

Anlatıbilim Yaklaşımları ve Dijital Ortam Anlatıları Üzerine Bir İnceleme*

DR. ÜMİT OĞUR**

Öz

Anlatıbilim, anlatma eyleminden doğan edebî çıktılarının analiz edilebilmesi için geliştirilen uygulamaları içermektedir. Özellikle yazılı kültür ürünlerinin öyküleştirelme süreçlerine odaklanan anlatıbilim teorileri, anlatıcı, anlatı ve dinleyici bileşenleriyle mitolojik anlatılardan başlayarak tarihin her döneminde uygulanabilir araştırma teknikleri üretmektedir. Çalışmada bugünün dijital bağlamlarında üretilen anlatı formlarının yapısal analizleri noktasında anlatıbilim yaklaşımlarının ne ölçüde kullanılabilecekleri tartışılmıştır. Bu bağlamda öncelikle anlatıbilim ve dijitalleşme başlıkları kavramsal açıdan ele alınmıştır. Çalışmanın evreni olarak belirlenen çevrimiçi uzamın ayırt edici özellikleri üzerinden bu ortamda üretilen fotoğraf, video ve dijital araçlarla şekillendirilmiş grafiklerin anlatı kapsamında ele alınabileceği hipotezi çıkış noktası olarak belirlenmiştir. Araştırma sahasından derlenen verilerin, inceleme sahasının dinamikleriyle yorumlanması amaçlanmıştır. Bu doğrultuda internet ortamında uzun süreli gözlemler gerçekleştirilmiş, başta YouTube olmak üzere çeşitli platformlarda üretilen anlatılar gözlenmiştir. Dijital bağlamlarda görülen anlatı performansları ile anlatıbilimsel araştırma teknikleriyle şekillenen uygulanabilir ve sürdürülebilir analiz protokollerinin uygunluk düzeyleri değerlendirilmiştir. Bunun sonucunda belirli öyküleme yapılarını içeren dijital ortam anlatılarının anlatıbilim yaklaşımlarıyla analiz edilebilecekleri görülmüştür.

Anahtar sözcükler: Anlatıbilim, dijitalleşme, dijital ortam anlatıları, dijitalleşen anlatıların analizi.

A STUDY ON NARRATOLOGY APPROACHES AND DIGITAL SPACE NARRATIVES

Abstract

Narratology includes applications developed to analyze literary productions that emerge as a result of the act of narration. Narratology theories that focus especially on the narrative processes of written cultural products; It produces research techniques that can be applied in every period of history, starting from mythological narratives with its narrator, narrative and audience components. In the study, it was discussed to what extent narratology approaches can be used in the structural analysis of narrative forms produced in today's digital environment. In this context, first of all, the topics of narratology and digitalization were discussed conceptually. The starting point was determined as the hypothesis that the photographs, videos and graphics shaped by digital tools

* Bu makale, 2023 yılında tamamlanan "Kültürün Dijitalleşme Süreci ve Siber Uzamda Halk Anlatılarının Dönüşümü: YouTube Örneği" adlı doktora tezinden üretilmiştir.

** E-posta: umitoguredb@gmail.com, Orcid: 0000-0001-8419-804X

produced in this environment, based on the distinctive features of the online space determined as the universe of the study, could be handled within the scope of the narrative. It is aimed to interpret the data collected from the research area on the basis of the characteristics of the study area. In this regard, long-term observations were carried out on the internet. Narratives produced on YouTube and various platforms have been observed. The suitability levels of narrative performances seen in digital contexts and applicable and sustainable analysis protocols shaped by narratological research techniques were evaluated. As a result, it has been seen that digital media narratives containing certain narrative structures can be analyzed with narratology approaches.

Keywords: Narratology, digitalization, digital space narratives, analysis of digitalized narratives.

GİRİŞ

İnsanın, içinde yaşadığı ve mücadele hâlinde olduğu doğayı anlamlandırma sürecinin en önemli çıktısı anlatıdır. Anlatma eylemi en başta zihinsel olgunluğun bir teknoloji olarak dili geliştirmesiyle bağlantılıdır. Söz konusu olgunluk, insanın ölüm gibi rahatsız edici bir gerçekliği, yeni evrenler kurgulayarak yumuşatmasıyla gerçekleşmektedir. Bu anlamda dil, insanın sonsuzluğu tasarlamasında bir aracı görevi görmektedir. Kurgulama yeteneğini kullanarak ölümlülük bilincinden uzaklaşan insan, bunu diğer insanlara anlatarak psikolojik bir rahatlığa ulaşmıştır (Gezgin, 2020, s. 42-54). Bu anlamda anlatma eylemi, insanlık tarihinin tamamında bir ihtiyaç olarak konumlanmıştır denebilir. İlk anlatılar olarak kabul edilen mitolojik öyküler bahsi geçen anlamlandırma girişiminin dil ve kurgu temelinde üretilen performans örnekleri olarak düşünülebilir. Roland Barthes, ilk anlatı örneklerinden olan ve bugüne kadar ulaşan mitolojik anlatıların basit anlatımlar değil bildirişim içeren yapısal dizgeler olduklarını ifade etmektedir (1990, s. 155). Dilin teknik özelliklerine de gönderme yaparak mitolojik anlatıların şiirsellik ve buna benzer estetik süreçler içerdiğinin savunulduğu görüşler de mevcuttur (Cassirer, 1980, s. 78; Barnard, 2015, s. 117). Anlatıbilimin bağımsız bir sosyal disipline dönüşme sürecinde yapısalcı yaklaşımın (Saussure, 1998, s. 108-150) etkisi büyüktür. Yirminci yüzyılın ikinci yarısında ortaya çıkan yapısalcılığın sosyal bilimlerdeki devrimsel etkisi, anlatıbilimde morfolojik incelemelere olanak tanıyan çeşitli yaklaşımlar geliştirilmesine önayak olmuştur. Süreçte şekillenen anlatıbilim teorileri ve kuramsal yaklaşımlar; öykü, medya unsurları ve görsel tasarımlar gibi çok sayıda formun bağlamsal ve iletişimsel pratiklerinin modellenmesi açısından yeni fırsatlar sunmaktadır (Meister, 2009, s. 329).

Anlatıbilimsel bir terim olarak anlatı, birbirleriyle ilişki hâlinde olan bileşenlerden oluşmaktadır. Bunlar yapma (eyleyici), görme (odaklayıcı) ve söyleme (anlatıcı) fiilleriyle somutlaştırılan unsurlardır (Dervişcemaloğlu, 2016, s. 113). Buna ek olarak anlatı, göstergebilim dâhilinde gösteren (simgesel düzlem) ve gösterilen (anlamsal düzlem) ikiliğiyle de yapılandırılmaktadır (Barthes, 1979, s. 26-30). Anlatının teorik kökenlerine bakıldığında (Platon ve Aristo'ya kadar uzanan) mimesis ve diegesis ayrımıyla yapılan formülizasyon da önemli yere sahiptir. Bu kavramlardan mimesis, taklit veya anlatma kavramlarıyla, diegesis ise saf anlatı veya gösterme kavramlarıyla açıklanmaktadır (Aristoteles, 1987, s. 12-13; Platon, 2010, s. 614-624; Genette,

2020, s. 159). Anlatının, bu ve buna benzer çeşitli yaklaşımlarla detaylandırılması, onu kavramsal açıdan derinleştirmiştir. Çalışmanın türü nedeniyle burada ayrıntılı olarak verilemeyen çok sayıda anlatı sistematiği ve anlatıbilim modeli mevcuttur (Prince, 1982; Labov, 1972; Schmid, 2010; Chatman, 2009; Rimmon-Kenan, 1983; Jahn, 2020; Bakhtin, 1981). Ana hatlarıyla anlatı; mutlaka bir olaya ihtiyaç duyan (Abbott, 2002, s. 12) bir eylemin; anlatıcı, karakter ve zamansal dinamiklerle öyküleştirilmesi sonucunda ortaya çıkan ve söz, yazı veya görüntülerle aktarılan yapı şeklinde tanımlanmaktadır (Jahn, 2020, s. 49; Oğur, 2023, s. 229).

Yukarıdaki paragraflarda anlatıbilimin kavramsal çerçevesi kısaca tanıtılmıştır. Araştırma konusuna dönüldüğünde, teknik bir terim olarak anlatının, öyküleştirme sunan herhangi bir anlatma performansı için kullanılabilmesi görülmektedir. Bu çerçevede dijital çağın kendine özgü iletişim uzamlarında üretilen bazı içeriklerin de anlatı kapsamında değerlendirilebilecekleri ve anlatıbilimin analiz yaklaşımlarıyla ayrıştırılabilecekleri düşünülmektedir. İnternetin temel iletişim araçlarına dönüşen dijital uygulamaların altyapısını oluşturduğu bugünlerde, özellikle sosyal medya uygulamaları günlük iletişim ritüellerinin büyük oranda dönüşmesine zemin hazırlamaktadır. Web 2.0 arayüzüyle birlikte internet kullanıcıları, pasif alıcılardan bilgi kaynağı gibi davranabilen kişisel üretim mekanizmalarına dönüşmüşlerdir. Kendini ifade etmenin alışılmadık biçimlerine tanık olunan bu ortamda sadece bilgi aktarımı yapılmamakta aynı zamanda sanatsal üretimler de meydana getirilmektedir. Söz konusu üretimler hareketli video veya fotoğraf gibi standart formların dışında etkili kurgular, dijital görseller veya bütün bunları bir arada sunan manipüle edilmiş çoklu ortam unsurları da içermektedir. Çevrimiçi platformlarda şekillenen bu üretimlerin belli bir kısmı, edebî özellik taşıyan anlatı performanslarıdır. Anlatının sürdürülebilir tanımlarından yola çıkılarak içinde olay, karakter ve zamansallık bulunan dijital ortam içeriklerinin bu kapsamda ele alınabilecekleri görülmektedir. Bu çalışma; dijital uzamlarda icra edilen ve belirli özelliklere sahip anlatı performanslarına odaklanmaktadır.

ANLATIBİLİM VE DİJİTAL ORTAM ANLATILARI

Anlatıbilimsel analiz, detaylı ve karmaşık edebî analiz süreçleri içermektedir. Burada öyküleştirme eyleminin içgüdüsel aşamalarla gerçekleşmesi ve soyut, zihinsel kurgu öğeleri barındırması etkilidir. Bunun yanında diğer sosyal bilim disiplinlerine göre daha genç bir alan olan anlatıbilim yakın zamanda çok sayıda teorik yaklaşım üretmiştir. F. D. Saussure, T. Todorov, R. Barthes gibi isimlerin temsil ettiği Fransız formalizmine kadar geçen sürede Rus biçimciliği ve Prag yapısalcılığı gibi edebî analiz yaklaşımları şekillenmiştir (Ong, 1977, s. 272). Anlatıbilimin kuramsal yapısının, sadece tarihsel arka planı olan ve uzun zamandır üretilen yazılı edebî türlere (tiyatro, roman, drama vb.) göre tasarlandıkları gibi bir algı sezilmektedir. Buna karşılık söz konusu yaklaşımların bugün kendi kurumsal alanını genişleten dijital kültür bağlamında üretilen anlatı formlarına mesafeli olmadıkları, konuyla ilgili yayınların satır aralarında görülmektedir. Örneğin Roland Barthes, elektronik bir işlemin uzantısı olarak fotoğrafın anlatma yeteneğine ve temsil kapasitesine dikkat çekmekte, anlatıyı bağlamdan uzaklaştırarak insana ait bir özellik olarak tanımlamaktadır (1975, s. 237; 1966, s. 1-14; 1996, s. 36). Anlatıyı "bilişsel anlatıbilim" zemininde

değerlendiren ve transmedyatik¹ kapsamına dikkat çeken David Herman'a göre sadece yazılı metinler değil sinema filmleri, radyo programları ve elektronik ortamda üretilen performanslar da anlatı kapsamında değerlendirilmelidir (2009, s. 30). Monika Fludernik, hareketli videoların drama ile yakınlıklarına dikkat çekerek onun yaygınlaşan bir görüş birliğiyle anlatı aracı olduğunun kabul edildiğini belirtmektedir (2009a). Videolardaki anlatısal odaklanma kavramını inceleyen Fludernik, görüntü ve sesi filmlerin medyası olarak kabul etmekte ve perspektif/odaklanmanın kameranın açısıyla sunulduğunda elektronik altyapıyla gerçeklik algısı yaratan bir anlatının üretilebileceğini savunmaktadır (2009a, s. 114).

Bugünün dünyasını tanımlamak için kullanılan "dijital" öneki, yaşanan çağı belli açılardan elektronik dönemden ayırmak için kullanılmaktadır. Burada en belirgin fark iletişimin akıllı ve taşınabilir cihazlarla basit ve hızlı bir şekilde gerçekleştirilmesi noktasındadır. Çünkü henüz Web 2.0 arayüzünün kullanılmadığı internetli dönemde bile bugünün dünyası için siber² veya dijital sıfatları kullanılmamaktaydı. Dijitalleşmenin soyut ağırlığı insan gibi davranan "akıllı" makinelerde kendisini göstermektedir: akıllı telefon, akıllı fırın, akıllı ev... Bugüne gelindiğinde "siber", insan-makine ortaklığındaki nesne veya durumları tanımlamak için kullanılmaktadır. Öte yandan insan gibi davranan elektronik cihazlar sadece eylem düzeyinde kalmamakta aynı zamanda iletişim de kurabilmektedirler. "Sibernetik" kavramıyla sistematize edilen bu olgu bir yandan hayatı daha konforlu hale getirirken diğer taraftan içinde sadece insanî süreçlerin olmadığı edebî çıktılarının üretim stillerini dönüştürmektedir.

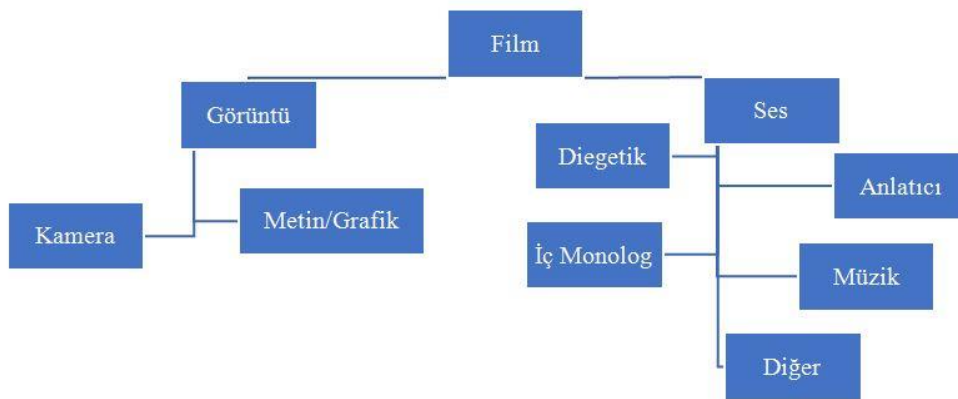
Sosyal medya platformları, bir özellik olarak sundukları manipülasyon eklentileriyle internet kullanıcılarına idealize edilmiş estetik içerikler yaratma imkânı tanımaktadır. Tarihin her döneminde anlatıcı ve dinleyici olarak konumlanan ve bu şekilde sosyalleşme tatmini yaşayan insan için dijital ortamın bu yeni stilizasyonu dikkat çekicidir. Kullanıcılar, sosyal medya uygulamalarının çeşitli efekt özelliklerini kullanarak içinde olay, karakter ve eylemlerin bulunduğu anlatılar üretmektedirler. Bu çalışmada, çevrimiçi uzamda üretilen ve Mustafa Sözen tarafından "filmsel öykü" olarak tanımlanan anlatı mimarisi; sahne, anlatıcı ve anlatıcının kurguladığı estetik kalıplar momentinde değerlendirilmektedir (2009, s. 83). İnternet ortamında üretilen anlatıların önemli bölümü hareketli videolardan oluşmaktadır. Bu noktada anlatıbilimsel bir analiz çeşitli açılardan karmaşık hâle gelmektedir. Öncelikle dijital ortam anlatılarında her anlatıcıda farklılaşan çok sayıda anlatı biçemi olduğu için belirgin anlatıbilimsel yapıların tespit edilmesi zorlaşmaktadır. Diğer bir sınırlılık ise olay örgüsü ve sebep-sonuç ilişkisinin sözlü veya yazılı bir anlatıya kıyasla görsel anlatılarda standartlaşmamış olmasıdır. Bunlara ek olarak görüntülerle meydana getirilen bir anlatıda kamera unsuru belirleyici bir bileşen olarak karşımıza çıkmaktadır. Kamera, anlatıyı dinamik etkileşim alanlarına dâhil etmekte ve bu şekilde mimetik unsurların mekânsal ve zamansal kurgularını stabil çerçeveden uzaklaştırmaktadır (Cohen, 1979, s. 92). Bu durumda, yani anlatıbilim

¹ Dijital araçlar kullanılarak üretilen öyküleme tekniği olan transmedya kavramının sıfat formudur (İspir ve Kucur, 2019, s. 163).

² Siber ifadesi ilk olarak William Gibson'un "*Neuromancer* (1984)" adlı bilim kurgu romanında geçmektedir ve "cyberspace" ifadesinden üretilmiştir. 1940'ların sonuna doğru matematikçi Norbert Wiener de insan-makine ilişkisini vurgulamak için siber'den türetilen "cybernetics" kavramını kullanmaktadır. Son yıllarda "siber" kavramı insani özelliklerle donatılmış bilgisayarların ve bilgi teknolojisinin genelleyici tanımlarında kullanılmaktadır (Budka ve Kremser, 2004, s. 213).

kapsamında sistemleştirilen analiz yaklaşımlarının elektronik altyapıyla oluşturulan anlatılara uygulanabilmesi için geleneksel yazın ile video formundaki anlatıların ortak noktalarına odaklanması gerekmektedir. Johann N. Schmidt ve Keith Cohen'e göre bu iki farklı form arasındaki kesişim noktası sebep-sonuç bağıntısıyla formalize olan ardışıklık ve bu ardışıklıktan doğan "öyküsel bütünlük"tür (Cohen, 1979, s. 92; Schmidt, 2009: s. 212). Bu aşamada olay örgüsü olarak da konumlanan *sujet* ve kurgulama eyleminin okuyucu/dinleyiciye bırakıldığı *fabula* kavramlarından da söz etmek gerekmektedir. *Sujet*; edebî bir öyküleştireme sisteminde birbirini takip eden ve anlatıcının önceden kurguladığı olay dizisine gönderme yaparken *fabula*; anlatı mekanizmasında yer alan "şey"lerin anlatıcı tarafından kurgulanmadan sunulması ve sunulan parçaların alımlayanlar tarafından birleştirilmesi modeline dayanan, David Bordwell'in "hayalî yapı" olarak tanımladığı anlatı modelini karşılamaktadır (1985, s. 49). Bu bağlamda dijital ortamda üretilen anlatıların anlatıbilimsel analiz teknikleriyle ayrıştırılabilmesi için *sujet* ve *fabula* modelleri doğru biçimde belirlenmeli ve yapılacak değerlendirmeler olay örgüsü temelinde gerçekleştirilmelidir.

Dijital ortamın ifade biçimi büyük oranda görselleştirme tekniklerine dayanmaktadır. Özellikle genç internet kullanıcılarının algılama ve anlamlandırma stilleri için kritik öneme sahip olan görsellerle iletişim biçimi (Oğur, 2023, s. 255), üretilen anlatıların izleyicide karşılık bulması aşamalarında belirleyici olabilmektedir. Nitekim dijital iletişim uzamlarına bakıldığında özellikle video formunda anlatılar dikkat çekmektedir. Öyküleştireme unsurları içeren ve anlatı olarak kabul edilen söz konusu videoların anlatıbilim kapsamında analiz edilmeleri aşamasında Manfred Jahn tarafından geliştirilen analiz aracı (Şekil 1.) dikkat çekmektedir. Jahn, modellediği analiz aracını "filmic composition device (FCD)"³ olarak adlandırmaktadır. FCD, anlatıbilimin temel kavramlarını, yapılandırmacı yöntemle bir uygulama setinin içine dâhil eden ve hareketli videoların analizlerine odaklanan bir modeldir (Jahn, 2021, s. 7; Fludernik, 2009a, s. 22).



Şekil 1. Filmsel Kompozisyon Aracı (Jahn, 2021, s. 7).

Şekil, Jahn'ın "Anlatıbilimsel Film Analizleri İçin Bir Rehber (A Guide to Narratological Film Analysis)" adlı eserinde yer alan grafikten üretilmiştir.

³ Filmsel kompozisyon aracı.

Manfred Jahn'ın hareketli videolar için önerdiği model, aynı zamanda dijital ortamda paylaşılan anlatıların hangi anlatıbilimsel perspektifle ele alınmaları noktasında birtakım ipuçları da vermektedir. Odaklanma⁴ terimi bu aşamada ön plana çıkmaktadır ve anlatının öyküleştirelmesi sürecinde anlatıcının bakış açısını ayırıştırma noktasında kullanılmaktadır. Çevrimiçi platformlarda üretilen öykülerin, anlatıya dönüşme dinamiklerine bakıldığında dijital teknolojilerin belirleyici unsurlar oldukları göze çarpmaktadır. Söz gelimi kamerayla kaydedilen bir video, çeşitli dijital yazılım eklentileriyle görsel bir kompozisyona dönüşmektedir. Bu noktada anlatıcı, ham olarak elinde bulunan videoyu karakter, eylem, ardışıklık gibi olay örgüsüne ait unsurlarla anlatıya dönüştürebilmektedir. Bu çerçevede dijital uzam için anlatı üreten içerik üreticisi, hangi odaklanma türünü kullanacağına karar vererek aslında bir bakıma anlatıcının sanal düzlemdeki yansımaları da belirlemiş olmaktadır. İnternet kullanıcıları için olay örgüsünün hangi odaktan sunulduğu ve hangi odaklayıcı eliyle iletildiği gibi ayrımlar da bu şekilde açıklığa kavuşmaktadır.

Dijital ortamın yarattığı kültürel oluşum, Walter J. Ong'un erken dönem çalışmalarında teorik çerçevesini çizdiği "ikincil sözlü kültür" kavramsallaştırmasının (2020, s. 23-24) ardılı olarak değerlendirilebilir. Burada sözlü kültürün ayırt edici yönlerinin yazı öncesi çağlarla dijital çağda kendisini tekrar eden şemanın anlaşılması adına faydalı olabilecektir. Ong'un "sözlü kültür düşünce biçimi" olarak adlandırdığı (2020, s. 24) bilinç düzeyindeki üretim stilizasyonu, teknolojik ilerlemeyle değişen anlatı formlarında da görülmektedir. Ong'a göre yaşanan şey "sözün teknolojileşmesi"dir (2020, s. 161-162) ve dijital ortamın çok sayıda efekte dayalı yazılımla ve görselleştirme teknikleriyle öyküleştirelilen anlatı formları sözü edilen teknolojileşmenin bir üst seviyesi, yani sözün dijitalleşmesidir. Çalışmanın beslendiği sorularda da kendisini gösteren bu problem alanı, teknolojileşen veya dijitalleşen anlatı formlarının anlatıbilimle uygulama anlamında ne şekilde kesiştikleriyle ilgilidir. Monika Fludernik, çeşitli hikâye kesitlerinden oluşan anlık konuşma eylemi olarak tanımladığı sözlü anlatının, metinleştirilerek anlatıbilimsel tekniklerle analiz edilebileceğini ifade etmektedir (2009b, s. 63).

MULTİMEDYATİK ANLATI TASARIMI

Bilgisayar teknolojileri, sanatsal bir üretimin yeni, dijital araçlarla şekillendiği bağlamlar yaratmaktadır. Video efektleri, görsel manipülasyon programları ve çok sayıda grafik düzenleme eklentisi içeren bilgisayar yazılımı, dijital çağın sanatsal üretim biçimlerini etkilemektedir. Söz konusu üretimlerden biri de anlatıbilim terimi olarak anlatılardır. Dijitalleşme başlığı altında değerlendirildiğinde anlatı; karakter, zaman, eylem ve kurgu gibi yapıların dijital uzantılarıyla öyküleştirelmektedir. Dijital ortamların öne çıkan özelliklerinden olan görselleştirme eğilimi, edebî çerçevede anlatının daha fazla duyuya hitap eden kompozisyonlara dönüşmesi sonucunu doğurmaktadır. Bilgisayarların günlük yaşamın asli unsurlarına dönüştüğü elektronik kültür döneminden başlayarak her yeni teknolojide daha fazla kendisini hissettiren multimedya araçları, anlatının tarihsel süreçte geçirdiği dönüşümün teknik arka planı konumundadır. Çıkış noktasında

⁴ Odaklanma; anlatıcı ve karakterler arasındaki ilişkiyi sıfır, iç (sabit/değişken) ve dış odaklanma şeklindeki farklılıklarla sınıflandıran anlatıbilimsel terimdir (Jahn, 2020, s. 70; Genette, 2020, s. 186-187). Odaklanma, esasen anlatıcının bakış açısıyla ilgilidir ve karakterlerin öyküdeki varlıklarının dinleyiciye yansıtılması süreçlerini barındırmaktadır (Niederhoff, 2009, s. 115).

anlatan ve anlatılanın olduğu anlatısal oluşumun sözlü kültür döneminde dinleyici ve yazılı kültür döneminde okuyucu pozisyonundaki diğer paydaşı dijital çağda izleyiciye dönüşmüştür. Burada dijitalleşmenin, etkileşimi grafik arayüzlerle görselleştirdiği medya ortamı, anlatının dönüşmesinde önemli paya sahiptir.

Bilgisayarların internetin sağladığı altyapıyla birbirlerine bağlanabilmeleri ve bu bağlantının da dijital kodlarla sağlanması, dijital uzamda multimedyanın konumunu statik hâle getirmiştir. Kavram olarak multimedia; ses, görüntü ve hareketli video gibi medya unsurlarının tek kompozisyonda işlenmesi tekniğini karşılamaktadır. Türkçeye çoklu ortam şeklinde çevrilen multimedia, insan ve bilgisayar arasındaki siber yaratım mekanizmasına dayalı ilişkinin simbiyotik⁵ düzlemini temsil etmektedir. Robnett Licklider'ın da belirttiği gibi bilgisayar ve insan arasında karşılıklı faydaya dayalı bir ilişki mevcuttur ve bu ilişki birbirinden farklı iki organizmanın çeşitli dijital imajlarla oluşturulan bir arayüz momentinde yürütülmektedir (1960, s. 4-5). Bu arayüzler bir yandan pratik kullanım deneyimlerini zenginleştirirken diğer taraftan üretilen anlatı formlarının kaçınılmaz olarak multimediyatik özellikler taşıması sonucunu doğurmaktadırlar. Anlatıbilim kapsamında çeşitli yapılardan meydana gelen anlatı bileşenlerinin dijital uzama özgü medya unsurlarından oluşturulması bu duruma örnek olarak gösterilebilir. Örnek olarak çevrimiçi platformlarda paylaşılan bir anlatı içeriğinin öyküleştirelme sürecinde akış, çeşitli grafik düzenleme tekniklerine dayalı kurgulama efektleriyle şekillendirilmektedir. Bunun yanında Instagram ve TikTok gibi sosyal medya uygulamalarının kullanıcılarına sunduğu hazır şablonlar, anlatıyı oluşturan yapısal unsurların büyük bölümünün dijitalize olduğunu ve bunun sonucu olarak da multimediyatikleştiklerini göstermektedir. Anlatıbilim kapsamında yürütülen akademik bir çalışmada araştırmacının, anlatıyı oluşturan dinamiklerin hangisinin insan etkisiyle hangisinin bilgisayar tarafından üretildiğini ayrıştırması gerekmektedir. Bunun yanında ortaya çıkan anlatı formunun hangi organik süreçler sonucunda üretilen bir anlatıyla ne ölçüde kesiştiği de ayrıca ele alınması gereken bir durum oluşturmaktadır.

ANLATININ DİJİTALLEŞMESİ SÜRECİNDE MİMETİK VE DİEGETİK BİLEŞENLER

Mimesis ve diegesis kavramlarının tarihsel arkaplanında Platon ve Aristo'nun teorik yaklaşımları karakteristiktir. *Diyaloglar* adlı eserinde gerçek öykü anlatıcısını taklitle dayalı anlatı performanslarından ayırarak yücelten Platon, mimesisi gerçeklikle arasına koyduğu mesafeden dolayı değersiz saymakta ve bu şekilde mimesis ve diegesis arasına belirgin bir sınır çizmektedir (2010, s. 614-624). Ona göre diegetik anlatı saf anlatıdır ve anlatma eyleminde anlatıcı dışında başka bir ses söz konusu bile değildir. Buna karşılık mimetik anlatıda taklit söz konusudur ve anlatıcı, anlatıda herhangi bir karakter gibi konuşmaktadır Platon'dan aktaran Genette, 2020, s. 159-165). Literatürde yer alan mimesis ve diegesis tanımlarına bakıldığında, farklı tanımlamalarda görülen çeşitli ortaklıklardan birtakım genellemelere ulaşılabileceği görülmektedir. Buna göre mimesis (gösterme); anlatıcının anlatıda hissedilmediği, olaydan ziyade anlatıda yer alan karakter

⁵ Biyolojik bir terim olan "symbiosis", iki canlının birbirlerine destek olarak olgunlaşmaları sürecindeki ilişkiyi tarif etmek için kullanılmaktadır (*Oxford Learner's Dictionaries*, 2023). Geçtiği ifadede simbiyotik ilişkinin pragmatik düzlemine gönderme yapılmaktadır.

diyaloglarının yani sözün taklit edildiği, çeşitli türleri olan, ağırlıklı olarak günlük konuşma diline yakın samimi anlatı türlerini tanımlamak için kullanılmaktadır (Genette, 2020, s. 159; Aristoteles, 1987, s. 12-13; Schmid, 2010, s. 21-23; Dervişcemaloğlu, 2016, s. 68-69; Melberg, 1995, s. 61; Ricoeur, 1990, s. 52-53; Shen, 2005, s. 107). Diegesis (anlatma) ise; doğrudan anlatıcının deneyimlerine dayanan, sözün değil olayın anlatıldığı, çeşitli alt türleri olan sembolik anlamlara sahip anlatı kategorisidir (Chatman, 1990, s. 110-114; Dervişcemaloğlu, 2016, s. 16; Sözen, 2008, s. 124; Schmid, 2010, s. 68).

Dijital ortamlarda üretilen anlatılar çok sayıda farklı değişkenin etkisiyle şekillenen karmaşık yapılar olabilmektedirler. Bu durum anlatıbilimin analiz süreçlerinde kullanılan bileşenlerin söz konusu dijital ortam anlatılarına uygulanmasını zorlaştırmaktadır. Disipliner anlamda genel kabul gören yaklaşım; mimetik anlatının “gösterme” ve diegetik anlatının ise “anlatma” kavramlarıyla ilişkilendirildiği teorik süreçleri ifade etmektedir. Bu yaklaşım aynı zamanda anlatının türünü belirleyen ayrımların tespit edilmesi noktasında önemlidir. Konu bu çerçeveden ele alındığında dijital ortam anlatılarının karmaşık örüntülerine rağmen belli sınıflandırmaların yapılabileceği görülmektedir. Örnek olarak Instagram sitesinde viral bir akıma dönüşen paylaşımların, bir süre sonra çıkış noktasından uzaklaşarak anonimleştikleri görülmektedir. Fakat bu noktada paylaşımların aynı fikrî sürecin uzantısı oldukları gözden kaçırılmamalıdır. Bu bağlamda söz konusu içeriklerin taklit öğeler içerdikleri ve bu nedenle mimetik anlatı türü içinde değerlendirilebilecekleri düşünülebilir. Diğer bir örnek ise YouTube sitesinde sıkça karşılaşılan gezi videolarıdır. Bu videolarda anlatıcı, gezip gördüğü yerleri kişisel deneyimlerinden yola çıkarak öykülemektedir. Anlatıcının karakter, eylem, zaman ve perspektif gibi anlatıbilimsel unsurları, kurguladığı anlatıda hangi biçimlerde konumlandığı incelenebilir. Fakat konuya mimetik-diegetik çerçevesinden bakıldığında gezi videolarının “anlatma” kavramıyla ilişkilendirilebileceği ve bu doğrultuda söz konusu dijital ortam anlatılarının diegetik oldukları sonucuna ulaşılabilir. Bu örnekler çoğaltılabilir. Verilen ve daha da arttırılabilecek örneklerden hareketle çevrimiçi platformlarda üretilen anlatıların üretilme biçimi, hedef kitle tercihi, konsept dayalı tasarım gibi farklı öyküleştirme motivasyonlarından beslendikleri ve bu nedenle siber bağlamlarda hem mimetik hem de diegetik anlatıların olabileceği sonucuna ulaşılmaktadır.

DİJİTAL ANLATININ SÖYLEM ANALİZİ VE KRONOTOP KAVRAMI

Gerald Prince, bir anlatıda işlenecek zaman, bakış açısı, mesafe ve biçim gibi unsurların anlatıcının kontrolünde olduğunu belirtmektedir. Ona göre anlatıcının tercih ettiği bu unsurlar anlatının muhatabı olan dinleyicinin reflekslerini doğrudan veya dolaylı olarak etkilemektedir (Prince, 1982, s. 69). Bu noktada, öyküleştirmeye değer olayların, büyük oranda anlatıcının yönlendirdiği bir süreçle üretildiği zaman ve bağlama dayalı bir performanstan söz edilebilir. Gerard Genette, anlatıcı tarafından düzenlenen ve olayın geçtiği zamanı geçmiş, gelecek ve şimdi tercihlerinden biriyle anlatan bir anlatı performansında, öyküleştirilen olayın kronik değişkenlere ek olarak anlatıcının bakış açısıyla da şekillendiğini vurgulamaktadır (2020, s. 13-17). Bu çerçevede bir anlatının, çeşitli alt başlıkları ve bunlara bağlı uygulamaları da içeren zamana ve uzama dayalı dinamiklerden etkilenen bir üretim türü olduğu söylenebilir. Burada söz konusu zaman kavramı,

Genette'in kavramsallaştırmasından hareketle öykü zamanı ile anlatma zamanındaki ayrımlara dayanmaktadır. Genette'in kurduğu kavramsal set; kronolojik düzlemde anakroni, analepsis, prolepsis, akroni ve anisokroni değişkenlerine dayanmaktadır. Bu sistemin, dijital ortam anlatıları gibi sözlü performanslara dayanan üretime uygulanma aşamasında ise heterodiegetik-homodiegetik ikiliğiyle karakterize edilen teknik süreç devreye girmektedir. Heterodiegetik, anlatıdaki geçmişe ait bağlantıların dinleyiciyi/okuyucuyu bilgilendirmek amacıyla sunulması tekniği anlamına gelirken; homodiegetik, "ilk anlatı" olarak tarif edilen asıl anlatı zamanına aittir (Genette, 2020, s. 36, 39-40).

Yukarıda paylaşılan teorik yaklaşım kapsamında dijital ortam anlatılarına bakıldığında görece daha karmaşık analiz süreçlerinin gerekliliği göze çarpmaktadır. Çevrimiçi uzamda doğrudan yüksek etkileşim amacıyla üretilen ve dijital eklentilerle şekillendirilmiş anlatılarda zamanın kullanımı, Genette'in kavramsallaştırmasında vurgulanan uygulama adımlarıyla analiz edilmek için oldukça karmaşık örüntüler içermektedir. Örnek olarak YouTube platformunda paylaşılan anlatı içeriklerinin önemli bölümü, çeşitli video kurgu efektleriyle oluşturulmuş yapay kompozisyonlardır. Anlatıcının konuşmalarının arasındaki boşlukların kaldırıldığı, hızlı ve dinamik video sunumları, içerikte yer alan anlatı performansının insan dışı etkileyicilerle şekillendiğini göstermektedir. Buradan hareketle anlatıbilim kapsamındaki yapısal bir anlatı tekniğini karşılayan zaman-uzam kavramlarının, dijital alanda üretilen dijitalleşmiş anlatılara uygulanmaları zorlaşmaktadır. Fakat bu konuda diğer bir bakış açısı Mikhail Mikhailovich Bakhtin tarafından geliştirilen ve anlatıcı ile dinleyici arasındaki anlama dayalı *diyalojiyi* merkeze alan *kronotop* yaklaşımıdır (1981). Bakhtin diyaloji terimini iletişimsel bir sürecin "çok dilli" anlamsal sürecinin bir prototipi olarak kurgulamaktadır. Bu bakış açısına göre alıcı ve verici arasındaki estetik iletişimsel süreç, sadece metin ve kurgudan ibaret olmayan ve daha fazla anlam içeren katmanlı bir yapıdır. Bu yapı, merkezî (centripetal) ve merkezkaç (centrifugal) etkilerinin kuramsal zeminde konumlandırılmalarıyla kavramsal zemin kazanmaktadır (Bakhtin, 1981, s. xv-xxxiv, s. 84-110). Özetle Bakhtin'in yaklaşımı, belli bir zaman aralığında kurgulanan anlatının, uzamın reflekslerinden ve diğer organik etkilerinden de beslenerek içsel süreçleri de içermesi ve bu şekilde ortaya çıkan göreceliliğin katmanlı anlamlar kazanması olarak tanımlanabilir. Bakhtin'in kurduğu kavramsal sistem, dijital ortam anlatılarının analizinde Genette'in zaman-uzam mekaniğinden daha uygulanabilir bakış açıları içermektedir. Konuyla ilgili diğer bir yorum Mieke Bal tarafından yapılmaktadır (2017). Bal, "ritim" başlığı altında detaylandırdığı anlatı analizi yaklaşımında, bir medya unsuru olarak hareketli videoların ritimle çalıştıklarını, buna karşılık bu tür üretimlerin ritimsel analizinin başarılı olmadığını belirtmektedir. Bal, ayrıca fabula zamanının ayrı bölümler şeklinde metinleştirilmesi zorunluluğuna indirgediği ritimsel analizin şiir ve müzikal eserler için uygulanmasının da zor olduğunu ve titiz çalışma süreçleri içerdiğini vurgulamaktadır (2017, s. 89).

SONUÇ

Anlatıbilimsel teorilerin, dijital ortamda üretilen anlatı formlarının analiz süreçlerinde ne ölçüde kullanılabileceğinin tartışıldığı çalışmada söz konusu anlatıların yapısal bileşenlerine odaklanılmıştır. Anlatıbilim literatüründen hareketle anlatı yapısının temel bileşenlerini içeren bir

model üretilmeye çalışılmıştır. Bu kapsamda incelenen dijital ortam anlatılarının çok sayıda öz-tasarım normu içerdikleri ve bu sebeple anlatıbilim çerçevesinde yapılacak yapısal bir analizin çevrimiçi platformlarda çeşitli açılardan oldukça zor olduğu tespit edilmiştir. Çalışmada ayrıca anlatıcı, dinleyici/okuyucu/izleyici ve anlatı olmak üzere üç temel üzerinde başlıklarıdır anlatı üretimlerinin, gerek düzen (kronoloji, kurgu, kip vd.) gerekse diegetik eylem düzeyinde ayrıştırılabileceği yaklaşımı üzerinde durulmuştur. Bu çerçevede, internet altyapılı bağlamlarda üretilen ve üretim aşamalarında dijital etkileyicilerin kullanıldığı anlatı tasarımlarının belli bir sistematikten uzak, çeşitli etkileşim motivasyonlarıyla şekillendikleri görülmüştür. Fakat bunun yanında anlatının asli unsurlarının çevrimiçi platformlarda kullanıldığı ve bu stilizasyonla üretilen anlatı formlarının da mevcut olduğu gözlenmiştir. Söz konusu anlatıların genelleştirilmeye uygun anlatıbilim uygulamalarıyla analiz edilebilecekleri düşünülmektedir. Bu düşüncenin oluşmasında, dijital uzamda üretilen ve aktaran (anlatıcı), aktarılan (dinleyici/izleyici) ve öyküleştiren unsurlar içeren anlatı formlarının varlığı etkili olmuştur. Çalışmada ayrıca, çevrimiçi platformların, anlatı formları üzerinde dönüştürücü bir etkiye sahip oldukları gözlenmiştir. Söz konusu etki; anlatının oluşturulma sürecinde dijital eklentilerin, uzamın kültürel alımlama seviyesiyle bağlantılı olarak kullanılması aşamasında kendisini göstermektedir. Tüm bu tespitler ışığında dijital ortamda üretilen anlatı sayılabilecek üretimlerin, anlatıbilimin teorik yaklaşımlarının belli bir bölümüyle analiz edilebilecekleri görülmüştür. Bunun yanında anlatıbilimin, daha soyut dinamikler içeren katmanlı kavramsal setlerinin, hızlı tüketime uygun ve ambalajlanmış popüler kültür nesnelere olarak konumlanan dijital kültür anlatılarının büyük bölümünde uygulanamayacağı kanaatine varılmıştır.

KAYNAKÇA

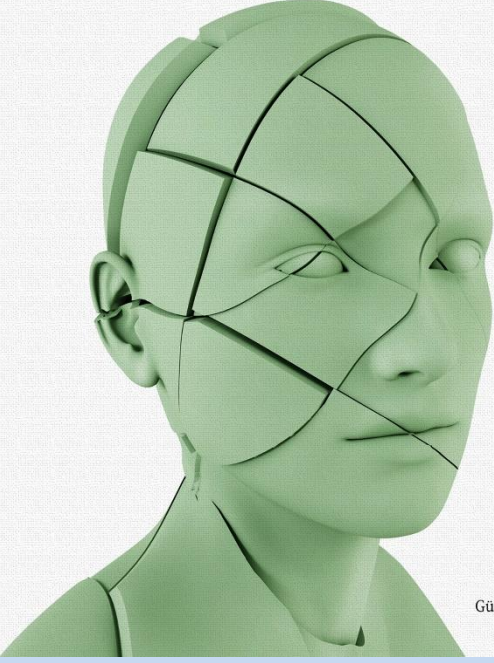
- Abbott, H. Porter (2002). *The Cambridge Introduction to Narrative*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Aristoteles (1987). *Poetika*. (Çev. İsmail Tunalı). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Bakhtin, Mihail Mihayloviç (1981). *The Dialogic Imagination*. (Çev. Caryl Emerson & Michael Holquist). Michael Holquist (Ed.). Austin: University of Texas Press.
- Bal, Mieke (2017). *Narratology: Introduction To The Theory of Narrative*. Toronto: University of Toronto Press.
- Barnard, Alan (2015). *Sosyal Antropoloji ve İnsanın Kökeni*. (Çev. Mehmet Doğan). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Barthes, Roland (1966). "Introduction To The Structure Analysis of The Narrative". *Communications*, No. 3. 1-27.
- Barthes, Roland (1975). "An Introduction To the Structural Analysis of Narrative". *New Literary History*, Vol. 6, No. 2, On Narrative and Narratives. 237-272.
- Barthes, Roland (1979). *Göstergebilim İlkeleri*. (Çev. Berke Vardar ve Mehmet Rifat). Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Barthes, Roland (1990). *Çağdaş Söylenler*. (Çev. Tahsin Yücel). İstanbul: Hürriyet Vakfı Yayınları.
- Barthes, Roland (1996). *Camera Lucida: Fotoğraf Üzerine Düşünceler*. (Çev. Reha Akçakaya). İstanbul: Altıkırkbeş Yayın. (Eserin orijinali 1980 yılında yayımlanmıştır).

- Bordwell, David (1985). *Narration in The Fiction Film*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press.
- Budka, Philipp ve Manfred Kremser (2004). "CyberAnthropology - Anthropology of CyberCulture". Barbara Plankensteiner, Stefan Khittel ve Maria Six-Hohenbalken (Eds.). *Contemporary Issues in Socio-Cultural Anthropology: Perspectives and Research Activities from Austria* içinde 213-226. Wien: Löcker.
- Cassirer, Ernst (1980). *İnsan Üstüne Bir Deneme*. (Çev. Necla Arat). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Chatman, Seymour (1990). *Coming To Terms The Rhetoric of Narrative In Fiction and Film*. Ithaca and London: Cornell University Press.
- Chatman, Seymour (2009). *Öykü ve Söylem: Filmde Kurmacada Anlatı Yapısı* (Çev. Özgür Yaren). Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Cohen, Keith (1979). *Film and Fiction: The Dynamics of Exchange*. New Haven (Connecticut) and London: Yale University Press.
- Dervişcemaloğlu, Bahar (2016). *Anlatıbilime Giriş*. İstanbul: Dergâh Yayınevi.
- Fludernik, Monika (2009a). *An Introduction To Narratology*. (Çev. Patricia Häusler-Greenfield and Monika Fludernik). London /New York: Routledge.
- Fludernik, Monika (2009b). "Conversational Narration/Oral Narration". Hühn, P., Pier, J., Schmid, W., ve Schönert, J. (Eds.), *Handbook of Narratology* içinde (63-73). Berlin/New York: Walter de Gruyter.
- Genette, Gérard (2020). *Anlatının Söylemi: Yöntem Hakkında Bir Deneme*. (Çev. Ferit Burak Aydar). İstanbul: Ayrıntı Yayınları. (Eserin orijinali 1972'de yayımlanmıştır)
- Gezgin, İsmail (2020). *Homo Narrans: İnsan Niçin Anlatır? Mit, Masal ve Hikâyenin Arkeolojisi*. İstanbul: Redingot Kitap.
- İspir, Naci ve Ayşe Bilginer Kucur (2019). "Yakınsama Kültürü ve Transmedya Hikâye Anlatıcılığı". *Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Uluslararası Hakemli Dergisi*, Cilt: 27 Sayı: 2, 161-171.
- Jahn, Manfred (2020). *Anlatıbilim: Anlatı Teorisi El Kitabı*. (Çev. Bahar Dervişcemaloğlu). İstanbul: Dergâh Yayınları. (Eserin orijinali 2005'te yayımlanmıştır.)
- Labov, William (1972). *Language in the Inner City Studies in the Black English Vernacular*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Licklider, Joseph Carl Robnett (1960). "Man-Computer Symbiosis". *IRE Transactions on Human Factors in Electronics*, C. HFE-1, 4-11.
- Meister, Jan Christoph (2009). "Narratology". Hühn, P., Pier, J., Schmid, W., ve Schönert, J. (Eds.), *Handbook of Narratology* içinde (329-350). Berlin/New York: Walter de Gruyter.
- Melberg, Arne (1995). *Theories of Mimesis*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Niederhoff, Burkhard (2009). "Focalization". Hühn, P., Pier, J., Schmid, W., ve Schönert, J. (Eds.), *Handbook of Narratology* içinde (115-123). Berlin/New York: Walter de Gruyter.
- Oğur, Ümit (2023). *Kültürün Dijitalleşme Süreci ve Siber Uzamda Halk Anlatılarının Dönüşümü: YouTube Örneği*. Yayımlanmamış Doktora Tezi. Van: Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi.

- Oxford Learner's Dictionaries (2023).
<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/symbiosis?q=symbiosis>
Erişim Tarihi: 11.12.2023.
- Platon (2010). *Diyaloglar* (Çev. Teoman Aktürel, Adnan Cemgil, Tanju Gökçöl ve Macit Gökberk). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Prince, Gerald (1982). *Narratology The Form and Functioning of Narrative*. Berlin/New York/Amsterdam: Mouton Publishers.
- Ricoeur, Paul (1990). *Time and Narrative* (Volume I). (Çev. Kathleen McLaughlin ve David Pellauer). Chicago ve London: The University of Chicago Press.
- Rimmon-Kenan, Shlomith (1983). *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*. London and New York: Routledge.
- Saussure, Ferdinand de (1998). *Genel Dilbilim Dersleri*. (Çev. Berke Vardar). İstanbul: Multilingual.
- Schmid, Wolf (2010). *Narratology: An Introduction*. Berlin/New York: De Gruyter.
- Schmidt, Johann N. (2009). "Narration in Film". Hühn, P., Pier, J., Schmid, W., ve Schönert, J. (Eds.), *Handbook of Narratology* içinde (212-227). Berlin/New York: Walter de Gruyter.
- Shen, Dan (2005). "Diegesis". Herman, D. Jahn, M. ve Ryan, M. (Eds.), *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory* içinde (107-108). London/ New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Sözen, Mustafa (2008). "Anlatı Mesafesi-Anlatı Perspektifi Kavramları, Sinematografik Anlatı ve Örnek Çözümlemeler". *ZKÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt 4, Sayı 8, 123-145.
- Sözen, Mustafa (2009). "Klasik Anlatı Sinemasında Öykü Kişisi, Yapısal Tasarım ve Örnek Çözümlemeler". *Erciyes İletişim*, Ocak, 82-99.

TÜRK BİLİMKURGU EDEBİYATI VE ARKETİPLER

DR. VELİ UĞUR



Günce Yayınları

Oktay Yivli

Öykü Nasıl Okunur

modern öykü ve yöntem



Günce Yayınları

MAKSUT YİĞİTBAŞ

Edebiyatın Ebemkuşağı

Halit Ziya Hikâyeciliğinde

Renklerin Dili

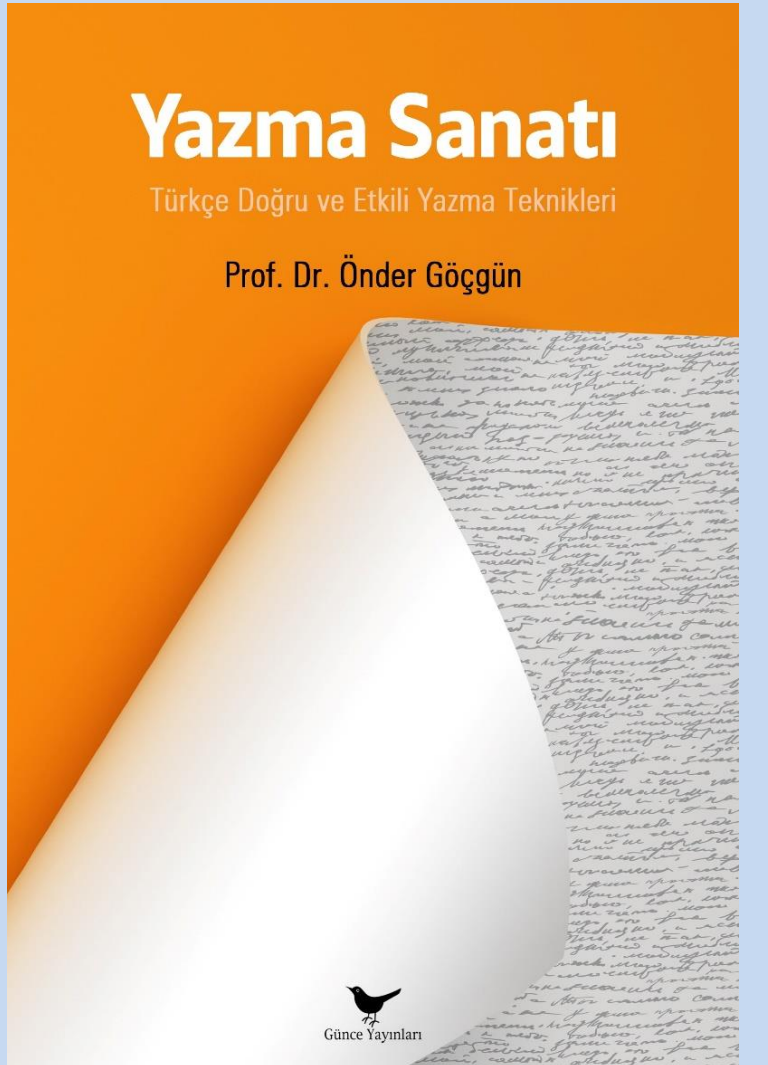


Günce Yayınları

Yazma Sanatı

Türkçe Doğru ve Etkili Yazma Teknikleri

Prof. Dr. Önder Göçgün



Günce Yayınları