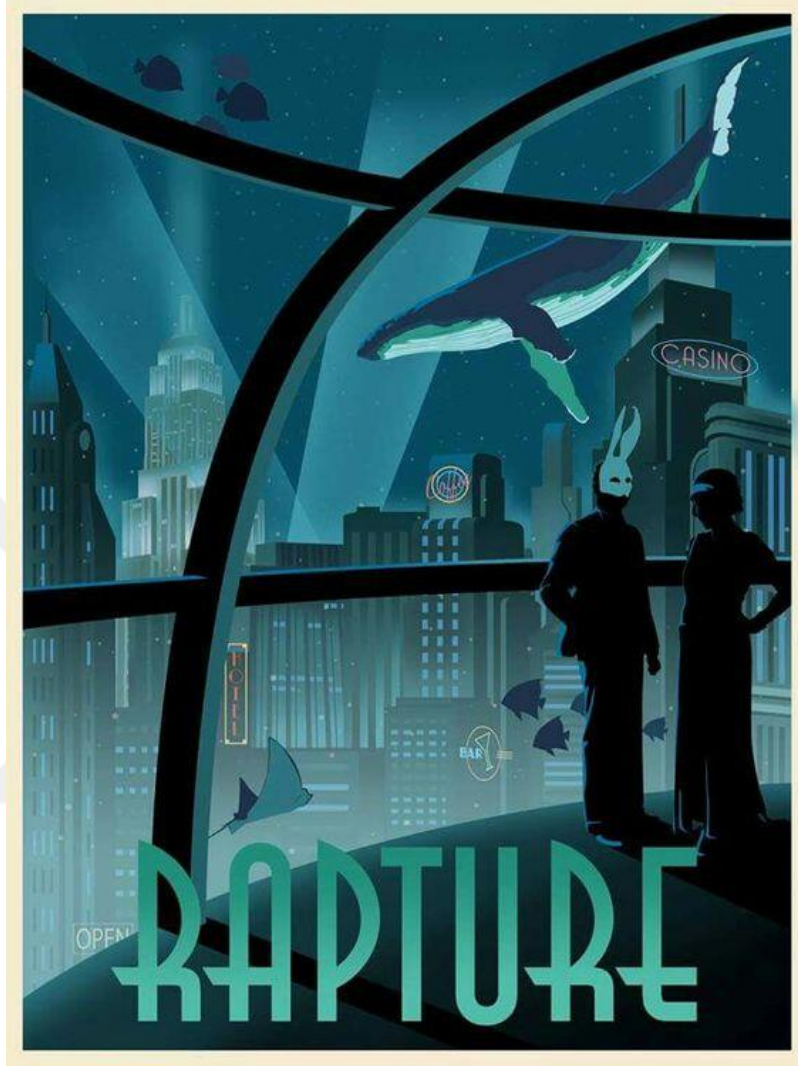
Özellikle düşman tasarımlarında su altı dünyası temasıyla Art Deco'nun başlıca plastik özellikleri harmanlanarak şekillendirilen zırhlar kullanılmıştır (Görsel 37).



Görsel 37. Bioshock Zırh Tasarımı
(<http://cdn.escapistmagazine.com/media/global/images/library/deriv/51/51903.jpg>)

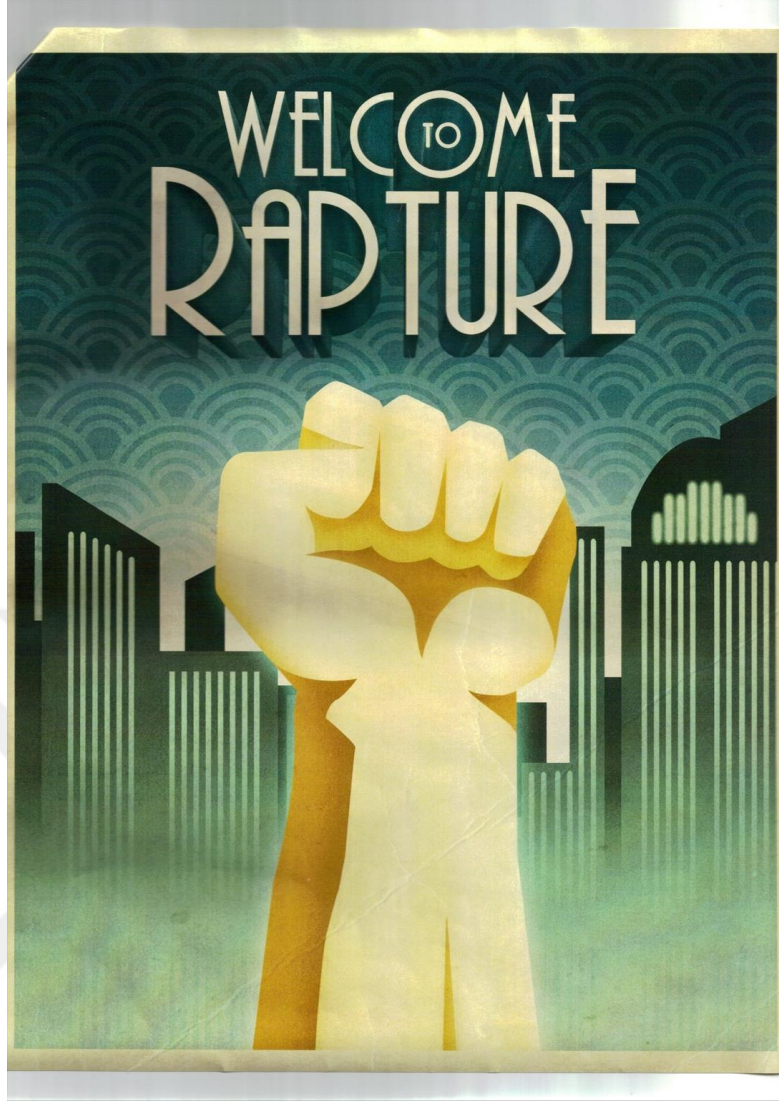
Yine karakterin gözünden bakılarak oynanan diğer oyunlarda da dikkat edildiği gibi, silah ve el aracı tasarımlarına önem verilerek, oyun dünyasının özelliklerine ve oyun temasına uygun olması için çalışılmıştır. Silah ve el aracı tasarımları 1930'ların günlük kullanım aletlerinden yola çıkılarak, ancak mekanik işlevleri vurgulanacak şekilde yeniden geliştirilerek tasarlanmıştır (Görsel 38, 39).

Oyunun dūşūnsel alt yapısını gūçlendirmek ve oyuncuya oyunla ilgili kūçūk ayrıntılar vermek iin hazırlanan oyun ii posterlerde, Art Deco akımına ait kabul edilen poster ve illūstrasyon tarzlarına uygun tasarımlar hazırlanmıřtır (Görsel 40, 41).



Görsel 40. Bioshock Oyun İi Poster Tasarımı

(<https://tr.pinterest.com/pin/498914464957038324/>)



Görsel 41. Bioshock Oyun İçi Poster Tasarımı

(https://vignette.wikia.nocookie.net/bioshock/images/f/f1/Poster_1.jpg/revision/latest?cb=20090809033120)

Bioshock serisinin ilk oyununda ortaya konulan Art Deco tarzında tasarlanmış dünya tasarımı, oyunun benzerleri arasında özgün bir görselliğe sahip olması nedeniyle ayrışmasına neden olmuştur. Oyun aynı tarzda geliştirilmeye devam edilerek dizi haline getirilmiştir ve özgün anlatım tarzı ile oyun üreticileri ve oyuncular arasında adından söz ettirmeye devam etmektedir (Denzer, 2016, s. 1).

3.1.2. Grim Fandango

LucasArts firması tarafından 1998 yılında piyasaya sürülen Grim Fandango macera türünde bir oyun olarak geliştirilmiştir. Grim Fandango türdeş oyunlara benzer şekilde, kontrol

edilen karakterin, içine girdiği sahnelerdeki görsel ve ses öğeleriyle fark edilen ipuçlarını inceleyerek gizemleri çözdüğü ve ilerlediği bir kurguya sahiptir. Film Noir¹⁵ öğeler barındıran bir sete ve senaryoya sahip oyunda, karakterlerde saçma bir görsellik kullanılarak tür içinde özgün bir tavır sergilenmiştir (Navster, 2015, s. 1).

Oyunun kavramsal sanatında absürd karakterlerin belirgin polisiye bir dedektiflik öyküsüyle 1930'ların Chicago ve New York'u benzeri bir mekanda özgün bir dille betimlenmesine gereksinim duyulmuştur. Bu amaçla geliştirici ekibin başındaki Tim Schafer, baş tasarımcı Peter Tsacle ve kavram sanatçısı Peter Chan, Art Deco temalara yönelmiştir. Grafiklerin o dönemde macera oyunlarında yeni denenmekte olan üç boyutlu modelleme ile yapılabilmesi için kütleli (bloklı yapıda) hazırlanacak karakterler ile iyi yazılmış senaryonun birleştirilmesi için etkileyici Art Deco mimari ve moda öğeleri kavram sanatıyla yorumlanmıştır (Hamilton, 2015, s. 1) (Görsel 42).

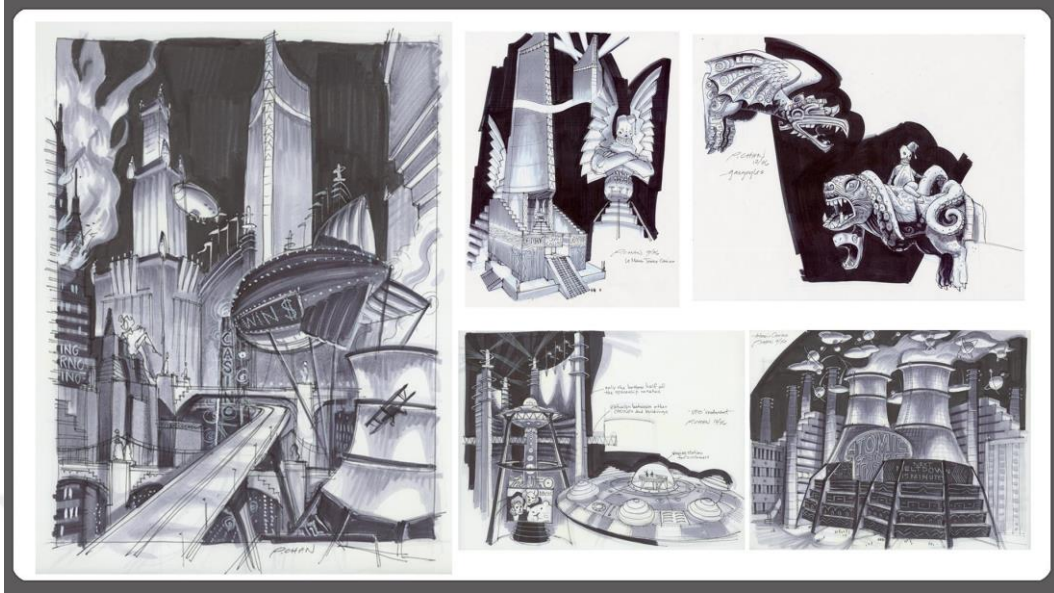


Görsel 42. Grim Fandango Kavram Sanatı

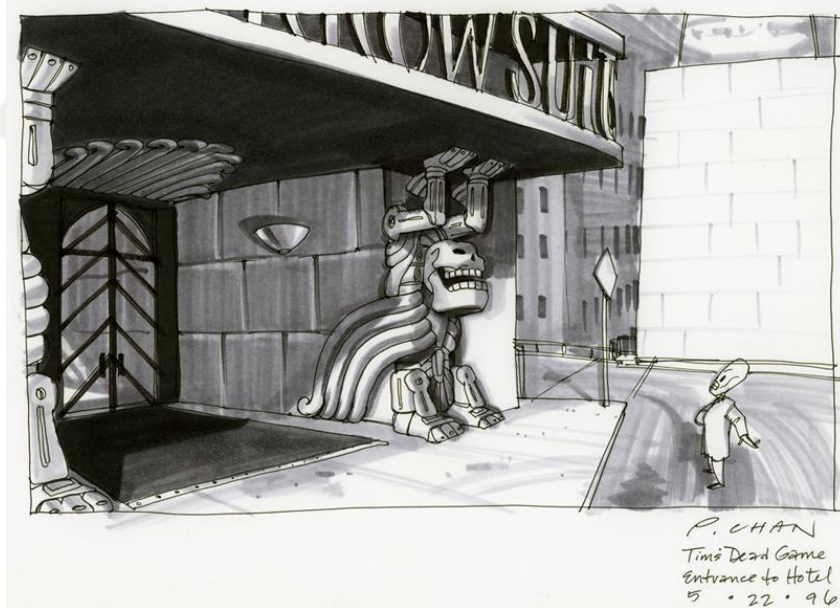
(http://www.mariacenoura.pt/ptpictures/f/62/629596_grim-fandango-wallpaper.jpg)

15 Kara Film: Özellikle 1940-1955 yılları arasında ilk örnekleri görülen, suç ve gizem temalı Amerikan film türü.

Abartılı ölçülere sahip şehir mimarisinde metal, anıtsal özellikleri olan ve Gragoyle'lar¹⁶ gibi heykel-kabartma süslemelerine sahip yapılar tasarlanmıştır (Görsel 43, 44).



Görsel 43. Grim Fandango Mimari Kavram Sanatı
(<https://www.mobgames.com/images/promo/original/1472058318-1837904173.jpg>)



Görsel 44. Grim Fandango Mimari Kavram Sanatı
(https://66.media.tumblr.com/2a5e5dfba852f037bf97731259195074/tumblr_njwxoefs5z1to3yeeo1_1280.png)

16 Grotesk tarzda mimari yapılara kötü ruhlarla karşı koruma geleneğinden yola çıkılarak çatı köşeleri gibi yerlere eklenen çirkin, kanatlı yaratık heykelleri.

Özgün hikayesi ve görselliğiyle Grim Fandango, macera oyunları alt başlığında geliştirilmiş en başarılı ve akılda kalıcı oyunlardan biri olmuştur (Görsel 45).



Görsel 45. Grim Fandango Oyun İçi Görüntüsü

(<https://vignette.wikia.nocookie.net/grim-fandango/images/7/7e/Department-of-death-exterior.jpg/revision/latest?cb=20141002122647>)

3.2. Dark Souls: Romantizm ve Grotesk

Bu bölümde Dark Souls oyunlarının kavram tasarımında Romantizm ve Grotesk akımlarından esinlenmeler incelenmiştir.

3.2.1. Dark Souls Oyunları

İlki FromSoftware tarafından 2011 yılında piyasaya sürülen Dark Souls RYO (rol yapma oyunu) serisi, Japon ve Avrupa kültürünü fantastik bir sunumla birleştiren ürünlerdir. Takipçileri tarafından eski tarz yüksek zorluğuna sahip olduğu için övgü alan Dark Souls oyunları, aynı zamanda hikayenin serbest oluşu ve oyun içi videolar gibi doğrudan öğelerle değil de oyuncular tarafından keşfedilmek üzere oyun dünyasına bırakılmış eşyalar üzerinden anlatılması ile beğeni kazanmıştır (Haase, 2018, s. 3). Oyunların kavramsal tasarımı için Hidetaka Miyazaki'nin baş tasarımcılığını üstlendiği ekip Yunan-Roma sanatına ve Ortaçağ Avrupa sanat tarzlarına başvurmuştur (Görsel 46). Oyunun anatemasını oluşturan “zorluk, ölüm, doğum, tekrar ölüm” fikrine uygun düşmesi için Yunan-Roma

sanatının tekrar vurgulanmış hallerinden olan Romantizm¹⁷, karakter ve mekan tasarımlarında esinlenme ve yeniden kopya etme amaçlı kullanılmıştır. Ayrıca üç boyutlu bir oyun evreninde Ortaçağ silahlarıyla canavarvari düşmanlarla savaşılarak ilerlenen bu oyunlar için canavar tasarımları Grotesk¹⁸ tarzda tasarlanmıştır.

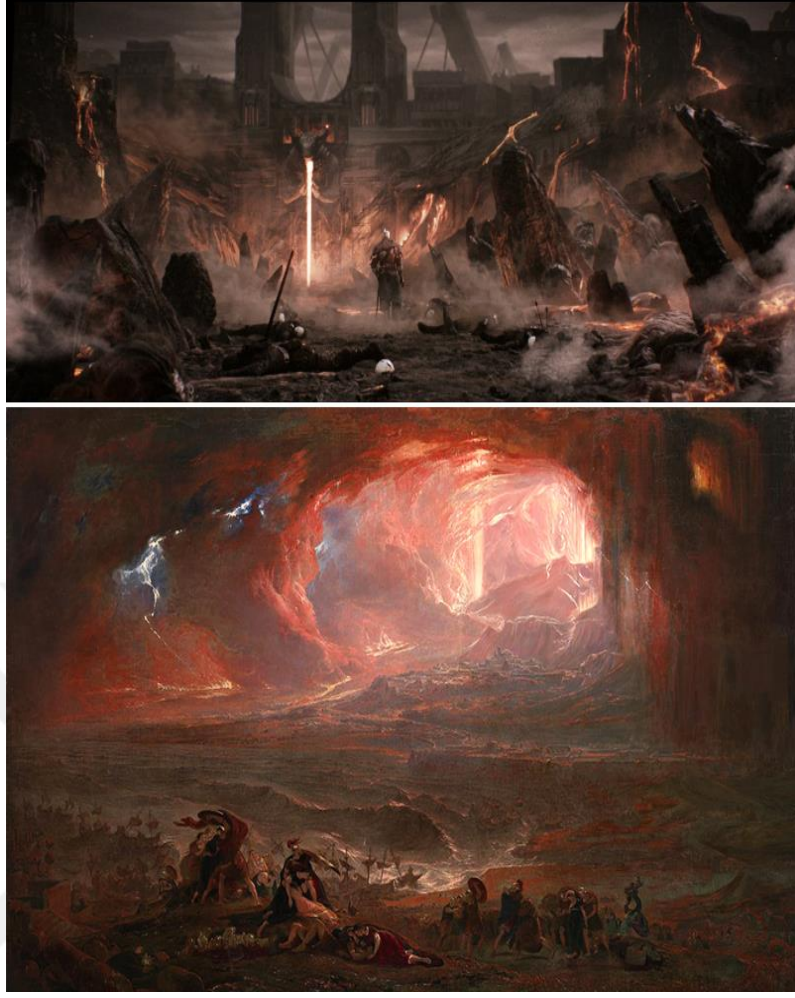


Görsel 46. Dark Souls 3 Oyun Logosu
(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c5/Dark_Souls_III.jpg)

Mekân ve çevre tasarımlarında Romantik resim etkileri görmek mümkündür (Görsel 47). Epik geniş alanlarda kasvetli ve terk edilmiş, canlılığını yitirmiş ölü bir doğa ve kalıntılar teması sıklıkla kullanılarak oyunların ana temasındaki ölüm olgusu pekiştirilmiştir (Görsel 48).

17Romantizm'i on sekizinci yüzyılın sonlarında ortaya çıkan felsefi düşünce kırılmalarına neden olmuştur. Romantik düşünce sanatı, resmi ve edebiyatı etkileyen bir grup stil geliştirmiştir. Romantik düşüncenin kökünü Neoklasik'ten aldığı söylenebilir. Fransız Devrimi'nin aristokratik iktidara isyanının etkileri ile şekillenen Neoklasik bakış ile Romantizm'in ayrıldıkları nokta, Romantizm'in Neoklasik'ten farklı olarak salt gözleme dayalı bir duruşunun olmamasıdır. Resimde 1790lar ile başlayıp 1850'ler ile sona eren Romantik akım, Neoklasik resime göre simetri, kompozisyon ve çizgisel doğrulukta fırça kullanımı uygulamalarında daha özgür bir yaklaşımı benimsemiştir. Romantik resim kültürel içeriği, felsefi düşünceleri ve türleri-kaynakları ile kategorize edilmektedir (Palmer, 2011, s. 1-10).

18Grotesk pek çok sanat tarihçi ve yazar tarafından açıklanmış bir estetik başlığıdır. 1480'de Roma'da bir kazıda ortaya çıkarılan imparator Nero'nun malikanesinde bulunan ve bir güneş tanrısı gibi tasvir edilmiş Nero'nun evini koruması için dekorasyona eklendiği anlaşılan, dönemin otoritelerinde merak ve tikslenme duygularını bir arada uyandıran figürler ilk Grotesk eserler arasında anılmaktadır. 1484'de Pinturicchio, Vatikan'daki bir yapıyı Grotesk eserlerle donatarak, mimaride bu tarzın yaygınlaşmasını sağladı. Belirli dönemlerle unutulmuş Grotesk, tekrar tekrar dönüştürülerek günümüze kadar üretilmeye devam etmiştir (Pilny, 2016, s. 2)Grotesk resimde konu mistik ve fantastik yaratıklar, canavarlar, bozulmuş-şekil değiştirmiş-çarpıtılmış ve karikatürize beden hareketleri sergileyen insanlardır. Aynı zamanda iğrenç-tiksinc-itici deformasyonlar, kompozisyonlar tercih edilir. Şeytanlar-zebaniler gibi karakterler ve vahşet-korku-çığlık gibi alt temalar da kullanılmıştır (Alessandra, 2008, s. 1-20).



Görsel 47. Dark Souls 2 Kavram Çizimi ve John Milton'ın The Destruction of Pompei and Herculaneum Adlı Tablosu, 1822
(<https://www.tate.org.uk/art/artworks/martin-the-destruction-of-pompei-and-herculaneum>)



Görsel 48. Dark Souls 3 Kavram Çizimi ve Casper David Friedrich'in "A Man and Woman Contemplating Moon" Adlı Tablosu, 1774-1840
([https://www.meisterdrucke.fr/fine-art-prints/Caspar-David-Friedrich/190412/Un-homme-et-une-femme-contemplant-la-lune-par-Caspar-David-Friedrich-\(1774-1840\).html](https://www.meisterdrucke.fr/fine-art-prints/Caspar-David-Friedrich/190412/Un-homme-et-une-femme-contemplant-la-lune-par-Caspar-David-Friedrich-(1774-1840).html))

Karakter tasarımlarını Ortaçağ Avrupa zırhları Grotesk bir sunumla ve karanlık temayı destekleyen detaylarla oluşturulmuştur (oyun serisi, kontrol edilen karaktere pek çok zırh ve kostüm giydirilebilen bir görsel ve taktiksel oynanış barındırmaktadır), (Görsel 49).



Görsel 49. Dark Souls 2 Kavram Karakter Çizimleri
(<https://www.artstation.com/artwork/laOza>)

Yaratık tasarımlarında Grotesk yorumlama ile korkunç-tiksinti verici düşman yaratıklar tasarlanmıştır (Görsel 50-51).



Görsel 50. Dark Souls 1 Kavram Yaratık Çizimleri
(http://conceptartworld.com/wpcontent/uploads/2014/01/Dark_Souls_Design_Works_05.jpg)



Görsel 51. Dark Souls 3 Kavramsal Yaratık Çizimleri
(<https://i.pinimg.com/originals/44/f2/fd/44f2fd51a7fcb1253e891baf2efbf28a.jpg>)

Oyunlar aynı zamanda hikayesel ayrıntılar konusunda da Romantizm'e ve Grotesk'e öykünmeler barındırmaktadır. Bu ayrıntılar oyunların mekansal öğelerinde, heykeller gibi mimari yapılarda, oyun içi tablolarda, oyunlarda karakter tarafından kullanılan aletlerde ve silahlarda sunulmuştur. Örneğin Dark Souls 3'te bir NPC¹⁹ olan ve yeniden doğuşun annesi olarak anılan Rosaria, kucağında sarmalanmış Grotesk bir yaratıkla birlikte dizlerinin üstünde oturan bir heykelle betimlenmiştir ve bu haliyle Rönesans'ın Madonna'sını çağrıştırmaktadır (Haase, 2018, s. 1) (Görsel 52).

¹⁹Non playable character: Oyuncu tarafından yönlendirilemeyen, oyuncuya görev veren ya da oyuncu ile birlikte-oyuncuya karşı savaşan tüm karakterler.



Görsel 52. Dark Souls 3 Oyun İçi Görüntüsü

(https://www.gamasutra.com/blogs/ReneHaase/20180711/321757/Romanticism_and_the_art_of_Dark_Souls_III.php)

Dark Souls 3 oyununun yaratıkları Edgar Allan Poe'yu gölgede bırakacak derecede Grotesk tasarımlardır (Davenport, 2016, s. 1). Dark Souls oyunları Romantik tabloları andıran uçurum kenarları ve Grotesk doğasıyla oyun endüstrisinin özgün ve sanatsal kapasitesini tekrar ortaya koyan nadir dizilerdendir (Belland, 2015, s. 1). Dizinin benzersiz görünüşünde sanat akımları üzerine yapılan detaylı ve ilham verici kavramsal sanat araştırması etkili olmuştur (Görsel 53).



Görsel 53. Dark Souls 3 Oyun İçi Görseli

(<https://cdn.mos.cms.futurecdn.net/C89nqy3kXw3jrBr2e2MFAN.jpg>)

3.3. Journey ve Mirror's Edge: Minimalizm

Bu bölümde Journey ve Mirror's Edge oyunlarının kavram tasarımında Minimalizm akımından esinlenmeler incelenmiştir.

3.3.1. Journey

Sony firması için üç oyunluk bir anlaşmanın son parçası olarak 2009 yılında, Thatgamecompany stüdyosu tarafından geliştirilmeye başlanan Journey, 2012 yılında satışa sunulmuş bir macera oyunudur (Görsel 54). Thatgamecompany'nin aynı anlaşma altında ürettiği önceki oyunlar olan Flower ve Flow, oynanışa getirdikleri yenilikler, özgün anlatım tarzı, grafik tarz ve görsel betimlemedeki özgünlük ve ses-müzik tasarımı gibi alanlarda çeşitli ödüller kazanmıştır. Stüdyonun kurucuları, popüler öldür/kazan dinamikleri yerine özgün ve duygusal deneyime bağlı olarak oyuncuyu geliştiren oynanışa sahip oyunlar geliştirmeyi hedeflediklerini belirtmişlerdir (Osterwalder, 2010, s. 1).



Görsel 54. Journey Oyunu Kapak Grafiği
(<https://static.zerochan.net/Traveler.full.1032778.jpg>)

Journey oyununda oyuncu, ana menü hariç hiç bir arayüz ve HUD öğesi bulunmayan, tipografik göstergelerle yönlendirilmeyen üç boyutlu bir oyun alanında, düşük poligon sayısı ile karakterize edilmiş bir kız çocuğunu yönlendirir (Görsel 55). Oyun alanı büyük bir çöl üzerine inşa edilmiş çeşitli anıtsal yapı kalıntılarına kurulmuş parkurlardan oluşmaktadır. Oyuncunun görevi kontrol ettiği karakteri bu parkurlardan geçirek oyunun her anında ufukta görülen dağın üstündeki bitiş noktasına ulaştırmaktır. Oyuncu oyun alanındaki ses

ve ışık efektleri yardımıyla parkurlardaki bulmacaları çözer ve parkurlarda ilerler. Oyunun tasarımında parkurların büyüklüğüne önem verilerek ve hemen her üç boyutlu oyunda bulunan sırf parkurun dolu hissettirmesi için eklenen ayrıntılar tasarımın dışında bırakılarak, oyuncunun tıpkı bir geleneksel Çin resmindeki doğada bulunan küçük birey gibi kendini büyük bir dünyada küçük hissetmesi amaçlanmıştır (Emily, 2011, s. 1).



Görsel 55. Journey Oyunu Anakarakteri Kavram Çizimleri
(http://conceptartworld.com/wpcontent/uploads/2014/01/The_Art_of_Journey_12a.jpg)

Oyunun dünyası, mimari özellikleri ve karakter-kostüm tasarımları, Afrika, Orta Doğu ve Uzak Asya antik kültürlerinden izler taşımaktadır (Görsel 56). Ancak herhangi bir kültür baskın bir anlatım tarzı olarak kullanılmamıştır ve hem grafik öğelerde hem de müzikte bağımsız, kendine has bir genel bütünlük oluşturularak oyuncunun oyun deneyimini yeni ve benzersiz hissetmesi sağlanmaya çalışılmıştır (Alex, 2012, s. 2).



Görsel 56. Journey Oyunu Mekansal Kavram Çizimi
(https://d37wxxhohlp07s.cloudfront.net/s3_images/737471/7f71c6c0-331e-4f20-b184-a5dc8cd1ef13.jpg?1336856549)

Journey oyununun yapım aşamalarında, oyuncunun oyundan en üst düzeyde duygusal geri bildirim alabilmesi ve oyunda ilerlemesinin bu görüntü ve ses ile sağlanacak duygusal bildirimlerle tanımlanabilmesi için pek çok ek ayrıntı ve etmen oyuna dahil edilmemiştir. Aynı zamanda oyunun görsel temasının oluşturulmasında, oyunda geçirilecek ve bulmacaların çözülmesine harcanacak zamanda oyuncunun gereksiz etkilerle yorulmaması için, oyunun hikâyesel izleğindeki çöl olgusuna uygun, kısıtlı bir renk paleti kullanılmıştır. Oyunun üç boyutlu dili de yine az renkli ve görsel karmaşıklığı düşük bir çizgide olabilmesi adına düşük çokgenli tercih edilmiştir.

Bu tür tercihler oyunun kavramsal sanatçılarını Minimalist²⁰ bir çizgide tasarım yapmaya yönlendirmiştir. Tıpkı Minimalist resimdeki gibi temel geometrik biçimlere yakın ve az renk

²⁰"Bir sanat akımı olarak Minimalizm tanımlanması 1960'lı yıllara dayanan bir üretim sürecini açıklamaktadır. "Az çoktur" gibi retorik sloganlara sahip bu akım, aynı zamanda modern sanat akımlarının sonuncusu sayılmaktadır ve Modernizm ile Postmodernizm arasındaki geçişi de bir anlamda tanımlamaktadır. "Minimalist" sözcüğü ilk kez 1929 yılında David Burliuk'un John Graham'ın bir tablosunu eleştirirken ortaya attığı bir terimdir. Ancak genel güncellik açısından "Minimalizm" adının yaygınlık kazanarak, önceki daha kısıtlı adlandırmalar olan "ABC art" gibi tanımlamalardan ayrışması 1960'lı yıllara denk gelmiştir. Sınırlı tanımlamak gerekirse Minimalizm, savaş sonrası (2. Dünya Savaşı) Amerika'sında ortaya çıkan, merkezinde sade ve sınırlı kullanılan kaynaklarla üretilmiş, temel formların ve ölçülerin tercih edilerek sanat ve tasarım üretimini teşvik eden, bir görsel, müziksel, yazınsal sanat akımıdır." (Obendorf, 2009, s. 21-22).

çeşitli olan tasarımlar denenmiştir. Bu Minimalist yaklaşım, geliştiricilerin tıpkı bir Japon bahçesi gibi sadece gerekli ayrıntılar kalıncaya dek her öğeyi tasarımdan çıkartmaları ve oyuncunun yalnız sezgisel dürtüleri ile oyunu keşfetmesine olanak sağlayacak sade anlatım dilini oluşturmaları için gereken yöntemsel gereksinimi karşılamıştır (Leigh, 2012, s. 1). Bu yaklaşım oyundaki kahramanın yolculuğu, yaşamın aşamaları, inançsal felsefeler gibi anlatıların oyuncuya keşfettirilme mekaniklerini geliştirmede yardımcı olmuştur (Ohannessian, 2012, s. 1).

Journey oyununun tasarımında başvurulan Minimalist tavrın iki yönlü olduğu söylenebilir. İlk oyunun oyuncu ile olan etkileşimi, pek çok güncel üç boyutlu oyundakinin aksine, yoğun arayüz desteğiyle sağlanan, metinlerle desteklenen ve bul, yok et, topla şeklinde özetleyebileceğimiz görevlendirme sisteminden uzak durularak tasarlanmıştır. Oyuncunun etkileşimli bir sanat eseriyle karşılaşması gibi bir deneyim sunmak isteyen geliştiriciler, oyuncunun oyun dünyasında karşılaşacakları hemen her olguyu ya da uyarıyı kendi kendilerine yorumlayarak keşfetmelerini istemişlerdir. Bu nedenle oyun dünyası tüm özellikleri ve görsel yapısı ile, oyuncu tarafından yorumlanmaya açık, “az çoktur” ilkesine uygun şekilde çok az uyarı içeren bir mimari, atmosferik görsel yapıdadır. Bu bilgiler ışığında oyunun kendisinin Minimalist bir eser ya da ürün olduğunu söylemek olanaklıdır.

İkinci olarak oyunun kavram sanatı öğeleri (karakter, kostüm, parkur, mekân, mimari, çevre, aygıtlar ve araçlar, vb.), çıkış noktasındaki Minimalist eserlerindeki ile yapısal ve biçimsel paralellikler taşıyacak şekilde tasarlanmıştır. Üzerinde dolaşılabilir ve tırmanılabilir yüzeyler kübik, yer düzlemi ve genel parkur yapısı düz plakalar halinde, hareket edebilen ve karakterle etkileşebilecek öğeler ise piramitsel bir geometride şekillendirilmiştir (Görsel 57-58).

“Duchamp’ın seri üretim objeleri, Sputnik sonrası dönemin popülerlik kazandırdığı Rus Yapısalcılığının modüler üretilmiş endüstriyel materyalleri gibi öğeler Minimalizm’in sanatsal kaygılarını etkilemiştir. Kavramsal tasarımlar ve ürünler geliştiren Minimalistler, kendilerini soyut dışavurumculardan ayırmak için eserlere açıklama yapmayı bırakmışlardır ve güzel sanatlar objeleri üretmek yerine herkesde etki bırakabilecek basit geometrik formları olan daha evrensel biçimlere sahip eserler meydana getirmişlerdir. Aynı zamanda Minimalist sanatçılar geleneksel heykeli ve resmi değiştirerek, resim ve heykel arasındaki farkı ortadan kaldıran – sıfırlayan eserler üretmiştir.” (Zurakhinsky, 2016, s. 1).



Görsel 57. Journey Mekansal Kavram Çizimi
(<http://www.conceptart.org/forums/attachment.php?attachmentid=1769006&stc=1&d=1366665209>)



Görsel 58. Journey Karakter Kavram Çizimi
(https://d37wxxhohlp07s.cloudfront.net/s3_images/737470/57a3cc22-16ca-4855-80f2-4a2d834b6669.jpg?1336856525)

Oyunun son hali, kavram sanatındaki yaklaşımın birebir yansıtıldığı, hareketlenerek can bulduğu bir görsel deneyime sahiptir (Görsel 59-60). Ses ve mekansal müzik öğeleri ile birlikte oyun, oyunlar arasında nadir bulunan benzersizlikte bir oynanış deneyimi sunmuştur.



Görsel 59. Journey Oyun İçi Görüntüsü
(<http://empoterfmd.cluster011.ovh.net/chickon/wpcontent/uploads/2014/02/journey.jpg?w=300>)



Görsel 60. Journey Oyun İçi Görüntüsü
(https://vignette.wikia.nocookie.net/playstationallstarsfanfictionroyale/images/6/62/4606_1_journey_playstation_3_review_full.jpg/revision/latest?cb=20130329132044)

3.3.2. Mirror's Edge

Parkur aksiyon oyunları arasında yenilikçi ve tematik görsel sunumuyla ilgi çeken Mirror's Edge, 2009 yılında EA firması tarafından piyasaya sürüldü. Oyun birinci nişancı kamerasından parkur koşusu ve tırmanma-atlama dinamiklerini sürükleyici bir aksiyon oyunu formatında bir araya getirmekteydi. Oyunun hızlı oynanışını desteklemek için EA Dice geliştirici ekibi renkleri kullanarak, modern bir metropolden oluşan oynanabilir sahneleri işaretlendirmiştir (Görsel 61).



Görsel 61. Mirror's Edge Oyun Logosu

(<https://steamcdn-a.akamaihd.net/steam/apps/17410/header.jpg?t=1447351617>)

Renklerle işaretlendirme için oyun parkuru beyaz mavi tonlarda mimari nesne ve yapılarla bezenirken, karakterin tutunabileceği, zıplamak için basamak olarak kullanabileceği yüzeyler kırmızı renkte dokulandırılmıştır. Ayrıca sayılanlar dışında renk hemen hiç kullanılmamıştır. Bu haliyle oyunun tüm görsel dünyasının minimalist bir renk yaklaşımı ile tasarlandığı söylenebilir (Görsel 62).



Görsel 62. Mirror's Edge Oyun İçi Görüntüsü

(https://i.kinja-img.com/gawker-media/image/upload/s--ZP9-gD_N--/c_scale,f_auto,fl_progressive,q_80,w_800/18hgljnr6w5wcjpg.jpg)

Oyunun ana karakteri olan Faith için siyah-beyaz tonlarda bir kostüm tasarlanmıştır (Görsel 63-64).

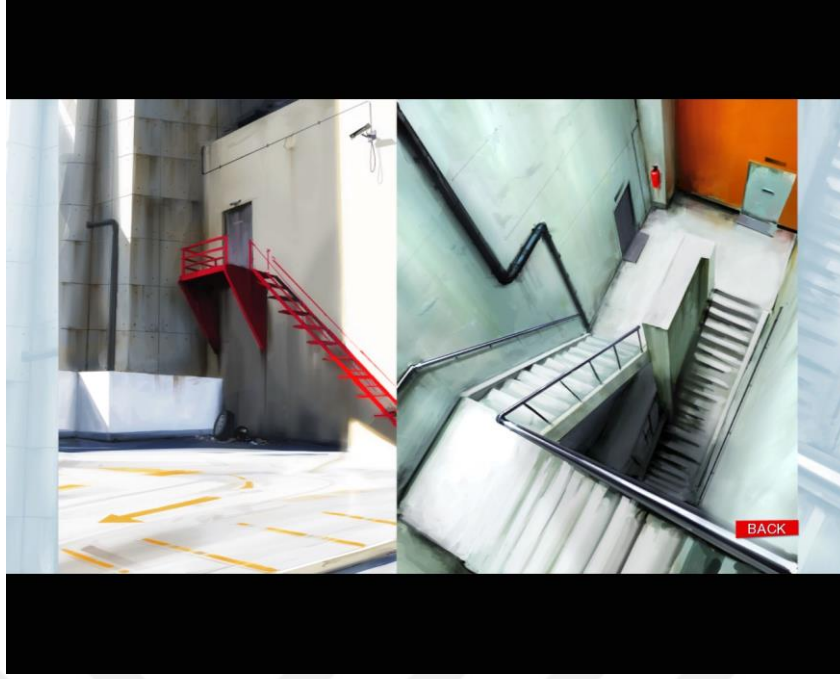


Görsel 63. Mirror's Edge Kavram Sanatı
(<https://mirrorsedgeart.files.wordpress.com/2009/08/01-mirrors-edge-faith-sketches1.jpeg>)



Görsel 64. Mirror's Edge Kavram Sanatı
(https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRb2ZIK6yBHxX5PHhdbQhYj_LSBk5GBBWxGLkeO-qbHmawQfpMG)

Faith'in dolaşacağı parkurlar iç mekân ya da dış mekan olsun, kırmızı etkileşilebilir bölgelerle belirtilerek betimlenmiştir (Görsel 65-66).



Görsel 65. Mirror's Edge İç Mekan Kavram Sanatı
(<https://mirrorsedgert.files.wordpress.com/2009/08/12-mirrors-edge-the-city-1.jpeg>)



Görsel 66. Mirror's Edge Dış Mekan Kavram Sanatı
(<https://i.pinimg.com/236x/8f/41/7c/8f417ceb32e524406082741953cf9b2c--mirrors-edge-aspect-ratio.jpg>)

3.4. Machinarium, Dishonored ve Frostpunk: Steampunk

Bu bölümde Machinarium, Dishonored ve Frostpunk oyunlarının kavram tasarımında Steampunk akımından esinlenmeler incelenmiştir.

3.4.1. Machinarium

Machinarium 2009 yılında Amanita Design firması tarafından piyasaya sürülen bir tıklamalı bulmaca, macera oyudur (Görsel 67). İki boyutlu arka plan üzerinde bulmaca ip uçlarına fare ile tıklanarak oynanan bu türden oyunlar, sıradan oynanışlarını özgün ve tematik görsel sunumlarla ayırtıran ürünlerle bilinmektedir.



Görsel 67. Machinarium Oyun Logosu

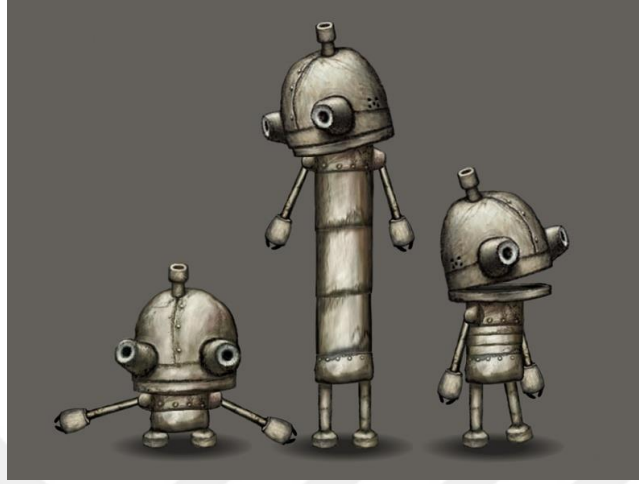
(<https://hb.imgix.net/a78ec3cb88e2d5e1ee6531b17a431fe445b05a6e.jpg?auto=compress,format&fit=crop&h=353&w=616&s=330cfb206b012d5e323463da1e1774b2>)

Machinarium oyununda hikaye ve tema için seçilen distopik²¹ öğelerle bezeli, üçüncü sanayii devrine aitmiş gibi duran ve robotların evsahipliğinde bulunan şehir (Machinarium), Steampunk²² tarzında tasarlanmıştır. Adını “robot” sözcüğünü literatüre kazandıran sanatçı Josef Capek’ten alan Josef isimli ana karakter robot, birbirine perçinlenmiş metal

21 Distopya, ütopya toplum anlayışının antitezi olarak kullanılıyor. Yani distopik bir toplum, otoriter ve baskıcı bir sistem olarak ifade edilir. İlk kez John Stuart Mill tarafından kullanılan kavramda 'kötü bir yer' anlamı anlatılır (<http://www.milliyet.com.tr/distopya-ve-utopya-arasindaki-farklar-nelerdir--molatik-1456/>).

22 İngiliz Viktoryan Dönemi modası ve kültüründen öykünmelerle, Punk ve benzeri akımların karışımından doğmuş Steampunk, sanayii devrimine romantik bir bakış açısı sunan, moda-film-oyun kültüründe filizlenmiş bir akımdır. İçeriğinde 1800’ler tarzı giyim, buharlı makine gücü, mekanik aletlere ve mekanik teknolojiye övgü öğeleri barındırır. (Bowser ve Croxall, 2016, s. 10-15).

borulardan oluşan bir gövde tasarımına sahiptir (<http://machinarium.wikia.com/wiki/Josef>). Josef gibi diğer robot karakterler de benzeri Steampunk öğeler taşıyor halde betimlenmiştir (Görsel 68).



Görsel 68. Machinarium Karakter Kavram Sanatı
(https://i.neoseeker.com/ca/machinarium_conceptart_gpQyS.jpg)

Oyunun mimari tasarımları aynı zamanda oyunun iki boyutlu fonlarını oluşturacak şekilde yine Steampunk tarzına uygun illüstrasyonlar olarak geliştirilmiştir. Machinarium kentinin genel özellikleri, mekanik atıklarla dolu bir çölün ortasındaki yüksek yapılarla döşenmiş bir kent görselinde resmedilmiştir (Görsel 69).



Görsel 69. Machinarium Dış Mekansal Kavram Sanatı
(https://vignette.wikia.nocookie.net/machinarium/images/c/c8/City__close_up.jpg/revision/latest?cb=20150625090056)

Oyun boyunca karşılaşılan mekanlarda da hurdalıklar, sokaklar ve iç mekanlar halinde paslı borulardan, perçinlenmiş metal bloklardan oluşan öğelerle kaplanmış sahneler resmedilmiştir (Görsel 70-71). Oyunun tüm görselleri kavram sanatı geliştirme sürecinde üretilen illüstrasyonların animatif özellikler ve efektler eklenerek çalışır hale getirilmiş sürümlerinden oluşturulmuştur. Böylece etkileşimli bir illüstrasyona benzer görsellikte ve özgünlükte bir oyun ortaya çıkartılmıştır.



Görsel 70. Machinarium Oyun İçi Görüntüsü
(http://machinarium.wikia.com/wiki/Josef?file=1._Junkyard.jpg)



Görsel 71. Machinarium Oyun İçi Görüntüsü
(https://steamcdna.akamaihd.net/steam/apps/40700/ss_378574511fd757bc816ce5704580de9313ce0cb1.1920x1080.jpg?t=1527759809)

3.4.2. Dishonored Oyunları

İlki 2012, ikincisi 2016 yılında Bethesda Softworks tarafından piyasaya sürülen ve Arkane Studios tarafından geliştirilen Dishonored serisi, birinci şahıs nişancı ve rol yapma oyunu türlerini bir araya getiren yapımlardandır. Seri Viktoryan Dönemi ana temasına uygun tasarlanmış Steampunk bir oyun evreninde geçer ve kraliyet komploları, işçi devrimi, Kapitalizm'in yükselişi gibi konuları işleyen hikayelere sahiptir (Görsel 72).



Görsel 72. Dishonored Oyun Logosu

(<https://steamcdn-a.akamaihd.net/steam/apps/205100/header.jpg?t=1541465639>)

Oyunların kavram sanatı çalışmasında Steampunk tarzının özellikleri karanlık ve soğuk-depresif bir yorumla bağdaştırılmıştır. Ana karakterlerin tasarımlarında oyunun temel hikayesinde yer alan "hain ilan edilmiş soylu" söylemini desteklemek için karanlıkta-gölgelerde saklanan ve maskeli bir kostüm üzerinde durulmuştur (Görsel 73-74).



Görsel 73. Dishonored 1 Karakter Kavram Sanatı

(https://vignette.wikia.nocookie.net/dishonoredvideogame/images/8/82/Corvo_Attano_original_concepts.jpg/revision/latest?cb=20121022015850)



Görsel 74. Dishonored 2 Karakter Kavram Sanatı
(<https://cdna.artstation.com/p/assets/images/images/003/893/028/large/sergey-kolesov-emily-badass-pose.jpg?1478285822>)

Antikarakterlerin tasarımında da metal ve mekanik uzuvlar, başlıklar/maskeler kullanılarak biçimsel bir görsel dil oluşturulmuştur (Görsel 75).



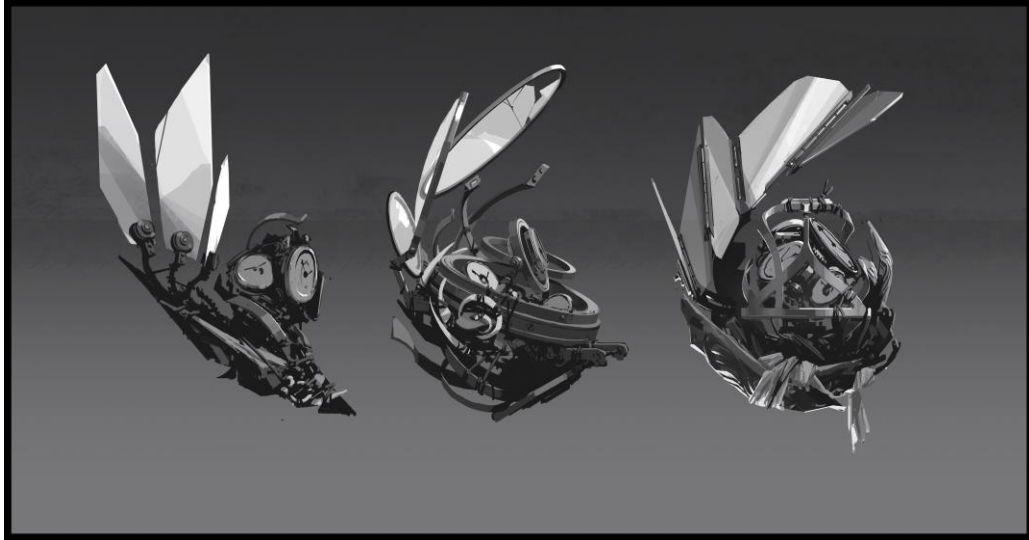
Görsel 75. Dishonored 2 Karakter Kavram Sanatı
(https://goingsony.com/system/file_uploads/uploads/000/016/834/original/CpcVStqWAAI0uKL.jpg-large.jpeg)

Oyunların alet ve silah tasarımlarında Steampunk akımının ikonik öğelerinden (saatler, kadranlar, pirinç ve çelik malzeme kullanımı, vb.) kolajlar ve öykünmeler görmek olanaklıdır (Görsel 76-77).



Görsel 76. Dishonored 2 Silah Kavram Sanatı

(https://vignette.wikia.nocookie.net/dishonoredvideogame/images/c/c0/Fully_upgraded_crossbow/revision/latest?cb=20130503082428&format=original)



Görsel 77. Dishonored 2 Alet Kavram Sanatı

(https://cdn3.dualshockers.com/wpcontent/uploads/2016/10/Dishonored2_Timepiece_FULLL.jpg)

Çevre ve kent tasarımları Viktoryan Dönemi Londra'sı ve 1900 başları New York'u gibi Batı metropollerine ait mimari öğeler, yine Steampunk akımına özgü özellikler açısından zenginleştirilerek ve abartılı mekanik unsurlarla harmanlanarak geliştirilmiştir (Görsel 78-79-80).



Görsel 78. Dishonored 2 Mimari Kavram Sanatı

(https://vignette.wikia.nocookie.net/dishonoredvideogame/images/4/40/Concept_art_clocktower.jpg/revision/latest?cb=20140514215839)



Görsel 79. Dishonored 2 Araç Kavram Sanatı

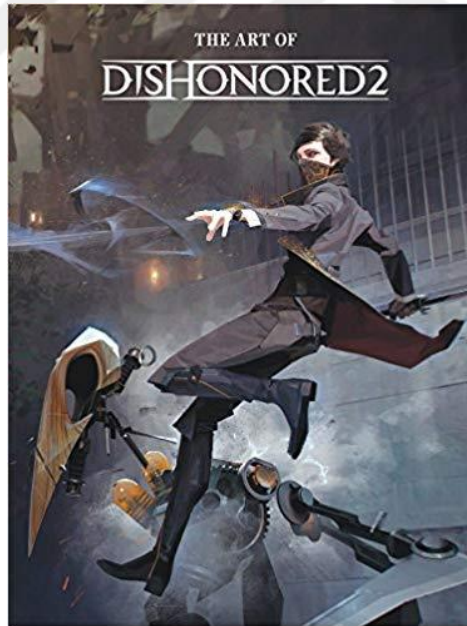
(https://vignette.wikia.nocookie.net/dishonoredvideogame/images/8/8b/Vehicle_concept_art_by_Viktor_Antonov.png/revision/latest?cb=20140915180353)



Görsel 80. Dishonored 1 Mimari Kavram Sanatı

(https://vignette.wikia.nocookie.net/dishonoredvideogame/images/4/46/Dishonored_pre_art06.jpg/revision/latest?cb=20140915093105)

Dishonored oyun serisi, özellikle güncel oyun sektörünün ve dünya genelindeki oyuncuların ilgisiyle adına pek çok ürün üretilmekte olan Steampunk tarzının görsel sunumu ve kavramsal sanatıyla olumlu yorumlar almış bir örneği olmayı başarmıştır (Görsel 81).



Görsel 81. Dishonored 2 Kapak İllüstrasyonu

(https://images-na.ssl-imagesamazon.com/images/I/51WikCR5a1L_SX373_BO1,204,203,200_.jpg)

3.4.3. Frostpunk

11 Bit Studios tarafından 2018 yılında piyasaya sürülen Frostpunk bir şehir kurma strateji oyunudur (Görsel 82). Oyun adını kar fırtınası ile Steampunk sözcüklerinin birleşiminden almıştır ve Steampunk tarzında görselleştirilmiş, Viktoryan Dönemi'nde İngiltere'de geçen bir hikayeye sahiptir. Alternatif bir gerçeklikte geçen oyunda ana oyun mekaniği, tüm dünyada insanlığın sonunu getiren doğal afetlerle tetiklenen bir buzul çağında oyuncunun korumak ve geliştirmekle yükümlü olduğu bir sığınağın/ şehrin yönetimidir.



Görsel 82. Frostpunk Oyun Logosu
(<http://www.torrentoyunlar.org/wp-content/uploads/2018/04/551fbc04cfc3e42fbe8f01d62962855ab1990b8f-1.jpg>)

Oyunun büyük bölümü buzul içine sönmemesi gereken bir ocak çevresine yerleşmiş ve dairesel bir grid halinde inşaatlarla genişletilebilen kent ekranında geçmektedir (Görsel 83).



Görsel 83. Frostpunk Kent Ekranı Kavram Sanatı
(https://i.kinja-img.com/gawker-media/image/upload/s--lpzdpqV0--/c_fill,f_auto,fl_progressive,g_center,h_675,q_80,w_1200/zbsokrq3ycpiegmklad.jpg)

Bu ekranda grid üzerinde üretilebilecek binaların tasarımında Steampunk öğelere yer verilmiştir. 1800'lerin Batı mimarisine uygun olarak tasarlanan binaların kavram sanatında, buzul çağının yıkıcı etkilerinin ve abartılı sanayii mekanizmalarının kullanımının fark edilmesi olasıdır (Görsel 84-85-86).



Görsel 84. Frostpunk Bina Kavram Sanatı
(<https://cdna.artstation.com/p/assets/images/images/009/750/754/large/maciej-drabik-2.jpg?1520696263>)



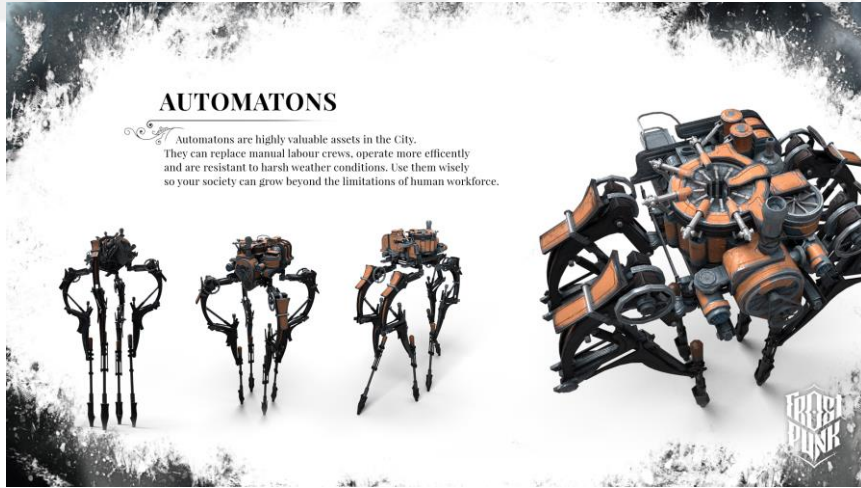
Görsel 85. Frostpunk Bina Kavram Sanatı
(<https://cdna.artstation.com/p/assets/images/images/009/750/756/large/maciej-drabik-11.jpg?1520696273>)



Görsel 86. Frostpunk Bina Kavram Sanatı

(<https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/010/833/649/large/jakub-kowalczyk-building-exterior-engineers-lab.jpg?1526472899>)

Yine Steampunk akımının ikonik görsel öğelerinden biri olan, buhar ya da elektrik gücüyle çalışan robotik araçlara ve bineklere örnek olarak, kent üretim ağlarındaki ürünlerin kendiliğinden taşınmasını sağlamak üzere oyuna eklenmiş olan “automatonlar” dört ayaklı (quadropod) ve örümceğimsi gövdeli robotlar şeklinde tasarlanmıştır (Görsel 87).



Görsel 87. Frostpunk Robot Kavram Sanatı

(<https://steamcdn-a.akamaihd.net/steamcommunity/public/images/clans/30442987/b14e7a8d6626c34ad9b3ef2246f953cf47a22cf6.jpg>)

Oyunda oyuncunun yönetimindeki kentte görev yapan karakterler ve nüfus için, dönemin dađcı ve işçi giysilerinin karışımı kostümler çizilmiştir (Görsel 88-89).



Görsel 88. Frostpunk Karakter Kavram Sanatı
(https://i.kinja-img.com/gawker-media/image/upload/s--qv2SySCI--/c_scale,f_auto,fl_progressive,q_80,w_1600/o8td8lb5xbwifgaems8d.jpg)



Görsel 89. Frostpunk Karakter Kavram Sanatı
(https://66.media.tumblr.com/5949f95fbc11686bf279eef3fffcddb/tumblr_p81ot0AlwN1rpzs4io3_1280.jpg)

Oyunun hikayesinin anlatıldığı ara sahneler ve arayüzdeki konu başlıkları ile menülerin vurgulanması için kavram sanatı geliştirme sürecinde tematik illüstrasyonlar üretilmiştir (Görsel 90-91).



Görsel 90. Frostpunk Tematik Kavram Sanatı
(https://i.kinja-img.com/gawker-media/image/upload/s--AHTJuGcz--/c_fill,fl_progressive,g_center,h_900,q_80,w_1600/hb7apyeu2b7epyrzpc1p.jpg)



Görsel 91. Frostpunk Tematik Kavram Sanatı
(https://i.kinja-img.com/gawker-media/image/upload/s--m-ulpRJh--/c_fill,f_auto,fl_progressive,g_center,h_675,q_80,w_1200/ho7uygzvlixig4jsfjnjj.jpg)

Kendine has bir oynanışa ve görsel dile sahip olan Frostpunk, Steampunk tarzını oyun dünyasında temsil eden en güncel yapımlardan biri olarak çıkışından kısa bir süre sonra olumlu yorumlarla kabul görmüştür.

3.5. Prince of Persia: Art Nouveau

Bu bölümde Prince of Persia oyununun kavram tasarımında Art Nouveau akımından esinlenmeler incelenmiştir.

3.5.1. Prince of Persia

Aksiyon-macera türünde en eski ve popüler dizilerinden biri olan Prince of Persia'nın 2008 yılında Ubisoft firması tarafından aynı isimle piyasaya sunulan yeniden yapım sürümü, sanat akımlarının kavramsal sanat ve oyun içi görsellik açılarından ilginç bir yorumunu oluşturmaktadır (Görsel 92). Oyunda her ne kadar bire bir kopya edilmiş / esinlenilmiş bir akım bulunmasa da, oyunun üç boyutlu modellerinin ve model dokularının tasarlanma-geliştirilme şeklinin, Art Nouveau²³ akımının resim sanatındaki teknik yaklaşımına paralellikler taşıdığı söylenebilir.



Görsel 92. Prince of Persia Oyun Logosu

(<https://img.kirmiziperfect.com/20170714181201/Prince-of-Persia-2008-T%C3%BCrk%C3%A7e-Yama-Kapak-864x489.jpg>)

Kavram sanatı sürecinde oyunun eski bir dizinin tekrar üretimi olması nedeniyle ilgi çekici yeni bir görsel kimlik kazandırılmasına karar verilmesi sonucu çeşitli tarzlarda çizimler üretilmiştir (Görsel 93-94).

23 Art Nouveau 19. Yüzyılın sonlarında ve 20. Yüzyılın başlarında Avrupa sanat ve tasarım dünyasını etkilemiş bir sanat akımıdır. Köklerini Arts and Crafts akımından alan Art Nouveau, dönemin sanatsal akademik görüşünden uzaklaşarak bağımsızlaşma-yenileşme tavrı takınmıştır ve halk için sanat gibi söylemleri ortaya atarak benimsemiştir. Özünde dekoratif bir hareket olan Art Nouveau, resim sanatında yalın çizgilerle tanımlanmış ve yüzeysel boyama ile ortaya çıkarılan, doğal ve çiçeksi formlarla dekore edilen resimlerle gelişmiştir. 1920'lerde Bauhaus Okulu'nun kurulmasına kadar etkisini sürdüren Art Nouveau, resim, heykel, mimari gibi alanlarda etkili olmuştur. (Lahor, 2012, s. 7-30).



Görsel 93. Prince of Persia Kavram Sanatı
(<https://i.pinimg.com/originals/57/fb/b6/57fbb6855dbb37fec645809da2729870.jpg>)

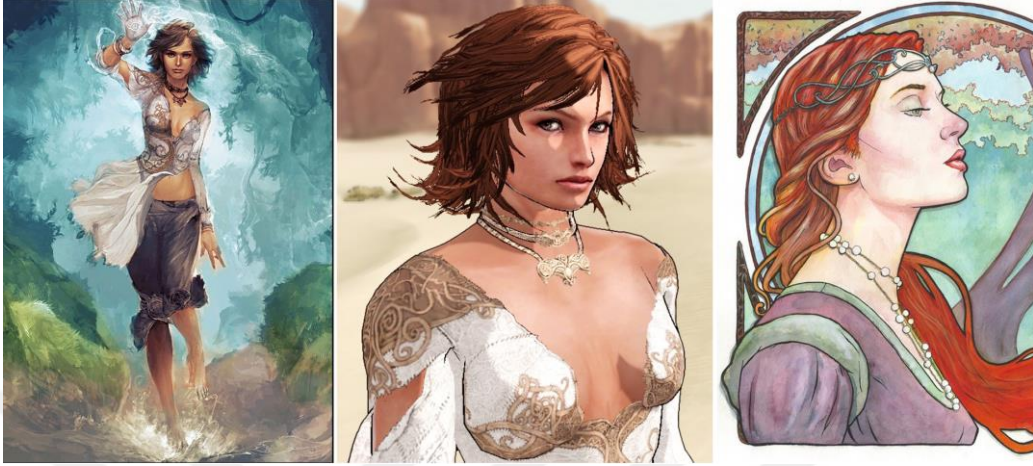


Görsel 94. Prince of Persia Kavram Sanatı
(<https://i2.wp.com/img.aktualne.centrum.cz/154/74/1547445-prince-of-persia-elika.jpg>)

Çizgi roman ve karikatür tarzına yakın örneklerin etkileyici bir tarz oluşturacağına karar verilmesinin ardından oyun modelleri cell-shading²⁴ tekniği ile dokulandırılmıştır. Bu sayede

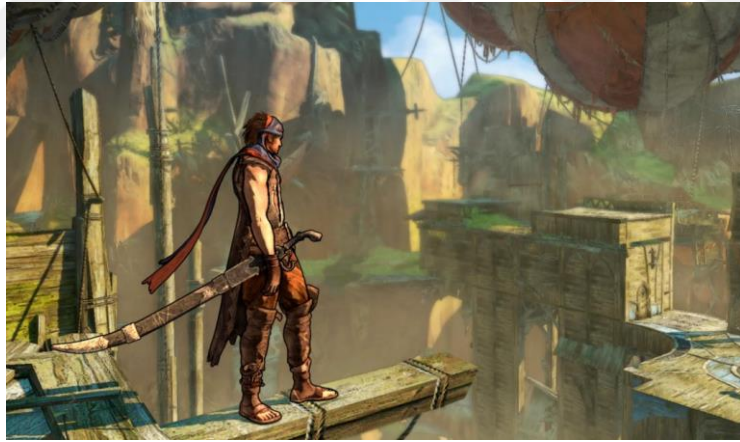
24 Cellshading üç boyutlu tasarımda gerçekçi gölgelendirme yerine önceden hazırlanmış ve modelin kendinden geniş bir gölge alanının, renkli dokunun çevresine kaplanması ile oluşturulur ve modelin konturunda oluşturduğu siyah-koyu çerçeve nedeniyle modelin klasik çizgi film karakteri gibi ışıklanmasına-gözükmesine neden olur (Jones, 2018, s. 1).

daha canlı tonlarla daha masalsi ve yenilikçi bir görsellik elde edilmiştir (<https://www.shacknews.com/article/86560/prince-of-persia-2008-a-shacknews-retrospective>) (Görsel 95-96).



Görsel 95. Prince of Persia Kavram Sanatı, Prince of Persia Oyun İçi Görüntüsü, Art Nouveau İllüstrasyon (Soldan Sağa)

(<https://i.pinimg.com/originals/12/28/43/122843e01ad50f911f93db8c0a1f2aac.jpg>,
<https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/G/01/videogames/detail-page/pop.03.sm.jpg>)



Görsel 96. Solda Prince of Persia Oyun İçi Görüntüsü
(<https://www.ubisoft.com/en-us/game/prince-of-persia/>)

Prince of Persia'nın piyasaya sürülmesinden sonra Borderlands (Gearbox, 2009) ve The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Nintendo 2017) gibi başka yapımlar da cell-shaded tekniğiyle üretilerek benzer tarzda ürünlere dönüştüler.

3.6. Shelter: K bizm

Bu b l mde Shelter oyununun kavram tasarımında K bizm akımından esinlenmeler incelenmiřtir.

3.6.1. Shelter Oyunları

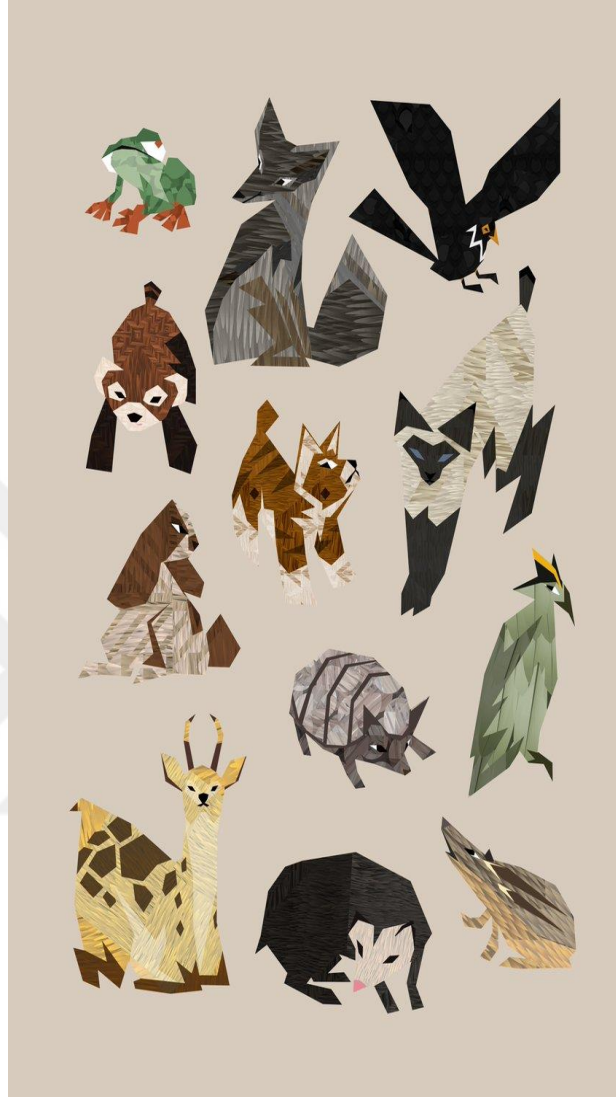
Might and Delight firmasının ikinci oyunu olan Shelter 2013 yılında piyasaya s r lm řt r. Oyun bağımsız ve k çük geliřtiricilerin  zg n oyun tarzları ve t rleri geliřtirmedeki  nc l klerini vurgular niteliktedir. İlk oyunun başarısının hemen ardından devam oyunu olan Shelter 2 de 2015’de piyasaya sunulmuřtur (G rsel 97). Oyuncu Shelter 1’de bir anne porsuđu, Shelter 2’de ise bir anne vařađı kontrol etmektedir. Oyunlar 2010’da yaygınlařan bir oyun t r  olan hayatta kalma (survival) t r ne dahil olarak kabul edilmektedir. Ancak t r n hemen her  rneđindeki dinamikler, dođada hayatta kalma m cadelesi veren hayvanların g z nden anlatılacak řekilde deđiřtirilmiřtir. Tek kiřilik senaryoya ve a ık u lu kurguya sahip Shelter oyunlarında, a ık d nya i inde dolařılarak denetlenen hayvanın besin, barınma,  ocuk bakımı ve eđitimi gibi gereksinimlerinin s rd r lmesi gereklidir.



G rsel 97. Shelter 2 Oyunu Kapak Tasarımı
(<https://steamcdn-a.akamaihd.net/steam/apps/275100/header.jpg?t=1490355507>)

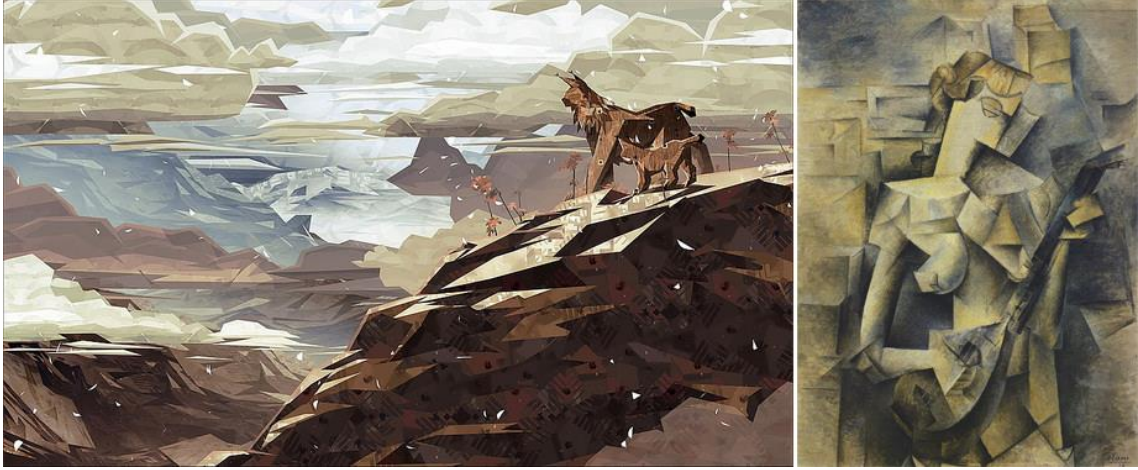
Shelter serisinde  zg n oynaniřı ve hikayeyi destekleyecek ve barıřıl-dođa dostu bir g rsel tarz geliřtirilmesi gereksinimi duyulmuřtur. Bu ama la yapılan kavram sanatı s recinde  ncelikle  ocuklara d n k dođa korumacı mesajın iletilmesinin kolaylařtırılması i in  eřitli kitap resimleme teknikleri ve  ocuk kitabı ill strasyonu tarzları arařtırılarak deđerlendirilmiřtir. Japon resim sanatı ve origami gibi g rsel betimleme gelenekleri

incelenerek doğacı temayı destekleyecek görsel malzemelerle bağ kuracak çalışmalar yapılmıştır (Rose, 2013, s. 1) (Görsel 98).



Görsel 98. Shelter 1 Oyunu, Karakter Kavram Çizimleri
(<https://pbs.twimg.com/media/Dcwr1eKXkAAwPE9.jpg>)

Kavram sanatı sürecinde elde edilen özgün görsel dil, kendisini üç boyutlu oyun dünyasını zayıf hacimsel etkilere sahip ve gölge dinamikleri ortadan kaldırılmış modellerle ortaya koymuştur. Ancak yine de oyunda üç boyutlu oyun parkurlarında dolaşıldığından, ortaya çıkan sonucun, benzeri az görülen bir deneyim sunduğu söylenebilir (Görsel 99).



Görsel 99. Shelter 2 Oyunu Kavram Çizimi ve Pablo Picasso'nun "Mujer con Mandolina" Adlı Resmi (1910)
(https://3.bp.blogspot.com/-eC7IF2F1cWI/VwKBJLb8A_I/AAAAAAAAAGA/vhn9oDQo_tgLjKyFGlgJ2JM5Gyj0iFlw/s1600/vangardas%2B1.jpg)

Sahte gerçekçilik olarak da adlandırılabilir, keskin ve köşeli üç boyutlu modeller üzerinde modelin biçiminden bağımsız olarak kullanılmış iki boyutlu dokuların yarattığı etki, Kübist resim²⁵ geleneğinin yaklaşımlarına yakınlık göstermektedir (Usher, 2015, s. 2). Shelter

25“Yirminci yüzyıl başlarında ortaya çıkan Kübizm, Pablo Picasso ve Georges Braque gibi sanatçıların, sanayi devrimi ve siyasal ideolojilerin yükselişi gibi sosyokültürel gelişmeler ışığında resmi yeniden yorumlamalarının bir sonucudur. O döneme kadar yalnız sanatçının etrafındaki dünyanın betimlenmesine adanmış olan resim, bu sanatçıların önderliğinde değişen dünyanın yorumlanması gayesi ile tekrar üretilmiştir. Fabrikaların çiftliklerin yerini aldığı, yeni bilimsel buluşların insanların evren algısını hızla dönüştürdüğü bu dönemde, Kübistler resmin bu dönüşümü yansıtmayı istemişlerdir. Günün insanının dünyayı eskisi gibi sabit tek bir açıdan izlemediği düşüncesi Kübist resmin çıkış noktasını belirlemiştir. Öncü sanatçılar resmin geleneksel şekilde tek bir bakış açısından betimlenmesi yerine, çizilenin, pek çok açıdan görüntüsünün çeşitli şekillerde üstüste gelmesi ile karmaşık, özgün ve kendi gerçekliğine sahip bir görsel tarz elde etmişlerdir. Bu tarzda da bir karakterin çizilmesi mümkündür ancak alıcı resimde eskisi gibi güzel betimlenmiş bir karakter yerine uzuvları birbirine geçmiş, bakışları karışmış bir karakter görerek, karakterin içinde bulunduğu dünyayı ve doğasını anlamaya çalışma eylemi içine girer ve sorular sorar. Kübizm de tam olarak bu soru sorduran bakışı temsil etmektedir.” (Collard, 2014, s. 6-10). Kübizm resmin kompozisyonel özelliklerini değiştirdiği gibi, resmin fiziksel malzemesini de değiştirip çeşitlendirmiştir.

“Birbirleri ile koordineli olarak çalışan Pablo Picasso ve Georges Braque, radikal anlamda çığır açıcı yeni sanatsal üretim modelleri geliştirmiştir. Asamblaj, kolaj, inşa edilmiş rölyef, karışık içerikli resimle gibi teknikler birer sanatsal strateji olarak Kübist resme girmiştir. Gazete sayfaları ve fotoğraflar gibi öğeler resme eklenerek sembolik değerlerin vurgulanmasında kullanılmıştır. Picasso'nun gündelik seri üretim materyallerini, zanaatlarını ve fabrikasyonel ustalık süreçlerini Kübizm'in estetik kelime dağarcığına kazandırmasıyla, Kübizm'in sınırlı biçimlerden ve formlardan oluşan görsel yapısı akılda kalıcı, heterojen ve keskin bir görsel yapıya kavuşmuştur. Böylece Kübizm modern sanatın yalnız görsel ve düşünsel bakışını değiştirmekle kalmamış, fiziksel inşasını da yeniden yapılandırmıştır.” (Umland ve Hartzell, 2014, s.8).

oyunlarında K bizm'in, arařtırmada incelenen  nceki  rneklerdeki gibi bir g rsel tema destekleyicisi olarak kullanılmak yerine, g rsel bir oyun denemesi gibi ele alındığı s ylenbilir. Shelter oyunlarında K bist eserlere g ndermeler g rmek ya da K bist akımına  zg  belirgin g rsel  ğelerin, oyun d nyasında tekrar uyarlanmasıyla oluřturulmuř  ğelere rastlamak olanaklı deėildir. Ancak tam da oyun d nyası ve i indeki t m g rsel  ğeler K bist sayılabilecek bir g rsel betimleme anlayıřıyla oluřturulmuřtur (G rsel 100-101-102). B ylece oyun kavram sanatında K bizm'den faydalandığını s ylemek yerine, oyun kavram sanatının K bist bir tavırla  retilindiėini belirtmek daha doėru olacaktır. Sonu ta ortaya  ıkan  r n bu nedenle bilgisayar oyunları arasında g rsel  zg nl ė  ve deneysel tavrı ile adından s z ettirmektedir (Loomis, 2015, s. 1).



G rsel 100. Shelter 2 Kavram  izimi

(https://gematsu.com/wp-content/uploads/2018/02/Shelter-Generations-Switch_02-12-18.jpg)



Görsel 101. Shelter 2 Kavram Çizimi

(<https://www.mobygames.com/images/promo/original/f5c3df36060d46c2822c207f9ee22bc5.jpg>)



Görsel 102. Shelter 2 Oyun İçi Görüntüsü

(<https://gamestore.razer.com/images/products/pluginidigital/nxw55dc77e3215ae.jpg>)

3.7. Wolfenstein: Fütürizm

Bu bölümde Wolfenstein oyununun kavram tasarımında Fütürizm akımından esinlenmeler incelenmiştir.

3.7.1. Wolfenstein Oyunları

Wolfenstein oyun serisi, Doom ile birlikte birinci şahıs nişancı türünün ilk örneklerini oluşturarak oyun dünyasını etkilemiştir. İlk Wolfenstein oyunu olan Castle Wolfenstein 1981 yılında Muse Entertainment tarafından geliştirilmiştir. Ancak bu ilk oyun ve devam oyunu olan Beyond Castle Wolfenstein (1984) izometrik iki boyutlu platform oyunu türündedir. ID Software firmasının oyun serisinin isim haklarını edinmesinden sonra 1992 yılında piyasaya sürdüğü Wolfenstein 3D oyunu ise üç boyutlu görseli andıran ancak iki boyutlu görüntülerin arka arkaya tekrarlanması sayesinde elde edilen bir görselliğe sahipti ve Doom oyunu gibi karakterin gözünden oynanmaktaydı (Houghton, 2017, s. 1) (Görsel 45).

“ID Software firmasının yazılım ekibindeki John Carmack, Catacomb 3D adlı bir oyun motoru geliştirmiştir. Bu motorda ray casting yapılması olanaklıydı. Ray casting oyuncunun oyunda bulunduğu her anlık konum için, ekranın ortasından oyun dünyasına doğru çizdirilen sanal ışınların hesaplanarak oyuncunun o an için nereye baktığının belirlenmesini sağlayan bir tarama (render) teknolojisiydi. Ray casting sayesinde oyuncu oyunda o anda nereye bakıyorsa, duvar gibi mekansal öğeleri gösteren iki boyutlu dokular o açığa göre istenildiği gibi konumlandırılabilirdi. Böylece oyuncunun alan derinliği olan üç boyutlu bir mekanda olduğu yanılsaması yaratılabiliyordu.” (<https://gaminghistory101.com/2014/09/06/wolfenstein-3d/>).

Wolfenstein oyun dizisi sonraki yıllarda isim haklarının kaybedilmemesi için geliştirilmiş, görece düşük satış başarısına sahip oyunlarla devam ettirilmiştir. Ancak ZeniMax Media firması tarafından haklarının alınmasından sonra serinin yeni oyununun geliştirilmesi işi yeni kurulan Machine Games'e verilmiştir (Pitts, 2014, s. 1). Machine Games tarafından 2014 yılında piyasaya sürülen Wolfenstein: The New Order adlı oyunla seri, yeni nesil donanımlara ve yeni oyuncu nesline serinin hikayesini tekrar baştan oynatan bir ikinci başlangıç yapmıştır.



Görsel 103. Wolfenstein 3D (1992) Oyun İçi Görüntüsü
(https://shop.buka.ru/data/img_files/2126/screenshot/1svLGOPUja.jpeg)

Wolfenstein serisinin merkezinde alternatif bir gerçeklikte, 2. Dünya Savaşı sırasında Nazi Almanya'sındaki bir üsde Hitler'in ileri teknolojik silahlarıyla ve doğaüstü güçlerle donatılmış özel ordularıyla savaşı kazanmasına engel olmaya çalışan esir bir askerin maceraları konu alınmıştır. 2014'te tekrar başlatılan seride Wolfenstein 3D oyunun birinci şahıs nişancı türüne katkılarını bir gönderme olarak FPS²⁶ dinamikleri yoğun bir oyunun tasarlanması düşünülmüştür. Klasik hikâye zenginleştirilmiş ve 1960'larda geçen, Nazilerin savaşı kazandığı ve dünyanın hemen hepsini ele geçirdiği bir senaryo ortaya konulmuştur (Dransfield, 2018, s. 1). Bu senaryoda oyuncunun yönlendirmesindeki karakter B. J. Blazkowicz bir yeraltı direnişi üyesidir ve Hitler'in dünya diktatörlüğünü sona erdirecek bir devrim hareketinin parçasıdır. Oyunun kavram sanatının çıkış noktası olarak muzaffer Nazi dünyasının görsel ağırlığını yansıtacak bir diktatöryal distopya temasının oluşturulması planlanmıştır. Aynı zamanda Alman Nasyonal Sosyalizm'inin görsel sembolleri olan gamalı haç, kartal, kırmızı-siyah-beyaz renkler oyun dünyasının hemen her sahnesine ve öğesine dekoratif unsurlar olarak yerleştirilmek üzere yeniden tasarlanmıştır. Bu noktada hem alternatif gerçeklik hem de distopya türlerinin doğasına uygun olarak büyük ve dehşetli mimari öğeler ve silahlar-araçlar geliştirilmesi düşünülmüştür (Harris, 2017, s. 2). Böylece hikayenin belkemiğini oluşturan, gizli silahları ile savaşı kazanmış Almanya'nın zafer kazanan teknolojisinin oyuncuya deneyimletilmesi sağlanabilecektir. Kavram sanatı

26 First person shooter: Birinci şahıs nişancı oyunu.

açısından bahsedilen hedeflerin ve planların kendine has bir dille ve bütünlük içinde elde edilmesi için Nazizm'in ve Faşizm'in doğuşunda etkisi olan düşünsel dünyanın görsel uzantıları niteliğindeki 1800'ler sonu ve 1900'ler başı sanat akımları ve görsel temalar incelenmiştir. Yirminci yüzyılın ilk yarısına ve iki dünya savaşına damga vuran Fütürizm²⁷, oyun kavramsal sanatının başlıca görsel dayanağı ve kaynağı olarak ele alınmıştır.

Fütürist resimdeki hareket ve dinamizm arayışı ile eserlerde motorlar gibi dönemin müdendislik dehası ürünlerinin kullanımı, oyun dünyasındaki Nazi öğesinin betimlenmesini desteklemek için kullanılmıştır.

"Fütürist resimde dinamizm, resme verilmesi gereken bir değerdi. Hareket olgusu içine girilen çağın hayata ve resme geçirilmesi gereken yeni bir boyut olarak ele alınmalıydı. Bu nedenle Fütürist ressamlar hareketi resimlerine çok belirgin bir şekilde yansıtmak istediler. Bu amaçla bir hareketin her anını tek bir karede/tuvalde üst üste, yan yana, yarı saydam ya da iç içe geçmiş şekilde resmettiler. Fütürist ressamlar insanlar ve hayvanlar gibi canlıların hareketlerini, halkların ya da orduların hareketlerini, mekanik aygıtların ve makinelerin hareketlerini resmettiler. Fütürizmin ilerleyen yıllarında hem soyutlaşan bir anlatıma doğru evrilen sanatçılar, hem de fütürist bir dünyayı betimleyen ve şehir-araç gibi insan çevresinin tasarımını yapan sanatçılar türemiştir." (Gentile, 2003, s. 28-35).

Hareket ve Kübizm'den Fütürist resime geçen geometrik betimleme, Wolfenstein'in alternatif dünyasının Nazi görselliğini tanımlamak için yorumlanmıştır. Mimari tasarımlarda bu etki gözlemlenmektedir (Görsel 104-105).

²⁷Fütürizm'in ilk kullanımı İtalyan edebiyatçı Filippo T. Marinetti'nin Le Figaro gazetesinde yayımlanan manifestosu (1909) ile olmuştur. Bir edebiyat akımı olarak başlayan Fütürizm, daha sonra resim ve heykel sanatlarında da ürünler vermiştir. Başlangıçta İtalyan sanat çevresinde filizlenen akım sonradan Rusya'ya yayılarak etkisini arttırmıştır. Önceki yüzyılların yavaş ve yaşlı sanatsal söylemine karşı, Fütürizm 20. Yüzyıl'ın yenilikçi bakışını savunuyordu. Fütürizm teknolojiyi, makineleşmeyi, savaşı, isyanı, toplumsal dinamizmi, aksiyonu ve tehlikeyi öven bir dile sahipti. Sonraları Faşizm teorisini ve Anarşi'yi de destekleyecekti. Fütürizm zamanla siyasal ve radikal bakışını yitirerek yarının dünyasının ve geleceğin tasarlanmasına adanmış bir sanatsal üretimin sözcüsü haline gelmiştir". (Berghaus, 2015, s. 10-15).



Görsel 104. Wolfenstein The New Order Kavram Çizimi ve Tullio Crali'nin "Nose-diving on the City" adlı tablosu (1939)

(<http://florianalexanderschmidt.de/homepage/wp-content/uploads/2012/12/Tullio-Crali-%E2%80%93Nose-diving-on-the-City-1939.jpg>,

<http://barbarella.deadendthrills.com/imagestore/features/wolfenstein/wolfenstein02.jpg?cb9219>)



Görsel 105. Wolfenstein The New Order mekansal Kavram Çizimi

(<http://www.swantiez.org/wolf/wp-content/gallery/wolf13-game/game-36.jpg>)

Karakter ve düşman tasarımında Fütürist akımın söylemlerinin büyük bölümünü oluşturan teknolojiye, ağır sanayi üretimine ve dönemin teknolojik ürünlerine övgü ile, İkinci Dünya Savaşı Alman askeri ekipmanları ile araçları harmanlanarak bir tür semirmiş, fazlaca gelişmiş paralel Nazi ordusu vizyonu oluşturulmuştur (Görsel 106).

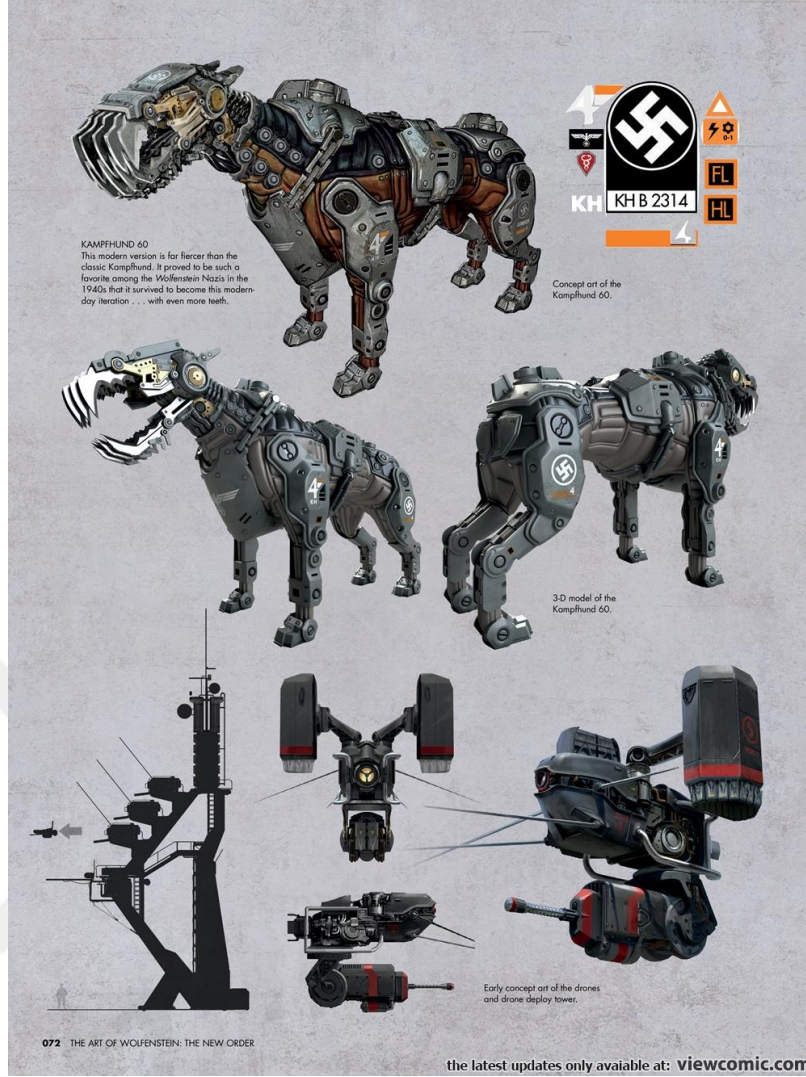


Görsel 106. Wolfenstein The New Order Düşman Kavram Çizimi
(<http://www.playstationlifestyle.net/assets/uploads/2014/05/41.jpg>)

Pek çok otonom aracın ve yaratığın tasarımında da yine aynı bakış açısı izlenilerek, distopik Wolfenstein dünyası mekanik ve endüstriyel vahşete övgü niteliğindeki doğası ile deneyimlenir hale getirilmiştir (Görsel 107-108).



Görsel 107. Wolfenstein The New Order Otonom Silah Platformu Kavram Sanatı
(https://cgimg.s3.amazonaws.com/t/g40/27440/1196064_48293_large.jpg)



Görsel 108: Wolfenstein The New Order Robot Köpek ve Drone Kavram Çizimleri (https://1.bp.blogspot.com/-ij3coQpvuU8/WxUZQqyiE3I/AAAAAAAAAB7X8/7j7a1VcbYwcNZZQUTGgdMy0KMme7IBldgCLcBGAs/s1600/016_067.jpg)

Silah tasarımlarında abartılı boyutlarda ve üst üste eklenerek karmaşıklaştırılmış ateşli silahlar ve enerji silahları tasarlanmıştır. Silahların metalik yapıları ön planda tutulmuştur. (Görsel 109).

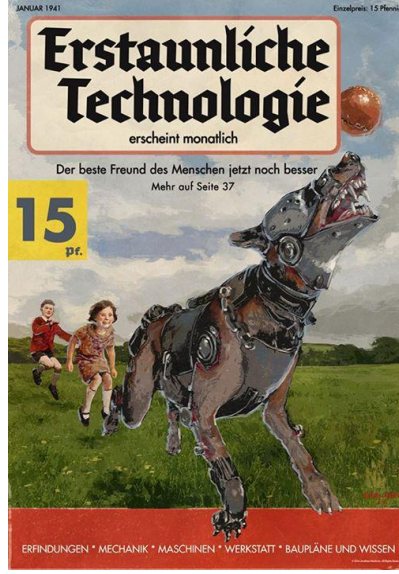


Görsel 109. Wolfenstein The New Order Silah Kavram Çizimi
(<https://www.artstation.com/artwork/8bXaO>)

Oyun içi dünyada, oyunun hikayesinin ve evreninin gerçeklik duygusunun güçlendirilmesi için çeşitli kurgusal dergiler, gazeteler, afişler ve TV programları tasarlanmıştır. Bu öğeler için kapak tasarımları, afişler ve program jenerikleri hazırlanmıştır (Görsel 110-111-112). Bu öğelerde geç Fütürist resim ve afiş tasarım çizgisine yakın görsel değerlere rastlamak olanaklıdır. Özellikle karakter ve ana öznelerin yüceltildiği alttan bakış açılarının kullanımı ve perspektif-kompozisyon tercihlerindeki dinamizm göze çarpmaktadır.



Görsel 110. Wolfenstein The New Order Oyun İçi Dergi Kapağı İllüstrasyonu
(http://www.swantiez.org/wolf/wp-content/uploads/ngg_featured/concept-44.jpg)



Görsel 111. Wolfenstein The New Order Oyun İçi Dergi Kapağı İllüstrasyonu
(<https://vignette.wikia.nocookie.net/wolfenstein/images/d/d6/Sh59snksogq7xvqsljqt.jpg/revision/latest?cb=20140428194614>)



Görsel 112. Wolfenstein The New Order Oyun İçi Poster Tasarımı
(<http://images.derstandard.at/2014/10/13/venus.jpg>)

Oyun arayüzündeki bekleme ekranlarında da benzer özelliklerde ve oyunun çıkış grafiklerindeki Nazi felaketi temasını vurgular nitelikte kırmızı ve siyah renklerin ağır bastığı tasarımlar kullanılmıştır (Görsel 113-114-115). Oyun içinde pek çok sahnede bu tasarımlar uygulanarak tema desteklenmiştir.



Görsel 113. Wolfenstein The New Order Oyun İçi Arayüz İllüstrasyonu
(https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/41fO4nFRs7L._SX463_.jpg)



Görsel 114. Wolfenstein The New Order Oyun İçi Arayüz İllüstrasyonu
(<https://www.mobygames.com/images/promo/original/1467600101-3778820313.jpg>)



Görsel 115. Wolfenstein The New Order Oyun İçi Arayüz İllüstrasyonu
(<https://darkfess.ru/wp-content/uploads/2014/09/Wolfenstein-The-New-Order.jpg>)

Wolfenstein serisindeki gibi alternatif gerçekliklerde geçen ve bilim kurgusal hikayelere sahip oyunlar ve filmler gibi eserler günümüzde Retro Fütürizm başlığı altında ele alınmaktadır. Her ne kadar 20. Yüzyıl sanat akımları gibi bir akım olarak kabul görmese de Retro Fütürizm, Fütürizm'in etkisindeki hayal gücünden esinlenilmiş eserlerin günümüzden geçmişe bakıldığında, tekrar yorumlanması ve geçmişteki gelecek öngörüsünün günümüzde tekrar değerlendirilmesi işlevlerini yerine getirmektedir.

Oyun kavram tasarımında sanat tarihinin akımlarından esinlenilmesi devam etmekte olan bir olgu olarak kabul edilmelidir. Bu çalışmada özellikle belirgin görsel benzerlikler bulunan örnekler belirlenerek incelenmiştir. Tezin uygulama çalışmasının üretim sürecinde de, incelenen örneklerdekine benzer bir yaklaşım izlenmiştir.

4. BÖLÜM: GERÇEKÜSTÜCÜLÜK AKIMININ YORUMLANMASIYLA BİR ÜÇ BOYUTLU AÇIK DÜNYA RYO İÇİN KAVRAM SANATI DENEMESİ

Bu bölümde uygulama çalışmasının teorik altyapısını oluşturan ve yorumlama için kaynak işlevi gören Gerçeküstücülük akımı incelenmiştir. Gerçeküstücülük akımının görsel yaklaşımları örneklerle açıklanmıştır. Gerçeküstücülük akımının görsel yorumlarının uygulama projesinde nasıl değerlendirildiği belirtilmiştir. Uygulama projesinin teorik, edebi, kavramsal ve görsel geliştirilme süreçleri, ortaya çıkan görsellerle birlikte paylaşılarak açıklanmıştır.

4.1. Kavramsal Altyapı: Geleneksel Gerçeküstücülük

Gerçeküstücülük akımının açıklanması için Dada'dan bahsetmek gerektiği düşünülmelidir. 1916 Yılında Zürih'te doğan ve görece kısa ömürlü olan Dada akımı, küçük kabereelerde bağımsız ve farklı sanatçılar, performansçılar ve şairler tarafından ortaya atıldıktan sonra sanatı etkileyerek dönüştürmüştür (Hopkins, 2016, s. 19). Gerçeküstücülük akımının da bu dönüşümden etkilendiği söylenebilir.

“Dadaizm, yirminci yüzyılın başlarında yenilikçi ve öncü bir sanat akımı olarak Avrupa’da ortaya çıktı. 1916’da Hugo Ball’ın etkisiyle İsviçre’de daha sonra 1920’lerde Paris’te yayıldı. Akım öncelikle 1. Dünya Savaşı’na tepki olarak gelişti. Akım, modern kapitalist toplumun estetiği yerine anlamsızlığı ve mantıksızlığı vurgulayarak, anti kapitalist ve anti-burjuva tepkileri dile getirmeye çalıştı. Akım kolaj, ses, yazı ve heykel gibi her türlü materyali eserlerinde kullanmayı denedi. Şiddet, savaş ve milliyetçiliğe karşı tavır sergileyen sanatçılar radikal sol ile siyasi yakınlıklarını korudular. 1917 yılında hareketin yönetimini, Tristan Tzara ele aldı. Edebiyat ve estetik alanında kendini gösteren bu başkaldırma akımı, başlangıçta, sanatı kesin olarak reddediyordu. Berlin’de bir siyasal ayaklanmanın da eşlik ettiği hareket, New York’ta, Man Ray, Marcel Duchamp ve Gleizes’le, özellikle resim alanında kendini gösterdi. A.B.D’nde Dadacılık hareketinin doruk noktası, New York’taki Bağımsızlar Salonu’nda gerçekleşti. Almanya’daysa, yenilginin yüreklendirdiği bu hareket, Berlin’de 1918’de gelişti ve karikatürcü George Grosz gibi sanatçıların etkisiyle, apaçık bir siyasal özellik kazandı. Ancak, Dada gösterilerinin en önemlisi olan, Otto Bucharth galerisinde düzenlenen ve Dada Almanach’ın yayımlanmasıyla dikkati çeken Erste Internationale Dadamesse’den sonra, gücünü yitirdi. Bu arada Kurt Schwitters, Hannover’de sanat tarihinin dada dönemine borçlu olduğu biricik üslubu yarattı. Akımın adının kökeni hakkında farklı açıklamalar mevcuttur. Avusturyalı sanatçı Richard Huelsenbeck bir sözlüğün içine bir bıçağı rastgele saplar ve bıçağın ucu Fransızca argo bir terim olan Dada kelimesine rastgelir. Diğer bir açıklamada da isminin bir çocuğun ilk sözlerini ima ettiğini, çocukçılığı ve saçmalığı çağrıştırdığı yönündedir. Breton’a göre özgür bir sanatsal düşünce olan Dada anlayışı, zaten dünyanın aşağı yukarı her yerinde gelişmekteydi. Fransa’da, Almanya’ da, İsviçre’de, Doğu Avrupa’da kendini göstermişti ve İsviçre’de doğan hareket, ülkelerinden uzakta yaşayan bazı ozanları, ressamaları, heykeltçileri, müziktçileri bir araya getirmişti. Dadacılık akımı üyeleri, yıkıcılığı, özellikle dilin yıkıma uğratılmasını benimsemiş, eylem aracı olarak da skandalı seçmişlerdi. Akımın kökleri savaş öncesi Avant garde yaklaşımlarda yatmaktaydı. Akım için bir

öncül niteliği taşıyan karşı sanat terimi, Marcel Duchamp tarafından 1913 civarında sanat çevrelerine kabul ettirilmişti. Kübizm, kolaj ve soyut sanatın gelişimi, akımın kısıtlamalardan ayrılmasına zemin hazırladı. Temmuz 1923'te Soiree du coeur a barbe, dadacılığın son gösterisi oldu ve hareketin Tristan Tzara tarafından temsil edilen anarşi yanlısı, özgürlükçü kanadı, yerini, daha sonra uzun ömürlü bir gerçeküstücülüğü yayacak olan Breton'un savunduğu olumlu eğilimlere bırakmak zorunda kaldı. 1950'den sonraki sanata topluca bir göz gezdirilirse, yeni hareketlerin yol açtığı köklü değişikliklerin çoğunun, yüzyılın birinci çeyreğinden başlayarak sanata karşı yöneltilen dadacı başkaldırıyla ilintili oldukları görülür. Yeni gerçekçilik, pop'art, Cesar'ın hurda demirden yaptığı heykeller, buna örnek gösterilebilir." (<https://www.istanbulsanatevi.com/resim-ekolleri/dadaizm-sanat-akimi-ve-temsilcileri/>)

Payaslı (2018, S.1), Dadaist sanatçıların ortaya koydukları eserlerde olanı değiştirerek olana karşıt olma düşüncesini benimsediklerini belirtmektedir:

"Lunaçarski, "ödevleri toplumun tümünü yeniden biçimlendirmek ve doğayı insanın hizmetine sokacak yeni yöntemler getirmek olan güçlü, genç, diri sınıflar gerçekçiliğe yönelirler" sözünde sanatın topluma yön vermesi ve toplumu yeniden biçimlendirmenin gerekliliğinden bahseder. Bu gereklilik Dada hareketinde de söz konusudur. Nitekim Dada sanatta karşı olma düşüncesini benimsemektedir. Karşı duruş yeni bir gerçeklik anlayışını beraberinde getirir. Tabi ki Lunaçarski'nin sosyalist gerçekliği gibi sürekli değişimi savunan bir gerçeklik algısı değildir fakat geleneklere direnen ve kuralları yıkan bir gerçekliktir. Dolayısıyla karşı karşıya kaldığı otoriteye karşı mücadeleci bir sanat anlayışı benimsemeleri sanata yeniden biçim kazandırmıştır. Dada hareketi savunucuları yeni bir gerçekliğin peşinde olmuşlardır. Sanatçıları belli bir üslup olmaksızın sosyal ve kültürel anlamda kabul görülmüş düzeni yıkmak amacıyla olmuşlardır. Bu doğrultuda yeni sanat değerleri ve yeni anlatımlar oluşturmuşlardır. Dada sanatçıları arasında yer alan Marcel Duchamp, sanat yapıtı ile gündelik nesnelere arasındaki ayrımı ortadan kaldırmaya yönelik, var olan geleneksel kalıpları kabul etmeyen, deneysel ve araştırmacı bir sistem yaratmıştır. İlk hazır-yapımı bir bisiklet tekerleği ve bir tabure olmak üzere iki nesneden oluşan 'Bicycle Wheel' adlı çalışmasıdır. Duchamp, gündelik hayattan nesnelere kullanarak onlara yeni bir anlam kazandırır. 1917 tarihli 'Çeşme' adlı çalışması bu nesnelere biridir. Porselen bir pisuar olan Çeşme, Richard Mutt takma adıyla imzalanmıştır. Kimileri tarafından ahlaksızlık kimileri tarafından da basit bir tesisat nesnesi olarak görülmüştür. Tartışma yaratan diğer bir eseri ise bıyık ve sakal çizdiği Leonardo Da Vinci'nin tablosu Mona Lisa'nın 'L.H.O.O.Q.' adını verdiği reproduksiyonudur. Dada hareketi sanatçılarından Kurt Schwitters'ın da 'Sanatçının kurguladığı her şey sanattır' sözünden bu sanatçıların savunucularına göre eserin biçim, konu ve işleyiş bakımından bir öneminin olmadığı çıkarımını yapabiliriz. Kurt Schwitters etiket, kırık tahta parçaları, biletler gibi atık malzemelerden kolajlar ve konstrüksiyonlar oluşturmuştur. Çalışmalarına 'Merz' adını vermiştir." (Görsel 116) (Payaslı, 2018).



Görsel 116. Kurt Schwitters'in "The Merz Barn" (1919) Adlı Eseri
(<https://www.tarihlisanat.com/dadaizm-dada-hareketi/>)

Birinci Dünya Savaşı'nın mültecileri ve kaçakları tarafından Zürih ve New York'ta kurulan Dadaizm akımı, büyük bir gümbürtüyle iflas eden burjuva toplum değerlerinin tümünü reddetmek istemişti, savaş sonrasında Almanya ve Fransa'da ortaya konan keskin Dada örnekleri, her şeyden önce sanatın ve edebiyatın ortadan kaldırılmasına, bir ölçüde de bazı davranış biçimlerine (kasıtlı biçimde budalaca olan gezintilere, gösterilere, söylevlere) odaklanıyordu. Tarihsel işlevi, geleneksel kültür anlayışına öldürücü bir darbe indirmek olacaktı. Dada akımının neredeyse apansız dağılması ise, bütünüyle olumsuz tanımının zorunlu bir sonucuydu. Ancak şurası kesindir ki, dadaist ruh kendisinden sonra gelen bütün akımlarda bir parçasını korumuştur; ve tarihsel olarak Dadaizmle özdeşleştirilen olumsuzlamanın bir vechesi, daha sonraki bütün kurucu tavırlarda var olmak zorundadır o tavırlar, entelektüel hükümleri çoktan verilmiş olan çürümüş üstyapıların tekrarını dayatan toplumsal koşullar tarafından elenmeye direndiği sürece.

Fransa'da Dada hareketine katılmış olan sürrealistler, kurucu bir eylemin zeminini yaratmak için ellerinden geleni yaptılar ve işe Dada'nın vurguladığı iki boyuttan, ahlaki isyandan ve geleneksel iletişim araçlarının aşındırılmasından başladılar. Freudcu psikolojinin şiirsel kullanımından doğan sürrealizm, keşfettiği yöntemleri resme, sinemaya ve gündelik hayatın bazı alanlarına yaydı. Sonra, dağınık bir biçimde, daha da ötelere taşıdı. Aslında, bu türden bir girişim için mesele, mutlak biçimde ya da nispeten haklı olmak değil, bir çağın

arzularını belli bir süreliğine kışkırtmaktı. Sürrealizmin gelişme dönemi, ki idealizmin tasfiye edildiği ve geçici olarak diyalektik maddeciliğe meyledildiği dönemdir, 1930'dan kısa bir süre sonra duraklama evresine girdi; ama hareketin çöküşü ancak İkinci Dünya Savaşı'nın sonunda su yüzüne çıktı. O tarihten sonra sürrealizm birçok ülkeye yayıldı. Hatta, ticari kaygılar yüzünden ılımlılaştığı için ağırlığı abartılmaması gereken, ama yine de burjuvazinin karıştırıcı mekanizmalarına karşı etkili bir mücadele aracı olabilen bir disiplini başlattı. (Debord, 2019, S. 1).

İki dünya savaşı arası dönemde Dadaizm'in yolunu açtığı özgün ve aykırı sanatsal tavır, Gerçeküstücülük akımının ilham kaynaklarından biri olmuştur.

"Sürrealizmin örgütlü bir hareket olarak ortaya çıkışı bundan tam 90 yıl önce gerçekleşti. 11 Ekim 1924'te Paris'te Sürrealist Araştırmalar Bürosu kuruldu, dört gün sonra ilk Sürrealizm Manifestosu yayınlandı. Hemen ardından La révolution surréaliste [Sürrealist Devrim] dergisi çıkmaya başladı. Sürrealizm ta baştan kolektif bir girişim olarak örgütlendi: Büro herkese, her türlü katkıya açık olacak, "zihnin bilinçdışı etkinliğini ifade edebilecek formlara dair her türlü bilgiyi" toplayacaktı. Derginin adının işaret ettiği gibi, hedef topyekûn bir devrimdi. İlk sayının önsözü, insana tüm özgürlük haklarını sadece rüyaların tanıdığını beyan ediyordu. Çünkü rüyalar gündelik gerçekliğin telafisi ya da ondan kaçış olmanın ötesinde, zihni farklı bir gerçeklik yaratması için özgür bırakmanın yolunu açıyordu. Tüm bu girişimlerde başı çeken ve Manifesto'yu kaleme alan André Breton, "sürrealizm" kelimesine yükledikleri anlamı açıkladı: "Kişinin sözlü, yazılı veya başka bir yolla, düşüncenin gerçek işleyişini ifade etmeyi denediği, en saf halindeki psişik otomatizm. Aklın her türlü denetiminden uzak, ahlaki ya da estetik her türlü kaygıdan muaf olarak, sadece düşüncenin dikte ettiği" anlatım. Sürrealistler usa vurulmayan, hızlı, apansız, hatta fevri yaratıcılığın; rastlantıya yer açan oyunculuğun; rüya âleminden ve bilinçdışından beslenen, aklın hükmünü sarsan, arzuyu egemen kılan yeni bir gerçekliğin peşindeydiler. Bu yeni gerçekliğe, Apollinaire'e atıfla, "sürrealizm" adını verdiler. Sürrealizm Manifestosu, Breton'un düzyazı şiiri Poisson Soluble [Çözünür Balık] ile birlikte yayınlandı. Manifesto Rue de Grenelle'deki Sürrealist Araştırmalar Bürosu'nda toplu bir fotoğrafla kutlandı. Fotoğrafta arka sırada Charles Baron, Raymond Queneau, André Breton, Jacques-André Boiffard, Giorgio de Chirico, Roger Vitrac, Paul Éluard, Philippe Soupault, Robert Desnos, Louis Aragon, ön sırada Pierre Naville, Simone Breton, Max Morise, Marie-Louise Soupault bulunmaktaydı. Man Ray'in bu fotoğrafındakiler, farklı bir pozda La révolution surréaliste dergisinin 1 Aralık 1924 tarihli ilk sayısının kapağında yer aldılar. Sürrealist eylemleri icra edenler öncelikle şairler ve yazarlardı. Dolaysız, vasitasız, yapmacıksız ifadeye en elverişli mecrayı dil sunuyordu: "olabildiğince hızlı biçimde söylenen, eleştirel yetilerin devreye girmediği, dolayısıyla en ufak bir ket vurmanın izini taşımayan, konuşulmuş düşünceye olabildiğince yakın" otomatik yazı. Denebilir ki, sürrealizm, "bilincimizin bilmediği, işitmek için çırpınan" cümleleri duyabilmenin yollarını arama çabalarından doğdu. Ayrıcalıklı mecrası otomatik yazı idi. Tıpkı cümleler gibi, "sürrealist imgeleri de insan kendisi canlandıramaz; bunlar kendiliğinden, zorbalıkla gelir ona. İnsan onları kovalayamaz, çünkü irade aciz kalmıştır ve artık melekelere kontrol edemez". Breton Manifesto'da imgelerden söz etse de, resim konusuna değinmez. Ama La révolution surréaliste'in ilk sayısında Max Morise otomatizmin görsel sanatları dışarıda bıraktığını; imgeler sürrealist olsa bile ifadelerinin sürrealist olamayacağını dile getirir. Rüyalara ya da sanrıları dile dökmek isteyen yazarın belleğinde hazır bulduğu sözcüklerde var olan kendiliğindenlik, görsel ifadede kaybolur; zihnindeki imgeleri girişen sanatçının edinmiş olduğu beceriyi bilinçli olarak kullanması içtenliği sekteye uğratar. Morise'e göre, düşünce akışı durdurulamaz ve dönüp ona yeniden baktığınızda imge ister istemez değişir, bozulur. Derginin

üçüncü sayısında ise Pierre Naville sürrealist resim olamayacağını vurucu bir biçimde adeta ilan eder: “Herkes bilir ki sürrealist resim diye bir şey yok. Ne elin rastgele hareketine bırakılan kurşunkalemin izleri, ne rüyadaki formları dönüştüren imgeler, ne de fantastik hayal ürünleri betimlenebilir.” Morise ve Naville, her ikisi de resmin tasarlama, zihinde kurma, uygulama süreçlerinden dolayı otomatizme, içten gelen denetimsiz üretime uygun olmadığı görüşündedir. 1925-27 yılları arasında yine La révolution surréaliste’te yayınladığı “Sürrealizm ve Resim” başlıklı dört makaleyle bu savlara karşılık veren Breton, imgeleri saptama gereksiniminin hep var olduğunu; imgelerin konuşulan dilden daha yapay olmayan, onun kadar sahici bir dil oluşturduğunu teslim eder. Breton’a kalırsa, mesele bu dil değil, temsil ettiği gerçekliktir; sanatın sadece dış dünyada var olan gerçekliği model almasıdır. Sürrealist sanatçı gerçeklikle imge arasındaki bağı koparmalıdır; sihirli becerisini katıksız içten gelen model için kullanmalı, kendi iç dünyasını görsel imgelerle canlandırmalıdır. Şairler bunu başarmıştı: Rimbaud “gölün dibindeki bir oda”dan söz ettiğinde kimse şaşırıyordu ama yine de bu herkes için sanal bir imgeydi. Sonra Breton’a göre bir mucize gerçekleşti. Sürrealist de dahil olmak üzere, hiçbir etiketin tanımlamaya yetmediği Picasso, o zamana kadar saf hayal âleminde kalan fantastik imgeleri maddeselleştirmeyi başardı. Sonra başkaları onu izledi: Braque, de Chirico, Picabia, Ernst, Man Ray, Masson, ardından Miró, Arp, Tanguy. Louis Aragon ve Max Ernst, 1930’larda sürrealist resme dair iki etkili yazı kaleme aldılar: “La peinture a défi” [Resme Meydan Okuma] ve “Au-delà de la peinture” [Resmin Ötesinde].¹² Kullandıkları başlıklardan da anlaşılacağı gibi, her ikisi de mecra olarak resmi yeniden tartışmaya açarak, Dadacılardan



onlara miras kalan kolajı öne çıkardılar.” (Artun, 2014, S. 11-16). (Görsel 117).

Görsel 117. Max Ernst’ün “Celebes” (1921) Adlı Eseri
(<https://www.max-ernst.com/images/paintings/the-elephant-celebes.jpg>)

Kendilerini mantıksallığın ve aydınlanmanın karanlık çukuruna karşı ayaklanmış kabul eden Gerçeküstüçüler için mutlak sonuç bir hedeften çok, sanatçıyı değiştirme ve denemeye iten bir baştan çıkarıcılıktı ve sanat, bu baştan çıkarıcılık adına üretilmeliydi (Fijalkowski ve

Richardson. 2016. S. 7-8). Gerçekliđi sorgulayan Gerçeküstücü ressamıar bu bařtan ıkarıcılıđın peřinde, bilin dıřı duyguları ortaya ıkartıcı, daha nceki Gerçeküstücü ve Dadaist edebiyatıların otomatik yazı ve rastgele szck seme gibi tekniklerle elde ettikleri birbiriyle bađlamı olmayan bilginin alıcıya ulařtırılması mekaniđini, birbiriyle alakasız ya da dođa dıřı alakaları olan nesnelere bir arada izerek elde ettiler. Gerçeküstücü sanatılara gre hayali, fantastik, gerek dıřı grnen grsellik aslında izleyicinin bilin dıřında bilebildiđi bir deneyimle bađ kurmaktaydı; nesnelere bu ilk anda mantıksız gzken bir aradalıđı bilinli aklın kpr iřlevi grmesine ve bilin dıřı ile dnyanın iletiřim kurmasına neden olmaktaydı (Stockwell, 2017, S. 51-54).

Akıl, mantık ve zeka yerine bilinaltının aracısız ve engelsiz aktarımını ven Gerçeküstclk, Batı toplumunun kurallarını reddederek bilin dıřının zgrleřtireceđi bir bireyi vmřtr. Modern dnemin son akımlarından biri olarak kabul gren Gerçeküstclk'n grsel anlatım dilleri ve tarzı, kavramsal ve plastik ynleriyle ayırt edici bir sluba sahip olmuřtur. Bu sayede gncel sanat ve tasarım đelerinde, edebiyattan sinemaya ve oyunlara dek pek ok yaratım alanında gndermeler ve esinlenmelerle tekrar tekrar bařvurulan-incelenen zengin bir kaynak iřlevi grmektedir.

4.2. Kavram Sanatı alıřması: "aylık"

Tez uygulama alıřmasının zellikleri anlatılmadan nce Gerçeküstclk ile oyun kavram sanatının nasıl buluřturulduđunun aıklanması uygun grlmřtr. nceki blmde incelenen rneklerde oyun kavram tasarımıda eřitli sanat akımlarının hangi aılardan ve hangi grsel ve plastik derinliklerde yorumlandıđı ve aktarıldıđı belirtilmiřtir. Uygulama alıřmasında da benzer bir sre ve yaklařım izlenilmiřtir. Geliřtirilen grsel sonular ve yorumlamalar her ne kadar izafi bir rn (oyun) iin geliřtirilmiřse de, gerek bir rnn profesyonel kavram sanatı retim srelerine uygun bir grsel retim disiplini takip edilmiřtir.

Gerçeküstclđn kendine has ve hemen hi bir akımda olmayan, dođadaki gereklikle bađı kopmuř ya da bařkalařmıř grsel ıkarımları ve metaforlarla anlatılmıř gibi gzken sembolik dili oyun uygulaması iin temel alınmaya alıřılmıřtır. Her ne kadar nesne ve konu

açısından belirli bir sanatçının bireysel tarzı aktarılmamışsa da, görsel dünyanın gerçek dünyamız ile arasındaki tezatlar, abartılar, farklılıklar ve gariplikler, Gerçeküstücü bir tavırla betimlenmeye çalışılmıştır. Konu, tema, evren, hikaye, kurgu, karakterler, mekanlar ve atmosfer gibi öğeler tıpkı Gerçeküstücü bir ressamın gerçek dünyadan bilinç dışına açılan metaforlarla ve deęiřtirmeler, saptırmalar ile betimleyeceęi gibi, gerçek dünyaya ait varlıkların ve nesnelere dönüřtürölmesiyle elde edilmiřtir. Oyun evreninin kendisi bile bu tür bir yaklařımla geliřtirilmiřken, oyun evrenindeki tüm görsel öğeler de aynı yaklařıma uygun (kendi yapay doęalarına uyumlu) bir görsel dil altında geliřtirilmiřtir. Oyun evreninin çıkıř noktası yine Gerçeküstücü ve hatta Dadaist bir sanatsal tavra baęlanmıřtır. Ortaya çıkan ve üretim sürecinin karmařık izlenim, ilham, kavramsal tasarım yolculuęunun sonuçları olan kavram sanatı parçalarının, Gerçeküstüçölüęün görsel dünyasına ait ve görsel diline dahil bir tarzda yine de kendi tarzında biçimlendirilmesi hedeflenmiřtir.

4.2.1. Oyun Evreni, Kurgu, Çevre ve Dinamikler

Daha önce de vurgulandıęı gibi, uygulama çalışması için üç boyutlu açık dünya rol yapma oyunlarına uygun bir kavram sanatı çalışması yapılmıřtır. Üç boyutlu oyunlar iki ve iki buçuk boyutlu oyunlara göre çok daha fazla görsel derinlik sunma olanaęına sahip olduęundan tercih edilmiřtir. Açık dünya oyunları ise tek ve büyük bir haritaya sahip olduklarından, geleneksel bölümlerle tanımlanmıř oyunlara göre çok daha ayrıntılı ve büyük bir çevre tasarımına gereksinim duyarlar. Bu nedenle oyun dünyasına eklenecek pek çok ayrıntı ve bölgesel iklim, bitki örtüsü, atmosfer, ışık zenginlikleri oluřturmaya uygun bir yapıları vardır. Kavram sanatının kendini gösterebileceęi bu geniş tasarım alanının, bir tez uygulaması ve yapılacak büyük deneme süreci için faydalı olacaęı düşünölmüřtür. Rol yapma oyunları (RYO) ise karakter, taraf, mimari çeřitlilięine duyulan gereksinimden faydalanmak için seçilmiřtir. RYO'lardaki taraflar (factions), oyuncunun karakterinin (ana karakter) pek çok görev ve senaryo arasında tercih edeceęi ya da karřı duracaęı birlik, güç, saf özellięi gösterir. Bunlar oyunun genel kavramsal tasarımına baęlı olarak örneęin bir Orta Çaę oyunundaki krallıklar, bir uzay bilimkurgusunda galaktik řirketler ya da gezegen sistemleri, bir mafya oyununda farklı mafya aileleri olabilirler. Taraflar, derinliklerine baęlı olarak, kendi dillerine, mimarilerine, kültürlerine, moda anlayıřlarına, dinlerine, teknolojilerine, felsefi

yaklaşımlarına, anatomik farklılıklarına sahip olabilirler. Gerçeküstü bir görsel sunumun ve ana temanın çok çeşitli tarafların betimlenmesine uygun bir görsel anlatım zenginliğini destekleyeceği düşünülmüştür.

Ana görsel yapısı belirlendikten sonra, oyunun temel çıkış noktası için yarı Dadaist yaklaşımla bir şiir yazılmıştır. Şiir ev eşyaları ve mimarisi ile ilgili bir kitaptan rastgele bir bölüm seçilerek elde edilen “mutfak” ve “çaydanlık” sözcüklerinin akılda uyandırdığı “beş çayı”, “gün”, “kahve” gibi kavramların işlendiği ve oyunun tüm kurgusunun ve hikayesinin dayanacağı temel özü oluşturmak üzere yazılmıştır.

Biri kaynıyor, biri kaynıyor
Fokurtulu tıslamalar artıyor
Mutfaktan yaşamlar, mutfaktan kaderler
Mutfaktan çığlıklar yükseliyor
Buradayız, şimdi akşamüstü
Tüm bu ihtişamlı mutfak manzarasında
Evrenlerden birinde, dünyalardan birinde
Adı bilinmez evlerden birinde
Biri çay demliyor düşlere dalmış
Çayı da onu demliyor kendi düşünde

Şiir kendi merkezine doğru kıvrılan bir salyangoz kabuğu döngüsü gibi, genel geçer bir akşamüstü mutfağında kaynayan çaydanlıktan ve onun çevresini (dünyasını) oluşturan mutfak araç-gerecinden oluşan yeni bir evreni temsil etmektedir. Bu evreni tasarlayan ya da yerli yerine oturtan, o halde çalışmasını izleyen, bu mutfak evrenini anlamlı kılan çayı demleyen ve evin sahibi olan (gizli özne konumundaki) kadındır. Oyunda kontrol edilecek ana karakter de böylece bu kadının bu özel evrendeki yansımasını (kabuğunu, piyonunu) oluşturacaktır. Ancak evrenin diğer varlıkları (ki onlar sadece mutfak çevresinin öğelerinden

meydana gelmişlerdir) sinemadaki dördüncü duvarın yıkılması metaforu gibi zaman zaman oyunun ana karakterinin gözünden oyuncunun kendine hitap edebilecektir. Bu nedenle aslında oyun, bu teorik özel evrene düşmüş ya da dalmış (bir düşte olacağı gibi) ana karakterin tekrar bu evrenden kendi evrenine (gerçek evren denilemez, zira yaşanan evrenin de özü, varoluşsal gerçekliği sorgulanır haldedir) dönüş çabasından ibarettir.

Şiiri oluşturan metinsel dinamiklere bir gönderme olarak, oyun evreninin (genel anlamda) ve oyun dünyasının (içinde dolaşılacak üç boyutlu çevre olarak) mutfak gereçlerinden ve özellikle çay, çaydanlık, ocak ateşi, buhar, sıcak, soğuk gibi kavramların görsel betimlemelerinden oluşması düşünülmüştür. Bu nedenle “çay” kavramının ruh ve öz gibi betimlenebileceği, insanlar gibi akıllı varlıkların bu “çay”ı taşıyan “çaydanlıklar” olabileceği bir evren düşünülmüştür (Görsel 118).



Görsel 118. Çaylık Kavram Çizimi: Genel Mod, Ruh ve Atmosfer

“İnsanlık” sözcüğüne bir gönderme ve benzetme olarak, mutfak evrenindeki “çaydanlıklara” da “çaylık” denilmesine karar verilmiştir. Oyunun adı olacak olan “Çaylık” (Teedom) bu zihin egzersizinin sonucudur (Görsel 119, 120).

ÇAYLIK

Görsel 119. Çaylık Oyun Logosu



Görsel 120. Çaylık Oyun Logosu

Mutfaktaki kurgusal gerçeklikten doğmuş oyun evreninde oynanabilir alanlar çeşitli büyük boyutlardaki tepsiler olarak tasarlanmıştır. Tepsiler, karakterlerin birinden diğerine uçarak ve zıplayarak geçiş yapabilecekleri şekilde, ışıklandırılmış buğulu bir buhar uzayında birbirinin yörüngesinde dönmektedir. Bu nedenle oyuncu hangi tepside olursa olsun diğer tepsileri (ve diğer üzerine çıkılabilir platformları) her yerden görebilmektedir (Görsel 121).



Görsel 121. Çaylık Kavram Çizimi: Tepsiler

Aynı zamanda her tepsiye yaklaşıldığında o tepsinin yer çekimine girilmektedir. Böylece tepsilerden buhar uzayına ya da başka tepsilere serbest düşen cisimler bulunmaz. Ancak buhar uzayına ait ve tepsilerden bağımsız hareket eden (meteorlar gibi) bulaşık artığı ve toz tanecikleri gibi öğeler vardır. Bunlar zamanla tepsilerde birikerek uzamı kirletirler (Görsel 122).



Görsel 122. Çaylık Kavram Çizimi

Çaylık dünyası şiirin dizeleriyle betimlenmiş bir hayalden ibaret olduğu için gece-gündüz döngüsü ve güneş-ay gibi gök cisimleri bulunmaz. Bunun yerine şiirin içinde yazıldığı gerçek dünyadaki öğleden sonra ışığının içinden geçerek geldiği açık pencerenin önünde rüzgarla dalgalanan çok renkli ekose bir perdenin renkleri ışığı etkiler. Bu dalgalanma çaylık dünyasında oldukça yavaş bir ışık rengine ve dolayısı ile atmosfer geçişine neden olur. Ancak yine de bu evrende entropinin yanında işleyen bir zaman yoktur. Bunun yerine tekrar başladığı (hayal edildiği) ilk ana geri dönen döngüsel bir zaman vardır. Bu nedenle aslında oyuncu, ana karakteri kontrol ederek, oyun dünyasındaki yapay zeka tarafından kontrol edilen (başka oyuncular tarafından oynatılmayan, *non playing character, NPC*) karakterlerden aldıkları görevleri yorumlayarak oyunun doğal halinde ulaşılmaz olan tezgaha (oyunun sonuna) ulaşmak zorundadır. Burada amacını sorgulayan ve bir döngü içine sıkışmış olan çaydanlıkların yegane amacı olan bir insan tarafından bardağa, fincana, kupaya dökülerek içilmek, deneyimlenmek olgusuna ulaşmış bu gerekliliği yerine getirmiş olur ve oyun sonlanır. Oyunun sonunun bir son canavar dövüşüyle (boss fight)

oyunlaştırılması için, bu son bölüm ve bölge, dev bir insan eliyle ana karakterin dövüleceği bir arena şeklinde tasarlanmıştır (Görsel 123).



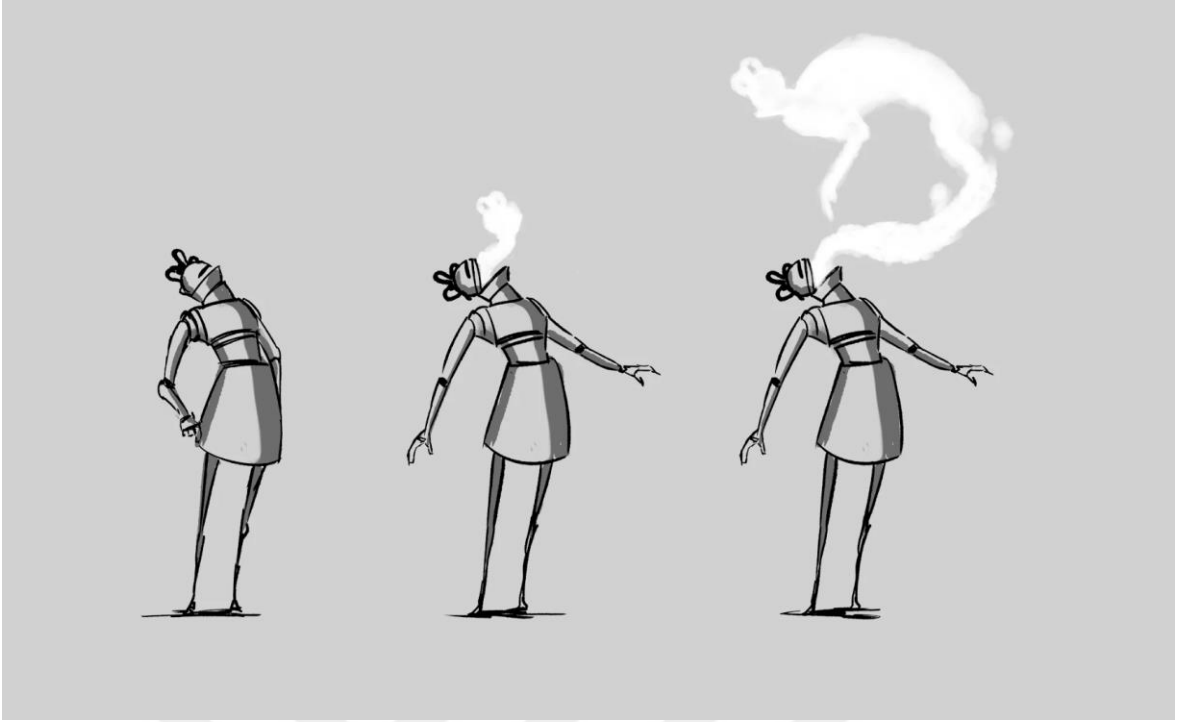
Görsel 123. Çaylık Kavram Çizimi: Son Dövüş

Oyun evrenindeki çaydanlıklar, düzgün üretilmemiş ya da eksik, hatalı bu fantezide kapana sıkıştıklarından, aslında varlıklarını bir sonraki aşamaya ulaştırmayan, savaş, zerafet, güzellik, kalıcılık, parlaklık, güç ve çıkar gibi gündelik uğraş ve isteklerin peşinde koşmaktadırlar. Bu çabadan bir nedenden kurtulmuş olanlar ise, buldukları noktadan ve bilgi birikimlerinden tezgahı ve gerçek var oluş sebeplerini anlayamamaktadır. Gerçek amaçlarını bilmediklerinden bir amaç aramaktadırlar. Çaylık dünyasındaki dini görüşler ve felsefeler bu şekilde ortaya çıkmıştır. Çaylık dünyasında çaydanlıkların varlıklarını sürdürmek için ihtiyaç duydukları bazı doğal kaynaklar vardır. Örneğin bir çaydanlık belirli bir ısının altına düştüğünde, ruhu, özü ve yaşam sıvısı olarak işlev gören çayı soğur. Bu nedenle çaydanlık hayatını kaybeder. Çaydanlıklar kaynamalarını kaybedip soğumamak için oyun alanındaki ocakları kullanırlar. Çaylık dünyasında ocaklar yerden biten canlı ısı alanlarıdır. Birer bitki gibi irili ufaklı yerden biterek büyürler (Görsel 124).



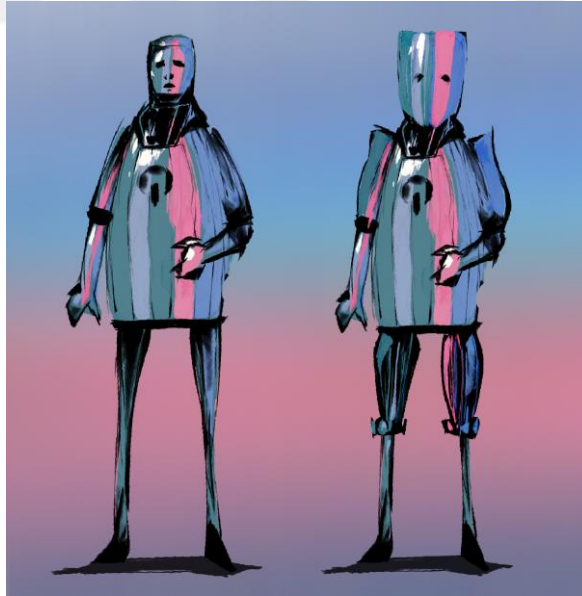
Görsel 124. Çaylık Kavram Çizimi: Ocaklar

Çaydanlıklar soğumaya başladıklarını anladıklarında en yakındaki ocaklara giderek ısılarını tekrar arttırlar ve çayları kaynar. Bunun tersi olarak, bir çaydanlık tüm çayını kaynatacak kadar kızarsa, çayı buhara dönüşerek onu terk eder ve metal bedeni cansız olarak tepsiye düşer. Oyunda oyuncu, ana karakteri kontrol ederek hem soğumaya karşı ocakta ısınmakla, hem de çok ısındığında çayının buhar olup uçmasına engel olmak adına ısınısını dengelemekle görevlidir. Oyunda belirli görevler ışığında ana karakter, beden dışı deneyim benzeri denetimli bir buhara dönüşme mekaniğini yönetebilmektedir (Görsel 125). Böylece kısa bir süre için bedenden (çaydanlıktan) bağımsız olarak uçarak ve sızarak uzak yerlere ulaşip bilgi toplayabilir ya da kilitli kapıları açmak gibi işlevleri yerine getirebilir.



Görsel 125. Çaylık Kavram Çizimi

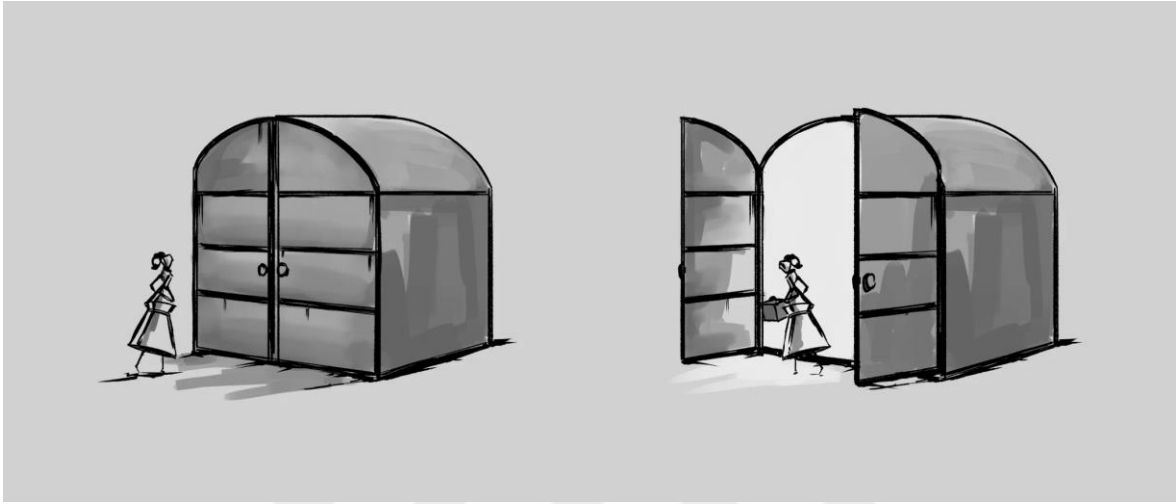
Çaydanlıklar metal ve porselen gibi malzemelerden oluşmuştur. Kirlenebilirler, paslanabilirler. Porselenler kırılırken metaller de delinebilir (Görsel 126).



Görsel 125. Çaylık Kavram Çizimi

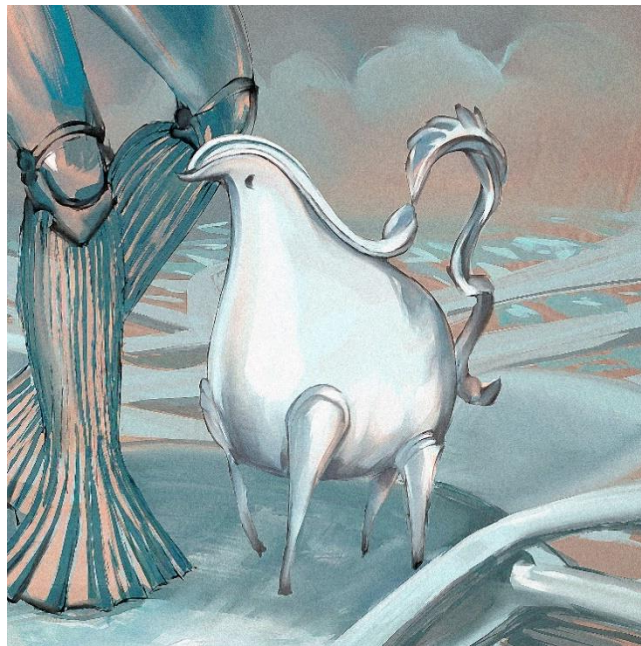
Bu durumlarda çay (can) akarak çaydanlığı terk ettiğinden çaydanlık ölmüş olur. Çaydanlıklar bu dezavantajlarını kullanarak kırıcı ve delici silahlar da geliştirmiştir. Ayrıca çaydanlıklar çeşitli işleme tekniklerini ve boyamaları kullanarak birbirlerini giydirebilirler,

zırhlandırabilirler, paslarından ve çatlaklarından arındırıp iyileştirebilirler, süsleyebilirler. Çaylıklar, çayı karnında toplanan bir çaydanlığın bir dolaba girip orada karanlıkta karnındaki kaynar suyu atması ile doğar. Yeni doğan bu çaydanlıklar anneleri ile birlikte dolaptan çıktığında, yeni doğanı kutusundan çıkartırlar ve annesini tanıyarak yaşamına başlar (Görsel 126).



Görsel 126. Çaylık Kavram Çizimi

Çaylık dünyasında çaydanlıklardan başka sütlükler, tencereler, yumurtalar, fişler, bezler gibi canlılar da vardır. Bunlardan sütlükler (İngiliz çay kültürüne gönderme olarak) köpek ve kedi gibi dost canlısı bir varlık olarak çaylıklarla birlikte yaşarlar (127).



Görsel 127. Çaylık Kavram Çizimi: Sütlük

Onları korurlar, tehlikelere karşı uyarırlar, yavrularına göz kulak olurlar. Tencereler çaydanlıklara yakın zekada ancak hantal ve büyük dört ayaklı canlılardır. Binek ve savaşlarda savaş aracı olarak kullanılırlar (Görsel 128, 129).



Görsel 128. Çaylık Kavram Çizimi: Tencere



Görsel 129. Çaylık Kavram Çizimi: Tencere

Yumurtalar çaylık dünyasının kuşlarıdır. Gerçek dünya ile oyun evreni arasında sıkıştıklarından kanatları olduğu ve uçtukları halde kuş değil yumurta olarak kalmışlardır (Görsel 130).



Görsel 130. Çaylık Kavram Çizimi: Yumurta

Fişler savaş bineği olarak da kullanılan ancak vahşi sürüngenlerdir ve tepsilerin çaydanlıklar tarafından kentleştirilmemiş bölgelerinde bulunurlar (Görsel 131).



Görsel 131. Çaylık Kavram Çizimi: Fiş

Bezler çaylık dünyasının uçan binekleridir ve tepsiler arasında yolculuğu olanaklı hale getirirler (Görsel 132).



Görsel 132. Çaylık Kavram Çizimi: Bez

Çaylık dünyasındaki tepsiler çeşitli doğal yeryüzü şekillerine ve bitki örtülerine sahiptir. Bu özellikler tepsideen tepsie deęişiklik gösterebilirler. Yeryüzü şekilleri ve organik yapılar, kavram tasarımının ana öęesi olan mutfak eşyalarından ve mutfak ortamlarından türetilmiştir. Bataklıklar gibi doğal ortamlar için bulaşık suyu, çayırılık ve çimen tipi araziler için çatal, kaşık ve bıçaklar ve tabaklar kullanılmıştır. Yine ağaç işlevi görmek üzere çatal kaşık ve bıçaklar kullanılmıştır (Görsel 133).



Görsel 133. Çaylık Kavram Çizimi

Tüneller ve oyuklu ortamlar için açık konserve kutular gibi malzemeler kullanılmıştır. Çaylık dünyasındaki tepşiler yoğun buharlı bir yapıya sahiptir ve buhar oyunun her anında devamlılığı olan bir görsel öğedir.

4.2.2. Kültürler, Karakterler ve Mekânsal Öğeler

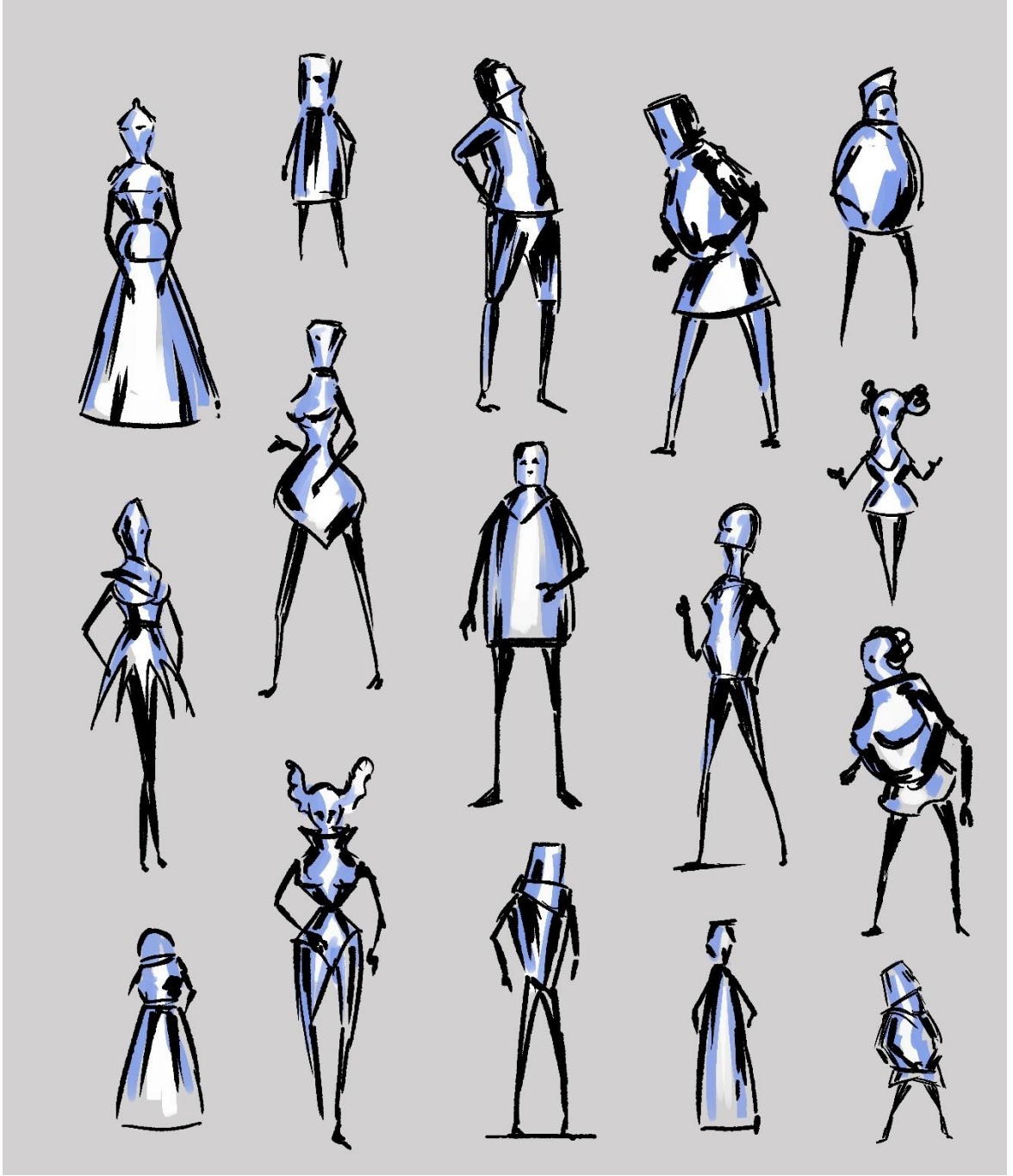
Çaylık dünyasının akıllı varlıkları olan çaydanlıklar çeşitli kültürlere adanmış taraflar halinde yaşarlar. Her bir taraf ya da kültür belirli bir tepşinin sahibi konumundadır. Her bir tarafın halkının anatomisi diğerinden farklı ve kendine hastır. Ancak oyuncunun yönlendireceği isimsiz ana karakter herhangi bir tarafın bir parçası değildir ve metalden olma anatomisi diğer çaydanlıklardan farklı bir yapıdadır. Hemen her çaydanlığa göre daha insansı bir uzuv yapısına sahiptir. Bunda amaç oyun kurgusundaki çaydanlık olarak bu evrende var olmak ögesine vurgu yapmaktır (Görsel 134).



Görsel 134. Çaylık Kavram Çizimi

Oyun içi kültürler ya da benzer rol yapma oyunlarında tanımlandığı şekliyle taraflar kendi tepsilerini yöneten ve diğer tepsileri işgal etmek isteyen ya da savunmacı olup kendi tepsisini korumaya çalışan ordulara sahip devlet örgütlenmeleridir. Dış görünüm, dil ve inanç açısından her biri diğerinden farklıdır.

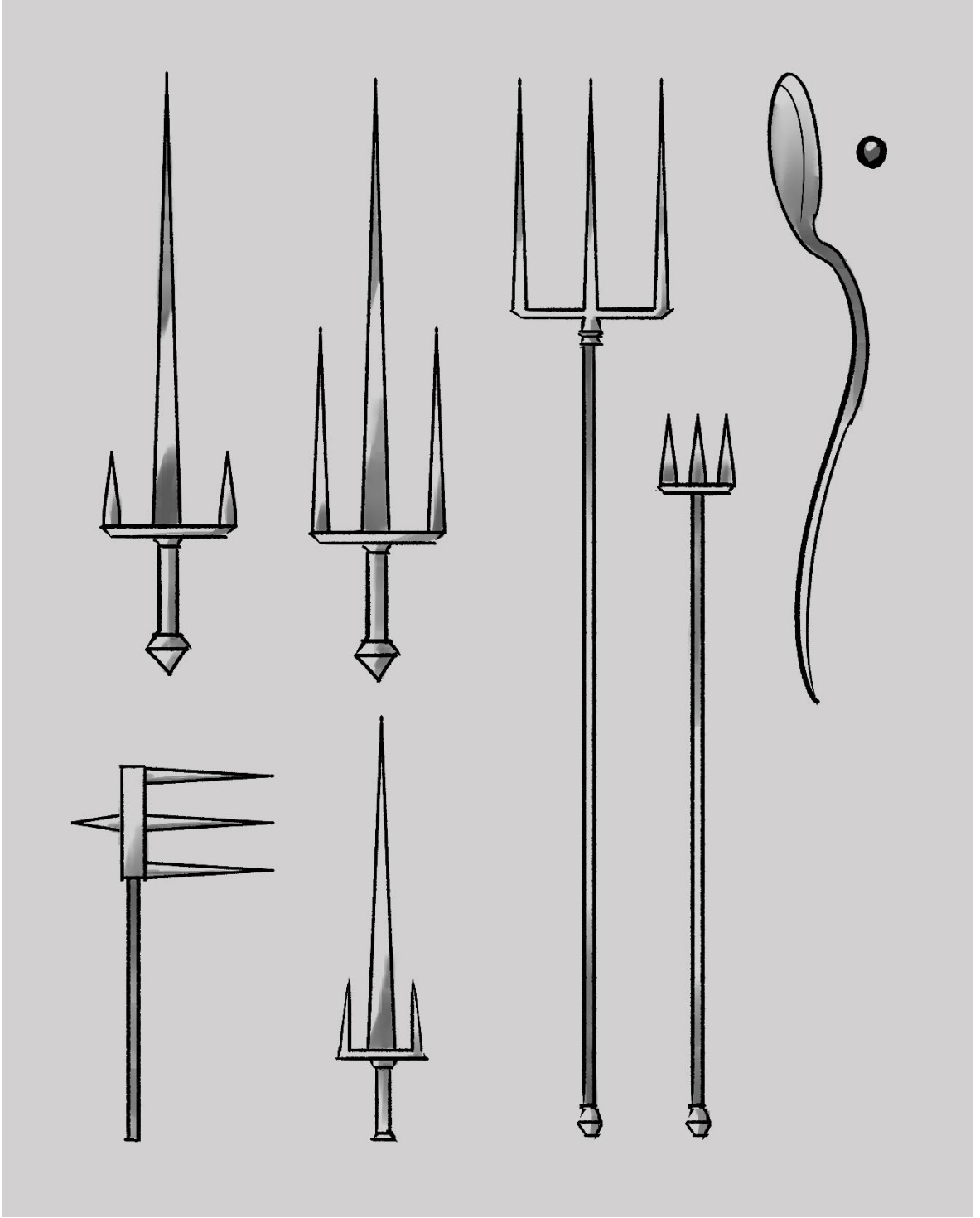
Pottik (Pottic) kültürünün adı, İngilizce Teapod (çaydanlık) sözcüğünün sonundan esinlenilerek türetilmiştir (Görsel 135, 136, 137).



Görsel 135. Çaylık Kavram Çizimi: Pottik Halkı Eskizi

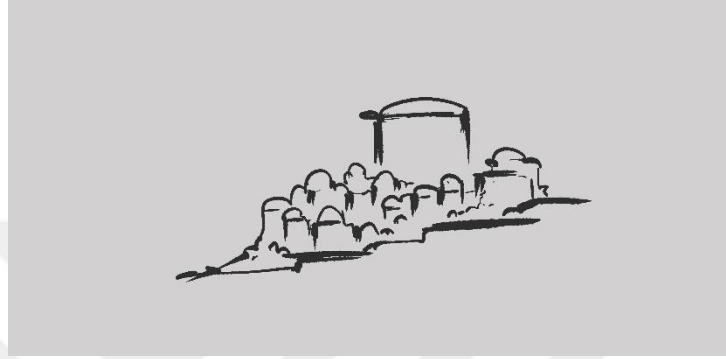


Görsel 136. Çaylık Kavram Çizimi: Pottik Sövalyesi



Görsel 137. Çaylık Kavram Çizimi: Pottik Silahları

Demir Tepsi'nin halkı olan Pottikler Pottika (Pottica) şehrinde yaşarlar ve çoğu şehirleri gibi metal gövdelidir. Pottik kültürü Ortaçağ Avrupa'sından esinlenilerek geliştirilmiştir. Görünüşleri, savaş ve yönetim anlayışları ve görsel detayları (mimari, kostüm, vb) bu çağın gerçek kültürlerinin bir yansımasıdır. Pottikler beşer adını verdikleri bir dine mensuptur. Kutsal beş aynı zamanda beşer dininin kıyametinin adıdır. Pottikler beş çağının zamanı geldiğinde çaylığın sonunun geleceğine inanırlar (Görsel 138, 139).

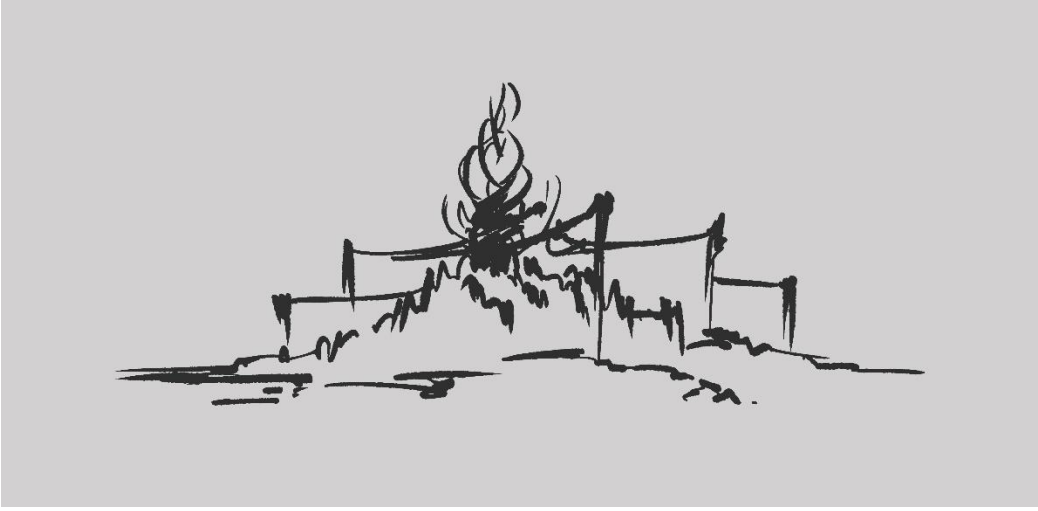


Görsel 138. Çaylık Kavram Çizimi: Pottika Eskizi



Görsel 139. Çaylık Kavram Çizimi: Pottika

Telkariler (Telqharian) Türk, İran, Arap, İslam kültürlerinden yola çıkılarak tasarlanmıştır. Bakır tepsinin sahibi olan Telkariler Telkara (Telqharia) şehrinde yaşarlar ve Pottika'yı fethetmek için mücadele ederler (Görsel 140, 142, 143, 144).



Görsel 140. Çaylık Kavram Çizimi: Telkara Eskizi



Görsel 141. Çaylık Kavram Çizimi: Telkara

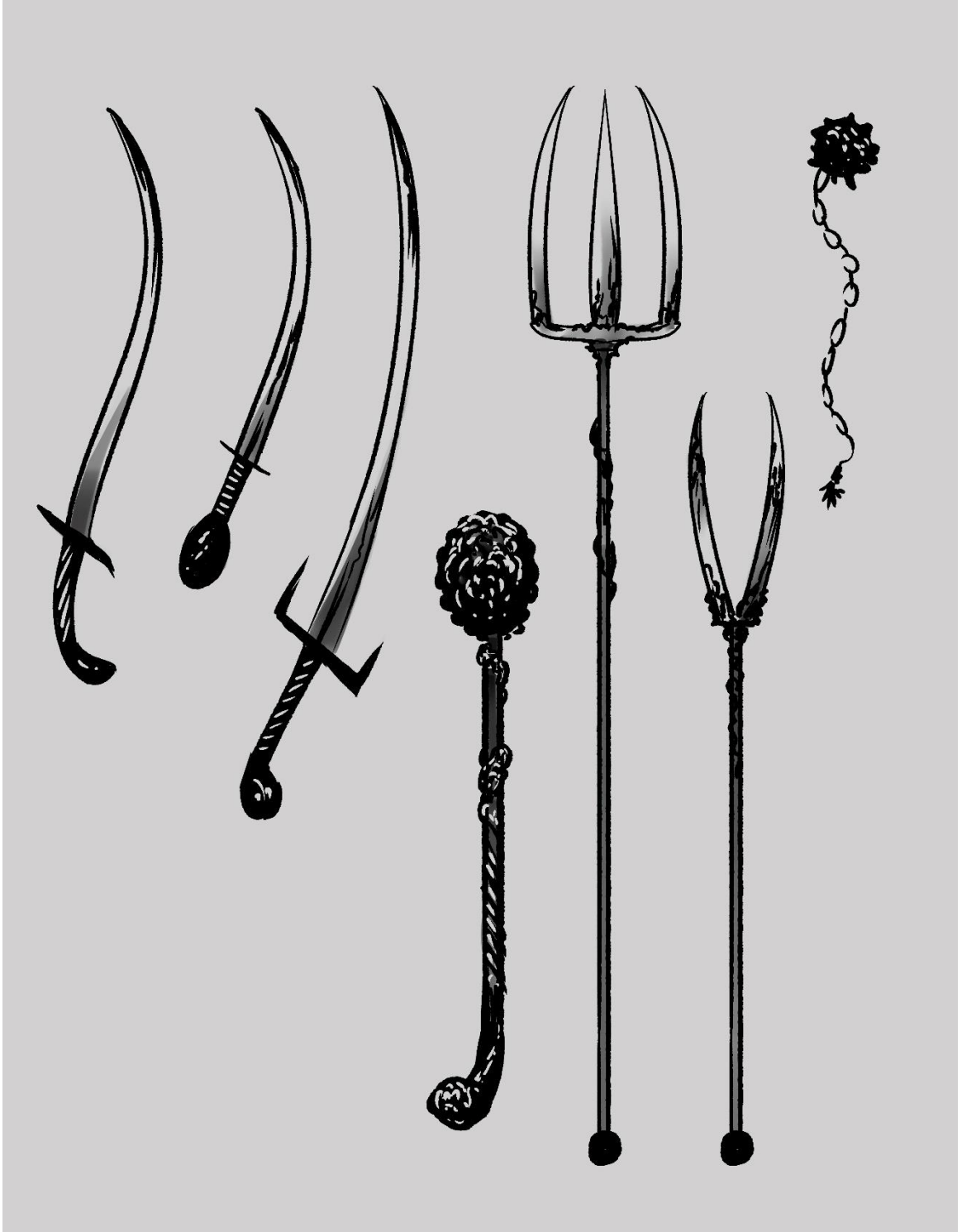
Telkariler zarif metal gövdeli çaydanlıklar olarak tasarlanmıştır (Görsel 141, 142).



Görsel 142. Çaylık Kavram Çizimi: Telkari Halkı Eskizi



Görsel 143. Çaylık Kavram Çizimi: Telkari Neferi



Görsel 144. Çaylık Kavram Çizimi: Telkari Silahları

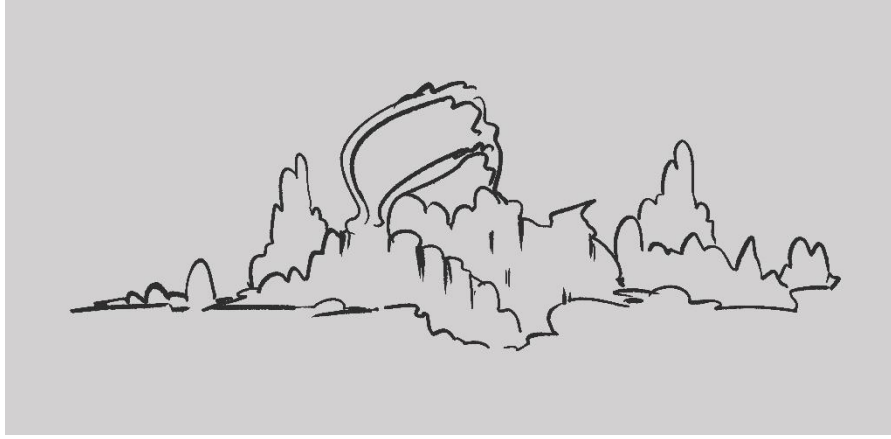
Telkariler altın ismini verdikleri bir dine inanmaktadır. Tanrı tam altın, altın gününde kıyameti getirecektir ve inançlı Telkarileri maden cennetine alacaktır. Telkarilerden ortaya çıkan Kofikler (Coffeique) kahve adını verdikleri bir tanrıya inanan tarikattır. Bu tarikat başta Telkariler olmak üzere tüm çaydanlık halklarını Kofiklerin kurucusu Cezva (Ceziva) adına

kahveye inanmaya zorlar. K kten dinci Kofikler bu uęurda kendilerini gizlice kızdırıp patlatarak ve silahlı katliamlarla aydanlıkları katletmektedir. Oyunda oyuncu Kofiklerin her ani saldırısında oradan kaıp hayatını kurtarmak zorundadır (G rsel 145).



G rsel 145. aylık Kavram izimi: Kofik Fedaisi

ılan (Chilain) halkı ahap tepsinin halkıdır ve Po-ıland (Po'chilain) ehrinde yaarlar (G rsel 146, 147).

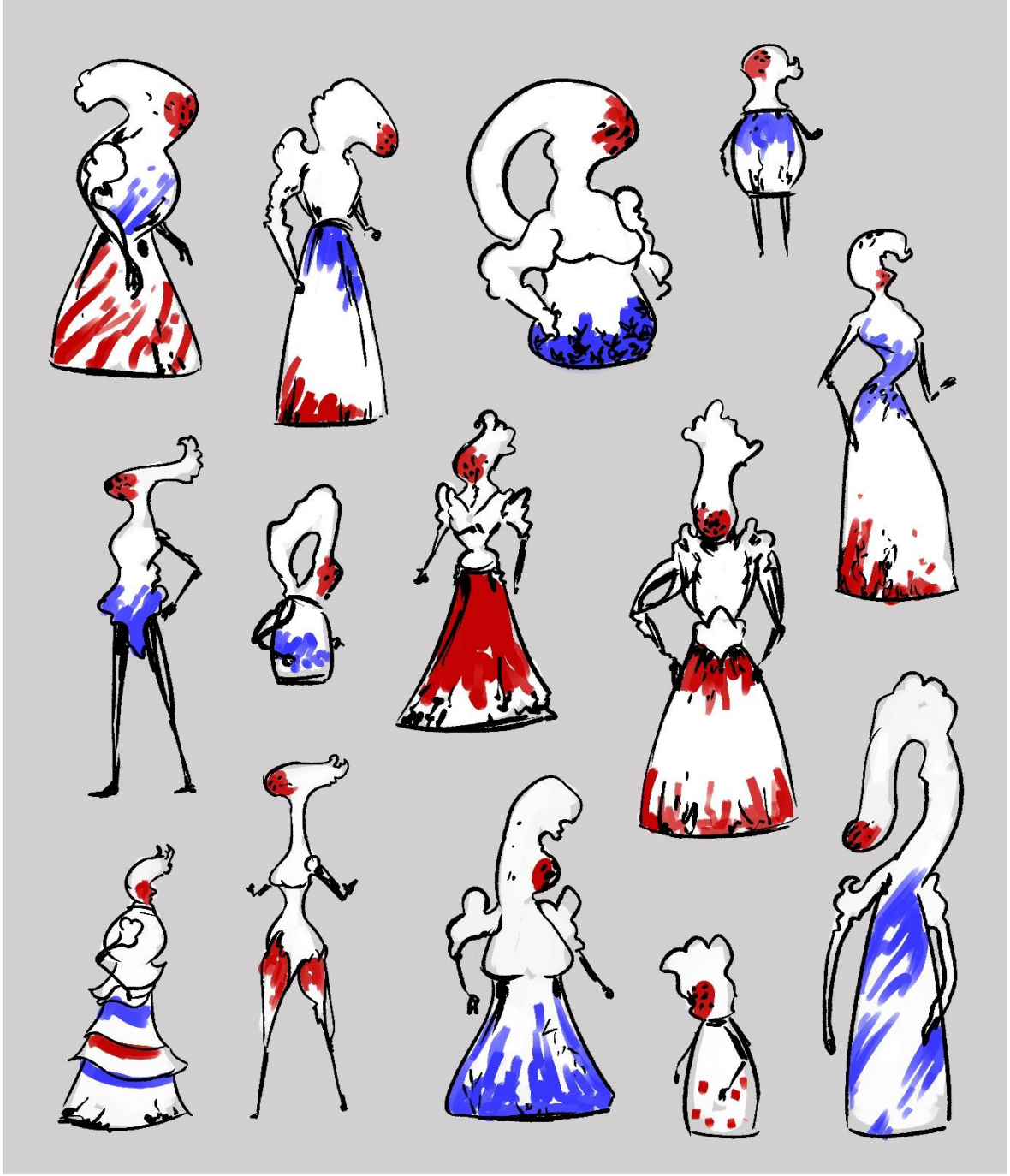


Görsel 146. Çaylık Kavram Çizimi: Po'Çilani Eskizi



Görsel 147. Çaylık Kavram Çizimi: Po'Çilani

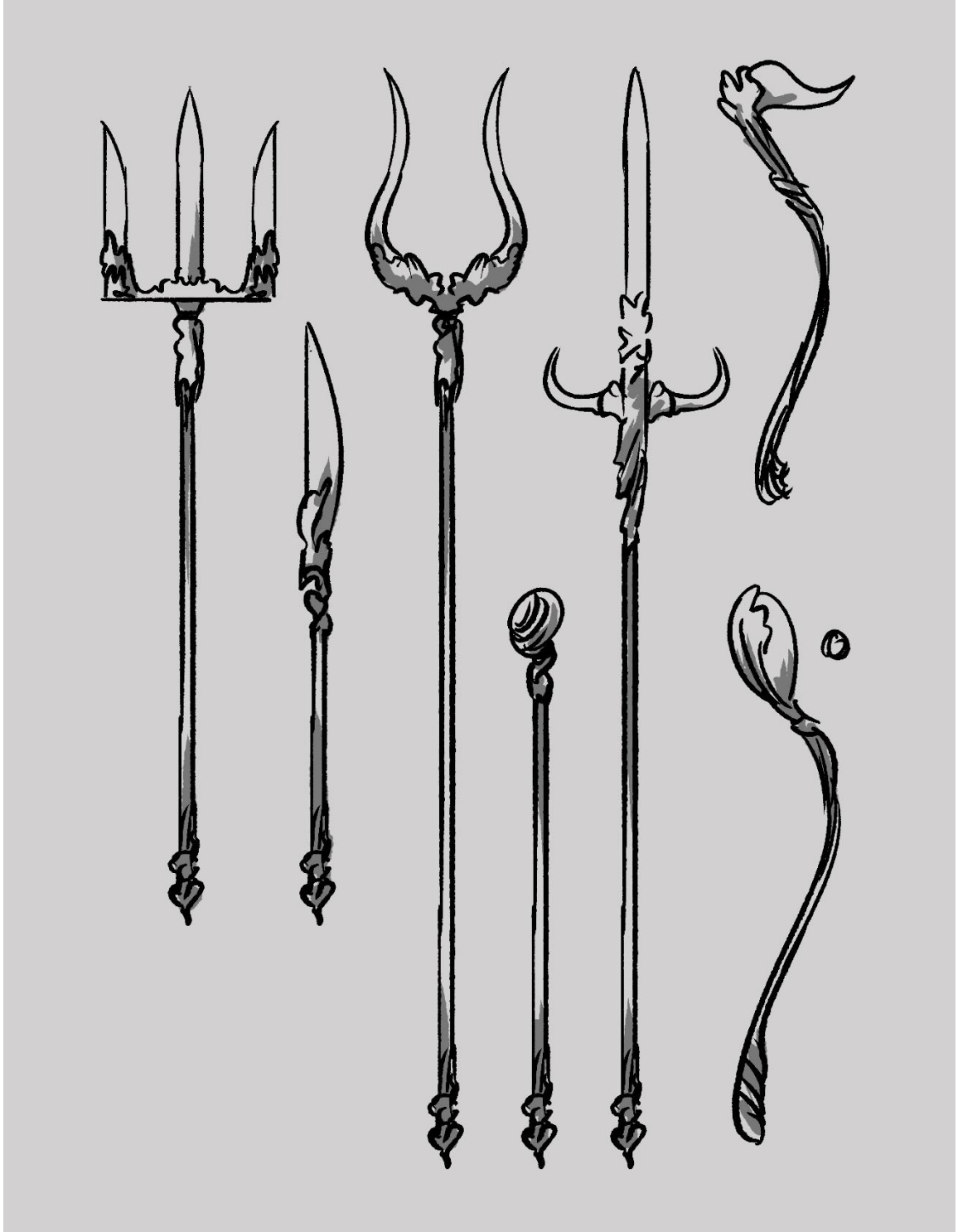
Çilan halkı Antik Çin kültüründen yola çıkılarak tasarlanmıştır. Porselenden oluşma Çilanlar gizemli ve barışçıl bir yaşantıya sahiptir. (Görsel 148, 149, 150). Çilanlar nem adını verdikleri bir yaratıcıya inanırlar. Çilanlara göre ölüm büyük ve sonsuz neme dönüşür.



Görsel 148. Çaylık Kavram Çizimi: Çılan Halkı Eskizi



Görsel 149. Çaylık Kavram Çizimi: Çilan Koruyucusu

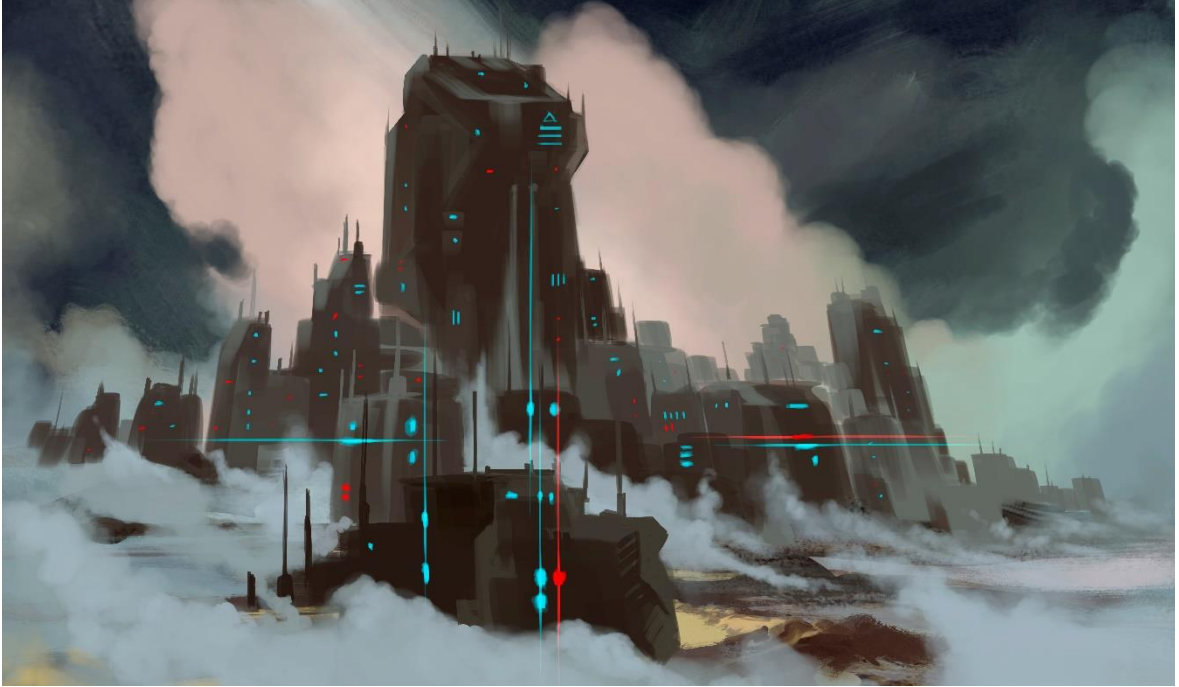


Görsel 150. Çaylık Kavram Çizimi: Çılan Silahları

Novanlar plastik tepsideki Nova şehrinde hüküm süren seri üretimi modern hayattan esinlenilerek tasarlanmış bir taraftır (Görsel 151, 152).

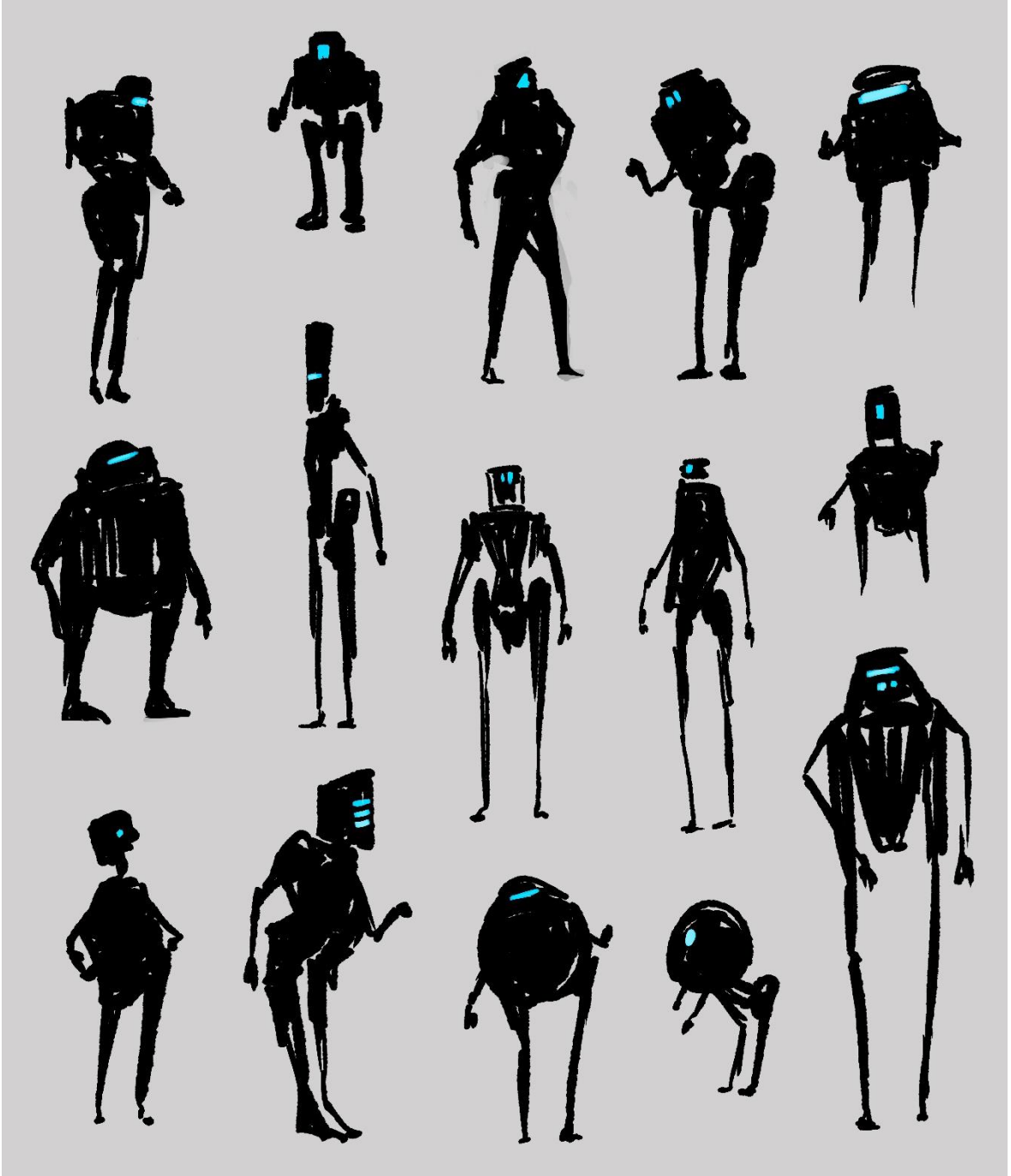


Görsel 151. Çaylık Kavram Çizimi: Nova Eskizi

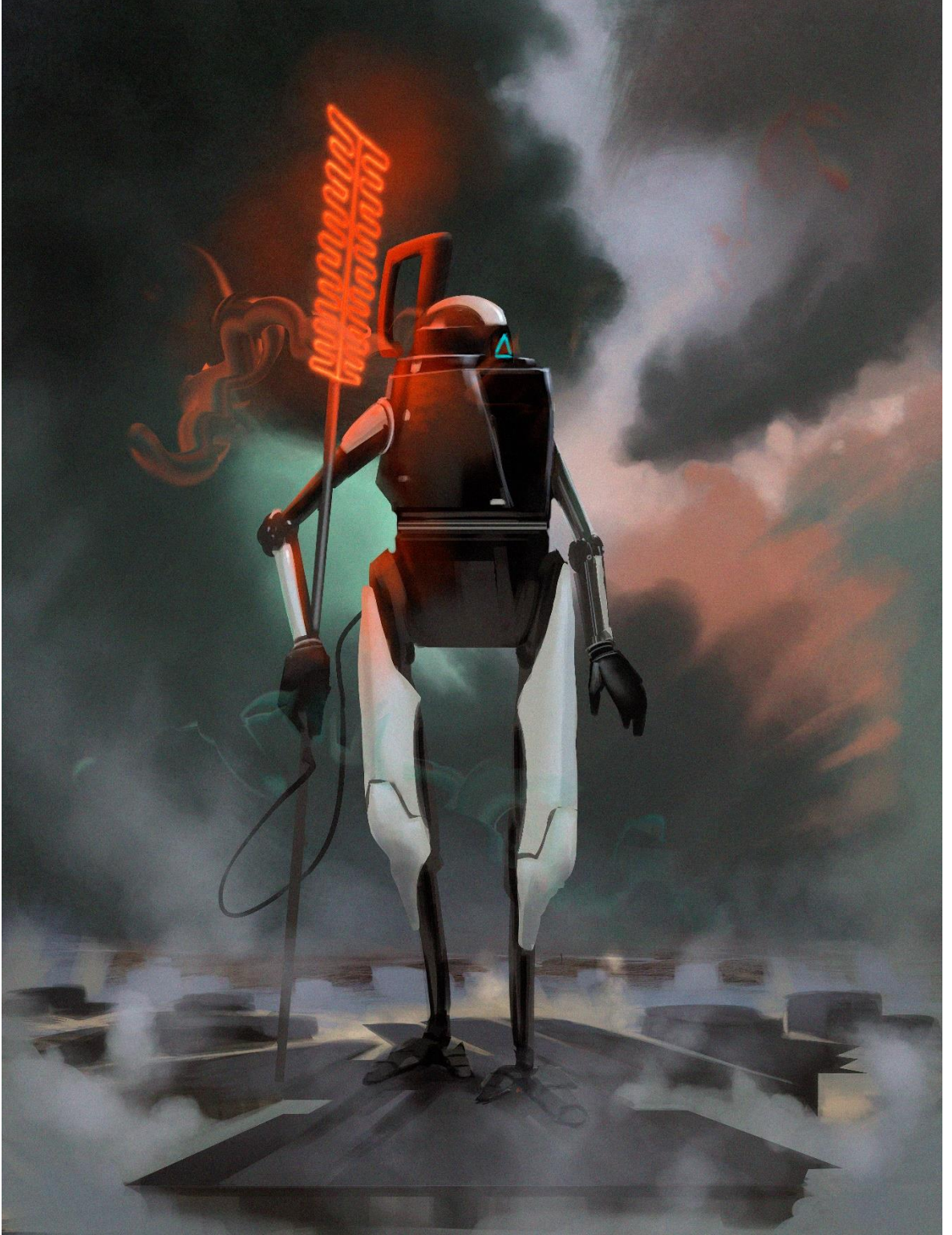


Görsel 152. Çaylık Kavram Çizimi: Nova

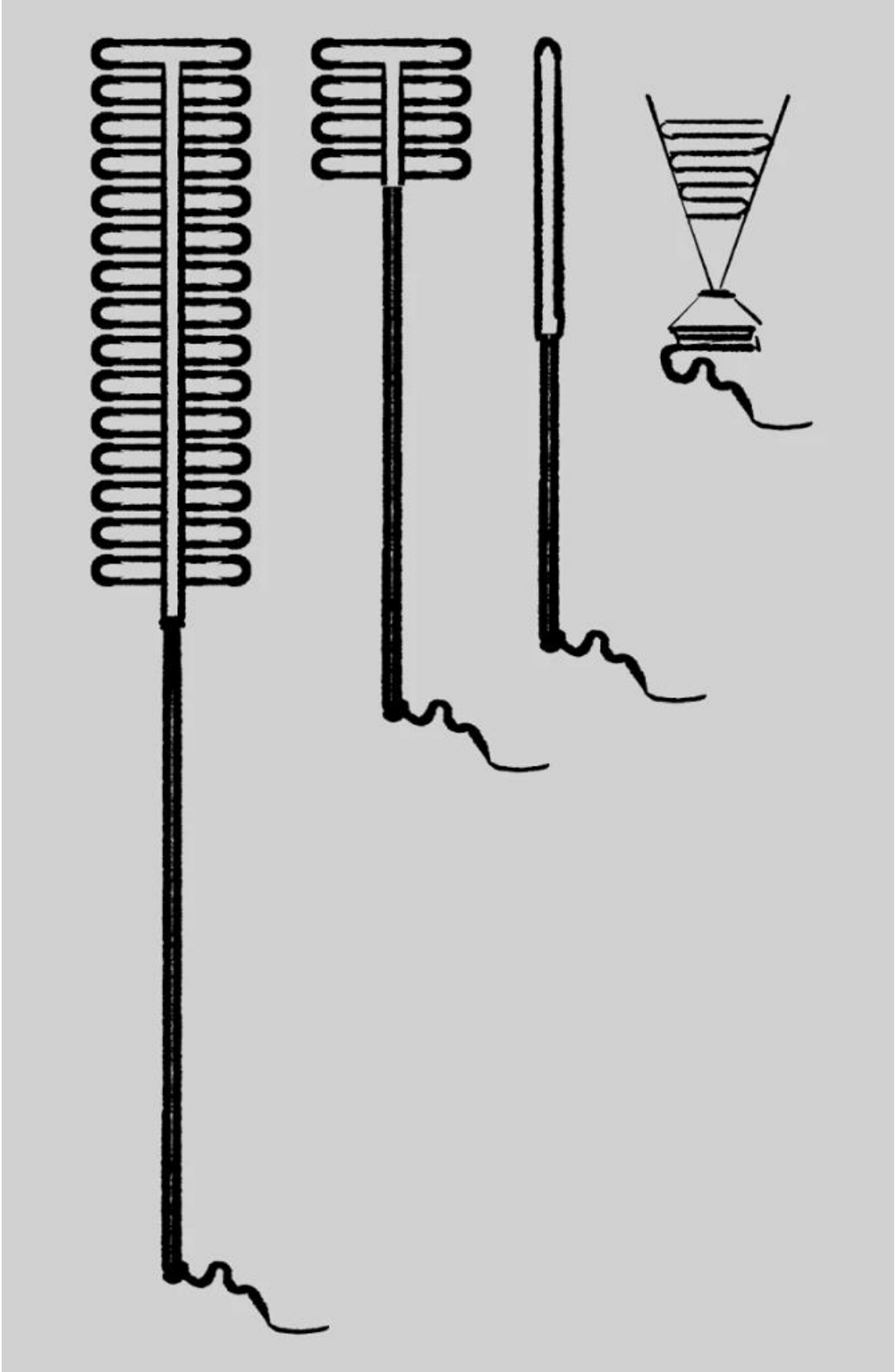
Novanlar üremezler, kendilerini üretirler. Tüm Novanların üreticisi olduğuna inanılan Serya A, rivayete göre Serya Nova şehrini kurmuştur ve kendinden sonraki nesilleri geliştirerek plastik tepsiye yaymıştır. Novanlar hiçbir dine inanmazlar, materyalisttirler, güncelliğe, gelişmeye ve ilerlemeye inanırlar (Görsel 153, 154, 155).



Görsel 153. Çaylık Kavram Çizimi: Novan Halkı Eskizi



Görsel 154. Çaylık Kavram Çizimi: Novan Askeri



Görsel 155. Çaylık Kavram Çizimi: Novan Silahları

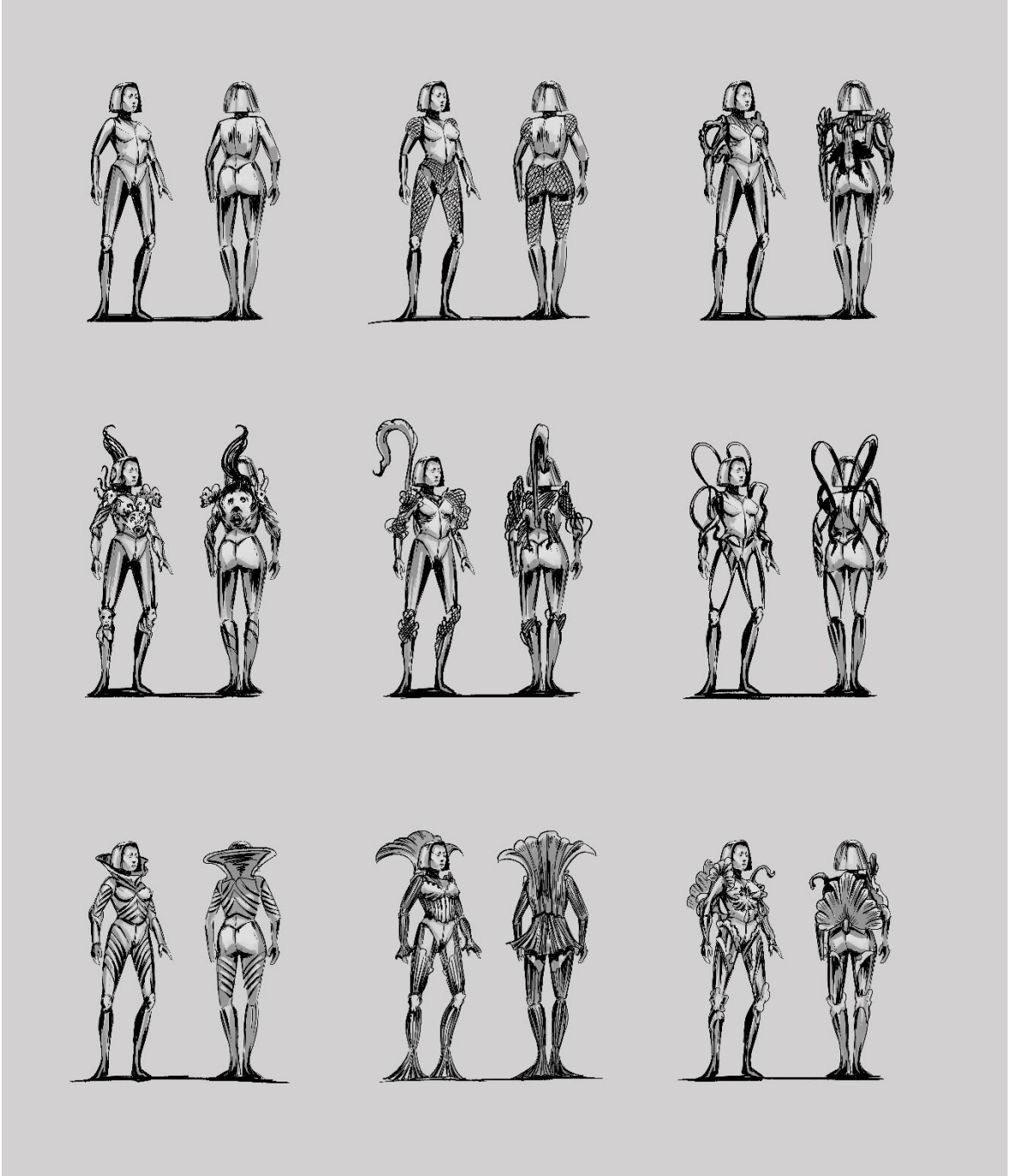
Vanilya Kent (Vanilla Town), tüm mutfak boşluğunun ortalarındaki kırık tepside kurulmuş kasaba ve köylerden oluşma bir bölgenin adıdır (Görsel 156).



Görsel 156. Çaylık Kavram Çizimi: Vanilya Kent

Vanilya, henüz hiçbir güncelleme ve versiyon geliştirme yapılmayan oyunlara “vanilya halinde” denilmesinden esinlenilerek isimlendirilmiştir. Kırık tepsi hiçbir fraksiyonun ilgisinde olmadığından, Vanilya Kent’te her kültürden kaçak, kovulmuş ve macera arayan çaydanlıklar bulunmaktadır.

Hafızası bulunmayan ana karakter oyunun başında Vanilya Kent yakınlarında bazı eski usül çaydanlıklar tarafından keşfedilir. Vanilya Kent, oyuncunun oyunun yapısını ve ana hikayesini ilk kez deneyimleyeceği alan olarak tanımlanmıştır. Ana karakter oyun boyunca etkileşimde bulunacağı bazı önemli yan karakterlerle burada tanışır. Ana karakter zırh ve silahları kullanmayı da bu alanda öğrenir. Zırhlar hem oyunda ana karakterin bedeninin delinmesini zorlaştırır, hem de kozmetik bir öge olarak ana karakterin, oyuncunun tercihlerine göre özelleşmesini sağlar. Oyun ilerledikçe ana karakter diğer tepsilere de ulaşacağından, bu tepsilere hakim olan kültürlere göre farklı zırhlar elde edebilecektir (Görsel 157, 158, 159).



Görsel 157. Çaylık Kavram Çizimi: Zırh Setleri

Metalik ve çaydanlıktan geliştirilen anakaracter bedeninin yorumlanmasında Metropolis Star Wars, Alice Harikalar Diyarında, Wizard of Oz gibi yapıtlardaki metalik gövdelik insanımsı karakterler incelenerek onlardan farklı, özgün bir biçim ve beden yapısı oluşturulmaya çalışılmıştır.



Görsel 158. Çaylık Kavram Çizimi: Anakaracter İllüstrasyonu



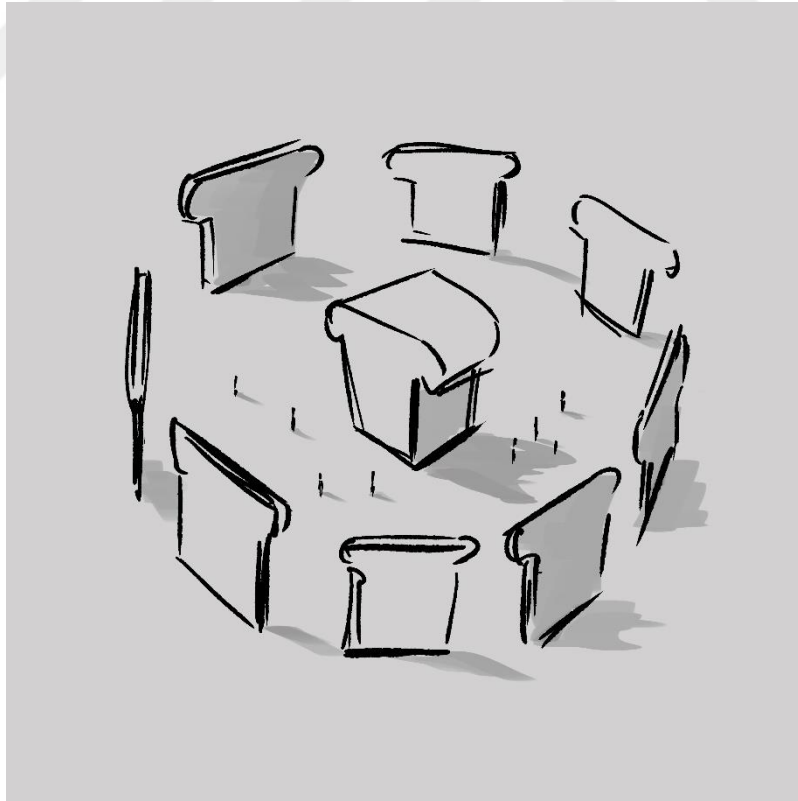
Görsel 159. Çaylık Kavram Çizimi: Anakaracter Üç boyutlu Organik Modeli

Tepsilerde, tepsi halklarının yaşadığı şehir ve benzeri yerleşimler dışında, yine mutfak nesnelere dönüştürülmüş çeşitli özel mekanlar da vardır. Bu mekanlar tarihsel, dini, sembolik, anıtsal ve bilimsel nitelikler taşımaktadır. Örneğin Telkarilerin barındığı Bakır

Tepsi'de Zerdüşt ve Sümer geleneklerinde kutsallık atfedilen ekmeğe gönderme olan bir Ekmeklik vardır (Görsel 160, 161).



Görsel 160. Çaylık Kavram Çizimi: Ekmeklik

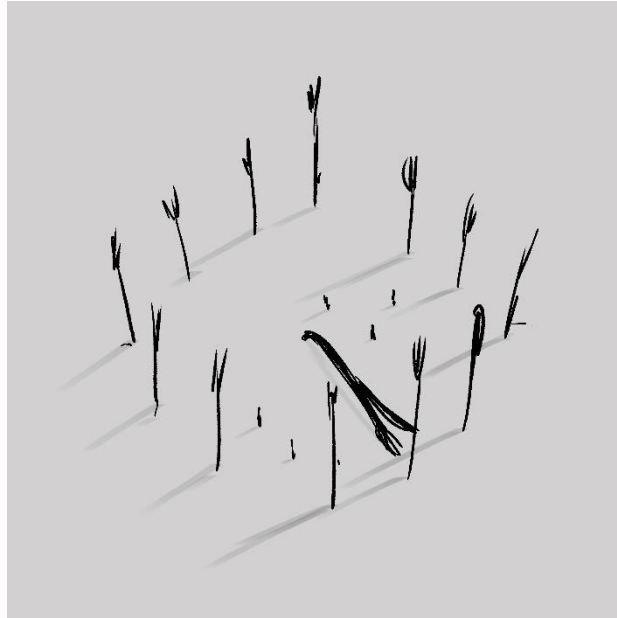


Görsel 161. Çaylık Kavram Çizimi: Ekmeklik

Ekmeklik Telkarilerin belirli aralıklarla tavaf ettiği bir dini tören alanıdır ve tanrı Tam'ın Altın Gününü Ekmeklik tepesinde başlatacağına inanılmaktadır. Saat ise Pottiklerin tepesi Demir Tepsisi'nde inşa edilmiş bir anıttır. Anıt, güneş saati işlevi gören çatallardan oluşmuştur (Görsel 162, 163).

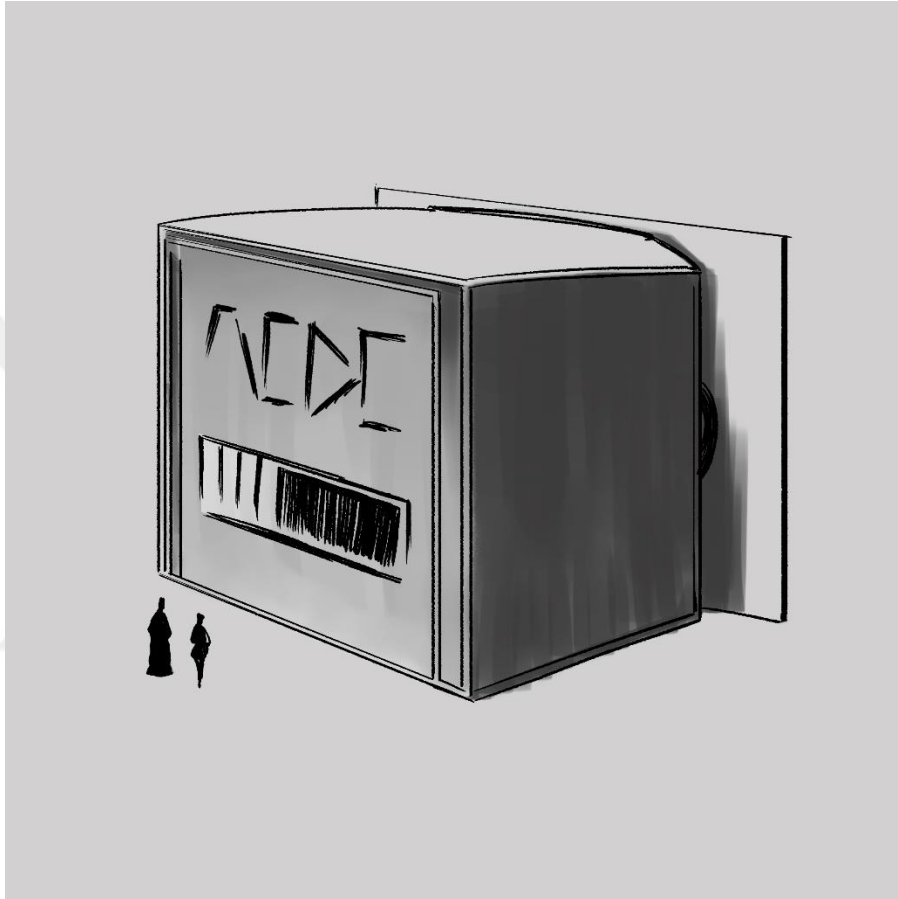


Görsel 162. Çaylık Kavram Çizimi: Saat



Görsel 163. Çaylık Kavram Çizimi: Saat

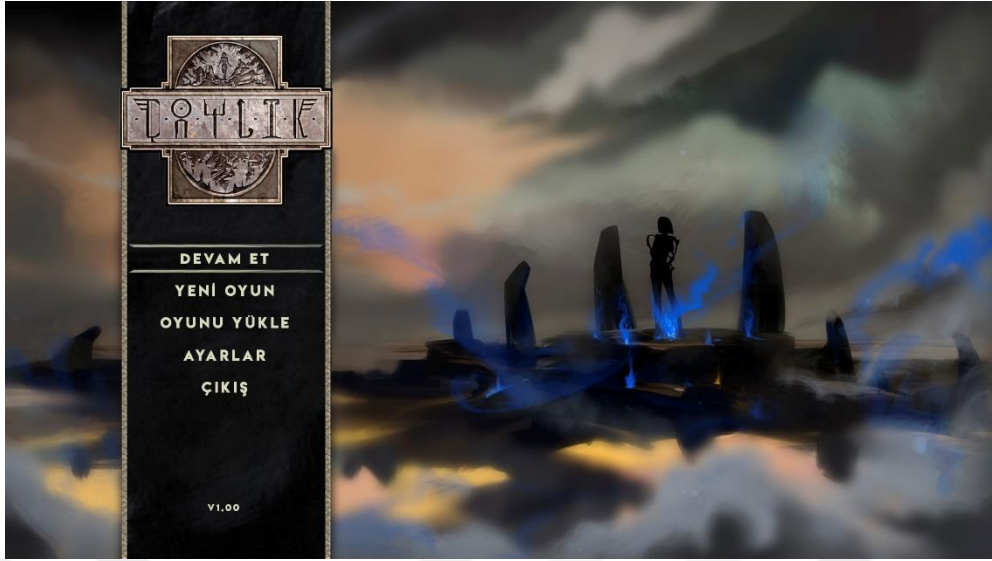
Saat anıtı Pottiklerin Beş Saatini gözlemek ve hatırlatmak için inşaa edilmiştir. Serya Nova'daki Acehane adını AC (alternatif akım) evrensel kısaltmasından almıştır. Acehane büyük bir prizdir ve bu prize takılı bir yapı olarak tasarlanmıştır. Bu yapının yüzeyinde sürekli dolup tekrar boşalan dijital bir yükleme çubuğu vardır. Çubuğun altında da çeşitli dijital semboller, sayılar ve harfler belirmektedir (Görsel 164).



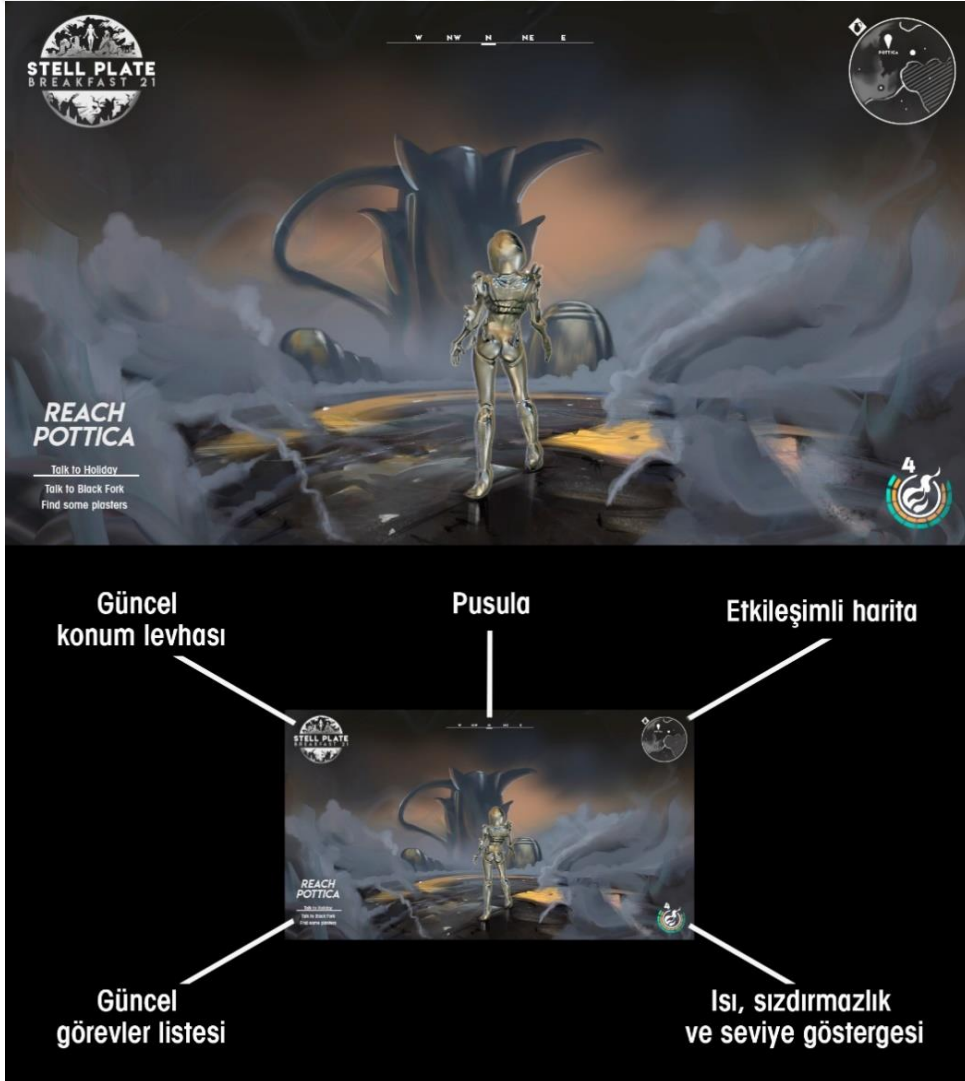
Görsel 164. Çaylık Kavram Çizimi: Priz

Novan bilgeleri bu işaretleri inceleyerek güncellemeleri yorumlamaya ve geleceği öngörerek gelişmeye çalışırlar. Çılanların Tenceresi tüm tepsilerdeki en büyük ocağın üstüne kurulmuştur ve üstüne sürekli akan su kaynağı sayesinde en büyük dumanı üretmektedir. Bu sayede tüm tepsiler içinde en nemli bölgeyi Tencere'nin etrafı oluşturur. Çılanlar buraya gelerek yoğun buhar ve nem içinde meditasyon yaparlar.

Oyunun arayüz tasarımında oyun temasına özgü olan buhar ayrıntısının vurgulanması için sade grafikler ve beyaz ton kullanılmıştır (Görsel 165, 166).



Görsel 165. Çaylık Kavram Çizimi: Anamenü



Görsel 166. Çaylık Kavram Çizimi: Oyun İçi Arayüz

Çaylık, savařmak ve kaçmak, kendinin ya da yoldařının pasını silmek, eksik bilgiler ile hurafelerin peřinden gidenlerle yüzleřmek, gerçeęi aramak ve kendini bulmak, beden-öz arasındaki baę gibi temaları oyuncu ile karřılařtırmak gibi hedefler tařıyan bir tasarımıdır. Oyunda kurallar ve gerçeklik, mutfaęın bir tür oda yerine bir evren, dünya, coęrafya, yerleřim ve habitat olacak řekilde yeniden yorumlanması esası ile tasarlanmıřtır. Gerçeküstücü yorumlama, üslup ve resim teknikleri, bu amaç için uygulanmaya çalıřılmıřtır.



SONUÇ

Oyunlar son elli yıldaki teknolojik, dijital, yazılımsal ve donanımsal gelişmeler nedeniyle sadece eğlence nesnelere olmaktan uzaklaşarak eğitim, bilim, sanat ve felsefe yönleri güçlenmiş etkileşimli deneyim ürünlerine dönüşmüştür. Özellikle rol yapma oyunları gibi çeşitli türlerle ait uzun ve karmaşık hikaye örgüleri ile donatılmış, oyuncunun içinde üç boyutlu sanal bir uzay-zamanda, oyun içindeki karakteri yönlendirebileceği yapıtlarda, etkileşimli deneyim, sanatsal ve özgün bir seviyeye ulaşabilmektedir. Bu olanaklar oyunların görsel tasarımının, bu deneyimi en üst düzeyde destekleyebilecek yaklaşımlarla üretilmesinin gerekliliğini ortaya koymuştur. Bu nedenle oyun geliştiriciler kavram tasarımı ve bu tasarımın eskizlenmesi işlevini yerine getiren kavram sanat üretimi süreçlerine önceki zamanlardan çok daha fazla özen göstermektedir. Çeşitli geliştirici firmalar arasındaki farklılık ve özgün deneyim üretim-anlatım çabası, çok çeşitli çıkış noktaları ile desteklenen kavram sanatı çalışmalarının üretilmesine neden olmuştur. Geliştirici firmalara özel ve dizi olarak üretilecek, fikri mülk değerleri ile satış ve adından söz ettirme gücü sayesinde başarı kazandıracak ürünlere olanak tanımıştır. Özgün görsellik ve ürünün markalaşması adına girilen bu mücadelede pek çok yer, zaman, kültür, doku, siyasi-dini felsefe, semboller, mimari öğeler, doğal yapılar ve oluşumlar özüm senerek, çeşitli oyunların görsel sermayesi haline getirilmiştir. Sanat Tarihi ve akımları da bu mücadelenin verildiği bir araştırma alanı, bir ilham cevheri olarak değerlendirilmiştir.

Sanat Tarihinin Yeniden Yorumlanması Yöntemiyle Gerçeküstü Bir Oyun Kavram Tasarımı araştırmasında çeşitli oyunların kavram tasarımı süreçlerinde sanat tarihi başlığı altında değerlendirilen çeşitli akımların nasıl yorumlandığına dair bulgular elde edilmiştir. Bu akımların görsel oyun tasarımı, kavram tasarımı ve genel grafik tasarım açısından, tamamlanmış oyun grafiğinde nasıl bir etkiye sahip olduğu incelenmiştir. Akımların tekrar yorumlanması ile oyun kavram sanatı öğelerine dönüştürülerek oyunların görsel iskeletini, tadını ve ruhunu var eden kavram tasarımı çalışmalarına örnekler gösterilmiştir. Araştırılan örneklerde yorumlama uygulamalarının nasıl, neden, hangi yöntemler, teknikler ve yaklaşımlar takip edilerek gerçekleştirildiğine dair incelemelere ve açıklamalara yer verilmiştir. Araştırma sürecinde Sanat Tarihi akımlarının felsefi, düşünsel ve görsel

özelliklerinin oyun kavram tasarımının gerektirdiği mekan, karakter, anatomi, estetik, atmosfer, araç, binek, renk-ışık, doku ve biçim uyarlamalarının tasarımını etkilediği gözlemlenmiştir. Oynanış özelliği açısından aksiyon öğelerinin ağır bastığı belirli yapımlarda kavram tasarımı, sanat akımının görsel dil ve özelliklerinin yeniden yorumlanarak uyarlanması ve bazı durumlarda bire bir kopya edilmiş sanat nesnelere oyun içi dünyaya yerleştirilmesi şeklinde geliştirilmiştir. Özgün oynanışa sahip, keşfetme ve araştırma yapılarına sahip rol yapma oyunlarına ait Sanat Tarihi'nin incelenerek kavram tasarımında değerlendirildiği belirli oyun yapıtlarında ise, ele alınan sanat akımının biçimsel özelliklerinin, oyun içindeki üç boyutlu görsel yapının geometrik, dokusal ve renklendirme öğelerinin dönüştürülmesi şeklinde uygulandığı gözlemlenmiştir. İncelenen örneklerin hem satışa sunulmuş ürünler olarak hem de geliştirme aşamasındaki kavram çizimleri bağlamında, çıkış noktası olarak yorumladıkları sanat akımlarının görsel yapıları ile harmanlanmış benzersiz görsellikler oluşturdukları sonucuna ulaşılmıştır.

Çalışmanın araştırma aşamasında edinilen bilgiler ışığında, Gerçeküstü Resim akımının ilkelerinden ve görsel ruhundan beslenen özgün bir kavram sanatı çalışması ortaya konularak yeni ve benzersiz Gerçeküstü bir oyun kavram tasarımı geliştirilmiştir. Çalışma ile sanat akımlarının, tarihsel sanat misyonunun ve ortak insanlık bilincine katkısının yeniden hatırlanması hedeflenmiştir. Uygulama çalışması için metinsel tasarımı yapılan oyun projesinin tür, oynanış özellikleri, ana senaryosu, bölümleri, bölge ve yerleşimleri, anakarakteri, karakterleri, canlı ve cansız çevre öğeleri, temel arayüz yapısı; hızlı çizim, mat boyama, dijital illüstrasyon, organik üç boyutlu modelleme gibi kavram çizimi teknikleri kullanılarak betimlenmiştir. Uygulama çalışması, yoğun kavram çizimi gerektiren ve görselliği ile ilgi çekmek, farklı bakış açıları yaratmak gibi alt amaçları olan açık dünya rol yapma oyunu türünde kararlaştırılmıştır. Gerçeküstücülük akımının görsel yapıyı olağan dünyanın algılamasından sıyrarak ve bilinçdışı algılara hitap eden konusal ve biçimsel denemeler, yerleştirmeler, dönüşümler içeren genel tasarım anlayışının yeniden yorumlanması ile günlük hayata özgü nesnelere karakterleştirilmiş ve doğa, bitki örtüsü, hayvanlar, insanlar, jeolojik oluşumlar, mimari yapılar halinde dönüştürüldüğü görsel bir dünya tasarlanmıştır. Bu dünyanın görsel arka planı üzerine kurgulanacak oyun çalışmasının kullanıcılara Gerçeküstücülük akımının teknik, düşünsel, estetik özelliklerini

deneyimleyebilecekleri bir oyun kavram tasarımı geliştirilmeye çalışılmıştır. Uygulama çalışmasında yürütülen sanat akımlarının yeniden yorumlanması çabasının, bu alanda çalışacak araştırmacılara ışık tutması hedeflenmiştir. Araştırmacıların, Sanat Tarihi'nin gelişim sürecinin ve akımların ortaya çıkış gerekçelerinin incelenerek, seçilecek akımların uygulanacak oyun projesinin kurgusal özellikleri ve teması uygun gelecek şekilde gözden geçirilerek ve özgün bir biçimde yorumlanması önerilmektedir.

Bu çalışma, insanoğlunun içinde bulunduğumuz şu anında, Sanat Tarihi'nin, oyun deneyiminin görsel yüzü altında oyuncu ile buluşmasının desteklenmesine adanmıştır. Çalışmada Sanat Tarihi'ni var eden akımların, bu akımları ortaya çıkartan ve çeşitlendirerek alanlarında eserler meydana getiren sanatçı ve tasarımcılar ile içinde buldukları dünyanın betimlenmesi ve yorumlanması adına geliştirdikleri söylemlerin, güncel oyun tasarımları ile günümüz ve gelecek insanına aktarılmasının önemi üzerinde durulmuştur. Oyunların ve oyun kavram tasarımının işlevini geliştirerek, değerini ve etkisini arttırmaya devam ettiği bu günlerde (tıpkı çaylık evrenindeki gibi), tekrarlanmayı, ancak her defasında bir parça daha farklı oluşu savunan sanatsal bir tavrın, yeni nesillerin insanlık ailesine dair bağlarını sağlamlaştıracağı ve varlık bilinçlerini zengileştireceği öngörülmüştür.

KAYNAKLAR

Alessandra, Z. (2008). *Ornament and the Grotesque: Fantastical Decoration from Antiquity to Art Nouveau*. Thames and Hudson.

Alex, C. (2012). Interview: Composer Austin Wintory On Journey. TheSixthAxis. Eriřim: Kasım 2018. <https://www.istanbulsanatevi.com/resim-ekolleri/dadaizm-sanat-akimi-ve-temsilcileri/> Eriřim: řubat 2019

Apatoff, D. (2017). *The Art of the Post: Gustaf Tenggren: The Man Who Shaped Disney's First Animated Movies*. Eriřim: řubat 2018.

Artun, N. A (2014). *Sürrealizm/Mimarlık: MEKÂN SANATI*. İletişim Yayınları, 2058, Sanathayat Dizisi.

Asiado, T. (2008). *History of Colossus Computer and Alan Turing*. Eriřim: Temmuz 2012. <http://suite101.com/article/colossus-computer-and-alan-turing-a65966>

Atılgan, N. ř. (2007). *Elektronik Oyunlarda Piksel Grafikler ve Bir Oyun Arayüzü Tasarımı*. Ankara, Hacettepe Üniversitesi.

Atılgan, N. ř. (2009). *Led Ekranlı Tařınabilir Elektronik Oyun Konsollarının Geliřimi ve Elektronik Noktanın Ürün ve Grafik Olarak Tasarımı*. Gazi Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Dergisi.

Bates, B. (2004). *Game Design. (İkinci Basım)*. Thomson Course Technology PTR, Boston.

Baudrillard, J. (1994). *Simulacres et Simulation*. Michigan: University of Michigan Press.

Bayer, P. (1992). *Art Deco Architecture: Design, Decoration and Detail from the Twenties and Thirties*. Thames&Hudson.

Berghaus, G. (2015). *International Yearbook of Futurism Studies*. Walter de Gruyter GmbH, Berlin/Boston. CPI books GmbH, Leck.

Bingman, A. (2012). *Art Deco: A strong, striking style for graphic design*. Eriřim: Nisan 2018. <https://99designs.com/blog/design-history-movements/art-deco-a-strong-striking-style-for-graphic-design/>

Blumberg, N. (2014). *Encyclopaedia Britannica*. Eriřim: Mayıs 2018. <https://www.britannica.com/art/Art-Deco>

Bowser, R. A. & Croxall, B. (2016). *Steampunk: Pasts, Presents, and Futures*. University of Minnesota Press, Minneapolis / London.

Campbell, A. (2009). *Fantasy Art Now (Vols. 1-2)*. East Sussex: The Ilex Press Limited.

- Campos, C. (2008). *Digital Illustration*. Singapore: MaoMao Publications.
- Clarke, A. & Mitchell, G. (2007). *Videogames and Art*. Chicago: Intellect Bristol.
- Collard, S. B. (2014). *A Look at Cubism*. Rourke Educational Media, North Mankato, Minnesota, USA.
- Crawford, C. (1997). *The Art of Computer Game Design*. Department of History of Washington State University at Vancouver.
- Darby, J. (2008). *Awesome Game Creation: No Programming Required, Third Edition*. Massachusetts: Charles River Media.
- Davenport, J. (2016). *Discovering the sad story of Dark Souls 3's most grotesque creature*. Eriřim: Aralık 2018. <https://www.pcgamer.com/discovering-the-sad-story-of-dark-souls-3s-most-grotesque-creature/>
- Debord, G. (2019). *Fütürizm, Dadaizm ve Sürrealizm Üzerine*. Skopbülten, Pasajlar. Eriřim: Nisan 2019. <http://www.e-skop.com/skopbulten/pasajlar-fudurizm-dadaizm-ve-surrealizm-uzerine/4726>
- Denzer, T. J. (2016). *Bioshock's Amazing Journey Into Art Deco Horror*. Eriřim: Temmuz 2018. <http://arcadesushi.com/tribute-bioshock/>
- Dransfield, I. (2018). *The History of Wolfenstein*. Eriřim: Temmuz 2018. <https://www.pcgamer.com/the-history-of-wolfenstein/>
- Emily, G. (2011). *Journey Hands-on Preview*. Videogamer.com. Eriřim: Eylül 2018. <https://web.archive.org/web/20121003015527/http://www.videogamer.com/ps3/journey/preview-2895.html>
- Fandom: Machinarium, Josef.* (t.y.). Eriřim: Aralık 2018. <http://machinarium.wikia.com/wiki/Josef>
- Feldman, A. (2001). *Designing Arcade Computer Game Graphics*. Wordware Publishing, Inc.
- Fijalkowski, K. & Richardson, M. (2016). *Surrealism: Key Concepts*. Routledge, Abingdon, Oxon.
- Fox, B. (2005). *Game Interface Design*. Massachusetts: Charles River Media.
- Franson, D. & Thomas, E. (2007). *Game Character Design Complete*. Boston: Charles River Media.
- Gaudiosi, J. (2010). *3D Design and Modelling*. Computer Graphics World, 33 Issue 8/9, 18-24.

Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have To Teach Us About Learning And Literacy*. Palgrave Macmillan, Hampshire, England.

Gee, J. P. (2007). *Good Video Games Good Learning: Collected Essays on Video Games, Learning, and Literacy*. New York: Peter Lang Publishing Inc.

Gentile, E. (2003). *The Struggle for Modernity: Nationalism, Futurism, and Fascism*. Praeger Publishers, 88 Post Road West, Westport.

Getting Into The Video Game Industry. Animation Arena. (t.y.). Erişim: Eylül 2018. <http://www.animationarena.com/getting-into-video-game-industry.html>

Haase, R. (2018). *Romanticism at The Heart of Dark Souls 3*. Erişim: Aralık 2018. https://www.gamasutra.com/blogs/ReneHaase/20180711/321757/Romanticism_and_the_art_of_Dark_Souls_III.php

Hamilton, K. (2015). *Why so Many People Love Grim Fandango*. Erişim: Kasım 2018. <https://kotaku.com/why-so-many-people-love-grim-fandango-1682075082>

Harris, D. (2017). *Welcome to The Occupation a World for Wolfenstein*. Erişim: Temmuz 2018. <http://deadendthrills.com/welcome-to-the-occupation-a-world-for-wolfenstein/>

Hopkins, D. (2016). *A Companion to Dada and Surrealism*. Wiley-Blackwell.

Houghton, D. (2017). *The King of FPS – How Wolfenstein 3D Changed Video Games Forever*. Erişim: Temmuz 2018. <https://www.gamesradar.com/8-things-wolfenstein-3d-gave-world/>

Hourihane, C. (2012). *The Grove Encyclopedia of Medieval Art and Architecture, 1.Cilt*. Oxford University Press.

<http://www.milliyet.com.tr/distopya-ve-utopya-arasindaki-farklar-nelerdir--molatik-1456/> Erişim: Kasım 2019

<http://www.saturdayeveningpost.com/2017/07/13/culture/art/gustaf-tenggren-man-shaped-disneys-first-animated-movies.html>

<https://web.archive.org/web/20120922154805/http://www.thesixthaxis.com/2012/03/15/interview-journey-composer-austin-wintory/> Erişim: Kasım 2018

Jones, S. (2018). *What is cel-shading - Plus our pick of cel-shaded games*. Erişim: Aralık 2018 <https://www.fanatical.com/en/blog/what-is-cel-shading>

Koster, R. (2005). *A Theory of Fun for Game Design*. Paraglyph Press, Arizona, USA.

Lahor, J. (2012). *Art Nouveau*. Confidential Concepts, Worldwide, USA

Latdict, Arama: Conceptus. Eriřim: řubat 2018. <http://latin-dictionary.net/definition/11945/conceptus-conceptus>

Leigh, A. (2012). In-Depth: Journey's rare and magical success. *Gamasutra*. Eriřim: Eylöl 2018.

http://gamasutra.com/view/news/163143/InDepth_Journeys_rare_and_magical_success.php

Leukart, H (1994) *DOOM: Where the Sanest Place. is Behind a Trigger*. Eriřim: řubat 2018. <http://www.gamers.org/docs/FAQ/doomfaq/>

Looking Back at Wolfenstein 3D. Eriřim: Temmuz 2018. <https://gaminghistory101.com/2014/09/06/wolfenstein-3d/>

Loomis, M. (2015). *Review: 'Shelter 2' Has Great Artwork, Ho-Hum Gameplay*. Eriřim: Aęustos 2018. <https://gamerant.com/shelter-2-reviews/>

Meloni, W. (2000). *Gaming's Golden Age?*. *Computer Graphics World*. 23, Issue 4, 1. California: Electroic Computer Manufacturing.

Miller, J. (2005). *Art Deco*. DK and The Prince Guide Company, Dorling Kindersley Limited, London, UK.

Mingnone, J. (2005). *The Revitalisation of Illustration. Handmade*. 1, Number 1, 15-23. Sydney: Agda.

Navster, D. (2015). The Artistic Brilliance of Grim Fandango. Eriřim: Kasım 2018. <https://www.giantbomb.com/grim-fandango/3030-13230/forums/the-artistic-brilliance-of-grim-fandango-1782862/>

Obendorf, H. (2009). *Minimalism: Designing Simplicity*. University of Hamburg. Springer, Dordrecht Heidelberg London New York

Ohannessian, K. (2012). Game Designer Jenova Chen On The Art Behind His "Journey". *Fast Company*. *Mansueto Ventures*.

Osterwalder, A. (2010). Dopamin Statt Adrenalin: Der Sensationelle Erfolg von Thatgamecompany. *Innovation Stuntmen*. Eriřim: Eylöl 2018. <https://www.webcitation.org/5yPgyVp45?url=http://www.innovationstuntmen.com/?p=526>

Oxford Dictionary, Arama: Concept. Eriřim: řubat 2018. <https://en.oxforddictionaries.com/definition/concept>

Oxland, K. (2004). *Gameplay and Design*. Essex: Addison-Wesley.

Oyunlar Hakkında. (t.y.). Erişim: Mart 2017, <http://oyungezer.com/907665/in/87765/art/345.html>

Palmer, A. L. (2011). *Historical Dictionary of Romantic Art and Architecture.* The Scarecrow Press, Inc, UK

Pardew, L. (2005). *Beginning Illustration and Storyboarding for Games.* Massachusetts: Charles River Media.

Parkin, S. (2016). *Rapture leaked: The True Story Behind the Making of BioShock.* Erişim: Nisan 2018. <https://www.eurogamer.net/articles/2014-04-17-the-true-story-of-bioshock>

Payaslı, M. (2018). *Dada Hareketi – Muhalif Sanat Dada.* Erişim: Mart 2019. <https://www.tarihlisanat.com/dadaizm-dada-hareketi/>

Pilniy, O. (2016). *The Grotesque in Contemporary Anglophone Drama.* Palgrave Macmillan, Prague, Czech Republic.

Pitts, R. (2014). *Making Wolfenstein: A Fight Club on Top of The World.* Erişim: Temmuz 2018. <https://www.polygon.com/features/2014/5/15/5713324/wolfenstein-the-new-order-machine-games>

Prince of Persia 2008 a Shacknews Retrospective (t.y.). Erişim: Aralık 2018. <https://www.shacknews.com/article/86560/prince-of-persia-2008-a-shacknews-retrospective>

Pringle, T. (2011). *3D Total's Concept Art for Games.* 3D Total.com Ltd.

Rollings, A. & Morris, D. (2004). *Game Architecture and Design: A New Edition.* Pearson Education, Indianapolis, USA.

Rose, M. (2013). *Gimme Shelter: The art behind a game about badgers.* Erişim: Ağustos 2018. https://www.gamasutra.com/view/news/197893/Gimme_Shelter_The_art_behind_a_game_about_badgers.php

Rutter, J. & Bryce, J. (2006). *Understanding Digital Games.* Sage Publications Limited, California, USA.

Sellers, C. (2011). *Concept Art for Games.* 3DTotal.com, eBook Series.

Smed, J. & Hakonen, H. (2003). *Towards a Definition of a Computer Game.* Turku: Centre for Computer Science.

Solarski, C. (2012). *Drawing Basics and Video Game Art.* Watson-Guption Publications, New York, USA.

Soyluççek, S. (2011). *Bilgisayar Oyunlarında Grafik Tasarım ve Uygulama Sorunları; Bir Oyun İçin Arayüz Tasarımı*. Ankara, Hacettepe Üniversitesi.

Squire, K. (2007). *Video Games in Education*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology.

Staniec, L. (2017). *How Do You Create Concept Art for Video Games?* 80 Level. Erişim: Ocak 2018. <https://80.lv/articles/how-do-you-create-concept-art-for-video-games/>

Steward, C. (2017). *10 Top Speed Painting Tips*. Erişim: Şubat 2018 <https://www.creativebloq.com/art/10-top-speed-painting-tips-71621260>

Stockwell, P. (2017). *The Language of Surrealism*. Palgrave, Macmillan Publishers Limited, UK

Şimşek, Ş. B. (2007). *Bilgisayar Oyun Grafiklerinde Biçim içerik sorunları ve bir Uygulama*. Ankara, Hacettepe Üniversitesi.

Tavinor, G. (2009). *The Art of Video Games*. Blackwell Publishing, John Wiley & Sons Ltd, The Atrium, Southern Gate, Chichester, West Sussex, PO19 8SQ, United Kingdom

The First Video Game? Erişim: Ocak 2018. <https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php>

Thoma, M. (2018). *Stages of Software Development*. Erişim: Temmuz 2018. <https://martinthoma.com/software-development-stages/>

Trefry, G. (2010). *Casual Game Design*. Elsevier Inc, Morgan Kaufmann Publishers, Burlington, USA.

Tunceli, O. (2012). *Bilgisayar Oyunları Grafiğinin İncelenmesi ve Bir Bilgisayar Oyununun Grafik Tasarım Sürecinin Yürütülmesi*. Ankara, Hacettepe Üniversitesi

Umland, A. & Hartzell, B. (2014). *Studies in Modern Art 10: The Making of Cubism 1912-1914*. The Museum of Modern Art, New York.

Usher, W. (2015). *Shelter 2 Launches on Steam March 9th*. Erişim: Ağustos 2015. <https://blogjob.com/oneangrygamer/2015/02/shelter-2-launches-on-steam-march-9th/>

Uysal, A. (2005). *Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunları Görsel Tasarımı*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.

Vallejo, B. & Bell, J. (2009). *The Uitimate Illustrations*. Collins Design. New York: Harper Collins Publishers.

Victoria, C. & Klaus, H. C. (2013). *Art Deco (Art of Century)*. Parkstone Press International, New York, USA

Waterhouse, J. (2017). *Yoda Almost Looked Like a Garden Gnome, Plus 4 More Early Star Wars Character Concepts*. Eriřim: řubat 2018
<https://www.starwars.com/news/5-early-star-wars-character-concepts>.

Wingate, R. (2017). *Art Essay: Bioshock and The Art Deco Art Movement*. Eriřim: Mayıs 2018. <https://nextgenrachaelwingate.wordpress.com/2017/01/17/art-essay-bioshock-and-art-deco/>.

Wolf, J. P. (2008). *The Video Game Explosion*. Greenwood Press Westport, Connecticut, London.

Worth, P. (2013). *Bioshock: The Art Deco Design of Rapture*. Eriřim: Mayıs 2018.
<http://www.thunderboltgames.com/feature/bioshock-the-art-deco-design-of-rapture>

Zurakhinsky, M. (2016). *The Art Story, Modern Art Insight: Minimalism*. Eriřim: Eylül 2018. <https://www.theartstory.org/moveme>

Etik Beyanı

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Tez/Sanat Çalışması Raporu Yazım Yönergesi'ne uygun olarak hazırladığım bu Tez/Sanat Çalışması Raporunda,

- Tez/Sanat Çalışması Raporu içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- atıfta bulunduğum eserlerin bütününe kaynak olarak gösterdiğimi,
- kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- bu Tez/Sanat Çalışması Raporunun herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Tez/Sanat Çalışması Raporu çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

14.11.2019
(İmza)
Oğuz TUNÇ

Orjinallik Raporu

Sanatta Yeterlik Orjinallik Raporu HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tez/Sanat Çalışması Raporu Başlığı:

SANAT TARİHİNİN YENİDEN YORUMLANMASI YÖNTEMİYLE GERÇEKÜSTÜ BİR OYUN KAVRAM TASARIMI

Yukarıda başlığı verilen Tez/Sanat Çalışması Raporumun tamamı aşağıdaki filtreler kullanılarak Turnitin adlı intihal programı aracılığı ile Tez Danışmanım tarafından kontrol edilmiştir. Kontrol sonucunda aşağıdaki veriler elde edilmiştir.

Raportama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
17.09.2019	183	157738	14.11.2019	%6	1174366777

Uygulanan filtreler:

1. Kaynakça hariç
2. Alıntılar dâhil
3. 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez/Sanat Çalışması Orjinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. (14.11.2019)

İmza

Oğuz TUNÇ

Öğrenci No.: N14159903

Anasanat/Anabilim Dalı: Grafik Anasanat Dalı

Program (İşaretleyiniz):

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
	X		

DANIŞMAN ONAYI
UYGUNDUR.
Prof. Nadire Şule Atılğan

Proficiency in Art Originality Report

Proficiency in Art Originality Report
HACETTEPE UNIVERSITY
Institute of Fine Arts

Title :

A SURREAL VIDEO GAME CONCEPT DESIGN VIA THE PROCESS OF
REINTERPRETATION OF ART HISTORY

The whole thesis/art work report is checked by my supervisor, using Turnitin plagiarism detection software taking into consideration the below mentioned filtering options. According to the originality report, obtained data are as follows.

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
17.09.2019	183	157738	14.11.2019	%6	1174366777

Filtering options applied are:

1. Bibliography excluded
2. Quotes included
3. Match size up to 5 words excluded

I declare that I have carefully read the Hacettepe University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval. (14.11.2019)

Signature

Oğuz TUNÇ



Student No.: N14159903
Department: Graphic Arts Major
Program/Degree (please mark):

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint Phd
	X		

SUPERVISOR APPROVAL
APPROVED
Prof. Nadire Şule Atılgan



Yayımlama ve Fikri Mülkiyet Hakları Beyanı

Yayımlama ve Fikri Mülkiyet Hakları Beyanı

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesi'ne verdiğimi bédinirim. Bu izinle Üniversite'ye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin/raporumun tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalara (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin/Sanat Çalışması Raporunun kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin/sanat çalışması raporunun tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde/sanat çalışması raporunda yer alan, telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversite'ye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan **Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge*** kapsamında tezim/sanat çalışması raporum aşağıda belirtilen haricinde YÖK Ulusal Tez Merkezi/ H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- Enstitü/ Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2 yıl ertelenmiştir. (1)
- Enstitü/ Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir. (2)
- Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

14.11.2019
(İmza)

Oğuz TUNÇ

*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge

(1) Madde 6.1. Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.

(2) Madde 6.2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmasını ş ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.

(3) Madde 7.1. Ulusal çıkarılan veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü teziere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

Tez Danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.

