



**DİJİTALLEŞEN ANLATI: TÜRK DİJİTAL
YAZININDAN KARŞILAŞTIRMALI BİR OKUMA**

Şevket TÜFEKÇİ

(Doktora Tezi)

Eskişehir, 2017

**DİJİTALLEŞEN ANLATI: TÜRK DİJİTAL
YAZININDAN KARŞILAŞTIRMALI BİR OKUMA**

Şevket TÜFEKÇİ

T.C.

Eskişehir Osmangazi Üniversitesi

Sosyal Bilimler Enstitüsü

Karşılaştırmalı Edebiyat Anabilim Dalı

DOKTORA TEZİ

Eskişehir, 2017

T.C.
ESKİŐEHİR OSMANGAZİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTİSÜ MÜDÜRLÜĐÜNE

Őevket TÜFEKÇİ tarafından hazırlanan “Dijitalleşen Anlatı: Türk Dijital Yazınından Karşılaştırmalı Bir Okuma” başlıklı bu çalışma 13 / 04 / 2017 tarihinde Eskişehir Sosyal Bilimler Enstitüsü Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliğinin ilgili maddesi uyarınca yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak, Jürimiz tarafından Karşılaştırmalı Edebiyat Anabilim Dalında Doktora tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan
Prof. Dr. Kubilay AKTULUM

Üye
Prof. Dr. Medine SİVRİ
(Danışman)

Üye
Prof. Dr. Ersel KAYAOĐLU

Üye
Doç. Dr. R. Şeyda ÜLSEVER

Üye
Yrd. Doç. Dr. Engin BÖLÜKMEŐE

ONAY

... / ... / 2017

(İmza)

Prof. Dr. Hasan Hüseyin ADALIOĐLU

Enstitü Müdürü

...../...../2017

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin/projenin Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi hükümlerine göre hazırlandığını; bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmanın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Eskişehir Osmangazi Üniversitesi tarafından kullanılan bilimsel intihal tespit programıyla taranmasını kabul ettiğimi ve hiçbir şekilde intihal içermediğini beyan ederim. Yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması halinde ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara razı olduğumu bildiririm.

Şevket TÜFEKÇİ

.....

ÖZET

DİJİTALLEŞEN ANLATI: TÜRK DİJİTAL YAZININDAN KARŞILAŞTIRMALI BİR OKUMA

TÜFEKÇİ, Şevket
Doktora–2017

Karşılaştırmalı Edebiyat Anabilim Dalı

Danışman: Prof. Dr. Medine SİVRİ

20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren gelişmeye başlayan bilgisayarlı olanaklar sosyokültürel alanın her yerinde kendini empoze eder. Kültürün gösterimi olarak tanımlanabilen yazın alanı 1990'lı yılların başından itibaren bu gelişmelerden önemli oranda etkilenir. Yazın alanında gerçekleşen deneysel dijitalleşme çalışmaları avangart bir yaklaşım olarak tüm yazınsal birikimi yeniden sorgulamaya girişir.

Bu sorgulama çerçevesinde gerçekleştirilen sanatsal ve bilimsel çalışmalar bir taraftan günün estetik anlayışını betimlemeye çalışırken diğer taraftan geleceğin yeni biçimlerini üretmeye başlar. 2000'li yılların başında yaratılan Türk dijital yazın çalışmaları da dijital ve yazınsal gerilim ilişkisine sokan bu doğrultuda gelişir. Murat Gülsoy'un yazınsallığın sınırlarını aşmaya çalıştığı deneysel çalışmaları Türkiye'de bu alanın öncüsü olur.

Elinizdeki çalışma bu alandaki gelişmeleri ortaya koyarak yazın dijital gerilimini irdelemeyi amaçlamaktadır. Henüz deney aşamasında olan dijital yazın alanına Gülsoy'un denemelerini inceleyerek katkı sunmayı amaçlayan bu çalışma dijital yazın üzerine kurulmaya çalışılan uzlaşımları test etmeye çalışmaktadır. Bunu başarmak için Aristo ile başlayan anlatsal gelenek dijital anlatıbilimsel bir çerçevede sorgulanmaktadır. Yazınsalın içine sızan dijital sorgulayan bu çalışma aynı zamanda yazınsallığı da dijital çerçeveden irdelemektedir.

Çalışmanın sonucunda dijitalin bugün itibariyle deneysel özelliğini kaybetmediği ve daha henüz uzlaşımlarını tam anlamıyla ortaya koyamadığı gözlemlenir. Ancak yeni bir disiplin olarak ortaya çıkmada gösterilen çaba ile geleneksel yazınsallığın da sınırlarının aşıldığı ortaya konulur. Yirminci yüzyılın teorik sorgulamalarının birçoğunu pratiğe aktarma olanağı sunan dijital olanaklar ile bu anlamda yeni bir yazınsallığa ait uzlaşımların oluşturulma zemininin hazırlandığı görülür. Bu çalışmanın Türk dijital yazınına getirmesi beklenen en önemli katkı ise 2000'li yılların başında üretildikten sonra gerekli ilgiyi göremeyen deneysel dijital yazın çalışmalarını yazınsal kanona dahil ederek Türk dijital yazınını yeniden canlandırmak olacaktır.

Anahtar kelimeler: yazında dijitallik, dijital yazın, dijital yazınsallık, dijital metinsellik, dijital estetik, dijital anlatsallık, etkileşimli dijital anlatı.

ABSTRACT

DIGITIZATION OF THE NARRATIVE: A COMPARATIVE READING FROM TURKISH DIGITAL LITERATURE

TÜFEKÇİ, Şevket

PhD Degree–2017

Department of Comparative Literature

Supervisor: Prof. Dr. Medine SİVRİ

The computational possibilities developing since the second half of the 20th century have imposed itself on every part of the sociocultural field. The literature being defined as the representation of culture has been influenced significantly by these developments since the beginning of the 1990s. As an avant-garde approach, experimental digitization studies in the field of literature attempt to call into question all literary accretion.

While the artistic and scientific studies carried out in this frame of inquiry are trying to describe the sense of aesthetics of the day on one side, they start to create new styles of the future on the other. Turkish digital literature works created in the beginning of the year 2000 have also developed in this direction causing tension between digital and literary. Murat Gülsoy's experimental works trying to transcend the boundaries of literariness become the pioneer of this field in Turkey.

The study in your hands aims to explore the tension of digital and literature by revealing the developments in these areas. This study aiming to contribute to the digital literature which is still in the experimental stage tries to test the conventions thought to be founded on digital literature by examining Gülsoy's works. To achieve this, the narrative tradition beginning with Aristotle is questioned in a digital narrative framework. This study which interrogate the digital penetrating the literature examines the literariness from the digital framework.

At the end of the study, it is observed that the digital has not left its experimental feature a side and has not founded all its conventions yet. However, it is revealed that with the efforts of emerging as a new discipline, the limits of traditional literariness have been overcome. With the digital possibilities allowing the transfer of much of the theoretical inquiries of the 20th century to practice, an atmosphere of creating a new literariness has been prepared. The most important contribution of this study to the Turkish literature is to revive Turkish digital literature by incorporating experimental digital literary works created in the beginning of 2000s into traditional literature.

Key words: being digital in literature, digital literature, digital literariness, digital textuality, digital aesthetic, digital narrativity, interactive digital narrative.

İÇİNDEKİLER

ÖZET	v
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER	vii
GÖRSELLER LİSTESİ	xi
KISALTMALAR	xiv
ÖNSÖZ	xv
GİRİŞ	1

1. BÖLÜM

DİJİTAL YAZIN

1.1. DİJİTAL YAZIN	8
1.1.1. Dijital Yazının Kısa Tarihi	9
1.1.2. Dijital Yazının Geleneksel ile Bağlantısı	12
1.1.3. Dijital Yazın Ürünlerinin Tanımlanmasında Karşılaşılan Zorluklar	16
1.1.4. Dijital Yazını Tanımlama Çalışmaları	18
1.1.5. Dijital Yazını Oluşturan Gerilimler	22
1.1.6. Dijital Yazının İki Kutbu	28
1.1.6.1. Dijital Yazının Dijital Boyutu	28
1.1.6.1.1. Düzenek	28
1.1.6.1.2. Gösterim Araçları	29
1.1.6.1.3. Bağlantılar	30
1.1.6.1.4. Programlama	31
1.1.6.1.5. Etkileşim	32
1.1.6.1.6. Dinamik Metin	34
1.1.6.1.7. Çoklumedya Kullanımı	36
1.1.6.2. Dijital Yazında Yazınsallık	37
1.1.7. Dijital Yazında Estetik	40
1.1.7.1. Maddesel Estetik	41
1.1.7.1.1. Metnin Maddesel Estetiği	41
1.1.7.1.2. Arayüzün Maddesel Estetiği	42
1.1.7.1.3. Taşıyıcının Maddesel Estetiği	43
1.1.7.2. İşleme Estetiği	44

1.1.7.2.1. İşleme Sanatları: Belirme & Kaybolma	45
1.1.7.2.2. İşleme Sanatları: Eksiltme	45
1.1.7.2.3. İşleme Sanatları: Dönüştürme	45
1.1.7.3. İşleme Jestleri	46
1.1.8. Dijital Yazında Metinsellik	46
1.1.9. Dijital Yazında Eleştiri	51

2. BÖLÜM

ETKİLEŞİMLİ DİJİTAL ANLATI

2.1. ETKİLEŞİMLİ DİJİTAL ANLATI	54
2.1.1. Öyküleme ve Etkileşim	54
2.1.2. Dijital Anlatılarda Etkileşimin Sınırları	57
2.1.3. Öyküleme ve Estetik Boyut	59
2.1.4. Öyküleme ve Oyun	61
2.1.5. Öyküleme Dilsellik ve Diğer Gösterge Sistemleri	65
2.1.6. Tanımlama Çalışmaları	69
2.2. ETKİLEŞİMLİ DİJİTAL ANLATISALLIK	71
2.2.1. Hikâye	74
2.2.1.1. Olay Örgüsü	75
2.2.1.2. İzlek	77
2.2.1.3. Anlatı Kişileri	80
2.2.1.4. Uzam-Zamansal Çerçeve	84
2.2.1.5. İşleme	87
2.2.2. Yapı	88
2.2.2.1. Yapıda Çeşitlilik	89
2.2.2.2. Doğrusallık & Tablosallık	94
2.2.2.3. Bağlantılar	97
2.2.2.4. Dijital Bağlamda Metinlerarasılık	101
2.2.2.4.1. Dijital Anlatılarda Yanmetinsellik	105
2.2.2.4.1.1. Editoryal Tasarım	106
2.2.2.4.1.2. Yazar & Tasarımcı İsimleri	109
2.2.2.4.1.3. Başlık	110

2.2.2.4.1.4. Üstveri	111
2.2.2.4.1.5. Açıklamalar: Yazar & Editoryal	112
2.2.2.4.1.6. Video	113
2.2.2.4.1.7. Metinselliğin Geçişliliği	114
2.2.2.5. Dijital Anlatılarda Son ya da Sonuç	117
2.2.3. Öyküleme	119
2.2.3.1. Zaman	119
2.2.3.1.1. Düzen	120
2.2.3.1.2. Süre	122
2.2.3.1.3. Eksilti	123
2.2.3.1.4. Sıklık	124
2.2.3.2. Ses	125
2.2.3.3. Kiplik	128
2.2.4. Okur Kullanıcı	129
2.2.5. Okuma Etkinliği	132
2.2.5.1. Ekran yazım	133
2.2.5.2. İşlemeli Okuma	135
2.2.5.3. Darokuma & Üstokuma	138

3. BÖLÜM

TÜRK DİJİTAL YAZIN ÜRÜNLERİ ÜZERİNE KARŞILAŞTIRMALI BİR OKUMA

3.1. KARŞILAŞTIRMALI BİR OKUMA DENEMESİ	139
3.1.1. Hikâye	140
3.1.1.1. Olay Örgüsü	142
3.1.1.2. İzlek	144
3.1.1.3. Anlatı Kişileri	147
3.1.1.4. Uzam-Zamansal Çerçeve	150
3.1.1.5. İşleme	152
3.1.2. Yapı	155
3.1.2.1. Yapıda Çeşitlilik	155
3.1.2.2. Doğrusallık & Tablosallık	158

3.1.2.3. Bağlantılar	160
3.1.2.4. Yanmetinsellik	165
3.1.2.4.1. Yanmetinsel Unsurlar	166
3.1.2.4.2. Editoryal Tasarım	167
3.1.2.4.3. Başlık	169
3.1.2.4.4. Açıklama: Yazar & Editoryal	169
3.1.2.4.5. Üstveri	171
3.1.2.4.6. Metinselliğin Geçişliliği	173
3.1.2.4.7. Son ya da Sonuç	174
3.1.3. Öyküleme	177
3.1.3.1. Zaman	177
3.1.3.1.1. Düzen	177
3.1.3.1.2. Süre	179
3.1.3.1.3. Sıklık	180
3.1.3.2. Ses	182
3.1.3.3. Kiplik	182
SONUÇ	184
KAYNAKÇA	189

GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 1: Abrahams, A. <i>Don't Touch Me</i> , (Çevrimiçi) 21.01.2017, http://www.bram.org/toucher/ ,	56
Görsel 2: Bigelow, A., <i>Brainstrips</i> , (Çevrimiçi) 21.01.2017, http://collection.eliterature.org/2/	60
Görsel 3: Bigelow, A., <i>Brainstrips</i> , (Çevrimiçi) 21.01.2017, http://collection.eliterature.org/2/	60
Görsel 4: Leishman, D., <i>Deviant: The Possession of Christian Shaw</i> , (Çevrimiçi) 21.01.2017, http://collection.eliterature.org/1/	63
Görsel 5: Leishman, D., <i>RedRidinghood</i> , (Çevrimiçi) 21.01.2017, http://collection.eliterature.org/1/	67
Görsel 6: Dalmon, G., <i>My Google Body</i> , (Çevrimiçi) 21.01.2017, http://www.neogejo.com/googlebody/init.html	68
Görsel 7: Dalmon, G., <i>My Google Body</i> , (Çevrimiçi) 21.01.2017, http://www.neogejo.com/googlebody/init.html	68
Görsel 8: Szilak, I., <i>Queerskins A Novel</i> (Çevrimiçi) 21.01.2017, http://collection.eliterature.org/3/	75
Görsel 9: Szilak, I., <i>Queerskins A Novel</i> (Çevrimiçi) 21.01.2017, http://collection.eliterature.org/3/	75
Görsel 10: Wilks, C., <i>Fitting the Patterns</i> , (Çevrimiçi) 21.01.2017, http://collection.eliterature.org/2/	78
Görsel 11: Rettberg, S. and the others, <i>The Unknown</i> , (Çevrimiçi) 21.01.2017, http://collection.eliterature.org/2/	79
Görsel 12: Rettberg, S. and the others, <i>The Unknown</i> , (Çevrimiçi) 21.01.2017, http://collection.eliterature.org/2/	79
Görsel 13: Hirs, R., and Dorpel,H.V.D., <i>Family Tree</i> , (Çevrimiçi) 21.01.2017, http://collection.eliterature.org/2/	80
Görsel 14: Hirs, R., and Dorpel,H.V.D., <i>Family Tree</i> , (Çevrimiçi) 21.01.2017, http://collection.eliterature.org/2/	80
Görsel 15: Memmot, T., <i>Self Portrait(s) [as Other(s)]</i> , (Çevrimiçi) 21.01.2017, http://collection.eliterature.org/1/	83
Görsel 16: Memmot, T., <i>Self Portrait(s) [as Other(s)]</i> , (Çevrimiçi) 21.01.2017, http://collection.eliterature.org/1/	83
Görsel 17: Calvez, P., <i>Days in a Day</i> , (Çevrimiçi) 21.01.2017, http://daysinaday.com/	85
Görsel 18: Calvez, P., <i>Days in a Day</i> , (Çevrimiçi) 21.01.2017, http://daysinaday.com/	86
Görsel 19: Bouchardon, S. (2009), Genel Kombinasyonel Dijital Anlatı	90
Görsel 20: Gülsoy, M. ve Şengün, S., <i>Bir İnsan Yaratmak</i> , HTML dosyası	90
Görsel 21: Bouchardon, S. (2009), Kısıtlayıcı Kombinasyonel Dijital Anlatı	91

Görsel 22: Couturier, F., <i>Cent Mille Milliards De Poems</i> , (Çevrimiçi) 21.01.2017, https://www.youtube.com/watch?v=2NhFoSFNQMQ	92
Görsel 23: Couturier, F., <i>Cent Mille Milliards De Poems</i> , (Çevrimiçi) 21.01.2017, https://www.youtube.com/watch?v=2NhFoSFNQMQ	92
Görsel 24: Campaignolle-Catel, H. (2006). <i>Un Conte a Votre Façon de Queneau : Delinquance ou Insignifiance ?</i> , (Çevrimiçi), 21.01.2017, www.cairn.info/ revue-d-histoire-litteraire-de-la-france-2006-1-page-133.htm	93
Görsel 25: Calvez, P., <i>Days in a Day</i> , (Çevrimiçi) 21.01.2017, http://daysinaday. com/	95
Görsel 26: Szilak, I., <i>Queerskins A Novel</i> (Çevrimiçi) 21.01.2017, http://collection.eliterature.org/3/	96
Görsel 27: Leishman, D., <i>RedRidinghood</i> , (Çevrimiçi) 21.01.2017, http://collection.eliterature.org/1/	98
Görsel 28: De Boutin, L., <i>Non-Roman</i> , (Çevrimiçi) 20.08.2016, http://www.synesthesie.com/boutiny/	103
Görsel 29: ELC I, http://collection.eliterature.org/1/ (Çevrimiçi) 21.01.2017	107
Görsel 30: ELC II, http://collection.eliterature.org/2/ (Çevrimiçi) 21.01.2017	107
Görsel 31: ELC III, http://collection.eliterature.org/3/ (Çevrimiçi) 21.01.2017	107
Görsel 32: Leishman, D., <i>RedRidinghood</i> , (Çevrimiçi) 21.01.2017, http://collection.eliterature.org/1/	108
Görsel 33: Wilks, C., <i>Fitting the Patterns</i> , (Çevrimiçi) 21.01.2017, http://collection.eliterature.org/2/	108
Görsel 34: Love, C., <i>A Digital Love Story</i> , (Çevrimiçi) 21.01.2017, http://collection.eliterature.org/3/	108
Görsel 35: Borsuk, A., and Bouse, B., <i>Between Page and Screen</i> (Çevrimiçi) 21.01. 2017, http://collection.eliterature.org/3/	111
Görsel 36: Saemmer, A., <i>Böhmische Dörfer</i> , (Çevrimiçi) 21.01.2017, http://collection.eliterature.org/3/videos/bohmsche-dorfer-video.mp4	114
Görsel 37: Olsen, L., and Guthrie, T., <i>10:01</i> , (Çevrimiçi) 21.01.2017, http://collection.eliterature.org/1/	121
Görsel 38: De Boutin, L., <i>Non-Roman</i> , (Çevrimiçi) 20.08.2016, http://www.synesthesie.com/boutiny/	123
Görsel 39: Memmot, T., <i>Self Portrait(s) [as Other(s)]</i> , (Çevrimiçi) 21.01.2017, http://collection.eliterature.org/1/	124
Görsel 40: Memmot, T., <i>Self Portrait(s) [as Other(s)]</i> , (Çevrimiçi) 21.01.2017, http://collection.eliterature.org/1/	124
Görsel 41: Szilak, I., <i>Queerskins A Novel</i> (Çevrimiçi) 21.01.2017, http://collection.eliterature.org/3/	127
Görsel 42: Gülsoy, M. ve Şengün, S., <i>Yazı Çölü</i> , HTML dosyası	141
Görsel 43: Gülsoy, M. ve Şengün, S., <i>SÖZEL-Soru 47</i> , HTML dosyası	141

Görsel 44: Gülsoy, M. ve Şengün, S., <i>Yol Arkadaşım Kafka</i> , HTML dosyası	142
Görsel 45: Gülsoy, M. ve Şengün, S., <i>Yol Arkadaşım Kafka</i> , HTML dosyası	142
Görsel 46: Gülsoy, M. ve Şengün, S., <i>SÖZEL-Soru 47</i> , HTML dosyası	143
Görsel 47: Gülsoy, M. ve Şengün, S., <i>Yazı Çölü</i> , HTML dosyası	145
Görsel 48: Gülsoy, M. ve Şengün, S., <i>Yazı Çölü</i> , HTML dosyası	145
Görsel 49: Gülsoy, M. ve Şengün, S., <i>Bir İnsan Yaratmak</i> , HTML dosyası	146
Görsel 50: Gülsoy, M. ve Şengün, S., <i>İçboşluk</i> , HTML dosyası	148
Görsel 51: Gülsoy, M. ve Şengün, S., <i>İçboşluk</i> , HTML dosyası	148
Görsel 52: Gülsoy, M. ve Şengün, S., <i>İçboşluk</i> , HTML dosyası	148
Görsel 53: Gülsoy, M. ve Şengün, S., <i>Bir İnsan Yaratmak</i> , HTML dosyası	149
Görsel 54: Gülsoy, M. ve Şengün, S., <i>Bir İnsan Yaratmak</i> , HTML dosyası	149
Görsel 55: Gülsoy, M. ve Şengün, S., <i>Bir İnsan Yaratmak</i> , HTML dosyası	150
Görsel 56: Gülsoy, M. ve Şengün, S., <i>Kelebeğin Belleği</i> , HTML dosyası	152
Görsel 57: Gülsoy, M. ve Şengün, S., <i>Bir İnsan Yaratmak</i> , HTML dosyası	153
Görsel 58: Gülsoy, M. ve Şengün, S., <i>İçboşluk</i> , HTML dosyası	159
Görsel 59: Gülsoy, M. ve Şengün, S., <i>İçboşluk</i> , HTML dosyası	159
Görsel 60: HYPERTEXT, (Çevrimiçi) 21.01.2017, https://muratgulsoy.wordpress.com/hypertext/	160
Görsel 61: Gülsoy, M. ve Şengün, S., <i>Yol Arkadaşım Kafka</i> , HTML dosyası	163
Görsel 62: Gülsoy, M. ve Şengün, S., <i>Bir Resimde İlerlemek Sana Doğru</i> , (Altzine) HTML dosyası	166
Görsel 63: HYPERTEXT, (Çevrimiçi) 21.01.2017, https://muratgulsoy.wordpress.com/hypertext/	168
Görsel 64: HYPERTEXT, (Çevrimiçi) 21.01.2017, http://muratgulsoy.com/hypertext/	168
Görsel 65: <i>İçboşluk</i> (Yazar açıklama sayfası), (Çevrimiçi) 21.01.2017, https://muratgulsoy.wordpress.com/2010/12/19/icbosluk/	170
Görsel 66: <i>Bir İnsan Yaratmak</i> (Yazar açıklama sayfası), (Çevrimiçi) 21.01.2017, https://muratgulsoy.wordpress.com/2011/01/25/bir-insan-yaratmak/	170
Görsel 67: <i>Bir İnsan Yaratmak</i> (Yazar açıklama sayfası), (Çevrimiçi) 21.01.2017, http://muratgulsoy.com/bir-insan-yaratmak/	170
Görsel 68: Gülsoy, M. ve Şengün, S., <i>SÖZEL-Soru 47</i> , HTML dosyası	172
Görsel 69: Gülsoy, M. ve Şengün, S., <i>Bir İnsan Yaratmak</i> , HTML dosyası	172
Görsel 70: Gülsoy, M. ve Şengün, S., <i>Yazı Çölü</i> , HTML dosyası	175
Görsel 71: Gülsoy, M. ve Şengün, S., <i>Bir İnsan Yaratmak</i> , HTML dosyası	178
Görsel 72: Gülsoy, M. ve Şengün, S., <i>SÖZEL-Soru 47</i> , HTML dosyası	180

KISALTMALAR

- CD** : Compact Disc (Yoğun disk)
- ELC** : Electronic Literature Collection (Elektronik Yazın Seçkisi)
- ELO** : Electronic Literature Organization (Elektronik Yazın Birliği)
- EPUB** : Electronic Publication (Elektronik Yayın [Dosyası])
- HTML** : Hypertext Markup Language (Hipermetin İşaretleme Dili)
- HTTP** : Hypertext Transfer Protocol (Hipermetin Transfer Protokolü)
- L'ALAMO** : L'Atelier de Littérature Assistée par la Mathématique et les Ordinateurs (Matematik ve Bilgisayar Destekli Yazın Atölyesi)
- L.A.I.R.E** : Lecture, Art, Innovation, Recherche, Ecriture (Okuma, Sanat, Yenilik, Araştırma, Yazım)
- OULIPO** : Ouvroir de Littérature Potentielle (Potansiyel Yazın Atölyesi)
- PDF** : Portable Document Format (Taşınabilir Belge [Biçimi])
- WEB** : www-World Wide Web (Dünya Hipermetin Ağı)

ÖNSÖZ

Bu çalışmada Türkiye’de 2000’li yılların başında yaratılmış Türk dijital yazınına ait deneysel çalışmalar irdelenerek bir taraftan dijital yazının Türkiye’de tanıtılması diğer taraftan o yıllarda üretilmiş bu eserlerin değerinin ortaya konularak gün yüzüne çıkarılması amaçlanmıştır. Bunu gerçekleştirmek için Özellikle Batı ve Kuzey Avrupa ile Kanada ve Amerika kıtalarında yürütülen güncel dijital yazınsal çalışmalar ve bakış açıları çıkış noktası olarak kabul edilmiştir. Aristo’dan günümüze gelerek gelen anlatıbilimsel yöntem üzerinden açıklanmaya çalışılan eserler aracılığıyla bu çalışmanın geleneksel yazına, dijital yazınsallığa ve Türk dijital yazınına bir artı değer olarak eklenmesi amaçlanmaktadır.

Türkiye’de oluşturulacak yeni bir disiplinin tohumlarının atılmaya çalışıldığı bu çalışmada konu üzerine cesaretle atılmama sağlayın ve süreç boyunca hiçbir desteği benden esirgemeyen danışmanım Prof. Dr. Medine SİVRİ’ye, metin ve metinsellik üzerine yaptığı araştırma ve yayınlarla Türkiye’de önemli çalışmalara imza atmış ve bu çalışmanın derinleşmesinde önemli sorgulayıcı bir unsur olarak beliren Prof. Dr. Kubilay AKTULUM’a, medyalararası ve disiplinlerarası yaklaşımıyla çalışmamıza önemli katkılar sağlayan Prof. Dr. Ersel KAYAOĞLUNA teşekkürlerimi bir borç biliyorum.

Diğer taraftan bu engebeli yolda maddi manevi bana her türlü desteği veren eşim Senem TÜFEKÇİ’ye de teşekkür etmek istiyorum. Son olarak ise doktora süresince bizlere burs olanağı sağlayarak yaptığımız çalışmalarda önemli bir itici güç oluşturan TÜBİTAK kurumuna sonsuz teşekkür ediyorum.

GİRİŞ

“Dijitalleşen Anlatı: Türk Dijital Yazınından Karşılaştırmalı Bir Okuma” isimli bu çalışmanın konusu dijital yazında anlatının ve ona bağlı unsurların neye dönüştüğüdür. Bu bağlamda çalışmada basılı taşıyıcı üzerinden dijital taşıyıcı düzenek üzerine taşınan anlatının yeni dinamiklerinin neler olduğu Türk dijital yazın eserleri üzerinden açıklanmaya çalışılacaktır. Böylece bir taraftan 1990’lı yılların başından itibaren Avrupa ve Amerika kıtalarında hızla gelişmekte olan dijital yazın alanı Türkiye’de tanıtılmaya çalışılacak diğer taraftan da 2000’li yılların başında üretilen ve daha sonra gerekli ilgiyi göremeyerek yazınsal kanonun dışında bırakılan Türk dijital yazın çalışmalarının yazınsal yönü ortaya konularak onların yeniden gün yüzüne çıkarılmalarına çaba harcanacaktır.

1990’li yılların başında hız kazanan dijital yazın çalışmalarının geleneksel yazın alanında yapılan üretim ve araştırma etkinliklerini önemli oranda etkilediği görülür. Bu kapsamda geliştirilen dijital olanaklar bugüne kadar anlatıyı anlatı kıldığı düşünülen ana bileşenlerin yeniden yorumlanmasını ve tanımlanmasını gerekli kılar. Bu bağlamda yirminci yüzyıldan itibaren avangart yazın yaklaşımlarıyla sorgulanmaya ve yeniden konumlandırılmaya çalışılan metin, anlatı, okur, yazar, yazın, yazınsallık gibi kavramların, dijital olanakların çerçevesinde özellikle belirli Amerika ve Avrupa ülkelerinde gerçekleştirilen çalışmalarda farklı boyutlar kazandığı gözlemlenir.

Tohumları yeni atılmaya çalışılan deneysel bir alanda üretilen dijital yazın çalışmaları, başlangıçta çoğunlukla üniversitelerin bilgisayar mühendisliği bölümlerinde gerçekleştirilir. 2000’li yıllara kadar daha çok teori düzeyinde kalan bu çalışmaların binlerce yıllık bir geleneğe sahip anlatı kavramını açıklamada soyut ve yetersiz kaldığı görülür. Son yıllarda dijital anlatılar üzerine gerçekleştirilen Fransa merkezli yaklaşımlar, tartışmayı Aristo’dan itibaren yeniden ele alıp anlatıbilimsel bir yöntemle bir ileriki aşamaya taşımaya çalışır. Çözümleme pratiğinde önemli veriler sunan başlangıç niteliğindeki bu çalışmaların yeni araştırmalarla test edilmesi, desteklenmesi, değiştirilip dönüştürülmesi, irdelenmesi ve böylelikle dijital yazın uzlaşımlarının oluşturulması sürecinde gerekli düzeye ulaştırılması gerekmektedir.

Yukarıdaki paragraflarda kısaca özetlenen problemin ışığında yeni bir alan oluşturma çabalarına uzun yıllardır yazınsal alanda tecrübesi olan klasik yazın

arařtırmacıların da büyük katkısı olabileceđi düşünölmektedir. Bu bağlamda elinizdeki çalıřmanın amacı, söz konusu (dijital) yeniden işlemenin sorguladıđı kavram ve süreçlerle hem yeni oluşturulan dijital yazınsal alana hem de binlerce yıllık tarihi bulunan genel yazın çalıřmalarına yeni bir pencereden bakılarak önemli bir katkı sağlamak olarak belirlemektedir. Bu çerçevede dijitalin klasiđe getirdiđi ve getireceđi birtakım kısıtlılıkların yanında önemli yeni olanaklar da sunabileceđi düşünölmektedir. Çalıřmada bir taraftan dijital çalıřmaların yazınsal deđer ortaya konmaya çalıřılırken diđer taraftan bu çıktıların genel yazın arařtırmalarına bir artı deđer olarak eklenmesi amaçlanmaktadır.

Bu dođrultuda 2000’li yılların bařında Türkiye’de öncü çalıřmalar üretmiř bir yazarın (Murat GÜLSOY) metinselliđi, anlatisallıđı ve yazınsallıđı sorgulayan deneysel dijital anlatıları ele alınacaktır. Çalıřmada, yazarlık deneyimi boyunca klasik, modern, postmodern, karma (hibrid), hiper, dijital metin ve anlatılara imza atmıř bir sanatçının eserleri üzerinden yola çıkılarak, tek bir yazar üzerinden anlatının ve ona bađlı unsurların ne řekilde dijitalleřtiđi ortaya konmaya çalıřılacaktır. Bu bağlamda söz konusu kavramların tek bir yazar örneğinde dijitale yönelen yolculuklarında nasıl deđiřip dönüřtüđu gösterilerek bu dönüřüm sürecindeki gerilimler gün ışığına çıkarılacak ve böylece günümüze kadar süren tartışmalara somut örnekler sunma çabası içinde olunacaktır. Dolayısıyla anlatının dijitale evrilmesi somut karşılařtırılabilir örnekler üzerinden gösterilerek soyut teorik açıklamaların yarattıđı kafa karıřıklılıđının önüne geçilebilmesine gayret edilecektir.

Elinizdeki çalıřma dijital ve yazın olmak üzere iki farklı çok disiplinli alanı bünyesinde barındırmaktadır. Bu çerçeveden bakıldıđında yazın ve dijitalin ayrı ayrı ne olduklarının ortaya konulması ve bu iki farklı alanın aynı bütünde nasıl bir birliktelik iliřkisi ile varlıđını sürdürdüklerini açıklamak önem arz etmektedir. Dolayısıyla çalıřmanın birinci bölümünde ‘dijital yazın’ ve onu oluřturan ‘dijital’ ve ‘yazın’ dijital yazınsallık penceresinden açıklanacaktır. Bu anlamda söz konusu birlikteliđi somut örnekler aracılıđıyla ortaya koymak için, bu iki alanın dijital tek bir anlatı yani ‘etkileřimli dijital anlatı’ üzerinde birbirinin sınırlarını ne oranda ihlal ettiđi, birbirine ne kadar yaklařtıđı ve/veya dönüřtüđu ikinci bölümde ele alınacaktır. Çalıřmanın üçüncü bölümünde ise Türkiye’de üretilen etkileřimli dijital anlatıların bu çerçeveye ne kadar uyduđu, bu yeni birlikteliđi ne oranda desteklediđi ortaya konularak bir taraftan farklı zaman ve cođrafyalarda üretilen eserlerin dijital yazınsal

kanona dahil edilmesi sağlanmaya çalışılırken diğer taraftan bu işlem ile evrensel bir dijital kanon oluşturulma çabalarına katkı sağlanmaya çalışılacaktır.

Kendini yazınsal bir deneyim olarak tanımlayan ve hatta geleneksel yazınsallığı sorgulayan bir üst disiplin olarak ortaya koymaya çalışan dijital yazın çalışmalarına ait eserlerin çözümlenmesinde doğal olarak yazınsal bir çerçeveye gereksinim duyulur. Ancak bu çerçevede avangart bir yaklaşımla, geleneksel kanona dahil olmaktan öte onu yapıbozuma uğratan bir yol izlenmesi gerekir. Nitekim dijital yazın kendini yazınsal alana ya da onu sorgulayan bir üst uzama konumlandırabilmek için önce geleneksel yazının ne olup ne olmadığını göstermeli ve kendine diğerinin olmayışının içinde yeni bir oluş kurgulamalıdır. Bu bağlamda dijital yazın geleneksel yazınsallığı sorgularken onun sağlam temellere oturmayan tarafını göstererek kendisine o dayanaksız olduğunu düşündüğü temeller üzerinden yeni bir çıkış noktası yaratmaya çalışmaktadır.

O halde bu çalışmada ele alınan eserleri çözümlmek için öncelikle geleneksel anlatısal çerçeve ya da inceleme yöntemi ortaya konulduktan sonra bir taraftan bu çerçeveden dijitallik sorgulanarak onun kanona yaklaştırılması beklenirken diğer taraftan dijital çerçeveden ele alınan bu anlatısal yöntemin dijitalliğe yaklaştırılmasına çalışılacaktır. Diğer bir ifadeyle çalışmada, Aristo ve Platon arasında başlayan tartışmanın Genette'in bakış açısından dijital ile doruk noktasına ulaştırılması sağlanıp sınırları dijitalle doğru genişletilmiş yeni bir anlatıbilimsel yöntemle evrilmesi olanaklı kılınarak eserlerin bu yöntemle incelenmesi sağlanacaktır; Genette'in anlatıbilimsel yöntemi dijital bir çerçeveye oturtularak işlevselleştirilmeye çalışılacaktır.

Yukarıda kısaca açıklanan yöntemi uygulayabilmek için çalışmada öncelikle dijital ve yazının dijital yazınsal bir çerçeveden ne oldukları irdelenecek ve daha sonra da bunların birlikteliklerinin ne oranda ve hangi düzeyde gerçekleşebileceği ortaya konmaya çalışılacaktır. Bu bağlamda tezin 'Dijital Yazın' isimli birinci bölümünde dijital yazının kısa bir tarihi, nerede ne zaman doğduğu, hangi yöne doğru evrildiği ve sosyokültürel alanı ne şekilde etkilediği tartışılacaktır. Bu bölümde ayrıca dijital yazının geleneksel yazın içinde beliren avangart yaklaşımlar ya da fraksiyonlardan ne oranda etkilendiği ve onlar ile olan ilişkisi ortaya konulmaya çalışılacaktır. Daha sonra ise geleneksel yazın içinde kendine bir doğuş zemini bulan dijital yazının içine

doğduğu bu zemin ile çatışmaları açıklanarak yeni dijital yazın tanımlama denemeleri yapılacaktır.

Birinci bölümde değinilen diğer önemli konular arasında dijital yazının yazınsal ve dijital yönleri bulunmaktadır. Bölümün son kısımlarında dijital yazının ne olduğu ortaya konmaya çalışılırken onun geleneksel yazından ayrılan özellikleri düzenek, gösterim düzeneği, bağlantılar, programlama, etkileşim, dinamik metin, çoklumedya kullanımı başlıkları altında incelenecektir. Dijital yazında bulunduğu düşünülen radikal dijital yazınsallık ise dijital yazının kendine özgü maddesel estetiği üzerinden açıklanmaya çalışılacaktır. Buradaki vurgu dijital bir yazınsal ürünün basılı taşıyıcılarda olduğu gibi bitmiş somut bir ürün olmadığı onun, yazar, tasarımcı, makine, donanım, yazılım ve okurun birlikte işlevselleştirdiği maddesel bir süreçürün olarak ortaya çıktığı üzerine olacaktır. Dijital anlatılarda etkileşim unsuru üzerinden okurun rolü ön plana çıkarılarak onun bilgisayar ve yazılım ile girdiği ilişkide ürettiği göstergebilimsel jestlerin nasıl işlevselleştiği gösterilmeye çalışılacaktır.

Birinci bölümün son kısmında dijital yazında metin ve metinselliğin nasıl algılandığı tartışılacaktır. Metnin dijital yazında neye evrildiği bu alanda son yıllarda üretilmiş görüşler üzerinden aktarılmaya çalışılacaktır. Bölüm, dijital yazında çözümleme yöntemlerinin hangi aşamalardan geçerek günümüze ulaştığının kısa bir özeti verildikten sonra günümüzdeki dijital eleştirel yaklaşımların sıralanmasıyla bitirilecektir.

Çalışmanın ikinci bölümü ‘dijital yazını’ teorik bir çerçevede açıklamaya çalışan birinci bölümün aksine somut çözümler üzerine kurulacaktır. ‘Etkileşimli dijital anlatının’ ne olduğunun açıklanmaya çalışıldığı bu bölümde dijital alanda üretilmiş eserler üzerine alanın ünlü isimlerince yapılmış değerlendirmeler ve araştırma boyunca karşılaşılan önemli diğer etkileşimli dijital anlatılar üzerine farklı çözümleme denemeleri yer alacaktır. Böylece birinci bölümde çerçevesi çizilmiş olan dijital yazın alanında üretilen etkileşimli anlatıların sınırları ve sınırlılıklarının somut örnekler aracılığıyla daha iyi bir şekilde ortaya konulması sağlanacaktır.

İkinci bölümde ilk olarak anlatı kavramının olmazsa olmazlarından öyküleme unsurunun yani anlatıdaki üretici etkinliğin dijitalin getirdiği yeni öyküleme ya da aktarım araçlarıyla neye dönüştüğü gösterilmeye çalışılacaktır. Diğer bir ifadeyle bu

bölümde dijital sanatın öyküleme araçlarının geleneksel yazındaki ile olan gerilim ilişkisi ortaya konulacaktır.

Bu bölümün ilerleyen kısımları Genette'in tüm yazınsal kariyerini harcadığını söyleyebileceğimiz anlatıbilimsel yöntemin etkileşimli dijital eserler üzerine uygulanmasına ayrılacaktır. Bu yöntem ile bir taraftan etkileşimli dijital anlatıların sanıldığı aksine geleneksel anlatısallığın çok uzağında olmadığı gösterilmeye çalışılırken diğer taraftan da bu anlatısallığın geleneksel ile aynı çizgi üzerinde yürümediği ortaya konulmaya çalışılacaktır. Yani dijital ve yazının aynı bütün içinde hem yazın hem de dijital olma arzusunun nasıl sonuçlandığı gösterilmeye çalışılacaktır.

İkinci bölümün önemli kısımlarından bir diğeri etkileşimli dijital anlatılarda okurun ve okuma etkinliğinin neye dönüştüğünün açıklandığı son sayfalar olacaktır. Burada anlatısal düzeneğin bir unsuruna dönüşen okurun aynı zamanda yazardan nasıl rol çaldığı açıklanacaktır. Diğer taraftan ekranyazım, işlemeli okuma, darokuma, üstokuma gibi yeni kavramlar ile dijital anlatılar üzerinde deneyimlenen okuma etkinliğinin nasıl gerçekleştiği betimlenmeye çalışılacaktır.

Çalışmanın üçüncü bölümünde Türkiye'de 2000'li yılların başında üretilen etkileşimli dijital anlatılar ele alınacaktır. İkinci bölümde somut örnekler üzerinden açıklanmaya çalışılan, etkileşimli dijital anlatıların ne olduğunun gösterildiği yöntem bu kez bütüncedeki etkileşimli dijital anlatılara uygulanan çözümleme yöntemi olarak kullanılacaktır. Buradaki amaç; 2000'li yıllarda pratik anlamda çalışmalarına başlanılan Türk dijital yazınının hangi noktada eserler verdiğini ortaya koymak, bu çalışmalar aracılığıyla Türkiye'de o günün şartlarında oluşturulan dijital yazın algısını ortaya çıkarmak, bu eserlerin ve Türk dijital yazın çalışmalarını dijital yazın kanonuna dahil etmek, Türkiye'de üretilen deneysel etkileşimli dijital anlatıların dünyadaki diğer örnekler ile benzerlik ve farklılık ilişkilerini tespit etmek, günümüze kadar geleneksel yazın çalışmaları ve araştırmacıları tarafından göz ardı edilmiş bu eserlerin, yazınsal ve sanatsal değerlerini ortaya koymak olarak sıralanabilir.

Bu incelemenin bir diğer önemli boyutu ise farklı bir coğrafya ve zamanda üretilmiş söz konusu etkileşimli anlatıların dünya üzerinde dijital kanonu oluşturma çalışmalarında üretilen diğer eserler ile örtüştüğünü ortaya koyarak dijital yazının

sanatsallığı ve yazınsallığının evrensel boyutunu ortaya çıkarmak ve etkileşimli dijital anlatıların belirli bir yöntemle açılanmaya çalışıldığında benzer sonuçlar verebileceğini kanıtlamak olacaktır.

Etkileşimli dijital anlatıların her birinin, toposu, yani geleneksel yazınsallığı farklı bir yönden sorgulayan yorumsal üstmetinsellik düzleminde birer üstanlatı oldukları düşünüldüğünde bunların hepsinin kesin sınırlar ile belirlenmiş ortak özelliklere sahip olduğunu öngörmek yanlış bir bakış açısı doğuracaktır. Dolayısıyla bu eserlerin çalışmaya alınan yöntemin her bir başlığa altında örneklendirilmesi olanaklı değildir. Geleneksel yazın alanında üretilen eserlerin zenginliği gibi burada üretilen eserlerin tümünün de belirli bir çerçeveye sıkıştırılamayacağını önceden kabul edilmesi gerekmektedir. Nitekim bu çalışmaların öncelikli amacının geleneksel yazının evrensel ilkelerini yeni bir bağlamda test etmek ve onları yeniden sorgulamak olduğu unutulmamalıdır.

Diğer taraftan elinizdeki çalışmanın belirli eserler ve yazarlardan çok sık bahsettiği gözlerden kaçmayacaktır. Dijital yazın alanında yapılan özellikle onun yazınsal yönünü ortaya çıkarmaya çalışan araştırmaların oldukça az olmasının bu eğilimin en temel nedenlerinden biri olduğunun bilinmesi gerekir. Özellikle Serge Bouchardon'un makale ve kitapları bu çalışmanın en temel teorik kaynakçalarını oluşturmaktadır. Dolayısıyla çalışmada zengin bir kaynakçaya erişilmeye çalışılmasına rağmen dijital yazın alanında ana hatlarıyla bütüncül yaklaşımlar gerçekleştirmiş yazarlardan daha çok söz edilmesinin yadırganmaması temenni edilmektedir.

Dünyada her gün büyük bir hızla gelişen bilgisayar teknolojisi ve bu teknoloji yardımıyla üretilen ürün ve çalışmalar göz önüne alındığında, dijital yazın araştırmalarının insanlığın kültürel sahnesinde ne derece önemli gelişmelere imza atacağı kaçınılmaz görünmektedir. ELO (Electronic Literature Organization / Dijital Yazın Topluluğu) tarzı oluşumlar, ELC (Electronic Literature Collection/ Elektronik Yazın Seçkisi) siteleri ve ülkemizde bu alanda başlatılan öncü çalışmalar bu öngörünün başlıca kaynaklarındandır.

Evrensel kültür, bilgisayar teknolojisini günlük yaşamsal etkinliklerin sıradan ve ayrılmaz birer uzantısı haline getirmektedir. Günümüzde milyonlarca insan, uyanık

kaldığı her anını çalışma, iletişim kurma, sanatsal üretim yapma ve eğlenme gibi gereksinimlerini karşılamak için çeşitli dijital araçlarla iletişim ve etkileşim halinde geçirmektedir. Dünya çapında ün kazanmış farklı ülkelerden yüzlerce sanatçı her gün sanal ortamda geleneksel sanat anlayışının sınırlarını zorlayarak yeni karma türler yaratmaktadır.

Söz konusu bu hızlı gelişmeler karşısında genel ve karşılaştırmalı yazın araştırmacılarının da üzerine düşen sorumluluğu alarak, yeni gelişen bağlamda yazının dijital yazına dönüşme ve dijital yazının genel yazını sorgulama sürecine katkıda bulunması gerektiği su götürmez bir gerçekliktir. Dijital yazın, geleneksel yazın çalışmalarını kendi içinde eritmeden genel yazın çalışanlarının bu alana gerekli ve doğru tecrübeyi aktarması hem bir sorumluluk hem de bir zorunluluk olarak ortaya çıkmaktadır. Bu bağlamda gerçekleştirilecek elinizdeki çalışmanın alana önemli bir katkı sunacağı açıktır. Anlatının dijital anlatıya dönüşüm sürecini ve bu süreçte tecrübe edinilen kazanımları ortaya çıkarmaya çalışacak bu çalışma ile, son yıllarda büyük bir hızla ve çeşitlilikle üretilen etkileşimli dijital anlatıların açıklanma ve anlamlandırılmasına bilimsel bir bakış açısından ışık tutma sürecine önemli katkılar sağlanabileceği unutulmamalıdır.

1. BÖLÜM

DİJİTAL YAZIN

1.1. DİJİTAL YAZIN

Yirminci yüzyılın ikinci yarısı evrensel kültürün arkeolojisini ortaya koyarken insanlık tarihinde geri dönülmesi olanaklı olmayan yeni yaklaşımlar üretir. Foucault'nun (1969) “arkeolojisini çıkardığı bilgi kuramı”, Barthes'ın (1970) tartışmaya açtığı “okunabilir – yazılabilir metin” kavramları, Deleuze ve Guattari'nin (1980) ortaya koydukları “köksap teorisi”, Derrida'nın (1967) “yapıbozum” yöntemi ve Lyotard'ın (1979) *Postmodern Durum; Bilgi Üzerine Bir Rapor* isimli çalışmaları bu yaklaşımın önemli sacayaklarını oluşturur. Bu akımın ürettiği sorgulayıcı anlayış insanlık tarihinin yapılandığı kültürel tüm süreç ve oluşumlarda büyük bir etki alanı yaratır. Söz konusu kültürel yapının kılcal damarlarına kadar işleyen bu etki, kültürün ayrılmaz unsurlarından biri olan yazınsal alanın o ana kadar sürekli bir kurala bağlanmaya çalışılan temellerini de derinden sarsar. Böylece bu düşünürlerin ve onlarla eş doğrultuda çalışan diğerlerinin gerçekleştirdiği çalışmaların sorguladığı yazar, okur, metin, anlatı, yazın, yazarlık, metinsellik, anlatsallık, yazınsallık vb. kavramlar yavaş yavaş değiştirilmeye, dönüştürülmeye ve yeniden betimlenmeye başlanır.

Bu ve benzer yaklaşımlarla ivmelenen yazında yeni üretim olanakları arayışı, aralarında Raymond Queneau, Georges Perec ve Italo Calvino gibi yazarların da bulunduğu OULIPO tarzı, yazının sınırlılıklarını yenmeye çalışan oluşumlar doğurur. 1990'lı yıllardan itibaren hız kazanan dijital yazın çalışmaları bu sorgulamayı daha da ilerilere taşır. Örneğin, Queneau'nun (1981) anlatının sonluluğunu sorgulayan (*Un Conte a Votre Façon*) *Kendi Tarzında Bir Hikâye* isimli eserinin dijital platformlarda değişik versiyonları üretilir. Türkiye'den Murat Gülsoy da bu anlamda birçok eserinin sınırlarını zorlayarak onları değişik dijital olanaklarla yeniden üretir, yazarlık sorumluluğunu ve görevini yeni ortaklarla (makine [bilgisayar], program, yazılım ve dijital alan uzmanı [Sercan Şengün]) paylaşır. Bu bağlamda söz konusu sorgulayıcı kültürel miras üzerine kurulan dijital yaklaşımın, genel yazın çalışmalarına yeni bir soluk getirdiği gözlemlenir. Daha önceleri defalarca irdelenen anlatı ve yazınsallık tüm boyutlarıyla dijitalin ürettiği yeni bağlamda bir kez daha sorgulanır.

Yukarıda, elinizdeki çalışmanın olanakları çerçevesinde daraltılarak sıralanıp verilmeye çalışılan tüm düşünür, görüş, gelişme ve belirtiler ışığında, bunların yanında toplumsal, teknolojik gelişim ve kültür arasındaki birbirinin içine geçmiş karşılıklı iletişim ve etkileşim ekonomileri süreci de göz önünde bulundurularak, söz konusu kültürel miras üzerine kurulan sorgulayıcı dijital yaklaşım, genel yazın çalışmalarına yeni bir soluk getirmiş, getiriyor ve getirecek gibi görünmektedir.

1.1.1.Dijital Yazının Kısa Tarihi

Her ne kadar yeni olduğu gözlemlense de dijital yazının kendine ait bir tarihi olduğunu söylemek yanlış olmasa gerekir. Alanın farklı disiplinleri bünyesinde barındırması söz konusu tarihin farklı yazar ve araştırmacılar tarafından genellikle değişik gelişmeler öne çıkarılarak verilmesine neden olur. Elinizdeki çalışmanın çerçevesine uygun şekliyle bu alanın tarihinin izleri Fransız araştırmacı ve yazar Philippe Bootz'un (2001:29-53) çalışmalarında bulunabilir.

Dijital yazının fikir olarak kökeni bin dokuz yüz kırklı yıllara rastlar. Zamanın Amerikan Başkanı Roosevelt'in danışmanı olan ünlü matematikçi Vannevar Bush (*As We May Think*) (1945) *Düşünebildiğimiz Gibi* isimli makalesinde büyük miktarlarda verinin işlenebilmesi için bir düzenek fikri geliştirir. *Memex (Memory Extender)* adını verdiği hafıza artırıcı kişisel mekanik bir düzenek söz konusu bilgileri manyetik bantlar üzerinde depolayacaktır. Bugünkü bilgisayarın ana fikrini oluşturan bu düzenek, içindeki manyetik bantlar üzerinde bulunan veriyi işlemek için bir kontrol ünitesi ve bunları kullanıcıya ulaştırmak için bir gösterme düzeneği ile tamamlanacaktır. Depolanan bilgiler birbirine bağlantılı olacak böylelikle doğrusal ya da doğrusal olmayan yollarla bu bilgilerin dökümleri yapılabilecektir. Düzenek otomatik olarak işlemeyecek bunun her zaman oradaki bilgileri istenen oranda işleyebilecek; sıralama, sınıflandırma, birbiriyle ilişkilendirme, değiştirme ve dönüştürme işlemlerini gerçekleştirecek bir kullanıcısı olacaktır.

O yıllarda ütopyik bir hayalin ötesine geçmeyen *Memex*, ileriki yıllarda gerçekleştirilen birkaç başarısız denemenin ardından 1965 yılında Ted Nelson'un *Xanadu* isimli çalışmasıyla hayat bulur. "Hipermedya" kavramının da yaratıcısı olan Nelson, *Xanadu* ile, okurun belirli bir metin üzerindeki bağlantılar vasıtasıyla ana

metnin arkasında bulunan diğer metinlere ulaşma fikrini “hipermetin” kavramı ile somutlaştırır. Daha sonra hipermetne hareketsiz görüntü, hareketli görüntü, ses ve film gibi farklı medyalar da eklenerek hipermedyatik düzenekler üretilir. *Memex* ve *Xanadu* bugünkü dijital anlamıyla hipermetin kavramının en temel özelliklerini ortaya koyar. Bu özellikler belirli bir “düzenek” üzerine kaydedilen birbiri ile “bağlantılı” hipermedyatik “veri üniteleri” ve bir “kullanıcının” bunlar arasında “gezinmesi”, onlarla “etkileşime” geçmesi şeklinde sıralanabilir.

İlk hipermetinsel yazılım 1967 yılında Van Dam tarafından üretilir. Bu tür yazılımların “Hypercard” olarak yaygınlaşması için 1987 yılının beklenmesi gerekir. Tüm bu tekil düzenekler arasında bir ağ oluşturma fikri ise “Arpanet” projesi ile 1968 yılında gerçekleştirilir. Arpanet, Amerikan savunma sisteminin bilgisayar donanımlarının tümünü birbirine bağlamayı olanaklı kılacak olan ağıdır. Bu yeni gelişme 1979 yılında “Internet” adını alır. Bu düzenekler içindeki multimedya boyutunun gelişmesi için daha karmaşık kart sistemlerinin geliştirilmesi ve 1980’li yıllarda CD’nin icat edilmesi beklenir. Ancak tüm bu gelişmelerin bugünkü halini alması için 1992 yılında PC’ler için geliştirilen Windows 3.1’in üretilmesi gerekecektir.

Bootz (2001) dijital yazının tarihinin üç aşamada incelenmesi gerektiğini belirtir. Bunları deneysel alan dönemi, kendine özgü çalışmalar alanı dönemi, yazar ve okurları olan, normları kısmen de olsa belirlenmiş bir alan dönemi olarak sıralar. Deneysel dönemin başlangıcı (1959) Almanya’dan Théo Lutz ve Amerika’dan Brion Grisin’in permütasyonel çalışmalarına kadar götürülür. Bilgisayarın yazınsal bir yaratım aracı olarak kullanılmasının öncülüğünü eden bu çalışmalar daha sonra 60’lı ve 70’li yıllar boyunca Amerika ve Avrupa kıtalarında devam eder. Bu çalışmalar arasında en dikkat çekenlerden biri Jean Boudot’nun (1964) (*La Machine à Ecrire*) *Yazı Makinesi*’dir. Alanın uzmanlarınca bu eserin “bilgisayar destekli yazın kavramını iyi bir şekilde ortaya koyduğundan” (Bouchardon, 2009:192) bahsedilir. *Yazı makinesi*, içinde üretilmiş metinleri birleştiren kombinasyonel bir programdır. Bu program bilgisayarı, yazınsal süreçlerin (eserin) belirli bir aşamada bitmemesini sağlayan, yani hem eserin hem de onunla birlikte gelen yazınsallığın boyutunu tarihsel olarak uzatan bir mekanizmadır.

Kendine özgü çalışmalar alanı olarak dijital yazının varlığını ortaya koyduğu dönem seksenli yılların başına rastlar. 1982 yılında kurulan L’ALAMO (L’Atelier de

Littérature Assistée par la Mathématique et les Ordinateurs) Bilgisayar ve Matematik Destekli Yazın Atölyesi özellikle bilgisayarlı bir yazın alanını talep eder. Diğer bir ifadeyle bilgisayar alanında ortaya çıkan ürünlerin yazın alanına dahil edilmesi için uğraşır. Bu dönem otomatik metinler, kombinasyonel şiirler, Amerika’da hipermetin kurmacalar, Fransa’da hareketli şiirler gibi yeni bilgisayarlı sanat/yazın türlerine sahne olur. Özellikle Michael Joyce’un (1987) (*Afternoon, a story*) *Öğleden sonra, Bir Hikâye* adlı eseri bu alanda büyük bir yankı uyandırır. Modern romanın açılımlarını hipermetin teorisi ve teknolojisi ile birleştiren bu öncü eser *Storyspace* adında bir yazılım aracılığıyla üretilir. Bu program dijital yazın alanında ürünler vermek için özel olarak tasarlanır. Ancak bugünün bilgisayarlı alan olanaklarının zenginliği bu yazılımın dijital yazın ürünleri üretmede tek başına yol almasına ya da önderlik etmesine izin vermez. İkinci dönemin önemli gelişmelerinden bir diğeri *Alire* dergisinin yayın hayatına başlamasıdır. Burada dergi ifadesi ile geleneksel alan ile ilişki kurulmaya çalışılırken bir dergi yayınlama eylemi ile alanın tanıtılmasına katkıda bulunulur.

Dijital yazının üçüncü döneminin kesin bir tarihi olmasa da 80’li yılların sonları ve 90’lı yılların başlarının bu dönemin açılmasına tanıklık ettiğini söylemek yanlış olmasa gerektir. Nitekim bu yıllarda DOC(K)S dergisinin yayınlanması ve HTML, Flash, Director, Macromedia gibi yeni editörlük yazılımların üretilmesiyle alandaki çalışmalar hız, zenginlik ve verimlilik kazanır. Başlangıçta “metni yapı-bozuma uğratma girişimi olarak ortaya çıkan hipermetin” (Clement, 2003) kavramı bu yıllarda, birbirine bağlantılı metin düşüncesinin çok ötesine taşınır. 1989 yılında kurulan L.A.I.R.E (Lecture, Art, Innovation, Recherche, Ecriture) Okuma, Sanat, Yenilik, Araştırma, Yazma ve 1999’da kurulan ELO (Electronic Literature Organization) Elektronik Yazın Birliği gibi kuruluş ve organizasyonların çabaları ile gerçekleştirilen, yeni olanaklar geliştirme, dağınık çalışmaları ve dijital sanat ürünlerinin tümünü belirli bir merkezde toplama girişimleri bu gelişimde önemli bir rol oynar.

Bugün artık Lucy de Boutiny’nin (*NON-roman*) *Roman Olmayan* (<http://www.synesthesie.com/boutiny/non2.htm>) ve Annie Abrahams’ın (*Ne me touchez pas/Don’t touch me*) *Dokunma Bana* (<http://bram.org/toucher/>) gibi metnin sınırlarını ortadan kaldırma girişiminde bulunan anlatılar ile karşılaşılır. Bu anlatılar

eser içindeki dilsel gösterge sistemini yok denecek seviyeye kadar azaltan ya da onların sınırlarını ve işlevini değiştiren dijital yazınsal ürünlerdir (Boottz, 2001:29-53).

1.1.2.Dijital Yazının Geleneksel ile Bağlantısı

“Dijital çağda adına yaşam denilen olgunun, biyolojik ve teknik bir altyapı üzerine kurulu diyalektiğin ürettiği kültürel (metinsel) süreçlerin onu üreten ilk ikisiyle girdiği iletişim ve etkileşim ilişkileri ekonomisinin bir sonucu olduğu düşünülür” (Tüfekçi, 2016b:112) . Siberkültür ve posthümanist ideolojiler yaşamın bu üç bileşenini birbirinin sebebi ve sonucu olarak görür. Bu bağlamda dijital yazın ürünleri de üç ayaklı bu yapının bir sonucu olmaktan kurtulamaz. Yani ondan önce üretilmiş olan mekanik, organik ve metinsel birikimlerin izlerini taşımaktadır.

Bouchardon *Dijital Yazın, Etkileşimli Anlatı* (2009) isimli eserinde dijital yazınsallığı anlatı kavramı üzerinden açıklamaya çalışır. Söz konusu incelemede Genette’in düşüncelerini anlatı olgusunun ana başvuru kaynağı olarak görür.

Genette (2004a) yazını “belirleyici” ve “durumsal” olmak üzere iki rejime ayırır. Burada belirleyici rejim ile yazın alanının (yazın bilimi, tarihi, sanatı vb.) geçmişten bugüne ürettiği tüm uzlaşımın anımsatılırken, durumsal rejim kavramı ile daha çok geleneksel yazından sapma girişimlerini gösteren geçici beğeniler üzerinde durulduğu düşünülür. Bu noktada dijital yazın alanı da klasik retorik çerçevesinde, geleneksel yazından bir sapma olarak görüldüğü için bu ikinci rejimin altında sıralanır.

Bu bağlamda dijital yazının kökenlerinin geleneksel yazınsal ve kültürel oluşumlarda gözlemlenen ikincil, ayrılıkçı ya da Genette’in ifadesiyle “durumsal rejime” ait ürünlerde aranması doğal bir yol olarak görülür. Bouchardon (2009:188) çalışmalarında söz konusu tüm bu ayrılıkçı oluşumları üçe ayırır: kombinasyonel yazı, parçalı yazı ve işitsel görsel yazı.

Kombinasyonel yazının en önemli savunucuları OULIPO kurucularıdır. Aralarında Raymond Queneau, Georges Perec ve Italo Calvino gibi ünlü yazarların bulunduğu, geleneksel yazının sınırlılıklarını aşmaya çalışan bu oluşum, hipermetin kavramı üzerinde genelleştirilen dijital yazın ürünlerinin başlıca özelliklerini deneysel çalışmalar aracılığıyla somutlaştırmaya çalışır. Bu anlamda Queneau’nun (1961) *Yüz*

Bin Milyar Şiir isimli kombinasyonel şiir denemesi ile bu yaklaşımın en somut örneklerinden biri verilir. Aynı şekilde yine Queneau'nun (1981) *Kendi Tarzında Bir Öykü* isimli çalışması, yirmi bir soru ve/veya öneriden oluşan, okurun kendi kombinasyonel seçim özgürlüğüyle okuyabileceği sonluluk kavramını tartışmaya açan yazınsal bir anlatı olarak üretilir. Anlatıda her bir soru veya öneri okuru doğrusal olmayan bir diğer soru veya öneriye ya da en başa yönlendirir. Böylelikle okura sonsuz bir okuma zinciri deneyimi sunmak amaçlanır. Daha sonraları Gerard Dalmon tarafından dijital ortama da aktarılan bu eser hipermetnin seçim ve etkileşim mantığını basılı destek üzerinde sunmaya çalışan önemli bir eserdir.

Dijital yazın ürünlerinin önceki yazınsal deneyimlerden devraldığı bir diğer özellik ise parçalılıktır. Yazın tarihi boyunca değişik akımlarda kendine yer bulan parçalı yazı, özellikle alman romantizmi, postmodernizm ve yeni roman akımı taraftarlarınca sıklıkla kullanılır. Kubilay Aktulum'un da süreksizlik ve kopukluk gibi "*parçalılığın da modern olduğu kadar, postmodern yazı ve anlatıların öne çıkan temel bir özelliği*" (Aktulum, 2004:50) olduğunu belirtmesi bu bakış açısını doğrulaması noktasında anlamlıdır.

Dijital yazın alanının önemli kuramcıları yazında parçalılığı farklı bir açıdan ele alır. Örneğin Clément (2003) parçalılık konusunda daha çok parça bütün ilişkisi üzerine odaklanır. O, parçalılığın, parçanın bütüne farklı bir şekilde entegre edilmesi olduğunu aktarır. Clément'a göre hipermetinde bütüne ne aynı anda ne de ardışık bir şekilde erişilemez. Bu teknoloji ile bir üstmetin oluşturma sürecinde okur ancak ulaşabildiği parçaların toplamından ürettiği kendi metnini kurabilir. Bunun dışında yazar, makine ve yazılım üçgeninde potansiyel bir metin üretmek için depolanmış verilerin tümüne erişilemez.

Bu bağlamda parçalılığın hipermetindeki kurgusu geleneksel yazın çalışmalarına göre değişiklik gösterdiği gözlemlenir. Geleneksel yazın çalışmalarında parçalılık ne derece karmaşık olursa olsun okurun erişimine açık bir halde bulunurken hipermetindeki parçalılık erişilebilir değildir. Bunun yapısını ortaya koyan kişi okur ve onun okuma etkinliği boyunca oluşturduğu yoldur. Bazı dijital yazın ürünlerinde belirli bir okur tarafından çizilen bu yola farklı bir okurun erişebilmesi asla olanaklı olmamaktadır.

Diğer taraftan dijital yazın, işitsel ve görsel kökenlerini de geleneksel yazın çalışmalarında bulur. Genellikle geleneksel yazından bir kayma, kopuş gibi gösterilen akımlar ve onların temsilcileri bu kaynağın merkezinde bulunur. Bunlardan somut şiir, işitsel şiir, letrist (harfçi) şiir vb. dijital yazın ürünlerinin örnek alındığı belirli çalışmaların başında gelir.

Yirminci yüzyılda “yazınsal bir sanattan genel göstergebilimsel bir sanata dönüşen” (Boottz, 2008:105) şiir, dijital alanda daha bir özgürleşir. Bu bağlamda şiirin hem soyut hem de somut unsurları alabildiğine irdelenmeye başlanır. “Dijital yazın harflere bir maddesellik ve dolayısıyla da metne yeni bir ifade biçimi katar” (Di Rosario, 2011:99). Göstergebirimler arasında oynanan oyunlar ile sözbirimler sesbirimlere ya da resimbirimlere dönüştürülür. Böylelikle binlerce yıldır aralarında parçalanmaz tek bir ilişki kurulmaya çalışılan dil ve düşünce arasındaki dikotomi yapıbozuma uğratarak söz konusu ilişkide farklı boyutların da işlerliğe sokulabileceği gösterilmeye çalışılır.

“Yapısalcılık, gelecekçilik, Dada hareketi ve son zamanlarda ortaya çıkmış olan afişist hareket bizi metnin nerede başladığını ve nerede bittiğini bilemeyeceğimiz görseller, harfler ve kelimelerin oyunları ile oluşturulan tablolara aşına kıl[mıştır]” (Maza, 2008:11). Bugün “yeni medya” diye adlandırılan dijital taşıyıcı düzenek üzerinde sergilenen çoklumedya özelliği taşıyan ürünler, geçmişte her birinde farklı medyaların, modların ya da gösterge sistemlerinin biraradalığı yoluyla söz konusu farklı sistemler arasındaki sınırları zorlayan eserlerden bir adım ileri giderek bu farklılıkların tümünü aynı pota içinde eritmeye çalışır.

Dijital yazının önemli isimlerinden Clément (2002), Borges’un (1978) *Kum Kitabı* isimli eserini benzer bir şekilde yine bu çerçevede değerlendirir. Clément’a göre bitmeyen bir kitap fikrini işleyen bu eser hipermetnin temel özelliklerini bünyesinde barındırır. Araştırmacı için *Kum Kitabı* “başı ve sonu olmayan, bir gezinti alanını, bir sergiyi, bir müzeyi, bir şehri ziyaret eder gibi içine girip çıktığımız bir metindir” (Clément, 2002).

Yirminci yüzyılın ikinci yarısı yukarıda sayılan örnekler gibi geleneksel yazın çalışmalarından uzaklaşan birçok ayrılıkçı ve aşırılıkçı harekete tanık olur. “Altmışlı yılların yeni romanından itibaren zamansal öykülemenin tanımlamalı-uzamsal öyküleme lehine ağırlık kaybettiği” (Luc Dall’Armellina, 2008:19) gözlemlenir. Yine

aynı şekilde anlatılardaki “nedensellik, anılarda başıboş dolaşma” (Luc Dall’Armellina, 2008:19) lehine bir yönelim kazanır. Söz konusu bu çalışmalar daha sonraları dijital taşıyıcı düzenek üzerinde gerçekleştirilen yazınsal deney ve deneyimlere de önderlik eder. Bunların birçoğu klasik anlatı kavramının altını oymaya ya da içini boşaltmaya ona yeni bir boyut eklemeye çalışır. Eserlerde öykülemenin aleyhine çoklumedya kullanımı ve farklı gösterge sistemleri kullanıldığı gözlemlenir. Bu bağlamda çeşitli gösterge sistemleri arasındaki ilişki ve birbirine geçişlerin yaşandığı bir gelişme ortaya çıkar. Buradan yola çıkan dijital yazın düzenekleri “temsilden ziyade sunum, uzlaşımlarla kurulan bir sahneleme yerine olasılıkların uzamsallığı, bir yazarın otoritesi yerine anlık üretim olasılıkları sağlayan bir mekanizma” (Luc Dall’Armellina, 2008:19) olarak üretilen birer süreçürüne dönüşür.

Türkiye’de de dijital yazın çalışmalarının hem tarihsel hem de gelişimsel anlamda yukarıda açıklanan yaklaşım ile paralellik göstermesi, buradaki tespitlerin doğruluğu konusunda önemli destekleyici göstergelerden birini oluşturur. Bu bağlamda elinizdeki çalışmaya inceleme konusu olan Murat Gülsoy’un deneysel dijital yazın eserleri söz konusu çerçevede göz ardı edilmemesi gereken çalışmalardır. Türkiye’de deneysel yazının önemli temsilcilerinden olan Gülsoy, yazı, yazın ve bunlarla birlikte gelen diğer kavramları irdelemeye çalışan, onların sınırlarını zorlayan, onları farklı gösterge sistemleri ve medyalar ile zenginleştiren, çeşitli taşıyıcı düzenekleri üzerinde sergileyen *Yazı Çözü* (2012) benzeri eserlere imza atar. Basılı taşıyıcı hedef alınarak üretilen bu tip yazınsal çalışmalarda, Aristo’dan miras alınan öykü, kişi, olay örgüsü, yer, zaman gibi kavramlar bir kenara bırakılmaya çalışılarak daha çok yazını yorumsal üstmetinsellik bağlamında irdeleyen anlatılar üretilir. Gülsoy’un eserleri (birçok kısa öyküsü) anlam üretmekten ziyade biçim üzerinde oyunlar oynanan, sanatın, bilimin ve yorumun iç içe geçtiği deneysel çalışmalara dönüşür. Bunlarla da yetinmeyen Gülsoy birtakım eserlerini doğrudan dijital anlatsal düzenek üzerinde üretmeyi ve bu düzenek üzerinde yayınlamayı tercih eder. Böylece yazılı basın evrenine ait anlatıların dijital evrende yeniden vücut bulmasını olanaklı kılar ve onlara yeni bir evrenin penceresinden bakabilmenin kapılarını aralar.

1.1.3. Dijital Yazın Ürünlerinin Tanımlanmasında Karşılaşılan Zorluklar

Dijital yazın alanında halihazırda var olan karmaşayı aşmanın en önemli yollarından biri söz konusu ürünlerin sosyolojik, kültürel, teknik, teknolojik, ekonomik, estetik vb. özelliklerini, sınırlarını, sınırlılıklarını ve olumluluklarını ortaya koymaktan geçmektedir. Bunların en başında ise somut bir nesne olarak onun tam olarak ne olduğunun ve olmadığına belirlenmeye çalışılması önem kazanır.

Davallon (2004) (*Objet Concret, Objet Scientifique, Objet de Recherche*) *Somut Nesne, Bilimsel Nesne, İnceleme Nesnesi* isimli çalışmasında teknik ve sosyal gerçeklikten doğan araştırma nesnesi olarak dijital yazın ürününün bir haritasını çıkarmaya çalışır. Davallon bu bağlamda dijital yazın ürününün “bir taraftan gözlem alanına ait olan somut nesnelere diğer taraftan ise var olan gerçekliğin açıklayıcı temsilleri olan bilimsel ve araştırma nesnelere” (Davallon, 2004:33) olduğunu düşünür. Bu durum söz konusu nesnenin iki önemli özelliği, “yazınsallığı” ve “dijital” (destek üzerinde) (Bouchardon, 2014:37) olması, üzerine vurgu yapar. Dolayısıyla farklı disiplinlerin özelliklerini değişik oranlarda bünyesinde barındıran böyle karmaşık bir yapının araştırma nesnesi olarak tanımlanması ve sınırlarının çizilmesi kolay değildir.

Bu zorluklar dijital yazın alanı çalışanlarınca farklı başlıklar altında sınıflandırılarak incelenir: Artsüremli bir yaklaşımla bakıldığında değişik zaman aralıklarında bilimsel, teknik ve teknolojik gelişmelere bağlı olarak birbirinden çok farklı yapıda ürünlerle karşılaşıldığı gözlemlenir. Aynı zaman aralığı üzerine odaklanılmaya çalışıldığında ise bu kez farklı coğrafyalara ait ürünlerin doğrusal tarih sürecinde kendi toplumsal yapılarından değişik oranlarda etkilendiği ve böylece farklı dijital eserler ortaya konduğu gözlemlenir. Bu nesnenin karmaşık yapısını oluşturan durumlardan bir diğeri, söz konusu ürünleri oluştururken kullanılan donanım ve yazılım olanaklarının çeşitliliğidir. Mac, PC gibi farklı destek sistemleri, bunlarla birlikte gelişen değişik, program ve yazılımlar, tüm bunlara paralel olarak üretilebilen çeşitli işitsel ve görsel medya olanakları ve bunların hepsinin gösterme araçları üzerindeki (ekran) çıktılarının çeşitliliği bu karmaşık nesnenin tanımlanma ve sınıflanmasında önemli bir zorluk teşkil eder. Tüm bunların yanında bu ürünlerin

dağıtım olanaklarının da çeşitlilik göstermesi (CD, internet, [canlı, görsel, anlık vb.] performans vb.) yine bu eserlerin oluşturulma aşamasında farklı altyapıların kullanılmasını gerekli kılar. Ortaya konulan ürün çeşitliğinin yanında, dijital yazın alanının sınırlarının henüz tam olarak çizilememiş bir deneysel disiplin olması, söz konusu ürünlerin akademik, kurumsal ya da sosyal çevrede tam olarak tanınmaması ve bu ürünler üzerine yeteri kadar açıklayıcı, yorumlayıcı ve eleştirel çalışmalar yapılmamış olması da söz konusu nesnenin tanımlanmasını zorlaştıran etkenler arasında sayılabilir (Bouchardon, 2014:37-42).

Bir araştırma nesnesi olarak dijital yazın ürününün belirli bir alanın sınırlarının içine kesin olarak dahil edilememesi bu alanda araştırma yapanların karşılaşacağı sorunların bir diğeridir. Araştırmacı, bütüncesi içine yalnızca dijital düzenekler vasıtasıyla ve yalnızca dijital düzenekler için üretilen ürünleri mi alacak yoksa basılı destek araçları üzerinde sergilenmek amacıyla üretilmiş eserlerin daha sonra teknik olanaklar kullanılarak dijitalleştirilen kopyaları da bu ürünler arasında sayılacak mıdır? Kendine özgü bir medyalararası yaklaşımla tüm medyaları kendi düzeneği üzerinde tek bir potada eritme eğilimi gösteren bilgisayar teknolojileri ile üretilen anlatıların sınıflanmasında dilsel, görsel vb. farklı göstergebilimsel sistemler göz önünde bulundurularak dijital sanat, dijital yazın ayrımı yapılacak mıdır? Bölgesel kültürel ürünler ile evrensel dijital anlatılar arasındaki sınır nerede olacaktır? Somut ve soyut (bilgisayar [makine] ve program) olanakların tümünü bünyesinde barındıran bu nesnenin kullanıcı için görünenin arkasındaki (soyut ve somut tüm süreçleri kapsayan) düzeneğin önemi ya da yazınsal ve bilimsel incelemedeki değeri ne olacaktır?

Yukarıda söz konusu edilen tüm bakış açılarından, somut bir araştırma nesnesi olarak dijital anlatıların ne kadar problemlili bir yapı sergilediklerinin ortada olduğu gözlemlenmektedir. Yeni gelişen deneysel bir disiplin olan dijital yazın alanında yapılacak her çalışmanın dolayısıyla söz konusu belirsizliklerin bir yönünü dahi olsa çözümlenme gayreti içinde olacağı bu noktada anlamlıdır.

1.1.4. Dijital Yazını Tanımlama Çalışmaları

Dijital taşıyıcı düzenekler için onların olanakları kullanılarak üretilen, yazımsal bir amacı ve işlevi olan metinler son birkaç on yıldır hızla gelişmekte ve çoğalmaktadır. Bu metinlerin oluşturulması ve irdelenmesi için yürütülen çalışmalar, yeni bir disiplin oluşturulmakta olduğunun bilinciyle, daha çok deneysel bir alan olma özelliğiyle öne çıkmaktadır. Bu oluşumun, başladığı ilk günden beri “yazımsal deneyler için bir laboratuvar” (Bouchardon, 2009) oluşturduğu alanın çeşitli çalışanları tarafından vurgulanır. Bu bağlamda “dijital sanatın özelliklerinden bir tanesi de gönüllülük esaslı deneysel çalışmalar olarak adlandırılabilir bir yoldan yeni alanlar açmak, yeni pratikler tecrübe etmek ve yeni biçimler icat etmektir” (Clément, 2008:7).

Deneysel bu çalışmalarda gün yüzüne çıkarılan dijital yazının, isminden de anlaşılacağı üzere en önemli iki bileşeni dijitallik ve yazımsallıktır. Dijital ve yazın arasındaki ilişkiyi Gendolla ve Schafer (2007), sonraları Bouchardon’un (2009 ; 2014) da birçok çalışmasında üzerinde ısrarla duracağı, “gerilim” kavramı üzerinden açıklamaya çalışır. Onlara göre “genel yazın bilimi, dilbilimsel göstergeler alanı ve medya teknolojisi alanında belirli bir gerilim ilişkisi mevcuttur. Bu gerilimi ortaya çıkarmanın yollarından biri dijitalin genel yazın alanından farkını ortaya koymaktan geçmektedir” (Gendolla ve Schafer, 2007).

Dijital her şeyden önce teknik bir gerçekliktir. Dolayısıyla dijital yazın hem bir teknik gerçeği hem de bir teorik söylemi içinde barındırır. Teorik çerçeveden bakıldığında dijitalin ana iki özelliği göze çarpar; bunlar: “ayrıklaştırma” ve “işlemdir” (Bachimont, 2007). Ayrıklaştırılmış yapı, içinde devamsız, farklı, ayrık unsurların yani değişik medyaların birleşiminden oluşan bir sisteme göndermede bulunur. Bu ayrık yapılar ikili kodlar halinde birbirinin aynısı olan yapıbirimlere dönüştürülür. Diğer bir ifadeyle aynı birimlere indirgenerek üzerlerindeki temsil sistemlerinden soyutlanırlar. Diğer taraftan işleme ise bu sistemin ortaya koyduğu süreçürünün kesintisiz olarak işlenebilir olduğunun vurgusunu yapar. Burada ürünün bir süreç dönüştürüldüğü ve bu süreci işlevselleştiren unsurun da geleneksel anlatılarda ürün oluşumunda bir görevi olmayan okur/kullanıcı tarafından gerçekleştirildiği gözlemlenir.

“Dijitalin içindeki ikili kod insan tarafından yorumlanabilir değildir. Kendine ait bir anlamı ve yorumlaması yoktur. İşlevsel olarak da kendisini oluşturan maddesellikten yalıttır” (Bouchardon, 2014:12). Diğer bir ifadeyle dijital yazım sürecinde içerik ve üretim arasında anlamsal bir bağıntı bulunmamaktadır. Dijitalin içinde halihazırda bir gösteren mevcut değildir. Clément (2001) “makine için metnin, biriktirilecek, iletilecek, dönüştürülecek vb. soyut bir gösterge dizisinden öte bir şey olmadığından” söz eder. İkili kod seviyesindeki metin sayfanın düzenini değil onun yazma sisteminin karakterlerini yeniden üretir. Bunun için her bir göstergebirimi, sözlükbirimi, biçembirimi, sesbirimi vb. sayısal değerler üzerinden yazmaktadır.

Dijital yazındaki işlenebilir olma özelliği iki seviyede ele alınmalıdır. Bunlardan birincisi ayrık, anlamdışı, algoritmik üniteler tarafından gerçekleştirilen hesaplamalı işleme; ikincisi ise içinde göstergesel biçimleri barındıran kullanıcı düzeyinde gerçekleşen işlemdir (Bouchardon, 2014:14). Dijital ortamda sanatsal ya da yazınsal bir üretimi oluşturan şey bu iki işleme boyutu arasındaki geçişliliklerdir. Bu geçişlilikte önemli bir gerilim ilişkisi açığa çıkmaktadır.

“Yazın ve sanat genel anlamda içinde önceden anlam olmayana anlam vermek olarak düşünülürken, dijital bunu işleyebilmek için içinde anlam olanı anlamdan soyut yapıya bölerek işe başlar” (Bouchardon, 2014:14). Dolayısıyla yazın bir anlamlandırma işlemler dizisi iken dijital bir anlamdan soyutlama işlemler dizisine dönüşür. Dijital yazın işte bu, “yazının anlamlı kıldığı ve dijital ortamın işleyebilmek için anlamdan soyutladığını yeniden anlamlandırmakla söz konusu gerilimi içinde barındırır” (Bouchardon, 2014:14).

Dijital yazın ürünlerinin tüm medya ve gösterge sistemlerini bünyesinde harmanlayan teknik bir altyapı üzerinde kurulu olması bunların tanımlanmasında değişik yaklaşımların oluşmasına yol açar. Her araştırmacı ait olduğu ana disipline göre bu ürünlere farklı bir açıdan yaklaşır. Kimi araştırmacılar dijital anlatıları tanımlarken eserin dil ile ilişkisi üzerinde dururlarken, kimileri ağırlığı program kavramı üzerine verirler, bazıları eserin iletişim boyutunu ön plana çıkarmaya çalışırken diğerleri bunların teknik boyutunu vurgulamayı seçerler.

1999 yılında kurulan, dijital yazın alanında önemli bir birlik sağlama gayreti içinde tüm çalışmaları ve çalışanları aynı çatı altında birleştiren *ELO (Electronic Literature Organization) Elektronik Yazın Birliği* kendi sitesi üzerinde bu ürünleri

tanımlarken dijital yazın eserlerinin “önemli yazınsal özellikler taşıyan ve bilgisayarın tek başına ya da ağ üzerindeki tüm kaynak ve yeteneklerini kullanan çalışmalara atıfta bulunduğunu” (<http://eliterature.org/what-is-e-lit/>) yazar. Söz konusu çalışmanın ileriki bölümlerinde ise bunların “doğuştan dijital” olmaları gerektiği üzerine vurgu yapılır. Bu vurgu alanın farklı araştırmacıları tarafından sürekli tekrar edilir Clément (2007), Hayles (2008), Simonowski (2010).

Yukarıdaki genel açıklamalardan dijital yazın ürünlerinin yazınsal özellikler taşıdığı, teknik bir düzenek üzerinde korunup sergilendikleri ve doğuştan dijital oldukları çıkarılması yapılabilir. Burada yazınsallığın teknik birleşiminden kaynaklanan iki büyük çatışma göze çarpmaktadır. Bunlardan birincisi (ileriki bölümlerde etraflıca irdelenecek olan) teknik ve yazınsalın arasındaki gerilim ilişkisi iken bir diğeri dijital olan ve dijitalize olan arasındaki çatışmadır.

Yazının geleneksel alandan ayrılıp dijital yazına dönüşmesindeki en temel ilkelerden biri bu alanda çalışan tüm araştırmacıların üzerinde hemfikir olduğu doğuştan dijital olma ilkesidir. Bu ilke dijital anlatıların, geleneksel yollarla basılı destek üzerinde sergileme amaçlı üretildikten sonra dijitalize edilerek dijital düzenekler üzerinde sergilenen ürünlerden farklı olduklarını vurgular. Çünkü dijital ortamda ve dijital ortam için üretilen anlatılar “çoklumedya, hareketli resim ve etkileşim boyutları nedeniyle basıldıklarında [dijital yazın çerçevesinden] tüm anlamlarını [ve işlevlerini] yitirirler” (Bouchardon, 2014:45). Nitekim Clément da dijitalize bir anlatı ile dijital anlatı arasındaki farkı açıklarken aynı noktaya vurgu yaparak kâğıt desteği üzerinde üretilen ürünlerin dijital ortama aktarılmasıyla oluşan ürünlere (PDF, EPUB vb.) dijitalize edilmiş anlatılar derken gerçek dijital anlatı ürünlerinin “varlık nedenlerini oluşturan özellikleri kaybetmeden basılabilmelerinin olanaksız” (Clément, 2007:14) olduğunu aktarır.

Dijital yazın eseri “bilgisayar tarafından gerçekleştirilen dijital bilgisayar gerektiren yazınsal bir çalışmadır” (Wardrip-Fruin, 2010) Ancak bu bilgisayar işlemi basit bir gösterim düzeneğine aktarım eylemi gibi algılanmamalıdır. Söz konusu yapı geleneksel bir yazın ürünü gibi kendi başına var olamamaktadır. Bu yapı her okuma deneyimi için onu harekete geçirecek bir kullanıcıya yani okura ihtiyaç duymaktadır. Onun öncesinde mekanizmanın derinliklerinde ikili kodlar şeklinde yazılmış ve birçoğu her seferinde değişik çıktılar verecek olan bir üretim potansiyeli olarak varlıklarını sürdürmektedir.

Dijital yazın alanında önemli eserlere imza atmış ve bu alanda değişik yaklaşımlar geliştirmiş olan Fransız araştırmacı Bouchardon (2014:41) bu “doğuştan dijital” oluşun teknik boyutuna vurgu yapmaktadır. Çalışmalarında Jeanneret’nin video konferansından aldığı bir ifadesine dayanarak “tekniğin estetik boyutu[nu]” (Bouchardon, 2014:41) anımsatır. Burada estetik oluş geleneksel yazın alanında bilinenden farklı olarak bilgisayarlı düzenek üzerinde üretilen dijital anlatının maddesel estetiği üzerindedir. Ona göre tekniğin estetik boyutu dijital yazın üretiminin tam merkezinde bulunmaktadır. Nitekim Bouchardon (2009) bir önceki önemli eseri (*Littérature Numérique*) *Dijital Yazın*’da bu ürünlerin “teknik düzeneğin yazınsallığını” ortaya koyduğundan bahsetmektedir. Bu bakış açısını Balpe (1997) da (*Une Littérature Si Technique*) *Öyle Teknik Bir Yazın* isimli makalesinde desteklemektedir. Diğer bir ifadeyle dijital alanın hemen hemen tüm çalışanları dijital yazının teknik boyutunun ve bunun estetiğinin söz konusu yazın ürünlerinin en temel özelliği olduğunu ortaya koymaya çalışmaktadır. Bu konu çalışmanın ilerleyen aşamalarında etraflıca incelenecektir.

Yukarıda kısaca sıralanmaya ve açıklanmaya çalışılan dijital yazının tüm özellikleri ve diğer veriler ışığında bu konuda sabitlenemeyen değişik tanımlamaların çıktığının söylenmesi yanlış olmayacaktır. Nitekim “dijitalin ortaya çıkışı, tarihi olarak heterojen olan verilerin genel ekonomisini etkili bir şekilde alabora ettiği” (Sense, 2011:75) ortadadır. Bu şartlar altında tüm o heterojen yapının uzanımlarının etkisinden kaçınılarak tek bir bakış açısıyla bu alanda bir netlik sağlanması günün şartlarında olası görünmemektedir.

Dijital yazını dijital şiir olarak genelleştiren Bootz, bu alanda üretilen diğer tüm sanat eserlerinin bu başlık altında sınıflandırılmasından yanadır. Araştırmalarında dijital yazın eserlerinin “programlama” boyutu üzerine vurgu yapan Bootz, burada verdiği tanımda onlardan “programlanmış biçimler” olarak bahseder. Ona göre bu biçimler “bir programlama şekillendiren ve bir program ve okur tarafından gözlemlenebilen biçimler üreten sanatsal ve yazınsal biçimlerdir” (Bootz, 2006). Dolayısıyla programlama ve onu işleyen okur bu sanatsal varoluşun vazgeçilmez bir özelliği ve onun ayrılmaz bir parçasıdır. Hatta onu üreten sistemin en temel yapı taşlarıdır. Dolayısıyla bunlar olmaksızın herhangi bir dijital yazın/sanat ürününden bahsedilmesi olanaklı değildir.

Diğer taraftan dijital yazındaki “yazın” kavramı üzerine vurgu yapan ve bu alanı ortaya koymaya çalışırken “anlatı” kavramından yola çıkan Gendolla ve Schafer (2007), Bouchardon (2014) gibi araştırmacılar yaptıkları tanımlamalarda dijital yazın ürünlerinin doğasında bulunduğunu düşündükleri “gerilim” ilişkisinin altını çizmeyi seçerler. Onlara göre dijital anlatılar “dijital [taşıyıcı düzeneğe ait] özellikleri ve yazınsallığı bir gerilim ilişkisine sokan yaratılar bütünlüğüdür” (Bouchardon, 2014:75). Diğer bir ifadeyle dijital bir anlatı bu gerilimin sonucunda ortaya çıkmaktadır.

1.1.5. Dijital Yazını Oluşturan Gerilimler

Dijital yazın eserlerinin tanımlanmasında onların üzerlerinde taşıdıkları düşünülen gerilim ilişkileri ön plana çıkarılır (Bouchardon, 2014:47-56). Dijital anlatıları oluşturan tüm unsurlarda izlerinin gösterilmeye çalışıldığı bu gerilim ilişkileri ilk olarak “taşıyıcıların gerilimi” üzerinden ortaya konulmaya çalışılır. Taşıyıcıların gerilimi ile, gösterme düzlemleri açısından sayfa üzerinde ürünler veren basılı taşıyıcı ile ekran üzerinde eserler veren dijital taşıyıcı arasındaki gerilim ilişkisi söz konusu edilir.

Basılı taşıyıcıların ve dijital anlatsal düzeneğin görünürde benzer özellikler sergiledikleri düşünülür. Oysa söz konusu eserler karşılıklı incelendiğinde bunun böyle olmadığı anlaşılmaktadır. Basılı bir eserde bulunan anlatı, imgelem düzleminde somut taşıyıcı düzleme yazar tarafından aktarılır. Söz konusu imgelem basılı taşıyıcının biçimsel özellikleri göz önünde tutularak üretilir. Bu aktarım sonucunda elde edilen ürünün, daha sonra okura kolayca ulaştırılabilmesi için basım teknolojisi araçlarıyla çoğaltılıp dağıtılması gerekir. Dolayısıyla basılı teknolojinin çoğaltım ve dağıtım araçları da bu biçimde ve eserini buna göre hazırlayan yazarın imgeleminde oluşturduğu anlatı üzerinde belirleyici etkenlerden birine dönüşür.

Basılı taşıyıcı üzerine çeşitli teknik olanaklarla aktarılan bu somut yapı tüketicisinden bağımsız bir şekilde vardır ve oradadır. Yaratılmış somut bir ürün olma özelliğiyle yazarını ve genel anlamda yazarlık kurumunu da yücelten bu yapı üretim anlamında okuru bu sistemin dışında bırakır. Bu somut ürünün edilgen bir tüketicisi olan okurun onun içindeki anlatıyı anlamlandırması açısından çok fazla özgür olduğu

söylenemez. Değişik kültürel alanlardan beslenerek gelen farklı okurlara göre basılı taşıyıcı üzerinde bulunan eserlerden farklı anlamlar üretilebileceği doğrudur. Ancak bu üretim ya da yorumlama Eco'nun eserlerinde belirttiği “örnek okur” (Eco, 2012) kavramını aşamayacak ya da eğer aşar ise “aşırı yorum”a (Eco, 2014) neden olacak ve eserle bağıntısı olmayan olası anlatılara göndermede bulunacaktır. Diğer bir ifadeyle Eco'nun “örnek okur” kavramında anımsattığı gibi eser kendi okurunu yaratacaktır. Her ne kadar avangart eleştiri yöntemlerinin eserin sonsuz anlamlılığında bahsetse bile bu sonsuzluk eserin çizdiği sınırların ötesine geçemeyecektir. Söz konusu okurun entelektüel seviyesi ne olursa olsun metnin izin verdiği ötesindeki okumalar “aşırı yorumlamalara” (Eco, 2014) neden olacaktır.

Dijital taşıyıcının, basılı taşıyıcının izin verdiği söz konusu sınırları hem üretim hem de anlamlandırma düzleminde sonsuzluğa doğru genişletme eğiliminde olduğu görülür. Dijital yazın eserleri her ne kadar görsel olarak basılı atalarına benzer çıktılar veriyor görünseler de herhangi bir dijital yazın eseri “var olma amacını kaybetmeden basılamaz” (Bachimont, 2007:261). Bu iki taşıyıcı sistemi birbirinden ayıran en önemli özellik budur. Çünkü dijital bir anlatı bağlarından, uzantılarından koparıldığı anda oluşturulma amacını ve işlevini kaybeder. Nitekim ses, animasyon gibi dinamik değişik medyalar barındıran dijital anlatıların basılı taşıyıcıdaki gibi analog tek bir medya üzerinde sergilenebilme olanağı yoktur.

Diğer taraftan basılı taşıyıcılarda bulunan eser sabit, değiştirilemez özelliğiyle orada kendi başına var olurken dijital taşıyıcılar üzerindeki etkileşimli dijital anlatılar kendi başlarına var olamazlar. Bir kitabın okuru tarafından sayfaları çevrilmese bile o, anlatı taşıyıcısı somut bir nesne olarak raflarda durmaya devam eder. Öte yandan okurunun onunla gerçekleştirdiği fiziksel etkileşim (eline alma, sayfalarını çevirme vb.) de bu medya üzerine yazılmış olan hikâyenin anlatisallaşmasında ya da yorumlanmasında herhangi olumsuz ya da olumlu bir etki üretmez. Oysa dijital taşıyıcı üzerine ikili kodlar halinde yazılan eser kullanıcısının işleme etkinliği olmadan bir anlatıya dönüşmeyecektir. “Anlatısal makroyapı” (Bouchardon, 2009:86) olarak adlandırılan dijital anlatılar, içinde anlatı evreninin tüm olasılıklarını (okur/kullanıcı/oyuncunun etkileşimine göre değişen farklı çıktılar) barındıran potansiyel bir güç olarak bilgisayarlı taşıyıcı üzerine ikili kodlar halinde yazılmışlardır. Potansiyel halde bulunan bu anlatısal makroyapıyı hiperkurmaca sürecinde bir üst anlatı

oluşturmak için harekete geçirecek unsur, bu evrene dışarıdan mekanik ve bilişsel yollarla eklemenecek olan okur/kullanıcıdır.

Dijital yazının ortaya koyduğu üzerinde durduğu ana gerilimlerin bir diğeri geleneksel metinlerin ve dijital metinlerin yazı olanakları arasındaki gerilimdir, yani geleneksel yazı ve programlanmış yazı arasındaki gerilim (Bouchardon, 2014). Bachimont (2010:170), programı “gelecekte olacak olanı en doğru şekilde kesinliğe ulaştırmak için ondan belirsizliği ve beklenmeden doğabilecek olanı elimine etme aracı” olarak tanımlar. Geleneksel anlamda yazı, herhangi bir düşünceyi simgesel işaretlerle basılı taşıyıcılar üzerine yansıtan ifade aracı iken program, simgesel yazımların dijital ortamlarda otomatik olarak işlenmesine göndermede bulunur.

Geleneksel yazı olanakları ile programlanmış yazı arasındaki gerilim ilişkisinin öncelikle kesinlik kavramı üzerinde düğümlendiği söylenebilir. Geleneksel yazı için somut (biçemsel/basılı) ve soyut (gösterilen, anlamsal) olarak iki düzlem belirlenirse bunlardan birinci düzlemin kesin ve belirli olduğu ikinci düzlemin ise yorumlanabilir ve belirsiz olduğu düşünülebilir. Programlanmış yazıyı ise üç düzlem üzerinden ele almak olasıdır. Bunlardan ilki ikili kodlar halinde dijital düzenekte bulunan program olarak yazı düzlemi, ikincisi her bir okurun deneyimlediği okuma etkinliğinin sonucunda üretilen anlatı olarak yazı düzlemi ve son olarak da okuma etkinliği sonucunda okurun çıkardığı yorumsal ya da anlamsal düzlemdir.

Dijital taşıyıcı düzenek üzerinde ikili kodlar halinde yazılmış bir program olarak yazı, bir taraftan anlatılama sürecindeki işlemsel basamakları kesinleştirme işlevi görürken, diğer taraftan her bir okurun rastlantısal (anlık) olarak seçeceği yollardan oluşan, başlangıçta kesin olmayan bir anlatı üretme olanağı sunar. Dolayısıyla programlanmış yazının kesinliğinin sunduğu bu rastlantısallık ile hem üretimsel hem de anlamsal düzeyde birbirinin aynısı olmayan anlatılar oluşturulduğu gözlemlenir. Burada söz konusu olan şey kesin oluş ve kesin olmayışın sonsuz oyununun bir çıktısıdır. Yazı ile kesinlik ve rastlantısallık üzerine bir gerilim ilişkisi kuran dijital anlatı kendi içindeki kesinliğin çıktısını da rastlantısallığa dönüştürür. Yani programın sunduğu kesinliğin, okur/kullanıcının rastlantısal hareketleriyle her birinin gelişimi ve sonucu önceden belirlenemeyen bir estetik/yazınsal anlatı süreci ürettiği gözlemlenir.

Geleneksel yazı ve programlanmış yazı arasındaki gerilimin bir diğere boyutu birincisinin bitmiş bir ürün ikincisinin ise bir süreç, bir performansa göndermede bulunmasıdır (Bouchardon, 2014:50). Rafta duran bitmiş bir ürünün aksine programlanmış yazı, halen yazılmakta olanı işaret etmektedir. Bu bağlamda geleneksel anlamda yazarlık ve okurluk kavramlarının da yeniden sorgulanması, konumlanması ve tanımlanması gerekmektedir. Nitekim basılı yayımlama teknolojileri ve bu teknolojileri üretmiş olan sosyokültürel ekonomik yapı yazarı bir tanrı gibi, yarattığı yapının sahibi konumuna getirirken, dijital programlanmış yazı olanakları yazara bitmiş bir ürün ortaya koyma fırsatı sunmamaktadır.

Geleneksel anlamda imgesel boyutta anlatıyı tasarlayan kişi olan yazar, dijital olanaklar çerçevesinde bu imgesel evreni dijital taşıyıcı üzerine aktarabilmek için farklı yazılımlara, programlara ve dolayısıyla da yazılımcılara ve programcılara ihtiyaç duyar. Yalnızca üretim seviyesinde sınırlı kalmayan bu ortaklık zorunluluğu, eserin bir anlatıya dönüştürülmesi sürecinde de ortaya çıkar. Bu sürecin okur/kullanıcının işleme (okuma) etkinliğine gereksinimi vardır. Söz konusu etkinlik ile okur, basılı taşıyıcı üzerinde gerçekleştirilen bilişsel düzeyi aşarak mekanik yollar, duyularası bir etkileşim ve bunlar aracılığıyla üretilen bilişsel süreçlerin sonucunda yalnızca kendine ait olan tek seferlik bir anlatı üretir.

Yukarıda açıkça görüldüğü üzere dijital ortamda bir anlatı elde edebilmek için yalnızca yazarın imgesel gücü ve kalemi yeterli olmamakta, bu imgeyi belirli bir saklama ortamına aktaracak ve oradaki verileri bir anlatıya dönüştürecek farklı makine, program ve kişilere ihtiyaç duyulmaktadır. Dijital anlatının yazarı, programcısı, tasarımcısı okur kullanıcıya bitmiş bir ürün değil farklı çıktıları, sonları, sonuçları ve yorumları olan bir yazı potansiyeli ile performans gerçekleştirme olanağı sunmaktadır. Okur kullanıcı ise bu potansiyel içinden programın ona verdiği kesin seçeneklerden, her okuma etkinliğinde rastgele birisini seçerek daha önce program tarafından belirlenmiş (geri dönüş olanağı sunmayan, bir seçilen yere bir daha gelinemeyen vb.) ancak başka bir okurun ulaşması olanaklı olmayan kendi çıktısını yani anlatısını yaratacaktır.

Dijital anlatıların oluşturduğu gerilimlerin bir diğere aynı bütün içine alınan farklı medyalar arasındaki gerilimdir (Bouchardon, 2014:52). Dijital medya geleneksel medyalardan farklı olarak tek yönlü değil çok yönlü bir medyadır. Diğere bir ifadeyle kitap, dergi, radyo, teyp, film, animasyon gibi farklı medyaları tek bir ürün,

anlatı içinde birleştirmektedir. Jeanneret ve Souchier (1999) dijital medyanın bu özelliğini vurgulamak için onu “ekran-yazım” olarak adlandırır. Ekran-yazım diğer tüm medyaların oluşturduğu yeni nesil bir yazım biçimidir. Bu yeni yazım “taşıyıcıların heterojenliğini ikili kodların homojenliği” (Jeanneret, 2000:118) üzerine yazmaktadır. Analog sistemlerde var olan tüm medyalar ve gösterge sistemleri dijital ortamda aynı yapı birimlerine, yani ikili kodlara dönüştürülerek dijital üretim olanakları üzerine yazılmakta, düzeneğe kaydedilen bu veriler dijital veri taşıyıcıları tarafından bir program vasıtasıyla gösterme organlarına taşınmakta ve burada kullanıcının işleme etkinliği tarafından çalıştırılarak bir süreçürüne dönüştürülmektedir.

Farklı medyaların aynı bütünde birleştirilmesi anlatı kavramını tek medyaya hapseden düşünce sistemlerini yapıbozuma uğratmaktadır. Bundan böyle anlatı ne yalnızca basılı taşıyıcıların ne radyonun ne de film endüstrisinin hegemonyası altındadır. Dolayısıyla geleneksel düşüncenin medyalararasılık kavramı da bu bağlamda yeniden sorgulanacak ve yeni bir boyut kazanacaktır.

Genel anlamıyla medyalararasılık “farklı medyalar arasındaki teması, farklı medyaların birlikteliğini ya da karşılıklı etkileşimini ifade eder” (Kayaoğlu, 2009:67). Tanımdan da anlaşılacağı üzere burada iki farklı boyut belirmektedir. Birincisi farklı medyaların kendi taşıyıcıları üzerinden başka bir medyaya bir bütün olarak aktarılmadan yalnızca diğer medyaların belirli unsurlarından öykünerek medyalararası bir ilişkiye sokulması iken, ikincisi farklı medyaların aynı bütün içinde bir ilişkiye sokulmasıdır. Dijital alanın işte daha çok bu ikincisi üzerinde kafa yorduğu gözlemlenir.

Yukarıda da belirtildiği üzere dijital düzenek tüm medyaların aynı yapıbirimlere dönüştürülmesini olanaklı kılar. Böylece tüm medyaların kendilerine özgü yapıbirimleri ile oynanarak her birinin özelliği bir diğerine aktarılır. Dolayısıyla medyalararası iletişim: anlatının yalnızca belirli boyutları ve unsurları arasındaki iletişim ve etkileşim ile sınırlı tutulmayarak dilsel temsil alanından görsel temsil alanına taşınan unsurlara, sadece görsel temsil araçları kullanılarak dilsel boyut kazandırılan anlatılara ve okuruna seslenen dilsel modlar vb. tarafından yeni, çoklumedya kullanılan bir yazım olanağına dönüştürülür. Bu anlamda bir video, yazı ile başlayan bir metne eklenirken, bir videonun uzantısı, yazılı bir metin veya görsel bir metin olabilmektedir. Kendine özgü düzeneği ve ikili kodları sayesinde

insanın ürettiği hemen hemen her tür analog medyayı bünyesinde barındırma yeteneği geliştiren yeni medya, geleneksel medyalardan oluşan tek bir medyaya dönüşürken dilsel unsurların sıfıra indirildiği ya da sözbirimlerin dil düzleminden görsel sanat düzlemine geçtiği yazınsal ya da sanatsal anlatılara evrilir. Bu bağlamda dijital alan yeni dizisel ve dizimsel bir yapı oluşturur. Diğer bir ifadeyle dijital taşıyıcı düzenek üzerinde çoklumedya ve çeşitli gösterge sistemlerinin kullanılması ile ortaya konan yeni bir gramer oluşturulur.

Dijital teknolojinin gelişimine kadar farklı medyalar üzerinde varlığını sürdüren değişik gösterge sistemleri dijital olanaklar aracılığıyla yeni bir bütünde birlikte işlevselleşirler. Söz konusu birliktelik ile üretilen yeni metinler, anlatılar ve estetik ürünler tek bir medya üzerinde sergilenirken bu durum anlatı kavramının aynı anda duyulararası bir düzleme taşınmasına neden olur. Geleneksel medyalar üzerinde, genellikle tekil duyular göz önüne alınarak kurgulanan eserler dijital çağda boyut değiştirerek çokluduyulara ya da duyulararası ilişkilere yönelik üretilen anlatılara evrilir. “Yazar dijital anlatılarda okunur ve görülür arasındaki ilişki ile oynayarak” (Bouchardon, 2014:53) okurdaki duyulararası etkileşimi harekete geçirir.

Bu alanda sıralanan gerilimlerden bir tanesi de estetik tecrübe ve yazınsal tecrübe arasındaki gerilimdir (Bouchardon, 2014:53). Buradaki gerilim ile, dijital düzenek içinde potansiyel halde bulunan yazınsal değer taşıdığı varsayılan verilerin okur tarafından bir süreçürüne dönüştürülürken ortaya konulan estetik tecrübe ile bu tecrübenin geleneksel yazınsal süreçlerle girdiği ilişkiye göndermede bulunulur. Weissberg (2002) burada “alımlama etkinliği” ve “estetik tecrübe” arasında bir gerilim ilişkisinin açığa çıktığından bahseder. Bununla kastedilen, okuma etkinliği boyunca okurun makine ve makine aracılığıyla yazar ya da yazarların imgelemi ile kurduğu iletişim üzerinden yeni bir estetik deneyim gerçekleştirdiğidir. Söz konusu bu okuma etkinliğinde okur kendi okuma deneyimini de okuyarak süreç içinde alımladıklarını ürünün geri kalanını hem üretmek hem de yeniden okumak için kullanır. Bu bağlamda alımlamanın alımlanması ya da okunması gibi iki boyutlu bir okuma etkinliği ile karşılaşılır. Bootz’un (2006) çalışmalarında bu durum “çift okuma” terimi ile kavramlaştırılır. Bu okuma etkinliği çalışmanın ileriki aşamalarında etraflıca irdelenecektir.

Söz konusu tüm bu gerilimlerin dijital yazıyla birlikte ortaya çıktığının söylenmesi doğru değildir. Ancak dijital taşıyıcı düzenek teknolojisinin onlara diğer

medyalardakinden çok farklı ve yeni bir bağlam kazandırdığı açıktır. Bu çerçeveden bakıldığında yazın alanındaki estetiğin ve yazınsallığın dijital bağlamda yeniden irdelenmesi her iki alana da artı değer katacağı gözlerden kaçmamaktadır.

1.1.6. Dijital Yazının İki Kutbu

Çalışmanın en başından beri sürekli vurgulanan şey çok disiplinli bir yapıdan beslenen dijital anlatıların dijital ve yazın olmak üzere iki temel alana yaslandığıdır. Bu bağlamda dijital yazını doğru bir şekilde ortaya koyabilmek için onu oluşturan söz konusu iki alanın onunla olan ilişkisi çerçevesinde irdelenmesi gerekir.

1.1.6.1. Dijital Yazının Dijital Boyutu

Dijital yazını geleneksel yazından ayıran en önemli özellik onun dijital yapısıdır. Bu dijital yapı anlatıyı hem üretim hem saklanma hem de okurla etkileşim halinde süreçürüne dönüşme aşamalarında destekleyerek onun gelenekselden çok farklı özellikler sergilemesine neden olur. Söz konusu farklılıklar bu alanın çalışanlarınca genellikle, taşıyıcı olarak dijital sistem yani bilgisayarlı düzenek, gösterim araçları, hiperbağlantılar, programlama, etkileşim, dinamik yapı ve çoklumedya kullanımı şeklinde sıralanmaktadır.

1.1.6.1.1. Düzenek

Dijital bir anlatıyı gelenekselden ayıran en önemli unsur onun taşıyıcı düzeneğidir. Geleneksel yazında anlatının taşıyıcısı basılı medya yani kitap iken dijital yazının taşıyıcısı bilgisayarlı düzenektir. Bu düzeneğin özelliği anlatının her aşamasında onun varlığına bir şeyler katmasından kaynaklanmaktadır. Anlatının yazımı, programlanması, saklanması bu düzenek aracılığıyla gerçekleştiği gibi onun okunması ve yorumlanması da bu düzeneden bağımsız bir şekilde gerçekleşemez.

Bu alanda çalışma yapanların çoğu bilgisayarlı düzeneğin bir taşıyıcı olarak, bir üretim aracı olarak, bir medya olarak ve bir aktarım aracı olarak çok işlevli yapısına gönderme yapmaktadır. Bell (2010) dijital anlatının “dijital düzenek kullanılarak yazıldığını, bu yolla sergilendiğini ve bundan soyutlandığı zaman tüm özelliğini kaybedeceğini” söylemektedir. Aynı şekilde Bachimont (2010), onun bir “taşıyıcı sistem” olarak önemini vurgularken Bootz (2006) “dijital yazının başka bir aracı üzerinde gerçekleşmeyeceğini” belirtmektedir. Bootz’a göre dijital yazın, “aracı olarak bilgisayarlı düzeneği kullanan tüm anlatsal ve estetik biçemlere” göndermede bulunmaktadır.

Bu düzeneğin doğal üyelerinden bir tanesi de okurdur. Okur bu düzeneğin dışında bir uzama konumlandırılmaz. Okur, makinenin işleticisi olarak eklendiği bu sistemde anlatıyı açığa çıkaran, onu anlamlı kılan ve onu süreçürün oluşumu aşamalarında tekrar tekrar okuyarak yeniden üreten bir unsurdur. Okurun bu işlevi aynı zamanda anlatının yorumsallığının ve anlamsallığının kaynağıdır. Bu bağlamda Bootz’un (2001) dijital yazın ürünlerini bir “süreçsel mekanizma” olarak değerlendirmesi anlamlıdır. Çünkü dijital yazın diye adlandırdığımız olgu bitmiş bir ürüne değil, makine, program ve okur üçüyağı üzerinde işlemekte olan düzenekte açığa çıkan sürece göndermede bulunmaktadır.

1.1.6.1.2. Gösterim Araçları

Dijital düzeneği dijital kılan ve onu geleneksel yazından ayıran önemli özelliklerden bir diğeri onun gösterim olanaklarının farklılığı ve çeşitliliğidir. Dijital yazının çıktılarının (WEB, CD aracılığıyla) ekran üzerinden gösterim ve dijital enstalasyonlar veya performanslar olarak gösterim şeklinde iki ana başlığa ayrıldığı söylenebilir. Ancak bu iki farklı gösterim olanağının kendi aralarında çeşitlendiği gözlerden kaçmamaktadır. Bunların tümünün dijital yazın ürünü olarak tanınması hususunda ise “tam bir görüş birliğine varıldığı söylenemez” (Bouchardon, 2014:60). Bu konuda çeşitli araştırmacıların kendi yetiştikleri disiplinlerin bakış açılarına göre farklı eğilimler içinde olduğu görülmektedir. Örneğin Bouchardon, Philippe Boissard’ın performans ve enstalasyonu WEB ve CD üzerindeki dijital çalışmalara göre “minör yazın” çalışmaları olarak gördüğünü yazar. Benzer bir şekilde Fletcher

(2011), minör yazınlar üzerine ürettiği çalışmasında bu konu üzerine eğilerek WEB ve CD olanaklarına göre performansın ve enstalasyonun tartışmalı konumunun hala değişmediğini belirtir.

Bu çerçeveden bakıldığında, dijital yazının bugün geldiği nokta itibariyle, etkileşimli dijital anlatıların sınıflandırılması konusunda kesin yargılara varmanın doğru bir yaklaşım olmayacağı görüşü tüm dijital alan çalışanlarında ağırlığını korumaktadır. Nitekim geleneksel yazın çalışmaları tarafından bir minör yazın olarak görülen dijital anlatıların kendi içinde de minör diye adlandırıldıkları çalışmalara rastlandığı açıktır. Ancak dijital anlatılar, geleneksel anlatı anlayışını kıran, onun sınırlarını zorlayan ve bu yolla aynı zamanda onu da geliştiren bir deneyim unsuru olarak ele alınır ise, hem WEB/CD gösterim olanaklarını hem de okur/kullanıcı/oyuncunun dijital metinle etkileşimi ile gerçekleştirilen performans ve enstalasyon etkinliklerini dijital anlatılar başlığı altında incelemenin olanaklı olacağını söylemek yanlış olmayacaktır.

1.1.6.1.3. Bağlantılar

Bağlantılar konusu dijital yazını gelenekselden ayıran en önemli özellik olarak düşünülmektedir. Hatta dijital yazın konusunda gerçekleştirilen ilk çalışmalar dijital yazının hipermetinden farklı bir şey olmadığını belirtmektedir. Özellikle 80’li yılların sonu ve 90’lı yılların başında gerçekleştirilen dijital yazın üretim ve araştırma çalışmalarının ekseninin hipermetin teknolojisi üzerine gerçekleştiği söylenebilir. Bu yaklaşım gerek George Landow ve Jay David Bolter gibi araştırmacıların çalışmalarında (Hayles, 2008:31) gerekse Amerika’da üretilen pratiklerde gözlemlenir. Bu çerçevede hipermetinsel dijital yazın üretim çalışmalarının en önemli isimlerinden Michael Joyce’un eseri (*Afternoon A story*) *Öğleden Sonra Bir Hikâye* bu yaklaşımın ikonlaşan bir temsilcisine dönüşür. “Storyspace” adında, hipermetin üreten özel bir yazılım ile yaratılan bu anlatı, alanda çalışma yapanların bahsetmeden geçemediği anıtsal bir eserdir.

Hipermetin kavramının ve bununla gelen bağlantıların dijital yazın ürünlerinin ve dijital yazı ve gösterim olanakları düzeneğinin vazgeçilmez bir unsuru olduğunun doğruluğu bilinmekle birlikte, bugün bu alanda yapılan çalışmalarda

hiperbağlantıların dijital anlatıların öne çıkan diğer unsurları karşısında doksanlı yılların başında sahip olduğu önemi taşıdığı söylenemez. Günümüzde dijital olanakların makine olarak altyapısal ve program olarak üstyapısal anlamda geldiği nokta, dijital anlatıları üretim, gösterim, dağıtım ve okurun etkileşimi açısından çok farklı boyutlara taşımıştır. Dilsel gösterge sistemlerinin sifıra indirilmeye çalışıldığı hareketli resimlerden oluşan anlatılar; analog makinelerin dijital ile iş birliği ve bu sistemin insanla etkileşimi yoluyla üretilen enstalasyonlar; ses ve ışığın bir iletişim aracı olarak kullanıldığı, uzamı bir gösterim aracına dönüştüren performanslar söz konusu bağlantıların önemini giderek azaltmaktadır.

1.1.6.1.4. Programlama

Program ve programlama dijital yazını diğerlerinden ayıran belirgin özelliklerden bir diğeridir. Bachimont (2010:170) programı “gelecekte olacak olanı en doğru şekilde kesinliğe ulaştırmak için ondan belirsizliği ve beklenmeden doğabilecek olanı elimine etme aracıdır” diye tanımlar. Bu tanımdan yola çıkıldığında dijital yazın eserlerinin geleneksel yazın ürünlerindeki statik yapı ile nasıl bir gerilim ilişkisi içinde olduğu daha kolay anlaşılır.

Bachimont’un yaklaşımı “programlanabilir medya” ya da “programlanmış bilgisayarlı eserler” olarak adlandırılan etkileşimli dijital anlatıların öncelikle bitmiş birer ürün olmadıkları üzerine vurgu yapar. Bu eserin programlanabilir oluşu ilk olarak onun okuma etkinliği süresince okurun girdiği verilere göre hareketlilik gösteren ve farklı çıktılar (anlatısal yollar) üreten dinamik bir yapı olduğunu gösterir.

Programlanabilir bir eser olmanın ikinci önemli özelliği onun okur ile etkileşiminde açığa çıkar. Bu anlamda programlanabilir etkileşim, geleneksel yazın eserlerinde deneyimlenen daha çok bilişsel süreçler kullanılarak kurulması tasarlanan etkileşimden çok farklı bir boyutta gerçekleşir. Programlanabilir bir yazın eserindeki etkileşim, eserin hem üretim hem de okunma sürecinde okurdan bilişsel ve mekanik düzeyde girdiler bekler. Dolayısıyla programlanabilir oluşun geleneksel yazınsal ürün, yazar ve okur kavramlarının kapsamını doğrudan değiştirdiği görülür. Eseri statik bir yapı olmaktan çıkarıp okuma etkinliği boyunca devinim içinde olan bir düzeneğe dönüştürürken, yazarı kullanıcılara kendi deneyimleriyle kurgulayacakları anlatı

olasılıkları düzeneği programlayan bir yazılım uzmanına dönüştürür. Tüm bunların sonucunda okuru da bu yapıyı çalıştıran, onda gizli olan sınırsız anlatı seçeneklerini rastlantısal olarak açığa çıkaran bir oyuncuya ya da kullanıcıya dönüştürür.

Klasik anlamda okuma etkinliği bu bağlamda farklı bir boyut kazanır. Okur okuma etkinliği boyunca eserin hem derin yapısındaki çalışma ilkelerini çözerek onu bir anlatı oluşturacak şekilde açığa çıkarmalı hem de bu yapının gösterme araçları üzerinde ortaya çıkan anlatısallığı yorumlamalıdır. Anlatı sürecinin her anında ya da aşamasında okur eserle etkileşime girerek yine bu derin ve yüzeysel yapıdan alımladıklarıyla anlatısallığın devamlılığını sağlamalıdır.

Diğer taraftan programlanabilir oluş okurun anlatılama sürecindeki jestlerinin birçoğunun da önceden belirlenmesini yani programlanmasını gerektirmektedir. Bu özellik aynı zamanda okur tepkilerini önceden hesaplayan yazar ya da tasarımcının Eco'nun (2012:20) anladığı şekilde bir "örnek okur" oluşturma sürecine katkıda bulunmaktadır. Örnek okurunu kurgulayan yazar anlatılama sürecinde ortaya çıkacak okur jestlerini dijital anlatısal düzenek üzerine birer gösterge olarak yazmaktadır. Okuma etkinliğinin birer gösterge olarak yazıldığı böyle bir anlatısal düzenekte dolayısıyla yazınsal süreçlerde okura atfedilen özgürlüğün kapsamının da farklı boyutlarda değiştiği görülmektedir.

1.1.6.1.5. Etkileşim

Yazınsal etkileşimin, geleneksel yazın çalışmalarında ortaya çıkan minör yazın olanaklarıyla başlayıp bugünün dijital anlatı olanaklarındaki halini alması sürecinde, anlatı kavramı üzerinde sürekli bir baskı uyguladığı gözlemlenir. Aristo'dan (1990) günümüze ulaşan anlatısal unsurlar ve anlatı mantığının bu bağlamda etkileşim ile uyuşmadığı söylenebilir. Nitekim bir anlatan (verici) ve anlatılan (alıcı) arasında tek yönlü bir iletimi gerekli kılan anlatı olgusu verici ve alıcının ortaklaşa bir metin üretmesi fikrine göndermede bulunan etkileşim kavramıyla çatışma halindedir.

Dijital anlatılarda metnin dijitalleştiği oranda anlatı içindeki etkileşim oranının arttığı ve bunun paralelinde öyküleme boyutunun azaldığı gözlemlenir. Alanın çalışanları bu durumu açıklarken anlatısallığın "okuru ona bir öykü aktarmak için

elinden tuttuğunu” bunun karşılığında dijital anlatıdaki etkileşimliliğin ise “bu eli anlatı sürecine müdahil olabilmesi için okura verdiğini” (Bouchardon, 2005:24) aktarmaktadır. Diğer bir ifadeyle bu bakış açısında öyküleme okurdan pasif bir konumda onu dinlemesini beklerken dijital ile gelen yeni etkileşim okuru kendi anlatısını her düzeyde kurması için ona büyük bir inisiyatif sunmaktadır.

Bu çerçeveden bakıldığında ve dijital yazın ürünlerinin hala çok geniş bir alana yayıldığı gözlemlendiğinde söz konusu etkileşimin farklı ürünlere göre değişik özellikler gösterdiği gözlemlenir. Bouchardon (2012) *Hipermetinsel Anlatıdan Etkileşimli Anlatıya* isimli çalışmasında bunları etkileşimli kitap, etkileşimli webdoküman, etkileşimli film, etkileşimli drama, ortak etkileşimli anlatı, etkileşimli uzamsal anlatılar olarak sıralamaktadır.

Burada etkileşimli kitap olarak karşımıza çıkan şey analog medyalarda var olan kitapların, Ipad, Kindle gibi okuyucular üzerinde farklı medyalar ile zenginleştirilmiş halidir. Buradaki etkileşim daha çok eserin devam ettirilmesi ve içindeki zengin medya içeriğinin çalıştırılması çerçevesinde gerçekleşir. Etkileşimli webdoküman internet üzerinde bulunan gazeteler, dergiler ve wikipedia gibi uygulamalara göndermede bulunur. Webdokümanlar üzerinde gerçekleştirilen etkileşim daha çok bir gezinme bir pencereden diğerine bir hiperbağlantının arkasındaki farklı medyadan bir diğerine ulaşma biçiminde olur. Etkileşimli film için *HBO Imagine* filmi örnek gösterilir (Bouchardon, 2012). Burada küp şeklinde bir gösterme düzeneğine yansıtılan film ile okura filmin farklı açılarından izlenebilme olanağı sunulur. Etkileşimli drama da ise izleyici/okurun programlanmış bir oyunun oyuncu/okuru olması sağlanır. Onu çalıştırarak okuru ve/veya yorumcusu olduğu bu oyunda diğer oyun karakterleriyle etkileşime geçmesi sağlanarak, okurun orda ona verilen rolü gerçekleştirmesi amaçlanır. Ortak etkileşimli anlatılar bir site ya da bir iletişim uygulaması üzerinde başlatılan bir anlatıya her katılımcının kendi öyküsünü eklememesi yoluyla gerçekleştirilir. Buradaki etkileşim anlatının her bir katılımcı tarafından ortak bir şekilde yazılması yoluyla sağlanır. Son olarak uzamsal etkileşimli anlatılar ise daha çok performans ve enstalasyon tarzı oluşumları kapsamaktadırlar. Dijital düzeneğin fiziki ortam ile ilişkilendirildiği bu eserler üzerinden aynı zamanda anlatısallık ve uzamsallık arasındaki ilişki de yeni boyutunda tekrar sorgulanmaktadır (Bourassa, 2010).

Etkileşimin çeşitliliğinin yanında işlevsel açıdan da incelenmesi gerekir. Bu bağlamda etkileşimli dijital anlatılar üzerindeki etkileşim unsuru üç başlık altında incelenebilir. Bunlar erişim, işleme ve üretim olarak belirir (Bouchardon, 2009:137). Erişim yeni bir içeriğe ulaşmayı gösterirken işleme var olan içeriğin farklı boyutlarını, biçimlerini, renklerini vb. ortaya çıkarma eylemini belirtir. Ancak buradaki ürün tamamen değiştirilemez. Değiştirilebilir kısım dijital anlatının programlanabilir özelliği aracılığıyla okur/kullanıcıya zengin bir seçenekler zinciri şeklinde sunulur. Üretme aşaması ise programın izin verdiği ölçüde içerik ile oynanmasına işaret eder. Bazı sanatçılar kendi yazdıkları anlatı olanakları programının belirli bölümlerini ya da tamamını değiştirilebilir bir şekilde programlayarak kullanıcıya sunarlar. Böylece kullanıcı, yazar/programcı boyutundan da anlatıyı okuyabilir ve onunla etkileşime geçebilir.

İşlevsel bu üç etkileşim boyutu göstergebilimsel biçimler üzerinde uygulanabildiği gibi sergileme/ekrana koyma düzleminde ve bilgisayarlı dosyalar üzerinde de gerçekleşebilir. Göstergebilimsel biçimler üzerinde erişim yeni bir göstergeyi açığa çıkarırken, okurun işleme ile bu içeriğin yeri ya da görüntüsü değiştirilebilir. Bu seviyede üretim işlevi genellikle klavye kullanılarak anlatıya yeni dilsel unsurlar eklenmesi şeklinde gerçekleşir. Sergileme düzleminde erişim bir pencere açma eylemidir. İşleme ise pencerenin yerini, boyutlarını değiştirme ve onu kapatma anlamına gelir. Bilgisayarlı dosya üzerinde gerçekleştirilen etkileşim işlevlerinde erişim ile dosyanın açılması, işleme ile dosyanın değiştirilmesi ve üretme ile de yeni bir dosya yaratılması, kaydedilmesi ve sisteme yüklenmesi eylemleri söz konusudur (Bouchardon, 2009:134-142).

1.1.6.1.6. Dinamik Metin

Geleneksel metinlerin oluşturduğu sabit değiştirilemez maddesel yapı dijital metinler için söz konusu değildir. Dijitallik öncelikle metin denen kavramı sorgulayarak onun sadece dilsel unsurlardan oluşan bir biçim olma özelliğini reddeder. Aynı bütünde birleştirerek sınırlarıyla oynadığı analog medyaları işlevsel olarak da değiştirir ve dönüştürür. Sabit basılı ya da kayıtlı medyalar olma

özelliklerinden sıyrılmalarını sağlayarak onlara uzamsal ve zamansal boyutta biçem ve hareket özgürlüğü kazandırır.

“Dijital metnin kendine özgürlüğü onun hareketli yapısından kaynaklanır” (Bouchardon, 2009:168). O, metnin hareketliliğinin üç farklı boyutta gerçekleştiğini belirtir. İlk olarak dijitalle evrilen metnin uzam-zamansal bir hareketliliği söz konusudur. İkinci olarak dijital metin bir programlama, bir hesaplama ve bir gösterim nesnesi olarak dinamik bir yapı sergiler. Son olarak ise dijital metin okurla gerçekleştirdiği iletişim etkinliği içinde hareketlidir.

Burada birinci boyuttaki hareketlilikte metnin kendi hareketliliği söz konusudur. Anlatının kendi uzam ve zamanındaki hareketli yapısı onun dilsel (sabit) unsurlarını diğer gösterge sistemlerine yaklaştırma eğilimi içindedir. Bu tür metinlerde bir animasyonu ya da bir filmi andıran uçuşan harfler, büyüyen rakamlar, eriyen paragraflar ile karşılaşılır.

İkinci boyuttaki hareketlilik metnin taşıyıcı unsurlarının kendine özgü yapısından kaynaklanır. Bu bağlamda devreye metnin programlanabilirliği girmektedir. Metnin programlanabilir olma özelliği onun makine üzerine ikili kodlar şeklinde yazılması ve bunların önceden planlanarak kontrol edilebilirliğini yansıtır. Programlanmış veriler içinde potansiyel halde duran anlatı olasılıkları her okuma etkinliği için farklı çıktılar veren bir dinamizm üretir. Bu programlamanın aracılığıyla bir okur tarafından üretilen anlatının “birinci versiyonu gerçekten o metnin birinci versiyonu ve son versiyonu da son versiyonu” (Bouchardon, 2009:170) değildir. Diğer bir ifadeyle bu metin hiçbir zaman sabitlenmiş bir ilk versiyon ya da son versiyon üretmeyecektir. Okura sınırsız anlatılar yaratma olanağı sunan bu anlatı potansiyeli, ilksiz ve sonsuz olarak orada sadece sürekli bir hareketlilik, değişim ve dönüşüm olanakları zinciri halinde bulunacaktır.

Son olarak dijital metin okurundan işleme boyutunda bir okuma etkinliği gerçekleştirmesini beklediği için dinamiktir. Daha dosya halindeyken okurundan kendini açmasını bekleyen metin daha sonra bir süreçürün olarak ortaya çıkmak için her an onun müdahalesine ihtiyaç duyar. Bünyesine aldığı hiperbağlantılar ve farklı medyaların açılması ve başlatılmasında, buradaki farklı gösterge sistemlerinin manipüle edilmesinde, metne dışarıdan veri girilmesinde okurun etkinliğine ihtiyaç duyan anlatsal düzeneğin bu etkinlik ile dinamik bir hale sokulduğu gözlemlenir.

1.1.6.1.7. Çoklumedya Kullanımı

Yazının dijitalleşmesi sürecinde onu geleneksel yazından ayıran özelliklerin en önemlilerinden biri onun çoklumedya kullanma özelliği ve kendine özgü medyalararasılığıdır. Clément (2008:7), “dijital ürünlerin birincil özelliklerinden birinin aynı taşıyıcı üzerinde farklı medyaların karşılaşması” olduğunu vurgular. “Dijitallik, ondan önce farklı taşıyıcı sistemler üzerinde birbirinden bağımsız yaşamlar süren farklı medya kaynaklarının yeni bir bütünde birlikte ve ardışık bir şekilde yapılanmalarını olanaklı kılar” (Bouchardon, 2009:174). Bu birliktelik doğal olarak analog sitemlerdeki medyalararasılık çalışmalarına yeni bir boyut katar.

“Başka bir medyanın kendine özgü içeriklerine, estetik kurallarına ya da aktarma biçemlerine öykünmek, onları kendi olanaklarıyla gerçekleştirmeye çalışmak” (Kayaoğlu, 2009:67) olarak tanımlanan medyalararasılık kavramının dijital alandaki vurgusu daha çok tüm medyaların aynı bütünde birleşmeleri üzerine olur. Burada bir medyanın diğer bir medyada yazımı ya da bir medyanın bazı özelliklerinin diğerinde gerçekleştirilmeye çalışılmasının yanında tüm medyaların tek bir metin oluşturacak şekilde birbirine eklenmesi söz konusudur.

Vandendrope “metnin içindeki görsel yanın ve simgesel boyutun her geçen gün genişlediğini” belirtir. Öyle ki “yazar basılı yayımın icadından beri bir kenara itilmiş olan unsurların tamamını metnine yeniden eklemektedir” (Vandendrope, 1991:99). Günümüzde artık “etkileşimli anlatı farklı gösterge sistemlerini bünyesinde barındırdığı için her zaman çoklumedya kullanan bir yapı” (Bouchardon, 2009:174) sergilemektedir. Söz konusu yapı geleneksel gösterge sistemleri arasında yeni bir gerilim alanı oluşturur. Jeanneret (2000:118) bu gerilimi “yeni karmaşık kültürün yeniden inşası için teknik birliğe karşı bir savaş” olarak yorumlamaktadır. Yani yeni medya üzerinde yeni bir bütün oluşturan farklı medyalar analog atalarında onları birbirinden ayırma geleneği ile çatışma halindedir. Bilgisayar eski medyalara yeni bir boyut katarken burada yaratılan metin “görseli, animasyonu ve sesi birbiri üzerine örür [...] metin harekete geçer, görsel kullanıcının isteklerine yanıt verir [...]” (Clément, 2008:7).

Dijital taşıyıcı düzenek üzerinde gerçekleşen yeni bütün onların ayrı ayrı birleşmelerine ya da yeni bir birliktelik oluşturmalarına değil, birbirlerine benzeyerek,

dönüşerek ve birbirlerinin içinde eriyerek yeni bir bütün oluşturmalarına göndermede bulunur. Bu bağlamda Bootz (2002) “farklı medyaların uzam ve zaman içinde karşılıklı olarak birbirlerini etkilediklerini” söyler. Herhangi bir medya yeni oluşturulan bu bütünden yalnız başına anlamlı bir unsur olarak ayrılamaz. Böyle bir ayırma işleminin sonucu birbirinden bağımsız anlamsız göstergebirimler oluşturacaktır.

Etkileşimli dijital anlatılardaki medyalararasılık ekran üzerinde farklı medyaların kesişimini gösterir. Ancak bu kesişimin özelliği her türlü farklı medyayı bu kesişimde alışılmışın dışında işlevlerle işlerliğe koymasındır. Bu “işlerliğin oradaki konumu her zaman o bütündeki metne” (Bouchardon, 2009:183) diğer bir ifadeyle metinselliğe ve bağlamsallığa göre belirlenir.

Söz konusu çoklumedya kullanımının açtığı alanlardan bir tanesi de duyulararası iletişim ve etkileşim boyutudur. Burada farklı gösterge sistemlerinden değişik oranlarda kullanılarak oluşturulan yeni bütün, okur/kullanıcıya onun farklı duyularını aynı anda uyararak ulaşır. Okurun çoklumedya özelliği kullanılarak üretilen yapıyı algılayabilmesi ve onu işleyerek ondan yeni bir anlatı oluşturabilmesi için tüm duyularını aynı anda işlerliğe sokması kendi duyulararası iletişim ve etkileşim boyutunu etkin bir şekilde kullanması gerekmektedir.

1.1.6.2. Dijital Yazında Yazınsallık

Dijital yazın, geleneksel yazın çerçevesinden değerlendirilmeye çalışıldığında alanda bu konuda farklı görüşler ortaya atıldığı gözlemlenir. Bunlardan en belirgin olanı onun genel yazın alanının içine dahil edilmemesi düşüncesidir. Bootz’a (2006) göre dijital yazın ürünleri genel yazın ürünleriyle aynı şey değildir. Dijital yazın alanında “şiir” unsurunu ön plana çıkaran Bootz (2006) “dijital şiirin” bu alanda yaratılan tüm ürünleri kapsadığını iddia etmektedir. Ancak daha sonra yapılan çalışmalar bu görüşün çok fazla kabul görmemesine neden olur. Bu çerçeveden bir diğer görüş, dijital yazının genel yazın çalışmaları içinde bir alan olmadığıdır. Bu anlamda söz konusu disiplin için, “dil sanatlarının bir üst alanı!” (Bouchardon, 2014:65) ifadesi kullanılır. Burada dijital anlatıların tüm gösterge sistemlerini içinde barındıran ve onları sorgulayan bir üst disiplin olduğu üzerine vurgu yapılır.

Dijital anlatılara yazınsallık penceresinden yaklaşan Simonowski (2007:50-54), dijital yazın içindeki yazınsal unsurları sorgulamaya çalışır. Simonowski (2007:50), bir eserde yazınsallığın oluşabilmesi için onun içine katılan “metnin [yani dilsel öğelerin] varlığı yeterli midir yoksa bu metnin miktarı mı önemlidir” sorusu üzerine yoğunlaşır. Bu sorgulamanın sonunda ulaşılan kanı; eğer metin yaratının içinde “yorumlanabilir bir dilbilimsel fenomen” olarak değerlendirilebilir ise o zaman bir dijital yazından bahsedilebileceğidir. Eğer metin görsel bir etkileşim nesnesine dönüşecek olursa o durumda ise ancak dijital sanattan bahsedebiliriz. Simonowski (2007:53) bu noktada çalışmanın “metnin okunmasını amaçlamadığı sürece yazından ziyade bir sanat eseri” yazının dışında estetik bir yaratı olarak değerlendirileceğini belirtir. Dolayısıyla dijital yazın eseri ve dijital sanat eseri arasındaki ayrımın Simonowski’ye (2007) göre eser içinde bulunan metnin (anlatının içinde kullanılan dilsel unsurların) miktarıyla değil orada gerçekleştirdiği işlev ile belirlenmesi gerekmektedir.

Simonowski’nin getirdiği bu yaklaşım doğal olarak okuma etkinliği boyutunu ön plana çıkarmaktadır. Burada Simonowski (2011) ve Van-Looy Baetens’in (2003) üzerinde durduğu nokta okuma etkinliğinin dijital yazın eserinin merkezine taşınmasıdır. Okur/kullanıcının okuma etkinliği sürecinde ürettiği anlatı ve yorumsama bu eserin sanatsallık – yazınsallık sınırlarını belirleyen etmenlerden biri halini alır.

Bu noktada Hayles (2008) çalışmalarında yazın ve yazınsallık ayrımı üzerinde durur. Ona göre bir yazın eserini yazın yapan onun içindeki yazınsallık oyunudur. Bu oyunun kuralları genel yazın çalışmalarında çizilmiş olsa dahi orda bile birçok (modern, postmodern, avangart vb.) eserin sınırlandırılması ve sınıflandırılmasının sorunlu olduğu gözlemlenmektedir. Compagnon (1998) çalışmalarında Warren & Wellek (1971) ve Todorov’un (1971) eserlerine yaptığı gönderme ile “yazın” ve “yazınsal” kavramlarını tartışır. Ona göre özellikle yazınsal olan dilbilimsel unsurlar yoktur. Yazınsallık “dilinin yazınsal kullanımı ile yazınsal olmayan kullanımı arasındaki ayrımı ortaya koymaya çalışır” (Compagnon, 1998:24). Jeanneret (2008) yazınsallığın metnin bir özelliği olarak algılanamayacağından bahseder. O metni aşan soyut bir kavramdır. Bu noktada yazınsallık, yazın pratiğine etki ve değer katan bağlamsal bir fenomene dönüşür.

Tüm bu bakış açılarının ışığında yazınsallığın yazının içinde değil onun üzerinde olduğu sonucu çıkarılır. O dijital yazının da içinde değildir. Diğer taraftan geleneksel yapıtları yazın kılan yazınsallık ve dijital ürünleri yazın kılan yazınsallık benzer şekilde işlemek zorunda değildir. Böyle bir zorunluluk ya dijital yazın ürünlerini gelenekselin potasında eritme ya da onun yazınsallığını dolayısıyla da varlığını tehlikeye sokma olasılığı üretir. Bu bağlamda dijital yazın alanı kendi yazınsal deneyimini ve buradan üreteceği dijital yazınsallık teorisini kendisi belirlemelidir.

Nitekim Simonowski (2010:15) “dijital yazında yazınsallığın yeni bir özelliği mi vardır?” sorusunu sorarak bu konu üzerine eğilir. Bu yaklaşım akla dijital yazının kendine özgü yazınsallığının neler olduğu sorusunu getirir. Bu soruya yanıt olarak değişik araştırmacılara yapılan atıflarla dijital yazınsallığın önemli özellikleri şu şekilde sıralanır; alternatif bir gerçekliğin üretimi, dilin düz anlamı kullanımına karşı figüratif/değişmeceli kullanımı, alışkanlıkları kırma girişimi (Bouchardon, 2014:72).

Yazın alanında gerçekleştirilen birçok yaklaşımda olduğu gibi dijital yazınsallık yaklaşımında da her şeyden önce yazınsal ya da sanatsal anlamda önceki formları, alışkanlıkları ve geleneği sorgulayan bir süreç ön plana çıkarılır. O, avangardın bir alışkanlığa dönüştüğü ve okurun algısının otomatikleşmeye başladığı anda yeniden devreye giren sorgulama mekanizmalarının en yenilerinden birisidir. Dijital yazın okurda bir sarsıntı yaratmak ve yeni yazınsallığı kurgulamak için bilgisayarlı tekniğin ona verdiği avantajı kullanır. Burada dijital düzenek, programlama, medyalararasılık, etkileşimlilik, hiperbağlantılar ve animasyon ön plana çıkmaktadır.

Dijital yazında o halde bir dönüşümden bahsedilebilir. Bu yazınsallığın dönüşümü, yazınsalın dijital bağlamda yeniden tartışmaya açılmasıdır. Burada yazınsal bir ürünün farklı medyaların iş birliği ile nasıl üretildiği, sunulduğu ve temsil edildiği söz konusudur. Burada “yazınsallığın başkalaşmasından ziyade onun yeni bağlamda yeniden vücut bulması” (Bouchardon, 2014:74) üzerinde durulur. Dijital evrendeki yazın, dijital ve geleneksel çalışmaların aynı bütün üzerinde karşılaşmalarının ve iç içe geçişlerinin yarattığı gerilimler ile birlikte etkileşimli yazınsal tecrübenin süzgecinden geçirilerek oluşturulur.

Dijital anlatılarda ana iki bileşen bulunur. Bunlardan birincisi “taşıyıcının, ortamın, düzeneğin, hesaplama, program, bağlantılar tarafından yapılandırılarak multimedya aracılığıyla işe koşulduğu [dijital düzenek ikincisi ise] dil kullanımı, kelimeler, metin, anlatsal ve estetik biçimin vb. oluşturduğu yazınsal bileşendir” (Bouchardon, 2014:74).

1.1.7. Dijital Yazında Estetik

Dijital taşıyıcılar anlatıyı her boyutta değiştirdiği gibi ona dijitalikten kaynaklanan farklı bir estetik boyut da kazandırır. Jeanneret (2000), Bachimont (2007) ve Bouchardon (2009) gibi alanın en tanınmış düşünürlerine göre geleneksel yazından farklı olarak bu alanın estetiği onun maddesel unsurlarından kaynaklanmaktadır. Bu araştırmacılar dijitalin maddesel oluştan bir kayışı gösterdiğini düşündüren genel kanının aksine onun bu unsurları daha da arttırdığını, kendine özgü yeni bir maddesellik, maddesel estetik ürettiğini belirtmektedir.

Ruffel (2008) estetik rejimleri anlattığı çalışmasında, modernist yaklaşımların sanatların estetiğini belirlerken yaptığı gibi estetik alan kurgulanırken de birtakım sınıflamalar gerçekleştirildiğini belirtir. Bu yaklaşım, estetiğin “yazın alanında yazınsallık, resim alanında resimsellik, müzik alanında müziksellik” (Ruffel, 2008:162) üzerine kurulu olduğunu gösterir. Bu noktada dijital yazın, modern zamanların birbirinden ayırma yoluna gittiği yukarıdaki tüm sanatsal disiplinleri tek bir metin üzerinde birleştirdiği için, kendi bağlamında kurguladığı estetik anlayışı da, söz konusu tüm bu farklı estetiklerin aynı potada eriyişlerinin yarattığı gerilim ilişkileri ekonomisinin bir çıktısı olarak üretmesi gerekir. O halde “WEB’e uygun estetik, çağdaş artistik uygulamaların özelliklerinin sağlığını yok eden radikal bir estetik anlayışı” (Ruffel, 2008:164) olması gerekir.

“Dijital taşıyıcı üzerindeki metinsel unsurlar [her şeyden] önce özellikle büyük miktarda dilsel olmayan verilerden oluşur; imleç, bağlantı işaretlerinin belirteçleri, oklar, düğmeler” (Saemmer, 2008:119). Dolayısıyla burada kurgulanacak estetiğin, dilselliği farklı gösterge sistemlerine dönüştürerek farklı bir seviyede işlevselleştiren ve bu dilselliği çoklumedya kullanan bir yapı ile kurgulayan yeni medyanın yeni metinselliğinde aranması gerekir. Bu yeni metinselliğin ürettiği yeni estetiğin

etkileşimli dijital anlatı düzeneğindeki boyutu ise dijitalin yarattığı yeni maddesellik temeli üzerine inşa edilmiştir. Söz konusu maddesellik dijital düzeneğin unsurları olan makine, okur/kullanıcı ve dijital gösterim olanaklarının birlikteliğinden kaynaklanır.

1.1.7.1. Maddesel Estetik

Genellikle yazılı dilin estetik kullanımı olarak düşünülen yazın dijital alana aktarıldığında, buradaki estetik kullanım boyut değiştirerek “maddeselliğin estetiğine dönüşür” (Bouchardon, 2008:136). Jeanneret (2000:115) bu noktada çalışmalarında dijital yazın üzerindeki “yazı gücünün özellikle onu taşıyan desteğin maddeselliğine” bağlı olduğunu belirtir. Söz konusu maddesel bu estetik genellikle üç ana başlık altında ele alınır: metnin maddeselliği, arayüzün maddeselliği ve taşıyıcının maddeselliği.

1.1.7.1.1. Metnin Maddesel Estetiği

Dijital ortamlarda bulunan anlatılar birtakım yazılım ve programlar sayesinde varlıklarını sürdürürler. Bu programların en önemli özelliği dijital depolama olanakları içine kaydedilen verileri kullanıcının etkileşimi doğrultusunda açığa çıkarmaları ve bu karşılıklı iletişim, etkileşim ve tepkimeler yoluyla bir anlatı oluşturmalarıdır. Bu noktada “metnin maddeselliği okurun hareketlerinden bağımsız değildir” (Bouchardon, 2008:138).

Okur ilk olarak potansiyel anlatı dosyasını açacak bağlantı noktasına dokunarak işe başlar. Daha sonra okurdan beklenen, metni oluşturan kelimeler, resimler, videolar, ses dosyaları, düğmeler, boş sayfalar, beyaz boşluklardan oluşan hiperbağlantılar aracılığıyla onu işletmesi ve ondan bir üstmetin oluşturmalarıdır. Bunların dışında bazı anlatıların, okurun söz konusu etkileşimini ve anlatıya göre pozisyonunu sorgulamak için ikili kodları açık yani işlenebilir bir durumda okura sunulduğu da görülür. Bu durumda okur, anlatıyı sadece öyküleme düzleminde değil yazarlık düzleminde de değiştirme olanağı bulur. İşte okurun bu noktalarda gerçekleştirdiği tüm işleme etkinlikleri metin üzerinde değişiklik yaratarak ona belirli

bir maddesel boyut kazandırır. Bu işlemler vasıtasıyla oluşan estetik de metnin maddesel estetiği olarak nitelik kazanır.

Okurun etkileşimiyle harekete geçerek maddesel boyut kazanan metin “anlatı düzeyinden uzaklaşarak estetik düzeye yerleşmeye başlar” (Bouchardon, 2008:139). Diğer bir ifadeyle anlam üreten bir metin olmaktan çok, estetik biçimler üreten ve bu biçimler üzerinden hem kendini hem de ondan önce gelen anlatıları sorgulayan bir üstanlatıya dönüşür. Bu anlamda dijital yazın ürünlerindeki etkileşim boyutunun artması, okurun işleme etkinliğinin maddeselliğini ortaya çıkarmasına bağlı olarak, anlatıların estetik boyutunu güçlendirir. Yani dijital metin üzerinde Simanowski’nin (2010) vurguladığı gibi yazınsal estetikten yeni bir sanatsal estetiğe doğru kayış açığa çıkar. Bu kayış dijital bağlamda iki estetik arasındaki gerilim ilişkileri yoluyla açığa çıkan maddesel estetiği oluşturur.

1.1.7.1.2. Arayüzün Maddesel Estetiği

Yukarıda sık sık belirtildiği üzere hem dijital hem de yazınsal unsurları içinde barındıran dijital anlatılar, doğal olarak bu iki alanın kendine özgü özelliklerinin birleşmesiyle oluşan gerilim ilişkilerinden beslenmektedir. Bu bağlamda arayüzün maddesel estetiği daha çok geleneksel yazın alanında karşılaşılan söz sanatlarının dijital düzenek üzerinde değişim göstermesi ile açığa çıkmaktadır. Dijital anlatılar söz sanatlarını geleneksel yazından miras aldığı düzdeğişmece, eksilti, kapsamlama ve benzetme gibi kavramlar üzerinden gerçekleştirmektedir. Ancak buradaki sanatsal yapı dilsel unsurlar üzerinde değil hem görsel hem de arayüzün formu ile gelen unsurlar üzerinde kurgulanmaktadır. Yani hiperbağlantılar ve diğer pencereleme sistemleri ile oluşturulan hipermetin yapısı üzerinde.

Bu sanatlara verilebilecek örneklerden biri eksiltidir. Eksilti “anlatıyı aynı pencere üzerinde geriye gitmeden bir parçanın gösterilirken diğerinin gösterilmemesi” (Bouchardon, 2008:139) olarak ortaya çıkar. Gülsoy’un *Kelebeğin Belleği* isimli hipermetninde aynı sayfa üzerinde üç koltuk vardır. Okurun faresini her bir koltuğun üzerinde gezdirmesi anlatı içindeki üç adet yazı penceresinden sadece birini gösterirken diğer ikisini arkada bırakır. Bu durum dijital anlatılar yönünden eksiltili anlatıya örnek gösterilebilir. “Kapsamlama ise küçük bir pencerenin ya da bir

hiperbağlantının okuru büyük olana” (Bouchardon, 2008:140) ya da bir açıklamaya bir yanmetne yönlendirmesi olarak düşünülür. Bu anlamda herhangi bir hipermetin üzerindeki hiperbağlantının, dilsel ya da görsel düzeyde, okuru farklı bir metne göndermesi bu çerçevede ele alınır. Aynı zamanda buradaki hiperbağlantı genellikle kapsadığı içeriğe gönderme yapan bir gösterenden oluşmaktadır.

Bu bağlamda örnek verilebilecek söz sanatlarının bir diğeri Saemmer (2008) tarafından “hareketli kaligram” olarak adlandırılır. Burada dijital bir anlatı üzerinde var olan sözbirimin kendi işlevi dışında bir işleve gönderme yapması söz konusudur. Hareketli metafor olarak da adlandırabileceğimiz bu sanat farklı gösterge düzlemleri arasında bir yakınlaşmayı, bir geçişi göstermeye çalışır. Yani dilin gösteren gösterilen ilişkisi ile üretilen anlamlama boyutundan görsel (yeni bir estetik) boyuta geçirilmesi ya da tam bu ikisinin arasına yerleştirilmeye gayret edilmesi okuru hareketli kaligram ile karşı karşıya bırakır.

1.1.7.1.3. Taşıyıcının Maddesel Estetiği

Taşıyıcının maddesel estetiği konusunun somut bir şekilde anlaşılabilmesi için çocuk kitaplarının katlanınca kapanan açılınca bir hayvan, bir çiçek vb. maketine dönüşen hikâye kitapları örnek olarak verilebilir. Bu maddeselliğin dijital yazın olanakları ile gerçekleştirme konusunda ise biraz sıkıntı yaşandığı söylenilebilir. Çünkü taşıyıcının maddesel yapısıyla çok fazla oynanma olanağı yoktur. Ancak bazı araştırmacıların çalışmalarında bir yazarın okurdan bilgisayarı kapatmasını istemesi buna örnek olarak gösterilir. Okurun anlatıya yeniden başlamadan önce ekranı kapatmasını ve böylece dijital düzeneğin farkına varmasını sağlayan yazar bu yolla taşıyıcının maddesel estetiğini okura hissettirmiş olur. Bu durum Bouchardon’a (2008) göre dijital taşıyıcı sistemin eser içinde farkına varılmasını sağlayan, taşıyıcının maddeselliğini vurgulayan bir sanat olarak ele alınır.

1.1.7.2. İşleme Estetiği

Dijital yazın ürünlerinin estetiği onların maddesel boyutuna bağlı iken bu maddeselliği ortaya çıkararak şey okurun anlatı ile etkileşime geçmesidir. Bu iletişim ve etkileşim etkinliği içinde anlatının okur ya da kullanıcısının eser üzerindeki her bir işleme etkinliği anlatının maddesel yanını ortaya koyarken aynı zamanda ona bir de estetik boyut kazandırmaktadır.

Henüz 1960'lı yıllarda Ted Nelson ile birlikte ilk kez tasarlanırken dijital yazım araçları, analog dünyadaki çalışma masasına göndermede bulunan bir metafor olarak üretilir (Souchier, 1999). Klavye kullanarak içine veriler girdiğimiz ekran daha önce önünde oturduğumuz masanın unsurları ile bezenmiştir. Masanın üzerinde dosyalar, dosyaların içinde klasörler, bunların içinde değişik yazım ve hesaplama evrakları, onları işleyebilmek için serilen yazım araçları, kalemler, silgiler, boyalar, masanın hemen yanında bir çöp tenekesi ve yine masanın üzerinde çalışanın elinin uzanacağı yerde bir kütüphane, masa başındakini dış dünyaya bağlayan iletişim araçları bulunmaktadır. Bugün artık bu maddeselliğin hepsinin karşılığı yeni yazım olanakları içinde metaforik düzlemde bulunmaktadır.

Bu metaforların etkili bir şekilde kullanılması kullanıcının eserle olan iletişim ve etkileşiminin boyutunu da değiştirmektedir. Söz konusu metaforlar ona bir şeyler anlatmakta ve ondan gerçek hayatta yaptığı birtakım etkinliklerin bir benzerini dijital ortamın araçları aracılığıyla gerçekleştirmesini beklemektedir. Yani ona görevler vermekte, onun hareketine göre ona yeni sayfalar, yeni kapılar yeni etkileşim olanakları sunmaktadır. Kullanıcı da bu görevlerin ona yüklediği sorumluluğu alarak daha önceden programlanmış (fare hareketleri, klavye kullanımı) jestler aracılığıyla bilgisayarın isteklerine yanıt vererek gerekli işleme etkinliğini gerçekleştirir.

İşte tüm bu görev, etki ve tepki mantığı üzerine kurgulanan etkileşimli dijital anlatılar, görevin, etkileşimin ve kullanıcı hareketlerinin durumuna göre üretilen bir maddesellik içermekte ve söz konusu bu maddeselliği süreçürün olarak anlatı oluşturma sürecinde yeni bir dijital estetiğe dönüştürmektedir.

1.1.7.2.1. İşleme Sanatları: Belirme Kaybolma

Belirme kaybolma dijital anlatı sanatı ekran üzerindeki farenin etkisiyle gerçekleştirilir. Herhangi bir anlatıyı okurken faresinin belirtecini ekran üzerinde gezdiren okur burada bazı resim ya da yazıların belirdiğini bazı yazı ya da resimlerin kaybolduğunu fark eder. Farenin her bir hareketiyle, gösterme düzeneğinin çeşitli bölgelerine yerleştirilen tetikleyici mekanizmaların çalıştırılması yoluyla elde edilen bu etki dijital anlatılar üzerinde belirme kaybolma sanatı olarak ortaya çıkar (Bouchardon, 2007:155-170).

Jeanneret (2000) buradaki durumu bir derinliğin illüzyonu olarak görür. Var olan şey maddesel olmayan bir yapı gibi görünse de aslında görünen ve ortaya çıkan bu illüzyon arkasındaki maddeselliğin yani makine, elektrik akımları ve onu çalıştıran kullanıcı jestlerinin bir yansımasıdır. Jeanneret'ye (2000:116) göre tüm bu görünüş “bizim algı sistemimizin kavrayamayacağı somut bir fenomenin” gerçekleşmesidir.

1.1.7.2.2. İşleme Sanatları: Eksiltme

Eksiltme dijital anlatı sanatında olan şey fare belirtecinin bir hareketi ya da herhangi belirli bir nesne, yazı, resim üzerinde gerçekleştirilen bir tık işlemi ile var olan şeyin kaybolması yerini bir başka şeye ya da bir boşluğa bırakmasıdır. Bouchardon (2007) bu konuda Patrick-Henri Burgaud'nun *Stefenaccia* isimli dijital anlatısını örnek verir. Burada aile resminin üzerindeki bir karaktere dokunulduğunda o resmin kaybolduğu belirtilir. Bu eylem anlatıda o karakterin öldüğünü göstermekte, onu anlatıdan çıkarmaktadır.

1.1.7.2.3. İşleme Sanatları: Dönüştürme

Dönüştürme isminden de anlaşılacağı üzere anlatı içine yerleştirilmiş gösterge sistemlerinden herhangi birinin rengini, boyutunu, derinliğini, şiddetini vb. değiştirerek elde edilen bir sanattır. Bununla kullanıcıya kendi anlatısını oluşturma

ama onun da ötesinde anlatının farklı boyutlarını görebilme ve kavrayabilme olanağı sunulur. Okur okuma etkinliği sürecinde kurguladığı anlatıyı değiştirerek ve dönüştürerek onun farklı boyutlarından, farklı pencerelerinden girerek değişik sürümlerini oluşturarak aynı anlatının çeşitliliğiyle oluşan bir deneysel okuma gerçekleştirir.

1.1.7.3. İşleme Jestleri

Dijital metnin maddesel boyutunu ortaya çıkaran şey okurun metinle olan ilişkisi olduğuna göre bu ilişkide okurun diğer metinlerle ilişkisinden farklı olarak hangi yönünün ya da davranışının bu maddeselliği açığa çıkardığını ortaya koymak dijital anlatıların irdelenmesinde önem taşır.

Dijital anlatı okurunun, diğer okur türlerinden farklı olarak dijital taşıyıcı üzerine yazılı verileri bir anlatıya dönüştürebilmesi için birtakım jestler gerçekleştirmesi gerekir. Bunlar “bir bağlantının üzerine tıklamak, metinde var olan bir unsuru ekran üzerinde sürüklemek, klavye kullanarak metnin içine farklı bilgiler girmek” (Bouchardon, 2011a:37-42) olarak sıralanabilir.

Geleneksel anlatı okurunun da okuma etkinliği boyunca benzer birtakım jestlerde bulunduğu söylenebilir (sayfa çevirme, kitabı elinde tutma vb.). Ancak geleneksel okurun bu etkinliğinin anlatı oluşumunda ve “yorumlanmasında herhangi bir işlevi olmazken” (Jeanneret, 2000:113) dijital anlatının oluşumu ve yorumlanması dijital anlatı okurunun bu etkinliğinden bağımsız değildir. Burada anlatılama sürecinde “okurun herhangi bir hiperbağlantı ya da ikon üzerine dokunması bir yorumlama etkinliğidir” (Jeanneret, 2000:113).

1.1.8. Dijital Yazında Metinsellik

Dijital yazın geleneksel yazınsal süreçlerde üretilmiş tüm kavramları yeni bağlamda tekrar ele aldığı için metin olgusunun da bu çerçeveden irdelenmesi gerekir. Geleneksel anlatılarda genellikle dilsel unsurların bir uzantısı olarak görülen metin dijital yazın olanakları ile birlikte sadece dilselliğe bağlı bir olgu olmaktan çıkarılır.

Metni dilsel unsurların boyunduruğundan kurtaran dijital yaklaşım “metnin çatışkılarını” (Jeanneret, 2004:13) ortaya çıkarır.

Metnin maddesel yapısı üzerine vurgu yapan araştırmacılar burada doküman, içerik ve metin arasındaki bağlantıyı ortaya koymaya çalışırlar (Bouchardon, 2014). Bu bağlantı çerçevesinde doküman “[belirli bir] uzam ve zaman içinde sınırlandırılmış, maksatlı, yayımlanmış bir yazım” olarak tanımlanırken içerik ise “yazım tarafından tutulu bir iletilmek istenen”e (Bachimont, 2007) göndermede bulunur. Bu çerçeveden bakıldığında doküman “içeriğın taşıyıcı üzerinde madde halinde bulunan biçemi; yani bir okumaya olanak sağlamak için içeriğın belirli bir zamansallık ve uzamsallık içinde maddeleşmiş hali olarak algılanır” (Bouchardon, 2014:148).

Saussure (1967) tarafından geliştirilen düşünceler ile doruk noktasına ulaşan klasik Hristiyan Batı düşüncesi kaynaklı söz yazı dikotomisi, dijital yazın ile birlikte yapıbozuma uğratılmaya çalışılır. Bu bağlamda dijital yazın olanakları penceresinden içerik, üzerine yazılı olduğu dijital taşıyıcı düzenekten, yani dokümandan ayrı olarak düşünülmemektedir. Nitekim dijital anlatılar ile birlikte doküman, dijital yazım olanaklarının farklı seviyelerinden oluşan çok katlı bir yapı arz etmektedir. O, dijital taşıyıcı düzeneğın üzerine kaydedilmiş ve zamanı geldiğinde açığa çıkarılarak geçici gözlemlenebilir bir anlatı olarak yazılmayı bekleyen (gösterme araçları üzerinde [ekran vb.] ikinci seviyede göstergebilimsel bir yazıma dönüşecek) ikili kodlardan oluşturulmuş dijital bir yazıdır.

Çalışmalarda bu iki ayırım üzerine vurgu yapılırken buradaki dikotomi metin kavramı üzerinden çözülmeye çalışılır. Dijital metin “maddeselleştirilmiş bir soyutlama”ya (Bouchardon, 2014:147) dönüştürülerek doküman ve içerik arasındaki kopukluğın giderilmesine çalışılır. Bu metin elinizdeki çalışmanın önceki aşamalarında açıklanan gerilimlere göndermede bulunur; dokümanın maddeselliği ve içeriğın soyutlaması, basılı taşıyıcınının sabitliği ve dijital taşıyıcınının hareketliliği, bir ürün olma ve bir süreç olma arasındaki gerilim vb. Tüm bu açıklamaların ışığında dijital bağlamda “metin, değişik maddesel oluşumlar ile üretilen kesinlikle ideal [soyut] bir varlıktır ve bu varlık onu oluşturan ve onun birleştirici özelliği olan bu maddeselleştirilişin soyutlamasından kurtulamaz” (Bouchardon, 2014:147).

Yukarıdaki yaklaşımlar irdelenmeye çalışıldığında dijital metnin bir nesne olarak maddeselliğin soyutlaması olarak ön plana çıkarılmaya çalışıldığı gözlemlenir. Diğer bir ifadeyle bu yeni metin kavramı ile hem maddesel hem de soyut bir yapıya göndermede bulunulur. Değişik göstergelerden oluşan bir örgü yapı olan bu metin çoklu gösterge sistemleri üreten teknik bir nesnedir. Diğer taraftan söz konusu maddesel bu teknik nesne aynı zamanda sosyal alanda dolaşımda olan bir iletişim nesnesidir. Hareketli olma özelliği ile ise nesne oluşun ötesinde bir sürece ya da süreçürüne dönüşmektedir.

Dijital anlamda “sadece dilsel unsurlardan oluşmayan metin, aynı zamanda ve her şeyden önce yorumlayıcı pratikler içine yazılan somut bir nesnedir” (Bouchardon, 2014:149). Bu metnin, üzerine yazıldığı dijital taşıyıcı düzenek ile, analog yazım olanaklarının sunduğundan çok farklı boyutta bir iletişim ve etkileşim içerisinde olduğu görülür. “Bilgisayımusal medyalar, metinler ve onların taşıyıcıları arasındaki ilişkinin doğasını değiştirirler” (Jeanneret, 2004:13). Bu bağlamda taşıyıcısı ile birlikte içerik üreten bir yapıya dönüşen metin taşıyıcısından ayrılmaz ve maddeselleşir. Bu noktada metnin içine giren ses, görsel, hareketli resim gibi farklı medyalar da bu metnin biçimsel maddeselliğine katkıda bulunur.

Dijitalleşen metnin diğerlerinden ayrıldığı önemli bir diğer nokta ise onun sürekli dolaşım halinde oluşudur. Souchier (2003:48) çalışmalarında dijital metnin “maddesel bir nesne oluşunun yanında, onun dolaşım halinde göstergebilimsel sosyal bir pratik” oluşunu öne çıkarmaya çalışır. Burada metnin, bir madde oluşunun yanında programlanabilir yapısıyla her an ve her yerden ulaşılabilirliğine bağlı olarak sosyal yapı içinde sürekli dolaşımda olan ve sürekli değişen bir gösterge sistemi olarak açığa çıkması üzerine vurgu yapılır.

Metin dijital anlamda “yazımın yazımı” (Souchier, 1998a, 213) fenomeniyle açıklanan “architext / yapımetne” dönüşür. Dijital yapımetin okur/kullanıcısına sosyal dolaşımda olan etkin yazımlar sunmaktadır. Bu etkin yazımların her biri farklı okur/kullanıcıların onunla gerçekleştirdiği etkileşime göre çeşitlenen değişik anlatıların yazımını sağlar. Bilgisayımusal alanda sıkça kullanılan Flash yazılımı bu etkin yazıma bir örnek olarak verilebilir. Bu yazılım sayesinde nasıl her bir kullanıcı kendi metnini oluşturabiliyor ise etkileşimli dijital bir anlatı oluşturmak için yazılmış bir programı da aynı şekilde kullanır. Dolayısıyla dolaşım halinde olan bu etkin yazımın yeniden yazım özelliği; başlangıçsız, sonsuz ve benzersiz anlatılar üretiyor

oluşu, sosyal alanda etkileşime geçtiği kullanıcılar ile anlam kazanmasına ve dolayısıyla bu kullanıcıların da dijital anlatı üreten bu düzeneğin ve soyutlanabilen maddesel bu nesnenin unsurlarından biri olmasına yol açar. Sonuç olarak dijital maddesel metnin dolaşımında olması onun sosyal alandaki kullanıcılarından bağımsız bir oluşum ve onlar aracılığıyla üretilen yorumsallıktan yalıtık olamayacağını gösterir.

Dijital alanda metin “göstergebilimsel bir bakış açısını gerektiren karmaşık bir nesnedir” (Jeanneret, 2004:18). Yani bu olgu tek başına kendine özgü özellikleri olan bir nesneye göndermede bulunmaz. O değişik gösterge sistemlerinin birlikteliği ile oluşur. Bunun yanında bu birliktelik analog sistemlerde bulunan ayrılıkların birliğinden değil farklı gösterge sistemlerinin unsurlarının birbirine dönüşerek, birbirinin içinde eriyerek birbirinin özelliklerine bürünerek yeni bir bütün oluşturmasına işaret eder.

Bu özelliğiyle etkileşimli dijital anlatılar farklı gösterge sistemlerine ait yapıbirimlerin ve bunları üreten araçların birbiri üzerine dokunarak oluşturulduğu bir kumaş gibidirler. Bu dokuma dijital olanaklar aracılığıyla farklı seviyelerde gerçekleştirilir. Bunların birincisinin çoklugösterge sistemleri üreten bir dokuma olduğu belirtilir. Yani bu örgü, çoklumedyaya yamalı işine dönüşür. İkinci olarak bu örgü aynı zamanda bilgisayarlı kodlama ve uzun yıllardan beri gelişim gösteren analog görsel biçemlerin birbiri üzerine örülmesine işaret eder. Üçüncü olarak ise bu örgü diğer alanlardan ödünç alınan maddelerin birbiri üzerine ilmiklenmesine göndermede bulunur (Bouchardon, 2014:155).

Dolayısıyla buradan dijital anlatıların teknik, çoklugösterge sistemleri içeren bir yapı olduğu ortaya çıkmaktadır. Bu özelliğin onunla beraber doğmadığı kesin olsa bile dijital olanakların buradaki çoklugöstergeler tarafından örülmesinin analog sistemlerdekinden çok farklı boyutlarda işlevselleştiği ortadadır. Dijital sistemlerde “metin asla yalnız başına dilsel” (Bouchardon, 2014:157) bir nesne değildir. Bu bağlamda D.F.McKenzie’ye atıfta bulunan Bouchardon (2014:157), onun metni “haritalar, baskılar, ve müzik formunda kayıtlı ses arşivlerinin, filmlerin, videoların ve bilgisayar üzerine kaydedilmiş her türlü verinin oluşturduğu dilsel, görsel, işitsel ve dijital veri içeren” bir nesne olarak tanımladığını aktarır.

Yani dijital metin doğası itibariyle yalnızca tek bir gösterge sistemine dayalı olarak üretilmez. O dilsel, görsel ve işitsel tüm gösterge sistemlerinin birçoğunu aynı

anda işlerliğe sokan bir yapı üretir. Burada açığa çıkan ikinci bir nokta ise bu birlikteliğin bir kaynaşmaya ve yerine kullanılmaya dönüşmesidir. Minör bir yazım alanı ve yazınsal alanın tüm alanlarını geliştirme, genişletme ve sınırlarını esnetme girişimi olarak ortaya çıkan dijital yazın, ürettiği anlatılar üzerinde farklı gösterge sistemlerinin sınırları ile oynar. Dilsel göstergeleri kaligrafik yapılanmalar ile görselleştirerek kullanırken, değişik görselleri birbirine kelimeler gibi eklemleyerek dilsel boyutun dizisel ve dizimsel kurulumunu yakalamaya çalışan metinler üretir.

Söz konusu dijital bu metinselliğin en önemli özelliklerinden birisi onun sabitlenemeyen yapısıdır. “Dijital metnin gerçek özneliğinin kesinlikle onun dinamik yapısına” (Bouchardon, 2009:168) bağlı olduğu ifade edilir. Nitekim bu özellik yukarıda sayılanlar gibi analog yazım olanaklarında da olan özelliklerin değişmesi, dönüşmesi, evrilmesi ya da yeni bir anlatı olanağı evreninde vücut bulmasına bağlı değildir. Dijital düzeneğin dinamik yapısı onun yalnızca kendine özgü doğasından kaynaklanan bir özelliğe işaret etmektedir. Önceki bölümlerde de açıklandığı üzere bu dinamik yapı ilk olarak onun uzam-zamansal boyuttaki dinamikliğinden kaynaklanır. İkinci olarak söz konusu dinamik yapı onun bir programa bağlı olarak sınırsız çıktılar yaratabilmesi özelliğinden kaynaklanır. Son olarak ise bu dinamikliği ona kazandıran, kullanıcıların işleme etkinliği tarafından harekete geçen bir potansiyel anlatı oluşudur.

Bu dinamik yapı onun basılı taşıyıcılar üzerine yazılan anlatılar gibi sabit bir ürün olmadığını gösterir. Etkileşimli dijital anlatıların dinamik yapısıyla, dijital düzenekler üzerine yazılmış potansiyel verilerin programlar aracılığıyla okur/kullanıcının tepkimesine göre değişik yollar izlenerek sayısız çıktılar oluşturduğu bir süreçürüne göndermede bulunulur.

Bu durum onu, yalnızca nesne oluşun ötesine taşır. Yani okunacak, yorumlanacak bu eser, aynı zamanda okuru da olan yorumcusunun onu kendi okuma etkinliği boyunca yorumlayarak okuyup üretmesini ortaya koyar. Okuma etkinliği sürecinde okur bir taraftan kendi ürettiği gösterge düzlemindeki çıktıları okurken bir taraftan da bu çıktıları oluşturan düzeneğin çalışma prensibine ait göstergeleri okumaktadır. Böylelikle çift okuma etkinliği gerçekleştiren okur okuma etkinliğini aynı zamanda üretimin devamlılığını sağlayan yorumlama etkinliğine dönüştürmektedir.

Farklı bir açıdan yaklaşılmaya çalışıldığında yorumcunun, okuru olduğu metni okuma etkinliğindeki sabit bir ana kadar gerçekleştirdiği değerlendirmelerin sonucunda işlerliğe koyduğu seçimleriyle üretmeye devam ettiği gözlemlenir. Okur/yorumcu kendi okuma/yorumlama etkinliği boyunca gerçekleştirdiği değerlendirmeler aracılığıyla kendi ürettiğini yeniden okuyup değerlendirerek bu süreci öykülemenin bittiği ana kadar devam ettirir. Bu sürecin sonunda söz konusu ürünün önceki safhalarına bir geri dönüş olasılığı bulunmamaktadır. Okuma etkinliği potansiyel metin üzerinde gerçekleştirilen sonsuz okuma deneyimlerinden yalnızca birini oluşturur. Bu deneyim ne bir okur ve ne de bir okuma etkinliği için ilk ve sonudur.

1.1.9. Dijital Yazında Eleştiri

Dijital yazın alanındaki karmaşık yapı ve ürün çeşitliliği, bugüne kadar bu alanda üretilen çalışmaların tümünü kapsayan bir eleştirel yöntem geliştirilebilmesine izin vermemiştir. Bundan sonra da geleneksel sistemlerde görüldüğü gibi bir sınırlama ve sınıflama ile, böyle bir çalışmanın yapılabileceği günümüz şartlarında pek olası görünmemektedir. Ancak bu durum dijital yazın ürünlerini eleştirel anlamda değerlendirecek çalışmaların olmadığı anlamına da gelmez.

Dijital yazına eleştirel yaklaşan çalışmalar seksenli yıllara dek teorik düzeyde kalır. Seksenli yılların sonundan itibaren ise alanda bir paradigma değişikliği yaşanır ve oluşan kısır döngüden çıkış yolları aranarak eserlerin analizi ve yeni pratikler üzerine çalışmalar üretilmeye başlanır. Bu ayrım A. Bell, A. Ensslin ve H. Rustad'ın (2013) *Dijital Kurmacanın Analizi* adlı eserlerinde özellikle masaya yatırılır.

Dijital alanda araştırmalar yapan göstergebilimci Yves Jeanneret (2007) çalışmalarında bir “geçişme teorisi[nden]” söz eder. Söz konusu teoride metin ve hipermetnin farklılıkları ortaya konulur. Burada metnin kapalı, doğrusal, bir yazar tarafından kontrol edilebilir ve bir kültürün taşıyıcısı olduğu öne çıkartılırken; hipermetnin (genel anlamda dijital yazın ürünleri) açık, parçalı, kullanıcı/okur tarafından benimsenmeyi/kendine ait kılınmayı kolaylaştıran ve okuruna büyük bir özgürlük sunan metinler olarak ortaya konulur. Geçişme bu iki farklı yapı arasındaki ilişkide ortaya çıkar. Bu bağlamda özellikle Fransız teorisi ya da postmodern teori diye adlandırılan sorgulayıcı sistem ön plana çıkartılarak bu miras üzerinden iki farklı

alanın nasıl birleştirilebileceğinin tartışması yapılır. George Landow'un (1991) da üzerinde ısrarcı olduğu bu teoride metin teorisi ve bilgisayar teorisinin birleşmesi söz konusudur.

Ancak hem Bell (2013) hem de Bouchardon (2005) bu teorinin günümüz için soyut kaldığını öne sürerler. Bouchardon “geçişme” kavramı yerine “ayrışma” kavramını ileri sürer. Ona göre iki binli yıllara kadar sürmüş olan geçişme kavramı ayrışım kavramı ile birlikte tarihteki yerini alacaktır. Nitekim ortaya atacağı gerilim teorisi de bu ayrışım kavramı ile yakından ilgilidir. Bouchardon'un bahsettiği gerilim ayrışmanın getirdiği zıtlıkların çekişmesinden doğmaktadır.

Bu bağlamda Bouchardon (2014) Souchier, Jeanneret ve Bootz gibi bu alanın araştırmacılarına atıfta bulunarak değişik inceleme önerileri sunar. Bunların başında dijital teori, yazma teorisi ve yazın teorisini gerilimleri ile birlikte ele alan kendi gerilim teorisi (Bouchardon, 2014:25) vardır. Estetik yaratıların incelenmesinde kullanılabilecek bir diğer yaklaşım önerisi bu çalışmalarda eserlerin teknik yapı, göstergebilim teorisi ve sosyal yapı üçgeninde incelenebileceğidir. Üçüncü öneride ise yazınsal yaratının iletişim unsurunun ön plana çıkarılması gerektiği vurgulanır. İletişimsel yaklaşımda dijital yazın ürünlerinin bir iletişim gerçekliği olarak kabul edilmesi ve yazınsal araştırmalar çerçevesinden incelenmesi söz konusudur. Bu yaklaşımının diğer kutbunu ise medyaların ve medyalaştırmaların yazınsal araştırmalardan esinlenerek yapılması oluşturur. Bouchardon bu iki kutbu birleştirme taraftarıdır. Eleştirel incelemelerde dördüncü olarak gözlem, deney ve kavrayışın önemli olduğundan bahsedilir. Burada gözlem ve dijital olanaklarla deney yapmanın algılamının bir önkoşulu olduğu düşüncesi ağırlık kazanır. Bir sonraki aşama ise araştırma ve yaratı aşaması olacaktır. Gözlem, deney ve kavrayış dijital alanda çalışana araştırmaya ve yaratıma yönlendirir (Bouchardon, 2011b:121). Söz konusu yaklaşımda vurgu araştırmacının aynı zamanda bir yaratıcı olmasındadır.

Ancak bu son düşünüş tarzı, yazın ve dijital birlikteliğinde dijitalin üstünlüğüne doğru yanlı bir yol seçimini gösterir. Bilgisayar teknolojisinin bugünü düşünüldüğünde eski karmaşık yazı ve yaratı programlarının yerini daha geniş kitlelerin kullanabildiği yazı ve yaratım araçlarının aldığı gözlemlenmektedir. Bu bağlamda ileriki on yıllarda tüm bu programların ve yazılımların, günümüz kalem ve fırça teknolojileri gibi, belirli bir eğitim almış her bireyin kullanabileceği teknolojiler durumuna geleceği açıktır. Dolayısıyla bugün belki araştırma için belirli yönden doğru

olabilecek olan bu yaklaşım gelecek için bir kesinlik ifade etmemektedir. Dolayısıyla Bouchardon'un (20014) Bootz'un "araştırmak için üretmek ve üretmek için araştırmak" mottosuna atıfta bulunarak güçlendirmeye çalıştığı bu yaklaşım, içinde birtakım çelişkiler barındırdığını söylemek yanlış olmasa gerektir.

Dijital yazın ürünlerinin araştırılmasında deney ve deneyim kavramlarının önemini ortaya koymaya çalışan Bouchardon (2014), sanatçı-araştırmacının kendi yaratıları, bu yaratılarla yaptığı deneyler ve tüm bunların sonucunda gerçekleştirdiği deneyimlerin bir eserin açıklanmasında/eleştirilmesinde önemli olacağı vurgusunu yapar. Ancak bu da sakıncalı bir ifade ve düşünüş tarzı gibi görünmektedir. Hem bilimsel ve sanatsal çalışmaların birlikteliğini öngören disiplinlerarası, çokdisiplinli çalışmalar yapılması hem de eserlerin açıklanması için yalnızca bu alanın, bilgisayar biliminin uzmanlarının işe koşulmasını gerektirecek atılımların öne sürülmesi çelişkili bir durum yaratır. Dolayısıyla dijital yazın çalışmalarının genişletilme, genel yazın çalışmalarına eklenme ve böylece evrensel kültürel (sanatsal/yazınsal) mirasa daha fazla katkı sağlayacak bir alan yaratma çabalarında olumsuz bir adım olarak ortaya çıkacağı gözlerden kaçmamaktadır. Bu eğilimin söz konusu çalışmalara bir artı değer katacağı şüphesizdir ancak bilgisayar bilimcileri lehine elitist bir tavır sergilemek çok disiplinli bir alan için kısır döngüler yaratacak; düşüncenin gelişmesine, genişlemesine ve dönüşmesine olanak sağlamayacaktır. Böyle karmaşık eserler üzerine yapılacak çalışmalarda daha geniş kitlelerin ve farklı disiplinlerin ortaklığına başvurulmasının gerekli olduğu açıktır.

2. BÖLÜM

ETKİLEŞİMLİ DİJİTAL ANLATILAR

2.1. ETKİLEŞİMLİ DİJİTAL ANLATI

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

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

2.1.1. Öyküleme ve Etkileşim

Genette (1969:49) anlatıyı “gerçek ya da kurgusal bir olayın veya birbirini izleyen olaylar zincirinin dil aracılığıyla ve özellikle de yazılı dil aracılığıyla gösterimi” olarak tanımlar. Genette’in bu tanımında birkaç özelliğin ön plana çıktığı görülür. Bunlardan biri “olay” yani hikâyeye bir diğeri bu olayın bir aracı vasıtasıyla “gösterimidir”. Burada olay, bir hikâyeye kişisi (kişileri), onun (onların) gerçekleştirdiği bir eylem ve bu eylemin konumlandığı bir yer ve bir zaman dilimine göndermede bulunurken “gösterim” ise bir anlatıcı, anlatıcıya ait bir bakış açısı ve öyküleme yöntemi ile bir hedef kitleye yani klasik zamanların okuruna göndermede bulunur.

Aristo’dan (1990) günümüze gelirken sürekli “giriş / gelişme / sonuç” ve “kişi / yer / zaman” üçlemeleri üzerinden tanımlanmaya çalışılan anlatı, dijital çağda bu en

temel özelliklerinden bile sıyrılmaya arzusunda. Bu bağlamda Genette'in "anlatı = hikâye + öyküleme" formülü dijital anlatılar çerçevesinden "anlatı = hikâye + öyküleme + etkileşim" (Bouchardon, 2009:39) formülüne dönüştüğü görülür. Böylece dijital ortamdaki anlatı "etkileşimli dijital anlatı" halini alır.

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

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

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

müdahalesi anlatı sürecini işletir ve onu anlatisallığa, anlamsallığa, yorumsallığa, metin-ötesi boyutlara ve dijital yazınsallığa taşır” (Tüfekçi, 2016a:504).

ne me touchez pas / don't touch me



Görsel 1: Dokunma Bana dijital anlatısından bir ekran resmi.

Anlatılama sürecinde okurun etkinliğini kavramak açısından Bouchardon’un çalışmalarında sık sık örnek verdiği Annie Abrahams’ın (*ne me touchez pas/don't touch me*) *Dokunma Bana* adlı eseri önemli bir örnek teşkil eder. *Dokunma Bana*’da okuma etkinliğinin her aşamasında anlatının etkinleşebilmesi için okurun eserin görseli üzerinde faresini gezdirmesi gerekir. Okurun bu jestlerine tepki veren anlatsal program, ekrandaki yatan kadının pozisyonunu değiştirir ve bir ses dosyasını açarak çalıştırmaya başlar. Anlatıda hareketlilik ve aktarım durduğu anda okurun faresiyle görselin üzerinden yeniden geçmesi gerekir. Böylece anlatılama olanakları yeniden hareketlenir ve aktarım devam eder. Dolayısıyla *Dokunma Bana*’da okur faresini hareket ettirmedeği, koca beyaz bir ekranın üzerinde keşif denemeleri yapmadığı sürece bu anlatı anlam bulamaz ve amaçlanan işlevi gerçekleştirmez.

Burada söz konusu olan herhangi bir taşıyıcı üzerine yazar tarafından kaydedilmiş bir anlatı değildir. Bu anlatı hazır bir şekilde raflarda okurunu beklemez. Onun okuru edilgen bir şekilde aktarımın devam etmesini beklemez. *Dokunma Bana* alanında uzman kişilerce bir “anlatsal makroyapı” olarak ikili kodlar halinde dijital taşıyıcı düzenek üzerine kaydedilmiştir. Bu verileri mekanik ve bilişsel bir ara yüz

olarak ona eklenerek çalıştırarak okur/kullanıcının etkinliği olmadan onun bir anlatıya dönüşmesi olanaklı değildir.

2.1.2. Dijital Anlatılarda Etkileşimin Sınırları

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

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

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

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

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

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

Diğer taraftan basılı taşıyıcılar üzerinde üretilerek sonradan dijital ortama aktarılan anlatılar da etkileşimli anlatı kategorisinde sayılmazlar. Çünkü sonradan dijitalize edilerek dijital taşıyıcı düzenek üzerine aktarılan anlatıların dosyalarına

ulaşmak, onlar arasında gezinmek ve doğrusal bir okuma etkinliği boyunca okurun komutlarıyla onların bir bölümünden diğer bölümüne geçişi sağlamak etkileşimli dijital anlatı çerçevesinden bir etkileşim unsuru olarak adlandırılmaz. Diğer bir ifadeyle sayfalar, dosyalar ya da pencereler arasında “gezinmenin sunduğu etkileşim [herhangi bir anlatının] etkileşimli anlatı olarak tanımlanması için yeterli değildir” (Bouchardon, 2009:31). Vandendorpe’a (1999:103) göre “hipermetinsel üretimleri karakterize eden etkileşimlilik çeşitli faktörlerin kombinasyonu ile gerçekleştirilir. [...] Bunların ilki okur ile söyleşimsel bir ilişki ikincisi ise metinsel kurgu içindeki dallanma olasılıklarıdır”.

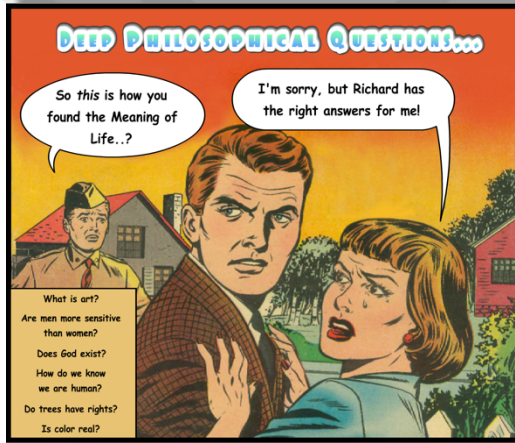
Ne sadece okurun eser ile söyleşimi ne de dijital programlama, etkileşimli dijital bir anlatı için tek başına yeterli olabilir. Bunların yanında “okurun somut müdahalelerinin bilgisayarlı programlanması” (Bouchardon, 2009:32) da gerekmektedir. Diğer bir ifadeyle okura ait jestlerin ve okuma etkinliğinin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

2.1.3. Öyküleme ve Estetik Boyut

Öyküleme ve estetik arasındaki ilişkinin örnekleri klasik yazın tarihi boyunca gözlemlenmektedir. Bu ilişkinin özellikle şiir alanında somut örnekleri bulunduğu açıktır. Apollinaire’in (2013) (*Calligrammes*) *Kaligramları* bunlara bir örnek olarak gösterilebilir. *Kaligramlarda* gösterilmek istenen şeylerden biri, yazılı dilin işlevselliğini sorgulamak ve onun dayatıldığından dışında bir gösterge sistemi olarak kullanılabileceğini kanıtlamaktır. Apollinaire bu çerçevede yazdığı birçok şiirinin izliğini sözbirimsel unsurlardan ördüğü bir görsele, yani kaligrafiye dönüştürmektedir. Dolayısıyla dilbilimsel alanda bulunan bir aktarım sistemi ile oynayarak onu göstergebilimin farklı bir düzleminde, görsel alanda deneyimlemeye çalışmaktadır. Şiirini öykülemenin ötesine taşımaya çalışan şair, onu yazınsallıktan

görsel sanatsallığa doğru sürüklemeyi seçer. Böylece anlatisallık üzerindeki estetik boyut çoklugu gösterge sistemleri ile zenginleştirilmiş olur.

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



Görsel 2: *Beyinşeritleri* dijital anlatısından bir ekran resmi.



Görsel 3: *Beyinşeritleri* dijital anlatısından bir ekran resmi.

Alan Bigelow'un yukarıda ekran resimleri verilen (*Brainstrips*) *Beyinşeritleri* adlı dijital anlatısı bu tarz eserler için önemli bir örnek teşkil eder. *Beyinşeritleri*'nde işitsel, dilsel (yazılı) ve görsel aktarım araçlarının tümü birlikte kullanılır. Ancak tasarımcıların seçimi görsel unsurları hareketsiz bırakarak dilsel unsurlara hareket eklemekten yana olur. Bu bağlamda kalp atışı biçiminde devinim kazandırılan başlıklar, arka fonda daktilo ve hesap makinesi sesleri eşliğinde sürekli hareket eden ve değişen rakamlar ve bir genişleyip bir daralan konuşma balonları anlatının estetik boyutunu oluşturur. Metnin içerik, yani öykülenen kısmında ise “sanatın farklı deneysel bağlamlara uygulanan matematiksel bir denklem” olduğu ifade edilir. Böylece “sanatçı kullanılmadan bir başyapıt üretilebilecektir” (Bigelow ,2011).

Bigelow bu çalışması ile anlatının aktarım araçlarıyla oynayarak onların işlevlerini birbirine aktarmaya çalışır. Dijital yaratım araçlarının ona sağladığı olanakları sonuna kadar kullanarak dilsel düzlemi hareketlendirir ve onlara işitsel bir boyut ekler. Dijital anlatıların durağan olarak nitelendirdiği basılı taşıyıcı üzerinde sergilenen anlatılara ait unsurların yeni medyada hareketlenebileceğini ve farklı işlevselliklere açılabilceğini gösterir. Diğer taraftan dilbilimsel yapının anlatıda taşınması gereken anlamsal boyut ile de oyun oynar. Bir öykü anlatması gereken yazılı dil ile yorumsal üstmetinsellik bağlamında yazın alanını tartışan kuramsal bir metin üretir. Böylece metinde dilselliğe aynı zamanda alaycı bir boyut kazandırılarak bilim ile sanat arasındaki sınırın yeniden sorgulanması talep edilir. *Beyinşeritleri*'nde, diğer birçok dijital anlatıda olduğu gibi “anlatı, gösterenin maddi boyutuna doğru eğilim gösterdiği oranda estetik bir yazım ile bezenir” (Bouchardon, 2009:29).

Tadie bu konuda “estetik anlatı oluşturulmuş bir yapıdır” ifadelerini kullanır. Bu yapıyı oluşturan unsurların neler olması gerektiği bir reçete gibi sunulamaz. Ona göre “Bataille, Gracq ve Breton’un eserlerini Phidias ve Vermees’i okuduğumuz gibi okuruz” (Tadie, 1994:113). Yani okuma etkinliği yalnızca dilsel gösterge sistemi üzerinde gerçekleştirilebilen ve onunla anlam kazanan bir etkinlik olarak değerlendirilemez. Diğer bir ifadeyle yeni medya ile birlikte gösteren, duyulararası bir boyutta farklı unsurlarla bezenerek deneyimlenir. Çoklumedya kullanan, farklı gösterge sistemlerini işlerliğe sokan çok boyutlu bu yapıların okunması ortak bir anlamsallığın ve yorumsallığın çerçevesinde değerlendirilir.

2.1.4.Öyküleme ve Oyun

Genette (1972:74) “anlatı, [yani] anlatısal söylem öykülemenin olmadığı durumda [...] şu an olduğu aynı şey olmazdı” demektedir. Diğer bir ifadeyle klasik anlatı çerçevesinden bakıldığında anlatıyı anlatı kılan şeyin onun yukarıda gösterilen formüldeki “anlatı = hikâye + öyküleme” birliğidir. Bu kesin birliktelikteki öğelerden biri olan öykülemenin ortadan kalktığı durumda ya da işlevini etkileşim ve oyun unsurlarıyla paylaştığı oranda Genette’in tanımını yaptığı anlatısallıktan uzaklaşacağı gözlerden kaçmamaktadır. O halde dijital anlatılar ile birlikte gelen video oyunları,

enstalasyonlar ve dijital teatral oyunların bu anlatı mantığının üzerine konumlandırılmasında sıkıntı yaşanacağı açıktır.

Bu sıkıntının gerekçelerini ortaya koyabilmenin yolu, tartışmayı Aristo ve Platondaki ayrımlara kadar götürmekten geçmektedir. Aristo (1990:102) (*Poétique*) *Poetika* isimli ünlü çalışmasında taklit sanatları arasında bir ayrım yapılması gerektiğini vurgular. Müziğin taklidi, dansın taklidi ve hikâyenin taklidi gibi, sanatları değişik dallara ayırır. Bunlar arasında sayılan yazınsal taklit de yine iki kola ayrılır. Aristo'nun bu yaklaşımında “hikâye ya anlatılarak aktarılır ya da oynanarak aktarılır” (Bouchardon, 2009:24). Bu bağlamda anlatılarak aktarılan hikâye Genette'in (1969) anlatısı ile örtüşürken oynanarak aktarılan hikâye Aristo'nun bahsettiği dram, trajedi ve komedi gibi teatral anlatılarda sanatçılar tarafından oynanarak aktarılan hikâyeler ile örtüşür.

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

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

Genvo (2011:5) bu soruya yanıtlar bulmaya çalışır. O, çalışmasında “oyun sistemleri diye kavramlaştırılarak ifade edilen” yapının içinde “üç farklı seviyenin”

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

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

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



Görsel 4: *Christian Shaw’un Sapkınlığı* dijital anlatısından bir ekran resmi.

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

Leishman’ın çalışmasının çatısını yukarıda verilen ekran resminin birinci karesinde görülen Christian’ın yaşadığı kasabanın planı oluşturur. Eser, okur ekrana yansıyan plan üzerinde faresinin imleci ile gezinirken beliren parlak renkli nesnelere dokunduğunda etkinleşerek anlatıya dönüşür. Her bir nesne olay ile ilgili farklı bir durumu ya da bakış açısını aktarmaktadır. Eserin içinde dilsel (yazılı işitsel) unsurların en aza indirilmesi anlatıda dilselliğin sorgulanması yönünden anlamlıdır. Yazar, rastlantısal olarak keşfedilen hiperbağlantılar aracılığıyla okura birtakım sahneler sunmakta ve görevler vermektedir. Bu görevi yerine getiren okur/oyuncu hikâyenin devamına ulaşabilmektedir.

Leishman’ın çalışmasında, Genvo’nun (2011:5) oyunsal sisteminde bulunan üçüncü seviyedeki “görev” unsuru, diğer bilgisayar oyunlarında olduğu gibi kaleyi çökertmek, düşmanı öldürmek vb. değil, anlatıyı keşfetmek olarak ortaya çıkmaktadır. Okur anlatıyı açığa çıkarırken okuma etkinliği süresince farklı denemeler yapar. Birkaç denemeden sonra görevleri tam olarak gerçekleştirmediği sürece anlatının tamamına ulaşamayacağını görür ve bu ilginç cadı avı hikâyesini anlatisallığa sürükleyebilmek için tüm görevleri baştan sona itina ile gerçekleştirmeye koyulur.

Bu eserin klasik anlatı, etkileşimli dijital anlatı ve dijital oyun sınıflamasında nereye konulması gerektiğinin sorunlu olduğu açıktır. *Christian Shaw’un Sapkınlığı*’nda oyunsallığın en önemli işareti olan “görev” unsurunun anlatıyı ortaya çıkarmak için bir araç olarak kullanıldığı görülür. Diğer taraftan dijital anlatıların “etkileşim” unsuru bu görevin yerine getirilmesi için kullanılması gereken en önemli araçlardan biri haline dönüştürülür. “Öyküleme” ise bir anlatıcının aracılığına gerek duyulmadan oyuncu tarafından gerçekleştirilen “görev” ve “etkileşimin” kesişmesi etkinliğiyle keşfedilir. Dolayısıyla belirli boyutları ön plana çıkarıldığında bu üç farklı

türün hepsi tarafından temsil edilebilen Leishman'ın etkileşimli dijital oyunsal anlatısının, anlatisallık, yazınsallık ve dijitalliği sorgulayan deneysel bir alan olan dijital yazın çerçevesinden değerlendirilebileceğini düşünmek yanlış olmasa gerekir.

2.1.5.Öyküleme Dilsellik ve Diğer Gösterge Sistemleri

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

Genette (1969:49) anlatıyı “gerçek ya da kurgusal bir olayın veya birbirini izleyen olaylar zincirinin dil aracılığıyla ve özellikle de yazılı dil aracılığıyla gösterimi” olarak tanımlamaktadır. Genette'in burada anlatı üzerindeki vurgusu onun birçok gösterge sisteminden yalnızca biri olan dil ile yapılan bir sanat dalı olduğu üzerinedir. Nitekim Aristo (1990:104) da anlatının farklı araçlar tarafından aktarılmasına göre sınıflandırılması gerektiğini yazmış ve daha milattan önce dördüncü yüzyılda Genette'in bu yaklaşımına uygun bir altyapı hazırlamıştır. Diğer taraftan geçmiş çağlara ait söz konusu eserlerin taşıyıcıları olarak farklı analog medyalar ve bu medyaların üretildiği toplumsal yapı içindeki sosyokültürel ve ekonomik boyut da bu mantık yürütümünü uzun yıllar boyunca olanaklı kılmıştır.

Bu yaklaşımın tam tersi bir görüş benimseyen dijital alanın yeni göstergebilimcilerinden Jeanneret (2011:106), “bizi hiçbir şey metnin bir kelimeler dizisi olduğunu kabul etmeye zorlayamaz” demektedir. Ona göre artık dilselliğin iletişim olanakları arasındaki yeri eski önemini korumamaktadır. Bugün “metinden bahsetmek demek, mesajların bize somut ve organize bir madde formunda ulaşması ve bunun olabilmesi için bir ifade uzamı organize edilmesi gereken genel bir biçemi işaret etmek demektir” (Jeanneret, 2011:106). O halde bu ifade uzamının içinde var olan tüm gösterge sistemlerinden yalnızca biri olan dilin öne çıkarılmasının gereği yoktur. Dolayısıyla yalnızca “alfabetik harflerin birleştirilmesi asla bir metin oluşturmak için yeterli değildir” (Jeanneret, 2011:106). Bunun yanında iletişim halindeki toplumsal yapı içinde üretilmiş her türlü işitsel ve görsel gösterge sistemi de

bu metne dahil edilmelidir. Kısaca “metin birçok sayıda farklı gösterge sisteminden oluşan, taşıyıcı üzerine yazılmış somut bir nesnedir” (Jeanneret, 2011:109).

Dijital çağın yazım ve metin olanakları bugün değişik medyaların ve gösterge sistemlerinin ayrı ayrı değil tek bir taşıyıcı üzerinde de yaşayabileceğini kanıtlamıştır. Bu gelişme değişik analog medyalara ait eserlerin ikili kodlar şeklinde anlamdan soyutlanan ünitelere indirgenerek birbirinin içinde ya da birbirinin yerine kullanılabilmesini göstermiştir. Bu bağlamda gösterge sistemleri arasındaki klasik retoriğin ürettiği hiyerarşik sınıflama ve sınırlandırma girişimleri tamamen ortadan kalkmasa bile büyük oranda sorgulanır bir hal almıştır. Etkileşimli dijital anlatı yaratıcıları bu noktada, onlardan önce OULIPO tarzı yaklaşımlar ile tecrübe edilmiş olan, alışkıları kırma, bilinene farklı gözlerle bakma, otomatikleşme eğilimlerini şok etkisi yaratan enerjiler yolu ile yabancılaştırma çalışmalarını bir ileri aşamaya taşımış ve bu noktada anlatının en temel unsuru olan dil üzerinde deneysel çalışmalar üretmeye başlamıştır.

Bu bağlamda ele alınabilecek etkileşimli dijital anlatılar arasında ELC *Elektronik Yazın Seçkisi* sitesinde bulunan Donna Leishman’ın (*RedRidinghood Kırmızı Başlıklı Kız* dijital anlatısı örnek gösterebilir. “Leishman geleneksel *Kırmızı Başlıklı Kız* masalını, dijital taşıyıcı üzerinde öykü, öyküleme ve biçem üzerinde parodi/pastiş düzleminde oynanan modern zamanların bir anlatısına dönüştürür” (Tüfekçi, 2016a:505). Burada tasarımcıların en temel amacı dilsel öykülemenin anlatısal alandan kaldırıldığı halde onun yine bir anlatı olarak devam edebileceğini vurgulamaktır. Bu anlamda Leishman’ın *Kırmızı Başlıklı Kız*’ı görsel bir öyküleme sürecine dönüştürülür. Buradaki okuma etkinliği dilsel gösterge sistemleri üzerinde uygulanan etkinliğin görsel gösterge sistemleri üzerine uygulanması ile elde edilir. Diğer bir ifadeyle Tadie’nin (1994:113) dediği gibi görsellik ile elde edilen dilbilimsel ve/veya göstergebilimsel yapı “Phidias ve Vermees’i[n] oku[n]duğu gibi okunur”. Bu çalışma ne bir film ne de bir video oyununa benzemektedir. Leishman’ın *Kırmızı Başlıklı Kızı* görsel göstergebirimler ile kurulmuş bir dilbilimsel öykülemeye dönüşmüştür. Öyküde dilsel boyut üzerine yaslanması gereken anlatının izleği görsel boyut üzerine kaydırılmış topos parodileştirilerek kurgunun bir ögesi haline getirilmiştir.

Leishman’ın eserinde dilsel unsurlar ile yalnızca bir iki yerde karşılaşılır. Bunlardan birincisi eserde anlatının ilk sayfası olarak dizayn edilen pencerede “Once

upon a not so far away...” ifadesidir. Türkçeye “çok uzak olmayan bir zamanda” olarak çevrilebilen bu ifade ile geleneksel masallara gönderme yapılır. Böylece normalde “bir varmış bir yokmuş” ya da “çok eski zamanların birinde” olarak verilmesi gereken masala giriş cümlelerinin alaycı bir versiyonu üretilerek bu yeni anlatıda okura bir şeylerin ters gideceği haber verilir.



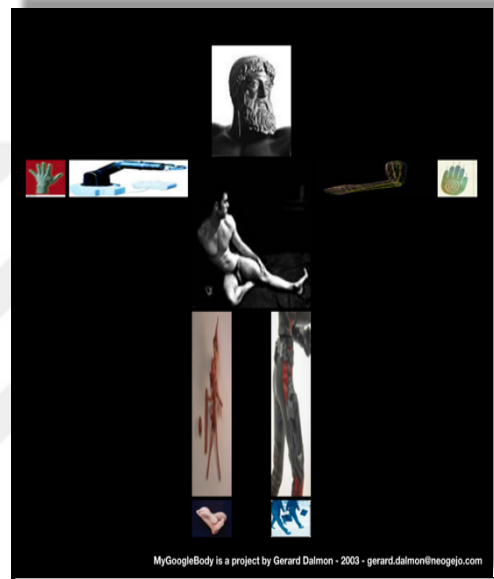
Eserde dilsel düzlemde gerçekleştirilen bir diğer uygulama anlatılama sürecinde olay örgüsünü kendi seçimleri doğrultusunda belirlemesi için okura verilen yönergelerdir. Okura söz konusu yanmetinsel boyut aracılığıyla yaptırılan bu seçim bazen de anlatı içine yerleştirilmiş küçük görsel detaylar aracılığıyla gerçekleştirilir. Böylelikle görsel ve dilsel unsurların farklı bir metinsellik düzleminde birbirinin yerine kullanılabilmesi gösterilmeye çalışılarak bu iki gösterge sistemi arasında bir geçişlilik ilişkisinin bulunduğu ve onların sınırlarının bugüne kadar gösterilmeye çalışıldığı gibi çok kesin olmadığı vurgulanmak istenmektedir.

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

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



Görsel 6: *Benim Google Bedenim* dijital anlatısından bir ekran resmi.



Görsel 7: *Benim Google Bedenim* dijital anlatısından bir ekran resmi.

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

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

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

2.1.6. Tanımlama Çalışmaları

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

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

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

anlatısal verilerin bulunduğu dijital taşıyıcı düzeneğin okur tarafından çalıştırılması ile gerçekleştirilir.

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

Diğer taraftan bu üçlü formülün bilgisayarlı teknik bir düzenek tarafından işlerliğe konulduğunun da unutulmaması gerekir. Durağan anlatılar üreten basılı taşıyıcıların aksine dijital düzenek devingen anlatılar üreten bir mekanizmadır. Bu düzenek aracılığıyla yakalanan devingen boyutun, her anda ve her yerde süreçürün olan anlatı olasılıkları üretebilirliğinin bu tanımlamanın dışında tutulmaması önemlidir. Aksi halde ortaya konacak tanımın tüm bu karmaşık sistemi kalıp yargılar ile dolu bir anlatısal boyuta indirilmesi ve böylelikle yanlış çağrışımlara yol açması engellenemeyecektir.

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

“Anlatısal makroyapı” (Bouchardon, 2009:86) olarak adlandırılan etkileşimli dijital anlatılar, içinde anlatı evreninin tüm olasılıklarını (okur/ kullanıcı/oyuncunun etkileşimine göre değişen farklı çıktılar) barındıran potansiyel bir güç olarak bilgisayarlı destek üzerine ikili kodlar halinde yazılmışlardır. Potansiyel halde bulunan bu anlatısal makroyapıyı hiperkurmaca sürecinde bir üstanlatı oluşturmak için

harekete geçirecek unsur ise bu evrene dışarıdan mekanik ve bilişsel yollarla eklemenecek organizma olan okur/kullanıcıdır.

Nitekim bedenın anlam üreten bir gösterge olarak dijital yazın ürününe eklemeneği tam bu noktada başlamaktadır. Bu anlamda maddesel bir göstergeye dönüşen beden, anlatı evrenleri üreten bir makine olarak mekanik (donanımsal) ve dijital (yazılımlar, yapay zekâ) olanaklar üzerinde ikili kodlar şeklinde potansiyel halde bulunan anlatısal makroyapıya mekanik (beden hareketleri, jestler, sesli komutlar) ve metinsel (bilişsel süreçler, akıl yürütme yolları) bir aygıt olarak eklemeneğerek “geçici gözlemlenebilir” (Bootz, 2011; Bootz, 2015) anlatılar üretir. Donanım, yazılım, bu ikisi üzerine yazılı anlatısal makroyapı, okur ve onların birlikteliğinin ürettiği tek seferlik geçici gözlemlenebilir anlatısal süreçürünün, bu yeni dijital anlatının sadece bir unsuru olduğunun unutulmaması gerekir. Nitekim etkileşimli dijital anlatı denen olgu klasik anlatının aksine yalnızca ürünü değil onun arkasında bulunan derin yapıya ait düzeneği de kapsamaktadır.

O halde etkileşimli dijital anlatıların, içinde okur/kullanıcının da bulunduğu donanımsal (aynı zamanda insan bedenini ve onun devinimini içeren) ve yazılımsal (aynı zamanda insanın biliş düzeyini de içeren) unsurların iletişim ve etkileşimini öngören anlatısal dijital düzenek üzerine yazılı değişik göstergebilimsel sistemlerden (görsel, ses, video, yazılı dil vb.) yola çıkılarak okurun etkileşimiyle açığa çıkarılıp aktarılan olaylar zincirinin (hikâye) her zaman ve her yerde (internet aracılığıyla) farklı bir gösterimi olan bir süreçürün olduğu düşünülebilir.

2.2. ETKİLEŞİMLİ DİJİTAL ANLATISALLIK

Çalışmanın her aşamasında olduğu gibi dijital anlatı ve dijital anlatıbilimsel yaklaşımın açıklanması gereken bu bölümde de “etkileşimli anlatı[nın] henüz okuma ve yazma uzlaşımları yapım aşamasında olan deneysel bir etkinlik” (Bouchardon ve Ghittalla, 2003:35) olduğu görüşünün ön plana çıkarılması gerekmektedir. Dijital alanın kendine özgü bir dijital anlatıbilimsel inceleme modeli oluşturabilmesi için bu yaklaşımın bir çıkış noktası olarak alınması önem arz etmektedir. Nitekim bu bağlamda ortaya atılan tüm teori önerilerinin sorgulanacak yazınsal çalışmalar üzerine yürütülen “ironik bir yaklaşım” (Compagnon,1989:24) olmanın ötesine gitmeyeceği

ortadadır. Ancak söz konusu çalışmaların yeni kurulacak bu alanın daha iyi irdelenebilmesine ve ayaklarının daha sağlam bir zemine basmasına neden olacaktır.

Metin denen olgunun ve onun üzerinden tüm kültürel birikimlerin incelenmesinde yıllardan beri sistematik çok disiplinli araştırmalar yapıldığı yadsınmaz bir gerçekliktir. Hatta bu konu daha ileri aşamalara götürülerek, an itibariyle gözlemlenemeyen kültürel her türlü olgunun metin üzerinden açıklanabileceği ileri sürülür. Bu yaklaşımın kendine öncelikle Kristeva'nın (1969) çalışmalarında ortaya çıkıp daha sonra postmodern düşünce ile doruğa çıkan her şeyi metinselliğe, ya da "büyük anlatılara" (Lyotard, 1979) indirgeyen yaklaşımda dayanak bulduğunu söylemek yanlış olmasa gerektir. Bu bağlamda tarihsel devirlerin ve o dönemlerdeki toplumsal olayların araştırılmasında metinler ya da anlatılar üzerine yapılan antropolojik çalışmalar (Frazer, 2012), insan anomalisi üzerine yürütülen, metinler üzerinden gerçekleştirilen psikolojik çalışmalar (Freud, 1996) ve diğer arkeoloji, tarih, dilbilim ve göstergebilim üzerine yürütülen çalışmalar bu dayanağın önemli işaretlerini oluşturur.

Dijital etkileşimli anlatılar bu noktada dijital ortama aktarılan tüm kültürel alanın oluşturduğu büyük anlatı ile iletişim ve etkileşim halinde olan onun metinlerarası boyutta yansımaları olarak ortaya çıkar. Bu bağlamda kültürel alanın içine çekildiği sanallığın bir gösterimi olan etkileşimli dijital anlatılar "[...] kurguladıkları yeni yazın olanakları aracılığıyla kullanıcıyı biyolojik, mekanik ve bilişsel süreçlerle anlatı evrenine eklemleyerek dijital evren ve gerçeklik arasındaki sınırları ortadan kaldırırlar" (Tüfekçi, 2016b:119). Diğer bir ifadeyle yaşamı metinleştirir, metni yaşamın içine katarlar. Bu çerçeveden bakıldığında etkileşimli anlatıyı sorgulamak, onun içine katılan kültürel alanı da sorgulamak anlamına gelir. Bu alanın sorgulanması için halihazırda onu da oluşturan anlatıların sorgulanma araçlarının dijital yaklaşımdan işleme konması gerekir.

Anlatı üzerine uzun yıllardır yürütülen çalışmalar, farklı disiplinlerin kendine özgü inceleme metotları geliştirmelerini ve söz konusu bu metotları ortaya koyacak terimler bütüncesi oluşturmalarını olanaklı kılmıştır. Ne yazık ki geçmişi çok eskilere dayanmayan, bu nedenle henüz kendi inceleme yöntemlerini ve onları ortaya koyacak terimleri içeren bilimsel söylemi üretme olanağı yakalayamayan dijital anlatısal alan, bugüne kadar ürettiği deneysel çalışmaları değerlendirebilmek için farklı alanlarda üretilen inceleme yöntemlerine ve o alanların bilimsel söylemine ait terimlere

başvurmak zorundadır. Bu zorunluluk aynı zamanda onun klasik anlatı çalışmalarının bir devamı ve bu çalışmalarda üretilen eser ve teorilerin belirli bir açıdan kapsayıcı olduğundan kaynaklanır.

Dijital olmalarının yanında incelenecek eserlerin bir anlatı olduklarının da iddia edilmesi, çalışmada bu ürünlere hem dijital hem de yazınsal bir çerçeveden yaklaşılarak onların dijital anlatıbilimsel bir düzlemde incelenmelerini gerektirir. Bu noktada “klasik anlatıbilimin, bize sadece [metodolojik bakımdan] değil, aynı zamanda etkileşimli anlatıların bu [metodolojinin] kavramlarını sorgulamaları yönünden de gerekli” (Bouchardon, 2009:44) olduğu açıktır. Dolayısıyla etkileşimli dijital anlatının, dijitallik ve anlatısallık geriliminde yerini belirleyebilmesi ve geleneksel miras üzerinden kendi anlatıbilimsel yöntemini geliştirebilmesi için klasik anlatıbilime gereksinim duyduğu ortadadır.

Ancak bu noktada klasik anlatıbilimsel alanda üretilmiş olan ve bunlardan yola çıkılarak dijital alana uyarlanacak olan yöntem, terim ve eserlerin bir sınırlama ve/veya sınıflandırma düşüncesiyle ortaya konulacak idealist tanımlara ve tanımlamalara koşulsuz uyması gerektiğini söylemek doğru değildir. Nitekim Genette (2004a), çalışmalarında yazını tamamlayıcı yazınsal iki rejime ayırmaktadır. Bunlardan birincisi uzlaşımlar tarafından garanti altına alınan “belirleyici rejim” ikincisi ise değişebilir beğenilere bağlı olan “durumsal rejim[dir]”. Belirleyici rejim bugüne kadar genel yazınbilimde sosyokültürel ekonomik süreçler ile ortaya konulan tanımlara uygun bir çerçevede üretilen yazınsallığa göndermede bulunurken, durumsal rejim daha çok yazınsal üretimin bir kısır döngüye, bir alışkıya, kendini tekrar eden bir gelenekler silsilesine döndüğü anda onun dinamiklerini ve kısıtlılıklarını değiştirmek arzusuyla üretilen avangart yazınsal çalışmalara göndermede bulunur.

Bu noktada Genette’in düşüncelerini alışılmışın dışında ileri bir aşamaya taşıyan Compagnon (1998:24) çalışmalarında yazınsal uzlaşma kavramını yapıbozuma uğrattır. O’na göre yazınsal uzlaşma bazen “değer” bazen de “kural” kavramını işlerliğe sokan çelişkili bir yapı sergilemektedir. Diğer taraftan içinde aynı anda hem “eşsizlik” hem de “evrensellik” özelliğini barındırma ütopyası ile hareket eden bir yapı doğal olarak sorunlu olacaktır. Çalışmasının “*Yazın Teorisi ya da Yazınsal Teori*” adlı bölümünü bitirirken Compagnon (1998:24), yazın ve yazınsallık üzerine “bir reçete verilemeyeceği” gerçeği üzerine vurgu yapmaktadır. Ona göre “teori bir metot, teknik ya da mutfak değildir. Tam aksine buradaki amaç akıl yürütme ile verilen tüm

reçetelerin şüpheli olduklarını göstermeye çalışmaktır. Teori denen şey yalnızca ironik bir yaklaşımdır” (Campagnon, 1998:24).

O halde dijital anlatı teorisinin ya da metodolojisinin ortaya atacağı fikirlerin yalnızca, öncüllerini sorgulayan, onların çıkmazlarını en aza indirgemeye çalışan ya da sadece ortaya koyan, gelenekselin yarattığı alışkanlıkları kırmaya çabalayan, otomatikleşen algıyı farklı kanallara sevk etmeye gayret ederek avangardın yarattığı sorgulayıcı süreçlerin yeniden otomatikleşmesini ortadan kaldırma iradesi gösterme idealinde olan ve kendi çalışmalarını da bu çerçeveden değerlendirip kendi teorisini bu bağlamda ortaya koymayı hedefleyen bir yaklaşım olması gerekir.

Dolayısıyla dijitalin ortaya koyacağı yazınsallık ve anlatisallığın bu noktada değerlendirilmesi gerekir. Dijital, var olanı farklı bir taşıyıcı düzeneğe, farklı bir evrene taşır. Bu nesnenin irdelenmesini dijital evrenden açılan bir pencereden bakılarak gerçekleştirilmesi gerektiğini savunur. Bu anlamda yazım olanaklarının sözlü anlatıma, romanın şiire, televizyonun tiyatroya son vermediği gibi dijitalin de niyeti ondan öncekilere son vermek değil, geleneksel anlatıların, onları sorgulayan, kapsayan ve aşan bir uzanımı olduğunu iddia etmektir.

2.2.1. Hikâye

Genette anlatıyı ortaya koymaya çalışırken birkaç farklı tanım birlikte önerir. Bunlardan birincisinde anlatı “bir olayın veya olaylar zincirini[n aktarımını] üstlenen anlatsal sözceleme, sözel ya da yazılı söylem” (Genette, 1972:71) olarak ifade edilir. Bu söylemin nesnesi olan söz konusu olaylar zinciri “gerçek ya da kurgu” olabilirken burada anlatı, “gösteren, sözceleme, söylem ya da anlatsal metnin kendisine” göndermede bulunur. Bu bağlamda yazılı anlatı “hikâyenin (harf, sözcük, cümle, paragraf, sayfalar vb.) elle tutulur içeriğini işaret eder” (Gourdeau, 1993:7).

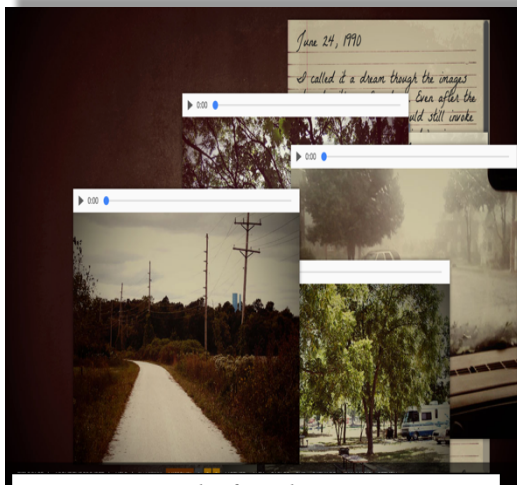
Hikâyeye gelince Genette (1972:72) bunu “gösterilen ya da anlatsal içerik” olarak adlandırır; yani içinde gerçek ya da kurgusal karakterlerin bir eylemine göndermede bulunulan düşünsel yapı olarak. Bu noktada Ricœur (1985) “anlatının sadece bir olaylar zinciri olmadığını” vurgulamaktadır. Ona göre bu olaylar “birbirleriyle ve çevreleriyle ilişkisi çerçevesinde bir anlam” kazanır. Bunu üreten yapı da “olay örgüsüdür”. Bu olay örgüsü bu anlamı üretebilmek için bir bakış açısına,

yaklaşımına yani izleğe gereksinim duyar. Diğer taraftan olayları taşıyan kişiler onları belirli bir zaman ve belirli bir uzamda varlık göstererek ortaya koyarlar.

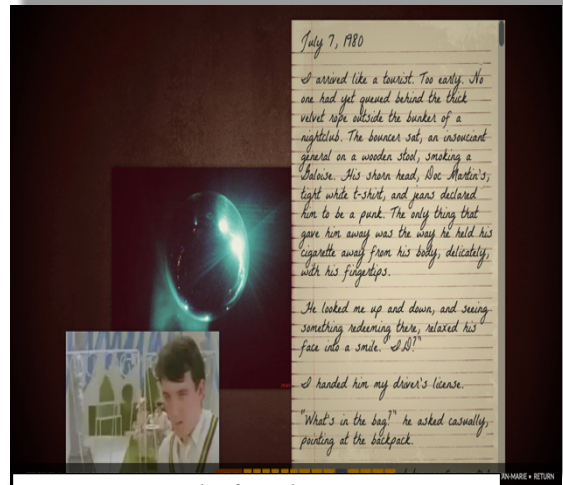
Ancak söz konusu bu unsurların her zaman uygulandığını ve bundan sonra da uygulanacağını söylemek doğru bir tespit değildir. Nitekim bir önceki bölümde Genette ve Compagnon'a atıfta bulunularak açıklandığı üzere bu uzlaşımlar kendini yazınsallığın yalnızca belirleyici rejiminde empoze edebilirler. Bu noktada yirminci yüzyılın postmodern ve diğer avangart anlatılarında, yeni romanda olduğu gibi dijital yazın alanında da bu uzlaşımın uyum gösteren değil ondan uzaklaşma arzusu içinde olan eserler üretildiği görülür.

2.2.1.1. Olay Örgüsü

Genette (1972:71) anlatıyı bir “olaylar zincirinin” gösterimi olarak ifade ederken, Ricœur (1985) yalnızca olaylar zincirinin bir hikâye oluşturamayacağını aktarır. Ricœur'e göre bu art arda gelişen yola çıkılarak bir hikâye oluşturulurken “onların tümü arasında bulunan ve [aynı zamanda] yakın çevreleriyle olan ilişkileri içinde de bir anlam” ilişkisi kurulması gereklidir. Diğer bir ifadeyle Ricœur'ün penceresinden, farklı yer ve zaman dilimlerinde gerçekleşen olaylar silsilesinin belirli bir bakış açısından birbirine eklenmediği sürece bir hikâye oluşturması olanaklı değildir.



Görsel 8: *Tuhaf-tenler Bir Roman* dijital anlatısından bir ekran resmi.



Görsel 9: *Tuhaf-tenler Bir Roman* dijital anlatısından bir ekran resmi.

Bu yaklaşıma uygun bir olay örgüsü ile dijital anlatıların birçoğunda karşılaşıldığını söylemek yanlış olmayacaktır. Bunlara örnek olarak ELO'nun 2016 Şubat ayında yayımladığı (ELC) *Dijital Yazın Seçkisinde* bulunan Ilia Szilak'ın (*Queerskins A Novel*) *Tuhaf-tenler Bir Roman* isimli dijital romanı gösterilebilir. Bu dijital romanda Missouri bölgesinde yaşayan Katolik bir ailenin çocuğu olan ve HIV virüsü kaptıktan sonra hastalığının başlarında ölen genç fizikçi Sebastian'ın hikâyesi anlatılmaktadır.

Roman, Sebastian'ın annesi Bayan Adler'in oğluna ait günlüğü bulmasıyla başlar. “Okur bu samimi lirik metinleri okurken hastalığının daha başlangıç aşamasında ölmüş genç bir adamın yaşamına ait parçaları bir araya getirir” (<http://www.huffingtonpost.com>).

Biçemsel anlamda roman dijital çağın şartlarına uygun olarak ara yüzünde çok farklı medyaları aynı bütünde birleştirir: ses kayıtları, videolar, değişik görseller ve dilbilimsel göstergeler. Yazarının kendi deyimiyle bu anlatı bir çeşit “çoklumedya kolajıdır” (<http://www.huffingtonpost.com>). Eser 40 000 kelimelik dilsel bir yapı, karakterlerin monologlarına ait iki saatin üzerinde ses dosyası, elliye yakın video ve yaklaşık 100 adet sabit gerçek görsel içermektedir (<http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=queerskins>).

Okur okuma etkinliği boyunca bu farklı medyalar arasından rastlantısal olarak bir tanesini seçebilir ya da alttaki içerik sütunundaki bölümler üzerinden sırayla gerçekleştireceği seçenekler aracılığıyla bu okuma etkinliğini sürdürebilir. Böylece gerçekleştirdiği söz konusu okuma/dinleme/izleme etkinliği boyunca, dijital anlatı düzeneği tarafından birbiriyle ilişkili olarak sunulmuş değişik medyalardan aldığı ipuçlarıyla anlatının bütününe ve vermek istediği anlama ulaşır. Eserin sonuna vardığında “karakterlerin günlükleri ve internetten alınmış gerçek fotoğraflar üzerinden, bir taraftan cinsel ikiliklerin diğer taraftan kurgu ve gerçeğin sınırlarını keşfeder” (<http://collection.eliterature.org>). Bu bağlamda okur, anlatı boyunca HIV virüsü taşıyan genç bir fizikçinin “mücadelelerini, aşklarını ve itiraflarını içeren çok değerli bir arşive” (<http://collection.eliterature.org>) sahip olduğu izlenimine kapılır.

2.2.1.2. İzlek

Dijital anlatılarda “tam olarak izleksel bir bütünlük gözlemlenmese bile önemli sayıda eserde topos’un parodileştirilmesi, düzeneğin ana metin üzerinde içanlatısallaştırılması ve izlekselliğin göstergesellik boyutuna kaydırılması” (Bouchardon, 2009:52) şeklinde uygulamalar ile karşılaşılır.

Klasik anlamda bir izlek ile her zaman karşılaşılabilen bu anlatılarda “topos [geleneksel temalar ve öğeler toplamı] ile parodi/pastiş düzleminde oynanır” (Bouchardon, 2009:48). Bununla ulaşılmak istenen temel nokta genel yazın uzlaşımlarının dijital bağlamda yeniden ele alınması; geleneksel yazın, sanat ve iletişim olanaklarının kendini her geçen gün biraz daha empoze eden dijital kültürel ağ üzerinde nasıl konumlanması gerektiğinin ortaya konmaya çalışılmasıdır.

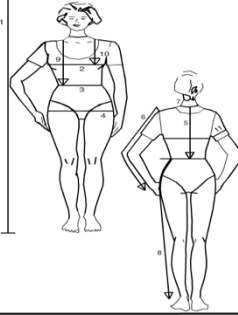
Bu anlamda etkileşimli dijital düzenek üzerinde sunulan anlatıların birçoğunun “roman”, “hikâye”, “öykü”, “şiiir” gibi isimleri başlıklarında kullanması ve bu anlatıların içine geleneksel yazın alanından ödünç alınan karakterlerin eklenmesi geçmişi yeniden ele alma düşüncesinin önemli bir göstergesini oluşturur. Bu bağlamda sadece ELC Şubat 2016 seçkisinde bulunan 72 çalışmanın (*Ars Poetica, Between Page and Screen, Digital A Love Story, Cyberliterature, The Kimchi Poetry Machine, Letters From the Archiverse, Oueerskins a Novel, Poétuitéame, Poem by Nari, P.o.E.M., Radical Karaoke Prewritten Speeches, The Readers Project, Reading Club, Reading Glove,*) 14 tanesinin başlığının ondan önceki *şiiir, sayfa, roman, okuma kulübü* vb. klasik yazınsal tür ve etkinliklere atıfta bulunması bu yaklaşımın ne kadar doğru bir tespit olduğunu gösterir.

Tabii ki dijital anlatılarda toposun parodileştirilmesi yalnızca başlıklar düzeyinde gerçekleşmez. Yukarıdaki bölümlerde ele alınan Alan Bigelow’un (*Brainstrips*) *Beyinçizgileri*, Donna Leishmann’ın (*RedRidinghood*) *Kırmızı Başlıklı Kız* dijital anlatısı toposu farklı düzlemlerde parodileştirirler. Bu örneklere eklenebilecek bir diğer eser ise metin oluşturma olgusunu farklı bir metinlerarası ilişki ile ele alan Christine Wilks’in (*Fitting the Patterns*) *Örgüleri Birleştirme* isimli çalışmasıdır.

Metinlerarasılık yaklaşımıyla herhangi bir metnin diğer metinlerin örgüsü ya da kolajından başka bir şey olmadığı görüşüne gönderme yapan bu çalışma, söz

konusu düşünceyi dijital olanakların farklı gösterge sistemlerini birbirine örek gerçekleştirir. Burada yazma eylemi ile örme eylemi arasında benzeşim ilişkisi kurularak bu ilişkinin okur tarafından deneyimlenmesi amaçlanır. Anlatının terzisi konumunda olan okur orada bulunan makas, dikiş makinesi, iğne gibi örgü aletlerini kullanarak metni parçalara ayıracak, ayrılan parçaları birbirine ilıştirecek ve sonra o parçalardan anlamsal bütünü yakalayan bir metin oluşturacaktır. “Burada dikiş, bağlantılar; kumaş parçaları da aynı zamanda metnin parçaları” (<http://collection.eliterature.org>) konumundadır.

Size	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56	58	60
Height	inches 56 1/4	58 1/4	60 1/4	62 1/4	64 1/4	66 1/4	68 1/4	70 1/4	72 1/4	74 1/4	76 1/4	78 1/4	80 1/4	82 1/4	84 1/4
Bust	inches 36	38 1/2	41	43 1/2	46	48 1/2	51	53 1/2	56	58 1/2	61	63 1/2	66	68 1/2	71
Waist	inches 23	24 1/2	26	27 1/2	29 1/4	30 3/4	32 1/2	34	35 1/4	36 3/4	38 1/2	40 1/2	42 1/2	44	45 1/2
Hip	inches 32 1/2	34	35 1/2	37	38 3/4	40 1/4	41 3/4	43 1/2	45	46 1/2	48 1/2	50 1/2	52 1/4	54 1/4	56 1/2
	cm 142	147	150	155	160	165	170	175	180	185	190	195	200	205	210



anglais

1. Height
2. Bust
3. Waist
4. Hip
5. Back length
6. Sleeve length
7. Neck width
8. Side waist length
9. Front waist length
10. Bust point
11. Upper arm contour

français

1. Taille
2. Tour de poitrine
3. Tour de taille
4. Tour des hanches
5. Longueur de dos
6. Longueur de manche
7. Tour de cou
8. Long. côté poitrine
9. Long. taille devant
10. Pointe de poitrine
11. Tour de bras

español






1. Estatura
2. Contorno busto
3. Contorno cintura
4. Largo espalda
5. Largo manga
6. Contorno cuello
7. Largo lateral del pecho
8. Largo lado delantero
9. Punto de busto
10. Ancho de brazo
11. Cont. del brazo

Fitting the Pattern

or being a dressmaker's daughter
a memoir in pieces ...embroidered

The pattern is calculated for a height of 5 feet 6 inches (168 cm). The dressmaker's daughter is shorter, so the pattern should be adjusted to fit her size.

Instructions
easy-to-sew memoir
only 4 processes involved!
choose a dressmaking tool to begin
check your progress on the pattern layout

Görsel 10: Örgüleri Birleştirme
dijital anlatısından bir ekran resmi

Dijital anlatılarda izleksel bir bütünlük oluşturan unsurlardan bir diğeri düzeneğin içanlatisallaştırılmasıdır. Burada olan şey dijital anlatıların geleneksel yazına ait toposu değişik metinlerarası boyutlarla anlatı içine kattığı gibi kendi düzeneğine ait unsurları da anlatı içine eklemesiyle gerçekleşir. Bunların başında okur için ulaşılması imkânsız olan anlatı düzeneğinin haritalaştırılarak verilmesi gelir. Bu işlemde okurun uğraması gereken bölümler bir harita, labirent ya da liste şeklinde farklı göstergebilimsel sistemlerden faydalanılarak okurun kullanımına sunulur. Böylece dijital olanakların ulaşılmasına izin vermediği düzeneysel yapı okurun gözü önünde canlandırılmış olur.

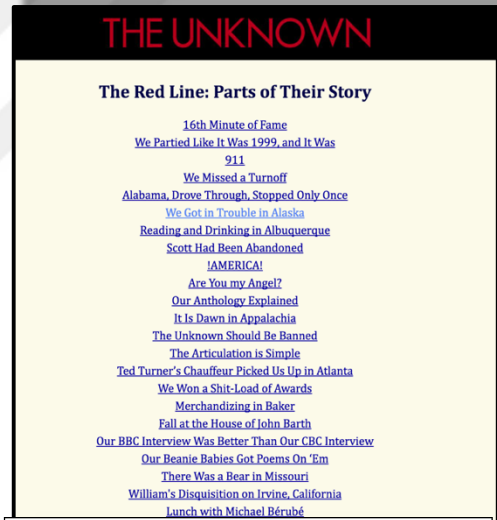
Bu konuda Stuart Moulthrop'un (*Victory Garden*) *Zafer Bahçesi* isimli çalışması örnek gösterilmektedir. Bu eserden sonra birçok dijital anlatının benzer bir

şekilde hipermetin bağlantılarını okura sunmayı amaçladığından bahsedilir (Bouchardon, 2009:50). Çok sayıda bulunan bu tür eserlerden bir tanesi ELC Şubat 2011 seçkisi içinde bulunan (*The Unknown*) *Bilinmeyen* isimli yapıttır.

Bilinmeyen'in özelliği diğer birçok dijital anlatıda olduğu gibi bu ilişkileri tek bir pencere üzerinden değil farklı seçenekler halinde sunmasıdır. Bu anlamda okur çok karmaşık bir yapı sergileyen bu eserin bütün bağlantılarına tek bir çerçeveden hâkim olamasa bile farklı içeriklere bakarak ve onların diğerleri ile arasındaki ilişkileri kontrol ederek düzeneğin çalışma prensibine ulaşır. Nitekim unutulmamalıdır ki dijital yazın eserlerinin birçoğunu okumak için okur öncelikle o esere ait stratejiyi çözümlenmeye çalışmalıdır. Okur ancak bu stratejiyi çözüp eseri onunla birlikte okumaya ve çözümlenmeye başladıktan sonra eser dijital bir anlatı olarak anlam kazanmaya başlayacaktır.



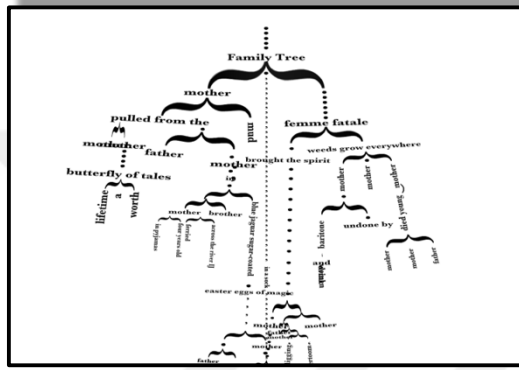
Görsel 11: *Bilinmeyen* dijital anlatısından bir ekran resmi



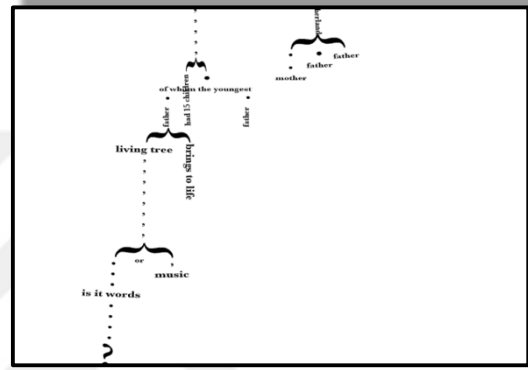
Görsel 12: *Bilinmeyen* dijital anlatısından bir ekran resmi

Dijital anlatılarda izlek konusunda gözlemlenen bir diğer oluşum ise burada izleksellikten göstergeselliğe doğru gerçekleşen bir kayışın olduğudur. Söz konusu kayışta daha önce yukarıdaki bölümlerde öyküsellik ve estetik arasında kurulan ilişkinin benzer bir boyutunun izleksellik ve göstergesellik arasında gerçekleştiği gözlemlenir. Bu durumun somut bir şekilde açıklanması için ELC Şubat 2011'de yayımlanan, Rozalie Hirs ve Harm Van Den Dorpel'e ait (*Family Tree*) *Aile Ağacı* isimli dijital anlatısı önemli bir örnek olarak gösterilebilir.

Aile Ağacı, Felemenk dilinde üretilmiş “Stamboam (Geluksbrenger 2009) adlı şiirin görsel bir yorumlamasıdır” (<http://collection.eliterature.org>). Bu çalışma aile, soyağacı, köken, sosyokültürel yapı, yazınsallık kavramları üzerine üretilmiş kalıp yargıları ve bu kavramlar arasında bulunan ilişkileri sorgulamak için dijital ortamın olanaklarıyla üretilmiş basit bir kelime oyunu gibi tasarlanmıştır. Ağaca yerleştirilen “aile ağacı, baştan çıkaran kadın, müzik, masalın yayılımı” vb. (http://collection.eliterature.org/2/works/hirs_familytree.html) sözcükler okurun dikkatini kurmaca ve gerçek arasında var olan oyunsal ilişkiye çekmektedir.



Görsel 13: *Aile Ağacı* dijital anlatısından bir ekran resmi



Görsel 14: *Aile Ağacı* dijital anlatısından bir ekran resmi

Okur eseri ilk açtığı anda metnin dalları arasına gizlenmiş olduğunu düşündüğü diğer metinlere ulaşmak için her bir dala çaresiz tıklamaya çalışırken bunun farklı bir anlatı olduğunu keşfeder. Çalışma, aile ağacı ya da soyağacı kavramını bir taraftan göstergebilimsel farklı sistemleri işlerliğe sokarak gözler önüne sermeye çalışırken bir taraftan da ağacın kilit noktalarına koyduğu önemli dilsel unsurlar ile bütün bir toplumsal yapıyı sorgulamayı amaçlamaktadır. Böylece okurun, toplumsal yapı içinde sallanan bireyler üzerinden zaman, mekân, soyağacı, insanın kökenleri, sosyokültürel oluşum ve bu oluşumun metinselliği veya anlatsallığı gibi kavramlar üzerine düşünmesini sağlayacak bir anlatı evreni kurulmuş olur.

2.2.1.3. Anlatı Kişileri

Dijital anlatılar yazınsallığın her unsuru üzerinde olduğu gibi anlatı kişileri üzerine de deneysel anlamda bütün olasılıkları sorgulayan bir yaklaşım sergiler. Bu

anlamda etkileşimli dijital anlatıların kendine özgü anlatı karakterleri oluşturma stratejisi olduğunu söylemek çok doğru değildir. Ancak dijital kültür ile gelen yazınsal oluşumlar içinde tüm istisnalara rağmen bazı yaklaşımlar etrafında kümelenmelerin olduğu da gözlerden kaçmamaktadır.

Bu kümelenmelerin biri üst bölümde aktarıldığı gibi toposun, yani anlatısal evrenin tüm unsurlarına ait elemanların yeni dijital bağlamda tekrar ele alınması olduğu gözlemlenmektedir. Dijital anlatılar bunu binlerce yıllık anlatı geleneğine ait tipik ve arketipik kişi, karakter ve kahramanları kendi bünyelerine aktararak gerçekleştirirler. Ancak metinlerarası anlatı evrenine ya da gerçek dünyaya ait söz konusu anlatı kişileri, yeni anlatı oluşturma sürecine dijital anlatı düzeneklerinin kendine özgü olanakları ve bakış açıları çerçevesinde alaycı bir yaklaşımla eklemlenirler.

Söz konusu bu anlatılara somut bir örnek olarak, adını geleneksel masal kahramanlarından biri olan *Kırmızı Başlıklı Kız*'dan alan dijital bağlamda Donna Leishman tarafından yeniden yorumlanan aynı isimli eseri verilebilir. *Kırmızı Başlıklı Kız* isimli çalışmanın yanında, tarihsel gerçekliğin bir ürünü olarak toplumsal mitik yapılanmalar arasında yerini almış Christian Shaw adlı gerçek bir şahsın Donna Leishmann tarafından dijital bir anlatı kişisine dönüştürüldüğü *Christian Shaw'un Sapkınlığı* isimli çalışma örnek gösterilebilir. Söz konusu çalışmalarda, bugün ikisi de kurmaca evrenin ötesinde bir yer işgal etmeyen bu iki karakterin yaşamları, serüvenleri, korkuları, mücadeleleri bugünün insanının gözünden yeni dijital olanakların anlatisallığına ve anlamsallığına yayılarak verilir.

Kişiler konusundaki bir diğer yaklaşım okurun anlatı içine çekilerek kurmacalaştırılması, onun anlatı karakterlerinden birinin rolüne büründürülmesi veya ona dönüştürülmesidir. Bu anlamda önemli örnek teşkil edebilecek eserlerden biri Xavier Marbreil ve Gerard Dalmon'un (*Le Livre des Morts*) *Ölüler Kitabı* isimli çalışmasıdır. Bu eser okuru sorgulayan bir anlatı olasılıkları düzeneği gibidir. Okura sorduğu sorularla onun kendi geçmişine yönelik düşünmesini sağlar. Okur sorular aracılığıyla bulmaya çalıştığı o silik an ve anılarından bilincinin ona oynadığı oyunların etkisiyle gerçeklik ve kurgusallık arası bir anlatı kurgular. Okurun ön belleğine taşıdığı ipuçları, hafızasında kalan geçmişe ait gerçek resim parçacıkları, arzulamalar ve hayallerin toplamı olan bir anı defterinden fazlası değildir. Bu anı defterindeki yazımların dijital ortama aktarılışı etkinliğiyle "okurun yaşamının

(hafızası) kurmacalaştırılması” sağlanır ve böylece “okurun yaşamından yola çıkılarak elde edilen bir kurgulama sürecine” (Bouchardon, 2009:58) tanıklık edilmiş olunur.

Bu yöntem ile okur kurmacalaştırılarak onun yaşamına ait gerçekliğin (yaşam, geçmiş, şimdi ve geleceğin bir bileşkesi ve bu bileşke de geçmişe ait kopuk anılar, hayaller, pişmanlıklar ve geleceğe yönelik arzulamaların şizofrenik bir metinselliğe dönüşümü diye alınırsa) ne oranda bir kurgusalılık üzerine kurulduğu yansıtılmaya çalışılır. Okura burada kendi yaşamının gerçekliği ve kurgusalılığı arasında nasıl yalpaladığının farkına varması sağlanır. Böylece kurgu gerçeğe evrilirken gerçeğin de kurmacalaştırıldığı ortaya konmaya çalışılır.

Dijital anlatılarda anlatı kişileri ve karakterler üzerine gözlemlenebilecek bir diğer yaklaşım bu unsurların tamamen anlatının dışına itilmesi veya onlara ait özelliklerin farklı boyutlara indirgenmesi ya da başka işlevsellikler ile yer değiştirilmesidir. Alan çalışanları farklı işlevselliklere ait karakter yazımı üzerine düşünürken, “hipermetnin gücü, karakterler arasındaki bağların dokusunu daha hassaslaştırmasından, onların ilişkiselliğini geliştirmesinden kaynaklanır” (Bouchardon, 2009:55) demektedir. Çalışmalarda, anlatının hipermetinsel yapısının karakterler üzerinde bulunan bağlantılar aracılığıyla gerçekleştirildiği eserler arasında Geoff Ryman’ın 253 adlı eserini örnek gösterilir. Eserde listeleme düzleminde kurgulanan bir vagon içinde oturan karakterler, etkileşimli dijital anlatıya girilebilecek çeşitli giriş kapılarını oluşturan bağlantı noktalarıdır. Anlatılama sürecinde “Londra metrosunda seyahat etmek bir karakterin [dünyasından] bir diğerine seyahat etmek gibidir (Bouchardon, 2009:56). Dolayısıyla okur girdiği her bir kapıdan anlatısal evrenin farklı bir açılımını deneyimler. Bu anlamda kurgulanan anlatı kişisi anlatının farklı bir versiyona evrilmesini sağlayan bağlantı noktası olarak işlevselleşir.

Dijital evrenin anlatı olanakları arasında beliren yeni uygulamalardan bir diğeri yarı metinsel, yarı gerçek bir göstergelerarası kes-yap kimliğe göndermede bulunan dijital anlatı kişileridir. Bu konudaki en önemli örneklerden biri Talan Memmot’un ELC Kasım 2006 sürümünde yer alan [*Diğer(ler)i olarak*] *Kendi Portre(ler)i* isimli çalışmasıdır. Bu dijital anlatı 12 ünlü ressamın portreleri ve biyografilerinden yola çıkılarak bilgisayarlı programlama aracılığıyla elde edilen görsel ve dilsel bir anlatı kombinasyonu potansiyeli olarak tasarlanır. “Anlatı yaklaşık 120 000 000 civarında olası biyografi ve portre üretmektedir” (<http://collection.eliterature.org>).

Eseri dijital düzenek üzerine aktaran tasarımcı tarafından anlatıya eklenen bu iç içe geçmiş kimlikler portresi ile Kristeva'nın (1969) deyimiyle sonsuz bir "metinlerarasılığın" ve/veya göstergelerarasılığın, Bakhtin'in (1970) yaklaşımıyla ise sayısız bir "söyleşim" zenginliğinin gösterimi ortaya konmaya çalışılır. Bu noktada gerçek yaşamın ve kurmaca evrenin metinlerarası boyutunu ve birbirine geçişliğini hem dilsel hem de görsel gösterge sistemleri aracılığıyla sunan bu anlatı kurmacalaştırdığı sanatçılar üzerinden "yazar/sanatçının ölüm" (Barthes, 1984) şeklini okura farklı bir biçim üzerinden aktarmaya çalışır.



Görsel 15: [Diğer(ler)i olarak] Kendi Portre(ler)i dijital anlatısından bir ekran resmi



Görsel 16: [Diğer(ler)i olarak] Kendi Portre(ler)i dijital anlatısından bir ekran resmi

Genelde basılı taşıyıcılar üzerinde avangart yaklaşımlarla üretilen eserlerde anlatılan, aktarılan, çizilen, betimlenen, yapılandırılan, yapı-bozuma uğratılan; parçalı, kopuk, ütöpk, distöpk, gerçek, gerçekdışı, gerçeküstü anlatı kişilerinin dijital olanaklar ile yeni bağlamında daha da karmaşıklaştırıldığı görülür. Bu dünya ve öbür dünyanın, kurgu ve gerçeğin, makine ve beden, bilişin ve bilişimin, yazımın ve programın, madde ve ruh oluşun sınırında gezen kişi, karakter, anlatı kişisi, özne, nesne, kahraman ve anti-kahramanlar daha da esnekleştirilir, değiştirilir ve dönüştürülerek yeni işlevselliklere evrilir.

Diğer tarftan hem anlatı olanakları düzeneğinin bir parçası hem de kendi oluşturduğu evrenin bir kahramanı olarak okurun her okuma tecrübesi karakterin ayrı bir serüvenini ortaya çıkarır. Okur/kullanıcı bu sürecin sonunda ortaya çıkacak anlatıya ait dijital metinselliğın, anlatı kişisinin, okurun ve yazarın bulunduğu düzlemlerde sorumluluklar üstlenir. Dijital ortamın medyalararası geçişken

kaynaklarından beslenen bu kişi, kendi kimliği gibi kopuk, parçalı, kes-yap, yırt-yapıştır, simüle edilmiş, yarı-biyolojik, yarı-yazılımsal, yarı bilişsel, yarı mekanik bir sayborga dönüşen kimlikler yaratır.

2.2.1.4. Uzam-Zamansal Çerçeve

Genette'e (2007:21) göre "anlatı iki kez zamansallık gösteren ardışık bir yapıdır [...]: burada bir anlatılan şeyin zamanı bir de anlatının zamanı vardır; gösterilenin ve gösterenin zamanı". Uzun yıllardır anlatıların çözümlenmesinde dayanak noktası haline gelen bu zamansal ayrımların birincisi anlatı içinde aktarılmak istenen nesne olan hikâyenin gerçek ya da kurgusal olarak geçtiği zamanı yansıtırken, ikincisi okurun okuma etkinliği anına ve o anda anlatı ile geçirdiği sürenin ilişkisine bağlıdır.

Dijital bir anlatıda Genette'in zamansal boyutlarından birincisi genellikle göz ardı edilir. Çünkü yazar herhangi bir hikâyeyi değil onun oluşma potansiyelini ortaya koymaya çalışır. Diğer bir ifadeyle dijital bir anlatı geleneksel anlamda yazılabilen bir hikâye değildir. Söz konusu eser, yazar, programcı veya tasarımcıların makine yardımıyla ve program(ların) aracılığıyla kurguladıkları anlatsal makroyapıdır. Bu yapı herhangi bir hikâyenin göstereni değildir. Dolayısıyla o hikâyeye yani gösterilene ve onun yazımına ait bir zamansallık da bulunmamaktadır.

Genette anlatının ikinci zamansal boyutundan yani gösterileni oluşturma sürecinden bahsederken burada "(yazılı) anlatının zamanı, okur tarafından bir anlatı uzamında deneysel olarak oluşturulmuş bir sözde-zamandır" demektedir. Ona göre "yalnızca okuma etkinliği bu uzamı süreye çevirebilir" (Genette, 1983:16). Bu durumda anlatının zamansallığının onun uzamsallığında düğümlendiği sonucu çıkarılabilir.

Diğer taraftan bir "hipermetinde anlatıyı oluşturan şey zaman değil uzamdır" (Clément, 1994:32). Dijital bir anlatıda Propp'un (1970) vurguladığı gibi kişilerin eylemlerinin işlevselleşmesi üzerinde oluşan belirli bir doğrusallık yoktur. Aristo'nun (1990) belirttiği gibi bir "başlangıç" ve bir "son" da yoktur. Burada anlatı okurun kararlarıyla sonuçlanır. "Her kurmacada kapanış şüphelidir [...] ancak burada durum daha da vahimdir. Hikâye ne zaman ilerlemez ne zaman tekrara döner ne zaman yolları

takip etmekten sıkılırsınız ve okuma deneyimi ne zaman biter” (Clément, 1994:32) asla sabitlenemez. Dolayısıyla etkileşimli bir anlatıyı açıklayabilmek için onun zamansallığı üzerinden hareket edilirken klasik yaklaşımı nirengi noktası kabul etmek çok doğru bir yaklaşım olmaz.

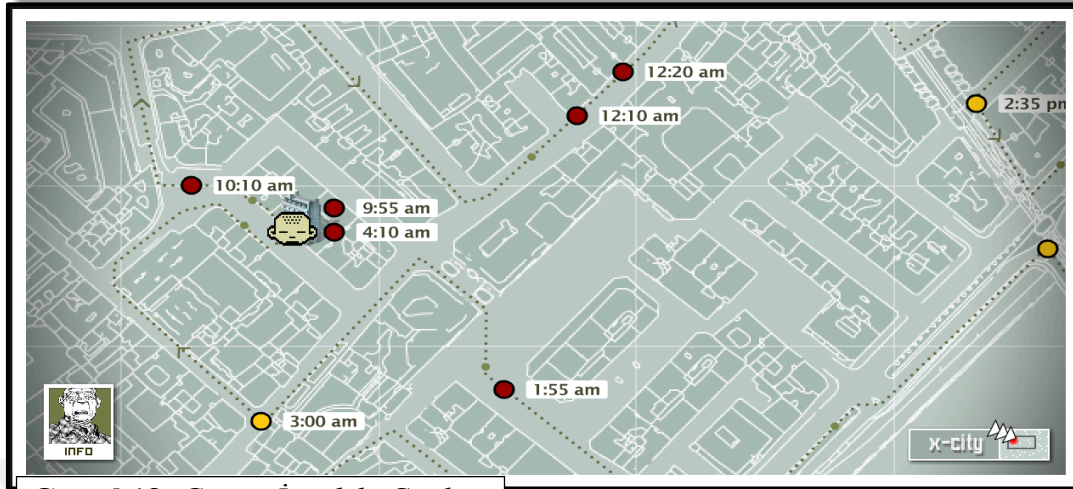
Dijital anlatıların çözümlenmesinde uzam ve zaman konusu ele alınırken bunlar genellikle ayrı ayrı düşünülmez. Bouchardon (2009) bu konuyu uzamzamsal çerçeve diye adlandırdığı bir bölümde inceler ve bu bölümü “kronoloji” ve “yer” olarak ikiye ayırır. Burada Bakhtin’in (1970) “kronotop” kavramına benzer bir çeşit uzam ve zaman kaynaşması olgusunun gözlemlendiği üzerine vurgu yapılır.



Görsel 17: *Günün İçindeki Günler* dijital anlatısından bir ekran resmi

Bu yaklaşımda dijital anlatılarda “söz konusu olan şey hikâyenin zamansallığı ve anlatının zamansallığı arasındaki oyun değil zamansal çerçeve [yani] anlatısal kronolojidir” (Bouchardon, 2009:59). Diğer bir ifadeyle okurun anlatı uzamı üzerindeki kronolojik seyahatidir. Bu anlamda Pierrick Calvez’nin (*Days in a Day*) *Günün İçindeki Günler* adlı dijital anlatısını örnek verilebilir. Söz konusu anlatı bir şehir planı üzerinde Mr. Brown’ın bir gün içinde gerçek zamanlı olarak neler yaptığını

göstermektedir. Okur bu anlatı üzerinde kronolojik bir seyahat gerçekleştirerek anlatı kişinin yolunu ve hikâyesini takip edecektir.



Görsel 18: *Günün İçindeki Günler* dijital anlatısından bir ekran resmi

Uzamazansal çerçevede Clément dijital anlatılarda zamanın terkedildiğini belirtir. “Zamanın uzamın lehine terkedilişi ile anlatıda kronolojiden kartografiye geçilir” (Clément, 1994:32). Dijital anlatılarda verilen kartografi üzerinden anlatıya giriş okur için değişik seviyelerde farklı boyutlarda işlevselleşir. Bu durumun ilk ve en belirgin örneği olarak okura dijital anlatının karmaşık yapısında hangi duraklara uğrayacağını göstermek olduğu düşünülür. Ancak unutulmamalıdır ki daha karmaşık olan dijital anlatılarda her okuma deneyimi durakların tümüne erişme olanağı sunmamaktadır. Yani okur bir okuma etkinliği boyunca anlatısına başlayıp onu bitirdiğinde bu durum onun anlatı olasılıkları düzeneğinde bulunan tüm anlatı parçacıklarını görmüş olduğu anlamına gelmemektedir. Dolayısıyla kartografi üzerindeki duraklar okurun o anlatı deneyiminde seçtiği yollar ve geçtiği kesişim noktaları olarak anlam kazanır. Diğer bir ifadeyle aynı anlatısal makroyapı üzerinde deneyimlenecek her bir üstanlatılama denemesinde geçilen bir noktaya ya da bölüme verilen anlam, yalnızca o anın bağlamı ve o kesişimlerin toplamı üzerinden değerlendirileceği için, her deneyim farklı anlamsallıklara açılacaktır.

2.2.1.5. İşleme

Geleneksel anlatılarda olmayıp dijital anlatılarda öne çıkan önemli unsurlardan biri etkileşim unsuru ve bunun aracılığıyla okurun anlatsal yapıyı işleyebilmesidir. Etkileşim denen olgu okurun dijital anlatı düzeneği ile somut ve soyut düzlemlerdeki iletişimi üzerine kuruludur. Bu iletişim boyutunda karşılıklı bir ilişki söz konusu olup burada bir taraftan program aracılığıyla okurun etkinliği düzenlenirken diğer taraftan aynı okur okuma etkinliği boyunca onun için düzenlenmiş çatallanan anlatsal yollar arasından kendi seçimini yaparak anlatısını oluşturmaktadır.

Her biri dijital alanın içinde yer alan değişik disiplinlerden ve üretim olanaklarından kaynaklı zengin bir çeşitlilik sunan dijital anlatılar göz önüne alındığında, bu etkileşimin boyutunun sürekli değişebileceği gözlerden kaçmamaktadır. Clément (1994:20) bu bağlamda “hipermetinsel kurmacanın macera oyunlarından daha çok yazınsal alana yakın olduğu konusu şüphelidir” ifadelerini kullanır. Bu noktada birçok alanı sorgulayan deneysel birer ürün olan dijital anlatılarda oynusallığa ya da yazınsallığa yaklaşıldığı oranda etkileşimin farklı işlevsellikler ile bezendiği açıktır.

Szilas (2004:14) “kullanıcının, içinde bir karakter olduğu oyunlara kısaca etkileşimli oyun” dediklerini belirtir. Bu bağlamda dijital anlatının oyuna yaklaştığı oranda, söz konusu etkileşimin daha çok okurun karakterlerden biri ile girdiği yakınlaşma uzaklaşma ilişkisi üzerine kurulduğu söylenebilir. Nitekim bilgisayar oyunlarında kullanıcıya verilen karakter genellikle değiştirilebilir özelliklere sahiptir. Bu durum okurun karakteri kendi ilgi ve istekleri doğrultusunda özellikler ile donatmasına ve böylece onunla özdeşleşme düzeyini arttırmasına neden olur.

Ancak etkileşimli dijital anlatılarda bu yakınlaşma ve uzaklaşma ilişkisi her zaman dijital oyunlarda olduğu gibi işlememektedir. “Etkileşimli anlatılarda herhangi bir karakterin kullanıcı tarafından bir [karakter ve kullanıcı arasında] yakınlaşma yaratacak boyutta işlenebilir olduğu durumlar nadiren” (Bouchardon, 2009:63) görülür. Dolayısıyla “bu tür anlatılarda neredeyse her zaman kullanıcı ile oyuncu karakter arasında belirli bir uzaklık bulunur” (Bouchardon, 2009:63).

Anlatıların işlenmesi açısından karakterler düzleminden hikâye düzlemine geçildiğinde durumun biraz farklılaştığı ortaya çıkar. Bu noktada kullanıcının hikâye

üzerinde değişik işleme etkinlikleri yapabildiği görülür. Bunlar, “hikâye üzerine bir sonuç önermek için bilgiler toplamak [...], bir olay başlatmak [...], hızlı ya da yavaş tepkimelerine göre hikâyenin gidişatını değiştirmek [...], hikâyeye bir olay eklemek” (Bouchardon, 2009:62) şeklinde sıralanabilir. Ancak bu edimlerin dijital anlatı düzeneği içinde bulunan potansiyel içeriği değil bu içerikten yola çıkılarak okur tarafından gerçekleştirilen üstanlatı oluşturma sürecinde üretilen geçici gözlemlenebilir anlatının içeriğini değiştireceği unutulmamalıdır.

“Yazınsal etkileşimli anlatıların büyük çoğunluğunda hikâye gerçek anlamda işlenebilir değildir” (Bouchardon, 2009:64). Okura işleme etkinliği adı altında verilen özgürlük kısıtlı bir özgürlüktür. “Okur anlatı [olasılıkları] üzerinde seçimler yapar. Ancak anlatı olasılıklarının tümü hâlihazırda yazılmıştır ve hiçbir işleme etkinliğine izin vermez” (Bouchardon, 2009:64). Yani okurun, ona programlanmış anlatı olasılıkları düzeneği tarafından sunulan seçeneklerin dışında bir anlatı oluşturabilme olanağı yoktur. Diğer taraftan üstanlatısal olasılıkların sayısının değişik dijital anlatısal düzeneklerde milyonları buluyor olması okurun bu özgür sınırlılığının boyutlarının daha iyi değerlendirilebilmesine olanak tanır.

Tüm bunların yanında dijital anlatıları kurgulayan yazar, programcı ya da tasarımcıların da anlatılama süreci boyunca okur tarafından oluşturulacak değişik versiyonlar üzerinde tam anlamıyla etkili olduğu söylenemez. Bu bağlamda “dijital dokümanın tasarımcıları [süreçürün olarak anlatısal] içerik oluşturma konusunda tüm ayrıcalıklarını kaybederler” (Leleu-Merviel, 2002:102). Diğer bir ifadeyle klasik anlatıların üretiminde olduğu gibi burada anlatının sahibi ayrıcalıklı bir yazar ile karşılaşılmaz. Bu kişi sadece herhangi bir anlatı oluşturulabilmesi için gerekli yazılımların tasarlanmasında rol alır. Bu anlatı potansiyelinden bir anlatısal içerik oluşturacak kişi ise yalnızca okurdur.

2.2.2. Yapı

Metin ya da anlatı denen kavramlar tarihsel yolculukları içinde doğrusal yapılarını hiçbir zaman terk edememiştir. Gerek sözlü anlatım dönemlerinde gerekse anlatıların yazıma döküldüğü çağlarda söz konusu doğrusallığın yapısında çok fazla değişiklik görülmez. Anlatının en fazla geliştiği yazılı dönemde basılı taşıyıcının

somut yapısı ve yazılı dilin dinamiklerinden kaynaklanan yazım olanaklarının bu durumu zorunlu kıldığı görülür. Basım teknolojisinin öne çıkardığı sayfaların sıralanması, yazının sağdan sola, yukarıdan aşağıya, baştan sona ilerlemesi vb. uzlaşımlar söz konusu şartları oluşturan en somut örnekler arasındadır. Vandendorpe (1999:42) bu durumu açıklarken “yazma eyleminin genellikle doğrusal bir süreç olarak kabul edildiğini ve okurun sayfa üzerindeki işaretleri okurken sırayla ve satır satır bir çizgi boyunca ilerlediğini” belirtir.

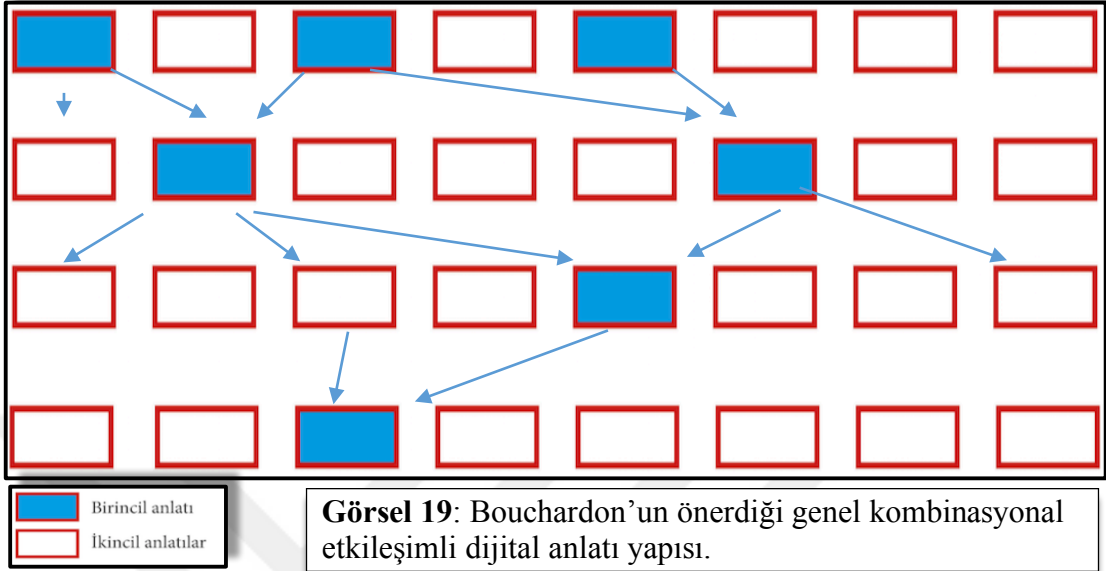
Bu noktada dijital olanaklar basılı taşıyıcıların yapamadığı bir yeniliği ortaya koymaktadır: doğrusal olmayan aktarım. Dijital yazılımsal ve donanımsal düzenek bu anlamda basılı taşıyıcıların kısıtlılıklarını elimine eden yeni bir yazım olanakları süreci geliştirir. Söz konusu düzenek üzerinde üretilen etkileşimli anlatılar, doğrusal olmayan zengin bir yapı çeşitliliğini olanaklı kılar. Bu bağlamda dijital anlatılar ile birlikte anlatıların iletiminde “doğrusallık”ın karşısında “tablosallık” (Vandendorpe, 1999:41) boyutu önem kazanır. Yani dijital anlatılar bir kitabı okur gibi düşüncenin akışını takip eden doğrusal bir yöntem ile değil bir tabloya bakar gibi anlatının istenildiği yerinden girilerek istenildiği yerinden çıkılabilen ve tekrar tekrar aynı yerlere dönülebilen yeni okuma olanakları sunmaktadır.

2.2.2.1. Yapıda Çeşitlilik

Bouchardon (2009:64) “yapı bakımından, dijital taşıyıcının ve özellikle hipermetin teknolojisinin kombinasyonel ve ağaçsı yapıların oluşumunu olanaklı kıldığını” belirtmektedir. Bu yapıların benzerleri özellikle OULIPO çalışmaları çerçevesinde basılı taşıyıcı düzenekler üzerinde de denenmiştir. Söz konusu denemeler dijital olanakların insan gücü ile gerçekleştirilmesi çok güç hatta neredeyse olanaksız olan kombinasyonel ve ağaçsı yapılarının yaratılmasında esin kaynağı olmuştur.

Bouchardon’un (2009:66) “genel kombinasyonel” yapı diye adlandırdığı aşağıda tabloda görselleştirilen dijital anlatsal yapının okura birçok farklı anlatı olasılığı sunduğu görülür. Burada okura bir tane birincil anlatı ve onun türevleri olan, onları geliştirebilen, genişletebilen ya da daraltıp indirgeyebilen değişik versiyonlara ulaşma olanağı sunulur. Okur o andaki okuma etkinliğinde uyguladığı stratejiye göre bu yollardan birini seçerek olası anlatılardan birini oluşturur. Bu tür yapılara örnek

olarak elinizdeki çalışmanın ileriki aşamalarında detaylıca incelenecek olan Gülsoy'un *Bir İnsan Yaratmak* isimli eseri verilebilir.



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

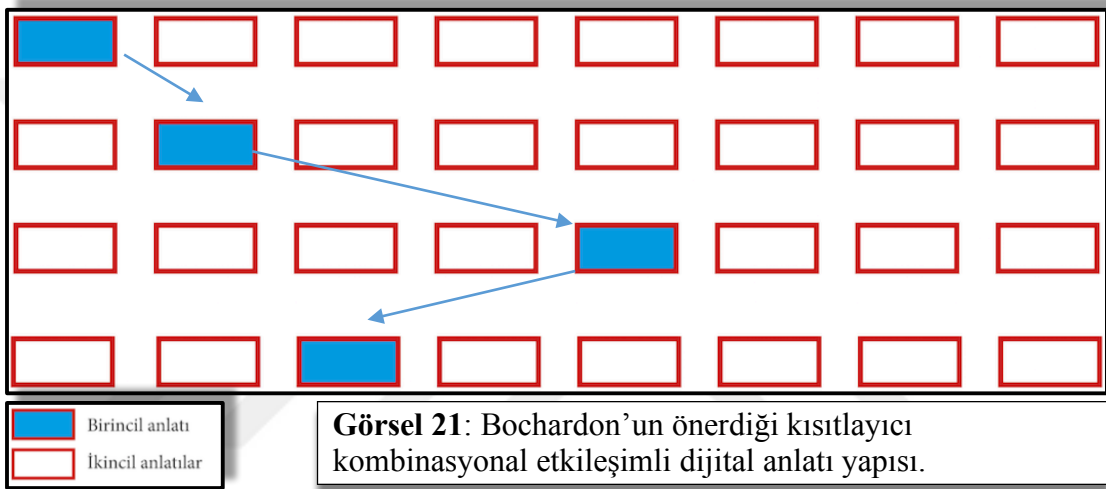
Sonra bu kocaman siyah gözlere kim karşı koyabilir ki
dive iç geçirirsiniz. Siyah olduğu için her daim nemli.

Görsel 20: *Bir İnsan Yaratmak* dijital anlatısından bir ekran resmi

Gülsoy'un bu metni okura 6561 çeşit anlatı olasılığı sunar. Okur bu anlatılara sağdan sola üç ve yukarıdan aşağıya sekiz adet değişkenden istediklerini işaretleyerek ulaşır. *Bir İnsan Yaratmak*, okuma deneyimi sonunda okurun anlatıdan basılı taşıyıcıların doğrusallığını, kombinasyonel anlatıların nasıl oluşturulduğunu, anlatı kavramının sonluluğunu ve sonsuzluğunu, dijital anlatıların ve hipermetin olgusunun genel işleyiş tarzını ve farklı okur tecrübelerinin ne anlama geldiğini çıkarması bakımından

önemli bir eserdir. Çalışma bu anlamda hem yazarlık hem de okurluk deneyimleri üzerine yeni açılımlar ortaya koymaktadır.

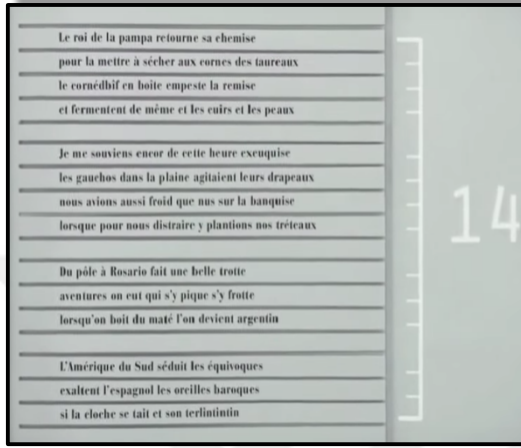
Yapısal anlamda “genel kombinasyonel”dan ayrı olarak verilen bir diğer dijital anlatı yapısı “kısıtlayıcı kombinasyonel” (Bouchardon, 2009:67) yapısıdır. Kısıtlayıcı kombinasyonelin diğerinden farkı burada okurun anlatsal parçaların her birine ulaşmasına izin verilmemesidir. Anlatsal makroyapıyı üreten tasarımcılar burada okurun seçebileceği yolları önceden programlamakta ve ona her bir okuma etkinliği deneyiminde düzenekte kayıtlı anlatı olasılıklarının tümüne ulaşamayacağı izlenceler sunmaktadır.



Yüz Bin Milyar Şiir isimli Queneau’ya (1961) ait eser, kısıtlayıcı kombinasyonel çalışmalara verilecek önemli bir örnektir. Queneau’nun eseri her birinde bir sone bulunan 10 sayfadan oluşur. Söz konusu sonelerin her bir dizisi önceden kesilmiş ve sayfa düzeni üzerinde diğer dokuz sonenin aynı satırına denk gelecek şekilde basılmıştır. Böylece okur okumasına istediği soneden başlayabilecek ve istediği dizeyi bir önceki ya da bir sonraki sonelerin dizeleriyle kombinasyonel bir işleme tabi tutarak okuyabilecektir. Bu kombinasyonel yapının kısıtlılığı, bir dizinin yalnızca diğer sonelerdeki kendi satırına denk gelen dizeler ile yer değiştirilmesine izin verilmesinden geçmektedir.

Queneau’nun (1961) kendi ifadeleriyle bir şiir “makinesi” olan bu eser ile 10^{14} adet farklı sone oluşturulabilir. Yazar “bir sonenin 45 saniyede okunduğu ve bir diğer soneni üretmek için geçen sürenin de 15 saniye olarak hesaplandığı düşünüldüğünde, günde 8 saat ve yılda 200 gün harcanarak [bu eserin tamamının okunabilmesi için] bir

milyon yüzyıldan fazla” bir süre gerektiğini söylemektedir. Eğer eseri okumak için “tüm bir gün ve yılda 365 gün zaman harcandığında ise okuma süresi 190 258 751 yıla” (Queneau, 1961:48) tekabül etmektedir. Bu rakamların kombinasyonel anlatı olanaklarının nasıl bir anlatı evreni yarattıkları konusunda önemli ipuçları sunduğu ortadadır.



Görsel 22: *Yüz Bin Milyar Şiir* isimli kombinasyonel anlatı sunumundan bir ekran resmi

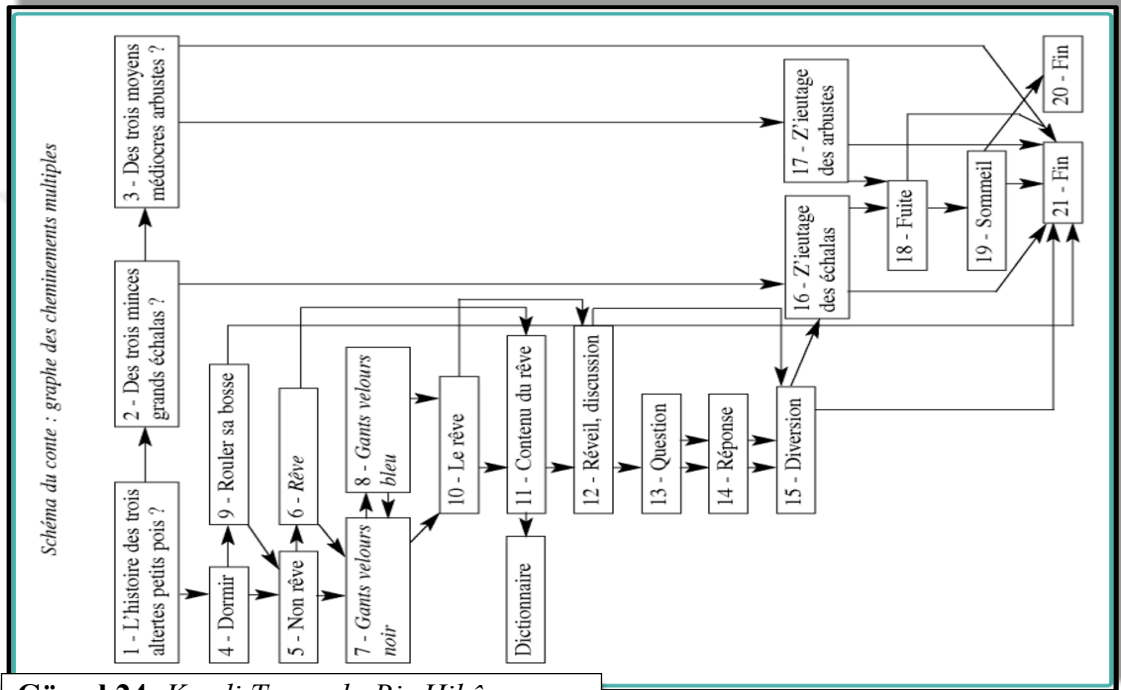


Görsel 23: *Yüz Bin Milyar Şiir* isimli kombinasyonel anlatı sunumundan bir ekran resmi

Dijital yazın araştırmacılarının kombinasyonelin yanında önerdiği bir diğer dijital anlatı yapı tipi “ağaçsı yapılardır”. Bunlar kendi aralarında “çatallanan ağaçsı” ve “bukle ağaçsı” (Bouchardon, 2009:68) olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Çatallanan ağaçsı yapı tek bir noktadan başlayıp ilerledikçe farklı yollara ya da dallara ayrılırken bukle ağaçsı yapı tek bir noktadan başlayıp anlatılama sürecinde çatallandıktan sonra anlatı sonunda yeniden tek bir noktada ya da sonuçta birleşmektedir.

Ağaçsı yapılara da yine çalışmanın önceki bölümlerinde sık sık ismi geçen Queneau’nun (1981) *Kendi Tarzında Bir Hikâye* isimli eseri verilebilir. Campaignolle-Catel’e (2006) göre Queneau’nun bu çalışması “ağaçsı anlatının icadında Queneau’nun aldığı rolün ne kadar önemli” bir boyutta olduğunu göstermektedir. Hatta Campaignolle-Catel (2006) çalışmasında etkileşimli anlatı fikrinin de ilk olarak onun bu çalışmalarından kaynaklandığını belirtmektedir.

Aşağıda Queneau'nun eserinin yapısına ait görselin sunulduğu “bukle ağacı” anlatıda birinci önermeden başlanıp iki ya da üçe gidilebilir veya doğrudan dörde atlanabilir. Okur iki, üç ve dörtten de yine farklı yollara ayrılabilir. İki ve üç okuru doğrudan on altı ve on yedi aracılığıyla anlatının büyük bir bölümünü görmeden sona yaklaştırır. Oysa anlatının ana kısmı doğrusal seçenek olan iki ve üçün atlanmasından sonraki süreçte elde edilir.



Görsel 24: *Kendi Tarzında Bir Hikâye* kombinasyonel anlatısından bir ekran resmi

Diğer taraftan bu anlatının iki sonu olması ilginçtir. Okur bu sonlara ya bütün bir anlatıyı iki ve üç hariç kat ederek ya da doğrusal yolu izleyerek kestirmeden ulaşabilir. Burada Queneau'nun doğrusal yapı ve doğrusal olmayan yapı üzerine bir oyun oynadığı gözlemlenir. Dilsel düzlemde irdelenen bu doğrusallık, yaratılan ağaçsı biçim ile görsel düzlemde de sorgulanır. Bu durum içerik ve biçim birbirine örülerek gösterilmeye çalışılır. Dolayısıyla kombinasyonel ve ağaçsı yapıların biçim ve içeriğinin anlatının oluşumunda, onun algılanmasında, yorumlanmasında ve anlamlandırılmasındaki pozisyonu ortaya konulur.

Tüm bu örnekler anlatının aynı zamanda biçim ile ne kadar bağlantılı olduğunu gösterir. Özellikle etkileşimli dijital anlatıların sunduğu yapı çeşitliliği ile anlatının yönünün ve dolayısıyla içeriğinin ne kadarına ulaşılabildiği önem kazanır.

Diğer taraftan anlatının tüm içeriğine ulaşılsa bile geçilen noktaların okuma etkinliğinin hangi anında ve hangi parçadan sonra ulaşıldığına göre farklı anlamlara büründüğü görülür. Dolayısıyla dijital anlatıların maddeselliğinden ayrılarak herhangi bir çözümleme yöntemiyle irdelenemeyeceği açıkça görülür. Bu anlamda çalışmada önerilen içine maddeselliğin ve ona ait estetiğin de katıldığı dijital anlatıbilimsel yöntemin söz konusu eserlerin çözümlenmesindeki önemi ortaya çıkar.

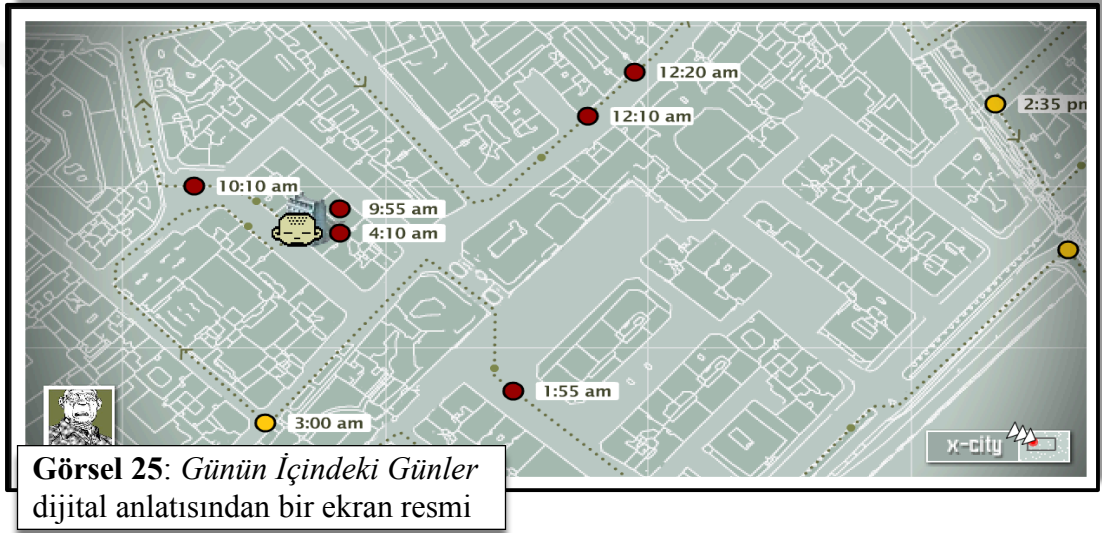
2.2.2.2. Doğrusallık & Tablosallık

Anlatı denen kavramın tarihsel süreç içinde çok farklı medyalar aracılığıyla aktarıldığı görülür. Çağın o günkü teknolojik olanakları söz konusu anlatının aktarım aracını şekillendirir. Dolayısıyla o çağa ait biçim aktarılan anlatının tüm boyutlarında önemli bir etki bırakır.

Tarihsel devirlerin başında sözlü iletişim ve sözlü dilde aktarım vardır. Bu aktarımın anlatı üzerinde dil ve düşüncenin yapısından kaynaklı bir doğrusallık empoze ettiği görülür. Yazılı aktarım olanaklarına geçişin bu anlamda çok şey değiştirmedeği varsayılır. Saussure'e (1967) ve onu takip eden Batı düşüncesine göre sözün bir uzantısı ya da gösterilenin göstereni olan yazı bu doğrusal yapıyı yansıtmaktan başka bir işlev gerçekleştirmez. Tarih boyunca birbirini izleyen destek sistemleri olarak metin taşıyıcıları dil ve düşüncenin yapısı itibariyle biçimlenir. Yazıyla birlikte yukarıdan aşağıya ve farklı dillere göre sağdan sola ya da soldan sağa bir yol izleyen yazım düzeneklerine ait bu doğrusal yapı kitap teknolojisinin gelişmesi ile bir ileriki aşamaya taşınır. Kitap teknolojisinde sayfalar üstten aşağıya birbiri ardına dizilir ve ilk sayfa oluşturulan sayfa demetinin en üstünde bulunur. "XVI. Yüzyılın ikinci yarısında baskı makinelerinin gelişmesiyle beraber numaralandırmanın yaygınlaşması (Hamman, 1985:152) bu sayfaların dizilimindeki doğrusallığı sabitlemiş olur. "Doğrusal yazının bitimi dolayısıyla kitabın da bitimini" (Derrida, 1967:129) gösterir. Bu yazım ve onun ürettiği kitap teknolojisi ile gerçekleştirilen bir okuma da bu noktada "genel olarak doğrusal bir süreç olarak kabul edilir" (Vandendorpe, 1999:42).

Dijital olanakların analog tüm medyaları tek bir bütün içinde topladığı "yeni medya" üzerinde, anlatıların iletiminde "doğrusallık" karşısına "tablosallık" çıkarılır

(Vandendorpe, 1999:41). Bu noktada tablosallık “okurun kendi ilgilendiği bölümlere yönelerek gerçekleştirdiği bir sıra dahilinde görsel verilere ulaşma olasılığına göndermede bulunur (Vandendorpe, 1999:41). Bu eğilim aynı ressamın bir tablosunun okunduğu gibi “özne tarafından belirlenen bir sırayla gözün resmin herhangi bir noktasına yöneltilerek” (Vandendorpe, 1999:41) gerçekleştirilir. Yani dijital anlatılar bir kitabı okur gibi doğrusal bir yöntem ile okunmaz. Bu eserler okurun bir tabloya bakar gibi anlatının istediği yerinden girip istediği yerinden çıkmasını ve tekrar tekrar aynı yere geri dönebilmesini sağlayan yeni okuma olanakları sunar.



Bu noktada Pierrick Kalvez’in dijital anlatısı (*Days in a Day*) *Günün İçindeki Günler* iyi bir örnek teşkil etmektedir. Kitap teknolojisinin ve basılı taşıyıcıların ürettiği mantığın aksine burada anlatıya girmenin birçok yolu vardır. Dünyanın en ünlü müzelerinde herhangi bir tablonun önünde saatlerce zaman geçirerek kendi belirlediği bir sırayla resmin herhangi bir noktasından açılan anlatısallığa ve anlamsallığa giren okur gibi, *Günün İçindeki Günler*’in okuru da anlatıya farklı noktalardan girebilir. Faresinin belirtecini ekran üzerinde gezdirerek şehir planı üzerinde bulunan anlatı olasılıklarına ait giriş kapılarını ekrana getirir ve o andaki okuma stratejisinden kaynaklanan bir seçim ile herhangi bir noktadan anlatıya girer.

Ancak zamansal akış mantığının temsili olan bir gün içinde yapılanları aktaran bu anlatıdaki doğrusal yapının da gözden kaçırılmaması gerekir. Dijital anlatı

olanakları her ne kadar tablosallık üzerinden sunulsa bile her anlatının sadece doğrusal olmayan bir anlatı olduğunu söylemek ya da doğrusal olmayan anlatıların içinde de anlatisallığın belirli düzeylerinde bir doğrusallığın bulunmadığını söylemek çok doğru bir ifade olmayacaktır. Nitekim herhangi bir okur bu tabloya baktığı anda burada verili saatleri görüp onun üzerinde doğrusal bir okuma gerçekleştirebilir. Tüm bu anlatıların sonunda kendi zihninde doğrusal bir anlatı üretebilir.

“Doğrusallık ve tablosallık metnin tarzına ve eserin tipine bağlıdır [...] Bir ansiklopedi ya da sözlüğün dizilimi doğrusal olmasına karşın okunuşu herhangi bir doğrusallık gerektirmez” (Vandendorpe, 1999:45). Ancak bunun tam aksine, içeriğinin zamansal sıçramalar ile doğrusal olmayan şekilde sunulduğu modern bir romanın okunuşu büyük oranda doğrusal bir okuma ile gerçekleştirilir. Dolayısıyla içinde çok farklı metin tiplerini ve medyaları barındıran dijital anlatı olanakları genel anlamda doğrusal olmayan bir yapı sunsa bile anlatisallığın belirli düzeylerinde doğrusallık içermediği doğru değildir.



Görsel 26: *Tuhaf-tenler Bir Roman* dijital anlatısından bir ekran resmi

Ilia Szilak'ın (*Queerskins A Novel*) *Tuhaf-tenler Bir Roman* isimli dijital anlatısı bu tarza farklı bir örnek olarak verilebilir. Yukarıdaki bölümlerde kısaca açıklanan bu eserde içerik sunumu bakımından doğrusal bir yapı tercih edilir. Ancak bu doğrusallığın sonucunda elde edilen her bir bölüm farklı görsel, video, ses dosyası ve yazılı dilsel göstergelerden oluşan doğrusallığı bozan bir sunuş ile verilir. Bu

bölümlerde okur faresinin belirtecini rastlantısal olarak ekran üzerinde gezdirdiğinde belirteç hangi medyanın üzerinde ise o medya parçacığı en öne gelir ve okurun seçim sırasını etkiler. Diğer taraftan okur sırayla verilen bu içeriği takip ederken öyküleme boyutunda Genette'in (1972:39-60) “geriye dönüş” ve “ileri sıçrama” dediği yöntemler ile karşılaşır. 1. Sayfada 1990 yılına ait olaylar anlatılırken 50. sayfada 1970’li yılların olayları aktarılır.

Sonuç olarak etkileşimli dijital anlatıların doğrusal yapının ve aktarım olanaklarının karşısında bir tavır takındığını söylemek yanlış olmayacaktır. Doğrusal olmayış ile burada vurgulanmak istenen daha çok klasik Batı düşünüş tarzının sekteye uğratılmaya çalışılması, bu düşünüş tarzıyla oluşturulan dikotomilerin gerçeği yansıtmadığının ve anlatı denen kavramın tek aktarım biçiminin doğrusal bir yazım aracılığıyla olmayacağını gösterilmeye çalışılmasıdır. Ancak bu durum anlatısal olanaklar içinde her düzeyde belirli bir doğrusallığın bulunmasına engel teşkil etmemektedir.

2.2.2.3. Bağlantılar

Etkileşimli bir dijital anlatıya ait yapının en önemli özelliği onun hiperbağlantıdır. Hatta bu durum özellikle dijital yazınsal süreçlerin başlangıç aşamasında bu türün dijital ortamda birbirine bağlantılı metinler bütünü olarak düşünülen hipermetin ismiyle anılmasına neden olur. Medyalararasılığın dijital bağlamda bugünkü kadar gelişmediği o yıllarda bu teknoloji bilgisayar alanının en gözde yeniliklerinden biridir. Özellikle Amerika kıtasında bu alanda Michael Joyce’un (1987) (*Afternoon, a Story*) *Öğleden Sonra Bir Hikâye’si* gibi kült eserler yazılır. O ortamda üretilen metinler dijital hipermetinsellik ön plana çıkarılarak üretilir. Bugün artık hipermetin teknolojisi tüm dijital metinlerin altyapısını oluştururken dijital taşıyıcı düzenek üzerinde üretilen yeni metinsellik bu özelliğin çok ötesine taşınır.

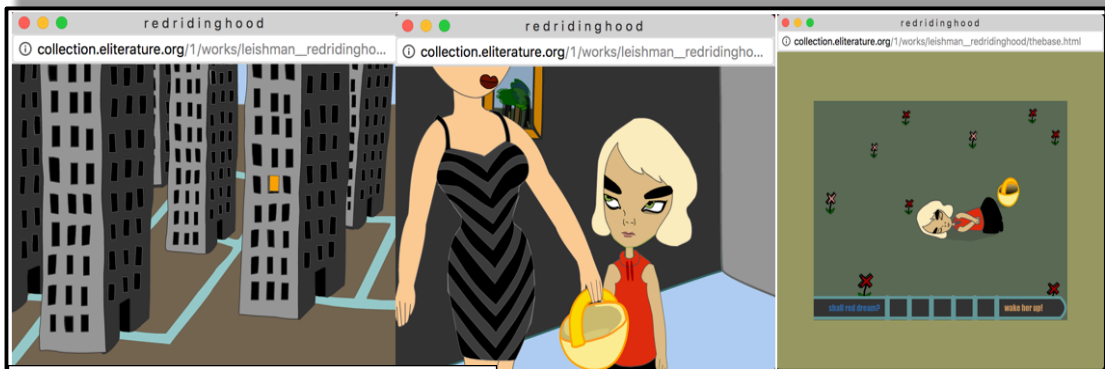
Dijital bir anlatıda hipermetinsel bağlantıların geleneksel anlatılardaki öyküleme düzleminde gerçekleştiği düşünülür. Burada “anlatmak” eylemi ile “kesin olarak parçacıkların birbiri ardına eklenmesi değil, [...] bir sonraki parçacığa giriş şekilleriyle oynamak” (Bouchardon, 2009:90) kastedilir. Nitekim etkileşimli anlatılarda öyküleme yani akış okurun hikâyeye farklı yerlerinden girmesi ve bu

yolculuk boyunca önüne çıkan farklı kapılardan geçerek anlatının diğer parçalarına erişmesi ile gerçekleşir. Bu durumda anlatıya giriş ve ondan sonraki parçalara erişim sürecinde seçilen bağlantı noktalarının hangi yol ve yöntemlerle kurgulandığı ve bunlara ait özelliklerin neler olduğunun tespit edilmesi anlatının çözümlenmesinde önem arz etmektedir.

Söz konusu bu özellikler “bağlantı noktasının anlamsal değeri [...], bağlantı noktasını oluşturan göstergebilimsel yapı [...], bağlantının maddesel gösterim kipi [...], bağlantının doğası [...], bağlantının hedefi olan parçacığın gösterimi” (Bouchardon, 2009:90) olarak beş başlık altında incelenir.

Burada “bağlantı noktasının anlamsal değeri” olarak (çalışmanın Dijital Yazın bölümünde aktarılan) etkileşimli anlatılar üzerinde uygulanan söz sanatlarına vurgu yapılır. Bu bağlamda bağlantı noktasına yüklenen benzeşim, düzdeğişmece ve eğretileme gibi yazınsal boyutlar anlatının alımlanma sürecini de etkiler.

“Bağlantı noktasını oluşturan göstergebilimsel yapı” ile anlatılmak istenen ise bu bağlantı noktasının hangi gösterge sistemi ile şekillendirildiğidir. Söz konusu bağlantı noktasının dilsel aktarım olanakları ile mi yoksa görsel aktarım olanakları ile mi oluşturulduğu bağlantı ve içerik arasındaki oyunsallığı, estetik boyutu, anlamsallığı ve yorumsallığı etkileyen bir özellik olarak ön plana çıkmaktadır. Diğer taraftan burada önemli olan yalnızca bu yapının hangi gösterge sistemine ait olduğu değildir. Söz konusu sistemin göstergebirimlerine ait renk, grafik, karakter, boyut, hareketlilik gibi özelliklerinden hangileri ile birlikte sunulduğu da önemlidir.



Görsel 27: *Kırmızı Başlıklı Kız* dijital anlatısından bir ekran resmi

Bu noktayı somut olarak desteklemek için Leishmann'ın *Kırmızı Başlıklı Kız* anlatısı örnek verilebilir. Yukarıda anlatının üç farklı bölümünden alınan ekran resimlerinde üç ayrı bağlantı noktası örneği vardır. Birinci ekran resminde binalarda bulunan pencerelerin hepsi siyah resmedilirken bir tanesinin farklı bir renk ile resmedildiği görülür. İkinci ekran resminde bulunan sahnede bağlantı noktası duvardaki tabloda bulunun ağaç figürü ile verilir. Tabloda ağaçların hareketli oluşu gözlerden kaçmamaktadır. Üçüncü ekran resminde ise bu işlev dilsel gösterge sistemiyle oluşturulur. İlk iki ekran resmindeki bağlantı noktası okuru doğrusal olarak bir sonraki sahneye yönlendirirken üçüncü ekran resminde okura anlatının yönünü değiştirecek seçenekler sunulur.

Birinci ekran resminde verilen sahnede üç adet bina üzerinde içlerinden biri aydınlık olan onlarca oda resmedilir. Aydınlık oda anlatıdaki bir sonraki sahnenin bağlantı noktasıdır. Bağlantı noktasının bu yol ile kurgulanması, anlatısal düzlemde farklı işlevler ve anlamlar kazanmaktadır. Söz konusu bağlantı noktasının anlatı dosyası açıldıktan hemen sonra, henüz öyküleme süreci başlatılmadan verilmesi ve bu noktanın çok belirgin bir şekilde sunulması okur için öncelikle bir yönerge işlevi görür. Bu yönerge okura anlatı boyunca karşılaşılabilecek sahneler içindeki dikkat çekici unsurları kontrol etmesi gerektiğini söylemektedir. Bu yönerge sayesinde okur, öyküleme boyunca gitgide daha da karmaşılaştırılarak verilecek bağlantı noktalarını bulabilmek ve anlatının ileriki bölümlerine ulaşabilmek için oluşturacağı okuma stratejisinin temellerini atacaktır. Diğer taraftan anlatının ilk sahnesine açılan bu siyahlar arasındaki aydınlık pencere anlatının gizli dünyasının kapılarını açacak, onu aydınlatacak ve farklı anlamsallıklara yönlendirecek olan anahtar durumundadır.

Okur birinci ekran resminde verilen bağlantıdan yola çıkarak oluşturduğu strateji sayesinde ikinci ekran resminde daha karmaşık bir şekilde verilen bağlantı noktasını daha kolay bulacaktır. Buradaki oyunsu yapıyı da fark edecek olan okur anlatıyı aynı zamanda bir bilgisayar oyunu gibi okuyacaktır. Böylece görsel gösterge sistemleri ve oyunsu unsurlar ile süslenen çalışma boyunca okurun anlatının içine çekilerek ilerlemesi sağlanacaktır.

Etkileşimli dijital anlatıların birçoğunda, dilbilimsel yapının ve anlatısal olanakların sorgulanması için dilsel unsurların ya anlatıdan çıkarıldığı ya da farklı işlevler ile kurgulandığı gözlemlenir. Bu uygulamanın yarattığı eksiklik yeni medyanın farklı olanakları ile kapatılmaya çalışılır. Bu pencereden bakıldığında

Leishmann'ın da *Kırmızı Başlıklı Kız* adlı eserinden dilbilimsel yapıyı çıkararak öyküleme boyutunun azalmasına neden olduğu anlaşılır. Söz konusu durum anlatıda okurun eserin içine çekilememe riskini oluşturur. Leishmann bu sorunu aşabilmek için anlatısını dijital anlatısal olanakların diğer unsurları ile desteklemeye çalışır.

Üçüncü ekran resminde verilen iki adet bağlantı noktası dilbilimsel unsurlardan oluşur. Bu kullanım bir taraftan anlatının ağaçsı yapısını ortaya koyarken diğer taraftan onun farklı anlamlara açılacağını anımsatır. Okur bu noktada yaptığı seçim ile *Kırmızı Başlıklı Kızı* ya “kızıl rüyalara gönderecek” ya da onun “uyanmasına” (<http://collection.eliterature>) neden olacaktır. Burada uyandırma eyleminin seçilmesi ile okur anlatının geleneksel seyri ile karşılaşır. Okurun kırmızı rüyalara dalışı seçmesi ise *Kırmızı Başlıklı Kız* masalını yazınsallığın değişik unsurlarını yorumsal üstmetinsellik düzleminde sorgulayan bir anlatıya dönüşmesini sağlar. Tüm bunlara ek olarak uyanış kavramının anlamsal boyutu ile anlatı arasında alaycı bir bağ kurulduğu görülür. Bu bağlamda okurun “uyanış” eylemini seçmesi anlatının klasik anlatıların uzlaşmaları arasına sıkışmasına neden olur. Diğer taraftan “rüya” eyleminin seçilmesi ise okuru anlatısal evrenleri okuma açısından yeni bir uyanışa yönlendirir.

“Bağlantının maddesel gösterim kipi” (Bouchardon, 2009:90) ile onun gizliliği ya da açıklığı üzerine vurgu yapılır. Bu durumda okur faresinin belirtecini ekran üzerinde dolaştırırken rastlantısal olarak bir bağlantı noktası bulur ve anlatının kendine ait gizli bir dünyası olduğunu düşünür. Okurun keşfedeceği bu özellik onun anlatıya devam edip etmemesinde etkili olacaktır. Böylelikle anlatıda belirli bir gizem yaratılarak oyunsu özellik ön plana çıkarılması dolayısıyla da okurun anlatının devamlılığı karşısındaki motivasyonunun yüksek tutulması sağlanır.

“Bağlantının doğası” (Bouchardon, 2009:90) onun statik mi yoksa dinamik mi olduğu ile ilgilidir. Bazı etkileşimli dijital anlatılarda bağlantı noktaları “duruma bağlı” (Bouchardon, 2009:90) olarak verilir. Yani bu noktalar, okur okuma etkinliği sürecinde belirli şartları yerine getirdiğinde etkinleştirilir. Duruma bağlılık çoğu zaman anlatının zamansallığı üzerine kurulmaktadır. Bu anlamda bazı bağlantı noktaları anlatının belirli bölümlerini hızlı geçmek isteyen sabırsız okur için bir frenleme mekanizması oluşturur ve onu engeller. Nitekim okurun bu noktada bekletilmesi anlatının ileriki aşamalarında belirecek sahnelerin ve gerçekleşecek işlevlerin onun tarafından daha iyi alımlanmasını sağlayacaktır.

Kırmızı Başlıklı Kız dijital anlatısına ait yukarıda verilen ekran resmi üzerindeki ikinci karede bağlantı noktası tablo üzerinde resmedilmiş hareketli ağaçlardan oluşur. Bu bağlantı noktası annenin kızına bir şeyler anlattığını gösteren dudak hareketleri bitmeden etkinleştirilmez. Bu noktada okura farklı düzeylerde bir şeyler anlatılmaya çalışılır. Bunların ilki bunun okur tarafından anlatısal yapıyı açıklayan bir yönerge olarak alınmasını sağlamaktır. Bağlantı noktalarının değişik durumlarda etkinleşebileceğini öğrenen okur dolayısıyla diğer noktaları etkinleştirmek için farklı stratejiler deneyecektir.

Diğer taraftan bu sürenin sonunda etkinleştirilen hareketli bağlantı noktası benzeşim ilişkisi ile ondan sonra gelecek yeni sahnenin ormana açılacağını anlatır. Böylece bağlantı noktası ve onun açılacağı sahne arasında parça bütün ilişkisi kurularak yazınsal bir söz sanatının dijital ortamın maddi unsurlarına yansıtılması sağlanır. Bu kullanım ile aynı zamanda ormanın tehlikeleri, yani dijital anlatının tuzakları okura farklı bir yöntem ile anımsatılır. Dolayısıyla okur, anlatı boyunca dikkatli olması gerektiği konusunda uyarılır.

“Bağlantının hedefi olan parçacığın gösterimi” (Bouchardon, 2009:90) pencereleme sistemleri ile ilgilidir. Yeni sahne aynı pencere içinde bir değişim olarak mı gösterime girecektir, yoksa farklı bir pencere de mi verilecektir? Yeni açılan pencere tam ekran mı olacaktır yoksa bir detay ekranı olarak mı sunulacaktır? Bu pencerelemelerin her biri anlatının anlamlandırılmasında farklı boyutlarda işlevselleşir. Tam ekran okurda ana anlatının devam ettiği hissini uyandırırken küçük parçalar bunun bir detaya ait olduğu hissini uyandırabilir. Diğer taraftan pencerenin gösterilen nesne ile uyumu ve onunla girdiği biçimsel ilişki de yanmetinsellik bağlamında aktarımın farklı boyutlarını çalıştırır.

2.2.2.4. Dijital Bağlamda Metinlerarasılık

Genette (1982:7), (*Palimpsestes*) *Palempsest* isimli çalışmasını metinselaşkınlık olarak adlandırdığı nesnenin incelemesine ayırır. Daha önce yanmetin (paratext) olarak adlandırdığı bu ilişkiyi yeni çalışmalarında (transtextualité) “metinselaşkınlık” olarak adlandırır. Genette “yazınbilimin konusunun, özgüllüğü içinde metin değil, her metnin gönderdiği aşkın ulamlar ya da metinselaşkınlık

olduğunu söyler.” (Aktulum, 2011:457). Yani yazın herhangi bir metni yalnız başına incelemekte söz konusu incelemeyi gerçekleştirirken onu bağlantılı olduğu diğer metinler ile ilişkisi içinde ele almaktadır.

Genette metinselaşkinlık arařtırmalarının beř farklı bařlık altında incelenmesi gerektiđini önerir. Bunların birincisi “metinlerarasılık” (intertextualité) kavramıdır. Genette metinlerarasılık bařlığı altında alıntı, ařırma, gönderme vb. metinler arası ilişkileri kast etmektedir. Genette’in sınıflandırmasının ikinci bařlığı yanmetinsellik (paratextualité) kavramıdır. Yanmetinsellik ilişkileri içinde “bařlık, alt bařlık, önsöz, sonsöz, epigraf, görseller” (Genette, 1982:10) vb. bulunur. Metinselaşkinlık ilişkilerinin üçüncüsü yorumsal üstmetinselliktir (metatextualité). Burada var olan ilişki metnin diđer metinler aracılıđıyla belirli seviyelerde yorumlanmasıdır. Genette’e göre metinler arasındaki dördüncü ilişki üstmetinselliktir (architextualité). Söz konusu üstmetinsellik metni tür olarak kendinden önce gelen metinlere bağlamaktadır. Beřinci metinler arası ilişki ise hipermetinselliktir (hypertextualité). Hipermetinselliđi Türkçeye anametinsellik olarak çeviren Aktulum (2011:19) bunu Genette’e (1982) yaptıđı atıf ile “bir B Metni’ni ondan türeyen bir A Metni’ne yalın bir gönderme ya da öykünme ile bağlayan bir türev ilişkisi” şeklinde açıklar.

Kristeva (1969) ile ortaya çıkıp postmodern yaklařımlarda derinleřen metinlerarasılık ilişkisi yaklařımı ise daha çok kültürel oluşumların tümünü tek bir metne indirgeme eğilimi gösterir. Bu çerçevede “her metin bir metinlerarası” (Barthes, 1974:6) oluşumdur. Diđer bir ifadeyle bütün metinler tek bir metne gönderme yapar ya da tek bir metin diđer tüm metinleri kapsar.

Bu noktada yazar ve okur kavramları da sorgulanır. Artık tek bir yazara ait metin yoktur. Yazar yalnızca kültürleşme sürecinde edindiđi kendi söylemini oluşturan metin parçalarından belirli bir bağlam doğrultusunda ürettiđi yeni metinlerarası bütünü aktarabilir. Bu bağlamda herhangi okura ait bir metin de bulunmamaktadır. Okur söz konusu metinlerarası ilişki içinde kendi okuma etkinliđine ait metni anda sabitlemekten başka bir şey yapamaz.

Dijital alandaki metinlerarasılıđın bu yaklařımın içinden doğduđu söylenebilir. Postmodern zamanların düşünsel seviyede gerçekleřtirdiđi söz konusu yaklařım dijital anlatısal düzenek üzerinde maddeselliđe de aktarılır. Etkileşimli dijital anlatılar kültürel alanın ürettiđi tüm birikimi maddeselleřtirir ve metinselleřtirir. Artık her şey dijital üzerine yazılı ya da ona bağlantılı bütünün parçasıdır.

Dijital alanda metin denen olgu somut ve soyut tüm unsurlarıyla var olmaktadır. Onu metin haline getiren bu unsurlar dijital mekanik olanaklar, bu olanaklar üzerinde seyahat edebilen ikili kodlar ve bu kodların gösterme araçları üzerinde belirmesini sağlayan kullanıcılardır. Dolayısıyla kullanıcının etkileşimi ile harekete geçen bu donanımsal ve yazılımsal süreç okurun biyomekanik hareketliliği ve bilişinin yazılım ile girdiği arayütsel ilişki sayesinde ortaya çıkar. Bu ilişki insanı adeta “organik ve teknik arasında bir arayüz” (Fitzpatrick, 1999:97) olan sayborga dönüştürür.

Söz konusu dijital anlatılarda kurgu ve gerçek birbirinin üzerine örülür. Dijital yapı, kendi içinde ürettiği, kapsadığı ya da dokunduğu sanal, kurgu ya da gerçek tüm anlatılar arasında organik bir bağ kurulmasına neden olur. Yeni medya üzerinde bulunan anlatılar dış dünyadan kopuk değil onun bir parçasıdır. Bu noktada Bouchardon, (Non-roman) *Roman Olmayan* isimli eseri örnek gösterir. O, Lucie de Boutiny'nin kendi eseri hakkında, “bazı bölümlerde okuru farklı sitelere yönlendiririm. Farkına varmadan romandan çıkar ve bu sanal dünyanın gerçekliğine dalar” (Bouchardon, 2009:92) dediğini belirtir.



Görsel 28: *Roman Olmayan* dijital anlatısından bir ekran resmi

Okur roman olmayan bu roman aracılığıyla sanal dünyaya aktarılan gerçekliğe ulaştırılmak için sanal dünyanın içinde yaratılan ikinci seviye sanallıktan, sanallığın gösteriminden yani anlatı evreninden uzaklaştırılır. Bu anlamda kendine ait gerçek olma algısı ile sanal dünyanın ona sunduğu tüm anlatıları gerçekliğe yaklaştırır.

Gerçek dünyanın sanal alemde bir yansıması olan CNN internet sitesine geçerek gerçeğin anlatisallığına giden okur, onu CNN'e yönlendiren bu bölümün altında bulunan üzerinde “gerçeğe dönüş” (<http://www.synesthesie.com/boutiny/>) ifadesi yazılı bağlantı noktası aracılığıyla anlatı evrenine geri döndürülür. Kendisi etten kemikten olmasına karşın okurun, gerçek, sanal ve anlatı evrenleri arasında gezinmesi ve onlara ait birer unsura dönüşmesi sadece faresinin bir hareketi ile sağlanır.

Roman Olmayan'da dijital düzeneğin, gerçek, kurgu ve sanal arasındaki sınırları kaldırdığı vurgulanmak istenir. Yeni dünyada yaşam, gerçek, kurgu ve sanal arasında bir yerde konumlandırılır. Postmodern anlatılarda idealize edildiği gibi tüm gerçeklik tek bir metnin parçası haline getirilir. Onlar arasında sınırlar çizmenin, onları sıralandırmanın ya da sınıflandırmanın artık bir önemi yoktur. Asıl olan her şeyin aynı anda hem sanal hem de gerçek hem gösteren hem de gösterilen oluşudur. Anlatisallığın gerçeğe gerçekliğin ise anlatisallığa yaklaşmasıdır. Yoksa sanallığın kaçınıcı dereceden sanal olduğunun, ya da metinselliğin kaçınıcı dereceden metin olduğu bu noktada önemli değildir.

Dijital anlatisal düzeneğin her şeyi birbirine katan yapısı doğal olarak metinlerarasılık kavramının da boyut değiştirmesine neden olur. Dijital bağlamda “bir anlatının metinlerarasılığı kurmaca ya da gerçek farklı dokümanlara ait anlatılara açılır” diyen Bouchardon (2009:92) bu durumda metinlerarasılık yerine metindışılık (extratextualité) kavramını önerir. O, anlatı dışına gönderen bu bağlantıların anlatıdışı (extra-narratif) kavramı ile açıklanması gerektiğini ileri sürer. Bouchardon burada beş tane anlatıdışı bağlantı olasılığından bahseder; “yorumsal üstanlatisal bağlantı (lien méta-narratif), anlatisal bağlantı (lien narratif), yananlatisal bağlantı (lien péri-narratif), içanlatisal bağlantı (lien intra-narratif), dışanlatisal bağlantı (lien extra-narratif).

Söz konusu bu beş anlatisal bağlantıdan yorumsal üstanlatisal bağlantı yanmetinsel bir parçaya açılan anlatıya göndermede bulunur. Bunlar teorik bir metin, kullanım kılavuzu, anlatı yapısının ya da yollarını gösteren görseller olabilir. Dijital anlatılarda en önemli bağlantı şekli budur. Anlatisal bağlantıda aynı anlatı içinde anlatının farklı parçalarına açılan bir bağlantı söz konusudur. Yananlatisal bağlantı ise anlatıcının yaptığı yorumlamalara açılan bağlantıdır. Bunun üstanlatisal bağlantıdan farkı yorumun “yazar tarafından değil anlatıcı tarafından yapılmasıdır” (Bouchardon, 2009:94). İçanlatisal bağlantı metnin içine yerleştirilen başka bir metne açılan kapıya

göndermede bulunurken dışanlatısal bağlantı terimi okuru metin dışına gönderen bağlantılar için kullanılır.

2.2.2.4.1. Dijital Anlatılarda Yanmetinsellik

Genette (1987:7) çalışmasının giriş bölümünde “yazınsal metnin tam ve asıl olarak tek bir metinden” oluştuğunu dile getirir. “Ancak bu metin nadiren yalın olarak sunulur”. O günün şartlarında “onun varoluşunu, alımlanmasını ve tüketilmesini sağlayacak [...] yazar, başlık, önsöz, görseller vb. unsurlar ile birlikte [...] kitap formunda sunulan” (Genette, 1987:7) bu metin dijital bağlamda etkileşimli anlatılar şeklinde yeniden hayat bulur.

Genette’in bahsettiği metinleri olduğu gibi, dijital alanda üretilen metinleri de anlamak, yorumlamak ve hatta okuyabilmek için birtakım yanmetinsel unsurlara gereksinim duyulur. Dijital metni klasik metinden ayıran önemli özelliklerden biri bu metnin okurunun ne ile karşı karşıya olduğunu bilmemesidir. Henüz deney aşamasında olan bu tür, alanın zengin üretim olanaklarından da kaynaklı olarak uzlaşımara ya da “okuruyla antlaşmalar” (Lejeune, 1975:19) varmış değildir. Bu bakımdan her dijital eserin öncelikle kendinin ne olduğunu ne yapmak istediğini, nasıl okunması gerektiğini hedef kitlesine açıklaması gerekir. Bu noktada “etkileşimli ve çoklumedya kullanan bir metinde neler olup bittiğini görmek için klasik metinsel biçembilim ve anlatıbilimde oluşmuş uzlaşımara başvurarak metin yanmetin bağlantısını irdelemenin yararlı olacağı” (Bouchardon, 2009:94) savunulur.

Yanmetin, “metnin okura ve genel olarak halka nasıl sunulduğu ve önerildiği ile ilgilidir” (Genette, 1987:8) ve “okurun beklenti ufkunda önemli bir role sahiptir” (Bouchardon, 2009:95). O halde dijital bir metni ortaya koyabilmek için dijital bir metin ile birlikte gelen söz konusu yanmetinsel unsurları bir bir açıklamak gerekmektedir.

Genette (1987:8) çalışmalarında yanmetin kavramı üzerinden iki çeşit sınıflandırma gerçekleştirir. Bunlardan birincisi dışyanmetinsellik “epitexte” diğeri ise içyanmetinsellik “peritexte”tir. Dışyanmetinsellik yanmetinselliğin metinle birlikte verilen basılı taşıyıcı üzerindeki metinselliğin dışında bulunan günlük, gazete yazısı, görüşme, yorum gibi metinsel boyutlara göndermede bulunurken içyanmetinsellik

basılı taşıyıcı ile birlikte gelen başlık, yazar ismi, önsöz, sonsöz, açıklama vb. metinlere göndermede bulunur. Bu bağlamda aşağıdaki incelemelerde dijital anlatılar üzerindeki yanmetinsel ilişkiler, Genette'in içyanmetinsellik diye adlandırdığı, dijital metinlerin yayımlandığı CD, site ya da dosya ile birlikte gelen bağlantılı metinler üzerinden açıklanmaya çalışılacaktır.

2.2.2.4.1.1. Editoryal Tasarım

Genette (1987:21) “doğrudan editörün sorumluluğu altında bulunan yanmetinsel uzamı editoryal yanmetin” olarak adlandırır. ELO *Dijital Yazın Birliği* bu bağlamda üstlendiği editörlük görevi boyunca üç adet farklı dijital anlatı bütüncesi yayımlamıştır. Söz konusu üç farklı bütüncenin birbirine benzer ancak yine de ufak farklılıklar ile birbirinden ayrılan bir yaklaşımla yayımlandığı gözlemlenir.

Her bir bütüncenin açılış ekranına bakıldığında içindeki eserlere ait farklı listeleme biçimleri sundukları görülür. Bunların başında gelen ve ilk göze çarpan dijital anlatıların görselleriyle oluşturulan listedir. İlk iki bütüncede her bir çalışmaya ait bir ekran resmi çalışmanın kapak resmi olarak sunulur. Bu tutum muhtemel okurun eser hakkında bir yargı oluşturmaya ve esere ona göre yaklaşmasına yardımcı olur. Ancak söz konusu esere ait bir başlık ilk başta verilmemektedir. Okurun eser başlıklarına ulaşması için faresini bu görsellerin üzerinde gezdirmesi ve esere ait başlık ve yazar isimlerinin ELECTRONIC LITERATURE ORGANIZATION VOLUME ONE yazan küçük pencerede belirmesini beklemesi gerekmektedir. ELC 2016 sürümünde ise bu uygulamanın biraz değiştirildiği görülür. 2016 sürümü eser görsellerini eserlerin başlıkları ile birlikte tasarlayarak açılış ekranındaki içerik listesine taşır. Böylece okurdan başka bir işlem yapması beklenilmeden ona eser hakkında daha çok gösterge sistemi kullanılarak bilgi verilmesi sağlanır.

Görseller ile sunulan listeye ek olarak ilk iki sürümün açılış ekranının altında ve son sürümün aynı ekranının üst bölgesinde eserleri dijital üstmetinsellik, başlık, yazar, üretildikleri ülke ve yazıldıkları dillere göre listeleyen menüler konumlandırılır. Bu sayede farklı türde okurların ve araştırmacıların belirli özelliklere sahip eserlere daha kolay ulaşmalarını sağlayan bir sistem geliştirilmiş olur.



Görsel 29: ELC 1 (2006) editorial giriş sayfası ekran resmi



Görsel 30: ELC 2 (2011) editorial giriş sayfası ekran resmi



Görsel 31: ELC 3 (2016) editorial giriş sayfası ekran resmi

Her üç editorial giriş ekranı, o sürümün içinde bulunan tüm farklı eserleri üzerinde verebilen bir antolojinin kapak sayfası gibidir. Ancak bu kapak klasik anlatılara göre daha çok bilgi içermekte ve işlevsel düzlemde onlardan oldukça gelişmiş bir yapı sergilemektedir. Bu kapak aynı zamanda bütüncü içindeki eserlerin hem bir listesi hem de ilk giriş ekranı olarak tasarlanmıştır.



Görsel 32: ELC 1 (2006) *Kırmızı Başlıklı Kız* dijital anlatısı editoryal giriş sayfası ekran resmi



Görsel 33: ELC 2 (2011) *Örgüleri Birleştirme* dijital anlatısı editoryal giriş sayfası ekran resmi



Görsel 34: ELC 3 (2016) *Dijital Bir Aşk Hikayesi* dijital anlatısı editoryal giriş sayfası ekran resmi

Editoryal kapak ekranı üzerinde bulunan eserlerin başlıklarına ve/veya görsellerine tıklanıldığında bağlantı okuru yukarıda ekran resimleri verilen eserin yanmetinsel birçok bağlantısının bulunduğu giriş ekranına yönlendirir. Bu ekran üzerinde eserin başlığı, yazarın ismi, editoryal açıklama, yazarın açıklaması, kullanım bilgileri (eserin çalıştırılma kuralları), ve üstverisel bilgiler yer almaktadır.

2.2.2.4.1.2. Yazar & Tasarımcı İsimleri

Genette (1987:41) “yanmetne kurmaca ya da gerçek yazarın isminin yazılması bugün olduğu gibi her zaman çok gerekli ve çok doğal değildi” demektedir. Yani bu uygulamanın insanlığın yazın ve sanata bakışını geliştiren ve değiştiren sosyokültürel ve ekonomik ilişkilerin bir çıktısı olarak ortaya konmuş olduğunu vurgulamaktadır. Bu bağlamda ister klasik Hristiyan Batı geleneğinden kaynaklanan esere sahip olma ve onu bir tanrı misali yaratma fikrinin, ister Batı Burjuvazisine dayanan materyalist görüşün bir sonucu olarak düşünölsün yazarlık kurumunun hala varlığını sürdürdüğü ortadadır. Bu geleneğin kendini dijital çağın anlatı olanakları üzerinde de empoze etmeye devam ettiği yukarıda verilen örneklerde açıkça görölmektedir.

Foucault'nun (1994) 22 Şubat 1969'da gerçekleştirdiği önlü *Bir Yazar Nedir?* başlıklı konferans konuşmasında yazar isminin yanmetinsel olarak kullanımının “herhangi bir gösteren değeri yoktur” dediği göröölür. Barthes (1984:66) ise bu duruma biraz farklı bir pencereden yaklaşarak *Yazarın Ölümlü* isimli çığır açan makalesinde “bir metin farklı költürlerden çıkan birbiriyle söyleşim, parodi ve gözlem ilişkisi içinde bulunan çok sayıda yazımdan meydana gelir” ifadelerini kullanır. Ancak “bu çoğulluğun toplandığı bir uzam bulunmaktadır ve bu uzam bugüne kadar söylendiği gibi yazar değil okurdur” (Barthes, 1984:66).

Yazarlık konusunda dijital anlatıların dayanak noktasının Foucault ve Barthes'in düşöncelerine kadar uzatıldığını söylemek yanlış olmayacaktır. Çünkü çalışmanın ilk kısımlarında etraflıca irdelenen dijital anlatı denen oluşum bir kişi ya da zümreye ait bitmiş bir esere değil, okurun etkileşiminde açığa çıkan ve genellikle bir tasarımcılar topluluğu (yazar, program ve yazılım uzmanları, tasarımcı, sanat direktörü vb.) tarafından ortaya konan bir potansiyele göndermede bulunur. Bu

anlatılarda yazarın herhangi bir gösteren değeri yoktur. Yazar simgesel anlamda ölmüş ve metni oluşturan okurun uzamı deneysel düzlemde ortaya konulmuştur.

Fakat tüm bu gelişmelere rağmen ister klasik olsun ister dijital herhangi bir çalışmanın editoryal bir boyut kazandığı anda hem sanat eserlerinin hem de akademik çalışmaların yanmetinsel olanaklar çerçevesinde yazarsız sunul(a)madığı gözlemlenir. Her şeye rağmen ELC bütüncesi içine alınan yazar isimlerinin buradaki dijital anlatılara ya da onların açıklanmasına kattığı herhangi bir artı değer olmadığı açıktır.

2.2.2.4.1.3. Başlık

Bad Machine, Chemical Landscapes Digital Tales, Code Movie 1, The Dreamlife of Letters, Frequently Asked Questions About "Hypertexts", Generative Poetry, Internet Text, Jean Pierre Balpe ou les Lettres Dérangées, Lexia to Perplexia, Oulipoems, Stir Fry Texts, Storyland, Stud Poetry, ELC'nun birinci (2006) sürümü üzerinde verilen metinlerden bazılarının isimleridir. Bunların, hikâye, masal, film, şiir, mektup, metin gibi geleneksel yazına ait türlere atıf yaptıkları gözlerden kaçmamaktadır. ELC 2011 sürümü üzerinde de geleneksel metin türlerine gönderme yapan sekiz adet başlık bulunmaktadır. ELC 2016 sürümünde ise bu sayının on dörde çıktığı görülür.

Bu uygulamanın, dijital yazının var olan geleneksel sanatlar içinde kendine bir yer edinmeye çalışma çabası olduğu düşünülebilir. Nitekim etkileşimli dijital anlatılar kendini "her şeyden önce (roman, kurmaca, günlük, gazete vb.) [...] bir türe" (Bouchardon, 2009:96) göre konumlandırır. Bu bağlamda dijital ve yazın olmak üzere iki farklı alan üzerinde yükselen söz konusu deneysel eserler ile belirli bir hikâye anlatmanın ötesine gidilmeye çalışıldığı görülür. Bu çalışmalarda bir taraftan geçmişe ait yazınsal türlerin onları sorgulayan benzerleri oldukları kanıtlanmaya çalışılırken diğer taraftan ayrı bir yazınsal alan olarak ortaya çıkmanın ispatına girilir.

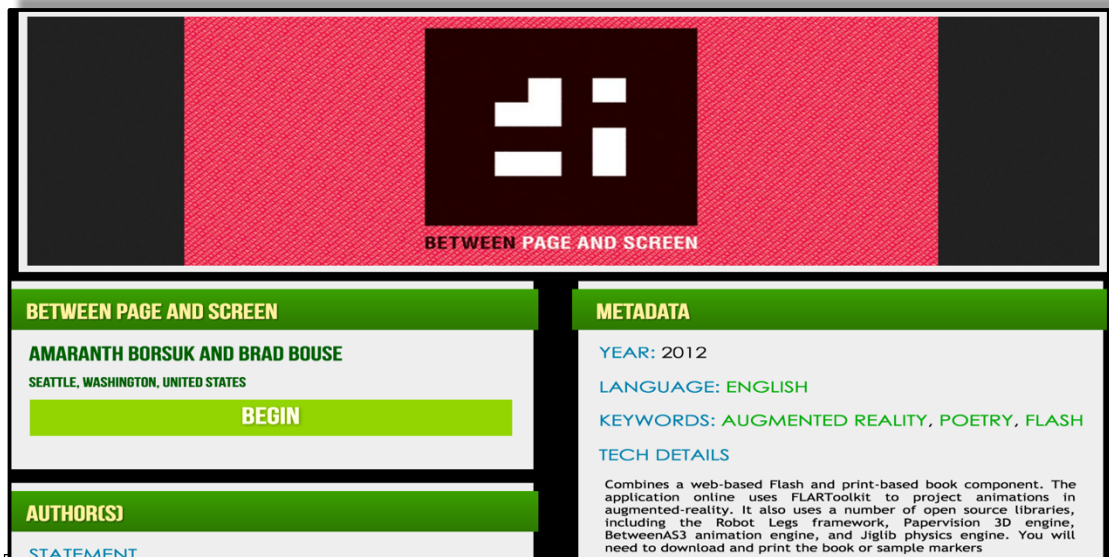
Geleneksel öncüllerini her seviyede parodileştiren bir tutum izleyen dijital anlatılar yalnızca geleneksel yazın alanına ait türlere göndermede bulunmakla kalmaz aynı zamanda kendine ait olan dijitalliği de bu sürecin bir parçası haline getirirler. Bu anlamda (Ciberpoetry) *Siberşiir* ve (Digital a Love Story) *Dijital bir Aşk Hikâyesi* (<http://collection.eliterature.org/3/>) gibi isimler alan etkileşimli dijital anlatılar bu

bağlamda kendi sınırlarını ve sınırlıklarını da geleneksel dalın bir kolu olma çerçevesinden tartmanın ve bunu okura göstermenin peşine düşerler.

Genette (1987) çalışmalarında bu uygulamaları “içeriğe odaklanan” “tematik başlıklar”dan (Genette, 1987:85) ayrı olarak “rematik başlıklar” (Genette, 1987:89) şeklinde adlandırır. Rematik başlık ait olduğu metnin içeriğini vermekten ziyade onun üstmetinsel bağlantısını gösterir. Burada okura anlatının üstmetinsel bir ilişki ile bağlandığı tür ya da türleri sorgulayacağı haber verilir. Etkileşimli dijital anlatılarda gerçekleştirilen bu üstmetinsellik ilişkisi ile hem geleneksel anlatılara hem de yeni olanaklara göndermede bulunularak buradaki etkileşimin bu çerçeveden değerlendirilmesi gerektiği gösterilir.

2.2.2.4.1.4. Üstveri

Üstveri dijital anlatılarda bulunup geleneksel anlatılarda bulunmayan önemli bir özelliktir. ELC sürümlerinin ilk ikisinde farklı yanmetinsel uzamlar üzerine dağıtılan üstverilere ait bilgiler ELC 2016 üzerinde her bir eserin giriş ekranında ayrı bir bölüm olarak sunulur.



The image shows a digital book interface for 'BETWEEN PAGE AND SCREEN'. The top section features a red background with a white geometric logo and the title 'BETWEEN PAGE AND SCREEN'. Below this, there are two main columns of information. The left column, titled 'BETWEEN PAGE AND SCREEN', lists the authors 'AMARANTH BORSUK AND BRAD BOUSE' from 'SEATTLE, WASHINGTON, UNITED STATES' and includes a 'BEGIN' button. The right column, titled 'METADATA', provides details such as 'YEAR: 2012', 'LANGUAGE: ENGLISH', and 'KEYWORDS: AUGMENTED REALITY, POETRY, FLASH'. A 'TECH DETAILS' section at the bottom right explains the application's use of FLARToolkit and other technologies. A 'STATEMENT' section is also visible at the bottom left.

Görsel 35: ELC 3 (2016) *Sayfa ve Ekran Arasında* dijital anlatısı editoryal giriş sayfası ekran resmi

Ekran resminde görüldüğü üzere “METADATA” isimli yanmetinsel bölümde eserin yayın yılı, dili, hangi yazılım ve programlar aracılığıyla üretildiği ve teknik detayları sunulmaktadır. Bu anlamda anlatının oluşturulduğu altyapı ortaya konularak okurun esere ne şekilde yaklaşması gerektiği açıklanır. Dijital alanın zengin olanaklarından beslenen etkileşimli anlatıların karmaşık yapısından kaynaklanan okunma ve yorumlanma problemleri üstveride sunulan bilgiler ile giderilmeye çalışılır.

Özellikle dijital anlatı söz konusu olduğunda eserin üretim araçlarının ve nasıl çalıştığının bilinmesi onun alımlanması sürecinde etkili olacaktır. Günümüzde dijital olanakların çok hızlı gelişmesi ve her geçen gün birtakım teknolojilerin bırakılıp yerine yenilerinin getirilmesi bu verilerin anlatının ileride de erişilebilir olması açısından önem arz etmektedir. Bu anlamda belirli bir tarihte belirli bir teknoloji kullanılarak üretilen eserlerin yeni teknoloji ile çalıştırılmaması sorununa da ışık tutulur. Nitekim bugün dahi ELC’den indirilen birçok etkileşimli anlatıyı okuyabilmek için okurun bilgisayarına o anlatıyı çalıştıracak teknolojiye ait programları yüklemesi ya da bilgisayarında bazı yazılımsal değişiklikler yapması gerekir.

2.2.2.4.1.5. Açıklama: Yazar & Editoryal

ELC sürümlerinin tümünde eserlerin açılış ekranında genellikle iki tür açıklama bulunmaktadır. Bunlardan ilki editörler tarafından yapılan açıklamalar iken diğeri yazara ait açıklamalardır. Söz konusu açıklamalar deneysel anlamda yeni bir tür oluşturma ve gelenekseli sorgulama çalışmaları yaklaşımıyla gerçekleştirilen zengin çeşitlilikteki dijital anlatıların çözümlenmesinde önemli bir yere sahiptir.

Bouchardon (2009) bu açıklamaları “önsöz” başlığı altında inceler ve “önsözün başlık ile birlikte birinci derecede önceliği olan yanmetinsel bir unsur” olduğunu belirtir. “Editöryal kaynaklı (yazar tarafından eserin ilk çıkışında görülen) önsöz en çok kullanılanıdır ve iki işlevi vardır: okumayı teşvik etme ve okumayı programlama.” (Bouchardon, 2009:97).

Dijital anlatıların, okunmasında, alımlanmasında ve çözümlenmesinde birtakım zorluklar ile karşılaşıldığı görülür. Bu zorlukların en önemlilerinden biri etkileşimli dijital anlatıların nasıl okunması gerektiği ile ilgili henüz bir uzlaşma

varılamamış olmasıdır. Dolayısıyla onu nasıl okuması gerektiğini dahi bilmediği bir anlatı ile karşılaşan okurun başarısız birkaç hamleden sonra anlatıyı anlamsız bularak okuma etkinliğini bırakma olasılığı yüksektir. Bu anlamda yazarın sunduğu açıklamalar onu eseri nasıl kullanacağı ve anlamlandıracağı konusunda aydınlatır. Böylelikle okuma etkinliğinin devamlılığı konusunda motivasyon artırıcı bir etki yaratılır.

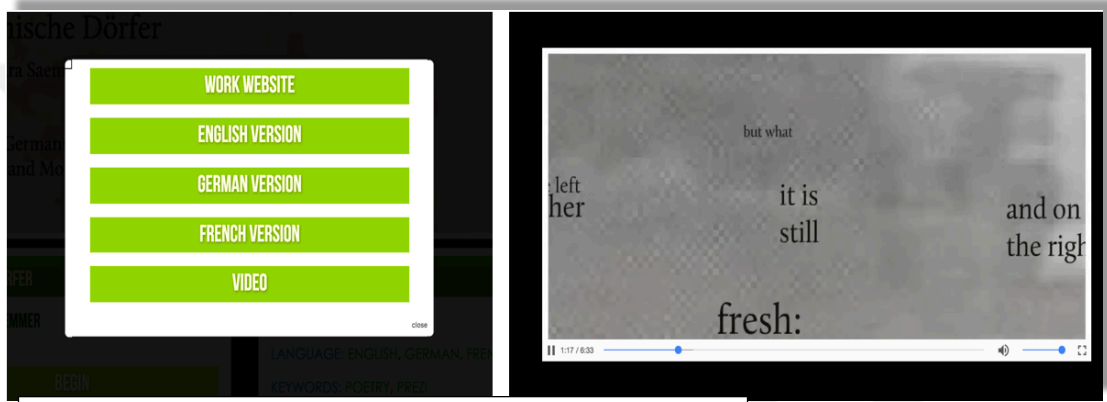
Etkileşimli dijital anlatıların okunma, anlamlandırılma ve çözümlenmesindeki bir diğer zorluk ise onun derin yapısından kaynaklanır. Jeanneret (2000:116) dijital anlatıların arkasında derin maddesel bir yapının varlığından bahseder. Gösterme araçları üzerinde okurun karşılaştığı geçici gözlemlenebilir anlatı “bu derinliğin yalnızca bir illüzyondur”. Anlatılama süreçlerinde ortaya çıkan ürün maddesel olmayan bir yapı gibi görünse de aslında o arkasındaki maddeselliğin yani makine, elektrik akımları ve onu çalıştıran kullanıcı jestlerinin ortaya koyduğu düzeneğin bir parçasıdır. Tüm bu yapı “bizim algı sistemimizin kavrayamayacağı somut bir fenomeninin” (Jeanneret, 2000:116) gerçekleşmesidir. Geçici gözlemlenebilir süreçürüne değerini ve anlamını veren onun arkasındaki bu derin yapının estetik boyutudur. Yazar ve editörler tarafından verilen açıklamalar okurun bu estetik düzeyi algılayarak anlatıyı anlamlandırmasını sağlamaktadır.

2.2.2.4.1.6. Video

ELC dijital anlatı seçkilerinin ilk ikisinde olmamasına rağmen ELC 2016 sürümünde görülen bir özellik, birçok anlatı ile birlikte onların öyküleme süreçlerinin videolaştırılmış hallerinin de yayınlanmasıdır. Yeni sürümde böyle bir uygulamanın yapılmasının amaçları arasında daha çok okura ulaşmak, eseri çözmekle vakit kaybetmek istemeyen kişilere eseri açıklamak, çalışmanın bir takım altyapısal problemlerden ötürü çökmesi ya da artık yeni gelen teknoloji ile kullanılamaması durumlarına karşı onun varlığını sonsuzlaştırmak, belirli bir anda anlatısallaştırılmış bir anlatı olasılığı ile farklı bir anda oluşturulacak anlatı olasılıklarını karşılaştırabilmek sayılabilir.

Yukarıda sayılan amaçlar farklı bakış açılarından daha da detaylandırılabilir. Ancak burada videolama işlevinin en önemli görevinin anlatının yok olmamasını

sağlamak olduğu söylenebilir. Nitekim sıralanan diğer tüm amaçlara farklı yol ve yöntemler ile dolaylı da olsa ulaşılması olanaklıdır. Oysa dijital bir anlatının kaybolmasının önüne henüz geçilebilmiş değildir. Dijital altyapı olanaklarından ya da internet yayınlama koşul, süre ve ortamlarından kaynaklanan problemler bu kayboluşun en önemli nedenleri arasındadır. Bunun engellenmesi için birçok yeniden yazım olanakları geliştirilmekte ya da ELC gibi siteler kurularak bu ürünlerin “yayınlanması, tanıtılması ve de korunması” (<http://eliterature.org/what-is-e-lit/>) sağlanmaya çalışılmaktadır.



Görsel 36: ELC 3 (2016) *Böhmische Dörfer* dijital anlatısı editoryal giriş ve video sayfası ekran resmi

Bu uygulamanın bir diğer önemli boyutu ise enstalasyon türü çalışmaların ya da belirli bir yer ya da zamana bağlı gerçekleştirilen ve şu anda sonlanmış bir süreçte ait ürünlerin okur ve araştırmacılara sunulmasını amaçlamak olduğu söylenebilir. Böylelikle zamansal ve bölgesel uzaklıklardan kaynaklı erişim sorunları azaltılmaya çalışılarak örnek teşkil edecek bu eserlerin daha fazla okura ve araştırmacıya ulaştırılması amaçlanır.

2.2.2.4.1.7. Metinselliğin Geçişliliği

Dijital anlatıların karmaşık yapısı onların yalın birer metin olarak tam anlamıyla okunamamalarına, alımlanamamalarına ve çözümlenememelerine neden

olur. Klasik anlatılar için eserin açıklanmasında önemli bir unsur olan yanmetinlerin dijital anlatılarda metnin ayrılmaz birer parçasına dönüştüğü görülür. Yukarıda açıkça görüldüğü üzere karmaşık bir okuma sistemi sunan dijital anlatılar bu karmaşıklığı elimine edebilmek için birçok yanmetinsel unsuru anlatının içine yerleştirir. Bu anlamda dijital yanmetinler, ona ait olmadan metni dışarıdan açıklayan bir yapı olarak değil burada anlatıyı oluşturacak yapının birer parçası olarak işlevselleşir. Onun var olmasını ve bir ileriki aşamaya taşınmasını sağlar. Dijital anlatsal düzende okur olmadan herhangi bir anlatı olasılığında bahsedilemeyeceği gibi yanmetinsel unsurlar olmadan gerçek anlamda bir okuma, anlamlandırma ve çözümleme eylemin çok zor ve hatta bazı durumlarda olanaksız olacağı görülmektedir.

Metnin “teknometne” (Broudoux, 2015:69) döndüğü dijital ortamda yanmetinsellik kavramının yalnızca klasik metinsellik yaklaşımı içinde kavranabilmesi olası değildir. Genette’in (1972) yanmetinselliği buradaki ilişkinin klasik yazınsal çerçevede anlaşılması için gereklidir. Ancak teknik bir altyapı üzerine yazılan dijital anlatıların tam olarak anlaşılabilmesi için bu yapının diğer gösterge sistemleri, medyalar ve teknik olanaklar zinciri eşliğinde nasıl bir metinsellik ürettiğinin de anlaşılması gerekir.

Bu bağlamda dijital ortamda üretilen asıl metnin kurgulanması, sınırlandırılması ve sunulmasını açıklamak için resim alanından buraya aktarılan parergon kavramı kullanılabilir. Derrida parergonu “içine farklı içerikler yerleştirmek için başka alanlara transfer edilebilen belirleyici yapı” (Derrida,1978:64) olarak tanımlar. Bu anlamda parergon yanmetin gibi eserin asıl alanına girmese bile onu kurguladığı çerçeve ile belirleyen, sınırlayan bir yapı olarak ortaya çıkar. Broudoux (2015:69) parergon ile burada söz konusu olan şeyin “eserin tanınmasında uzlaşım sal işaretler olarak rol alan belirtkeler bütünü” olduğunu söyler. “Çerçeve, imza, açıklama yazısı, süsleme çerçevesi ve sergileme duvarı[ndan]” oluşan söz konusu parergonik işaretler bütünü “eserlerin tanımlanmasında kaçınılmaz olan aksesuarlardır” (Broudoux, 2015:69).

Dijital alanda üretilen “yazınsal çalışmaların fiziksel yapıları kelimenin (ve diğer göstergebilimsel içeriğin) anlamını her zaman etkiler” (Hayles,2002:25). Bu noktada Hayles’in fiziksel yapıları bir taraftan geçici gözlemlenebilir anlatının taşıyıcısı olan dijital düzeneğe (donanım) diğer taraftan bu düzeneğin işleticisi olan okura göndermede bulunur. Yani Vermeer’in tablosunun asılı olduğu duvar ve

çerçevesi gibi parergonik yapılar dijital anlatılarda bilgisayarlı donanım ve okura dönüşür. Donanım yazılım ile birlikte işlerliğe konularak potansiyel anlatının bileşenlerini üzerinde taşıırken bu sisteme bir arayüz olarak eklenen okur mekanik ve bilişsel süreçler ile geçici gözlemlenebilir anlatının çerçevesini çizer. Dijital düzeneğin ve okurdan oluşan “iki sistem arayüz tarafından medyalaştırılan ilişkileri aracılığıyla yaşayan bir sözde-sisteme” (Lavau-Frost, 2015:35) dönüşür. Diğer bir ifadeyle bilgisayarlı düzeneğin gösterim araçlarında yeni medyaya dönüşen geçici gözlemlenebilir anlatı dijital donanım ve yazılım ile insan bilişi ve mekaniği arasında bir arayüz oluşturur. Ortaya çıkan süreçlerin olarak dijital anlatıyı oluşturan tüm unsurlar bu arayüzde bütünleşir. Dijital taşıyıcı düzenek ve okur onun dijital parergonu, yanmetinsel alanı, çerçevesidir.

Yukarıda yanmetinsellik noktasında açıklanan tüm unsurlar da Hayles’in fizikselliğinin farklı boyuttaki gösterilenleridir. ELC seçkileri üzerinde verilen söz konusu yanmetinsel unsurların editoryal sayfadan başlayıp metinlerin içlerine kadar yayıldıkları görülür. Burada ana metin ile yanmetinlerin sınırlarının nerede başlayıp nerede bittiği tam olarak kestirilebilir değildir. Öte yandan bir parergon ve oluşturucu mekanik/bilişsel bir arayüz olarak dijital anlatı düzeneğine eklenen okur geçici gözlemlenebilir anlatısını kurgularken editoryal sayfadan başlayıp yavaş yavaş metnin içine sızan bu yanmetinsel unsurlardan yola çıkmaktadır. Yani okur dijital düzeneğin operatörü olarak kurduğu geçici gözlemlenebilir metinleri ya da anlatıları söz konusu yanmetinlerin yol göstericiliğinde gerçekleştirir. Dolayısıyla da bu metinler söz konusu anlatının dışarıdan bir açıklayanı değil aynı zamanda onu oluşturan sistemin içinde onun kurgulayıcı elemanlarından birine dönüşür.

Souchier çalışmalarında “ekranyazım” (Souchier, 2005) olarak tanımladığı dijital anlatıların çözümlenmesinde “editoryal sözceme” (Souchier, 2007) yöntemini kullanır. Souchier (2005:4) bu yöntemin “yazım” “ekran” ve “pratik” kavramları üzerine dayandığını söyler. Burada yazım kavramı ile dijital teknik düzenek üzerinde bulunan iletişimsel medyaların okuma-yazımının üzerine vurgu yapılır. Okuma-yazım okur odaklı bir eylemin okuduğunu yazması ya da yazdığını okuması edimlerine göndermede bulunur. Yani yukarıda açıklandığı gibi okur yanmetinsellikten aldığı yönergeler vasıtasıyla metni aynı anda hem yazmakta hem de okumaktadır. Bir taraftan okuduğuyla yeni bir yazım üretirken ürettiği yazımı yeniden okumaktadır. Ekran kavramı ise dijital medyaların birleştiği yerdir ancak burası sadece gösterenlerin

taşıyıcısı değil onların olduğu ve düzenlendiği uzam olarak da anlamlıdır. Pratikler ile üretimlerin çeşitliliği ve tektipleştirilmesi sorunu üzerine eğilir. Buradaki yazımın gücü nerede ortaya çıkar ve bunun okuma, yazma ve düşünme üzerindeki etkisi nedir sorularına yanıt aranır (Jeanneret et Souchier, 2005:5).

Sonuç olarak tüm bu çalışmalar yanmetinselliğin dijital metinsel örgünün içine ne kadar sıkı örüldüğünü gösterir. Bu noktada etkileşimli dijital anlatıların çoğunda yanmetin ve asıl metnin birbirinden ayrılması neredeyse olanaksız görünür.

2.2.2.5. Dijital Anlatılarda Son ya da Sonuç

Giriş, gelişme, sonuç ya da son anlatıyı anlatı kılan en temel özelliklerdir. Aristo ile başlayan bu tartışma tarih boyunca durmadan devam eder. Ancak bu üçlemelerin en önemlisinin son kavramı olduğu söylenebilir. Çünkü bütün bir hikâyeye boyunca aktarılanları anlamlı kılan o eylemlerin son ya da sonucu ile olan bağlantısıdır. Her okur bütüne verdiği anlamı son üzerinden değerlendirir. Son önceki eylemlerin nasıl algılanması gerektiğini söyleyen bakış açısını ortaya koymaktadır.

Aristo trajediyi açıklarken onu oluşturan elemanların “karakterler, hikâyeye, ifade ve şarkı, düşünce” olduğunu belirtir. Ancak onun için bunlardan daha da önemlisi “gerçekleşmiş eylemlerin düzenlenişidir”. Trajedinin yaşamın ve hareketin bir gösterimi olduğunu söyleyen Aristo “mutluluk ve mutsuzluğun eylemin içinde ikamet ettiğini” belirtir. Ve hedef alınan son, bir özellik değil, bir eylemdir [...] son her şeydir” (Aristo, 1990:111). Tüm eylemleri anlamlandıran oluşumdur.

Oysa yazın tarihi bunun tam tersini kanıtlamak için yola çıkmış gibidir. Yazınsal çalışmaların amacı sanki Genette’in (1969) “uzlaşım sal rejim” dediği yapıyı yıkmak üzerine kurulmuştur. Yazınbilim çalışmaları ve araştırmaları tarihinde herhangi bir yeni akım yoktur ki bir öncekinin uzlaşım salarını yıkmaya çalışmasın. Romantizm klasisizmi, realizm romantizmi ve ondan sonrakiler de hep bir öncekileri yıkmaya çalışmışlardır. Bu bağlamda en aşırılıkçı düşünceleri ortaya koyan akımlara ev sahipliği yapan yirminci yüzyılda Aristo’nun tüm söylemini yapıbozuma uğratan bir yaklaşım ile eserler üretilmiştir. Bu anlamda anlatının dil de dahil tüm unsurlarının yok edilmeye çalışıldığı ya da sınırlarının olabildiğince başka alanlara, başka türlere yaklaştırılmaya çalışıldığı gözlemlenmiştir.

Avangart yaklaşımlar ile yıkılmaya çalışılan söz konusu unsurlardan bir tanesi Aristo'nun olmazsa olmaz dediği son kavramıdır. Son kavramının tartışıldığı onlarca eser sıralanabilir. Bu çalışmada önemli bir dayanak noktası olarak alınan Queneau'nun (1961) *Yüz Bin Milyar Şiir* isimli denemesi bitmeyen anlatılara örnek olarak gösterilebilir. Onun bir diğer çalışması *Kendi Tarzında Bir Hikâye* (Queneau:1981) son kavramını hem düşünsel anlamda tartışan hem de onu biçimsel özellikler ile elimine etmeye çalışan bir anlatıdır. Alatusunun sonuna iki farklı önerme ile iki farklı son koyan Queneau bu eylemin daha fazla önerme ile çoğaltılarak nasıl sonu olmayan bir anlatı üretilbileceğini gösterme açısından önemli bir eser yaratmıştır.

Dijital anlatılar son kavramını tartışabilmenin ileri yollarını keşfetmek için yaratıcılara önemli olanaklar sağlayan düzeneklerdir. Queneau'nun eserleri ile oluşturulmaya çalışılan kombinasyonel sonsuz anlatılar dijital anlatsal düzenek üzerinde hesaplanamayan boyutlara ulaşır.

Dijital anlatsal düzenek üzerinde klasik anlatının yeniden vücut bulup anlatı olasılıkları potansiyeline dönüştüğü gözlemlenir. Bu çerçeveden bakıldığında somut bir ürün olarak anlatı kavramından bahsedilemeyeceği gibi bunun bitmesi olasılığı da ortadan kalkmaktadır. Artık okura yalnızca sınırsız anlatı potansiyeli olanakları sunan “anlatsal makroyapı” olarak etkileşimli dijital anlatılar, son denem kavramı hem anlamsal düzlemde hem de pratikte ortadan kaldırmayı başarmaktadır.

Söz konusu anlatsal makroyapı okura sınırsız sayıda her yerde ve her an yeni bir anlatı üretebilme olanağı sunar. Okurun oluşturacağı geçici gözlemlenebilir bu anlatı bu üretim sürecinin ne ilki ne de sonuncusu olacaktır. Diğer taraftan makroyapının bütününe hiçbir zaman ulaşamayacak olan okur anlık seçimleri ile geçici olarak gerçekleştirdiği süreçürün olan anlatısının bittiğinin hiçbir zaman (klasik anlamda) farkına varamayacaktır. O halde dijital anlatılardaki “sonluluk kavramı[nın göstereni] de [klasik anlamda değerlendirilen] herhangi bir anlatının sonundan ziyade [dijital taşıyıcı üzerinde gerçekleştirilecek] herhangi bir okuma deneyiminin sonluluğuna doğru yer değiştir[ecekt]ir” (Bouchardon, 2009:103).

2.2.3. Öyküleme

Genette (1972:72) çalışmalarında anlatı kavramını ortaya koyarken onun farklı kullanımları üzerine dikkat çeker ve burada bir anlam karışıklığı yaratmamak için kendi inceleme nesnesi olan anlatının “yazın alanında bulunan anlatsal söylem” olduğunu belirtir. Söz konusu anlatsal söylemin üç boyutu vardır. Bunlardan birincisi “hikâye” ikincisi “anlatı” üçüncüsü ise “öyküleme”dir. Genette’e göre “hikâye gösterilen yani anlatsal içerik” iken “anlatı kelimenin tam anlamıyla söylemek gerekirse gösteren, sözceleme, söylem ya da anlatsal metnin kendisidir”. Diğer taraftan “öyküleme ise anlatsal üretici eylemdir” (Genette, 1972:72).

Öyküleme Genette’in anlatsal formülünde beliren iki ayrı nesne olan gösteren ve gösterilen arasında bağ kurar. İster gerçek ister kurmaca olsun, olayın geçtiği düşünsel evren ile anlatının bulunduğu gerçek evren arasında bir köprü oluşturur. Yani olayı düşünsel evrenden gerçek evrene taşır. Dolayısıyla “öyküleme” Genette’in anlatsısını var eden “üretici eyleme” (Genette,1972:72) dönüşür. Olayların ve/veya içeriğin tek başına bir önemi yoktur çünkü bunlar ister gerçek ister kurmaca olsunlar öykülemenin yokluğunda düşünsel evrenin içinden dışarı çıkamazlar.

O halde anlatıyı anlatı kılan asıl unsur “öyküleme”, yani anlatsal üretici eylem olduğuna göre, söz konusu anlatıyı ve dolayısıyla etkileşimli dijital anlatıyı en iyi şekilde ortaya koymanın yolu bu üretici eylemin özelliklerini ve nasıl gerçekleştiğini serimlemekten geçmektedir. Genette (1972) bu incelemeyi üç farklı başlık altında gerçekleştirir: zaman, ses ve kiplik. Zaman kategorisinde hikâye ve anlatı arasındaki zamansal ilişkiler düzen, süre ve sıklık gibi başlıklar altında irdelenirken, ses kategorisinde anlatan ve anlatılanın anlatıya göre pozisyonları söz konusudur. Kiplik başlığı altında ise anlatsal gösterimin dilbilgisel yapısı ortaya konmaya çalışılır.

2.2.3.1. Zaman

Genette (1972:77), Christian Metz’den (1968:27) yaptığı bir alıntıyla “Anlatı iki kez zamansallık gösteren ardışık bir yapıdır...: burada bir anlatılan şeyin [hikâye] zamanı bir de anlatının zamanı söz konusudur (gösterilenin ve gösterenin zamanı)”

der. Bir anlatıyı anlatı haline getiren şey bu iki farklı zamansallık arasındaki oyundur. Sanatçılar bu iki zamansal boyutun süreleri arasındaki oyunsal ilişki ile sayfalarca anlatı üretirler.

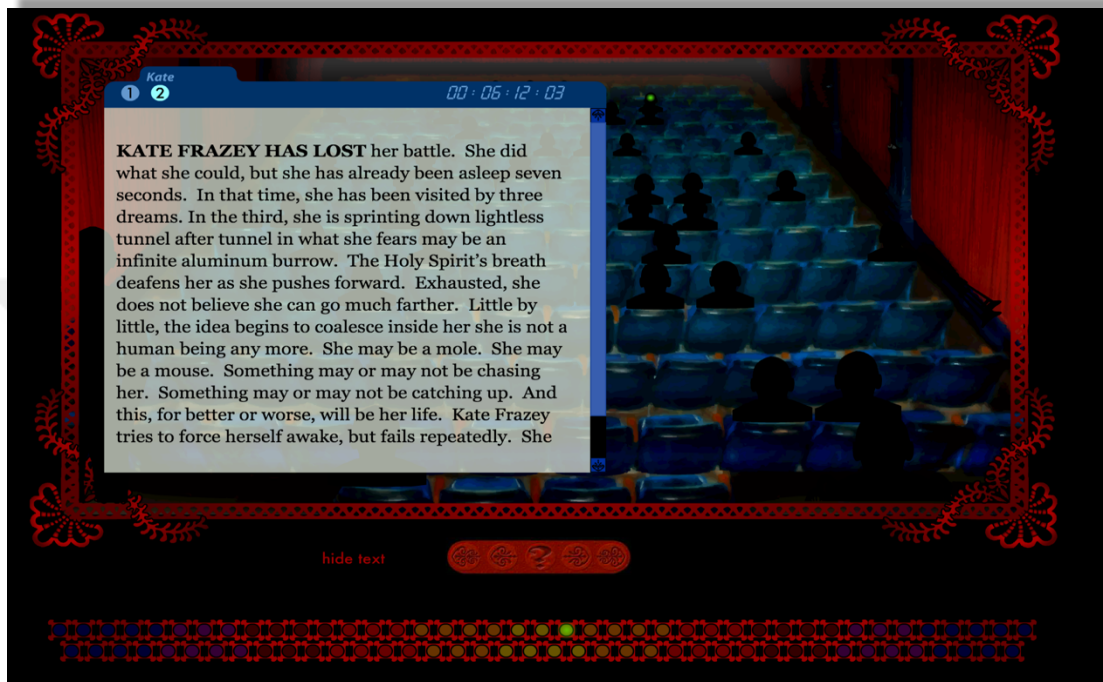
Aynı zamansal ilişkinin bir diğer boyutu hikâyeye ait parçacıkların zamansal akış içindeki doğrusallığı ile oynanarak onun anlatı üzerinde farklı bir “düzen” ile aktarılmasında ortaya çıkar. Genette (1972:77-121) burada hikâyenin zamansal parçaları arasında “geriye dönüş”, “ileri sıçrama” ve “eksilti” kavramları üzerinden anlatsal bir düzenlemeye gidildiğini bildirir. Geriye dönüş, ileri sıçrama ve eksiltide söz konusu olan, anlatsal bir düzende A noktasından B noktasına, yani anlatının başlangıcından sonuna gidilirken, uğranan durakların (hikâye parçacıklarının) hikâye üzerinde doğrusal bir dizilim sergilediği anlatı üzerinde ise doğrusal olmayan bir dizilim sergileyebildiği ve bunlardan bazılarını uğranılmadan geçildiği ya da geçilmesi gerektiğidir.

2.2.3.1.1. Düzen

Dijital anlatılarda zamansal boyut yukarıda söylendiği gibi “uzamzamansal” boyuta, “kronolojiye” dönüşürken düzen de anlatıların çatısını oluşturan “kartografik” (Clément, 2003) biçim üzerinden okura sunulan bir yapıya evrilir. “Bazı etkileşimli yazınsal anlatılarda, kullanıcı hikâyenin zamanı üzerinde işleme etkinliği gerçekleştirebilir. Anlatının düzeni üzerinde geri gelişler ve ileri gidişler ile oynayabilir” (Bouchardon, 2009:104).

Bu önermelere bir örnek olarak ELC 2006 sürümünde bulunan Lens Olsen’in yazdığı ve Tim Guthrie’nin tasarımını yaptığı *10:01* isimli anlatı gösterilebilir. *10:01*, Amerika’da Mall of America AMC sinema salonlarının birinde film başlamadan önce izleyicilerin kafasından geçen düşünceleri aktaran etkileşimli bir anlatıdır. Anlatı üzerinde diğer etkileşimli dijital anlatıların çoğunda görülen iki farklı içerik listeleme sistemi uygulanır. Bunlardan birincisi tasarımcı tarafından sahne formunda resmedilen anlatının hemen altına yerleştirilmiş kutucuklar üzerinden verilir. Her bir kutucuk içeriğe yani hikâyeye ait bir parçanın bağlantı noktasıdır. Okur bu kutucuklardan birine tıklayarak kronolojik olarak dizilmiş hikâye parçacıklarından birini etkinleştirerek öyküleme sürecini başlatır. Anlatının kartografik yapısını ise anlatının

giriş ekranı olan sinema salonu görseli oluşturur. Görselde beliren koltuklarda oturan seyirciler bu kez kendi hikâyelerinin ya da düşüncelerinin bağlantı noktalarını oluştururlar. Okur aynı anda isterse alttaki kronolojik yapıyı kullanarak isterse kartografik yapıyı kullanarak kendi öyküleme deneyimini oluşturabilir.



Görsel 37: 10:01 dijital anlatısı ekran resmi

Eser üzerinde verilen anlatıya iki farklı liste üzerinden ulaşabilme olanağı okura oluşturacağı öykülemeye sınırsız olanaklar sunar. Okur isterse hikâyeye zamanının kronolojisini izleyebilir isterse de kartografi üzerinden kendi anlatısal düzenini oluşturabilir. Ya da bu ikisi arasında sıçramalar ile değişik kombinasyonel düzenlerde oluşmuş bir anlatı deneyimi gerçekleştirebilir. Deneyim sonunda tüm bu yapının anlamlı bir içerik oluşturmadığını ve anlatının tekrar tekrar kendine döndüğünü gören okur, anlatının kendini ve kendi zamansallığını sorguladığını keşfeder.

10:01 anlatısının yüzeysel düzleminde izleyicilerin kafasından geçen olaylar anlatılmaktadır. Bu yüzeyin altında bulunan derin yapıda ise anlatının kendine dönük bir sorgulama gerçekleştirdiği gözlemlenir. Söz konusu sorgulamada irdelenen en belirgin unsurlardan biri zamansallıktır. Anlatı klasik anlatıların zamansallığı üzerine

oyunan bir oyunsallık üretir. Eserin ismi *10:01*'den de anlaşıldığı üzere anlatının zaman konusunda söyleyeceği önemli şeyler vardır.

Otuz yedi kişi üzerinden seksen ayrı hipermetin ekranı ile verilen hikâyenin son bağlantı noktasından “begin” “başla” komutuyla filme girilir. Film anlatının sonluluğunu sorgulayan her anlatı gibi okuru yeni bir başlangıca yönlendirir. Birkaç saniyelik analog film makarası sesi eşliğinde okurun izlediği beşten sıfıra kadar olan geri sayım görüntüleri onu anlatının en başına yönlendirir. Böylelikle okur burada klasik anlatılarda olmayan bir uygulama ile karşılaşarak bu yeni anlatı tarzının sorgulamasına koyulur ve anlatıyı yeni baştan farklı bir göz ile okumaya koyulur.

2.2.3.1.2. Süre

10:01'de zamansallığın “düzen” üzerinden sorgulandığı gibi “süre” üzerinden de sorgulandığı gözlerden kaçmamaktadır. Eserin hikâyesinin süresi on dakika sıfır bir saniye iken bu süre anlatı düzleminde farklı uzunluklarda gerçekleşebilmektedir. *10:01*'de 00:00:00:00'da başlayan anlatı 00:09:58:15'te başlayan son öykü parçacığı ile sona ermektedir. Toplamda on dakika bir saniye süren hikâye üzerinden okur, anlatılama eylemi boyunca anlatsal düzeneğe göstereceği ilgi ve kafasındaki amaca göre ürettiği okuma etkinliklerinde değişik sürelerle sahip anlatılar üretebilecektir.

Diğer taraftan farklı okur tiplerine göre de anlatının süresi doğal olarak değişecektir. Kimi okur anlatıyı okunması gereken bir metin gibi algılayıp her bir metni tek tek okurken kimi okur ise metni toposu yargılayan yorumsal üstmetinsellik bağlamında değerlendirip sadece buradaki oyunsallığın keşfini gerçekleştirmeye çalışacaktır. Tüm bunların yanında bu keşfin herhangi bir süreye sabitlenme olasılığı da yoktur. Kendini düşünen ve her düzlemde kendine yönelen bu anlatının en son parçacığının okuru en başa yönlendirmesi ile öyküleme süreci asla kesilmemektedir. Dolayısıyla öykülemenin yani üretici etkinliğin bitip bu anlatı deneyiminin sonuna varıldığına karar verebilecek tek kişi anlatıyla etkileşim halinde bulunan okur olacaktır.

2.2.3.1.3. Eksilti

Genette (2007:103) eksiltiyi, anlatıda “özetleyici anlatının, betimleyici duraklamamın olmayışı” olarak tanımlar. Etkileşimli dijital anlatıların klasik anlamda bir hikâye anlatmalarının her zaman örnekleri görülmesi bile Bouchardon eksilti konusunda Lucie de Boutiny’nin *Roman Olmayan* isimli çalışmasına işaret eder.



Görsel 38: *Roman Olmayan* dijital anlatısı ekran resmi

Bu anlatıda iki farklı (bir bayan bir erkek) anlatı kişisine ait metinler bölünmüş iki ayrı pencerede verilir. Erkeğe ait metnin içinde erkeğin tasvir edildiği paragrafın hemen sonunda adam anahtarlarını ararken saatine bakmaktadır. Bu paragraf “hop vite” yani “hızlı” ifadeleriyle bitirilir. “Hızlı” ifadesi ile kurulan hipermetinsel bağlantı okuru alttaki paragrafları okumadan bir diğer bölüme yönlendirir. Bouchardon (2009,107) bu kullanımın Genette’in kastettiği eksilti anlatının dijital versiyonu olduğunu belirtir.

2.2.3.1.4. Sıklık

Genette (1972:145) bu durumu, “anlatı ve hikâye arasındaki [sözcelerin] sıklık ilişkisi (daha basit bir ifadeyle tekrarlanması)” olarak açıklamaktadır. Bu bağlamda anlatıda yer alan sözcelemelerin tekli ve yinelemeli olmak üzere iki farklı şekilde bulunabileceğinden bahseder (Genette, 1972:145-182). Tekli sözcelemeden kastedilen bir sözcenin anlatıda yalnızca bir kez belirmesidir. Yinelemeli sözceleme ise anlatıda farklı şekillerde tekrar eden sözcelere göndermede bulunur.

Anlatısal sıklıkta gerçekleşen yinelemede, anlatının düzen boyutunda oluşturulan eksiltili yapının tam aksi yönünde bir işlem gerçekleştirilir. Sıklıkta söz konusu olan şey eksiltide olanın aksine bir çoğalmadır. Bu çoğalış aynı sözcenin basit bir şekilde tekrarı ya da farklı şekillerde yeniden üretilmiş hali kullanılarak elde edilebilir. Örneğin ‘her sabah erken kalkıyordum’ ifadesinin anlatının başka bir bölümünde ‘her sabah erken kalkıyordum’ olarak tekrar edilmesi onun basit “yinelenmesine” işaret ederken 'her sabah seni yoldan geçerken görebilmek için erken kalkıyordum' şeklinde tekrar edilmesi “genişletilmiş yinelenmesine” (Genette,1972:145) göndermede bulunur.



Derin anlamsal düzlemde Barthes'ın (1984) “metinlerarasılık” vurgusunun işlendiği düşünülen Talan Memmot'nun [Diğer(ler)i olarak] Kendi Portre(ler)i isimli çalışması on iki ayrı resim sanatçısına ait resme ve biyografi metnine ait parçacıkların yeni bir bütünde kombinasyon olarak birleşmesi mantığıyla kurgulanan dijital bir

anlatıdır. Bu durum okurun okuma deneyimi boyunca oluşturacağı tüm anlatı olasılıklarının bir öncekilerden ve aynı zamanda bir sonrakilerden hem basit yinelemeli hem de genişletilmiş yinelemeli sözceleme örnekleri taşımasına neden olur. Örneğin yukarıdaki ekran görüntülerinden birincisinde bulunan parçada “Early in his career, **Delacroix** worked as a fabric designer for a factory in **Rome**” ifadesi belirirken anlatsal makroyapının okura sunduğu bir sonraki parçada “Early in his career, **Goya** worked as a fabric designer for a factory in **Vien**” sözceleri belirir. Bu sözcelerde belirli dizimsel yapıların yinelendiği gözlemlenirken aynı yapı üzerindeki yer ve kişi isimlerinin dizisel düzlemde değiştirildiği görülür.

Yorumlayıcı üstmetinsellik bağlamında genel kültürel tek bir metin olarak insanlık metnini anlatan bu eser Barthes’ın (1984:66) “bir metin farklı kültürlerden çıkan birbiriyle söyleşim, parodi ve gözlem ilişkisi içinde bulunan çok sayıda yazımdan meydana gelir” ifadesinin dijital ortamda somutlaştırılmış hali gibidir. Bu anlamda hem görsel hem de dilsel gösterge sistemlerinden oluşan her bir anlatı kendini tekrar etmektedir. Bu metin diğer tüm metinlerin yaptığı gibi ondan önceki söylemlere ait sözcelerden yeni bir seçki kurgulayarak her seferinde yeni bir anlatı üretmektedir. Bu noktada [*Diğer(ler)i olarak*] *Kendi Portre(ler)i* isimli dijital anlatının her metnin bir yineleme olduğunu aktaran, yinelemelerden örülü bir metne, bir söyleme, bir anlatıya dönüştüğü gözlemlenir.

2.2.3.2. Ses

Genette’in (1972:225-267) birkaç farklı boyutta ele aldığı ses, öyküleme sürecinde kimin konuştuğu ile ilgilidir. Yani burada öyküleme sürecinde hikâyenin kimin tarafından aktarıldığı sorusunun cevabı aranır. Konuşan kişiye “anlatıcı” ismini veren Genette bu kişinin anlatının dışında ya da içinde değişik seviyelerde olabileceğinden bahseder.

Bu seviyelerin birincisinde anlatıcı hikâyenin dışındadır. Onu dışardan kapsayan, hikâye içinde hiçbir görevi olmayan ancak kurmaca dünya içinde bu hikâyeye sahip olan kişidir. Bu anlatıcının bir ismi olabilir ya da bu hiç ortaya çıkmayan gizli bir anlatıcı olabilir. Diğer taraftan anlatının dışından aktarım yapan bu kişi olayları “ilahi bir bakış açısından” sunan anlatıcı da olabilir.

Anlatının içine yerleştirilen anlatıcının hangi seviyedeki hikâye kahramanlarından biri olduğuna göre “anlatıcı-karakter” ya da “karakter-anlatıcı” isimlerini aldığı görülür. Bu ikisinden ilkinin ana görevi anlatmaktır ve hikâye içinde sıradan bir rolü vardır. İkincisi ise anlatıcı olmaktan önce hikâyenin genel seyrinde önemli rolü olan bir anlatı kişisidir. O anlatma görevine başlamadan önce hikâyede önemli eylemler gerçekleştirir.

Genette’in (1972) ses üzerine gerçekleştirdiği incelemelerde kullandığı önemli bölümlenmelerden bir diğeri anlatıcı kişisini “içöyküsel”, “dışöyküsel” ve “üstöyküsel” olmak üzere üç ayrı kategoriye ayırır. İçöyküsel anlatıcı hikâyenin içinde olan, dışöyküsel anlatıcı hikâyenin dışında olan, üstöyküsel anlatıcı ise hikâye ve anlatı seviyelerinin arasında duran anlatıcıdır.

Genette içöyküsel anlatıcı olarak *Bin Bir Gece Masallarının Şehrazat*’ını örnek gösterir. “Çünkü o daha ağzını açmadan halihazırda ona ait olmayan bir hikâyenin kahramanıdır” (Genette, 1983:56). Bu anlamda Şehrazat anlatılan bir hikâyenin başkahramanı olarak başka hikâyeler anlatan bir anlatı kişisidir. 1879 yılında Auguste Dumond tarafından kurulan ve 1940’lı yıllara kadar devam eden günlük ve haftalık fasiküller halinde yayımlanan *Gil Blas* (https://fr.wikipedia.org/wiki/Gil_Blas) isimli anlatının aynı isimli anlatıcısı ise “dışöyküsel seviyededir. Çünkü o (anlatıcı olarak) hiçbir hikâyenin içinde değildir. Kurmaca olmasına karşın okur ile birlikte hikâye dışındadır” (Genette, 1983:56). Üstöyküsel anlatıcı ise hikâye içinde farklı düzeylerde hikâyeler anlatan anlatıcıdır. Diğer bir ifadeyle “anlatılan bir öykü içinde anlatılan bir öykü içinde anlatılan bir öykü anlatan kişi gibidir” (Genette, 1983:56).

Dijital anlatılara dönüldüğünde, zaten karmaşık olan bu anlatıcı kişileri ve öyküleme seviyeleri arasındaki ilişkinin daha da karmaşıklaştığı görülür. Bunun en önemli nedenleri arasında işin içine etkileşim ve okur faktörünün girmesi gösterilebilir. Çalışmanın “Öyküleme ve Etkileşim” başlıklı bölümünde detaylıca incelenen bu ilişkide Genette’in “anlatı = hikâye + öyküleme” formülünün dijital anlatılar çerçevesinden “anlatı = hikâye + öyküleme + etkileşim” (Bouchardon, 2009:39) formülüne nasıl dönüştüğü ortaya konulmuştur. Bu bağlamda Genette’in anlatısında “hikâye”nin gösterimi bir “öyküleme” süreciyle anlatıcı tarafından okura/anlatılana seslenilerek aktarılırken, dijitalleşen anlatının bu formüle etkileşim unsurunu da eklemeyerek söz konusu ilişkideki dengeleri değiştirdiği ve anlatanın rolünün bir kısmını anlatılana verdiği görülür. Bouchardon’un (2005:24) deyiimiyle

klasik anlatı “okuru ona bir öykü aktarmak için elinden tut[arken]” etkileşimli dijital anlatılarda bu el “anlatı sürecine müdahil olabilmesi için okura veri[li]r”.



Görsel 41: *Tuhaf Tenler* dijital anlatısı ekran resmi

Ses konusunda yapılacak incelemeye örnek olması açısından Illya Szilak’ın *Tuhaf Tenler* (<http://collection.eliterature.org/3/>) isimli anlatısı ele alınabilir. Burada çoklumedya içeren bir yapı içinde verildiği görülen anlatı Mary-Helen Adler’in, oğlu Sebastian’a ait günlüğü bulması ile başlar. Okur, annenin bulduğu bu günlükleri okuyarak Sebastian’ın yaşamına ait noktaları birleştirmeye çalışır. Video, işitsel dosyalar, görseller ve dilsel metinlerin ortaklığı ile kurgulanan anlatı, aralarında Sebastian’ın annesinin de bulunduğu beş farklı anlatı kişisi tarafından aktarılır.

Tuhaf Tenler’de öyküleme farklı anlatı kişileri tarafından değişik anlatım olanakları (işitsel, yazılı, görsel, video) aracılığıyla gerçekleştirilir. Anlatının unsurlarından en önemlisinin Sebastian’ın günlüğü olduğu söylenebilir. Anlatı kişilerinin tanıklığını aktaran işitsel kayıtlar, videolar ve resimler günlükteki bilgiler ile birlikte örülerek verilirken bunlar arasında birtakım boşlukların bırakıldığı görülür. Okur bu noktada verili unsurlardan yola çıkarak bırakılan boşluğu doldurarak kendi anlatısını oluşturmak için öyküleme boyutunda etkin bir rol alır. Değişik seviyelerde

içöyküsel ve dışöyküsel anlatı kişilerinin aktardıklarıyla Sebastian'ın günlüğü arasında bağlantı kurmaya çalışan okur anlatıya dışöyküsel seviyeden kendine yönelen bir anlatıcı gibi girer. Nitekim Szilak'ın ortaya koyduğu yalnızca bir öykü olasılığının parçalarıdır. İçindeki eksikleri doldurup birbirinden kopuk olayları birleştirerek Ricœur'ün (1985) anladığı anlamda bir anlatı oluşturan okurdur. Ricœur'e göre "anlatı sadece bir olaylar zinciri değildir". Bu zincirin bir anlatıya dönüşmesi için bir olay örgüsüne ihtiyaç duyulur. *Tuhaf Tenler*'in olay örgüsünü ise her seviyeden anlatı kişilerinden yola çıkarak okur oluşturur.

2.2.3.3. Kiplik

Ses anlatının kimin tarafından sunulduğu ile ilgiliyken kiplikte anlatının nasıl aktarıldığı üzerine vurgu yapılmaktadır. Yani anlatıyı aktaran kişinin hikâye ile olan bağlantısı doğrultusunda ona yaklaşımı nedir; onu nasıl, nereden görür ve aktarır sorularına yanıt aranır. Dolayısıyla anlatıcının bakış açısının okurun eseri alımında önemli bir rolü olduğu görülür. Bu anlamda anlatıcının odaklanması, hikâye ile olan uzaklık yakınlık ilişkisi ve ona yönelimi önem kazanır.

Genette (2007:163) anlatıya ait dilbilgisel yapının dilbilimsel yapıdaki ile tam olarak örtüşmediğini belirtir. Burada dilbilimsel yapıların daha kesin hükümler bildirdiğinin altını çizen araştırmacı anlatıya ait dilbilgisel yapıda bu kesinliğin olmadığını ifade eder. Genette bu durumu açıklamak için Latin ve Fransız dillerinde bulunan "subjonctif" yani dilek, istek, şart kiplerini örnek gösterir. Bu yapılar ile yakalanmaya çalışılan ifade gücü dilbilgisel kesinliğin ötesindedir. Dolayısıyla anlatıda kullanılan kipliğin, anlatısal içeriğin kesinlik, istek, arzu, hayaller, pişmanlıklar vb. değişik durumlara bağlı koşullar altında nasıl görüldüğünün ve okur tarafından da görülmesi gerektiğinin altını çizdiği görülür.

Kiplik konusunda dijital anlatılarda daha önce anlatıcı seviyesinde de karşılaşılan benzer bir karmaşa yaratıldığı söylenilebilir. Aynı anda birden çok anlatıcı seviyesinde aynı anda birden çok anlatıcı tarafından aktarılmaya çalışılan dijital anlatıların daha çok, anlatıcıların çoğulluğu olasılığını gösteren deneysel çalışmalara evrildiği düşünülebilir. Bu çoğulluk dolayısıyla anlatıda kullanılan kipliğin çoğalmasına da neden olur.

Söz konusu dijital anlatılarda öyküleme, yani Genette'in (1972:72) “üretici eylemi”, bu anlatı kişilerinden yola çıkarak onu kuran okurun bakış açısında düğümленir. Okur anlatı içinde farklı anlatıcı seviyelerinin ve bakış açılarının üretildiğini görür ve bunun klasik bir anlatıda olduğu gibi somut bir hikâye anlatmadığının farkına varır. Burada gerçekleştirilmek istenen daha çok yorumsal üstmetinsellik düzleminde okuru bir anlatı olasılıkları oyununun içine çekmektir. Gösterenin dilbilimsel anlamda gösterilene işaret etmediği bu anlatılar okurun kafasında tasarlayacağı tüm anlatı olanaklarına göndermede bulunmaktadır. Bu bağlamda Genette'in dilek, istek şart, kiplerine ait işlevselliğin etkileşimli dijital anlatısal düzeneğin tüm unsurlarına yayıldığı gözlemlenir. Ele alınan her içeriğin toposun parodileştirilmesine dönüştüğü bu anlatılarda kiplik klasik formunu kaybedip eriyik halde kendini dijital düzeneğe empoze etmektedir.

2.2.4.Okur Kullanıcı

Anlatısal makroyapılar olarak düşünülen etkileşimli dijital anlatıların, hikâyenin anlatıya dönüşmesi sürecinde Genette'in (1972:67) olmazsa olmazı “öyküleme” unsurunu önemli oranda değiştirdiği gözlemlenir. Dijital anlatılar bu anlamda öyküleme yani “üretici eylemi” tam anlamıyla yok etmese bile onun sınırlarını ve işlevini değiştirir. Söz konusu anlatılarda özellikle aktarım sorumluluğunun çok önemli bir kısmının klasik yaklaşımlarda anlatının dışında bırakılan okura verildiği görülür.

Bu noktada anlatının hem yazarından hem de anlatıcısından rol çalan okur, anlatının değişik unsurlarının klasik anlatılarda bugüne kadar devam eden boyutunu tamamen değiştirme eğilimi gösterir. Söz konusu anlatıya ait “hikâyenin zamanını [...], hızını ve düzenini (eksilti, özet, durak, sahne) belirleyebilen” okur, aynı zamanda onun “[...] kimin tarafından ve nasıl anlatıldığını da işleme etkinliği yoluyla değiştirebilir” (Bouchardon, 2009:115). Diğer taraftan okurun bu anlatı unsurlarını değiştirdiği oranda onlarla oyunsu bir ilişkiye girdiği gözlemlenir. Bouchardon bu oyunsu ilişkinin okur ile anlatıcı, karakterler, anlatılan ve yazar arasında gerçekleştiğini belirtir.

Dijital anlatılarda gerçekleşen söz konusu oyunsu ilişkinin ilki okur ile anlatıcı arasındadır. Bu bağlamda okur *Tuhaf Tenler* anlatısında olduğu gibi anlatıcıların bakış açılarıyla belirli bir oranda oynayabilir ve onlarla beraber anlatının oluşmasında kendi bakış açısını empoze edebilir. Diğer taraftan, verili anlatı parçaları arasından “ikili okuma” (Bootz, 2015:113) yaparak (hem düzeneği okuma hem de geçici gözlenebilir anlatıyı okuma) kendi seçimiyle bir anlatı deneyimi oluştururken okur olmasının yanında anlatıcı seviyesinde de davranabilir.

Bu oyunsu yapının bir diğer boyutu okur ve karakterler arasındaki ilişkidir. Daha çok etkileşimli dijital anlatıların video oyunlarına yaklaştığı durumlarda belirginleştiği görülen bu özellik, okurun bir kullanıcı ya da oyuncu olarak “ekrana enkarne olmasına” (Bouchardon, 2009:116) neden olur. Bouchardon bu noktada *Roman Olmayan* dijital anlatısını örnek gösterir. Anlatıda hikâye erkeğin bakış açısından aktarılırken anlatının bir yerinde televizyon izleyen anlatı kişisi televizyonu zaplama eylemini okura devreder. Böylece okurun dışöyküsel pozisyonu değiştirilerek içöyküsel düzlemde anlatı karakterlerinin görevlerini yerine getirmesi sağlanır. Bu noktada okur gerçek evren ve anlatı evreni arasında bir bağlantı kurarak onların sınırları arasında gezinir. Okurun etten kemikten bedeni anlatı evrenine ait bir eylemin üreticisi konumunu alır.

Diğer taraftan aynı okur anlatı olasılıkları düzeneği içinde verili uzam ve zamana, yani anlatı evrenine, “karakterlerden ayrı zamanlarda girebilir ve onları bu açılardan ziyaret edebilir. Klasik anlatılarda anlatıcıya ait olan bu özellikler dolayısıyla belirli seviyelerde okurun işleme etkinliği işlevine devredilir” (Bouchardon, 2009:116).

Dijital etkileşimli anlatıların, okuru oyunsu bir ilişkiye soktuğu bir diğer durum Genette’in (2007:272) (narrataire) “anlatılan [kişi]” dediği anlatı unsuru üzerinden gerçekleştirilir. Genette anlatılan kavramı ile etten kemikten olan “okur” ile anlatıda öyküleme seviyesinde olan “anlatılan” arasında bir ayrım yapılması gerektiğini belirtir. O’na göre “anlatıcı gibi, anlatılan da anlatısal durumun unsurlarından biridir ve yazar ile anlatıcının karıştırılmaması gerektiği gibi okur ile anlatılanın da karıştırılmaması gerekir” (Genette, 2007:272).

Etkileşimli dijital anlatılar bu iki seviye arasında dijital düzeneğin onlara verdiği olanaklar çerçevesinde oyunsu bir ilişki kurgular. Örneğin *Roman Olmayan*’da anlatının aktarılanı olarak anlatısal evrende bulunan anlatılan burada CNN bağlantısı

aracılığıyla kurgulanan oyunsu yapı ile anlatı evreninin dışına atılır. Dolayısıyla anlatılan, herhangi bir bağlantı tarafından anlatı evreni dışına gönderilerek etten kemikten bir okura dönüştürülmüş olur. Benzer bir şekilde farklı anlatılarda anlatılan, bir anda kendini yazara, anlatı kişilerine ya da anlatana bir elektronik posta gönderen veya kendini onlardan aldığı elektronik postaları okurken bulan okura dönüştürülür.

Bu ilişkilerin sonuncusu okur ile yazar ya da okurluk kavramı ile yazarlık kavramı arasında gerçekleşir. Etkileşimli dijital anlatılarda yazar öyküleme ya da üretici etkinlik sonunda ortaya çıkacak geçici gözlemlenebilir anlatıyı değil onun oluşmasını olanaklı kılan programı ve içeriği yazar ve/veya tasarlar. Yazarlar ya da tasarımcılar tarafından yarım bırakılan bu işi tamamlamak ise okura bırakılır. Dolayısıyla okur etkileşimli anlatısal düzeneğin ona tanıdığı olanakların boyutuna göre yazarlık kurumunun sorumluluğunu belirli oranda üstlenir. Bu bağlamda bazı dijital anlatılarda bu kavramın sorgulanması için daha da ileri gidilerek okurun anlatısal düzeneğe veri girmesine izin verildiği görülür. Hatta bazı dijital anlatılarda anlatısal yapıya ait yazılım ve ikili kodların bir kısmı okur ile paylaşılarak anlatısal makroyapı üzerinde belirli oranda işleme etkinliği gerçekleştirilmesine izin verilir.

Okurun yazara dönüştürüldüğü bu durumlar için genellikle Xavier Malbreil'in *Ölümler Kitabı* isimli eseri örnek gösterilir. *Ölümler Kitabı* okura sorular soran bir dijital anlatısal düzenek olarak okurun kendi anlatısını yazmasına izin verir. Okur bu anlamda kendi hafızasından çıkardığı olayları anlatı düzeneğinin empoze ettiği kurgu çerçevesinde bir araya getirerek kendine ait kurmaca bir anlatı oluşturur.

Yukarıda belirtilen özellikler ile donatılan yeni okur geleneksel okurdan önemli oranda farklılıklar gösterir. Bu noktada, geleneksel yazınsal eserlere alışık okurun etkileşimli dijital anlatılar karşısında klasik anlamda gerçekleştireceği okuma davranışı ile bir okuma etkinliği gerçekleştiremeyeceği açıktır. Dolayısıyla yeni medyanın yeni okurundan bu bağlamda birtakım farklı özelliklere sahip olması beklenmektedir.

Söz konusu okur öncelikle dijital yazının iki kutbu olan dijital ve yazınsal alanları iyi tanımalı bu anlamda etkileşimli dijital anlatının ondan beklediği görevleri gerçekleştirebilecek birikime sahip olmalıdır. Aksi takdirde bu yeni alanda gerçekleştirilmiş olan etkileşimli dijital anlatıların okunması sürecinde motivasyonu düşük olacak okurun okuma etkinliğini reddedeceği ya da ona başlasa dahi yarım bırakma olasılığının çok yüksek olacağı açıktır.

İki alanı tanımanın yanı sıra dijital yazın çerçevesinde üretilen bu ürünlerin genel olarak amacının, anlatmak istediği şeyin ve işlevinin ne olduğu da söz konusu okur tarafından bilinmelidir. Çalışma boyunca ısrarla üzerinde durulan etkileşimli dijital anlatıların deneysel boyutu ve özellikle hem dijital hem de yazınsal anlatıları yorumsal üstmetinsellik çerçevesinden değerlendirdiği düşünüldüğünde buradaki okurun yazına ve dijitalliğe yorumsal bir bakış açısıyla yaklaşabilecek bilgi ve kültüre sahip olması gerektiği ortadadır. Aksi takdirde okurun bu eserlere karşı olumsuz bir tavır geliştirerek onları okumama ya da yazınsal/sanatsal bir çalışma olarak değerlendirmeme yaklaşımını benimseyebileceği olasılığı yüksek görünmektedir.

Sonuç olarak yeni medyanın yeni okurlarının dijital ve yazınsal alanları ileri düzeyde (sanatsal, akademik vb.) çok iyi tanıyan, etkileşimli dijital anlatıların üretilme amaçlarını iyi bilen, bu anlatıların hem dijital hem de yazınsal alanlara karşı tutumunu ve bu çerçevede gerçekleştirmek istedikleri görev ve işlevleri iyi tanıyan, genel anlamda dijital ve yazınsal kültüre özelden ise etkileşimli dijital anlatılara eleştirel bir gözle bakabilme noktasında gerekli bilgi, beceri, kültürel birikim ve de motivasyona sahip kişiler olması gerekmektedir.

2.2.5.Okuma Etkinliği

Klasik anlatıların üzerine yazıldığı basılı taşıyıcının empoze ettiği biçim ve onun egemen aktarım aracı olarak yazıyı belirlemesi okura doğrusal, tek boyutlu ve edilgen bir okuma olanağı sunar. Etkileşimli dijital anlatılarda ise okuma etkinliği okuru merkeze alır. Okur dijital taşıyıcı ile birlikte üretilen, çoklumedya ve çoklugösterge sistemlerini çalıştıran anlatısal bir düzeneğin işleticisi konumundadır. Onun burada gerçekleştirdiği etkinlik klasik okuma etkinliğinin çok ötesindedir. Okur burada aynı zamanda üreticisi olduğu tek seferlik geçici gözlemlenebilir bir üstanlatı aracılığıyla tüm dijital düzeneğin işleyiş biçimini okumaya çalışmaktadır. Bu etkinliğin daha iyi kavranabilmesi için dijital alanda önemli çalışmalara ve yeni kavramlara imza atmış Philippe Bootz, Emmanuel Souchier ve Yves Jeanneret'ye ait çalışmaların gözden geçirilmesi gerekir. Bu bağlamda Souchier ve Jeanneret'nin çalışmalarında ortaya atılan “ekran-yazım” kavramı ile Bootz'a ait “darokuma” ve “üstokuma” kavramlarının nasıl gerçekleştirildiği önem kazanmaktadır.

2.2.5.1. Ekranyazım

Souchier ve Jeanneret tarafından geliştirilen ekranyazım kavramı bilgisayarlı düzeneğin gösterim araçlarına göndermede bulunur. Ekran, içinde okurun da bulunduğu dijital anlatsal düzenek ile oluşturulan geçici gözlemlenebilir anlatıların görüldüğü yerdir.

“Ekranyazım tüm araştırma nesnelere gibi üretilmiş bir nesnedir” (Jeanneret, 2011:149). Söz konusu araştırma nesnesinin yapısını kavramak için onun ne tür bir nesne olduğunu ortaya koymak gerekir. “Ekran, üzerinde teknik ve bilgisayarlı verilerin insan tarafından işlenebilen ve yorumlanabilen nesnelere dönüştüğü uzamdır” (Jeanneret, 2011:150). Bootz’un (2015) ifadelerine göre “geçici gözlemlenebilir” anlatılar ya da yazımlar sunan bu uzamda oluşturulan ekranyazım nesnesi bilgisayarlı donanım ve yazılım araçlarının okurun işletimi aracılığıyla ekran üzerinde sanal bir görüntü oluşturması ile elde edilir.

Ekran üzerinde oluşturulan söz konusu yazım uzamının klasik yazım uzamlarından farkı onun değişik türde analog medyaları kendi üzerinde uyguladığı okumayazım eylemi ile birleştirebilme yeteneğine sahip olmasıdır. “Eğer bilgisayarlı ağa aktarılmış birçok medya yazım uzamı üzerinde birbirine bağlanabiliyorsa bu, okura sunulan ve okumayazım eylemi içinde etkinleşen göstergelerin düzenlenişinin görsel doğasından kaynaklanır” (Jeanneret, 2011:151).

Okumayazım eylemi çok farklı medyaları ve gösterge sistemlerini ekrana çağırıp onları ekran üzerinde düzenler. Okur ve dijital düzenek tarafından gerçekleştirilen bu eylemsel süreç okurun ekran üzerine yazdığını okuyarak devam etmesini gerektirir. Bu eylem sürekli kendi üzerine kapanır. Okur sonsuz bir döngü içinde yazdıklarını okuyup okuduklarıyla yazımını ve yeni okumalarını geliştirir.

Ekranyazım geleneksel medyaların sunduğu okumadan farklı bir okuma etkinliği önerir. Öneğin bilgisayar ekranının okunması geleneksel bir medya olan televizyon ekranının okunmasından farklıdır. Çünkü televizyon ekranı edilgen halde bulunan okura belirli bir kaynaktan sürekli bir veri akışı sağlarken “[...] bilgisayarlı ekran, okuma etkinliği tarafından yönetilen bir uzamdır” (Jeanneret, 2011:151). Birincisinde gösterme aracı olarak ekran ve ona ait düzenek etkin olarak çalışıp okuru edilgen kılarken, ikincisinde düzeneğe yazılı verilerin okuma etkinliği aracılığıyla işler

bir hale sokulduđu görölür. Dolayısıyla bu etkinlikte bütün sorumluluğun okura devredildiđi anlaşılır. Bilgisayım sal düzenekte okur, televizyon ekranı aracılıđında olduđu gibi editörlerin onun için seçtiđi yayınları ya da anlatıları deđil kendi okumayazım etkinliđi ile kurguladıđı anlatıları okur. Televizyon ekranı karşısında oturan kiři gibi “bir izleyici deđildir. Çünkü o internetin sağladıđı olanaklara görsel bir uzamı okuyarak, yani bu yapıyı bir metin gibi okuyarak ulaşmaktadır” (Jeanneret, 2011:152).

Ekranı okumak demek onun üzerinde beliren deđişik medyaların ve gösterge sistemlerinin klasik anlamda alımlanması ve yorumlanması anlamına gelmemektedir. Ekran yazım “kendi ritminde, kendi uzamında ve kendi evrensel yapısında düzenlenen bir metin” (Jeanneret, 2011:152) olarak algılanmalıdır. Ekran yazımın ürettiđi geçici gözlemlenebilen yüzeysel ürün, onun arkasında çalışan içinde internet ađının da bulunduđu evrensel bir düzeneđin sanal yansımasıdır. Bu yansıma maddesel tüm olanaklarıyla birlikte anlamlı bir bütün oluşturmaktadır. Düzeneđe ait tüm unsurlar bu yüzeyin ürettiđi anlamsallıđa birer göstergebirim olarak eklenmektedir.

Diđer taraftan söz konusu teknolojinin gelenekseli yok ettiđi deđil tam aksine geleneksel yazım ve okuma teknolojisi üzerine yapılandırıldıđı ve onun “bir uzanımı” (Jeanneret, 2011:152) olduđu unutulmamalıdır. Dijital düzeneđin üzerine yapılan tüm yazımlar analog medyaların birer yeniden yazımı ya da yeniden üretimi olarak algılanmalıdır. Dijital alan uzmanlarının vurgulamaya çalıştıđı şey “[dilsel] yazı olanaklarının bilgisayarım sal ađ üzerinde bulunan tek ifade aracı olmadığıdır” (Jeanneret, 2011:150). Bu noktada yazılı dil genel gösterge sistemleri arasında yalnızca ayrıcalıksız bir iletim ve iletişim aracıdır. Bugün toplumsal uzlaşım lar ile onu diđerlerinden üstün gösteren basılı taşıyıcı teknolojilerinin ve ekonomilerinin egemenliđinin tehlike altında olduđu düşünülebilir. Ancak hiçbir teknolojinin eskisini tamamen silemediđi gibi dijital teknolojilerin de basılı teknolojiyi kültürel alandan sileceđi düşüncesi yalnızca dijital çağın kara ütopyalarından biridir.

2.2.5.2. İşlemeli Okuma

Bootz (2008) çalışmalarında göstergenin ikili yapısından bahseder. Ona göre dijital düzenek üzerindeki “gösterge bir veri değil bir üretilimdir”. Bilgisayım teknolojisinin “programlanabilir göstergelyi kullanıma sok[tuğunu]” aktaran Bootz “bu göstergenin kendisi göstergeler üreten bir süreçürün olarak ortaya çıkar” (Bootz, 2008:106) der. Diğer bir ifadeyle buradaki gösterge sabit bir taşıyıcı üzerine yazılmış yorumlanmaya hazır verilere değil dinamik bir taşıyıcı üzerine yazılmış ve kullanıcı tarafından yazılarak göstergeye dönüştürülmeyi bekleyen ham verilere işaret eder.

Söz konusu dinamik yapı basılı taşıyıcılar üzerinde olduğu gibi yalnızca yazar metninin depolama alanı değildir. Bu yapı üzerinde biri yazar ve/veya tasarımcıya ait ve biri de kullanıcıya ait olmak üzere iki farklı düzlemde iki farklı metnin üretildiği gözlemlenir. Yazar ve tasarımcılara ait metin yazım ve tasarım boyutunda kendilerinin sorumluluğundayken geçici gözlemlenebilir metin hem yazım hem de okuma seviyelerinde okurun sorumluluğuna bırakılır.

Üretim halinde bir metin olarak dijital anlatılarda bulunan “dil” bilinen dilbilimsel özelliğini kaybetmiştir. Ekranyazım üzerinde gerçekleşen “dizimsel hareketlilik medya metnini koruyor gözükürken aslında onu parçala[dığı]” (Bootz, 2008:107) görülür. Diğer bir ifadeyle bu hareketlilik genel olarak “evrensel metin seviyesinde tüm alt eklemlemeleri yok etmektedir” (Bootz, 2008:107). Burada bildiğimiz anlamda dilbilimsel iletim sistemi yapıbozuma uğratılmıştır. “Artık kelimelerin gösterenleri yazıbirimler değildir. Çünkü onların dilbilimsel statüleri zaman ve uzamda akışkanlık kazanmışlardır ve okurun stratejisine bağlıdır” (Bootz, 2008:107). Metin artık sabit gösterenlerden oluşmamaktadır. Onun bir gösterge ve gösteren olarak yazılması ve okunup anlamlandırılması okurun okuma süreci boyunca gerçekleştireceği işleme etkinliğine ve bakış açısına bağlıdır.

Ancak burada okurun tam olarak özgür iradesi ile davrandığını söylemek doğru değildir. Dijital anlatısal düzeneğin programlanabilir yapısı okurun işleme etkinliği üzerinde belirleyici bir rol oynamaktadır. Okur ve/veya kullanıcının dijital metinlere karşı tepkimelerini iyi bilen yazar ve tasarımcılar, anlatı olasılıkları düzeneğini bu veriler üzerine kurarlar. Dolayısıyla dijital anlatısal makroyapının yazarı, Eco'nun (2012) “örnek okurunu” sınırlayan yazarı gibi dijital anlatısal düzenek okurunun

eylemlerini programlar ve sınırlar. Bu anlamda okurun anlatıyı oluşturma sürecinde hangi bölümde ne yapacağı, nasıl davranacağı, ne zaman hangi noktaya bakacağı ve hangi tuşa basacağını planı ve programı tasarımcılar tarafından yazılır. Bu noktada yazarın ya da tasarımcının okurun edimlerini de anlatısal birer unsur olarak yazması ve onlar aracılığıyla anlatısal düzeneği sürdürmeye ve anlamlandırmaya çalışması, söz konusu okur edimlerinin de birer göstergeye dönüşmesine neden olur. “Bu durumda okurun etkinliği eserin içinde bir gösterge olarak düşünülür, eser üzerine uygulanan bir etkinlik olarak değil” (Bootz, 2008:108). Okur anlatılama sürecinin dışında edilgen bir yapı değil onu üreten ve anlamlandıran farklı seviyelerde onun içinde işlevselleşen anlatısal bir unsurdur.

Herhangi “bir yer bir eylem aracılığıyla dönüştürüldüğünde orası uzam olur” (Lavau-Froste, 2015:35). Bu anlamda etkileşimli dijital anlatıya bağlanan “kullanıcının eylemleri ve dijital medyanın geri dönüt olarak reaksiyonlarının akış halindeki zinciri etkileşim alanını doldurur ve ona uzam statüsü verir” (Lavau-Froste, 2015:35). Bu uzamda gerçekleşen okurun jestleri, dijital anlatısal düzeneğe yani bilgisayara göre vücudunun pozisyonu söz konusu uzamda belirli bir yer işgal eder. Dolayısıyla bu uzamın düzenlenişi yani birbirine bağlı iki farklı sistem olan “sanal beden ve insan bedeni arasındaki eylem, alımlama ve iletişim durumlarını yapılandırır. Bu iki sistem arayüz tarafından medyalştırılan ilişkileri ile yaşayan bir sözde-sistem gibi” (Lavau-Froste, 2015:35) davranır. Okur bir taraftan sistemin kullanıcısı gibi davranırken diğer taraftan onun anlatısal düzlemdeki jestleri bu sistem tarafından kurgulanmaktadır. Okur aynı anda hem etkileyen hem de etkilenendir.

Etkileşimli dijital anlatının “aynı zamanda hem içinde hem de dışında bulunan kullanıcı[nın] burada parergonal bir etkinlik gerçekleştir[diği]” söylenebilir. Bu anlamda “kullanıcı eseri çalıştırır ve onun tarafından eyleme geçirilir” (Lavau-Froste, 2015:35). İki sistem ya da iki beden arasındaki arayüzü oluşturan kullanıcı söz konusu uzamda “kendi bedeninden çıkan enerji ile düzenden çıkan teknoloji kaynaklı enerjiyi birleştirir” (Domingues, 2001:134). Okur bu anlamda anlatının parergonuna dönüşür. Derrida’nın (1978:92) ifadeleriyle dijital olanaklarla “bir eser yaratmak ve onun enerjisini korumak için bir parergona ihtiyaç vardır”. Okur etkileşimli dijital anlatının parergonu oluşturarak bu ihtiyaca yanıt verir.

Dijital anlatısal düzenek tarafından kurgulanan okurun jestleri birer göstergeye dönüşürken, bu jestler geçici gözlemlenebilir metnin okunuşu sırasında okur

tarafından anlamlandırılmalı ve yorumlanmalıdır. Bu anlamda “görünen metin [okur metni] güçlü bir kendine yönelim boyutu kazanır ve okuru, kendi okuma etkinliğini okumaya ve görünen metnin diğer göstergeleri ile ilişkili olarak bunlara bir anlam vermeye davet eder” (Bootz, 2008:111).

Görünen metni okumaya çalışan okur o metnin bütününe ait estetik yapıyı algılamada zorluk çeker. Çünkü metnin anlatsal makroyapıyı kurgulayan yazar ve tasarımcılara ait kısmına ulaşamaz. Okuduğunu ve onu işlediğini sandığı metin tarafından yönlendirilen okur bu kısır döngüden kurtulabilmek ve tüm metne anlam verebilmek için farklı bir okuma stratejisine gereksinim duyar. Bu anlamda oluşturulacak bir “üstokuma hem okurun etkinliğini hem de metnin işleyişini yorumlamaktan oluşur” (Bootz, 2008:109). Üstokuma geçici gözlemlenebilir metni ve derin metni aynı anda birbirine bağlantılı olarak okuma etkinliğidir. Ancak bu etkinliğin gerçekleştirilebilmesi için çalışmanın yukarıdaki kısımlarında açıklanan yanmetinsel ya da parergonal yapıların okur tarafından iyi biliniyor olması gereklidir.

Derin metnin okur tarafından ulaşılamaz olduğu gibi, “görünen metin [de ...] yazar tarafından ulaşılabilir değildir” (Bootz, 2008:109). Dolayısıyla anlatsal yapıya ait birbirinden bağımsız görünen bu iki unsuru birbirine bağlayan yapı anlatının kendisidir. Söz konusu anlatsal yapının görünen ve derin kısmını ve bunların birlikte oluşturdukları yazın ya da sanatsal boyutun kavranıp ortaya konulabilmesi için bunların ortaklaşa çözümlenmesinin gerektiği açıktır. Nitekim “programlanmış biçimlerde estetik proje düzeneğin tümünü kapsamaktadır” (Bootz, 2008:110). Programlama, işleyiş ve geçici gözlemlenebilir ürün bu anlamda ortaklaşa yorumlanmalıdır.

Bu okuma etkinliği bazı dijital alan çalışanlarınca Fransızca ‘lecture’ okuma ve ‘acte’ edim kelimelerinin birleşmesinden oluşan “lacture” (Bootz, 2005,2008) ya da “lectature” (Weisberg, 2001) edim-okuma kavramıyla açıklanmaya çalışılır. Edim-okuma anlatının hem bir yazma hem de bir okuma etkinliği olduğunu ortaya koyar. Edim-okuma aynı zamanda okurun bu edimlerinin anlatsal makroyapı üzerindeki programlama aracılığıyla gerçekleştirildiğini söylemektedir (Weisberg, 2001). Edim-okumanın Souchier’nin ekranyazım kavramıyla benzerlik gösterdiği söylenebilir.

2.2.5.3. Dar Okuma & Üstokuma

Dijital bir eserin yapısının dört ögeden oluştuğunu belirten Bootz (2015) bu öğeleri “geçici gözlemlenebilen metin [...], kaynak [...], donanım [...], okur ve yazarın rolü” olarak sıralamaktadır. Bootz’un burada geçici gözlemlenebilen metinden kastettiği, etkileşimli dijital anlatı düzeneğinin gösterme araçları aracılığıyla ortaya çıkan okurun duyuları ile algıladığı metindir. Kaynak dijital donanımsal yapı üzerinde yazılı olan anlatsal veriler ve bunları açığa çıkarmak için kullanılan yazılım ve programların tümüdür. Donanım ise dar anlamıyla bilgisayarlı işlemin üretildiği makine iken genel anlamda söz konusu kaynağın iletimini sağlayan internet de dahil tüm evrensel altyapılara göndermede bulunur. Yazar ve okurun rolü donanım, kaynak ve geçici gözlemlenebilir metin üzerinden ortaya çıkmaktadır. Yazar dijital metne onun kaynağının oluşturulması aşamasında dahil olurken okur bu kaynaktan yola çıkarak onun geçici gözlemlenebilen metin olarak ortaya çıkmasını sağlar.

Bootz (2015:113) karmaşık bir yapıya sahip olan dijital metnin okunmasının iki seviyede gerçekleşebileceğini bildirir. Bunlardan birincisi “dar okuma” ikincisi ise “üstokuma” (Bootz, 2015:113) etkinliğidir. Dar okumada okur klasik anlatılarda olduğu gibi dijital düzeneğe ait metnin yalnızca geçici gözlemlenebilen bölümünü okurken onu metin kılan, onun estetik değerini ve gerçek anlamını oluşturan düzeneğin diğer boyutlarını bir kenara bırakır. Dar okuma bir nevi klasik “metinsel okuma” (Bootz, 20011:184) tekniğidir. “Dar okuma etkinliğinde dijital metin basılı taşıyıcı üzerinde yazılı sabit bir metne indirgendiği gibi söz konusu okuma da yorumsamalı okuma etkinliğine indirgenir” (Bootz, 2015:113). Üstokuma ise aynı zamanda “okurun davranışları ve eser üzerinde bir tanıma” ile gerçekleştirilir. Bu tanıma sürecinde Bootz’un yukarıda bahsettiği dört adet unsurun her biri birbiri ile bağlantılı olarak irdelenmelidir. Nitekim “kaynağın tanınması geçici gözlemlenebilen metinde asla bulunmayan anlamlamaları ve temsiliyetleri, yani asıl esere ait olan bileşenleri açığa çıkarır” (Bootz ve Frémiot, 2009).

3. BÖLÜM

TÜRK DİJİTAL YAZIN ÜRÜNLERİNİN KARŞILAŞTIRMALI BİR OKUMASI

3.1. KARŞILAŞTIRMALI BİR OKUMA DENEMESİ

Deneysel birer sanat eseri olan dijital yazın ürünleri karşılaştırılırken hangi yöntem uygulanırsa uygulansın bu yöntemle gerçekleştirilen karşılaştırmada çıkış noktası olarak dijital yazının yazınsallıktan gelen damarının ortaya konmaya çalışıldığı gözlemlenir. Dijital çalışmaların kendini yeni yazınsal bir alan olarak ortaya koyma arzusu bu yaklaşımın en temel nedenlerinden biri olarak düşünülebilir.

Dijitalin içinde bulunan söz konusu yazınsallık açığa çıkarılırken genellikle dijital yazın ve geleneksel yazın arasında kurulan benzerlik ve farklılık ilişkisi ya da alan çalışanlarının deyimiyle buradaki gerilim ilişkisinin açıklanmaya çalışıldığı görülür. Yeni alan kendini bir taraftan gelenekselin bir uzantısı diğer taraftan ise sonsuz yazınsal söyleşim ağında yeni bir söylem olarak ortaya koymaya çalışır. Söz konusu bu dijital yaklaşımda geleneksel yazın, bir taraftan dijitalin gelenekselin mirası üzerinde gerçekleştirilen yeni bir yapı olduğu düşüncesi ile olumlanmaya çalışılırken bir taraftan da onun aşıldığı ve/veya yeni bir türe dönüştürüldüğü düşüncesi ile olumsuzlanmaya çalışılır.

Dijital yazın alanında son yıllarda yapılan eleştirel çalışmalarda genellikle basılı taşıyıcı üzerinde üretilmiş eserler üzerine yürütülen yaklaşımlardan faydalandığı ya da onlarla benzeşim ilişkisi kurulmaya çalışıldığı görülür. Bu durumun birçok farklı nedeni vardır. Bunların en önemlileri arasında etkileşimli dijital anlatıların somut bir araştırma nesnesi olarak tam anlamıyla tanımlanamaması, onlar arasında sınıfsal sınırlayıcı ve belirleyici tespitlerin tatmin edici oranlarda gerçekleştirilememesi ve bu ürünlerin yazınsal yanının ortaya konmaya çalışılması sayılabilir. Nitekim yeni bir alan oluşturma çalışmalarında kaygan bir zeminde bulunan bu ürünlerin metodolojik bir incelemenin nesnesi olabilmeleri için sağlam bir zemine oturtulmaları gerekmektedir.

Söz konusu sağlam zemine ulaşılmaya çalışılırken, bu alanda yapılan inceleme denemelerinin birçoğunda farklı dijital yazın ürünlerine örnek teşkil eden basılı taşıyıcı üzerinde gerçekleştirilmiş kombinasyonel, çoklumedya ve çoklugösterge sistemleri kullanılan ürünler ile yapılan karşılaştırma ve benzeşim ilişkisi gözlerden kaçmamaktadır. Bu bağlamda özellikle OULIPO grubunun ürettiği kombinasyonel çalışmaların dijital alan araştırmalarının en temel inceleme nesnelere dönüştüğü görülür. Dijital alan ve yazınsallık üzerine üretilen hemen hemen tüm çalışmalarda bu eserlerden bahsedilmesi bu durumun en temel göstergesidir.

Bu çerçeveden ele alındığında elinizdeki çalışmanın bütüncesini oluşturan Türk dijital yazın alanına ait eserlerin dijital yazın tarihi boyunca tartışma konusu edilmiş birçok farklı yazınsal ve dijital özelliği harmanlayarak sorguladığı görülür. Bu bağlamda Murat Gülsoy tarafından yazılan ve Sercan Şengün tarafından dijital ortama aktarılan deneysel eserlerin anlatının basılı taşıyıcı üzerinden dijital taşıyıcı üzerine evrilme hikâyesini somut bir şekilde ortaya koyduğu düşünülmektedir. Dolayısıyla söz konusu eserler üzerine gerçekleştirilecek bu incelemenin dijital ve yazınsal kültür arasındaki dinamikleri, diyalogları ve gerilimleri ortaya koymak açısından değerli bulgulara işaret edeceği açıktır.

Anlatının gelenekselden dijitale dönüşümünün izlerinin ortaya konulmaya çalışılacağı bu çalışmada yazınsal olduğunu iddia eden dijital anlatılar, Genette'in anlatsal yaklaşımı temeline oturtulan bir dijital anlatsal yaklaşım ile irdelenmeye çalışılacaktır. Bu bağlamda Gülsoy ve Şengün tarafından üretilen eserlerdeki yazınsallık ve dijitalliğin nerede başlayıp nerede bittiği gösterilmeye çabalanacaktır. Dijitalliğe teğet geçtiğini düşündürten *Yazı Çölü*'nden, dijitalin kendini yazınsallık ve anlatsallık üzerinde en çok empoze ettiği en somut Türk dijital yazın örneği olduğu düşünülen *Bir İnsan Yaratmak ve İçboşluk* adlı çalışmaya anlatının serüveninde çizilen yol belirlenmeye çalışılacaktır.

3.1.1. Hikâye

Genette'in (1972:72) kısaca, "gösterilen ya da anlatsal içerik" olarak tanımlamaya çalıştığı hikâye ile, çalışmada söz konusu edilen diğer dijital anlatıların birçoğunda olduğu gibi Gülsoy'un internet sitesinde bulunan dijital anlatılarda da

genel olarak gelenekseli sorgulayan yorumlamalar şeklinde karşılaşılır. Burada sergilenen anlatılar 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 çıkarlar. Kurgusal anlamda dijital anlatılarda bir izlek, olay örgüsü, anlatı kişileri ve uzam-zamansal çerçeve ile karşılaşılrsa dahi bu durumun genellikle toposu değişik metinsel seviyelerde sorgulama amaçlı gerçekleştirildiği gözlemlenir.

Yazı Çölü

Hiç bir zaman kendimi tam anlamıyla ortaya koyamadım. Her zaman bir şeyler eksik oluyor. Tam olarak ifade etmek istediklerimi ben de bilemiyorum. Daha doğrusu, söyle dersiniz hemen söyleyemem. Bir tutukluk, bir eksiklik, bir gecikmişlik duygusu hakim. Uzun suskunluklar giriyor insanlarla arama.

Görsel 42: *Yazı Çölü* dijital anlatısı ekran resmi



Görsel 43: *SÖZEL-Soru 47* dijital anlatısı ekran resmi

Yukarıda ekran resimleri verilen *Yazı Çölü* ve *SÖZEL-Soru 47* isimli anlatılarda toposun farklı yönlerden sorgulandığı görülür. Bunlardan birincisi *Yazı Çölü*'nde genel olarak yazın, metin ya da anlatı kavramına gönderme yapılırken ikincisi *SÖZEL-Soru 47*'de vurgu izlek üzerindedir. *Yazı Çölü*'nde anlatı söze gelmiş

kendini anlatıyor, okur ile bir diyalog kurmaya çalışıyor gibidir. İkinci anlatıda ise bir taraftan kullanılan başlık ile türler arasında bir geçiş gerçekleştirileceği bildirilirken diğer taraftan başlığın hemen altına yerleştirilen “Aşağıdaki sözcük gruplarından hangisi bir öykü izleği olabilir” ifadesi ile anlatıda “izlek” unsurunun sorgulanacağı gösterilerek okurun dikkatinin bu noktaya çekilmesi istenir.

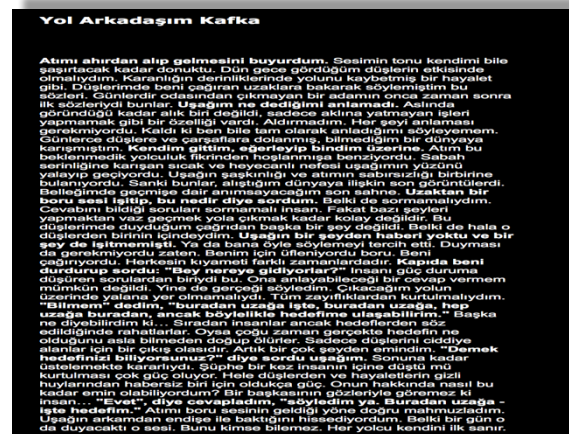
3.1.1.1. Olay Örgüsü

Genette’in (1972:72) çerçevesinden bir anlatı oluşabilmesi için “bir olay ya da olaylar zinciri[nin]” aktarılması eylemi söz konusudur. Ancak bu olaylar zinciri belirli bir bakış açısından, belirli bir mantık silsilesi ile verilmedikçe klasik anlamda bir anlatıya dönüşmeyecektir. Nitekim Ricoeur (1985) “anlatının sadece bir olaylar zinciri” olmadığını vurgulayarak tüm bu olayların “birbirleriyle ve çevreleriyle ilişkisi çerçevesinde bir anlam kazanacağını” belirterek belirli bir açıdan olayların birbirine bağlanması gerektiğini hatırlatır.

“Hikâye temelde bir olay örgüsü olmadan anlatılmaz” (Varol, 2010) diyen Gülsoy’un, dijital metinlerinde bu sınırları zorladığı görülür. Gülsoy’un olay örgüsünü açığa çıkarıp sorgulamaya ve okurun dikkatini bu yöne çekmeye çalıştığı en belirgin metinlerinden birinin basılı taşıyıcılar üzerinde iki kez *Genleşen Kafka Metni Yola Çıkış* (Gülsoy, 2004; Gülsoy, 2012) başlığıyla verilen *Yol Arkadaşım Kafka* isimli dijital anlatısı olduğu söylenebilir. Yazarın bu anlatısında hem hikâyenin hem de metnin sınırlarının zorlandığı gözlemlenir.



Görsel 44: *Yol Arkadaşım Kafka* dijital anlatısı ekran resmi



Görsel 45: *Yol Arkadaşım Kafka* dijital anlatısı ekran resmi

Söz konusu anlatıda “uzaktan bir boru sesi işitip” onun peşinden giden bir anlatı kişinin uşağı ile arasında geçen çok kısa bir diyalog ve kafasında beliren birkaç düşünce aktarılır. Birinci bölümü dokuz sözceden oluşan bu anlatı yazar tarafından sırayla beş kez uzatılır. Her bir uzatma işlemi dokuz sözcenin her birine yeni bir sözcce eklenerek gerçekleştirilir. Anlatının en son versiyonu elli dört sözceden oluşan bir metne dönüşür.

Böyle bir uygulamayla okurun dikkati genel anlamda anlatı ve olay örgüsüne çekilirken, anlatının nasıl genişletildiği, sınırlarının nasıl değiştirildiği, küçük bir fikirden ya da olaydan nasıl yüzlerce sayfalık metinler üretilebileceği gösterilmek istenir. Burada olay örgüsü anlatının yorumsal üstmetinsellik bağlamında tartışıldığı metinlerarsı ilişkilerin basit bir unsuruna dönüştürülür. O sadece bir çıkış noktasıdır. Metin o noktanın üzerine örülür.

Benzer bir tarzda üretilen bir diğer eser *SÖZEL-Soru 47* isimli dijital anlatıdır. *Genleşen Kafka Metni* 'nde genişletilmeye çalışılan olay örgüsünün bu çalışmada bir sarmal halinde sonsuza dek kendini tekrar etmesi amaçlanır. Söz konusu tekrar ve metinsel sonsuz döngü mitosunu anlatının hem görsel hem de dilsel seviyelerinde yakalanmaya çalışılır. Dilsel düzlemde kendi gerçekleştirdiği eylemin okuduğu kitapta ya da izlediği televizyonda gerçekleştiğine tanık olan anlatı kişisi hiç bitmeyen bir olay örgüsü dizisinde evrilir.

Bir hikaye okur...

Adam, televizyon seyrederek ölmekten korktuğu bir gece kitaplığına sığınır. Kendini kısır döngüden kurtaracak bir hikaye arar. Rastgele karıştırdıklarının arasından birini, belki sırf kapağı hoşuna gitti diye çekip alır ve okumaya başlar. Hikayede bir adam vardır. Adam, televizyon seyrederek ölmekten korktuğu bir gece kitaplığına sığınır. Kendini kısır döngüden kurtaracak bir hikaye arar. Rastgele karıştırdıklarının arasından birini, belki sırf kapağı hoşuna gitti diye çekip alır ve okumaya başlar. Hikayede bir adam vardır. Adam, televizyon seyrederek ölmekten korktuğu bir gece kitaplığına sığınır. Kendini kısır döngüden kurtaracak bir hikaye arar. Rastgele karıştırdıklarının arasından birini, belki sırf kapağı hoşuna gitti diye çekip alır ve okumaya başlar. Hikayede bir adam vardır. Adam, televizyon seyrederek ölmekten korktuğu bir gece kitaplığına sığınır. Kendini kısır döngüden kurtaracak bir hikaye arar. Rastgele karıştırdıklarının arasından birini, belki sırf kapağı hoşuna gitti diye çekip alır ve okumaya başlar. Hikayede bir adam vardır.

[| Ana Sayfa |](#)

**Görsel 46: *SÖZEL-Soru 47*
dijital anlatısı ekran resmi**

Bu anlatı dijital ortamın olanaklarıyla zenginleştirilerek bir taraftan hipermetne dönüştürülürken diğer taraftan kaligrafik bağlamda harfleri sürekli küçülen bir yazı stiliyle kurgulanan bir anlatı elde edilmesine olanak sağlar. Böylece dilsel boyutta yakalanan döngü görsel düzlemde de desteklenir. Sözcükler dilsel boyuttaki işlevinden ve anlamından sıyrılır ve sürekli tekrar edip küçülerek sonsuz karanlık insanlık kaosunda ışılan üç küçük beyaz noktaya dönüşür.

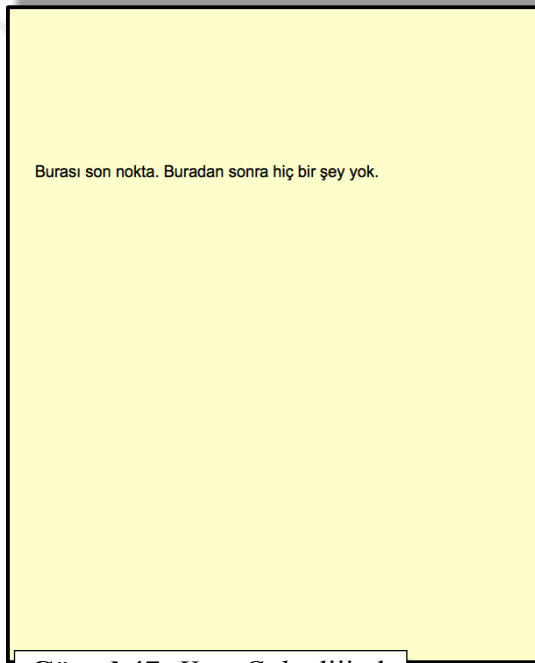
Bu anlatının yorumsal üstmetinsellik düzlemindeki anlamı ise Kristeva (1969) ve Barthes'ın (1984) metinlerarasılık anlayışlarına kadar götürülebilir. Bu çerçevede anlatıda düşünce, gerçeği ve kurmacayı tek bir metne bağlamaya çalışır. Anlatı ve gerçek arsında bir bağlantı kurularak yaşamsal döngü ve tekrar metinsel düzlemde gösterilir. Yaşamın kendini tekrar ettiği gibi anlatı da sürekli kendini tekrar etmektedir. Her şey gerçekliğin, kültürün, metnin yani yazımın yeniden yazımına dönüşür. İnsanın yazın ya da anlatı içinde aradığı söz konusu gerçeklik bu döngünün içinde boğulur. Gülsoy'un da dediği gibi "kurmaca ve gerçeklik kendi kuyruğunu yutan bir yılan gibi sonsuza kadar dönerek varoluşumuzun sınırını çizer" (Varol, 2010).

3.1.1.2. İzlek

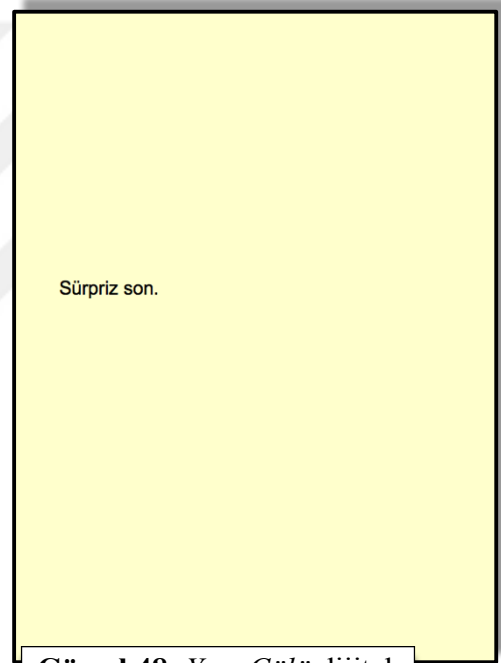
Dijital anlatılar genel olarak gelenekseli sorgulayan deneysel ürünlerdirler. Dolayısıyla bu anlatılarda yukarıda da sıkça bahsedildiği üzere anlatı unsurlarını klasik anlatılarda olduğu gibi bulmak çoğu zaman olanaklı değildir. Dijital anlatılarda bu unsurlar değişik oranlarda ve değişik seviyelerde öncellerini değiştirir ve dönüştürürler. Bu anlatılarda "topos ile parodi/pastiş düzleminde oyna[ndığı]" (Bouchardon, 2009:48) gözlemlenir. Sonuç olarak bu anlatılarda geleneksel bir izlek uygulaması ile çoğunlukla karşılaşılmaz.

Türk dijital yazımına ait metinleri de bu çerçevede değerlendirmek yanlış olmayacaktır. Nitekim Gülsoy'un internet sitesinde hipermetin (hypertext) başlığı altında sunulan yedi adet metnin her birinde yazınsallık, metinsellik ve anlatisallığın farklı açılardan sorgulandığı gözlemlenir. Örneğin *Yazı Çözü*'nde okura seslenen anlatıcı sanki yazı olgusunun kendisi gibidir. Size bir şeyler anlatmak istemektedir. Aslında sonunda bir metne dönüşen her insani söylem gibi o da size kendini anlatmaya çalışmaktadır.

Yazı çölü dilsel seviyede kendinin ne olduğunu ve ne olmadığını anlatmaya çalışmaktadır. O, “hiçbir zaman kendimi tam anlamıyla ortaya koyamadım [...] uzun suskunluklar giriyor insanlarla arama” demektedir. Dijital ortam ‘yazı[n]ın’ anlatamadığı bu suskunlukları ve yazı çölü izleğini, onun sonsuzluğunu ve bitimsizliğini göstermeye çalışır okura. Yeni dünyanın ve yeni medyanın okuru bu çağı anlayabilmesi için sadece dilsel gösterge sistemlerini değil diğerlerini de okumalıdır demektedir. Tüm bu metinler kendini anlatmasının ötesinde yeni bir okur kitlesini hedeflemektedir. Onu önce yakalamayı içine çekmeyi sonra da eğitmeyi planlamaktadır.



Görsel 47: *Yazı Çölü* dijital anlatısı ekran resmi



Görsel 48: *Yazı Çölü* dijital anlatısı ekran resmi

Gülsoy metnin arasına serpiştirdiği boşluklar ile, daha doğrusu boşlukların arasına serpiştirdiği dilsel öğelerle kurguladığı anlatısında, anlatının “açık” (Eco, 2003) oluşunu yani bitimsizliğini dijital olanakların yardımıyla göstermeye çalışır. Böylece öyküleme sürecinde her şeyin bittiğini düşündürecek boşluklar ile bezenen anlatıda, okurun hikâyenin sona erdiğine inandığı anda yeni bir son ile karşılaşması sağlanmaktadır. Bu yaklaşım Queneau’nun (1981) *Kendi Tarzında Bir Hikâye* adlı çalışmasının Türk versiyonu gibidir. İkisinin de hem basılı taşıyıcı üzerinde hem de

dijital taşıyıcı düzenek üzerinde değişik versiyonları bulunan bu eserlerin anlatıda son kavramını farklı birer kurguyla sorguladıkları görülür.

Gülsoy'un dijital anlatılarından *SÖZEL-Soru 47'nin* sorguladığı toposa ait unsurlardan bir tanesi de izlektir. "Aşağıdaki sözcük gruplarından hangisi bir öykü izleği olabilir" ifadesi altında okura sunulan dört adet seçenekte klasik anlatılara ait bu unsurun nasıl geliştirilebildiği yine dijital olanakların aracılığıyla gösterilmeye çalışılır.

Klasik anlatıların doğrusal düzleminden kurtarılan yeni biçem üzerinden verilen anlatıda bir bağlantıdan diğerine sıçraması sağlanan okurun sonsuz bir döngü içinde söz konusu izleği sorgulaması olanaklı kılınır. Anlatı aracılığıyla, dijital taşıyıcı üzerinde kurgulanan dilsel, görsel ve hipermetinsel düzlemlerin yardımı ile oluşturulan oyunsu yapıda bitmeyen bu anlatı içinde okurun okuma ediminin sürekli devam ettirilmesi sağlanır. Nitekim anlatıda okuma etkinliği okurun geçmiş kültürel yaşantıları doğrultusunda vereceği karar ile sonlanacaktır. Dolayısıyla burada bitecek olan anlatı değil dijital düzenek üzerinde gerçekleştirilecek sorgulamayı üreten okurun okuma etkinliği deneyimi olacaktır.

Görsel 49: *Bir İnsan Yaratmak* dijital anlatısı ekran resmi

Bir İnsan Yaratmak isimli anlatı da toposu farklı bir çerçeveden sorgulamaya girişir. Yaratıcı yazarlık üzerine gerçekleştirilmiş söyleşilerin birinde, klasik çalışmaların "karakterinizi dış görünümünü betimleyerek başlamayın, onu bir çatışma içinde gösterin, bir sorunla karşı karşıya olsun, ancak o şekilde canlı bir izlenim bırakırlar" dediğini belirten Gülsoy, "Ben Yaratıcı Yazarlık söz konusu olduğunda, genel geçer kuralların ve klişelerin tersini denemekten kendimi alamam" (Varol, 2010) ifadelerini kullanır. Söyleminin ilerleyen

kısımlarında üretilen tüm dijital anlatıların klasiği test eden onun tüm unsurlarını tekrar tekrar sorgulayan ve sorgulatan birer "makine" olduklarını belirtir. Tıpkı Boudot'nun (1964) (*La Machine à Ecrire*) Yazı Makinesi, Katherine Hayles'in (2005) (*Writing Machines*) Yazı(m) Makinesi ve Simonowski'nin (2011) (*Textes Machines*) Metin

Makineleri kavramlarında olduđu gibi Gülsoy da Şengün ile birlikte bir “İnsan Yaratma Makinesi” (<https://muratgulsoy.wordpress.com/2011/01/25/bir-insan-yaratmak/>) üretmiştir; bir yazı makinesi.

3.1.1.3. Anlatı Kişileri

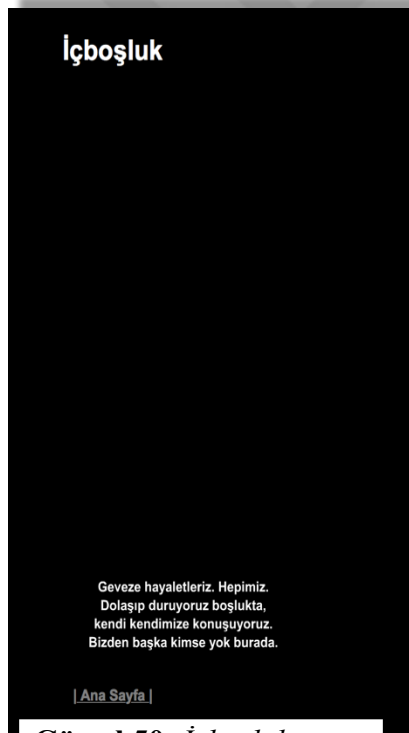
Dijital anlatıların toposu sorgulaması anlatı kişileri üzerinden de gerçekleşir. Ancak bu çalışmaların deneysel birer etkinlik oluşu anlatı kişileri üzerindeki görüş birliğinin ortak yaratılardan çok deneyim çeşitliliği olgusu üzerinde düğümlendiği görülür. Yani her bir yazar bu alanda farklı bir unsurun farklı bir yönünü test etmeye çalışır. Onunla yeni anlatı evrenleri kurgulamayı hedefler.

Gülsoy da bu çerçevede ürettiği dijital metinlerinde söz konusu yaklaşımın Türkiye’deki temsilcisi olur. Klasik yazın alanında anlatının sınırlarını zorlayan Gülsoy bu denemelerini dijitalin olanaklarıyla bir ileriki aşamaya taşımaya çalışır. Bu bağlamda Gülsoy’un hemen her çalışmasında farklı türde bir anlatı kişisi kurgulama çabasına soyunduđu görülür. Onun anlatı kişileri her zaman anlatının ayrı bir unsuru olarak belirmez. Bazen bu kişi anlatının kendisi olarak ortaya çıkmaktadır. Gülsoy metninde bulunan bazı anlatı kişileri dijital anlatısal düzeneğin ürettiği birer kimliksizliğe dönüşürler.

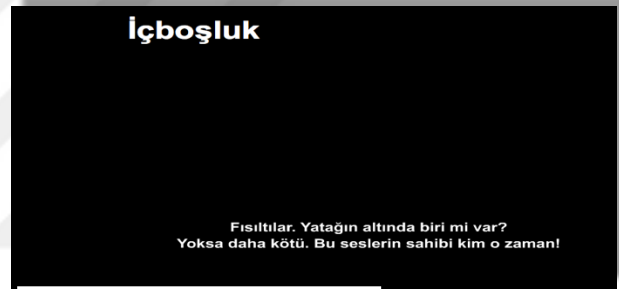
Yazı Çözü’nde anlatı kişisi anlatının kendisidir. Anlatı etten kemikten bir varlığa dönüşmüş ve okuruyla sohbet ediyor gibidir. “Tam olarak ifade etmek istediklerimi ben de bilemiyorum” (<https://muratgulsoy.wordpress.com/hypertext/>) dese de okurunun onu anlamasını beklemektedir. *İç Boşluk*’ta bu anlam farklı bir açıdan değerlendirilir. Tanrısal anlatıcı anlatı kişisi olarak konuşur. Anlatının ve gerçekliğin karşılıklı ve iç içe geçmiş anlamını okurla bütünleşerek arıyor gibidir. *İç Boşluk* okuru kendi iç boşluğuna ve kendi anlatısının anlatı kişisinin içine hapseder ve oradan çıkmasına izin vermez. Anlatı “Bir düşüncenin karanlıkta asılı olması düşüncesi[...]”nden bahseder. “O nerede duruyor peki? Yoksa burada mı?” diye sorar anlatı kişisi kendi karanlığında. Tüm bu sorular okurun kendi iç boşluğunda yankılanır. Okur düşüncelerini panik halinde değişik noktalarından girdiği bu zifiri karanlığın neresine asacağını bilemez. Yazıların varlığı ve yokluğu gibi o da kendi varlığı ve

yokluğu arasında gezinir. Dijital anlatısal düzeneğin olanakları ile kurgulanan sanal anlatısal evren ile etten ve kemikten oluş arasında gidip gelmeye başlar.

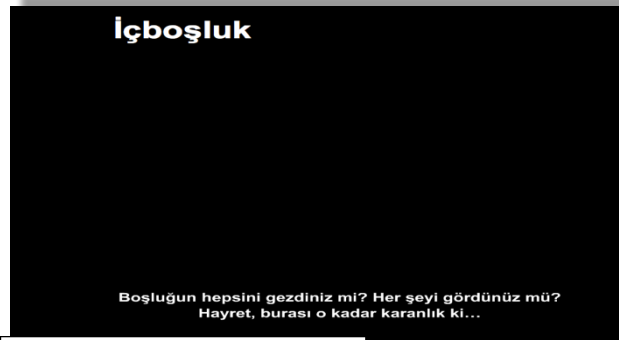
İç boşlukta anlatı kişisi aynı anda tüm evrenlerde ve tüm seviyelerdedir. Anlatıcı olarak, anlatı kişisi olarak, anlatının kendisi olarak ve okur olarak dijital düzeneğin gösterdiği koskoca karanlık bir sahne üzerinde okurun işleme etkinliği ile bir belirip bir kaybolmaktadır. Bir taraftan hem toposu hem de kendini sorgulayan dijital taşıyıcı düzenek üzerinde bir kaybolup bir beliren bu anlatı parçacıkları potansiyeli bir taraftan da boşlukta asılı düşünceler şeklinde Xavier Marbreil ve Gerard Dalmon'un (*Le Livre des Morts*) *Ölümler Kitabı* isimli eserinde olduğu gibi okuru sorgulamaktadır. Okura anlamı olan bitmiş bir anlatı sunmayan bu düzenek ondan kahramanı kendisi olan kendi anlatısını kurmasını beklemektedir.



Görsel 50: *İçboşluk* dijital anlatısı ekran resmi



Görsel 51: *İçboşluk* dijital anlatısı ekran resmi



Görsel 52: *İçboşluk* dijital anlatısı ekran resmi

Gülsoy ve Şengün'ün ortaklaşa ürettiği dijital metinler arasında anlatı kişisi kavramı üzerine kurgulanmış en önemli yapıtlardan biri *Bir İnsan Yaratmak* isimli

etkileşimli dijital anlatıdır. Burada yazar ve tasarımcı okura dijital anlatısal düzenek üzerinde okurun kendi zevkine göre üreteceği 6561 değişik anlatı olasılığı sunar.

	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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Burun	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Gözler	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Alın	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Saçlar	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Eller	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

Oluştur Temizle

Ayakları biraz büyük gibi. Hele bu avcı botlarının içinde olduğundan daha da büyük görünüyor. Yuvarlak burunlu kahverengi botlar onu yere sağlam basan fakat maceracı bir tip haline getiriyor.Varoluşu ile bir sorunu olabileceğini asla düşünmemiş olduğu her halinden belli. Her şeyin merkezinde bulunduğunu sanıyor. Onun dışında gelişenler ise zaten hiç varolmuyor ki...Büyük ve öne doğru çıkık çenesi her an yanlış bir şeyler söyleyeceği izlenimi veriyor. Ağızını açtığında hemen görünen ayrık öndişleri garip bir müstehcenlik çağrışımı yapıyor.Ve yüzüne oranla oldukça küçük olan burnuna bakıyorsunuz. Ahmaklıkla güzelliğin arasındaki ince sınır çizgisi gibi. İçinizden ona gülüyorsunuz.Sonra yeşile kaçan koyu ela renkli gözlerine takılıyorsunuz. Ya görmeseydim, ya farkına varmasaydım dedirten türden bir gizliliği keşfetmiş olmanın heyecanı ile sarsılıyorsunuz.Alınının gerisinde, zihninin içinden neler geçiyor, merak etmemek mümkün değil. Geniş ve yüksek alınına baktığınızda onu saygıdeğer buluyorsunuz. Aklınız karışıyor.Dalgacı kestane rengi

Görsel 53: Bir İnsan Yaratmak dijital anlatısı ekran resmi

	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"/>

Oluştur Temizle

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

Şevket TÜFEKÇİ uzun boyu ile

Yüzünüz hep bir eksiklik duygusu yaşatır. Sanki sürekli acı bir şey düşündüğünü sanırsınız.Ve sigara dumanını salgıladığı burnuna bakıyorsunuz. Olması gerektiği gibi bir burun yüzün temel direğidir, bunu düşünyorsunuz. Fakat nedense sıradan bir yaşamı olduğu hissine kapılıyorsunuz.Sonra bu kocaman siyah gözlere kim karşı koyabilir ki diye iç geçiriyorsunuz. Siyah olduğu için her daim nemli, her daim derin gözler... Gerisinin ne önemi var?Yüzünün bittiği yerde alındaki çizgiler başlıyor. Çok şeyler yaşamış biri gibi... Oysa sık sık sinirlendiği için var o çizgiler.Kısaok kesilmiş saçlarını briyantınle geriye doğru yapıştırmış. Ensesini

İsim :

E-Mail:

Görsel 54: Bir İnsan Yaratmak dijital anlatısı ekran resmi

Sanatçıların ürettiği dijital boyutu en ağır basan metinlerden biri olan *Bir İnsan Yaratmak* üzerinde gerçekleştirilecek tüm işleme etkinlikleri basit bir giriş ara yüzünde gerçekleştirilmektedir. 24 farklı seçenek üzerinden kombinyonel olarak 6561 çeşit anlatı kişisi üreten bu metin aynı zamanda okura metin kutucuğuna veri girme imkânı da sunmaktadır. Yani yazar ve tasarımcının ürettiği bu yazı makinesi okurun da katkısı ile sonsuz sayıda üstanlatı ve dolayısıyla anlatı kişisi üreten bir dijital anlatısal düzeneğe dönüşmektedir. Okur bu anlamda yazarın belirlediği betimlemelerle kalmayıp onları genişletip daraltabileceği gibi cümlelerin aralarına kendi betimlemelerini de ekleyebilmektedir. Böylece söz konusu bu anlatısal makroyapı üzerinde okuma deneyimi sayısı kadar farklı anlatı ve anlatı kişisi üretilmektedir.

3.1.1.4. Uzam-Zamansal Çerçeve

“İki kez zamansallık gösteren ardışık bir yapı” (Genette, 2007:21) olan klasik anlatının irdelenmesinde bu iki ardışık zamansallık arasındaki ilişki ortaya konmaya çalışılır. Genette’e (2007:21) göre “anlatılan şeyin zamanı ve anlatının zamanı” arasındaki söz konusu ilişki dijital anlatılarda çoğu kez önemini yitirir ya da farklı boyutlara evrilir. Çünkü dijital anlatılarda Genette’in anladığı anlamda sabitlenmiş bir gösteren ve gösterilen ilişkisi bulunmamaktadır. Dolayısıyla bu iki seviye arasındaki zamansallık ilişkisi üzerinden gerçekleştirilecek bir irdeleme dijital anlatılarda anlamını yitirmektedir.

Dijital bir anlatı geleneksel anlamda yazılı bir anlatı değildir. Yani Türk dijital yazınına ait bu deneysel metinler Bouchardon’un (2009) bahsettiği gibi “anlatısal [biri] makroyapı” olarak üretilmişlerdir. *İç Boşluk ve Bir İnsan Yaratmak* isimli etkileşimli dijital anlatılar dijital anlatısal düzenek üzerinde bir üstanlatıya dönüşmeyi bekleyen potansiyel veriler halinde yazılmışlardır. Bunların okura sundukları sabit bitmiş anlatı versiyonları yoktur. Okur verili parçalar arasından kendi özgür seçimi ile bir üstanlatı oluşturmaktadır. Bu üstanlatıda verili parçalar arasında izlenecek yol ve herhangi bir parçanın kaç kez kullanılacağı tamamen okurun inisiyatifine bırakılmıştır. Dolayısıyla burada Genette’in bahsettiği sabit bir gösteren ya da gösterilen olmadığı açıkça görülmektedir. O halde söz konusu etkileşimli dijital anlatılarda gösteren ve gösterilen anlatısal makroyapı üzerinde gerçekleşen okurun işleme etkinliğine bağlıdır. Yani okur, dijital anlatısal düzenek üzerinde gerçekleştireceği okuma deneyimi sonucunda oluşacak anlatıya ait “hikâyenin zamanını [...], işleme etkinliği aracılığıyla değiştirebil[ecektir]” (Bouchardon, 2009:115). Bu noktada Genette’in anladığı anlamda iki ardışık zamansallık arasındaki bir oyunun çıktısından söz etmek de olanaklı olmayacaktır.

Görsel 55: *Bir İnsan Yaratmak* dijital anlatısı ekran resmi

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

Yukarıda açıklandığı üzere çalışmanın bütüncesini oluşturan hipermetinlerin bağlantı noktaları ve aynı bütün içinde birbirine bağladıkları metin sayıları ister birkaç tane, ister 6561 çeşit, isterse okurun girdileriyle milyonlarca sayıda olsun, onlar aracılığıyla gerçekleştirilecek üstanlatının okuma süresi her bir okurun bireysel okuma-yazım ya da “ekran-yazım” (Jeanneret, 2011:149) etkinliğine bağlı olacaktır. Diğer bir ifadeyle okurun okuma etkinliği deneyimi sayısına bağlı olacaktır. Çünkü sabit bir gösterilene işaret etmeyen bu anlatılar, okurdan tekrar tekrar aynı noktalara dönüp hem metnin yüzeysel kısmını hem de onu anlamlı kılan dijital anlatısal düzeneğin derin kısmını aynı anda yorumlayacağı bir “çift okuma” (Bootz, 2006) etkinliğine davet edecektir.

Dijital anlatılarda uzamzamansal çerçevede karşılaşılan bir diğer temel özellik “hikâyenin zamansallığı ve anlatının zamansallığı arasındaki oyun değil zamansal çerçeve [yani] anlatısal kronolojidir” (Bouchardon, 2009:59). Diğer bir ifadeyle okurun anlatısal uzam üzerinde gerçekleştirdiği kronolojik seyahattir. Bu anlamda deneysel Türk dijital yazınına ait *SÖZEL – Soru 47 ve Yol Arkadaşım Kafka* isimli anlatısal düzenekler üzerinde klasik anlatılarda olduğunun aksine bir okuma deneyimi gerçekleştirilmelidir. Klasik anlatının empoze ettiği doğrusal bir okumadan ziyade düzenek üzerinde okurun belirleyeceği seçenekler ve geri dönüşler ile elde edilecek bir anlatısal kronoloji dizilimi söz konusu anlatıları derin yapısıyla birlikte anlamlı kılacaktır. Geleneksel anlamda bir göstereni olmayan yani bir hikâye aktarmayan bu anlatısal düzeneğin işlevi ve anlamı bu deneyimin sonucunda tam anlamıyla ortaya çıkacaktır.

Dijital anlatılarda zamansallık üzerine üretilmiş olan bir diğer yaklaşım “zamanın uzamın lehine terkedil[işidir]” burada anlatılarda “kronolojiden kartografiye geçil[diği]” görülür (Clément, 1994:32). Bu ifadelerde vurgulanan şey yeni anlatılarda önemli olan anlatı parçalarının zamansal boyutta sıralanması değil onların dijital taşıyıcı düzenek üzerinde sergilendiği uzamdır. Bu sergileme Gülsoy ve Şengün’ün ortak ürettiği dijital metinlerde okurun anlatı parçalarına kolay ve hızlı bir şekilde ulaşmasını sağlayan bir yapıda verilir. Metnin ne kadar bağlantı noktası olduğuna bakılmaksızın anlatısal düzeneğin yapısı okurun onu kolayca anlayacağı biçimde tasarlanır. *Kelebeğin Belleğinde* üç adet sandalye ile tablolaştırılan bağlantı noktaları *Bir insan Yaratmak* isimli eserde yirmi dört farklı seçim kutucuğu aracılığıyla sergilenir. Bu kullanım anlatıdaki zamansal boyutu Clément (2006) ve Bouchardon’un (2009) vurguladığı kronolojik ya da uzamsal boyuta taşır. Zamansallığı uzamsallığa dönüştürür.

Kelebeğin Belleği



Görsel 56: *Kelebeğin Belleği* dijital anlatısı ekran resmi

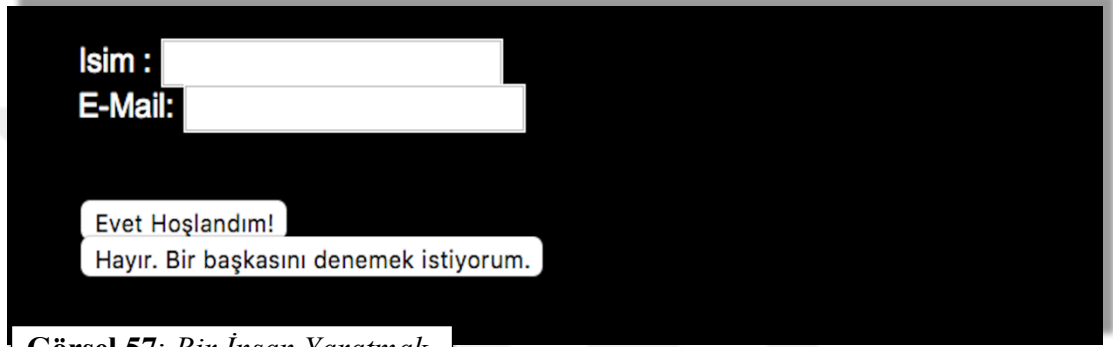
3.1.1.5. İşleme

İşlemenin dijital anlatıları klasik anlatılardan ayıran en önemli unsurlardan biri olduğu söylenebilir. Okurun anlatısal düzeneğin bir parçası olarak onun diğer unsurlarıyla girdiği ilişkinin bir sonucu olarak ortaya çıkan işleme etkinliği anlatının hem girdilerini hem de çıktılarını belirleyen bir sürece dönüşür. Okur okuma-yazım etkinliği ile anlatısal makroyapıda saklı 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 tepkimelerine göre hikâyenin gidişatını değiştir[ir...], hikâyeye bir olay ekler” (Bouchardon, 2009:62). Söz konusu bu bakış açısından okurun işleme etkinliği genelde kısıtlı bir özgürlüğe işaret eder. Bu anlamda “okur anlatı üzerinde seçimler yapar. Ancak anlatı olasılıklarının tümü halihazırda yazılmıştır ve hiçbir işleme etkinliğine izin vermez” (Bouchardon, 2009:64). Okur bu noktada ona verili seçenekleri değişik varyasyonlar ile yeniden üretir.

Burada beliren okura sunulan kısıtlı özgürlük *İç Boşluk* isimli etkileşimli dijital

anlatısal düzenekte kendini gösterir. Kullanıcı verili otuz yedi adet metin parçacığından rastlantısal yollarla gerçekleştirdiği seçimler aracılığıyla kendi anlatısını oluşturur. Bu süreçüründe okurun aynı anlatı parçacığına tekrar tekrar döndüğü unutulmamalıdır. Bu süreçte okurun deneyimlediği her bir okuma etkinliği sınırsız sayıda “geçici gözlemlenebilir” (Boots:2015) metin üretebilir. Ancak buradaki özgürlük bir yanılsamadır. Çünkü okur anlatısal düzenek içindeki verilerin ötesinde bir yol belirleyememektedir ve bu yolların hepsi program tarafından önceden kestirilebilirdir.



Görsel 57: *Bir İnsan Yaratmak* dijital anlatısı ekran resmi

Ancak bazı etkileşimli dijital anlatılar bu sınırı da aşma arzusundadır. *Bir İnsan Yaratmak* isimli etkileşimli dijital anlatı tüm sınırlamaları yıkan böyle bir anlatıya örnek olarak gösterilebilecek önemli bir eserdir. *Bir İnsan Yaratmak* isimli etkileşimli dijital anlatıda yazar ve tasarımcı yukarıdaki yaklaşımların her ikisini de okura sunmaktadır. Yani onu bir taraftan 6561 çeşit anlatı olasılığı ile sınırlandırırken diğer taraftan üstanlatının olduğu bölüme okurun veri girebilmesine izin vermektedir. Böylelikle anlatının hem “yazı makinesi” tarafından oluşturulan bölümü değiştirilebilir hale gelirken hem de okura program tarafından sunulan anlatıya yeni sözceler girme olanağı sunulmaktadır. Geçici gözlemlenebilir anlatıya kullanıcının da veri girebilmesini olanaklı kılan bu dijital anlatısal düzenek okurun tamamen yazar gibi davranmasına izin vermektedir.

Diğer taraftan dijital anlatısal düzenek okur için olduğu gibi yazar ve tasarımcı için de birtakım kısıtlamalar getirmektedir. Örneğin dijital anlatılarda “görünen metin yazar tarafından ulaşılabilir değildir” (Boots, 2008:109). Dolayısıyla Gülsoy ve Şengün’ün birlikte tasarladıkları yazı makinesinin okurun işleme etkinliği ile ortaya çıkardığı geçici gözlemlenebilir üstanlatıya erişme olanağı yoktur. Bu program

tarafından kestirilebilir olsa dahi tasarımcı kendi tasarladığı programla bile bu erişimi gerçekleştiremez. Onların bu ürünlere ulaşabilmelerinin tek yolu kendi metinlerini bir kullanıcı gibi okumaktan geçmektedir ki bu da yaşamsal pratikler aracılığıyla olası görünmemektedir.

Bir İnsan Yaratmak isimli çalışmada bu sınırın aşılması ve onun çıktılarını ulaşabilmesi için dijital anlatısal düzeneğe bir geri dönüt mekanizması eklenir. Bu mekanizma okurun, geçici gözlemlenebilir üstanlatının belirlediği kutucuğun altında bulunan mail gönderme bağlantısıyla yazar ve tasarımcıya kendi oluşturduğu üstanlatıyı göndermesiyle çalışacaktır. Böylece okur geçici gözlemlenebilir ürünleri onlarla paylaşabilecektir. Şengün (2016) “o tarihlerde bu özelliğin okurların ürettiği metinlerin biriktirilip bunlardan bir sergi oluşturulması fikriyle yaratıldığını”* belirtmektedir. Böylece yaratılan anlatısal makroyapı üzerinde deneyimlenen üstanlatılara ulaşamayan sanatçı okurun ürünlerine ulaşip kendi yaratılarını o açıdan değerlendirme fırsatı yakalayacaktır. Bu yolla elde edilecek dijital deneysel anlatılar aracılığıyla yazar, okur tepkimelerini ve çıktıları derleyerek genel anlamda yazının yazara karanlık kalan yönlerini gözlemleyebilme olanağına erişecek ve bunları herkesle paylaşacaktır.

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). Burada okur anlatısal düzeneğin parergonal uzamında konumlanarak üstanlatıyı yaratırken dijital anlatısal düzenek de onun hareketlerini belirlemektedir. Diğer bir ifadeyle dijital anlatısal düzenek üzerinde, yani elinizdeki çalışmanın bütüncesinde bulunan örneklerden biri olan *İç Boşluk*'ta okur/kullanıcının düzeneği çalıştıran parergon olarak ne zaman hangi tuşlara basması gerektiği, bunun için hangi parmaklarını kullanması gerektiği ve onlar ile gerçekleştireceği jestler ve vücut hareketleri program tarafından belirlenir. Okur çalışmanın her anında programın onu yönlendirdiği şekilde davranarak bu jestler aracılığıyla göstergeler oluşturur. Dolayısıyla okur jestleri bu anlamda göstergesel bir değer kazanır: hem yazar ve tasarımcı tarafından yazılan anlatısal makroyapıya ait göstergesel bir jest hem de o jest aracılığıyla üretilen bir anlatısal gösterge olarak.

Etkileşimli bir dijital anlatı okunurken Bootz'un (2015) “dar okuma” ve “üstokuma” olarak adlandırdığı kavram devreye sokulur. Bunlardan birincisi klasik okuma yöntemlerine gönderirken ikincisi dijital anlatısal düzeneğin içinde okuru da kapsadığı derin yapının anlamlandırılmasına göndermede bulunur. Dolayısıyla dijital anlatısal düzenek karşısında hem etkin hem de edilgen bir konumda olan

* Kişisel görüşme

okur/kullanıcının aynı zamanda yazmakta olduğu metni okuduğu görülür. Bu ikili okuma etkinliğinde okurun işleme jestleri göstergeler üretir. Yani *İç Boşlukta*, okurun anlatsal düzenek ile birlikte (ve onun içinde) karşılıklı iletişim ve etkileşim yoluyla ürettiği geçici gözlemlenebilir metin üzerinden anlamlandığı derin yapının içinde onun anlatı tarafından programlanmış hareketleri de vardır. Etkileşimli bir anlatının anlamı bu hareketlerden soyutlanarak ortaya konamaz. Çünkü “programlanmış biçimlerde estetik proje düzeneğin tümünü kapsamaktadır” (Bootz, 2008:109).

3.1.2. Yapı

Sözlü ve yazılı aktarım olanakları düşünceyi ya da bir olayı aktarırken genellikle doğrusal bir seyir izler. Bu durumu enine boyuna açıkladığı çalışmasında Vandendorpe (1999:42) klasik anlatı olanakları çerçevesinde “yazma eyleminin genellikle doğrusal bir süreç olarak kabul edildiğini belirtir”. Dijital çağın yazına sunduğu yeni olanaklar bu algıyı değiştirmeye çalışır. Bu bağlamda dijital yaklaşım ile birlikte anlatıların aktarımında “doğrusallık” karşısında “tablosallık” (Vandendorpe, 1999:41) önem kazanır. Okur söz konusu anlatılar üzerinde gerçekleştirdiği okuma etkinliğinde bir kitabı okur gibi değil, bir tabloyu seyrederek ya da bir şehri ziyaret eder gibi davranır. Anlatı artık başından başlanıp sonuna kadar takip edilen doğrusal olaylar ya da düşünce dizisine değil okura onlarca yüzlerce hatta binlerce farklı kapıdan anlatı evrenine girme olanağı sunan bir okuma deneyimine göndermede bulunur.

3.1.2.1. Yapıda Çeşitlilik

Türk dijital yazınına ait etkileşimli dijital anlatılar yapı bakımından dünyanın diğer yerlerinde üretilen dijital anlatılarda olduğu gibi zengin bir çeşitlilik sunmaktadır. Gülsoy deneysel çalışmaları üzerine sorulan sorular üzerine “Kendimizi, dünyayı, tarihi hikâyeler aracılığıyla kavrarız [...] Anlatılan hep hikâyedir ama kullanılan araçlarla her şey olduğundan farklı anlamlar kazanır” demektedir. Bu bağlamda Gülsoy “hikâyenin sınırlarını ihlal etmeyi şiddetle arzula[dığından]” (Varol, 2010) bahsetmektedir. İşte onun yaratılarını önce basılı taşıyıcılar üzerinden dijital taşıyıcılar üzerine aktarmasına daha sonra da Şengün ile birlikte bu deneyimi dijital

evrenin de sınırlarını zorlayan bir aşamaya ulaştırmasına neden olan söz konusu bu arzu, dijital taşıyıcı düzenek üzerinde çok zengin bir yapı çeşitliliğine sahip anlatılar üretilmesine aracı olur.

Gülsoy'un internet sitesinde sergilenen her biri yazınsallığı ve anlatisallığı farklı yönlerden sorgulayan yedi adet dijital anlatının bu anlamda farklı yapılarda kurgulandığı görülür. Basılı taşıyıcılar üzerinde de versiyonları bulunan *Yazı Çölü* Gülsoy metninin basılı taşıyıcıdan dijital taşıyıcıya geçişin ilk aşaması olduğu düşünülebilir. Çalışmanın ilk bölümünde çizilen bağlamda bir dijital yazın ürünü olmanın ötesinde daha çok dijitalize edilmiş ürünlere yakın duran bu anlatının klasik yazın ve dijital yazın için önemi bu anlatının iki farklı kültür arasındaki geçiş dönemini yansıttığıdır. Bu bağlamda söz konusu eser aracılığıyla hem yazar ve tasarımcı için hem de okur ve eleştirmenler için bu geçiş aşamalarını gösteren önemli deneysel somut veriler elde edildiği görülür.

Bu ve benzer anlatılar ister önce basılı taşıyıcı üzerinde üretilip sonradan dijital aktarılmış olsun, ister önce dijital olanaklar aracılığıyla üretilip sonra aradaki farkın deneyimlenebilmesi için basılı taşıyıcılar üzerinde sergilenmiş olsunlar herhangi bir dijital anlatının “başka bir aracı üzerinde gerçekleşmeyeceği” (Bootz, 2006) görüşü tarafından onaylanmaz. Bell (2010) dijital anlatıların “dijital düzenek kullanılarak yazıldığını, bu yolla sergilendiğini ve bundan soyutlandığı zaman tüm özelliğini kaybedeceğini” söylemektedir. Yani bu anlatılar Clément (2007), Hayles (2008) ve Simonowski'nin (2010) vurguladığı “doğuştan dijital” olma ilkesi ile belirli açılardan çatışıyor görünmektedirler.

Basılı taşıyıcı üzerinde paragraflar arasında “[büyük bir boşluk]” (Gülsoy, 2012:224) ifadesi kullanılarak sergilenen *Yazı Çölü* isimli anlatı dijital taşıyıcı düzenek üzerinde verili olanaklarla söz konusu boşluğu anlatarak değil yaratarak oluşturur. Yazının sonsuzluğu düşüncesini ortaya koymaya çalışan bu anlatı böylelikle basılı taşıyıcı üzerindeki farklı anlamlara açılır. Dijital olanaklar ile kurgulanan sözcükler arasında bulunan çok uzun çöle benzer boşluklar bir taraftan okurda anlatının gerçekten bittiği hissini uyandırırken diğer taraftan basılı taşıyıcının kısıtlılığını somut bir şekilde örneklendirir. Bu noktadan ele alındığında her ne kadar basılı taşıyıcı üzerinde de sergilenebildiği görülen bu anlatının iki versiyonu arasında okurun okuma etkinliği ve anlamlandırması açısından önemli farklılıklar ürettiği görülür. Bu anlatı iki taşıyıcı üzerinde de doğrusal seyir izlemesine rağmen dijital düzenek üzerinde farklı bir metin olarak okunmaktadır. Dolayısıyla Bootz (2006), Bell (2010) ve Bouchardon'un (2009) dediği gibi dijital olanaklar aracılığıyla üretilmiş bu anlatının basılı taşıyıcı üzerinde gerçek (dijital) anlamı kaybolmaktadır. Dijital bir anlatı bu

düzenegin derin yapısı ile birlikte okunduğunda ve anlamlandırılmaya çalışıldığında söz konusu iki versiyonun aynı şey olmadıkları görülür. Ancak yine de bu metnin kesin ifadelerle dijital ya da basılı olarak bir sınıflandırma içine sokulmasının bu bağlamda olanaklı olamayacağı söylenebilir.

Yazı Çölü isimli anlatının kombinasyonel yapı olmanın ötesinde farklı bir anlatı olduğu görülür. Bu anlatının hipermetinsel özelliği yalnızca onu genel bilgisayarlı düzeneg'e ve internet ağına bağlayan pencereleme düzenekleri sayesinde kazanır. *Yazı Çölü*'nde ana metne girildiği ya da öykülemenin başladığı anda hipermetinsel özelliğın görülmediği ortaya çıkar. *Yazı Çölü*'nün ana metninin onu taşıyan programlara hipermetinsel bağlantı ile bağlanması onu bir hipermetin yapması konusunda kuşku uyandırır. Ancak yukarıda açıklandığı üzere bu metnin iki kültür arasındaki farkı ortaya koymak, yazınsallığı klasik ve dijital olarak belirli açılardan sorgulamak, basılı taşıyıcının sınırlarını göstermek açısından önemli deneysel bir işlevi olduğu açıktır.

Gülsoy'un hem basılı taşıyıcı üzerinde hem de dijital taşıyıcı düzenek üzerinde sergilenen bir diğer anlatısı *Yol Arkadaşım Kafka* isimli çalışmadır. Bu anlatının basılı taşıyıcı üzerindeki versiyonunun ismi *Genleşen Kafka Metni*'dir (Gülsoy, 2012:199). Gülsoy bu uygulama ile iki metnin aynı gösterilene işaret etmediğini vurgulamaya çalışıyor gibidir. Basılı taşıyıcı üzerinde arka arkaya sayfalarda doğrusal bir şekilde sergilenen anlatı dijital taşıyıcı düzenek üzerinde Şengün'ün aktarımı ile hipermetin bağlantıları aracılığıyla sunulur.

Söz konusu iki farklı aktarım olanağı yaratımı dijitalin basılı taşıyıcı üzerindeki farkını ortaya koyma çerçevesinde önemli bir deneyimdir. Bunların basılı taşıyıcılar üzerine aktarılmış olması ilk bakışta bunları dijital anlatı olmaktan uzaklaştırıyor gibi gözükse bile, bu eserlerin amaçlarının bu ilişkiyi göstermek ve bu ilişki üzerine kafa yormak olarak düşünüldüğünde iki anlatıya ait gösterenin birbirinden farklı şeyler olduğu ortaya çıkar. Gülsoy ve Şengün yaratılarının aynı sitede sergilenen diğer çalışmaları bu farklılığın en somut kanıtıdır. *Genleşen Kafka Metni* ve *SÖZEL – Soru 47* isimli çalışmalarda beş altı adet ile sınırlı tutulan hipermetin bağlantı sayısı ile elde edilen etkileşimli dijital anlatı yapısı *Bir İnsan Yaratmak* isimli anlatıda 6561 adet değişik üstanlatı üreten karmaşık bir anlatısal makroyapıya dönüştürülür. Dolayısıyla bu eserlerde daha basit tutulduğu gözlemlenen dijital (hipermetinsel) özellikler ve bu eserlerin basılı taşıyıcı üzerinde sergilenmeleri onların klasik ve dijital yazınsallığın sorgulanması çerçevesinde üretildiklerini ve bu bağlamda değerlendirilmeleri gerektiğini gösterir.

Diğer taraftan buradaki asıl amaçlardan bir tanesinin de dijital metnin yapısının ve çalışma prensibinin yeni okura açıklanması ve öğretilmesi olduğu göz ardı

edilmemelidir. Bu yaklaşım aracılığıyla Gülsoy, genel anlamda metnini genişletirken aynı zamanda okur kitlesini de genişletmekte onu dijital anlatılar için bir “örnek okur” (Eco, 2012) olarak eğitmeye çalışmaktadır.

Türk dijital yazınına ait metinlerinden *SÖZEL-Soru 47, Kelebeğin Belleği, Yol Arkadaşım Kafka, İç Boşluk, Bir İnsan Yaratmak* isimli çalışmalar Bouchardon’un (2009:66) yaptığı sınıflandırmada “genel kombinasyonel” yapı çeşitliliği başlığı altında sıralanabilir. Genel kombinasyonel yapılar okura anlatısal makroyapı tarafından bir kısıtlama uygulanmadan kendi belirleyeceği seçimlerle bir anlatı deneyimi yaşama olanağı sunar. Okur burada hangi bağlantıyı seçeceğini ve hangi bağlantıdan hangisine geçeceğini bağlantılar arasında bir yönlendirme ve kısıtlama olmadan belirlemektedir.

Bir Resimde İlerlemek Sana Doğru yine kısıtlı kombinasyonel olarak değerlendirilebilecek doğrusal bir hipermetinsel anlatıdır. Okurda basılı taşıyıcı üzerinde de gerçekleştirilebilecek bir anlatı olabileceği izlenimi uyandıran bu anlatı daha çok dil ve diğer gösterge sistemleri arasındaki ilişkiyi sorgulaması açısından önemlidir. *Bir Resimde İlerlemek Sana Doğru* isimli çalışmada aktarımı gerçekleştiren asıl gösterge sistemi görseller olurken dilsel unsurlar bu görsel anlatının ikincil bir unsuru onun parergonal tamamlayıcı ya da yanmetinsel açıklayıcı olarak belirlemektedir.

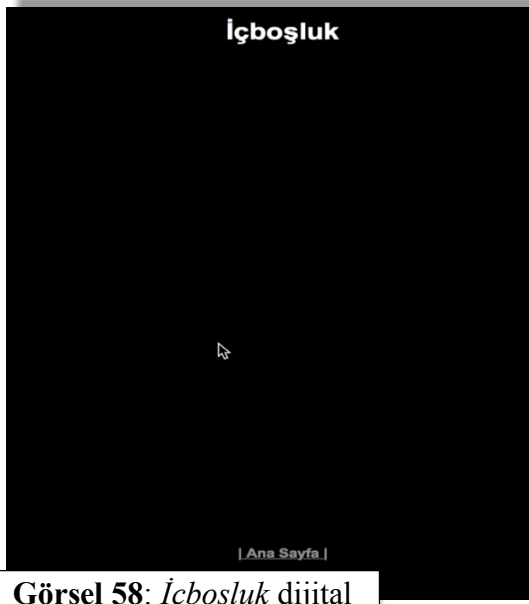
3.1.2.2. Doğrusallık & Tablosallık

Tarihi süreçler boyunca söz, düşünce ve yazının genellikle doğrusal bir şekilde aktarıldığı görülür. Dijital olanaklar ile ortaya çıkan yeni yazım olanakları bu doğrusallığı kırma eğilimi gösterir. Bu bağlamda anlatıların iletiminde “doğrusallığın” karşısına “tablosallık” (Vandendorpe, 1999:41) boyutu önerilir. Burada tablosallık ile “okurun [bir eserde] kendi ilgilendiği bölümlere yönelerek gerçekleştirdiği bir sıra dahilinde görsel verilere ulaşma olasılığına göndermede bulunulur” (Vandendorpe, 1999:41). Bu noktada okuma etkinliğinde kitap üzerinde gerçekleştirilen doğrusal okumadan ressamın tablosunun okunması etkinliğinde olduğu gibi görsel bir okumaya doğru kayma görülür. Dijital anlatılarda okur, bir tabloya bakar gibi anlatının istediği yerinden girip istediği yerinden çıkılmasını ve tekrar tekrar aynı noktalara yönelebilmesini sağlayan farklı bir okuma etkinliği gerçekleştirir.

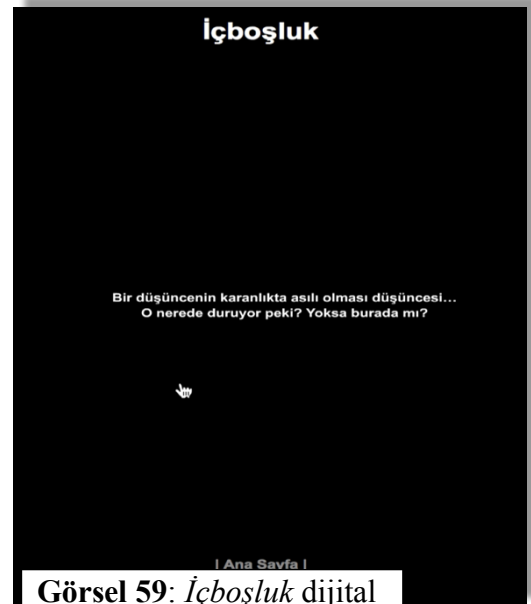
Elinizdeki çalışmanın bütüncesini oluşturan dijital anlatıların birçoğunda bu

özelliik kendini empoze etmektedir. *SÖZEL-Soru 47, Yol Arkadaşım Kafka ve Bir İnsan Yaratmak* isimli çalışmalarda tablo, anlatıya giriş sayfası üzerinde seçenekler halinde sunulur. Okur bunlar arasından istediğini seçerek okuma etkinliğine başlayabilir. Her bir hipermetin penceresinin altında bulunan ana sayfa ibaresiyle geri dönebilen okur burada yine kendi seçimi ile diğer bağlantı seçeneklerinden birini seçebilir. Okura farklı gelen bu yeni, toposu sorgulayan anlatıların kavranabilmesi için okurun her bir bağlantı penceresine tekrar tekrar dönmesi gerekmektedir.

Çalışmanın bütüncesini oluşturan eserlerden *Yazı Çölü ve Bir Resimde İlerlemek Sana Doğru*'da doğrusal bir aktarım yöntemi tercih edilirken, *Kelebeğin Belleği ve İçboşluk*'ta tablosallık dijital anlatıların hipermetinsellik özelliğinin ötesinde estetik özellikler ile bezenerek sunulur. Dijital alan çalışanlarınca “belirme kaybolma” (Bouchardon, 2007:157) işleme sanatı olarak adlandırılan özellik ile tasarlanan bu anlatılarda hipermetinsel bağlantılar okurun ekranın üzerinde faresini hareket ettirmesiyle açığa çıkarılır. *Kelebeğin Belleğinde* bir oda görseli üzerinde üç adet sandalye üzerine yerleştirilen bu tetikleyici bağlantı noktası *İçboşluk*'ta karanlık sonsuz bir boşluğu andıran siyah bir ekran üzerine yerleştirilmiş otuz yedi adet gizli bağlantı noktası ile verilir. Bu anlatıda okurun seçim hakkı da elinden alınmaktadır. O yalnızca rastlantısal hareketler ile ulaşabildiği bağlantı noktalarını harekete geçirir. Faresinin imlecini olduğu yerden kaydıran okur anlatıyı ya karanlığın ortasına ya da bir diğer bağlantı noktasına yönlendirir. *İçboşluk*, Gülsoy metnini Şengün'ün tasarımıyla doğrusallığın tamamen dışına taşıyan en önemli çalışmalardan biridir.



Görsel 58: *İçboşluk* dijital anlatısı ekran resmi



Görsel 59: *İçboşluk* dijital anlatısı ekran resmi

İçboşluk'taki tasarımın Jeanneret'nin (2000) bakış açısından derinliğin illüzyonuna denk geldiği düşünülebilir. Okurda maddesel olmayan bir eser kanısı uyandıran bu yapının söz konusu illüzyonun arkasında çalışan maddeselliğin yani, makine elektrik akımları ve kullanıcı jestlerinin bir yansıması olarak görülmesi gerekir. Tüm bu görünüş “bizim algı sistemimizin kavrayamayacağı somut bir fenomendir” (Jeanneret'nin, 2000:116). Dolayısıyla bu anlatı hem tasarım hem de okunma aşamasında onu var eden bu maddesel düzenek ile birlikte anlamlandırılmalıdır.

3.1.2.3.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 de budur. Bu durum dijital yaklaşım ile yazınsal 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 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 anlamlıdır.



Görsel 60: muratgulsoy.wordpress.com
HYPERTEXT editoryal sayfası ekran resmi

Doğal olarak 2000’li yılların başlarında Türkiye’de bu alanda gerçekleştirilen öncü çalışmaların yine dijital anlatıların bu özelliği ön planda tutularak kurgulanması şaşırtıcı değildir. Bu bağlamda Gülsoy’un etkileşimli dijital anlatılarını kendi internet sitesi üzerinden “HYPERTEXT” başlığı altında yayımlamayı seçmesi önemli bir işarettir.

Dijital anlatılar oluşturulurken kurgulanan bağlantılar, klasik anlatılardaki öyküleme yani “anlatısal üretici eylem” (Genette, 1972:72) unsurundan önemli oranda rol çalmaktadır. Gülsoy tarafından yazılıp Şengün tarafından görsel ve dijital tasarımı yapılan etkileşimli dijital anlatılarda öyküleme yani anlatısal üretici eylem okurun bağlantılar aracılığıyla hikâyeye farklı yerlerinden girmesi ve bu yolculukta farklı kapılardan geçerek anlatının diğer parçalarına erişmesi ile gerçekleşir. Dolayısıyla bu bağlantı noktalarının tasarımcılar tarafından hangi amaçlar ile kurgulandığı, anlatı evreninde bunlara ne tür işlevler yüklendiği ve bunların okur tarafından ne çeşit stratejiler ile işleme etkinliğine tabi tutulduğu dijital anlatıların açıklanmasında önemli veriler ortaya koyacaktır.

Bu bağlantıların özellikleri beş ayrı alt başlıkta incelenir. Bunlar sırasıyla “bağlantı noktasının anlamsal değeri [...], bağlantı noktasını oluşturan göstergebilimsel yapı [...], bağlantının maddesel gösterim kipi [...], bağlantının doğası [...], bağlantının hedefi olan parçacığın gösterimi” (Bouchardon, 2009:90) olarak ortaya çıkar.

“Bağlantı noktasının anlamsal değeri” (Bouchardon, 2009:90) bunlar aracılığıyla kurgulanan dijital söz sanatlarına göndermede bulunur. Söz konusu değer dijital anlatılarda estetik boyutu ön plana çıkarır. Ruffel (2008:164) bu noktada “WEB’e uygun estetik, çağdaş artistik uygulamaların özelliklerinin sağlığını yok eden radikal bir estetik anlayış” olması gerektiğini belirtir. Saemmer (2008:119) bu radikal yön üzerine yürüttüğü çalışmalarda “dijital taşıyıcı üzerindeki metinsel unsurların öncelikle ve özellikle büyük miktarda dilsel olmayan verilerden oluşur; imleç, bağlantı işaretlerinin belirteçleri, oklar, düğmeler” ifadelerini kullanır.

Bu yeni metinselliğin yeni göstergelerini anlamlandırma ise metnin maddeselliği başlığı altında gerçekleştirilir. Jeanneret (2000:115) çalışmalarında dijital yazın üzerindeki “yazı gücünün özellikle onu taşıyan desteğin maddeselliğine” bağlı olduğunu belirtir. Bouchardon da bu noktadan hareketle oluşturduğu metnin maddeselliği üzerine kurulu bir metodoloji oluşturur.

Bu metodoloji çerçevesinden Gülsoy'un dijital anlatılarının da söz konusu maddesel estetiği oluşturan dijital söz sanatları ile bezendiği görülür. Bunların en önemlilerinden biri Bouchardon'un (2007) "belire kaybolma" işleme sanatı dediği estetik kurgu ile gerçekleştirilir. *İçboşluk ve Kelebeğin Belleği* isimli anlatılarda kullanılan bu estetik yaratı anlatılarının klasik dil sanatları ile kurgulanan boyutunun hangi noktaya taşınabileceğini göstermesi açısından önemlidir. Çünkü söz konusu estetik yapı dijital taşıyıcı düzeneğin tüm unsurlarının (makine, program, okurun işleme etkinliği) ortaklaşa işlerliğe konması ile elde edilir. Bu uygulama ile dijital anlatıların maddeselliğini gösteren önemli somut bir örnek ortaya konulmuş olur. Dolayısıyla okurun bu anlatıları okurken ürettiği her bir jestin bu anlatıların ve onların estetik yapılarının oluşumunda nasıl bir katkı sağladığı da gösterilmiş olur.

Okurun herhangi bir bağlantı noktası üzerine tıklaması, onun üzerinde faresinin imlecini gezdirmesi ya da anlatı ekranında beliren bir yere veri girmesi dijital anlatısal üretici eylem ile üstanlatının oluşmasını sağlamaktadır. Diğer bir ifadeyle geçici gözlemlenebilir üstanlatının oluşturulması sürecinde okurun gerçekleştirdiği her bir jest üstanlatıda açığa çıkan göstergelerin ve estetik yaratımın oluşturucusu ve tetikleyicisidir. Makine üzerine uzmanlarca yazılmış programda saklanan veriler onun etkinliği aracılığıyla bir estetik anlatısal üretime dönüşür. Dolayısıyla bu 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.

İçinde dijital anlamda söz sanatı kullanılan Türk dijital yazınına ait etkileşimli dijital anlatı örneklerinden bir diğeri *Yazı Çölü*'dür. Bu anlatının Gülsoy'un internet sitesinin hipermetin editoryal ekranında "*Yazı Çölü*" ifadesi ile hem başlık hem de anametne giriş bağlantısı olarak tasarlandığı görülür. Tasarımcılar, "*Yazı Çölü*" ifadesini başlık olmasının yanında açıldığı anametnin ile "benzeşim" ilişkisi kuran bir dijital söz sanatı olarak kurgularlar. Bu bağlantı dijital ortamda kurgulanmış görsel ve dilsel unsurlar ile desteklenen bir yazı çölüne açılır. Söz konusu bağlantı noktası ile açıldığı metin arasında kurulan bu benzeşim ilişkisi onun önemli bir dijital anlatısal söz sanatı olduğunu gösterir. Ayrıca bu bağlantının açıldığı dijital metin Saemmer'in (2008:115) "hareketli kaligramına" da örnek teşkil etmektedir. Gülsoy ve Şengün'ün görsel unsurlar ile kaligrafik anlamda tasarladıkları bu metin dijital olanakların yardımıyla hareketli bir kaligrama dönüşmüştür.

Çalışmada ele alınan etkileşimli dijital anlatılarda “bağlantı noktalarını oluşturan göstergebilimsel yapı” (Bouchardon, 2009:90) da çeşitlilik göstermektedir. *SÖZEL – Soru 47*’de bu noktalar dilsel unsurlar ile, fakat bilinen klasik yazınsallığın ötesinde bir biçimde kurgulanır. Bağlantı noktalarının sınav sorularını yazınsal bir çerçevede parodileştiren bir biçimle verilmesi bu örnek üzerinde klasik yazınsallığın da sorgulandığını gösterir. Tasarımcılar burada anlatının sınırlarının aşıldığını okura bildirmek ister gibidir. Gülsoy’un basılı taşıyıcı düzenek üzerinde aşmaya çalıştığı bu sınırlar bu kez Gülsoy ve Şengün ortaklığında içine hipermetin ve yeni medya teknolojisi katılarak deneyimlenmeye ve bir ileriki aşamaya taşınmaya çalışılmıştır.

İçboşluk’ta gizli olan bağlantı noktaları, *Kelebeğin Belleği*’nde bir oda görselinde sergilenen üç adet oturaktır (sandalye, koltuk). Okurun faresini bunların birinin üzerinde gezdirmesi ile harekete geçen bağlantı noktaları anlatıda dilsel düzlemde aktarılan “ben” “sen” ve “o” anlatı kişilerinin söylemlerine açılır. Diğer taraftan *Yol Arkadaşım Kafka*’nın bağlantı noktaları **+1**, **+2**, **+3**, **+4**, **+5** olarak sıralanır ve her biri bağlantısı olduğu metnin ne yapacağı hakkında okura ipucu vermektedir. Bunlar da açıldıkları metin ve bağlantı noktası arasında benzeşim ilişkisi kuran birer dijital anlatsal söz sanatı olarak tasarlanmışlardır.

Yol Arkadaşım Kafka

YOLA ÇIKIŞ
Franz Kafka

Atımı ahırdan alıp gelmesini buyurdum. Uşağım ne dediğimi anlamadı. Kendim gittim, eğerleyip bindim üzerine. Uzaktan bir boru sesi işitip, bu nedir diye sordum. Uşağın bir şeyden haberi yoktu ve bir şey de işitmemişti. Kapıda beni durdurup sordu: "Bey nereye gidiyorlar?" - "Bilmem" dedim, "buradan uzağa işte, buradan uzağa, hep uzağa buradan, ancak böylelikle hedefime ulaşabilirim." - "Demek hedefinizi biliyorsunuz?" diye sordu uşağım. "Evet", diye cevapladım, "söyledim ya. Buradan uzağa - işte hedefim."

+1 **+2** **+3** **+4** **+5**

Görsel 61: *Yol Arkadaşım Kafka*
dijital anlatısı ekran resmi

“Bağlantının maddi gösterim kipi” (Bouchardon, 2009:90) ile onun gizliliği ve açıklığı üzerine vurgu yapılmaktadır. Çalışmanın bütüncesini oluşturan *Kelebeğin Belleği, İçboşluk ve Bir Resimde İlerlemek Sana Doğru* isimli etkileşimli dijital anlatılar gizli bağlantı noktaları kullanılırken *SÖZEL – Soru 47, Yol Arkadaşım Kafka ve Bir İnsan Yaratmak* isimli çalışmalarda açık bağlantı noktaları kullanılır. Gizli bağlantı noktaları çalışmaların maddesel estetik yönünü ve oyunsu özelliğini ön plana çıkarırken açık bağlantı noktalarıyla oluşturulan anlatılar daha çok metin-hipermetin, klasik anlatı-etkileşimli dijital anlatı kavramlarını sorgulama açılarında önem kazanmaktadır.

“Bağlantının hedefi olan parçacığın gösterimi” (Bouchardon, 2009:90) bağlantıdan sonra açılan metinlerin pencereleme yöntemi ile ilgilidir. Çalışmada ele alınan hipermetinlerde bu bağlamda zengin bir pencereleme yöntemi kullanıldığı gözlemlenir. *Yazı Çölü* isimli anlatının ana metninde herhangi bir bağlantı bulunmaz. Buradaki tek hipermetinsel özellik bu metnin editoryal açılış sayfası ile olan bağlantısıdır. Yani başlık ile ulaşılan ana metin bağlantısı. *Yazı Çölü*'nün en önemli özelliği başlıktan sonra açılan bu tek pencerenin basılı teknoloji ile gerçekleştirilemeyecek uzunlukta tasarlanmasıdır. Basılı versiyonunda başlık sayfası da dahil yedi sayfa olan anlatı dijital versiyonda paragraflar ya da sözcükler arasında uzun boşluklar bırakılan hareketli (aşağı yukarı kayan) tek bir pencere olarak tasarlanır. Bu tasarımda basılı taşıyıcı ile yakalanamayan sonsuzluk fikri biçem üzerinde hareketli kaligrafik bir özellik ile kurgulanarak yakalanmaya çalışılır.

Bir Resimde İlerlemek Sana Doğru isimli anlatıda metinler arasında geçişi sağlayan bağlantı noktaları dilsel ve görsel unsurlardan herhangi birinin üzerine basılarak çalıştırılır. Bu nokta ile açılan hipermetin okuru ayrı bir pencereye yönlendirmez. Okur bu noktaları çalıştırdığında dijital anlatıya ait dilsel ve görsel unsurların sergilendiği bölümlerde bir değişim fark eder. Okurun gerçekleştirdiği her bir tıklama hareketi verili metin parçalarını program tarafından doğrusal olarak birbirine bağlar. *Yazı Çölünde* basılı taşıyıcı düzeneğin sınırlarını yıkmayı çalışan pencereleme tasarımı *Bir Resimde İlerlemek Sana Doğru* isimli çalışmada dijital anlatıyı basılı kâğıt teknolojisine yaklaştırır gibidir. Hipermetin teknolojisi kullanılarak aynı pencere üzerinde doğrusal bir anlatı oluşturmayı amaçlayan bu çalışma dijitalin kitabın verdiği her şeyi bir ileri aşamada verdiğini gösterir. Ancak bu tasarım okurda, *Bir Resimde İlerlemek Sana Doğru* isimli çalışmanın basılı taşıyıcı üzerinde de gerçekleştirilebilecek bir anlatı olabileceği hissini uyandırır.

SÖZEL- Soru 47 ve Yol Arkadaşım Kafka isimli anlatıların hipermetin teknolojisini bu teknolojiye uzak okurun kavraması açısından eğitici bir yanı vardır.

Okur basit bir düzenek ve birkaç bağlantı noktası aracılığıyla kurgulanan bu metinleri genel kombinasyonel bir seyir izleyerek okuyacaktır. Pencereleme açısından ikisi arasındaki fark; *SÖZEL- Soru 47*'ye ait bağlantıların aynı ana pencere üzerinde yeni hipermetinler üretirken *Yol Arkadaşım Kafka*'ya ait hipermetinlerin verili bağlantılara dokunulduğunda okuru ayrı bir pencereye yönlendirmesidir. Bu iki yaklaşımdan ikincisi okurda anlatısal düzlemde bir parçalılık kopukluk hissi uyandırırken birincisinde bir devamlılık hissi uyandırır. İki metnin birlikte okunması ise hipermetinsel yapının okunma prensibini kavramada önemli bir eğitici rol oynamaktadır.

Kelebeğin Belleği ve İçboşluk gizli bağlantı noktaları üzerinde belirme kaybolma işleme sanatı uygulanarak ana pencere üzerinde açılan yan pencerelerle oluşturulur. Buradaki estetik yapı okuru sanal ortamın illüzyonist yönü ile karşı karşıya bırakır. Bu teknoloji ile anlatı üzerinde dijitallik kendini daha çok empoze ediyor gibidir. Diğer taraftan bağlantı noktaları üzerindeki estetik yapı anlatının derin yapısının da farklı bir şekilde okunmasını olanaklı kılmaktadır. Böylelikle basılı taşıyıcı düzenek üzerinde eserlere alışık klasik okurun okuma stratejileri ve anlatı algısı üzerine düşünmesi sağlanır.

Bir İnsan Yaratmak isimli dijital anlatıda hem bağlantı noktaları hem de metni sergileyen pencere aynı ekran üzerinde tasarlanır. Bu yapı yazar ve tasarımcının okura bir “yazı makinesi” karşısında olduğunu hatırlatmak üzere kurgulanır. Okur böylece verili bilgiler ve kendi girdileri ile dijital anlatıyı kendi yazdığı fikrine kapılacaktır. Oysa yazdığını düşündüğü geçici gözlemlenebilir metin bu anlatısal makroyapının yalnızca görünen kısmını oluşturmaktadır. Okur bu makinenin bir parçası olduğunu unutmaktadır. Bu özellik söz konusu anlatının Gülsoy ve Şengün tarafından tasarlanan en karmaşık etkileşimli dijital anlatı olmasına neden olur. *Bir İnsan Yaratmak* isimli çalışma, dijital düzeneğin anlatisallık ve yazınsallık üzerine kendini en çok empoze ettiği deneysel Türk dijital yazın eserlerinin en önemlilerinden biridir.

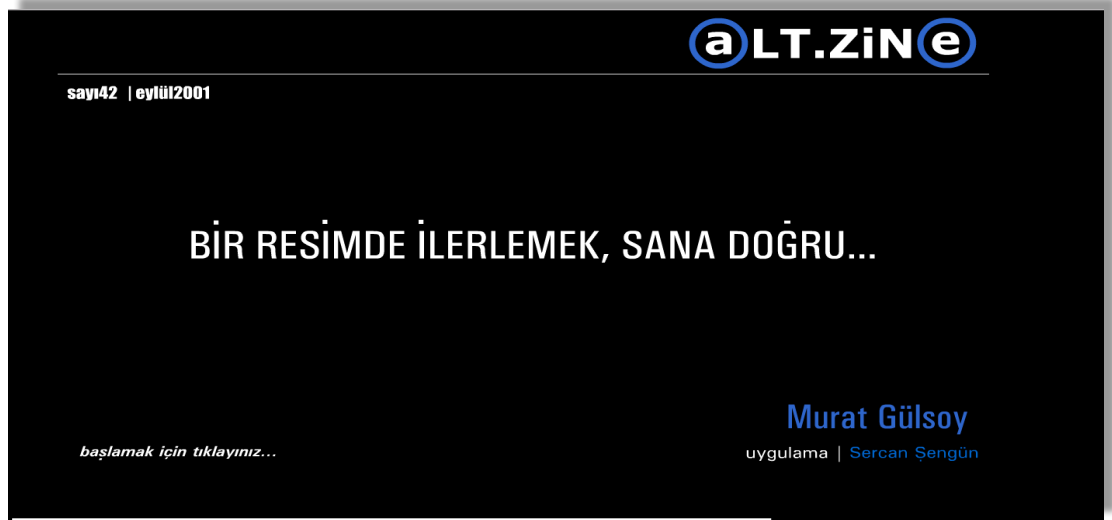
3.1.2.4. Yanmetinsellik

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

Henüz deney aşamasında olan dijital anlatılar alanın zengin üretim olanakları ve çokdisiplinli yapısı itibariyle uzlaşılara varmış ya da “okuruyla antlaşmalara” (Lejeune, 1975:19) ulaşmış değildir. Bu anlamda “etkileşimli ve çoklmedya kullanılan bir metinde neler olup bittiğini görmek için klasik metinsel biçimbilim ve anlatıbilimde oluşmuş uzlaşılara başvurarak metin yanmetin bağlantısını irdelemek yararlı olacaktır” (Bouchardon, 2009:94). Nitekim Genette’e (1978:8) göre “metnin okura ve genel olarak halka nasıl sunulduğu ve önerildiği ile ilgili” olan yanmetin “okurun beklenti ufkunda önemli bir role sahiptir” (Bouchardon, 2009:95).

3.1.2.4.1. Yanmetinsel Unsurlar

Türk dijital yazın çalışmaları çerçevesinde üretilen etkileşimli dijital anlatılar 1998 yılında kurulan, elektronik ortamda çevrimiçi olarak yayın yapan ve editörlüğünü Yekta Kopan’ın üstlendiği Altzine isimli edebiyat, kültür ve düşünce dergisi için hazırlanır. Murat Gülsoy metinlerinin dijital ortama aktarılmasını sağlayan Sercan Şengün o yıllarda Altzine dergisinin görsel ve dijital tasarım sorumluluğunu üzerine almıştır (Ortaç, 2010). Dijital yayın hayatında sürekli karşılaşılan birtakım teknik olanaksızlıklar nedeniyle 2007 yılında yayın hayatına son verilen dergi önce bir arşiv dergisine dönüştürülmüş ve ardından tamamen kapatılmıştır. Altzine Ocak 2010 yılında yeni bir kadro ile yeniden yayın hayatına başlamıştır (<https://tr.wikipedia.org/wiki/AltZine>).



Görsel 62: *Bir Resimde İlerlemek Sana Doğru* Altzine elektronik dergisi editoryal giriş sayfası ekran resmi

Altzine serüveni ile ortaya çıkan söz konusu dijital anlatılar da doğal olarak bu sıkıntılı süreçten etkilenmiş ve hem metinlerin kendileri hem de onlar üzerine üretilmiş yanmetinsel unsurlar (elinizdeki çalışmanın yapıldığı dönemde) internet üzerinden ulaşılmaz bir duruma gelmiştir. Bugün bu metinler üzerine üretilen yanmetinsel çalışmalar yalnızca Gülsoy ve Şengün'ün kendilerine ait internet sitelerinde bulunan küçük açıklamalar olarak belirmektedir.

Yapılan bu çalışma ile iki binli yılların başlarında üretilmiş Türk dijital yazınının önemli çalışmaları olan Gülsoy'un yazdığı ve Şengün'ün görsel ve dijital tasarımını yaptığı bu anlatıların yazınsal alandaki değerleri ve işlevleri ortaya konularak onların yeniden gün yüzüne çıkarılması planlanmaktadır. Dijital alanda çalışan sanatçı, yayıncı ve araştırmacıların sık sık karşılaştığı eserlerin zamanla kaybolmaları problemi (eserlerin zamana ve bilgisayarlı alandaki teknolojik gelişmelere ayak uyduramayıp yeni olanaklar ile çalışamaz duruma gelmesi) konusunda Türkiye'de bundan sonra yapılacak çalışmalar için de önemli bir deneyim olacağı öngörülmektedir. Nitekim dijital ürünlerin güncelliğini koruması ve onların uygun ortamlarda ve uygun medyalar aracılığıyla arşivlenmesi için uzun zamandır farklı çalışmalar yapıldığı ortadadır. Bunlar genellikle yeniden yazım, yeniden medyalaştırma, yorumlama, videolaştırma şeklinde gerçekleştirilmektedir. Bu çalışmaların somutlaştırılmış örnekleri bugün dijital yazın alanına önemli bir katkı sunan ELO'nun (Elektronik Yazın Birliği) yayımladığı ELC (Elektronik Yazın Seçkisi) isimli internet sitesi üzerinde bulunabilir.

3.1.2.4.2. Editoryal Tasarım

Altzine günlerinden bugüne ulaşan yedi adet çalışma Gülsoy'a ait birbirine yakın görsel özellikler gösteren iki farklı internet sitesinde yayımlanır. Sitede "Hypertext" başlığı altında verilen ve çok farklı gösterge sistemleri ile bezenen bu çalışmaların listelendiği giriş ekranı çalışmaların içeriği ve ELO'nun yayınlama profili göz önüne alındığında sade bir şekilde tasarlandığı gözlemlenir. Bu ekranda sunulan "Hypertext" ifadesi ve çalışmaların dilsel düzlemde sunulan isimlerinden yapılacak çıkarımların ötesinde okura herhangi bir ipucu verilmediği görülür.

Türk dijital yazınına ait söz konusu dijital anlatısal tasarımlar ile daha çok klasik yazının sınırlılıklarını sorgulayan, deneysel ürünler olarak karşılaşırlar. Bu yaklaşım adı geçen çalışmaların dijital anlamda çok fazla karmaşılaştırılmayan ürünler olarak ortaya konulmasına yol açmıştır. Diğer taraftan internet siteleri üzerinde

söz konusu ürünlerin ne yaptığı üzerinde yeterli açıklamanın bulunmaması bu ürünlerin belirli bir elit kesim dışındaki okur kitlesine ulaşamama riskini ortaya çıkarmıştır. Basılı taşıyıcı üzerinde bir okuma etkinliğine alışmış genel okurun bunları yazınsal birer metin olarak değerlendirmesi ve dolayısıyla motivasyonunu yüksek tutarak bu çalışmalarını doğru bir şekilde değerlendirebilmesi güçleşmiştir.

Söz konusu anlatıların internette yayımlandıkları sayfaların altına okurlar tarafından yapılan yorumlarında onların klasik yazınsal ürünler ile karşılaştırıldığı ve karıştırıldığı, o çerçevede değerlendirildiği ve bu yorumlamaların geçici gözlemlenebilir anlatı üzerinden gerçekleştirilen dar okumalar aracılığıyla gerçekleştirildiği gözlemlenir. Bu tespitler, çalışmalar üzerine yanlış anlamaların eserlerin yanmetinsel unsurlarla tam anlamıyla desteklenmemesinden kaynaklandığı tezini güçlendirmektedir.



3.1.2.4.3. Başlık

Gülsoy'un etkileşimli dijital anlatılarında başlık konusunda ELC, Elektronik Yazın Seçkisi sitesinde de görülen benzer bir uygulama ile karşılaşılır. Gerek eserlerin tümünün sergilendiği ekranın “Hypermetin” olarak adlandırılması gerekse bu başlık altında sergilenen çalışmaların isimlerinin klasik yazınsallığı sorgulamayı hedefleyen *Yazı Çölü, SÖZEL – Soru 47, Yol Arkadaşım Kafka* türü ifadelerden seçilmiş olması bu eğilimin somut göstergeleridir. Genette'in (1987:89) ait olduğu metnin içeriğini vermekten ziyade onun üstmetinsel bağlantısını gösterdiğini açıkladığı “rematik başlıklar” a örnek gösterilebilecek bu kullanımların daha çok geleneksel öncüllerini parodileştiren bir yaklaşımla tercih edildiği görülür.

Bu uygulamanın ELC'da olduğu gibi kendini geleneksel yazının onu sorgulayan bir uzantısı ama yine ondan ayrı yeni bir alan olarak ortaya koyma çabası olduğu düşünülebilir. Söz konusu tutum aynı zamanda yeni oluşturulmaya çalışılan dijital yazınsal alanın tohumlarının Türkiye'de de benzer bir şekilde atıldığını kanıtlamaktadır. Bu yaklaşım etkileşimli dijital anlatıların kendini “her şeyden önce (roman, kurmaca, günlük, gazete vb.) [...] bir türe” (Bouchardon, 2009:96) göre konumlandığı düşüncesinin de somut örneklerini oluşturur. Bu bağlamda dijital ve yazını aynı bütün içinde harmanlamaya çalışan yeni yazınsal çalışmaların belirli bir hikâye (içerik) anlatmanın ötesinde genel olarak dijitalliği, yazınsallığı ve kültürel alanı sorgulayacağına işaret edilir. Gülsoy'un anlatılarının başlıklarında “yazı” ve “Hypermetin” kavramlarını tercih etmesi, okura bir taraftan bu çalışmaların köklü bir geleneğin üzerinde yükseldiğini anımsatırken diğer taraftan onun uçsuz bucaksız anlatı evreninin sınırlarını aşmaya ve yeni bir türe evrilmeye çalıştığının belirtilerini ortaya koymaktadır.

3.1.2.4.4. Açıklama: Yazar & Editoryal

Elinizdeki çalışma çerçevesinde irdelenen Türk dijital yazınına ait çalışmalar üzerine açıklamalara sergilendikleri giriş ekranından ziyade Gülsoy'un internet sitelerinin farklı sayfalarında rastlanır. Bu yanmetinsel unsurlarda yapılan açıklamalarda anlatılar üzerine önemli ipuçları elde edilir. *İçboşluk* isimli anlatıya ait yanmetinsel açıklamada bu anlatıların çıkışına ait tarihsel süreç kısaca hatırlatılır. Bu bağlamda eserlerin hangi amaçla ve nerede yayımlanmaya başladığı, geçen yıllar

boyunca dijital yazın alanında karşılaşılan gelişmeler karşısında bu anlatılara ait ilk çıkış mecrasının yayım hayatına son verdiği ve daha sonra farklı bir yoldan yeniden yayım hayatına başladığı bildirilir.



Görsel 65: www.muratgulsoy.wordpress.com *İçboşluk* dijital anlatısı açıklama sayfası ekran resmi



Görsel 66: www.muratgulsoy.wordpress.com *Bir İnsan Yaratmak* dijital anlatısı açıklama sayfası ekran resmi



Görsel 67: www.muratgulsoy.com *Bir İnsan Yaratmak* dijital anlatısı açıklama sayfası ekran resmi

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 yeni 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. Bu yanmetinsel alanda yazar okurunu bu yeni makinenin kullanılması konusunda uyarmaktadır.

3.1.2.4.5. Üstveri

Gülsoy tarafından yazılıp tasarlanarak Şengün tarafından dijital ortama aktarılan deneysel etkileşimli dijital anlatıların üstveri bilgileri bulunmamakla birlikte yazar ve uygulayıcının dijital alana yabancı okurların bu konuda zorluk yaşamaması için çalışmalarını dijital alanın karmaşıklığını en aza indirgeyerek yarattıkları görülür. Bu sorunu aşmada kullanılan bir diğer teknik ise anlatsal düzeneğin görsel boyutta içanlatisallaştırılarak sunulması ve böylece okurun genel kültürel birikimi sayesinde okuyabileceği, kullanabileceği ya da oynayabileceği ürünler oluşturulmasıdır. Söz konusu bu yaklaşımın uygulandığı en somut örnekler *SÖZEL – Soru 47* ve *Bir İnsan Yaratmak* isimli etkileşimli dijital anlatılardır.

Aşağıda ekran resmi verilen *SÖZEL – Soru 47* isimli çalışmanın aynı anda hem klasik yazınsallığı hem de ait olduğu dijital uzamın kültürel alanını parodileştirerek sorguladığı görülür. Türkiye’de kronikleşen üniversite sınavı sorununu parodi düzleminde dijital yazınsal alana aktaran bu çalışma ile anlatının giriş ekranı okur için yönerge oluşturacak görsel ve dilsel unsurlar ile donatılır.

SÖZEL-Soru 47:

Aşağıdaki sözcük gruplarından hangisi bir öykü izleği olabilir?

A) Rüya - Televizyon - Uykusuzluk

B) Televizyon - Uykusuzluk - Hikaye

C) Şarkı - Boşluk - Güneş

Görsel 68: SÖZEL – Soru 47 dijital anlatısı ekran resmi

Bu yaklaşım karşısında okur bu anlatının dijital yazınsal bir çerçevede sunulduğunu keşfeder. Anlatıya dilsel düzlemde eklenen “Aşağıdaki sözcük gruplarından hangisi bir öykü izleği olabilir?” sorusu bunun klasik bir anlatı olmadığını gösterir ve burada bir şeylerin sorgulandığı çıkarsamasını sağlayan gizli bir yönerge olarak verilir. Okur verili seçenekler arasında gezinirken bir taraftan dijital anlatının hipermetinsel yapısını keşfederken diğer taraftan onun oyunsallığı ile karşı karşıya gelir. Türler arası geçişin değişik düzlemlerde açıkça gösterilmeye çalışıldığı bu etkileşimli anlatıda dijital yazının başlıca özelliklerinden hipermetinsellik de görsel

olarak okurun dikkatine sunulur. Bu sunum onun kültürel birikimi göz önünde tutularak yapılır.

Bir İnsan Yaratmak isimli etkileşimli dijital anlatı da SÖZEL – Soru 47 isimli çalışmada kurgulanan benzer özellikler ile tasarlanır. Yazar ve tasarımcılar bu çalışma için ayrı bir açıklama ve yanmetinsel veri oluşturmak yerine yanmetinsellik ile ana metni bütünleştiren yeni bir sanatsal model oluşturur.

Bir İnsan Yaratmak isimli anlatının başlığında kullanılan “yaratmak” ifadesi okur için bir dilsel yönerge, yanmetinsel unsur

BİR İNSAN YARATMAK
LARGE-MEDIUM-SMALL
6561 çeşit

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

Oluştur Temizle

İsim :
E-Mail:

Evet Hoşlandım!
 Hayır, Bir başkasını denemek istiyorum.

Görsel 69: *Bir İnsan Yaratmak* dijital anlatısı ekran resmi

olarak belirir. Bu başlığın hemen altında bulunan tabloyu okur görsel kültürel birikimi aracılığıyla okuyarak burada birtakım seçimler yapacağına farkına varır. Tablonun altındaki “oluştur” ve “temizle” bağlantıları okurun dijital ortamdan alışık olduğu hipermetinsel etkinliklerdir. 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. Dolayısıyla aynı anda hem klasik hem de dijital okurların alışagelmış olduğu dilsel ve görsel okuma biçimlerine ait kültürel unsurlar yanmetinsel bağlamda ana metne eklenmiş ve böylece anlatsal makroyapının anlaşılır olması sağlanmıştır. Diğer taraftan bu metin ile dijital bir anlatının hemen hemen tüm özellikleri içanlatsal bir yöntem ile anlatıya eklenerek yeni bir estetik oluşuma imza atılmış ve kendi “örnek okurunu” (Eco, 2012) eğiten (yaratan) bir anlatı oluşturulmuştur.

3.1.2.4.6. Metinselliğin Geçişliliği

Broudoux'nun (2015:69) “teknometin” olarak adlandırdığı dijital anlatılar genellikle yanmetinsel unsurlar ile birlikte örülür. Çerçevenin ve imzanın Vermeer'in tablosunun anlamlandırılmasında önemli rolü olduğu gibi Türk dijital yazınına ait eserlerin de buna benzer parergonal unsurların birlikteliğinde tasarlanıp yaratıldığı görülür. Derrida'nın (1978:64) içine farklı içerikler yerleştirmek için başka alanlara transfer edilebilen belirleyici yapı” olarak tanımladığı parergon söz konusu dijital anlatıda “eserin tanınmasında uzlaşım sal işaretler olarak” (Broudoux, 2015:69) rol alır. Gülsoy'un anlatılarında, Genette'in yaklaşımından yanmetinsel alan ve Derrida'nın bakış açısından parergonik alanın ana metin ile birlikte tasarlandığı ve onun bir parçası olduğu görülür.

Önceki bölümlerde açıklandığı gibi bu metinlerde kullanılan dilsel (örneğin sorular) unsurlar ve görsel kültürel öğeler asıl anlatının hem birer parçası hem de onun nasıl okunması gerektiğini açıklayan, onu anlamlandıran ve yorumlanmasına yardımcı olan yanmetinsel ya da parergonal unsurlardır. Dolayısıyla dijital alanda üretilen yeni metinselliğin yanmetni tamamen anlatının içine kattığı görülür. *Bir İnsan Yaratmak* isimli etkileşimli dijital anlatının üstanlatı oluşturan kısmında okurun seçimiyle beliren geçici gözlemlenebilir anlatının dijital yazınsallık çerçevesinden tek başına hiçbir anlamı yoktur. Buradaki anlatsal makroyapıyı anlamlı kılan onun tüm unsurlar

ile birlikte ürettiği süreçürünün yani düzeneğin üstanlatı ile birlikte anlamlandırılmasıdır.

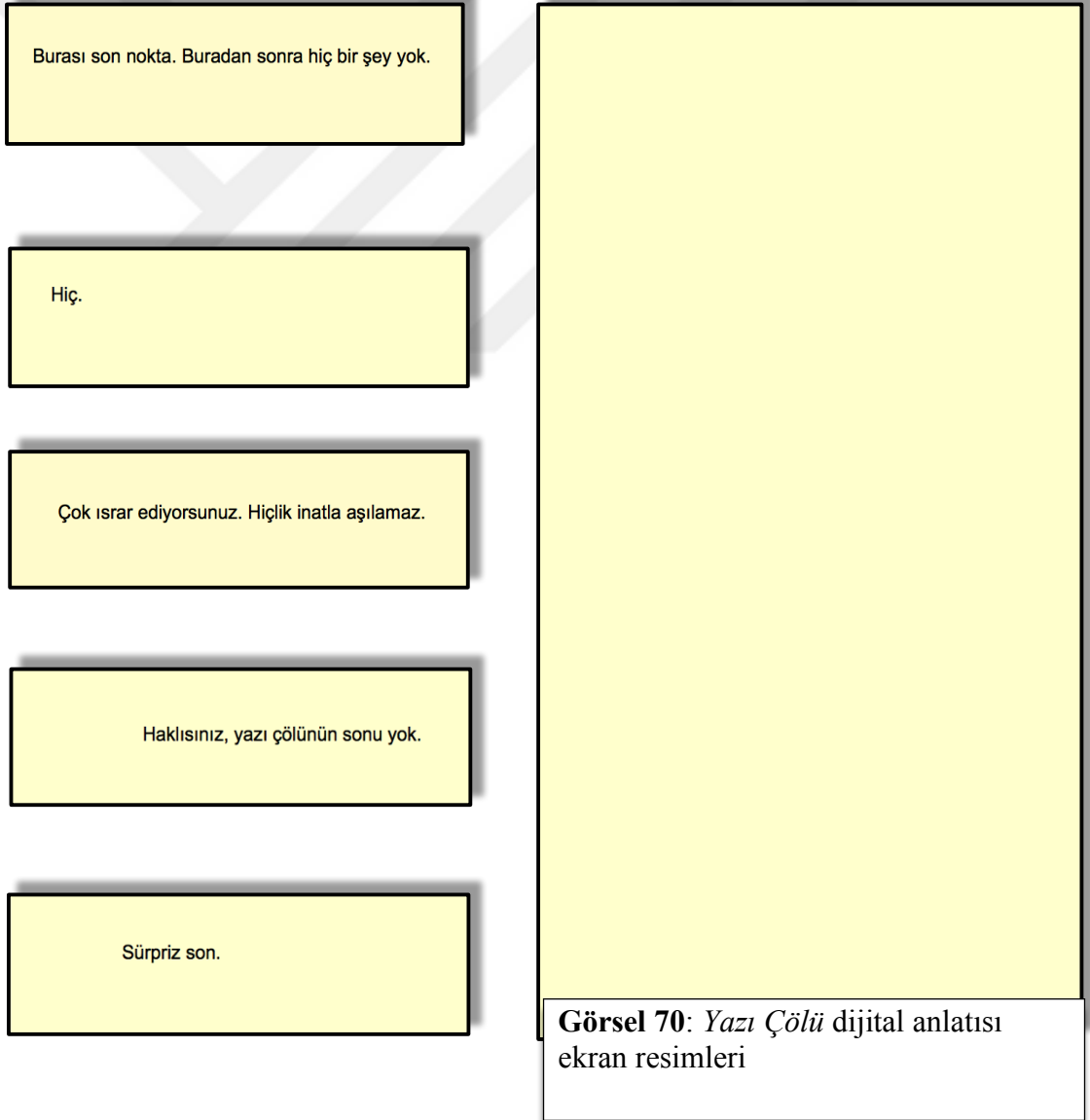
Ancak söz konusu parergonik uzama okur/kullanıcının da dahil edildiği unutulmamalıdır. Hayles (2002:25) “yazınsal çalışmaların fiziksel yapıları kelimenin (ve diğer göstergebilimsel içeriğin) anlamını her zaman etki[lediğinden]” bahseder. Bu noktada Hayles’in fiziksel yapıları bir taraftan geçici gözlemlenebilir anlatılar üreten bu “yazı makinesi”nin taşıyıcısı olan dijital düzeneğe, diğer taraftan da o düzeneğin işleticisi konumunda olan okura gönderme yapmaktadır. Okuru tarafından işletilmeyen bir makine olarak anlatsal bu makroyapı yazınsal anlamda bir üstanlatı üretmeyecek ve herhangi bir anlamlılığa ya da yorumsalılığa açılmayacaktır. Bootz’un (2006) çalışmalarında belirttiği gibi geçici gözlemlenebilir anlatı ve dijital anlatsal düzeneğin “üstokuma” yöntemi ile birlikte okunması ve yorumlanması etkinliğinde Gülsoy ve Şengün tarafından okurun hareketlerinin de planlandığının unutulmaması gerekmektedir. Bu jestler üst bölümlerde açıklandığı gibi anlatsal makroyapıya birer gösterge olarak eklenmektedir.

3.1.2.4.7. Son ya da Sonuç

Aristo (1990:111) için anlatı unsurlarından en önemlisi “gerçekleşmiş eylemlerin düzenlenişidir”. Ancak bu düzenleniş anlamlı kılan şey tüm bu düzenlemenin nereye ulaştığı yani sonu ya da sonucudur. 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). Anlatı boyunca ardı sıra dizilen tüm eylemleri anlamlı kılan oluşumdur.

Diğer taraftan yazınsal alanda gelişim sürekli bir devinim içinde uzlaşımlar oluşturulması ve bu uzlaşımların bozulması ve yenileriyle yer değiştirmesiyle olanaklı kılınır. Günümüzde yazınsal alanı sorgulayan yeni yaklaşımlardan biri dijital yazın olduğuna göre bugün gelenekleşen uzlaşımları bozup yerine yenilerini koyma görevi bu disiplin çerçevesinde üretilen çalışmalar tarafından gerçekleştirildiğini söylemek yanlış değildir. Bu görevi Türkiye’de üstlenen önemli isimler arasında ise deneysel yazılar üreten Gülsoy vardır. Gülsoy’un da uzlaşımları bozmaya Aristo’nun “herşeydir” dediği son kavramı ile başladığı görülür. Bu kavramın tartışıldığı en önemli çalışmalardan biri ise *Yazı Çözü’dür*.

Yazı ölü, basılı taşıyıcı ve dijital taşıyıcı düzenek üzerinde farklı versiyonları bulunan, diğer etkileşimli dijital anlatılarda görülen ana özelliklerden biri olan kombinasyonel yapı yerine tek bir hipermetin bağlantısı üzerinde tasarlanmış farklı bir deneysel dijital anlatı olarak sunulur. Queneau'nun (1981) *Kendi Tarzında Bir Hikâye* isimli eseriyle izleksel, kurgusal ve biçimsel yönlerden benzerlik gösteren bu eserin dijital anlatısallığın her seviyesinden "son" kavramını sorguladığı görülür. Görsel düzlemde (çöl rengi) sarı bir ekran üzerine yazılan sözceler arasında bırakılan çok uzun boşluklar aracılığıyla yaratılmaya çalışılan çöl algısı dilsel düzlemde yazarın kurguladığı oyunsu ve alaycı ton ile yakalanmaya çalışılır. Bu çalışmada dijital tasarım dilsel unsurların hareketli kaligrafik karşılığına dönüştürülür.



Yukarıda verilen ekran resimlerinde görüldüğü üzere yazar dilsel düzlemde anlatının bittiğine dair sözceleri uzun boşluklardan sonra birbiri ardına sıralamayı seçer. Bu eserde, Queneau'nun kısıtlı kombinasyonel biçem üzerinde yarattığı etki basılı taşıyıcı düzeneğin dışında ancak yine doğrusal aktarım olanakları kullanılarak yakalanmaya çalışılır. Basılı taşıyıcı üzerinde yayımlanan sürümlerinin aksine dijital düzenek üzerinde üretilen etkileşimli dijital anlatının söz konusu oyunsu ve alaycı kurguyu aktarmada daha başarılı olduğu görülür. Bu etkinin yakalanmasındaki en önemli tasarım unsurunun ise dijital düzenek üzerinde kurgulanan kaligrafik yazı çölünde bırakılan uzun boşluklar ve bunun dijital düzenek (içinde okur jestlerinin de bulunduğu) ile birlikte tasarlanmış olduğu söylenebilir. Anlatı üzerinde gerçekleştirilen okuma etkinliği deneyiminde okur, faresi ile ya da bilgisayarın dokunma yüzeyi üzerinde gerçekleştirdiği yorucu jestlerin ardından ulaştığı sözceleri bu dijital derin düzenek aracılığıyla yorumlar. Böylelikle söz konusu eserin göstereninin basılı taşıyıcı düzenek üzerindeki tamamen farklı olduğu izlenimini edinir. Basılı taşıyıcı üzerindeki sürümde yaratılan etki yalnızca dilsel düzlemde aktarım ile sınırlı kalır. Oysa dijital anlatısal makroyapı üzerinde okurun hem dilsel hem görsel unsurlarla ve hem de düzeneğin kendisi tarafından uyarılarak duyulararası bir okuma gerçekleştirmesi sağlanır. Diğer bir ifadeyle yazar ve tasarımcı *Yazı Çölü*'nün dijital sürümünde okunur ve görülür arasındaki ilişki ile oynar ve bunları dijital düzeneğin okuru ile etkileşimli olarak harmanlayarak okurdaki duyulararası iletişimi harekete geçirmeye çalışır.

Çalışmanın bütüncesini oluşturan dijital anlatılardan *Bir İnsan Yaratmak* son kavramını tartışmanın ve sorgulatmanın ötesinde onu okura yaşatan önemli bir deneysel etkileşimli dijital anlatıya dönüşür. *Yazı Çölü*'nde kurgunun dijital ve dilsel unsurların dijital düzenek aracılığıyla ortaklaşa işlerliğe konması üzerine yapılandırıldığı görülür. *Bir İnsan Yaratmak* isimli çalışma ise bu kurguda bir ileri aşamaya giderek son kavramını yazarlık kurumunu da yok ederek tartışmaya açar. Söz konusu anlatısal makroyapı üzerinde sunulan 6561 üstanlatı olasılığının ötesinde okurun girdileriyle oluşacak sonsuz sayıda üstanlatılama ve okuma-yazım deneyimi gerçekleştirilir. Yazar ve dijital tasarım uzmanı bu anlamda okur ile yazarlık sorumluluğunu paylaşan hiç bitmeyen bir üstanlatı oluşturma deneyimi süreci tasarlamışlardır. Böylelikle yazınsal üretimdeki son kavramı üzerine basılı taşıyıcılar üzerinde üretilebilen izleksel sorgulamanın ötesinde anlatılama sürecinde sonun bittiği somut bir ürün ortaya koymuşlardır. Söz konusu anlatısal makroyapı ile hiç bitmeyen, birbirine benzemeyen, sonsuz sayıda, sonu olmayan üstanlatı yaratma makinesi üretilmiş olur.

3.1.3. Öyküleme

İnceleme nesnesi olarak “yazın alanında bulunan anlatsal söylem[i]” ele aldığını belirten Genette (1972:72), bu nesnenin “hikâye”, “anlatı” ve “öyküleme” olmak üzere üç adet boyutu olduğunu belirtir. Bunlardan hikâye gösterilen, anlatı gösterenken öyküleme ise düşünsel evrendeki hikâye ile gerçek evrendeki anlatı arasında bağ kuran “anlatsal üretici eylemdir” (Genette, 1972:72).

Klasik anlatılarda öyküleme okuru pasif bir konumda bırakırken etkileşimli dijital anlatılarda bu etkinliğin önemli bir kısmı okur tarafından gerçekleştirilir. Geleneksel yaklaşımda anlatsallık “okuru ona bir öykü anlatmak için elinden tutar[ken]” dijital anlatılara eklenen etkileşim boyutu “bu eli anlatı sürecine müdahil olabilmesi için okura verir” (Bouchardon, 2005:24). Dolayısıyla Genette’in zaman, ses ve kiplik başlıkları altında incelediği anlatı söz konusu etkileşim etkinliği çerçevesinden dijital bağlamda yeniden değerlendirilmelidir.

3.1.3.1. Zaman

Genette’e (1968:27) göre “anlatı iki kez zamansallık gösteren ardışık bir yapıdır”. Bu iki zamansallığın birincisi hikâyenin zamanı iken ikincisi anlatının zamanıdır ve anlatı Genette’in yaklaşımında bu iki zamansallık arasındaki ilişki üzerinden anlamlandırılmaya çalışılır. Dijital bağlam ise bu ilişkinin yönünü değiştirir ya da onu tamamen ortadan kaldırmaya çalışır.

3.1.3.1.1. Düzen

Genette’in (1968) iki zamansallık arasındaki ilişkiyi açıklamaya çalıştığı başlıklardan biri düzendir. Burada düşünsel evrendeki hikâyenin doğrusal akışının anlatsal düzlemde nasıl düzenlenerek aktarıldığı önem kazanmaktadır. Dijital anlatılarda ise zamansal boyut “uzamzamansal” boyuta “kronolojiye” dönüştürülürken “bazı etkileşimli yazınsal anlatılarda, kullanıcı hikâyenin zamanı üzerinde işleme etkinliği gerçekleştirebilir. Anlatının düzeni üzerinde geri gelişler ve ileri gidişler ile oynayabilmektedir” (Bouchardon, 2009:63).

Bu bağlamda *Bir İnsan Yaratmak* isimli etkileşimli dijital anlatı irdelenerek önemli veriler elde edilebilir. Söz konusu çalışmada Genette’in dediği gibi iki farklı zamansallık boyutu bulunmamaktadır. Burada okura düşünsel evrende var olan herhangi bir hikâye aktarılmadığı için iki farklı zamansallık arasındaki oyunu ilişkidenden bahsedilmesi olanaklı değildir. *Bir İnsan Yaratmak*’ta gösteren ve gösterilen okur tarafından üretilen bir süreçürün olarak ortaya çıkmaktadır. Buradaki zamansallık en son aşamasında uzamzamansal boyuta yani “kartografiye” (Clément, 2003) dönüşmüştür.

Bu etkileşimli dijital anlatıda okurun önünde yirmi dört adet hikâye parçacığı bulunan bir seçim makinesi vardır. Yazar ve tasarımcı okurları için zamanı olan bir hikâye değil kartografik bir sunum ekranı üzerinde sergilenen bir anlatı olasılıkları makinesi yazıp tasarlamışlardır. Bu makine tasarımı söz konusu yapısı ile okuru yazar konumuna yükseltmiştir. Hiçbir zaman ne ilk ne de son olacak olan kendi anlatısal deneyimini oluşturacağı bu etkinlikte okur, söz konusu seçenekler arasında o anki okuma stratejisine göre bir seçim yapacak ve bu deneyim boyunca bir anlatı oluşturacaktır.

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

Görsel 71: *Bir İnsan Yaratmak* dijital anlatısı ekran resmi

Diğer taraftan bu anlatı okurun girdilerini de kabul etmektedir. Böylece kartografik anlatısal makroyapı ile belirli bir hikâye sunmayarak Genette’in birinci düzeyde zamansallığını yok eden düzenek bu özelliği ile ikinci düzeyde zamansallık boyutunu da tamamen okurun inisiyatifine bırakmaktadır. Okur geçici gözlemlenebilir anlatının belirlediği bölüme sınırsız sayıda dilsel unsur girebilir. Böylece bu anlatı üzerinden birkaç saniye ile birkaç hafta ya da ay arasında bir genişlikte zamansallık elde edilebilir. Bu bağlamda okurun kartografik yapı üzerinden yalnızca birini seçip oluştur butonuna basmasıyla bu düzenekten birkaç saniyelik bir anlatı deneyimi elde edilebilirken diğer taraftan onun anlatıya veriler girerek kendi anlatısını yazma

sürecinde bu süre haftalara ve hatta aylara yayılabilir.

Düzen fikrinin sorgulandığı ve bu kurgunun okura bırakıldığı bir diğer metin *SÖZEL – Soru 47* isimli etkileşimli dijital anlatıdır. Bu anlatı, Bootz'un (2006) “dar okuma” dediği klasik okuma şekli ile okunduğunda okura ilk bakışta dört adet seçenek sunulduğu görülür. Oysa bu dört seçenek okurun farklı kombinasyonel şekiller ile ve derin yapıyı kavrayabilmek için gerçekleştireceği geri dönüşler ve yeniden okumalar ile sınırsız sayıya ulaşabilir. Bu bağlamda buradaki okuma etkinliği ile anlatının üreteceği anlam dilsel gösterge sistemlerinin işaret ettiği ötesine taşınır. Okur okuma etkinliğine istediği seçenekten başlayabilir. Buradaki düzeneği kendi bilgi, görgü ve tecrübeleri ışığında düzenleyebilir. Derin yapıyı dilselliğin ötesinde anlayabilmek için sınırsız ve sonsuz bir döngünün içinde görsel ve düzeneksel bir derin okuma sürecine girebilir.

3.1.3.1.2. Süre

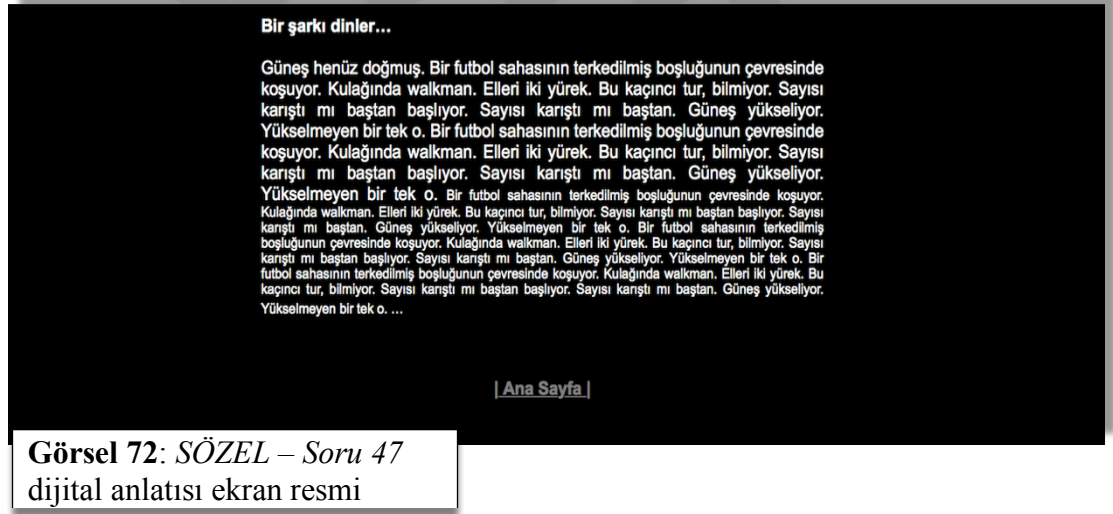
Süre elinizdeki çalışmanın bütüncesinde ele alınan etkileşimli dijital anlatıların sorguladığı ve sınırlarını aşmaya çalıştığı bir diğer anlatsal unsurdur. Etkileşim boyutu ile okura verilen “öyküleme” ya da “anlatsal üretici eylem” (Genette, 1972:72) sorumluluğu sınırsız bir okuma ya da okuma-yazım etkinliğine dönüşür. Bu çerçevede okurun etkinliği asla sınırlandırılmaz. “Her kurmacada kapanış şüphelidir [...] 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 sürekli değişir. Anlatıyı bu zamansal boyut üzerinden Genette'in çerçevesinden açıklamak anlamsız ve yararsızdır. Kimi okur anlatıyı klasik bir metin gibi algılayıp tüm parçacıkları tek tek okuyarak onlardan bir anlam çıkarmaya çalışırken kimi okur bunun dilsel yönden hiçbir şey ifade etmediğini düşünerek onun 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 süreçtir. Dolayısıyla bu süreç herhangi bir süre ile sınırlandırılmaz.

3.1.3.1.3. Sıklık

Genette (1972:145) sıklığı “anlatı ve hikâye arasındaki sıklık (daha basit bir ifadeyle tekrarlama)” olarak tanımlarken tekli ve yinelemeli olarak iki tür sözcelemenin varlığından bahseder. Söz konusu tekrarlar ve yinelemeli sözcelemeler dijital anlatılısallığın değişik düzlemlerinde farklı boyutlarda işlenmektedir.

Anlatıda tekrar olgusunun *SÖZEL – Soru 47* isimi çalışmada belirgin bir şekilde işlendiği gözlemlenir. Anlatı dilsel düzlemde üç farklı izlek üzerinden sürekli en başa dönen ve kendini tekrarlayan bir hikâye aktarır. Gülsoy tarafından hikâye içinde hep aynı hikâye üretilerek ve tekrarlanarak sonsuz bir anlatı kurgusu yaratılır. Birkaç kez tekrarlanan bu döngünün anlatının en sonuna konan üç nokta ile hiç bitmediği aktarılır.



Dolayısıyla Gülsoy metninde aktarılmak istenen burada sunulan küçük hikâye ya da olay örgüsü değil onlar aracılığıyla gösterilmeye çalışılan yapıdır. Burada bir anlatım etkinliğinden çok bir deneme, bir gösterim ve bir kanıtlama etkinliği söz konusudur. Kısıtlı sözcüklerle yazılan bu mikro anlatılar geleneksel yazında üretilmiş makro anlatıların indirgenmiş göstereni gibidir. Bunlar metinlerarası bağlamda sürekli birbirini tekrar eden anlatısal sistemi ortaya koymaya çalışır. Anlatının derin anlamsal düzleminde Barthes’ın (1984) “metinlerarasılık” yaklaşımı bu aktarımda somutlaştırılmış gibidir.

Dilsel düzlemde yakalanan bu izlenim dijital anlatisallığın görsel unsurları aracılığıyla da desteklenir. Büyük başlayan yazı karakterlerinin hikâye kendini tekrar ettikçe küçülmesi ve en sonunda üç noktaya ve karanlığa dönüşmesi dilsel boyuttaki tekrarın görsel boyutta da desteklenmesini olanaklı kılmıştır. Toposu sorgulayan bu anlatisal düzeneğin gizli izleğinin ‘anlatisal/metinlerarası tekrar’ olduğu düşünüldüğünde dijitalliğin verdiği olanaklar ile bunun hem dilsel hem de görsel düzlemlerde kanıtlandığı görülür. Anlatıda elde edilen bu kaligrafik özellik ile sözcükler arasındaki gösteren gösterilen ilişkisi elimine edildiği ve onların birer görsel göstergeye dönüştürüldüğü görülür. Bu anlamda Jeanneret’nin (2011:150) “[dilsel] yazı olanaklarının bilgisayarimsal ağ üzerinde bulunan tek ifade aracı olmadığı” gerçeği de desteklenmiş olur. Bu yaklaşım Bootz’un (2008:107) bilgisayarimsal düzeneğin “evrensel metin seviyesinde tüm alt eklemlemeleri yok ettiği” görüşünü de desteklemektedir. Bu bağlamda metin artık sabit gösterenlerden oluşmamaktadır. Kelimeler dilsel düzlemin ötesinde işlevselliklere açılmış ve farklı gösterge sistemlerine dönüşerek anlamsallaşmışlardır.

Söz konusu etkileşimli dijital anlatılarda ‘tekrar’ dilsel ve görsel düzlemin ötesinde de işlenir. Buradaki tekrar dijital anlatisal düzeneğin okurun işleme etkinliği ile gerçekleştirdiği okuma süreciyle yakalanır. Düzenek okuru verili seçeneklerden herhangi birinden başlayarak giriştiği okuma etkinliğinde etkileşimli dijital anlatıyı anlamlandırabilmesi için yeniden aynı seçeneklere dönmeye ve onları tekrar tekrar okumaya (derin okuma) sevk eder. Anlatının tasarım aşamasında yazar ve tasarımcı tarafından planlanıp programlanan bu yapısı dilsel ve görsel gösterge sistemlerinin düzenek üzerinden de desteklendiğini gösterir. Dolayısıyla çalışma boyunca verili ekran resimlerinden yapılacak bir çıkarsama ile ilk bakışta basılı taşıyıcı üzerinde de gerçekleştirilebileceği düşünülen bu çalışmanın söz konusu düzenek aracılığıyla kazandığı anlam ile klasik anlatıdan nasıl ayrıldığı ortaya konmuş olur. Bu çalışmaların deneysel boyutu göz önüne alınarak, bunlar yalnızca yeni bir anlatı sisteminin gösterimi olarak düşünülmelidir. *Bir İnsan Yaratmak* gibi çalışmalar ile bu deneyimin nerelere varabileceği düşünüldüğünde basılı taşıyıcı düzenek ile dijital anlatisal düzenek arasındaki fark ve bunların sunduğu anlatı olanaklarının ne derece farklı sistemlere gönderme yaptığı daha kolay anlaşılır. Etkileşimli dijital anlatıların dilsel düzlemde bir anlatı üretmenin ötesinde yeni anlatisal bir sistem tarafından geleneksel ve dijital tüm yazınsallığı ve anlatisallığı sorgulayan ve bunu bünyesine kattığı tüm gösterge sistemleri ve medyaları işlerliğe koyarak gerçekleştiren, içinde okur/kullanıcının jestlerinin birer göstergeye dönüştüğü yeni bir anlatı olasılıkları düzeneği oldukları ortaya çıkar.

3.1.3.2. Ses

Ses anlatıda kimin konuştuğu ile ilgilidir. Etkileşimli dijital anlatılar Genette'in anlatı = hikâye + öyküleme formülüne etkileşimi de eklemektedir. Bu bağlamda etkileşim okur tarafından gerçekleştirildiği için dijital anlatılarda ses daha çok anlatıda kimin konuştuğunun okur tarafından nasıl seçildiği ile ilgilidir.

Elinizdeki çalışmadaki deneysel dijital anlatılarda ses üzerine farklı eğilimlerin olduğu görülür. *Yazı Çölü*'nde konuşan kişi ilk cümleden itibaren anlatının kendisi, anlatısallık, yazınsallık kavramı yani yazı çölü izleğidir. Burada yazı canlanmış okurunu dijital taşıyıcı düzeneğin olanaklarıyla yeni bir okuma ve sorgulama deneyiminin oynusuluğuna sürüklüyor gibidir.

İçboşluk'ta geleneksel yaklaşımlarda tanrısal anlatıcı denilebilecek bir ses karanlığın ortasından okura sesleniyor gibidir. Karanlığın içinden gelen ses belirli bir düzen olmadan okura bir şeyler fısıldamaktadır. Bu fısıldayışlar bazen yazarın, bazen tanrısal anlatıcının bazen de okurun kendi iç boşluğunun seslerinin yansımalarına dönüşmektedir. Anlatıda kurgulanan dilsel düzlem ve dijital anlatısal düzenek okurda sesin belirsiz bir kaynaktan geldiği hissini uyandırır. Okur şizofrenik, yersiz yurtsuz bir yönelim ile karşı karşıya kalmıştır. Bu ses dijital anlatının heryerdeliğinde ve herzamandalığında hapsolmuştur.

Bir Resimde ilerlemek Sana Doğru'da sevdiğine resmiyle seslenen bir ressam konuşurken, *Bir İnsan Yaratmak*'ta konuşan yalnızca ve yalnızca okurdur. Yazar ve tasarımcı tarafından sıralanan metinlerarası evrene ait sözceler okurun oluşturduğu geçici gözlemlenebilir üstanlatıda anlam bulur. Burada seçimleriyle ve yazısıyla konuşan okur ya da onun kurguladığı anlatıcı seviyedir.

3.1.3.3. Kiplik

Ses anlatıda kimin konuştuğu ile ilgiliyken kiplik anlatının nasıl aktarıldığı ile ilgilidir. Bu noktada anlatıyı aktaranın hikâye ile olan bağlantısı ve ona bakış açısı önem kazanmaktadır. 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 şekillendirildiği gözlemlenir.

Bu konunun da yine en önemli örneđi *Bir İnsan Yaratmak* isimli çalışmadır. Burada söz konusu anlatıdaki dijital anlatısal düzeneđin Türk yazınında üretilmiş en uç örneklerden biri olması önemlidir. *Bir İnsan Yaratmak* yazınsallığı her seviyede sorgulayabilen ve onun en temel yapı taşlarını yapıbozuma uğratan ya da başka işlev ve anlamlara taşıyan bir çalışmadır. Tamamen geleneksel yazın düşünülerek, onun ürettiđi kavramlardan yararlanılarak onları, dolayısıyla yazınsallığı ve kendini sorgulama amaçlı kurgulanan bu düzenek alaycı bir şekilde basılı taşıyıcı üzerinde üretilen öncellerine de en uzak olan çalışmadır.

Bir İnsan Yaratmak'ta kiplik tamamen okurun inisiyatifine bırakılmıştır. Okur verili sözce öbeklerinden istediđini seçecek, onlar ile istediđi gibi oynayacak, onların öznesini, nesnesini zamanını deđiştirecek ve onlara istediđi bakış açısıyla yön verebilecektir. Bu anlamda yazarın tüm sorumluluđunu tam anlamıyla üzerinde taşıyacak olan okur gösterenin dilbilimsel anlamda gösterilene işaret etmediđi bu anlatısal makroyapı üzerinde kendi bakış açısını ve kendi gösterenini üretecektir.

SONUÇ

Ana hatlarıyla üç bölüme ayrılan *Dijitalleşen Anlatı: Türk Dijital Yazından Karşılaştırmalı Bir Okuma* isimli bu çalışmanın her bir bölümünde dijital yazın üzerine yapılan çalışmaların henüz deneysel bir aşamada olduğu vurgusu öne çıkmaktadır. Bu durum yeni oluşturulmaya çalışılan dijital disiplin içinde üretilen hem teorik araştırmaların hem de sanatsal ürün oluşturma denemelerinin günümüzde bir kanon oluşturacak gelişme ve birikime ulaşamadığını göstermektedir. Dolayısıyla genel olarak dijital yazın üzerine ve tek tek etkileşimli dijital anlatılar üzerine kesin bir şekilde belirleyici ve sınırlayıcı reçeteler yazılamayacağı görülmektedir.

Alanda yapılan teorik ve pratik çalışmaların deneysel boyutta olması bu araştırmaların belirli bir sınıflandırmaya tabi tutulamayacağını ortaya koymaktadır. Dolayısıyla ne dijital yazının ortaya konmaya çalışıldığı birinci bölümde ne etkileşimli dijital anlatıların ne olup ne olmadığının tespit edilmeye çalışıldığı ikinci bölümde ne de Türk dijital yazın çalışmalarının karşılaştırmalı olarak incelenerek dünya dijital yazınına paralellik gösterdiğinin kanıtlanmaya çalışıldığı üçüncü bölümde birbiri ile tamamen ortak özellikler gösteren ürünlerin gösterilemediği dikkatlerden kaçmamaktadır.

Diğer taraftan söz konusu çalışmaların genel anlamda yazınsal araştırmaları ve dijital yazın olanaklarını sorgulayıcı ve geliştirici bir yaklaşım olarak ortaya konduğu görülmektedir. Dolayısıyla deneysel bir yaklaşımla üretilen ve her biri yazınsallığı ve dijital yazın olanaklarını farklı boyutlarda sorgulamaya girişen etkileşimli dijital anlatıların her birinde yazınsallığa ve anlatisallığa ait önemli özelliklerin değişik seviyelerde ve oranlarda bulunduğu anlaşılmaktadır.

Bu noktada elinizdeki araştırmada genel olarak Genette'in anlatıbilimsel bakış açısına yaslanmaya çalışılan inceleme yöntemi ile ele alınarak irdelenen tüm etkileşimli dijital anlatıların bir şekilde anlatisallığı ve yazınsallığı dijital bir yaklaşımla benimseyerek bünyesine kattığı ortaya konulmaktadır. Diğer bir ifadeyle uzlaşımları yeni oluşturulmaya çalışılan dijital alanda üretilen deneysel çalışmaların geleneksel ya da klasik diyebileceğimiz yazınsal alanda üretilen sanatsal ürünlerden daha az bir anlatisallık ve yazınsallık üretmediği görülmektedir.

Çalışmada irdelenen etkileşimli dijital anlatıların, ortaya konulan inceleme yöntemine ait geleneksel yaklaşımlarda anlatisal bir özellik olarak öne sürülen alt başlıkların her birinde örneklendirilememesi söz konusu etkileşimli anlatıların anlatisallığı ve/veya yazınsallığı üzerinde değil genel olarak anlatisallık ve yazınsallık kavramları üzerinde birtakım sorunlar bulunduğunu göstermektedir. Bu sorunlar bir

taraftan binlerce yıldır devam eden yazınsal tartışmanın bitmeyişinde kendini gösterirken diğer taraftan yine Genette'in ortaya attığı "belirleyici" ve "durumsal rejim" tartışmaları üzerinden de açıkça görülmektedir. Nitekim hem tek olma hem de evrensel olma iddiasıyla ortaya çıkışın ürettiği sorunlu yapı yazınsallığın tek bir potada eritilebilmesini olanaklı kılmamaktadır.

Çalışma boyunca dikkatlerden kaçmayan bir diğer eğilim ise araştırmanın bütüncesini oluşturan eserlerin incelenmesinde ve araştırma boyunca ortaya atılan yeni kavramların somutlaştırılmasında geleneksel yazınsallığa daha çok yaklaşan eserler seçilmesi ve/veya basılı taşıyıcı düzenek üzerinde üretilmiş kombinasyonel ve hipermetinsel (bilgisayimsal alana yakın) eserlerden yararlanılmasıdır. Söz konusu bu eğilimin en temel amaçlarından biri insan doğasına ait yetenekler ile ulaşılamayan dijital yazım olanaklarının yani dijital anlatısal makroyapıların derin yapısını somut bir şekilde serimleyebilmektir. Bu noktada dijital yazınsal alanda ortaya atılan kavramları basılı taşıyıcılar üzerinde üretilmiş kombinasyonel ve hipermetinsel örnekler ile benzeşim ilişkisi kurularak açıklamanın neredeyse bir zorunluluğa dönüştüğü görülmektedir. Bu yaklaşımın dijital alan çalışanlarının hemen hemen tümünde görülmesi söz konusu zorunluluğun ne boyutta olduğunu ortaya koymaktadır.

Etkileşimli dijital anlatıların açıklanmasında örnek olarak seçilen dijital öncesi kombinasyonel ve hipermetinsel çalışmaların sunulması aynı zamanda dijital yazının geleneksel yazın çalışmaları ile arasında bir köprü oluşturulması eğilimi tarafından da desteklendiği görülmektedir. Dijital alanda üretilen çalışmaların geleneksel yazın çalışmalarını sorgulayarak onları etkilediği gibi, geleneksel yazın alanında ya da basılı taşıyıcı düzenek üzerinde üretilen çalışmaların da bilgisayarimsal yazım olanaklarını, onların etkilerini dijital yazınsal olanaklar tam anlamıyla geliştirilmeden önce sorgulamaya başladıkları görülür. Dolayısıyla elinizdeki çalışma boyunca da sürdürülen bu eğilimin dijital ve yazınsal arasında doğal şartlar altında başlamış olan söz konusu diyalektiğin tespiti ve devam ettirilmesinden öte bir şey olmadığı dikkate alınmalıdır.

Bu çerçevede Türkiye'de 2000'li yılların başında üretilmiş olan etkileşimli dijital anlatıların yukarıda kısaca açıklanan yaklaşım çerçevesinde üretildikleri gözlerden kaçmamaktadır. Gülsoy'un basılı taşıyıcı düzenek üzerinde girdiği yazınsal sorgulayıcı yaklaşımın ve bu çerçevede üretilen deneysel çalışmalarının daha sonra dijital taşıyıcı düzenek üzerinde bir ileriki aşamaya taşınması ile söz konusu gelişim, değişim ve dönüşümün tek bir yazar örneği üzerinden görülebilmesini olanaklı kılmıştır. Çalışma boyunca eserlerine sıkça başvuru OULIPO

yazarlarından Queneau gibi (deneysel) yazınsal kültür içinde kendini geliştiren bir yazar olarak Gülsoy'un dijital olanaklar ile tanışıklığının arifesinde yazının sınırlarını zorlamaya başlaması ve dijital yazım olanaklarının gelişimi ile eşsüremlilik olarak söz konusu sorgulamayı (dijital yazarlığı makine ve alan uzmanları [Şengün] ile paylaşarak) taçlandırması, onun çalışmalarının dijital yazınsal alanın anlaşılması ve geliştirilmesinde önemli bir nirengi noktası olarak öne çıkmasını sağlamaktadır.

Türkiye'de deneysel yazının önemli isimlerinden olan Murat Gülsoy'un, yazı, yazın ve bunlarla birlikte gelen diğer kavramları irdelemeye çalışan, onların sınırlarını zorlayan, onları farklı gösterge sistemleri ve medyalar ile zenginleştiren, çeşitli taşıyıcı düzenekler üzerinde sergileyen onlarca esere imza attığı görülmektedir. Başlangıçta basılı taşıyıcı hedef alınarak üretilen bu tip sorgulayıcı yazınsal çalışmalarda, Aristo'dan miras alınan hikâye, kişi, olay örgüsü, yer, zaman, öyküleme gibi kavramlar bir kenara bırakılmaya çalışılarak daha çok yazını yorumsal üstmetinsellik bağlamında irdeleyen (yazınsallıktan bilimselliğe yaklaşan) anlatılar üretildiği gözlerden kaçmamaktadır. Gülsoy'un deneysel bağlamda yarattığı eserleri anlam üretmekten çok biçim üzerinde oyunlar oynanan, sanatın, bilimin ve yorumun iç içe geçtiği çalışmalara dönüştüğü görülür. Bunlarla da yetinmeyen Gülsoy bazı eserlerini doğrudan dijital anlatısal düzenek üzerinde üretmeyi ve bu düzenek üzerinde yayınlamayı seçmiştir. Böylece yazılı basın evrenine ait anlatıların dijital evrende yeniden vücut bulması olanaklı kılınarak onlara yeni bir evrenin penceresinden bakılabilmeyen kapıları aralanmıştır.

Ancak söz konusu çalışmaların belirli bir kesim dışında çok fazla kişinin ilgisini çekmediği dikkatlerden kaçmamaktadır. Bugün Türk dijital yazınına ait eserlerin ve onlara ait yanmetinsel unsurların birçoğunun ulaşılamaz bir durumda oldukları açıktır. Bu durumun nedenleri arasında söz konusu çalışmaların yapıldığı dönemde Türkiye'de (aynı zamanda teknolojik olan) bu gelişmelere toplumun önemli bir kesiminin hazır olmayışı, bu tür çalışmaların yazınsal boyutunun algılanmaması, onun tanıtılması için yeterli birikimi üretebilecek bir akademik yapının daha henüz gelişmemiş olması, zamanın sosyokültürel ekonomik altyapısının basılı yayım araçları dışındaki alanlara önem göstermemesi, Gülsoy tarafından başlatılan bu çalışmaları genişletecek ve farklı mecralara taşıyacak istekli (hem yazınsal hem de dijital alanda bilgi ve beceriye sahip olan) sanatçı ve akademisyenlerin bulunmaması vb. nedenler sıralanabilir.

Tüm bu olumsuzluklara rağmen Türk dijital yazınında üretilmiş olan etkileşimli dijital anlatıların Türkiye'de önemli bir eşğin geçilmesini sağladıkları açık bir şekilde görülmektedir. Dijital yazın alanında üretilen bu çalışmalar ile 2000'li

yıllarda Türkiye’de dünya çapında dijital anlatılar üretildiği ortaya konulmaktadır. WEB’in dünya üzerinde henüz yeni gelişmeye başladığı o yıllarda dijital yazınsal sorgulamaların Kuzey ve Batı Avrupa ülkeleri, Kanada ve Amerika kıtalarında üretilen çalışmalar ile eşsüremlili ve eşdoğrultuda üretildiği gözlerden kaçmamaktadır. O yıllarda tüm altyapı ve üstyapı olanakları kullanılarak dünya ölçeğine uygun ürünler üretilmiş ve o doğrultuda bir düşünüş tarzı geliştirilmiş olması söz konusu yazınsal çalışmaların bu coğrafyada gerçekleştirilen ilerlemenin göstergesi olarak önem kazanmaktadır.

İki binli yılların ilk çeyreğinde global çerçevede iletişim formlarının tamamen değiştiği ve sürekli bir değişim halinde olduğu göz önünde bulundurulduğunda insanlığa ait sosyal yapının ve genel kültürel süreçlerin yalnızca basılı taşıyıcı düzenek üzerinde üretilen çalışmalar ile temsil edilemeyeceği ve bunlar aracılığıyla kavranılamayacağı açıkça görülmektedir. Günümüz iletişim teknolojisi eskinin farklı analog medyalarını tek bir bütünde birleştiren yeni formlar üretmektedir. Dolayısıyla yeni düzene ait yeni medyanın yeni iletişim formları, insanlık arenasına yalnızca dilsel unsurlar ile bezeli basılı taşıyıcı düzenek üzerinden değil, farklı medyaların birleşimini, farklı gösterge sistemlerinin ortaklığını ve bu gösterge sistemleri ve medyalar arasındaki sınırların ve işlevselliklerin birbirine doğru kayışlarını olumlayan dijital taşıyıcı düzenek üzerinden seslenmeyi seçtiği gözlemlenmektedir.

Çalışmada ele alınarak irdelenen tüm etkileşimli anlatı örneklerinde açıkça görüldüğü üzere günümüzde kendini empoze etmeye çalışan sosyokültürel ekonomik yapı yeni medyanın, onun sunduğu yeni sanatsallığın ve yeni dijital radikal yazınsallığın geleneksel dilbilgisel gösterge sistemini kültürün iletiminde ayrıcalıklı tek aktarım aracı olmaktan çıkardığı açıktır. Bugün dijital olanaklar eskinin geleneksel medyalarının her birini tek bir bütünde her boyutuyla bir diğeriyle birlikte sergileyebilmekte, bir medyayı diğeriye dönüştürebilmekte, birinin özelliklerini bir diğeri için kullanabilmektedir. Diğer bir ifadeyle söz konusu dijital olanaklar dilsel gösterge sistemlerinin estetik yönünü ortaya koyup onları görsel gösterge sistemlerine dönüştürmekte; onların akışkan, sabitlenemez göstergelere evrilmelerine neden olmaktadır.

Yapılan çalışmalar sonucunda elde edilen tüm veriler gösteriyor ki dijital çağ yazınsallığı yeni bağlamında yeniden sorgulamakta ve onu farklı düzlemlerde test etme olanağı yaratmaktadır. Söz konusu sorgulamanın genel anlamda yazınsallık üzerine olduğu kadar dijital yazım olanakları üzerinde de gerçekleştiği unutulmamalıdır. Bugün başlatılan bu sorgulamaların yeni medya üzerinde gerçekleştirilecek geleceğin yeni radikal yazınsallığının ve/veya sanatsallığının

uzlaşımını yeniden belirleyecek olan diyalektiğin tetikleyicisi olacağı açıktır.

Türk dijital yazını açısından bu arenada varlık gösterebilmek ve kendi kültürel birikimini yeni medya üzerinde sunarak yeniden oluşturulmaya çalışılan global köyde kendine bir yer edinebilmenin önem arz ettiği düşünülmektedir. Aksi takdirde kültür emperyalizminin boyunduruğu altında yalnızca ötekinin (Batı) üretimi üzerinden düşünmek zorunda kalınması kaçınılmaz olacaktır.

Çalışmanın sonucunda son söz olarak dijital alanda yapılan çalışmaların analog çalışmalara bir son verme doğrultusunda üretilmediğinin altının çizilmesi gerekmektedir. Hem bazı dijital alan çalışanları hem de birtakım geleneksel yazın çalışanlarınca zaman zaman ifade edilen bu tür söylemlerin oluşturulmaya çalışılan dijital yazınsal kanonda herhangi bir karşılığı bulunmamaktadır. Bugün dijital yazın araştırmacılarının çoğunun bir ağızdan düz yazının şiiri, sinemanın tiyatroyu yok etmediği gibi dijital yazın olanaklarının da geleneksel yazını yok etmek gibi bir niyeti olmadığını vurguladıkları görülmektedir. Söz konusu çalışmalar yalnızca gelenekseli sorgulayan, onu geliştiren, sınırlarını genişleten ve hatta onun uzanımı olan bir alan olarak görülmelidir. Dijitalin geleneksel yazın çalışmalarına ket vurduğu düşüncesinin aksine onun en önemli amaçlarından birinin yazınsallığı basılı taşıyıcı düzeneğin boyunduruğundan kurtararak ona yeni bir akışkanlık kazandırmak olduğu unutulmamalıdır.

KAYNAKÇA

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore.
- Apollinaire, G. (2013). *Calligrammes*, GF Flammarion, Paris.
- Archibald, S et Gervais, B. (2006). “Le Récit en Jeu : Narrativité et Interactivité”, *Protée*, vol. 34, no : 2-3, pp.27-39.
- Aristote. (1990). *Poïétique*, Livres des Poches, Paris.
- Bachimont, B. (2007). *Ingénieries des connaissances et des contenus. Le numérique entre ontologies et documents*, Hermès, Paris.
- Bachimont, B. (2010). *Le sens de la technique : le numérique et le calcul*, Les Belles Lettres, Paris.
- Bakhtin, M. (1970) *La Poétique de Dostoïevski*, Seuil, Paris.
- Balpe, J.P. (1997). *Une Ecriture Si Technique*, <http://hypermedia.univ-paris8.fr/Jean-Pierre/articles/Ecriture.html>, 01 Eylül 2016.
- Balpe, J.P. (2005). *Interactions Artistiques Numériques*, (Çevrimiçi). http://transitoireobs.free.fr/to/article.php3?id_article=49, 01 Eylül 2016.
- Barros, M et Balpe, J.P. (2006). *L'Art a-t-il Besoin du Numérique ?*, *actes du Colloque de Cerisy*, Lavoisier, Paris.
- Barthes, R. (1970). *S/Z*, Seuil, Paris.
- Barthes, R. (1974). “Théorie du Texte”, *Encyclopedia Universalis*, (Çevrimiçi) <http://www.universalis.fr/encyclopedie/theorie-du-texte/>, 01 Eylül 2016.
- Barthes, R. (1984). “La mort de l’Auteur”, *Le Bruissement de la langue : Essais critiques IV*. Seuil, Paris.
- Baudot, J. (1964). *La Machine à Ecrire, Mis en Marche et Programme*, Edition du Jour, Montréal.
- Bell, A. ... (2010). “A (S)creed for Digital Fiction”, *The Electronic Book Review*, (Çevrimiçi), <http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/DFINative>, 01 Eylül 2016.
- Bell, A., Ensslin, and A., Rustad, H. (2013). *Analyzing Digital Fiction*, Routledge, London.
- Bolter, J.D. (1999). *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*, Lawrence Erlburn, Fairlawn.
- Bootz, P et Frémiot, M. (2009). “Passage, Poème Numérique, Eléments d’Esthétique et d’Analyse”, *Les Cahiers du MIM*, no :3.

- Bootz, P. (2001). "Formalisation d'un modèle fonctionnelle de communication à l'aide des technologies numériques appliqué à la création poétique", L'université de Paris 8, Yayınlanmamış Doktora Tezi.
- Bootz, P. (2005). "Lecteur, Mon Aveugle" (Çevrimiçi) http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/file/index/docid/236298/filename/lecteur_mon_aveugle.pdf, 01 Eylül 2016.
- Bootz, P. (2006a). "Les Basiques : La littérature numérique", *Les Basiques*, (Çevrimiçi), <http://www.olats.org/livresetudes/basiques/literaturenumerique/basiquesLN.php>, 01 Eylül 2016.
- Bootz, P. (2006b). "Vers de Nouvelles Formes en Poésie Numérique Programmée", *Littérature Numérique en Europe : Est de l'Art, Revu des Littératures de l'Union Européenne V*, (Çevrimiçi), http://www.rilune.org/images/mono5/4_bootz.pdf, 01 Eylül 2016.
- Bootz, P. (2008). "Poésie Numérique : la Littérature Depasse-t-Elle le Texte ?", *E-Formes, Ecritures Visuelles Sur Supports Numériques*, Alexandra Saemmer et Monique Maza M, (ed.), L'Université De Sainte Etienne, Sainte Etienne, pp.105-115.
- Bootz, P. (2011). "Poésie Numérique : Enjeu de Lecture, Lecture en Jeu ; Etudes de Cas", Monique Maza et Alexandra Saemmer, (ed.), *E-Formes 2, Au Risque du Jeu*, L'Université De Sainte Etienne, Sainte Etienne, pp.177-191.
- Bootz, P. (2015). "Haut Lieu de l'Ouvre au lieu de l'Ouvre" Alexandra Saemmer Sophie Lavaud-Forest (ed.), *E formes 3, Les frontières de l'Ouvre Numérique*, L'Université De Sainte Etienne, Sainte Etienne, pp.107-115.
- Borges, J.L. (1965). *Fictions*, Gallimard, Paris.
- Borges, J.L. (1978). *Le Livre de Sable*, Gallimard, Paris.
- Bouchardon, S. (2005a). "Le récit littéraire interactif : Narrativité et interactivité", L'Université de Technologie de Compiègne, Yayınlanmamış Doktora Tezi.
- Bouchardon, S. (2005b). "Récits Interactifs : Expériences Littéraires aux Frontières" *Création Numérique, Ecritures Expériences Interactives*, (ed.), Sylvie Leleu-Merviel, Lavoisier, Paris.
- Bouchardon, S. (2007). "L'écriture interactive : une rhétorique de la manipulation", *H2PTM'07*, Hermès, Paris, pp.155-170.
- Bouchardon, S. (2008). "Le Récit Littéraire Interactif : Une Esthétique de la Matérialité", *E-Formes, Ecritures Visuelles Sur Supports Numériques*, (ed.),

- Alexandra Saemmer et Monique Maza, L'Université De Sainte Etienne, pp.135-143.
- Bouchardon, S. (2009). *Littérature numérique : le récit interactif*, Hermès, Paris.
- Bouchardon, S. (2011a). "Des figures de manipulation dans la création numérique" *Protée* volume 39 numéro1, Chicoutimi : Université du Québec, pp.37-46.
- Bouchardon, S. (2011b). "Ludicité et Lucidité dans les 12 travaux de l'internaute", Alexandra Saemmer et Monique Maza, (ed.), *E Formes 2*, L'Université de Sainte – Etienne, pp.121-128.
- Bouchardon, S. (2012). "Du récit hypertextuel au récit interactif", *Revue de la Bibliothèque Nationale de France*, No :42, Aralık 2012, ss13- 20.
- Bouchardon, S. (2014). *La valeur heuristique de la littérature numérique*, Hermann, Paris.
- Bouchardon, S. et Ghitalla, F. (2003) "Récit Interactif, sens et réflexivité", *Hypertextes Hypermédias : Créer du Sens à l'ère Numérique, H2PTM'03*, Hermes, Paris, pp.35-46.
- Bourassa, R. (2010). *Les fictions hypermédiatiques : mondes fictionnels et espaces ludiques - des arts de mémoire au cyberspace*, Le Quartanier, Montréal.
- Brecht, B. (1972). "L'Achat du Cuivre", *Ecrits sur le Théâtre*, l'Arche, vol :1, pp.477-625.
- Broudoux, E. (2006). "Littérature Numérique : Existence d'un Champ et Communication des Œuvres" M. de Barros et J.P. Balpe (ed.), *L'Art a-t-il Besoin du Numérique ?*, actes du Colloque de Cerisy, Lavoisier, Paris, pp.191-199.
- Broudoux, E. (2015). "Parergon et Technotexte, de l'œuvre au Document dans le Net-art" Alexandra Saemmer Sophie Lavaud-Forest (ed.), *E formes 3, Les frontières de l'Ouvre Numérique*, L'Université De Sainte Etienne, Sainte Etienne, pp.69-82.
- Bush, V. (1945). "As We May Think". *The Atlantic Monthly*, Temmuz 1945, (Çevrimiçi), <http://web.mit.edu/STS.035/www/PDFs/think.pdf>, 01 Eylül 2016.
- Calvino, I. (1981). *Si par une Nuit d'Hiver un Voyageur*, Seuil, Paris.
- Campaignolle-Catel, H. (2006). "Un Conte a Votre Façon de Queneau : Délinquance ou Insignifiance ?", *Revue d'Histoire Littéraire de la France*,

- 2006/1, vol.106, pp.133-156, (Çevrimiçi), <http://www.cairn.info/revue-d-histoire-litteraire-de-la-france-2006-1-page-133.htm>, 01 Eylül 2016.
- Clément, J. (1994). “Fiction Interactive et Modernité”, *Littérature, (Informatique et Littérature)*, no :96, pp.19-36.
- Clément, J. (2000). “Hypertextes et mondes fictionnels (ou l’avenir de la narration dans le cyberspace)”, *éc/artS*, sic_00000294, (Çevrimiçi), http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00000294, 01 Eylül 2016.
- Clément, J. (2002). De Quelques Fantômes de la Littérature Combinatoire, intervention au Colloque, Ecritures en ligne : pratiques et communautés, organisé par le CERCOR, Rennes 2, septembre 2002, (Çevrimiçi), <http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/fantomes.html>, 01 Eylül 2016.
- Clément, J. (2003). “Hypertexte et fiction : la question du lien”, *Hypertextes – espaces virtuels de lecture et d’écriture*, (Çevrimiçi), http://cv.uoc.edu/-04_999_u07/clement9.html, 01 Eylül 2016.
- Clément, J. (2007). “Une littérature problématique”, Bouchardon, S. (ed.) *Un laboratoire de Littérature – Littérature numérique et internet*, Centre George Pompidou, Paris.
- Clément, J. (2008). “Préface”, Alexandra Saemmer ve Monique Maza M. (ed.) *E-Formes, Ecritures Visuelles Sur Supports Numériques*, L’Université De Sainte Etienne, Sainte Etienne.
- Compagnon, A. (1998). *Le Démon de la théorie. Littérature et sens commun*, Seuil, Paris.
- Dall’ Armelina, L. (2008). “De Quelques E-Formes d’Ecriture”, Alexandra Saemmer ve Monique Maza M. (ed.), *E-Formes, Ecritures Visuelles Sur Supports Numériques*, L’Université De Sainte Etienne, Sainte Etienne, pp.17-34.
- Davollon, J. (2004). *Objet concret, objet scientifique, objet de recherche*, Hermès, Paris.
- Deleuze, G. et Guattari, F. (1980). *Capitalisme et Schizophrénie : Mille Plateau*, Minuit, Paris.
- Derrida, J. (1967). *De la Grammatologie*, Minuit, Paris.
- Derrida, J. (1978). *La Vérité en Peinture*, Flammarion, Paris.
- Di Rosario, G. (2011). “‘Trans-former’ la Poésie : Formes Emergentes de Poésie Numérique”, Monique Maza et Alexandra Saemmer, (ed), *E-Formes 2, Au Risque du Jeu*, L’Université De Sainte Etienne, Sainte Etienne, pp.95-108.

- Diderot, D. (1970). *Jacques le Fataliste et son Maître*, Flammarion, Paris.
- Domingués, D. (2001). "Art Interactif, Corps Couplé et Sentiment Post-biologique" François Soulages (ed), *Dialogues sur l'Art et la Technologie : Autor d'Edmond Couchot*, Harmattan, Paris.
- Eco, U. (2003). *L'œuvre Ouverte*, Points, Paris.
- Eco, U. (2012). *Anlatı Ormanlarında Altı Gezinti*, Çev. Kemal Atakay, Can, İstanbul.
- Eco, U. (2014). *Yorum ve Aşırı Yorum*. Çev. Kemal Atakay, Can, İstanbul.
- Fitzpatrick, Tony. (1999). "Social Policy for Cyborgs", *Body&Society* 5, pp.93-116.
- Fletcher, J. (2011). "...ha perdu la vue : Some reflections on the compositions of e-literature as à minor literature", *Journal of Writing in Creative Practice*, No :4, pp.53-63.
- Foucault, M. (1969). *L'archéologie du Savoir*, Gallimard, Paris.
- Foucault, M. (1994). "Qu'est-ce qu'un auteur ?", *Dites et Ecrites*, Gallimard Paris.
- Frazer, J.G. (2012). *The Golden Bough*, A Public Domain Book, (Adobe Digital Edition, EPUB)
- Freud, S. (1996). *Düşlerin Yorumu I*, Payel, İstanbul.
- Freud, S. (1996). *Düşlerin Yorumu II*, Payel, İstanbul.
- Gendolla, P. et Schafer J. (Ed). (2007). *The Aesthetic of Net Literature: Writing, Reading and playing in Programmable Media*, Transcript, Bielefeld.
- Genette, G. (1966). *Figures I*, Seuil, Paris.
- Genette, G. (1969). *Figures II*, Seuil, Paris.
- Genette, G. (1972). *Figures III*, Seuil, Paris.
- Genette, G. (1979). *Introduction à l'Architexte*, Seuil, Paris.
- Genette, G. (1982). *Palimpsestes, La Littérature au Second Degré*, Seuil, Paris.
- Genette, G. (1983). *Nouveau Discours du Récit*, Seuil, Paris.
- Genette, G. (1987). *Seuils*, Seuil, Paris.
- Genette, G. (2004a). *Fiction & Diction*, Seuil, Paris.
- Genette, G. (2004b) *Métalepse*, Seuil, Paris.
- Genette, G. (2007). *Discours du Récit*, Seuil, Paris.
- Genvo, S. (2011). "L'art du Game Design : Caractéristiques de l'Expression Videoludique", Monique Maza et Alexandra Saemmer, (ed), *E-Formes 2, Au Risque du Jeu*, L'Université De Sainte Etienne, Sainte Etienne, pp.29-39.
- Gourdeau, G. (1993). *Analyse du Discours Narratif*, Magnard, Paris.

- Guéneau, C. (2005). “L’interactivité : une Définition Introuvable” *Communication et Langages, L’Empreinte de la Technique dans le Livre*, no : 145, pp.117-119.
- Gülsoy, M. (2004). *Bu An’ı Daha Önce Yaşamıştım*, Can, İstanbul.
- Gülsoy, M. (2004). “Genleşen Kafka Metni”, *Bu An’ı Daha Önce Yaşamıştım*, Can, İstanbul.
- Gülsoy, M. (2012). “Genleşen Kafka Metni” *Tanrı Beni Görüyor Mu?*, Can, İstanbul.
- Gülsoy, M. (2012). “Yazı Çölü”, *Tanrı Beni Görüyor Mu?*, Can, İstanbul.
- Gülsoy, M. (2012). *Tanrı Beni Görüyor Mu?*, Can, İstanbul.
- Gülsoy, M. (ty). *Bir İnsan Yaratmak*. (Dijital kurgu: Sercan Şengün), (Çevrimiçi) <https://muratgulsoy.wordpress.com/hypertext/>, 01 Eylül 2015.
- Gülsoy, M. (ty). *Bir Resimde İlerlemek Sana Doğru*. (Dijital kurgu: Sercan Şengün), (Çevrimiçi) <https://muratgulsoy.wordpress.com/hypertext/>, 01 Eylül 2015.
- Gülsoy, M. (ty). *İçboşluk*. (Dijital kurgu: Sercan Şengün), (Çevrimiçi) <https://muratgulsoy.wordpress.com/hypertext/>, 01 Eylül 2015.
- Gülsoy, M. (ty). *Kelebeğin Belleği*. (Dijital kurgu: Sercan Şengün), (Çevrimiçi) <https://muratgulsoy.wordpress.com/hypertext/>, 01 Eylül 2015.
- Gülsoy, M. (ty). *Sözel Soru 47*. (Dijital kurgu: Sercan Şengün), (Çevrimiçi) <https://muratgulsoy.wordpress.com/hypertext/>, 01 Eylül 2015.
- Gülsoy, M. (ty). *Yazı Çölü*. (Dijital kurgu: Sercan Şengün), (Çevrimiçi) <https://muratgulsoy.wordpress.com/hypertext/>, 01 Eylül 2015.
- Gülsoy, M. (ty). *Yol Arkadaşım Kafka*. (Dijital kurgu: Sercan Şengün), (Çevrimiçi) <https://muratgulsoy.wordpress.com/hypertext/>, 01 Eylül 2015.
- Hamman, A.G. (1985). *L’Épopée du Livre, Du Scribe a l’Imprimerie*, Perrin-Libre, Paris.
- Hayles, N.K. (2005). *Writing Machines*, MIT Press, Cambridge.
- Hayles, N.K. (2008). *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*, University of Notre Dame, Notre Dame.
- Jeanneret, Y et Souchier, E. (1999). “Pour une Poétique de l’Ecrit d’Ecran”, *Xoana, images et sciences sociales*, No :6/7, s.97-107.
- Jeanneret, Y. (2000). *Y a-t-il Vraiment des Technologies de l’Information ?* Septentrion, Villeneuve.
- Jeanneret, Y. (2004). “Le Procès de Numérisation de la Culture, un Défi Pour la Pensée du Texte”, *Protée*, C.32, No :2, pp.9-18.

- Jeanneret, Y. (2007). “La prétention sémiotique dans la communication”, *Semen*, (Çevrimiçi), <http://semen.revues.org/document8496.html>, 01 Eylül 2016.
- Jeanneret, Y. (2008). *Penser la trivialité. Volume : la vie triviale des êtres culturelles*, Hermès, Paris.
- Joyce, M. (1987). *Afternoon, a story*, (CD), Eastgate, Watertown.
- Kayaoğlu, E. (2009). *Medyalararasılık, Edebiyat Biliminde Yeni Bir Yaklaşım*, Selenge, İstanbul.
- Kristeva, J. (1969). *Sèmiôtikè. Recherches sur une sémanalyse*, Seuil, Paris.
- Landow, G. (1991). *Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, John Hopkins University, Baltimore.
- Lavaud-forest, S. (2015) “Un cadre (e-mouvant) pour la Désignation de l’Ouvre” Alexandra Saemmer Sophie Lavaud-Forest (ed.), *E formes 3, Les frontières de l’Ouvre Numérique*, L’Université De Sainte Etienne, Sainte Etienne. pp.25-37.
- Lejeune, P. (1975). *Le Pacte Autobiographique*, Seul, Paris.
- Leleu-Merviel, S. (2002). “De la Navigation a la Scénation”, *Les Cahiers du Numérique*, No : 2002/3, c.3, pp.97-120, (Çevrimiçi), <http://www.cairn.info/revue-les-cahiers-du-numerique-2002-3-page-97.htm>, 01 Eylül 2016.
- Leleu-Merviel, S. (2005). *Création Numérique, Ecritures –Expériences Interactives*, Lavoisier, Paris.
- Liotard, J.F. (1979). *La Condition Postmoderne : Rapport sur le Savoir*, Minuit, Paris.
- Maza, M et Saemmer, A (2011). *E-Formes 2 Au Risque du Jeu*, L’Université De Sainte Etienne, Sainte Etienne.
- Maza, M. (2008). “Ecriture Visuelles et Scripturalité des Ouvres Electroniques”, Alexandra Saemmer et Monique Maza M, (ed.), *E-Formes, Ecritures Visuelles Sur Supports Numériques*, L’Université De Sainte Etienne, Sainte Etienne.
- McKenzie, D.F. (1991). *La Bibliographie et la Sociologie des Textes*, Cercle de la Librairie, Paris.
- Metz, C. (1968). *Essais sur la Signification au Cinéma*, Klincksieck, Paris.
- Platon. (1992). *La République*, Gallimard, Paris.
- Propp, V. (1970). *Morphologie du Conte*, Seuil, Paris.
- Queneau, R. (1961). *Cent Mille Millions de Poèmes*, Gallimard, Paris.

- Queneau, R. (1981). "Un Conte a Votre Façon", *Contes et Propos*, Gallimard, Paris.
- Ricœur, P. (1985). *Temps et Récit*, tome 1, Seuil, Paris.
- Ruffel, L. (2008). "Littérature sur Support Numérique et Régimes Esthétiques",
Alexandra Saemmer et Monique Maza, (ed.), *E-Formes, Ecritures Visuelles Sur Supports Numériques*, L'Université De Sainte Etienne, Sainte Etienne.
- Saemmer, A. (2008a). "Figures De Styles Electroniques", Alexandra Saemmer et Monique Maza, (ed.), *E-Formes, Ecritures Visuelles Sur Supports Numériques*, L'Université De Sainte Etienne, Sainte Etienne, pp.145-157.
- Saemmer, A. (2008b). "La Littéarité de E-Formes Textuelles", Alexandra Saemmer et Monique Maza, (ed.), *E-Formes, Ecritures Visuelles Sur Supports Numériques*, L'Université De Sainte Etienne, Sainte Etienne, pp.117-126.
- Saemmer, A. et Maza M. (2008). *E-Formes, Ecritures Visuelles Sur Supports Numériques*, L'Université De Sainte Etienne, Sainte Etienne.
- Saussure, F. (1967). *Cours de Linguistique Générale*, Payot, Paris.
- Séauve, G. (2008). "Les Jeux Vidéo : Un exemple d'Hypermédia", Alexandra Saemmer et Monique Maza, (ed.), *E-Formes, Ecritures Visuelles Sur Supports Numériques*, L'Université De Sainte Etienne, Sainte Etienne, pp.35-44.
- Sense, X. (2005). "Une Autre Ecriture des Autres", Sylvie Leleu-Mervile, (ed), *Création Numérique, Ecritures –Expériences Interactives*, Lavoisier, Paris, pp.75-147.
- Simonowski R., Schafer, J., Gondolla, P. (2010). *Reading Mowing Letters. Digital Literature in Research and Teaching*, Transcript, Bielefeld.
- Simonowski, R. (2007). Holopoetry, Biopoetry and Digital Literature. Gendolla, P. and Schafer, J, (ed.), *The Aesthetic of Net Literature: Writing, Reading and playing in Programmable Media*, Transcript, Bielefeld.
- Simonowski, R. (2011). *Digital Art and Meaning: Reading Kinetic Poetry, Textes Machines, Mapping Art, and Interactive Installations*, University of Minnesota, Minneapolis.
- Souchier, E et. (1998). *Lire & Ecrire : Editer des Manuscrits aux Ecrans – Autour de l'œuvre de Raymond Queneau*, Diderot, Paris.
- Souchier, E. (1999). "Histoires de pages et pages d'histoires", *L'Aventure des écritures*, BNF, Paris.

- Souchier, E. (2003). "L'exercice de Style Editorial. Avatars et Réception d'une Œuvre à Travers l'Histoire, des Manuscrites a Internet", *Communication et Langages, Littérature et Trivialité*, No :135, pp.45-72.
- Souchier, E. et. (2003). *Lire, Ecrire, Récrire : Objets, Signes et Pratiques des Médias Informatises*, BPI, Paris.
- Souchier, E. (2005). "L'Enonciation Editoriale dans les Ecrits d'Ecran", *Communication Langages, L'Empreinte de la Technique dans le Livre*, No :145, 3eme trimestre, pp.3-15.
- Souchier, E. (2007). "Formes et Pouvoirs de l'Enonciation Editoriale", *Communication et Langage, L'Enonciation Editorial en Question*, No :154, pp.23-38.
- Soulages, F. (2001). *Dialogues sur l'Art et la Technologie : Autor d'Edmond Couchot*, Harmattan, Paris.
- Szilas, (2004). "Stepping into the Interactive Drama", *International conference on technologies for interactive digital storytelling and entertainment, Darmstadt*, vol. 3105, No: 2, pp.14-25.
- Tadie, J.Y. (1994). *Le Récit Poétique*, Gallimard, Paris.
- Todorov, T. (1971). *Poétique de la Prose, Nouvelles Recherches sur le Récit*, Seuil, Paris.
- Tüfekçi, Ş. (2016a). "Gelenekselin Sorgulayıcı Unsuru Olarak Dijital Yazın", *Hece, Dijital/Sayısal Kültür Özel Sayısı*, c.234, 235, 236, ss.503-511.
- Tüfekçi, Ş. (2016b). "Ütopik Bir Distopya Olarak Dijital Yazın", *Hece, Kara Ütopya*, c.237, ss.-....
- Van Looy, J. and Baetens, J. (2003). *Close Reading New Media, Analyzing electronic literature*, Louvain, Louven.
- Vandendorpe, C. (1999). *Du Papyrus a l'Hypertexte, Essai sur les Mutations du Texte et de la Lecture*, La Decouverte, Montreal.
- Varol, K. (2010). "Hikâyenin Sınırlarını İhlal Etmek" *Kitap Zamanı* (Çevrimiçi) <https://muratgulsoy.wordpress.com/2010/12/10/hikâyenin-sinirlarini-ihlal-etmek/>, 01 Eylül 2016.
- Wardrip-Fruin, N. (2010). Five Elements of Digital Literature. Simonowski R., Schafer, J., Gondolla, P, (ed.), *Reading Mowing Letters. Digital Literature in Research and Teaching*, Transcript, Bielefeld.
- Warren, A. ve Wellek, R. (1971). *La Théorie Littéraire*, Seuil, Paris.

Weissberg, J.-L. (2006). “Corps à corps – A propos de La Morsure, CD-ROM d’Andrea Davidson”, *Scénarisations numériques : parcours du séminaire L’action sur l’image*, Le Harmattan, Paris.

Weissberg, J.L. (2001) “Figures de la Lecture. Le Document Hypermédia comme Acteur.”, *Communication et Langages*, no :130 (Çevrimiçi), http://www.persee.fr/doc/colan_0336-1500_2001_num_130_1_3107, 01 Eylül 2016.



