Uluslararası Sanat ve Estetik Dergisi Yıl:2, Sayı:3, Aralık 2019

Yayın Geliş Tarihi / Article Arrival Date
19.11.2019

Yayınlanma Tarihi / The Publication Date
30.12.2019

Oğuz TUNÇ

TOBB ETÜ Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi

otgunzzz@gmail.com

BİLGİSAYAR OYUNU KAVRAM TASARIMINDA SANAT AKIMLARININ YENİDEN YORUMLANMASI

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. Çalışmada bilgisayar oyunu kavram tasarımında sanat akımlarının nasıl yeniden yorumlandığını değerlendirmek amaçlanmıştır. Çalışma kapsamında sanat tarihinin oluşumuna katkı sağlayan Art Deco, Romantizm ve Grotesk, Minimalizm, Steampunk, Kübizm ve Fütürizm sanat akımları ve bu akımlardan etkilendiği düşünülen bilgisayar oyunları incelenmiştir.

Anahtar Sözcükler: bilgisayar oyunu, oyun kavram tasarımı, kavram çizimi, sanat akımları.

RE-INTERPRETATION OF ART MOVEMENTS IN COMPUTER GAME CONCEPT DESIGN

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,

Uluslararası Sanat ve Estetik Dergisi Yıl:2, Sayı:3, Aralık 2019

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. In this study, Art Deco, Romanticism and Grotesque, Minimalism, Steampunk, Cubism and Futurism art movements that contribute to the formation of art history and computer games thought to be influenced by these movements were examined.

Keywords: computer game, video game concept design, concept art, art movements.

Giriş

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 minçika, 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. 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).

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 düşünülemeyecek 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).

Bilgisayar Oyunu Kavram Sanatı

Oyun kavram sanatı özellikle dünya yaratımına ihtiyaç duyan üç boyutlu rol yapma oyunları ve aksiyon oyunları gibi türlere ait oyunların üretiminde başvurulmuş 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, nesneler, araçlar, mekânlar, atmosfer ve benzeri oyun içi öğeleri tasarladıkları bir süreçtir (Tavinor, 2009, s. 172).

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 .. Oxford sözlüğüne göre “concept” sözcüğü kullanıma ilk kez 16.

Yüzyıl'da girmiştir . 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 yapımları 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.

Oyun Kavram Sanatında Akımların Yorumlanması

Oyun kavram sanatında özgün bir görsel dil oluşturulması adına farklı yaklaşımların denendiği düşünülebilir. Özellikle 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 fikirden yola çıkılarak çeşitli oyun dizilerinin kavram sanatı yaklaşımlarında, sanat tarihinin belirli akımlarına göndermeler ve öykünmeler incelenmiştir.

Bioshock ve Art Deco

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. 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'ya başvurulmuştur.

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 1).

Görsel 1. 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)

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).

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 2).

Görsel 2. Bioshock Kavram Çizimi ve Art Deco Özgün Eser

(<https://nextgenrachaelwingate.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 3). 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 3. Bioshock İç Mimari Kavramsal Çizimi

(http://40.media.tumblr.com/1c1c635ccc0ec4422bcd8aeeb00d546/tumblr_nqnkv36jdK1rk1cx8o3_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

BİLGİSAYAR OYUNU KAVRAM TASARIMINDA SANAT AKIMLARININ YENİDEN YORUMLANMASI

de görülebilecek ayrıntılar, karakterin oyundaki durumuna ait birer arayüz elemanı gibi kullanılabilmektedir; 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 4).

Görsel 4. Bioshock Karakter Kostüm Tasarımları

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

Oyunun düşünsel alt yapısını güçlendirmek ve oyuncuya oyunla ilgili küçük ayrıntılar vermek için hazırlanan oyun içi posterlerde, Art Deco akımına ait kabul edilen poster ve illüstrasyon tarzlarına uygun tasarımlar hazırlanmıştır (Görsel 5).

Görsel 5. Bioshock Oyun İçi Poster Tasarımı

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

Dark Souls, Romantizm ve Grotesk

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. Oyunun ana temasını oluşturan “zorluk, ölüm, doğum, tekrar ölüm” fikrine uygun düşmesi için Yunan-Roma sanatının tekrar vurgulanmış hallerinden olan Romantizm , karakter ve mekan tasarımlarında esinlenme ve yeniden kopya etme amaçlı kullanılmıştır. Ayrıca üç boyutlu bir oyun evreninde Ortaçağ silahlarıyla canavarvari düşmanlarla savaşarak ilerlenilen bu oyunlar için canavar tasarımları Grotesk tarzda tasarlanmıştır.

BİLGİSAYAR OYUNU KAVRAM TASARIMINDA SANAT AKIMLARININ YENİDEN YORUMLANMASI

Mekân ve çevre tasarımlarında Romantik resim etkileri görmek mümkündür (Görsel 6). Epik geniş alanlarda kasvetli ve terk edilmiş, canlılığını yitirmiş ölü bir doğa ve kalıntılar teması sıklıkla kullanılarak oyunların ana temasındaki ölüm olgusu pekiştirilmiştir (Görsel 7).

Görsel 6. 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 7. 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))

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 NPC 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 8).

Görsel 8. 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). Dizinin benzersiz görünüşünde sanat akımları üzerine yapılan detaylı ve ilham verici kavramsal sanat araştırması etkili olmuştur.

Journey ve Minimalizm

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. 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).

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 9). Oyun alanı büyük bir çöl üzerine inşa edilmiş çeşitli anıtsal yapı kalıntılarına kurulmuş parkurlardan oluşmaktadır. Oyuncunun görevi kontrol ettiği karakteri bu parkurlardan geçirerek 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 9. 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 10). 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 10. 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 sanatçıları Minimalist bir çizgide tasarım yapmaya yönlendirmiştir. Tıpkı Minimalist resimdeki gibi temel geometrik biçimlere yakın ve az renk 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).

Machinarium ve Steampunk

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

Machinarium oyununda hikaye ve tema için seçilen distopik öğelerle bezeli, üçüncü sanayi devrine aitmiş gibi duran ve robotların ev sahipliğinde bulunan şehir (Machinarium), Steampunk tarzında tasarlanmıştır. Adını “robot” sözcüğünü literatüre kazandıran sanatçı Josef Capek’ten alan Josef isimli ana karakter robot, birbirine perçinlenmiş metal borulardan oluşan bir gövde tasarımına sahiptir (<http://machinarium.wikia.com/wiki/Josef>). Josef gibi diğer robot karakterler de benzeri Steampunk öğeler taşır halde betimlenmiştir (Görsel 11).

Görsel 11. 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 12).

Görsel 12. 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 mekânlarda da hurdalıklar, sokaklar ve iç mekanlar halinde paslı borulardan, perçinlenmiş metal bloklardan oluşan öğelerle kaplanmış sahneler resmedilmiştir (Görsel 13). 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 13. Machinarium Oyun İçi Görüntüsü

(http://machinarium.wikia.com/wiki/Josef?file=1._Junkyard.jpg)

Shelter ve Kübizm

Might and Delight firmasının ikinci oyunu olan Shelter 2013 yılında piyasaya sürülmüştür. Oyun bağımsız ve küçük geliştiricilerin özgün oyun tarzları ve türleri geliştirmedeki öncülüklerini vurgular niteliktedir. İlk oyunun başarısının hemen ardından devam oyunu olan Shelter 2 de 2015’de piyasaya sunulmuştur. Oyuncu Shelter 1’de bir anne porsuğu, Shelter 2’de ise bir anne vaşağı kontrol etmektedir. Oyunlar 2010’da yaygınlaşan bir oyun türü olan hayatta kalma (survival) türüne dahil olarak kabul edilmektedir. Ancak türün hemen her örneğindeki dinamikler, doğada hayatta kalma mücadelesi veren hayvanların gözünden anlatılacak şekilde değiştirilmiştir. Tek kişilik senaryoya ve açık uçlu kurguya sahip Shelter oyunlarında, açık dünya içinde dolaşarak denetlenen hayvanın besin, barınma, çocuk bakımı ve eğitimi gibi gereksinimlerinin sürdürülmesi gereklidir.

Shelter serisinde özgün oynanışı ve hikâyeyi destekleyecek ve barışçıl-doğa dostu bir görsel tarz geliştirilmesi gereksinimi duyulmuştur. Bu amaçla yapılan kavram sanatı sürecinde öncelikle çocuklara dönük doğa korumacı mesajın iletilmesinin kolaylaştırılması için çeşitli kitap resimleme teknikleri ve çocuk kitabı illüstrasyonu tarzları araştırılarak değerlendirilmiştir. Japon resim sanatı ve origami gibi görsel betimleme gelenekleri incelenerek doğacı temayı destekleyecek görsel malzemelerle bağ kuracak çalışmalar yapılmıştır (Rose, 2013, s. 1) (Görsel 14, 15).

Görsel 14. 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 15).

Görsel 15. 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_tdgLiJKyFGlgJ2JM5Gyj0iFIw/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 resim geleneğinin yaklaşımlarına yakınlık göstermektedir (Usher, 2015, s. 2). Shelter oyunlarında Kübizm'in, araştırmada incelenen önceki örneklerdeki gibi bir görsel tema destekleyicisi olarak kullanılmak yerine, görsel bir oyun denemesi gibi ele alındığı söylenebilir. Shelter oyunlarında Kübist eserlere göndermeler görmek ya da Kübist akımına özgü belirgin görsel öğelerin, oyun dünyasında tekrar uyarlanmasıyla oluşturulmuş öğelere rastlamak olanaklı değildir. Ancak tam da oyun dünyası ve içindeki tüm görsel öğeler Kübist sayılabilecek bir görsel betimleme anlayışıyla oluşturulmuştur (Görsel 16). Böylece oyun kavram sanatında Kübizm'den faydalandığını söylemek yerine, oyun kavram sanatının Kübist bir tavırla üretildiğini belirtmek daha doğru olacaktır. Sonuçta ortaya çıkan ürün bu nedenle bilgisayar oyunları arasında görsel özgünlüğü ve deneysel tavrı ile adından söz ettirmektedir (Loomis,

2015, s. 1).

Görsel 16. Shelter 2 Kavram Çizimi

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

Wolfenstein ve Fütürizm

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).

Wolfenstein serisinin merkezinde alternatif bir gerçeklikte, 2. Dünya Savaşı sırasında Nazi Almanyası'ndaki bir üste Hitler'in ileri teknolojik silahlarıyla ve doğaüstü güçlerle donatılmış özel ordularıyla savaşı kazanmasına engel olmaya çalışan esir bir askerin maceraları konu alınmıştır. 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 hikâyenin belkemiğini oluşturan, gizli silahları ile savaşı kazanmış Almanyası'nın zafer kazanan teknolojisinin oyuncuya deneyimlenmesi sağlanabilecektir. Kavram sanatı 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 Fütürizm , oyun kavramsal sanatının başlıca görsel dayanağı ve kaynağı olarak ele alınmıştır.

Fütürist resimdeki hareket ve dinamizm arayışı ile eserlerde motorlar gibi dönemin mühendislik dehası ürünlerinin kullanımı, oyun dünyasındaki Nazi öğesinin betimlenmesini desteklemek için kullanılmıştır. Hareket ve Kübizm'den Fütürist resime geçen geometrik betimleme, Wolfenstein'in alternatif dünyasının Nazi görselliğini tanımlamak için yorumlanmıştır. Mimari tasarımlarda bu etki gözlemlenmektedir (Görsel 17).

Görsel 17. 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>)

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 18).

Görsel 18. Wolfenstein The New Order Düşman Kavram Çizimi

(<http://www.playstationlifestyle.net/assets/uploads/2014/05/41.jpg>)

Oyun içi dünyada, oyunun hikâyesinin 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 19). 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 19. Wolfenstein The New Order Oyun İçi Poster Tasarımı

(<http://images.derstandard.at/2014/10/13/venus.jpg>)

Sonuç

Oyunlar son elli yıldaki teknolojik, dijital, yazılımsal ve donanımsal gelişmeler nedeniyle sadece eğlence nesneleri olmaktan uzaklaşarak eğitim, bilim, sanat ve felsefe yönleri güçlenmiş etkileşimli deneyim ürünlerine dönüşmüştür. Özellikle rol yapma oyunları gibi çeşitli türlere ait uzun ve karmaşık hikâye 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 özümsererek, çeşitli oyunların görsel sermayesi haline getirilmiştir. Sanat Tarihi ve akımları da bu mücadelenin verildiği bir araştırma alanı, bir ilham cevheri olarak değerlendirilmiştir.

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 nesnelerinin oyun içi dünyaya yerleştirilmesi şeklinde geliştirilmiştir. Özgün oynanışa sahip, keşfetme ve araştırma yapılarına sahip rol yapma oyunlarına ait Sanat tarihinin 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.

Çalışmada sanat tarihini var eden akımların, bu akımları ortaya çıkartan ve çeşitlendirerek alanlarında eserler meydana getiren sanatçı ve tasarımcılar ile içinde bulundukları 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 günümüzde tekrarlanmayı, ancak her defasında bir parça daha farklı oluşu savunan sanatsal bir tavrın, yeni nesillerin insanlık ailesine dair bağlarını sağlamlaştıracağı ve varlık bilinçlerini zenginleştireceği öngörülmüştür.

KAYNAKÇA

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, Erişim: Kasım 2018, <https://www.istanbulsanatevi.com/resim-ekolleri/dadaizm-sanat-akimi-ve-temsalcileri/> Erişim: Şubat 2019.

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

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

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

Collard, S. B., (2014), A Look at Cubism, Rourke Educational Media, North Mankato, Minnesota, USA.

Davenport, J., (2016), Discovering the sad story of Dark Souls 3's most grotesque creature, Erişim: Aralık 2018, <https://www.pcgamer.com/discovering-the-sad-story-of-dark-souls-3s-most-grotesque-creature/>

Dransfield, I., (2018), The History of Wolfenstein, Erişim: Temmuz 2018. <https://www.pcgamer.com/the-history-of-wolfenstein/>

Emily, G., (2011), Journey Hands-on Preview, Videogamer.com, Erişim: Eylül 2018. <https://web.archive.org/web/20121003015527/http://www.videogamer.com/ps3/journey/preview-2895.html>

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, Peter Lang Publishing Inc, New York.

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

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/>

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/>

Leigh, A., (2012), In-Depth: Journey's rare and magical success, Gamasutra, Erişim: Eylül 2018. http://gamasutra.com/view/news/163143/InDepth_Journeys_rare_and_magical_success.php

Loomis, M., (2015), Review: ‘Shelter 2’ Has Great Artwork, Ho-Hum Gameplay, Erişim: Ağustos 2018. <https://gamerant.com/shelter-2-reviews/>

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, Erişim: Eylül 2018. <https://www.webcitation.org/5yPgyVp45?url=http://www.innovationstuntmen.com/?p=526>

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

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>

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

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

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

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

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/>

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

Wingate, R., (2017), Art Essay: Bioshock and The Art Deco Art Movement,

Uluslararası Sanat ve Estetik Dergisi Yıl:2, Sayı:3, Aralık 2019

BİLGİSAYAR OYUNU KAVRAM TASARIMINDA SANAT AKIMLARININ YENİDEN YORUMLANMASI

Erişim: 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.