



Sosyal, Beşerî ve İdari Bilimler Dergisi

2022, 5(9): 1187-1207.

DOI: [10.26677/TR1010.2022.1070](https://doi.org/10.26677/TR1010.2022.1070)

ISSN: 2667-422X Dergi web sayfası: www.sobibder.org



ARAŞTIRMA MAKALESİ

Postmodern Sanat Bağlamında Machinima Filmleri: “Kadınlar Saltanatı-Kösem” Örneği Üzerine Bir İnceleme

Dr. Öğr. Üyesi Ayşe BİLGİNER KUCUR, Atatürk Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Erzurum, e-posta: ayse.bilginer@atauni.edu.tr
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3237-8927>

Öz

Yeni medya teknolojilerinde yaşanan gelişmeler dijital dünyanın önemli bir parçasını oluşturan dijital oyun sektörünü geliştirmiştir. Bu gelişme beraberinde yeni sektörlere kapı açmış dijital oyunlar, oynamanın ve kazanmanın ötesinde film yapım süreçlerine yeni bir araç kazandırmış machinima ile oyunun aslından bağımsız filmler üretilebilmiştir. Postmodern dönemin sanatsal anlayışı ile uyumlu olan bu tür yapımlar sanatın boyutunu farklı uzama taşımaktadır. Bu çalışmanın amacı machinima ile üretilen yapımlara dikkat çekmek ve bu yöntemle üretilen eserlerin postmodern sanatla ilişkisini tespit etmektir. Araştırmanın örneklemini 2016 yılında Türkiye’de machinima ile üretilen ve YouTube üzerinden yayınlanan “Kadınlar Saltanatı-Kösem” dizisi oluşturmaktadır. Betimsel analizler sonucunda dizinin postmodern sanatın fragmental ve eklektik yapısına uygun olduğu, postmodern sanatın kolaj ve metinlerarasılık gibi özelliklerini taşıdığı sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Postmodern Sanat, Dijital Sanat, Machinima, The Sims 3, Dijital Oyun.

Makale Gönderme Tarihi: 09.07.2022

Makale Kabul Tarihi: 05.09.2022

Önerilen Atıf:

Bilginer Kucur, A. (2022). Postmodern Sanat Bağlamında Machinima Filmleri: “Kadınlar Saltanatı-Kösem” Örneği Üzerine Bir İnceleme, *Sosyal, Beşerî ve İdari Bilimler Dergisi*, 5(9): 1187-1207.



**Journal of Social, Humanities and
Administrative Sciences**

2022, 5(9): 1187-1207. DOI:[10.26677/TR1010.2022.1070](https://doi.org/10.26677/TR1010.2022.1070)

ISSN: 2667-422X Dergi web sayfası: www.sobibder.org



RESEARCH PAPER

**Machinima Films in The Context of Postmodern Art: A Review on The Case of
“Women's Reign-Kösem”**

Assistant Prof. Dr. Ayşe BİLGİNER KUCUR, Atatürk University, Communication Faculty, Erzurum, e-mail: ayse.bilginer@atauni.edu.tr
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3237-8927>

Abstract

Developments in new media technologies have developed the digital game industry, which is an important part of the digital world. Along with this development, movies independent of the game's origin could be produced with machinima, which opened doors to new sectors and brought a new tool to the filmmaking processes beyond playing and winning digital games. Such productions, which are in harmony with the artistic understanding of the postmodern period, carry the dimension of art to a different space. This study aims to draw attention to the productions produced with machinima and determine the relationship of the works produced with this method with postmodern art. The research sample consists of the TV series "Women's Reign-Kösem" broadcast on YouTube, which was produced with machinima in Turkey in 2016. As a result of the descriptive analysis, it was concluded that the series is suitable for the fragmental and eclectic structure of postmodern art, and it has the characteristics of postmodern art, such as collage and intertextuality.

Keywords: Postmodern Art, Digital Art, Machinima, The Sims 3, Digital Game.

Received: 09.07.2022

Accepted: 05.09.2022

Suggested Citation:

Bilginer Kucur, A. (2022). Machinima Films in The Context of Postmodern Art: A Review on The Case of “Women's Reign-Kösem”, *Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences*, 5(9): 1187-1207.

GİRİŞ

Yaşadığımız dünyayı anlamlandırmak ve onu tam olarak anlayabilmek, yaşanan çağın araçlarıyla ilişkili olmayı gerektirmektedir. Son yıllarda internetin hızlı gelişim göstermesi ve dijital araçların yoğun kullanımı günlük aktivite, eğlence, spor, eğitim, bilgiye erişme gibi eylemlerin yapılma biçimlerinde değişime yol açmıştır. Bilhassa web 2.0 ile içerik üretimi ve geri bildirim gibi imkânların ortaya çıkışı hızlı bir dönüşüm ve gelişim sürecine neden olmuştur. Günümüzde çocukların, gençlerin ve yetişkinlerin dijital oyunlara ilgi gösterdiği bilinmektedir. Dijital oyunlar eğlence, vakit değerlendirme, eğitim, hobi vs. çeşitli amaçlar için tercih edilmektedir. Çok eski dönemlerden beri var olan oyun, dijital araçlarla birlikte farklı bir boyut kazanmıştır. Dijital oyunlara gösterilen ilginin her geçen gün artması, dünya çapında turnuvaların düzenlenmesi oyunların eğlence sektöründe büyük bir hacme sahip olduğunu ortaya koymaktadır. Her yaş grubuna hitap edecek nitelikte ve içerikte, çoğu interaktif tabanlı olan oyunlar ilgililerine geniş bir perspektifte sunulmaktadır. Dijital oyunlar, modern eğlence endüstrisinin pazarlama ilkeleri dikkate alınarak tasarlanmaktadır.

Ekonomik sistemler içinde önemli bir yeri olan dijital oyunlarda üretim, dağıtım, tanıtım aşamalarında ücretsiz emek harcayan önemli bir kesimin varlığı söz konusudur (Buluş ve Buluş, 2020:5). Fan grupları veya hayran kitlesi olarak adlandırılan bu kesim, oyunsal ve kurgusal evrenlerin tanıtılmasında, geliştirilmesinde, genişletilmesinde, arka plan hikâyesi tasarlanmasında önemli bir görevi yerine getirmektedir. Fan üretimleri arasında çok ilgi gören türlerden biri de machinimadır. Berkeley (2006) machinimayı 3 boyutlu sanal ortamda gerçek zamanlı bir film yapımı olarak tanımlamakta, insanlar, senaryolar ve yapay zekâlar tarafından karakterlerin ve olayların kontrol edildiği, etkileşimli sanal ortamdan üretilen videolarla gerçek bir film yapma yöntemi olarak görmektedir. Martin Pickard, sinema, animasyon ve video oyunları görüntülerinin melez bir formda birleşmesi olarak machinimayı tanımlamakta, video oyunları ve sanat arasında gelişen sanat modlarının katılımcı kültür ekseninde yeni kültürel pratikleri beraberinde yarattığını dile getirmektedir. Machinimayı üretmek için kullanılan araçlar ve ayarlar oyun endüstrisi ile doğrudan ilişkilidir. Fakat üretim teknikleri bakımından düşünüldüğünde film yapımı uygulamaları ile benzerlik taşıdığından dolayı dijital sinema ile de ilişkilidir (Pickard, 2006).

Sanatta farklı düşünüş ve davranışların ortaya çıktığı 20.yüzyılda nesneye yeni bir bakış açısı geliştirilmiştir. Bilişim teknolojilerinin gelişimi ile toplumsal yapı içerisinde üretilen sanat, yeni formlarda, yeni sunum alanlarında görülür olmuştur. Postmodern sanat, günlük yaşamdan sanat nesnelere yaratma fikrinde olmuş, bu doğrultuda yeni sanatçıları da yaratmıştır.

Marcel Duchamp'ın, sıradan üretim bir nesneye imza atarak oluşturduğu eseri, kısa sürede postmodern sanatın estetik bilincini oluşturan bir atmosfer yaratmıştır. Yani modern sanatta "meta"laşma sorunu ve "yücelik estetiği" eleştirilme noktasına gelmiştir (Şahin, 2013:239). Andy Warhol ve Herbert W. Franke'nin yaklaşımları sanatta köklü değişimlerin yolunu açmıştır. Postmodern sanatta görülen taklit, ironi, pastiş, kolaj, asamblaj gibi teknikler kullanılarak sanat eserleri yaratılmış ve bu eserlerin yeni orijinaler olduğu savunulmuştur. Postmodern sanatta çoğu zaman anlaşılamayan, farklı kültürel ve teknik özelliklerin bir araya geldiği yapılar rastlanılmıştır (Şahin, 2013:243). İşte bu nedenlerle machinimanın bir sanat olup olmadığına yönelik tartışmalarda "sanat oyunu" kavramı ile bu tür yapımlar, dijital sanatlar bağlamında değerlendirilmekte ve sanat eseri olarak kabul edilmektedir (Holmes, 2003; Ploug, 2005; Cannon, 2007). Ayrıca machinima sanat ve video arasındaki ilişkiye yeni bir bakış açısı kazandırmaktadır. Hatta Cannon, machinimayı hayran üretimlerinden farklı bir yere konumlandırmakta ve sanatsal bir vizyonu olduğunu belirtmektedir (Cannon, 2007). Tavinor ise, machinimanın başlı başına bir sanat olarak değerlendirilmesi gerektiğini belirterek oyuna ait teknolojinin kullanılarak üretilen

geleneksel bir anlatı varlığına dikkat çekmektedir (Tavinor, 2009). Yalnızca machinima için değil bilişim teknolojileri aracılığıyla sanatta yeni açılımlar ve oluşumlar gerçekleşmiştir. Günümüz sanatı dijital teknoloji ile sanatın yeni ifade biçimlerini zenginleştirmiş, sanatsal üretimi kolaylaştırmış, sanatın kitlelere kolay ulaşmasını sağlamıştır (Akbulut, 2018:119). Dijitalizm ile birlikte sanat yapıtı ve izleyici arasında etkileşime dayalı bir ilişki ortaya çıkmıştır. Yapıtla izleyici arasındaki geleneksel mesafe ortadan kalkmaya başlamış, izleyici sunumun bir parçası olmuştur (Cançat, 2018:168). Postmodern sanatçı, kişisel sanat anlayışını her platformda çeşitli izleyicilerle paylaşmış, postmodern dönemde sanatta sınırların erimesi anlamına gelen; farklı sanat disiplinlerinin bir arada gerçekleştirildiği sanatsal faaliyetler öne çıkmaya başlamıştır (Şahin, 2013:243). Sanatsal dönüşüme paralel olarak Jenkins, 21.yüzyıla hâkim olacak kültürün katılımcı kültür olacağını ifade ederken özellikle oluşturma, paylaşma, katkıda bulunma gibi nosyonların öne çıkacağını ifade etmiştir (Jenkins, 2006:169). Bu bağlamda machinimalar katılımcı kültür, fan üretimleri, yakınsama kültürü, dijital platformların etkin kullanımı gibi birçok etkenle ilişkili olmakla birlikte yaşanan yüzyılın sanatsal bakış açısı hakkında da fikir oluşturmaktadır.

Dijital oyunlar, dijital sanat ve postmodern sanatla ilgili çeşitli çalışmalar dikkat çekmektedir. Dijital oyun alanında çalışmaların büyük bölümü oyun bağımlılığı, dijital okuryazarlık, ebeveynlerin çocuklar üzerindeki etkileri, dijital oyun ekonomisi veya dijital oyunlarda şiddet hakkında yapılmıştır. Deniz Yengin'in (2012) "Dijital Oyunlarda Şiddet" adlı eserinde yeni iletişim ortamları bağlamında şiddet kavramı incelenmiş, Biricik'in (2022) "Dijital Bağımlılıklar ve Dijital Bağımlılıklardan Kurtulma Yolu Olarak Dijital Minimalizm" adlı makalesinde alanda bilinç düzeyinin yüksek olması beklenen lisansüstü öğrencilerle dijital bağımlık hakkında görüşmeler yapılmış, öğrencilerin bağımlı olduğu ve dijital minimalizme yönelik eylemleri olmadığı sonucuna varılmıştır. Uzunoğlu'nun (2021), "Dijital Oyun ve Bağımlılık" başlıklı makalesinde dijital oyunların diğer bağımlılık türleriyle benzerlik taşıdığı ifade edilmiştir. Yıldız ve Kanak'ın 2021 yılında yayınlanan "Çocukların Dijital Teknoloji Kullanımı ve Ebeveyn Yaklaşımları: Kesitsel Bir Çalışma" adlı makalede dijital teknoloji kullanımına olumlu yaklaşan annelerin çocuklarında duruma bağlı olarak sağlık problemleri görüldüğü belirtilerek ebeveynlerin bilgilendirilmesi gerektiği yönünde öneri sunulmuştur (Yıldız ve Kanak, 2021). Oyunların dijital ekonomideki yerine yönelik olarak Buluş ve Buluş'un (2020) "Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyunlar ve Dijital Ekonomi" adlı eserinde oyunların metaya dönüştüğü fakat oyunların kültürel bir etki alanı olduğunun unutulmaması gerektiğinin altı çizilmiştir. Binark ve Bayraktutan Sütçü (2008) "Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun" adlı eserde dijital oyun endüstrisini irdelendikten sonra Türkiye'de bu endüstrinin topografyasını çıkarmışlardır.

Machinima ile ilgili çalışmalarda Türkiye'de Erbaş'ın (2018) "Canlandırma Sineması Formu Olarak Machinima", adlı makalesinde ve Halaçoğlu'nun (2021) "Makinimanın Gelişimi: Film Yapımının Sanal Prodüksiyona Dönüşümü" başlıklı makalesinde machinima yapımı ve animasyon ilişkileri irdelenmiştir. Dünyadaki çalışmalara göz gezdirildiğinde konuyla ilgili çok sayıda kuramsal çalışma dikkat çekmektedir. Eğitim teknikleri olarak kullanımından görsel kültürle ilişkisine, video oyunlarının iletişim metodolojilerinden, deneysel sinema ve video oluşturmaya kadar machinima birçok alanla ilişkilendirilerek çalışılmıştır (Sagri vd., 2020; Calero, 2022).

Bu çalışma dijital oyunlardan elde edilen videolarla oluşturulan oyunun içeriğinden bağımsız olarak üretilen machinima filmlerini postmodern sanat çerçevesinde incelemeyi amaçlamaktadır. Bu doğrultuda The Sims 3 oyunundan Türkiye'de üretilen "Kadınlar Saltanatı-Kösem" dizisi çalışmanın inceleme alanını oluşturmaktadır. Machinima ile ilgili kuramsal çalışmaların sayısı çok az olmakla birlikte bu alanda yapılan çalışmaların sınırlı sayıda olması çalışmanın özgün yanını oluşturmaktadır.

MACHİNİMA NEDİR?

Lowood, machinima kelimesinin “machine” ve “sinema” sözcüklerinden türetildiğini belirtmekte ve kavramı, bilgisayar oyunları geliştirmek ve oynamak için kullanılan yazılımlarla gerçek zamanlı animasyon filmler yapmak şeklinde tanımlamaktadır (Lowood, 2006:26). Machinima Sanatları ve Bilimleri Akademisi, machinima'yı “gerçek zamanlı sanal bir 3B ortamda animasyon filmleri yapma sanatı” olarak ifade etmektedir (Kelland, 2011:28). Machinima yapımcıları gerçek zamanda üç boyutlu sanal dünyadaki karakterleri bir anlatı senaryosu takip ederek video düzenleme araçlarıyla görüntüleri birleştirmektedir (Mazalek, 2011:92). “Oyun, teknik ustalık ve hikâye anlatımının karşılıklı ilişkilerinden” ortaya çıkan bir “yüksek performanslı oyun” örneğidir (Lowood, 2008:185). Berkeley (2006:66) 3D animasyon oyununun gerçek zamanlı video çekimi olarak kaydedildiği ve ardından geleneksel video anlatıları üretmede kullanılan araç olduğunu belirtmektedir.

Lowood'a (2006:26) göre machinima, bilgisayar oyunlarında sınırsız içerik esnekliğine izin veren yapısıyla tam olarak keşfedilmemiş bir doğaya sahiptir. Machinimanın gelişimi oyun tekrarı, ekran yakalama teknolojileri ve oyun uygulamalarıyla yakından ilişkilidir ve genellikle oyun oynamak için kullanılan yazılımlarla üretilir. Dijital oyun teknolojisinin içinden ortaya çıkan yeni bir mecra olarak kabul edilen machinima, oyun geliştiriciler ve oyun severlerin birlikteliğine dayanmaktadır. Machinima ve tekrar oynatma, dijital oyun kültüründe önem arz etmektedir ve bu kavramlar oyuncuların performansını ve izleyicilik kültürlerini canlandırmaktadır. Machinima videolarını eğlence için izleyenler, oyunlara ilişkin yorum, yan anlam, espri amaçlı bir karışım gözüyle de machinimaya bakmaktadır (Lowood, 2011:3-6). Oyun motorunun yeni amaçlar ve içerikler doğrultusunda kullanılması bu noktada önem kazanmaktadır (Lowood, 2008:185). Önde gelen iki machinima yapımcısı Hugh Hancock ve Paul Marino machinimayı yeni bir medya biçimi olarak tanımlamaktadır (Berkeley, 2006:66). Fountainhead Entertainment'ın kurucusu ve CEO'su olan Katherine Anna Kang ise machinimayı bir sanat biçimi olarak görmekte, oyun teknolojisinin ilerlemesinin machinimanın büyümesini hızlandıracağını belirtmektedir (Salen, 2011:36). Komediye bilim-kurguya kadar çeşitli türlerde üretilen machinima filmleri pahalı ekipman ihtiyacını, mekan kiralama, ünlü oyunculara ayrılabilen bütçe ihtiyacını ortadan kaldırmaktadır ve dahası bu filmler internet üzerinden ücretsiz bir şekilde dağıtılabilmektedir (Mirapaul, 2002).

Machinima üretiminin üç temel yöntemini kodlama (demo), ekran yakalama ve oyun varlıklarının birleştirilmesi şeklinde belirtmek mümkündür (Lowood, 2011:6). İlk yöntem ve aralarında en eski olan kodlama veya demo; oyun motorunda üretilen oyuna ait öğelerin, seslerin, animasyonların ve modellerin yeniden yorumlanması ve canlandırılması mantığına dayanmaktadır. Oyun motorunun sınırları ölçüsünde oyunsal alan ve karakterler kayda alınır ve oyun dünyasındaki olayların bir dosyası oluşturulur (Nitsche, 2011:118). Bir oyuncu oyunu başlattığında görüntülenen şey bir oyun varlığı olup, oyunculara kendi oyun oturumlarını kaydetme imkânı sunmaktadır yani oyuncuya performansını izleme şansı vermektedir. Demo kaydı bugün machinima olarak adlandırılan, başlangıçta Quake filmleri olarak bilinen ilk projenin de temelidir Lowood (2011:7). Bu durumu sanal dünya tarihinin korunması sorununun çözülebilmesi ve belgelenmesi olarak değerlendirmektedir. Quake ve Doom gibi trend belirleyen öncü oyunlar yeni bir kültürel üretim ekonomisi ortaya çıkarmıştır (Salen, 2011:42).

Machinima ilk dönemlerinde oyundan doğan bir sanat formu şeklindeyken son yıllarda sadece oyun severlere veya bir oyunun hayranlarına değil farklı izleyici kitlelerine hitap etmeye de başlamıştır. Machinimanın ilk örnekleri Quake'in spor içerikli fanatik izleyicilere yönelik demo filmleriydi. Oyuncular tarafından yine oyuncular için oluşturulmuş bir sanat formuydu. Machinimanın anlatıya geçişi ise 1996 yılında yine Quake'te çekilen Diary of a Camper adlı kısa

filmle olmuştur. Zamanla Machinima tasarlayanlar kompozisyon yeteneklerini genişletmiş ve filmlerine post prodüksiyon çalışmaları yapmaya başlamıştır (Kelland, 2011:23). Özellikle 1999 yılında piyasaya sürülen gerçek zamanlı bir video yakalama aracı olan ve saniyede yaklaşık yüz kare yakalayan FRAPS, machinima kültürünü daha geniş bir oyun ve yapımcı yelpazesine açmıştır (Salen, 2011:42).

Machinima üretiminde ikinci yöntem, ekran görüntüsü alma üzerine kuruludur. Oyun dünyalarındaki olayların mükemmel bir şekilde yakalanmasına imkân sunar (Lowood, 2011:10). Hazır bir teknoloji üzerine kurulu olan machinima ortamının hibrit doğası, Quake filmlerinin ötesine geçerek çeşitli medya alanlarına yayılmıştır. Sonraları geniş kitleler arasında popüler hale gelen machinima projeleri Quake'in demo üretimlerinden farklı bir tarzla üretilmeye başlanmıştır. Bu yöntemle 2003-2007 yılları arasında beş sezon yayınlanan Xbox oyunlarından Halo ve Halo2'ye dayanan Red vs. Blue dizisi en ünlü machinima çalışmalarından biri olarak karşımıza çıkmaktadır (Lowood, 2011:10-11). Rooster Teeth Productions tarafından üretilen dizi, International Academy of Web Television Awards tarafından 2013 yılında en iyi animasyon dizisi seçilmiştir (IMDB, 2013). Aynı dönemlerde World of Warcraft, Second Life gibi çok oyunculu oyunlarda, sanal dünyalarda veya The Movies gibi doğrudan videoya aktarılan oyunlarda yüzlerce oyun filmi ve machinima çalışması üretilmiştir fakat her durumda, baskın üretim tarzı, ekran görüntüsünü doğrudan yakala şeklinde olmuştur (Lowood, 2011:11).

Üçüncü Machinima oluşturma yöntemi ise farklı nesnelerin birleştirilmesi yöntemine dayanmaktadır. Fakat bu yöntemde yani oyun varlıklarını birleştirme tekniğinde animasyon, video düzenleme gibi farklı alanlarda deneyimli olmak gerektirmektedir. Bu yöntemle (farklı nesnelerin birleştirilmesi) üretilen World of Craft oyununa ait machinima filmlerinin popülaritesi arttıkça oyuncu, oyun kültürünün önemli bir parçası haline de gelmiştir. warcraftmovies.com gibi siteler aracılığıyla dağıtılan yeni oyun filmleri machinimaya olan talebi artırmıştır (Lowood, 2011:14-16).

"Machinima" teriminin ortaya çıktığı 2000 yılında, ilk uzun metrajlı machinima filmi Quad God gösterime girmiş ve bu film herkesin izleyebileceği bir video dosyası olarak yayınlanmıştı. Daha önceki dosyaların ise demo dosyasına, kopyalanmaya veya kaydedilmeye ihtiyacı vardı. 2000 yılında machinima.com, machinima filmlerini daha geniş bir kitleye yaymak için halka açık bir platform kurmuştur. Machinima yapımcılarının 3B modeller tasarlayabilmesi, animasyonlar oluşturması ve bunları oyuna dahil etmesi için farklı programları bilmesi gerekmektedir. 2004 yılına kadar Machinima filmleri oyuncular tarafından yine oyuncular için üretilmiş ve küçük kitlelere yönelik olarak planlanmıştır. Fakat yaşanan teknolojik dönüşümler artık Machinima izleyicisinin oyunu oynama zorunluluğunu ortadan kaldırmıştır. 2004 yılında Electronic Arts (EA) tarafından The Sims 2 oyunu piyasaya sunulduğunda oyun severlere film yapımını içeren araçlar da birlikte gönderilmişti. Hatta film çekmeyi bir tuşa basmaya indirgeyerek kullanıcılara herkesin üstesinden gelebileceği şekilde machinima oluşturma fırsatı vermişti. 2005 yılına gelindiğinde yaklaşık beş bin machinima yalnızca The Sims 2 ile oluşturulmuştu (Kelland, 2011:24-27). Machinima festivallerinin düzenlenmesi ve bu alanda ödüller verilmesi Machinima Sanatları ve Bilimleri Akademisi gibi kuruluşların açılması gibi birçok etken machinimaya resmiyet kazandırmıştır.

Machinima, dijital medyanın oyun temelli bir uygulaması olarak ortaya çıkmıştır. Devasa çok oyunculu çevrimiçi oyunlar machinima ile çeşitli alt kültürlerin kendini ifade etme biçimine izin vermektedir. Ayrıca interaktif dijital medya, gelişen uygulamaları keşfetme fırsatı sunmaktadır. Bu nedenle machinima teknolojik fenomen olmasının yanında aynı zamanda bir sosyal fenomendir. Kökleri hayran kültüründen olup oyun kültürünün ötesinde kültürel ve teknik erişilebilirlikle de doğrudan ilişkilidir. Hatta birçok machinima filmin farklı ülkelerden gelen

çeşitli parçalardan oluştuğu göz önüne alındığında küresel ortak yapımın oluşturulduğu fark edilmektedir (Lowood ve Nitsche, 2011:vii-x).

1996'da machinima yalnızca oyuna kendini adanmış oyun severler tarafından üretilip izlenebilen ve konusu yalnızca o oyunu severlerin ilgisini çeken sanat formu olarak başlamıştı. O zamandan beri machinimada üç önemli gelişme yaşamıştır. Birincisi yeni nesil machinima araçlarının temel teknoloji bilgisi olmaksızın kullanılmak üzere tasarlanmış olması, ikincisi, oyuncu topluluğunun yirmi beş yaşın altındaki hemen hemen herkesi kapsayacak şekilde genişlemiş olması, üçüncüsü de oyunların ve Machinima araçları tarafından üretilenlerin şiddet içermeyen nitelikte olmasıdır. Bu üç gelişmenin etkisi birleşince machinimanın kapsamı da genişlemiştir (Kelland, 2011:34). Salen (2011:38) bu gelişmelere paralel olarak machinimayı, dijital medyanın yükselişinin getirdiği değişikliklerle ortaya çıkan katılımcı dalgasının ve yakınsama kültürünün ayrılmaz parçalarından olan dijital oyun severin üretim biçimi ile ilişkilendirmektedir. Jenkins'in (2006) medya içeriğinin üretilme ve üretilenin tüketilme biçimindeki değişimine işaret ettiği yakınsama ile çevrimiçi video üretme, yayınlama ve paylaşma yenilikçi bir oyun oynama biçimi olarak karşımıza çıkmaktadır. Machinima profesyonelleştirilmiş, kurumsallaşmış ve sermayeleştirilmiş sistemlere dayanan ticari kültürel üretimin dışında faaliyet gösterse de son on yıldaki gelişimine kısmen paralel teknolojilerin birleşmesi yardımcı olmuştur. Machinima Sanatları ve Bilimleri Akademisi machinimayı senaryo yazma, oyunculuk performansı veya yönetmenlik yapma gibi işlerin geleneksel yapıdaki gibi olmamasından dolayı diğer dijital film ve animasyon tekniklerine bir alternatif olarak sunmaktadır. Çünkü machinima üretmenin cazibesinin altında üretimi yayınlama, paylaşma ve sosyal ağlarda görünür hale gelme arzusu vardır. Salen, machinimanın oynamaktan üretmeye geçme, geçici hatta anlık bir başka dünya biçimlendirme gibi cazibe unsurlarının kullanıcılara benzersiz bir radikal özgürlük alanı sunduğunu belirtmektedir. Oyuncular oyunu oynamak için onu parçalara ayırmakta, kuralları kabul etmek yerine onlara meydan okuyup ve değiştirmektedir. Oyunun etkileşimli yapısı ile ve altında yatan kodla sınırlanmış sistematize edilmiş nesnelere kullanıcılara hem anlatsal hem de temsili kodlarla performans gösterebilecekleri ve oynayabilecekleri geniş bir alan sunmaktadır (Salen, 2011:38-41) Bu nedenle oyun, gerçeklikte bir değişim ve alışılmamış bir hareketlilik bu nedenle oyun oynamak iki gerçeklik arasında seçim yapmaktır (Sans ve Virilio, 1995:2).

POSTMODERN SANAT

Modernizmde insan ve insan aklına duyulan güvenle insanın doğa ve kendisi hakkında bilgisini arttıracığı varsayımına, postmodernizm; sorgulayıcı tavrıyla akılcılığa, teslimiyete, kurallara, ön yargılara karşı durarak modernizme bir tepki olarak ortaya çıkmıştır (Eliuz, 2016:18). Bu nedenle modernizmle ilişkili olarak tanımlanan postmodernizm, modernizmden bir kopuş veya modernizme bir tepki olarak ortaya çıkan bir akım olarak görülmektedir. Postmodern sözcüğünün ilk kullanımını 1870'li yıllara kadar götürmek mümkündür. Sonraki yıllarda ise bazen olumlu, bazen olumsuz çağrışımlarla görünmeyi sürdürse de modernizme ve moderniteye karşı bir tepki olarak tanımlanması yirminci yüzyılın ikinci yarısına denk gelmektedir (Sim, 2006:x). Felsefi bir ekol ya da akım olarak 20. yüzyılın son çeyreğinde ortaya çıkan postmodernizm, modernizme yönelik radikal bir eleştiridir. Evrenselciliğe karşı çıkarken, tek, değişmez ve evrensel bir akıl yerine çeşitliliği, göreliliği, bağlamı vurgular (Cevizci, 2012:1269). Postmodern sözcüğü anlam olarak bir dönemin geride kaldığını ve yeni bir döneme girilmiş olduğunu belirtmek için kullanılmaktadır (Şaylan, 2016:46).

Postmodernizm, modern çağın değerlerini sorgulama, büyüğü bozulan hayata yeni bir anlam kazandırma amacındadır (Eliuz, 2016:11). Modernizmle diyalog halinde olduğundan dolayı modernizmden ilham almakta fakat ondan ayrı anlamda kullanılmaktadır. Çok değerliliği,

birden çok anlama sahip olmayı ve çoklu kodlamayı savunarak, özgür bir tarz içinde çağrışımlar yakalama ve bağlantı kurmayı amaçlar (Eliuz, 2016:47-49). Postmodernizm, modernizmin her şeyi büyük anlatılarla açıklayabileceğini reddeder, büyük anlatılara ve üst söylemlere kuşkuyla bakar (Harvey, 2012:60).

Postmodern sanat söylemi, 1960'lı yıllarda özellikle New York sanat çevrelerindeki estetik tartışmalarda ortaya çıkmıştır. 1970 ve 1980'li yıllarda mimari, resim, dans, tiyatro, müzik, sinema gibi birçok alanda postmodernizmden daha sık söz edilmeye başlanmış ve kavramın popülaritesi bu duruma paralel olarak artmıştır. Postmodern sanat, modern sanatın ve estetik anlayışının öncüllerinin radikal biçimde yadsınması anlamına gelmektedir (Şaylan, 2016:78). Şaylan, postmodern sanat ile kast edilenin yeni bir sanat ve estetik anlayışı olduğunu dile getirmektedir. Postmodern sanat yapıtı ya da metin, bir misyonu olan orijinal bir nesne değildir, eserin estetik ölçütleri popülizm ve eklektizm üzerine kuruludur. Sanattan beklenen işlev, izleyiciye duymusal ya da duygusal haz maksimizasyonu sağlamasıdır. Sanatçı, tam bir özgürlük içinde yaratıcılığını kullanabilmelidir. Postmodern sanat anlayışında tarihsellik söz konusu değildir, “şu anda burada” ölçütü esas alınarak, eskinin yıkılıp gideceği onu yerine bir yeninin geleceği anlayışı hâkimdir. Bu anlayış, eskiden kopmuş olmayı, ama yeniyi kurmayı söz konusu etmemektedir. Dolayısıyla sanat, tekrar, taklit ve yapııştırma gibi yöntemleri öne çıkarmakta, estetik ölçütleri bunlara göre kurmaktadır (Şaylan, 2016:119-120) Postmodern sanat anlayışı başta mimari olmak üzere tüm sanat dallarında geçmişe ait olan parçaların bugüne taşınmasını ve sanat eserinin bir parçası, bir ögesi olarak kullanılmasını olağan karşılamaktadır (İspir ve Kaya, 2011:85).

Postmodern sanatta, sanatçının gerçekliği algılaması ve yorumlaması önemlidir (Eliuz, 2016:19). Sanat ve gündelik yaşam arasındaki sınırlar, elit ve popüler kültür arasındaki ayrım silinirken, biçimsel bir eklektizm kendini gösterir (Sarup, 1995:158). Harvey (2012:77), bu nedenle postmodernizmin çoğunlukla “gizemli sanat” a ve avangarda karşı olduğunu belirtir. Modern sanat yeni olan karşısında coşku duyar ve yeniliği hoşnutlukla karşılar, postmodern sanat ise sanat tarihinden seçilmiş stillerin, biçimlerin ve türlerin eklektik karışımları çerçevesinde nostaljik hayranlıkla yeninin karşısında büyülenir (Kellner, 2018:410). Birden fazla sanat akımı, birden fazla biçimin birlikte kullanımından oluşur ve estetik sınırları aşan parçalı, nihilist ve eklektik bir eser üretir. Dolayısıyla sanatçıların eserlerinde belirleyici tek bir üslup bulunmazken farklı üsluplar birbirine entegre ve bütüncül bir anlayışta kendini gösterir (Ecevit, 2002:68; Bulduk, 2017:1943).

Postmodernizm tartışmaları mimari, edebiyat, vb. alanlarda yeni kültür biçimlerinin işareti olarak başlamıştır. “Yüksek modernizmin” ciddiyetinin, modern sanatın ince işçiliğinin, biçimsel bilgiçliğinin estetik talepkârlığının aksine postmodern sanat, estetik sınırları altüst eden bölük pörçük ve eklektik bir yapıdadır. Modernizm yüksek sanatın bir parçası haline gelirken postmodernizm, pop art'ta, mimaride, sinemada, edebiyatta “anything goes” tarzlı bir popülist estetik sergilemiştir (Kellner, 2018:409-410). Postmodern dönemde eklektik (sentetik) bir sanat anlayışıyla çalışmalar yapan sanatçılar hiçbir tahakküm altına girmeden eserlerinde başka sanat ve kültürlerin değerlerini kullanmışlardır (Şahin, 2013:242).

Modernizmin sanatı metalaştıran, sürekli yenilik arayan ve geçmişi reddeden yanlarına postmodernizm eleştirel tavır takınarak (Şahin, 2012:92) geçmişteki eserlere üslup ve dönemlere atıfta bulunmaktadır (Burunsuz, 2020:115). “Postmodernizm bir akım, dönem, üslup vb. olmaktan çok eleştirel bir tutumdur. Belli bir kuramın bağıntısında olmaksızın, kuralsızlığın getirmiş olduğu çoğulcu (eklektik) bir anlayışa sahiptir” (Şahin, 2013:253). Özgünlüğü, üslubu ve seçkinciliği olmayan kitsch, karışık, kaos barındıran eserler taklit, ironi, pastiş, kolaj, asamblaj gibi tekniklerle ortaya çıkmış ve ortaya çıkan bu eserlerin yeni orijinaler olduğu iddia edilmiştir (Şahin, 2013:243).

Postmodern dönemde ortaya çıkan farklı sanat disiplinlerinin bir arada olabildiği sanatsal faaliyetler postmodern sanatın öne çıkan yanlarından. Sanatçılar farklı dönemlerden farklı kültür yapılarından ve eserlerinden etkilenerek kendi aralarında sanat eserlerini değiş-tokuş yapabilmiş ve yeniden üretime katkıda bulunmuşlardır (Şahin, 2013: 244). Örneğin, değiş-tokuş ve yeniden üretim sürecinde postmodern sanatta başvurulan farklı yöntemlerden biri metinlerarasılıktır. Metinlerarasılık, iki ya da daha çok metin arasında alışveriş, bir konuşma veya bir söyleşim biçimidir, bir metin ile başka bir metnin parçalarının farklı bir bağlamda yeni bir metinde kaynaşmasıdır. Bu tür metinlerin hem anlamı hem de estetik alanı genişler ve çok katmanlı bir dizgeye dönüşür. Genette, iki ya da daha fazla metin arasındaki bu birliktelik ilişkisini bir metnin başka bir metindeki somut varlığı olarak yorumlamaktadır. Julia Kristeva, Roland Barthes, Mihail Bakhtin, yeni metinlerin daha önce yazılan metinlerden bağımsız olmayacağına işaret etmektedir (Eliuz, 2016:119-123). Derrida ise yapı sökülme kavramı ile metin diye adlandırılan yapıların bitmez tükenmez anlamlar boyunca açıldığına dikkat çekerek metinlerin kapanmadığını, diğer metinlerle iç içe geçerek genişlediğini savunmaktadır (Küçükalkan, 2018:45).

Aktulum, (2011) Genette'in metinlerarasılık kavramını "bir metni açık ya da kapalı bir biçimde öteki metinlerle ilişki içerisine sokmak" olarak tanımladığını belirtmekte ve bir metnin başka metinlerle farklı şekillerde ilişki kurduğunu dile getirmektedir. Fiske ise metinlerarası ilişkileri yatay ve dikey olmak üzere iki boyutta değerlendirmektedir. Yatay ilişkiler, genellikle tür, karakter veya içerik eksenleri boyunca aşağı yukarı açıkça bağlantılı olan birincil metinler arasındaki ilişkilerdir. Dikey metinlerarasılık, bir televizyon programı veya dizisi gibi birincil bir metin ile ona açıkça atıfta bulunan farklı türdeki diğer metinler arasındaki ilişkidir (Fiske, 1987:108). Lyotard ideolojilerin ve üst-söylemlerin sonuna gelindiğini belirtmektedir. Bu nedenle dünyada söylenecek yeni bir şey olmadığı için eski metinlerle bağlantı kurma yoluyla yeni metinler üretilebilir. Her türlü sanatsal üretim geçmişe ait estetik, kültürel, tarihi veya toplumsal mirasa dayanmak zorunda kalacaktır. Yani metinlerarası ilişki ile üretim süreci gerçekleştirilecektir ve sanatçının amacı ürettiğini kitlelere beğendirmektir. "Mezleme şeklinde gerçekleşen karma anlatı, her türlü malzemenin tekniğin kişinin ve bakış açısının metinde işlenmesinin yolunu açar". Parçalılık, bölünmüşlük ve tutarsızlık ön plandadır (Aşkaroğlu, 2015:2-3). Metinlerarası ilişki medya ve kültürel söylemleri de içine almaktadır. Medya metinlerinin sınırsızlığı ve yeni üretime açık oluşu izleyici, katılımcı, takipçi, okuyucu gibi farklı muhataplar ortaya çıkarmaktadır. Böylece herkes üretimin merkezine yerleşmekte ve özerk üretimler aktif izleyici/dinleyici/okuyucuyu yaratmaktadır. Rosenau'nun (1998:51) deyişiyle, artık pasif özne yoktur, özneye sonuç yaratmadan, sorumluluk almadan metne istediği anlamı atfetme özgürlüğü verilmiştir.

Yine postmodern sanatta sıklıkla kullanılan bir yöntem olan parodiyi Aktulum, (2011:479) eski metnin yeni bir üslupla ele alınması, "soylu bir metnin sıradan bir konuya indirgenerek dönüştürülmesi" şeklinde tanımlamaktadır. Eserin konusunu değiştirerek anlamı saptırmak, bir metni başka bir amaçla kullanmak ona yeni bir anlam yüklemektir. Bir yapıt değiştirilerek yeni bir yapıt oluşturulurken vurgulanan edim alay etmedir. Postmodern sanatta özgünlük ve benzersizlik olmadığından eser, kitlelere ulaştığında, pazarlandığında ve tüketildiğinde değer kazanır ki bu durum sanatı metalaştırırken sanatçıyı meta üreticisi haline getirir. Eski modernist metinlerde dalga geçme ve zekâ oyunları anlamında kullanılan parodi, aşağılama, etkiyi bozma, saygı gösterme ve yüceltme gibi amaçlarda araç işlevindedir (Eliuz, 2016:132-135). Burada sanat eseri ile ilgilenen kişinin durumu da ayrıca önem kazanmaktadır. Eserin benimsenmesi, yorumlanması, öznel dünyada karşılık bulması yeni bir anlamsal üretim süreci oluşturur. Parodinin hedefi olan metin, izleyici/dinleyici/ katılımcı kitle tarafından bilinmelidir çünkü parodi bir alıntılama değildir. Jameson'a göre "bugünün yazarları ve sanatçıları artık yeni üsluplar ve

dünyalar icat edemeyecekler... sınırlı sayıda birleşimler olanaklıdır, en eşsiz olanları zaten düşünülmüştür" (Jameson, 1994:45). Postmodern kültür bozulmamış bir yaratıcılık kültüründen çok bir alıntılar kültürüdür. Bu kültür "yavanlık, derinliksizlik, yüzeysellik" kültürüdür. Modern metinler çoğunlukla diğer kültürlerden ve diğer tarihsel uğraklardan alıntı yaparken postmodern metinler diğer kültürlerden, tarihsel uğraklardan alıntı yapmakla birlikte eleştirel ya da tarihsel mesafe duygusunun var olmayı sona erdirdiği noktaya kadar onlardan gelişigüzel parçalar alırlar, yani Jameson, postmodern metinlerde pastişin varlığını vurgular. Jameson'a göre biçimsel yeniliğin olanaklı olmadığı bir dünyada bize kalan tek şey, pastıştır. Bireysel öznenin silikleşmesinin sonucunda kişisel üslubun varlığını yitirmesi pastışı ortaya çıkarmaktadır. Pastiş, mizah anlayışını kaybetmiş boş bir parodidir (Sim, 2006:174-175). Pastiş, çeşitli kökenlerden gelen parçaların, aynen veya kopya edilerek kullanılıp bir bütün içinde eritilmeksizin, özgün bir sanat ürünü oluşturmadan bir araya getirilmeleridir (Tanyeli ve Sözen, 2001:187). Postmodern yaklaşımda modern sanatın özgünlük ve geçmişe sırt çevirme anlayışı, nostalji ve pastişle cevap bulmuş, bu karşı duruş eklektik yapıyı oluşturan unsurlardan birisi olmuştur Pastiş, modern sanatın dilsel imalar içeren tarafından uzakken, yöntem noktasında parodi ile benzeşmektedir. Parodinin eleştirel amacı yerine pastiş çok daha iyi niyetli yaklaşım taşımaktadır. Parodinin aksine pastiş öncekini farklı bir öz yüklemekten olduğu gibi almakta yahut tamamen kendiliğinden koparıp yeni bir anlamın parçası haline getirmek için kullanılmaktadır (İspir ve Kaya, 2011:85-86).

Postmodernizmin bakış açısına göre geçmişle bugün arasında kesin bir sınır söz konusu olmadığından bütünsel bir zaman ve mekân olgusundan söz etmek mümkün olmamaktadır. Parçalanmışlık, zamanın ve mekânın tarihsellik düzlemini yok etmektedir. Çünkü zamanın dünü ve yerin tarihe ait olan bir biçimi yoktur. Bu bağlamda pastiş unsurların postmodern sanata eklenmesi ile nostalji zaman ve mekân değişimlerine yol açmaktadır. Zaten postmodern yapıtlarda görülen de geçmişin ve geleceğin şimdide buluşması yahut geçmişin veya geleceğin olmamasıdır (İspir ve Kaya, 2011:86-87).

Postmodern yazar, metinlerarası ilişki biçimini kullanarak geleneğe ve tarihe atıfta bulunur. Bunu yaparken önceden yazılmış bir esere başka bir eserin yerleştirilme yöntemine başvurur. Montaj denilen bu teknikle tükenmişlik tıkanmışlık aşılmaya çalışılır. Ortaya çıkan eser, ona muhatap olan bireyin katılımını da alarak üretileni yeniden okutur. Böylece postmodern metine özgü olarak modern metnin düzen ve standardını ortadan kaldıran montaj, kaotik ve modüler bir metne dönüşür Montajdan farklı olarak kolaj ise postmodern bir anlatım biçimi olmakla birlikte metinlerin dönüşümü ve güncellenmesi bağlamında modernizme de hizmet etmektedir. Üretilenin yeniden üretimi olan kolaj, hazır malzemelerin bir araya getirilerek yeni anlam üretmesi esasına dayanır. Her çeşit metin veya görsel malzemenin yeni bir metinde hayat bulmasıdır. Eliuz'a göre (2016:144-145) kolajın gerçekleştirildiği metin açık yapıta dönüşerek çok anlamlı bir özellik kazanır. Çizgisel metin, yazara ait olmaktan çıkarak başka yapıtlardan toplanan parçaların birleştiği bir metin olur.

Özü gereği üretildiği çağın dönüşümleriyle ilişkili olan sanat, dijital dünyanın hızlı gelişim sürecinden büyük ölçüde etkilenmiştir. İletişim teknolojileri ve dijital platformlar sanatın yeni ifade biçimlerine kapı aralamış, sanatın kitlelere kolay ulaşmasına olanak sağlamıştır. Üretiminde bilgisayarın rol aldığı, fiziksel olmayan nesnelerin üretilmesiyle gerçekleşen sanat biçimi olarak tanımlanan dijital sanat (Çuhacı, 2007; Ünsal, 2010) yalnızca üretim noktasında değil eserin sergilenmesinde ve dijital teknolojilerin ortam olarak başvurulmasında dijital araçları kullanılmaktadır (Paul, 2008). Etkileşimsellik, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik gibi özellikleri olan dijital sanat uygulamaları sanatçı, eser ve izleyiciyi farklı medya türlerinde buluşturarak etkileşimli bir deneyim sunmaktadır. Benjamin bu üretim teknikleriyle üretilen eserlerin biricikliğini kaybettiğini yerini kitlesel varlığın aldığını belirtmektedir yani ona göre eser

“aura”sını yitirmektedir. Dijital teknolojiler sanat eserini izleyiciye yaklaştırırken aslında bir yandan da onu “hale” sinden yoksun bırakmaktadır Eserle izleyici arasındaki mesafe yok olurken sanal bir “şimdilik ve buradalık” duygusu oluşmaktadır. Dijital sanat uygulamaları ile sanal bir hale oluşmakta yeniden üretim çağında “hale” farklı ortamlarda farklı biçimlerde varlığını sürdürmektedir (Arslan, 2018:410:413).

ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Bu çalışmanın amacı bir machinima yapım olan “Kadınlar Saltanatı-Kösem” dizisinin postmodern sanatın özelliklerini taşıyıp taşımadığını ortaya koymaktır. Eserin yapımcı-yönetmeni Yusuf Emre Türkmenoğlu ile mülakat yapılmış ulaşılan görsel materyaller betimsel analiz yöntemi ile incelenmiştir.

Nitel verilerin toplanmasında mülakat tekniğine iletişim araştırmalarında sıklıkla başvurulmaktadır (Geray, 2017:158). Yapılandırılmış veya yapılandırılmamış olmak üzere iki farklı türü olan mülakat tekniği, gelişen iletişim teknolojileri doğrultusunda telefon veya internetle yapılabileceği gibi yüz yüze de yapılabilmektedir. Standart sorular yöneltilerek kısa cevapların alınmaya çalışıldığı yapılandırılmamış görüşme veya açık uçlu soruların yer aldığı derinlemesine bilgi edinme amacıyla olunan yapılandırılmamış görüşme tekniği ile ayrıntılı bilgiye ulaşmak mümkündür (Arslan, 2018:78). Bu araştırmada yapılandırılmış görüşme tekniği ile Türkmenoğlu’ndan net cevaplar alınmış ve araştırmada bu cevapların tamamına yer verilmiştir. Betimsel analizde görüşülen bireylerin görüşlerinin çarpıcı bir biçimde yansıtılması amacıyla doğrudan alıntılara sık sık yer verilir. Bu analizde amaç, elde edilen bulguları düzenlenmiş ve yorumlanmış biçimde okuyucuya sunmaktır. Yapılan betimlemeler açıklanır, yorumlanır, neden sonuç ilişkileri irdelenerek birtakım sonuçlara ulaşılır (Yıldırım ve Şimşek, 2018:239-240). Bu doğrultuda çalışmada Türkmenoğlu’nun (2022) görüşlerine yer verilmiştir, elde edilen bulgularla görüşler ilişkilendirilmiş ve yorumlanmıştır.

BULGULAR

“Kadınlar Saltanatı-Kösem” dizisi 4 sezon 70 bölümden oluşmaktadır ve tüm bölümler machinima yöntemi ile oluşturulmuştur. Ekim 2016 da ilk bölümü You Tube’da yayınlanan dizinin Aralık 2020 de final bölümü yayınlanmıştır. Dizinin yapımcılığını ve yönetmenliğini kendi kurduğu EMT Productions adına Yusuf Emre Türkmenoğlu yapmıştır. Türkmenoğlu, EMT Productions’ın resmi bir şirket olmadığını belirterek YouTube kanalından bu isimle yayın yapıldığı için şirketin bu yolla resmi bir sıfat kazandığını beyan etmektedir. Simülasyon evreni olan The Sims 3 oyununun görüntülerinin kurgulanmasıyla oluşturulan dizinin tüm tasarımları Türkmenoğlu’na aittir. “Ben The Sims oyununun şartlarını ve sınırlarını zorlayarak kendi tasarımlarımı gerçekleştirdim. Böylece oyun Osmanlı dizisi çekmeye elverişli bir ortama dönüştü benim için... Dizi içerisinde görmüş olduğunuz her şeyin (dekor, mekân vs.) tasarımı tamamen bana aittir. Oyun kullanıcılara gerçek insan hayatını aratmayacak bir simülasyon deneyimi sunmaktadır. Oyun çoklu platformda oynanmamaktadır, tek kullanıcı bir oyundur.” Resim 1’de The Sims 3 oyununa ait bir görsel, Resim 2’de diziyeye ait görsel yer almaktadır. Türkmenoğlu oyunda seçtiği karakterlere dönemi yansıtan kostümler giydirerek oyundan bağımsız bir hikâye tasarlamıştır.



Resim 1

Kaynak: https://store.steampowered.com/app/47890/The_Sims_3/



Resim 2

Kaynak: <https://www.simdunyasi.com/genel/13111>

Postmodern sanat, modern dönemin sanat anlayışı, estetiği, üslubu karşısında kendi üretim şekillerini oluşturmuş, birbiriyle anlamsal bağları bulunmayan nesnelere bir araya getirilerek fragmantal ve heterojen sanat anlayışı sunmuştur. Kullanılan aracın kullanım amacı doğrudan sanat eseri ile doğrudan ilişkili olmamakta araçtan bağımsız bir eser, postmodern sanat anlayışında görülebilmektedir. Baudrillard'a göre "post" ön eki yıkımdan arta kalanlarla oynanan oyundur, sanatın, siyasetin ve bireylerin yapabilecekleri ancak üretilmiş olan biçimleri bir araya getirmek ve onlarla oynamaktır (Kellner, 2018:420). Şahin'in (2013:244) farklı dönemlerde farklı sanatsal disiplinlerin kültürel yapılarının bir arada olabildiği sanat eserlerini yeniden üretim bağlamında değerlendirerek postmodern sanatla ilişkilendirmesi durumu "Kadınlar Saltanatı Kösem" dizisinde görülmektedir. Kemal Timur'a göre (2017:8) modern sanat, müzik ve edebiyatta sınır çizip bütünlük hissi oluşturmaya çalışırken postmodernizm melez, yüzeysel, kural tanımayan bir isyan hareketidir. Machinima yapımlarda ve incelenen bu Machinima dizide bilinen sinema filmi çekme ve yayınlama düzenine bir karşı duruş söz konusudur. Çünkü yondeşmiş sinema dünyasında amatör yapımlar, yıldız oyuncuların yer almadığı yapımlar, düşük bütçeli filmler geri planda kalmakta sinema salonlarında ve televizyonlarda yayınlanma şansı yakalayamamaktadır. Kişisel ve dijital imkanlar dahilinde dijital ortamlar aracılığıyla yayınlanan bu tür yapımlar postmodernizmin isyankâr, kural tanımaz yönleriyle örtüşmekte ve Harvey'in deyişiyle sanatta avangard yaklaşıma karşı durmaktadır.

Dijital sanat eseri olarak kabul edilen machinima filmleri, postmodern sanatın ve postmodernizmin ruhuna uygun olarak Şahin'in ifadesiyle kişisel sanat anlayışının dijital platformlar aracılığıyla izleyiciye sunumudur. Postmodern sanatın öne çıkan özelliklerinden sanatta sınırların erimesi, farklı disiplinlerin bir aradalığı (Şahin, 2013:243) "Kadınlar Saltanatı-Kösem" dizisi üretim biçimi itibariyle geleneksel televizyon ve internet dizilerinden ayrılmaktadır. Çok sayıda kişinin bir araya gelerek, özel olarak belirlenen mekânlarda

oluşturulan dekor önünde, günlerce süren çekimlerin kurgulandıktan sonra yayınlanabildiği yapımlardan farklı olarak dijital oyunlardan edinilen hazır görüntülerin kurgulanması ile ortaya çıkan machinima filmler postmodern sanatçının tam bir özgürlük içinde yaratıcılığını kullanması ile açıklanabilir. Yine modernizmin ince işçiliğini, biçimsel bilgiçliğini, estetik talepkârlığını bir yana bırakan postmodern sanatın bölük pörçük ve eklektik yapısı (Kellner, 2018:409-410) machinima filmlerini tanımlar niteliktedir.

Pickard (2006) machinima için sinema, animasyon ve video oyunlarının melez formda birleşmesiyle katılımcı kültür ekseninde yeni kültürel pratiklerin oluşumuna dikkat çekmektedir. Bu ifade doğrultusunda eserin ve yapımcının son yıllarda popüleritesi yüksek olan tarihi filmlere farklı bir yaklaşım sergilediğini, yeni kültürel pratiklerin gelişimine katkıda bulunduğunu belirtmek mümkündür. Üretim ortamının harmanlanmasıyla melez formda yeni bir eserin ortaya çıkışı eklektik anlayışın yansıması niteliğindedir. Eliuz (2016:145) tükenmişliğin tıkanmışlığın aşılması noktasında montaj yöntemlerine başvurulduğunu belirtmektedir. Postmodernizmin belirtilerinde parçalanma, melezleşme, kuralların bozumu dikkat çekmektedir. İncelenen diziyeye bu açıdan bakıldığında üretilenin yeniden üretimi ve oyunun küçük parçalarının montajla yan yana getirilmesi tıkanmışlığın aşılması noktasında postmodern sanatın önce çıkan bir özelliğini yansıtmaktadır. Gencay Şaylan (2016) postmodern sanat yapıtının estetik ölçütlerinin popülizm ve eklektizm üzerine kurulu olduğunu ifade etmektedir. Bu çalışmada incelenen machinima dizisi de son yıllarda popüleritesi yüksek olan simülasyon oyunları ile kaos, karmaşa, entrika içeren tarihi senaryoların entegrasyonu olarak bütüncül bir anlayışla tasarlanmıştır. Diğer bir deyişle Kellner'in (2018) dikkat çektiği "anything goes" tarzlı popülist bir estetik anlayışın ürünüdür.

Dijital döneme ait olan dijital bir oyun ile yüzyıllar öncesine ait olan tarihi bir anlatı yeniden üretimle postmodern sanat ögesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Modern sanatta dönem filmlerinde, fütüristik bilim kurgu filmlerinde dönemi yansıtan dekor, kostüm gibi öğeler belirgin bir şekilde kullanılırken postmodern filmlerde şimdi ile geçmiş arasında harmanlamaya başvurulmaktadır. Postmodernizme özgü olan zaman ve mekândan bağımsızlık durumuna dizide rastlanmaktadır. Türkmenoğlu, hem bölüm jeneriklerinde set tasarımı, taç, kostüm gibi öğeleri tasarlayanın kendisi olduğunu belirtmiş hem de yapılan görüşmede eski ve günümüz tasarımlarından ilham alarak dönemi yansıtmaya çalıştığı tüm görüntülerin kendisi tarafından oluşturulduğunu ifade etmiştir. Zaman ve mekânın bireye göre değişkenlik gösterdiği The Sims 3 oyununda sanal bir dünya söz konusu iken tarihi kayıtlardan gerçek olduğu bilinen Kösem Sultan ve yaşadığı dönemin anlatısı, oyunun görüntüleri aracılığıyla farklı bir metin türüne dönüşmüştür. Gerçek dünya ile sanal dünya tek metinde buluşmuştur. Mekân, dekor, kostüm gibi öğelerin kullanımında bugün ve geçmiş birlikte görülmektedir, geleneksele ait olanın dijital olanla yazıldığı metin, postmodernizmin yansıması gibidir. Aşağıda Resim 3 ve Resim 4'te Türkmenoğlu'nun sarayın önemli bölümlerini aslına uygun olarak tasarlamaya çalıştığı diziyeye ait mekânlara yer verilmiştir.



Resim 3

Kaynak: <http://www.simdunyasi.com/wp-content/uploads/RES%C4%B0M-2.jpg>



Resim 4

Kaynak: <http://www.simdunyasi.com/wp-content/uploads/RES%C4%B0M-3.jpg>

Modern sanatta hikâyeler gerçek kahramanlar üzerinden kurgulanırken, postmodern sanatta hayali karakterler (çizgi film, roman, oyun vs.) eserin başkahramanı olabilmektedir veya eserdeki tüm karakterler hatta cansız nesnelere dahi hikâyede rol alabilmektedir. Oğuz Atay'ın "Tutunamayanlar" adlı eserinde "Olric" adındaki hayali varlıkla yapılan sohbetler postmodern sanat eserinde yer alan farklı karakter türlerine örnek olarak gösterilebilir. Dizide de benzer şekilde The Sims oyununda aslında var olmayan oyun karakterleri tarihi bir anlatının gerçek kahramanlarında hayat bulmuştur.

Modern edebiyatta veya sinemada hikâye/senaryo ana karakter etrafında dönerken postmodern anlatılarda hikâyede var olan yan karakterler ve yan olaylar anlatıda yer almakta hatta yan karakterler merkezi konuma geçirilebilmektedir. "Kadınlar Saltanatı Kösem" dizisinde olaylar Kösem Sultan merkeze alınarak anlatılmış fakat sarayda veya saray dışında yaşanan olaylara anlatımı desteklemek ve zenginleştirmek için yer verilmiştir. Türkmenoğlu, "...detaylı bir tarih araştırması yapıldıktan sonra yan karakterler, vezirler, döneme adını yazdırmış harem kadınları, tüm bu çalkantılı iktidar savaşının içinde payitahtta yaşanan tarihi yan olaylar, depremler, yangınlar, Hezarfen'in ilk uçuşu gibi..." dönemin önemli olaylarına senaryoda yer verildiğini belirtmiştir. Elbette geniş bir zaman dilimini kapsayan Osmanlı Tarihi'nin (bir gerçeklik olmasına karşın) farklı bakış açılarıyla anlatımı söz konusudur. Kösem Sultan'ın hayatını anlatmaya yönelik olarak çekilen dizinin öncesinin ve sonrasının veya aynı dönemin diğer karakterlerin bakış açısıyla yeni yapımlara kapı aralaması mümkündür. Eco'nun açık yapıt olarak adlandırdığı bu metinler okurun/izleyicinin/dinleyicinin metinle her karşılaşmasında yeni baştan yazılan türdendir.

Modern sanatta sanatsal yeteneklerin geliştirilmesi için ciddi bir eğitim alınması gerekliliği vardır çünkü her sanat dalı bir uzmanlık alanıdır. Dolayısıyla alanda eğitim alabilmek için bir öğreticiye ihtiyaç varken postmodern sanatta herkesin sanat üretimi yapma hakkı vardır. Hem teknik bir eğitime çok fazla ihtiyaç duyulmamakta hem de farklı tekniklerin harmanlanması söz konusu olacağından spesifik bir alanda uzmanlaşma gerekmemektedir. Bununla birlikte dijital teknolojinin dijital yerliler tarafından kolaylıkla öğrenilebilir, keşfedilebilir ve geliştirilebilir olması dijital üretim noktasında kullanıcılara üretim kolaylığı sağlamaktadır. Türkmenoğlu bu konuda "...mesleki ilerleyişimde The Sims'in önemi büyüktür. Birçok kısa film çektim bu kısa filmleri çekerken dahi storyboard'unu The Sims üzerinden yaptım. The Sims, yönetmen olmak isteyenler için bir adım, kendinizi keşfedebileceğiniz bir oyundur" ifadesini kullanmıştır.

Aşkaroğlu (2015:2) postmodern söylemin modernin seçkinlik ilkesini yıkmaya çalıştığını belirterek eserin hedef kitlesinin her kesimden olması yönünde çaba içine girdiğini, sanatsal üretimin her türlü öğeyi, insanı, konuyu kapsadığını ve içeriğin herkesin alımlama yapabileceği şeklinde işlendiğine vurgu yapmaktadır. Modern sanatta eser, müzeliğin konumunda olması ve elit

yanyla öne çıkarken sanatçı da eseriyle aynı kimliği sahip olmaktadır hatta kimlik, ortaya çıkan sanat eseri üzerinden üretilmektedir. Sanat eserinin başarılı olması eleştirilenlerden geçer not almasına bağlıdır. Oysa postmodern sanatta eleştirilen kitleleri oldukça geniştir. Okuyucudan dinleyiciye, izleyiciden katılımcıya, takipçiden hayran kitesine varan geniş bir yelpazeden eleştiriler çeşitli araçlarla sanatçıya ulaştırılmaktadır. Çünkü sanat halka yayılmıştır zaten postmodern sanatın amacı sanatı elitlikten kurtarıp günlük yaşama dahil etmektir. Bilhassa dijital araçların etkin kullanımıyla teknik üretimle ortaya çıkan eserler, katılımcı kültürün desteğiyle eseri topluma yaymaktadır. Kadınlar Saltanatı Kösem dizisinin yapımcısı ve yönetmeni Türkmenoğlu'nun "...sadece 3 kişiden oluşan bir seslendirme ekibine sahiptik. İlerleyen zamanlarda izleyiciler arttıkça seslendirme taleplerimiz arttı ve büyük bir ekibe dönüştük, sanırım gönüllü olarak hiçbir ücret talep edilmeden sadece sanat içeriği üretmek için çalışan nadir ekiplerdeniz. Seslendirme ekibimizin içerisinde İsveç, Almanya ve Türkiye içerisinden farklı şehirlerde yaşayan ekip üyelerimiz bulunmaktaydı, repliklerini kaydedip tarafımıza mailliyorlardı 4 sezon bu şekilde ilerledik..." ifadeleri sanatın halka yayıldığı ve katılımcıların desteğinin alındığının ispatı niteliğindedir. Ayrıca esere destek vermek isteyen bazı katılımcılar yorumlarda bu isteklerini dile getirmiştir. Bu taleplere istinaden yorumculara geri dönüş yapıldığı Türkmenoğlu tarafından şöyle dile getirilmiştir: "İzleyicilerimizin bir kısmı Muhteşem Yüzyıl Kösem dizisinin hayranlarından oluşmaktaydı. Bahsi edilen yorumlar seslendirme ekibine katılmak isteyen izleyicilerimize aittir. Dizide karakter yoğunluğu fazla olduğu için sürekli bir seslendirme arayışı içerisinde olunuyor..." .

Modern sanatta roman, deneme, köşe yazısı gibi yazın türleri birbirinden ayrı değerlendirilmekte, heykel, resim, müzik gibi güzel sanatların farklı alanlarında ve farklı enstrüman kullanımlarında uzmanlık eğitimi almak gerekmektedir. Postmodern sanat modern sanattan bu yönüyle ayrılarak farklı metin türlerinin bir arada kullanımına ve her türlü enstrümanın tek sanat eserinde bir kompozisyon oluşturmasına fırsat vermektedir. Mercan Dede'nin Doğu'ya özgü olan Sufi müziği ile çağdaş müziği buluşturarak Doğu ve Batı'yı birleştirmesi ve Orhan Pamuk'un "Kara Kitap" adlı eserinde köşe yazılarıyla sürdürdüğü romanı, postmodern sanatta farklı türlerin aynı eserde buluşmasına örnek olarak gösterilebilir. Postmodern sanatın bu özelliği "Kadınlar Saltanatı-Kösem" dizisinde ise tekniğin harmanlanması olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyunla tarihi anlatının kolaj, montaj ve kurgu teknikleriyle bir araya getirilmesi hem özgün bir eser ortaya çıkarmakta hem de sanatçı yeni bir sanat eserini günlük yaşamın içerisine katarak halka yayılımını sağlamaktadır.

Teknolojinin gelişimiyle dijital platformlarda eserler farklı deneysel yöntemlerle katmanlı ve çoğulcu bir anlayışla üst üste eklenmektedir. Postmodern sanatçılar teknolojinin sunduğu imkanlar dahilinde sanat eserlerinin kopyasını yapmakta onları çoğaltmakta elde edilen ara ürünleri farklı kurgusal yöntemlerle bir araya getirmektedir. Yeni bir görme biçimi oluşturan dijital ortamlar, üretilere yapaylık, sonsuz kere tekrar edilme, birleştirme gibi özellikler kazandırmaktadır. Özgünlüğü, üslubu, kuralsızlığı ile var olan postmodern eserlerde eklektik anlayış öne çıkmakta pastiş, kolaj, montaj gibi teknikler yeni orijinaleri oluşturmaktadır. "Kadınlar Saltanatı-Kösem" dizisine bu cihetten bakıldığında kolaj ve montaj teknikleri ile The Sims oyununun versiyonlarından çeşitli filmler oluşturulduğu bilinmektedir. Fakat "Kadınlar Saltanatı Kösem" dizisi gibi çok sayıda bölümü olan devamlılık arz eden bir yapımla oluşturulmamıştır. Çalışmanın bu yönüyle özgün olduğunu belirtmek mümkündür. Türkmenoğlu, çok eskiden amatör şekilde çizgi roman tarzında alt yazı ve resimlerden oluşan Machinima dizilerinin yapıldığı bir forum olduğunu belirtmekte fakat "Kadınlar Saltanatı Kösem" gibi videolu ve seslendirmeli yapılan bir diziyi dünyada rastlanmadığını belirtmektedir. Eser, yaratımı itibarıyla postmodern sanatta eklektik yapı, kuralsızlık ve üslup ile diziyi yeni orijinaler arasına sokmaktadır.

Çalışmada postmodern sanatın önemli bir yanını oluşturan metinlerarasılık yönteminin kullanıldığı görülmektedir. Dijital ortama has simülasyon oyunundan alınan karakterler, mekan ve ham görüntüler Osmanlı Tarihi'nden karakterlerle, mekan ve olaylarla ilişkilendirilerek kurgulanmış birbirinden çok farklı olan nesnelere dijital bir metinde birleştirilmiştir. Genette'in bir metin ile başka bir metnin parçalarının farklı bir bağlamda yeni bir metinde kaynaşması şeklinde tanımladığı metinlerarasılık tekniğine dizide rastlanmakta ve eser sayesinde farklı bağlamı olan sesli ve görüntülü yeni bir metin tipinin oluşumu görülmektedir.

Dizinin ilk beş bölümünde dekorun oldukça zayıf olduğu ve oyuncu sayısının sınırlı olduğu göze çarpmaktadır. Son beş bölüm aynı öğeler bakımından irdelendiğinde ise mekânların ilk bölümlere göre daha fazla çeşitlendirildiği, mekân tasarımının Osmanlı dönemini daha net yansıttığı, dekor, taç, kostüm tasarımlarında sanatçının yol kat ettiği anlaşılmaktadır. Resim 5'te 1. bölüme ait mekân tasarımı, Resim 6'da ise son bölümlere ait mekân tasarımı arasındaki farkı net olarak ortaya koymaktadır.



Resim 5. 1. Bölüm <https://www.youtube.com/watch?v=ILT0yaECHA4&t=1420s>



Resim 6. 66. bölüm https://www.youtube.com/watch?v=IA9Ku9G_d_4

Dizinin yapımcı ve yönetmenine "bölümler arasındaki mekân farklılıklarının sebebi nedir? Yorumlarda saray ve dekorlara dair fikir beyan eden takipçileriniz var, bu yorumlar sizin için yol gösterici oluyor mu?" sorusu yöneltilmiş, Türkmenoğlu, "Dizinin ilk 7 bölümünde mekânlar orantısız, büyük, dekor bakımından zayıf ve eksikti. İlk 7 bölümü benim oyunu keşfetme sürecim olarak yorumlamaktayım. Gelen kullanıcı yorumları genel olarak saray odalarının fazla büyük oluşu ile ilgiliydi. 8. bölümden itibaren güçlü grafik işlemcilerine sahip bir bilgisayar sistemine geçiş ile birlikte dizi için yeniden doğuş oldu diyebilirim. Mekânlar ilk 7 bölüme oranla kusursuz bir hal almıştı. 3. Sezon yazılımsal bir sorun sebebi ile tüm tasarımların silinmişti, 2 ay boyunca sıfırdan sarayı tekrar tasarladım, bu sefer önceki tasarım ve dekora ait kusurları da yok ettim. Dizilerde devamlılıktan dolayı mekân değişimleri sürekli yapılmamalıdır, biz

dizi içerisinde bir zaman akımı ile bu mekân değişikliğini gerçekleştirdik ve dizinin sinematografik ve sanat yönetimi açısından güçlendiği bir sezon oldu 3.sezon...” cevabını vermiştir. Türkmenoğlu'nun takipçilerin yorumlarını ve yönlendirmelerini önemseydiği, eserine bu doğrultuda yön verdiği anlaşılmaktadır. Lowood (2008) internet oyunları üzerine inşa edilen bu filmleri (üretici ve tüketici arasındaki sınırları bulanıklaşması bakımından) katılımcı kültürün güçlü bağlantısıyla açıklamaktadır. Sanatçının katılımcı kültürün etkileşimli doğasına yer vermesi hem onu hem de eserini güçlendirmiş ve platformdaki yorumların eserin halka yayılmasında etkisi olmuştur.

Dizinin son bölümünde (70.bölüm) Kösem Sultan'ın iktidarı Turhan Sultan tarafından sonlandırılmış ve Kösem Sultan boğularak öldürülmüştür. Modern sanatta mutlu sona ulaşmış eserler ağırlıkta postmodern sanatta tüm duygu durumlarına yer verilmekte ölüm, intihar, başarısızlık gibi olumsuz sonlu eserler üretilebilmektedir. Türkmenoğlu, diziyi Kösem'in ölümü ile sonlandırmış, Osmanlı'nın sonraki dönemleriyle devam ettirmemiştir. Dizinin bu yönüyle ucu açık yapımların tasarlandığı, belirgin sonların olmadığı postmodern metin yapısıyla uyumlu olduğu anlaşılmaktadır. Fakat sanatçı açık uçlu bir metin üretme kaygısı gütmeyen tarihsel bir dönemin bitişinden dolayı diziyi final yapmıştır.

SONUÇ ve ÖNERİLER

Yöndeşmiş medya yapısında machinima, dijital araçlarda olan her türlü metnin kolayca kaydedilip işlenebilme özelliğini öne çıkarmaktadır. Machinima, üretici ve tüketici ayrımının silindiği üre-tüketicinin kıymetli olduğu katılımcı toplum yapısında, herkesin erişebileceği makul fiyatlı üretim ve eğlence biçimlerine örnek teşkil etmektedir.

Çalışmada dijital oyun evreninden edinilen videoların kolaj ve montaj tekniği ile bir araya getirilmesi ile sesli ve görüntülü oyundan bağımsız, sinema filmine yakın karakterde bir metin türü oluşturulmuştur. Kadınlar Saltanatı Kösem dizisi bu bağlamda postmodernizmin fragmantal ve heterojen yapısını yansıtan bir niteliktedir. The Sims 3 oyunu parçalara ayrılmış, oyunun kuralları alt üst edilmiş, machinimanın doğasında olan melez yapı dizide kendini göstermiştir. Katılımcı kültürde önemli yeri olan fan üretimleri kapsamında eser değerlendirildiğinde ise dijital ortamda üretilen dizinin postmodern sanatın özelliklerini taşıdığı kanaatine varılmaktadır.

Bolter ve Grusin'in (1999:133) dijital sanatın eklettik, gerçekçi ve hiperaracılabileceği, dijital ortamda oluşturulmuş bir görüntünün diğer ortamlardan öğeler içerebileceği düşüncesi, incelenen yapıyı tanımlar niteliktedir. Dizi tamamen dijital ortamda oluşturulmuş, oyundan öğeleri içine almış tarihten gelen karakterleri farklı bir kurgusal yapıda birleştirmiştir. Her parça bütün içerisinde yapısal olarak yer almaktadır. Bu nedenle eserin hem dijital sanatın özelliklerini hem de postmodern sanatın önemli bir özelliği olan metinlerarasılık tekniğini yansıttığı sonucu ortaya çıkmaktadır.

Dünyanın değişen koşullarında farklılaşan sanat eseri üretimi, hazır nesnelerin kullanımı ile yeniden anlam kazanmakta, birbirinden ayrı olan eserler yeni bir potada eriyerek farklı gerçekliklere dönüşmektedir. Çalışmaya konu olan dizi postmodern sanat eserinin yaratımı itibarıyla özgün yanına denk düşmekte ve sanatçıya özgür ortam sunması, kuralsızlığa izin vermesi bakımından bir sentez sunmaktadır.

Sinema, animasyon ve video oyunların birleştirilmesinden doğan machinima yapımlar, yalnızca sinema veya yalnızca animasyon filmi çekmenin ötesine geçmiştir. Bu anlamda medya sektöründe çeşitlilik ve içerik noktasındaki tıkanmışlığı aşmaya bu yapımlar bir öneri olarak sunulabilir. Bu doğrultuda kendi imkânları doğrultusunda filmi çekmek isteyen sanatçıların machinimaya yönelmesi olasıdır. Türkiye'de machinima yapımların ve bu alandaki akademik

çalışmaların sayısı oldukça azdır. Sayıyı ve niteliği artırmak için İletişim ve Güzel Sanatlar Fakültesi öğrencilerinin machinima yapımlara yönlendirilmesi ve Avrupa'da olduğu gibi yarışmaların düzenlenmesi yapımlara olan ilgiyi artıracaktır. Benzer şekilde machinima kavramına ve bu yöntemle oluşturulan eserlere akademik çalışmalarda daha fazla yer verilmesi gerektiği sonucuna ulaşılmıştır.

KAYNAKÇA

- Akbulut, D. (2018). Dijital Çağda Sanatın ve Sanatçının Konumu. *Inonu University Journal of Art and Design*, 8(17):117-123. doi:<https://doi.org/10.16950/iujad.449731>.
- Aktulum, K. (2011). *Metinlerarasılık / Göstergelerarasılık*. Ankara: Kanguru Yayınları.
- Arslan, A. (2018). Bilimsel Araştırma Süreci ve Araştırma Teknikleri. (Editör), Arslan D.A.:*Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntem ve Teknikleri* içinde (ss. 63-82) Ankara: Paradigma Akademi.
- Arslan, C. (2018). Dijital Yeniden Üretim Çağında Sanat Eseri: "Aura" Kavramının Dijital Sanat Bağlamında Yeniden Değerlendirilmesi. *Art-Sanat*(9):405-413. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/783692>.
- Aşkaroğlu, V. (2015). *Postmodern Söylem - İhsan Oktay Anar John Fowles*. İstanbul: Kültür Ajans Tanıtım ve Organizasyon.
- Baş, T. ve Akturan, U. (2017). *Sosyal Bilimlerde Bilgisayar Destekli Nitel Araştırma Yöntemleri* (3.Basım), Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Benjamin, W. (2022). *Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı*. <https://odabasibel.blogspot.com/2010/06/walter-benjamin-pasajlar-teknigin.html>. [Erişim Tarihi: 03.05.2022]
- Berkeley, L. (2006). Situating Machinima in the Mediascape. *Australian Journal of Emerging Technologies and Society*, 4(2):65-80. http://gunkelweb.com/coms465/articles/situating_machinima.pdf.
- Binark, M., ve Bakraktutan Sütçü, G. (2008). *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayıncılık
- Biricik, Z. (2022). Dijital Bağımlılıklar ve Dijital Bağımlılıklardan Kurtulma Yolu Olarak Dijital Minimalizm. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 12(3):897-912. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2413638>.
- Bolter, J. D. and Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding New Media*. London: The MIT Press.
- Bulduk, B. (2017). Yeni Kavramsalcılık: Jeff Koons, Damien Hirst, Sherrie Levine, Cindy Sherman. *Ullkabilge*, 5(18):1939-1947. doi:10.7816/ulakbilge-05-18-01.
- Buluş, B. ve Buluş, G. (2020). Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyunlar ve Dijital Ekonomi. *Aksaray Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 12(2):1-6. <http://aksarayiibd.aksaray.edu.tr/tr/download/article-file/1152183>.
- Burunsuz, M. (2020). Postmodern Sanatta Eser ve Kavram Bileşenleri Üzerine Bir Değerlendirme. *Yıldız Journal of Art and Design*, 7(2):100-120.
- Calero, J. A. (2022). Machinima, Posfotografía y Posanimación: Estudio Comparativo Disciplinar. *Artnodes*(30). doi:<https://doi.org/10.7238/d.v0i30.393949>

- Cançat, A. (2018). Yeni Medya Sanatı Üzerine... *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi* (40): 165-178. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/465246>.
- Cannon, R. (2007). Meltdown, (Editör), Clarke, A. ve Mitchell, G.: *Videogames and Art* içinde, (ss. 38-53) Chicago: Intellect Books.
- Cevizci, A. (2012). *Felsefe Tarihi*. İstanbul: Say Yayınları.
- Çuhacı, G. (2007). *Dijital Sanatlarda Bedenin Kullanımı*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi:İstanbul.
- Ecevit, Y. (2002). *Türk Romanında Postmodernist Açılımlar*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Eliuz, Ü. (2016). *Oyunda Oyun Postmodern Roman*. İstanbul: Kesit Yayınları.
- Erbaş, E. (2018). Canlandırma Sineması Formu Olarak "Machinima". *İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 4(7):1-7. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/532872>
- Fiske, J. (1987). *Television Culture*. London: Routledge.
- Geray, H. (2017). *Toplumsal Araştırmalarda Nicel ve Nitel Yöntemlere Giriş*. Ankara: Ütopya Yayınları.
- Halaçoğlu, B. N. (2021). Makinimanın Gelişimi: Film Yapımının Sanal Prodüksiyona Dönüşümü. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (68): 73-89. doi:10.51290/dpusbe.823660.
- Harvey, D. (2012). *Postmodernliğin Durumu* (6.Basım), (Çeviren, Savran S.) İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Holmes, T. (2003). Arcade Classics Spawn Art? Current Trends in the Art Game Genre. *Proceedings of the 5th International Digital Arts*, (ss 46-52). Melbourne. https://www.academia.edu/2998560/Arcade_Classics_Spawn_Art_Current_Trends_in_the_Art_Game_Genre.
- Internet Movie Database*. (2013). IMDB: <https://www.imdb.com/title/tt0401747/awards>. [Erişim Tarihi: 13.04.2021]
- İspir, N. ve Kaya, Z. (2011). Sinemada Postmodern Arayışlar. *Atatürk İletişim Dergisi*(2):81-99.
- Jameson, F. (1994). *Postmodernizm ya da Geç Kapitalizmin Kültürel Mantığı*. (Çeviren, Plümer N.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture*. New York: New York University Press.
- Kelland, M. (2011). From Game Mod to Low-Budget Film : The Evolution of Machinima. (Editör) Lowood, H. ve Nitsche, M.: *The Machinima Reader* içinde (ss. 23-36) London: The MIT Press.
- Kellner, D. (2018). Toplumsal Teori Olarak Postmodernizm: Bazı Meydan Okumalar ve Sorunlar, (Editör), Küçük, M.: *Modernite versus Postmodernite* içinde (ss. 409-450). İstanbul: Say Yayınları.
- Küçükalkan, G. (2018). *Derrida ve Yapısöküm*. İstanbul: Arı Sanat Yayınları
- Lowood, H. (2006). High-performance play: The making of machinima. *Journal of Media Practice*, 7(1):25-42. doi:<https://doi.org/10.1386/jmpr.7.1.25/1>
- Lowood, H. (2008). Found Technology: Players as Innovators in the Making of Machinima, (Editör), McPherson, T.: *Digital Youth, Innovation, and the Unexpected* içinde (ss. 165-196) London: The MIT Press.

- Lowood, H. (2011). Video Capture : Machinima, Documentation, and the History of Virtual, (Editör), Lowood, H., ve Nitsche, M.: *The Machinima Reader* içinde (ss. 3-22) London: The MIT Press.
- Mazalek, A. (2011). Tangible Narratives : Emerging Interfaces for Digital Storytelling and Machinima, (Editör) Lowood, H., ve Nitsche, M.: *The Machinima Reader* içinde (ss. 91-110) London: The MIT Press.
- Mirapaul, M. (2002). <https://www.nytimes.com/2002/07/22/movies/arts-online-computer-games-as-the-tools-for-digital-filmmakers.html>. nytimes: <https://www.nytimes.com/2002/07/22/movies/arts-online-computer-games-as-the-tools-for-digital-filmmakers.html>.
- Nitsche, M. (2011). Machinima as Media, (Editör) Lowood, H., ve Nitsche, M.: *The Machinima Reader* içinde (ss. 113-126) London: The MIT Press.
- Paul, C. (2008). *Digital Art*. London: Thames & Hudson.
- Picard, M. (2006). Machinima: Video Game As An Art Form? *Proceedings of CSGA 2006, 24-28 July 2006* San Francisco CA, (ss. 1-6). <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/17/20>.
- Ploug, K. (2005). Art Games. <http://artificial.dk/articles/artgamesintro.htm> adresinden alındı. [Erişim Tarihi: 20.06.2022]
- Rosenau, P. M. (1998). *Post-Modernizm ve Toplum Bilimleri*. (Çeviren, Birkan, T.) Ankara: Ark Yayınları.
- Sagri, M., Mouzaki, D., and Sofos, F. (2020). Teaching cinema with machinima. *International Journal of Arts and Technology*, 12(2):155-173. doi:10.1504/IJART.2020.108634
- Salen, K. (2011). Arrested Development : Why Machinima Can' t (or Shouldn' t) Grow Up. (Editör) Lowood, H., ve Nitsche, M.: *The Machinima Reader* içinde (ss. 37-50) London: The MIT Press.
- Sans, J., and Virilio, P. (1995). The Game of Love and Chance. *Games*, 12-17. https://www.jstor.org/stable/25007841?origin=crossref&seq=1#metadata_info_tab_contents adresinden alındı
- Sarup, M. (1995). *Post-yapısalcılık ve Postmodernizm*. (Çeviren, Güçlü, A.) İstanbul: Pharmakon Kitap.
- Sim, S. (2006). *Postmodern Düşüncenin Eleştirel Sözlüğü*. (Çeviren, Erkan, M. ve Utku, A.) Ankara: Ebabel Yayınları
- Şahin, H. (2012). Postmodern Sanat. *İdil*, 1(5):90-111. doi:10.7816/idil-01-05-07
- Şahin, H. (2013). Postmodern Sanatta Eklektik Nesnelere. *Karadeniz Araştırmaları*, 36(36):235-255. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/karadearas/issue/10060/124027>.
- Şaylan, G. (2016). *Postmodernizm (5.Basım)*, İstanbul: İmge Kitabevi.
- Tanyeli, U. ve Sözen, M. (2001). *Sanat Kavramı ve Terimleri Sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Tavinor, G. (2009). *The Art of Video Games*. Singapur:Wiley-Blackwell <https://libgen.rocks/ads.php?md5=8CFCAE921C91B7C7B7DAD9CCC3A42ED8> .
- Timur, K. (2017). Kural Tanımayan Bir İdeoloji:Postmodernizm. *Hikmet - Akademik Edebiyat Dergisi*(Gelenek ve Postmodernizm Özel Sayısı):1-9. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/411888>.

Uzunoglu, A. (2021). Dijital Oyun ve Bağımlılık. *Yeni Medya*(11):116-131. doi:10.34189/ymd.2021.11.007

Ünsal, Ö. (2010). Teknoloji ve Sanatın Buluşması: Digital Art. *Lebriz Sanal Dergi*. <http://lebriz.com/pages/lst.aspx?lang=TR§ionID=2&articleID=825>.

Yengin, D. (2012). *Dijital Oyunlarda Şiddet*. İstanbul: Beta Yayınları.

Yıldırım, A., ve Şimşek, H. (2018). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri (11.Basım)*, Ankara: Seçkin.

Yıldız, İ., ve Kanak, M. (2021). Çocukların Dijital Teknoloji Kullanımı ve Ebeveyn Yaklaşımları: Kesitsel Bir Çalışma. *Turkish Journal of Family Medicine and Primary Care*, 15(2):306-314. doi:<https://doi.org/10.21763/tjfmpe.797346>