

## DİJİTAL SANAT OYUNUNA ANLATIBİLİMSEL BİR YAKLAŞIM: GECE YOLCULUĞU'NDA LİRİZM, ŞİİR-OYUN VE YARATICI ETKİLEŞİMLİLİK

### A NARRATOLOGICAL APPROACH TO DIGITAL ARTGAME: LYRICISM, POEM-GAME AND CREATIVE INTERACTIVITY IN *THE NIGHT JOURNEY*

#### Özge SAYILGAN\*

#### Öz

Dijital oyuna kuramsal yaklaşımların bir bölümü oyunların anlatıbilim mi yoksa ludoloji kavram ve yöntemleriyle mi çözümlenmesi gerektiği şeklinde belirginleşirken, bir başka tartışma da dijital oyunların sanat olarak kabul edilip edilemeyeceği odağında gerçekleşmiştir. Bu araştırma birbirinden farklı iki koldan sürmüş ve dijital oyun literatürüne şekil vermiş olan bu iki tartışmayı biraraya getirmektedir. Bill Viola'nın Gece Yolculuğu başlıklı deneysel sanat oyunu, dijital sanat için bir örnek oluşturmasının yanında, aynı zamanda anlatıbilim çerçevesinden lirik dramaturjik bir yapıt olarak okunmuştur. Gece Yolculuğu anlatısal değildir, fakat hala temsilidir ve öyküsel bir çizgiden bağımsız *açık bir yapıt* olarak işler. Bu araştırma kapsamında Gece Yolculuğu örneği üzerinden *şiiir-oyunun* lirik dramaturjisini meydana getiren motifler bulgulanmış; doğrudan nedenselliğin çözüldüğü oyun içi yaratıcı etkileşimlilik yapısı sorgulamaya açılmıştır. Buna göre, bir tema olarak *yolculuk*, *tefekkürün* bir amaçlı eylem olarak tasarlandığı oyun mekanikleri, netsiz görsel-işitsel evren ile sanatçının kullandığı kaynakların yazılı, görsel ve etkileşimli kullanımı lirik üslubu oluşturan birimler olarak tanımlanmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Sanat Oyunu, Dijital Oyun, Anlatıbilim, Lirizm, Yaratıcı Etkileşimlilik.

#### Abstract

While the theoretical approach to digital game was partly becoming apparent in a discussion focusing on if games must be analysed with the terms and methods of narratology or ludology; another discussion came up with a focus on if games were art or not. This research brings close together these two distinct branches of discussions having digital game literature. Bill Viola's experimental art game *The Night Journey* is analysed as a lyric dramaturgical work of art from a narratological perspective. *The Night Journey* isn't narrative, but it is still representational and functions as an *open work* independent from any story-structure. In the scope of this research, are founded the motives forming the lyrical dramaturgy of *poem-game* over *The Night Journey*; is discussed in game creative interactivity structure where directional dialectic is resolved. Accordingly, *journey* as a theme, game mechanics from which is designed *reflexion* as agency, blurred audio-visual environment and the written, visual and interactive use of artist's sources are described as units forming lyrical style.

**Keywords:** Artgame, Digital Game, Narratology, Lyricism, Creative Interactivity.

---

*Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 24.07.2019 - Kabul tarihi: 27.12.2019.*

\* Dr. Öğretim Üyesi, İstanbul Medeniyet Üniversitesi, Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, ozge.sayilgan@medeniyet.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0001-7870-0910>.

## 1. Giriş

Sanat ve oyun arasındaki ilişki dijital devrimin öncesine dayanır. Bununla birlikte yirminci yüzyıl boyunca sanat yapıtı, sanat mekânı, izleyici ve sanatçı arasındaki ilişki ile sanat pratiğinin sorunsallaştırılması bu ilişkideki etkileşim unsurunun kullanımını dijital devrim sonrası için tartışmayı bir başka seviyeye taşınmak üzere hazırlamış gibidir. Bu süreçte, etkileşim, yapıt ile izleyici, sanatçı ile sanat üretimi, izleyici-sanatçı ve sanat mekanı arası ilişkilere eklenmiş ve olanakları yapıtın yorumlanmasından ortaya çıkmasına kadar genişleyen bir skala içinde araştırılmıştır. Sanat pratiği ile rastlantısallık, sanat izleyicisinin öznel alımlama süreci, hatta artık izleyiciden etkileşimciye dönüşen alımlayıcının fiziksel etkisi ile oyunsallaşan sanat etkinliği yapıtı sonunda bir oyun alanına çevirmektedir.

Yetmişli yıllar ve sonrasında sanat ortamında yaşanan bu dönüşümlere paralel gelişen teknolojik gelişmeler de eşlik etmekte ve toplumsal, kültürel ve iletişimsel ortamı dönüştürmeye devam etmektedir. *Sanatın postmodern dönemi*, aynı zamanda dijital oyun teknolojisinin bilimsel laboratuvarlardan çıkarak, bir kültür endüstrisi ürünü haline geldiği ve gündelik yaşamda teknoloji dolayımı oyun oynamanın yaygınlaştığı bir dönemdir aynı zamanda. Dijital oyun ekranı öncelikle, o zamana dek izleyici tarafından içeriği belirlenemez, değiştirilemez ve mutlak bir hakikat gibi okunan televizyon ekranını dönüştürebilme ve bir tuşa basarak değiştirebilme fikrini getirmiştir. İzleyicinin televizyon gerçekliği karşısındaki pasif kalma halini ve çaresizliğini değiştirebilme, ekranda akıp giden görüntülere bir yön verebilme ve içerik üstünde bir söz sahibi olabilme durumunu önermiştir. Böylece, sanat izleyicisi gibi, kitle iletişim araçlarının izleyicisi de bir etkileşimciye dönüşüyor gibi görünmektedir. Yine de bu ilk baştaki özgürlük görünümü tartışmaya açıktır, çünkü etkileşim olanaklarını da belirleyen yine ve hala bir içerik üreticisidir.

İki binli yıllar ise dijital teknolojinin gündelik yaşamın her hücreğine girip şekillendirdiği bir dönem olarak, kişisel bilgisayarlarla birlikte, kişiselleştirilmiş ekran ve kişisel içeriğin üretimini ve dizgesini mümkün kılan teknolojilerin yaygınlaşmasıyla şekillenmiştir. Dijital müdahale bir başka üretim alanı olarak sanattan, endüstri ürünlerinin yeniden tasarımına veya yaygın iletişim biçimlerine dek geniş çaplı bir kültürel dönüşümün aracı haline gelmiştir.

Dijital oyunların tarihsel gelişimi ise öncelikle sanat alanının dışında, Soğuk Savaş döneminin silahlanma ve uzaya çıkma yarışının bir sonucu olarak öncelikle bilimsel laboratuvarlarda oyunların bir teknik olarak doğmasıyla başlar. Elbette oyun, Huizinga'nın (2010) da incelediği biçimiyle antropolojik ve kültürel bir olgu olarak, zaten insan yaşamının bir parçasıdır, fakat bundan sonra yirminci yüzyılda ancak teknoloji dolayımıyla yeni bir forma kavuşacaktır. Bununla birlikte, oyunların ticari metalar, kültür endüstrisi ürünleri ve yirminci yüzyıl serbest zaman etkinlikleri arasına girmeye başladığı yetmişli yıllar, aynı zamanda aynı yüzyılda insanın aklına olan güvenini sorguladığı, kültür endüstrine eleştirel bir perspektifin oluştuğu ve özellikle de sanat alanında sanatın, sanat yapıtının, sanat izleyicisinin ve sanat mekânının yeniden tanımlandığı, tüm bunların birbirine olan sınırlarının da tartışmaya açıldığı bir dönemdir.

Dijital oyunları üreten, yaygınlaştıran ve oynayan kültürel ve ekonomik-politik düzlemler, tarihin sürekli ve daha iyi veya ileri bir düzeye doğru ilerlediği fikri üzerinde şekillenen diyalektik bir tarih anlayışının son döneminde, bu yeni formları meydana getirmiştir. Özellikle sanatın postmodern döneminin yaşandığı günlerde dijital oyunlar öncelikle ticari birer meta olarak pazarda, ardından da gündelik yaşam içinde yaygın bir serbest zaman etkinliği olarak yerini almaya başlarken, sanat alanında; yapıt, sanat, mekân ve sanat tarihi gibi tanımlayıcı duvarlar sağlamlığını kaybetmeye başlamıştır.

Dijital oyunlar bir osiloskop ekranı üzerinde temsil edilen *Tennis forTwo* (1958)'dan itibaren, bir ekran üzerinde görsel-işitsel bir çıktının etkileşim olanağı ile müdahale edilmesi fikrinden türemiş ve bu anlamda aslında her zaman (temsili anlamında) *dramatik* olmuşlardır. (Bunun yanında metin bazlı oyunlar da anlatı temelli ve epik yapılar olarak elbette bir ekran kullanmayı sürdürmüşlerdir). İlk dijital oyun karakteri Mario'nun Donkey Kong'da (Nintendo, 1981) doğumu ile başı, sonu ve ortası olan; bir antagonist ile protagonistin çatışmasına dayalı ve ekran üzerinde görsel- işitsel ve etkileşimli olarak temsil edilen; Aristotelesçi anlamda dramatik yapıtı *ürünlere* dönüşmüşlerdir. Arka planda dahi olsa *öykünün* varlığı, oyuncu için özdeşleşme ve *katharsis* olanağını deneyim içinde kaçınılmaz kılmıştır. Dolayısıyla, dijital oyun ürünleri anlatıbilimci bakış açısının inceleme alanına girmiş olur.

Doksanlı yıllardan başlayarak, dijital oyunları ve bilgisayar ekranını çözümlenmeyi amaçlayan yeni-Aritotelesçi kuramlar dijital oyun çalışmaları alanında oyun ve anlatı ilişkisini sorunsallaştıran tartışmaları odağına alan çatışmalara da neden olmuştur. İlk olarak Brenda Laurel'in doktora tezi olarak 1986'da yazdığı *Computers as Theatres* (Tiyatro Olarak Bilgisayarlar, 2013) ile oyunlardan bağımsız olarak bilgisayarın dramatik potansiyelleri olduğu fikri öne sürülmüş olur. Laurel'in izinden giden Janet Murray de *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (Hamlet Holdekte: Siber uzamda Anlatının Geleceği, 1997) kitabı ile siber uzamın oyunları da kapsayan daha geniş mecrasının anlatıyla olan ilişkisini ve estetik kategorilerini belirlemiştir. Buna göre, söz konusu estetik kategoriler içine gömülme (*immersion*), dönüşüm (*transformation*) ve amaçlı eylemlilik (*agency*) olarak tanımlanmıştır. Murray'in kategorilerini inceleyen başka bir kuramcı olan Micheal Mateas ise bu üç kategoriden içine gömülme ve dönüşümün klasik dramının içinde zaten var olduğunu fakat sadece amaçlı eylemliliğin etkileşimlilik (*interactivity*) yoluyla kullanıcıya eklenmiş yeni bir nitelik olduğunu ileri sürerek, Aristoteles'in drama kuramından yola çıkarak, etkileşimli anlatı için yeni bir model, yeni-Aritotelesçi drama modelini oluşturmuştur. Yeni-Aritotelesçi drama modeli, anlatıbilimci bakış açısından, dijital oyun metinlerinin görsel-işitsel, anlatısal ve etkileşimli temsiliyetlerini incelemek için seyirci ve yazar; dijital oyunlar için oyuncu ve oyun tasarımcısı; arasındaki iletişimin dramatik basamaklarını sahneleme (gösteri), doku, dil, düşünce, karakter ve eylem (öykü) olarak sıraladıktan sonra, dijital oyunlar için karakter aşamasına "kullanıcı eylemi"ni eklemiştir (Bkz. Şekil 1).

Anlatıbilimci bakış açısından bakıldığında, sanat oyunları, bağımsız oyunlar, deneysel oyunlar, ciddi oyunlar, eleştirel oyunlar gibi tanımlamalar altında ortaya çıkan pek çok alternatif oyun biçimi için yeni – Aristotelesçi bakış açısının dramatik modelinden uzaklaşan ve lirizme yaklaşan, aynı zamanda sanat oyunu tanımına yaklaşan oyunlar üretilmeye başlanmıştır. Dramatizmden lirizme kayış belirli bir amaca yönelik eylemlerde bulunan etkileşimli dramatik karakterin (*avatarın*) yerine belirgin bir amacın olmadığı ve oyuncu için serbest ve yaratıcı etkileşim olanakları sunan biçimlerin ortaya çıkmasında görünür olmuştur. Lirizmin, örneğin sinemada Tarkovski'nin bazı filmlerinde kullandığı bir dramaturjik üslup olarak oyun mecrasında kullanılması, en azından anlatıbilimci bakış açısından henüz çözümlenmemiş görünmektedir.

Tartışma bir tarafta oyunların sanat olup, olmadığı, bir başka taraftan ise oyunların anlatıbilim/ludoloji yaklaşımlarının arasındaki tartışmalar odağında sürmüş olsa da, lirik oyun dramaturjisi anlatıbilimci açıdan çözümlenmeye ve tanımlanmaya hala açıktır.

Bu araştırma kapsamında sanatçı Bill Viola'nın *deneysel sanat oyunu* olarak tanımladığı Gece Yolculuğu (*The Night Journey*, Viola, 2007-2019) isimli eserinin lirik etkileşimli yapısı anlatıbilimci perspektiften çözümlenmiştir. Gece Yolculuğu metni içinde lirizmi yaratan etkileşim biçim ve stratejileri, tema ve içerikler ile lirik üsluba katkıda bulunan deneysel görsel-işitsel evren tasarımı ile oyun mekanikleri araştırmanın odağında yer almıştır.

## 2. Dijital Oyun, Anlatıbilimci Yaklaşım ve Yeni- Aristotelesçi Çözümleme

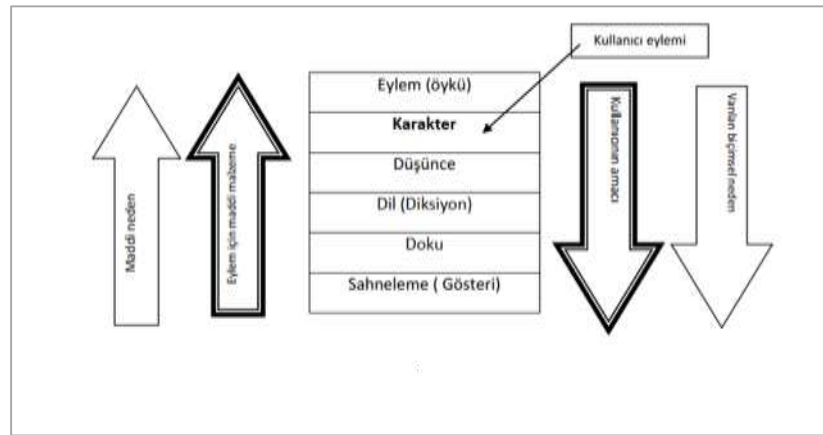
Yeni-Aristotelesçi drama kuramında belirli bir düşünceyi eyleme dönüştürecek olan karakter, kullanıcı eylemine bağlanır ve metinden okunan/izlenen belirli bir veya birden fazla amaca yönelik bir eylem dizisine uygun amacı olan eylemlerde bulunur. Bu akış, karakteri avatara dönüştürür. Bununla birlikte, amacın okunaklı olmasını sağlayan, etkileşimsiz karakterler de (*npc*)<sup>1</sup> doku, dil ve düşüncenin bir parçası olarak, dramatik çevre ile birlikte amaçlı eylemi hazırlamak üzere maddi kaynaklar olarak işlev görmeyi sürdürürler. Mateas'ın temel katkısı, çizdiği yeni-Aristotelesçi model ile etkileşimli dramanın poetikasını kuramsallaştırmak ve anlatıbilimci yaklaşımdan oyun çözümlemesi için bir öneri getirmek olmuştur.

Mateas'ın bir başka katkısı ise, etkileşimli dramanın poetikasını kuramsallaştırma çabası içinde etkileşimli öykü aktarımının epik (söze dayalı/anlatısal) ve dramatik (temsili) biçimlerini birbirinden ayırmak yönünde olmuştur. Aristoteles'in Poetika'sında sınıflandırdığı gibi Mateas da etkileşimli dramanın poetikasında öncelikli olarak anlatısal ile temsili olan arasındaki farkı çizmiştir. Etkileşimli öykü de, etkileşimsiz olanlar gibi bir anlatıcının yazılı/sözlü açıklamalarıyla veya karakter eylemleriyle temsil edilecek şekilde, bazen de her ikisini de iç içe kullanacak şekilde aktarabilir. Bununla birlikte Poetika'da, epik ve dramatik üsluplar arasında ve dışında bir de lirik üslup bulunmaktadır.

---

<sup>1</sup>*Npc*, İngilizcesi *Non-Playable Character* olan oynanamayan ve etkileşimsiz karakterleri belirtmek için kullanılan yaygın bir kısaltmadır.

İlya Weissfeld, lirik üslubu sinema sanatı üzerinden tanımlarken, somut olaylar zincirinin sonunda belirli somut bir düşünce veya iletinin amaçlanmaması durumunu *dedramatizasyon* kavramı ile açıklamıştır(akt. Aslanyürek, 2004). Lirikmin yaratılmasında bir yöntem olarak dedramatizasyon, belirli ve somut bir nedensellikten bağımsız, olaylar ve eylemler arasında soyut, kişisel ve şiirsel bir ilişkiyi getirerek dramatik yapıyı çözer. Amaçlı eylemlerin akışı ve sözdizimi, etkileşimli olsun ya da olmasın, belirli bir nedensellikten kurtulur ve okunması açısından Umberto Eco'nun (2016) tanımladığı biçimiyle *açık yapıta* doğru genişleme başlatır. Etkileşimli drama modeline Mateas tarafından eklenmiş olan kullanıcı eylemine bağlı amaçlı eylem de elbette bundan etkilenir ve her oyuncu ve her oynanış için birbirinden bağımsız eylem dizileri olanaklı kılınır.



Şekil 1. Mateas, Yeni- Aristotelesçi Drama modeli, 2004.

Dramatik öykülerde olayların sözdizimi boyunca her eylem bir öncekine cevap verirken, bir sonrakini doğuracak soruları yaratan diyalektik bir süreçte işlerken, lirik üslupta eylemler arasında birbirini doğuran doğrudan ilişkiler çözülür. Anlam katmanlaşır, çoğalır ve öyküden uzaklaşarak şiire yaklaşır. Dramaturjik anlamda, dedramatizasyon, etkileşimli lirik üslup içinde kullanıcı eylemine dayalı *şiiir-oyun* yapısını kurar.

Yine de, Eco'nun da vurguladığı gibi (2016:69) her yapıt için, o yapıtın sınırlarını belirleyen ve birbirinden farklı yorumlarla farklı biçimlere ulaşsa da, deneyimi veya sonucu hala o yapıt kılan bir belirlenmişliğe ihtiyaç vardır. Lirik oyun yapısında bu belirlenmişlik, yapıtın sanatçı/tasarımcı tarafından amaçlanmış olan temel dinamiğinde bulunmaktadır. Bu

yaklaşımdan yola çıkarak, Bill Viola'nın Gece Yolculuğu isimli dijital oyun tekniği ile üretilmiş olan eseri, hem bir açık yapıt, hem de etkileşimli poetikanın lirik bir örneği, dramaturjik açıdan bir şiir-oyun olarak çözümlenmeye açıktır.

Lirik edebiyat türlerini sınıflandırdığı Senaryo Kuramı'nda Aslanyürek, Rus yazar ve edebiyat kuramcısı Belinski'nin lirik yapıtlar üzerine düşüncelerine dikkati çeker: "Eğer eposta konu özneyi sindiriyorsa, lirik yapıtlarda özne konuya dönüşmekle, konuya sızmak ve konuyu kendi içinde eritmekle kalmamakta, aynı zamanda konuyla bir çatışmayı teşvik eden, kendi iç derinliğindeki bütün duyguları harcamaktadır"(Belinski'den akt. Aslanyürek, 2004:32).

Lirik yapıt mutlaka vezinli biçiminde olmak durumunda olmadığı gibi, epik türlerde olduğu gibi olay örgüsüne veya belirli bir konuya sahip olmak zorunda da değildir. [...] Lirik yapıtta konuyla, kendisiyle çelişen özne/süje tam anlamıyla yaratıcısıyla bütünleşmiş 'iç çatışkan karakter'dir. Bu anlamda lirik karakter yaratıcısının bütün duygularının ve özneliğinin coşkulu ifadesini dışa vurur. Lirik yapıtın okuyucusu, dinleyicisi veya izleyicisi yaratıcı/sanatçının öznel duygu dünyasıyla karşı karşıyadır [...]. Önemli olan yazanın, temaya kendi duygusal yaşantısından, anılarından ve heyecanlarından ne katmış olduğudur. Onun ruhundan çıkan ona özgüdür. Bir başkası tarafından tekrarlanamaz niteliktedir. Bir Chateaubriand şiiri, sadece ona aittir. Başka biri, bir Tarkovski filmi çekemez. Çünkü yaratım, o kişinin kendi yaşamının içinde biriktirdiği öznel duygusal deneyimlerin bir ürünüdür (Sayılğan, 2009:49).

Sinema sanatı içinde lirik yapıtlar üretmiş bir yönetmen olarak Andrei Tarkovski, sinemayı edebiyat ve diğer başka tüm sanatlardan ayıran ve onu kendi estetiği içinde kuran niteliğinin, öykü anlatımından bağımsız ve bunun dışında zamanı kaydedebilme ve onu yeniden gösterebilme şeklinde olduğunu vurgular. Sinemanın icadıyla insan, tarihi boyunca ilk kez zamanı dondurma ve istediği zamanda ve sıklıkta ona geri dönme şansına sahip oldu. Buna karşın, sinemanın bir sanata dönüşme süreci, onun ekonomik bir kâr makinesine de dönüşme süreciyle içiçe bir biçimde gelişti ve bir öykü aktarmayı amaçlamayan ilk Lumière filmleri estetiğinin yeni ilkesinin özünü içerirken, sinema kısa sürede, yine Tarkovski'nin deyişi ile sanat dışı bir yola, küçük burjuva değerlerine ve çıkarlarına en uygun düşen bir yola itilmiştir. Böylece tam yirmi yıl içinde, yaklaşık tüm dünya edebiyatı ve tiyatro oyunları "filme alınmıştır". Sinema basit ama çekici bir tiyatro buzluğu olarak kullanılmıştır (Tarkovski, 1992:70-71).

Bu aynı zamanda kitle toplumu ve kültürünün yükseliş dönemidir ve öykü anlatımı ile şekillenen sinema dramatismi, aynı zamanda kentlerde biriken ve bir kimliğe gereksinim duyan kitleleri bir arada tutacak harç olarak modern mitolojinin üretimini de üstlenmiştir. Dijital

oyunlar da, sinema gibi bilimsel bir teknik olmaktan kitle endüstrisi ürünü olmaya doğru ilerlerken, daha fazla kâr getirebilmek için öykülere gereksinim duymuştur. Böylece, *Mario (Donkey Kong, 1981)* ile birlikte dramatik bir öykünün tamamlanması ve temsili karakterlerin dramatik eylemlerinin bir bölümünün oyuncu tarafından yerine getirilmesi şeklinde gerçekleşen bir estetik içinde yaygınlaşmıştır.

### 3. Bir Sanat Formu Olarak Dijital Oyun

Aslında bir kültür endüstrisi ürünü olarak yaygınlaşan dijital oyunun sanat ve estetik ile olan ilişkisi pek çok açıdan gündeme gelmiştir. İleri Aristoteles'in *Poetika'sında* dramatik yapıtları tanımlayabilmek için önerdiği tanım ve kategoriler ile ilişkilendirilerek ve dijital oyunun dramatik bir öykü aktarım mecrası olup olmadığı üzerine şekillenirken; bir başka boyutuyla bu ilişkilendirme, dijital oyunların doğrudan bir sanat formu olup olamayacakları sorusu etrafında belirginleşen bir dizi kuramsal tartışmayla şekillenmiştir. Tartışma iki binli yılların başında, Jack Kroll'un *Newsweek'teki Emotion Engine? I Don't Think So (Duygu Motoru? Hiç Sanmıyorum)* başlıklı bir makalesinde, dijital oyunların pek çok açıdan eğlenceli ve ödüllendirici olmalarına karşın, sanatın kökeninde bulunan duygusal karmaşıklığı aktaramayacağını; en gelişmiş oyunların bile insan yaşamını mekanik bir süreç olmaktan ayıran nüanslar ağının ışıltısından yoksun olduğunu belirtmiştir. Kroll'a göre sinema filmleri ilginç bir şekilde söz konusu karmaşık duyguları geçirebilirken oyunlar bunu yapamaz (Kroll, 2000). Buna karşın, Henry Jenkins, *Art Form for the Digital Age (Dijital Çağın Sanat Biçimi)* başlıklı yazısıyla Kroll'u dijital oyunların potansiyelini anlayamamakla eleştirmiştir (akt. Smuts, 2005). Jenkins'e (2000) göre, oyunlar makine çağında ortaya çıkan her öncül medya gibi dijital çağa özgü yeni ve yaşayan bir sanat türüdür (*a newlively art*); oyunlarla ilişkilendirilen tüm olumsuz niteliklere karşın, bilgisayar oyunları der Jenkins, sanattır – popüler sanattır, gelişmekte olan, çoğunluk tarafından onaylanmamış bir sanattır, fakat yine de sanattır. Çünkü oyunlar, yeni estetik deneyimler açar ve bilgisayar ekranını kapsamlı bir biçimde erişilebilir deneyim ve yenilik alanına dönüştürürler. Yine Jenkins (2005)'e göre, başlangıcından beri oyunlar güçlü duygusal izlenimler yaratabilmişlerdir. *Pac-Man* veya *Asteroids* gibi erken oyun örnekleri bile güçlü gerilim ve paranoya gibi duyguları açığa çıkarabilmişlerdir. Yine de oyunların bir sanat olarak kabul edilip edilemeyeceği tartışması burada sona ermemiştir. Roger Ebert (2010), *Video Games Can Never*



*Be Art*(Video Oyunları Asla Sanat Olamaz) başlıklı makalesinde, aynı konuyu *USC*'den Kellee Santiago'nun yapmış olduğu bir TED sunumu eleştirisi aracılığı ile yeniden gündeme getirmiştir. Ebert'e göre sanat ve oyunlar arasındaki en açık fark oyunu kazanabileceğimiz gerçeğidir. Oyunun kuralları, puanları, amaçları ve sonucu bulunur. Buna göre sanat kazanılmaz, sadece deneyimlenir (Ebert, 2010'dan akt. Sezen, 2013). Ebert'in eleştirisinin odağında bulunan Santiago'nun sunumunda *Braid* (Blow,2008) ve *hareketli şiir (poetry in motion)* olarak sunulan *Flower* (that game company, 2009) gibi, klasikleşmiş ve kalıplaşmış ticari oyun oynanış ve mekanikleri yerine yaratıcı mekanik, oynanış ve oyun evrenleri kurma iddiası taşıyan, hatta bağımsız tasarımcılar veya küçük gruplar tarafından tasarlanan oyunlar da bulunmaktadır.

Bunun ardından tartışma, New York Modern Sanatlar Müzesi'nin (*MOMA*) 2012 yılında, içinde dijital oyunların bulunduğu bir koleksiyonu sergilemeyi duyurmasıyla sürmüştür. Sergilenecek oyunlar içinde dijital oyun tarihinde aynı zamanda önemli ticari başarılar kazanmış ve oyunların yaygınlaşmasında ve kitleleşmesinde rol oynamış *Pac-Man* (1980), *Tetris* (1984), *The Sims* (2000) gibi sanat yapıtı olmaktan önce kültür endüstrisi ürünleri olarak da tanımlanabilecek oyunlar yer almaktadır. Serginin küratörü, aynı zamanda müzenin Mimarlık ve Tasarım Bölümü Başkanı olan Paola Antonelli, oyunların müze koleksiyonuna katılması ve sergilenmesi üzerine yaptığı açıklamada, seçilen oyunların *applied design* (uygulamalı tasarım) kategorisi altında sergileceğini belirtirken, söz konusu oyunları sanat yapıtı olarak değil, tasarım ürünleri olarak görmeye devam ettiğini de söylemiş olur (Antonelli, 2012). Bununla birlikte sergilenen seçkinin içinde kült hale gelmiş veya milyonlara ulaşmış endüstriyel tasarım ürünlerinin yanında, aynı dönemde bağımsız oyun festival ve çeşitli oyun tasarım buluşmaları (*gamejam*) ile filizlenen bağımsız oyun tasarımı kültürü içinde, sanat oyunu yapmak için harekete geçmiş bağımsız sanatçı/tasarımcıların işlerinden de bir tanesi yer almıştır: *Pac-Man* ve *The Sims*'ten farklı olarak Jason Rohrer'in 2007 yapımı *Passage*oyunu *artgame* (oyun sanatı) kategorisi için öncül bir örnek teşkil etmektedir. Rohrer, *Passage*'da metaforun oyunun mekanikleri olduğunu belirtir (Larson, 2016). Bir oyunun yaratacağı estetik deneyim öncül medya dillerinden görsel-işitsel dile eklenen etkileşimliliğin diliyle farklılaşır. Estetik bir kategoriye dönüşen etkileşimliliğin dili, yapıtın oyun olarak tanımlanmasını sağlayan oyunun mekanikleri, sınırları, etkileşim biçimi ve kurallarından oluşur. Üstelik tüm bu nitelikleri, ana

akım oyun endüstrisi içinde yaratılan birçok tanımlayıcı kural, oynanış, mekanik vb. niteliklerin özgün eleştirisini de kendi içinde taşıyarak yeniden kurar. Rohrer, *Passage*'da ve diğer oyunlarında endüstriyel türlerin ve bu türlere bağlı olarak gelişmiş olan oynanış kalıplarının bir eleştirisinin arayışı içindedir. Bu nedenle, bir oyun tasarlayacağı zaman, bir strateji, teke tek dövüş veya nişancı oyunu yapmak üzere değil, ürettiği her oyunda yeni bir tür önerisi arayışında olduğunu belirtmiştir (Rohrer, 2015). Bir *oyun tasarımcısı* olarak Rohrer'in *Passage*'ı tasarladığı ve oyunların içinde sanatsal bir ifade biçimi arayışında olduğu 2007 yılında, bu araştırmanın örneklemini oluşturan Gece Yolculuğu (*The Night Journey*) oyunu, bir video enstalasyon sanatçısı olarak tanınan Bill Viola'nın ilk *artgame* (sanat oyunu) kategorisindeki işi olarak tamamlanmıştır. Aslında Bill Viola, oyununu tam olarak *yapılmış ilk deneysel sanat oyunu* olarak tanımlamıştır. Buna karşın Gece Yolculuğu'nun sanatçısı ve tasarımcıları farklı kişilerden oluşmaktadır. Yapıtın tamamlanması için sanatçı ve bir tasarımcı grubunun işbirliği gerekmiştir. Bill Viola, bir sinema filminde olduğu gibi, Gece Yolculuğu'nun yönetmeni olarak tanımlamış, oyunun tasarımını *USC Game Innovation Lab.*'dan Tracy Fullerton, Todd Furmanski ile Kurosh Valanejad'ın başını çektiği bir tasarımcı ekibi gerçekleştirmiştir<sup>2</sup>. Ayrıca yönetmeni Bill Viola olan Gece Yolculuğu, *Art Works, National Endowment for the Arts, Intel, USC Annenberg* ve *ZERO* gibi kurum ve kuruluşların desteği ile gerçekleşmiş bir yapımdır. Bu açıdan bakıldığında, Gece Yolculuğu, pekçok ticari oyuna veya bir sinema filmine benzer bir şekilde *kolektif bir üretimin* sonucu olmuştur.

Matteo Bittanti'ye göre (2006), sanat oyunları sadece sanatsal (örn. ticari olmayan) amaçlarla yaratılmış oyunlardır<sup>3</sup>. Rebecca Canon'a göre (Canon, 2003'den akt. Bittanti,2006) sanat oyunları çok çeşitli medya kullanımı ile kimi zaman önceden var olan bir oyunu kullanmaksızın bir çizgiden meydana gelebilir. Çoğunlukla (bir dereceye kadar) oynanabilir bir oyundan oluşurlar. Sanat oyunları, her zaman etkileşimlidir. Canon'un sanat oyunu tanımı, dijital sanatın yükselişiyle, var olan oyunların şifreleri kırılarak (*hacking*) ve dönüştürülerek

---

<sup>2</sup>*The Night Journey* tüm ekibi için: <https://www.thenightjourney.com/team>, Erişim tarihi: 06.16.2019.

<sup>3</sup> Bununla birlikte, ticari ürünler olarak pazarda satılıp alınabilmesine karşın, yine de sanat oyunu veya sanatsal oyun olarak nitelendirilebilen oyunlar da bulunmaktadır. Bu araştırmanın odağında bulunan Gece Yolculuğu da resmi sitesinden 19.99 USD ücret ile çevrimiçi olarak dijital kopyası satın alınan bir sanat oyunudur. Ayrıca oyunun kutulu ve fiziksel bir kopyası 49.99 USD karşılığında alınıp, istendiği takdirde hediye olarak da gönderilebilen bir üründür.

(*modding*) etkileşimsiz hale getirildiği ve *video art*'ın (video sanatının) bir devamı niteliğinde de görülen *game art*(oyun sanatı) ile olan farkı da ortaya koyar niteliktedir.

Dijital oyun mecrasının bu sefer bir sanat formu olarak doğması, fotoğraf ve sinema gibi öncül mecraların sanat olarak doğmalarına benzer bir biçimde sancılı olmuştur. Gaston Bachelard (2017)'a göre, sonuç olarak, bir sanat dalı özerk olduğunda, yeni bir başlangıç yapar ve bu durumda, bu başlangıcın ilke olarak geçmişi tasfiye edip yüzünü yeniliğe dönen bir fenomenoloji olarak ele alınmasında yarar vardır. “Meslek olduğu ortada olan resim gibi bir sanatta bile büyük başarılar mesleğin dışında gelişir [...] Bir yapıtın her an bir tür saf başlangıç olmasının bedeli de budur işte; böylece yapıtın yaratımı da bir özgürlük pratiğine dönüşür” (Lescure'den akt. Bachelard, 2017:24-25). Sanat oyunu kategorisinin de özerkleşmesi ve bir sanat formuna dönüşmesi için atılması gereken ilk adımlar, ticari oyun dünyasının dışında gerçekleşmiş görünmektedir. Devasa oyun endüstrisi, geniş kitleler için büyük yapımlar üretirken, çevrimiçi ağların yaygınlaşması ile üretim teknolojisinin ve bilginin erişilebilir olması bağımsız, sanatsal, deneysel ve alternatif oyun üretimi için ortam sağlamış; bu sırada sanatçılar ve bağımsız tasarımcılar oyun tasarımını sanatsal ifade için bir mecra olarak görmeye başlamıştır.

Etkileşimliliğin ideolojisi bağlamında dijital oyunların dramaturjisini odağına alan doktora tez araştırmasında, oyuncuların oyun metninin hem etkileşimli öyküsü hem de etkileşimli arayüz ve haritası üzerindeki okuma biçimlerini ve karşı-hegemonya yaratma pratiklerini incelenmiş ve oyuncuların oyun içinde kendilerine verilen komutların dışında alımlama ve oynama biçimleri geliştirdiklerini bulgulamıştır (Sayılğan, 2014). Araştırmanın sonucunda, oyuncular, sadece verili bir oyun metni üzerinde/içinde direnç pratikleri geliştiren sınırlı/bağımlı bir özne olmanın ötesine geçebilecek; doğrudan -Murray'in *siber ozan* tanımında olduğu gibi- algoritmanın dilini okuyup yazabilecek, böylece etkileşimliliğin sınır, biçim ve türlerini şekillendirebilecek olası üreticiler olarak tanımlanır. Buna göre “Dijital oyun metninin sınırlarını denemek, zorlamak, oyunu çevreleyen görünmez duvarları geçmeye çalışmanın ilerisinde etkileşimliliği yeniden tanımlamak üzere, yeni ve yaratıcı etkileşimlilik biçimlerini keşfetmek için okunup yazılması gereken ‘dil’ elbette kodların dili olacaktır” (Sayılğan, 2014:573). Yeni ve yaratıcı etkileşim biçimlerini ve ana akım oyunlar içinde yaygınlaşmış oyun

mekanikleri ile *kodların gizli dilini saklayan ve içine sızılmaz olduğu belirtilen hegemonik oyun dilini*, eleştirel bir yaklaşımla dönüştürecek etkileşim dillerini keşfetmek ve yaratmak için sanat oyununu diğer sanat biçim ve kategorilerinden ayıracak olan temel estetik unsuru olan etkileşimlilik niteliğini dönüştürecek fikirlere ihtiyaç vardır. Buna göre, söz konusu araştırmanın sonuçları, gelecek araştırmalarda, bu dilin açığa çıkarılması, çözümlenmesi ve yaratıcı etkileşimlilik biçimleriyle şekillenebilecek yeni eylemsellik alanlarının keşfedilmesi için gerekli üretim önerisini içinde taşımakta ve dijital oyunun ana akım üretim odaklarının dışında kalabilen bağımsız dijital oyunların etkileşimlilik biçim ve türlerinin araştırılmasını gündeme getirmektedir. Bu çalışmanın bir devamı niteliğinde de tanımlanabilecek olan bu araştırmada, Gece Yolculuğu örneği üzerinden yaratıcı ve eleştirel etkileşim biçimleri anlatıbilimsel yaklaşımdan ve lirik dramaturjinin çözümlenmesi üzerinden ele alınmıştır. Dolayısıyla, bu çalışmada dijital oyunun bir sanat formu olup olmadığı sorunsalından çok, dijital oyunun bir sanat formu olabileceği kabulünden yola çıkarak, bunun bir örneği olan Gece Yolculuğu'na anlatıbilim açısından nasıl yaklaşılacağına odaklanılmıştır.

Aristoteles *Poetika* adlı eserinde, şiir sanatının ne olduğu, türleri ve şiir sanatı içinde konunun (*mythos/öykü*) işleme biçimlerini incelemiştir. Böylece *epos*, *tragedya*, *komedy*, *dithrambos* şiiri ile flüt ve kitara sanatlarının büyük bir kısmını *mimetik* sanatlar olarak tanımlamış ve bunları birbirinden ayıran nitelikleri betimlemiştir (Aristoteles, 2006:11). Sinema dramaturjisinin edebiyat ile ilişkilerini araştıran Aslanyürek de edebiyat biçimlerini *Poetika*'dan yola çıkarak, epik, lirik ve dramatik üsluplar altında incelemiş ve bu üç türün birbiriyle kaynaşarak sinema dramaturjisi alanında yeni oluşumlar meydana getiren karşılıklı geçişlerin bulunduğunu belirtmiştir (Aslanyürek, 2004:21). Anlatıbilimin odağına giren dijital oyunlar, bu çalışma kapsamında sinematik sanatların<sup>4</sup> bir dalı olarak kabul edilmiş ve lirik oyun dramaturjisinin tanımlanması amaçlanmıştır. Bu açıdan kelimeler yerine görüntülerle yazılan *şiir-filmin*, yeni medya kültürü ve teknolojisi içinde şekillenmiş bir devamı olarak da tanımlanabilecek, etkileşimli bir biçimi olarak *şiir-oyunu* oluşturan motifler inceleme altına

---

<sup>4</sup>Örneğin, UCLA'ya bağlı USC Sinematik Sanatlar Okulu, dijital oyunları, film, animasyon ve diğer etkileşimli medya ile birlikte sinematik sanat olarak tanımlamıştır. Kurumhem dijital oyun eğitimi vermekte, hem de bu mecrada yeni anlatım olanaklarının araştırdığı birimleri ile alanın sınırlarını genişletmektedir. Bu makalenin örneklemini oluşturan Gece Yolculuğu oyunu da Tracy Fullerton'ın yöneticiliğini üstlendiği kuruma bağlı *Game Innovation Lab.*'da üretilmiştir. Detaylı okuma için bkz. <https://www.gameinnovationlab.com/>, Erişim tarihi: 11.07.2019.

alınıp, tanımlanmıştır. Böylece dijital oyun dramaturjisinde düz yazınsal bir öykü aktarımından farklı olarak şiir etkisinin yaratıldığı lirik bir oyun dramaturjisini meydana getiren tema, görsel-ışitsel evrenin tasarımı, oyun mekanikleri, sanatçının kullandığı kaynaklar ile Gece Yolculuğu örneği üzerinden *tefekkürü oynama* deneyimi incelenmiştir.

#### 4. Gece Yolculuğu'nda Lirizm ve Şiir-Oyunu<sup>5</sup> Oluşturan Motifler

##### 4.1. Yolculuk Teması

Bill Viola'nın Gece Yolculuğu isimli oyununda yapıtı dramaturjik anlamda lirizme yaklaştıran unsurların tanımlanması bu araştırmanın odağını oluşturmaktadır. Gece Yolculuğu, öncelikle yapıtın başlığından da anlaşılacağı gibi, yolculuk teması etrafında şekillenir. Sanat oyunu üretmezden önce, video-yerleştirmeler gerçekleştiren bir sanatçı olarak Bill Viola, bu işinde ilk kez oyun teknolojisini kullanmayı seçmiştir. Resmi sayfasında Gece Yolculuğu (2007-2018), yapılmış ilk deneysel sanat oyunlarından biri olarak tanımlanmıştır. "Tanınmış medya sanatçısı Bill Viola ve USC Game Innovation Lab tasarımcılarının işbirliği ile, (oyun) bir bireyin aydınlanmaya doğru yaptığı yolculuğun evrensel öyküsünü anlatmak için hem oyun hem de video tekniklerini birlikte kullanır" (*Game Innovation Lab.*, 2019). Bununla birlikte Gece Yolculuğu, aslında klasik anlamda bir öykü anlatmaz; aktarmak istediği mesajı bir yolculuk içinde kurgulamış olsa da, bu yolculuk Joseph Campbell (2010:273)'in *monomit* modelinde şemasını çizdiği *kahramanın sonsuz yolculuğundan* farklıdır.

Campbell'in monomit döngüsünde seçilmiş bir kişi olarak kahraman, onu dönüşüme uğratacak ve yaşamın bir aşamasından diğerine geçmesini (inisiye olmasını) sağlayan maceralar yolunda ilerlerken, Gece Yolculuğu, önceden belirli ve kalıplaşmış aşamalardan oluşan bir maceralar yolu sunmaz. Kahramanın yolculuğu klasik anlatı için tek bir mitsel omurga öngörürken, lirik üslupta deneyim kişiselleşir.

---

<sup>5</sup>Janet Murray (2004:2), öykü zengini oyunları, oyun-öykü, öykü-oyun ve yeni medya gibi kavramlarla düşünerek yeni medya öykü anlatma biçimi olarak siber drama kavramını ortaya koymuştur. Mateas'ın yeni-Aristotelesçi modelinde de dramatik anlamlandırma süreci sahnelemeden (gösteri) öyküye (*mythos*) doğru ilerleyen bir dizgede gerçekleşir. Tüm dramatik unsurların bir öyküye çıktığı dramadan farklı olarak, lirik dramaturjide öykü çekilmiş, erimiş ve çözülmüş, böylece yerine sonuçta varılacak nokta her etkileşimci(dinleyici, izleyici, oyuncu) için ulaşacağı ortak bir anlamın yerine, aslında kendi yorumuyla oluşturacağı öznel poetik anlam geçmiştir. Bu nedenle, Murray'in öykü-oyun kavramsallaştırmasına atıfta bulunarak, lirik oyunlar için bunun yerine şiir-oyun kavramı önerilmiştir.

Gece Yolculuğu'nda oyuncu oyunun mekânlarında dolaşan bir ruha benzer ve bedensel görünümünden habersiz bir varlık olarak oyun dünyasına gökyüzünden yavaşça düşer. Bir sonraki adımını nereye atacağına dair herhangi bir bilgi ile karşılaşmaz. Amacının ne olduğu ve hangi yöne gitmesi gerektiğine dair bir işaret veya komut tarafından yönlendirilmez. Her adım biriciktir ve bir başka olasılıkla aynı değerdedir. Yolculuğun nereye doğru olduğu önemsizdir, önemli olan yolculuk sürecidir. Dünya keşfedilmeye açıktır ve her köşesi birbiriyle aynı değerde oyuncuyu çağırılmaktadır.

Klasik dramatik yapıllı oyunlarda ise oyuncunun yönlendirdiği karakterin amacı asla belirsiz değildir. Öykü-oyun dünyasına düşen bir avatarın karşısına onun amacını ve bu amaca ulaşması için gitmesi gereken yönleri, açması gereken kapıları ve toplaması gereken malzemeleri gösteren pek çok işaret ve komut çıkacaktır. Bunlar aynı zamanda oyuncu ve oyun arasında, görsel, işitsel ve kimi zaman da sinematiklerle<sup>6</sup> bölünmüş bir arayüzün tasarımını gerektirir. Yol üzerindeki bu yön işaretleri ve arka planda dahi olsa öykünün kendisi yolculuğu tamamlanması ve amacına ulaşması gereken bir sürece dönüştürür. Karakterin bir adı, geçmişi, özellikleri ve çoğu zaman da bir görüntüsü vardır.

Buna karşın Gece Yolculuğu'da bir tema olarak yolculuk tamamlanması gereken bir amaca yönelik değildir. Oyunun yapısı bu türden spiritüel bir yolculuğu mümkün kılmak üzere, pek çok 3B birinci şahıs oyunda olduğu gibi, içinde dolaşılabilir bir manzara şeklinde tasarlanmıştır. Fakat pek çok oyundan farklı olarak Gece Yolculuğu bir dizi "aşama" ile kırılarak kurulmak yerine; oyun esnasında oluşan deneyimlerin progresif "katmanlandırılması" ile tasarlanmıştır (Fullerton vd., 2007:56). Gece Yolculuğu kişisel bir süreçtir ve oyunun mekanikleri aracılığıyla lirik üslubun sağlayıcısı olarak işler.

#### 4.2. Gece Yolculuğu'nda Oyun Mekanikleri

Klasik bir drama üslubuna sahip oyunlarda, *avatarın* izleyeceği yol A ve B noktaları arasında genellikle ve kimi zaman da zorunlu olarak mümkün olan en kısa sürede geçilmesi

---

<sup>6</sup>Sinematik, dijital oyun metninin oynanamayan, etkileşimsiz bölümlerine verilen bir isimdir. Sinematiklerde çoğunlukla oyunun öyküsü sinema dili kullanılarak aktarılır. Oyunun içindeki sinema olarak da tanımlanabilirken, sinematiklerin bazıları sınırlı bir biçimde etkileşimli de olabilmekte, böylece oyun ve sinematik arasındaki keskin çizgi yumuşatılarak metnin kesintisizliği sağlanabilmektedir.

gereken sanal bir mekândan oluşur. Bazen de geçilen bir yol, bir başka yola oranla, verili sabit bir zaman diliminde, üzerinden geçilirken daha değerli malzemenin toplanabileceği, en fazla *antagonistin* etkisiz hale getirildiği, en değerli puanların toplanabildiği verimliliğe sahip kârlı bir seçenektir. *En kısa zamanda* ve *en verimli* olanın değerlendirildiği bir yol, *avatar* için yolu da yolculuğu da araçsallaştırır. Yolun üzerinde durup sadece manzaranın izlendiği ve düşüncelere dalmak için yavaşlandığı bir oyunsal etkinliği anlamsızlaştırır. Hatta bu türden bir oyun eylemini *avatarın* hayatta kalabilmesi için imkânsız hale de getirebilir.

Gece Yolculuğu'nun çok da karmaşık olmayan etkileşimli yapısı ve mekaniği yol üzerinde ilerlemeye, fakat yaygın biçimiyle bu sürekli ilerleme mantığını da sorunsallaştırmaya dayalıdır. Gece Yolculuğu'nda yol hep geçilmesi değil, kimi zaman üzerinde yavaşlanması, durulması ve düşüncelere dalınması için bir öneri taşır(Fakat yine de bunu zorunlu kılmaz). Oyuncusunun eylemlerini sürekli bir ilerleme ideolojisi içinde, A noktasından B noktasına sürükleyen komutlarla işleyen bir oynanış, Gece Yolculuğu'nda lirik üslubun oluşumunu da temellendiren bir problematik olarak durmaktadır.

“Oyun, karanlığın çökmekte olduğu gizemli bir manzaranın ortasında başlar. Yönelmek için tek bir yol, tamamlanacak tek bir amaç yoktur, fakat oyuncunun eylemleri, kendilerini ve dünyayı her ikisini de dönüştürerek ve değiştirerek yansıtacaktır. Eğer yapabilirlerse oyuncular zamanı yavaşlatabilir ve karanlığın düşmesini erteleyebilirler. Aksi takdirde, her zaman başka bir şans vardır; karanlık gelecek yolculukları aydınlatacak düşleri getirecektir” (*Game Innovation Lab.*, 2019).

Gece Yolculuğu başladığında, oyuncunun oyun dünyasıyla etkileşim kurması için yapabileceği eylemler görsel bir biçimde oyuncuya iletilir. Buna göre oyuncu, oyun dünyası içinde istediği yöne doğru bakabilir ve ilerleyebilir (fareyi<sup>7</sup> sağa-sola çevirerek); yukarı yükselebilir ve uçarak ilerleyebilir ve bir de ilerlemesini durdurup derinlemesine düşünmeye dalabilir (*Spacebar*). Yön değiştirme, ilerleme-gerileme ve yükleme – uçuş gibi eylemler pek çok oyunda var olan oyun mekaniklerinden olsa da, durup düşünmek ve bunun sonucunda

---

<sup>7</sup>Bu araştırma kapsamında, Gece Yolculuğu'nun 2018 yılında yayınlanmış olan Windows 7-8 ve 10 için PC versiyonu kullanılmış. Oyun incelemesi klavye ve fare kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Bunun yanında, oyun kumandası ile de oynanabilmekte, komutları sağlayan tuşlar buna göre değişmektedir. Bu araştırma kapsamında, sadece klavye ve farede bulunan komutlara yer verilmiştir.

zamanı yavaşlatarak oyunda dönüşümler yaratmak Gece Yolculuğu'nun lirik üslubunu oluşturan mekaniksel bir motif olarak işler. Oyuncu oyun mekânı içinde herhangi bir yerde *spacebar* tuşu ile zamanı yavaşlatıp, nesne ve mekânların dönüşümlerini, anılarını, geçmişi ve düşleri görselleştirir.

Bill Viola, oyunun tasarım aşamasında oyunu her birinin ufuk çizgisinde kendi sonsuzluk duygusuna sahip olan dağlar, orman, çöl ve deniz gibi dört coğrafi bölgenin kesişim noktasında başlatır. Bu dört ana coğrafi bölgeye ek olarak düşey düzlemde de yukarı ve aşağı olmak üzere ulaşılabilen iki nokta daha vardır. Viola ulaşılabilecek bu noktalara "özgürlüğün 6 derecesi" adını vermiştir. (Fullerton vd., 2007:56). Oyuncunun bakmak ve ilerlemek dışında bir de tefekkür etmek (reflect) seçimleri bulunur. Oyuncu tefekkürü seçtiğinde oyun evreni gözle görünemeyecek ve oyuncunun da hemen algılayamayacağı bir biçimde dönüşmeye başlar. Oyuncu oyun içinde ne kadar tefekkür etmeyi seçerse dünya üzerine o kadar hızlı ve bir o kadar da yükselerek ilerleyebilir. Sonunda manzara üzerinde süzülerek ve ağaçların üst kesimlerine dokunarak ilerleyebilir (Fullerton vd., 2007:56).

Byung-Chul Han'a göre, hızlanma zamanı çoktan bitmiştir ve bugün hızlanma olarak duyumsadığımız şey aslında zamansal dağılmanın semptomlarından sadece biridir (Han, 2018:9). "Günümüz zaman krizinin önemli nedenlerinden biri, *vitaactiva*'nın, eylemlilik yaşamının mutlaklaştırılması. Bu mutlaklaştırma, insanı bir *animal laborans*, "çalışan hayvan" derekesine indiren bir çalışma buyruğuna yol açıyor. Gündelik hayattaki hiperkinezi, aşırı hareketlilik, insan yaşamındaki tefekkür unsurunu, durma becerisini ortadan kaldırıyor. Dünyanın ve zamanın kaybına yol açıyor" (Han, 2018:10).

Gece Yolculuğu, Han'ın da tanımladığı aşırı hareketlilikle kaybedilen zaman ve mekanın, tefekkür ve durma becerisiyle yeniden kazanılmasını öneren bir mekanik ile çağdaş pek çok oyunun yeniden ürettiği sürekli ve çok eylemlilik halini idealleştiren yaşam biçimini sorunsallaştırmakta, tartışmaya açmakta ve böylece dramaturjik üslubunda bir kaymaya da sahne olmaktadır. Yine Han'a göre (2018), "Anlatıda bağlantılandırmanın çözülmesi zamanı doğrusal hattından savurur. Doğrusal anlatı zamanının çöküşü her zaman bir felakete yol açmaz ama. Lyotard bu çöküşte bir özgürleşme fırsatı görür. Çünkü algı anlatının zincirlerinden, anlatı zorlamasından kurtulur. Algı süzölmeye başlar, kendini askıda tutar (merak). [...] Anlatı



yollarında kendine bir yer bulamayacak, bu yüzden var olamayacak şeyler algının erişimine açılır. Havada süzölmeye, “bilinmeyi buyur etmenin hazzı” eşlik eder” (61). Anlatıyı inşa eden olay birimlerinin ve bunların arasındaki diyalektik bağların çözölməsi anlamdaki mutlaklığı eritir ve çok anlamlı, farklı okumalara açık bir yapıt haline getirir. Gece Yolculuğu'nun *başı, ortası ve sonu olmayan*, fakat her etkileşim için farklı bir deneyim alanı oluşturan yapısı Lyotard'ın tanımıyla postmodern fabl akla getirir.

Lyotard'a göre, postmodern fabl, modern *büyük anlatın*ın niteliklerini gösteremez, iyinin ve kötünün ayırdını yapamaz ve öykü için bir *son* tasarlamaz. Sona sahip olmayan öykünün yarattığı sıkıntılı durum zihnin ulaştığı postmodern bir durumdur. Modernite bunu kriz, hastalık veya melankoli olarak tanımlar. Fabl buna iyileştirici bir reçete sunmaz, buna bir açıklama getirir sadece. Bu açıklama ise ne bir meşrulaştırma, ne de mahkum etmektir (Lyotard, 1997:100).

“Gece Yolculuğu'nun etkileşimli tasarımı oyun deneyiminin mekanikleri - örneğin, oyun boyunca oyuncunun yaptığı seçimler ve eylemleri aracılığıyla arketipsel bir aydınlanma yolculuğu duygusu uyandırır. Oyunun tasarımı zorlu bir sorunun yanıtını keşfetmeye çalışır: aydınlanmanın oyun mekaniği ne olabilir? Bu denli derin ve arketipsel bir kişisel deneyim bir oyun içinde nasıl tasarlanabilir?” (*Game Innovation Lab.*, 2019).

Bir oyun içinde eylemin yavaşlatılması, durması ile tefekkürün, içe bakışın mekaniği, kişisel bir meditasyon deneyiminin görsel, işitsel ve etkileşimli temsili için işlerken, dijital oyunların içinde doğup, yaygınlaştığı ve edindiği yaygın tasarım diliyle de, bu tasarım dilinin inşasının arkasında duran toplumsal ve ideolojik yapılarla da mesafeli ve eleştirel bir duruşu bulunur. Gece Yolculuğu'nda iyi ve kötünün savaşı yoktur elbette, fakat oyuncunun oyun içinde sürekli ve hızla ilerleme, sonuç olarak oyun evrenini tüketme ideolojisiyle olan savaşı temel çatışmayı oluşturur. Yaygın oyun mekaniği tam da içinde bulunduğu toplumun ve ekonomik-politik sistemin yeniden üretimini tüketim, toplama, biriktirme, ilerleme ve bitirmenin eylem kiplerinde işler. Gece Yolculuğu'nda ise tüketime karşı tefekkür, toplama ve biriktirmeye karşılık içe bakış (*reflection*); ilerlemeye karşılık ise yavaşlama ve durma, yani bir amaçlı bir eylem (*agency*) olarak *eylemsizlik* önerisi bulunur. Anlar ve onların mekânsal karşılıkları oyun içinde birbirini ardına geçilecek ve toplanıp biriktirilecek birimler değildir. Nicelikler önemsizdir.

Anlamlılık anların niceliksel üstünlüğü ve oyuncuya oyun içinde geçirdiği zamanın ve eylemliliğinin karşılığında sunulan maddi kar ile ölçülemez.

Han'a göre (2018:19), dünyada insana sunulan seçeneklerin azami derece keyfini sürmenin vaadini gerçekleştirmiş bir yaşam idealinin, başarılı bir yaşamın paradigması olarak kabul edildiği seküler bir kültürde yaşamın hızlanması, yaşam süresinin kısalığına verilmiş bir yanıttır. İki kat hızlı bir yaşam sürenler dünyanın imkânlarından iki kat fazla yararlanır ve böylece sonu olan yaşamının içine çeşitli yaşam imkânları sığdırabilir.

“Vaadi yerine gelmiş bir yaşam nicelik teorisi üzerinden açıklanamaz. Yaşam imkânlarının bolluğunun bir sonucu değildir. Bir anlatı veya hikâye olayların sayıp dökülmesinin otomatik sonucu değildir. Anlamını özel bir senteze borçludur. Olayların uzun bir liste oluşturacak şekilde sıralanmasıyla ilginç bir öykü elde edilmez. Ama çok kısa bir anlatı gayet ilgi çekici olabilir. Benzer şekilde kısa bir hayat da vaadi yerine getirilmiş bir hayat idealine ulaşabilir. Bu hızlanma tezinde, esas meselenin bugün yaşamın anlamlı bir sona ulaşma imkânından mahrum bırakılması olduğunu görmez. Bugün yaşamı niteleyen telaş ve huzursuzluğun esas kaynağı budur” (Han, 2018:20).

Gece Yolculuğu'nun mekaniklerinden kaynaklanan eleştirisi, esas sanatsal metaforu, bir andan diğerine, bir şimdiden bir başka şimdiye geçen ve bu anları biriktirip, onları anlamlı olacak bir sona doğru bağlayacak deneyim çokluğu karşısındadır. Bunun yanında birbiri ardına sıralanan anları anlamlı bir bütün haline getirecek *öykünün yokluğu*, her oynanışı kazanma-kaybetme olmaksızın ve belirli bir sona taşımaksızın, lirik doku için yer açar. *Öykü-oyun* yerine *Şiir-oyun* dramatizmin yerine *lirizm*, anlamlı bir bütün yerine çok anlamlı *açık yapıt* oyunun mekanikleri aracılığı ile sağlanır.

### 4.3. Gece Yolculuğu'nda Görsel-İşitsel Evren

Gece Yolculuğu'nun arayüzü ve tüm temsili öğelerince yaratılan görsel ve işitsel evreni de lirik üslubu destekleyici bir tasarıma sahiptir. Görsel çevrenin tasarımında, görüntü açık seçiklik ve netlik yerine, belirsizlik ve netsizlikle tanımlıdır. İçeriği şekillendiren yolculuk temasının, belirli bir A noktasından B noktasına ve belirli güzergâhlar üzerinden gidilmesi yerine, yönün ve varılacak noktanın belirsiz kalmasına uygun bir şekilde, evren grenli, siyah-

beyaz ve kimi zaman fotografik anlamda negatif bir görünüme sahiptir. Gece Yolculuğu'nun açılışında başlangıç noktası dışında hangi yöne ilerlenmesi gerektiğine dair çevre ve oyuncu arasına giren bir yön işareti de bulunmaz. Gece Yolculuğu'nun açılışı, oyunun aydınlanma ve yolculuk kavramları etrafında şekillenen içerik ve temasını destekleyen sözlerin oyunun ana menüsünün arka planında yazılı olarak belirmesiyle başlar. Buna karşın bu yazılar *The Night Journey* başlığı kadar okunaklı değil, silik ve belli belirsizdir (Görsel 1).

Oyunun görsel evreninin tasarımından sorumlu Fullerton vd. (2007:55)'e göre, "Bu projenin görsel esini 3B nesnelere, sahne ve varlıklara referans olan; manzara ve nesnelere dokularının ortaya çıkmasını sağlayan; oyun dünyasının içine sızan; 'gerçek' ve 'hayal ürünü' arasında, hafıza ve deneyim arasında bir köprü yaratan Bill Viola'nın önceki çalışmalarından çizilmiştir".

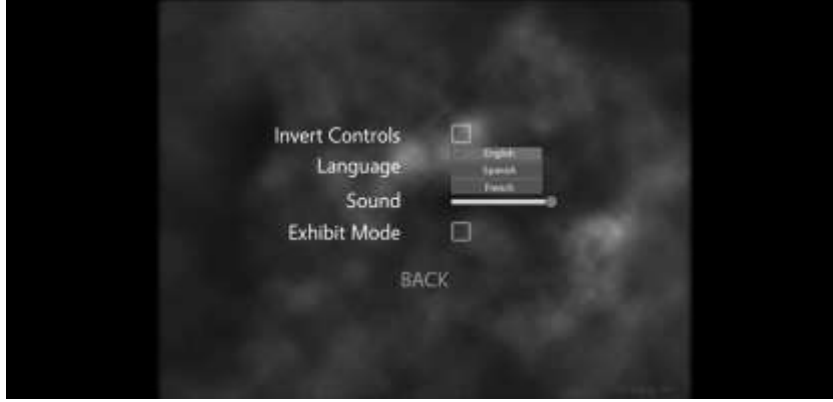
Oyunun ilk açılışında oyuncuyu karşılayan ana menü oldukça sadedir. Başlat (*Start*) ve Çıkış (*Exit*) dışında, Kaynaklar (*Sources*), Ayarlar (*Settings*) ve Jenerik (*Credits*) alt menülerinden oluşur.



**Görsel 1.** Viola, *Gece Yolculuğu* ana menü sayfası, 2007-2019.

Ayarlar alt menüsü ise Kontroller, Dil seçenekleri (İngilizce, Fransızca ve İspanyolca) ve Ses seviyesine ek olarak bir de Sergi Modunun (*Exhibit Mode*) açılıp kapanmasından ibarettir. Diğer ayar seçenekleri pek çok oyunda karşılaşılan sıradan değerler iken, Sergi modu seçeneği, Gece Yolculuğu'nun oynanma dışında, bir sergi salonunda gösterilmek için de tasarlanmış bir sanat eseri olduğunu anımsatır. Sergi modu aktifleştirilmiş bir Gece Yolculuğu ana menüsünden

Çıkış (Exit) seçeneği kalkar. Böylece, bir sergileme esnasında oyun sergi izleyicisi oyuncu tarafından kapatılan kişisel bir deneyimden çok, pek çok katılımcının etkileşiminden oluşan bir metnin sürekliliğini önerir (Görsel 2).



Görsel 2. Viola, *Gece Yolculuğu* alt menü sayfasından bir görünüm, 2007-2019.

#### 4.4. Kaynaklar ve Komutlar

Açılış menüsünün arka planında belli belirsiz görünen alıntılar, *Gece Yolculuğu*'nun yaratılmasında Bill Viola'ya ışık tutmuş bazı sözlerin birbiri ardına, fotoğraf veya foto-kolajlarla destekli görüntülerin altında yazılı olarak verilmesiyle görselleştirilmiştir. Yazılar dünya tarihinde farklı kültürlerde ortaya çıkmış ve içsel yolculuk ve aydınlanma üzerine söylenmiş sözlerden<sup>8</sup> oluşurken, görüntüler fotoğraf veya oyunun içinde bulunan video görüntülerinden alınmış fotoğrafların kolajlarıyla tasarlanmıştır.

<sup>8</sup>Bill Viola, Kabir, St. John of the Cross ve Mevlana Celaleddin Rumi'nin dışında Plotinus ve Ryokan'dan iki ayrı alıntıyı da eserin kaynaklarına dahil etmiştir: "Kabuğuna çekil ve içine bak, ve eğer kendini yeteri kadar güzel bulmuyorsan, güzel yaratılmak için yapılmış bir heykelin yaratıcısı gibi davran. Fazla olanı kes, çarpık olanı düzelt, kararmış olana ışık getir, tek bir güzellik ışıltısı yapmak için çalış" (Plotinus); " Geniş boşlukta kavrayışım derinleşir" (Ryokan)



**Görsel 3.** Viola, *Gece Yolculuğu Kaynaklar'ından Kabir'in sözü*, 2007-1019.

Örneğin, “Her neredeyse giriş noktası orasıdır” (Kabir) sözü, içsel bir aydınlanma yolculuğunu metaforize etmeyi amaçlayan Gece Yolculuğu'nun giriş bölümünü başlatır (Görsel 3). Gece Yolculuğu oyununun etkileşime açık bölümü, birbiri ardına gelen bu sözlerin okunması sonrasında başlayacaktır. Bu ilk başlangıç noktasına gökyüzünden inilir ve herhangi bir gidiş yönünün gösterilmediği bu noktada fotoğraftaki gibi bir ağaç bulunmaktadır. Ağaç, kök salmanın, yerleşmenin, bir yerde bulunmanın sembolüdür. Yolculuğa çıkmak için ise öncelikle bir yerde bulunmak gereklidir. Gökyüzünden yeryüzüne düşen bedensiz oyuncu bir ruh veya bir tüy gibidir, ölçülüp biçilemez.

Fakat bir kere yeryüzüne ayak basınca ancak, artık ilerleyebilir. Bu giriş noktası, ayağın basacağı ilk yer değiştirilemez, tıpkı kişinin dünyaya nerede ve ne zaman geleceğini belirleyememesi gibi, oyuncu da oyun evreninin içine *atılacak* ve bundan sonra kendisine açık çevreye atacağı ikinci adımını seçebilecektir.

Ardından ikinci söz gelir ve yolculuğun sadece onun içinden geçenler için anlamlı olabileceğini söyler: “İnsan bilimi onu anlamak için ne yeterlidir, ne de onu tanımlayacak deneyimi vardır. Ancak onun içinden geçenler, onun için hiçbir kelime olmasa bile, onun anlamını bileceklerdir” (St. John of the Cross). Yolculuk, dışarıdan incelenemez, Tamamen kişiseldir ve sözle de anlatılamaz, ancak deneyimlenebilir ve bu şekilde anlama ulaşılabilir. Bu söz oyuncunun yeryüzüne basması sonrası atacağı ikinci adımı nedenselleştirir. Dramaturjik açıdan da ilgi çekicidir. Çünkü sözün (*epos*) hiçbir işe yaramayacağını belirterek aslında bir

yandan kendini dışlarken ve kişisel deneyimin değerini vurgulayarak, epikten lirik üsluba dönüşün işaretini vermektedir. Ateş görüntüsü ise içinden geçilecek yolculuğun kişisel olduğu kadar yakıcı da olabileceğini anımsatır (Görsel 4).



**Görsel 4.** Viola, *Gece Yolculuğu Kaynakları'ndan St. John of the Cross'un sözü*, 2007-2019.

Bir başka söz ise Mevlana Celaleddin Rumi'ye aittir: “Bedenim nasıl yolculuk edeceğini ruhumdan öğrendi. Şimdi bedenim bedensel yolculuk halini reddetmiş, gizlice, bir biçime sahip olmaksızın yolculuk ediyor”(Görsel 5). Gece Yolculuğu'nda oyuncunun, kimi zaman beliren gölgesi dışında bir bedeni yoktur. Oyuncuyu temsil eden birinci veya üçüncü şahıs bir sanal beden, bedensel bir uzuv (örneğin, kadrajın altında beliren el vb.) veya bir aksesuar gösterilmez. Ayrıca oyun evreni içinde havada süzulebilen oyuncu bir bedenden çok ağırlıksız bir ruh gibi ilerleyebilir.



**Görsel 5.** Viola, *Gece Yolculuğu Kaynakları'ndan Mevlana'nın sözü*, 2007-2019.

Oyunun açılışında oyuncunun çevre tasarımıyla bağımsız olarak karşılaştığı grafik öğeler, oyunun başlatma menüsünün ve az sayıda ayarının bulunduğu arayüzde ve ayrıca oyunun başlatılmasından kısa bir süre sonra oyun komutlarını gösteren ikonlardan oluşan sade bir arayüzden oluşur. Gece Yolculuğu boyunca oyun deneyimi ve oynanış, oyunun en başında beliren ve komutları tanımlayıcı birkaç grafik dışında herhangi bir grafiksel arayüzle bölünmez. Gece Yolculuğu'nda oyun evreni içinde oyuncu ileri, geri, öne ve arkaya doğru ilerleyebilir; sağa sola dönebilir (ilerleme yönünü belirleyebilir); havada süzülebilir. Bunlar Murray'in de tanımladığı biçimiyle amaçlı eylemler (*agency*) olarak pek çok oyunda bulunan oynanış temellerini oluşturur. Bunların dışında Gece Yolculuğu'nda, bir de *Spacebar* tuşu ile yapılan ve tuşa basılması ve basılı tutulması ile gerçekleştirilen "tefekkür" (*reflect*) eylemi bulunur (Görsel 6-7).

Derinlemesine düşünme anlamında tefekkür etmek, aslında bir eylemlilik halinden çok eylemsizlik veya burada bir eylem olarak yavaşlama ve hatta durmayı önerir. Gece Yolculuğu bu anlamda, sürekli eylemliliği, hızlanmayı, biriktirmeyi, yağmalamayı ve çoğunlukla kazanmayı eylemselleştiren oynanış ideolojisine eleştirel bir bakış getirir. Bu şekliyle, Gece Yolculuğu'nda önemli ve değerli olan, yavaşlamak, durmak ve tefekkür etmektir.



Görsel 6. Viola, Gece Yolculuğu yön komutlarını gösteren arayüz, 2007-2019.



**Görsel 7.** Viola, *Gece Yolculuğu'nda tefekkür için zamanı yavaşlatmaya yönlendiren komutu gösteren arayüz*, 2007-2019.

Bu türden bir oynanışı çevreleyen görsel-işitsel evren de, netsiz bir alacakaranlıkla çevrilidir. Oyuncunun oyun evrenine düşüşü esnasında, uzaktaki tepelerin ardında güneşin kayboluşu izlenir. Sağa- sola dönüşlerde sürüklenme etkisi, içinden geçilen doğa görüntüsünün netsizliği, renksizliği ve hatta ışıksızlığı belirsizlik ve tekinsizliği getirir. Tefekkür için durup *Spacebar*'a basılı tutulduğu süre boyunca ise, görüntü üzerine Bill Viola'nın video görüntüleri bindirilir, zaman yavaşlar ve işitsel düzlemde, deneyimin derinliğini vurgulayan ses efekti devreye girer.

#### **4.5. Tefekkürü Oynamak**

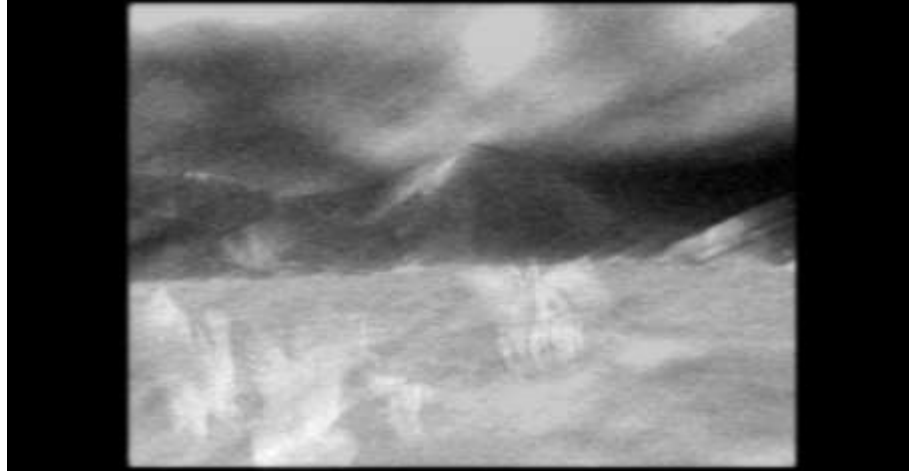
Yirminci yüzyılın ikinci yarısında, geç kapitalist dönemin içinde şekillenmiş bir tür olarak dijital oyun, yaygın biçimiyle, eylemliliğe ve sürekli ilerlemenin, kazanmanın, kar etmenin ideolojisini yeniden üreten bir mekanikler dizisi içinde gelişmiştir. Huizinga'nın tanımladığı biçimiyle *Homo ludens* (oyuncu insan), bu türden bir toplumsal hayatta Han'ın tanımıyla bir *animal laborans* haline gelmişken, bir serbest zaman etkinliği olarak dijital oyun oynama edimi, içinde yaşadığı topluma ait egemen ideolojiden bağımsız değildir. Bu anlamda oyunlar, *performans toplumunda* hayatta kalabilmek için performansını sürekli kanıtlamak zorunda kalan insanın yaşamsal etkinliğini ve eylemliliğini yeniden üreten sembolik yapılar olarak işler.

Başka bir boyutuyla, egemen ideoloji aynı zamanda kendini içerik-biçim üzerinde bir söz hakkı, seçim şansı ve aktif öznelleşme olanağı verildiğini oyuncuya iletir. Buna karşın pek çok



oyunda örneğin durmak, düşünmek, harekete geçmemeyi seçmek değerli seçimler değildir. Değerli olmamakla birlikte ölümcül olma ihtimalleri de bulunur. İlerlemeyi ve eylemliliği odağına alan bir yaşamda, durmak bir eylem olarak bile düşünülmez. Buna karşın, Gece Yolculuğu'nda, ilerlemeyi durdurmak ve durulan yer ve zamanda kalmak bir eylemdir, üstelik oyun için değerli bir eylem. Buna ek olarak, beden durması, aynı zamanda ruhsal bir yolculuğun başlaması için bir ilk adımdır. Gece Yolculuğu'nun kaynaklarından biri olan Mevlana Celâleddin Rumi'nin "Bedenim nasıl yolculuk edeceğini ruhumdan öğrendi. Şimdi bedenim bedensel yolculuk halini reddetmiş, gizlice, bir biçime sahip olmaksızın yolculuk ediyor" sözü oyun içinde içe bakışın temsili olarak, yavaşlama ve durmanın bir amaçlı eylem haline getirilmesiyle karşılığını bulur.

Bill Viola, Gece Yolculuğu'nun temel önermesi olan içsel bir yolculuğa dayalı bir aydınlanmanın oyun mekaniği arayışını, eylemlilik halinin yavaşlatılması ile mekanik düzeyinde temsil etmeyi seçmiştir. Böylece oyun ancak yavaşlatılırsa, güneşin batması ile karanlığın çökmesi geciktirilebilir ve oyun içinde kalınan zaman uzatılabilir. Bir eylem olarak içe bakış için *Spacebar* tuşuna bas ve basılı tut (*pressand hold*) komutunu yerine getirmek gerekir. Bu komutun yerine getirilmesi için doğru zaman ve yer yoktur. Oyun içinde her an veya her mekân için geçerli ve mümkündür. Gece Yolculuğu haritası içinde mekânlar içinde ilerlendikçe, tefekkür anında görsel ve işitsel olarak ekranda var olan görüntünün üzerinde erime (*mix*) biçiminde belirerek temsil edilen video görüntülerinin yanında, bir de oyun mekânları içinde yer alan bazı nesnelerin zaman içinde geçirdikleri değişimleri gösteren videolar da bulunmaktadır.

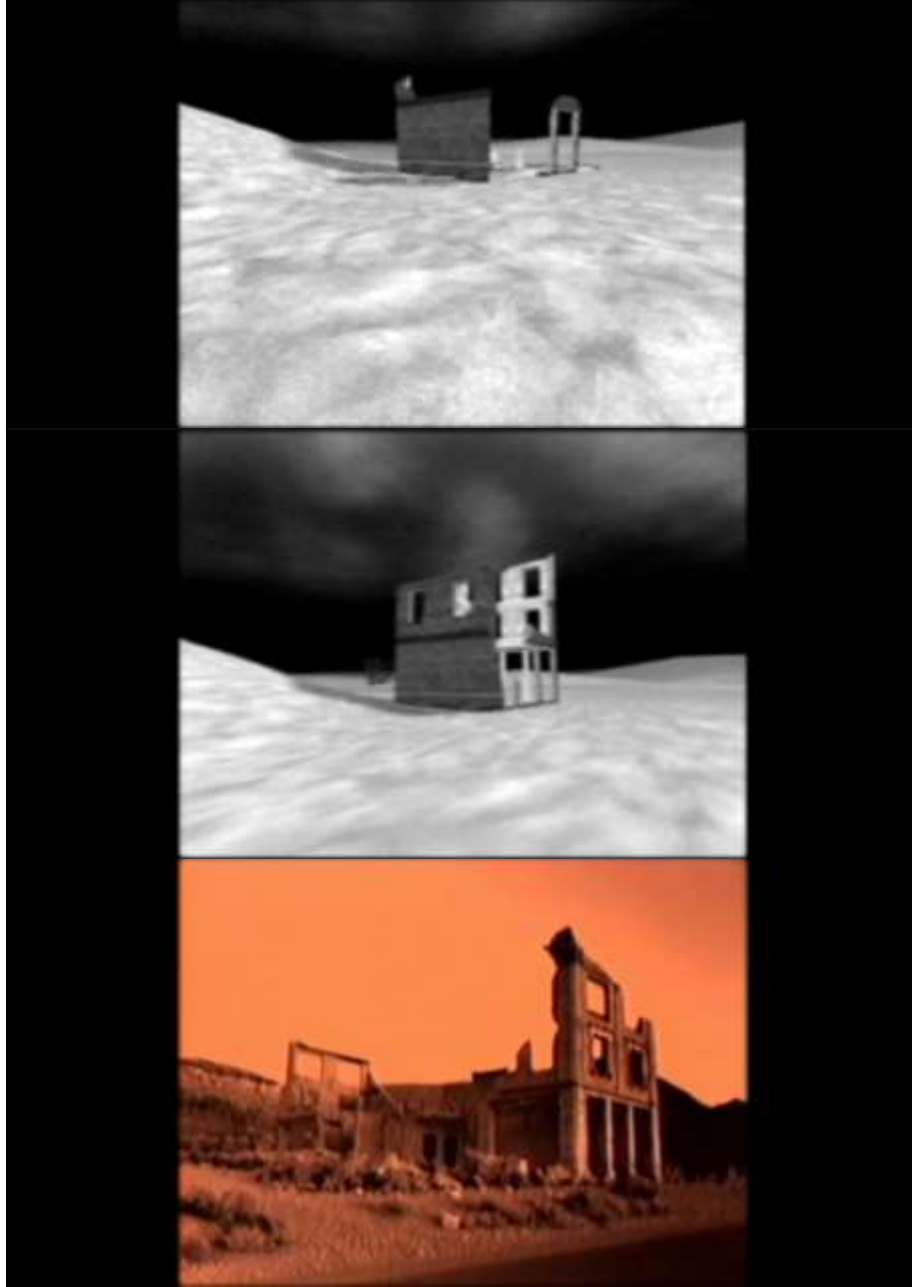


**Görsel 8.** Viola, Gece Yolculuğu'nda tefekkür anından bir görünüm, 2007-2019.

Örneğin, Görsel 8'de yer alan görüntüde, oyun mekânı üzerinde beliren yarı saydam uçan kuşların video görüntüsü tefekkür eyleminin sonucu olarak, bunların birinci şekline bir örnek olarak verilebilir.

İkinci tür sonuç ise, Görsel 9'da görüldüğü gibi, örneğin oyun mekânı içinde oyuncunun karşısına çıkan ve odaklayıcı bir işlevi de olan bir nesnenin (kırık dökük bir otobüs veya harabe halinde bir ev vb.) ve bunun zaman içinde geçirdiği dönüşümlerin ard arda izlenmesi şeklinde gerçekleşir. Dönüşüm anları, oyuncunun elini *Spacebar* tuşundan çekmesi ile kalıcı hale gelebilir. Böylece, nesne bulunduğu zamandakinden önceki veya sonraki haliyle bırakılabilmektedir.

Oyun ile video arasında kurulan diyalog, bu iki ayrı *medium*, biri etkileşimli, diğeri etkileşimsiz iki farklı ortam arasındaki birleşme anları ile biçimsel olarak dışavurulur. Bill Viola'nın videoları, tefekkür anlarında oyunun etkileşimli ortamının üzerine düşer. Bu oyun dünyasını kapatmayacak şekilde yarı saydam bir izdüşümdür. Gece Yolculuğu'nun görsel dünyasında bu belli belirsiz ve kısmen soyutlaşan görüntüler, kendi bağlamlarından çıkarak çok katmanlı okuma için yer açarlar. Gece Yolculuğu'nun deneysel bir oyun olma niteliğini destekleyecek bir görsel-işitsel evrene katkıda bulunurlar.



**Görsel 9.** Viola, *Gece Yolculuğu*'nda nesnelerin zaman için dönüşümü ile sinematikte yer alan video görüntüsü, 2007-2019.

Videolar aynı zamanda oyunda sinematik olarak da işlev görür, oyuncunun tercihlerine bağlı olarak gece karanlığının çökmesiyle sinematik devreye girer. Böylece oyun dünyasına geri dönmeden önce Bill Viola'nın oyun içinde yarı saydam biçimde kullandığı videoların orijinal görüntüleri görünür (Görsel 9).

### 5. Tartışma ve Sonuç

Sanatçı Bill Viola'nın Gece Yolculuğu isimli deneysel sanat oyununun anlatıbilimsel yaklaşımdan lirik dramaturjik üslubu meydana getiren niteliklerinin tanımlanmasının amaçlandığı bu araştırmada öncelikli olarak dijital oyunların bir sanat formu olduğu kabulünden yola çıkılmıştır. Böylece, bu çalışma; dijital oyun kuram ve çalışmalarının şekillenmesinde, birincisi oyunların öykü mü yoksa oyun mu olarak tanımlanması gerektiği üzerinden gelişen ludoloji ve anlatıbilim tartışmalarından oluşan; ikincisi oyunların sanat formu olarak kabul edilip edilemeyeceğine odaklanan ve tarihsel olarak da yaklaşık olarak birincisine paralel gelişen kuramsal tartışmaları biraraya getiren ve bu açıdan söz konusu iki farklı yaklaşım arasında kurulan bir bağ olarak okunabilir. Bu çalışmada sanat oyunlarına anlatıbilim açısından nasıl yaklaşılacağına dair örnek bir çözümleme yöntemi önerilirken, lirik üslubu dramatikizmden ayıran; şiir etkisi ile öykü etkisini birbirinden ayıran bir boyut ele alınmıştır. Bu açıdan yeni-Aristotelesçi modelde (Şekil 1) önerilen ve sahnelemeden öyküye uzanan akışta varılan nihai sonuç olarak öykünün yerine, örneğin Gece Yolculuğu'nda oyun metniyle etkileşime giren her oyuncunun Viola'nın önerdiği anlam katmanını temel alarak, özgün alımlama ve oynama biçimleri geliştirebileceği bir *açık yapıt* okuması yapılmıştır. Bu nedenle Mateas'ın yapmış olduğu gibi, bir model önermesi yerine, lirik dramaturjik üslubu meydana getiren unsurların tanımlanmasına öncelik verilmiş ve bu unsur ve kategorilerin farklı örnek oyunlar ile yapılabilecek farklı çözümler için değişebileceği de göz önüne alınmıştır. Buna göre, Gece Yolculuğu örneğinde, dijital oyunun lirik üslubunu oluşturan kategoriler, içsel ve dışsal; ruhsal ve bedensel boyutlarıyla ve elbette oyun içi bir etkileşim biçimini de (sürekli ilerleme ve yavaşlama/durma) şekillendiren yolculuk teması, Viola tarafından tanımlandığı şekilde bir aydınlanma mekaniği yaratımı üzerinden oyun mekanikleri, buna bağlı olarak eylemsizliğin oynanmasını gündeme getiren ve bir amaçlı eylem olarak tefekkürü oynama önerisi,

Viola'nınyapıtı oluştururken yararlandığı ve yola çıktığı sözel kaynaklar ile görsel-işitsel evrenin tasarımından oluşmaktadır.

Görsel-işitsel evren, etkileşimli olmayan medya için, örneğin sinema sanatı için de var olan bir nitelik iken, oyun mekanikleri ve bunlara bağlı etkileşim biçim, tür ve çeşitliliği öncül medya formlarından ayrı bir estetik kategori olarak, zaten Mateas'ın *kullanıcı eylemi* olarak *karaktere* eklediği ve Murray'in amaçlı eylem kategorisini referans verdiği, oyuncunun ekran üzerinde beliren görsel-işitsel evreni değiştirebilme olanağıyla dijital oyunu öncül medya formlarından ayırır. Görsel-işitsel evren, sanatçının kaynaklarının yazılı sunumu ve tema diğer sanat formlarında da bulunması mümkün kategorilerdir. Buna karşın, oyunu oyun yapan, oyunu sanat yapan ve esas yaratıcı anlamın, oyun sanatına özgü birçok katmanlılığın ve sanatsal ifadenin yaratıldığı merkezi estetik kategori oyun mekanikleri ile etkileşim yapısından oluşur. Bu anlamda Viola, mekaniği sanatsal bir metafor haline getirmiştir.

Gece Yolculuğu'nda oyun mekaniği yolculuk temalı bir oyun evreni içinde sürekli ilerleme ideolojisine, performans toplumu ve bu toplum içinde sürekli çalışıp biriktiren *animal laborans* olarak oyuncu etkinliğine eleştirel bir mesafeden bakar ve oyuncuyu yavaşlamanın ve durmanın eylemine çağırır. Bedensel durma ruhsal yolculuğu ve *Aydınlanmayı* başlatır. Bunun sonucu olarak tefekkürü oynama mekaniği olarak durmak ve durmayı sürdürebilmek; oyun içinde kalmanın, yolculuğu sürdürmenin ve gece karanlığının çökmesini geciktirmenin bir yöntemine dönüşür. Kaynaklar ve tema anlamın içerik boyutunu, öykü yerine geçen ve oyuncu deneyiminin varacağı özgün anlam boyutunun çerçevesini çizer. Yine de Eco'nu *naçık yapıt* tanımlamasında da değindiği gibi çerçeve aynı zamanda sınırları oluşturur, fakat o çerçeve içinde katmanlaştırır, öznelletirir ve sınırlar içinde hareket edilmesine de izin verir.

Görsel evrenin renksizliği, bulanklığı, grenli ve sürüklenmeli yapısı, video görüntüleriyle içiçe geçen oyun evreni ile buna eşlik eden ses efektleri, temel oyun mekaniği ile içeriği destekleyecek seçimlerden oluşmuştur. Arayüz, ana ve alt menüler, sinematikler, komut ikonları karşı karşıya kalınan medyanın bir oyun olduğunu çerçevelerken, sade bir tasarımla görselleştirilmiştir. Oyun içinde, içeriğe ve amaçlanan oyun deneyimine uygun olarak, başlangıçta yer alan komutların kısa sunumu dışında, oyun dünyası ile oyuncu arasına yön gösteren veya bir sonraki adımın amacını belirleyen herhangi bir arayüz girmez. Her eylem ve

hatta her eylemsizlik amaçlıdır, amaçlı eylemdir. Her biri değerli ve eşsiz bir deneyimdir ve tekrarlanamaz. Bununla birlikte, Gece Yolculuğu'nda bulunulan noktayı kaydetme ve yine aynı noktadan devam edebilme seçeneği bulunur.

Bu çalışma kapsamında anlatıbilimsel perspektiften çözümlenen Gece Yolculuğu, Eco'nun *açık yapıt* kavramından yola çıkarak ve Murray'in *öykü-oyun* tanımına da başvurarak, *şiiir-oyun* kavramsallaştırılması ile tanımlanabilir. Bu anlamda *şiiir-oyun*, bir üslup olarak anaakım oyun tür ve mekaniklerine eleştirel ve alternatif oyun biçim ve türleri yaratmanın, yaratıcı etkileşim olanaklarını üretmenin bir yöntemi olarak da tanımlanabilir.

Gece Yolculuğu, bir öykü anlatmaz. Öyküleri oluşturan ve birbirine belirli bir nedensellik ile bağlanacak olay birimleri ile bunların herhangi bir sözdiziminden yararlanmaz, fakat Viola'nın çizdiği sınırların içinde kişisel bir diyalektik için olanak sağlar. Dolayısıyla *narrative* değil, *poetic*'tir. Bu yönüyle Gece Yolculuğu'nu odağına alan bu araştırma öykü anlatmayan dijital oyunları anlatıbilim çerçevesinden çıkarmak yerine, anlatıbilimin içinde bulunan dramatism dışı üslupları çözümlemenin bir örneği olarak gelecek çalışmalar için de örnek oluşturur.

### **Kaynakça**

- Aristoteles, (2006). *Poetika*, çev. İsmail Tunalı, 14. Basım, İstanbul: Remzi.
- Aslanyürek, S. (2004). *Senaryo Kuramı*, 2. Basım, İstanbul:Pan Yayıncılık.
- Bachelard, G. (2017). *Mekânın Poetikası*, çev. Alp Tümertekin, 5. Basım, İstanbul: İthaki Yayınları.
- Bittanti, M. (2006). "Game Art", *Gamescenes, Art in the Age of Videogames*, ed. Matteo Bittantive Domenico Quaranta, Milano: Johan&Levi, p.7-14.
- Campbell, J. (2010). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*, çev. Sabri Gürses, İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Cannon, R. (2003). "IntroductiontoArtisticComputer Game Modification", Paperpresented at *ThePlayThing Conference*, Sydney, Australia.
- Eco, U. (2016). *Açık Yapıt*, çev. Tolga Esmer, 3. Basım, İstanbul: Can Yayınları.
- Fullerton, T; Furmanski, T.; Vala Nejad, K. (2007). "Journey of Discovery: The Night Journey Project as 'Video Game/Art'", *Proceedings of the2007 ACM SIGGRAPH Symposium on Video games*.

Han, B.C. (2018). *Zamanın Kokusu: Bulunma Sanatı Üzerine Felsefi Bir Deneme*, çev. Şeyda Öztürk, İstanbul: Metis Yayınları.

Huizinga, J. (2010). *Homo Ludens, Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, çev. Mehmet Ali Kılıçbay, 3. Basım, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Jenkins, H. (2005). "Games, The New Lively Art", *Hand Book for Video Game Studies*, ed. Joost Raessens and Jeffrey Goldstein, Cambridge: The MIT Press, p.175-190.

Laurel, B. (2013). *Computers as Theatres*, USA: Addison-Wesley Professional Publishing Company.

Lyotard, J. F. (1997). *PostmodernFables*, çev. Georges Van Den Abbeele, USA: University of Minnesota Press.

Mateas, M. (2004). "A Preliminary Poeticsfor Interactive Drama and Games", *First Person New Media as Story, Performance, and Game*, ed. Noah Wardrip - Fruinand Pat Harrigan, USA: The MIT Press, p.19-33.

Murray, J. (1997). *Hamlet On The Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, USA: The MIT Press.

Sayılgan, Ö. (2009). *Dramatizme bir Karşı Duruş Olarak Sinemada Lirikizm "Sokak"*, T.C. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sinema-TV Anasanat Dalı Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.

Sayılgan, Ö. (2014). *Etkileşimli Drama Olarak Dijital Oyunlar ve "Etkileşimliliğin İdeolojisi" Bağlamında Oyuncu Alımlama Pratikleri*, T.C. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo, TV ve Sinema Anabilim Dalı, Doktora Tezi.

Sezen, D. (2013). Bir Sanatsal İfade Aracı Olarak Dijital Oyunlar, İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, II/45, s.129-147.

Tarkovski, A. (1992). *Mühürlenmiş Zaman*, çev. Füsun Ant, İstanbul: Afa Yayınları.

### **İnternet Kaynakları**

Antonelli, P. (2012). "Video Games: 14 in the Collection, forStarters", [https://www.moma.org/explore/inside\\_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters](https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters), Erişim tarihi: 05.07.2019.

Blow, J. (2008). Braid, [Dijital oyun], <http://braid-game.com>, Erişim tarihi: 12.07.2019.

Ebert, R. (2010). Video Games can never be art, <https://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>, Erişim tarihi: 16.06.2019.

Game Innovation Lab, (2019). <https://gameinnovationlab.itch.io/nightjourney>, Erişim tarihi: 12.07.2019.

Jenkins, H. (2000). "Art Form for the Digital Age", TechnologyReview, [http://web.stanford.edu/class/sts145/Library/jenkins\\_artform.pdf](http://web.stanford.edu/class/sts145/Library/jenkins_artform.pdf), Erişim tarihi: 05.07.2019.

Kroll, J. (2000). "Emotion Engine? I Don't Think So", Newsweek, <http://www.newsweek.com/emotion-engine-i-dont-think-so-156675>, Erişim tarihi: 14.06.2019.

Larson, S. (2016). "Jason Rohrer and The Art of The Video Game", The New Yorker Culture Desk, June 23, <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/jason-rohrer-and-the-art-of-the-video-game>, Erişim tarihi: 16.06.2019.

Rohrer, J. (Tasarımcı), (2007). Passage [Dijital oyun]. <http://hcsoftware.sourceforge.net/passage/>, Erişim tarihi: 16.06.2019.

Rohrer, J. (2015). "Jason Rohrer Interview", Game Over Man Podcast, <https://www.youtube.com/watch?v=oz1glmvXAUM>, Erişim tarihi: 16.06.2019.

Smuts, A. (2005). "Are Video Games Art?", Contemporary Aesthetics, Vol.3, <https://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=299>, Erişim tarihi: 05.07.2018.

Thatgamecompany, (2009). *Flower*, [Dijital oyun], <http://thatgamecompany.com/flower/>, Erişim tarihi: 12.07.2019.

Viola, B. (Yönetmen). (2007-2019). The Night Journey [Dijital oyun], <https://gameinnovationlab.itch.io/nightjourney>, Erişim tarihi: 12.07.2019.

### **Görsel kaynaklar**

Şekil 1. Mateas, "Yeni- Aristotelesçi Drama modeli", 2004, A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games, First Person New Media as Story, Performance, and Game, ed. Noah Wardrip-Fruinand Pat Harrigan, USA: The MIT Press.

Görsel 1. Viola, "Gece Yolculuğu ana menü sayfası", 2007-2019. The Night Journey, <https://gameinnovationlab.itch.io/nightjourney>, Erişim tarihi: 12.07.2019.

Görsel 2. Viola, "Gece Yolculuğu alt menü sayfasından bir görünüm", 2007-2019, The Night Journey, <https://gameinnovationlab.itch.io/nightjourney>, Erişim tarihi: 12.07.2019.



Görsel 3. Viola, “Gece Yolculuğu Kaynaklar’ındanKabir'in sözü”, 2007-1019, TheNightJourney, <https://gameinnovationlab.itch.io/nightjourney>, Erişim tarihi: 12.07.2019.

Görsel 4. Viola, “Gece Yolculuğu Kaynaklar'ından St. John of theCross'un sözü”, 2007-1019, The Night Journey, <https://gameinnovationlab.itch.io/nightjourney>, Erişim tarihi: 12.07.2019.

Görsel 5. Viola, “Gece Yolculuğu Kaynaklar'ından Mevlana'nın sözü”, 2007-2019, The Night Journey, <https://gameinnovationlab.itch.io/nightjourney>, Erişim tarihi: 12.07.2019.

Görsel 6. Viola, “Gece Yolculuğu yön komutlarını gösteren arayüz”, 2007-2019, The Night Journey, <https://gameinnovationlab.itch.io/nightjourney>, Erişim tarihi: 12.07.2019.

Görsel 7. Viola, “Gece Yolculuğu'nda tefekkür için zamanı yavaşlatmaya yönlendiren komutu gösteren arayüz”, 2007-2019,The Night Journey, <https://gameinnovationlab.itch.io/nightjourney>, Erişim tarihi: 12.07.2019.

Görsel 8. Viola, “Gece Yolculuğu'nda tefekkür anından bir görünüm”, 2007-2019, The Night Journey, <https://gameinnovationlab.itch.io/nightjourney>, Erişim tarihi: 12.07.2019.

Görsel 9. Viola, “Gece Yolculuğu'nda nesnelere zaman için dönüşümü ile sinematikte yer alan video görüntüsü”, 2007-2019,The Night Journey, <https://gameinnovationlab.itch.io/nightjourney>, Erişim tarihi: 12.07.2019.