

ETKİLEŞİMLİ BİR DİJİTAL ANLATI OKUMASI: BİR İNSAN YARATMAK ⁽¹⁾

A READING OF AN INTERACTIVE DIGITAL NARRATIVE: BİR İNSAN YARATMAK

Medine SİVRİ¹, Şevket TÜFEKÇİ²

¹ *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Karşılaştırmalı Edebiyat Bölümü, Eskişehir / Türkiye*

² *T.C. Strazburg Başkonsolosluğu, Eğitim Ataşeliği, Strazburg / Fransa*

Öz: 1990'lı yılların başından itibaren önemli bir gelişme kaydeden dijital yazın çalışmaları yeni bir disiplin olarak tüm yazınsal alanı sorgulamaya girer. Elinizdeki çalışma bu alandaki gelişmeleri somut bir örnek üzerinden göstermek için Bir İnsan Yaratmak isimli etkileşimli dijital anlatıyı inceleyerek yazınsallık ve dijitallik arasındaki ilişkiyi ortaya koymaya çalışır. Burada çözümleme yöntemi olarak Gérard Genette'in anlatıbilimsel yaklaşımının dijital alana uyarlanmış versiyonu kullanılır. Böylece dijital ve yazınsal alan sorgulanıp onların sınırlılıkları gösterilmeye çalışılırken dijital ile yazınsal unsurların sınırlarının nasıl değiştirildiği ve anlatısal etkinlik sorumluluğunun nasıl okura verildiği gösterilir. Bu çerçevede Bir İnsan Yaratmak'ın geleneksel ve dijital yazınsallığın sorgulandığı bir üstanlatı üretme makinesi (anlatısal makroyapı) olarak yaratılmış olduğu görülür. Çalışmanın sonunda dijital yazınsallığın, geleneksel yazınsallığın sınırlarını aşmaya başladığı ve yeni bir yazınsallığa ait uzlaşımın oluşturulma zeminini hazırladığı görülür.

Anahtar Kelimeler: Dijital Yazın, Etkileşimli Dijital Anlatı, Dijital Yazınsallık, Dijital Anlatısallık, Dijital Estetik

Abstract: Digital literary works, experiencing an important development since the beginning of 1990's, has started to question the whole literary field as a new discipline. To show this through a concrete example, this study tries to explain the relationship between literariness and digital by analyzing an interactive digital narrative, Bir İnsan Yaratmak. In this study, Gérard Genette's narrative approach, adapted to digital, is used as the method of analysis. Thus, while the literariness and digitality are being questioned and their constraints are being shown up, it is explained how the digital changes the boundaries of literary elements and how the responsibility of narrative activity is given to the reader. From this point of view, it is seen that Bir İnsan Yaratmak is created as a metanarrative production machine questioning both digital literature and traditional literature. At the end of the study, it is shown that the digital literariness has overstepped the boundaries of traditional literature and started to create the conventions of a new literariness.

Key Words: Digital Literature, Interactive Digital Narrative, Digital Literariness, Digital Aesthetic, Digital Narrativity

Doi: 10.17361/UHIVE.2017.2.07

(1) *Sorumlu Yazar: Medine SİVRİ, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Karşılaştırmalı Edebiyat Bölümü, Eskişehir / Türkiye, medinesivri@gmail.com, Geliş Tarihi / Received: 07.04.2017, Kabul Tarihi / Accepted: 21.06..2017, Makalenin Türü: Type of article (Araştırma – İnceleme / Research - Analysis), Etik Kurul Raporu: Yok – None of Ethics Committee)*



UHİVE

www.uhedergisi.com

Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi

Nisan / Mayıs / Haziran – Bahar Dönemi Sayı: 15 Yıl:2017 Jel Kodu: I12-Z1

International Peer-Reviewed Journal Of Communication And Humanities Research

April / May / June - Spring Semester Issue: 15 Year: 2017 Gel Code: I12-Z1

ID:367 K:423

(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)

(MARKA PATENT NO: TRADEMARK)

(2015/04315- 2015-GE-18972)

GİRİŞ

Dijital yazın ürünleri incelenirken çıkış noktası olarak yazınsallıktan devralınan mirasın ortaya konmaya çalışıldığı görülür. Dijital çalışmaların kendini yeni yazınsal bir alan olarak ortaya koyma arzusu bu yaklaşımın ana nedenlerinden biri olarak düşünülür. Bu bağlamda dijital yazın kendini bir taraftan gelenekselin uzantısı diğer taraftan sonsuz yazınsal söyleşim ağında yeni bir söylem olarak ortaya koymaya çalışır.

Bu çerçeveden bakıldığında elinizdeki çalışmada incelenecek olan Türk dijital yazınına ait Murat Gülsoy tarafından tasarlanıp yazılarak Sercan Şengün tarafından dijital ortama aktarılan *Bir İnsan Yaratmak* isimli eserin birçok farklı dijital ve yazınsal unsuru aynı bütünde harmanlayarak sorguladığı görülür. Bu bağlamda söz konusu eserin anlatının basılı taşıyıcı düzenek üzerinden dijital taşıyıcı düzenek üzerine evrilme hikâyesini somut bir şekilde ortaya koyduğu düşünülür. Dolayısıyla-

la Bir İnsan Yaratmak üzerine gerçekleştirilecek incelemenin dijital ve yazınsal kültür arasındaki dinamikleri, diyalogları ve gerilimleri ortaya koymak açısından değerli bulgulara işaret edeceği öngörülmektedir.

Belirli bir eser üzerinden anlatının gelenekselinden dijital dönüşümünün izlerinin ortaya konulmaya çalışılacağı bu çalışmada yazınsal olduğunu iddia eden etkileşimli dijital bir anlatı, Gérard Genette'in anlatısal yaklaşımı temeline oturtulan bir yöntem ile irdelenecektir. Bu bağlamda eserdeki yazınsallığın ve dijitalliğin nerede başlayıp nerede bittiği gösterilmeye çalışılacaktır. Böylelikle dijitalin kendini yazınsallık ve anlatısalılık üzerine empoze ettiği en somut Türk dijital yazın örneklerinden bir olduğu düşünülen *Bir İnsan Yaratmak* adlı etkileşimli dijital anlatı üzerinden anlatının serüveninde çizilen yol belirlenmeye çalışılacaktır.



UHİVE

www.uhedergisi.com

Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi

Nisan / Mayıs / Haziran – Bahar Dönemi Sayı: 15 Yıl:2017 Jel Kodu: I12-Z1

International Peer-Reviewed Journal Of Communication And Humanities Research

April / May / June - Spring Semester Issue: 15 Year: 2017 Gel Code: I12-Z1

ID:367 K:423

(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)

(MARKA PATENT NO: TRADEMARK)

(2015/04315- 2015-GE-18972)

HİKÂYE



Görsel 1. Bir İnsan Olarak Yaratmak Dijital Anlatısı Ekran Resmi

Bir İnsan Yaratmak isimli çalışmada, Genette'in (1972:72) “gösterilen ya da anlatısal içerik” olarak tanımladığı “hikâye” gelenekseli sorgulayan bir yorumlama olarak belirir. Buradaki anlatı okurun karşısına “bir olayın ya da olaylar zincirini[n aktarımını] üstlenen anlatısal sözceleme” (Genette, 1972:71) olarak değil daha çok anlatının unsurlarını tartışan yorumsal üstmetinler olarak çıkar. Kurgusal anlamda bu anlatıda birtakım anlatı unsurları ile karşılaşılsa bile bunların genellikle anlatıya toposu¹ değişik seviyelerde sorgulayan unsurlar olarak eklem-lendiği gözlemlenir.

Olay Örgüsü

Herhangi bir anlatının oluşabilmesi için “bir olay ya da olaylar zinciri[nin]” (Genette, 1972:72) aktarılması söz konusudur. Ancak bu olaylar zinciri belirli bir bakış açısından, belirli bir mantık silsilesi ile verilmedikçe bir anlatıya dönüşmez. Çünkü “anlatı yalnızca bir olaylar zinciri” (Ricoeur,1985) değildir. Tüm bu olaylar “birbirleriyle ve çevreleriyle ilişkisi çerçevesinde bir anlam kazanır” (Ricoeur,1985).

“Hikâye temelde bir olay örgüsü olmadan anlatılmaz” (Varol, 2010) diyen Gülsoy'un deneysel dijital anlatılarında bu sınırları zorladığı görülür. *Bir İnsan Yaratmak* isimli çalışmada olaylar zincirine ait halkalar birbirinden



UHİVE

www.uhedergisi.com

Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi

Nisan / Mayıs / Haziran – Bahar Dönemi Sayı: 15 Yıl:2017 Jel Kodu: I12-Z1

International Peer-Reviewed Journal Of Communication And Humanities Research

April / May / June - Spring Semester Issue: 15 Year: 2017 Gel Code: I12-Z1

ID:367 K:423

(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)

(MARKA PATENT NO: TRADEMARK)

(2015/04315- 2015-GE-18972)

farlı bir unsurun farklı bir yönünü test etmeye çalışır.

Bir İnsan Yaratmak isimli çalışmada okura dijital anlatısal düzeneğin üzerinde kendi seçimine göre üreteceği 6561 değişik anlatı olasılığı sunulur. Dolayısıyla bir insan yaratma makinesi olan bu anlatısal makro yapı ile 6561 çeşit anlatı kişisi yaratılır. 24 farklı seçenek üzerinden kombinasyonel olarak 6561 çeşit anlatı kişisi üreten bu metin aynı zamanda üstanlatının belirlediği yazım ekranına okur

tarafından veri girilebilmesini olanaklı kılar. Yani söz konusu yazı makinesi okurun girdileriyle sonsuz sayıda üstanlatı ve dolayısıyla anlatı kişisi üreten bir dijital anlatısal düzeneğe dönüşür. Okur bu anlamda yazarın sunduğu betimlemelerle yetinmeyip onları genişletip daraltabileceği gibi cümlelerin aralarına kendi betimlemelerini de ekleyebilmektedir. Böylece söz konusu bu anlatısal makroyapı üzerinde okuma deneyimi sayısı kadar farklı üstanlatı ve anlatı kişisi üretilebilmektedir.



Görsel 2. Yazarın Verileri ve Okurun Seçimi ile Oluşturulan Bir Üstanlatı Ekran Resmi



UHİVE

www.uhedergisi.com

Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi

Nisan / Mayıs / Haziran – Bahar Dönemi Sayı: 15 Yıl:2017 Jel Kodu: I12-Z1

International Peer-Reviewed Journal Of Communication And Humanities Research

April / May / June - Spring Semester Issue: 15 Year: 2017 Gel Code: I12-Z1

ID:367 K:423

(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)

(MARKA PATENT NO: TRADEMARK)

(2015/04315- 2015-GE-18972)

	Large	Medium	Small
Ayaklar	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Boy	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ağız	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Burun	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gözler	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Alın	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Saçlar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Eller	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

Ayakları biraz büyük gibi. Hele bu avcı botlarının içinde olduğundan daha da büyük görünüyor.

Şeyket TÖFEKÇİ uzun boyu ile

Yüzyüzeyken hep bir eksiklik duygusu yaşatır. Sanki sürekli acı bir şey düşündüğünü sanırsınız. Ve sigara dumanını salgıladığı burnuna bakıyorsunuz. Olması gerektiği gibi bir burnun yüzün temel direğidir, bunu düşünürsünüz. Fakat nedense sıradan bir yaşam olduğu hisline kaplıyorsunuz. Sonra bu kocaman siyah gözlere kim karşı koyabilir ki diye iç geçiriyorsunuz. Siyah olduğu için her daim nermi, her daim derin gözler... Gerisinin ne önemi var? Yüzünün bittiği yerde alındaki gözler başlıyor. Çok şeyler yaşamış biri gibi... Oysa sık sık sınırlendiği için var o gözler. Kısaçık kestirilmiş saçlarını bryantinle geriye doğru yapıştırma. Enesini

İsim :

E-Mail:

Görsel 3. Okurun Yazarın Sunduklarına Ek Yaptığı Bir Ekran Resmi

“İki kez zamansallık gösteren ardışık bir yapı” (Genette, 2007:21) olarak düşünülen geleneksel anlatılar incelenirken söz konusu iki ardışık zamansallık arasındaki ilişki ortaya konmaya çalışılır. Genette’e (2007:21) göre “anlatılan şeyin zamanı ve anlatının zamanı” arasında bulunan söz konusu ilişki dijital anlatılarda farklı boyutlara evrilir. Çünkü dijital anlatılarda Genette’in anladığı anlamda sabitlenmiş bir “gösteren” ve “gösterilen” ilişkisi çoğu zaman bulunmamaktadır.

Dijital anlatı, yazılıp bitirilmiş raflarda okurunu bekleyen bir anlatı değildir. O, yazar tarafından sunulan veriler üzerinden okurun bir üstanlatı oluşturacağı “anlatısal [bir] makroyapı” (Bouchardon, 2009), bir süreç-üründür. Yani *Bir İnsan Yaratmak* isimli anlatı, dijital

anlatısal düzenek üzerinde bir üstanlatıya dönüşmeyi bekleyen potansiyel veriler halinde bulunur. Onun okura sunduğu sabit bitmiş bir anlatı versiyonu yoktur. Okur verili sözcük öbekleri arasından kendi özgür seçimi ile bir üstanlatı oluşturur. Bu üstanlatı oluşturma sürecinde verili sözcüklerin seçimi ve onların yeni girdilerle işlenmesi tamamen okurun inisiyatifine bırakılır. Dolayısıyla burada Genette’in bahsettiği sabit bir “gösteren” ve “gösterilen” olmadığı görülür. Bu anlatıda gösteren ve gösterilen anlatısal makroyapı üzerinde gerçekleşen okurun işleme etkinliğine⁵ bağlıdır. Okur dijital anlatısal düzenek üzerinde gerçekleştireceği okuma deneyimi sürecinde oluşacak anlatıya ait “hikâyenin zamanını [...], işleme etkinliği aracılığıyla değiştirebilir” (Bouchardon, 2009:115). Di-



UHİVE

www.uhedergisi.com

Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi

Nisan / Mayıs / Haziran – Bahar Dönemi Sayı: 15 Yıl:2017 Jel Kodu: I12-Z1

International Peer-Reviewed Journal Of Communication And Humanities Research

April / May / June - Spring Semester Issue: 15 Year: 2017 Gel Code: I12-Z1

ID:367 K:423

(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)

(MARKA PATENT NO: TRADEMARK)

(2015/04315- 2015-GE-18972)

ğer taraftan anlatının zamansallığı da tamamen okurun işleme etkinliğine bağlıdır. Bu noktada Genette'in anladığı anlamda iki ardışık zamansallık arasındaki bir oyunun çıktısından söz etmek olanaklı değildir.

Dijital anlatılarda zamansallık üzerine üretilmiş bir diğer yaklaşım “zamanın uzamın lehine terkedil[işidir]” burada anlatılarda “kronolojiden kartografiye geçil[diği]” görülür (Clément, 1994:32). Bu ifadelerde vurgu-

lanan şey dijital anlatılarda önemli olan anlatı parçalarının zamansal boyutta sıralanması değil onların dijital taşıyıcı düzeneğin üzerinde sergilendiği uzamdır. Bu uzam genellikle görsel anlamda okurun ulaşabileceği bir plan, harita vb. şeklinde tasarlanarak dijital anlatısal düzeneğe eklenir. Böylece okur anlatılama süreci boyunca verili hikâye parçaları arasında uzamsal bir seyahat gerçekleştirerek üstanlatısını oluşturur.

	Large	Medium	Small
Ayaklar	●	●	●
Boy	●	●	●
Ağız	●	●	●
Burun	●	●	●
Gözler	●	●	●
Alın	●	●	●
Saçlar	●	●	●
Eller	●	●	●

Görsel 4. 24 Adet Bağlantı Noktasını Gösteren Ekran Resmi

Bir İnsan Yaratmak isimli etkileşimli dijital anlatıda söz konusu kartografik yapı, okurun anlatı parçalarına kolay ve hızlı bir şekilde erişimini sağlayan bir tasarım aracılığıyla sunulur. Ne kadar bağlantı noktası (24) olduğuna bakılmaksızın anlatısal düzeneğin yapısı okurun onu kolayca anlayacağı ve bağlantı noktaları üzerinde yapacağı seçimlerle (6561

verili kombinasyon ve kendi girdileriyle) sonsuz sayıda üstanlatı oluşturabileceği bir biçimde tasarlanır. Bu kullanım anlatıdaki zamansal boyutu ve uzamsal boyuta yaklaştırır. Zamansallığı uzamsallığa dönüştürür.

İşleme

İşleme dijital anlatıları geleneksel anlatılardan ayıran en önemli unsurlardan biridir.



UHİVE

www.uhedergisi.com

Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi

Nisan / Mayıs / Haziran – Bahar Dönemi Sayı: 15 Yıl:2017 Jel Kodu: I12-Z1

International Peer-Reviewed Journal Of Communication And Humanities Research

April / May / June - Spring Semester Issue: 15 Year: 2017 Gel Code: I12-Z1

ID:367 K:423

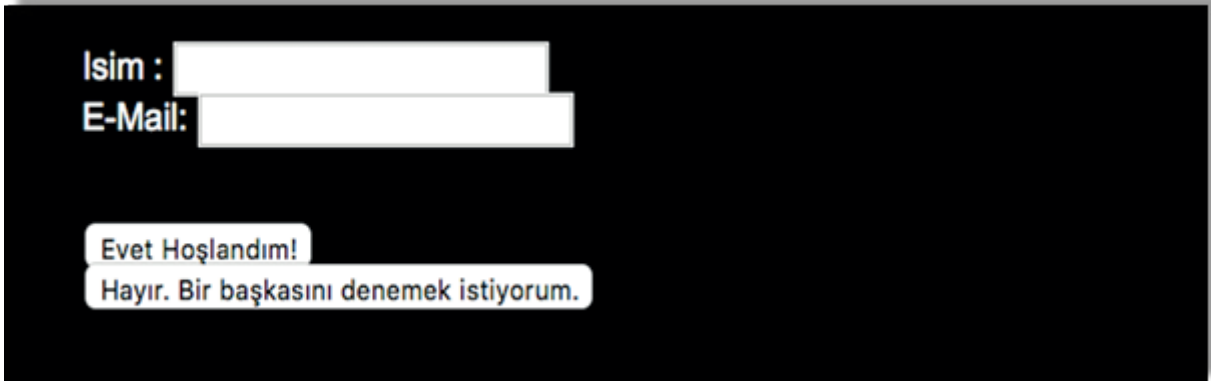
(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)

(MARKA PATENT NO: TRADEMARK)

(2015/04315- 2015-GE-18972)

Okurun dijital anlatısal düzeneğin bir parçası olarak onun diğer unsurlarıyla girdiği ilişkinin bir sonucu olarak ortaya çıkan işleme etkinliği üstanlatının hem girdilerini hem de çıktılarını belirleyen bir süreci işletir. Okur okuma-yazım⁶ etkinliği ile anlatısal makro-yapıda depolanmış verilerden yola çıkarak kurgulayacağı üstanlatısını işleme etkinliği aracılığıyla gerçekleştirir. Söz konusu etkinlik boyunca ortaya çıkan süreçürünü aynı anda hem okuyan hem de yazan kişi okurun kendisidir.

Okur bu etkinlik boyunca “hikâye üzerine bir sonuç önermek için bilgi top[lar ...], bir olay başlat[ır...], hızlı ya da yavaş tepkime-lerine göre hikâyenin gidişatını değiştir[ir... ve] hikâyeye bir olay ekler” (Bouchardon, 2009:62). Söz konusu bu bakış açısından okurun işleme etkinliği dijital anlatılar üzerinde genelde kısıtlı bir özgürlüğe işaret eder. Çünkü ona sunulan özgürlük tasarımcıların girdilerinin kombinasyonel sonucu ile sınırlıdır.



Görsel 5. Okurun Üstanlatısını Yazara Gönderebildiği Bölümün Ekran Resmi

Ancak *Bir İnsan Yaratmak* isimli etkileşimli dijital anlatı bu sınırı aşma arzusunda. Bu anlatıda yazar ve tasarımcı okuru bir taraftan 6561 çeşit anlatı olasılığı ile sınırlandırırken diğer taraftan üstanlatının olduğu bölüme okurun veri girebilmesine izin veren bir düzenek ekler. Böylece dijital anlatısal düzenek tarafından üstanlatının geçici gözlemlenebilir⁷ olarak belirdiği bölüm değiştirilebilir hale getirilir ve okura anlatıya yeni sözceler girme

olanağı sunulur. Geçici gözlemlenebilir anlatıya okur/kullanıcının da veri girebilmesini olanaklı kılan bu dijital anlatısal düzenek okurun tamamen yazar gibi davranmasına izin verir.

Etkileşimli bir dijital anlatı okunurken Bootz'un (2015) “dar okuma” ve “üstoku- ma” olarak adlandırdığı kavramlar devreye sokulur. Bunlardan birincisi klasik okuma yöntemlerine göndermede bulunurken ikin-



UHİVE

www.uhedergisi.com

Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi

Nisan / Mayıs / Haziran – Bahar Dönemi Sayı: 15 Yıl:2017 Jel Kodu: I12-Z1

International Peer-Reviewed Journal Of Communication And Humanities Research

April / May / June - Spring Semester Issue: 15 Year: 2017 Gel Code: I12-Z1

ID:367 K:423

(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)

(MARKA PATENT NO: TRADEMARK)

(2015/04315- 2015-GE-18972)

cisi içinde okurun da bulunduğu dijital anlatısal düzeneğin derin yapısının anlamlandırılmasını işaret eder. İşleme etkinliğinde okur/kullanıcı anlatının hem içinde hem de dışında bulunmaktadır. Yani “kullanıcı eseri çalıştır[makta] ve onun tarafından eyleme geçiril[mektedir]” (Lavau-Froste, 2015:35). Dijital anlatısal düzenek karşısında hem etkin hem de edilgen bir konumda olan okur/kullanıcının aynı zamanda yazmakta olduğu metni okuduğu görülür. Okurun anlatısal düzenek ile karşılıklı iletişim ve etkileşim yoluyla ürettiği geçici gözlemlenebilir metin üzerinden anlamlandırdığı derin yapının içinde onun anlatı tarafından programlanmış hareketleri de vardır. Etkileşimli bir dijital anlatının anlamı bu hareketlerden soyutlanarak ortaya konamaz. Çünkü “programlanmış biçimlerde estetik proje düzeneğin tümünü kapsamaktadır” (Bootz, 2008:109).

Dijital anlatısal düzenek okur için olduğu kadar yazar ve tasarımcı için de birtakım kısıtlamalar getirmektedir. Dijital anlatılarda “görünen metin yazar tarafından ulaşılabilir değildir” (Bootz, 2008:109). Çıktılar program tarafından keşirilebilir olsa dahi tasarımcı kendi tasarladığı programla bile bu erişimi gerçekleştiremez. Onların bu ürünlere ulaşabilmelerinin tek yolu kendi metinlerini bir kullanıcı gibi okumaktan geçmektedir. Ancak tüm üstanlatı olasılıklarına erişebilmek yamsal pratikler göz önüne alındığında olası görünmemektedir.

Gülsoy ve Şengün *Bir İnsan Yaratmak* isimli çalışmalarında bu sınırı aşmak ve onun çıktılarına ulaşabilmek için dijital anlatısal düzeneklerine bir geri dönüt mekanizması ekler. Bu mekanizma okurun, geçici gözlemlenebilir üstanlatının belirlediği kutucuğun altında bulunan mail gönderme bağlantısıyla yazara kendi oluşturduğu üstanlatıyı göndermesiyle çalıştırılır. Böylece okur geçici gözlemlenebilir ürünleri onlarla paylaşabilir. Şengün (2016) “o tarihlerde bu özelliğin okurların ürettiği metinlerin biriktirilip bunlardan bir sergi oluşturulması fikriyle yaratıldığını”¹ belirtir. Böylece yaratılan anlatısal makroyapı üzerinde deneyimlenen üstanlatılara ulaşmayan yazar ve tasarımcı, okurun ürünlerine ulaşarak kendi yaratılarını o açıdan değerlendirme fırsatı yakalar. Bu yolla elde edilecek dijital deneysel anlatılar aracılığıyla yazar, okur tepkimelerini ve çıktılarını derleyerek genel anlamda dijital yazının yazara karanlık kalan yönlerini gözlemleyebilme olanağına erişir.

YAPI

Etkileşimli dijital anlatılar geleneksel anlatıların doğrusal aktarım olanaklarının karşısına değişik kombinasyonel yapı olasılıklarıyla çıkmaktadır. Bunlar arasında genel kombinasyonel, kısıtlayıcı kombinasyonel ve ağaçsı yapılar (Bouchardon, 2009) sayılabilir.

1 Kişisel görüşme



UHİVE

www.uhedergisi.com

Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi

Nisan / Mayıs / Haziran – Bahar Dönemi Sayı: 15 Yıl:2017 Jel Kodu: I12-Z1

International Peer-Reviewed Journal Of Communication And Humanities Research

April / May / June - Spring Semester Issue: 15 Year: 2017 Gel Code: I12-Z1

ID:367 K:423

(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)

(MARKA PATENT NO: TRADEMARK)

(2015/04315- 2015-GE-18972)

Yapıda Çeşitlilik

“Anlatılan hep hikâyedir ama kullanılan araçlarla her şey olduğundan farklı anlamlar kazanır” diyen Gülsoy, “hikâyenin sınırlarını ihlal etmeyi şiddetle arzula[dığını]” (Varol, 2010) belirtir. Bu arzu onun deneysel çalışmalarında zengin bir yapı çeşitliliği sunmasına neden olur.

Bu bağlamda *Bir İnsan Yaratmak*, 6561 adet değişik üstanlatı üreten anlatsal bir makroyapı olarak tasarlanır. Bu anlatı Bouchardon’un (2009) önerdiği “kısıtlayıcı kombinasyonel yapı” başlığı altında değerlendirilebilir. Burada okur, yaratacağı üstanlatı (kişi) için anlatının giriş ekranında bulunan tabloda verilen sekiz ayrı başlığın her biri için üç farklı seçenekten yalnızca birini seçebilir. Söz konusu dijital düzenek üzerinde oluşturulan bir okuma deneyiminde okur en az bir en fazla sekiz adet kutucuk işaretleyerek bir üstanlatı oluşturabilmektedir. Dolayısıyla burada kurulan anlatsal makroyapının okuru her bir anlatılama deneyiminde belirli oranlarda kısıtladığı ve yönlendirdiği görülür.

Doğrusallık & Tablosallık

Vandendorpe (1999:42) klasik anlatı olanakları çerçevesinde “yazma eyleminin genellikle doğrusal bir süreç olarak kabul edildiğini belirtir”. Dijital olanaklar anlatıların aktarımında “doğrusallı[ğın]” karşısına “tablosallı[ğı]” önerir. Böylece dijital anlatı başından başlanıp sonuna kadar takip edilen

doğrusal olaylar ya da düşünce dizisine değil okura farklı kapılardan içine girme olanağı sunan bir anlatı evrenine göndermede bulunur.

Bu anlamda *Bir İnsan Yaratmak* isimli çalışmada söz konusu tablosallık, anlatıya giriş sayfası üzerinde seçenekler halinde tasarlanır. Okur bunlar arasından istediğini seçerek okuma etkinliğine başlayabilir. Her bir okuma deneyiminde okura, ressamın tablosunun karşısında olduğu gibi anlatı evreninin farklı bir kapısından içeri girebilme olanağı sunulur. Söz konusu kapılar (bağlantı noktaları) okurun onlardan defalarca geçmesini olanaklı kılar.

Bağlantılar

Bir anlatıyı dijital ve etkileşimli yapan en önemli özelliğin onun bağlantıları olduğu söylenebilir. Hatta bugüne kadar yapılmış birçok çalışmada söz konusu anlatıların hipermetin olarak adlandırılmalarının en önemli nedenlerinden biri budur. Bu durum dijital yaklaşım ile yazımsal metinler üretilirken ilk olarak bilgisayarlı hipermetin teknolojisinin kullanılmasından kaynaklanır. Dijital medya üzerinde analog medyalara bugünkü kadar zengin bir birliktelik olanağı sunulmayan seksenli yılların sonundan iki binli yılların başına kadar devam eden yıllarda üretilen çalışmaların birçoğuna ait ana özelliğin hipermetin bağlantıları olduğu görülür. Bu çerçevede *Storyspace* adında bir hipermetin



UHİVE

www.uhedergisi.com

Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi

Nisan / Mayıs / Haziran – Bahar Dönemi Sayı: 15 Yıl:2017 Jel Kodu: I12-Z1

International Peer-Reviewed Journal Of Communication And Humanities Research

April / May / June - Spring Semester Issue: 15 Year: 2017 Gel Code: I12-Z1

ID:367 K:423

(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)

(MARKA PATENT NO: TRADEMARK)

(2015/04315- 2015-GE-18972)

üretme programı ile yazılan Michael Joyce'a (1987) ait *Öğleden Sonra Bir Hikâye* isimli eserin o yıllarda dijital alanın en çok irdelenen başyapıtlarından birine dönüşmesi an-

lamlıdır. Bu bağlamda Gülsoy'un da etkileşimli dijital anlatılarını *HYPertext* başlığı altında yayımlamayı seçmesi bu yaklaşımı destekleyen önemli bir işarettir.



Görsel 6. muratgulsoy.wordpress.com HPRERTEXT Editoryal Sayfası Ekran Resmi

Diğer taraftan bağlantı noktalarının etkileşimli dijital anlatılardaki işlevsellikleri çok önemlidir. Bu noktada dijital anlatılar oluşturulurken tasarlanan bağlantıların klasik anlatılardaki “öyküleme” yani “anlatısal üretici eylem” (Genette, 1972:72) unsurundan önemli oranda rol çaldıkları görülür. *Bir İnsan Yaratmak*'ta da anlatısal üretici eylem okurun bağlantı noktaları üzerindeki hareketlerinden bağımsız değildir. Bu anlatıda okurun herhangi bir bağlantı noktası üzerine tıklaması ya da anlatı ekranında beliren bir yere veri girmesi dijital anlatısal üretici eylem ile üstanlatının oluşmasını sağlamaktadır. Okurun her bir jesti üstanlatıda açığa çıkacak

göstergelerin ve dijital estetik yaratımın oluşturucusu ve tetikleyicisidir. Makine üzerine uzmanlarca yazılmış programda saklanan veriler onun etkinliği aracılığıyla bir estetik anlatısal üretime dönüşmektedir. Estetik yaratı okurun hareketinden bağımsız değildir. Basılı taşıyıcı üzerine yazılmış anlatılarda gerçekleştirilen okuma etkinliğinin anlatının oluşumunda ve “yorumlanmasında herhangi bir işlevi olmazken” (Jeanneret, 2000:113) dijital anlatılarda gerçekleştirilen öyküleme, yani anlatısal üretici eylem sürecinde “okurun herhangi bir hiperbağlantı ya da ikon üzerine dokunması bir yorumlama etkinliği[ne]” (Jeanneret, 2000:113) dönüşmektedir.



UHİVE

www.uhedergisi.com

Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi

Nisan / Mayıs / Haziran – Bahar Dönemi Sayı: 15 Yıl:2017 Jel Kodu: I12-Z1

International Peer-Reviewed Journal Of Communication And Humanities Research

April / May / June - Spring Semester Issue: 15 Year: 2017 Gel Code: I12-Z1

ID:367 K:423

(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)

(MARKA PATENT NO: TRADEMARK)

(2015/04315- 2015-GE-18972)

“WEB’e uygun estetik, çağdaş artistik uygulamaların özelliklerinin sağlığını yok eden radikal bir estetik anlayıştır” (Ruffel 2008:164). Bu radikal estetiği oluşturan “dijital taşıyıcı üzerindeki metinsel unsurlar öncelikle ve özellikle büyük miktarda dilsel olmayan verilerden oluşur; imleç, bağlantı işaretlerinin belirteçleri, oklar, düğmeler” (Saemmer, 2008:119). Söz konusu bu dilsel olmayan unsurlar anlatsal düzeneğin “söz sanatlarını” oluşturur. Dijital yazın alanındaki “yazının gücü özellikle onu taşıyan desteğin madde-selliğine” (Jeanneret, 2000:115) bağlıdır. Bu maddesellik okurun bağlantılar ile etkileşiminden soyutlanmış değildir.

Yanmetinsellik

“Tam ve asıl olarak tek bir metinden” oluşan yazınsal metin Genette’e (1987:7) göre “nadirin yalın olarak sunulur”. Söz konusu metnin okura “onun varoluşunu, alımlanmasını ve tüketilmesini sağlayacak [...] yazar, başlık, önsöz, görseller vb. unsurlar ile birlikte [...]” ulaştırılması gerekir.

Henüz deney aşamasında olan dijital anlatılar alanın zengin üretim olanakları ve çok-disiplinli yapısıyla uzlaşımlara varmış ya da “okuruyla antlaşmalara” (Lejeune, 1975:19) ulaşmış değildir. Bu anlamda “etkileşimli ve çoklumedya kullanılan bir metinde neler olup bittiğini görmek için klasik metinsel bi-

çimibilim ve anlatıbilimde oluşmuş uzlaşımlara başvurarak metin yanmetin bağlantısını irdelemek yararlı olacaktır” (Bouchardon, 2009:94). Nitekim Genette’e (1987:8) göre “metnin okura ve genel olarak halka nasıl sunulduğu ve önerildiği ile ilgili” olan yanmetinsel unsurlar “okurun beklenti ufkunda önemli bir role sahiptir” (Bouchardon, 2009:95).

Bir İnsan Yaratmak isimli çalışma için yapılan yanmetinsel açıklamada vurgu “sözcüklerden insanlar yaratmak”, “yaratıcı yazarlık”, “genel geçer kuralların ve klişelerin tersini denemek”, “insan yaratma makinesi” ifadelerinde düğümlenir. Bu ifadelerin basılı taşıyıcı üzerinde önemli deneysel çalışmalara imza atmış bir yazar tarafından kullanılmış olması önemlidir. Söz konusu ifadeler klasik yazınsal unsurların sınırlarının nerelere kadar genişletilebildiğinin test edildiğini göstermeye çalışır. Bu bağlamda *Bir İnsan Yaratmak* isimli etkileşimli dijital anlatı ile kelimelerle insan yaratmanın ötesinde bir insan yaratma makinesi tasarlandığı bildirilir. Yazar burada kelimelerle bir insan yaratmaz. O okurlarına onunla birlikte yazarlık yolunu deneyimleyebileceği bir “insan yaratma makinesi” sunar. Gülsoy söz konusu açıklamalar ile yanmetinsel alanda okurunu ürettiği anlatsal makroyapının kullanılması hususunda uyarır.



UHİVE

www.uhedergisi.com

Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi

Nisan / Mayıs / Haziran – Bahar Dönemi Sayı: 15 Yıl:2017 Jel Kodu: I12-Z1

International Peer-Reviewed Journal Of Communication And Humanities Research

April / May / June - Spring Semester Issue: 15 Year: 2017 Gel Code: I12-Z1

ID:367 K:423

(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)

(MARKA PATENT NO: TRADEMARK)

(2015/04315- 2015-GE-18972)



Görsel 7. www.muratgulsoy.wordpress.com Bir İnsan Yaratılmak Dijital Anlatısı Açıklama Sayfası Ekran Resmi

Gülsoy ve Şengün yarattıkları dijital anlatının karmaşıklığını en aza indirgeyebilmek için anlatısal düzeneği görsel boyutta içanlatısallaştırarak anlatılarına eklemişler. Böylece okurun

genel kültürel birikimi sayesinde okuyabileceği, kullanabileceği ya da oynayabileceği bir ürün oluşturulmuş olur.



UHİVE

www.uhedergisi.com

Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi

Nisan / Mayıs / Haziran – Bahar Dönemi Sayı: 15 Yıl:2017 Jel Kodu: I12-Z1

International Peer-Reviewed Journal Of Communication And Humanities Research

April / May / June - Spring Semester Issue: 15 Year: 2017 Gel Code: I12-Z1

ID:367 K:423

(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)

(MARKA PATENT NO: TRADEMARK)

(2015/04315- 2015-GE-18972)

Görsel 8. Bir İnsan Yaratmak Dijital Anlatısı Ekran Resmi

Bir İnsan Yaratmak isimli etkileşimli dijital anlatıda anlatının giriş ekranı okur için yönerge oluşturacak görsel ve dilsel unsurlar ile donatılır. Tasarımcılar bu çalışma için yanmetinsellik ile ana metni bütünleştiren yeni bir estetik model yaratır. Anlatının başlığında kullanılan “yaratmak” ifadesi okur için bir dilsel yönerge, yanmetinsel unsur olarak belirir. Bu başlığın hemen altında bulunan tabloyu okur görsel kültürel birikimi aracılığıyla okuyarak burada birtakım seçimler yapacağını farkına varır. Tablonun altındaki “oluştur” ve “temizle” bağlantıları okurun

dijital ortamdan alışık olduğu hipermetinsel okuma etkinlikleridir. Bunların altında bulunan geçici gözlemlenebilir metnin olduğu boş alandan sonra tasarlanan kutucuklar okurun mail adresini ve ürettiği metni yazar ve tasarımcıyla paylaşmasını sağlayan kutucuklardır. En sonunda bulunan seçenek ise okurun süreçten memnun kalıp kalmadığını yani okuma etkinliği deneyimini o anda bitirmek isteyip istemediğine karar vermesini sağlamaktadır. Bu yaklaşım ile aynı anda hem klasik hem de dijital okurların alışagelmış olduğu dilsel ve görsel okuma biçimlerine



UHİVE

www.uhedergisi.com

Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi

Nisan / Mayıs / Haziran – Bahar Dönemi Sayı: 15 Yıl:2017 Jel Kodu: I12-Z1

International Peer-Reviewed Journal Of Communication And Humanities Research

April / May / June - Spring Semester Issue: 15 Year: 2017 Gel Code: I12-Z1

ID:367 K:423

(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)

(MARKA PATENT NO: TRADEMARK)

(2015/04315- 2015-GE-18972)

ait kültürel unsurların yanmetinsel bağlamda ana metne eklemlendiği ve böylece anlatısal makroyapının anlaşılır olması sağlandığı görülmektedir. Söz konusu estetik yaratım aracılığıyla aynı zamanda dijital anlatıların hemen hemen tüm özelliklerini içanlatısal bir yöntem ile anlatısal makroyapıya eklemlenerek kendi “örnek okurunu” (Eco, 2012) yaratan bir anlatı kurgulanmış olur.

Dijital Anlatıda “Son”

Bir anlatıdaki olaylar zincirini anlamlı kılan şey ona doğru olan yaklaşımdır. Bu yaklaşımın belirlendiği odak nokta ise sondur. “Hedef alınan son, bir özellik değil, bir eylemdir [...] son her şeydir” (Aristo, 1990:111).

Bir İnsan Yaratmak isimli anlatıda son/sonsuzluk kavramları yorumsal üstmetinsellik düzleminde tartışmanın ve sorgulamanın ötesine taşınır ve onu okura yaşatan önemli bir deneysel etkileşimli dijital anlatıya dönüştürülür. Bu çalışmada, benzerlerine göre bir ileri aşamaya gidilerek anlatıda yazarlık kurumunu da ortadan kaldırmaya girişen, sonu olmayan bir anlatı olasılıkları makinesi tasarlanır. Anlatısal makroyapı üzerinde, yazar tarafından sunulan 6561 kombinasyonel üstanlatı oluşturma olasılığından başka, okurun girdileriyle sonsuz sayıda üstanlatılama deneyimi gerçekleştirilebilir. Yazar bu anlamda sorumluluğunu okura devrederek hiç bitmeyen bir üstanlatı oluşturma deneyimi süreci başlatır. Böylece basılı taşıyıcılar üzerinde üretilebilen izleksel sorgulama-

nın ötesinde anlatılama sürecinde sonun bittiği somut bir ürün ortaya konmuş olur. Bu anlatısal makroyapı ile hiç bitmeyen, birbirine benzemeyen, sonsuz sayıda, sonu olmayan üstanlatılar yaratma makinesi üretilmiş olunur.

ÖYKÜLEME

“Öyküleme” düşünsel evrendeki “hikâye” ile gerçek evrendeki “anlatı” arasında bağ kuran “anlatısal üretici eylemdir” (Genette, 1972:72). Bu bağlamda klasik anlatılarda öyküleme okuru pasif bir konumda bırakırken etkileşimli dijital anlatılarda bu etkinliğin önemli bir kısmı okur tarafından gerçekleştirilir. Diğer bir ifadeyle geleneksel yaklaşımda anlatısallık “okuru ona bir öykü anlatmak için elinden tutar[ken]” dijital anlatılara eklemlenen etkileşim boyutu “bu eli anlatı sürecine müdahil olabilmesi için okura verir” (Bouchardon, 2005:24).

Zaman

“Anlatı iki kez zamansallık gösteren ardışık bir yapıdır” (Genette, 1969:27). Bu iki zamansallığın birincisi hikâyenin zamanı iken ikincisi anlatının zamanıdır. Anlatı Genette’in yaklaşımında bu iki zamansallık arasındaki ilişki üzerinden anlamlandırılmaya çalışılır. Dijital bağlamda bu ilişkinin yönünün ve boyutunun değiştirildiği görülür.

Düzen

Genette’in (1969) iki zamansallık arasındaki ilişkiyi açıklamaya çalıştığı başlıklardan



UHİVE

www.uhedergisi.com

Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi

Nisan / Mayıs / Haziran – Bahar Dönemi Sayı: 15 Yıl:2017 Jel Kodu: I12-Z1

International Peer-Reviewed Journal Of Communication And Humanities Research

April / May / June - Spring Semester Issue: 15 Year: 2017 Gel Code: I12-Z1

ID:367 K:423

(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)

(MARKA PATENT NO: TRADEMARK)

(2015/04315- 2015-GE-18972)

biri “düzen”dir. Burada düşünsel evrendeki hikâyenin doğrusal akışının anlatsal düzlemde nasıl düzenlenerek aktarıldığı vurgulanır. Dijital yazın olanaklarıyla bu zamansallığın boyutu değişirken “bazı etkileşimli yazınsal anlatılarda, kullanıcı hikâyenin zamanı üzerinde işleme etkinliği gerçekleştirebilmekte, anlatının düzeni üzerinde geri gelişler ve ileri gidişler ile oynayabilmektedir” (Bouchardon, 2009:63).

Bir İnsan Yaratmak isimli çalışmada Genette’in zamansal boyut ayrımının bulunmadığı görülür. Burada okura, düşünsel evrende var olan herhangi bir hikâye aktarılmadığı için ona ait bir zamansallıktan söz edilmesi ve dolayısıyla iki farklı zamansallık arasındaki oyunu ilişkiden bahsedilmesi olanaklı değildir. *Bir İnsan Yaratmak*’ta gösteren ve gösterilen dijital anlatsal düzenek üzerinde okur tarafından üretilen bir süreçürün olarak ortaya konur. Okura verilen belirli bir “hikâye” ve “anlatı” yani bir “gösterilen” ve “gösteren” bulunmamaktadır.

Okura belirli bir hikâye sunmayarak Genette’in birinci düzeyde zamansallığını elimine eden bu anlatsal makroyapı kartografik tablo üzerinde gerçekleştirilen seçimlerle oluşturulacak üstanlatıya okurun veri girmesini olanaklı kılarak ikinci seviyedeki anlatının zamansallığını tamamen okurun inisiyatifine bırakır. Bu bağlamda okur, kartografik yapı üzerinde verili seçeneklerden

bir ya da birkaçını seçerek belirli bir düzen oluşturabileceği gibi, anlatıya veriler girerek kendi anlatısını yazma sürecine girişmesiyle söz konusu düzen boyutunu hikâye parçalarından tamamen bağımsız bir eyleme de dönüştürebilir.

Süre

Dijital anlatılarda etkileşim boyutu ile okura verilen “öyküleme” ya da “anlatsal üretici eylem” (Genette, 1972:72) sorumluluğu sınırsız bir okuma-yazım etkinliğine dönüşür. Bu çerçevede okurun etkinliğinin sınırlandırılmadığı görülür. Etkileşimli dijital anlatılarda “hikâye ne zaman ilerlemez ne zaman tekrara döner ne zaman yolları takip etmekten sıkılırsınız ve okuma deneyimi ne zaman biter asla sabitlenemez” (Clément, 1994:32).

Bu bağlamda farklı okur tiplerine göre bu süre değişiklik gösterir. Kimi okur anlatıyı klasik bir metin gibi algılayıp tüm parçaları tek tek okuyarak onlardan bir anlam çıkarmaya çalışırken kimi okur bunun dilbilimsel çerçevede bir gösteren gösterilen ilişkisi sunmadığını düşünerek onun dijital derin yapısını çözümlenmeye çalışır. Bu süreç onun dijital anlatsal düzenek ve görsel okurluk tecrübesi ile yakından ilgilidir. Okura tekrarlardan oluşan bir okuma etkinliği empoze eden bu süreç Bootz’un (2006) “üstokuma” diye adlandırdığı geçici gözlemlenebilir anlatı ve derin anlatsal düzeneğin birlikte okunduğu sürece



UHİVE

www.uhedergisi.com

Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi

Nisan / Mayıs / Haziran – Bahar Dönemi Sayı: 15 Yıl:2017 Jel Kodu: I12-Z1

International Peer-Reviewed Journal Of Communication And Humanities Research

April / May / June - Spring Semester Issue: 15 Year: 2017 Gel Code: I12-Z1

ID:367 K:423

(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)

(MARKA PATENT NO: TRADEMARK)

(2015/04315- 2015-GE-18972)

işaret eder. Bu süreci sınırlandıran tek şey ise okurun okuma etkinliği anındaki kararlarıdır.

Sıklık

Genette sıklığı “anlatı ve hikâye arasındaki sıklık (daha basit bir ifadeyle tekrarlama)” (1972:145) olarak tanımlar. Yani sıklık hikâye düzlemindeki sözcelerin anlatı düzleminde değişik biçimlerde tekrarlanmasına işaret eder. Bu sıklık dijital anlatısallığın değişik düzlemlerinde farklı şekillerde işlenir.

Gülsoy’un anlatısında asıl aktarılmak istenen şey bir hikâye ya da olay örgüsü değil onların aracılığıyla gösterilmeye çalışılan yapıdır. Burada bir anlatım etkinliğinden çok bir deneyim, bir gösterim ve/veya bir kanıtlama etkinliği söz konusudur. Kısıtlı sayıda sözcenin sürekli tekrarı olasılığına işaret eden bu dijital mikro anlatı gerçek yaşamın ve bu yaşamın bir yansıması olarak yazınsal alanda üretilmiş makro anlatıların indirgenmiş bir gösterenidir.

Bu anlatı geniş çerçevede metinlerarası bağlamda sürekli birbirini tekrar eden (yaşam-sal ve) anlatısal yapıyı ortaya koymaya çalışır. Anlatının derin anlamsal düzleminde Kristeva’nın (1969) ve Barthes’ın (1984) “metinlerarasılık” yaklaşımlarının izleri belirir. Gülsoy’un insan yaratma makinesi üzerinde üstanlatılar oluşturulurken yaşamsal ve anlatısal öğeler sürekli tekrar edilir. Her şey gerçekliğin, kültürün, metnin, anlatının, yazarın tekrarına yani yazımın yeniden yazımı-

na dönüşür. İnsanın yazın ya da anlatı içinde aradığı söz konusu kurgu ya da gerçeklik bu döngünün içinde dögümlenir. Gülsoy’un da dediği gibi “kurmaca ve gerçeklik kendi kuyruğunu yutan bir yılan gibi sonsuza kadar dönerek varoluşumuzun sınırını çizer” (Varol, 2010). Bu eser üzerinde dijital yazınsallık söz konusu yılanın yeniden kabuk değiştirmesini yani kültürel süreçlerin yeniden yazımını gösterir.

Ses

Ses anlatıda kimin konuştuğu ile ilgilidir. Etkileşimli dijital anlatılar Genette’in anlatı = hikâye + öyküleme formülüne etkileşimi de eklemektedir (Bouchardon, 2009). Bu bağlamda etkileşim ve dolayısıyla anlatı okur tarafından üretildiği için dijital anlatılarda ses daha çok anlatıda sesin okur tarafından nasıl belirlendiği ile ilgilidir.

Bir İnsan Yaratmak isimli etkileşimli dijital anlatıda sesi belirleyen kişi okurdur. Yazar ve tasarımcı tarafından sıralanan metinlerarası evrene ait sözceler okurun oluşturduğu geçici gözlemlenebilir üstanlatıda anlam bulur. Burada seçimleriyle ve girdiği veriler ile konuşan okur ya da onun kurguladığı aktarıcı seviyedir.

Kiplik

Kiplik anlatının nasıl aktarıldığı ile ilgilidir. Bu noktada anlatıyı aktaranın hikâye ile olan bağlantısı ve ona bakış açısı önem kazanmak-



UHİVE

www.uhedergisi.com

Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi

Nisan / Mayıs / Haziran – Bahar Dönemi Sayı: 15 Yıl:2017 Jel Kodu: I12-Z1

International Peer-Reviewed Journal Of Communication And Humanities Research

April / May / June - Spring Semester Issue: 15 Year: 2017 Gel Code: I12-Z1

ID:367 K:423

(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)

(MARKA PATENT NO: TRADEMARK)

(2015/04315- 2015-GE-18972)

tadır. Dijital anlatılarda Genette'in (1972:72) "öyküleme" diye adlandırdığı "anlatısal üretici eylem[in]" sorumluluğu etkileşim işlevi ile büyük oranda okura devredildiği düşünüldüğünde kipliğin de okur tarafından şekillenirildiği gözlemlenir.

Bir İnsan Yaratmak'ta kiplik tamamen okurun inisiyatifine bırakılır. Okur verili sözce öbeklerinden istediğini seçecek, onlar ile istediği gibi oynayacak, onların öznesini, nesnesini zamanını değiştirecek ve onlara istediği bakış açısıyla yön verebilecektir. Bu anlamda yazarın tüm sorumluluğunu tam anlamıyla üzerinde taşıyacak olan okur gösterenin dilbilimsel anlamda gösterilene işaret etmediği bu anlatısal makroyapı üzerinde kendi bakış açısını yani kendi gösterilenini ve kendi gösterenini üretecektir.

SONUÇ

Bir İnsan Yaratmak üzerine gerçekleştirilen yukarıdaki incelemede çalışmanın deneysel bir boyutta yazınsal ve dijital alanı sorgulayan anlatısal bir makroyapı olarak üretildiği görülür. Bu incelemede öne çıkan diğer nokta ise dijitaliğin bir taraftan kendi varlığını geleneksel mirasın üzerine yaslarken diğer taraftan onu sorgulayan yeni bir disiplin olarak ortaya çıkma arzusudur.

Bu çerçevede çizilen bakış açıları üzerine var olan tartışma ne bitmiş ne de yakın bir tarihte bitecek gibi görünmektedir. Ancak tek bir eser üzerinden dijital ve yazınsal alan arasın-

daki dinamiklerin ortaya konmaya çalışıldığı elinizdeki çalışmada bu tartışmanın iki alanın olumlu bir yönde ilerlemesini sağlama noktasında önemli veriler sunduğu ortadadır.

Bu bağlamda *Bir İnsan Yaratmak* ile yazınsal alan sorgulanırken avangart bir yaklaşımla onun kısıtlılıklarının ve sınırlarının ne olduğu gösterilmeye çalışılır. Geleneksel alanda üretilmiş hemen her türlü anlatısal unsurun eklemlemeye çalışıldığı bu anlatıda söz konusu unsurların sınırlarının değiştirilmeye çalışıldığı açıkça görülür. Bu anlatıda anlatısal etkinlik sorumluluğunun çoğu okura verilmiş ve dolayısıyla söz konusu sorgulamanın okur tarafından yapılması olanaklı kılınmıştır. Diğer bir ifadeyle yazar ve tasarımcı *Bir İnsan Yaratmak* isimli etkileşimli dijital anlatıyla okurlar için geleneksel yazınsallığı ve dijital alanı sorgulayabilecekleri bir üstanlatı üretme makinesi yaratmıştır.

KAYNAKÇA

ARISTOTE., (1990). Poétique, Paris : Livres des Poches

BARTHES, R., (1984). "La mort de l'Auteur", Le Bruissement de la langue: Essais critiques IV, Paris: Seuil.

BOOTZ, P., (T.y.) "Vers de Nouvelles Formes en Poésie Numérique Programmée", Littérature Numérique en Europe : Est de l'Art, Revu des Littératures de l'Union Européenne V., <http://www.rilune.org/>



UHİVE

www.uhedergisi.com

Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi

Nisan / Mayıs / Haziran – Bahar Dönemi Sayı: 15 Yıl:2017 Jel Kodu: I12-Z1

International Peer-Reviewed Journal Of Communication And Humanities Research

April / May / June - Spring Semester Issue: 15 Year: 2017 Gel Code: I12-Z1

ID:367 K:423

(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)

(MARKA PATENT NO: TRADEMARK)

(2015/04315- 2015-GE-18972)

- [images/mono 5/4_bootz.pdf](#), E.T., 01 Eylül 2016
- BOOTZ, P., (2008).** “Poésie Numérique: la Littérature Dépasse-t-Elle le Texte?”, E-Formes, Écritures Visuelles Sur Supports Numériques, (Ed.) Alexandra Saemmer et Monique Maza M, Sainte Etienne: L’Université De Sainte Étienne, ss.105-115
- BOOTZ, P., (2015).** “Haut Lieu de l’Œuvre au lieu de l’Œuvre”. E formes 3, Les frontières de l’Œuvre Numérique, (Ed.) Alexandra Saemmer Sophie Lavaud-Forest, Sainte Etienne : L’Université De Sainte Etienne, ss.107-115
- BOUCHARDON, S., (2009).** Littérature numérique : le récit interactif, Paris : Hermès
- CLEMENT, J., (1994).** “Fiction Interactive et Modernité”, Littérature, (Informatique et Littérature), no :96, ss.19-36
- ECO, U., (2012).** Anlatı Ormanlarında Altı Gezinti, (Çev.) Kemal Atakay, İstanbul: Can Yayınları
- GENETTE, G., (1969).** Figures II, Paris : Seuil
- GENETTE, G., (1972).** Figures III, Paris : Seuil
- GENETTE, G., (1987).** Seuils, Paris : Seuil
- GENETTE, G., (2007).** Discours du Récit, Paris : Seuil
- GÜLSOY, M. (2001).** Bir İnsan Yaratmak, (Dijital kurgu) Sercan Şengün, <https://muratgulsoy.wordpress.com/hypertext/>, E.T., 01 Mayıs 2017
- GÜLSOY, M., (T.y.).** Bir İnsan Yaratmak, <https://muratgulsoy.wordpress.com/2011/01/25/bir-insan-yaratmak>, E.T., 01 Mayıs 2017
- HAYLES, N.K., (2005).** Writing Machines, Cambridge : MIT Press
- JEANNERET, Y., (2000).** Y a-t-il Vraiment des Technologies de l’Information?, Villeneuve : Septentrion
- JOYCE, M., (1987).** Afternoon, a Story (CD). Watertown: Eastgate
- KRISTEVA, J., (1969).** Sèmiôtikè, Recherches sur une sémanalyse, Paris : Seuil
- LAVAUD-FOREST, S., (2015).** “Un cadre (e-mouvant) pour la Désignation de l’Œuvre”, E formes 3, Les frontières de l’Œuvre Numérique, (Ed.) Alexandra Saemmer Sophie Lavaud-Forest, Sainte Étienne: L’Université De Sainte Étienne, ss. 25-37
- LEJEUNE, P., (1975).** Le Pacte Autobiographique, Paris : Seuil
- RICŒUR, P., (1985).** Temps et Récit, Paris : Seuil



UHİVE

www.uhedergisi.com

Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi

Nisan / Mayıs / Haziran – Bahar Dönemi Sayı: 15 Yıl:2017 Jel Kodu: I12-Z1

International Peer-Reviewed Journal Of Communication And Humanities Research

April / May / June - Spring Semester Issue: 15 Year: 2017 Gel Code: I12-Z1

ID:367 K:423

(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)

(MARKA PATENT NO: TRADEMARK)

(2015/04315- 2015-GE-18972)

RUFFEL, L., (2008). “Littérature sur Support Numérique et Régimes Esthétiques”, E-Formes, Écritures Visuelles Sur Supports Numériques, (Ed.) Alexandra Saemmer ve Monique Maza, Sainte Etienne: L’Université De Sainte Etienne, ss. 159-170

SAEMMER, A., (2008). “Figures De Styles Electroniques”, E-Formes, Écritures Visuelles Sur Supports Numériques, (Ed.) Alexandra Saemmer ve Monique Maza, Sainte Étienne: L’Université De Sainte Étienne, ss. 145-157

SIMONOWSKI, R., (2011). Digital Art and Meaning: Reading Kinetic Poetry, Texts Machines, Mapping Art, and Interactive Installations, Minneapolis: University of Minnesota

VANDENDORPE, C., (1999). Du Papyrus a l’Hypertexte, Essai sur les Mutations du Texte et de la Lecture, Montréal : La Découverte

VAROL, K., (2010). “Hikâyenin Sınırlarını İhlal Etmek”, Kitap Zamanı,. <https://muratgulsoy.wordpress.com/2010/12/10/hikâyenin-sinirlarini-ihlal-etmek/>, E.T., 01 Eylül 2016

Yazar Notu: Bu makale, Eskişehir Osman-gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Karşılaştırmalı Edebiyat Anabilim Dalı’nda, danışmanlığını Prof. Dr. Medine Sivri’nin yürüttüğü ve 13.04.2017 tarihinde onaylanan Şevket Tüfekçi’nin “Dijitalleşen Anlatı: Türk Dijital Yazınından Karşılaştırmalı Bir Okuma” isimli doktora tezinden üretilmiştir.



UHİVE

www.uhedergisi.com

Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi

Nisan / Mayıs / Haziran – Bahar Dönemi Sayı: 15 Yıl:2017 Jel Kodu: I12-Z1

International Peer-Reviewed Journal Of Communication And Humanities Research

April / May / June - Spring Semester Issue: 15 Year: 2017 Gel Code: I12-Z1

ID:367 K:423

(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)

(MARKA PATENT NO: TRADEMARK)

(2015/04315- 2015-GE-18972)

EXTENDED ABSTRACT

Introduction: Computer technologies that can be said to have started to develop since the beginning of 1950's have spread very quickly into all over the sociocultural area from that time. General literary studies occupying an important place in this area have been influenced considerably by these developments after the beginnings of the 1990's. In this context, the digitization studies in the field of general literature have attempted to revise the whole literary field. These new digital literary researches have tried to portray the aesthetic approach of the day from one side and started to create the artworks of the future on the other. Consequently, the digital literature has emerged into the world as a new discipline. Early Turkish digital literature studies starting to appear at the end of the 1990's have been influenced considerably by these developments and they have also tried to bring digital and literature in contact in regional scale. In this context in Turkey, considerable amount of hybrid texts, hypertexts, digital texts and interactive digital narratives have been produced to question the traditional literariness and to test its boundaries and its constraints. Aim: Therefore, to reveal the developments of this new digital field, this study tries to show the communication and the interaction between digital studies and literary ones by analyzing a Turkish interactive digital narrative, *Bir İnsan Yaratmak* designed and written by Murat Gülsoy and digitized by Sercan Şengün. Method: To achieve this, Gerard Genette's narrative approach transformed into a form applicable to interactive digital narratives is used as analyzing method. Thus, it is tried to find an opportunity to reconsider the narrative approach starting with Aristotle and the new digital approach of the twenty-first century. Besides, with this analysis while the traditional literature is questioned on one side, the contribution to literariness of the digital is tried to reveal on the other. In the study, Genete's narrative approach is applied to this interactive digital narrative under three main subtitles; story, structure and narration. So, this digital narrative is examined thoroughly under every chapter both from the point of digital and from the point of literariness. At the end of the study it is explained generally from the point of digital literariness. Findings and Results: In the first chapter, the elements of the Genete's story is tried to be found in *Bir İnsan Yaratmak* and it is seen that these elements are not added, articulated, inserted to the narrative as in the traditional narratives. They are changed and transformed into the elements of a new literariness and a new digital esthetics. All of them are used and functioned as a constituent questioning the topoi from different perspectives. Some of them are omitted from the narrative to prove that a story



UHİVE

www.uhedergisi.com

Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi

Nisan / Mayıs / Haziran – Bahar Dönemi Sayı: 15 Yıl:2017 Jel Kodu: I12-Z1

International Peer-Reviewed Journal Of Communication And Humanities Research

April / May / June - Spring Semester Issue: 15 Year: 2017 Gel Code: I12-Z1

ID:367 K:423

(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)

(MARKA PATENT NO: TRADEMARK)

(2015/04315- 2015-GE-18972)

will be remain or continue to exist without them too. The second part of the study is assigned to new digital narrative structure. In this chapter, it is seen that digital opportunities bring a range of new structural models to the narratives previously can be seen only linear. Owing to these combinational structure possibilities providing reader with a new freedom, one can enter to the narrative from many different doors as visiting a city and can create his narrative in his own way. To achieve this reader benefits from its numerous liens and nexus. These liens and nexus of the hypertext are one of the most important elements of this productive narrative activity. Another point emphasized in this chapter are its intertextuality and paratextuality. However, it is found that these characteristics are also different from the Genete's narrative perspective. In this interactive digital narrative, paratextual elements are also combined with the main text. So, one cannot alienate them from the main text. To be able to read and understand properly and correctly a digital narrative, these paratextual elements are essential. Without them one cannot find out the real aim of this new narrative, he cannot reach its deep meaning and he cannot even read or function it properly. The last section of the study is dedicated to the elements of digital narration. In this part of the study, it is seen that there is a significant conflict between traditional narration and new digital productive activity. The reason of this is that digital interactive narration give the responsibility of the author to the reader. He becomes the main actor of this productive narrative activity. Besides, interaction becomes one of the most important elements of this new digital narrative. Because of that the responsibility of productive narrative activity is given to the reader in this narrative, it is seen that this interactive digital narrative, named *Bir İnsan Yaratmak*, is created as a machine of producing metanarratives, a narrative macrostructure, by which reader can question the traditional literariness and the digital literariness. At the end of the study, it is also seen that the efforts of emerging as a new discipline of the digital literature have overcome the limits and the boundaries of traditional literature. Thus, it is shown that a new ground of founding a new canon of digital literariness is prepared by using digital possibilities putting most of the theoretical inquiries of the twentieth century into practice.



UHİVE

www.uhedergisi.com

Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi

Nisan / Mayıs / Haziran – Bahar Dönemi Sayı: 15 Yıl:2017 Jel Kodu: I12-Z1

International Peer-Reviewed Journal Of Communication And Humanities Research

April / May / June - Spring Semester Issue: 15 Year: 2017 Gel Code: I12-Z1

ID:367 K:423

(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)

(MARKA PATENT NO: TRADEMARK)

(2015/04315- 2015-GE-18972)

(Endnotes)

- 1 Topos/Topoi : Yazınsal alanda geleneksel temalar ve öğeler toplamıdır.
- 2 Anlatısal Makroyapı : Dijital bir anlatı hazır, bitmiş raflarda duran bir anlatı olarak değil okurun dijital anlatısal düzeneğin üzerinde değişik anlatı denemeleri (üst anlatılar) üretebileceği anlatısal bir yapı, mekanizma, anlatı üretme makinesi olarak kurgulanır (Bouchardon, 2009).
- 3 Üst anlatı : Anlatısal makroyapı üzerinde okurun her bir okuma etkinliği denemesi ile ortaya çıkan anlatıdır (Bouchardon, 2009).
- 4 Gösteren, Gösterilen : Genette'in yaklaşımında gösterilen "hikâye" düzeyi iken "gösteren" anlatı düzeyini işaret eder. Bu kavramlar Saussure'ün dilbilimsel yönteminden ödünç alınır. Anlatısal düzlemde öyküleme gösteren ile gösterilen arasında çalışarak onu bir anlatıya dönüştürür.

- Hikaye'nin zamanı ve anlatının zamanı arasındaki ilişki de bu anlatısallığın açıklanmasında önem kazanır (Genette, 1972).
- 5 İşleme etkinliği : Okurun dijital anlatısal düzeneğin üzerinde ya da anlatısal makroyapı üzerinde gerçekleştirdiği her türlü değiştirme ve dönüştürme etkinliğidir (Bouchardon, 2009).
 - 6 Okuma-yazım : Okurun anlatısal makroyapı üzerinde okumakta olduğu anlatıyı aynı zamanda yazmakta olduğuna işaret eden kavram. Anlatısal makroyapıyı okurken onun okura sunduğu görsel, dilsel unsurları ve yönergeleri takip ederek kendi üst anlatısını yazması eylemidir. (Boetz, 2008), (Saemmer, 2008)
 - 7 Geçici gözlemlenebilir : Anlatısal makroyapı üzerinde okurun okuma etkinliği sonucunda beliren ve geçici olarak gözlemlenebilen üst anlatı (Boetz, 2008).