

dr. öğr. üyesi hakan kürkçüoğlu (sorumlu yazar|corresponding author)
bolu abant izzet baysal üniversitesi, iletişim fakültesi, radyo, televizyon ve sinema bölümü
hakankurcuoglu@ibu.edu.tr orcid: 0000-0003-2603-1764

DİJİTAL OYUNDAN SİNEMAYA UZANAN BİR YAPIM TEKNİĞİ OLARAK MAKİNİMA: *GRAND THEFT HAMLET* ÖRNEĞİ *

araştırma makalesi|research article
başvuru tarihi|received: 15.10.2025 kabul tarihi|accepted: 22.05.2026

ÖZET

Dijital teknolojilerin büyük bir hızla gelişip birbirine yaklaşmasının sonucu olarak popüler kültür ve medya içeriklerinde yeni biçimler, teknikler ve estetik tarzlar ortaya çıkmıştır. Bunlardan biri olan makinima, oyun motorlarının, modlarının veya oyuncu performansının kullanılarak video içeriklerinin üretilmesini içermektedir. Film yapımıyla performans sanatlarının kesiştiği bir sanat türü olarak da değerlendirilebilecek olan makinimalar, özgün sinema anlatıları, parodiler, eleştirel videolar ya da daha önce mevcut olan eserlerin uyarlamalarını kapsamaktadır. Bu çalışmanın amacı; hem makinima tekniğinin anahtar noktalarını tespit etmek hem de bu kategorinin son yıllardaki dikkate değer örneklerinden biri olan *Grand Theft Hamlet* (2024) adlı filmi bahsedilen bağlam içerisinde incelemektir. Çalışmada yöntem olarak keşfedici araştırma yöntemi kullanılmış, incelenen kavramın bir örneği olarak *Grand Theft Hamlet* filmi vaka analizine tabi tutulmuştur. Film, bir animasyon olmasına rağmen ironik biçimde gerçekçi (belgesel) özelliklere sahiptir. Her ne kadar belgesel niteliği taşısa da film aynı zamanda klasik dramatik anlatımın temel bazı özelliklerini de taşımaktadır. Anlatısını kurarken oyunun teknik özelliklerinden yararlanan bir yapıdadır. Bütün bu nedenlerden film, geleceğin makinima yapıtlarına dair önemli ipuçları sunmaktadır. *Grand Theft Hamlet* ve benzeri makinimalar, geleceğin sinema dilinin sadece teknoloji açısından gelişmiş tekniklerle değil, filmin üretildiği dijital aracın anlatı evrenine yaptığı katkılarla ve yeni ifade biçimlerinin ortaya çıkışıyla da kurulacağını göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyunlar, Oyun Kültürü, Dijital Sinema, Animasyon, Makinima

Kürkçüoğlu, H. (2026). Dijital oyundan sinemaya uzanan bir yapım tekniği olarak makinima: *Grand Theft Hamlet* örneği. *Bodrum Journal of Art and Design*, 5(2), 398-412.
<https://doi.org/10.58850/bodrum.1804283>

*Bu çalışma, 29-31 Mayıs 2025 tarihleri arasında Marmaris'te gerçekleştirilen 3. Uluslararası Sanat ve Tasarım Sempozyumu'nda bildiri olarak sunulmuştur.

MACHINIMA AS A PRODUCTION TECHNIQUE EXTENDING FROM DIGITAL GAMING TO CINEMA: THE CASE OF *GRAND THEFT HAMLET*

ABSTRACT

As a result of the rapid development and convergence of digital technologies, new forms, techniques, and aesthetics have emerged in popular culture and media content. One of these is machinima, which involves the creation of video content using game engines, mods, or player performances. Machinima, which can be regarded as an art form where filmmaking intersects with performance arts, includes original cinematic narratives, parodies, critical videos, and adaptations of pre-existing narratives. The aim of this study is to identify the key points of the machinima technique and to analyze one of the noteworthy examples of this genre in recent years: *Grand Theft Hamlet* (2024), within the aforementioned context. The study employed an exploratory research design as its methodology, and the film *Grand Theft Hamlet* was analyzed as a case study exemplar of the concept under study. The film, despite being an animation, ironically has realistic (documentary) features. Although it is a documentary, the film also has some of the basic features of classical dramatic narrative. Its structure leverages the technical features of the game to construct its storytelling. For all these reasons, the film offers valuable clues about the machinimas of the future. *Grand Theft Hamlet* and similar machinimas demonstrate that the future of cinematic language will be established not only through technologically advanced techniques but also through the contributions of the digital medium to the narrative universe and the emergence of new forms of expression.

Keywords: Digital Games, Game Culture, Digital Cinema, Animation, Machinima

EXTENDED ABSTRACT

Introduction	As a result of the rapid development and interconnection of digital technologies and the convergence of different communication devices, new forms, techniques, and aesthetic styles have emerged in popular culture and media content. One notable example is machinima, which can be defined as a production technique or a unique category of film. In the machinima technique, video content is crafted using game engines, user-created mods, or captured player performance. This technique can also be regarded as a distinct art form where different creative practices such as cinema, theater, puppetry, and performance arts intersect and create an eclectic blend. Machinimas often possess the characteristics of documentary, serving as a form of digital ethnography that reflects the intricate social dynamics and spontaneous behaviors of the gaming world. This broad category encompasses a wide range of content, including original cinematic narratives, satirical parodies, critical videos, or creative adaptations of pre-existing artworks. The technique emerged as a result of the fact that digital games can be used not only as entertainment but also as a medium. The most significant advantage of machinima from a filmmaking perspective is that the production is based on a game engine, which allows for the creation of films with very low budgets, partially democratizing the filmmaking process. In Machinimas, the image produced by a camera is replaced by code, in-game animations, and game assets. This technique first attracted the attention of game groups and amateur producers within the internet culture, became popular on platforms such as <i>Machinima.com</i> and <i>YouTube</i>, and later became a professional filmmaking tool. The first example of machinima is generally accepted to have been produced in 1996. Early videos were often created by recording in-game demos and typically appealed to a limited audience of players who were familiar with the specific game on which the content was based. After the 2010s, with the widespread use of in-game video editing tools, the expansion of the possibilities provided by game consoles and digital broadcasting platforms, and by the 2020s, with game engines becoming advanced enough to be used in professional motion pictures, the technique has reached a much more professional dimension.
Purpose and scope	The aim of this study is both to examine the development and current status of the machinima technique and to analyze the feature film <i>Grand Theft Hamlet</i> (2024), one of the notable examples of this category in recent years, within the aforementioned framework. <i>Grand Theft Hamlet</i>, produced entirely from footage of <i>GTA Online</i> (GTA 5), allows us to make some remarks on the development of the machinima technique. The film, which has received awards at various festivals and has been released on prominent digital platforms such as <i>Mubi</i> and <i>Amazon Prime</i>, demonstrates that machinima can transcend its niche origins to appeal to a much wider, mainstream audience beyond those primarily interested in the gaming world.
Method	Due to the limited academic resources on machinima, this study utilizes an exploratory research approach. This method is used to clarify the conceptual framework and gain new insights on a subject that has not been widely studied, such as machinima. The research aims to understand the current state of machinima by analyzing the film <i>Grand Theft Hamlet</i> as a case study. The film's genre, theme, narrative features, and technical structure were examined as the main research criteria.
Findings and conclusion	The plot of <i>Grand Theft Hamlet</i> follows Sam Crane and Mark Oosterveen, two actors who, due to the global pandemic, find themselves unemployed and struggle to stage a performance of Shakespeare's Hamlet within the chaotic and unpredictable online universe of <i>GTA Online</i>. Since the film is produced within the online game environment, it also functions as a documentary that captures the spontaneous behaviors, unscripted reactions, and authentic attitudes of the other players involved. The story is told from the perspective of the actors, and although it belongs to the category of animation (machinima), it paradoxically possesses remarkably realistic features. The level of realism is even heightened by the fact that some of the characters were only there to play the game during the production of the movie, so they were not really interested in the film project. However, the film is not entirely recorded and released in a spontaneous way, but rather presents a shortened version of a story that was spread out over a long period of time. Therefore, besides having documentary features, it also has some basic features of classical dramatic narrative in terms of scenario. For instance, the main characters' persistent efforts to persuade other players to perform in Hamlet, and the various challenges they face due to the unpredictable structure of the game, function as classic conflicts and obstacles that align with the established codes of dramatic narrative. In addition, theater and digital games, two creative fields that can be assumed to be distant from each other, come together in the film due to the story. For all these reasons, <i>Grand Theft Hamlet</i> offers crucial clues about the current state of machinima and provides a glimpse into the future of cinematic language.

Keywords: Digital Games, Game Culture, Digital Cinema, Animation, Machinima

GİRİŞ

Dijitalleşme ve iletişim teknolojilerindeki gelişmeler, popüler kültürün birçok farklı aygıtını bir araya getirmiş, aradaki sınırları bulanıklaştırmış ve yeni, eklektik anlatı biçimlerinin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu bağlamda bir yapım tekniği ya da film kategorisi olarak tanımlanabilen makinima (*machinima*), gittikçe daha dikkate değer bir konu olarak ortaya çıkmaktadır. Makinima, temelde, oyun modlarının, oyun motorlarının ya da oyundaki performansın kullanılarak sinematografik içerikler (film, hayran videoları, müzik klipleri vb.) üretilmesi olarak tanımlanabilir. Makinimanın medya üretimi açısından önemi; dijital oyunlar, sinema, tiyatro, performans sanatları, hayran videoları gibi birçok farklı anlatı türünün iç içe geçtiği bir tarz ve estetik biçimi sunmasıdır. Bu makalede, makinimanın dijital oyun kültüründe doğuşundan uzun metraj sinema filmlerinde kullanılacak kadar genişlemiş bir teknik haline gelmesindeki süreç odaklanılacak ve tekniğin sunduğu anlatı olanakları incelenmiştir.

Dijital oyunlar, eğlence ürünü olma özelliklerinin ötesinde, tıpkı fotoğraf ya da video gibi çok yönlü medya araçlarıdır. Nasıl ki fotoğraf, birbirinden tamamen bağımsız alanlarda, farklı amaçlarla kullanılabiliyorsa oyunlar da aynı şekilde kullanılabilir (Bogost, 2011: 2-3). Makinimalar, oyunların bu araçsal yönünün çıktılarından biridir. Bu teknikte, sinemadaki kamera kullanımının yerini oyunun kodlar aracılığıyla aktarılan görselleri almıştır. Üretilen videolar, oyunun kendi hikâyesiyle ilişkili anlatılar olabileceği gibi tamamen farklı bir içeriğe ve konuya da sahip olabilmektedir. Makinimanın sinematik açıdan en önemli özelliği; prodüksiyonun oyun tabanlı olması, dolayısıyla neredeyse hiçbir ek bütçe kaynağına gerek duyulmamasıdır. Makinima filmleri genellikle var olan bir video oyunu veya oyun motoru kullanılarak üretilmektedir. Bazı örneklerde, farklı araçlarla yapılan animasyonların ya da gerçek görüntülerin de akışa eklendiği görülmektedir.

Makinimalar bir çeşit kukla ya da performans sanatı olarak da değerlendirilebilir. Makinimalarda genellikle oyuncu bir film üreticisi haline gelmekte, aynı zamanda oyundaki karakterini oyun mekânının dışında kontrol eden bir performans sanatçısı görevi görmektedir. Buradaki performans, geleneksel kukla sanatına benzer bir şekilde oyunun içerisindeki bir sanal bedende gerçekleşir (Halaçoğlu, 2021: 85). Nihayetinde oyun motorlarıyla ilintili olsalar da makinima performansının çeşitli varyasyonları vardır. Sanal izleyici kitlesi için üretilmiş canlı kukla şovları, demo ve görüntü tekrarı biçimindeki hız denemeleri (*speed run*), demo dosyalarının yeniden kurgulanması, senaryolu bot etkileşimleri, oynanış sırasında çekilmiş çoklu avatar (oyuncu) etkileşimleri bunlardan bazılarıdır. Bu varyasyonlar farklı niş ve topluluklara hitap edebilirler (Cameron & Carroll, 2011: 139). Lowood'a göre (2011: 3-4) makinima, sadece bir film ya da performans sanatı değil aynı zamanda sanal dünyanın ve sanal dünyadaki toplulukların tarihini kayda geçiren bir belgeleme aracıdır. Oyuncular oyun içi öğeleri yeniden düzenleyip işleyerek oyun içi mekânlar, olaylar ve eylemleri içeren öznel belgeler oluşturmaktadır. Dolayısıyla makinimaların incelenmesi oyun kültürü araştırmaları açısından da önem arz etmektedir. Literatürde makinimalar, genellikle yeni medyanın ve internet kültürünün alt kültürel bir ögesi olmaları bağlamında incelenmiş, ana akım ve bağımsız sinema açısından taşıdıkları potansiyellere yeterince değinilmemiştir. Çalışmanın bu perspektifteki literatüre katkı sunması hedeflenmiştir.

Üreticilerin makinima yapmaktaki temel motivasyonu; bir oyun evreni inşa ederek ya da var olan oyun evrenlerini kurgularına uygun hale getirerek özgün anlatılar, mizahi parodiler ya da eleştirel videolar oluşturmaktır. Bazı makinima projeleri, gerçek zamanlı olarak gerçekleşir. Birden fazla oyuncu kendi oyun karakterlerini kullanarak filmi ya da senaryoyu spontane olarak uygular. Bu, daha çok mizahi hayran yapımı videolarda veya tiyatral performanslarda gerçekleşmektedir. Makinimalarda özgün anlatılar aktarılabildiği gibi sinemadan, tiyatrodan ya da edebiyattan bazı uyarlamalar da yapılmaktadır. Böylelikle popüler ya da klasik eserler dijital oyun dünyasında yeniden yorumlanmaktadır. Ayrıca makinima yöntemiyle bazı eğitsel videoların yapılması da mümkündür. Bu makalenin amacı; bir yapım tekniği olarak makinimanın günümüze kadar olan gelişimine ve temel anlatı özelliklerine göz atmak ve son dönemdeki kayda değer

uzun metraj örneklerden biri olan *Grand Theft Hamlet* (Crane & Grylls, 2024) filmi bu bağlamda değerlendirmektedir.

Oyunla Sinema Arasında: Makinima

Sinemanın dijital oyunlarla olan etkileşimi genellikle dört başlık altında incelenmektedir; (1) oyunlardan uyarlanan filmler, (2) filmlerden uyarlanan oyunlar, (3) aynı anda hem oyun hem film olarak tasarlanan ve tüketime sunulan transmedyal anlatı evrenleri, (4) hem oyunla ilgili hem de sinematik özellikleri barındıran yapımlar. Makinima, son başlığın içerisinde, kendine özgü anlatı özellikleri olan ve internet kültüründe belirli bir alanı kaplayan bir yapım tekniği/kategori olarak dikkat çekmektedir.

Makinima, makine ve sinema sözcüklerinin birleşimi olarak bilinse de esasen bir yazım hatasının sonucu olarak "animasyon" sözcüğünü de içermektedir. Tekniğin popülerleşmesinde önemli bir yer tutan *machinima.com* adlı web sitesinin kurucusu Hugh Hancock (2017), *Reddit*'deki bir kullanıcının sorusuna verdiği cevapta sözcüğü ilk başlarda makinema (*machinema*) olarak kullandıklarını ancak bir e-posta yazışmasında yanlışlıkla *machinima* yazdıktan sonra arkadaşlarıyla beraber bunun *anima* sözcüğünden bir parça da içerdiği için daha iyi bir kullanım olacağına karar verdiklerini belirtmiştir. Esasen bu cevapta Hancock, ikinci bir kelime oyunu da yaparak, genellikle psikoloji biliminde kullanılan *anima* (ruh, yaşam vb.) terimine atıf yapmaktadır. Sonuç olarak animasyon sözcüğünün etimolojik kökeni de *anima*'dan geldiği için makinimanın makine+animasyon+sinema sözcüklerinin birleşimi olduğunu söylemek mümkündür.

Makinima, animasyonun bir alt türü olarak değerlendirilebilir olsa da bazı noktalarda animasyondan farklılaşır. Geleneksel animasyon ile makinima arasındaki teknik farklar, temel olarak önceden hesaplanmış (*pre-rendered*) üretim ile gerçek zamanlı (*real-time*) oyun motoru üretimi arasındaki farktan kaynaklanır. Her iki yöntemin de kendine özgü artı ve eksi yönleri mevcuttur. Bir tarafta her kareye veya belirli bir kısma saatlerce zaman harcamak mümkünken diğer tarafta oyun ya da oyun motoru üzerinden şekillenen ve sanatçının görsel müdahalelerinden çok anlatıcının/oyuncunun performansının ve mizansenin öne çıktığı bir model söz konusudur. Geleneksel animasyon tekniklerinde görselin stiline, pürüzsüzlüğüne ve detaylarına daha çok odaklanmak mümkünken makinimalarda (eğer oyun motoru üzerinden en baştan oluşturulmuyorsa) bu detaylara dikkat etmek pek mümkün değildir. Makinimanın kesin olarak tanımlanması ve sınırlarının çizilmesi zor, girift bir teknik olduğu söylenebilir. Makinimaların önemli bir kısmı, oyuncuların oyun içindeki eylemlerini kaydetmeleri nedeniyle belgesel kategorisiyle de ilişkilendirilebilir. Bu üretim tekniği, görsel bir ifade aracı olmanın yanında dijital oyun topluluklarının kendi sanal kimliklerini ve ortak hafızalarını inşa etme biçimlerinden biridir. Videolar, genellikle oyunun evrenine ait espriler, göndermeler ve topluluk üyelerinin paylaştığı deneyimler etrafında şekillenir. Makinimalar, oyun topluluğunun tıpkı bir tiyatro grubu gibi ortak bir gösteri sunmasına ve bu gösteri aracılığıyla sosyal bağlarını güçlendirmesine olanak tanır.

Makinimalar oyuncuların gündelik pratiklerini yakalama ve paylaşma arzusuyla oyun bileşenlerini sahiplenip yeniden inşa ettikleri, bir nevi kendi kendilerinin antropolojisini ortaya çıkardıkları bir alandır (Schott, 2011: 114-116). Aynı zamanda büyük oyun şirketlerinin ve medyanın sunduğu ana akım anlatılara karşı bir çeşit direniş noktası olarak da görülebilirler. Kullanıcılar, oyunun orijinal hikâyesini terk ederek, kendi politik, toplumsal veya kişisel görüşlerini yansıtan alternatif anlatılar kurarlar. Bu anlatılar kimi zaman oyunun kendisini de eleştiren yapımlar olabilir. Dolayısıyla kullanıcılar, normal şartlarda oyun yapımcılarında bulunan anlatı kurma yetkisini ele geçirmeye yarayan bir araca sahip olmuş olur. İto'ya göre (2011: 53) makinimalar, bir yandan arkadaşlar arasında üretilmeleri, amatörlik, açık katılım ve erişim gibi özellikleriyle hayran kültürünün bir ögesi iken bir yandan da daha kararlı ve profesyonel üreticiler açısından bir yenilik arayışının çıktısı olabilirler. Dolayısıyla hem hayran kültürünün içerisinde ana akıma karşı direnç gösteren bir alternatif anlatı aracı olma hem de daha nitelikli ve yaygın bir üretim potansiyelini aynı anda taşımaktadır.

Makinimalar kısa bir tarihe sahip olsalar da başlangıcından günümüze önemli değişim süreçlerinden geçmiştir. Kelland (2011: 23-33), makinimaların teknolojik evrimini çeşitli evrelere ayırır; yazarın hacking yılları olarak adlandırdığı erken dönemde (1996-2004) makinimalar, oyuncular tarafından oyuncular için üretilmiştir. Bu dönemde *Quake* (Id Software, 1997) gibi oyunların içerisinde oyuncuların eylemleri kaydedilmiş ve genellikle oyunun içerisindeki demo oynatma özelliği kullanılarak izlenmiştir. Filmleri izlemek için bilgisayarda o oyunun ya da oyunla ilgili bir ek yazılımın yüklü olması gerekir. Dolayısıyla bu dönemde makinimaların izleyici kitlesi oldukça sınırlıdır. 2000 yılında *machinima.com* adlı web sitesinin kurulması ve ilerleyen yıllarda popülerleşmesiyle makinima, demo dosyalarından internetteki video platformlarına taşınmıştır. Böylelikle makinima izlemek için oyun yazılımı bulundurma zorunluluğu da ortadan kalkmıştır. İlerleyen yıllarda *Antics3d*, *Moviestorm*, *iClone* gibi kodlama bilgisi ya da çizim yeteneği gerektirmeden animasyon yapılabilen yazılımların ortaya çıkmasıyla makinimaların üretimi farklı bir boyut kazanmış, makinima sadece oyun içerisinde üretilen bir tür olmaktan çıkarak daha geniş çaplı bir sanat formu haline gelmiştir.

2010'lu yıllarda oyun şirketlerinin kullandıkları oyun yapım yazılımlarını ya da *Rockstar Editor* gibi oyun içi video düzenleme araçlarını daha yaygın şekilde kullanıma sunmasıyla beraber makinima tekniği farklı bir boyut kazanmıştır. Bu tür araçlar, makinimayı daha konvansiyonel bir hale getirmiş, ayrıca oyunun oynanışı sırasında görüntü almanın şart olmadığı şekilde filmler üretilmesini mümkün kılmıştır. MacCallum-Stewart'a göre (2014: 101-102) oyun şirketlerinin makinima ve benzeri hayran yapımlarını destekleyen hamlelerde bulunması, hem bütçe gerektirmeyen bir pazarlama yöntemi hem de oyun evrenini genişleterek transmedyal anlatının güçlenmesini sağlayan bir stratejidir. Makinima üretiminin yaygınlaşması hem oyuncuların oyunla olan bağlarını güçlendirmekte hem de videoların yayınlandığı platformlarda oyunun ücretsiz olarak tanıtımının gerçekleşmesini sağlamaktadır.

2020'li yıllara gelindiğinde ise gerçek zamanlı *render* imkânının geçmişe göre çok daha hızlı ve yüksek performanslı bir hale gelmesi (Epic Games, 2022; Caulfield, 2022), 3D modellemenin gelişmesi ve kolaylaşması, oyun motorlarında ışık tasarımının daha gerçekçi ve hızlı uygulanabilir hale gelmesi (Barrier, 2022) gibi özelliklerle beraber oyun motorları, artık makinima yapımı bir yana, ana akım film ve dizilerde bile prodüksiyon aracı olarak kullanılabilir hale gelmiştir. Örneğin *The Mandalorian* adlı dizideki bazı sahneler, yeşil perde yerine *Unreal Engine* ile üretilmiş görüntülerin oynatıldığı özel üretilmiş led ekranların önünde çekilmiştir (Dent, 2020). Böylelikle oyunlarla sinema arasındaki ilişki daha da derinleşmiş, popüler kültürün iki başat üretim alanı birbirine daha çok yakınlaşmıştır.

Makinima tarihindeki en önemli dönüm noktalarından biri de 2013'de piyasaya sürülen *PlayStation 4* oyun konsollarına *share* butonunun eklenmesi ve doğrudan oyun içi kayıt yapma imkânının sağlanmasıdır (Stephen, 2019). Daha önceki PS modellerinde ya da diğer oyun konsollarında da harici cihazlarla kayıt yapılma imkânı mevcuttur. *Half-Life* (Valve, 1998), *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997), *Halo: Combat Evolved* (Bungie, 2001) gibi birçok oyun ise çok daha uzun zamandan beri oyun arayüzü içerisinde tekrar oynatma özelliğine sahiptir. Ancak hem konsolların daha konvansiyonel hale gelmesi hem *YouTube*, *Twitch* gibi platformlarda yayın yapmanın yaygınlaşmasıyla beraber *PlayStation 4*'deki dahili kayıt özelliği daha kolay ve yaygın bir şekilde makinima üretimini mümkün hale getirmiştir. Web ortamında *machinima.com*, *archive.org* ya da doğrudan video platformlarında arama yapılarak amatör ya da profesyonel binlerce makinima örneğine ulaşmak mümkündür. Bunlardan bazıları barındırdığı özellikler açısından tekniğin tarihi açısından önemli dönüm noktaları olarak değerlendirilmektedir.

Diary of a Camper (1996)

İlk makinima örneği olduğu tahmin edilen *Diary of a Camper* 1996 yılında *Quake* oyunu kullanılarak demo kaydetme yöntemiyle yapılmış 1 dakika 36 saniyelik bir kısa film. *Rangers* adlı oyun klanının üyeleri tarafından yapılan film, oyuna bazı atıflarda bulunan mizahi bir yapımdır (Veigl, 2011: 84).

Red vs. Blue (2003- ...)

Red vs. Blue (yön. Burnie Burns) Rooster Teeth adlı şirket tarafından üretilmiş bir bilimkurgu web dizisidir. Dizinin başlangıcında *Halo: Combat Evolved* adlı oyunun görüntüleri kullanılmış, daha sonraları farklı tekniklerden de yararlanılmıştır. Sekizinci sezondan itibaren ise makinima yöntemine ek olarak tamamen animasyon şeklinde üretilmiş bölümleri de mevcuttur. (Fandom, t. y.) *Red vs. Blue* gerek izlenme gerekse sezon uzunluğu bakımından en popüler makinima yapımlarından biridir. Makinima türünün bir sinema formu olmasında önemli role sahiptir. Rooster Teeth şirketi, izleyicilerle etkileşimler kurarak ve içeriklerini çeşitlendirerek (podcastler, oyun etkinlikleri vb.) serinin sürdürülebilir bir iş modeli olmasını ve geniş bir ekosistemin yaratılmasını sağlamıştır (Harwood & Grussi, 2021).

The Trashmaster (2010)

Yönetmen Mathieu Weschler'in *Grand Theft Auto IV* oyununu kullanarak yaptığı 88 dakikalık film; bir temizlik işçisinin New York şehrinde suçla savaşmasını konu edinmektedir (Bradford, 2011). Senaryo, sinematografi ve kurgu açısından bakıldığında ilk kayda değer uzun metraj makinimalardan biridir.

World of Warcraft makinimaları

World of Warcraft (2004) oyununun motorunu kullanan oldukça geniş çaplı makinima filmleridir. Komedi, aksiyon, korku gibi birçok türde bu oyunun motorunu kullanan filmler üretilmiştir. En önemli yanı genellikle oyunun sadık kitleleri tarafından kolektif olarak üretilmeleridir. Bu bağlamda katılımcı kültürün ve transmedyanın önemli örnekleridir. *Warcraftmovies.com* adlı internet sitesinde geniş bir arşivi yer almaktadır.

Half-Life parodileri/filmleri

Kendisi de senaryo ve oyun evreni açısından güçlü bir sinematografik yapıya sahip olan *Half-Life* serisinin oyun motorunun kullanıldığı yapımlardır. Özellikle ikinci oyunun sektörde devrim yaratan oyun motoru *Source* kullanılarak yapılan filmlere daha sık rastlanır. Bu filmler genellikle absürt, mizahi yapımlardır. En dikkat çeken örneklerinden birisi; oyunun gerçek akışıyla oynanıp, dublaj ile ana karaktere ait bir iç sesin eklenmiş olduğu *Freeman's Mind* adlı parodi-dizidir (Accursed Farms, 2013). Bu örnek bize makinima ile gerçek oyun zamanı akışında eserler de yapılabileceğini gösterir. *I'm Still Seeing Breen*, *Half-Life: Full Life Consequences*, *Anticitizen Freeman's Arrival*, *The Civil Protection* gibi yapımlar diğer popüler *Half-Life* makinimaları arasındadır. *Half-Life* serisi ve *Source* motorunun kullanıldığı benzer oyunların makinimaları ve fan videoları o kadar popüler hale gelmiştir ki yapımcı şirket olan Valve, 2012 yılında oyunların doğrudan animasyonunu yapmayı mümkün kılan *Source Filmmaker* adlı yazılımı kullanıma sunmuştur (Valve Developer Community, t. y.).

The Heretic (2020)

Bir makinima olup olmadığı tartışmalı olsa da 7 dakika 55 saniyelik *The Heretic* (Unity, 2020), bu alanda prodüksiyon açısından en yüksek kaliteye sahip yapımlardan biridir. Film bir oyunun içerisindeki özellikler kullanılarak üretilmemiştir ancak Unity firmasının oyunlarında da kullandığı yazılım olan *Unity Engine* kullanılarak yapılmıştır. Dolayısıyla oyun motorlarının sinematografik içerik üretmede oldukça başarılı olabileceğini gösteren örneklerden biridir.

Skibidi Toilet serisi

Sinematografik bir anlatıdan çok absürt tarzda bir video mem serisi olarak değerlendirilecek *Skibidi Toilet*, *Garry's Mod* adlı *Half Life 2* (Valve, 2024) modu üzerinden yapıldığı için yine de bir makinima sayılabilir. Özellikle Alfa kuşağı çocuklar ve gençler arasında viraliteye ulaşan bu seri (Pearcy, 2023), bir makinima olarak değerlendirildiğinde, internet tarihindeki en yüksek izlenme sayısına sahip seridir. Çeşitli video platformlarında yayınlanan serinin sadece YouTube kanalındaki toplam görüntülenme sayısı 19 milyara kadar ulaşmıştır. *Skibidi Toilet* serisi ilk bakışta basit, hatta anlamsız bir mem serisi gibi görünse

de bazı toplumsal problemlere yönelik göndermelere ve alt metinlere sahiptir. Glitsos ve diğerlerine göre (2024) seri, özellikle Alfa kuşağının kültürel kaygılarını ve sorunlarını yansıtmaktadır. Bunlar arasında gözetim kapitalizmi, güvenlik kaygıları, ekolojik dengenin bozulması gibi konular bulunmaktadır.

Yukarıdaki örneklerle bakıldığında makinimaların anlatı yaratımında ne kadar farklı şekillerde kullanılabildiği görülmektedir. Kısa sosyal medya içeriklerinden uzun metraj filmlere, Tek seferlik mizahi yapımlardan uzun yıllar devam eden dizilere kadar geniş bir spektrum içerisinde makinima üretimi gerçekleştirilmektedir. Bu bakımdan makinima tekniğinin tıpkı animasyon gibi kendine özgü kültürel ve sanatsal potansiyellerinin bulunduğunu söylemek mümkündür. Makinimalar, genellikle hayran yapımı videolar olmakla birlikte oyun dünyasının dışındaki seyirci kitlesini de hedefleyen profesyonel yapımların sayısı da azımsanmayacak kadar çoktur. Bunların en son örneklerinden birisi de pandemi döneminde üretimi gerçekleştirilen bir uzun metraj makinima olan *Grand Theft Hamlet* adlı yapımdır. Çalışmanın bundan sonraki kısmında bu filmin değerlendirilmesi yapılmaktadır.

YÖNTEM

Bu makale; "makinima sinemada bir yapım tekniği olarak nasıl tanımlanabilir" ve "ana akım/profesyonel film yapımında nasıl kullanılmaktadır" sorularını ilgili literatür ve güncel bir uzun metraj film örneği üzerinden cevaplamayı hedeflemektedir. Makinima konusunda akademik kaynaklar oldukça sınırlı olduğundan bu çalışmada yöntem olarak keşfedici araştırma yöntemine başvurulmuştur. Keşfedici araştırma; bir kavramın henüz net bir şekilde tanımlanmadığı ya da kapsamının belirsiz olduğu durumlarda yürütülen araştırma yöntemidir. Yöntemin amacı, bahse konu problemin kavramsal çerçevesini netleştirmek ve konu hakkında yeni içgörüler elde etmektir. Özellikle konu veya sorunun yeni olduğu ve/veya veri toplamının zor olduğu durumlarda kullanılmaktadır (Stebbins, 2001; Singh, 2007; Swedberg, 2020).

Makinima, yeni bir üretim tekniği olmasa da akademik anlamda oldukça sınırlı sayıda çalışmaya konu olmuştur. Ancak popüler kültürde geniş bir yer tutmakta, ayrıca oyun ve diğer dijital teknolojilerin gelişimiyle beraber giderek daha çok önem kazanan bir teknik haline gelmektedir (Harwood & Grussi, 2021; Halaçoğlu, 2021; Hancock, 2017). Bu bağlamda keşfedici araştırmanın yapısına uygun olarak öncelikle konu ile ilgili literatür taramasına başvurulmuş, daha sonra *Grand Theft Hamlet* filmi örnek bir vaka kabul edilerek yapım tekniği bağlamındaki makinima kavramını betimlemeyi hedefleyecek şekilde analize tabi tutulmuştur. Burada uygulanan yöntemin amacı; bir sanat veya film eleştirisi yapmak değil makinima tekniğinin geldiği noktayı anlamak açısından bir vaka analizi gerçekleştirmektir. Filmin türü, teması, senaryo özellikleri ve teknik yapısı, söz konusu incelemenin temel ölçütleridir.

Makale, makinimayı bir sinema tekniği olarak odağına aldığından öncelikle daha önce benzer perspektifi izleyen akademik literatüre başvurulmuş, bu kapsamdaki literatür oldukça sınırlı olduğundan mevcut eserlerin dışında haberler, forum gönderileri, röportajlar gibi kaynaklar da çalışmaya eklenmiştir. Akademik yazın tarandığında makinimaların 2000'li yılların başında daha sık tartışılmış olduğu görülmüştür. Bu araştırmalar daha çok yeni medya ve internet-dijital oyun ilişkisi bağlamında yoğunlaşmaktadır. Literatürde makinima tekniğinin bir ana akım sinema aracına dönüşme potansiyeliyle ilgili boşluklar olduğu değerlendirilmiştir. Bu nedenle keşfedici araştırma yöntemi, burada makinimaların son yıllarda geldiği aşamayı ve sinema üretimi açısından taşıdığı önemi saptamak amacıyla kullanılmıştır.

Araştırmanın örnekleme belirlenirken amaçlı örnekleme tekniğine başvurularak makinimanın güncel durumunun ve potansiyelinin detaylı olarak tanımlanmasını ve tartışılmasını daha olanaklı kılan bir film olan *Grand Theft Hamlet* filmi seçilmiştir. Film, tekniğin uygulandığı bakımından tipik bir makinima örneği olmakla birlikte gösterim ve dağıtım açısından makinimaların büyük bir kısmından ayrılmaktadır. YouTube, Vimeo gibi platformlarda birçok orta-uzun

metrajlı makinima örneği bulunmaktadır. Ancak bu filmler genellikle oyun hayranlarını veya sosyal medya kullanıcılarını hedeflemişken, *Grand Theft Hamlet*, hayatında video oyunlarına ilgisi olmayan bir sinema izleyicisi tarafından da izlenebilir bir yapıya sahiptir ve dağıtım/gösterim ağı da buna uygun olarak şekillenmiştir. Dolayısıyla film üzerine yapılan değerlendirmede yapım aşaması, tematik özellikler ve anlatı olanakları sorgulanmıştır.

BULGULAR VE YORUM: KURMACA VE BELGESEL ARASINDA BİR MAKİNİMA FİLMİ OLARAK GRAND THEFT HAMLET

Grand Theft Hamlet, 2024 yılında Pinny Grylls ve Sam Crane tarafından GTA Online (Rockstar Games, 2013) oyunundan alınan ekran görüntüleriyle üretilen Birleşik Krallık yapımı bir filmidir. Filme geçmeden önce kendisi de oldukça güçlü sinematik özellikler barındıran oyun serisinden bahsetmek gerekebilir. Rockstar Games'in (eski adı DMA Design) şirketle özdeşleşen, oyun tarihindeki en ikonik birkaç oyundan biri olan *Grand Theft Auto* (GTA) serisi ilk olarak 1997 yılında piyasaya sürülmüştür. Kuş bakışı açıyla oynanan, 2 boyutlu grafiklere sahip ilk 2 oyunun oldukça ilgi çekmesinden sonra 2001 yılında şirket aynı konsepti 3 boyutlu olarak *GTA III*'de (DMA Design, 2001) uygulamıştır. Bu oyunda oyun içi görevlerin arasına oyunla aynı grafik görünümünde, bir Hollywood filmini çağrıştıran ara sahneler (*cut scene*) yerleştirilerek oyunla sinemanın yakınsadığı bir anlatı biçimi oluşturulmuş, böylelikle oyun sadece oynanışıyla değil anlatısıyla da büyük dikkat çekmiştir. İzleyen yıllarda serinin devam oyunları piyasaya sürülmüş, her yeni oyunda hem grafiklerin gerçekçiliği hem de senaryo, seslendirme, kurgu, çekim açıları gibi sinematografik özelliklerin niteliği artmıştır. Seri, artık kendine özgü bir sinema dili ve sanat yönetimi olan, klasikleşmiş sinema yapımlarına göndermelerde bulunan, sinema profesyonellerinin görev aldığı çok boyutlu bir yapım haline gelmiştir. Oyun içi görüntü almanın da giderek kolaylaşmasıyla seri, makinima yapımcılarının en çok ilgisini çeken oyun serilerinden biri olmuştur. 2013 yılında *GTA 5*'in (Rockstar Games) bir parçası olarak yayınlanan çevrim içi modla (*GTA Online*) ise oyuncuların canlı bir etkileşim halinde anlatı kurma imkânı doğmuştur. *Grand Theft Hamlet* de *GTA Online*'in bu özelliğini kullanan yapımlardan biridir.

Belgesel türü içerisinde değerlendirilebilecek olan *Grand Theft Hamlet*, Covid-19 pandemisi sırasında çevrim içi oyunun içerisinde Shakespeare'in Hamlet adlı eserini sahnelemeye çalışan iki arkadaşın bu amacı gerçekleştirmeye çalışırken yaşadıklarını anlatmaktadır. Filmde pandemi nedeniyle işsiz kalmış olan tiyatro aktörleri Sam Crane ve Mark Oosterveen, oyun evreninin içerisinde amaçsızca dolaşırken bir amfi tiyatro benzeri bir mekân bulurlar ve burada bir oyun sahnelemenin nasıl olacağı üzerine düşünmeye başlarlar. Zaman içerisinde hem oyundaki kişilerle hem de başka çevrim içi platformlarda yayınladıkları duyurularla *Hamlet* için gerekli olan oyuncu kadrosunu oluşturmaya çalışırlar. Filmin doğrudan oyunun oynanışı sırasında başlaması (yönetmenler bir yandan çevrim içi bir platformda canlı yayın yapmaktadır) daha sonra akış içerisinde bir metne dönüşmesi, alışlageldik makinima yapısından farklıdır. Genelde makinimalar doğaçlama ya da bir senaryo planı içerisinde üretilirken bu film, her ikisinin karışımı sayılabilecek bir yapıya sahiptir. Hem planlanmış bir anlatıyı hem de birçok spontane olayı seyirciye aynı anda sunmaktadır.

Filmin üretimi için *GTA Online*'in seçilmiş olması tesadüf değildir. Yapımcılar Grylls ve Crane bir röportajlarında pandemi döneminde oynamaya başladıkları oyunun kaotik dünyasının Shakespeare'in eserlerindeki bazı temalarla uyutuğunu, bu nedenle bu fikri uygulamak istediklerini belirtmişlerdir (Angelos, t. y.). Gerçekten de oyunun evreninde; şiddet, yozlaşma, iktidar mücadelesi, suç gibi *şekspiryen* temalar bulunmaktadır. *Hamlet*'te hikâyenin geçtiği Elsinore şehrinin ahlaki açıdan çürümüş, tekinsiz ve karanlık atmosferiyle, oyunda gösterişli yapısına rağmen çete savaşlarına sahne olan Los Santos şehri tematik benzerlikler taşımaktadır. Filmdeki diyaloglarda da bu benzerlikten bahsedilmektedir. Tiyatro metniyle oyun mekânı arasındaki bu ilişki sayesinde oyun, kendi kodsız, grafik ve anlatı özellikleriyle sanat hiyerarşisi bakımından genellikle daha üst bir konumda görülen tiyatroya uygun bir mekân sağlama işlevini yerine getirebilmiştir. Bu

bakımdan filmin ve benzeri makinima yapımlarının yüksek kültür ile alçak kültür arasında bir çeşit köprü kurmayı olanaklı hale getirdiği söylenebilir.

Film, birçok film festivalinde seyirci karşısına çıkıp ödüller almış, ayrıca genellikle sanatsal özelliklerin ağır bastığı yapımları yayınlamasıyla bilinen Mubi ve ana akım içeriklerin ağırlıkta olduğu *Amazon Prime* platformlarında gösterime girmiştir. Filmin gösterim ve dağıtım kanalları bağlamında daha önceleri ana akım ve bağımsız sinema alanındaki varlığı oldukça sınırlı olan makinima tekniğinin günümüzde profesyonel bir filmin gerekliliklerini karşılayacak düzeye geldiği söylenebilir. Bu açıdan bakıldığında 30 yıla yaklaşan bir geçmişi olan makinima tekniği, ilk dönemlerindeki hayran videosu/parodi ağırlıklı yapısının ötesinde, daha profesyonel ve daha geniş kitlelere hitap eden bir üretim işlevini yerine getirebilmektedir.

Grand Theft Hamlet'in tümüyle spontane akan bir öyküye sahip olmadığını, gerçek zamanlı olaylardan oluşmasına rağmen kurguda bazı müdahalelerin yapıldığını, uzun bir sürecin kurgu ile özetlenerek aktarıldığını da eklemek gerekir. Film eleştirmeni Glenn Kenny'e göre (2025) *Grand Theft Hamlet*, sıradan bir "komik fikir" olmanın ötesinde, disiplinler arası etkileşimin "keskin, eğlenceli ve dokunaklı" şekilde ortaya çıktığı bir eserdir. Makinima tekniğinin geldiği noktayı anlamlandırmak adına *Grand Theft Hamlet*'in tekniğin tarihsel süreç içerisindeki (yukarıda da bahsedilen) farklı örnekleriyle olan karşılaştırması aşağıdaki tabloda özet halinde gösterilmiştir;

Tablo 1. Farklı dönemlerden makinima karşılaştırmaları

	Diary of a Camper (1996)	Red vs. Blue (2003)	The Trashmaster (2010)	Grand Theft Hamlet (2024)
Kullanılan Oyun/Motor	Quake	Halo: Combat Evolved ve Animasyon Yazılımları	Grand Theft Auto IV	GTA Online (GTA V)
Tür/Format	Kısa Film	Bilimkurgu/Komedi Web Dizisi	Uzun Metraj Kurmaca	Uzun Metraj Belgesel
Üretim Aracı	Klan içi eğlence ve teknik deneme	Parodi, eğlence	Uzun metrajlı bir hikâye anlatımı	Pandemi kısıtlamalarını aşma, sanatsal performans ve bu sürecin filme aktarımı.
Üretim ve Anlatı Biçimi	Demo kaydı	Senaryoya dayalı absürt komedi	Geleneksel dramatik anlatı	Doğaçlama, spontane tepkiler ve belgeleme
Hedef Kitle	Diğer oyuncular (hayran kitlesi)	Diğer oyuncular, sosyal medya kullanıcıları	Sosyal medya kullanıcıları, oyun ve sinemaya ilgili kişiler	Festival ve platform izleyicileri
Dağıtım/Erişim	Sınırlı oyuncu kitlesi (Demo dosyası)	Web siteleri ve YouTube	Çevrim içi gösterim	Film festivalleri, Ücretli dijital platformlar

Filmin makinima türü açısından dikkate değer yanlarından biri her karakterin oyunun içerisindeki karakteri (avatarı) ile filme dahil olması, bazı karakterlerin oyunun çevrim içi yapısı sayesinde kendiliğinde öyküye katılmasıdır. Dolayısıyla karakterlerin birçoğu yaşadıkları etkileşimin daha sonra bir film projesine çevrileceğinin farkında değildir. Bu açıdan film, ironik bir biçimde, gerçekliğin en saf halde yansıtılmaya çalışıldığı *Cinéma Vérité* tarzından da esintiler barındırır. Çünkü filmdeki çoğu karakter, bir film anlatısının parçası olacaklarını bilmemekte, bilseler bile ciddiye almamaktadır. Ayrıca yine *Vérité* tarzına uygun olarak belirli bir olay örgüsündense doğaçlamalar ve spontane gelişen olaylar söz konusudur. Dolayısıyla film, çevrim içi oyun evreninin içerisinde üretilmesiyle ironi oluşturacak şekilde; gerçekçi tarzda bir belgesel niteliği kazanmış olur. Schott (2011), makinimaların oyuncuların mekânsal pratiklerinin bir nevi "haritalanması" sürecini içerdiğini, dolayısıyla dijital etnografi açısından önemli belgeleme araçları olduklarını savunmuştur. Yazara göre oyuncuların kendi deneyimleri ve birbirleriyle olan etkileşimleri, belirli kültürel pratikler olarak makinimalara yansıtmakta ve oyunun kendi metnini aşan bir anlatı ortaya çıkmaktadır. *Grand Theft Hamlet* ve benzeri yapımlar, bu bağlamda, gerçek kişilerin oyun mekânında deneyimledikleri pratikleri ve birbirleriyle olan etkileşimlerini aktaran etnografik bir belge olma özelliğini sunmaktadır.

Elbette oyun karakterlerinin grafikler gereği biraz donuk olan ifadeleriyle büyük ölçüde duygular üzerine kurulu bir hikâyeyi anlatmak oldukça çelişkilidir.

Yapımcılar bu çelişkiyi ses ve diyalog kullanımıyla çözmeye çalışmıştır. Film, kimi zaman bir video-deneme havası da yansıtmaktadır. Geçmişte daha çok deneysel sinemada görülen, günümüzde YouTube, TikTok gibi sosyal medya platformlarında çok yaygın bir tarz olan video-denemeyi hatırlatan sahneler, günümüz medyasının geçişkenliğini ve eklettik halini yansıtan detaylardır. Film karakterlerinin görsel özelliklerinin oluşturulmasında oyunun kendi iç mekaniklerinden de yararlanılmıştır. *GTA Online*'da oyun karakterini göz, saç, burun, ten rengi, kıyafetler gibi öğeler üzerinden detaylı olarak özelleştirmek mümkündür. Dolayısıyla oyuncu seçimi (casting), makyaj, kostüm gibi prodüksiyon işleri de oyunun kendi arayüzü içerisinde kotarılabilir. Ana karakterlerden Pinny Grylls'in kendi oyun karakterini oluşturma süreci kısa bir sahne olarak filme eklenmiştir. Böylelikle seyirci bu sürecin kendisini filmin anlatısı içerisinde görmüştür.

Filmdeki kamera kullanımında, halihazırda sinematografik özellikleriyle öne çıkan bir oyun olan *GTA 5*'in mekaniklerinden sıklıkla yararlanılmıştır. Açık-karşı açık gibi klasik sinema anlatısı tekniklerinin yerine oyunun yapısına uyan görsel tercihler kullanılmıştır. *GTA* serisi 3. oyundan itibaren üçüncü şahıs (*third person*) bakış açısının kullanımıyla bilinen bir oyundur. Filmde de oyun yapısına uygun olarak sıklıkla bu biçim kullanılmıştır. Üçüncü şahıs bakış açısının kullanımı serinin devamı olan oyunlarda geliştirilerek devam etmiştir. Örneğin *GTA 5*'te karakterin çevresinde 360 derece pan hareketi yapabilmek mümkündür. Filmde, bu tür pan hareketlerine sıklıkla rastlanmaktadır. Ayrıca kamera değiştirme tuşuna basıldığında yakın, orta ve uzun planlar arasında geçiş yapılabilir ya da birinci şahıs (*first person*) bakış açısı kullanılabilir. Yakın planlara geçiş yapıldığında karakter kadrajın daha solunda konumlanır. Böylelikle görsel sanatlardaki başlıca kompozisyon tekniklerinden biri olan 1/3 kuralı da kendiliğinden uygulanmış olur. Oyun mekaniğinin sinematografiye etkisiyle ilgili önemli bir nokta da oyunun oynanışı sırasında kendiliğinden düzenlenen kamera açılarıdır. Örneğin oyuncu ileri doğru koşarken bir anda geriye dönerse kamera hemen karakterin arkasına geçmez ve 1-2 saniyeliğine karakter önden görülür. Dolayısıyla karakteri arkasında sabit bir aksiyon kamerası gibi takip eden tekdüze bir görüntü akışına kıyasla daha sinematografik bir görüntü elde edilmiş olunur. Ayrıca oyunun sanal kamerası aslında gerçek kameraların optik özelliklerini birçok noktada taklit etmektedir. Örneğin; oyunda kullanılan araba hızlandığında hareketin bulanıklaşması, karakter koşarken kameranın hafif sallanması, güneşe doğru döndüğünde oluşan ışık huzmeleri gibi detaylar gerçek kameraların fiziksel ve optik özelliklerinin taklididir. Dolayısıyla bunlar, filme de sinematografik detaylar olarak yansımıştır.

Ayrıca oyunun belirli mekanikleriyle etkileşime geçildiğinde sinematografi bakımından farklı kamera açılarının oluşturulması da mümkündür. Örneğin filmin başlarında oyun içerisindeki bir kumarhanedeki oyun makinesiyle etkileşime geçildiğinde kamera, çaprazdan iki karakterin de kadrage girdiği bir kompozisyon sunmaktadır. Yukarıda bahsi geçen kamera açıları bir makinima üretileceği zaman farklı kullanımlarla değiştirilebilmektedir. *GTA Online*'daki kayıt özelliği oyunu bir video olarak değil, *Rockstar Editor*'de tekrar düzenlemeye olanak verecek bir yeniden oynatım dosyası (*demo*) olarak kaydetmektedir. Bu nedenle film sadece kaydedilirken değil daha sonra da görsel açıdan yeniden düzenlenmeye uygun bir yöntemle üretilmiştir. Bu durum, geleneksel çekim ve animasyon tekniklerine kıyasla makinimanın potansiyel olarak daha fazla müdahale etme şansı taşıdığını göstermektedir.

Filmdeki ana karakterler Crane ve Oosterveen, filmin büyük bölümünde diğer oyuncular sergileyecekleri oyunda oynamaya ikna etmeye (kim zaman inandırmaya) çalışır. Böylelikle senaryo açısından filmin temel çatışma noktası ortaya çıkmış olur. İki arkadaş, zaman zaman bu işin görüldüğünden zor olduğunu düşünüp vazgeçmeye yeltenseler de uzun bir uğraşın sonunda oyunu sahnelemek için gerekli kadroyu oluşturmayı başarırlar. Oyuncu seçmeleri sürecinde tesadüfen karşılaştıkları kişiler ya da kendilerine sonradan katılan arkadaşları da aynı zamanda öykü içerisinde yan hikâyelerin ortaya çıkmasını sağlar. Ayrıca oyunun çevrim içi evreninin herkese açık olması Crane ve Oosterveen'in karşısına başka engeller de çıkmasına neden olur. Örneğin; tam bir

prova yapmaya hazırlanırken oyundaki başka bir oyuncunun onları öldürmesi, ya da provanın ortasında bir karakterin bağlantısının kopması... Böylelikle dramatik bir senaryo anlatısında olması gereken *engeller* de kendiliğinden ortaya çıkmış olur. Filmi oyun-tiyatro ilişkisi açısından ele alan Murphy'e göre (2024: 146) canlı bir performansı uygulamaya çalışan sanatçıların önlerine çıkan engelleri aşmaya çalışırken yaşadıkları olayların yarattığı gerilim ögesi anlatının temelindeki fikirdir. Dolayısıyla film, geleneksel tiyatronun anlatı özelliklerini çevrim içi dijital ortamla birleştirerek tiyatro, sinema ve oyun arasında çok yönlü bir etkileşim kuran, deneysel bir yöne de sahiptir. Film, tiyatronun mekânsal bağlamının da değişime uğratan bir yapı sunmaktadır. Geleneksel olarak fiziksel ve hızlı değişikliklere pek izin vermeyen bir sahne yapısına bağlı olan tiyatro, filmde çevrim içi oyunun kaotik, sürekli değişim halinde ve öngörülemez etkilere maruz kalınan sanal dünyasında sahnelenmeye çalışılmaktadır. Bu durumda mekân basit bir dekor olmaktan çıkmış, sanal olsa da organik bir performans ortamı haline gelmiştir.

Grand Theft Hamlet'in makinima tekniğinin geleceği açısından ipucu verdiği şeylerden birisi; bu teknikle yapılan üretimlerin oyunu hiç oynamamış, hatta genel itibarıyla dijital oyunlarla pek ilgisi olmayan izleyici kitlelerine de hitap edebilir olduğunu göstermesidir. Elbette *Grand Theft Hamlet* bunu kanıtlayan ilk makinima değildir. Ancak süre, bütçe, prodüksiyon kalitesi, gösterim ve görünürlük ölçütleri ile değerlendirildiğinde şimdiye kadarki örnekler içerisinde ana akım sinema yapısına en yakın olanlardan biri olduğu söylenebilir. Filmin makinima kategorisi bağlamındaki tema, anlatı ve yapım analizi aşağıdaki tabloda özetlenmiştir:

Tablo 2. *Grand Theft Hamlet* filminde tema, anlatı ve yapım özellikleri

Kategori	Temalar	Göstergeler ve Örnekler
Anlatı ve Tema Yapısı	Oyun İçi Performans Belgesel niteliği <i>Cinéma Vérité</i> Mekânın Yeniden İşlevlendirilmesi	Yönetmenlerin oyunu oynarken çevrim içi konuşmaları, gerçek hayatlarındaki işsizlik vb. süreçlerini anlatmaları, spontane diyaloglar, oyun içi rastgele oyuncu müdahaleleri, teknik aksaklıkların hikâyeye dahil edilmesi, tiyatro metnindeki mekânın oyun mekânıyla benzerliklerinin kullanımı...
Yapım ve Dağıtım Özellikleri	Makinima Teknikleri Dijital oyunculuk performansı Festival ve Dijital platformlarda gösterim.	Çevrim içi oyun görüntülerinin kullanımı, oyun içi kamera açılarının sinematografik yönetimi, oyun içi karakterlerle sergilenen performans ve dramatik etki, makinima olmayan filmlerle aynı festivallerde ve <i>Amazon Prime</i> , <i>Mubi</i> gibi platformlarda gösterim...

Film, sadece *Hamlet* oyununun dijital evrende sahnelenme sürecini anlatan bir belgesel değildir, aynı zamanda yönetmenin eşiyle olan ilişkisini, diğer arkadaşlık ilişkilerini, çevrim içi ortamdaki sosyalleşmeyi vb. de yansıtmaktadır. Dolayısıyla kendi içerisinde belirli bir dramatik akışa sahiptir. Ayrıca birbiriyle kesişmesi biraz beklenmedik bir durum olan iki yaratıcılık alanını (oyunlar ve tiyatro) bir araya getirmesi açısından da dikkate değerdir. Filmde sanatın pandemi gibi yüz yüze etkileşimi kısıtlayan kriz anlarında nasıl yeniden üretilebileceği problemi de gündeme gelmiş olur. Karakterlerin bir kısmı tiyatroya bir kısmı da dijital oyunlara aşina değildir. Ancak buna rağmen belirli bir anlatının parçası olmuşlardır. Bu nedenle *Grand Theft Hamlet* sadece pratik zekanın ürünü bir deneme değil, aynı zamanda dijital teknolojilerin sinemanın geleceğini nasıl etkileyebileceğini göstermesi açısından incelemeye değer bir vaka örneğidir. Film, diğer birçok makinima gibi hikâye anlatımının, fiziksel mekânının kısıtlamalarını dijital oyunlar vasıtasıyla aşabileceğini işaret etmektedir. Dolayısıyla sadece tiyatro veya sinemanın değil, genel olarak yeni medya çalışmalarının konusu olabilecek bir konumdur.

SONUÇ

Başlangıcından günümüze gelişimi incelendiğinde, 25 yılı aşkın tarihiyle makinimaların gelip geçici bir furya olmadığı, gitgide yerini sağlamlaştıran bir görsel anlatı tekniği olarak karşımıza çıktığı görülmektedir. Bu teknik, başlangıcından günümüze yeni teknolojik özelliklerin ortaya çıkmasıyla kendini yenilemiş, uzun metraj bir filmin yapımını olanaklı kılacak bir duruma gelmiştir. Makinimalar, düşük maliyet, temel teknik bilgi, yaratıcı ifadelerin kolaylıkla

aktarımı, mekânsızlık (sete ihtiyaç olmaması), gibi özellikleriyle demokratik ve katılımcı bir üretim ortamı sunmaktadır. Bunun yanında ekonomik büyüklük olarak sinemayı çoktan geride bırakmış olan dijital oyunların sinemayla kesiştiği bir alan olarak da önem arz etmektedir. Bu anlamda makinimalar, popüler kültürün ekonomik anlamda en büyük iki sektörüne hitap edebilen bir üretim yöntemi olması açısından dikkat çekmektedir. Makinimalar sadece sinemaya kazandırılmış bir yapım tekniği değildir. Devasa bir kültürel alanı kaplayan oyun dünyasının kendine özgü anlatı biçimleri ortaya çıkarmasını da sağlamaktadır. Böylelikle oyunlar hem sanatsal bir ifade aracı hem de çevrim içi toplulukların özelliklerini yansıtan etnografik bir belge işlevini görebilmektedir. Bu durum aynı zamanda oyunları kendi içine kapanık topluluklardan dışarıya doğru taşımakta, daha ana akım bir kültürel ürüne dönüştürmektedir.

Yönetmen Peter Greenaway'e göre (2011) makinimalar geleneksel sinemanın kamera ve çerçeve gibi dayatmalarını kırma potansiyeli açısından önemlidir. Greenaway, makinimaların özellikle kişiselleştirme özelliği karşısında heyecan duymuş ve bunu iki kişi arasında birebir gelişen ve herkesin kendi el yazısıyla (kendi tarzıyla) katılabildiği bir iletişim biçimi olan mektuplaşmaya benzetmiştir. Gerçekten de makinima, bu anlamda yeni medyanın artık pek de tutamadığı bir sözü olan katılımcılığı ve herkesin kendi hikâyesini kendi istediği ortamda (oyunda) anlatabilmesini mümkün hale getiren bir tekniktir. Oyun motorlarının gelişimi ve daha konvansiyonel hale gelmesiyle birlikte bu imkânın giderek genişleyeceği ve farklı alt başlıklarda yeni anlatı biçimlerinin ortaya çıkacağı düşünülmektedir. Ancak bir yandan da neredeyse tüm iletişim teknolojilerinin temel çelişkisi olan durum makinima tekniğinde de kendini göstermektedir; Görsel ifadenin uygulanabilirliği kolaylaşmakta ve çeşitlenmekte ancak buna karşılık anlatıların hitap ettiği topluluklar daha atomize ve küçük hale gelmekte, anlatıların geçmiş dönemlerdeki büyüleyiciliği (*aura*) ortadan kaybolma riskiyle karşı karşıya kalmaktadır.

Sanal gerçeklik teknolojileriyle birlikte makinimaların ortaya çıkacak daha gelişmiş versiyonlarının potansiyel etkisi; film prodüksiyon ortamlarının gerçek hayattan kopmasına, tiyatro, eğitim ortamları, edebiyat, hatta tümüyle sanatın evrimine neden olacak bir işlev görebilir. Bu dönüşüm klasik sanat disiplinlerinde "yıkıcı" etkilere de neden olabilir (Halaçoğlu, 2021: 26). Sanat tarihinin çeşitli dönem noktalarında seri baskı tekniklerinin, fotoğrafın, videonun vb. yarattığı uzun vadeli etkilerin benzerlerini yakın gelecekte oyunların/makinimaların yaratması mümkün görünmektedir. Makinimalar hem kendi başına bir üretim biçimi olarak alanını genişletme hem de sinema, tiyatro, performans sanatları gibi başka sanat biçimlerinin içine eklenme potansiyelini taşımaktadır.

Grand Theft Hamlet'in uzun metraj bir belgesel filmi olarak önemli bir özelliği vardır; Filmin üretildiği araç, konusunun bir parçasıdır. Karakterlerin birçoğu tüm hikâyenin ötesinde, oyunu o sırada gerçekten oynayan kişilerdir. Dolayısıyla izleyici tıpkı gerçek dünyada kamerayla çekilenler gibi ama bu kez oyun evreni içerisinde yaşanmış olayları anlatan bir belgesele şahit olmaktadır. "Geleceğin sinema dili" dendiğinde akla ilk gelen şeyler genellikle *drone* kameralar, üç boyutlu görüntüler, yapay zekayla hiper gerçekçi hale getirilmiş görseller ve benzer tekniklerdir. Ancak *Grand Theft Hamlet* ve benzeri makinimalar bize teknik anlamda artan yapılabirliklerin değil, teknolojik gelişmenin üzerine yeni ifade biçimlerinin eklenmesinin yeni ve özgün anlatı biçimlerini ortaya çıkaracak şey olduğunu göstermektedir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Çalışma tek yazarlıdır ve yazar %100 oranda katkı sağlamıştır.

Çatışma Beyanı

Herhangi bir potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Etik Kurul Beyanı

Çalışma etik kurul onayı gerektirmemektedir.

KAYNAKÇA

- Accursed Farms (2013, 2 Ağustos). *Freeman's Mind: Episode 1*. [Video]. YouTube. www.youtube.com/watch?v=5SQhfkpX9bc
- Age of Empires (PC) [Video Oyunu]. (1997). Ensemble Studios.
- Angelos, A. (t. y.). The making of Grand Theft Hamlet, *Anima*. <https://anima-magazine.com/articles/grand-theft-hamlet> (01.03.2025).
- Barrier, R. (2022, 21 Mayıs). *What Unreal Engine 5 means for the games industry*. IGN. <https://www.ign.com/articles/what-unreal-engine-5-means-for-the-games-industry> (03.03.2025).
- Bogost, I. (2011). *How to do things with videogames*. University of Minnesota Press.
- Bradford, M. (2011, 12 Haziran). *'The Trashmaster' takes GTA IV machinima to new lengths*. Gamesradar. <https://www.gamesradar.com/the-trashmaster-takes-gta-iv-machinima-to-new-lengths> (01.03.2025).
- Cameron, D. & Carroll, J. (2011). Encoding liveness: Performance and real-time rendering in machinima. H. Lowood & M. Nitsche (Ed.), *The machinima reader* içinde, (ss. 127-142). MIT Press.
- Caulfield, B. (2022, 23 Mart). *What is path tracing?* NVIDIA Blog. <https://blogs.nvidia.com/blog/what-is-path-tracing> (15.03.2025).
- Crane S. & Grylls P. (2024). *Grand Theft Hamlet*. [Film]. Birleşik Krallık: Project 1961.
- Dent, S. (2020, 21 Şubat). *See how 'The Mandalorian' used Unreal Engine for its real-time digital sets*. Engadget. <https://www.engadget.com/2020-02-21-mandalorian-ilm-stagecraft-real-time-digital-sets> (03.01.2026).
- Epic Games. (2022, 5 Nisan). *Unreal Engine 5 is now available*. Unreal Engine. <https://www.unrealengine.com/en-US/blog/unreal-engine-5-is-now-available> (03.01.2026).
- Fandom. (t. y.). *Red vs. Blue*. Fandom. https://rvb.fandom.com/wiki/Red_vs._Blue (25.04.2025).
- Glitsos, L., Ellingsen, S., & Deuze, M. (2024). Nightmare fuel: Skibidi Toilet and the monstrous digital. *M/C Journal*, 27(6). <https://doi.org/10.5204/mcj.3108>
- Grand Theft Auto III (PC) [Video Oyunu]. (2001). DMA Design.
- Grand Theft Auto IV (PC) [Video Oyunu]. (2013). Rockstar Games.
- Grand Theft Auto Online (PC) [Video Oyunu]. Rockstar Games.
- Greenaway, P. (2011, 17 Mayıs). *Peter Greenaway Interview following review of entries to MachinimUWA III: Journeys*. The University of Western Australia (UWA) in Second Life. <https://uwainsl.blogspot.com/2011/05/peter-greenaway-interview-following.html> (14.03.2025).
- Halaçoğlu, B. N. (2021). Makinimanın gelişimi: Film yapımının sanal prodüksiyona dönüşümü. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (68), 73-89. <https://doi.org/10.51290/dpusbe.823660>
- Halo: Combat Evolved (PC) [Video oyunu]. (2001). Bungie.
- Half-Life (PC) [Video oyunu]. (1998). Valve.
- Half-Life 2 (PC) [Video oyunu]. (2004). Valve.
- Hancock, H. (2017). *I'm Hugh Hancock: I founded Machinima and made films in computer game engines for 20 years with the BBC, EA and more*. [Çevrim içi forum gönderisi]. Reddit. https://www.reddit.com/r/Games/comments/7c1y9q/im_hugh_hancock_i_founded_machinima_and_made (14.04.2025).
- Harwood, T. G. & Grussi, B. (2021). *Pioneers in machinima: The grassroots of virtual production*. Vernon Press. <https://doi.org/10.54094/b-d9ede515e0>
- Ito, M. (2011). Machinima in a fanvid ecology. *Journal of Visual Culture*, 10(1), 51-54. <https://doi.org/10.1177/1470412910391557>
- Kelland, M. (2011). From game mod to low-budget film: The evolution of machinima. H. Lowood & M. Nitsche (Ed.), *The Machinima Reader* içinde, (ss. 23-35). MIT Press.
- Kenny, G. (2025, Haziran 14). *Grand Theft Hamlet*. Roger Ebert. <https://www.rogerebert.com/reviews/grand-theft-hamlet-film-review-2025> (12.04.2025).

- Lowood, H. (2011). Video capture: Machinima, documentation, and the history of virtual worlds. H. Lowood, M. Nitsche (Ed.), *The machinima reader* içinde, (ss. 3-22). MIT Press.
- MacCallum-Stewart, E. (2014). *Online games, social narratives*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315763750>
- Murphy, C. (2024). No longer "merely players": Porting the elements of theatre into video gaming. C. Ownbey & C. Quirk (Ed.) *Pandemic play: Community in performance, gaming, and the arts* içinde (ss. 137-148). Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-3-031-47312-8_10
- Pearcy, A. (2023, 1 Ağustos). Gen Zers are worried they're getting old and out of touch after realizing they don't understand Gen Alpha's memes. Business Insider. <https://www.businessinsider.com/skibidi-toilet-gen-z-alpha-memes-internet-culture-outdated-old-2023-7> (03.01.2026).
- Quake (PC) [Video Oyunu]. (1997). Id Software.
- Schott, G. (2011). The production of machinima: A dialogue between ethnography, culture and space. *International Journal of Business, Humanities and Technology*, 1(1), 113-121.
- Singh, K. (2007). *Quantitative social research methods*. Sage.
- Stebbins, R. A. (2001). *Exploratory research in the social sciences*. Sage.
- Stephen, B. (2019, 6 Aralık). *The PlayStation 4's Share button changed the way we play together*. The Verge. <https://www.theverge.com/2019/12/6/20998610/playstation-4-ps4-share-button-social-play-sony-25th-anniversary> (03.01.2026).
- Swedberg, R. (2020). Exploratory Research. In C. Elman, J. Gerring & J. Mahoney (Eds.), *The Production of Knowledge: Enhancing Progress in Social Science* (ss. 17-41). Cambridge University Press.
- Unity. (2020, 22 Ocak). *The Heretic short film | Unity*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=iQZobAhgayA>
- Valve Developer Community. (t.y.). *Source Filmmaker*. Valve. https://developer.valvesoftware.com/wiki/Source_Filmmaker (01.03.2025).
- Veigl, Thomas. (2011). Imagery in the 21st Century. Oliver Grau & Thomas Veigl (Ed.), *Machinima: On the invention and innovation of a new visual media technology* içinde. (ss. 81-96). MIT Press.
- World of Warcraft (PC) [Video oyunu]. (2004). Blizzard Entertainment.