



VIDEO OYUNLARINDA MIMARI SÖYLEMİN KULLANIMI: 20. YÜZYIL MIMARLIĞI ÜZERİNDEN BİR İNCELEME

Bahadır Mert ÇINAR^{ID 1*}, Ebru ÖZEKE TÖKMECİ^{ID 2}

¹:Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye.

²:Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Mimarlık Tarihi Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye.

Özet

Mimari söylem, mimarlık disiplininin kendini tanımlaması, geliştirmesi ve tartışması için önemli bir araçtır. Mimarlık pratiği, mimari söylemden beslenir ve onun öğretilerine yanıt vererek şekillenir. Video oyunları ise, mimari söylemin etkisini hissettirdiği alanlardan yalnızca biridir. Bu oyunlar, oyuncular için ilgi çekici ve akılda kalıcı dünyalar yaratmak amacıyla mimari prensipler ve tekniklerden faydalanır. Bu sanal dünyalar, oyuncuların gerçek mekân hissi yaşayabilmeleri ve içinde serbestçe dolaşabilmeleri için tasarlanır. Mimari söylem, bu kurgusal dünyaların yapılandırılması ve algılanmasında önemli bir rol oynar. Bu çalışmanın amacı, video oyunlarının kurgusal dünyalarında mimari söylemlerden esinlenen unsurların varlığını ortaya koymaktır. Çalışma kapsamında incelenecek mimari söylemler, 20. yüzyıl dönemine odaklanılarak seçilmiş ve bu dönemin etkilerini taşıyan oyunlar ele alınmıştır. Mimari söylem ile video oyunları arasındaki ilişkiyi anlamak için her iki alanın tarihsel ve teorik arka planına dair bilgiye sahip olmak önemlidir. Bu nedenle, çalışmada öncelikle ilgili mimari söylemler ve incelenecek oyunlar hakkında bilgiler verilmiş, ardından dönemin söylemleri üzerinden bu oyunlardan örnekler detaylı bir şekilde analiz edilmiştir. Çalışmada yer alan oyunlar, Erken Modern, Modern Rasyonalizm, Brütalizm, Mimari Ütopya ve Modern Sonrası Dönem olmak üzere beş farklı alt başlık altında sınıflandırılmıştır. Her bir başlık altındaki oyun yapıları ve mekânları, esinlendikleri mimari söylemlerle ilişkilendirilerek açıklanmıştır. Bu sayede, 20. yüzyıl mimari söylemlerinin video oyunlarının çevre tasarımını nasıl etkilediği, oyunun atmosferini ve inandırıcılığını nasıl güçlendirdiği görseller ve geliştirme süreci bilgileriyle desteklenerek net bir şekilde ortaya konmuştur. Elde edilen bilgiler, video oyunlarında mimari söylemin çevreyi dönüştürme gücüne dair kapsamlı bir okuma sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Mimari Söylem, Video Oyunları, Video Oyunlarında Mimari Söylemden Etkilenme.

*Sorumlu Yazar: bahadir.mert.cinar@gmail.com

Bu makale Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalına bağlı Mimarlık Tarihi Lisansüstü Programında 2023 yılında tamamlanmış olan; “Mimari Söylemin Video Oyunları Üzerindeki Etkisi: Las Vegas’ın Öğrettikleri (Learning From Las Vegas) Adlı Kitap Üzerinden Bir İnceleme” adlı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

THE USE OF ARCHITECTURAL DISCOURSE IN VIDEO GAMES: AN EXAMINATION THROUGH 20TH CENTURY ARCHITECTURE

Abstract

Architectural discourse helps the discipline of architecture to define, develop and discuss itself. Architectural practice takes inspiration from architectural discourse and responds to the teachings of architectural discourse by shaping accordingly. Video games are also just one of the areas where architectural discourse extends in a multifaceted way. Video games use architectural principles and techniques shaped by discourse to design engaging and memorable worlds. These worlds are designed so that players can feel and navigate real-life spaces. Architectural discourse plays an important role in world structure design and how game worlds are perceived. The aim of this study is to reveal that there are elements inspired by various architectural discourses on the fictional worlds of video games. In the study, first of all, the twentieth century was determined as the period in which the architectural discourses to be studied on games would be selected, and the games that benefit from the discourses of the period were examined. In order to establish a relationship between architectural discourse and video games, it is important to have information about the background of both these areas. For this reason, in the study, examples from video games were examined through the discourses of the period by providing information about the related architectural discourses and the games that are the subject of the study before the review sections. In this way, how the fictional worlds of the games benefit from the architectural discourse is clearly explained with the support of in-game visuals and information about the development process. Examples of games have been examined by grouping them into five subheadings according to their influences from Early Modern, Modern Rationalism, Brutalism, Architectural Utopias and the Post-Modern Period. The relationships of the sample game structures and spaces in each group with the discourses they are inspired by are explained by discussing. Thus, an informative reading about how architectural discourse can change the environment in video games, how it can strengthen the atmosphere and credibility of the game has been created through twentieth-century discourses.

Keywords: Architectural Discourse, Video Games, Influence of Architectural Discourse in Video Games.

1.GİRİŞ

Mimari söylem, yalnızca mimari uygulamayı etkileyip yönlendirmekle kalmaz, aynı zamanda video oyunlarında sanat tasarımı, konsept geliştirme, hikâye anlatımı, oynanış dinamikleri ve etkileşimli ya da etkileşimsiz yapıları çevrelerin tasarımı gibi pek çok alanda yönlendirici bir rol üstlenebilir. Bu çalışma, mimari söylemden etkilenecek öne çıkan video oyunlarından örnekler inceleyerek, mimari söylem ile video oyunları arasındaki ilişkinin detaylı bir şekilde ortaya konmasını amaçlamaktadır. Mimarlık tarihi, insanlık tarihi kadar eski ve köklü bir geçmişe sahiptir; bu zengin geçmiş, 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren hayatımıza giren ve sürekli evrim geçiren video oyunları için de ilham kaynağı olmuştur.

Ancak bu çalışmada, özellikle 20. yüzyılın mimari söylemlerinin izlerini taşıyan oyunlara odaklanılmıştır.

20. yüzyıl mimarlığı, modernizm ve postmodernizm çatısı altında toplanan çeşitli söylemlerin yanı sıra, bu yaklaşımlardan bağımsız olarak gelişen yerel ve kültürel pek çok akımı da kapsamaktadır. Bu akımlar, bazen birbirlerinden etkilenerek, bazen de ideolojik ya da mekânsal anlayışlarına karşı çıkarak biçimlenmiştir. Modernizmi takip eden mimari akımlar, işlevsellik, sadelik ve yenilikçi malzeme kullanımı gibi ilkelere dayanırken, postmodernizm ve onunla bağlantılı akımlar, mimari tasarımda ironi, çoğulculuk, simgesellik ve karmaşık formlar gibi unsurları benimsemiştir. Çalışmada, 20. yüzyıl mimari yaklaşımlarının video oyunlarına olan yansımaları, beş farklı mimari söylem grubu altında incelenmiştir. Her bölümde, önce ilgili mimari söylem hakkında bilgi verilmiş, ardından bu söylemin etkilerini taşıyan oyunlara yer verilmiştir. Örnek oyunların seçimi sırasında, oyunların mimari yaklaşımlarını ele alan akademik çalışmalar, mimari tarzlarından dolayı aday gösterildikleri ya da kazandıkları ödüller ve belli bir mimari üslubu oyun dünyasına dâhil etme biçimleri gibi kriterler dikkate alınmıştır. Bu yaklaşımlar sayesinde, mimari söylemlerin video oyunlarına nasıl ilham verdiği ve bu oyunların dünyalarının oluşumunda nasıl bir etkide bulunduğu detaylı bir şekilde ele alınmıştır.

2. TARİHSEL SÜREÇTE VIDEO OYUNLARI

İlk video oyunları, 1950'li ve 1960'lı yıllarda bilim insanları ve mühendisler tarafından geliştirilmiştir. Bu oyunlar, tek renkli bir arka plan üzerinde basit çizgilerin etkileşiminden oluşan, dijital teknolojiyi test etmek için kullanılan deneysel çalışmalardı. 1970'ler, oyun salonlarının açılmasıyla birlikte video oyunlarının geniş kitleler tarafından tanınmaya başladığı bir dönem olmuştur. 1980'lerde ise ev bilgisayarları ve video oyun konsollarının yaygınlaşmasıyla birlikte video oyunları uluslararası düzeyde bilinirlik kazanmıştır. Milyonlarca satış rakamına ulaşan oyunlar ve oyun serileri bu yıllarda ortaya çıkmıştır. Bu yüksek satışlar, daha fazla firmanın oyun endüstrisine yönelmesine ve yeni oyun stüdyolarının kurulmasına yol açmıştır. Artan rekabet, oyun çeşitliliğini artırmış ve oyunlarda kullanılan teknolojilerin hızla ilerlemesini sağlamıştır. Mimari öğeler, bu dönemde oyunlara sınırlı ve tek boyutlu ortam elemanları olarak dahil edilmeye başlanmıştır. 1990'lı yıllarda ise video oyunları, üç boyutlu ortamlara geçiş yaparak oyunculara daha ayrıntılı ve etkileşimli dünyalar sunmaya başlamıştır. Bu dönemde oyun stüdyoları, üç boyutlu modelleme teknikleriyle oyunlarına ekledikleri yapılar sayesinde, oyun konsepti ve atmosferini güçlendirmek için mimari söylemleri daha etkin bir şekilde kullanmaya başlamışlardır. 2000'lerde internetin video oyunlarına entegre olması, çevrimiçi ve mobil oyunların ortaya çıkmasına neden olmuştur. Tasarım programlarındaki gelişmeler, oyunlarda daha büyük ölçekli ve daha yüksek detaylı mimari unsurların yer almasını sağlamıştır. Bu dönemde, açık dünya konsepti popüler hale gelmiş ve oyunlar, gerçek dünya yapılarından esinlenen mimari tasarımlarıyla oyunculara özgürce keşfedilebilecek alanlar sunmuştur. 2010'lardan itibaren ise video oyunları, dünya çapında en büyük endüstrilerden biri haline gelmiştir. Yüksek kaliteli grafikler, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve yapay zekâ gibi teknolojilerin gelişmesi, oyun deneyiminin kapsamını önemli ölçüde genişletmiştir. Oyun motorları ile bina bilgi modelleme (BIM) programları arasındaki sınırlar giderek bulanıklaşmış ve video oyunlardaki mimari yapılar, gerçek hayattaki yapılar kadar detaylı ve anlam taşıyan tasarımlar haline gelmiştir.

3. ERKEN MODERN MİMARİNİN VİDEO OYUNLARINDA KULLANIMI

Modern veya modernist mimariyi tanımlamak için sıkça alıntılanan Louis Sullivan'ın "Biçim işlevi izler." ifadesi, 20. yüzyılın başlarındaki mimari tasarım ve bina yapımına yönelik yaklaşımları özlü bir şekilde ifade etmektedir. Erken modern mimari dönemiyle birlikte, inşaat süreçlerini yeniden düzenleme, süslemeden vazgeçme ve sanatın tanımı ile amacına dair yeni fikirleri benimseme gibi yaklaşımlar ön plana çıkmıştır (Curtis, 1996). Bu yaklaşımlar doğrultusunda şekillenen stiller, 20. yüzyılın ilk dönemlerini belirgin bir şekilde karakterize etmiştir. Bu stillerin etkisi, 20. yüzyılın sonlarına ve günümüz video oyunlarına kadar uzanmıştır. Ekspresyonizm, Art Deco ve Uluslararası Üslup gibi erken modern akımlar, video oyunlarında konsept oluşturma ve mimari çevre tasarımında önemli birer ilham kaynağı olarak kullanılmıştır.



Şekil 1. Solda Water Tower (Poelzig, 1911), Sağda Halo Infinite oyunundan The Tower (Microsoft, Xbox Game Studios, 343 Industries, 2021).

Alman mimar Hans Poelzig, 20. yüzyılın başında Almanya'nın sanayi alanında hızla gelişen bir ulus olduğuna dikkat çekerek, fabrika binaları ve diğer sanayi yapıları için özgün bir mimari dil geliştirilmesi gerektiğini savunmuştur. Poelzig, bunu "çağdaş mimarlığın gerçek anıtsal görevi" olarak tanımlamış ve bu yaklaşımını 1911 yılında Poznań'daki endüstri fuarı için tasarladığı Water Tower ile somutlaştırmıştır. Bu yapı, cephesinde kullanılan malzemesi, yukarıdan aşağıya yayılan görkemli ölçeği ve genel estetik düzeniyle sanayi yapılarındaki gelişmeyi ekspresyonist bir şekilde yansıtmaktadır (Lucarelli, 2013). Benzer bir etkileycilik, Halo Infinite oyununda da gözlemlenebilir. Oyunda, Cabal isimli saldırgan bir uzaylı kolonisinin üstlerinden biri olarak tasvir edilen yapı, koyu metal cephe kaplamasıyla çevrelenmiş ve büyük ölçeğiyle dikkat çekmektedir. Yapının zemine yayılarak tutunduğu geniş kolonları, Poelzig'in Water Tower'ında görülen etkileyici mimari yöntemlere benzer bir yaklaşımı benimsemektedir. Aynı zamanda, Halo Infinite oyunu, erken modern mimari dönemin fütüristik ekspresyonist tasarımlarına da göndermelerde bulunmaktadır. Bu bağlamda, Hugh Ferriss'in Metropolis of Tomorrow isimli çalışmasındaki geleceğin şehir tasvirlerinden ilham alınmış izlenimi vermektedir. Ferriss'in eskizlerinde, geleceğin şehirlerindeki yapılar sivri, göğe doğru yükselen devasa ve katı kütleler olarak tasvir edilmiştir. Halo Infinite ve Halo serisinin diğer oyunlarında bu tasarım diline benzer örnekler görmek mümkündür.



Şekil 2. Solda The Metropolis of Tomorrow (Ferriss, 1929), Sağda Halo Infinite Oyunundan bir Uzay Üssü (Microsoft, Xbox Game Studios, 343 Industries, 2021).

1905 yılında Almanya'nın Dresden kentinde genç sanatçılardan oluşan bir grup tarafından kurulan Die Brücke sanat topluluğu, daha sonra Alman Ekspresyonizmi olarak anılacak sanat akımının temellerini atmıştır. Resim, sinema ve mimari gibi disiplinleri etkileyen bu grubun amacı, sanat ile yaşam arasında bir yakınlık kurmak ve görsel anlatımlarıyla düşünce dünyasını etkileyici bir şekilde yansıtan eserler üretmektir. Sanatsal çalışmalarında, ahşap baskılar, oyma ahşap heykeller ve yüksek renk ile ifadelere vurgu yapan bir biçim anlayışıyla karakterize edilen bir stil benimsemişlerdir. Bu yaklaşımları, duygusal yoğunluğu ve estetik vuruculuğu ön planda tutarak disiplinlerarası bir etki yaratmıştır (Url 1).



Şekil 3. Solda "Street, Berlin" (Ernst Ludwig Kirchner, 1913), Sağda "Masks" (Emil Nolde, 1911) isimli Die Brücke Grubunun Çalışmaları (Url 1).

Benzer bir dışavurumculuk anlayışı, Double Fine Studios tarafından 2005 yılında geliştirilen Psychonauts ve 2021'de yayımlanan devam oyunu Psychonauts 2'de de gözlemlenebilir. Üç boyutlu macera-platform türündeki bu oyun serisi, farklı kişilerin zihinlerine yapılan

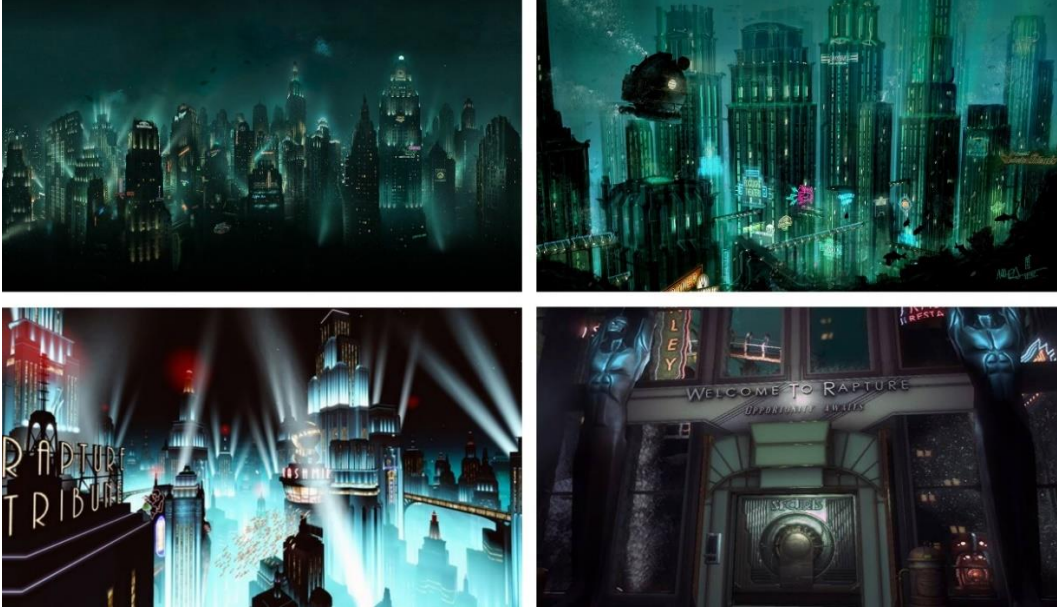
yolculukları konu almaktadır. Oyunda, canlıların zihinlerindeki korku, endişe, arzu, sevinç ve depresyon gibi duygular, ekspresyonist bir yaklaşımla oyun bölümlerindeki yapıları çevre, çeşitli modeller ve mimari unsurlar aracılığıyla aktarılmaktadır. Bu bağlamda, mimari, her biri farklı bir zihni ve düşünce dünyasını temsil eden oyun bölümlerinde iletilmek istenen duyguların taşıyıcısı rolünü üstlenmektedir (Url 2).



Şekil 4. Psychonauts 2 oyunundan görüntüler (Microsoft, Xbox Game Studios, Double Fine Studios, 2021).

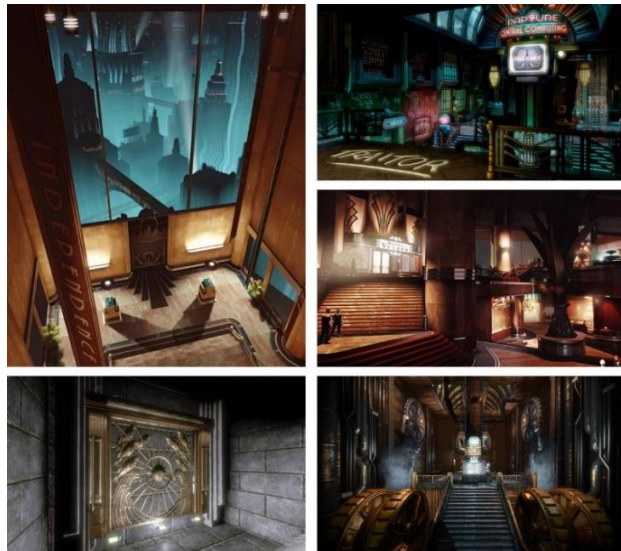
Video oyunlarının mimari çevresindeki erken modern dönem etkilenimlerinden biri olan Art Deco, önemli bir yer tutmaktadır. Fransa kökenli bir sanat akımı olan Art Deco, adını 1925 yılında düzenlenen Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industriels Modernes (Uluslararası Modern Dekoratif ve Sınai Sanatlar) sergisinden almıştır. Özellikle 1920'lerde resim, heykel, mobilyacılık ve mimaride etkili olan bu akım, doğrusallık, cesur renkler, geometrik şekiller, ince işçilik ve kaliteli malzeme kullanımıyla ilişkilendirilmiştir. Art Deco, zenginlik, lüks, cazibe ve toplumun kaydettiği ilerlemeyi temsil etmeyi amaçlayan bir sanat tarzıdır ve pahalı malzeme ile işçilik gerektirmektedir (Crane, 2022). Art Deco, Bauhaus'un sade formlarını ve modern teknolojinin stilini, Uzak Doğu, Antik Yunan, Roma, Afrika, Hindistan, Maya ve Aztek kültürlerinden alınan desen ve ikonlarla harmanlamaktadır. Bunun yanı sıra, Art Deco'nun büyük oranda eski Mısır sanatından ve mimarisinden ilham aldığı da vurgulanmaktadır (Craven, 2018).

Bioshock (2K, Take-Two Interactive, 2007) ve Grim Fandango (LucasArts, 1998) gibi dönemin ve sonrasının en çok konuşulan oyunları, Art Deco'nun 1920'ler ve 1930'lardaki mimarideki kullanımından etkilenmiştir. Bu oyunlardaki yapıların tasarımı, iç mekânlar, renk paletleri ve iki boyutlu yan materyallerin tümü, Art Deco'nun mimarideki söylem ve tarzını benimseyerek oyun dünyasını oyuncuya etkili bir şekilde aktarmıştır.



Şekil 5. Rapture Su altı Şehrine Ait Görüntüler, Bioshock (2K, Take-Two Interactive, 2007).

Bioshock üçlemesinin ilk oyunu olan 2007 yapımı Bioshock, sanat yönetimi açısından Art Deco'nun mimariyle olan ilişkisinden esinlenmiştir. Oyun, 1960'larda başkahraman Jack'in Atlantik Okyanusu'na inişiyle başlar. Oyuncu, daha sonra su altı şehri Rapture'a giden bir yapıya yüzer. Oyun, gelecekte bir tarihte geçse de, Rapture şehri 1946 yılında inşa edilmiştir. Bu kurgusal şehrin tasarımı, dönemin Amerikan mimarisi göz önünde bulundurularak yapılmış ve gerçek zamanına uygun olarak şekillendirilmiştir. Rapture, belirgin bir Art Deco hissine sahip olup, Art Deco hareketi, içine eklenen steampunk unsurlarıyla birlikte oyundaki ana etkiyi oluşturur. Rapture şehrinin inşası, Art Deco'nun 1930'larda yüksek popüleriteye sahip olduğu döneme denk gelir. Bioshock'un kurgusal dünyasını zenginleştiren yapıların tasarımları, New York'taki Chrysler Binası ve San Francisco Körfezi'ndeki Golden Gate Köprüsü gibi 1930'ların ünlü yapılarının tarzıyla özdeşleştirilmiştir (Nichol, 2011).



Şekil 6. Rapture Su altı Şehrindeki İç Mekân ve Bölüm Tasarımlarına Ait Görüntüler, Bioshock (2K, Take-Two Interactive, 2007).

Oyuncunun gezmesi ve etkileşime girmesi için tasarlanan iç mekânlar da Art Deco stilini andırır. Oyundaki her bir mekân, koridor ve oda, bölüm ilerleyişine hizmet etmekle birlikte, aynı zamanda oyunun atmosferine katkı sağlar. Art Deco hareketinin temsil etmeye çalıştığı kalite algısı, işlevsellik ve cazibe, mekânlar aracılığıyla oyuncuya aktarılır. Art Deco'daki yeni bir geleceği dört gözle bekleme ve bu geleceğe yönelik yeni standartlar geliştirme arzusu, Rapture şehrinde de izlenebilir. Bioshock oyunu, Art Deco'nun "mükemmel" geleceğinin gerçekleşmediğini ve ilk yapımının ardından Rapture şehrinin anarşiye yenik düşerek, oyuncuların gözleri önünde yıpranıp parçalanmasını resmeder (Nichol, 2011).

LucasArts tarafından 1998 yılında piyasaya sürülen Grim Fandango oyunu da benzer söylemin etkilerini taşır. İçerisinde Aztek ve Maya kültürlerinden yoğun bir Art Deco tasarım anlayışı barındıran bu point-and-click türündeki oyun, büyük bir kısmı 1930'ların Amerikan gökdelenleri ve malikânelerini andıran iç ve dış mekânlarda, bulmacalarla etkileşim kurma üzerine kuruludur. Oyunun geçtiği kurgusal Rubacava şehri, Meksikalı Día de los Muertos (Ölümler Günü) geleneği, Mezoamerikan kültürü ve Aztek folklorundan derin bir şekilde beslenmiştir. Ölümden sonra ebediyete göçen ruhların yaşadığı bir şehir olan Rubacava'da bir dizi gizemin çözülmeye çalışıldığı oyunda, karakter tasarımlarından çevresel unsurlara kadar Meksika kültürünün modernist bir yaklaşımla resmedildiği gözlemlenir. Babil uygarlığı ve Art Deco mimarisine ilham veren Mezoamerikan uygarlıkları arasında popüler olan basamaklı piramitleri andıran gökdelenler, Rubacava şehrinin silüetini oluşturur (Url 3).



Şekil 7. Rubacava Kurgusal Şehrinde Basamaklı piramitleri andıran Gökdelenler, Grim Fandango (LucasArts, 1998) (Url 3).



Şekil 8. Grim Fandango oyunundan Art Deco ağırlıklı mekan tasarımlarına Ait Görüntüler (LucasArts, 1998).

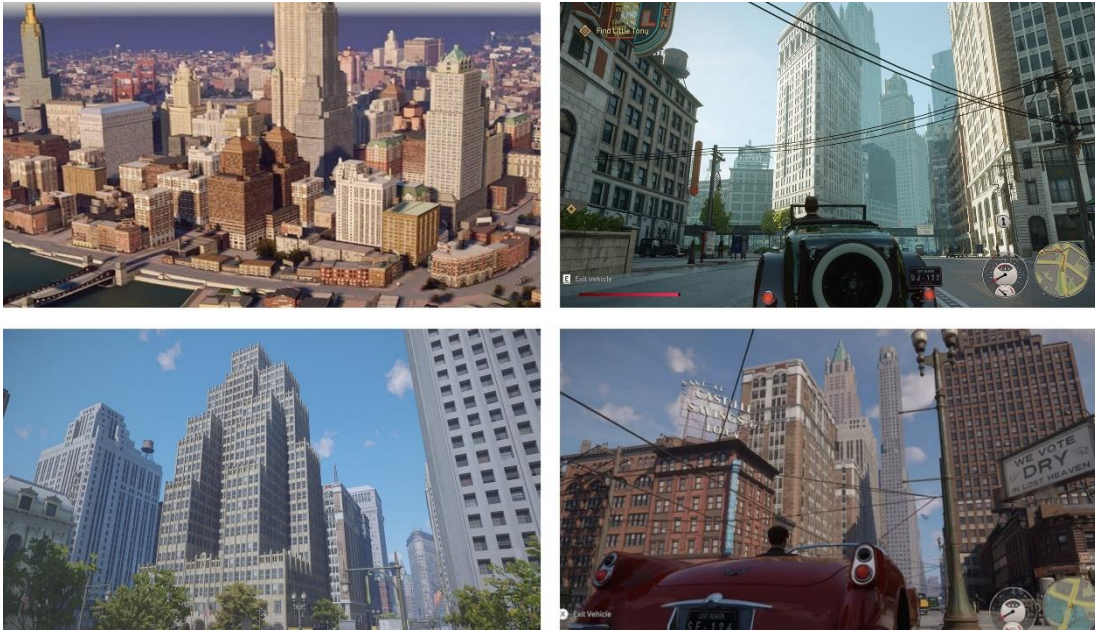
Aztek tapınaklarındaki kabartmaları andıran duvar dekorasyonları, düzlemsel geometrinin kullanımı, altın rengi ve turkuaz tonlardaki mekân öğeleri, oyunun birinci sınıf müşterilere özel hizmet vermek isteyen şirket binaları, gökdelenler, restoranlar, malikâneler ve kulüp binalarında baskın bir şekilde kullanılmıştır. Art Deco'nun kaliteli malzeme kullanımına dayalı olarak üst düzey bir mimari kültür oluşturma anlayışı, oyunda genel anlamda hissettirilmeye çalışılmıştır. Oyunda ölümler diyarının entelektüel üst sınıfının kullandığı lüks mekanları tasvir etmek için Art Deco'nun cazibe unsurlarına sıkça başvurulmuştur.

Oyunlardaki kentsel çevre tasarımı ve özellikle 20. Yüzyıl Amerika'sını konu alan şehirlerin tasarlanmasında Uluslararası Üslup'un söylemi ve yapılarından yoğun bir şekilde faydalandığı görülmektedir. Uluslararası Üslup (veya Enternasyonal Stil) 1920'li ve 1930'lu yıllarda popülerleşen bir modern mimari akımıdır. Bu akımın adı, Henry-Russell Hitchcock ve Philip Johnson'ın 1932 yılında New York'taki MoMA müzesinde düzenlenen Uluslararası Modern Mimari Sergisi'ne (International Exhibition of Modern Architecture) yazdıkları The International Style adlı kitaba dayanır. Bu sergi, dünya çapında benzer tarzdaki yapıların bir araya getirilmesi ve bu küresel akımın tanımlanması amacını güdüyordu. Hitchcock ve Johnson (1932), bu yeni tarzın kütleden çok hacmin ifadesi olduğunu belirterek, düzen, simetri ve kusursuzluk gibi kalıplaşmış unsurlar yerine yapının tasarımındaki, fonksiyonundaki ve uygulamasındaki dengeyi ön planda tutmuşlardır. Diğer modern yaklaşımlarda olduğu gibi, süsleme kullanımına karşı çıkmışlardır (Hitchcock, Johnson, 1932).



Şekil 9. Mirror's Edge: Catalyst oyunundan kurgusal "The City of Glass" Şehrine Ait Görüntüler (Electronic Arts, DICE, 2016).

Endüstriyel tasarım ve grafik tasarım gibi alanlarda olduğu gibi, video oyun mimarisi tasarımında da etkili olmuş olan Uluslararası Üslup'un temel özellikleri arasında açık planlı iç mekanlar, güçlü geometrik şekillerin hâkim olduğu tasarımlar, soluk renk paletleri ve hafif görünümeler bulunmaktadır. Beton, çelik ve camın temel inşaat malzemeleri olarak kullanıldığı bu akım, modern formlar ile geleneksel inşaat yöntemlerini birleştiren yapılar ortaya çıkarmıştır. Dünya genelindeki nüfus artışlarının getirdiği konut ihtiyacına karşılık, hızlı tasarım ve inşaat süreçleriyle günümüzde hâlâ yaygın olarak kullanılan bir yaklaşımdır. Uluslararası Üslup, özellikle video oyun stüdyoları için erken tasarım aşamalarında sağladığı kolaylıklar ve getirdiği zaman ile maliyet avantajları nedeniyle, konsept geliştirme, yapılı çevre modellemesi ve bölüm tasarımlarında tercih edilen bir yöntem olmuştur (Url 4).



Şekil 10. Mafia:Definitive Edition oyunundan 1930'ların Şikago'sundan Esinlenerek Tasarlanan Kurgusal "City of Lost Heaven" Şehrine Ait Görüntüler (2K, Hangar 13, 2020).

4. MODERN RASYONALİST MİMARİNİN VİDEO OYUNLARINDA KULLANIMI

Tarih boyunca farklı dönemlerde tekrar eden Rasyonel Düşünce, dünyayı anlamanın temel bir yolunu temsil eder. Rasyonalistler, dünyada var olan nesnel, bilinebilir gerçeklere inandıkları için, bu gerçeklere ulaşmanın önündeki en büyük engelin algılarımızın doğasında bulunan güvenilmezlik olduğuna inanırlar. Duyu organlarımızın ve beyinlerimizin, "gerçek" dünyayı çarpıttığını, bu sebeple dünyanın özünü doğru bir şekilde algılayamadığımızı savunurlar. Rasyonalistler için mantık ve akıl, aydınlanmanın yolunu açar (Kriss, 2015).

Bir mimarlık akımı olarak Rasyonalizm, Vitruvius'un mimariyi bir bilim olarak görme ve rasyonel biçimde algılama prensibini izleyerek 18. yüzyıldan itibaren gelişmiş ve 20. yüzyılda geniş bir uygulama alanına ulaşmıştır. Modern rasyonalist mimarlar, 20. yüzyılın öncesinde popüler olan süsleme ve güzellik anlayışlarının son bulduğunu kabul etmiş ve tasarımlarında sadelik, işlevsellik, dürüstlük ve tutarlılığın ön plana çıkmasını hedeflemişlerdir (Url 5).

Video oyunlarında ise Rasyonel Mimari Söylemi'nin etkileri, 1980'li yıllarda belirginleşmeye başlamıştır. Bu dönemde, mimari mekan kavramı ve görsel etkinin oyunlara minimal düzeyde yansıdığı yıllarda video oyunları genellikle "zorluğu artan seviyeler", "puan sistemi", ve "oyuncunun başarısız olabilmesi" gibi temel kriterlerle tanımlanıyordu. Kriss (2015), bu dönemi "genç oyun sektörü ve 70'lerin sonlarından atari dönemine ait bazı yazılı olmayan kurallar etrafında şekillenen bir felsefi teraryum" olarak tanımlar.

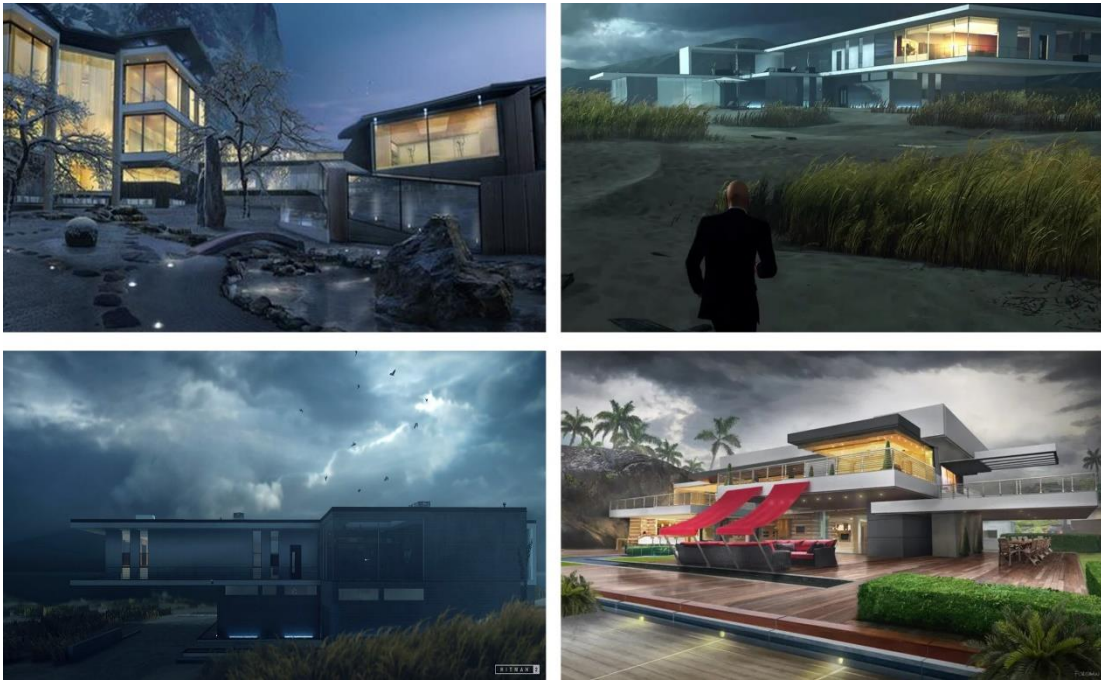
1980'lerin sonunda, Lucasfilms Games'te (sonradan LucasArts olarak adlandırılacaktır) genç bir programcı ve oyun tasarımcısı olan Ron Gilbert, 1987'de tasarladığı Maniac Mansion ile Rasyonel Söylemin video oyunlarında ilk örneklerinden birini sunmuştur. Çoğu oyun tasarımcısının temel aldığı kazanma-kaybetme-skor üçlüsünden farklı olarak Maniac Mansion, akıl ve düşüncenin gücünü interaktif bir çevre üzerinden oyuncuya sunmayı amaçlamıştır. Bu oyun, akıl yürütme ve çevre ile etkileşimi temel alan çok sayıda oyunun öncüsü olmuş, aynı zamanda "Point and Click Adventure Games" (İşaretle ve Tıkla Macera Oyunları) türünün gelişmesine olanak sağlamıştır. Day of Tentacle (1993), Full Throttle (1995), The Curse of Monkey Island (1997) ve Grim Fandango (1998) gibi oyunlar da aynı yaklaşımla tasarlanmıştır. Modern mimarinin işlevsellik ilkelerine benzer olarak, bu oyunlarda etkileşimli çevre, mimari yapılar ve nesnelere, oyuncunun çevreyi inceleyerek bulmacaları çözmesinde etkili olan interaktif unsurlar olarak tasarlanmıştır. Oyun içindeki mekânlar, minimal bir şekilde tasarlanır ve her biri belirli bir amaca hizmet eder. Tasarımda gereksiz öğeler en aza indirilmiş, sadece oyuncunun ilerleyişine katkı sağlayacak unsurlar kullanılmıştır. Mekânlar, işlevleri gizli bir şekilde barındırır ve oyuncu bu mekânlarla etkileşime girerek çözümü bulur.



Şekil 11. Maniac Mansion Oyununa Ait Görüntüler (LucasArts, 1987).

Video oyunlarında Rasyonel (Akılcı) Oyun Tasarımı, oyuncunun deneyimini en verimli şekilde sunabilmek için tasarımın önemli unsurlarını mantıklı bir biçimde birleştirmekle ilgilidir. Bu tasarım yaklaşımında, oyuncunun amacına ulaşabilmesi için gerekli olan öğeler ön plana çıkarılırken, gereksiz detaylar ve karmaşıklıklar ortadan kaldırılır. Akılcı Oyun

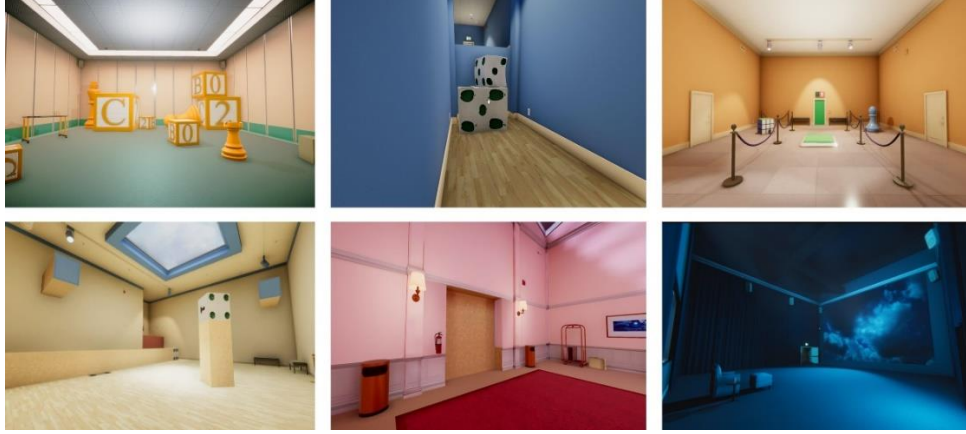
Tasarımı, hedeflerin ve mekanizmaların açık, basit ve okunabilir olmasını sağlar; bu öğeler oyuncuya net bir şekilde sunulmalı ve düzenli bir şekilde tanıtılmalıdır. Louis Sullivan'ın "biçim işlevi takip eder" prensibi, bu tür video oyunlarının temel tasarım anlayışı ile paralellik gösterir. Bu prensipe göre, oyun içindeki işlevler öncelikli olarak düzenlenir, yani oyun mekânı ve hedefler önce belirlenir, ardından bu işlevlere hizmet edecek en iyi deneyimi yaratmak için oyun mekanikleri geliştirilir. Çevre tasarımı ve mimari unsurlar, bu işlevsel ve mekanik unsurlara hizmet edecek şekilde tasarlanır. Yani çevre ve mimari, oyun mekânını ve işlevselliği en iyi şekilde destekleyecek biçimde planlanır. Bu yaklaşım, oyuncunun oyundaki hedeflere ulaşabilmesi için gerekli olan her şeyin net ve ulaşılabilir olmasını sağlar. Çevre ve mimari tasarım da, oyuncunun hedeflere daha kolay ulaşabilmesi için işlevsel bir şekilde yapılandırılır, böylece oyun deneyimi daha akıcı ve verimli olur.



Şekil 12. Hitman 2 Oyununa Ait Görüntüler (IO Interactive, 2018).

IO Interactive tarafından geliştirilen Hitman serisi, rasyonel tasarım anlayışının video oyunlarında nasıl etkili bir şekilde uygulandığının örneklerinden biridir. İlk oyunu Hitman: Codename 47 (2000) ile oyuncularla buluşan bu seride, baş karakter Ajan 47'nin çeşitli ülkelerdeki ve mekânlardaki suikast görevlerini yerine getirirken karşılaştığı çevreler ve yapılar, rasyonel oyun tasarımının belirgin bir şekilde yer aldığı alanlardır. Hitman oyununda, dünya üzerindeki farklı coğrafi ve kültürel bölgelerdeki mekânlar, farklı mimari üsluplarla tasarlanmış olup, bu çeşitlilik her bir bölümde oyunun atmosferini zenginleştirmiştir. Modern rasyonalizmin etkisi özellikle oyun mekânlarında kendini gösterir. Oyunda, her bölümde kullanılan mimari yapılar, işlevsellik ve sadelik ön planda tutularak tasarlanmıştır. Modern mimarinin temel prensiplerinden biri olan "biçim işlevi takip eder" anlayışı, Hitman'in bölüm tasarımlarına yansımış ve her bir mekân, oyuncunun stratejik hamlelerini yapmasına olanak sağlayacak şekilde yapılandırılmıştır. Mekânlar, oyuncuya bir hedefe ulaşmak için birden fazla yol sunacak şekilde tasarlanmıştır. Bu yaklaşım, oyuncunun çözmesi gereken kompleks görevlerin mimari üzerinden şekillenmesini sağlar. Oyuncular, her mekânın sunduğu farklı stratejik fırsatları

değerlendirerek ilerlerler. Tasarım, oyundaki hedeflere ulaşma sürecine hizmet edecek şekilde işlevsel olarak organize edilmiştir ve oyuncular bu çevrelerle etkileşime girerek, stratejilerini geliştirebilir ve hedeflerine adım adım ulaşabilirler. Özetle, Hitman oyun serisindeki mimari tasarım, sadece estetik bir öğe olmanın ötesinde, işlevsel bir araç olarak hizmet eder. Her mekânın, oyuncunun ilerlemesi için gerekli olan taktiksel fırsatlar sunduğu bu tasarım, rasyonel oyun anlayışının başarılı bir uygulamasıdır.



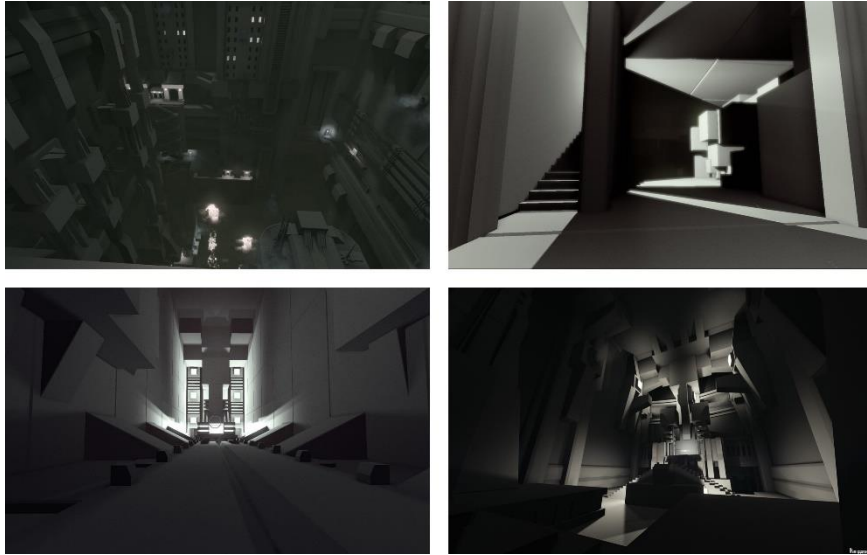
Şekil 13. Superliminal Oyununa Ait Görüntüler (Pillow Castle LLC, 2019).

2019 yılında piyasaya sürülen Superliminal, Pillow Castle tarafından tasarlanan ve minimalist bir estetik anlayışını benimseyen bir bulmaca video oyunudur. Oyun, modern rasyonalizmin etkilerini taşıyan iç mekânlarda geçer ve tasarım açısından sade, işlevsel bir yaklaşımı benimser. Birinci şahıs bakış açısıyla oynanan oyun, oyuncuya çeşitli bulmacaları çözme görevi verirken, her bir bulmaca, oyun mekânlarındaki etkileşimli öğeler ve nesnelere çözülmek üzere tasarlanmıştır. Superliminal'daki bulmacalar, modern rasyonalist tasarım anlayışının bir örneği olarak, mekânın işlevine sıkı sıkıya bağlıdır. Oyun boyunca, oyuncular, çıkışa ulaşmak için farklı odalardan geçmek zorundadırlar. Bu odalar arasında geçiş yaparken, oyuncu mekânın içindeki ölçeklenebilir nesnelere manipüle ederek, platformlar oluşturabilir ya da engelleri aşabilir. Bu, oyun tasarımının tamamen işleve dayalı olduğu ve çevre elemanlarının sadece işlevsel bir amaç taşıdığı anlamına gelir. Mekânların sade ve minimal bir şekilde tasarlanmış olması, oyuncunun mantık yürütme yetisini ön plana çıkarır. Oyun, fazlalık veya keyfi bir tasarım unsuru içermediği için, her öğe, oyuncunun ilerlemesi için gerekli olan bilgi veya araçları sunar. Bu sade ve işlevsel tasarım, oyuncunun çevreyi analiz etmesini, 3D ortamda etkileşimde bulunarak bulmacaları çözmesini sağlar. Superliminal, lineer bir ilerleyişe sahip olup, her bir odanın birbiriyle bağlantılı olması, oyuncuyu mantıklı bir çözüm yoluna yönlendirir. Bu da, modern rasyonalist tasarımın temel ilkelerinden biri olan sadeleştirilmiş işlevselliği ve düzeni oyuna entegre eder. (Url 6)

5. MİMARİDE BRÜTALİZM AKIMININ VIDEO OYUNLARINDAKİ YANSIMALARI

Brütalizm, 20. yüzyılın ortalarında ortaya çıkmış ve özellikle 1950'lerden 1970'lere kadar popülerlik kazanmış bir mimari akımdır. Özellikle kurumsal ve kamu binalarında yaygın olarak kullanılan bu akım, işlevselliği ve dayanıklılığı ön planda tutan, modüler elemanlar ve betonarme yapılarla tanınır. Brütalizm, ham beton kullanımıyla özdeşleşmiştir; "brüt

beton" terimi, Le Corbusier'in sıva veya boyayla kaplanmadan tamamen çıplak bırakılan beton yüzeylerini tanımlamak için kullandığı bir kavramdır. Bu şekilde yapılan yapılar, "vahşi", "doğal" ve "ilkel" bir görünüm sergileyerek, hem estetik hem de yapısal anlamda doğallığı ve sadeliği vurgularının, video oyunlarında estetik ve işlevsellik açısından önemli bir yeri vardır. Özellikle tehdit edici, kasvetli ve ciddi bir atmosfer yaratmak isteyen oyunlarda sıklıkla tercih edilen bir mimari yaklaşımdır. Bu oyunlarda Brütalizmin sağlam, kaba ve sade formları, oyuncuya derin bir merak duygusu uyandırır. Brütalist yapılar, genellikle karmaşık olmayan ve sade tasarımlarıyla işlevsellik sağlar. Mekânlar, oyuncunun karşısına çıkan tehdit edici ve tekinsiz bir atmosfer yaratmak için kullanılır. Brütalist tasarım, oyuncunun keşfe çıkmasını teşvik ederken, aynı zamanda bölümleri ve çevreyi öne çıkaran bir estetik sağlar. Bu estetik seçim, sadece görsel bir tercih değil, aynı zamanda oyunların ruhunu ve temalarını güçlendiren bir araç olarak da işlev görür. Özellikle kasvetli, distopik dünyalarda geçen oyunlarda, Brütalizm, çevresel anlatıyı destekleyerek, oyunun atmosferine katkıda bulunur. (Grace, 2016)



Şekil 14. NaissanceE Oyununa Ait Görüntüler (Limassee Five, 2014).

NaissanceE, Limassee Five tarafından geliştirilen ve 2014 yılında piyasaya sürülen bir video oyunu olarak, Brütalizmin mimari estetiğini yoğun bir şekilde kullanarak benzersiz bir atmosfer yaratır. Oyun, basit şekiller ve temiz renklendirme kullanarak, oyuncunun çevresindeki mekânların işlevlerini açıkça anlamasını sağlar. Bu sadelik, oyunculara ortam hakkında belirsizliğe yer bırakmadan ne beklentileri gerektiğini, hangi öğelerin işlevsel olduğunu ve hangilerinin sadece estetik amaçlarla yerleştirildiğini net bir şekilde sunar. Brütalist yaklaşım, hem oyunun ilerleyişini mantıklı kılar hem de gizemli bir atmosferin korunmasına yardımcı olur. Oyun dünyası, oyuncuyu her bölgeyi keşfetmeye teşvik ederken, çevreyi sade bir şekilde sunarak oyuncunun dikkatini mekânın silüetlerine, formlarına ve genel yapısına çeker. NaissanceE, görsel detaylardan kaçınarak, yoğun hesaplamalar ya da karmaşık dokular yerine doğrudan Brütalist tasarım öğelerine dayanır. Bu sayede oyun, mekânsal olarak anlatmak istediği fikirleri doğrudan ve pratik bir şekilde iletmeyi başarır. NaissanceE, aynı zamanda görsel hikâye anlatımına olan bağlılığı ile dikkat çeker. Brütalist bir tavırla, her bir bölümde saf bir görsel dil kullanılır; bu dil oyuncunun dünyayı ve oyunun anlatısını daha derinlemesine deneyimlemesine olanak tanır. Brütalizm,

sadece bir estetik seçim değil, aynı zamanda oyunun temalarını, atmosferini ve genel anlatısını pekiştiren bir araç olarak işlev görür. Bu yönüyle NaissanceE, Brütalist mimarinin video oyunlarında nasıl etkili bir şekilde kullanılabileceğine dair güçlü bir örnek sunar (Grace, 2016).



Şekil 15. Halo: Combat Evolved Oyunundan Bir Yapı (Bungie, 2001) (Wilson, 2018) (Url 8).

Brütalizm, video oyunlarında sıklıkla kullanılan bir estetik yaklaşım olup, sağlam ve net hatlara sahip formların yanı sıra dramatik şekiller ve anıtsal yapılarla oyuncunun ilgisini çekme potansiyeline sahiptir. Bu özellikleri, oyun dünyasında mimari tasarımı kolaylaştırırken aynı zamanda etkileyici bir atmosfer yaratmak için de büyük bir rol oynar. Wilson (2018), Brütalizmin bu yönlerini oyun tasarımcıları için bir avantaj olarak tanımlar, çünkü sağlam ve belirgin yapıların içeriğe kolayca uyarlanabilmesi, oyun dünyasında belirgin görsel unsurlar ve etkileyici mekanlar yaratılmasını sağlar. Bungie'nin 2001 yapımı Halo: Combat Evolved oyununda Brütalizm, özellikle Forerunner adlı uzaylı ırkının mimarisini temsil etmek için kasıtlı olarak kullanılmıştır. Oyun, "Halo" adlı devasa bir yapay halka etrafında şekillenir ve bu dünyadaki yapılar, hem insan hem de uzaylı inşaat anlayışlarını harmanlar. Forerunner ırkının mimarisi ise Brütalist bir yaklaşım ile tasarlanmış, özellikle ham beton malzeme kullanımıyla dikkat çeker. Bu tasarım, hem mimari öğelerin büyüklüğünü ve gücünü hem de uzak ve egzotik bir dünyaya ait olduklarını vurgulamak için tercih edilmiştir. Halo'daki bu Brütalist yapılar, keskin ve etkileyici bir görsel izlenim yaratır. Yapıların yekpare, devasa kütleleri, oyuncunun hayal gücüne meydan okur; aynı zamanda oyunculara, bu yapıların üstün güçlere sahip bir ırk tarafından inşa edilmiş olduğunu hissettirir. İç mekanlar da, dış kısımlarda olduğu gibi, minimalist bir yaklaşımla tasarlanmış, gereksiz detaylardan kaçınılmıştır. Bu, oyuncunun dikkatinin sadece çevreye ve yapının kendisine odaklanmasını sağlar. Ayrıca, Halo'daki Brütalist mimari, oyuncuya bu yapılarla temas ederken hem bir soğukluk hem de güçlü bir varlık hissiyatı verir. Bu tür tasarım, yapının kozmik, uzak bir dünyaya ait olduğu duygusunu pekiştirir. Sonuç olarak, Halo: Combat Evolved'deki Brütalist mimari, sadece bir estetik seçim değil, aynı zamanda oyun dünyasının güç, kalıcılık ve uzaklık temalarını vurgulayan bir anlatı aracı olarak işlev görür. Brütalizm, hem görsel hem de duygusal olarak oyunun atmosferini derinleştirir, oyuncuya başka bir dünyada hissettirir ve güçlü bir görsel hikâye anlatımı sunar.



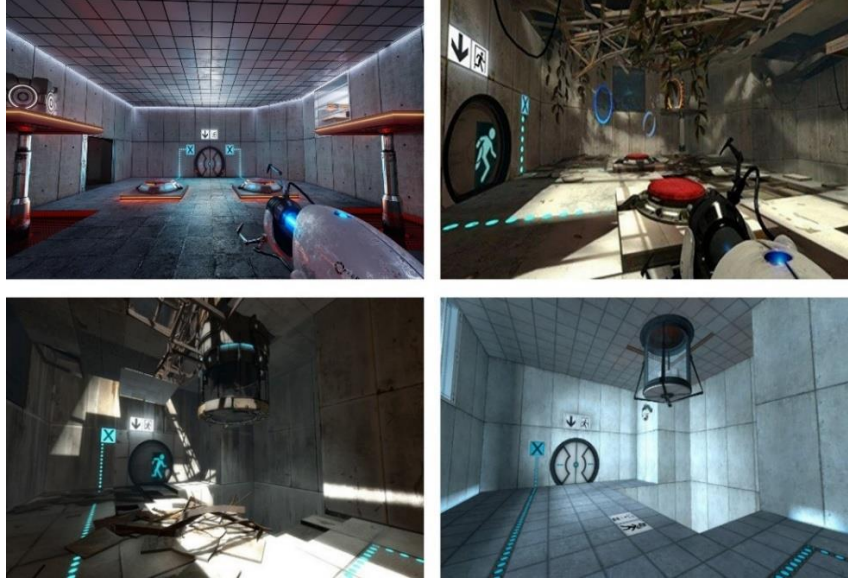
Şekil 16. Dishonored Oyunundan Coldridge Hapishanesi (Arkane Studios, Bethesda, 2011)
(Wilson, 2018) (Url 8).

Dishonored oyununda, Brütalist mimari, sadece görsel bir öğe olarak değil, aynı zamanda oyunun tematik derinliğini pekiştiren bir araç olarak kullanılır. Özellikle Coldridge Hapishanesi, kasvetli ve iç karartıcı betonu ile Brütalizmin gücünden faydalanarak, oyunun evrenindeki acımasız rejimi ve baskıcı toplumu simgeler. Hapishane, büyük, soğuk ve yekpare beton duvarlardan oluşan bir yapı olarak, disiplinin ve gücün merkezi olarak tasarlanmıştır. Betonun keskin hatları, sertliği ve sadeliği, buradaki sosyal yapının korkutucu ve baskıcı doğasını yansıtır. Brütalizm, bu bağlamda, Dishonored'ın dünyasında yozlaşmış bir otoriteyi simgeliyor. Hapishane, yalnızca fiziksel olarak hapseden bir yer değil, aynı zamanda bir toplumun değerlerinden sapmış, insan haklarının göz ardı edildiği bir sistemin sembolüdür. Betonun soğukluğu ve sertliği, bu acımasız yapıyı daha da vurgular. Brütalist tasarım, aynı zamanda insanları içsel anlamda hapseden, yavaşça çürüten bir toplumun görsel temsilini oluşturur. Hapishanenin tasarımı, özgürlüğün ve insani değerlerin yok sayıldığı, birbirine yabancılaşmış ve merhametsiz bir dünyayı resmetmek için seçilmiştir. Brütalist mimari, Dishonored'ın distopik atmosferini güçlendiren bir anlatı aracı olarak işlev görür. Yapıların soğuk ve tehditkar tasarımı, oyuncunun soğuk bir toplumsal yapıyı, sınıf ayrımını ve düzenin bozulmuşluğunu hissetmesini sağlar. Coldridge Hapishanesi'ndeki mimari, oyuncunun sadece bir hapishaneye değil, aynı zamanda bir totaliter sistemin, gücün ve baskının içinde sıkışmış bir dünyaya adım attığını anlamasına yardımcı olur. Brütalizm, burada oyun dünyasına görsel olarak keskin, sert bir gerçeklik sunarken, aynı zamanda tematik olarak da şiddet, baskı ve özgürlük mücadelesi gibi evrensel sorunları derinlemesine işler.



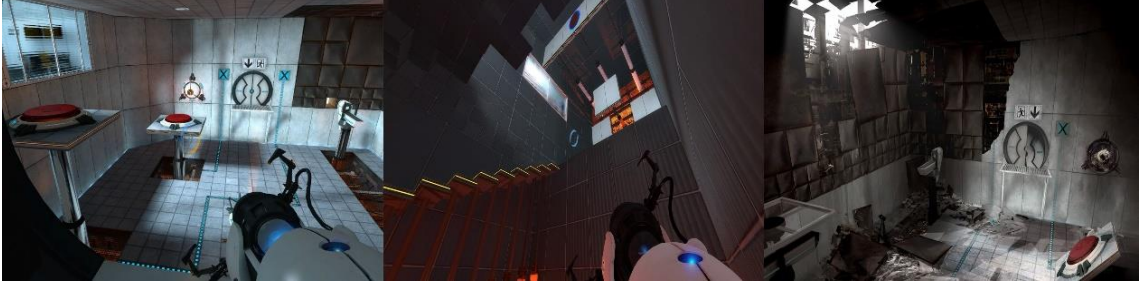
Şekil 17. Deus Ex: Mankind Divided Oyunundan Palisade Bankası Binası (Eidos-Montréal, 2016) (Wilson, 2018) (Url 8).

Deus Ex: Mankind Divided oyununda, Brütalist mimari, gelecekteki otoriter güç yapılarını ve toplumsal hiyerarşiyi yansıtmak için etkili bir şekilde kullanılır. Özellikle, devasa betonarme yapılar olarak tasarlanan Palisade Bankası gibi binalar, bu otoritenin somut birer temsilcisi olarak öne çıkar. Bu tür yapılar, dev şirketlerin yalnızca ekonomik değil, aynı zamanda toplumsal gücünü de simgeler. Betonun soğuk ve sert görseelliği, güç ve kontrolün ne kadar sağlam temellere dayandığını vurgular. Aynı zamanda, bu yapılar, yalnızca işlevsel değil, aynı zamanda gücün ve hiyerarşinin ifadesi olarak tasarlanır. Palisade Bankası gibi yapıların devasa ölçekleri ve minimal tasarımları, bu tür kurumların toplumu nasıl denetlediği ve kontrol ettiği hakkında bir fikir verir. Betonun sertliği, yapıların dayanıklılığını ve kırılğan olmayan yapısını sembolize ederken, aynı zamanda bu kurumların toplum üzerindeki baskıcı etkisini de çağırıştırır. Şehrin puslu atmosferiyle birleşen bu mimariler, oyuncuya bir tür kasvetli, tehditkar bir ortam sunar. Bu atmosfer, oyunun distopik temasına ve insan hakları ile özgürlüklerin yok sayıldığı bir geleceği yansıtmaya hizmet eder. Brütalizm burada yalnızca görsel bir tercih değil, aynı zamanda oyun dünyasında şirketlerin ve elitlerin kontrolünü simgeler. Yapılar, üst düzey güç sahiplerinin toplumdan ayrı ve ulaşılmaz olduklarını, toplumun geri kalanından izole bir şekilde yaşadıklarını ifade eder. Bu tasarım, oyuncuyu hem fiziksel hem de psikolojik olarak bir tür baskı altında hissettirir ve her şeyin bir hiyerarşi etrafında şekillendiğini, bireylerin güç sahiplerinin gölgesinde ezildiğini vurgular (Wilson, 2018).



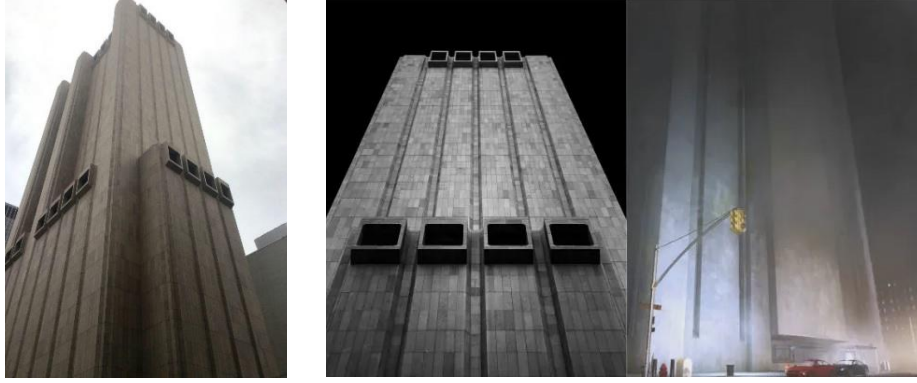
Şekil 18. Portal Oyununa Ait Görüntüler (Valve, 2007).

Portal oyununda Brütalist mimarinin etkisi, yalnızca görsel estetikle değil, aynı zamanda oyun dünyasının atmosferini ve anlatısını şekillendiren önemli bir unsur olarak öne çıkar. Oyunun ana mekanı, Aperture Science adlı deneysel bir tesiste geçer ve bu tesisin mimarisi, çıplak beton, metal ve minimal bir tasarımla karakterizedir. Bu unsurlar, Brütalist mimarinin tipik özellikleri olan işlevsellik, kaba malzeme kullanımı ve açıklık ile uyumludur. Portal'daki tasarım, mekanların işlevsel gereksinimlere göre şekillendirildiği, aynı zamanda oyunun temasıyla paralel olarak bir tür soğuk, endüstriyel atmosfer yaratan bir çevre sunar. Oyun, çıplak beton odalar, çatlamış duvarlar ve paslı metal yüzeyler gibi öğelerle inşa edilmiş. Bu, oyuncuyu yalnızca fiziksel değil, psikolojik olarak da izole eden, soğuk bir dünyaya sürükler. GLaDOS'un oyun içindeki rolü, bu mimari yapıların içinde oyuncuyu sürekli olarak denetleyen ve yönlendiren bir yapay zekâ olarak yer alır; bu da Brütalist mimarinin baskıcı, zorlayıcı havasına hizmet eder. Ayrıca, oyunun fizik motorunun inovasyonu, bu Brütalist yapıları daha da anlamlı kılar. Portal tabancasının yaratacağı portallar sayesinde oyuncular, mekânın düzenini ve fiziksel yasaları farklı bir biçimde keşfeder. Bu mekanizmalar, oyun dünyasındaki fiziksel bağlantıları ve hareketi dönüştürürken, aynı zamanda Brütalist mimarinin “keskin ve anlaşılır” yapısının bir yansıması olarak, mekanları daha etkili ve işlevsel kılar. Betonun çiğ, ham hali ve minimal estetik, oyuncunun bu çevreyle olan etkileşimini doğrudan etkiler, Brütalist mimarinin öne çıkardığı “formun işlevi takip etmesi” ilkesini yansıtarak, oyun mekânlarının her biri oyunun fiziksel mekanizmalarına hizmet eder. Bu tasarım, aynı zamanda oyun içindeki atmosferin tekinsizliğini de pekiştirir. Portal, mekânsal yalıtım ve izolasyon duygusunu yaratırken, aynı zamanda oyuncuyu testlere tabi tutan bir yapının parçası haline getirir. Oyun boyunca, çevreyle etkileşimde bulunurken her adımda Brütalist mimarinin etkisi hissedilir; bu da hem görsel olarak hem de deneyimsel olarak oyunun havasını belirler.



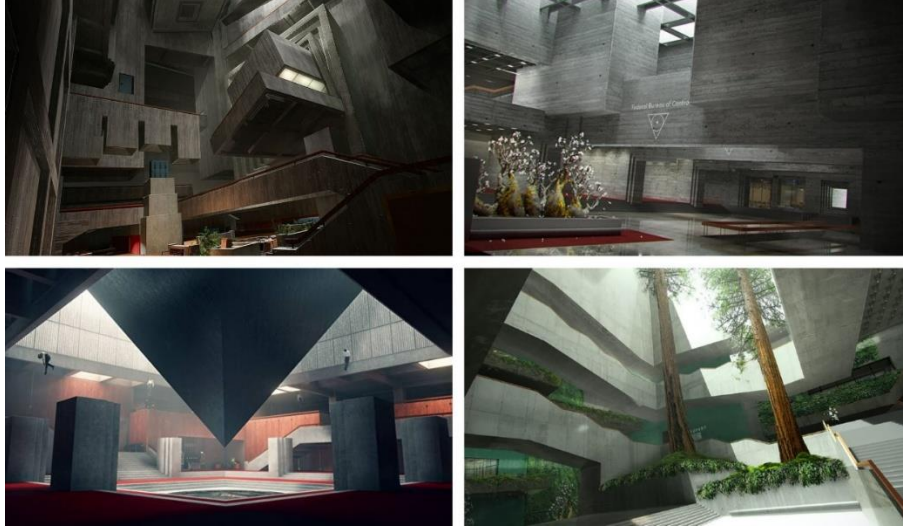
Şekil 19. Portal ve Portal 2 Oyununa Ait Görüntüler (Valve, 2007-2011).

Portal oyunundaki mimari mekân tasarımı, Brütalist mimarinin temel ilkelerinden biri olan işlevselliği ön plana çıkaran bir yaklaşımla şekillendirilmiştir. Beton, metal ve cam gibi ham, sanayi tipi malzemeler, oyunun çevresindeki yapılar ve nesnelere birleşerek oyuncuya bir yapaylık ve bilinmezlik hissi sunar. Bu mekanlar, doğallıktan uzak, insan yapımı ve mekanik bir dünyayı yansıtarak, oyuncuyu sıkı bir kontrol altında tutan bir ortam yaratır. Betonun soğukluğu ve metalin sertliği, oyuncunun bu yapay dünyadaki varlığını sürekli olarak sorgulamasına yol açan bir atmosfer oluşturur. Brütalist estetiğin seçimi, oyunun temasına ve atmosferine mükemmel uyum sağlar. Oyun boyunca karşılaşılan yapılar, sadece fiziksel değil, aynı zamanda metaforik olarak da soğuk, mekanik bir dünyanın temsilcisi olur. Bu yapılar, insanlık tarafından terk edilmiş ve yapay zekâ tarafından denetlenen bir ortamda yaşanan varoluşsal bir yalıtımı simgeler. Beton ve metalin çığ dokusu, bu dünyada her şeyin bir amaca hizmet etmek üzere tasarlandığını ama aynı zamanda bir tür yabancılaşmayı da pekiştirdiğini gösterir. Mekânların tasarımında kullanılan malzemeler ve mimari öğeler, oyuncuyu her an denetleyen yapay zekânın varlığını hatırlatır. GLaDOS'un sürekli gözetimi, oyunun her bölümünde kendini gösteren bu sert, işlevsel yapılarla bütünleşir. Mekânlar, oyuncunun sürekli olarak çözmesi gereken bulmacalarla şekillenirken, her bir çözüm adımı, Brütalist mimarinin sade, net ve işlevsel tasarımını izler. Yapılan her hamle, bulmacanın mantığını takip eder ve mekânla olan etkileşim, oyuncuya çözüm yolunda bir iz bırakır. Ayrıca, Brütalist mimarinin bir diğer önemli özelliği olan minimalizm, oyun tasarımına da yansır. Gerek çevre tasarımı gerekse bulmaca yapıları, gereksiz detaylardan kaçınır ve her şeyin bir amacı vardır. Herhangi bir aşırılık ya da fazla süsleme bulunmaz; yalnızca fonksiyonel öğeler ve bu öğelerin anlamlı bir şekilde yerleştirildiği alanlar vardır. Bu minimal yaklaşım, hem görsel hem de işlevsel olarak oyunun temasına uygun bir atmosfer yaratır, oyuncuyu her bir çözümü adım adım bulmaya iter. Sonuç olarak, Portal'daki Brütalist etki, sadece görsel değil, aynı zamanda tematik olarak da oyunun temelini oluşturur. Bu tasarım tarzı, oyuncuya sıkı bir denetim ve yapay bir dünyada olma hissiyatı verirken, aynı zamanda her bulmacanın çözümüyle oyuncuyu bir tür varoluşsal keşfe iter.



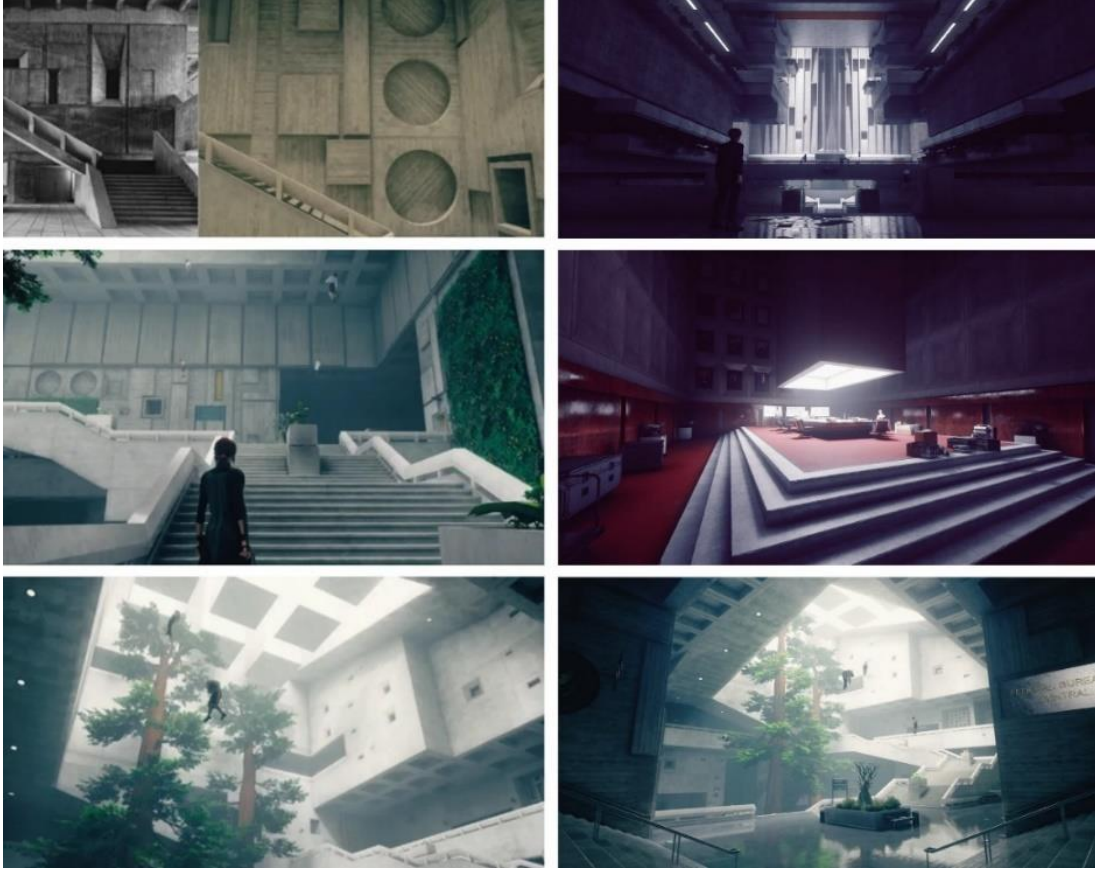
Şekil 20. Solda, Tasarımı Mimar John Carl Warnecke’ a Ait, Yapımı 1974 Yılında Tamamlanan New York’ taki AT&T Long Lines Binası (Fotoğraf: Keith Flamer, 2017). Sağda, Control Oyunundan “The Oldest House” (Remedy Entertainment, 2019).

Control oyununda Brütalist mimarinin kullanımı, yalnızca görsel bir estetik tercihi değil, aynı zamanda oyunun atmosferi, hikayesi ve oyuncunun deneyimi için temel bir yapı taşını oluşturur. The Oldest House (En Eski Ev), oyunun ana mekanı olarak, yalnızca bir bina değil, aynı zamanda bir karakter gibi işlev görür. Yapının Brütalist tasarımı, oyun dünyasında yarattığı soğuk, yabancılaştırıcı ve tehditkar atmosferin merkezine yerleşir. En Eski Ev, monolitik ve katı bir şekilde inşa edilmiş, masif beton ve taş gibi malzemelerle şekillenen, dikey bir yapıdır. Bu mimari tercih, bina ile olan etkileşimi karmaşık ve tedirgin edici hale getirir. Yapının sabit ve katı bir yapıya sahip olmaması, ancak aynı zamanda bir yerden bir yere kayabilmesi veya hareket edebilmesi, onun daha çok bir canlı varlık gibi algılanmasına yol açar. Brütalist mimarinin soğuk ve minimal dokusu, binanın içindeki gizemi ve düşmanca doğüstü gücü yansıtarak, oyuncuyu sürekli bir kaygı ve belirsizlik içinde tutar. Oyundaki mekanların soğukluğu ve kasvetli atmosferi, yapının her alanında minimalist bir tasarımla pekiştirilir. Her bölüm, oyuncuyu bilinçli olarak zorlayacak ve cesaretini kırarak şekilde tasarlanmış. Bina, içindeki engeller ve hedefler ile oyuncuyu yönlendirecek, ancak her an belirsizliğe sürükleyecek bir yapıda inşa edilmiştir. Bu, Brütalist tasarımın tipik bir etkisidir: basit ama güçlü formlar, oyuncuya her zaman bir tehdit hissi verirken, aynı zamanda bir tür yabancılaşma ve kaybolma hissiyatı yaratır. Oyuncunun, "Yapının kendisiyle mi yoksa enfeksiyonuyla mı savaşıyorum?" veya "Yapı benim düşmanım mı yoksa müttefikim mi?" gibi soruları kendisine sorması, oyunun tasarımının bir parçasıdır. Bu sorular, Brütalist mimarinin soğuk, işlevsel ve belirsiz yapısı ile uyumlu bir şekilde, yapının kişilik kazanarak oyuncuyu sürekli bir belirsizlik ve tedirginlik içinde bırakmasını sağlar. Control’de Brütalist mimari, sadece görsel değil, tematik bir seçim olarak da öne çıkar. Yapının sert, kasvetli ve yıkıcı doğası, oyun dünyasının karanlık ve gizemli atmosferini güçlendirirken, oyuncunun ruh halini, motivasyonlarını ve oyundaki ilerlemesini derinlemesine etkiler. Bu tasarım, hem bir mekan olarak En Eski Ev’in hem de oyuncunun bu mekanda yaşadığı deneyimlerin temel unsuru haline gelir (Url 10).



Şekil 21. Control Oyununa Ait Görüntüler (Remedy Entertainment, 2019).

Control oyununda bina, sadece fiziksel bir yapı değil, aynı zamanda oyuncunun deneyimini şekillendiren bir karakter gibi işlev görür. The Oldest House, Brütalist mimarinin verdiği ağır, sert yapıyı daha da ileriye taşıyarak, oyuncunun dünyadaki yerini ve güç dengesini sürekli sorgulamasına neden olan bir ortam yaratır. Bu mimarinin en dikkat çekici yönlerinden biri, hem aksiyon hem de keşif aşamalarındaki etkisidir. Aksiyon sırasında bina, oyuncu tarafından şekillendirilebilir, parçalara ayrılabilir ve kullanılan yapı elemanları, bir savunma veya saldırı aracı olarak işlev görür. Bu, oyuncunun bina ile olan etkileşimini dinamik ve değişken kılar. Ancak bu etkileşim sadece oyun içindeki aksiyonla sınırlı değildir. Aksiyonun durduğu anlarda, oyuncu en güçlü şekilde Brütalist yapının yoğun ve belirgin özelliklerini hisseder. Ham betondan yapılmış bu yapının büyük kütleleri, mimarinin fiziksel doğası ve binanın içerdiği gizem, oyuncunun zihninde derinleşir. Bina, sadece bir fonksiyon değil, aynı zamanda bir anlam taşıyan bir varlık gibi algılanır. İç mekanlar, bir yanda mekanizmalardan ve düşmanlardan arınmışken, diğer yanda sert ve kasvetli bir yapının soğukluğu ile oyuncuya duygusal bir yük getirir. Işık kullanımı, mimarinin bu atmosferini daha da güçlendirir. Ham beton duvarların çok yönlü ışıklarla aydınlatılması, binanın içine dair gizemi daha belirgin hale getirir. Bu ışık oyunları, özellikle En Eski Ev'in kalın duvarları nedeniyle doğal ışık alma olasılığı neredeyse sıfır olan bir ortamda, yapının tam olarak ne olduğunu ve ne amaçla inşa edildiğini daha da belirsiz hale getirir. Işığın duvarlar üzerinde yarattığı etkiler, yapının hem fiziksel hem de metaforik olarak "canlı" ve dinamik olduğunu hissettirir. Bu durum, oyuncuya sürekli bir merak ve keşif isteği aşılar. Sonuç olarak, Control'de Brütalist mimarinin etkisi, hem görsel hem de oynanışsal düzeyde güçlü bir deneyim yaratır. Bina, yalnızca bir mekan değil, aynı zamanda bir karakter olarak oyuncuya sürekli bir bilinmezlik, tedirginlik ve keşif duygusu sunar. Mimarinin her yönü, oyunun atmosferini ve hikayesini derinleştirirken, oyuncunun bu yapıyı anlamaya çalışma süreci, Control'ün temasal derinliğini pekiştirir.



Şekil 22. Control Oyununa Ait Görüntüler (Remedy Entertainment, 2019).

Control, görsel ve oynanış çeşitliliği sayesinde oyun ortamını, birbiriyle iç içe geçmiş yarı açık koridorlar ve odalardan oluşan bir sistem üzerine inşa eder. Bu karmaşık yapı, oyuncunun ilerleyeceği yolu, mekânlar ve harita yardımıyla zihninde canlandırmasını gerektirir. Mekânların benzer dokularda tasarlanması, odaların birbirinden ayırt edilmesini bilinçli olarak zorlaştırır. Oyuncudan, Brütalist yapıların detaylarına dikkat ederek ilerlemesini sürdürmesi beklenir. Gerçeklikten esinlenmiş ancak büyük ölçüde kurgusal bir distopya sunan, yoğun Brütalist etkiler taşıyan oyun ortamı, özdeş dokular ve yineleyen geometrik unsurlar kullanarak, oyunun okunabilirliğini kontrollü şekilde kısıtlar. Sonuç olarak, oyun içindeki dolaşım ve yol bulma zorlukları, oyuncuyu gerilimli bir atmosferin içine çeker. (Varonkova, 2020)

Örneklerden de anlaşılacağı üzere, Brütalizm, oyunlarda sıklıkla başvurulan bir mimari tarzıdır. Brütalizmin bölüm tasarımındaki esneklik, atmosfer yaratmada sağladığı hız, geliştirme sürecine kattığı ekonomik verimlilik ve oluşturduğu gizemli, anıtsal hava, oyun geliştiricilerinin tercih ettiği bir stil haline gelmiştir.

6. MİMARİ ÜTOPYALARIN VİDEO OYUNLARINA ETKİLERİ

Ütopya kelimesi, ilk kez 1516'da Thomas More tarafından Yunanca eu (mükemmel olan), ou (olmayan) ve topos (yer/toprak/ülke) kelimelerinin birleşiminden türetilmiştir. (Picon, 2013) Ütopyalar, yaratıcılarının zihinlerinde tasarladıkları, öznel olarak mükemmel kabul edilen şehir, kent ve toplum düzenleridir. Gerçek bir yeri yeniden tasarlayarak sınırsızca değiştirebileceği gibi, tamamen günümüz dünyasından kopuk, yeni ideallerle inşa edilmiş bir şehir olarak da karşımıza çıkabilir. Savaşlar, ekonomik zorluklar ve toplumsal

huzursuzluklardan uzak, üstün bir uygarlığın nasıl olması gerektiğini anlatmaya çalışan Ütopyalar, bu ideal toplumu tasvir etmeye çalışırlar. Tam tersine, kargaşa, umutsuzluk, savaşlar ve yozlaşmış toplumları betimleyen olumsuz ütopyalar ise “Distopya” olarak tanımlanır.

Ütopyalar ve Distopyalar, özellikle mimarileri aracılığıyla tasarladıkları toplumu yansıtmaya çalışırlar. Toplumun teknolojik ilerlemesi, hiyerarşik yapısı, gelenekleri, günlük yaşamı ve yerleşim düzeni gibi unsurlar, tasarlanan Ütopya veya Distopyanın mimarisinden çıkarılabilir. Mimari ütopyalar, Fütürist Manifesto (Marinetti, Sant’Elia, 1914) ve Walking City (Archigram, 1960-1974) gibi ütöpic söylemler aracılığıyla, mimarinin görsel doğası nedeniyle, yazılı anlatımlarının yanı sıra yoğun bir görsel anlatı da sunar. Mimari ütopyalar, gerçeğe yakın ve mimarinin olanakları dahilinde uygulanabilir ölçüde realist tasarımlar olabileceği gibi, yıllar sonrasının dünyasını resmeden ve günümüzde gerçekleşmesi mümkün olmayan karmaşık ve abartılı tasarımlar da olabilir.

Video oyunlarının kurgusal dünyaları, ütöpic içerikli mimari tasarımlardan faydalanmaya oldukça açıktır. Fütüristik şehirler, uzay yapıları ya da tamamen farklı bir boyuta ait kentler, gerçek dünyanın sınırları olmadan sanal ortamda yaratılabilir. Aksiyon/Macera türünün günümüzün en popüler oyun türlerinden biri olması ve bu tür oyunlarda oyuncunun aksiyona girerek eğlenmesinin amaçlanması nedeniyle, oyunlarda genellikle distöpic temalar ön plandadır. Denizel’e (2012) göre, video oyunları ve ütopya kavramları arasındaki özsel bağlantı, her iki kavramın da temelinde bir “arayış” olgusunun bulunmasından kaynaklanır. Ütopyalar, olumsuzluklara karşı yeni bir dünya idealize ederken, video oyunları da sürekli olarak teknik ve estetik bağlamda bir vizyon yeniliği arayışındadır.



Şekil 23. Starfield Oyununa Ait Okyanus Üzerinde Göçebe Bir Yapı (Solda) (Bethesda, Xbox Game Studios, 2023) ile Archigram’ın Walking City (Sağda) (Ron Herron, 1964) tasarımı arasındaki benzerlik.

Video oyunları ile ütopya arasındaki ilişkiyi ele alan Galloway (2006), tüm video oyunlarının belirli bir düzeyde ütopya projeleri olabileceğini ileri sürer. Çünkü her video oyununda belirli yasaların simüle edildiği ve bazı yasaların ise artık simüle edilmediği dünyalar yaratılır. Bu nedenle, seçici simülasyon özgürlüğü, bir video oyununun dünyasının ütopya olabilmesi için en önemli kriterlerden biri haline gelir. Oyunlarda yaratılan dünya, bir kurgu olup kendi iç kurallarına göre işler. Simülasyon oyunları da dahil olmak üzere hiçbir oyun, gerçek dünyanın birebir bir kopyası değildir, bu yüzden her biri bir ütopya ya da distöpyadır (Galloway, 2006).



Şekil 24. We Happy Few Oyununa Ait Görüntüler (Compulsion Games, 2018).

Compulsion Games'in 2018 yılında yayımladığı We Happy Few, karanlık bir gerçeği gizleyen yapay mutlulukla dolu bir dünyayı konu alır ve oyuncuya Ütopya ile Distopya kavramlarını peş peşe deneyimleme imkânı sunar. “Muhteşem bir Ütopyanın karanlık bir Distopyaya dönüşü” temalı hikâyesiyle, seçimler, gizlilik ve aksiyon unsurlarını birleştiren bir hayatta kalma/macera oyunudur.

Oyun dünyası, oyunculara bir Ütopya yaratma çabasının hem olumlu hem de karamsar bir tasvirini sunar. Kurgusal Ütopyalar, insanlığın tüm sorunlarının ortadan kalktığı mükemmel dünyalar olarak betimlenirken, We Happy Few oyuncuya bu tür toplumların, başlangıçta düşünüldüğünden çok daha karanlık bir sona doğru evrildiğini aktarır; özgürlüğün ve bireyselliğin yok edilmesiyle yanlış bir mükemmeliyet duygusunun yaratılması söz konusu olur. Hikâyede kahramanlar, özgürlük arayışındaki dünyalarının manipülasyonlarını açığa çıkararak, çoğu insanın inandığının aksine dünyalarının ne kadar Distopik olduğunu açıkça ortaya koymaya çalışırlar.

We Happy Few, Ütopya ile Distopya arasında ince bir çizgi olduğunu ve en kusursuz görünen Ütopyaların bile yok oluşa sürüklenen Distopyalara dönüşebileceğini vurgular. Oyunda 2. Dünya Savaşı sonrası İngiltere resmedilir; “The Very Bad Thing” adı verilen bir olayın anılarını silmek amacıyla Yönetim, halkına düzenli aralıklarla “Joy” adlı bir ilaç verir. Bu ilaç, halkın Wellington Wells'i ve dolayısıyla dünyayı parlak renklerle ve geniş gülümsemelerle dolu bir yer olarak algılamasına yol açar. Oyundaki mimari çevre ve yapılar, karanlık, kasvetli ve çürümeye yüz tutmuş görünümülerinden, belirli bir süreliğine mutlu bir Ütopya görüntüsüne bürünür. Ancak gerçekte, Wellington Wells, gıda kıtlığı ve çılgınlığa yol açan bir vebaya yenik düşmekte ve Joy'un yan etkilerinin çoğu, Yönetim tarafından sansürlenmiş bir sır olarak saklanmaktadır. (Creswell, 2021)

We Happy Few'de, oyunculara bir Ütopya yaratma girişiminin başarısızlıkla sonuçlanma ihtimali sunulmuş ve bu durum kurgusal olarak işlenmiştir. Oyuncular, doğrudan Wellington Wells sakinlerinin gözünden bakarak, hem “Joy kullanırkenki dünya” ile “Joy olmadan dünya” arasındaki farkları hem de Joy'un devreye girmesi ve etkisini kaybetmesiyle meydana gelen değişimleri, şehirdeki mimaride deneyimleme fırsatı bulurlar. Dünya inşası, oyun yoluyla gerçekleştirilir ve oyunculara uygulamalı, sürükleyici bir deneyim sunar. 20. Yüzyıl Mimari Ütopyalarında sıkça görülen “geleceğin modern şehrini kurmanın doğru

yöntemi” yaklaşımının uygulanması durumunda ne gibi sonuçlar doğabileceği, karamsar bir kurgu içinde sergilenmiş ve oyunculara bu dramatik değişimleri karakterleriyle birlikte deneyimleme şansı verilmiştir (Creswell, 2021).



Şekil 25. Wolfenstein: The New Order (id Software, Machine Games, Bethesda, 2014), Wolfenstein: The Old Blood (id Software, Machine Games, Bethesda, 2015) ve Wolfenstein II: The New Colossus (id Software, Machine Games, Bethesda, 2017) Oyunlarına Ait Görüntüler.

Nazi Almanyası'nın 2. Dünya Savaşı'nı kazandığı ve rejimlerini tüm dünyaya yaydığı alternatif bir gelecekte geçen Wolfenstein oyun serisi, oyunlarda Ütopya ve Distopya kullanımına dair önemli bir örnek sunar. Faşist mimarisiyle dikkat çeken oyundaki şehirler ve genel olarak oyun dünyası, güçlü bir rejime boyun eğerek bu rejimin idealleri doğrultusunda şekillenen ve sonunda kaosa sürüklenen bir Distopyayı anlatır. Oyuncudan, bu rejimle mücadele ederek oyunun Distopik atmosferini deneyimlemesi ve güç dengelerinin bozulduğu bu dünyada bir direnişçi olması beklenir.

Wolfenstein serisinin alternatif zaman çizelgesinde, İkinci Dünya Savaşının ardından Adolf Hitler ve Albert Speer, Welthauptstadt Germania tasarımlarını gerçeğe dönüştürmeyi başarırlar. Çoğunluğu Brüt Beton'dan inşa edilen yapılar, başta Berlin olmak üzere Alman eyaletlerinde, vilayetlerinde, kontrol altındaki devletlerde, işgal altındaki bölgelerde ve kolonilerde uygulanır. Tüm kontrolü elinde tutan Üçüncü Reich Askeri Yüksek Komutanlığının emirleri doğrultusunda dayatılan mimari yaklaşımlar, Distopik dünyanın yapılarının şekillenmesini sağlar. Oyundaki dev kaleler, faşist otorite binaları ve propaganda unsurlarıyla dolu şehirler ile Brutalist megastrüktürler, Distopyayı inşa etmek için kullanılan başlıca mimari unsurlar olarak karşımıza çıkar.



Şekil 26. Video Oyun Dünyasından Ütopya ve Distopyalara Örnek Şehirler (Pokemon Scarlet Violet, Pokemon Company, Gamefreak, Nintendo, 2022) (Destroy All Humans!, THQ Nordic, 2020) (Skate 3, EA, 2010) (Batman Arkham Knight, Rocksteady Studios, 2015) (Half-Life 2, Valve, 2004) (Plants vs Zombies: Battle for Neighborville, Popcap, EA, 2019) (Super Mario Odyssey, Nintendo, 2017) (Final Fantasy VII Remake, Square Enix, 2020).

7. MODERN SONRASI DÖNEM MİMARİSİNİN VİDEO OYUNLARINA ETKİLERİ

Modern sonrası dönem, 20. yüzyıl ortalarından günümüze kadar uzanan, modern düşünce ve üretimlerden farklılaşan çok sayıda sanatsal, felsefi ve mimari yaklaşımın bulunduğu bir tarihsel dönemi ifade eder. Longhurst (2008), modern sonrası dönemin hiçbir koşulda sadece belirli bir zaman dilimi ile sınırlandırılmayacağını belirtir. Bu dönemi tanımlarken, belirli bir sanatsal faaliyet biçimine veya felsefi ya da teorik bir yaklaşıma atıfta bulunmak mümkündür. Nicol (2009), postmodern kurguya sahip sanat eserlerinin, izleyiciyi edilgen bir tüketici olmaktan ziyade, aktif bir anlam yaratıcısı olmayı hedefleyerek onlara meydan okuduğunu söyler ve bu noktada video oyunlarının postmodern ürünler olarak değerlendirilebileceğini belirtir. Video oyunları, oyuncularına anlamlandırmak ve tamamlamak zorunda oldukları boşluklar sunar. Deneyim kurgulanırken, tanıdık sanatsal ve mimari öğeler sıkça kullanılır çünkü tüketici, tanıdık olanla daha kolay bağ kurar.

Modern anlayışa sahip video oyunlarında mekân ve kurgu gerçekçilik hedefler, düz ve net bir anlatım tekniği ile hikâye ve çevre kullanıcıya doğrudan aktarılır. Oluşturulan evrenin kurmaca yapısı oyuncuya hissettirilmemeye çalışılır. Ancak postmodern video oyunları, modern oyunlardan burada ayrılır. Postmodern oyunlar, üstkurmaca tekniğiyle oluşturdukları kurmaca evrenin içinde bir kurmaca konsept iskeleti kurarlar. Oyundaki mimari, oynanış ve hikâye bu iskeletin çevresinde şekillenir. Oyun evreni, abartıdan ve

yoğun simge kullanımından kaçmaz, mantık ve gerçekçilik ön planda değildir. (Akyol, 2022) Video oyunlarının giderek daha büyük bir sektör haline gelmesi ve hedef kitlesinin genişlemesiyle, oyun stüdyoları belirli tanınırlıklar aramak yerine, ilgi çekici ve hızlıca tüketilebilen pop kültür öğelerine yönelmişlerdir. Giderek daha büyük bütçelerle geliştirilen video oyunlarında, tanınabilir olmak ve geniş bir kullanıcı kitlesine hitap edebilmek, yapılan yatırımı kara çevirebilmenin en yüksek olasılıkla sağlanacağı yol olarak görülmektedir.



Şekil 27. Sleeping Dogs Oyununa Ait Görüntüler (United Front Games, Square Enix, Feral Interactive, 2012).

Square Enix tarafından 2012 yılında piyasaya sürülen *Sleeping Dogs* oyununda postmodern yaklaşım, hikâye ve mekânlarda rahatça gözlemlenebilir. Günümüz Hong Kong’unda geçen oyunda oyuncu, Sun On Yee Triad organizasyonuna sızan dövüş sanatçısı ve gizli polis memuru olan Wei Shen’e hayat verir. Oyun, Wei Shen’in dövüş becerileri, ateş etme, araç kullanımı ve parkur üzerine odaklanır. Oyunda, Hong Kong’u taklit etmeye çalışan şehir, 7/24 canlı ve akışkan bir tüketim toplumunu yansıtır. Oyundaki yapılar çoğunlukla geniş tabelalar ve renkli LED ışıklarla örtülmüş sıradan binalardır. Ticari yapıların reklam tabelaları, oyunun gezilebilir alanlarını doldurur. Oyunun görevleri çoğunlukla karanlık, kasvetli ortamlarda gece saatlerinde gerçekleşir; burada yapay ışığın yapılar üzerinde belirginleşmesi ve canlı şehir hayatı izleniminin oyuncuya verilmesi amaçlanır.



Şekil 28. High on Life Oyununa Ait Görüntüler (Squanch Games, 2022).

2022 yılında Squanch Games tarafından geliştirilen *High on Life* oyunu ve oyunun ana şehri Brim City, postmodern kentlerin bir parodisi olarak öne çıkar. Parlak renkleriyle ticari binalar, reklam panoları, absürt şekillere sahip kafeler ve modern insanın yerini alan renkli tasarımlara sahip uzaylılar, şehri süsler. Oyun, hem kendini hem de kurgusal dünyasını

ciddiye almaz; oyuncuya sürekli olarak kurgusal bir ortamda olduğunu hatırlatır. Modern insanın uzaylı parodileriyle tasvir edildiği oyunda, mekânlar ve mimari; keyfi, tutarsız ve abartılı bir biçimde sunulur. Hikâye anlatımı ve mekânlarda ses, ışık ve dokular, oyuncunun ilgisini çekmek için abartılı bir şekilde kullanılır. Dünyadan çeşitli yapıları çağrıştıran benzer mimari öğeler, oyundaki uzaylı topluluğu için taklit edilmiştir.



Şekil 29. The Outer Worlds Oyununa Ait Görüntüler (Obsidian Entertainment, Xbox Game Studios, 2019).

Postmodern etkilerin görülebileceği bir diğer oyun olan *The Outer Worlds*'de, 1960'lardan geleceğe bakan Retro-Fütüristik bir yaklaşım öne çıkar. Oyunun tasarımında Googie tarzı bir uzay çağı mimarisi ve simgesel popüler kültür öğeleri sıkça kullanılır. Aksiyon/Rol yapma türündeki oyunda, oyuncu kendi karakterini tasarlayarak oyuna başlayabilir. Postmodernizmin sıradan bireylerin özel olduğu algısı, oyunda açıkça gözlemlenir. Sıradan bir karakterin seçimleri aracılığıyla oyunun dünyasına şekil verebilmesi mümkün kılınmıştır.



Şekil 30. The Outer Worlds Oyunundan Moon Man Maskotunun Kullanımına Ait Örnekler (Obsidian Entertainment, Xbox Game Studios, 2019).

Oyunun mimarisi davetkar bir şekilde tasarlanmıştır. Oyundaki şehirler ve küçük yerleşimler, uzaktan oyuncuyu kendine çekebilecek büyük ölçekli simgeler taşır. Yapıların cepheleri ve bu cephelerde kullanılan reklam unsurları, yoğun anlatısal kaygılar taşır. Oyunun kurgusal dünyasında en güçlü şirket olan Spacer's Choice, yapılar ve yükleme ekranlarında maskotu Moon Man'i, günümüzdeki zincir şirket maskotlarına benzer şekilde sergiler.



Şekil 31. Star Wars Jedi: Fallen Order Oyununa Ait Görüntüler (Respawn Entertainment, Lucasfilm Games, 2019).

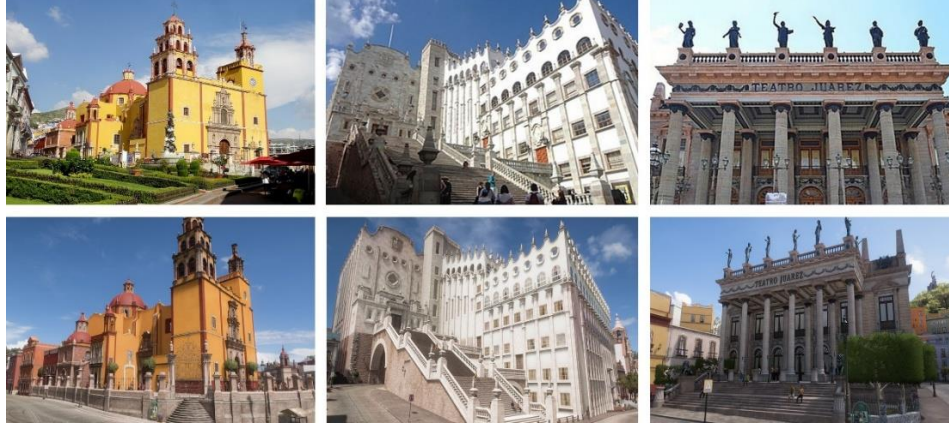
Respawn Entertainment tarafından 2019 yılında piyasaya sürülen Star Wars Jedi: Fallen Order, 70'lerden günümüze ulaşmış en büyük popüler kültür markalarından biri olan Star Wars markasını taşımasıyla çıkışından itibaren büyük ilgi görmüştür. Oyunun mekânları ve mimarisi, insanların tanıdığı ve benimsediği tasarımlardan oluşur. Oyun, ilk Star Wars filmlerinden itibaren büyüyen ve gelişen bir evrenin parçasıdır. Bu evrendeki çeşitli uzay kolonilerinin Retro-Fütüristik yerleşimleri, imparatorluğun Süprematist mimarideki yapıları ve uzay üsleri, tanıdık tasarımlar ve çeşitli model ile yorumlama değişiklikleriyle oyuncunun karşısına çıkar. Yapılar, tasarımlarıyla kurgusal evrendeki yerlerini oyuncuya aktarır. Oyunun mimarisi, oyuncuya daha önce deneyimlediği bir uzay mimarisi üslubunu yeniden, bu sefer üç boyutlu etkileşimli bir ortamda birinci elden deneyimliymiş hissini vermek için özel olarak hazırlanmıştır. Oyunun ana karakteri ve ilerleyiş konsepti de postmodern bir anlatıma sahiptir. Oyun, tanınmış Star Wars karakterleri yerine, oyun için tasarlanmış olan Cal Kestis karakterini ana karakter olarak kullanır; bu seçimin amacı, oyuncunun daha önce televizyon, sinema ve kitaplar ile deneyimlediği bu dünyayı kendine yakın görebileceği sıradan bir karakterle deneyimleyerek, onunla birlikte güçlendiğini hissetmesidir.



Şekil 32. Solda, Meksika'nın Guanajuato eyaletinin başkenti ve sağda, Forza Horizon 5 oyununun yapıları arasındaki benzerlik (Playground Games, Xbox Game Studios, 2021).

Playground Games'in 2012 yılında yayımladığı *Forza Horizon* yarış oyunu serisinin beşinci oyunu olan 2021 yapımı *Forza Horizon 5*, Meksika'da kurgusal bir yarış festivalini konu almaktadır. Oyndaki mekânlar ve yerleşimler kurgusal olmakla birlikte, özellikle Meksika'nın Guanajuato şehri büyük ölçüde esin kaynağı olmuştur. Meydanları, anıtları, kiliseleri ve tapınaklarıyla öne çıkan şehir, etkinlikleri ve festivalleri ile özellikle yaz turizminde önemli bir rol oynamaktadır. 1540'larda İspanyolların altın yatakları bulmasıyla temelleri atılan şehir, İspanyol göçmenleri ve Yerli Amerikan tüccarları ile işçilerin gelişimi sonucu hızlı bir nüfus artışı yaşamıştır. Şehrin tarihi merkezi ve bitişikteki madenler, 1988

yılında UNESCO tarafından Dünya Mirası Alanı olarak ilan edilmesinin ardından büyük bir kamuoyu ilgisi görmüş ve son yıllarda yüksek ziyaretçi sayılarıyla dikkat çekmiştir (Url 11).



Şekil 33. Üstte Soldan Sağa, Guanajuato Şehrine Ait, Basílica colegiata de Nuestra Señora de Guanajuato (Guanajuato Meryem Ana Bazilikası), Guanajuato Üniversitesi Ana Binası ve Juarez Tiyatrosu (Url 11) Alttta Soldan Sağa, Yapıların Forza Horizon 5 Oyunundaki Taklitleri (Playground Games, Xbox Game Studios, 2021).

Oyunda tarihi yapıların yeniden modellenmesi yapılmıştır. Ufak değişiklikler dışında orijinallerinin çok yakın taklitleri olan bu yapılar, oyuncu tarafından erişilebilir ve gezilebilir nitelikte olmayıp, oyuncunun arabası ile gezildiği şehrin sokaklarında keyfi bir tarihsel süsleme görevindedir. Tarihsel öğelerin işlevsel olmayan şekillerde görsel olarak mimaride kullanılması, oyunun geliştirilmesinde stüdyonun postmodern bir tasarım anlayışı benimsediğinin göstergesidir. Oyun, yarış türünde olması nedeniyle iç mekânlara fazla odaklanmaz, çoğu zaman dış cepheleri ile öne çıkan yapıların içleri modellenmez. Mimari, Forza Horizon 5 gibi oyunlarda hızlı akan çevredeki dikkat çekme unsurları olarak kullanılır.

Guanajuato'nun dar bir vadide bulunan konumu, sokakları dar ve dönemeçli olmasına neden olmuştur. Şehrin ana yollarının çoğu kısmen veya tamamen yer altında yer alır. Şehir, konutların altından geçen tüneller ve köprüler sistemi ile ulaşımını sağlar. Forza Horizon 5'de kurgusal dünyaya aktarılan şehirde ise yerleşim daha az engebeli ve eğimi daha düşük bir bölgede yer alır, bu değişimin nedeni oyun mekanikleri ile oyuncuya daha rahat ve keyifli bir sürüş deneyimi sağlamaktır.



Şekil 34. Solda, Guanajuato'nun Sokaklarına Ait Görüntüler (Url 11), Sağda, Forza Horizon 5 oyununa Ait Benzer Şehir Görüntüleri (Playground Games, Xbox Game Studios, 2021).

Tarihi merkezde, çok sayıda küçük plaza, sömürge döneminden kalma konaklar, kiliseler ve pembe, yeşil, sarı, turuncu ve mavi renkleriyle dikkat çeken, kumtaşı kullanılarak inşa edilmiş sivil yapılar bulunur. Yerel renklendiricilerle üretilen renkli sıvalarıyla karakterize olan yerleşimler, tamamen yerli yapı elemanları kullanılarak inşa edilmiştir. Şehre yapılan güncel eklemeler ve yenilemeler ise, bölgenin yapılarının Eleştirel Bölgeselci üslubunu sürdüreceği şekilde geleneksel yöntemler ve yerel olanaklarla yapılmaktadır. Bu yaklaşım, oyundaki kurgusal şehirde de aynen yansıtılmıştır. Şehrin yerel ve otantik atmosferi, yabancı etkilerden arındırılmış bir şekilde tasarlanmıştır. Tarihi yapılar ve meydanlar, orijinaline yakın bir taklit olarak modellenmiştir.

8. SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Çalışma kapsamında incelenen örneklerden de anlaşılacağı üzere, mimari söylemler video oyunları üzerinde önemli bir ilham kaynağı oluşturmuştur. Mimari mekân, bazen oyunun temel unsuru haline gelirken, bazen de konsept, atmosfer ve hikâyenin şekillendirilmesinde önemli bir rol oynamıştır. Oyun geliştiricileri, mimari akımlardan ilham alarak, bu akımların taşıdığı anlamları video oyunlarının yapısına entegre etmiştir. Gerçekçi, abartılı, işlevsel, karmaşık veya ütöpik olmasından bağımsız olarak, bir oyun içindeki mimari çevre her zaman bir söylemi yansıtır. Bu bağlamda, video oyun geliştiricilerinin mimari söylemlerle şekillendirilmiş sanal çevreleri kullanarak, mimariden edindikleri bilgiyi oyunlarına yansıttığı söylenebilir. Peki, bu etkinin tersini tartışmak mümkün mü? Video oyunları mimariyi etkileyebilir mi? Video oyun endüstrisinden birçok örnekle incelenebilen ve mimari söylemden oyunlara doğru bir etkilenme olduğu görülse de, günümüz koşullarında bu etki büyük ölçüde tek taraflı kalmaktadır. Bazı video oyunlarına dayalı tema parkları ve yapıların cephelerine yerleştirilen ticari simgeler, promosyonel iletişim, süslemeler ve kabartmalar dışında, oyun dünyalarının gerçek dünyadaki mimarilere etkisi oldukça sınırlıdır. Bu sebeple, günümüzde video oyun mimarisinin gerçek dünyada bir söylem ya da akım oluşturma gücü bulunmamaktadır. Ancak video oyunlarındaki teknik ilerlemeler sayesinde daha kapsamlı yapıları çevrelerin oluşturulması ve yenilikçi sanat yönetimi

yaklaşımları ile gerçek dünyadan giderek soyutlanmış mekânların tasarlanması, yakın gelecekte video oyunlarından mimari söyleme doğru bir etkileşimin yaşanacağı öngörüsünü doğrular. Gerçek ve sanal mimari çevrelerin karşılıklı etkileşime girmesi, yeni akımların ve uygulamaların ortaya çıkmasını sağlayarak 21. yüzyıl ve sonrasındaki mimari söylemin çeşitlenmesinde etkili olabilir.

KAYNAKLAR

- Akyol, E. U. (2022) Video Oyunlarında Postmodern Anlatım Teknikleri, e-makale, <<https://tr.linkedin.com/pulse/video-oyunlar%C4%B1nda-postmodern-anlat%C4%B1m-teknikleri-enver-u%C4%9Fur-aykol>>
- Alessi, J. (2008). Games Demystified: Portal, Gamasutra.
- Anderson, V. (1997). Lauren Johnson, Systems Thinking Basics: From Concepts to Causal Loops, Waltham: Pegasus Communications Inc.
- Chapman, A. (2016). Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and offer Access to Historical Practice. Routledge: New York.
- Crane, M. (2022). What Does It Mean When a Game Uses Art Deco?, Superjumpmagazine.
- Craven, J. (2018). An Introduction to Art Deco Architecture, ThoughtCo.
- Creswell, J. (2021). What We Happy Few Gets Right About Utopias, CBR. <<https://www.cbr.com/we-happy-few-indie-game-utopia/>>
- Curtis, W. Jr. (1996). Modern Architecture Since 1900, Phaidon Publishing.
- Denizel, D. (2012). Sanatın Yeni Evresi Olarak Video Oyunları, FLSF (Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi), sayı: 13, 120-121 ISSN 1306-9535
- Galloway, A. R. (2006). Warcraft and Utopia. Ctheory, Vol. 2, No. 16. <https://journals.uvic.ca/index.php/ctheory/article/view/14501/5342>
- García, M. S. (2020). Historic Spaces and Architectures in Videogames, Culture & History Digital Journal 9, 2020, e001, eISSN 2253-797X
- Grace, H. (2016). Brutalist Architecture in Games, GameDeveloperCom, <<https://www.gamedeveloper.com/art/brutalist-architecture-in-games>>
- Klein, D., McClelland, N., A., Haslam, M., (1991). In the Deco Style, 288, Thames & Hudson, London.
- Kriss, A. (2015). Lucasarts and the Rationalist Tendency In Videogames, KillScreen. <<https://killscreen.com/previously/articles/lucasarts-and-rationalist-tendency-videogames/>>
- Longhurst, B. (2008). Introducing Cultural Studies. Essex: Pearson Longman, (Second Edition).

- Lucarelli, F. (2013). Hans Poelzig's Sulphuric Acid Factory in Luboń, Poland (1911-1912), Socks Studio. <<https://socks-studio.com/2013/11/26/hans-poelzigs-sulphuric-acid-factory-in-lubon-poland-1911-1912/>>
- Markowski, D. (2016). Postmodernism in Video Games, Braunschweig Technical University, DOI:10.13140/RG.2.1.2849.3209
- McClelland, M., Stewart, G. (2007). Concrete Toronto: A Guide to Concrete Architecture from the Fifties to the Seventies. Coach House Books, 12.
- McLuhan, M., Fiore, Q. (1996). The Medium is the Massage: An Inventory of Effects (Digitalized edition. 1st edition 1967). San Francisco: Hardwired.
- Nichol, R. (2011). Art Perspective: BIOSHOCK & Art Deco, WhatCulture. <<https://whatculture.com/gaming/art-perspective-bioshock-art-deco>>
- Nicol, B. (2009). The Cambridge Introduction to Postmodern Fiction. Cambridge: Cambridge University Press.
- Picon, A. (2013). Learning from utopia: contemporary architecture and the quest for political and social relevance. Journal of Architectural Education 67, no.1: 17-23.
- Pulkkinen, J. (2020). The Art and Making of Control, The Future Press Publishing.
- Sheldon, D. (2022). Hans Poelzig's Sinister Neo-Gothic Expressionism – 1908-1935, Flashbak. <<https://flashbak.com/hans-poelzigs-sinister-neo-gothic-expressionism-1908-1935-453212/>>
- Solomon, G. (2017). Rational Game Design, Medium. <<https://medium.com/amber-log/rational-game-design-4866ec07b81b>>
- Varonkova, V. (2020). Brutalist Control: Navigating Through Repetitive Game Environments.
- Wilson, E. (2018). How Brutalism Has Shaped Games, eurogamer.
- Wilson, E. (2019). The Impossible Architecture of Video Games, eurogamer.
- Url-1 <<https://www.theartstory.org/movement/die-brucke/>>, erişim tarihi 23.04.2023.
- Url-2 < Queline (Kikikrazed) <https://www.youtube.com/watch?v=haqDnQD8INM> >, erişim tarihi 23.04.2023.
- Url-3 <<https://mixnmojo.com/features/sitefeatures/LucasArts-Secret-History-13-Grim-Fandango/5>>, erişim tarihi 23.04.2023.
- Url-4 <<https://mimarobot.com/haber/wiki/uluslararasi-isvicre-uslubu/> >, erişim tarihi 23.04.2023.
- Url-5 <[https://tr.wikipedia.org/wiki/Rasyonalizm_\(mimarlık\)#:~:text=Rasyonalizm%20Vitruvius'un%20prensiplerine%20g%C3%B6re,daha%20da%20irdelenmi%C5%9F%20ve%20geli%C5%9Ftirilmi%C5%9Ftir.](https://tr.wikipedia.org/wiki/Rasyonalizm_(mimarlık)#:~:text=Rasyonalizm%20Vitruvius'un%20prensiplerine%20g%C3%B6re,daha%20da%20irdelenmi%C5%9F%20ve%20geli%C5%9Ftirilmi%C5%9Ftir.) >, erişim tarihi 23.04.2023.
- Url-6 <<https://en.wikipedia.org/wiki/Superliminal> >, erişim tarihi 23.04.2023.

- Url-7 <https://tr.wikipedia.org/wiki/Br%C3%BCalist_mimari >, erişim tarihi 23.04.2023.
- Url-8 <<https://www.eurogamer.net/how-brutalism-has-shaped-games> >, erişim tarihi 23.04.2023.
- Url-9 https://web.archive.org/web/20100807083401/http://www.gamasutra.com/view/feature/3770/games_demystified_portal.php >, erişim tarihi 23.04.2023.
- Url-10 <<https://www.archpaper.com/2021/08/brutalism-bolstered-control-success-why-is-the-movement-so-trendy/> >, erişim tarihi 23.04.2023.
- Url-11 <https://en.wikipedia.org/wiki/Guanajuato_City >, erişim tarihi 23.04.2023.