



Etkileşimli Dijital Anlatı ve Anlatının Yeni Bileşenleri: Yazınsal ve Dijital Arasında Çatışma

Medine SİVRİ¹, Şevket TÜFEKÇİ²

Özet

Yüzyıllardır sürekli gelişerek değişen anlatisallık dijital olanaklar ile birlikte yeni bir aşamaya taşınır. İçinde dijital ve yazınsal birleştirmeye çalışan dijital yazın ürünleri söz konusu bu iki kutup arasında bir çatışma yaratır. Yirminci yüzyılın avangart yaklaşımlarıyla anlatisallığın basılı taşıyıcılar üzerinden sorgulanması aracılığıyla anlatisal unsurların sınırlarının genişletilmeye başlandığı görülür. Dijital olanaklar ise bu sınırları biraz daha genişletme arzusuyla onları somut birer yazınsal ürün olarak test etmeyi başarır. Bu çerçevede anlatisallığın en önemli unsuru olan öykülemenin dijital olanaklar ile gelen yeni etkileşim, dijital estetik, dijital oyunsallık ve dijital anlatıların oluşumunda kullanılan yeni gösterge sistemleri ile çatışmaya başladığı görülür. Elinizdeki çalışmanın amacı somut örnekler üzerinden bu çatışmanın izlerini ortaya koymak olacaktır. Bunun gerçekleştirilmesi için anlatının yeni dijital bileşenleri Gérard Genette'in anlatibilimsel çerçevesinden değerlendirilecektir. Çalışmanın sonunda bir taraftan yeni dijital anlatisallığın ne olduğu açıklanmaya çalışılacak diğer taraftan da dijital anlatisallığın geleneksele getirdiği kısıtlamaların yanında ona önemli katkılar da sağlayabileceği gösterilmeye çalışılacaktır.

Anahtar Kelimeler

Dijital Yazın
Etkileşimli Dijital Anlatı
Dijital Yazınsallık
Dijital Estetik
Dijital Anlatisallık

Interactive Digital Narrative and New Components of Narrative: Conflict Between Digital and Narrative

Abstract

The narrativity, ever-evolving for many centuries, has moved to a new stage with digital possibilities. Digital literary products, trying to combine literariness with digital, create a conflict between these two poles of the new digital literariness. Avant-garde approaches of the 21st century extends the boundaries of narrative elements by questioning the narrativity on printed narratives. However, digital possibilities achieve

Keywords

Digital Literature
Interactive Digital
Narrative
Digital Literariness
Digital Narrativity
Digital Aesthetic

¹ Prof. Dr., ESOGÜ, medinesivri@gmail.com

² Dr., Strazburg Eğitim Ataşeliği, tufekcitekves@gmail.com

to test and to produce them as concrete literary works. In this context, it is seen that the most important element of the narrative, the narration starts to conflict with new interactivity, digital aesthetic, digital playability and new sign systems accompanied by digital possibilities. The aim of this article is to show this conflict by analyzing concrete digital literary works. To achieve this, these new elements of the narrative are analyzed by Gérard Genette's narrative approach. At the end of the study it is tried to explain what the new digital narrativity is and how digital provides important contributions to traditional literature on one side while it is limiting its literariness on the other.

GİRİŞ

Dijital çağ Aristo (1990) ile Platon (1992) arasında başlayarak bugüne kadar sürekli gelişip seyir değiştiren yazınsal diyalogun farklı boyutlara taşınmasına neden olur. Bu bağlamda dijitali ve yazınsalı aynı bütün içinde birleştirmeye çalışan etkileşimli dijital anlatıların, dijitalin getirdiği teknik olanaklar ve üzerinde insanlık tarihinin yüzlerce yıllık kültürel birikiminin izlerini taşıyan yazın alanının mirası arasında önemli bir etkileşim ilişkisi yarattığı gözlenir.

Yirminci yüzyılda deneyimlenen yazınsal avangart yaklaşımlar çerçevesinde, basılı taşıyıcılar üzerinde gerçekleştirilmeye çalışılan, anlatıları geleneksel üçlemelerden ve diğer klasik öğelerden kurtarma veya onların sınırlarını genişletme girişimi, dijital yazın çerçevesinde içine etkileşim unsuru da katılarak ileri aşmalara taşınır. Böylece anlatının en temel unsuru sayılan öyküleme ve buna bağlı olarak klasik yazınsallık ve anlatısallık yeni bağlamında bir kez daha sorgulanır.

Bu çerçevede anlatısallığın en önemli unsuru olan öykülemenin dijitallik ile gelen etkileşim, dijital estetik, oyunsallık ve yeni gösterge sistemleri ile çatışmaya başladığı görülür. Elinizdeki çalışmada dolayısıyla, Gérard Genette'in (1969; 1972) bakış açısından anlatısallığın olmazsa olmazı öykülemenin dijitalin getirdiği diğer dijital anlatısal unsurlar ile nasıl bir ilişkiye sokulduğu ve bu ilişki sürecindeki çatışmaların neler olduğunun ortaya çıkarılması amaçlanmaktadır. Bu doğrultuda yapılacak derinlemesine incelemede etkileşimli dijital anlatılar geleneksel anlatısallık çerçevesinden çözümlenmeye çalışılarak eski ve yeni anlatısallık arasındaki sınırlar, sınırlılıklar ve bağlantıların neler olduğu tespit edilmektedir.

Çalışmanın sonunda yeni anlatısallığın dijitali ve yazınsalı tek bir dijital ürün üzerinde birleştiren süreçürünler olarak etkileşimli dijital anlatıları ürettiği gözlemlenir. Söz konusu etkileşimli dijital anlatılar geleneksel yazınsallığa birtakım kısıtlamalar getirmekle birlikte daha çok onun kısırdöngüye giren yazınsal ve anlatısal unsurlarını yeniden işleyerek ona yeni bir ivmelenme kazandırdığı gözlemlenir. Bu bağlamda dijital yazının hem binlerce yıllık geçmişi olan yazınsal geleneğin hem de yirminci yüzyılın ikinci yarısı itibarıyla gelişen dijital olanakların yeniden sorgulanmasında önemli bir itici güç olarak ortaya çıkmaya çalıştığının farkına varılır.

Öyküleme ve Etkileşim

Genette (1969, s. 49) anlatıyı "gerçek ya da kurgusal bir olayın veya birbirini izleyen olaylar zincirinin dil aracılığıyla ve özellikle de yazılı dil aracılığıyla gösterimi" olarak tanımlar. Genette'in bu tanımında birkaç özelliğin ön plana çıktığı görülür. Bunlardan biri olay yani hikâye bir diğeri bu olayın bir aracı vasıtasıyla gösterimidir. Burada olay, bir hikâye kişisi/kişileri, onun/onların gerçekleştirdiği bir eylem ve bu eylemin konumlandığı

bir yer ve bir zaman dilimine göndermede bulunurken gösterim ise bir anlatıcı, anlatıcıya ait bir bakış açısı ve öyküleme yöntemi ile bir hedef kitleye yani klasik zamanların okuruna göndermede bulunur.

Aristo'dan (1990) günümüze gelirken sürekli "giriş, gelişme, sonuç" ve "kişi, yer, zaman" üçlemeleri üzerinden tanımlanmaya çalışılan anlatı, dijital çağda bu en temel özelliklerinden bile sıyrılmaya arzusunda. Bu bağlamda Genette'in "anlatı = hikâye + öyküleme" formülünün dijital anlatılar çerçevesinden "anlatı = hikâye + öyküleme + etkileşim" (Bouchardon, 2009, s. 39) formülüne dönüştüğü görülür. Böylece dijital ortamdaki anlatı "etkileşimli dijital anlatı" halini alır.

Genette'in yukarıdaki tanımından, söz konusu olayın gösteriminin bir öyküleme süreciyle, diğer bir ifadeyle bu eylemin anlatanın anlatılana/okura seslenmesi yoluyla gerçekleştirildiği çıkarılır. Dijitalleşen anlatı bu sürece etkileşim unsurunu da ekleyerek söz konusu ilişkideki dengeleri değiştirir ve anlatanın rolünün bir kısmını anlatılana verir. Böylelikle "etkileşimli dijital anlatıda etkileşim boyutu artmaya ve kendini empoze etmeye başladıkça buradaki öyküleme ve klasik anlamda yazınsallığın azaldığı" (Bouchardon, 2014, s. 123) görülür. Anlatı ve oyun yan yana gelir. Gösterilen, anlatılan, öykülenen, aktarılan anlatıdan, kullanılan, oynanılan veya yaşanılan anlatıya geçiş yapılı. Burada anlatisallık ve etkileşim arasında bir gerilim ilişkisi gözlemlenir.

Bouchardon'a göre (2005, s. 24-26) klasik anlatıda anlatan, "okuru ona bir öykü aktarmak için elinden tut[arken]" etkileşimli dijital anlatılarda bu el "anlatı sürecine müdahil olabilmesi için okura ver[ilir]". Dolayısıyla anlatıda eğer bir etkileşimden bahsedilecek ise "burada [öncelikle] okurun rolünün sorgulanması gerekir". Dijital anlatılarda okur/kullanıcı/oyuncu olmadan herhangi bir okuma ya da anlatı kavramının varlığından bahsedilemez. Burada anlatının uzamını, zamanını, aktarılış hızını, akışını, bakış açısını, belirleyen okurdur.

Geleneksel anlamda bir anlatı basıldığı andan itibaren vardır ve somut bir halde okurunu beklemektedir. Herhangi bir yerde ve zamanda okunmuyor olması onun bir anlatı olmadığını göstermez. Ancak dijital anlatılarda durum farklıdır. Makine, yazar, programcı ve yazılım tarafından oluşturulan ve aynı düzenek içinde anlatisal bir potansiyel olarak bulunan ham ikili kodlar okurun/kullanıcının/oyuncunun müdahalesi olmadan sergileme olanakları üzerinde bir üstanlatıya dönüşemez. Dijital anlatıyı anlamlı kılan ya da amaçlanan işlevi gerçekleştirilmesi için onu tetikleyen okurun makine ile kurduğu iletişim ve etkileşimdir. Okurun bazen bir fare hareketi, bazen sesli komutu, bazen jesti ve mimiği stoklanan verileri harekete geçirerek potansiyel metni, her biri farklı çıktılar ve anlamsal olasılıklar üretecek yeni bir dijital anlatıya dönüştürür. "Okurun anlatının öyküleme sürecinin herhangi bir anındaki müdahalesi anlatı sürecini işletir ve onu anlatisallığa, anlamsallığa, yorumsallığa, metin-ötesi boyutlara ve dijital yazınsallığa taşır" (Tüfekçi, 2016, s. 504).

Görsel 1. İçboşluk Etkileşimli Dijital Anlatısı Ekran Resimler

Kaynakça: Gülsoy, M. *İçboşluk*, <http://muratgulsoy.com/hipermetin/>

Örneğin Murat Gülsoy ve Sercan Şengün'e ait *İçboşluk* etkileşimli dijital anlatısı üzerinde gerçekleştirilecek okuma etkinliğinin her aşamasında anlatının etkinleşebilmesi için okurun anlatının giriş sayfası üzerinde faresinin imlecini gezdirmesi gerekir. Okurun bu hareketlerine tepki veren dijital anlatısal program, *İçboşluk* anlatısal makroyapısı üzerinde onun kendi geçici gözlemlenebilir üstanlatısını oluşturma sürecini başlatır ve siyah ekran üzerinde sözce öbeklerinin belirmesini sağlar. Anlatılama boyunca okurun hareketliliğinin durduğu anda anlatısal üretici etkinlik olarak öykülemenin de durduğu fark edilir. Öyküleme etkinliğinin yeniden başlatılması için okurun faresiyle görselin üzerinden yeniden geçmesi ve sürekli hareket halinde olması gerekir. Okurun, anlatı olasılıkları potansiyeli olarak dijital düzenek ile etkileşimi anlatılama olanaklarını yeniden harekete geçirecek ve aktarım, yani öyküleme devam edecektir. Dolayısıyla *İçboşluk*'ta okur faresini hareket ettirmediği, koca siyah bir dijital pencere üzerinde keşif denemeleri yapmadığı sürece bu anlatı oluşmayacak, amaçlanan işlev gerçekleşmeyecek, anlatı olasılıkları potansiyeli olarak bu makroyapı herhangi bir anlamsallığa ve yorumsallığa açılmayacaktır.

Unutulmaması gereken şey, *İçboşluk* herhangi bir taşıyıcı üzerine (kitap ya da dijital ortam) yazar tarafından kaydedilmiş bir anlatı değildir. Bu anlatı hazır bir şekilde raflarda okurunu beklememektedir. Onun okuru edilgen bir şekilde aktarımın devam etmesini beklememektedir. *İçboşluk*, alanında uzman kişilerce bir "anlatısal makroyapı" (Bouchardon, 2014) olarak ikili kodlar halinde dijital taşıyıcı düzenek üzerine kaydedilmiştir. Bu verileri mekanik ve bilişsel bir ara yüz olarak ona eklenerek çalıştıran okurun/kullanıcının etkinliği olmadan onun bir anlatıya dönüşmesi olanaklı değildir.

Etkileşimin Sınırları

Etkileşim kavramının dijital olanakların belirmeye başlamasıyla birlikte gündeme gelmediği doğrudur. Bu alana sonradan aktarılan söz konusu kavramın üzerinde geçmişten bugüne çok farklı disiplinlerin biriktirdiği anlamsal bir karmaşa yüklüdür. Bu şartlar altında adına etkileşimli dijital anlatı denen olgunun ne olduğunun ortaya konabilmesi için dijital alan çerçevesinden etkileşim olgusunun sınırlarının çizilmesi gerekir.

Clément (1994, s. 20) yazın ve hipermetinsel kurgunun birbirine çok yakın alanlar olduğunu vurguladığı çalışmasında bu yakınlığın, "hipermetinsel kurgunun [geniş anlamda

dijital yazın] geçmişten gelen yazınsal miras üzerine kurulu” olmasından kaynaklandığını belirtir. Bu bağlamda yazınsal miras yeni kurulmakta olan alana birçok olumlu katkı sağladığı gibi onu birtakım açmazlara da sokmaktadır. Geleneksel yazın kültüründen dijital alana aktarılan okur, yazar, metin gibi unsurlar “çok eski ve zengin bir metin geleneğinin dijital alana mirasıdır ve bunların yazarları doğrusal söylemi bozmak için okurla belirli bir düzeyde etkileşim olanağı yaratırlar” (Clément, 1994, s. 20). İlk olarak modern zamanların avangart çalışmalarında beliren yeni yaklaşımlar anlatının dijitalleştiği oranda değişip dönüşür. Söz konusu dönüşüm, “etkileşim kavramı üzerinde bir anlam kirliliği” (Archibald, 2006, s. 30) yaratır.

Dijital teknolojinin yaşamın çok farklı alanlarına girmeye başlamasıyla bu anlam kirliliği daha da karmaşıklaşır. Bu noktada Aarseth, (1997, s. 48) “endüstriyel retorikğin etkileşimli gazete, etkileşimli video, etkileşimli televizyon ve hatta etkileşimli ev [...]” gibi kavramlar doğurduğunu söyler. Balpe (2005), Aarseth’in açıklamalarını destekleyerek etkileşim kavramı üzerinde bugün “büyük bir yanlış anlama olduğunu” vurgular. Guéneau (2005, s. 124) tüm bu yanlış anlaşılmanın nedenlerini ortaya koymaya çalıştığı incelemesinde, “eğer etkileşimin tanımlanması bu kadar zor ise bu durum kesinlikle onun teknolojik bir kopuş fenomenini özerkleştirmeyi amaçlayan söylemsel bir uzamda oluşturulmaya çalışılmasından kaynaklandığını” belirtir.

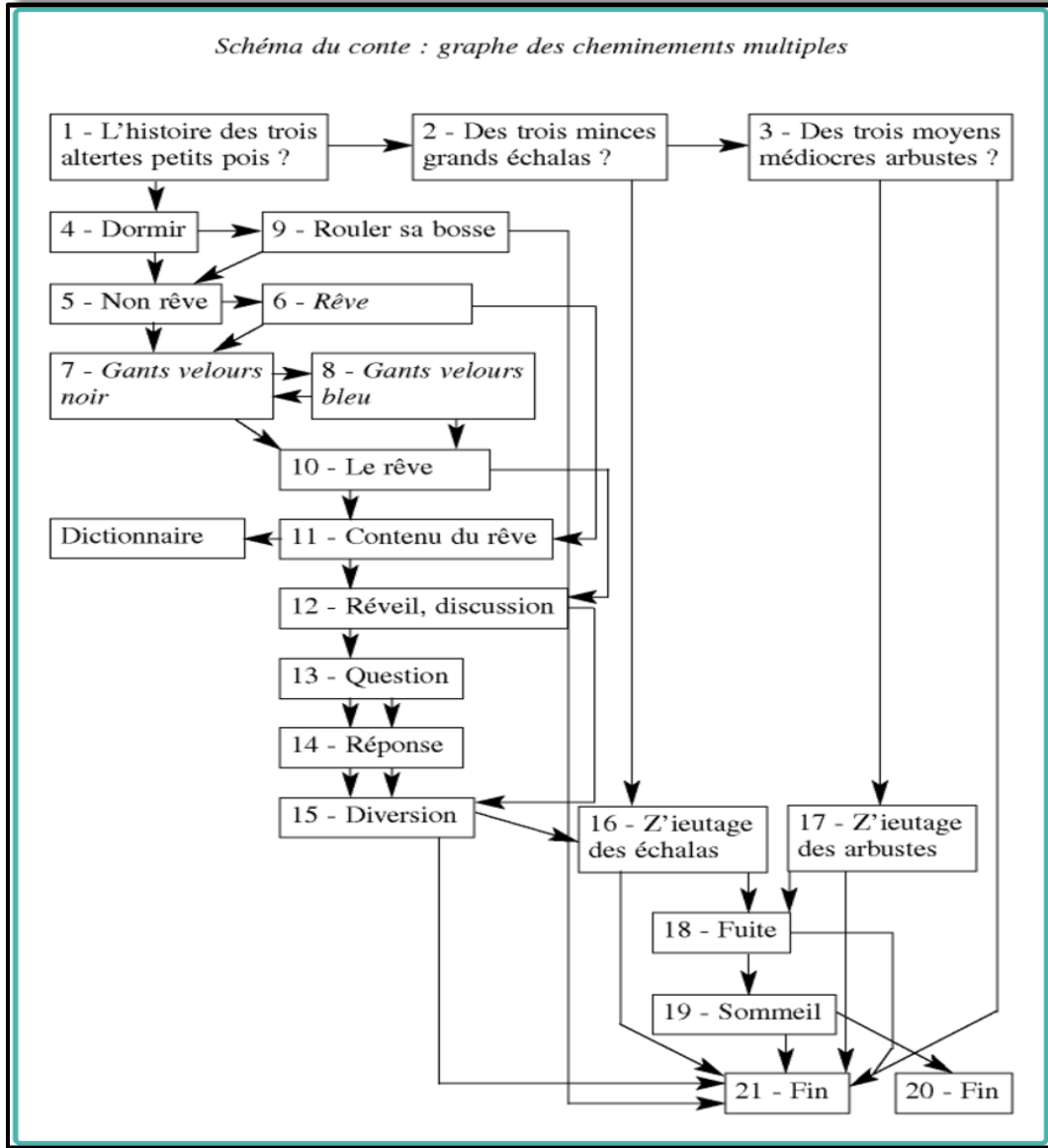
“Etkileşimli anlatı henüz okuma ve yazma uzlaşımları yapım aşamasında olan deneysel bir etkinliktir” (Bouchardon ve Ghittalla, 2003, s. 35). Dolayısıyla bu deneysellik etkileşim konusunda kesin sabit bir tanım vermeyi olanaklı kılmamaktadır. Ancak bu durum dijital alandaki etkileşimin sınırlarını belirli bir oranda çizmeye engel değildir. Bu çerçevede öncü çalışmalara imza atan araştırmacılar (Bouchardon 2009, s. 30-33) basılı taşıyıcılar ve dijital taşıyıcılar üzerindeki etkileşimin farklı boyutlarını ve özelliklerini tanımlamaya çalışır. Bu bağlamda dijital yazınsal çalışmalara Queneau’nun birçok eserinin ilham kaynağı olduğu görülür. Bu eserlerin en önemlilerinden biri *Kendi Tarzında Bir Hikâye* (Queneau, 1981) isimli çalışmadır.

Queneau’nun eserinin özelliği dijital olanaklar tarafından desteklenmeksizin basılı taşıyıcılar üzerinde kombinasyonel bir çalışma üretmiş olmasıdır. Okura yirmi bir farklı soru ya da seçenek sunan bu anlatı, okuma etkinliği boyunca okuru yaptığı her seçimin ardından bir önceki, iki sonraki, en baştaki ya da en sondaki vb. sayfaya yönlendirir. Böylelikle eserde herhangi bir dijital programa gereksinim duyulmadan analog olarak programlanmış kombinasyonel bir yapı üretilir ve okur ile eser arasında etkileşim boyutu yakalanmaya çalışılır. Bu çalışma daha sonra farklı kişiler tarafından dijital ortama da aktarılır.

Ancak dijital alan çalışanlarının buradaki etkileşime bir itirazı vardır. Onlara göre “Queneau’nun anlatısında okur, dijitalde olduğunun aksine taşıyıcı [basılı kağıtlar] üzerinde etkin değildir” (Bouchardon, 2009, s. 31). Sadece kitap sayfalarını çevirmek ya da kağıtları farklı sıralarla okumak etkin bir okuma süreci ve gerçek (dijital) anlamda bir etkileşim işlemi üretmez. Etkileşimli bir anlatıdan bahsedilebilmesi için okurun öyküleme sürecindeki düzeni değiştirmesi yeterli değildir. Nitekim okurun anlatının düzenini değiştirmesinin anlatı üzerinde hiçbir etkisi yoktur. Bu noktada “bilgisayimsal bir programı işlerliğe koyan bir düzenek aracılığıyla erişilemeyen anlatının etkileşimli olduğu düşünülemez” (Bouchardon, 2009, s. 31). Yani anlatının etkileşimli olabilmesi için hem bir okur tarafından harekete geçirilmesi hem de bir program aracılığıyla işlenmesi gerekir. Dijital yazın ortaya

konulurken sıralanan özelliklerden biri olan programlama ve okurun etkinliği dolayısıyla dijital etkileşimliliğin de olmazsa olmazları arasında kabul edilir.

Görsel 2. Kendi Tarzında Bir Hikâye Etkileşimli Anlatısı Kombinasyonel Yapı Haritası



Kaynakça: Campaignolle-Catel, H. *Un Conte à votre façon de Queneau: Délinquance ou insignifiance?* www.cairn.info/revue-d-histoire-litteraire-de-la-france-2006-1-page-133.htm

Basılı taşıyıcılar üzerinde üretilerek sonradan dijital ortama aktarılan anlatılar da etkileşimli anlatı kategorisinde sayılmazlar. Çünkü sonradan dijitalize edilerek dijital taşıyıcı düzenek üzerine aktarılan anlatıların dosyalarına ulaşmak, onlar arasında gezinmek ve doğrusal bir okuma etkinliği boyunca okurun komutlarıyla onların bir bölümünden diğer bölümüne geçişi sağlamak etkileşimli dijital anlatı çerçevesinden bir etkileşim unsuru olarak adlandırılmaz. Diğer bir ifadeyle sayfalar, dosyalar ya da pencereler arasında “gezinmenin sunduğu etkileşim [herhangi bir anlatının] etkileşimli anlatı olarak tanımlanması için yeterli değildir” (Bouchardon, 2009, s. 31). Vandendorpe’a (1999, s. 103) göre; “hipermetinsel üretimleri karakterize eden etkileşimlilik çeşitli faktörlerin kombinasyonuyla gerçekleştirilir.

[...] Bunların ilki okur ile söyleşimsel bir ilişki ikincisi ise metinsel kurgu içindeki dallanma olasılıklarıdır”.

Ne sadece okurun eser ile söyleşimi ne de dijital programlama, etkileşimli dijital bir anlatı için tek başına yeterli olabilir. Bunların yanında “okurun somut müdahalelerinin bilgisayarlı programlanması” (Bouchardon, 2009, s. 32) da gerekmektedir. Diğer bir ifadeyle okura ait jestlerin ve okuma etkinliğinin de programlanmış olması gerekir. O halde dijital bir anlatıdaki etkileşimlilik “okurun müdahalelerinin bilgisayarlı programlanması ve aynı okurun etkinliklerinin tümünü hesaba katmayı gerektirir” (Bouchardon, 2009, 32). Yani dijital etkileşimli bir anlatı doğuracak etkinlik, okur ve bilgisayarlı programın anlatı düzeneği üzerinde birlikte işlerliğe sokulması yoluyla gerçekleştirilir.

Öyküleme ve Estetik Boyut

Genette’in (1969, s. 49) anlatıyı “gerçek ya da kurgusal bir olayın veya birbirini izleyen olaylar zincirinin dil aracılığıyla ve özellikle de yazılı dil aracılığıyla gösterimi” olarak tanımlaması anlatisallığın yalnızca dilsel gösterge sistemlerinin egemenliği altında bulunduğu çıkarılmasına neden olur. Bu tanım diğer gösterge sistemlerini anlatisal alanın dışında bırakır. Oysa günümüz toplumunda anlatisallığın tek ve egemen aracının dilsel gösterge sistemleri olmadığı açıktır. Bugün tiyatro, sinema, televizyon, reklamcılık ve dijital alanların, anlatisal düzlemde dilden daha çok diğer görsel gösterge sistemleri üzerine yoğunlaştığı, en azından bunlar tarafından gerçekleştirilen aktarımın tüm gösterge sistemlerinin karışımı ile elde edildiği açıktır.

Söz konusu boyut anlatisallıkta öyküleme ve estetik boyutu bir araya getirmektedir. Bu çerçevede yazınsal alanda da görsel ve dilsel gösterge sistemleri arasında söz konusu bir etkileşim ve iş birliği varlığının örnekleri azımsanmayacak ölçüdedir. Öyküleme ve estetik arasındaki ilişkiye klasik yazın tarihi boyunca rastlanmaktadır. Bu ilişkinin özellikle şiir alanında belirgin somut örnekleri bulunduğu bilinmektedir. Örneğin Apollinaire’in (2013) *Kalligramlar*’ı bunlara önemli bir örnek olarak gösterilebilir. *Kalligramlar*’da ortaya konulmak istenen şeylerden biri, yazılı dilin işlevselliğini sorgulamak ve onun dayatıldığı dışında bir estetik amaç ile kullanılabileceğini kanıtlamaktır. Apollinaire bu çerçevede yazdığı birçok şiirinin izleğini sözbirimsel unsurlardan ördüğü bir görsele, yani kalligrafiye dönüştürür. Dolayısıyla dilbilimsel alanda bulunan bir aktarım sistemi ile oynayarak onu göstergebilimin farklı bir düzleminde, görsel alanda deneyimlemeye çalışır. Şiirini dilsel öykülemenin ötesine taşımaya çalışan şair, onu yazınsallıktan görsel sanatsallığa doğru sürüklemeyi seçer. Böylece anlatisallık üzerindeki estetik boyut çoklugu gösterge sistemi kullanımı ile zenginleştirmiş olur.

Dijital anlatılardan benzer bir şekilde, bünyesine kattığı tüm medyalar ve gösterge sistemlerinden yeni bir anlatı oluşturmak için onları önce ikili kodlar olarak yapı birimlerine ayırır. Daha sonra bu birimleri istediği şekilde işleyerek onları gösterim araçları üzerinde hem biçimsel hem de işlevsel düzlemde birbiri ile ilişkili olarak sergiler. Bu noktada elde edilen boyut ile anlatisallığın ve genel anlamda yazınsallığın sınırları genişletilir. Onları bu oranda sorgulama çabaları basılı taşıyıcı üzerinde gerçekleştirilemeyecek seviyede ileri aşamalara taşınır. Böylelikle “her şeyden önce gösteren üzerinde gerçekleştirilen bir oyuna dönen estetik bir etki” (Bouchardon, 2009, s. 29) yakalanmaya çalışılır.

Alan Bigelow’un aşağıda ekran resimleri verilen *Beyinşeritleri* adlı dijital anlatısı bu tarz eserler için önemli bir örnek teşkil eder. *Beyinşeritleri*’nde işitsel, dilsel (yazılı) ve görsel

aktarım araçlarının tümü birlikte kullanılır. Ancak tasarımcıların seçimi görsel unsurları hareketsiz bırakarak dilsel unsurlara hareket kazandırmaktan yana olur. Bu bağlamda kalp atışı biçiminde devinim kazandırılan başlıklar, arka fonda daktilo ve hesap makinesi sesleri eşliğinde sürekli hareket eden ve değişen rakamlar ve bir genişleyip bir daralan konuşma balonları anlatının estetik boyutunu oluşturur. Metnin içerik, yani öykülenen kısmında ise “sanatın farklı deneysel bağlamlara uygulanan matematiksel bir denklem” olduğu ifade edilir. Böylece “sanatçı kullanılmadan bir başyapıt üretilebilecektir” (Bigelow, 2011).

Görsel 3. Beyinşeritleri Etkileşimli Dijital Anlatısı Ekran Resimleri



Kaynakça: Bigelow, A. *Brainstrips*, http://collection.eliterature.org/2/works/bigelow_brainstrips.html

Bigelow bu çalışması ile anlatının aktarım araçlarıyla oynayarak onların işlevlerini birbirine aktarmaya çalışır. Dijital yaratım araçlarının ona sağladığı olanakları sonuna kadar kullanarak dilsel düzlemi hareketlendirir ve onlara işitsel bir boyut ekler. Dijital anlatıların durağan olarak nitelendirdiği basılı taşıyıcı üzerinde sergilenen anlatılara ait unsurların yeni medyada hareketlenebileceğini ve farklı işlevselliklere açılabilirliğini gösterir. Diğer taraftan dilbilimsel yapının anlatıda taşınması gereken anlamsal boyut ile de oyun oynar. Bir öykü anlatması gereken yazılı dil ile yorumsal üstmetinsellik bağlamında yazın alanını tartışan kuramsal bir metin üretir. Böylece metinde dilselliğe aynı zamanda alaycı bir boyut kazandırılarak bilim ile sanat arasındaki sınırın yeniden sorgulanması talep edilir.

Tadie (1994, s. 113) bu noktada “estetik anlatı oluşturulmuş bir yapıdır” ifadelerini kullanır. Bu yapıyı oluşturan unsurların neler olması gerektiği bir reçete gibi sunulamaz. Ona göre “Bataille, Gracq ve Breton’un eserlerini Phidias ve Vermees’i okuduğumuz gibi okuruz”. Yani okuma etkinliği yalnızca dilsel gösterge sistemi üzerinde gerçekleştirilebilen ve onunla anlam kazanan bir etkinlik olarak değerlendirilemez. Dijital olanaklar ile birlikte gösteren, duyulararası bir boyutta farklı unsurlarla bezenerek deneyimlenir. Çoklumedya kullanan, farklı gösterge sistemlerini işlerliğe sokan çok boyutlu söz konusu bu yapıların okunması için de dolayısıyla göstergelerarası ortak bir anlamsallığın ve yorumsallığın işlevselleştirilmesi gereklidir.

Öyküleme ve Oyun

Genette (1972, s. 74) “anlatı, [yani] anlatsal söylem öykülemenin olmadığı durumda [...] şu an olduğu aynı şey olmazdı” demektedir. Klasik anlatı çerçevesinden bakıldığında anlatıyı anlatı kılan şeyin onun yukarıda gösterilen formüldeki anlatı = hikâye + öyküleme birliğidir. Bu kesin birliktelikteki öğelerden biri olan öykülemenin ortadan kalktığı durumlarda ya da en azından bu anlatsal etkinlik sorumluluğunun etkileşim ve oyun

unsurlarıyla paylaşıldığı oranda Genette'in tanımını yaptığı anlatısallıktan uzaklaşılacağı gözlerden kaçmamaktadır. O halde dijital anlatılar ile birlikte gelen video oyunları, enstalasyonlar ve dijital teatral oyunların geleneksel anlatı ile bir çatışma yaşaması kaçınılmazdır.

Bu çatışmanın izlerini ortaya koyabilmenin yolu tartışmayı Aristo ve Platon'un düşünceleri arasındaki ayrımlara kadar götürmekten geçmektedir. Aristo (1990, s. 102) *Poetika* isimli çalışmasında taklit sanatları arasında bir ayırım yapılması gerektiğini savunur. Müziğin taklidi, dansın taklidi ve hikâyenin taklidi gibi, sanatları değişik dallara ayırır. Bunlar arasında sayılan yazınsal taklit de yine iki kola ayrılır. Aristo'nun bu yaklaşımında "hikâye ya anlatılarak aktarılır ya da oynanarak aktarılır" (Bouchardon, 2009, s. 24). Bu bağlamda anlatılarak aktarılan hikâye Genette'in (1969) anlatısı ile örtüşürken oynanarak aktarılan hikâye Aristo'nun bahsettiği dram, trajedi ve komedi gibi teatral anlatılarda sanatçılar tarafından oynanarak aktarılan hikâyeler ile örtüşür.

Teatral oyunlarda Aristo'nun (1990, s. 104) dediği gibi taklit farklı bir "araç" olan "insanın oyunculuğu ile gerçekleştirilir". Böylece bunlar aracılığıyla anlatıcıları (belirli bir boyuttan) oyuncular olan bir hikâye aktarılır. Bilgisayar oyunlarında ise durum biraz farklıdır. Klasik teatral anlatılardan farklı olarak "bilgisayım [olanakları] bugün bir kullanıcıyı oyun sürecine dahil etse dahi onu anlatılan bir hikâyenin kahramanı yapmaz" (Clément, 2000, s. 5). Bu bağlamda "teorik çerçeveden teatral oyunun öykülemesini ayrı bir yere koymak gerekir" (Clément, 2000, s. 5). Nitekim burada işlevler bakımından bir farklılık gözlemlenir. Dijital bir oyunda, kullanıcının nesne ile iletişimi ve etkileşimi yoluyla bir hedefe varması ya da içinde örtük olarak sunulan hikâyenin sonuna ulaşması beklenir. Dolayısıyla video oyunları ya da dijital oyunlarda asıl amaç bir hikâye aktarmak değil o hikâye çerçevesine oturtulmuş görevlerin başarılmasını sağlamaktır.

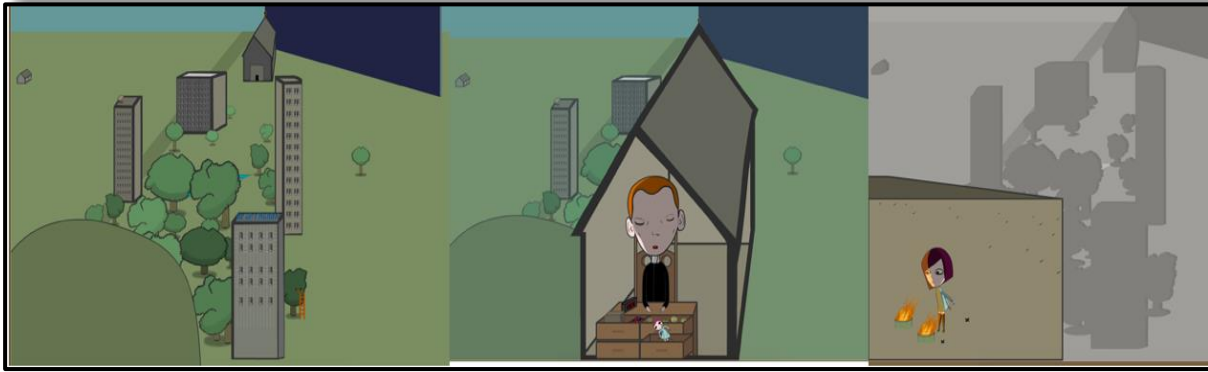
Bu bağlamda dijital bir anlatı ve dijital oyun arasındaki sınırın da çizilmiş olması gerekir. Dijital anlatılara Genette'in formülüne ek olarak etkileşim unsurunun da eklendiği yukarıdaki açıklamalarda net bir şekilde görülebilir. Bu anlamda dijital anlatılarda etkileşimin arttığı oranda öyküleme ve dolayısıyla klasik anlamda yazınsallığın azaldığı ortadadır. Öyleyse bu unsurlara, kullanıcının anlatıya belirli bir hedefe ulaşmak amacı ile yaklaştığı ve böylece oyunsallığın ön plana çıkarıldığı durumlar eklenince öykülemenin ve anlatının yeri daha da sorunlu hale gelir

Genvo (2011, s. 5) bu probleme çözümler bulmaya çalışır. O, çalışmasında "oyun sistemleri diye kavramlaştırılarak ifade edilen" yapının içinde "üç farklı seviyenin" olduğundan bahseder. Bunlardan birincisi "nesnelerin özelliklerini, karakterleri, bağlamı, düzenlemeleri ve sinematik sahneleri" kapsayan "hikâye" seviyesidir. Genvo'nun oyun sisteminin ikinci seviyesinde "kuralların işlenebilirliği" vardır. Burada önemli olan kullanıcı ya da oyuncunun ona sunulan kalıp hikâye içinde ne kadar özgür olduğu ve neyi değiştirip neyi değiştiremeyeceğidir. Örneğin önüne gelen her nesneyi parçalayabilir diğer karakterleri yok edebilir mi yoksa hiçbir şeyi değiştirmeden sadece önüne çıkan engelleri kaldırarak mı ilerleyebilir? Üçüncü seviye ise bir "hedefe ulaşmaktır". Diğer bir ifadeyle kurallar silsilesi ile örülmüş bir hikâye içinde kullanıcının bir yere gitmesi ve bir eylem gerçekleştirmesidir. Oyun içinde bulunan bu farklı seviyelerin "birbiri ile etkileşim halinde" olduğu unutulmamalıdır. Onların bu etkileşimi "ortak bir mesajın birlikte sunulmasına" (Genvo, 2011, s. 5) neden olmaktadır.

Genvo'nun ileri sürdüğü oyunun farklı seviyelerinden anlaşıldığı üzere oynusallık ile birlikte anlatı kavramına bir taraftan yeni bir unsur eklenirken (hedef ya da görev) diğer taraftan farklı bir unsur (öyküleme) ya çıkarılmakta ya da bu unsurun boyutu değiştirilmektedir. O halde etkileşimli bir dijital anlatı = hikâye + öyküleme + etkileşim olurken dijital etkileşimli oynusal bir anlatı = hikâye + (öyküleme?) + etkileşim (işleme) + hedef (görev) halini almaktadır. Dolayısıyla etkileşim ile riske giren öyküleme unsuru ve yazınsallık, oynusallık ile anlatı içindeki önemini ya da sorumluluğunu bir derece daha kaybetmektedir.

Etkileşimli dijital anlatı diye sınıflandırılan anlatılar arasında, tam olarak oyun kategorisine sokulmasa da yukarıda sınırları çizilmeye çalışılan türe uyabilecek birçok somut örneğin var olduğu bilinmektedir. Bunlardan bir tanesi olarak ELC Elektronik Yazın Seçkinde bulunan Donna Leishman'a ait (Deviant: The Possession of Christian Shaw) *Christian Shaw'un Sapkınlığı* isimli eseri gösterilebilir.

Görsel 4. *Christian Shaw'un Sapkınlığı* Etkileşimli Dijital Anlatısı Ekran Resimleri



Kaynakça: Leishman, D. *Deviant: The Possession of Christian Shaw*, <http://collection.eliterature.org/1/>

Yukarıda üç ekran resminin gösterildiği bu anlatıda İskoçya'da 1697 yılında *Bargarran Cadıları* olarak bilinen hukuk davasının hikâyesi anlatılır. Hikâyede Christian Shaw adındaki 11 yaşında küçük bir kız çocuğu evlerinden süt çalan hizmetçilerini annesine şikâyet eder. Bu durum karşısında çok sinirlenen hizmetçi, küçük kızı lanetler. Söz konusu lanetlemeden sonra kızın hastalanması ile başlayan olaylar kasabada yaşayan yedi cadının yargılanmasına, altısının idamına ve bir tanesinin de hücrede kendisini asmasına neden olur. Agnes Naarsmith hücrede kendini asmadan önce mahkemede bulunan herkesi tüm akrabaları ile birlikte lanetlemektedir. (https://en.wikipedia.org/wiki/Paisley_witches).

Leishman'ın çalışmasının çatısını yukarıda verilen ekran resminin birinci karesinde görülen Christian'ın yaşadığı kasabanın planı oluşturur. Eserin anlatıya dönüşebilmesi için, okurun faresinin imleci aracılığıyla sayfa üzerinde gezerken ekranda beliren parlak renkli nesnelere dokunması gerekir. Buradaki her bir nesne olay ile ilgili farklı bir durumu ya da bakış açısını aktarmaktadır. Yazar, rastlantısal olarak keşfedilen hiperbağlantılar aracılığıyla okura birtakım sahneler sunmakta ve görevler vermektedir. Bu görevi yerine getiren okur/kullanıcı/oyuncu böylece hikâyenin devamına ulaşabilmektedir. Ayrıca eser içinde dilsel/yazılı unsurların en aza indirilmesi anlatisallıkta dilselliğin sorgulanması yönünden anlamlıdır.

Leishman'ın çalışmasında, Genvo'nun (2011, s. 5) oynusal sisteminde bulunan üçüncü seviyedeki "görev" unsurunun diğer bilgisayar oyunlarında olduğu gibi kaleyi

çökertmek, düşmanı öldürmek gibi değil daha çok anlatıyı keşfetme çabası olarak ortaya çıktığı görülür. Okur anlatıyı açığa çıkarırken okuma etkinliği süresince farklı denemeler gerçekleştirir. Birkaç denemeden sonra görevleri tam olarak yerine getirmediği sürece anlatının tamamına ulaşamayacağını görür ve bu ilginç cadı avı hikâyesini anlatisallığa sürükleyebilmek için tüm görevleri baştan sona itina ile gerçekleştirmeye koyulur.

Bu eserin klasik anlatı, etkileşimli dijital anlatı ve dijital oyun sınıflamasında nereye konulması gerektiğinin sorunlu olduğu açıktır. *Christian Shaw'un Sapkınlığı*'nda oyunsallığın en önemli işareti olan görev unsurunun anlatıyı ortaya çıkarmak için bir araç olarak kullanıldığı görülür. Diğer taraftan dijital anlatıların etkileşim unsuru bu görevin yerine getirilmesi için kullanılması gereken önemli araçlardan biri haline dönüştürülür. Öyküleme ise bir anlatıcının aracılığına gerek duyulmadan oyuncu tarafından gerçekleştirilen görev ve etkileşimin kesişmesi etkinliğiyle ortaya konulur. Dolayısıyla belirli boyutları ön plana çıkarıldığında bu üç farklı türün hepsi tarafından temsil edilebilen Leishman'ın etkileşimli dijital oyunsal anlatisının, anlatisallık, yazınsallık ve dijitalliği sorgulayan deneysel bir alan olarak dijital yazın çerçevesinden değerlendirilebileceğini düşünmek yanlış olmayacaktır.

Öyküleme Dilsellik ve Diğer Gösterge Sistemleri

Anlatının dijitalleştiği oranda bir taraftan içine farklı gösterge sistemleri ve medyalar katılırken diğer taraftan onun anlatisal unsurlarından kimilerinin eksildiği görülür. Bu bağlamda anlatıdan çıkarılarak sorgulanan en önemli unsurlardan bir tanesi de yazılı ve sözlü dildir.

Genette'in (1969, s. 49) "gerçek ya da kurgusal bir olayın veya birbirini izleyen olaylar zincirinin dil aracılığıyla ve özellikle de yazılı dil aracılığıyla gösterimi" olarak beliren tanımı anlatının birçok gösterge sisteminden yalnızca biri olan dil ile yapılan bir sanat dalı olduğunu vurgular. Nitekim Aristo'nun (1990, s. 104) da anlatının farklı araçlar tarafından aktarılmasına göre sınıflandırılması gerektiğini düşünerek daha milattan önce dördüncü yüzyılda Genette'in söz konusu yaklaşımına uygun bir altyapı hazırladığı görülür. Diğer taraftan anlatisal çalışmaların geçmiş dönemlerde basılı taşıyıcılar üzerinde dile ayrıcalık tanıyarak üretilmesi dönemin sosyokültürel ve sosyoekonomik yapılanmasının oluşturduğu şartlar tarafından desteklenerek bu mantık yürütümünü olanaklı kıldığı anlaşılır.

Bu yaklaşımın tam tersi bir görüş benimseyen dijital alanın yeni göstergebilimcilerinden Jeanneret (2011, s. 106) bu noktada, "bizi hiçbir şey, metnin bir kelimeler dizisi olduğunu kabul etmeye zorlayamaz" ifadelerini kullanır. Ona göre artık dilselliğin iletişim olanakları arasındaki yeri eski önemini korumamaktadır. Bugün "metinden bahsetmek demek, mesajların bize somut ve organize bir madde formunda ulaşması ve bunun olabilmesi için bir ifade uzamı organize edilmesi gereken genel bir biçimi işaret etmek demektir" (Jeanneret 2011, s. 106). O halde bu ifade uzamının içinde var olan tüm gösterge sistemlerinden yalnızca biri olan dilin öne çıkarılması anlamlı değildir. Yalnızca "alfabetik harflerin birleştirilmesi asla bir metin oluşturmak için yeterli değildir" (Jeanneret 2011, s. 106). Bunun yanında iletişim halindeki toplumsal yapı içinde üretilmiş her türlü işitsel ve görsel gösterge sistemi de bu metne dahil edilmelidir. Kısaca "metin birçok sayıda farklı gösterge sisteminden oluşan, taşıyıcı üzerine yazılmış somut bir nesnedir" (Jeanneret 2011, s. 109).

Dijital çağın yazım olanakları bugün değişik medyaların ve gösterge sistemlerinin ayrı ayrı değil tek bir taşıyıcı üzerinde yaşayabileceğini kanıtlamaktadır. Bu gelişme değişik

analog medyalara ait eserlerin ikili kodlar şeklinde anlamdan soyutlanan birimlere indirgenerek birbirinin içinde ya da birbirinin yerine kullanılabileceğini gösterir. Bu bağlamda gösterge sistemleri arasındaki klasik retoriğin ürettiği hiyerarşik sınıflama ve sınırlandırma girişimleri büyük oranda sorgulanır bir hal alır. Etkileşimli dijital anlatı yaratıcıları bu noktada, onlardan önce gelişen avangart yaklaşımlar tarafından tecrübe edilmiş olan, alışıkları kırma, bilinene farklı gözlerle bakma, otomatikleşme eğilimlerini şok etkisi yaratan enerjiler yolu ile yabancılaştırma çalışmalarını bir ileri aşamaya taşıyarak anlatının en temel unsuru olan dil üzerinde deneysel çalışmalar üretmeye başlar.

Bu bağlamda ele alınabilecek etkileşimli dijital anlatılar arasında ELC Elektronik Yazın Seçkisi sitesinde bulunan Donna Leishman'ın *Kırmızı Başlıklı Kız* isimli dijital anlatısı örnek gösterebilir. "Leishman geleneksel *Kırmızı Başlıklı Kız* masalını, dijital taşıyıcı üzerinde öykü, öyküleme ve biçem üzerinde parodi/pastiş düzleminde oynanan modern zamanların bir anlatısına dönüştürür" (Tüfekçi, 2016, s. 505). Burada tasarımcıların en temel amacı dilsel öykülemenin anlatısal alandan kaldırıldığı halde onun yine bir anlatı olarak devam edebileceğini göstermektir. Bu anlamda Leishman'ın *Kırmızı Başlıklı Kız*'ı görsel bir öyküleme sürecine dönüştürülür. Buradaki okuma etkinliği dilsel gösterge sistemleri üzerinde uygulanan etkinliğin görsel gösterge sistemleri üzerine uygulanması ile elde edilir. Diğer bir ifadeyle Tadie'nin (1994, s.113) dediği gibi görsellik ile elde edilen dilbilimsel ve/veya göstergebilimsel yapı "Phidias ve Vermees'i[n] oku[n]duğu gibi okunur". Bu çalışma ne bir film ne de bir video oyununa benzemektedir. Leishman'ın *Kırmızı Başlıklı Kız*'ı görsel göstergebirimler ile kurulmuş bir dilbilimsel öyküleme denemesidir.

Görsel 5. Kırmızı Başlıklı Kız Etkileşimli Dijital Anlatısı Ekran Resmi



Kaynakça: Leishman, D. *Redridinghood*, <http://collection.eliterature.org/1/>

Leishman'ın eserinde dilsel unsurlar ile çok fazla karşılaşmaz. Nadir olan bu karşılaşmalardan birincisi eserde anlatının ilk sayfası olarak dizayn edilen pencerede "Once upon a not so far away..." ifadesidir. Türkçeye "çok uzak olmayan bir zamanda" olarak çevrilebilen bu ifade ile geleneksel masallara gönderme yapılır. Böylece normalde "bir varmış bir yokmuş" ya da "çok eski zamanların birinde" olarak verilmesi gereken masala giriş cümlelerinin alaycı bir versiyonu üretilerek bu yeni anlatıda okura bir şeylerin ters gideceği haber verilir.

Eserde dilsel düzlemde gerçekleştirilen bir diğer uygulama anlatılama sürecinde olay örgüsünü kendi seçimleri doğrultusunda belirlemesi için okura verilen yönergelerdir. Okura söz konusu yanmetinsel boyut aracılığıyla yaptırılan bu seçim bazen de anlatı içine

yerleştirilmiş küçük görsel detaylar aracılığıyla gerçekleştirilir. Böylelikle görsel ve dilsel unsurların farklı bir metinsellik düzleminde birbirinin yerine kullanılabileceği gösterilmeye çalışılarak bu iki gösterge sistemi arasında bir geçişlilik ilişkisinin bulunduğu ve onların sınırlarının bugüne kadar gösterilmeye çalışıldığı gibi çok kesin olmadığı vurgulanmak istenir.

Dijital çağın bu yeni *Kırmızı Başlıklı Kız* isimli etkileşimli dijital anlatısında, dilsellik dışındaki diğer anlatısal unsurların bazılarının klasik anlatılarda olduğu şekliyle kullanılmaya çalışıldığı gözlemlenir. Örneğin masalın dört ana karakteri anne, kız, aneanne ve kurt ile görünimleri dışında oynanmaz. Bunun yanında okura sunulan birinci seçenekte geleneksel masalın olay örgüsüne de uyulduğu görülür. Ancak anlatı üzerinde gerçekleştirilen diğer okuma etkinlikleri ve okura sunulan diğer anlatılama seçenekleri, bilgisayarlı taşıyıcı üzerinde dijital çağın şartlarına uygun olarak farklı senaryolar üretilmesine neden olur.

Zamansal çerçevede anlatının klasik *Kırmızı Başlıklı Kız* anlatısının herhangi bir versiyonunun okunduğu süreye yayılmaya çalışıldığı gözlemlenir. Anlatı belirli yerlerde, okurun etkileşimi, yeni pencerenin açılması, karakterlerin anlatı boyunca devinimi gibi unsurlar ile uzatılarak geleneksel öyküleme zamanının yakalanmaya çalışıldığı anlaşılır. Burada dilsel unsurun kaldırılmasıyla oluşan boşluğun estetik unsur, etkileşim, müzik, görsel dizimsel yapı ve görsel göstergebirimlerin öykülemesi gibi unsurlar ile yeniden yakalanmaya çalışıldığı görülür.

Alan çalışanlarının bu tür anlatılara verdiği örneklerden biri Gérard Dalmon'un *Benim Google Bedenim* isimli eseridir. Bu anlatıdan bahsedilirken onun "ne işitsel ne yazılı bir dil" ile üretildiği ama yine de "dilbilimsel" (Bouchardon, 2009, s. 36) bir boyutunun bulunduğu belirtilir. Bu "görsel dilbilimsel" anlatı bir beden figürü, kafa, kol, gövde, bacak, el ve ayak olarak altı değişik grup halinde toplam on farklı parçaya ayrılır. Söz konusu yapı anlatının sözdizimsel çatısını oluşturur. Anlatılama süreci boyunca bu bölümlerin her birinin yerine Google arama motorundan bilgisayarlı program aracılığıyla belirli aralıklar ile rastlantısal olarak seçilen farklı görseller getirilir. Buradaki değişiklik de (söz)dizimsel yapının unsurlarının dizisel değişim boyutunu gösterir.

Görsel 6. *Benim Google Bedenim* Etkileşimli Dijital Anlatısı Ekran Resimleri



Kaynakça: Dalmon, G. *My Google Body*, <http://neogejo.com/googlebody/>

Dalmon'un anlatısında görsel öyküleme süreci boyunca, gerek insan bedeni şeklinde sunulan dizimsel yapı üzerinde sürekli değişen dizisel göstergebirimler ile elde edilen

dilbilgisel düzlem, gerek ise rastlantısal yolla seçilen görseller ve dilsellik arasında yazınsal söz sanatları kullanılarak oluşturulan ilişki ile yakalanan anlamsal düzlem onun dilbilimsel ve yazınsal yönünü ortaya koyar.

Etkileşimli Dijital Anlatı

Yukarıda dijital anlatıların sırayla irdelenen boyutları ve bunlar ile geleneksel anlatılar arasında çizilmeye çalışılan benzerlik ve farklılık ilişkisi göz önünde bulundurulduğunda, etkileşimli dijital anlatıların tanımlanmasında birtakım önermelere ulaşmanın olası olduğu görülür.

Bu noktada anlatının dijital ortamda yeniden vücut bulduğuna işaret eden üç adet özellik sıralanır. Bunlardan ilki klasik anlatılarda olduğu gibi dijital anlatının okura “bir hikâye oluşturan olaylar zinciri sunmasıdır” (Bouchardon, 2009, s. 39). Bu hikâye geleneksel öncellerinde olduğu gibi olay örgüsü, kişi, yer, zaman unsurlarının her birine aynı anda yer vermese bile en azından izleksel düzlemde bir düşünceyi (genel olarak toposu) sorgulayan bir içerik aktarır. Bu boyutu ile dijital yazın ürünlerinin, yirminci yüzyıl boyunca basılı taşıyıcılar üzerinde ortaya konan kendi özgüllüklerini sorgulayan avangart anlatıların gösterdiği anlatsal özelliklerin hemen hemen hepsine sahip olduğu gözlemlenir.

Dijital anlatılarda olması gereken ikinci özelliğin “bu hikâyenin en temel gösterim aracı olan öyküleme” (Bouchardon, 2009, s. 39) olduğu belirtilir. Bu ifadede vurgulanan “en temel” sözcüğünün dijital anlatılar çerçevesinde biraz daha açıklanması gerekir. Nitekim söz konusu “en temel” gösterim olan bu öyküleme geleneksel anlatılardaki gücünü yitirmiş, oradaki işlevini dijital taşıyıcı düzenek üzerindeki diğer unsurlar ile paylaşmak zorunda kalmıştır. Bu anlamda zayıflatılmış olan öyküleme, araç olarak yalnızca klasik anlatıların yazılı dilini kullanmaz. Dijital anlatılardaki öyküleme boyutu hem biçimsel hem de işlevsel düzlemde değişiklikler gösterirken aynı zamanda genellikle bir anlatıcının yokluğuna da işaret eder. Buradaki öyküleme boyutu, okuma etkinliği sürecinde herhangi bir anlatıcı üzerinden değil okurun dijital düzeneğin diğer olanakları ile etkileşimi aracılığıyla yakalanır. Diğer bir ifadeyle içinde bilgisayarlı donanım, yazılım, programlama ve yazara ait anlatsal verilerin bulunduğu dijital taşıyıcı düzeneğin okur tarafından çalıştırılması ile gerçekleştirilir.

Dijital anlatıların üçüncü ve en önemli, yani onu klasik anlatılardan tamamen ayıran özelliği bu “anlatının etkileşimli oluşudur” (Bouchardon, 2009, s. 40). Dijital anlatıların etkileşimli oluşunun, klasik anlatılara göre farklılığı yukarıdaki bölümlerde açıkça gösterilmiştir. Burada onları tekrar etmeye gerek yoktur. Ancak bu etkileşimin, okurun eserin maddesel boyutu ile iletişimi aracılığıyla gerçekleştiğinin, okurun da bu maddesel (ve dolayısıyla anlatsal) düzeneğin bir parçası olduğunun, anlatsal programın okurun bu etkileşimi ile birlikteliği sürecinde işlevselleşerek farklı anlatsal olanaklar sunduğunun ve yine okurun etkileşim etkinliğinin önemli bir bölümünün söz konusu anlatsal program tarafından önceden belirlendiğinin tekrar altının çizilmesi gerekir.

Diğer taraftan bu üçlü formülün bilgisayarlı teknik bir düzenek tarafından işlerliğe konulduğunun da unutulmaması gerekir. Durağan anlatılar üreten basılı taşıyıcıların aksine dijital düzenek devingen anlatılar üreten bir mekanizmadır. Bu düzenek aracılığıyla yakalanan devingen boyutun, her anda ve her yerde süreçürün olarak anlatı olasılıkları üretebilirliğinin bu tanımlamanın dışında tutulmaması önemlidir. Aksi halde ortaya

konulacak tanımın tüm bu karmaşık sistemi kalıp yargılar ile dolu bir anlatısal boyuta indirilmesi ve böylelikle yanlış çağrışımlara yol açması engellenemeyecektir.

Bu bağlamda “etkileşimli anlatı henüz, okuma ve yazma uzlaşmaları yapım aşamasında olan deneysel bir etkinlik” (Bouchardon ve Ghittalla 2003, s. 35) olduğu düşüncesinden yola çıkılarak ortaya atılan “etkileşimli anlatı = hikâye + öyküleme + (teknik bilgisayarlı bir düzeneğe bağlı) etkileşim” (Bouchardon, 2009) tanımlaması ile yetinilebilir. Ancak bu alanda yapılan diğer çalışmalar aynı zamanda bu dijital anlatıların “anlatısal bir makroyapı” olduğunu ortaya koyduğundan bu tanımlamanın aşılması gerektiği yönünde ipuçları da verilir.

“Anlatısal makroyapı” (Bouchardon, 2009, s. 86) olarak adlandırılan etkileşimli dijital anlatılar, içinde anlatı evreninin tüm olasılıklarını (okur/ kullanıcı/oyuncunun etkileşimine göre değişen farklı çıktılar) barındıran potansiyel bir güç olarak bilgisayarlı destek üzerine ikili kodlar halinde yazılmışlardır. Potansiyel halde bulunan bu anlatısal makroyapıyı hiperkurmaca sürecinde bir üstanlatı oluşturmak için harekete geçirecek unsur ise bu evrene dışarıdan mekanik ve bilişsel yollarla eklenenecek organizma olan okur/kullanıcı/oyuncudur.

Nitekim beden anlam üreten bir gösterge olarak dijital yazın ürününe eklenmesi tam bu noktada başlamaktadır. Bu çerçevede maddesel bir göstergeye dönüşen beden, anlatı evrenleri üreten bir makine olarak mekanik (donanımsal) ve dijital (yazılımlar, yapay zekâ) olanaklar üzerinde ikili kodlar şeklinde potansiyel halde bulunan anlatısal makroyapıya mekanik (beden hareketleri, jestler) ve metinsel (bilişsel süreçler, akıl yürütme yolları) bir aygıt olarak eklenerek “geçici gözlemlenebilir” (Bootz, 2011; Bootz, 2015) anlatılar üretir. Donanım, yazılım, bu ikisinin birlikte oluşturduğu anlatısal makroyapı ve okur ile öncekilerin birlikteliğinin ürettiği tek seferlik geçici gözlemlenebilir anlatısal süreçürünün söz konusu yeni etkileşimli dijital anlatıların sadece birer unsuru olduklarının unutulmaması gerekir. Nitekim etkileşimli dijital anlatı denen olgu klasik anlatının aksine yalnızca ürünü değil onun arkasında bulunan derin yapıya ait düzeneği de kapsamaktadır. Bu düzeneğin içinde okur/kullanıcı/oyuncu da bulunmaktadır.

O halde etkileşimli dijital anlatıların, bilgisayarlı donanım (aynı zamanda okur bedenini ve onun devinimini de içeren) ve yazılım (aynı zamanda insanın biliş düzeyini de içeren) unsurlarının iletişim ve etkileşimini gerektiren; yazar/tasarımcılar tarafından dijital taşıyıcı düzenek üzerine ikili kodlar halinde yazılmış değişik göstergebirimlerden (görsel, ses, video, yazılı dil vb.) yola çıkılarak okurun etkileşimiyle gösterme organlarına aktarılan, her zaman ve her yerde (internet aracılığıyla) farklı gösterimleri üretilebilen söylemler oluşturulmasına müsaade eden potansiyel düzenek olduğu düşünülebilir.

SONUÇ

Çalışmanın sonucunda, önceki bölümlerde de gösterilmeye çalışıldığı üzere etkileşimli dijital anlatıların kendinden önceki yazınsal alanı sorgulamaya çalışan avangart yaklaşımların en sonuncularından biri olduğu tespit edilir. Bu sorgulama anlatısallığın en uç noktalarına kadar yayılarak anlatı evrenine ait genel geçer tüm unsurların tek tek irdelenmesine neden olur. Anlatısal unsurların yeniden denenmesi amacıyla üretilen somut çalışmalarda dolayısıyla eski ve yeni yazınsallık arasında belirli çatışmalar olduğu gözlemlenir. Bu çalışma çerçevesinde irdelenmeye çalışılan çatışmaların yoğun olarak

gelenekselin en belirgin unsuru olan öyküleme ile dijitalin getirdiği etkileşim, estetik, oynusallık ve çoklוגösterge sistemleri kullanımı arasında gerçekleştiği görülür.

Bu bağlamda etkileşimli dijital anlatılarda belirginleşen etkileşim unsurunun anlatı sorumluluğunu tamamen okura verdiği tespit edilir. Anlatılarda öne çıkarılan estetik boyut, öyküleme yani anlatsal üretici etkinliğin dilsel düzlemden görsel düzleme kaymasına neden olurken dijital oynusallık aynı öykülemeyi okurun etkileşimi aracılığıyla anlatı üretmek için belirli hedefleri gerçekleştirme etkinliğine dönüştürür. Etkileşimli dijital anlatılarda çoklu gösterge sistemleri kullanımı ise yazınsallıkta yüzyıllardır dil üzerine verilen ağırlığın diğer gösterge sistemleri üzerine de kaydırılabileceğini göstermeye çalışır.

Sonuç olarak etkileşimli dijital anlatılar anlatıyı sorgularken onun sıkışıklığını açma yolunda önemli önerilerde bulunur. Geleneksel anlatsallığın kesin reçetelerini parodileştirerek bu reçeteler olmadan da bir anlatsallık üretilebileceğini anımsatır. Henüz deney aşamasında olan dijital yazın çalışmaları ve bu çerçevede üretilen etkileşimli dijital anlatılar yeni anlatsallığın, yeni yazınsallığın ve de yeni sanatsallığın kapılarını aralamaya çalışır.

KAYNAKÇA

Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore : The Johns Hopkins University Press.

Apollinaire, G. (2013). *Calligrammes*. Paris : GF Flammarion.

Archibald, S et Gervais, B. (2006). Le Récit en Jeu : Narrativité et Interactivité. *Protée*, vol. 34, no : 2-3, 27-39.

Aristote. (1990). *Poétique*. Paris : Livres des Poches.

Balpe, J.P. (2005). *Interactions Artistiques Numériques*. http://transitoireobs.free.fr/to/article.php3?id_article=49 adresinden erişildi. (Erişim Tarihi: 01.09.2016)

Bigelow, A. (2011). http://collection.eliterature.org/2/works/bigelow_brainstrips.html adresinden erişildi. (Erişim Tarihi: 01.09.2016)

Bootz, P. (2011). Poésie Numérique : Enjeu de Lecture, Lecture en Jeu ; Études de Cas. Dans M. Maza & A. Saemmer, (Eds.), *E-Formes 2, Au Risque du Jeu* (pp.177-191). Sainte Étienne : L'Université De Sainte Étienne.

Bootz, P. (2015). Haut Lieu de l'Œuvre au lieu de l'Œuvre" A. Saemmer & S. Lavaud-Forest (Eds.), *E formes 3, Les Frontières de l'Œuvre Numérique* (pp.107-115). Sainte Étienne : L'Université De Sainte Étienne.

Bouchardon, S. (2005). Le Récit Littéraire Interactif : Narrativité et Interactivité. *Yayınlanmamış Doktora Tezi*. L'Université de Technologie de Compiègne, Compiègne.

Bouchardon, S. (2009). *Littérature Numérique : le Récit Interactif*. Paris : Hermès.

Bouchardon, S. (2014). *La Valeur Heuristique de la Littérature Numérique*. Paris : Hermann.

Bouchardon, S.& Ghitalla, F. (2003) Récit Interactif, sens et réflexivité. *Hypertextes Hypermédias : Créer du Sens à l'ère Numérique, H2PTM'03*, 35-46.

- Clément, J. (1994). Fiction Interactive et Modernité. *Littérature, (Informatique et Littérature)*, 96, 19-36.
- Clément, J. (2000). Hypertextes et Mondes Fictionnels (ou l'avenir de la narration dans le cyberspace)", *éc/artS*, sic_00000294. http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00000294 adresinden erişildi. (Erişim Tarihi: 01.09.2016)
- Genette, G. (1969). *Figures II*. Paris : Seuil.
- Genette, G. (1972). *Figures III*. Paris : Seuil.
- Genvo, S. (2011). L'art du Game Design : Caractéristiques de l'Expression Vidéoludique. Dans M. Maza & A. Saemmer (Eds.), *E-Formes 2, Au Risque du Jeu* (pp.29-39). Sainte Étienne : L'Université De Sainte Étienne.
- Guéneau, C. (2005). L'interactivité : Une Définition Introuvable. *Communication et Langages, L'Empreinte de la Technique dans le Livre*, 145, 117-119.
- Jeanneret, Y. (2011). *Y a-t-il Vraiment des Technologies de l'Information ?*. Villeneuve : Septentrion.
- Platon. (1992). *La République*. Paris : Gallimard.
- Queneau, R. (1981). Un Conte a Votre Façon. *Contes et Propos*. Paris : Gallimard.
- Tadie, J.Y. (1994). *Le Récit Poétique*. Paris : Gallimard.
- Tüfekçi, Ş. (2016). Gelenekselin Sorgulayıcı Unsuru Olarak Dijital Yazın. *Hece, Dijital/Sayısal Kültür Özel Sayısı*, 234/235/236, 503-511.
- Vandendorpe, C. (1999). *Du Papyrus a l'Hypertexte, Essai sur les Mutations du Texte et de la Lecture*. Montréal : La Découverte.