

T.C.
İstanbul Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü
Radyo Televizyon Sinema Anabilim Dalı

Doktora Tezi

Dijital İnteraktif Ortamlarda Anlatının Yeri ve İnşası

Tonguç İbrahim SEZEN

2502050206

Tez Danışmanı
Doç. Dr. Nilüfer PEMBEÇİOĞLU

İstanbul 2011

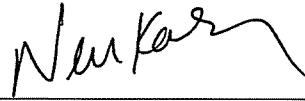
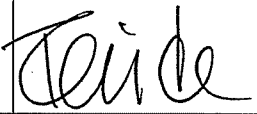
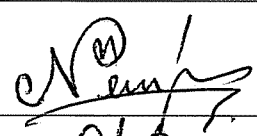
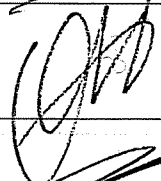
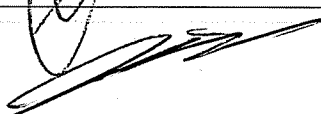
D O K T O R A

T E Z O N A Y I

ÖĞRENCİNİN

Adı ve Soyadı : Tonguç İbrahim SEZEN Numarası : 2502050206
Anabilim/Bilim Dalı : Radyo Tv-Sinema Danışman Öğretim Üyesi : Doç.Dr.Nilüfer PEMBECİOĞLU
Tez Savunma Tarihi : 08.12.2011 Tez Savunma Saati : 15.00
Tez Başlığı : Dijital İnteraktif Ortamlarda Anlatının Yeri ve İnşası

TEZ SAVUNMA SINAVI, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'nin 35. Maddesi uyarınca yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonunda adayın tezinin **KABULÜ'NE** OYBİRLİĞİ / OYÇOKLUĞUYLA karar verilmiştir.

JÜRİ ÜYESİ	İMZA	KANAATİ (KABUL / RED / DÜZELTME)
1-PROF.DR.NEŞE KARS		KABUL
2- PROF.DR.FERİDE ÇİÇEKOĞLU		KABUL
3-DOÇ.DR.NİLÜFER PEMBECİOĞLU		KABUL
4-DOÇ.DR.AYŞE KALAY		Kabul
5-DOÇ.DR.CEYHAN KANDEMİR		Kabul

ÖZ

Dijital ortamlarda interaktif anlatıların yeri ve inşası sorunsalına odaklanan bu çalışma; söz konusu anlatısal yapıtların geleneksel anlatılardan farklarını ve kendi aralarındaki kuramsal ve teknolojik yaklaşımlardan kaynaklanan ayrımları bütünlüklü bir yaklaşımla değerlendirerek; olgunun kavranması ve yeni yapıtlar geliştirilmesine yönelik gelecek çalışmalar için gerekli temel kuramsal altyapıyı oluşturmayı hedeflemektedir. Bu bağlamda ilk olarak anlatı kavramını, anlatı kuramları bağlamında değerlendirilmiş ve incelenmiştir. Böylece interaktif anlatıların aynı anda hem beslendiği hem de bir alternatifini oluşturmaya çalıştığı yazılı ve basılı kültür temelli anlatı olgusu ortaya konulmuştur. İkinci bölümde ortam kuramlarından yola çıkılarak dijital ortamların birer temsil aracı olarak anlatı yapısını şekillendiren özelliklerini ortaya koymaya çalışmıştır. Bu süreçte dijital meta-ortam ve dijital ortamlar ayrımı ortaya konularak sadece anlatı alanında değil; genel olarak dijital medya çalışmaları bağlamında dikkat edilmesi gereken yapısal bir olgunun altı çizilmiştir. Çalışmanın üçüncü bölümünde dijital interaktif anlatı kuram ve uygulamalarını karşılaştırmalı olarak inceleyerek olgunun kavranmasına yönelik düşünsel temellere ulaşmayı hedeflemiştir. Bu bölümde geleneksel anlatı anlayışına alternatif modeller incelenerek bunların ilk bölümde incelenen anlatı kuramları ile farklılıkları ve kendi aralarındaki ayrımlar vurgulanmış; aynı zamanda bu kuramlar doğrultusunda geliştirilen yapıtlar teknolojik ve anlatısal yönleri ile değerlendirilmiştir. Bu veriler doğrultusunda alanın tanımı ve tek tek yapıtların bu alan içine konumlandırılmasına yönelik bütünlüklü bir yaklaşım ve yöntem önerilmiştir. Bu yaklaşım çalışma kapsamında geliştirilen deneysel interaktif anlatı örnekleri üzerinde uygulanarak geçerliliği test edilmiştir.

ABSTRACT

Focusing on the problematic of interactive narrative construction in digital media, this study evaluates the differences both between traditional narratives and interactive narratives; and also between different interactive narrative strategies; and suggests a wholistic classification approach which covers both theoretical and technological aspects of the issue and aims to constitute a basic theoretical infrastructure for future research. In this context, in the first chapter, the concept of narration was elaborated within the frame of narrative and literary theories. With this narratological approach; a basis was created to expose how interactive narrative theory and specific artifacts both benefitted and challenged narratology; to create an alternative to it. In the second chapter, digital media and its representational characteristics were discussed in the context of medium theory. Also in this chapter, differences between the concepts of the digital meta-medium and digital medium were emphasized to clarify the significance of this conception in order to create a foundation to the wholistic approach; not only in the field of digital interactive narratives but also in the field of digital media studies. In the third chapter, previous digital interactive narrative theories and exemplary artifacts were analyzed comparatively; to give a broad comprehension of the field. The variety in-between alternative interactive narrative models and also how these differentiated from traditional models were analyzed; technological and narratological aspects were evaluated and compared. Drawing on the outcomes and toward a broad definition of the field and positioning of the each artifact, a novel approach and methodology were suggested. This approach was tested through the experimental interactive narrative examples developed for the study.

ÖNSÖZ

Bu çalışma dijital interaktif ortamlarda anlatı sorunsalına bütünsel bir bakış açısı ile yaklaşmayı amaçlamaktadır. Çalışmanın inceleme konusunu alımlama sürecinde fiili aktif katılım gerektiren dijital yapılar oluşturmaktadır. Yani, e-kitaplar gibi dijital ortamlarda dağıtılan, ancak büyük oranda geleneksel medya içerik üretim ve tüketim pratiklerini koruyan yapılar yerine çalışma; dijital ortamların interaktif ve prosedürel olma gibi özelliklerine dayanan, alıcı katılımına açık ve bu katılımıla şekillenen yeni içeriklere ve bunları özgün kılan özelliklere odaklanmaktadır. Çalışma, yeni anlatsal deneyimleri geleneksel anlatı anlayışlarından ayıran özellikler yanında; bunların kendi aralarındaki farklılıkları da içermektedir. Geleneksel anlatı; hayran üretimleri gibi ortho-sosyal interaktivite örnekleri bir yana bırakıldığında; zihinsel süreçler dışında okuru veya seyircisini pasif bir alıcı konumunda tutmaktadır. İnteraktif anlatı ise fiziksel aktif katılım olmadan gerçekleşemez. Ancak bu katılım da tek bir biçimde gerçekleşmemektedir. Farklı teknolojik ve sanatsal paradigmalara dayanan interaktif anlatı anlayışları interaktörleri farklı konumlara yerleştirmektedirler. Söz konusu farklı anlayışları birbirleri ile kesiştikleri ve birbirlerinden ayrıldıkları noktalarla değerlendirmek; dijital interaktif ortamlarda anlatı olgusunu bilimsel bir araştırma alanı olarak konumlandırabilmek için gerekli olan öncelikli adımlardan biridir. Bu hedefe ulaşmak amacıyla, çalışma kapsamında farklı kuram ve üretim anlayışları örnekleri ile çok boyutlu ve derinlemesine analiz edilmiş; bunun yanında farklı anlayışlar doğrultusunda dört dijital interaktif anlatı örneği üretilmiştir. Bu yapıtların tasarım süreçleri ve bu süreçlerde karşılaşılan güçlükler çalışmanın sorunsalına yönelik ilk elden ve özgün bir bakış açısı oluşturulmasına olanak sağlamıştır. Tüm bu verilerden yararlanılarak geliştirilen bütünsel bakış açısının ise alana yönelik yeni araştırma ve üretim faaliyetlerinde yol gösterici bir rol oynaması hedeflenmektedir.

Bu çalışma, farklı disiplinlerden ve uluslardan çok sayıda bilim insanının ve kurumun katkısı ile gerçekleşmiştir. Bu isimlere herhangi bir öncelik sırası olmadan içtenlikle teşekkür etmek isterim: Bana alanın anahtar isimleri ile çalışma imkanı

sunan Fulbright Eğitim Komisyonu'na; dünyada interaktif anlatı odaklı disiplinler arası çalışmalar gerçekleştirilebilecek en iyi yer olan ve beni kabul eden Georgia Institute of Technology School of Digital Media'ya; Fulbright danışmanım ve aydınlatıcı fikirleri ile her zaman bir adım önde olan Profesör Janet H. Murray'ye; Georgia Tech dekanı Profesör Kenneth Knoespel'e; yürüttükleri laboratuvar çalışmaları ve yorumları ile önümde yeni kapılar açan Profesör Fox Harrell ve Profesör Ian Bogost'a; her türlü bürokraside bana yardımcı olan Matthew McIntyre'a; Georgia Tech'te katıldığım farklı projelerde birlikte çalışma imkanı bulduğum, eleştirileri ve fikirleriyle çalışmama katkıda bulunan Dr. Hartmut Könitz, Dr. Gabriele Ferri, Dr. Mads Haar, Dr. Jichen Zhu, Hank Blumenthal, Ayoka Chenzira, Thomas Barnwell, Simon Ferrari, Bobby Schweizer, Sergio Goldenberg, Francisco Javier Fernández, Donna Sammader, Daniel Upton, Jisun An, Richard Shemaka, Bryan Berry ve Emily Cribb'e; Edinburg'da bir akşam hiç beklenmedik bir şekilde karşılaşarak sohbet etme imkanı bulduğum ve sözleri ile bakış açımı şekillendiren Dr. Michael Mateas'a; çalışmamı kuramsal boyutundan çıkararak laboratuvar ortamında ilk deneylerimi gerçekleştirmeme olanak sağlayan İTÜ Tasarımda Bilgi Teknolojileri Programı'na ve hocalarına; burada ortaklaşa çalışmanın keyfine vardığım Eda Kaban, Ayşegül Dalgıç ve İsmail Kaşarcı'ya; bana çalışmamın çeşitli aşamalarında yardımcı olan ve her zaman beni destekleyen Prof. Dr. Thomas Bauer ve Prof. Dr. Andreas Schuemchen'a; İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, Televizyon, Sinema Bölümü'nün değerli hocalarına; her zaman desteğini hissettiğim Prof. Dr. Suat Gezgin'e; bana özgür bir çalışma ortamı sunan tez danışmanım Doç. Dr. Nilüfer Pembecioğlu'na; bana her zaman iletişim biliminin eleştirel boyutunu hatırlatan değerli hocam Prof. Dr. Neşe Kars'a; ilham verici ve ufuk açıcı hocam Prof. Dr. Feride Çiçekoğlu'na; aynı yolun yolcusu olduğum, geleceğin hocaları, iş arkadaşlarım Haldun Narmanlıoğlu, Duygu Özsoy, Gülay Er Pasin, Sibel Kaba, Serhat Erdem ve İpek Türkgülü'ne, buraya isimlerini sığdıramadığım tüm dostlara; bu uzun ve yorucu çalışma boyunca sadece hayatımı kolaylaştıran aileme ve arkadaşlarıma; ve daima Diğdem'e çok teşekkür ederim.

Tonguç İbrahim SEZEN

İstanbul, 2011

İÇİNDEKİLER

	<i>Sayfa</i>
ÖZ – ABSTRACT	iii
ÖNSÖZ	v
İÇİNDEKİLER	vii
TABLolar LİSTESİ	x
ŞEKİLLER LİSTESİ	xi
RESİMLER LİSTESİ	xiii
KISALTMA LİSTESİ	xv
GİRİŞ	1
1. ANLATI KAVRAMI VE ANLATI KURAMLARI	4
1.1. POETİKA VE DRAMATİK YAPI	12
1.2. FABULA VE SİYUJET	27
1.3. MASALIN BİÇİMBİLİMİ	37
1.4. YAPISALCILIK VE YAZIN	43
1.4.1. DİL/SÖZ VE YAPI	47
1.4.2. METAFOR VE METONİMİ	51
1.4.3. MİT VE YAPI	59
1.5. YAPISALCI ANLATI-BİLİM	69
1.5.1. GÖSTERGEBİLİMSEL YAZIN ANALİZİ	71
1.5.2. ANLATI GRAMERİ	82
1.5.3. ANLATILARIN YAPISAL ÇÖZÜMLEMESİ	91
1.5.4. ANLATI SÖYLEMİ	105
2. DİJİTAL İNTERAKTİF ORTAMLAR	108
2.1. ORTAM VE İÇERİK İLİŞKİSİ	114
2.2. DİJİTAL İNTERAKTİF ORTAMLARIN ÖZELLİKLERİ	128
2.2.1. PROSEDÜREL OLMA	135
2.2.2. İNTERAKTİVİTE	139

2.2.3. HİPER-BAĞLANTILAR.....	147
2.2.4. SARMAL OLMA.....	154
2.3. DİJİTAL META-ORTAM.....	159
3. DİJİTAL İNTERAKTİF ORTAMLARDA ANLATI	162
3.1. HAREKETLİ YAPIT.....	169
3.2. ARDIŞIK OLMAYAN YAZIN.....	174
3.3. POST-YAPISALCI KURAM VE İNTERAKTİF ANLATI.....	178
3.4. HİPERMETİN VE HİPERMEDYA ANLATILAR.....	186
3.4.1. STORYSPACE OKULU.....	192
3.4.2. İKİNCİ NESİL HİPERMETİN ANLATILAR	198
3.4.3. HİPERFİMLER.....	205
3.4.4. ÖYKÜ ODAKLI HİPERFİMLER.....	212
3.4.5. HİPER-BAĞLANTI ESTETİĞİNE YÖNELİK ELEŞTİRİLER.....	223
3.5. SÖZLÜ GELENEK VE İNTERAKTİF ANLATI.....	225
3.6. ELIZA VE DRAMATİK ETKİ.....	233
3.7. İNTERAKTİF KURMACALAR.....	239
3.8. METAROMAN KURAMI VE TALE-SPIN.....	252
3.9. İNTERAKTİF BİÇİMİN POETİKASI	263
3.10. OZ PROJESİ.....	273
3.11. SİBERMETİN KURAMI.....	284
3.12. SİBERDRAMANIN FENOMENOLOJİK KATEGORİLERİ.....	291
3.12.1. SARILMA.....	296
3.12.2. AKTÖR OLMA.....	302
3.12.3. DÖNÜŞTÜRME	306
3.13. DİJİTAL OYUNLAR VE ANLATI.....	310
3.13.1. ANLAMLI VE DRAMATİK OYUN KAVRAMI.....	316
3.13.2. ANLATISAL TANIMLAYICILAR.....	322
3.13.3. BİRİM İŞLEMLERİ.....	330
3.13.4. GÖMÜLÜ ANLATILAR.....	339
3.14. NEO-ARİSTOTELYEN İNTERAKTİF DRAMA.....	358
3.15. BÜTÜNLEŞİK BİR ANLAYIŞ ARAYIŞI.....	368

SONUÇ	392
KAYNAKÇA	397
ÖZGEÇMİŞ	440

TABLÖLAR

Tablo 1: Anlatı düzlemleri.....	11
Tablo 2: Aristoteles'e göre taklit araçları ve bu araçları kullanan sanat dalları.....	14
Tablo 3: Tragedyanın öğeleri.....	16
Tablo 4: Masalı oluşturan işlevler, bunların simgeleri ve cins sayıları.....	40
Tablo 5: Oedipus mitindeki mythemeler.....	62
Tablo 6: Tragedyanın öğeleri ile insan-bilgisayar etkinlikleri ilişkisi.....	266
Tablo 7: Juul'a göre dijital oyunların anlatısal boyutu.....	315

ŞEKİLLER

Şekil 1: Boal’a göre Aristoteles’in tragedya sistemi.....	21
Şekil 2: Freytag Üçgeni.....	24
Şekil 3: Dramatik eğri modeli.....	25
Şekil 4: Jakobson’ın bildirişim edimini oluşturan etkenler modeli.....	52
Şekil 5: Bradford’a göre bildirinin oluşum süreci.....	54
Şekil 6: Dizimsel ve dizisel eksen.....	56
Şekil 7: Mitlerin farklı versiyonlarının karşılaştırılması modeli.....	66
Şekil 8: Anlam dörtgeni veya göstergebilimsel dörtgen.....	74
Şekil 9: Eyleyenler Modeli.....	77
Şekil 10: İşlevsel Model.....	79
Şekil 11: Todorov’a göre Dekameron Öyküleri’nden bir olay örgüsü şeması.....	84
Şekil 12: Barthes’ın üs üste binmiş gösterge sistemleri modeli.....	93
Şekil 13: Dijital interaktif medyanın işleyişi.....	133
Şekil 14: Yanıtvarebilirlik modeli.....	140
Şekil 15: Nelson tarafından önerilen Hipermetin prototipi.....	151
Şekil 16: Kurmaca anlatının yapısını gösteren şema.....	163
Şekil 17: Bremond’un kuramı doğrultusunda eylem modeli.....	166
Şekil 18: Chatman’a göre çekirdek ve uydular arasındaki ilişki.....	167
Şekil 19: Queneau’nun <i>Yours for the Telling</i> isimli metnin yapısal modeli.....	177
Şekil 20: Ryan , Le Grice ve Viola’nın interaktif söylem modelleri.....	189
Şekil 21: Ryan’a göre alternatif interaktif söylem modelleri.....	191
Şekil 22: <i>Lorna</i> ’nın hiper bağlantı planı.....	209
Şekil 23: <i>Denizaltında Yolculuk</i> ’un akış planı.....	218
Şekil 24: <i>I’m Your Man</i> ’in akış planı.....	220
Şekil 25: <i>Adventure</i> ’ın bir bölümünün temsili haritası.....	245
Şekil 26: <i>Tale-Spin</i> kodundan bir örnek.....	258
Şekil 27: <i>Tale-Spin</i> simülatörünün kontrol yapısı.....	260
Şekil 28: Uçan kama modeline göre dramatik olasılıkların azalışı.....	267
Şekil 29: İnteraktif sistemlerdeki olasılıkları gösteren uçan kama modeli.....	268

Şekil 30: Aarseth'in metinsel makine modeli.....	286
Şekil 31: Kullanıcı işlevleri ve geçiş işlevleri ilişkisi.....	289
Şekil 32: Öyküsünün ilerleyişini etkileyen interaktif anlatı modelleri.....	342
Şekil 33: Salen ve Zimmerman'ın görev tabanlı akış şeması.....	343
Şekil 34: Doğrusal öykü ve doğrusal olmayan oyun deneyimi birlikteliği.....	349
Şekil 35: Mateas ve Stern'e göre Neo-Aristoteleyen interaktif drama kuramı.....	359
Şekil 36: Dijital interaktif anlatılarda dört kutup.....	370
Şekil 37: Dijital interaktif anlatılarda dört kutup ve iki ölçü.....	372
Şekil 38: İdeal dallanan dramatik eğri modeli.....	373
Şekil 39: Dijital interaktif anlatıların analiz ve tasarım unsurları.....	377
Şekil 40: <i>Breaking Points</i> 'in akış planından bir bölüm.....	381
Şekil 41: The Multilingual Bus'ın akış şemasından bir bölüm.....	383
Şekil 42: <i>Tears</i> 'in akış şemasından bir bölüm.....	385
Şekil 43: Dena and Gleeson'ın <i>New Writing Universe</i> modeli.....	389

RESİMLER

Resim 1: E.E. Cummings’ın <i>The Sky</i> isimli şiiri.....	126
Resim 2: <i>Xerox Star</i> ’ın arayüzü.....	156
Resim 3 : <i>Aspen Moviemap</i> ’den bir kare.....	158
Resim 4: Max Saporta’nın <i>Composition No. 1</i> isimli modüler eseri.....	173
Resim 5: <i>Afternoon: A Story</i> ’nin <i>Web</i> versiyonundan bir kare.....	194
Resim 6: <i>Patchwork Girl</i> ’ün görsel arayüzlerinden biri.....	198
Resim 7: <i>The Imaginary Twentieth Century</i> ’den bir kare.....	201
Resim 8: Talan Memmott’ın <i>Lexia to Perplexia</i> isimli yapıtından bir kare.....	202
Resim 9: Stuart Moulthrop’un <i>Reagan Library</i> isimli yapıtından bir kare.....	204
Resim 10: <i>Lorna</i> ’dan bir kare.....	208
Resim 11: <i>Kinoautomat</i> sistemi ile yapılan bir film gösterimi.....	213
Resim 12: <i>Dragon’s Lair</i> ’dan bir kare.....	215
Resim 13: <i>Nighttrap</i> ’ten bir kare.....	216
Resim 14: Türkçe <i>CYOA</i> kitabı <i>Denizaltında Yolculuk</i> ’tan bir bölüm.....	217
Resim 15: <i>I’m Your Man</i> filminden bir kare.....	219
Resim 16: <i>Sarah and Jerry</i> filminden kareler.....	222
Resim 17: <i>SHRDLU</i> yazılımından bir kare.....	243
Resim 18: <i>Tass Times in Tone Town</i> isimli interaktif kurmacadan bir kare.....	251
Resim 19: Madden’ın stil alıştırmalarından bir örnek.....	254
Resim 20: Madden’ın stil alıştırmalarından bir örnek.....	255
Resim 21: <i>Star Raiders</i> oyunundan bir kare.....	271
Resim 22: <i>Edge of Intention</i> ’dan bir kare.....	281
Resim 23: <i>A Hundred Thousand Billions Poems</i> ’den “sayfalar”.....	287
Resim 24: <i>ST: TNG Interactive Technical Manual</i> yazılımından bir kare.....	300
Resim 25: <i>ST: TNG: A Final Unity</i> isimli macera oyunundan bir kare.....	301
Resim 26: <i>Storyteller</i> ’dan iki kare.....	303
Resim 27: <i>Street Fighter 2</i> oyunundan bir kare.....	321
Resim 28: Brenda Brathwaite’ın <i>Train</i> isimli oyunu.....	323
Resim 29: <i>Breakout</i> ’un Atari 2600 versiyonundan bir kare.....	324

Resim 30: Breakout ve Super Breakout'un paketleri.....	325
Resim 31: <i>Tetris</i> 'ten bir kare.....	326
Resim 32: <i>Bafco</i> şirketinin <i>Tetris</i> 'den ilham alan reklam afişi.....	327
Resim 33: <i>Asteroids</i> oyunundan bir kare.....	328
Resim 34: <i>XIII</i> 'den bir kare.....	329
Resim 35: <i>September 12</i> 'den bir kare.....	333
Resim 36: <i>ICO</i> 'dan bir kare.....	334
Resim 37: <i>Half-Life 2</i> 'den bir kare.....	335
Resim 38: <i>Ayiti: The Cost of Life</i> 'den bir kare.....	337
Resim 39: <i>Prince of Persia 2</i> oyunundan kareler.....	340
Resim 40: <i>Star Trek: 25th Anniversary</i> 'den iki kare.....	345
Resim 41: <i>Façade</i> 'den bir kare.....	362
Resim 42: <i>Sleep Is Death</i> 'ten bir kare.....	375
Resim 43: <i>Breaking Points</i> 'den bir kare.....	379
Resim 44: <i>The Multilingual Bus</i> 'den bir kare.....	382
Resim 45: <i>Tears</i> 'den bir kare.....	384
Resim 46: <i>Reflections</i> 'den bir kare.....	387

KISALTMA LİSTESİ

Bibliyografik Bilgiler	
Bakınız	Bkz.:
Karşılaştırınız	Karş.
Karşı görüş	k.g.
Aynı eser/yer	a.e.
Adı geçen eser	a.g.e.
Yazara ait son zikredilen yer	a.y.
Eserin kendi içinde yukarıya atıf	bkz.: yuk.
Eserin kendi içinde aşağıya atıf	bkz.: aş.
Eserin bütününe atıf	b.a.
Basım yeri yok	y.y.
Basım tarihi yok	t.y.
Çok yazarlı eserlerde ilk yazardan sonrakiler	v.d.
Sayfa/sayfalar	s.
Editör/yayına hazırlayan	Ed. veya Haz.
Çeviren	Çev.

GİRİŞ

İnsanlık tarihinin en eski kültürel pratiklerinden biri olan anlatı, tarih boyunca biçimsel ve yapısal olarak önemli değişikliklere uğramıştır. Söz ve yazı teknolojilerinin anlatı metnlerinin oluşumunda oynadıkları rolü gözler önüne seren Homeros Sorunu, bu değişiklikleri en net biçimde ortaya koyan vakalardan biridir. Edebiyat uyarlamalarında asla uygunluk sorunsalı, dahası bizatihi sinemasal dilin anlam yaratma süreci gibi daha güncel tartışmalar da bu bağlamda değerlendirilebilirler. Tüm bu örnekler ortaya koymaktadır ki; ortam, anlatının ne şekilde inşa edileceğini doğrudan belirlemese de en azından onu şekillendirmektedir. Bu çalışma, bu temel yaklaşımdan yola çıkarak dijital interaktif ortamlarda anlatının yeri ve nasıl inşa edildiği sorunsalına odaklanmıştır. Bu sorunsal, kavramsal olarak bir dizi sınırlamayı da içinde taşır. Çalışmanın konusu, film veya roman gibi geleneksel anlatı formlarının dijital video veya e-kitap gibi yeniden dolayımllama süreci ile dijital hale dönüştürüldükleri ortamsal uyarlamalar değildir.

Çalışma, dijital interaktif ortamların kendilerine özgü özellikleri doğrultusunda aktif-okur, katılımcı-seyirci veya kısaca interaktör olarak adlandırılan aktif kullanıcıların müdahalelerine açık olarak tasarlanmış yeni anlatısal biçimlere ve yapılarla odaklanmaktadır. Bu biçimler arasında dijital oyunlar, simülasyonlar, hipermetinler ve interaktif filmler sayılabilirler. Yazılı kültür kaynaklı geleneksel anlayışa göre anlatı kabaca, daha önce olmuş bir olayın bir yazar tarafından belirli kurallar çerçevesinde kesin ve değiştirilmeyecek şekilde düzenlenerek; okur, dinleyici veya seyircilere aktarılması olayıdır. Bu bağlamda müdahaleye açık veya interaktif bir anlatı kavramının kendi içinde bir oksimoron oluşturduğu söylenebilir. Oysa Homeros Sorunu'nun da gösterdiği üzere yazılı anlatı tek anlatı anlayışı değildir; ozanların hafızalarını düzenleyiş biçimleri yazılı anlatı uzmanlarının kavramakta güçlük çektiği kompozisyonlar yaratabilirler. Dahası, matbaa kültürünün içinde dahi 19. Yüzyıl'dan başlayarak 20. Yüzyıl boyunca post-yapısalcı ve postmodern kuramcı ve yazarlar okurun sayfaları çevirerek kendilerini yazarın kollarına bıraktıkları geleneksel anlatı anlayışını yıkmaya çalışmışlardır. Anlatı

paradigmasının deęiřimi tek bařına dijital interaktif anlatıların anlaşılabilmesi için yeterli deęildir. Dijital ortamların yapısal özellikleri bu süreçte önemli rol oynamaktadır. Sözlü kültürün doęaçlama ile öykülerini şekillendiren ozanlarına paralel olarak konumlandırılabilcek bir bilgisayar üretilmesi süreci sadece anlatı alanında deęil, bilgi işlem alanında da önemli adımları gerektirmektedir. Bu bağlamda çalışma disiplinler arası bir anlayışı benimsemiştir. Bir tarafta anlatı kavramı ve kavramın geçirdięi deęişiklikler ele alınırken; dięer tarafta dijital teknoloji alanında; özel olarak anlatısal bir ortam oluřturulmasına yönelik yařanan gelişmelere odaklanılacaktır. Görece kısa geçmişlerine raęmen, bugün farklı anlatısal anlayışlara göre tasarlanan, farklı teknolojiler kullanan, üreticilerince ve kimi yorumcu ve akademisyenlerce dijital interaktif anlatı sınıfında deęerlendirilen çok sayıda yapıta ulařmak mümkündür. Bu çok çeřitlilięe raęmen; ve aynı zamanda bunun bir sonucu olarak dijital interaktif anlatılar alanında tek bir ortak kuram ve anlayış bulunduęunu; veya öncelikle anlatısal yönleri ile anaakımlařmış dijital interaktif yapıtlar olduęunu söylemek yanlış olur. Sanatsal çevrelerce övülen veya oyunsal yönleri nedeniyle ticari bařarı kazanan yapıtlar bulunmasına karřın; dijital interaktif anlatı bugün hala büyük oranda niř bir araştırma ve sanatsal faaliyet alanıdır. Bu çalışma, farklı dijital interaktif anlatı yaklařımlarını inceleyerek bu bölünmüşlüęün kökenlerini de ortaya koymayı hedeflemektedir. Varsayılan řudur ki, bu bölünmüşlük; farklı anlatı anlayışları ve ortamsal özelliklerin hem ortak ve hem de ayrılan yönlerinin göz ardı edilmesinden kaynaklanmaktadır. Dijital interaktif anlatı alanında yapılacak çalışmalar bu çok katmanlı yapısal ve estetik boyutlar göz ardı edilerek gerçekleştirilemezler. Farklı kuram ve yapıtların derinlikli incelemeleri ile bu çalışmanın söz edilen çok katmanlı yaklařıma bir örnek teşkil etmesi umulmaktadır. Dijital teknolojiye yařanan gelişmeler sonucunda İnternet, özellikle son beř yıl içinde bir veri paylaşım aęından sosyal ilişkilerin yürütüldüęü bařat ortamlardan birine dönüşmüřtür. Çok oyunculu online oyunlar gibi yapıtlar, kurmaca dünyaların aynı anda çok sayıda insan tarafından deneyimlenebilmesine olanak sağlamaktadır. Öte yandan bu çalışmanın odak noktası insanlar arası interaksiyona dayalı yapılar deęildir. Ele alınan sorunsal; farklı tasarım özellikleri ve teknolojiler kullanarak doğrudan anlatısal bir deneyim yařamak isteyen bir interaktöre anlamlı ve tutarlı veya tasarımcısının istekleri doğrultusunda kafa karıştıracı ve anlaşılmaz

yanıtlar verebilen sistemler ve bunların nasıl inşa edildiğidir. Yani odak, İnternet veya sosyal ağlar değil; bilgisayarlar ve yazılımlardır. Bu sınırlılık çerçevesinde İnternet imkanlarından yararlanan ve çok sayıda kullanıcının aynı anda karşılıklı interaksiyona girdiği yapıtlar ve bunlara yönelik kuramsal yaklaşımlar çalışmanın kapsamı dışında bırakılmıştır.

Çalışma üç bölümden oluşmaktadır. Birinci bölüm geleneksel anlatı kavramını ve kuramlarını; kimi noktalarda ortam ve anlatı ilişkisine yönelik yaklaşımları da ele alarak incelemektedir. İkinci bölüm ise dijital interaktif ortamları ele almaktadır. Bu bölümün ilk yarısı ortam kavramı ile ortam ve içerik ilişkisi gibi konuların tartışılması ile başlamaktadır. Anlatı kuramlarına dair bölümün, ortam kuramının tartışıldığı bu bölümle birlikte yukarıda özetlenen ortam ve anlatı ilişkisine yönelik yaklaşımı destekleyecek kavramsal alt yapıyı oluşturması hedeflenmiştir. Dijital ortama odaklanan ikinci bölümün ikinci yarısı ise çalışmanın sınırlılıkları doğrultusunda bilgisayarları temsil yetisine sahip birer ortam olarak şekillendiren özelliklerini ele almaktadır. Bu yaklaşım bilgisayarları bir iletişim aracı olmanın yanında kendine özgü yöntemleri olan bir ifade aracı olarak da konumlandırmaktadır. Bölümün sonunda ise bu ifadesel yaklaşımla, dijital ortamın yeniden dolayım ve yöndeşme kuramlarına dayanan farklı ortamları içinde barındırma özelliklerinin birlikteliğinden doğan dijital meta-oram kavramı tartışılacaktır. Çalışmanın ana tartışmasını içeren üçüncü bölümde dijital interaktif ortamlarda anlatı oluşturulmasına yönelik kuramlar ve bu kuramlardan yola çıkılarak geliştirilen veya bu kuramlarla açıklanan yapıtlar teknoloji, anlatı ve ifadesel tasarım perspektiflerinden karşılaştırmalı olarak incelenecektir. Çalışma kapsamında farklı anlayışlara dayalı dört ayrı interaktif anlatı örneği geliştirilmiştir. Bu bölümde incelemelere ek olarak bu yapıtların tasarım ve geliştirme süreçleri de incelenecek; interaktif içerik oluşturma sürecinde birinci elden yapılan gözlemler kuramsal bağlamda değerlendirilecektir. Dijital interaktif anlatı kavramının çok yönlülüğünü; anlatı çalışmaları alanına getirdiği yeni bakış ve sorunları; ve aynı zamanda teknolojik açıdan oluşturduğu hedefleri tartışarak ortaya koyması hedeflenen bölüm; bu dağınık disipline yönelik bütünleşik bir yaklaşım arayışı ve bu arayışa yönelik kuramsal bir perspektif önerisi ile sona erecektir.

1. ANLATI KAVRAMI VE ANLATI KURAMLARI

İngilizce anlatı anlamına gelen *narrative* sözcüğünün kökenleri Sanskritçe “bilmek” (*know*) anlamına gelen “*gna*” sözcüğüne dayanır. Bu sözcük Latince “bilmek” (*knowing*) anlamına gelen “*gnarus*” ve “söylemek” anlamına gelen “*narro*” sözcüklerinin de kökenini oluşturmuştur. Abbott’a göre *narrative* sözcüğü aynı ortak kökten türediği bu iki sözcüğün izlerini taşır; yani anlatı kavramı içinde hem bir veriyi öğrenmek veya bilmek hem de aynı zamanda onu söylemek veya ifade etmek anlamlarını barındırır.¹ Kavramın daha yakın bir kökeni ise “**anlatmak**” (İngilizce *narrate*) fiilidir. Türkçe sözlük bu fiilin karşılığı olarak “bir konu üzerinde açıklamada bulunmak”, “inandırmak, belirtmek” ve “söylemek, nakletmek” anlamlarını verir.² İngilizce *narrate* fiilinin anlamı ise sözlükte “(bir öykü) söylemek veya yazmak” ve “(olayları) sırası ile aktarmak” olarak geçer.³ Bu bağlamda anlatı-bilimsel çerçevede kullanılan anlatmak fiili Türkçe sözlükteki üçüncü anlamı doğrultusunda veya Türkçe’de benzer anlamlarda kullanılan “**hikayelemek**”, “**hikaye etmek**” veya “**öyküleştirmek**” fiilleri düşünülerek değerlendirilmelidir. Paralel bir biçimde Türkçe sözlükte anlatı sözcüğünün karşılığı olarak hikaye etme sözcüğünü verilmektedir.⁴

Anlatı alanında yapılan çalışmaların ilk örneklerinden biri günümüzden yaklaşık 2300 yıl öncesine tarihlenen Aristoteles’in *Poetika*’sıdır. Dil kullanan temsile ilişkin bir çalışma olan *Poetika*, Rönesans ile tekrar keşfedilmesinin ardından günümüze değin anlatı alanındaki temel eserlerden biri olarak kabul edilmiştir. 20. yüzyıl öncesi çalışmalar göz önüne alındığında ise anlatının temel olarak sanat ve edebiyat kuramı ve eleştirisinin inceleme konusu olduğu görülecektir. 1900’lerin başında Rus Biçimcileri anlatı alanındaki çalışmalarını *Poetika*’ya temellendirerek

¹ H. Porter Abbott, **The Cambridge Introduction to Narrative, Second Edition**, Cambridge, Cambridge University Press, 2011, s.10.

² İsmail Parlatır, v.d., **Türkçe Sözlük**, 2 c., Ankara, Türk Dil Kurumu Yayınları, 1998, s.114.

³ Lawrence T. Lorimer, v.d., **New Webster’s Dictionary and Thesaurus**, Danbury, Lexicon Publications, 1994, s.665.

⁴ Parlatır, v.d., **a.g.e.**, s.113.

edebi yapıtların çözümlenmesini amaçlamışlar, anlamlı düzey ve parçaları tespit etmeyi hedefleyerek bir anlamda Aristoteles'in kaldığı yerden devam etmişlerdir.⁵ Onların çalışmaları hem yapısalcı anlatı bilim gibi kendilerinden etkilenenler hem de Bakhtin gibi onları eleştirenler için bir başlangıç noktası sayılabilir. Rus Biçimcilerini anlatı çalışmaları açısından önemli kılan bir diğer özellikleri ise tek bir edebi türe odaklanmak yerine anlatısal olarak düzenlenebilen tüm yapıtları incelenmeye değer görmüş olmalarıdır.

Bugün “**anlatı-bilim**” (*naratology*) olarak adlandırılan disiplinin başlangıcı Ryan’a göre Roland Barthes’ın *Anlatıların Yapısal Çözümlemesine Giriş (L’Analyse structurale du récit)* adlı makalesiyle “**anlatı**”yı (*narrative*) tüm çağlar, tüm toplumlar ve tüm kültürler için ortak bir değer ilan ettiği Fransız *Communications* dergisinin 8. sayısının yayınlandığı 1966 yılıdır.⁶ Anlatı-bilimin bir kavram olarak ortaya çıkışı ise Tzvetan Todorov’un 1969 tarihli *Grammaire du Décaméron* isimli kitabında gerçekleşir.⁷ David Herman’a göre Barthes, Todorov, Bremond, Genette ve Greimas gibi araştırmacılar anlatı-bilimi Saussurecü dilbilim temelinde yapısalcı bir yaklaşımla oluşturmuşlardır. Bu bağlamda anlatı-bilimin temel hedefi metinlerarası göstergebilimsel prensipler doğrultusunda karakterler, durumlar ve olaylar gibi yapısal birimlerin belirli anlatı metinleri oluşturmak amacı ile ne şekilde birleştiklerinin, nasıl farklı sıralandıklarının ve nasıl biçim değiştirdiklerinin araştırılması olmuştur.⁸ Çalışmalarında belli noktalarda bu yapısalcı öncülerden etkilenen Seymour Chatman’a göre ise anlatı-bilimin amaçları ve sorunsalları şöyle özetlenebilir:

“Anlatı kuramının amaçları bellidir. Minimal anlatı kurucu özelliklerin saptanması yoluyla bir olasılıklar şablonu oluşturmak ve tek tek metinleri bu şablona yerleştirerek, uyum sağlamak üzere şablonun ayarlama gerektirip gerektirmediğini sorgulamak. Kuram, yazarların ne yapıp ne yapmaması gerektiğiyle ilgilenmez. Daha çok şöyle bir sorunun peşindedir: Anlatı gibi yapıtların kendilerini düzenleme yolları hakkında neler söyleyebiliriz? Bu sorunun ardından yeni sorular gelir. Anlatıcının varlığı ya da yokluğunu

⁵ Tzvetan Todorov, **Poetika’ya Giriş**, Çev: Kaya Şahin, İstanbul, Metis Yayınları, 2001, s.22.

⁶ Marie-Laure Ryan, **Avatars of Story**, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006, s.03.

⁷ David Herman, “Histories of Narrative Theory (I): A Genealogy of Early Developments”, **A Companion to Narrative Theory**, Ed. James Phelan, Peter J. Rabinowitz, Malden, Blackwell Publishing, 2005, s.19.

⁸ **A.e.**, s.19 – 20.

fark etmemizin yolları nelerdir? Olay örgüsü nedir? Peki ya karakter? Zaman, uzam? Bakış açısı?”⁹

Onega ve Landa ise anlatı-bilimsel çözümlemenin amacını yine yapısalcı gelenekten beslenen bir anlayış çerçevesinde şöyle açıklarlar: “Anlatı-bilimsel çözümleme, metinsel üretimin, metnin yapılandırılışının ve metnin alımlanmasının anlatıya özgü yönlerine, örneğin olay örgüsünün incelenmesine ya da eylemle karakterlerin betimlenmesi arasındaki ilişkiye yoğunlaşır.”¹⁰ Ancak ikili aynı zamanda yapısalcılığın 80’li ve 90’lı yıllarda aldığı eleştiriler nedeni ile yapısalcı anlatı-bilim anlayışının bir ölçüde geri plana atıldığını da vurgular. Bu sürecin sonucunda farklı disiplinlerden beslenerek gelişen çağdaş anlatı-bilim ise onlara göre şöyle tanımlanabilir: “...anlatısal temsil etme biçimlerini kapsayan pek çok başka eleştiri söyleminin getirdiği sezgileri bağdaştıran ve içeren çokdisiplinli bir anlatı incelemesi.”¹¹

Yapısalcı anlayışa yönelen eleştiriler bağlamında Monika Fludernik anlatı-bilimin gelişim sürecinin iki farklı bakış açısı ile değerlendirilebileceğini savunur. Bunlardan ilki Fludernik’e göre güncelliğini yitirmekte olan “**anlatı-bilimin yükselişi ve çöküşü**” anlayışdır. Buna göre yapısalcı çıkışın ardından anlatı-bilim Gérard Genette’in çalışmaları ile zirve noktasına ulaşmış ancak Barthes’ın post-yapısalcı kuramları ile düşüşe geçmiştir.¹² Bu bakış açısının bir diğer versiyonu Fludernik’in aktardığı üzere Hoesterey’in çalışmalarında bulunan “**arkaik anlatı-bilim**”, “**klasik anlatı-bilim**” ve “**eleştirel anlatı-bilim**” ayrımıdır. Buna göre arkaik dönem anlatı bilimin doğuşunu, klasik dönem yapısalcı kuramların etkisi ile yükselişini, eleştirel dönemse farklı alanlarda yaygın olarak kullanılmasına karşın düşüşten önceki son parlak günlerini temsil eder.¹³ Fludernik anlatı-bilim’in gelişim sürecine yönelik bugün daha yaygın ve kabul edilir olan ikinci anlayışı ise

⁹ Seymour Chatman, **Öykü ve Söylem: Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı**, Çev: Özgür Yaren, Ankara, De Ki Basım Yayın, 2009, s.17.

¹⁰ Susana Onega ve José Angel García Landa, **Anlatıbilime Giriş**, Çev: Yurdanur Salman, Deniz Hakyemez, İstanbul, Adam Yayınları, 2002, s.13.

¹¹ **A.e.**, s.9.

¹² Monika Fludernik, “Histories of Narrative Theory (II): From Structuralism to the Present”, **A Companion to Narrative Theory**, Ed. James Phelan, Peter J. Rabinowitz, Malden, Blackwell Publishing, 2005, s.36.

¹³ **A.e.**

“**anlatı(nın)[-bilimin] yükselişi ve yükselişi**” olarak adlandırır. Buna göre gelişim sürecinin sonunda anlatı-bilim, kendi içinde farklı kuramsal yaklaşımların oluşumu sonucunda post-yapısalcılığa ve kültürel kuramın akademik çalışmalardaki etkinliğine ve hatta medya teknolojilerindeki gelişimlerin doğurduğu ihtiyaçlara cevap verecek yeni bir düzeye ulaşmıştır.¹⁴ Bu bağlamda anlatı kavramının hayatın tüm aşamalarında gözlemlenebileceğini ve anlatı fikrinin sadece kurmaca yapıtlarla sınırlanamayacağını vurgulayan Fludernik onun bize, haberlerden günlük sohbetlere dek hayatımız içinde çeşitli şekillerde karşılaştığımız çok sayıda ve farklı olayı anlamlandırmamıza yarayan temel bir epistemolojik yapı sunduğunu ve bunları açıklamamıza yardımcı olan tekrarlanan motifler oluşturmamıza imkan sağladığını savunur.¹⁵ Öte yandan Ryan, “**beşeri bilimlerdeki anlatısal dönüşüm**” olarak adlandırdığı sürecin anlatı kavramın aşırı ve çok geniş bir biçimde kullanılması sonucunu doğurduğunu söyler. Ona göre anlatı kavramı farklı disiplinler tarafından inançtan kurama, ideolojiden argümana ve hatta mesaja dek çok sayıda farklı kavramın yerine kullanılmaya başlanmış; bu da kavramın anlamını bulanıklaştırmıştır. Bu nedenle Ryan anlatı kavramının tanımı noktasına dikkat edilmesi gerektiğini savunur.¹⁶

Anlatı-bilimciler anlatı kavramını bir dizi farklı unsura dayandırarak tanımlamışlardır. Abbott, bunlar arasında “**olay**” (*event*) veya “**eylem**”in (*action*) anahtar öneme sahip olduğunu savunur. Ona göre olay aktarmayan içerikler birer tanım, beyan, yorum veya argüman olabilirler ancak anlatı olamazlar. Bir metnin anlatı sayılabilmesi için en azından bir olayı temsil etmesi gerekmektedir.¹⁷ Örneğin “köpeğimde pire var” bir anlatı değilken “köpeğimi pire ısırdı” bir anlatıdır. Buna karşılık anlatıyı meydana getiren olayların sayı ve nitelikleri konusunda daha katı sınırlar olması gerektiğini savunan görüşler de vardır. Rimmon-Kenan bir metnin anlatı sayılabilmesi için en az iki olay içermesi ve bu olayların da birbirini takip

¹⁴ A.e., s.37.

¹⁵ Monika Fludernik, **An Introduction to Narratology**, Abingdon, Routledge, 2009, s.2.

¹⁶ Marie-Laure Ryan, “Toward a Definition of Narrative”, **The Cambridge Companion to Narrative**, Ed. David Herman, Cambridge, Cambridge University Press, 2007, s.22.

¹⁷ Abbott, a.g.e., s.13.

etmesi gerektiğini söyler.¹⁸ Böylelikle anlatının olay içeren bir tanım olması önlenecektir. Anlatı tanımını yine zamansal olarak birbirini takip eden en az iki olaya dayandıran Prince ise bu olayların birbirlerinin doğal ön koşulu olmaması gerektiğinin altını çizerek.¹⁹ Olaylar arasındaki bağlara odaklanan Onega ve Landa'nın anlatı tanımı şöyledir: "Anlatı, zamansal ve nedensel olarak anlamlı biçimde bağlantılı bir dizi olayın göstergesel temsilidir."²⁰ Bal'a göreyse anlatıdaki olaylar bir durumdan diğerine gerçekleşen birer dönüşüm içermelidir. Dahası; bu olaylar, anlatı aktörlerinin yaptıklarının birer sonucu olmalı veya onlar tarafından deneyimlenmelidir.²¹ Bu ve benzeri tanım ve değerlendirmeleri kimi noktalarda muğlak kavramlara dayanmaları nedeni ile eleştiren Ryan ise olay ve eylem kavramlarının bir dizi yeni alt kavramı çağrıştırdığını savunur: Olay bir dönüşümün, eylemse kendini gerçekleştiren kimselerin varlığını ifade eder. Bu kimseler eyleme geçmeden önce karar verirler, belli motivasyonları vardır, bazı sorunları çözüyor olmalıdırlar. Bir sorun söz konusu ise bir tür çatışma da var demektir. Yani olay perspektifinden bakıldığında anlatı; problem çözme, çatışma, kişiler arası ilişkiler, insan deneyimleri ve varlığın zaman içindeki yeri üzerinedir. Olaylara yönelik bir anlatı tanımı bu özellikleri tek tek saymak zorunda olmasa da bunları destekleyebilecek niteliklere sahip olmalıdır.²²

Anahtar önemlerine karşın olay, anlatının tanımındaki unsurlardan sadece biridir. Anlatı-bilimcilerin anlatıyı tanımlarken üzerinde tartıştığı bir diğer önemli unsur ise "**temsil**" (*representation*) kavramıdır. Aristoteles'ten gelen bir anlayışın devamı olarak geleneksel anlatı-bilimde temsil, yazılı ve sözlü anlatıları tanımlamak için kullanılmıştır. Buna göre bir "**anlatıcı**"nın (*narrator*) geçmişte gerçekleşmiş gerçek olayları veya önceden kafasında kurmuş olduğu kurmaca olayları sözlü veya yazılı olarak nakletmesi (*recounting*) temsil olarak adlandırılır. Böylelikle bu geleneksel temsil anlayışı anlatıcıyı da anlatının ayrılmaz unsurlarından biri yapar.

¹⁸ Shlomith Rimmon-Kenan, **Narrative Fiction – Contemporary Poetics 2nd Edition**, New York, Routledge, 1983, s.2-3.

¹⁹ Gerald Prince, **Narratology: The Form and Function of Narrative**, Berlin, Mouton, 1982, s.4.

²⁰ Onega ve Landa, **a.g.e.**, s.12.

²¹ Meike Bal, **Narratology – Introduction to the Theory of Narrative 2nd Edition**, Toronto, University of Toronto Press, 1985, s.182.

²² Ryan, **a.g.e.**, s.24.

Buna karşılık olayların performans yoluyla örneğin sahneden aktarılması “**sunum**” veya “**sergileme**” (*presentation*) kavramı ile açıklanır. Bu geleneksel görüşe göre sergilemede hem bir anlatıcı bulunmamaktadır hem de olaylar sergileme anından önce yoktur; yani olayları sergileme yaratır.²³ Onega ve Landa bu geleneksel anlayış doğrultusunda şu anlatı tanımını yaparlar:

“Dar anlamıyla anlatı, her şeyi dışta bırakacak biçimde bir dilsel olgu, bir söz-edimdir; bir anlatıcının ya da aktarıcının ve bir sözel metnin bulunmasıyla belirlenir. Bu dar tanım, çözümleme alanını sözlü ya da yazılı anlatıyla, yazın incelemeleri alanını da roman, kısa öykü, destansı şiir, balad, fıkra gibi yazın türleriyle sınırlayacaktır.”²⁴

Geleneksel yaklaşıma karşı çıkan Abbott, anlatıcı fikrinin oyuncular ve kamera gibi enstrümanları da kapsadığını söyler; dolayısıyla olayların temsiline dayalı anlatısal süreç sözel ve yazılı metinlerle sınırlandırılmaz. Dahası Abbot’a göre olayların sahnede aktörler tarafından canlandırılmadıkça var olmadığını söylemek ister sahnede ister sayfa üzerinde olsun olayların her türlü aktarımını bir sergileme olarak görme sonucunu doğuracaktır. Oysa temsil ve dolayısıyla anlatı olayların saf bir biçimde sergilenişinden fazlasıdır.²⁵ Temsil üzerinden anlatıyı yazı ve sözle sınırlı görme eğilimi anlatının ortamla ilişkisi sorunsalının temel noktalarından biri sayılabilir. Ryan, ortam ve anlatı ilişkisine yönelik altı ana yaklaşımın bulunduğunu savunur: Anlatı-bilimin ortaya çıkışında Barthes ve Bremond gibi isimler anlatının **ortamdan bağımsız** olduğunu savunmuşlardır. Buna göre anlatı-bilimin araştırma konusu da ortamdan bağımsız olmalıdır ve farklı ortamlardaki her türlü anlatısal yapıtı inceleyebilmelidir. Bu görüşe anlatı-bilim içinden karşı çıkan Prince, Genette ve Chatman gibi isimlerse anlatıyı temelde, gerçek veya kurmaca olsun, geçmişte meydana gelmiş olayların bir anlatıcı tarafından bir anlatılana **konuşma eylemi** biçiminde aktarılması olarak görürler. Bu anlayışın yukarıda Onega ve Landa’nın özetlediği katı yorumuna göre anlatı-bilimin konusu ancak sözlü anlatılar ve bir anlatıcıyı içeren yazılı anlatılardır. Her iki görüş arasında bir orta yol olarak Metz, Jost, Gaudrault ve (yine) Chatman **metinleri sözlü forma sokulabildiği süreç** görsel veya dramatik yapıtların da anlatı-bilimin konusu olabileceğini savunurlar. Bu

²³ Abbott, **a.g.e.**, s.15.

²⁴ Onega ve Landa, **a.g.e.**, s.12 – 13.

²⁵ Abbott, **a.g.e.**, s.15.

orta yolun karşısında ise Bordwell vardır ve ona göre görsel işitsel yapımlar **sözlü formata sokulma şartı olmaksızın** anlatı-bilimin konusu olabilirler. Tüm bu görüşlerin karşısında en önemli temsilcilerinden biri Eco olan **radikal görecelik** yaklaşımı yer alır. Bu anlayışa göre gösteren ve gösterilenler birbirinden ayrılamaz ve farklı ortamlar farklı araçlar kullanmaları nedeni ile benzer anlamlar üretemezler. Örneğin bir kitap ile o kitabın film uyarlaması arasındaki benzerlikler ikisinin de aynı adı paylaşmasından öteye gidemez. Ortam ve anlatı ilişkisine bakışı açısından bu görüş en yumuşak şekli ile anlatı-bilim kuramlarının tümünün her bir ortam için yeniden yazılmasını savunur. Bu beş yaklaşımın karşısında Ryan tarafından savunulan **transmedya*** anlatı-bilim yaklaşımını vardır. Bu yaklaşım farklı ortamların farklı anlatısal özellikleri olduğunu kabul etmekle beraber anlatı-bilimin her ortam için yeniden yazılması gerektiğini kabul etmez. Anlatı yapıtları incelenirken anlatı-bilim kuramlarından ve ortamların özelliklerinde eşit bir biçimde yararlanılmalıdır.²⁶

Ortamin özelliklerinin anlatıyı etkilemesi ve de anlatının olayların sergilenmesinden fazlası ve temsilin de bu alandaki anahtar kavramlardan biri olduğu düşünceleri bizi “**anlatı düzlemleri**” fikri ile karşı karşıya getirir. Buna göre anlatılar üst üste binen farklı katmanlardan oluşmaktadır. İlk düzlem öyküde sunulan parçalardır (*presented parts*). Bordwell (1985), Brooks (1992), Prince (1987)²⁷ ve Aristoteles’e göre bunlar yukarıda tartışılan olay ve aksiyonlardır. Todorov (1977) bunlara insanları; Chatman (1978) ise varoluşu ekler. Chatman buna ek olarak olayları, anlatı dışında bırakılabilecekler (*satellites*) ve anlatıdan çıkarılamayacak (*kernels*) olanlar olarak ikiye ayırır.²⁸ Bir sonraki düzlem sunulan şey yani “**öykü**”dür.²⁹ Öykü, kısaca anlatı olaylarının neden sonuç ilişkileri içinde kronolojik olarak sıralanmış hali olarak tanımlanabilecek “fabula” kavramı ışığında, sunulan

* Transmedya kavramı Ryan’ın kullandığı anlam dışında Jenkins (2006), Dena (2006) ve Long (2007) gibi isimlerce bir öykünün birden fazla ortamda paralel olarak işlendiği bir üretim biçimini tanımlamak için de kullanılmış ve endüstri tarafından da kabul görmüştür.

²⁶ Ryan, **Avatars of Story**, s.4 - 6.

²⁷ Jesper Juul, **Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds**, Cambridge, The MIT Press, 2005, s.156.

²⁸ Britta Neitzel, “Narrativity in Computer Games”, **Handbook of Computer Games**, Ed. Joost Raessens, Jeffrey Goldstein, Cambridge, The MIT Press, 2005, s.232.

²⁹ **A.e.**

parçalardan meydana gelen bir bütün olarak görülebilir. Buna paralel olarak Ryan öyküyü “kimi tip girdilere ve bunlar arasındaki ilişkilere dair bir bilişsel yapı, zihinsel bir imaj”³⁰ olarak tanımlar.

	Sunulan parçalar	Öykü	Aksiyonun düzenlendiği düzlem	Temsil düzlemi (özet)	Temsilin ortama ilişkin nitelikleri	Çalışmanın nesnesi
Aristoteles	Olaylar	Fabula *	Mitos (Olay örgüsü)			Aksiyon (özet)
Rus Biçimcileri	Motifler	Fabula	Siyujet ** / aksiyon			Siyujet (özet)
Todorov	Aksiyon, insanlar	Histoire	Söylem			Anlatı (özet)
Genette	Événements	Histoire	Anlatı			Récil Verbal (somut)
Chatman	Olaylar, Varoluş	Öykü	(Olay örgüsü)	Söylem		Anlatı (özet)
Bordwell	Olaylar	Fabula	Siyujet		Sitil	Film (somut)
			Anlatı			

Tablo 1: Anlatı düzlemleri.³¹

Anlatı metinlerinde aksiyonun düzenlendiği düzlemse “**olay örgüsü**” (*plot*) ve siyujet kavramları ile açıklanabilir. Bu düzlem, fabula olaylarının metinde nasıl bir sıra ile verildiği ile ilgilidir. Bir sonraki düzlem olan “**söylem**” ise Todorov ve Chatman tarafından olay örgüsü veya siyujet’ten daha geniş anlamda anlatıcının rolüyle, olaylara odaklanış ve anlatı tarzı (*mode of narration*) ile ilgilidir.³² Bunu yukarıda tartışılan temsilin ortamla ilişkisi ile ilgili düzlem izler. Son olarak tüm düzlemlerin bir tür toplamı sayılabilecek olan anlatı-bilimin çalışma nesnesi gelir.

³⁰ Ryan, **a.g.e.**, s.7.

* : İngilizce kaynaklar terimi aynen kullanırken Almanca kaynaklar “*die Fabel*” (Albersmeier, 1998) olarak, Moran (2007) ise Türkçe “öykü” olarak kullanır; ancak sözcüğü “özel bir anlam” içinde kullandığının altını çizer, öte yandan Yüksek (1995) karşılık olarak “öyküdeki olaylar”ı, Şahin (2001) “fabl”ı; Rifat (2005), Salman ve Hakyemez (2002) ise orijinal terimi kullanırlar. Türkçe literatürde kavramın kabul görmüş bir ortak kullanımı bulunmadığı için çalışmada terim biçimcilerin kullandığı şekli ile kullanılacaktır.

** : Kiril alfabesinin ne şekilde tercüme edildiğine bağlı olarak terim İngilizce kaynaklarda “*syuzhet*” (Bordwell, 1985), “*sjuzhet*” (Herman, 2004) ve “*suyzhet*” (Nietzel, 2005); Almanca kaynaklarda “*das Sujet*” (Albersmeier, 1998) olarak kullanılmıştır. Türkçede ise terim, Moran (2007) ve Yüksel (1995) tarafından “olay örgüsü”, Şahin (2001) ve Rifat (2005) tarafından “konu” olarak kullanılmıştır, Rifat terimin orijinalini “siyujet” olarak verir. Türkçe literatürde kavramın kabul görmüş bir ortak kullanımı bulunmadığı için çalışmada terim biçimcilerin kullandığı şekli ile kullanılacaktır.

³¹ **A.e.**

³² Nietzel, **a.g.e.**, s.233.

Çalışma nesnesi incelenen ortama ve inceleme yaklaşımına göre somut bir yapıt olabileceği gibi yapıt üzerinden ulaşılan özet nitelikte bir yapı da olabilir. Neitzel anlatı-bilimcilerin özellikle temsil düzlemi konusundaki farklı görüşlere sahip olduğunun altını çizer. Ona göre bu farklı görüşler ve incelenen farklı nesneler (edebiyat ve film gibi) nedeni ile anlatı-bilim alanına kavramsal bir karmaşa hakimdir. Bunu aşmak için söz konusu kavramların karşılaştırmalı olarak görülmesi gerektiğini söyler.³³

Anlatı kuramları konusunda bu genel bilgiler verildikten sonra çalışmanın bu bölümünde interaktif anlatı alanına ve ışık tutabilmeleri için anlatı-bilim kuramları derinlemesine ele alınacaklardır. Bu noktada özellikle yukarıda özetlenen anlatı ve ortam ilişkisi konusu çalışmanın başlıca odak noktasını oluşturmaktadır.

1.1. POETİKA VE DRAMATİK YAPI

M.Ö.4 yüzyılda yazılan ve kendinden sonra gelen neredeyse tüm çalışmaları etkilemiş bir temel eser olarak *Poetika*, Tunalı'ya göre düşünce tarihinin sanatı tartışan ilk metni³⁴, Ross'a göre ise Aristoteles'in en çok tartışılmış ve en canlı eseridir.³⁵ Çalışma, Todorov'un deyimi ile anlatı çalışmaları alanında "sakalina kır düşmüş bir adamın ana rahminden çıkmasına"³⁶ benzer bir etki yaratmıştır. Onega ve Landa ise yapıtın bütün anlatı türlerine uygulanabilecek "anlatı-bilimsel sezgiler" sunduğunu savunurlar. Dahası onlara göre Aristoteles'ten yola çıkılarak anlatının "olay örgüsü içeren" veya "anlatıcısı bulunan" yapıt olduğu tanımlarına ulaşılabilir.³⁷ Bu bağlamda Carlson *Poetika*'nın (anlatı-bilimin yanında) hem tiyatro hem de edebiyat kuramlarının öncelikli eseri olduğunu savunur. Ona göre Batı tiyatro kuramı Aristoteles ile başlar.³⁸ Öte yandan *Poetika*'nın hiçbir temele

³³ A.e.

³⁴ Aristoteles, *Poetika*, Çev. İsmail Tunalı, İstanbul, Remzi Kitabevi, 2001, s.7.

³⁵ William David Ross, *Aristoteles*, Çev. Prof.Ahmet Arslan, İhsan Oktay Anar, Özcan (Yalçın) Kavasoglu, Zerrin Kurtoğlu, İstanbul, Kabalcı Yayınevi, 2002, s.319.

³⁶ Todorov, *a.g.e.*, s.18.

³⁷ Onega ve Landa, *a.g.e.*, s.9 – 10.

³⁸ Marvin Carlson, *Tiyatro Teorileri: Yunanlılardan Bugüne Tarihsel ve Eleştirel Bir İnceleme*, Çev. Eren Buğlalılar, Barış Yıldırım, İstanbul, De Ki Basım Yayım, 2007, s.15.

dayanmadığını söylemek de doğru olmaz. Öğrencisi olduğu Platon'un anlatı konusundaki fikirleri Aristoteles için bir dizi başlangıç noktası oluşturur.

Platon'un anlatı ve genel olarak da sanat konusundaki fikirleri “**mimesis**”^{*} kavramına dayanır. Ona göre asıl gerçeklik duyularla değil de ancak zihinle kavranabilen değişmez formlar veya “**idea**”lardan oluşur. Duyularla algılanan dünya ise bu ideaların yansıması olan bir kopya veya taklitten; yani mimesis'ten ibarettir. Anlatı içeren yapıtlar da dahil olmak üzere sanat ise bu duyular dünyasının bir taklididir; yani kopyanın kopyasıdır; gerçekten üç sıra aşağıda yer alan bir mimesis örneğidir.³⁹ Platon, mimesis kavramını anlatının gerçekten uzak yapısını açıklamanın ötesinde anlatı kavramının kendisini açıklamak için de kullanır. Devlet'in üçüncü bölümünde üç tür anlatım yöntemi olduğunu savunur. Bu yöntemlerin ilki şairin olayları kendi ağzından, hayali olay ve karakterlerin dışında bir kişi olarak anlattığı “**diegesis**”tir. Bu tür anlatım dönemin koro halinde söylenen ve *dithyrambr* veya *dithyrambos* adı verilen şiirlerinde gözlemlenebilir. İkinci yöntem olan mimesisde ise şair eserdeki kişilerin ağzından konuşur veya onları taklit eder. Sahnede canlandırılan tragedya ve komedyaya bu tür kapsamında değerlendirilmelidir. Üçüncü anlatım türünde ise şair iki anlatım yöntemi arasında gidip gelerek olayı hem kendi ağzından hem de karakterlerin ağzından anlatabilir. Bu tür anlatım özellikle destanlarda kullanılmaktadır.⁴⁰ Onega ve Landa'ya göre Platon'un kuraca dünyanın içinde gerçekleşenler yerine onların sanatsal olarak sunumu ile ilgilenen metni “şiirsel düzenleyimin *biçem*'i üzerine bir tartışma” niteliğindedir ve anlatıcının konumuna odaklanması ile de “anlatı ses”i sorununa getirilen ilk kuramsal yaklaşımdır”.⁴¹ Platon diegesis dışındaki diğer anlatım yöntemlerini zararlı bulur ve insanları duygulara yönlendiren eserlerin yasaklanmaları gerektiğini savunur. Ona

* Kavram dilimize “taklit” (Salman, Hakyemez, 2002), “kopya” veya “yansıtmı”(Moran, 2007) şeklinde tercüme edilmiş olmasına karşın örneğin Moran tercümenin sözcüğün anlamını vermekte yetersiz olacağını savunur. Bu görüşe paralel olarak Türkçe çalışmalarında doğrudan “mimesis” sözcüğünü kullanan (Ünal, 2008) yazarlar da vardır. Bu çalışmada da kavram orijinal şeklinde kullanılacaktır.

³⁹ Berna Moran, **Edebiyat Kuramları ve Eleştiri**, İstanbul, İletişim Yayınları, 2007, s.19 – 24.

⁴⁰ **A.e.**, s.26.

⁴¹ Onega ve Landa, **a.g.e.**, s.24 – 25.

göre ideal bir toplumda ancak ahlaka yönlendirici; güdümlü bir sanata izin verilebilir.⁴²

Platon'dan ayrılan Aristoteles *Poetika*'yı mimesis kavramı üzerine kurmuş ve mimesis içeren yapıtların ahlaklı bir toplum oluşturulmasında oynayacağı rolü göstermeye çalışmıştır. Aristoteles'in mimesis anlayışı Platon'dan sadece toplumsal düzene etki noktasında ayrılmaz. O, mimesisi bir eylemin taklidi anlamında kullanır ve Platon'un tanımladığı anlatım biçimlerinin her ikisinde de bulunduğunu savunur.⁴³

Aristoteles *Poetika*'da döneminin mimesis, taklit içeren yapıtlarını (epos, tragedya, komedy, dithrambos şiiri, flüt, kitara sanatı) ele alır ve bu ortak noktaya dayanarak mimesis içeren sanatların taklit etmede kullanılan araçlar, taklit edilen nesneler ve taklit tarzı bakımından birbirlerinden ayrıldığını öne sürer.⁴⁴ Taklit araçları ise ritim, dil ve melodidir. Bunlardan melodi ritimsiz var olamaz. Bu nedenden ötürü bu üç taklit aracının yedi değil, beş olası kombinasyonu, yani (sanat dalı) vardır.

Araçlar			Sanat Dalları
Ritim	*	*	Dans
*	Dil	*	Düzyazı – Taklit (Pantomimler, Sokratik diyaloglar)
Ritim	Dil	*	Ağıtlar, epikler
Ritim	*	Melodi	Enstrümantal müzik
Ritim	Dil	Melodi	Lirik, tragedya, komedi

Tablo 2: Aristoteles'e göre taklit araçları ve bu araçları kullanan sanat dalları.⁴⁵

Gerçekte Aristoteles *Poetika*'da taklit ile ne kast ettiğini tam olarak açıklamaz. Öte yandan filozofun diğer konulardaki eserlerinden de yola çıkan

⁴² A.e., s.26 – 27.

⁴³ Abbott, a.g.e., s.237.

⁴⁴ Aristoteles, a.g.e., s.11.

⁴⁵ Ross, a.g.e., s.320.

Brezilyalı tiyatro yönetmeni ve yazar Augusto Boal şu yorumda bulunur: Doğada yer alan şeylerin maddeleri kendilerine anlam ve amaç veren formlara ve böylece kusursuzluğa doğru bir iç hareket içindedirler; doğa ise temel olarak bu hareketin kendisidir. Bu bağlamda taklit, şeylerin oldukları gibi değil olmaları gerektiği gibi çizilmeleridir.⁴⁶ Boal ile paralel biçimde Fransız felsefeci ve yorumbilimcisi Paul Ricœur taklidin şeylerin birebir üretilmesi değil; neredeyse şeyler gibi olanların üretilmesi olduğunu altını çizerek.⁴⁷ (Öte yandan Ricœur kendi kuramı çerçevesinde taklidin bir değil üç farklı aşaması ve anlamı olduğunu savunmaktadır.)

Aristoteles taklit edilenin **eylem**; dahası *Poetika*'ya konu olan eserlerde eylem halinde bulunan kişiler (*drontas*) olduğunu altını çizerek. Bu gibi yapıtların “**drama**” olarak adlandırılması bundan kaynaklanır.⁴⁸ *Poetika*'nın kendisinden sonra gelen anlatı anlayışını etkilen en önemli bölümü olarak görülebilecek **tragedya** üzerine yapılan değerlendirmede tragedya “...ahlaksal açıdan ağır başlı, başı ve sonu olan, belli bir uzunluğu bulunan bir eylemin taklidi...”⁴⁹ olarak tanımlanır. Boal, Aristoteles'e göre tragedyanın neyi taklit ettiği sorusunu şu şekilde cevaplar: “Tragedya insanın rasyonel ruhunun eylemlerini, onun üstün amacına yani mutluluğa ulaşmasına yönelik eylemlerini taklit eder.”⁵⁰ Rasyonel ruh fiziksel edimlerin ötesinde düşünsel ve duygusal edimlerdir. Bunlar arasında ise sadece tekrarlanan alışkanlıklara dönüşmüş olanları tragedyanın konusu olabilir. Dahası taklit edilecek eylemler erdemli; yani aşırılıklardan uzak ve ölçülü olmalıdır. Boal erdemli davranışın ise insanın iradesinin bir sonucu olmasının, dışsal baskılardan kaynaklanmamasının, herhangi bir bilgi eksikliğinin bulunmamasının ve istikrar göstermelerinin gerektiğini savunur.⁵¹

Aristoteles'e göre tragedyanın öğeleri şöyle sıralanır: Temsil edilen nesnelerde bulunan öğeler olarak “olay örgüsü”, “karakter”, “düşünce”; temsil etme

⁴⁶ Augusto Boal, **Ezilenlerin Tiyatrosu**, Çev. Necdet Hasgöl, İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Yayinevi, 2003, s.10 - 11.

⁴⁷ Paul Ricœur, **Zaman ve Anlatı - 1.Zaman-Olayörgüsü-Üçlü Mimesis**, Çev. Mehmet Rifat, Sema Rifat, İstanbul. Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık Ticaret ve Sanayi A.Ş., 2005, s.97.

⁴⁸ Aristoteles, **a.g.e.**, s.13 - 15.

⁴⁹ **A.e.**, s.22.

⁵⁰ Boal, **a.g.e.**, s.15.

⁵¹ **A.e.**, s.10 – 20.

aracında bulunan öğeler olarak “iyi söyleyiş” ve “dil”, “melodi” ve “ritim” ve son olarak da temsil etme tarzında bulunan öğe olarak dekor (ve buna bağlı makyaj) yani görsellik. Bu öğeler altı başlık altında Aristoteles bu öğelerin en önemlisinin; ana öğenin; “**olay örgüsü**” (*mythos*) olduğun savunur. Ross bu görüşü şöyle destekler: “‘Karakter’ ve ‘düşünce’ aslında en iyi biçimde eylemle ortaya konulan şeyin, söz yardımıyla ortaya konulmasından ibarettir.”⁵² Carlson ise *Poetika*’ya göre karakterin yaptığı seçimlerle çizildiğinin (iyi veya kötü olduğunun) ve bu bağlamda olay örgüsüne doğrudan bağlantılı; eyleme uygun bir temsilci olarak görüldüğünün altını çizer.⁵³

Tragedyanın Öğeleri		
Türkçe	Eski Yunanca	İngilizce
Olay Örgüsü	<i>Mythos</i>	<i>Plot/Action</i>
Karakter	<i>Ethos</i>	<i>Character</i>
Düşünce	<i>Dianoia</i>	<i>Thought</i>
Dil	<i>Lexis</i>	<i>Language/Diction</i>
Melodi	<i>Melos</i>	<i>Melody/Pattern</i>
Görsellik	<i>Opsis</i>	<i>Spectacle/Enactment</i>

Tablo 3: Tragedyanın öğeleri.

Tragedyanın öğeleri arasında zıt yönlerde gelişen iki ayrı nedensel hiyerarşi vardır.⁵⁴ Bunlardan ilki aşağıdan yukarı çıktıkça artan “**maddesel neden**”dir (*material cause*), ikincisi ise yukarıdan aşağıya indikçe artan “**biçimsel neden**”dir (*formal cause*). Maddesel neden bir şeyin yapılmış olduğu maddeyi işaret eder. Bir binanın maddesel nedeni onun inşasında kullanılan malzemelerdir. Biçimsel neden ise aynı şeyin dış görünüşü veya tasarımına yöneliktir. Bina örneği ile düşünüldüğünde biçimsel neden söz konusu binanın mimari projesidir. Bu bağlamda tragedyada, veya genel olarak dramada, biçimsel neden oyunun yazar tarafından nasıl algılandığıdır. Yazar herhangi bir temayı açıklamaya çalışan bir olay örgüsü

⁵² Ross, **a.g.e.**, s.329.

⁵³ Carlson, **a.g.e.**, s.20.

⁵⁴ Michael Mateas, “A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games”, **First Person – New Media as Story, Performance and Game**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan, Cambridge, The MIT Press, 2004, s.23.

oluşturur. Yukarıda da açıklandığı üzere karakterler olay örgüsünün ihtiyaçlarına göre belirlenirler; yani olay örgüsü karakterlerin biçimsel nedenidir. Aynı şekilde karakterin düşünce süreçleri de onların nasıl karakterler olduklarına göre belirlenir. Karakterlerin konuştukları dilin yapısının nedeni ise düşünce süreçleridir. Oyundaki şarkıları; melodileri ise genel olarak karakterlerin dilleri; daha genel bir bakış açıysıyla eylemleri belirler. Görselliği ise karakterlerin melodileri nasıl canlandıracağı belirleyecektir.⁵⁵

Tragedyada maddesel nedenler seyircilerin oyunu algılayışlarını yansıtır. Seyirci öncelikle görsellikle karşı karşıya kalır. Bu görsel sunumu karakterlerin canlandığı melodi ve buna bağlı sözler takip eder. Melodiler (ve buna bağlı eylemler) ve sözleri aracılığı ile seyirci karakterlerin düşünce yapılarını anlamaya başlar. Bu yapı seyircinin karakterin kim olduğunu, özelliklerini ve isteklerini, anlamasını sağlar. Tüm bu veriler ışığında seyirci oyunun olay örgüsünü ve temasını anlamaya başlar. Başarılı bir oyunda seyirci bu noktada biçimsel neden zincirini kafasına oluşturmaya başlayacaktır. Olay örgüsü algılandığında karakterlerin bu yapı içindeki (zorunlu) konumları, bu konumdaki karakterin neden belli bir düşünce yapısına sahip olduğu, davranış ve sözlerinin nedeni ve bunların neden belli bir görsellikle yansıtıldığı açıklık kazanır. Yorumlama yolu ile seyirci maddesel nedenlerden yola çıkarak biçimsel nedenlere ulaşır.⁵⁶ Bu yönü ile tragedya seyirciyi zihinsel olarak aktif olmaya ve sunumdan içeriğe yönelik bir bulmacayı çözmeye davet eder nitelikte sayılabilir. Ancak aşağıda da görüleceği üzere Aristoteles'in önerdiği tragedya içeriği seyirci etkinliğine yer vermediği için yoğun biçimde eleştirilmiştir.

Yukarıda görüldüğü üzere Aristoteles'in tragedya tanımı, iyi bir anlatının taklit ettiği olayların öncesi ve sonrası hakkında merak uyandırmayacak bir yapıda olması gerektiğini söylediği gibi; ilgiyi canlı tutacak kadar uzun ama ilgiyi dağıtmayacak kadar kısa olması gerektiğini vurgulamıştır. Ross bu tanım çerçevesinde tragedyanın “**başlangıç**, **orta** ve **son**” biçiminde bir “düzen” ve

⁵⁵ A.e.

⁵⁶ A.e., s.24.

boyutsal olarak da bir “sınırlama”⁵⁷ içerdiğini söyler. Bu bağlamda Aristoteles’in önerdiği olay örgüsü, olabilecek şeylerin sırası değiştirilemeyecek ve içinden bölümler çıkarılamayacak bir bütünlüğe sahip olmalıdır. Neitzel’e göre Aristoteles tragedyada meydana gelen olayları verildikleri sıradan bağımsız olarak değerlendirmez, onun yerine kompozisyon oluşturan kuralların birer öznesi olarak görür. Yani bir bütün olarak tragedyanın tüm ve tamamlanmış eylemi ayrı ayrı parçalarını sonunu getirecek şekilde kendi belirler.⁵⁸

Ricœur Aristoteles’in olay örgüsünün olayların sistemli bir biçimde düzenlenişi olduğunu söylediğini hatırlatır. Olayların mantıksal olarak düzenlenmesi ile zamansal – kronolojik – olarak düzenlenmesi arasında bir fark vardır. Tragedyada zorunlu veya olası olan^{**} olaylar birbirini takip eder ve iki zorunlu olay arasında geçenler anlatılmaz. Olayların birbirleri ile aynı ya da birbirlerini takip edecek zaman dilimlerinde gerçekleşmeleri onların dramatik bir bütünlük içinde olmaları anlamına gelmez. Ortak bir anlatının konusu olabilmeleri için bu olaylar arasında belirli mantıksal bağlar bulunmalıdır. Bir başka deyişle yazar taklit edeceği olayları seçerek mantıksal – nedensel - bağlar ile inşa eder.⁵⁹ Carlson’ın değimi ile “... sanatçı kendini

* Aristoteles Poetika’da zamansal bir sınırlama ile ilgili olarak ise tragedya “öyküyü, güneşin doğuşu ve batışı arasında geçen zaman içinde tamamlamaya çalışır, yahut da pek az bunun dışına çıkar” demıştır. 1570 yılında Poetika’nın İtalyanca çevirisine yaptığı yorumda edebiyat eleştirmeni ve editör Lodovico Castelvetro söz konusu sınırlamalardan yola çıkarak daha sonra “dramanın Aristotelesçi kuralları” olarak bilinecek olan “**zaman, mekan ve eylem üçlü birliği**” (three unities) anlayışını ortaya atmıştır. Castelvetro’nun Poetika yorumu büyük ölçüde tiyatro eserlerinde izleyicilerin sahnelenen bir oyunun zamansal ve mekansal olarak algılamasının belirli sınırları olduğu fikrine dayanır. Buna göre eserde zaman 12 saati geçmemeli (zaman birliği) ve mekan da bir kişinin görebileceğinde daha büyük olmamalıdır (mekan birliği). Üçüncü birlik olan eylem birliği ise bir anlatıda belirli bir bütünlüğü olan tek veya bir noktada birleşen en fazla iki eylemin olması gerektiğini savunur. Mekan birliği Poetika’da bulunmayan bir kavramdır ve tamamen Castelvetro’nun yorumuna dayanır. Zaman birliği ise Poetika’da yer almakla birlikte Ross’un (2002) da altını çizdiği üzere Aristoteles’in üzerinde durduğu eylem birliğini tamamlar bir niteliktedir. Kısaca üçlü birliğin Aristoteles’in katı bir yorumlanması olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. (Magee, 2000) Buna rağmen kuralların etkisi 19. yüzyıla dek özellikle tiyatro eserlerinde hissedilmiştir.

⁵⁷ Ross, **a.g.e.**, s.325.

⁵⁸ Neitzel, **a.g.e.**, s.232.

^{**} Moran (2007), Aristoteles’in “olası”, “olabilir olan” ile neden-sonuç ilişkisi içinde gelişen olayları kastettiğini ancak Poetika’nın Rönesans ve neo-klasik çağda yeniden keşfi sırasında düşünürlerin bunu ahlaki bir “olması gereken” olarak yorumladıklarının söyler. Buna bağlı olarak aşağıda açıklanacak olan tragedyanın felaket ile sonlanan olay örgüsü yapısı yerine dönemin düşünürleri ahlaki ve iyilerin mutlu sona ulaştığı ve kötülerin cezalandırıldığı bir yapıyı savunurlar.

⁵⁹ Ricœur, **a.g.e.**, s.71 – 91.

rastlantısal yahut bireysel öğelerden kurtarır.”⁶⁰ Bu bağlamda Aristoteles olay örgüsü ile bağlantısız; birbirini rastlantısal olarak izleyen yanöykülere de karşı çıkmaktadır. Öte yandan olay örgüsünün denetimi altındaki yanöyküler ise yapıta bir yoğunluk katacaklardır.⁶¹

Aristoteles’e göre tragedya’nın en önemli ödevi “...uyandırdığı acıma ve korku duygularıyla ruhu tutkulardan temizlemek...”⁶² yani izleyicide “**katharsis**” uyandırmaktır. Terimin kökeninin ne olduğu tartışma konusudur. Bedensel bir arınmayı anlatan tıbbi bir terim olduğunu savunanların yanında ahlaki bir terim olduğunu savunanlar da vardır.⁶³ İkinci yaklaşıma daha yakın olarak Ross, katharsis ile ortaya çıkacak ahlaksal arınma ve bunun sonucu olarak alınacak haz ile ilgili şunları söyler:

“...katharsis’ten doğan haz, salt rahatlama ve eğlenmenininkinden farklı, özel bir hazdır. Trajedi şairi, başka bir şeyi değil, acıma ve korkudan kurtulma sonucu oluşan hazzı yaratmayı hedeflemelidir.”⁶⁴

Ross’a göre korkunun kaynağı seyirciye benzeyen tragedya kahramanlarının korkusunun seyirci tarafından paylaşılmasıdır. Belirli bir benzerlik düzeyi kurulamadığı sürece seyirci kahramanın korkusunu paylaşamaz.⁶⁵ Kahraman seyircide korku yaratmanın bir gereği olarak ortalama bir kişi özellikleri taşımalıdır. Olağanüstü derecede erdemli ya da adil ya da ters yönde ahlaksızlık ve kötülük özellikleri göstermemelidir. Tragedya kahramanı yargılarının ve talihinin bir sonucu olarak acı çekmeli ve yaşadıkları izleyicide korku uyandırmalıdır.

Katharsis teriminin neyi ifade ettiği yönündeki bir diğer görüş ise Gerald Frank Else’ye aittir. Else katharsis’in öyküde meydana geldiğini savunur. Bu görüşe göre katharsis ile eser içindeki aksayan yönler uyumlu hale gelmektedir. İşlenen bir cinayet adalete kavuşmalı, katil cezalandırılmalı veya Oedipus örneğinde olduğu gibi

⁶⁰ Carlson, **a.g.e.**, s.17.

⁶¹ Ricœur, **a.g.e.**

⁶² Aristoteles, **a.g.e.**, s.22.

⁶³ Carlson, **a.g.e.**, s.18.

⁶⁴ Ross, **a.g.e.**, s.327.

⁶⁵ Ross, **a.g.e.**, s.326.

suçundan pişmanlık duymalıdır. Böylelikle kanlı olaylarla kirlenen olay örgüsü temizlenecektir. Seyirci korku ve acıma tepkilerini olay örgüsünün tekrar uyumlu hale gelmesine verir. Bu anlamı ile katharsis dramının biçimsel özellikleri ile ilgili yapısal bir kavramdır.⁶⁶

Öte yandan Boal; Jacob Bernays'dan yola çıkarak; korku ve acımanın temelde kahramanda değil izleyicide ortaya çıkan duygular olduğunu savunur.⁶⁷ Kahraman kusurlu olmamalı*; ancak bir hata veya zayıflığın sonucu olarak mutluluktan üzüntüye doğru radikal bir değişim yaşamalıdır. Kahramanın hata veya zayıflığı başlangıçta onun seyirci tarafından algısını olumsuz yönde etkileyecek biçimde sunulmamalıdır. Seyirci, kahramanın eylem ve duygularını paylaştığı bir empati duygusu içinde iken onun ve dolayısıyla potansiyel olarak kendisinin de sahip olduğu bir aşırılığın trajik sonuçları ile karşılaşır. Arınma ile izleyicinin bu aşırılıktan kurtulması amaçlanır.⁶⁸ Aristoteles'in katharsis ile ne ifade ettiğini konusundaki tartışmaların Poetika'nın tam orijinal metni ele geçene dek devam edeceği öngörülebilir. Ancak aşağıda da görüleceği üzere katharsis ve olay örgüsü arasındaki paralellikler yukarıda ele alınan tüm görüşleri destekler niteliktedir.

Ricœur acıma ve korku duygularının olay örgüsünün inşasının bir sonucu olarak oluştuğunu savunur.⁶⁹ Tragedyada olaylar en büyük etkiyi birbirlerinin sonucu oldukları ve beklenmedikleri şekilde gerçekleştiklerinde yaratırlar. Buna göre karmaşık bir olay örgüsü yaratmanın yolu “**talihin tersine dönmesi**” ya da “**baht dönüşü**” (*peripetie*) ve “**keşif**” ya da “**tanınma**” (*anagnorisis*) olarak adlandırılan iki niteliğin kullanılmasından geçer.

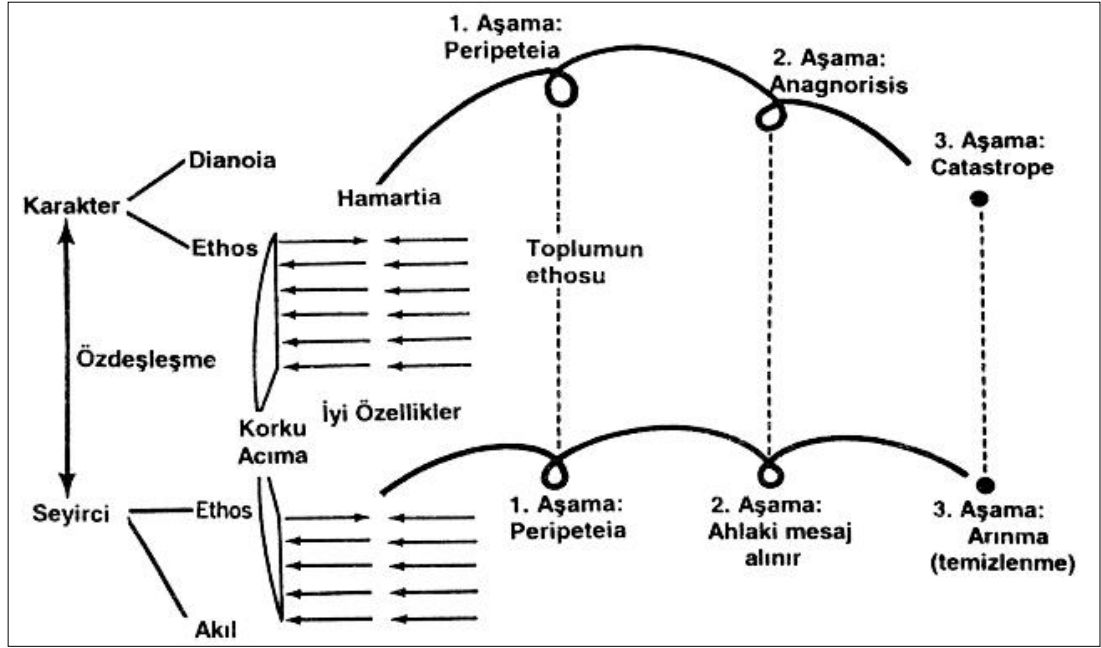
⁶⁶ Monroe C. Beardsley, **Aesthetics from classical Greece to the present: a short history**, Tuscaloosa, University of Alabama Press, 1975, 64 – 66.

⁶⁷ Boal, **a.g.e.**, s.28.

* Carlson (2007) Aristoteles'in tragedya kahramanının gerçek yaşamdakinden iyi (*spoudaios*) çizilmesi gerektiğini söylediğini hatırlatır, bu ahlaki bir iyiliktir. Ancak neo-klasik çağda yapılan tercüme “iyi”yi “soylu” olarak tercüme etmiş ve tragedya kahramanlarının toplumsal veya siyasi olarak soylu olanlar (krallar, prensler gibi) olabilecekleri yönünde bir sınırlama oluşturmuşlardır.

⁶⁸ **A.e.**, s.24 - 32.

⁶⁹ Ricœur, **a.g.e.**, s.105.



Şekil 1: Boal'a göre Aristoteles'in tragedya sistemi.⁷⁰ *

Boal olay örgüsü ve katharsis arasındaki ilişkiyi şöyle açıklar: İzleyici ve kahraman arasında ilk andan itibaren bir empati kurulur. Kahraman iyi yönleri öne çıkarılacak biçimde çizilmiştir. Öte yandan tüm iyi yönleri dışında tek bir erdemli olmayan aşırılığı vardır; kibir, bir şeye karşı aşırı bağlılık vs. gibi. Bu aşırılık toplumun genel yargıları ile çatışma halindedir. Bu özelliği Aristoteles “**hamartia**” yani “**trajik hata**” (*tragic error*) olarak adlandırır. Fakat trajik hata başlangıçta olumsuz olarak sahnelenmez; dahası kahramanın mutluluğunu bu trajik hata sayesinde kazandığı ortaya çıkar. Ona karşı empati duyan izleyicinin de kendi içinde sahip olabileceği trajik hata duyguları uyarılır, geliştirilir ve etkinleştirilir. Bu noktada beklenmedik bir biçimde baht dönüşü yaşanır; Oedipus’a kahin tarafından aradığı katilin kendisi olduğunun bildirilmesi gibi. O ana kadar trajik hata duyguları uyarılan seyirci bu olayla birlikte (kendi ile de ilgili olan) bir korku duymaya başlar. Baht dönüşü anında izleyicinin empati duygusunu kaybetmesi tehlikesi karşısında

⁷⁰ A.e., s.37.

* Boal’ın modelinde kullandığı “*dianoia*” terimi İlkçağ Yunan felsefesinde en genel anlamıyla “düşünme edimi ya da yetisi; aklın duyulardan bağımsız olarak anlama, kavrama yetisi; düşünüşü” anlamlarında kullanılmaktadır. “*Ethos*” terimi ise yine İlkçağ Yunan felsefesinde “karakter” (kişilik) ve “adet” (alışkanlık) anlamlarına ve yaşam yolunun alışkanlıklara dayalı olarak yürütülmesi anlamına gelmektedir. Günümüz toplum bilimlerinde ise ethos, bir kültürün topluluğun ya da toplumun kendine özgü niteliği; ruhu ya da tını anlamında kullanılmaktadır.

keşif – tanınma durumuna geçilir: Kahraman hatasını kabul eder; izleyicinin de bunun karşısında kendi trajik hata duygularının kötülüğünü kabul etmesi beklenir. Ancak bu kabullenme yeterli değildir ve kahramanın büyük acılar çektiği “**felaket**” (*catastrophe*) anı ile trajik hatanın fiili sonuçlarının izleyicinin aklına kazınması beklenir. Felaketi izleyerek dehşete kapılan izleyici kendi trajik hata duygularından arınır; katharsis gerçekleşir.⁷¹

Boal’a göre Aristoteles’in katharsis oluşturmaya yönelik yapısının zaman içinde farklı varyasyonları da oluşmuştur.⁷² Bunlar kahramanın trajik hatası, toplum ve felaket noktasında birbirlerinden ayrılırlar:

- Mükemmel iyiyi hedefleyen toplumsal değerler karşısında anlatı, trajik hata sahibi birden fazla kahramanı konu eder. Her iki karakter de felakete sürüklenir. İzleyici arınmanın gerçekleşmesi için her iki kahraman ile de empati kurmalıdır.
- Mükemmel iyiyi hedefleyen toplumsal değerler karşısında anlatı, bir tek erdemi olan bir kahramanı konu eder. Kahraman bu büyük erdemi ile diğer tüm hatalarının farkına varır ve “yeni bir kişi olarak yeniden doğar”. Böylece tragedya da mümkün olmayan mutlu son gerçekleşir; ancak artık “hatalı kişi” ortadan kalkmıştır, bir anlamda felakete sürüklenmiştir.
- Mükemmel kötüyü hedefleyen toplumsal değerler karşısında anlatı, tek bir erdemi olan bir kahramanı konu eder. Kahraman yoz bir toplumda yaşamaktadır ve bu yoz toplumun tüm değerlerine uygun yoz bir hayat sürer ancak bu toplumun değerleri tarafından kabul edilemeyecek bir erdemi vardır ve bu felaketine yol açar. İzleyicinin resmedilen toplumun yoz değer yargılarından arınması beklenir.

⁷¹ Boal, **a.g.e.**, s.34 - 36.

⁷² **A.e.**, s.39 - 44.

- Toplumsal deęerler ve kahramanın deęerlerinin çatışması anlatı konusu olabilir. Kahramanın erdemleri içinde yaşadığı toplumun deęerleri ile uyuşmaz, ya da bu deęerler kahraman tarafından doęru algılanamamıştır. Sonuç olarak kahraman felakete sürüklenir.

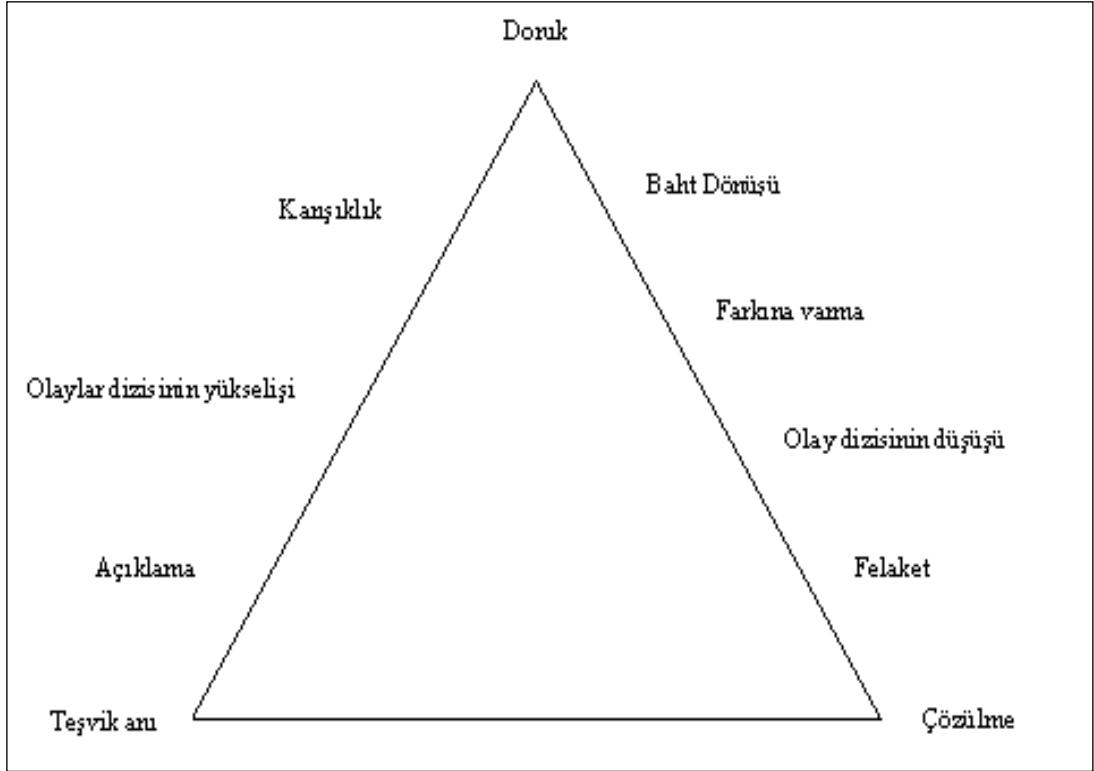
Buna göre çatışma, gerilimin artışı, doruk, baht dönüşü ve çözölme aşamaları, kahramanları her zaman mutlak felaket ile karşılaşmayan tragedya dışı anlatı yapıtları için de elverişli bir olay örgüsü modeli sunmaktadır.

1863 yılında Alman tarihçi, romancı ve drama araştırmacısı Gustav Freytag, Aristoteles'in çalışmalarından da yola çıkarak yazdığı *Die Technik des Dramas* (*Dram Teknięi*) isimli kitabını yayınladı. Freytag çalışmasını Sophokles, Shakespeare, Goethe, Lessing ve Schiller'in eserlerine dayandırmış ve bunların çözümlemeleri ile “dramatik inşanın temel kurallarını bulmaya çalışmıştır.”⁷³ Carlson'a göre Freytag'ın sistemi temelde Aristotelesçidir ama yazıldığı çağın bakış açısını yansıtmak şekilde tragedyanın arınma ve yücelme gibi temel işlevlerini göz ardı etme eğiliminde olup izleyici üzerindeki etkinin kökenini “özür insanın” seçimleri karşısında duyulan heyecanda görmektedir. Carlson'a göre Freytag'ın kitabı kısa süre içinde Yunan tragedyasına ilişkin basitleştirici yaklaşımı ile yirminci yüzyıl genç yazarları için bir elkitabına dönüşmüştür.⁷⁴

Freytag kitabında yazıma yönelik bir dizi yöntem önermenin yanında; Aristoteles'in kavramlarına bir dizi eklenti yaparak “**Freytag Üçgeni**” (ya da eğrisi, ya da piramidi) olarak anılan bir anlatı modelini de oluşturur.

⁷³ Gustav Freytag, **Technique of the Drama: An Exposition of Dramatic Composition and Art**, Çev. Elias J. MacEwan, Chicago, Scott Foresman and Company, 1900, s.1 – 18.

⁷⁴ Carlson, **a.g.e.**, s.18.268 – 270.



Şekil 2: Freytag Üçgeni.

Freytag Üçgeni'nde zaman düşey ekseninde, olay örgüsünün yoğunluğu, yada okuyucunun ilgisi ise dikey ekseninde gösterilmiştir.⁷⁵ “**Teşvik anı**” olayların başlangıcını temsil ederken, “**açıklama**” konunun ilk öğelerinin sunulduğu, ana karakterlerin tanıtıldığı, bazen yaklaşan çatışmanın ilk ipuçlarının verildiği bölüm olarak sunulur. “**Olaylar dizisinin yükselişi**” gerilimin arttığı veya şüphelerin başkarakterin karşılaştacağı çatışmayı geliştirdiği bölümdür. “**Karışıklık**” bölümünde anlatı boyunca devam edecek çatışma başlar. “**Doruk**” ya da diğer bir deyişle “**kriz**” ise en yüksek gerilim, kuşku, belirsizlik anıdır. Baht dönüşü yukarıda da açıklandığı üzere eylemin düşünülenin tam tersine dönmesi anıdır. Farkına varma anında kahraman hatasını fark eder. “**Olay dizisinin düşüşü**”nde ise daha önce ortaya çıkan trajik güç kahramanın talihini zayıflatır. Bu son felakete yol açar ve izleyenlerde arınma etkisi yaratır. “**Felaket**” ise genellikle sadece kahramanı değil aynı zamanda

⁷⁵ Mark Stephen Meadows, **Pause & Effect: The Art of Interactive Narrative**, Indianapolis, New Riders, 2003, s.22.

roman ve televizyon dizileri gibi güncel anlatı formlarında yoğun olarak kullanıldığını örneklerle ortaya koyar.⁷⁹ Dahası bu modern dramatik eğri modelinde bir değil birden fazla doruk noktası vardır ve birden fazla kriz arka arkaya sıralanır.⁸⁰ Ancak özellikle toplumsal değerler ve trajik hata arasındaki özgün ilişkinin tüm bu yapıtlarda katharsis oluşturacak biçimde korunduğunu söylemek yanlış olacaktır. Hiltunen 1990 tarihli *Ghost* ve 1993 tarihli *The Fugitive* filmlerinde trajik hata ve tanınma, farkına varma anlarını belirler. Her iki filmde de kahramanların toplumsal değer yargıları ile çatışan yönlerinden çok dış faktörlere bağlı değişkenler baht dönüşlerinden sorumludur.⁸¹ Bu bağlamda Dramatik eğri modeli Aristoteles'in prensiplerinin temel bir yansıması olarak görülebilir ancak tüm yönlerini yansıttığını söylemek de yanlış olacaktır.

Antikitenin çöküşü ile bir süreliğine unutilan, Rönesans ile tekrar keşfedilen ve bir anda anlatının kutsal kitabı mertebesine yükselen *Poetika*, hem tiyatro hem edebiyat hem de anlatı kuramı çalışmalarının ve de profesyonel anlatı yapıtları (özellikle senaryo) oluşturma alanında geliştirilen bir dizi yol gösterici formülün temelini oluşturmuştur. Todorov şöyle der: "Kitap hemencecik basmakalıp ifadelerle dönüşen birkaç formüle indirgendi; bağlamından koparılan bu formüller yazarların düşüncesine ihanet eder oldular."⁸² Paralel bir biçimde Boal devrimsel amaçlarla *Poetika*'nın alternatiflerinin geliştirilmesi gerektiğini savunur, çünkü eserde sunulan yapı, toplumun değer yargılarını izleyiciye aktarmada son derece başarılı bir baskı sistemi oluşturmaktadır.⁸³ Bunun yanında sistemin kar amaçlı senaryo formüllerine dönüştürülmesi çabaları özünün kaybedilmesine sebep olmaktadır.⁸⁴

⁷⁹ Ari Hiltunen, **Aristoteles in Hollywood – Das neue Standardwerk der Dramaturgie**, Çev.

Michael Benthack, Bergisch Gladbach, Bastei Lübbe, 2001, s.102 – 225.

⁸⁰ **A.e.**, 254 – 256.

⁸¹ **A.e.**, s.111 – 128.

⁸² Todorov, **A.e.**

⁸³ Boal, **a.g.e.**, s.44 - 46.

⁸⁴ **A.e.**, s.25.

1.2. FABULA VE SİYUJET

Rus Biçimcileri* 1915 – 1930 yılları arasında Moskova ve St. Petersburg’da faaliyet gösteren ve aralarında Viktor Şklovski, Yuri Tinyanov, Boris Eyhenbaum, Roman Jakobson, Osip Brik, Boris Tomaşevski ve Grigory Vinokur'un da bulunduğu araştırmacılar topluluğuna verilen isimdir. Topluluğun kuruluşunda ve gelişmesinde 1915 yılında S.S.C.B. Bilimler Akademisi'nin desteği ile kurulan “Moskova Dilbilim Çevresi” ile 1917’de kurulan ve daha sonra kısaca *Opojaz* olarak anılan *Obscestvo izucenija poeticeskogo jazyka* (Şiir Dilini İnceleme Derneği) önemli rol oynamışlardır. Troçki biçimciliği “Sovyet Rusya’da... Marksizm’e karşı koyan tek teori”⁸⁵ olarak nitelemiş ve gerçekten de 15 yıllık bir faaliyet döneminin ardından topluluk üyeleri 1930 yılından itibaren Sovyetler Birliği'nin resmi sanat anlayışına ters düştükleri için baskı altında kalarak sessizleşmişlerdir. Öte yandan 1920’de Rusya’dan ayrılarak Çekoslovakya’ya giden ve 1926’da kurulan Prag Dilbilim Çevresi’nde çalışmalarını sürdüren Roman Jakobson ve onu takip eden Trubetskoy ve Karçevki aracılığı ile biçimci geleneğin etkisinin bir bakıma devam ettiği söylenebilir. Rus Biçimcileri'nin Batı’da tanınması ise 1965 yılında Bulgar asıllı Fransız yazın kuramcısı Tzvetan Todorov'un biçimci metinleri derleyerek Paris’te yayınladığı “*Yazın Kuramı*” (*Théorie de la Litterature*) adlı yapıtı aracılığı ile gerçekleşir; bu bağlamda Rus Biçimcileri'nin yapısalcılığı öncülleyen bir kaynak oluşturdukları söylenebilir.

Biçimcilerin açıklamaya çalıştığı başlıca sorunsal edebi bir metin ile sıradan bir metni, örneğin bir haber metnini ayıranın ne olduğudur. Bu amaçla aradıkları ise bütün edebi metinlerde ortak olan genel kurallardır.⁸⁶ Biçimciler çalışmalarını hem şiir, hem de roman ve öykü üzerinde gerçekleştirmişler; aralarından Eyhenbaum, Tinyanov ve Şklovski gibi isimler sinema kuramı alanında da çalışmışlardır. Onega ve Landa biçimcilerin temel amacının “...yapıtın örgensel** etkisini ve içindeki bütün

*: İngilizce kaynaklar “*Russian Formalists*” adını kullanırken Yüksel (1995) “Rus Biçimcileri”, Kaya (2001), Doğan (2003), Rifat (2005) ve Moran (2007) ise “Rus Biçimcileri” adını kullanmıştır.

⁸⁵ Leon Troçki, **Edebiyat ve Devrim**, Çev. H.Portakal, İstanbul, Kabalcı Yayınevi, 1989, s.137.

⁸⁶ Hans Bertens, **Literary Theory: The Basics**, New York, Routledge, 2001, s.34.

** Örgensel: Örgenle ilgili, organik, uzvi; İngilizce: “*Organic*”

öğelerin etkileşimini açıklayabilmek...”⁸⁷ olduğunu söylerler. Bu amaçla kendinden önceki toplumsal ve simgeci bakış açılarını reddeden biçimci gelenek odak noktası olarak eserin kendisini görmüş; yazın yapıtının sadece kendisi için incelendiği nesnel ilkeler üstüne kurulmuş bir eleştiri yaklaşımı oluşturmayı hedeflemiş ve topluluğa adını veren “biçim”i “kendi bütünlüğü olan, kendi adına incelenebilir bir olgu” olarak görmüştür.⁸⁸ Moran'a göre “[Rus Biçimcileri] ...her şeyden önce edebiyat eserini diğer eserlerden ayıran biçimsel özelliğin, yani yazınsallığın* ne olduğu sorusuna cevap aradılar ve yazınsallığı *ostranenie*** kavramı ile açıkladılar.”⁸⁹ Rus Biçimcilerinin *ostranenie* ile kast ettikleri şey dış dünyayı oluşturan nesne, davranış ve düşünüş biçimlerine yönelik oluşmuş olan kanıksanmışlığın sarsılması ve bunun sonucu olarak dünyanın yeni bir gözle algılanmasının sağlanmasıdır. Şiirde alışkanlık gündelik dilden farklı olan dil kullanımı ile; romanda ise yaşamın özel bir biçimde düzenlenişi ile kırılabilir. Tinyanov bu yaklaşıma dayalı biçimci yazın bilim anlayışını şöyle açıklar:

“...her şeyden önce yazınsal yapıtın bir dizge [sistem] olduğunu ve yazın'ın da bir dizge oluşturduğunu kabul etmek gerekir. Bu (yeni yazınbilim), olguların ve türdeş olmayan dizilerin karmaşık görüntüsünü seyretmekle yetinmeyip bunları incelemeyi amaçlayan bir yazın bilimi olacaktır.”⁹⁰

Bu noktada *ostranenie* kavramına incelemeye devam etmeden önce Tinyanov'un yeni yazınbilimin temellerinden biri olarak ortaya attığı ve daha sonra yapısalcılar üzerinde büyük etkisi olacak olan “işlev” (*function*) kavramına kısaca değinmekte yarar var. Tinyanov biçimci yazınbilimin düzyazıda konu, stil, ritim ve sözdizimi incelediğini söyler ve bunların yapıtın özel öğeleri olduğunu savunur. Bu öğeler arasında ise hem soyut biçimde bir çatışma ilişkisi; hem de karşılıklı bağıntı

⁸⁷ Onega ve Landa, **a.g.e.**, s.38.

⁸⁸ Ayşegül Yüksel, **Yapısalcılık ve Bir Uygulama: Melih Cevdet Anday Tiyatrosu**, Ankara, Gündoğan Yayınları, 1995, s.34.

* Yazınsallık: Yazınla ilgililik, yazına değginlik; Jakobson terimi “*literaturnost*” olarak kullanırken İngilizce kaynaklarda “*literariness*” terimi kullanılır.

** Moran (2007) terimi İngilizce “*defamiliarization*”, Türkçe “alışkanlığı kırma” olarak karşılar, Doğan (2003) ise karşılık olarak “yabancılaştırılma” terimini kullanır. İngilizce kaynaklara kavram “*estrangement*” olarak da tercüme edilmiştir.

⁸⁹ Moran, **a.g.e.**, s.178.

⁹⁰ Yuri Tinyanov, “Yazınsal Evrim Üstüne”, **Yazın Kuramı**, Ed. Tzvetan Todorov, Çev. Mehmet Rifat, Sema Rifat, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2005, s.114.

ve interaksiyon ilişkileri bulunmaktadır. Dahası aynı öğeler farklı sistemlerde farklı roller oynamaktadırlar. Bundan yola çıkan Tinyanov şöyle der: “Ben, dizge [sistem] olarak ele alınan yazınsal yapıttaki bir öğenin, aynı dizgenin öbür öğeleriyle ve dolayısıyla dizgenin bütünüyle ilişki kurabilme olasılığını kurucu *işlev* olarak adlandırıyorum.”⁹¹ Her bir işlev aynı anda ikili bir ilişki içindedir. Bir yandan başka yapıtlardaki ve hatta sistemlerde öğelerle ilişki kurar ve bu tür ilişkiler için “**özkurallı işlev**”^{*} terini kullanılabilir. Diğer yandan ise her öğe aynı eser içindeki kendinden farklı diğer öğelerle de ilişki içindedir ve tür ilişkiler için de “**eşkurallı işlev**” terini kullanılabilir.^{**} Tinyanov’a göre özkurallı işlev eşkurallı işlevim bir koşuldur ve sadece olasılık sunabilir. Örneğin güncel dilde kullanımı azalmış eski sözcüklerin yer aldığı bir parodi metninde eski sözcüklerin seçkinliği değil metindeki güncel dille aralarında doğan ironik yöndür öne çıkan.⁹²

Ostranenie kavramına geri döndüğümüzde ise biçimciler, şiirde bu etkinin elde edilebilmesi için “**aygıtlar**” (*devices*) adını verdikleri bir dizi yöntemin kullanıldığını öne sürerler. Bu aygıtlar ölçü ve uyak gibi şiire özgü olabilecekleri gibi metafor kullanımında olduğu gibi şiire özgü olmayabilirler. Aygıtların ortak özelliği okurun ilgisini kendi üzerlerine çekmeleridir. Gerçek dünya ile ilgili bir metin yerine dilsel bir eserle karşı karşıyayızdır. Söylenen değil, söyleme “**biçim**”i önemlidir, biçim içeriğin ve iletilmek istenen mesajın bir parçasıdır.⁹³

Romanda ya da genel olarak düz yazı formunda bir anlatı yapıtında yaşamın özel bir biçimde düzenlenişinin nasıl analiz edilebileceği sorusunu ise biçimciler, bir dizi yeni kavram ve soru ile cevaplandırmaya çalışmışlardır. Anlatı yapıtını oluşturan en küçük birimlerin tespiti ve bunların oluşturduğu daha büyük yapısal düzenlemeler

⁹¹ A.e., s.115.

^{*} Bu kavram Todorov tarafından orijinal metnin Fransızca çevirisinde “*fonction autonome*” olarak kullanılmıştır. Daha sonraki Fransızca çevirilerde ise Saussurecû dilbilim kavramlarından “*fonction paradigmaticque*” (dizisel işlev) ile karşılanır. İtalyanca çevirilerde “*auto-funzione*”, İngilizce çevirilerde ise “*auto-function*” karşılıkları kullanılmaktadır.

^{**} Bu kavram Todorov tarafından orijinal metnin Fransızca çevirisinde “*fonction synnome*” olarak kullanılmıştır. Daha sonraki Fransızca çevirilerde ise Saussurecû dilbilim kavramlarından “*fonction syntagmaticque*” (dizimsel işlev) ile karşılanır. İtalyanca çevirilerde “*co-funzione*”, İngilizce çevirilerde ise “*syn-function*” karşılıkları kullanılmaktadır.

⁹² A.e., s.115 – 116.

⁹³ Bertens, a.g.e., s.34 – 35.

ve bu düzenlemelerin nasıl yapılacağı, söz konusu yeni kavram ve soruların belirlenmesinde genel çerçeveyi oluşturmuştur.

Biçimci gelenek içinde Şklovski'nin 1919 yılından itibaren roman ve düz yazı alanında yayınladığı incelemeler önemli yer tutar. “Öykü, genel olarak, kıvrımları ve katları olan, ayrıca çeşitli gelişmelerle karmaşık hale getirilmiş bulunan kuruluşlar birleşimidir.”⁹⁴ diyen Şklovski, çalışmalarında “**motif**”, “**fabula**”, “**siyujet**”, “**kompozisyon**” (düzenleyim) ve “**stil**” (biçem) kavramlarına odaklanmış, düz yazı incelemeleri alanında onu takip eden araştırmacılar bu kavramlardan yola çıkmışlardır.

Motif kavramı Tomaşevski'nin incelemelerinin temel dayanağını oluşturur ve motifleri bir anlatıyı oluşturan eylemler bütününe ayrıştırılmaz en küçük parçaları olarak tanımlar: “Akşam oldu”, “adam kadını öldürdü”, “kahraman öldü”, “bir mektup geldi” gibi.⁹⁵ Motifler ya tek başlarına ya da yazın tarihi içinde belirli bir tür çerçevesinde geleneksel olarak birleşmiş kalıplar halinde farklı yapıtlarda farklı biçimlerde sıralanarak anlatı metinlerini oluştururlar. Motif ve anlatı metni arasındaki ilişkiye bağlı olarak biçimciler fabula ve siyujet kavramlarını ortaya atarlar. Buna göre fabula, bir anlatıda belli bir zaman aralığında ve mekan(lar)da gerçekleşen olayların, dolayısı ile motiflerin kronolojik olarak, sebep-sonuç ilişkisiyle sunumunu ya da gerçek yaşamda takip etmesi gereken sıraya göre dizilişini işaret eder.⁹⁶ Siyujet ise fabula içinde yer alan aksiyon bütünü yazar tarafından düzenlenmiş halidir.⁹⁷ Berna Moran yazarın aksiyonu düzenleyişinin anlatı üzerindeki etkisini şöyle açıklar:

"Diyelim ki romanda konu şöyle bir şey: Bir genç kız (K) ve erkek (E) tanışıyorlar, sonra sevişiyorlar, derken evleniyorlar. Bir süre sonra E başka bir kadınla ilişki kuruyor ve bu yüzden K ile kavga ediyor, boşanacak oluyorlar ama sonunda barışıyorlar. Romanı birine

⁹⁴ Viktor Şklovski, “Öykünün ve Romanın Kuruluşu”, **Yazın Kuramı**, Ed. Tzvetan Todorov, Çev. Mehmet Rifat, Sema Rifat, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2005, s.167.

⁹⁵ Boris Tomaşevski, “Tema Örgüsü”, **Yazın Kuramı**, Ed. Tzvetan Todorov, Çev. Mehmet Rifat, Sema Rifat, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2005, s.252.

⁹⁶ David Bordwell, **Narration in the Fiction Film**, Wisconsin, The University of Wisconsin Press, 1985, s.49.

⁹⁷ **A.e.**, s.50.

özetleyecek olsak olayları bu sıraya göre anlatırız. İşte “öykü” [fabula] dediğimiz, yaşamdaki sırayı izleyen olaylar zinciridir bu. Ama yazarın bu “öykü”yü sunuş biçimi [siyujet] hiç de öyle olmayabilir. Belki romana evlilikten sonraki kavgayla başlar, sonra geriye dönerek tanışmalarını anlatır, derken evlenmeleri olayına atlar, vb.”⁹⁸

Harland biçimcilerin yazınsallığın oluşumunda fabulanın değil siyujetin önemli olduğunu düşündüklerinin altını çizer. Onlara göre fabula şekil verilmemiş kil gibidir ve kendi başına estetik bir değer taşımaz.⁹⁹ Benzer bir biçimde Bertens ise fabulayı yeniden düzenleyen siyujetin şiirdeki aygıtların *ostranenie* yaratmalarında olduğu gibi bir etki yarattıklarını savunur. Aynı fabula ile çok sayıda siyujet oluşturulabilirken; her bir yeni siyujet de tıpkı uyakta olduğu gibi okurun ilgisini kendi üzerine toplamayı amaçlayan biçimsel bir aygıt gibi davranır.¹⁰⁰

Fabula ve siyujet arasındaki ilişkiyi motifler açısından ele alan Tomaşevski bir anlatı yapıtını oluşturan motiflerin türdeş olmadığını söyler. Buna göre bir kısım motif yapıtın bütünselliği açısından birbirine nedensellik bağı ile bağlıyken, bir kısım motif zamansal ve nedensel sıralamayı etkilemeden yana itilebilir niteliktedir. Tomaşevski dışlanamayacak motifleri “*bağlı motifler*”, dışlanabilecek motifleri ise “*özgür motifler*” olarak adlandırır. Bağlı motifler fabulanın taşıyıcı iskeletini oluştururken özgür motifler sanatsal sunum ve dolayısıyla siyujetin oluşturulması açısından önemlidir.¹⁰¹ Bağlı motiflerin değişmesi fabulayı ve sonuç olarak da öyküyü değiştirecektir. Özgür motiflerin değiştirilmesi ise aynı öykünün farklı bir biçimde anlatılması anlamına gelir; yani siyujeti değiştirir. Barthes ve Chatman’ın çalışmalarında tekrar gündeme gelecek olan motifler arası bu ayrım anlatı bilimin önemli temellerinden birini oluşturur.

İki temel motif türü dışında Tomaşevski özgür motiflerin anlatı içindeki rollerine göre “giriş motifleri”, “eylemi yavaşlatmaya yarayan motifler”, “öyküleme motifleri”, “izleme motifleri” gibi farklı türlere ayrılabilceğini ve ayrıca betimledikleri nesnel eylem açısından tüm motiflerin anlatıda durumu değiştiren devinimsel

⁹⁸ Moran, **a.g.e.**, s. 183.

⁹⁹ Richard Harland, **Literary Theory from Plato to Barthes**, New York, St.Martin’s Press, 1999, s.148.

¹⁰⁰ Bertens, **a.g.e.**, s.36.

¹⁰¹ Tomaşevski, **a.g.e.**, s.253.

(dinamik) motifler ve durumu deęiřtirmeyen dural (statik) motifler olarak sınıflandırılabilceęini söyler.¹⁰²

Bir anlatı yapıtında motiflerin nasıl bir kompozisyon içinde yer alması gerektięi sorusunu řklovski “...motifin hangi nitelięi belirtmesi gerektięini de, motiflerin bir konu elde edilebilmesi için nasıl birleřmek zorunda olduklarını da söyleyemeceęim”¹⁰³ diye cevaplar; buna karřın anlatı yapıtlarının analizinde bir dizi kompozisyon teknięi ile karřılařtıęını da ekler. Bu tekniklerin bařlıcaları motiflerin katlar biçiminde üst üste yığıldıęı “**kathı kuruluş**” ve motiflerin dairesel bir yapı ile birleřtirildięi “**kıvrımlı kuruluş**”tur. Birinci teknik birbirini takip eden olayların anlatıldıęı bir yapıyı temsil ederken ikinci teknikte iç içe geçmiř ve birbirine baęlı bir yapı söz konusudur.¹⁰⁴

řklovski'in ortaya koyduęu bir dięer kompozisyon teknięi “...kurallara göre kurulmuř ve bütün bölümleri birbirine işlevsel olarak baęlanan bir denklem...”¹⁰⁵ olarak tanımladıęı “**yanıl(t)ma**” teknięidir. řařırtma etkisi yaratma amacıyla okurun bazı verilerden yoksun bırakılması temeline dayalı bu teknięin kurmaca karakterleri de içeren daha karmařık birleřimlerini Tomařevski şöyle sıralar: “Okur bilir, kiřiler bilmez; kiřilerin bir bölümü bilir, bir bölümü bilmez; okur ve kiřilerin bir bölümü bilmez; hiç kimse bilmez, gerçek, rastlantı sonucu öğrenilir; kiřiler bilirler, okur bilmez.”¹⁰⁶

Yeni konuların anlatı yapıtının gövdesine katılmasına yardımcı olan bir bařka kompozisyon teknięi olarak birden fazla öyküyü iç içe geçirme teknięi; öykü derlemeleri geleneęine dayanan bir tekniktir. Birçok farklı biçimde uygulanabilen bu teknikte bölümler halinde sıralanmıř öykülerin içine katılan öyküler eylemlerin

¹⁰² A.e., s.254 - 255.

¹⁰³ řklovski, a.g.e., s.160.

¹⁰⁴ A.e., s.161.

¹⁰⁵ A.e., s.168.

¹⁰⁶ Tomařevski, a.g.e., s.258.

tamamlanmasını geciktirmek ya da çatışan düşüncelere destek olmak gibi işlevler üstlenirler.¹⁰⁷

Yukarıda Todorov'un Aristoteles ve Rus Biçimcileri arasında kurduğu ilişkiyi görmüştük. Bu bağlamda dramatik eğri modelinin bir devamı olarak Şklovski; çatışma, tepki ve uyum eksikliğini gerek kompozisyonda gerekse motiflerde gözlenebilecek birer özellik olarak görür. Özellikle “kıvrımlı kuruluş” “bir tepki ve uyum eksikliğini” gerektirirken; karşıtlıktan türemiş motifler de bulunabilir.¹⁰⁸ Tomaşevski ise fabulanın diyalektik olarak geliştiğini ve grup çıkarlarının çarpıştığı bir alan olduğunu savunur:

“Birbiriyle çelişen bu çıkarlara ve kişiler arasındaki çatışmaya, bu kişilerin yeniden bir araya toplanmaları ve her grubun, eylemlerde, bir başka gruba karşı uyguladığı taktik eşlik eder. Eylemin gelişmesi, onu belirleyen motifler bütünü, bir olay örgüsü olarak adlandırılır.”¹⁰⁹

Olay örgüsünün gelişmesi çatışmanın da gelişmesi ve yeni çatışmalar ortaya çıkartması ile gerçekleşir Öte yandan çatışmanın ortadan kalkması yada “uzlaşma” durumu iki tarafın üstünlük mücadelesini sona erdirdiği için okurun beklentisini de harekete geçiremez ve genellikle son bölüm yada çözüm olarak adlandırılır. Tomaşevski fabulanın diyalektik olarak kurulabileceğini söyler. Bu durumda dengeli bir başlangıç durumunun dengesi devinimsel motifler tarafından bozulur ve eylem başlar. Bu motifler bütünü “**düğüm**” olarak adlandırılır ve diyalektik açıdan düğüm, savı (tez) temsil eder. “Düğüm genellikle fabula'nın tüm gelişmesini belirler ve olay örgüsü de, düğümün gerektirdiği başlıca motiflerdeki değişikliklere indirgenir.”¹¹⁰ Çatışma ve motiflerdeki değişim arttıkça gerilim de artar ve gerilimin Almanca “*Spannung*” kelimesi ile adlandırılan doruk noktası bir karşısav (antitez) olarak belirir. “*Spannung*”un sona erdiği ve bir durumdan diğerine geçişin tersine dönme ile son bulduğu çözüm ise bir bireşimdir (sentez).¹¹¹

¹⁰⁷ Şklovski, **a.g.e.**, s.178 - 179.

¹⁰⁸ **A.e.**, s.162 - 163.

¹⁰⁹ Tomaşevski, **a.g.e.**, s.256.

¹¹⁰ **A.e.**, s.257.

¹¹¹ **A.e.**

Motiflerin deęişim süreci içinde Tomaşevski kahramanları söz konusu motiflerin okurun dikkatini toplamasına yardımcı olan canlı birer dayanağı olarak görür: “Anlatı kişisi, motiflerin yığılması içinde yön bulmayı sağlayan bir ipucu, özel motifleri sınıflandırmaya ve düzenlemeye yarayan bir yardımcı araçtır.”¹¹² Bazı motifler anlatı kişilerine ayrılmayacak şekilde bağlanabilirler. “**Belirleyici özellik**” olarak adlandırılabilen bu motifler kişinin ruhsal yapısını ve karakterini tanımlarlar. Belirleyici özellikler karakterin eylemlerinin belli bir ruhsal bütünlük ve tutarlılık içinde gerçekleşmesi için kullanılabilirler ki bu durumda kahramana bir dizi karakter özellikleri yüklenmiş olur. “Kişilerin belirleyici özelliklerini ortaya koyma teknikleri arasında başlıca iki durum ayırt etmek gerekir: Fabula süresince aynı kalan *değişmez kişilik* ile eylemlerin gelişmesiyle birlikte evrim geçiren *değişen kişilik*.”¹¹³ Değişen kişilik fabula ile doğrudan bağlıdır ve karakter değişimleri dramatik yapıda değişikliklere sebep olurlar. Bu durumda bile Tomaşevski kahramanı anlatı yapısının ikincil bir ögesi olarak görür:

“Kahraman *fabula* için hiç de gerekli değildir. Fabula bir motifler dizgesi olarak, kahramana ve onun belirleyici özelliklerine önem vermeyebilir. Kahraman gerecin konuya dönüşümünün sonucudur ve bir yandan motiflerin birbirine bağlanmasını, öte yandan da motifler arasındaki bağın kişileştirilmiş gerekçesini simgeler.”¹¹⁴

Biçimcilerin kahramana biçtikleri okurun dikkatini toplama rolü, onların okura bakışına dair de bir ipucu vermektedir. Tomaşevski yapının okurun ideolojisine, gündelik ya da siyasal duygularına göre yeniden yorumlanabileceğini ve bunun da okur ile yapıt arasında aşılamayacak bir engel oluşturabileceğini söyler. O'na göre “yapıtı yazarın açıklamalarına uyarak, naif bir biçimde okumak”¹¹⁵ gereklidir. Yazarın yönlendirme ve inandırma gücü bir yapıtın öğretme ve öğüt verme aracı olarak başarısını belirler.

Biçimci geleneğin yazar – okur ilişkisine bir diğer katkısı ise “**skaz**” kavramıdır. Bir anlatı tekniği olan Skaz, anlatılarda okur ve yazar arasında spontane

¹¹² A.e., s.274.

¹¹³ A.e., s.275.

¹¹⁴ A.e., s.277.

¹¹⁵ A.e.

gelişen bir konuşma illüzyonunu yaratmak üzere kişilikleştirilmiş bir anlatıcı figür kullanılmasını ifade eder.¹¹⁶ Okur, yazar ve anlatıcı arasında yaratılan bu ayrım anlatı bilimin ilerleyen yıllarda özellikle Prince'in çalışmaları ile tekrar değineceği bir konu olacaktır.

Biçimciler çalışmalarını genel olarak şiir ve düzyazı alanlarında yapmışlardır. Buna karşın metinlerinde farklı alanlarla-ortamlarla ilgili yorum ve düşüncelerine rastlamak da mümkündür. Örneğin Şklovski kompozisyon tekniklerinin yazılı anlatı için uygun olduğunu savunur; anonim sözlü gelenek ise “kişisel bilinçten yoksun olduğu için”¹¹⁷ basit bağlantı türlerini kullanmıştır. Eyhenbaum ise öykü ve romanın birbirlerine yabancı biçimler olduğunu savunur: Olay örgüsü barındıran öykü temel ilk biçimdir ve bir çelişki, uyum eksikliği, karşıtlık üzerine kuruludur ve öyküde her şey sonuca yönelik kurulmuştur. Roman ise bağdaştırıcı (*senkretik*) bir biçimdir ve olayın yavaşlatılması, türdeş olmayan öğelerin birleştirilmesi, farklı ilgi merkezlerinin yaratılması ve koşut olay örgülerinin sürdürülmesi gibi özellikler taşır. Eyhenbaum öykü ve roman arasındaki farkı şöyle özetler:

“Öykü tek bilinmeyenli bir denklem kurmaya benzer; roman ise çok bilinmeyenli denklemler dizgesi yardımıyla çözülen ve ara kuruluşların son yanıttan daha önemli olduğu, çeşitli kuralları olan bir problemi andırır. Öykü bir gizdir (muamma); roman ise bir tür bilmece ya da bulmacadır.”¹¹⁸

Sinema biçimcilerin çalışmalarında değindikleri bir diğer anlatı ortamıdır. Eyhenbaum romanda kullanılan kompozisyon tekniklerinin sinemada da kullanılmaya başlandığına dikkat çekerek şöyle der: “Çok önemli bir olgudur bu çünkü söze dayalı bu türden bir yapının “sessiz”^{*} bir dile dönüştürülebileceğini gösterir.”¹¹⁹ Eyhenbaum sinemanın diğer tüm sanatlar gibi kendisini oluşturan malzeme ve inşa tekniği arasında var olan gerekli ve tipik bir farkı yansıttığını

¹¹⁶ Herman, *a.g.e.*, s.24.

¹¹⁷ Şklovski, *a.g.e.*, s.179.

¹¹⁸ Boris Eyhenbaum, “Düzyazı Kuramı”, *Yazın Kuramı*, Ed. Tzvetan Todorov, Çev. Mehmet Rifat, Sema Rifat, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2005, s.192.

^{*} Eyhenbaum söz konusu çalışmasını 1925 yılında yayınlamıştır ve “sessiz” filmlerden bahsetmektedir.

¹¹⁹ *A.e.*, s.190.

savunur.¹²⁰ Malzeme ve inşa tekniği sanat yapıtının ortamı tarafından belirlenen özelliklerdir ve ortama bağlı bu özellikler biçimciler tarafından “stil” olarak adlandırılırlar. Filmin malzemesi olan hareket halindeki görüntü ve inşa tekniği olan kurgu film-stilini belirleyen temel unsurlardır. Biçimci gelenek kurgu ve filmde siyujet oluşumu arasında koştur bir ilişki görme eğilimindedir. Eyhenbaum ise bu ilişkinin varlığını kabul etmekle birlikte kurgunun temel olarak bir stil sorunu olduğunu filmde siyujetin senaryo aşamasında oluştuğunu savunur.¹²¹ Tinyanov ise siyujet oluşumunun yapıtın semantik sistemi ile doğrudan ilişkili olduğunu savunur ki bu sistem de stille doğrudan ilişkilidir; yani senaryoda verilen fabulanın ne oranda filmsel siyujete dönüştürülebileceği bir teknik ve malzeme sorunsalıdır. Ancak Tinyanov filmde siyujet ve stil ilişkisine dair net cevaplar vermez ve bunların ileri düzey araştırmalarla bulunabileceğini savunur.¹²² Şklovski ise filmin şiire veya düzyazıya benzeyebileceğini, şiirsel özellikler taşıyan filmlerin resmin ve montajın özelliklerine dayandığını düzyazı özellikleri taşıyan filmlerin ise olayların anlamlı bir kompozisyonu olduğunu söyler.¹²³ Rus Biçimcileri film alanında kesin sonuçlara varmamış olsalar da çalışmaları daha sonraki film kuramcılarına ışık tutmuştur. İleride de görüleceği üzere Bordwell film ve anlatı alanındaki çalışmalarında biçimcilerin metinlerini temel almıştır.

Rus Biçimcileri’nin anlatı alanında bir dizi önemli kavram ortaya attıkları yadsınamaz. Öte yandan çalışmalarının temelindeki biçime yönelik vurgu ve yazınsallığı yaratan aygıtların bulunabileceğine olan inançları tartışma konusudur. Bertens 1920’lerin sonlarına doğru biçimcilerin aygıtlara dayalı kurallar oluşturma hedeflerinin imkansızlığını fark etmeye başladıklarını söyler.¹²⁴ Gerçekten de tek tek aygıtlar *ostranenie* etkisi yaratma konusunda tutarlı sonuçlar elde edemezler. Belli bir uyak ve ölçü düzeni ile yazılan bir şiirde, uygulanan uyak ne derece günlük dilden farklı olursa olsun, tekrarlanan biçim ister istemez bir alışmışlık duygusu

¹²⁰ Boris Eyhenbaum, “Probleme der Filmstilistik”, **Texte zur Theorie de Films**, Ed. Franz-Josef Albersmeier, Stuttgart, Philipp Reclam jun. GmbH & Co., 1998, s.99.

¹²¹ **A.e.**, s.116.

¹²² Yuri Tinyanov, “Über die Grundlagen des Films”, **Texte zur Theorie de Films**, Ed. Franz-Josef Albersmeier, Stuttgart, Philipp Reclam jun. GmbH & Co., 1998, s.161 - 170.

¹²³ Viktor Şklovski, “Poesie und Prosa im Film”, **Texte zur Theorie de Films**, Ed. Franz-Josef Albersmeier, Stuttgart, Philipp Reclam jun. GmbH & Co., 1998, s.172 - 175.

¹²⁴ Bertens, **a.g.e.**, s.40.

uyandırır. Bu durumda ancak farklı bir uyak ve ölçü ile yazılan bir dize *ostranenie* yaratabilecektir. Benzer etkiler uyaksız bir şiirde uyak içeren bir dize ile; veya kronolojik ilerleyen bir siyujette ani bir geçmişe dönüşle de elde edilebilir. O zaman tek bir *ostranenie* kaynağı vardır; kontrast veya farklılık.¹²⁵ Bu bağlamda biçimciler aygıtlardan işlevlere yönelirler; aygıtlar kullanıldıkları edebi metnin yazınsal evrenine göre farklı işlevler üstlenirler. Her bir aygıt kullanıldığı metne göre hem alışmışlık hem de *ostranenie* – bu bağlamda farkındalık veya yabancılaşma – etkisi yaratabilir. Dahası, bu ikili düzen sadece tek tek yazınsal eserlerde değil, bir bütün olarak yazının gelişiminde de görülebilir. Farklı türler ve anlatı biçimleri belli dönemlerde yenilikçi olarak ortaya çıkıp hakim konumlara gelirler ancak bir süre sonra alışılmış bir konuma gerileyerek yerlerini aygıtların yeni (ve bazen de daha eski) biçimlerde kullanıldığı türlere bırakırlar.¹²⁶

1920’lerin sonundaki bu yeni yönelimlerine karşın Sovyet rejimi tarafından susturulmaları biçimcilerin çalışmalarını önemli ölçüde durdurur. Fakat Jakobson ve Todorov gibi onlardan ayrılan veya onları takip eden kimi isimler çalışmalarını Avrupa ve Amerika Birleşik Devletleri’ne taşıyarak onların kuramlarını yeniden akademik dünyanın gündemine taşırlar.

1.3. MASALIN BİÇİMBİLİMİ

Tam anlamı ile bir biçimci olmayan, ancak eserleri onların çalışmalarından izler taşıyan¹²⁷ Viladimir Yakovleviç Propp 1928 yılında “*Morfologia skazski*” ya da Türkçe adı ile “Masalın Biçimbilimi” adlı çalışmasını yayınlar. Biçimbilim, karmaşık yapıların birbirinden ayrı (*individual*) parçalar tarafından oluşturulmasını inceleyen kuramsal bir yaklaşım olarak tanımlanabilecek bir bilim dalıdır. Biçimbilimi anlatı alanında ilk kullananlar 20. yüzyılın başlarında aralarında von Fleschenberg, Seuffert, Schissel ve Dibelius’un da bulunduğu Alman kuramcılar olmuştur. Bu kuramcıların daha sonra Rus Biçimcilerce geliştirilecek olan çalışmaları, anlatıda mantıksal düzen

¹²⁵ A.e.

¹²⁶ A.e., s.41 – 43.

¹²⁷ A.e., s.37.

- artistik düzen karşılığı, edebi anlatıların daha küçük bloklardan oluşması, birbirini tekrar eden yapıların ve de belli karakter kalıplarının varlığı gibi olan konulara odaklanmışlardır.¹²⁸ Örneğin Şklovski 1925 tarihli “*Düzyazı Kuramı*” (*O teorii prozy*) adlı çalışmasında halk bilimci A.N. Vaselovski’nin masal konulu tezlerinden yola çıkarak olay örgüsünü oluşturan özel kurallar olduğunu savunmuş¹²⁹ ve önceki bölümde anlatılan kuramlarını açıklamıştır. Gerçekten de Vaselovski biçimcilerle benzer bir şekilde motifler üzerinde durmuş; masal motiflerini ve farklı masallarda bunların nasıl tekrarlandığını incelemiş, sonuç olarak temel anlatı üniteleri olarak gördüğü motiflerin birleşerek olay örgülerini oluşturduklarını öne sürmüştür.¹³⁰

Propp’un olağanüstü masalları* inceleyen çalışmasının hem Alman biçimbilimcilerin hem de Vaselovski’nin ayak izlerini takip ettiğini söylemek yanlış olmaz. Ancak Propp’un çalışması çok daha kapsamlıdır ve yeni kavramlar ortaya atar. Çalışma R. Harland’a göre Jakobson ve Tinyanov’un aynı yıl açıkladıkları “özel yapısal kuralların” kesin ve sistematik bir bilimsel metodoloji kullanılarak incelenmesi tezine mükemmel bir örnek oluşturur.¹³¹ Moran ise Propp’un Fransız yapısalcılığına bir çıkış noktası sağladığını öne sürer.¹³² Onun 100 Rus olağanüstü masalının incelendiği çalışması; temel olarak bu masallarda tekrar eden yapılar olduğu gözlemine dayanır. Tüfekçi bunu şöyle açıklar:

“Propp, incelediği masallarda, akışın yapılan bir kötülükle başladığını saptar. Söz konusu kötülük belli bir ailede, belli bir çevrede, belli bir eksiklik yaratır. Bir kahraman eksikliği gidermek, kötülüğü ortadan kaldırmakla görevlendirilir. Kahramanın gerçekleştirmesi gereken bu zor işinde bazıları ona yardım ederken bazıları da karşı koyar. Kahraman bir iki kez başarısızlığa uğrayarak, sinanarak ve denenerek eksikliği gidermeye çalışır. Görevini gerçekleştirdiğinde ödüllendirilir.”¹³³

¹²⁸ Herman, **a.g.e.**, s.23 – 24.

¹²⁹ Viktor Şklovski, **Theory of Prose**, Çev. Benjamin Sher, Champaign, Dalkey Archive Press, 1998, s.16 – 17.

¹³⁰ Viladimir Propp, **Masalın Biçimbilimi**, Çev. Mehmet-Sema Rifat, İstanbul, Bilim/Felsefe/Sanat Yayınları, 1985, s.23-24.

* Propp’un incelediği ve Rusça “*skazka*” olarak adlandırılan masallar farklı kaynaklarda “olağanüstü masallar”, “peri masalları” ve “halk masalları” olarak adlandırılmıştır. İngilizce kaynaklarda ise benzer anlamları olan “*wondertale*”, “*fairy tale*”, “*magical tale*” ve “*folktale*” isimleri kullanılmıştır.

¹³¹ Harland, **a.g.e.**, s.153.

¹³² Moran, **a.g.e.**, s. 215.

¹³³ M. Elif Tüfekçi, “Yapısalcı Yöntem ve Uygulama Alanları”, **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, Sayı:17, Ankara, 2004, s.50.

Bertens'e göre Propp'un gözlemi biçimci gelenek bağlamında fabula/siyujet ilişkisinin bir yansıması olarak da görülebilir: Olağanüstü halk masalları tek bir fabulaya sahiptirler ve her bir masal bu fabuladan yola çıkılarak oluşturulan farklı birer siyujettir. Masalların geleneksel olarak kronolojik bir biçimde anlatılmaları; yani fabula ve siyujet arasındaki farkların düşük minimum düzeyde olması bu noktada önem taşımaz.¹³⁴

Yukarıdaki tespitten yola çıkan Propp, Rus olağanüstü halk masallarının belli ve tanımlanabilir bölümlerden oluştuğunu düşünür. Masalların oluşturucu bölümlerini ve bu bölümlerin hem kendi aralarında hem de bütünle kurdukları bağları tanımlamayı hedefler. Böylece olağanüstü masalların yapısını düzenleyen değişmez kurallar belirlenecektir.¹³⁵ Bu hedef doğrultusunda Propp, Vaselovski ve biçimci geleneğin kullandığı motif kavramı yerine “işlev” (*function*)* adını verdiği yeni bir kavramı ortaya atar. İşlev kavramını Propp şu şekilde açıklar:

“(Bir masalda) değişmez değerlerle değişken değerlere rastlarız. Değişen, kişi adları ve aynı zamanda kişilerin nitelikleridir, değişmeyen ise, kişilerin eylemleri yada işlevleridir. Buradan masalın, çoğunlukla, aynı eylemleri değişik kişilere yaptırdığı sonucu çıkarılabilir... Masal incelemesinde, önemli olan tek şey, kişilerin ne yaptıklarını bilmektir, kim ne yapıyor ve nasıl yapıyor, bunlar ancak ikinci dereceden sorulardır... **İşlev** sözcüğünden, bir kişinin olay örgüsünün akışı içinde taşıdığı anlam açısından betimlenmiş eylemini anlıyoruz... İşlevler masalın temel oluşturucu bölümleridir.”¹³⁶

Anlatı açısından işlev motiften daha temel bir yapı taşı grubunu nitelemektedir. Harland motiflerin yalnızca anlatı içinde birer eleman olmaları karşısında işlevlerin anlatının kendisi oluşturduklarına dikkat çeker; bir bütün olarak masalda anlatı yan yana dizilmiş işlev parçaları sırasındır.¹³⁷

¹³⁴ Bertens, **a.g.e.**, s.37.

¹³⁵ Propp, **a.g.e.**, s.29-30.

* İngilizce kaynaklarda “işlev” kavramı “*function*” terimi yanında kavramın analiz edilebilen grupları nitelemesine yönelik olarak “*morphemes*”, anlatı birimleri olmalarına yönelik olarak “*narratemes*” ve de “*elements*” biçiminde kullanılabilmektedir.

¹³⁶ **A.e.**, s.30-31.

¹³⁷ Harland, **a.g.e.**, s.154.

	İşlevin tanımı	İşlevin simgesi	İşlevin cins sayısı
1.	Uzaklaşma	β	3
2.	Yasaklama	γ	2
3.	Yasağı çiğneme	δ	2
4.	Soruşturma	ϵ	3
5.	Bilgi toplama	ξ	3
6.	Aldatma	η	3
7.	Suçta katılma	θ	3
8.	Kötülük/Eksiklik	A/a	23
9.	Aracılık, geçiş anı	B	7
10.	Karşıt eylemin başlangıcı	C	1
11.	Gidiş	$\uparrow$	2
12.	Bağışçının ilk işlevi	D	13
13.	Kahramanın tepkisi	E	11
14.	Büyülü nesnenin alınması	F	14
15.	İki krallık arasında yolculuk	G	6
16.	Çatışma	H	4
17.	Özel işaret	I	3
18.	Zafer	J	7
19.	Giderme	K	12
20.	Geri dönüş	$\downarrow$	1
21.	İzleme	Pr	7
22.	Yardım	Rs	10
23.	Kimliğini gizleyerek gelme	O	1
24.	Asılsız savlar	L	1
25.	Güç iş	M	...
26.	Güç işi yerine getirme	N	2
27.	Tanınma	Q	1
28.	Ortaya çıkarma	Ex	1
29.	Biçim değiştirme	T	4
30.	Cezalandırma	U	1
31.	Evlenme	W	5

Tablo 4: Akış sırasına göre masalı oluşturan işlevler, bunların simgeleri ve cins sayıları.¹³⁸

Propp 31 işlev olduğunu öne sürer. İşlevler farklı masal karakterlerince farklı şekillerde gerçekleştirilebilirler. Dolayısıyla her işlevin kim ve nasıl sorularının cevaplarına göre belirlenen “**cinsleri**” vardır. Propp her bir işlevi tanımlamak için özel bir simge kullanmış ve masalların anlatı yapılarını bu simgelerle formüle etmiştir. Bunlara ek olarak Propp “**a**” simgesi ile ortamın tanıtıldığı, olayın geçtiği dünyanın okuyucuya özetlendiği “başlangıç durumu”nu ve “**Y**” simgesi ile de masalda geçen ve olay örgüsü içinde rolü bulunmayan şarkılar, fıkralar gibi bölümleri ifade eden “anlaşılmaz öğeler”i temsil eder.¹³⁹ İşlevler ve onları temsil

¹³⁸ A.e.

¹³⁹ Propp, a.g.e., s.35-71.

eden simgeler masalların kodlanarak özetlenmelerine olanak sağlar. Örneğin Crawford tarafından basitleştirilmiş versiyonu ile bir masal şöyledir:

“Bir çar ve üç kızı vardır. Kızlar yürüyüşe çıkar, bahçede çok uzun süre kalırlar. Bir ejderha onları kaçıtır. Yardım çağrısı yapılır. Üç kahraman yolculuğa çıkar. Ejder ile üç kez savaşırlar, prensesler kurtarılır. Geri dönerler ve ödüllendirilirler.”¹⁴⁰

Bu masaldaki işlevler sıra ile uzaklaşma, yasağı çiğneme, kötülük, geçiş anı, karşıt eylemin başlangıcı, çatışma, özel işaret, giderme ve evlenme olarak sıralanabilir. Bunlar da basitçe **βδABC HIK W** şeklinde kodlanabilir. Bu örnekte de görüldüğü üzere Propp’un masal işlevleri arasında Aristoteles’in “olasılık ve zorunluluk” yasaları olarak nitelendirdiği sebep sonuç ilişkisine benzer bir ilişki olduğu söylenebilir. Bu bağlamda Propp işlevlerin sırasının hiçbir zaman değişmesi ile ilgili olarak şöyle der:

“Bütün işlevleri art arda okursak, her işlevin kendisinden önceki işlevden mantıksal ve estetik gereklilikle doğduğunu görürüz. Gerçekten de, hiçbir işlev öbürünü dışlamaz. Bu işlevlerin tümü birçok değil, tek eksene bağlanır.”¹⁴¹

İşlevler sebep sonuç ilişkisi ile birbirine bağlanırlar ve olay örgüsü içinde belirli roller üstlenirler. İlk yedi işlev olay örgüsünü hazırlayıcı işlevler olarak değerlendirilebilir. Kötülük, gönderilme ya da yardıma çağrı, uğranılan haksızlığı giderme kararı ve gidiş (**ABC↑**) işlevi dizisi olay örgüsünde düğüm noktası olarak görülürler. Giderme işlevi ise olay örgüsünün düğümlendiği anda, kötülük ya da eksiklik ile birlikte bir bütün oluşturur ve böylece masal en üst aşamasına ulaşmış olur. Propp’a göre bir masalda birden fazla kötülük ya da eksiklik bulunabilir. Bu durumda her yeni kötülük ya da eksiklik yeni bir işlev dizisi, yeni bir eksen oluşturacaktır. Propp bu yeni eksenleri “**kesit**” olarak adlandırır ve kesitlerin birbirlerine altı farklı biçimde bağlanabileceklerini savunur:

- 1) “Bir kesit, hemen bir başka kesitin arkasından gelir.

¹⁴⁰ Crawford, 2005, **a.g.e.**, s.155.

¹⁴¹ Propp **a.g.e.**, s.70.

- 2) Bir önceki kesit bitmeden yeni bir kesit başlar. Olay ikinci dereceden bir kesitin araya girmesiyle duraklar. Bu olgunun bitmesinden sonra, ilk kesit yeniden başlar ve sonuçlanır.
- 3) Araya giren ikinci dereceden olgu da kesintilere uğrayabilir.
- 4) Masal aynı anda yapılmış iki kötülükle başlayabilir; bu kötülüklerden önce biri tümüyle giderilebilir, öbürünün giderilmesiyle daha sonra olur.
- 5) İki kesitin ortak bir sonucu bulunabilir.
- 6) Masalda bazen iki arayıcı vardır. İlk kesitin ortasında kahramanlar birbirlerinden ayrılırlar.”¹⁴²

İşlevlerin sırasının değişmemesine ve bunların kimi zaman birden fazla kesit içinde tekrarlanabilmelerine karşın her masalda 31 işlevin hepsi bulunmayabilir. Propp’un belirlediği sıra içinde olmak şartı ile masallar daha az sayıda işlevden oluşabilirler. Propp işlevlerin yedi eylem alanında kümелendiklerini söyler. Her bir eylem alanı bir masal karakterine, aktöre bağlıdır. Yani bir masalda en fazla yedi karakter olabilir. Propp’un “**dramatis personae**” olarak adlandırdığı bu karakterler tipleri “**saldırgan**” (ya da “kötü kişi”), “**bağışçı**”, “**yardımcı**”, “**prenses**”, “**gönderen**”, “**kahraman**” ve “**düzmece kahraman**”dır. Eğer bir karakter tipine bağlı işlevler herhangi biri bir masalda yer almıyorsa o tipte bir karakter söz konusu masalda bulunmaz. Zaten karakterler Propp’a göre işlevleri gerçekleştirmek üzere masalda yer almaktadırlar ve kişilik özellikleri önemli değildir.¹⁴³

Propp’un çalışmaları ışığında işlev ve karakter arasındaki ilişki özetle şu şekilde açıklanabilir: Cinsiyeti, kişiliği, maddi durumu; yani kim olduğu önemli olmayan bir karakter masalda bir eylem gerçekleştirir. Bu eylem onun masaldaki *dramatis personae*’sini belirler. Örneğin yardımcı *dramatis personae* adından da anlaşılacağı üzere kahramana yardım etmelidir. Bu eylem farklı masallarda farklı kişilerce, farklı şekillerde; gerçekleştirilebilir (ki bu da işlevlerin cinsleri ile gösterilir): Bir masalda yardımcı, kahramana kendisini uzak diyarlara taşıyan bir kartal hediye eder, bir diğerinde bir at, bir başkasında bir sandal aynı işi görür; daha farklı bir örnekte ise hediye bir yüzüktür ancak sihirli bu yüzük kahramanı gitmek istediği yere görülecek taşıyıcı gençler yaratır. Her bir masalda yardımcı, kahraman ve yardımın şekli farklıdır ancak *dramatis personae* ve işlev aynıdır. Denilebilir ki;

¹⁴² A.e., s.96-98.

¹⁴³ Moran, a.g.e., s.217-218.

olağanüstü masalları oluşturan işlevler birbiri ile paralel halde olan hem siyujet hem de fabulanın elemanlarıdır.

Propp'un çalışması olağanüstü masal türünün içerdiği belirli sayıda işlev ve karakter ile aynı zamanda hem çok çeşitli ve renkli hem de tekdüze ve tekrarlayan bir yapı içerdiğini ortaya koymuştur. Bu bağlamda çalışma anlatı alanının en ilham verici aynı zamanda da en şüphe uyandırıcı konularından birini oluşturur. Ortaya çıkan yapının diğer kültürlerin masallarına uygulanıp uygulanamayacağı, farklı anlatı türlerini kapsayıp kapsamadığı, yeni içeriklerin oluşturulmasında kullanılıp kullanılmayacağı soruları tartışmalara yol açmıştır. Dahası Propp'un isim ve kişilikleri ile gerçek karakterler yerine onlardan soyutladığı işlevlere odaklanması da dikkat çekicidir. Bertens'e göre bu yöntemden yola çıkılarak farklı edebi türlerde de ortak fabulalar; okurun varlığından hissetmediği “**yapı**”lar bulunabilir.¹⁴⁴ Claude Lévi-Strauss'un Propp'un değişmez işlevler sırasının – yani tüm masalarda ortak olan fabulanın - bir **üst-yapı** (*metastructure*) oluşturduğunu söylemesi bu bağlamda Propp ile yapısalcılık arasındaki ilişkinin işaretlerini verir.¹⁴⁵

1.4. YAPISALCILIK VE YAZIN

Barthes'ın “Anlatıların Yapısal Çözümlemesine Giriş” başlıklı makalesinin anlatı-bilimin kuruluşunda oynadığı rol göz önüne alındığında, yapısalcılığın anlatı alanındaki önemi daha da iyi anlaşılacaktır. Peki, ama nedir yapısalcılık?

Yüksek, yapısalcılığı “...“**dizge (sistem)**” düşüncesini dilbilim, eğitim, ruhbilim, yazınbilim, müzik, resim, tiyatro gibi alanlarda da ön düzeye getiren bir okuma, çözümleme ve değerlendirme...”¹⁴⁶ yaklaşımı olarak tanımlar. Moran sistem kavramını şöyle açıklar:

¹⁴⁴ Bertens, **a.g.e.**, s.39.

¹⁴⁵ Claude Lévi-Strauss, **Structural Anthropology, Volume 2**, Çev. Monique Layton, Chicago, University of Chicago Press, 1983, s.119.

¹⁴⁶ Yüksek, **a.g.e.**, s.11.

“Bir sistem, öğelerin bir yığını değil, her şeyden önce tutarlı bir bütündür. Sistem soyut ve toplumsaldır; somut ve bireysel olan sözü denetler. Sistem saymacadır, yani dış gerçeklikten bağımsızdır. Sistemde önemli olan, öğelerin tek başlarına kendi öz varlıkları değil, sistem içindeki işlevleridir. Başka bir deyişle sistemi meydana getiren, öğeler arasındaki bağıntılardır.”¹⁴⁷

Piaget’e göre tüm yapısalci yaklaşımlarda iki temel özellik bulunmaktadır. Bunlardan ilki; yapısalci akımların doğuşunda ve gelişmesinde inceledikleri konuları anlaşılır kılmayı hedefleyen eleştirel bir amaç yattığıdır. Diğeri ise Piaget’in “dönüşümler dizgesi” olarak tanımladığı “**yapı**”ların; hangi alanda olursa olsun; kendi kendilerini idare eden ve kendi kendilerine açıklanabilen birer doğası olduğu idealidir.¹⁴⁸

Yapısalcılara göre “yapı” insan zihninin bir ürünüdür ve yüzeydeki fenomenleri yada fiziksel varlıkları kavramak ve belli bir düzene sokabilmek için üretilen kavramsal bir çerçeve olarak tanımlanabilir. Böyle bir kavramsal çerçevenin “yapı” olarak adlandırılabilmesi için üç özelliği olmalıdır. Bunlardan ilki “**bütünlük**”tür (*wholeness*), yani sistem bağımsız parçaların bir toplamı değil tek bir bütün olarak işler; kısaca, bütün parçaların toplamından daha fazlasıdır; suyun hidrojen ve oksijen atomlarından oluşması gibi. İkinci özellik “**dönüşüm**”dür (*transformation*). Buna göre sistem statik değil, değişime açık ve dinamiktir. Tıpkı dilin yeni sözcükler üretmesi gibi sistem de devamlı olarak yeni materyaller üretir. Son özellik “**öz-düzenleme**”dir (*self-regulation*). Yani yapı asla kendi yapısal sisteminin sınırlarını aşamaz, örneğin yeni üretilen materyaller, mesela sözcükler, yapıyı oluşturan kurallara uymak zorundadırlar;¹⁴⁹ Türkçe’de tamamen sessiz harflerle yazılan bir sözcüğün üretilmemesi gibi.

Yüksek, Tahsin Yücel’den yola çıkarak yapısalcilik alanında yapılan çalışmaların tümünün temelinde altı değişmez ilke yattığını savunur:

¹⁴⁷ Moran, **a.g.e.**, s.190.

¹⁴⁸ Jean Piaget, **Yapısalcılık**, Çev. Ayşe Şirin Okyayuz Yener, Ankara, Doruk Yayıncılık, 1999, s.10 - 11.

¹⁴⁹ Lois Tyson, **Critical Theory Today: A User-Friendly Guide, Second Edition**, New York, Routledge, 2006, s.211.

- “1. Nesnenin kendi kendine ve kendi kendisi için incelenmesi.
2. Nesnenin, öğeleri arasındaki bağıntıların bütünü olan bir dizge, bir yapı olarak ele alınması.
3. Bir dizge içinde her zaman işlevi (görevi) göz önüne alan ve her olguyu bağlı olduğu dizgeye dayandırma zorunluluğunun sonucu olarak nesnenin artzamanlılık içinde değil, eşzamanlılık içinde ele alınması.
4. Bunun sonucu olarak, köken, gelişim, etkileşim gibi sorunlara ancak nesnenin eksiksiz bir tanımı ve betimlemesi yapıldıktan sonra ve ikincil nitelikte yer verilmesi.
5. Nesnenin kendi kendine ve kendi kendisi için ele alınmasının sonucu olarak, doğa ötesel değil, maddeci, özdekçi bir tutum izlenmesi.
6. Bütün bu çabaların, felsefi, siyasal ya da yazınsal bir öğreti değil, tutarlı bir yöntem oluşturmaya yönelmesi.”¹⁵⁰

Lois Tyson’a göre yapısalcılık tüm insan deneyimlerinin; davranışların ve üretimlerin altında yatan temel yapıların sistematik biçimde anlaşılmasına yönelik bir beşeri bilimdir. Bu bağlamda yapısalcılık dilbilim, sosyoloji, edebiyat ve psikoloji gibi bir branş olmaktan çok insan deneyimlerini sistemleştiren bir yöntem olarak görülmelidir.¹⁵¹ Yapısalcı yöntemle ilgili şöyle der Moran:

“Yapısalcı yöntemin özelliği... incelenen nesnenin yapısına yönelmektir... Yapısalcılık, yüzeydeki birtakım fenomenlerin altında, derinde yatan bazı kuralların ya da yasaların oluşturduğu bir sistemi (yapıyı) aramaktadır... Sistemdeki birimler kendi başlarına bir anlam taşımazlar, sistem içinde birbirleri ile olan bağıntılarıdır onlara anlam kazandıran, çünkü ancak o zaman bir sistemin parçası olarak ele alınabilirler.”¹⁵²

Yapısalcı yöntem örneğin belli bir dönemde inşa edilen binaların ortak özelliklerinin ortaya çıkarılmasında olduğu gibi genel sınıflandırmalar içeren yapısal sistemler oluşturmaya yönelik çabaları içerebileceği gibi; tek bir binanın belli bir mimarı anlayış doğrultusunda değerlendirilmesinde olduğu gibi tek bir yapının özel bir yapısal sınıfa ait olup olmadığının incelenmesi çalışmalarını da içerir. Yazın alanında ilk örnek belli bir öykü grubunun anlatısal özelliklerini şekillendiren gizli prensiplerin bulunması şekline sokulabilir: Olay örgüsü nasıl ilerlemektedir? Karakterler nasıl çizilmektedir ve hangi işlevleri yerine getirmektedir? Böylece epik, tragedya, roman gibi türlerin veya aşk, hiciv, melodram gibi üslupların yapısal özelliklerine ulaşılabilir. Yukarıdaki ikinci örnek yazın alanına soktuğunda ise tek bir

¹⁵⁰ Yüksek, **a.g.e.**, s.35 – 36.

¹⁵¹ Tyson, **a.g.e.**, s.209 – 210.

¹⁵² Moran, **a.g.e.**, s.186.

yapıtta bezer prensiplerin aranması anlaşılabilir: X karakteri A işlevini yerine getirmektedir gibi. Yapı kavramını bir bedeni ayakta tutan ve onun hareket etmesine olanak sağlayan iskelete benzeten Michael Ryan, yazınsal eserlerin kodlar tarafından oluşturulan anlam yapıları olmadan okur tarafından anlaşılamayacağını savunur. Okur metindeki karakterlerin ve ilişkilerinin ne anlama geldiğini bu kodlar üzerinden algılar. Aynı şekilde neden sonuç ilişkisine bağlı Aristotelesçi bir biçimde ilerlesin veya ilerlemesin edebiyat yapıtlarının olay örgüsü belli bir yapısal mantığa sahiptir.¹⁵³

Paul H. Fry, yazın alanında yapısalcılığın biçimcilerden işlev kavramını ve özkurallı işlev ile eşkurallı işlev karşıtlığını aldığını ve bunları gelişimi sırasında yeni fikirlerle birleştirdiğini savunur. Bu fikirlerin en önemlisi (aşağıda da görüleceği üzere) Lévi-Strauss tarafından geliştirilen bir mitin birden fazla versiyonunun olabileceği fikridir. Böylelikle incelenen her bir yapıtın diğerlerinden farklı olduğunun bilincine varılır. Fry bu durumun yapısalcılık ve biçimcilik arasındaki farklarla daha iyi anlaşılacağını savunur. Buna göre biçimcilik bir yapıtı ele aldığında onu olduğu gibi görür ve onu işlevlerine ayırıp onlar arasındaki ilişkileri ortaya koymakla yetinir. Hiyerarşik ilişkileri ortaya koyar, nasıl bir araya getirildiğini sergiler; ama çalışma incelenen nesnenin kendisi ile sınırlıdır. Yani, incelenen nesnelerden, Cervantes'in veya Dostoyevski'nin eserleri olabilir bunlar, yeni bir sanal nesne üretilmesi amaçlanmaz; örneğin "roman" gibi. Oysa yapısalcılar, Fry'ın Barthes'dan alıntılardığı üzere, inceledikleri nesneleri alırlar, onları bileşenlerine ayırırlar ve yeniden düzenlerler.¹⁵⁴ Bu yöntemin nasıl işlediği ve detayları ise aşağıda incelenecek olan Lévi-Strauss'un çalışmalarıyla daha iyi anlaşılacaktır.

¹⁵³ Michael Ryan, **Literary Theory – A Practical Introduction, 2nd Edition**, Oxford, Blackwell Publishing, 2007, s.33.

¹⁵⁴ Paul H. Fry, "Introduction to Theory of Literature (ENGL 300) - 9. Linguistics and Literature", (Çevrimiçi), <http://www.youtube.com/watch?v=TxnqHukr-Oc>, 11 Temmuz 2010

1.4.1. DİL/SÖZ VE YAPI İLİŞKİSİ

“Yapısalcılığı anlamak ya da anlatmak için işe yapısal dilbilimden başlamak zorunluluğu vardır...”¹⁵⁵ der Moran. Gerçekten de İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure, ölümünden sonra ders notlarından derlenerek 1916 yılında yayınlanan *Genel Dilbilim Dersleri (Cours de linguistique générale)* adlı eseri ile hem çağdaş dilbilimin hem de yapısalcılığın kurucusu; hem de göstergebilimin öncülerinden biri olarak kabul edilir. Söz konusu eseri kendisinden önceki dilbilim çalışmalarından ayıran başlıca özellik, dilin zaman içindeki evrimine yönelen **artzamanlı** (*diachronic*) bir yaklaşım yerine, onu zamanın belli bir noktasında ele alan **eşzamanlı** (*synchronic*) bir yaklaşımla yazılmış olmasıdır. Eşzamanlı yaklaşımın bir sonucu olarak, Saussure dili kendi kendine yeterli bağımsız bir sistem olarak incelemeyi önermiştir. Mehmet Rifat, Saussure’ün temel yaklaşımlarını şöyle sıralar:

“Dilbilimin gerecinin ve görevinin saptanması; yakın bilimlerle ilişkilerinin belirlenmesi; **dil** [Fr. langue], **dilyetisi** [Fr. langage] ve **söz** [Fr. parole] kavramlarının tanınarak ayırt edilmesi; toplumdaki dilsel göstergeleri inceleyen **dilbilim** [Fr. linguistique] ile toplum yaşamındaki bütün göstergeleri inceleyecek bir etkinlik alanı olarak tasarlanan **göstergebilim** [Fr. sémiologie] arasındaki ilişkinin ortaya konması; dili inceleyen dilbilim ile sözü inceleyen dilbilim ayrımının yapılması; dilin dış öğeleri ile iç öğelerinin ayırt edilmesi; dil dizgesinin değişik yazı dizgeleriyle gösterilmesi sorunu ile yazı ve söyleyiş arasındaki uyumsuzluğun nedenlerinin araştırılması; sesbilimin tanımının yapılması.”¹⁵⁶

Saussure çalışmasında bir dizi önemli kavram ve kavramsal ayrım ortaya atar. Bu ayrımların başlıcası **dil/söz** (*langue/parole*) ayrımıdır. Saussure şöyle der:

“Dili sözden ayırmak demek. 1. Toplumsal olguyu bireysel olgudan; 2. Temel olguyu ikincil, az çok da rastlantısal nitelikli olgudan ayırmak demektir... Dil, konuşan kişinin bir işlevi değildir, bireyin edilgen bir biçimde belleğine aktardığı üründür. Hiç önceden tasarlama gerektirmez Bilinçli düşünce yalnız sınıflandırıcı etkinlikte işe karışır... Oysa, söz bireysel bir istenç [will] ve anlak [intelligence] edimidir. Bu edimde: 1. Konuşan bireyin, kişisel düşüncesini anlatmak için dil düzgüsünü [rhythm] kullanmasını sağlayan birleşimleri; 2. Bu birleşimleri dışa iletmesini sağlayan anlaksal [mental] – fiziksel düzeneği birbirinden ayırmak gerekir.”¹⁵⁷

¹⁵⁵ A.e.

¹⁵⁶ Mehmet Rifat, **XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları 1 - Tarihçe ve Eleştirel Düşünceler**, İstanbul, Om Yayınevi, 2000, s.25.

¹⁵⁷ Ferdinand de Saussure, **Genel Dilbilim Dersleri**, Çev. Berke Vardar, İstanbul, Multilingual Yayınları, 1998, s.43 – 44.

Bu ayırmda “dil” bir “**dil sistemi**”ni ifade eder. Örneğin Türkçe, Almanca veya İngilizce birbirinden farklı dil sistemleridir. Söz ise dilin bireyler tarafından somut kullanımıdır. Moran ikisi arasındaki ilişkiyi şöyle açıklar: “Somut ve bireysel olan *söz*’ün arkasında, onu belirleyen soyut ve toplumsal bir sistem (yapı), *dil* vardır.”¹⁵⁸ Moran bu durumu bütün kuralları ve yapısıyla tavla oyunu ile oyuncular arasında oynanan her bir tavla maçı arasındaki ilişkiye benzetir.¹⁵⁹ Bu bağlamda sözün incelenmesi dil yapısının ortaya çıkarılmasını sağlayacaktır. Herman dil/söz ayrımının yapısalcı anlatı bilimin temellerinden birini oluşturduğunun altını çizer. Buna göre her bir öykü ortak bir gösterge bilimsel sistemden yola çıkılarak oluşturulmuş özel birer anlatısal mesajdır.¹⁶⁰

İkinci ayırım **biçim/töz** (*forme/substance*) ayırımıdır. Bu ayırımın temelinde dilsel öğeler olan göstergeler yatar. Saussure’e göre dilbilim, göstergelerin toplum içinde yaşamını inceleyecek daha geniş bir bilim dalı olan göstergebilimin içinde yer almaktadır.¹⁶¹ Rifat genel olarak gösterge kavramını ve dilbilimsel açıdan ne ifade ettiğini şöyle açıklar:

“**Gösterge**, genel olarak, kendi dışında bir şeyi temsil eden ve dolayısıyla bu temsil ettiği şeyin yerini alabilecek nitelikte olan her çeşit biçim, nesne, olgu, vb. olarak tanımlanır. Bu açıdan, sözcükler, simgeler, işaretler, vb. gösterge olarak kabul edilir. Sözelimi, toplumsal bir dizge (sistem) olan ve temelde insanlar arasında bildirişimi sağlayan **doğal diller**, gösterge diye adlandırılan birimlerin (örneğin sözcüklerin) kendi aralarında kurduğu ilişkilerden oluşur.”¹⁶²

Bu bağlamda biçim/töz ayrımı göstergelerin ne şekilde incelenmesi gerektiği üzerinedir. Buna göre göstergeler diğer göstergelerle kurdukları bağıntılar ve üstlendikleri işlevler açısından ele alınmalıdırlar. Rifat bunu tıpkı Moran gibi bir oyun örneği ile açıklar: Bir satranç oyununda taşların hangi materyallerden

¹⁵⁸ Moran, **a.g.e.**, s.187 – 188.

¹⁵⁹ **A.e.**

¹⁶⁰ Herman, **a.g.e.**, s.19.

¹⁶¹ Rifat, **a.g.e.**, s.29.

¹⁶² Mehmet Rifat, **Göstergebilimcinin Kitabı**, İstanbul, Düzlem Yayınları, 1992, s.9 – 10.

yapıldığının bir önemi yoktur. Oyunu belirleyen oyunun kurallarıdır.¹⁶³ Bu bağlamda dil töz değil biçimdir.

Bu ayrıma bağlı olarak ortaya çıkan üçüncü ayırım ise göstergeler içindeki **gösteren/gösterilen** ayırımıdır. Her bir gösterge (veya işaret) bir şeye işaret eder ve bu durum ona iki yönlü bir yapı kazandırır. Her biri bir gösterge olan sözcükler açısından bu ayırım gösteren adını verdiğimiz ses imgesi ile bu ses imgesinin işaret ettiği kavram arasında yaşanır. Ses imgesi, örneğin “e-l-m-a” sözcüğü gösteren, bir meyve olarak elma kavramı ise gösterilendir. Gösteren ve gösterilen arasındaki ilişki ise Saussure’e göre **nedensizlik ve çizgisellik** (*arbitraire* veya *immotivé*, ve *linéaire*) kavramları ile açıklanır. Buna göre gösteren, örneğin elma sözcüğü, ve gösterilen kavram, bir meyve olarak elma, arasında doğal hiçbir bağ yoktur. İkisi arasındaki bağ toplumsal bir uzlaşmaya dayanır ve keyfidir. Farklı toplumlarda aynı meyvenin farklı biçimlerde adlandırılmasının, gösterilmesinin nedeni budur. Çizgisellik ise daha çok işitimsel (*acoustic*) göstergelerin bir özelliğidir. Buna göre sözcükler zaman içinde çizgisel bir akış içinde birbirlerini izleyerek bir zincir oluştururlar. Kimi zaman çevre ile kurulan çeşitli karışıklık bağıntıları birden fazla anlam olduğu yanılgısı yaratsa da işitimsel göstergelerde bu durum değişmez. Öte yandan bu özelliğin tüm gösterge sistemleri için geçerli olduğu söylenemez. Örneğin denizcilikte kullanılan sinyaller gibi görsel göstergeler aynı anda birden çok boyutta birden dallanıp budaklanabilirler.¹⁶⁴

Göstergelerin bir diğer özelliği içinde bulundukları sistem içindeki diğer göstergelere bağlı olarak anlam kazanmalarıdır. Örneğin “sayı” sözcüğünün anlamı kendi kendisinden değil, “salı” veya “sayı” olmamasından kaynaklanır. Aynı şekilde göstergenin içinde bulunduğu sistem de onun anlamını etkileyecektir.¹⁶⁵ Saussure tarafından “**belirten prensibi**” (*diacritical principle*) olarak adlandırılan¹⁶⁶ bu ilişkiyi Paul Fry şöyle açıklar: Trafîği düzenleyen elektrikle çalışan cihazın

¹⁶³ Rifat, **a.g.e.**, 2000, s.27.

¹⁶⁴ Saussure, **a.g.e.**, s.111 – 115.

¹⁶⁵ Terry Eagleton, **Literary Theory - An Introduction, 2nd Edition**, Oxford, Blackwell Publishing, 1996, s.84.

¹⁶⁶ Michael Ryan, **a.g.e.**, s.36.

kullandığı kırmızı ışık içinde bulunduğu sistem içinde “dur” anlamına gelir. Trafikteki kişi kırmızı ışığı hazırlan anlamına gelen sarı veya geç anlamına gelen yeşil ışık olamaması üzerinden tanımlar. Kırmızı ışık bir gece kulübünün girişinde görüldüğünde ise anlamı içinde bulunduğu sistem ile birlikte değişir, kendisini görenlerce; “içeri gel” şeklinde anlaşılır. Dahası bir gösterge her zaman gösterge olarak aynı işlevi sürdürmeye de bilir. Örneğin Noel için süslenmiş bir evin etrafında yanıp sönen farklı renkteki ışıklardan biri olarak kırmızı ışığın göstergesel olarak özel bir anlamı yoktur. Bu bağlamda gösterge ışığın rengi değil parlaklığıdır. Bu sistemde farklı renklerin birbirleri ile özel bir ilişkisi yoktur.¹⁶⁷ Öte yandan Tyson, yine renkler üzerinden giderek göstergeler arasındaki karşıtlık ilişkilerinin önemine dikkat çeker. Kırmızı kavramının varlık sebebi tüm renklerin aynı olmamasıdır. Yani, insan zihninin kırmızı kavramını oluşturması kırmızının varlığından değil, onun sarı veya yeşilden farklı olmasındandır. Böyle bir karşıtlık ilişkisi olmaması halinde yeni göstergelere de ihtiyaç olmayacaktır. Bu bağlamda “**ikili karşıtlık**” (*binary opposition*) yapısalcılığın temel fikirlerinden biri olarak görülebilir. Birbirleri ile karşıtlık ilişkisi olan kavramları, örneğin kadın ve erkek kavramları, tam da bu karşıtlık üzerinden algılanır. Karşıtlık yapısalcı anlayışın temel öğelerindendir.¹⁶⁸

Saussure’ün ortaya attığı bir diğer önemli kavram olan **değer** (*valeur*) ise göstergelerin öneminin içinde bulundukları sisteme göre belirlenebileceğini işaret eder. Buna göre dilsel değer iki farklı bağıntı türü ile belirlenir; aynı söz zinciri içinde birlikte var olan birimler arasındaki **dizimsel** (*syntagmatique*) bağıntılar ve bir söz zincirinde birbirinin yerini alabilecek birimler arasındaki **çağrışımsal** (*associatif*) veya **dizisel** (*paradigmatique*) bağıntılar.¹⁶⁹ Dizimsel bağıntılar her bir cümle içinde içerdiği sözcüklerin veya işaretlerin bir anlam oluşturacak biçimde sıralanmasına olanak sağlar ve olanaklar sınırlıdır. Örneğin bir dil belli bir cümle yapısını dikte eder. Dizisel bağıntılarda ise kişi çok daha özgürdür. Aynı dizi içinden çok sayıda

¹⁶⁷ Paul H. Fry, “**Introduction to Theory of Literature (ENGL 300) - 8. Semiotics and Structuralism**”, (Çevrimiçi), <http://www.youtube.com/watch?v=VsMfalOsT3M&feature=channel>, 1 Temmuz 2010

¹⁶⁸ Tyson, **a.g.e.**, s.213.

¹⁶⁹ Rifat, **a.g.e.**, s.29.

seim yapabilir. rneęin cmle kurarken řapka, kedi, fare, ev vs. gibi isim olmaları nedeni ile birbirlerinin yerini alabilecek gstergelerden herhangi birini seebilir.

1.4.2. METAFOR VE METONİMİ

Dizimsel ve dizisel baęlantılar dilbilim kavramlarından yapısalcı anlatı-bilime geiř srecinde nemli rol oynarlar. Bu geiřte zerinde durulması gereken isimlerin bařında ise Roman Jakobson gelir. alıřmalarına Rus Biimcileri ile bařlayan Jakobson kariyeri boyunca Avrupa ve Amerika Birleřik Devletleri’nde ok sayıda akademik kurumda ders vermiř; yazınbilim (*poetics*), halkbilim, sesbilim, budunbilim, anlambilim, filoloji, eviri-bilim, bildiriliřim kuramı gibi eřitli alanlarda alıřmalar gerekleřtirmiřtir. Rifat, Jakobson iin řyle der:

“R. Jakobson dilsel ve yazınsal ayrıntıların karmakarıřık grnts iinden iřleyiř yasalarını bulup ıkarmayı bařarmıř, sonsuz sayıdaki olgu arasından deęiřmeyeni saptayabilmiř, salt gzlemle yetinmeyip her zaman soyut bir yapı kurmaya alıřmıř ve en nemlisi bilimsel yaklařım ile sanatsal bakıř aısını kaynařtırmayı bilmiř, yaratıcı bir bilim adamıdır.”¹⁷⁰

Kariyerinin daha bařlarında Prag’da yapısalcı dilbilim yntemlerinin řiir diline uygulanmasına katkıda bulunan Jakobson řyle der: “Yazınbilimin konusu, her řeyden nce “Bir dilsel bildiriyi sanat yapıtı yapan nedir?” sorusuna yanıt aramaktır.”¹⁷¹. Onun alıřmalarını anlatı baęlamında deęerlendirildięimizde bir dizi nokta dikkat eker.

1960 yılında yayınlanan *Closing statements: Linguistics and Poetics* (Dilbilim ve Yazınbilim) isimli makalesinde Jakobson ncelikle tm dilsel bildiriliřim (*communication* / iletiřim) edimlerini (*act*) oluřturan kaınılmaz 6 etken bulunduęunu savunur ve bunları aıklamaya giriřir:

¹⁷⁰ Rifat, **a.g.e.**, 2000, s.41.

¹⁷¹ Roman Jakobson, “Dilbilim ve Yazınbilim”, **XX. Yzyılda Dilbilim ve Gstergebilim Kuramları 2 – Temel Metinler**, Ed. Mehmet Rifat, ev. Mehmet Rifat, Sema Rifat, İstanbul, Om Yayınevi, 2000, s.94.

“**Konuşucu*** [Fr. *destinateur*: gönderen] **dinleyiciye**** [Fr. *destinataire*: gönderilen] bir **bildiri** [Fr. *message*] gönderir. Etkili olabilmesi için, bildiriye, önce gönderme yapacağı bir **bağlam** [Fr. *contexte*] (biraz belirsiz bir terimle buna “**gönderge**” [Fr. *réfèrent*] de denir) gerekir; dinleyici tarafından algılanabilen bu bağlam ya dilsel ya da dilselleştirilebilir özelliktedir; ardından bildiri için, konuşucu ve dinleyici açısından (bir başka deyişle bildiriye düzgüleyen ya da bildirinin düzgüsünü çözen açısından) bütünüyle ya da kısmen ortak olan bir **düzgü** [Fr. *code*: kod] gereklidir; son olarak da, bildiri için konuşucu ve dinleyicinin bildirişim kurabilmelerini ve sürdürebilmelerini sağlayacak bir **bağlantı** [Fr. *contact*], fiziksel bir oluk [kanal], bir ruhsal bağ gerekir.”¹⁷²

Jakobson’a göre bu etkenler şu şekilde modellenilebilir:



Şekil 4: Jakobson’ın bildirişim edimini oluşturan etkenler modeli.¹⁷³

Jakobson’ın modeli çeşitli noktalarda kendisi ile aynı dönemde geliştirilen bir dizi iletişim modelini hatırlatır. “Kim?”, “Ne söyler?”, “Hangi kanal ile?”, “Kime?”, “Ne gibi bir etki ile?” soruları üzerine kurulu Lasswell modeli¹⁷⁴, Shannon ve Weaver’ın “matematiksel modeli”¹⁷⁵ ve de Osgood ve Schramm’ın “dairese model”¹⁷⁶ gibi iletişim modelleri çeşitli yaklaşım farklılıklarına rağmen Jakobson’ın modeli ile benzer öğelerden oluşurlar. Öte yandan Jakobson’ın modeli etki ve geribesleme gibi olgulara değinmezken bağlam ve kod kavramlarına yaklaşımı ile farklılaşır. Zaten modelin hedefi kişilerarası iletişim veya kitle iletişim olgularını açıklamak değil; dilsel iletişimin sanatsal yönünü çözümlemektir.

* Konuşucu kavramı İngilizce kaynaklarda “*addresser*” veya “*sender*” olarak kullanılmaktadır.

** Dinleyici kavramı İngilizce kaynaklarda “*addressee*” veya “*receiver*” olarak kullanılmaktadır.

¹⁷² A.e., s.95 – 96.

¹⁷³ A.e., s.96.

¹⁷⁴ Denis McQuail ve Sven Windahl, **Kitle İletişim Modelleri**, Çev, Konca Yumlu, Ankara, İmge Kitabevi, 1997, s.24.

¹⁷⁵ A.e., s.27.

¹⁷⁶ A.e., s.29.

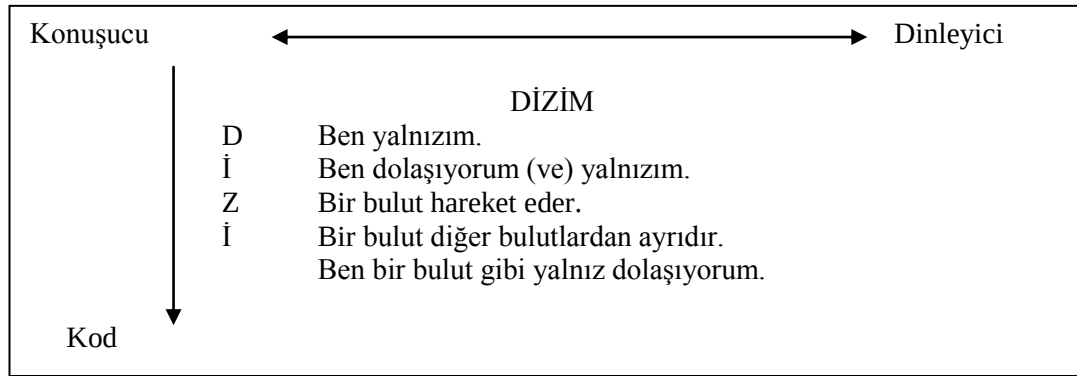
Jakobson modelindeki 6 etkene bağılı 6 dilsel işlev olduğunu öne sürer.¹⁷⁷ Bu dilsel işlevlerin başlıcası “**gönderge işlevi**”dir (*fonction référentielle*). Doğrudan bağlamla ilişkilidir ve “su 100 derecede kaynar” gibi bir mesajdaki dominant işlevidir. Bunu konuşucuya odaklanan “**anlamsallık işlevi**” (*fonction expressive*) veya “**çoklu işlevi**” (*fonction émotive*) takip eder. Bu işlev konuşan kişinin konuştuğu şey karşısındaki tutumunu yansıtır. Özellikle ünlemlerde belirginleşen bu işlev konuşma sırasındaki ses, dilbilgisi ve sözcük düzeylerinde de kendini belli eder. Dinleyiciye odaklanan bir sonraki işlev ise “**çağrı işlevi**”dir (*fonction conative*). Bu işlevin en belirgin olduğu alanlar seslenmeler, bildirmeler ve emir kipleridir. Bildirmelerin gerçekliği doğrulanabilirken emir cümlelerinininki doğrulanamaz. “Beni duyuyor musun?” gibi iletişimin kurulması, sürdürülmesi veya sona erdirilmesi amaçlarını içeren bildirilerse “**ilişki işlevi**” (*fonction phatique*) bağlamında değerlendirilmelidir. Konuşucu ve dinleyicinin aynı kod sistemini kullanıp kullanmadıklarının denetlemesi gerektiğinde ise “**üstdil işlevi**” (*fonction métalinguistique*) gündeme gelir. Üstdil, nesnelerin kendilerinden söz eden “**konudil**” karşısında dilin kendisinden söz eden bir dil anlamına gelir. Bu bağlamda üstdil işlevi ise bir konuşucu veya dinleyicinin bildirinin anlaşılmadığını düşündükleri anlarda başvurdukları tanımlamalar üzerinden anlaşılabilir. Dinleyici “bu ne demek” diye, konuşucu “beni anlıyor musunuz” diye sorabilir.¹⁷⁸

Jakobson’ın öne sürdüğü işlevler arasında anlatı-bilim açısından belki de en önemlisi bildirinin bildiri olarak amaçlanması; yani bildirinin yalnızca kendini vurgulaması sonucunda ortaya çıkan “**yazın işlevi**”dir (*fonction poétique*). Jakobson yazın işlevinin dil sanatının en egemen ve belirleyici işlevi olduğunu savunur. Bu işlev özellikle şiir dilinde öne çıkar ancak bununla sınırlandırılmamalıdır. Hem yazın işlevinin dilbilimsel incelenmesi şiirin sınırlarını aşmalı hem de şiirin dilbilimsel incelenmesi yazın işlevi ile sınırlandırılmamalıdır. Farklı şiir türlerinde öne çıkan yazın işlevi yanında diğer dilsel işlevlerin de etkin olduğu görülebilir. Örneğin destansı şiir üçüncü kişiye odaklanıp gönderge işlevinden yararlanırken; birinci

¹⁷⁷ Jakobson, **a.g.e.**, s.96.

¹⁷⁸ **A.e.**, s.97 – 98.

kişiyeye yönelik lirik şiir çoklu işlevi ile ilişkilidir.¹⁷⁹ Richard Bradford bildirinin konuşucu, dinleyici ve kod ile ilişkili olarak dizimsel ve dizisel düzlemde nasıl şekillendiğini şair William Wordsworth'un bir dizesinden yola çıkan bir modelle açıklamaya çalışır. Model "Ben yalnızım." cümlesinin dizisel düzlemde "Ben bir bulut gibi yalnız dolaşıyorum."a dönüşmesini inceler.¹⁸⁰



Şekil 5: Bradford'a göre bildirinin oluşum süreci.¹⁸¹

Buna göre konuşucu ve dinleyici arasında bildirinin ortak kodlar üzerine kurulması beklentisi vardır. Bu örnekte, normal şartlar altında, insani sınırlar içinde, dinleyicinin beklentisi; yalnızlık ve dolaşma kavramlarından yola çıkılarak "dilencilik" ve benzeri kavramlara ulaşılması yönünde olacaktır. Ancak bir yazar veya şairin kullandığı kodların bu beklentilere uyma şartı yoktur. Bildirinin kullandığı kodlar dizimsel ve dizisel düzenlemelere bağlıdır ve şair (veya yazar) bu düzlemler içinde farklı noktalara odaklanabilir. Sonuç olarak "dolaşma" ve "yalnızlık" kavramları ile "bulut olma" arasında kurulan bağlantıda görüldüğü gibi dinleyicinin koda yönelik beklentileri sanatsal amaçlarla yıkılabilir.¹⁸² Yazarın yazma olayı sırasında gerçekleştirdiği eylemlerle ilgili olarak Yüksek şöyle der:

"Jakobson'a göre yazma olayı yazarın iki eylemiyle gerçekleşir: yazar geniş bir dilsel alandan sözcüklerini seçer ve bu sözcükleri birleştirir. Sözcük seçimi dilin dizisel ve dizimsel eksenleri üstünde yapılır. Jakobson'un "deyim aktarması" [metafor] ve "ad

¹⁷⁹ A.e., s.98 - 99.

¹⁸⁰ Richard Bradford, **Roman Jakobson: Life, Language, Art**, New York, Routledge, 1994, s.9.

¹⁸¹ A.e.

¹⁸² A.e.

aktarması” [metonimi] adını verdiği söz sanatı sayılabilecek “anlam olayları” yazarın yaptığı sözcük seçimlerinin temel kaynaklarını oluşturur.”¹⁸³

Bradford, **metafor** (*metaphor*) (deyim aktarması, eğretileme) ve **metonimi** (*metonymy* veya *synecdoche*) (ad aktarması, düzdeğişmece) kavramları arasında çift kutuplu bir karşıtlık bulunduğunu ve bu karşıtlığın dil ve yazının (*literature*) birbirlerine bağımlı ve fakat otonom işaret sistemleri olduğu düşüncesin anlaşılması için zorunlu olduğunu savunur.¹⁸⁴

Söylenen her cümle, yani “**parole**”nin en temel birimi, iki farklı ilişki üzerine kuruludur. Bunlardan ilki genel olarak gramer kuralları olarak özetlenebilecek **dizimsel** (*syntagmatique*) bağıntılardır. İkincisi ise çok daha esnek olan **dizisel** (*paradigmatique*) seçimlerdir. “Arabası yol boyunca hareket etti.” cümlesi dizimsel yapısı korunarak ama farklı dizisel seçimlerle “Motorlu taşıtı ile sokak boyunca ilerledi.” biçiminde yazılabilir. İki versiyon arasındaki en dikkat çekici fark “yol” sözcüğü yerine kullanılan “sokak” sözcüğü ile eylemin kentsel ortamda gerçekleştiğinin ifade edilmesidir. Benzer biçimde “hareket etti” ve “ilerledi” sözcükleri “hızlandı” sözcüğü ile de değiştirilebilirdi. Bu durumda Bradford’un deyimi ile dil, **taklitsel** (*mimetic*) bir temsil aracı olarak kullanılmış olur; yani aracın hızındaki değişiklikler dilsel beyan üzerinde değişikliklere sebep olur.¹⁸⁵

Birbirlerinin yerine kullanılabilecek sözcükler bir taraftan isim, fiil, sıfat gibi gramer kuralları açısından diğer taraftan da anlamsal, semantik açıdan birbiri ile “eşdeğer” olmalıdırlar. Ancak iki kavram arasındaki eşdeğerlik düzeyi her zaman aynı olmayabilir; “adam”, “herif”, “erkek”, “beyefendi” kavramları birbirleri yerine geçebilirler ama semantik olarak farklı ek veriler içerirler. Konuşma veya yazma sırasında kişi birbiri ile şöyle veya böyle eşdeğer olan çok sayıda kavramdan, sözcükten birini seçer ve bunları cümlelerini oluşturmak üzere bir araya getirir. Buna göre her cümle “**seçim eksen**i”nden (*axis of selection*) alınanların “**kombinasyon**

¹⁸³ Yüksek, **a.g.e.**, s.38.

¹⁸⁴ Bradford, **a.g.e.**, s.6.

¹⁸⁵ **A.e.**

ekseni”nde (*axis of combination*) kullanılması ile kurulmuş olur.¹⁸⁶ Bunlar sıra ile dizisel ve dizimsel bağıntılarla paralel görülebilirler:



Şekil 6: Dizimsel ve dizisel eksen.¹⁸⁷

Dizisel seçimlerin bu etkilerinin edebi amaçlarla kullanılması metafor kavramının kökenini oluşturur. Yüksel, Doğan Aksan’dan alıntılanarak metafor kavramını “...aralarında uzak yakın ilgi bulunan iki şey arasında bir benzetme yoluyla ilişki kuran, birinin adını ötekine aktaran bir eğilim, bir dil olayı...”¹⁸⁸ olarak tanımlar. Örneğin “hareket etti”, “ilerledi” veya “hızlandı” yerine “Arabası yol boyunca uçtu.” denildiğinde dizimsel yapı bir kez daha korunmuş olmasına karşın dizisel seçim alışılmışın dışındadır. Uçma eylemi bu yetiye sahip olmayan arabaya çağrıştırdığı hız duygusu nedeni ile uygun görülmüştür. Yine Bradford’un deyimi ile fiil, olayın temsili amacının ötesinde aktif bir izleyicinin o olaya yönelik izlenimini yansıtabilecek şekilde seçilmiştir.¹⁸⁹

Geleneksel olarak yazınbilim kuramcılarınca metaforun bir elemanı veya alt kolu olarak görülen metonimi ise Jakobson tarafından yazının bir süslemesinden, dilsel tasarımın ve yapının metafor karşısındaki ikinci önemli evrensel kategorisi konumuna terfi ettirilir.¹⁹⁰ Metonimi “bir kavramın, ilgili, bağıntılı olduğu bir başka kavramı gösteren sözcükle anlatılması”¹⁹¹; bir parçanın bütünü veya bütünün bir

¹⁸⁶ Bertens, **a.g.e.**, s.48.

¹⁸⁷ **A.e.**

¹⁸⁸ Yüksel, **a.g.e.**, s.39.

¹⁸⁹ Bradford, **a.g.e.**, s.7.

¹⁹⁰ **A.e.**

¹⁹¹ Yüksel, **a.g.e.**, s.39.

parçayı göstermek için kullanılmasını ifade eder. Örneğin “tekerleri asfalt üzerinde hareket etti” dediğimizde “tekerlek” ve “asfalt” sözcükleri ilişkili oldukları “araba” ve “yol” kavramları yerine kullanılmış olurlar. Metaforik bir kullanımda, örneğin “tekerlek” kelimesinin “son umudu” gibi bir kullanımla yer değiştirilmesi - “son umudu asfalt üzerinde hareket etti” gibi – şoförün arabası ve hatta genel olarak dünya ile ilişkisinin nasıl görüldüğünü yansıtır. Ancak bu kullanım arabanın fiziksel veya kavramsal doğası ile ilişkili değildir.¹⁹² Yani “araba” ve “son umut” arasında; tekerleğin arabanın parçalarından biri olması veya asfaltın yol yapımında kullanılan maddelerden biri olması gibi bir ilişki yoktur. Yüksek, metafor ve metoniminin sanatsal dilde kullanımı farklı yazın türleri ile ilişkilendirilerek şöyle açıklar:

“Jakobson “deyim aktarması”nın [metafor] şiirde, “ad aktarması”nın [metanomi] ise düz yazıda önemsendiğini söyler. Bu iki anlam olayı aracılığıyla yapıtta karmaşık içilişkiler oluşturulmakta, benzerlerin vurgulanmasıyla, yinleme yoluyla, sesler, vurgular, imgeler, uyaklar arasında koşutluklar ve eşdeğerlilikler üretilmesiyle, dilin biçimsel nitelikleri önemsenmekte, iletilmesi amaçlanan göndergesel anlam geri düzleme itilmektedir.”¹⁹³

Şair, Rus Biçimleri’nin *ostranenie* kavramı ile paralel bir biçimde, dilin bir kodlayıcısıdır ve kodlama sırasında metaforlardan yararlanır. Normal olarak metafor oluşumu sırasında birbiri ile eşdeğer işaretler; kavramlar kullanılır; “tutku”, “alev”, “aşk” gibi. Konuşan veya yazan kişi birbiri ile eş kavramlar arasından bazılarını seçer ve bunları bir cümle oluşturacak biçimde birleştirir. Ancak şair sadece seçim anında değil birleştirme sırasında da eşdeğerliliğin korunmasına özen gösterir. Sıralanma sırasında kelimelerin semantik, ritmik, fonetik veya başka bir biçimde birbiri ile eşdeğer olmasına dikkat eder; odak seçimden birleştirmeye kayar.¹⁹⁴ Bu süreçte Bradford’un yukarıda değinilen modeline göre odak dikey eksendedir. Şairin ilgisi; dil ve gönderge; gösteren ve gösterilen ilişkileri üzerinedir.¹⁹⁵ Eagleton’ın deyimini ile şiirsel dil işaretlerini ortaya çıkarır; onların özdeksel özelliklerine dikkat çeker. Gösteren ve gösterilen arasındaki bağlar zayıflar ve böylece işaretler, (yani gösterenler) bağımsız olarak kendi başlarına değer kazanmış olurlar.¹⁹⁶ Kaba bir

¹⁹² Bradford, **a.g.e.**, s.7.

¹⁹³ Yüksek, **a.g.e.**, s.39.

¹⁹⁴ Eagleton, **a.g.e.**, s.86.

¹⁹⁵ Bradford, **a.g.e.**, s.13.

¹⁹⁶ Eagleton, **a.g.e.**, s.85.

bakışla “sanat için sanat” anlayışını andıran bu süreçte şair metni içinde yeni dilsel oyunlar, bağlantılar kurabilir, yazın işlevi ve diğer işlevler arasında farklı dengeler kurarak okurun beklentilerini yıkabilir.

Buna karşın düz yazı yazarları Bradford’un modelinde yatay eksene odaklanmaktadır.¹⁹⁷ Metonimi kullanan yazar olay örgüsünden atmosfere; karakterlerden zaman ve mekanın tasvirine kayar. Kısaca bildiri şiirden çok daha fazla olarak göndergeye bağlıdır.¹⁹⁸ Örneğin Wordsworth’un dizesinde birey ve bulut olma arasında kurulan bağlantı; fizik kurallarına göre işleyen bir dünyayı anlatan bir düz yazı metninde yine bu fizik kuralları bağlamında saçma olma riski olmadan kurulamaz. Düz yazı yazarı dış etmenlere açık olmalı ve onları metnin söylemine; onların bağlamını ortadan kaldırmayacak biçimde entegre etmelidir.¹⁹⁹

Bertens’e göre Jakobson’ın şiir dili ve düz yazı alanındaki çalışmaları onun erken dönem biçimci çalışmalarında yapısalcılığa geçişinde büyük önem taşır. Şiirde ses, ritim vs. üzerinden farklı dizimsel işlevler içeren sözcükler arasında kurulan eşdeğerlilik veya gramatik paralellik; düzyazıda devrik kullanımlar, tekrarlar ve diziler oluşturma ile şiirsel bir etki yaratacak şekilde kullanılabilir. Burada söz konusu olan biçimcilerin yazınsallığın oluşumu açısından önemli gördükleri aygıtlar değil; ki siyujet de anlatı açısından bir aygıt olarak görülebilir; kombinasyon ekseninde belirginleşen belli yapısal prensiplerdir. Buna göre şiirsel dil diğer amaçlarda olduğundan farklı bir biçimde organize edilmiş olur.²⁰⁰

Bradford’a göre Jakobson sadece şiiri saf yazınsal sanat yapıtı olarak görmesine karşın roman, masal ve konuşma gibi düz yazı eserlerinin de sanatsal yönleri olduğunu inkar etmez.²⁰¹ Bu bağlamda (onun Rus Biçimcileri ile olan ortak çalışmaları da göz önüne alınarak) romanda siyujetin kurmaca olayları düzenleme biçimi ile okurun bundan nasıl sonuçlar çıkaracağı arasındaki ilişkinin bildiri ve

¹⁹⁷ Bradford, **a.g.e.**, s.13.

¹⁹⁸ **A.e.**, s.17 – 18.

¹⁹⁹ **A.e.**, s.114.

²⁰⁰ Bertens, **a.g.e.**, s.48.

²⁰¹ Bradford, **a.g.e.**, s.86.

dinleyici arasındaki ilişkiye benzer olduğu düşünülebilir. Fakat Jakobson'ın anlatı-bilimin gelişiminde etkili olan asıl düşünceleri masal üzerine olanlardır. Buna göre halk masallarında baskın olan tek başına her bir masalın kendi özellikleri değil; masallarda toplu olarak gözlemlenen toplumsal özelliklerdir. Bu toplumsal özellikler bir dil (*langue*) oluştururken her bir masal ise sadece söz (*parole*) olarak görülebilir.²⁰²

1.4.3. MİT VE YAPI

Jakobson'ın masalla ilgili görüşleri etkileyici de olsa yapısalcılığı masal/mit alanına asıl soka isim 1940'lı yıllarda Jakobson'ın New York'ta karşılaştığı ve yapısalcı yaklaşımı paylaştığı Fransız antropolog Claude Lévi-Strauss'tur. Hem yapısalcı antropolojinin kurucusu²⁰³, hem anlatının yapısalcı analizinin öncüsü²⁰⁴ hem de post-yapısalcı yazın incelemelerinin esin kaynaklarından biri²⁰⁵ olarak görülen Lévi-Strauss'un geçekte hiçbir zaman doğrudan yazınbilim veya anlatı alanına odaklanmamış olduğu da savunulabilir.²⁰⁶ Ancak onun çalışmaları Saussure'ün fikirlerinin, mitler dahil, dil dışındaki kültürel yapılara da uygulanabileceğini göstermeleri açısından önem taşırlar. Lévi-Strauss'un 20. Yüzyılın ilk yarısında etkin olan işlevci (*functionalist*) antropoloji geleneğinden ayrılarak geliştirdiği yapısalcı antropoloji yaklaşımının anlatı açısından en çok önem taşıyan bölümü tahmin edileceği üzere mitlerin yapısalcı bir anlayışla incelenmesidir.

Lévi-Strauss kendinden önce ve sonra mit üzerinde çalışan pek çok araştırmacının da fark ettiği gibi (ki Propp'tan başlayarak bunlar arasında ilk akla gelenler Northrop Frye, Joseph Campbell, Carl Gustav Jung ve J.F. Bierlein'dir) incelemeleri sırasında farklı kültürlerdeki mitlerin ortak özellikler taşıdığını görmüştür. Bu çıkış noktasını takiben Lévi-Strauss; Smith'in deyimi ile "mitolojiyi anlamaya yönelik önceki çabaların bilimsel olmayan niteliklerinden şikayet ederek

²⁰² Yüksek, **a.g.e.**, s.40.

²⁰³ Tyson, **a.g.e.**, s.215.

²⁰⁴ Eagleton, **a.g.e.**, s.90.

²⁰⁵ Bertens, **a.g.e.**, s.60.

²⁰⁶ **A.e.**

“mitin dil olduđu”nu ileri sürer ve “dilbilimcilerin geçmiş deneyimlerinin”, onları anlamak için gelişkin bir yöntemi geliştirmemize yardım edebileceğini iddia eder.”²⁰⁷

Yüksek, Lévi-Strauss’un mite bakışını şöyle açıklar:

“Ünlü bilgin, söylenleri [mitleri] evrensel mantığın en duru anlatımı olarak değerlendirir. Söylenlerin bir yığın önemsiz görünen yinelenmelerle dolu olduğunu gözlemleyen Lévi-Strauss, bu yinelenmelerin altında şifrelenmiş bir ileti yattığı sonucuna varır. Lévi-Strauss’a göre söylen insanlığın bir çeşit ortak düşüdü ve örtük anlamının ortaya çıkarılabilmesi için... yorumlanması gerekir.”²⁰⁸

Bu bağlamda dil ve söz arasındaki ayırım mitlerin anlaşılması için de bir temel oluşturacaktır. Ona göre mitler “simgesel bir anlatım dizgesinin (dil) çeşitlemeleri (söz)”²⁰⁹ olarak görülmelidirler. O halde eğer her mit bir “söz” ise “dil”e ve onun yapısına nasıl ulaşılabilir? Lévi-Strauss işe üç kabulle başlar: 1. Mit kendi içinde birimlerden oluşmaktadır ve mitin anlamı onu oluşturan birimlerin tek tek kendilerinde değil, o birimlerin nasıl bir araya geldiğinde saklıdır. 2. Her ne kadar mit bir dil ise de bu kendine özgü özellikleri olan bir dildir. 3. Bu özellikler diğer dilsel ifadelerde olanlardan çok daha karmaşıktırlar ve normal dilsel düzeyin üstündedirler. Lévi-Strauss bu fikirlerini mit ve şiir arasındaki farklara dikkat çekerek açıklar. Buna göre belli bir dilde yazılmış olan şiir önemli değişikliklere uğramadan bir başka dile tercüme edilemezken mit; mit olma özelliğini kaybetmeden; rahatlıkla farklı dillere aktarılabilir. Okur bir mitin ortaya çıktığı kültürü tanımasa dahi okuduğu metnin bir mit olduğunu kavramakta zorlanmaz. Mitin içeriği, özü; sunuş stiline, diziminde veya orijinal müziğinde değildir; öyküsündedir. Mit dilden yola çıkan ancak daha üst düzeylerde işlemeye devam eden bir “dildir”.²¹⁰ Bu dil tıpkı konuşmanın, daha karmaşık anlam örnekleri içerisinde toplanan sesbirimlerine benzer öğelerden oluşması gibi Lévi-Strauss tarafından “**mytheme**” olarak adlandırılan çok küçük mit-birimlerden oluşur.²¹¹ Mythemelere mitlerin öykülerinin mümkün olan en kısa cümlelere bölünmesi ile ulaşılabilir. Her

²⁰⁷ Philip Smith, **Kültürel Kuram**, Çev. Selime Güzelsarı, İbrahim Gündoğdu, İstanbul, Babil Yayınları, 2001, s.144.

²⁰⁸ Yüksek, **a.g.e.**, s.43.

²⁰⁹ **A.e.**

²¹⁰ Claude Lévi-Strauss, **Structural Anthropology**, Çev. Claire Jacobson, Grundfest Schoepf, New York, Basic Books, 1963, s.210.

²¹¹ Smith, **a.g.e.**, s.144.

bir cümle belli bir zamanda belli bir konuya bağlı olan belli bir fonksiyonu ifade edecektir. Yani her bir mytheme bir ilişkinin ürünüdür.²¹² Ancak Lévi-Strauss mitlerin tek tek bu ilişkiler üzerine değil, ilişkilerin kümelenmesi üzerine kurulu olduğuna dikkat çeker²¹³ ve bunu Oidipous miti* üzerinden açıklar. Buna göre mitin öyküsü öncelikle en basit biçimine indirgenecek şekilde kısa cümlelerle yazılmalıdır.

²¹² Lévi-Strauss, **a.g.e.**, s.211.

²¹³ **A.e.**

* Lévi-Strauss'un Structural Anthropology'de Oidipous mitini incelerken oluşturduğu tabloda ele alınan olaylar Oidipous'un atalarından Kadmos ile başlar ve Oidipous'un kızlarından Antigone ile biter. Mitin farklı versiyonları olmakla beraber, tabloda yer alan ve farklı nesillere dağılan olayları genel hatlarıyla kısaca şöyle özetleyebiliriz: Sur kenti prensi **Kadmos** kendisi de tanrı soyundan gelen babası kral Agenor tarafından Zeus'un kaçırdığı kız kardeşi **Europa**'yı aramak üzere görevlendirilir ve onu bulana kadar Sur'a dönmesi yasaklanır. Ancak uzun aramalardan sonra Delphio kahini ona kız kardeşini hiçbir zaman bulamayacağını ve bir ineği takip ederek durduğu yerde bir şehir kurmasını söyler. Kadmos memesinde yıldız şeklinde bir işaret olan bir ineği takip eder. Durduğu yerde şehri kurmadan önce bir **ejderha** tarafından korunan ve tanrı Ares'e ait olan bir kaynaktan su alarak ineği kurban etmek ister. Ejderha'yı öldürür. Tanrıça Athena'nın isteği üzerine ejderhanın dişlerini gömer; ancak gömdüğü yerden **Spartoi** isimli mucizevi ve çok güçlü adamlar çıkar. Kadmos attığı bir taşla Spartoi'leri birbirine düşürür; böylece birbirlerini beşi dışında öldürürler. Ares tarafından ejderhanın katlinden dolayı sekiz yıl hapsedilen Kadmos daha sonra ineğin durduğu yerde kurulan Thebai kentinin kralı olur. İki nesil sonra Thebai tahtına çıkan **Labdakos** ise baba tarafından Kadmos'un anne tarafında hayatta kalan Spartoi'lerden birinin torunudur ve **Laios**'un babasıdır. Onun ölümünden ve bir iç savaştan sonra tahta geçen Laios ve karısı **İokaste**'nin tanrıların karşı çıkmasına rağmen bir oğulları olur. Kahinler bu çocuğun babasını öldüreceğini ve annesi ile evleneceğini söylerler. Bunun üzerine ayakları delinerek bir kayışla birbirine bağlanan bebek ölmesi için uzaklarda doğaya bırakılır; ancak bulunarak komşu ülkelerden birinin kralı olan Polybos tarafından evlat edinilir. Çocuğa ayaklarındaki yaraların kapanırken şişmesi nedeni ile "şiş ayak" anlamına gelen **Oidipous** adı verilir. Kendini kral Polybos'un oğlu sanan Oidipous bir yetişkin olarak çıktığı bir yolculukta tesadüfen Laios'la karşılaşır. Birbirlerini tanımayan iki adam bir anlaşmazlık nedeni ile kavgaya tutuşurlar ve Oidipous Laios'u ve yanındakileri öldürür. Delphio kahinine giden Oidipous kendisi ile ilgili kehaneti öğrenir ve babası olduğunu sandığı Polybos'a ve annesine zarar vermemek için kendini sürgün eder. Mitin bazı versiyonlarında Laios'un katli bu sürgünün başında gerçekleşir. Thebai kentine gelen Oidipous kente musallat olan canavar **Sfenks** ile karşılaşır. Sfenks her gün kent halkına iki bilmece sormakta ve cevap alamayınca onlardan birini yemektir. Oidipous bilmeceleri doğru cevaplar, Sfenks kendini uçurumdan atarak ölür ve Oidipous Thebai halkının kahramanı olarak katili belli olmayan Laios'un dul eşi İokaste'yle evlenir. Bu evlilikten ikisi kız ikisi oğlan dört çocukları olur; kızlar **Antigone** ve **İsmene**, oğlanlar **Eteokles** ve **Polyneikes**. Ancak bir süre sonra Oidipous kendisi ile ilgili gerçekten şüphelenmeye başlar ve bir dizi olayın sonunda gerçek ortaya çıkar. Dehşete kapılan karısı ve annesi İokaste kendini öldürür; Oidipous ise onun süs iğneleri ile kendi gözlerini kör eder ve yanında kendisine yoldaşlık eden kızı Antigone olduğu halde kentten ayrılır. Bu olaylar üzerine Oidipous'un oğulları Eteokles ve Polyneikes her biri birer yıl olmak üzere sıra ile Thebai kentini yönetmeye karar verirler. İlk olarak Eteokles tahta çıkar ancak bir yılın sonunda Polyneikes'in tahta çıkma isteğini reddeder. Bunun üzerine iki kardeş dış güçler ve Thebai arasındaki bir savaşta karşı karşıya gelirler. Şiddetli bir düelloda ikisi de ölür. Tahta çıkan amcaları Kreon, kenti korurken ölen Eteokles'i törenlerle gömerken istilacıların yanında yer alan Polyneikes'in gömülmesine izin vermez. Bu sırada babasının ölümünün ardından kente dönmüş olan ve kız kardeşi İsmene ile yaşayan Antigone inançlarından ve kardeşine olan bağlılığından ötürü bu emre uymaz ve gizlice bir cenaze töreni gerçekleştirir, fakat kral tarafından yakalanır ve diri diri gömülerek cezalandırılır. (Grimal, 1997)

Daha sonra bu cümleler işledikleri temalara göre sınıflandırılarak özel bir tablo içine yerleştirilmelidir:

Kadmos Zeus tarafından kaçırılan kız kardeşi Europa'yı arar			
		Kadmos ejderhayı öldürür	
	Spartoi'ler birbirlerini öldürürler		
			Labdakos (Laios'un babası) = aksak
	Oidipous babası Laios'u öldürür		Laios (Oidipous'un babası) = solak
		Oidipous Sfenks'i öldürür	
			Oidipous = şiş ayak
Oidipous annesi İokaste ile evlenir			
	Eteokles kardeşi Polyneikes'i öldürür		
Antigone yasak olmasına karşın kardeşi Polyneikes'i gömer			

Tablo 5: Oedipus mitindeki mythemeler.²¹⁴

Lévi-Strauss Oidipous mitinin bu şekilde düzenlenmesi halinde iki biçimde okunabileceğini öne sürer. Bunlardan ilki tıpkı normal bir metnin okunması gibi soldan sağa ve yukarıdan aşağıya gerçekleştirilen ve mitin öyküsünü anlatan okumadır. Bu okuma Oidipous'un atası Kadmos ile başlayan ve kızı Antigone ile biten bir öyküyü anlatır. Ancak miti anlamak isteyen okur dikkatini yatay düzlem yerine dikey düzleme, sütunlara vermelidir. Her bir sütun ortak özellikleri olan olayları, Yüksek'in deyimi ile “**bağıntı demetleri**”ni²¹⁵ gösterir: İlk sütun “kan ilişkilerinin aşırı büyütülmesi” ile ilişkili olayları bir araya getirirken ikinci sütun “kan ilişkilerinin hafife alınması” ile ilgili olayları toplar; Oidipous'un annesi ile evlenmesi (sütun 1) ve babasını öldürmesinde (sütun 2) olduğu gibi. Üçüncü sütun

²¹⁴ A.e., s.214.

²¹⁵ Yüksek, a.g.e., s.43.

canavarların öldürülmesini konu alan olayları gösterir. Son sütun ise Labdakos soyundan gelen erkeklerin isimlerinin dik olarak yürümekte zorlanma anlamına geldiğini ortaya koyar. Gözde büyütme ve hafife alma konulu ilk iki sütun arasında belirgin bir “**ikili karşıtlık**” ilişkisi olduğu söylenebilir. Benzer bir ilişki üçüncü ve dördüncü sütunlar arasında da bulunabilir. Üçüncü sütunda yer alan canavarlardan ejderha ölümü ile insanların (Spartoi) topraktan doğumuna olanak verir; ancak kendisi ölüm tanrısı Ares’e ve dolayısıyla ölümler diyarına aittir. İnsan açısından bakıldığında ise ejderha insanın kökeninin dışarıdan etkilenmeksizin kendi içinden gelişen, kendisinden oluşan; otokton olduğu ile ilgilidir. Sfenks ise insanların yaşamasına izin vermemektedir. Bir anlamda Sfenks, kendi ölümler diyarından gelen ejderhayı yeniden üretir. Ancak, olaylardaki ortaklık canavarların doğası ile sınırlı değildir, her iki canavar da insan tarafından öldürülmüştür. Öyleyse bu, otokton kökenin reddi anlamına gelir ve üçüncü sütundaki olayların ortak özelliği de budur.²¹⁶ Ulaşılan bu sonuç ve dünya mitlerinin incelenmesinden gelen veriler ışığında dördüncü sütundaki isimler anlam kazanırlar: Pek çok dünya mitinin ortak noktası, topraktan doğan insanın yaşamının ilk anlarında yürümekte zorlanmasıdır (ve ilginçtir ki Oidipous mitinde Sfenks’in bilmecelelerinden ilki bu konu ile ilgilidir). Öyleyse bu isimler insanın topraktan, kendisinden oluşması ile ilgilidirler ve otokton köken konusundaki inancı devam ettirmektedirler.²¹⁷ Böylece otokton köken inancının kabulü ve reddi temalı yeni bir ikili karşıtlık ilişkisi ortaya çıkar. Her iki sütun grubunun içerdikleri karşıtlık ilişkileri ile ilgili şöyle der Lévi-Strauss: “İki ilişki türünü bağlamadaki başarısızlık karşıt ilişkilerin birbirleri ile benzer bir biçimde kendileri ile çelişmelerinden ötürü özdeş olduklarının öne sürülmesi ile aşılabilir (ya da yer değiştirilebilir).”²¹⁸ Sonuç olarak Oidipous miti insanın kökeninin ne olduğunun bir tartışmasıdır: İnsan tek bir kökenden mi gelmektedir? Bu durumda insanın kadın ve erkeğin birleşmesi sonucunda doğumu nasıl değerlendirilmelidir? Cevapsız bu sorunsalı mit farklı olandan mı, aynı olandan mı

²¹⁶ Lévi-Strauss, **a.g.e.**, s.215.

²¹⁷ **A.e.**, s.216.

²¹⁸ **A.e.**

geldik şekline sokar. Kan bağı ile ilgili karşıtlık ise otokton kökenden kaçmayı ve bunun imkansızlığını simgeler.* Smith şöyle der:

“...İkili karşıtlıklar mitin en temel özelliğidir; ve ona, eğer sadece olaylar dizisine baksaydık kaçırabileceğimiz daha derin, yapısal anlam[lar] katar. [Lévi-Strauss] Oedipus miti içindeki... ikili karşıtlıkları açıklamayı sürdürür ve bu mitin akrabalık, mit ve yeniden üretim alanlarında toplumsal ve kültürel yaşamın yarattığı ikilemler üzerinde bir meditasyon olduğunu savunur.”²¹⁹

Mythemelerin incelenmesi sürecini ele alan Yüksek ise yatay eksenin dizimsel nitelikler taşıdığını savunur. Bu ekseninde doğal ve yapay olan olayların, hayvanlar ve insanların birbirlerinin yerini alabildikleri, yer değiştirebildikleri görülecektir; yani dizimsel okumanın çözemeyeceği metonimiler söz konusudur. Birbirine benzer ayrıntılar ve yinelemeler içeren mitler düşey eksen üzerinden ele alındığında ise dizisel bir yapı (*pattern*) ortaya çıkar; yani birbirlerine benzemeleri, aynı yapısal işlevi yerine getirmeleri nedeni ile birbirlerinin yerine geçebilen olaylar arasında bir metafor ilişkisi oluşur. Bu durum çok sesli müziğin işleyişi ile açıklanabilir: Çok sesli müzikte farklı enstrümanların icra edecekleri notalar bir arada armoni oluşturacak biçimde aynı sayfada alt alta yazılırlar. Her bir müzisyen ise kendi çalacağı melodiyi aynı sayfada soldan sağa okur. İcra sırasında farklı enstrümanlar, farklı ama uyumları ile birbirlerini tamamlayan notaları aynı anda icra ederler. Bir an içinde birbiri ile ilişkili olan bu notalar bağıntı demetlerini andırırlar. Müziği dinleyen açısından bakıldığında ise aynı anda hem melodinin hem de armoninin takip edilebildiği görülecektir. Düşey eksene denk gelen armoni, eşzamanlı olarak dizisel ilişkiler içinde benzerlerin birbirinin yerine geçmesini; yani metaforu anımsatır. Melodi ise artzamanlı olarak dizimsel ilişkilerle bir sestem bir başka sese geçilmesi ile metonimi çağırır.²²⁰

* Oidipous mitindeki bu köken sorunsalı Antik Yunan felsefesindeki eşcinsellik sorunsalı ile birlikte düşünüldüğünde daha da ilginç bir hal alır. Plato'nun Symposium veya Phaedrus'ta erkekler arasındaki aşkı övmesi ancak buna karşılık Yasalar'da kadın ve erkek arasındaki ilişkinin doğal zevkler verdiğini savunması bu sorunsalla doğrudan olmasa da dolaylı olarak birlikte değerlendirilebilecek veriler olarak görülebilir.

²¹⁹ Smith, **a.g.e.**, s.145.

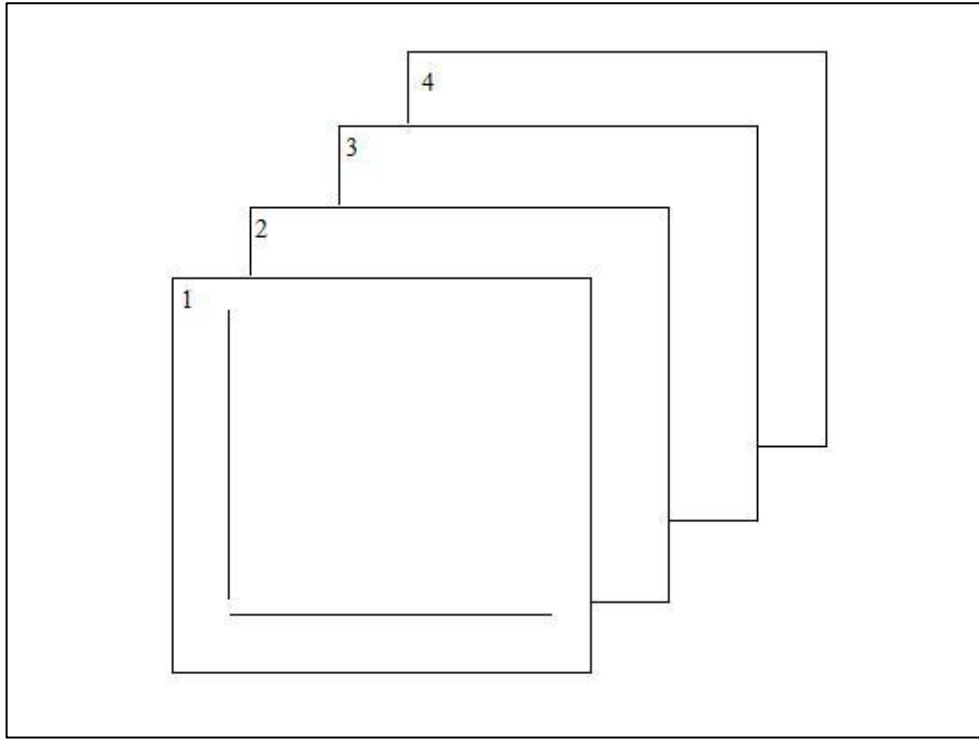
²²⁰ Yüksek, **a.g.e.**, s.43 – 45.

Mitin artzamanlı düzleminde yer alan tema tekrarlarının eşzamanlı okumalara ve böylece mitin anlaşılmasına yol açacağını savunan Lévi-Strauss²²¹, çalışmalarında anlatı açısından önemli olan bir diğer noktaya daha değinir; bu, mitlerin farklı versiyonlarının nasıl incelenmesi, karşılaştırılması gerektiğidir. Bir mitin farklı zamanlarda ve farklı coğrafyalarda üretilmiş farklı versiyonları bulunabilir. Örneğin Oidipous mitinin erken versiyonlarında İokaste'nin kendini öldürmesi veya Oidipous'un kendini kör etmesi yer almaz. Sonradan eklenen bu detaylar Lévi-Strauss'a göre eksiklikleri mitin içeriğini değiştirmeyen; ancak mitin kendi içindeki yapıyı bozmadan ona eklenebilecek olan bölümlerdir. İokaste'nin intiharı kendini yok etmekle ilgilidir ve üçüncü sütuna eklenebilir. Bir sakatlık durumunu gösteren kör etme ise dördüncü sütuna ait bir olaydır. Lévi-Strauss'a göre farklı versiyonların incelenmesi sırasında mitin gerçek, en eski, orijinal bir versiyonundan söz edilemez ve böyle bir versiyon aranamaz. Bir mit, mit olarak görüldüğü sürece mittir. Yani, bir mit onu tanımlayan yapısal karşıtlıkları o veya bu şekilde koruduğu sürece mit olarak görülecektir. Bu durumda örneğin Oidipous mitinin Sigmund Freud tarafından 20. yüzyılın başında Oidipous kompleksini; yani erkek çocuğun annesine olan cinsel arzularını ve buna karşın babanın onu "iğdiş eden" rolünü açıklamak için kullanılan yorumu da aynı mitin eş derecede önemli bir versiyonu olarak görülmelidir. Zira Freud, mitin temelindeki sorunsal, otokton üreme karşısında iki cinsiyetin birlikte üremesi noktasından, çocuğun bir değil iki "yaratıcı"ya sahip olması noktasına taşımış; ancak insanın kökeninin, atasının bir tek mi yoksa iki tane mi olduğu sorusunu korumuştur.²²² Bu bağlamda Lévi-Strauss, mitlerin yapılarının tam olarak anlaşılabilmesi için farklı versiyonların karşılaştırmalı olarak incelenmesi gerektiğini savunur. Bunun için önce bir mitin tüm versiyonlarının mythemelere ayrılması, sonra bunların tablolaştırılması, en sonunda ise bu tabloları üç boyutlu olarak arka arkaya sıralanması gerekmektedir. Böylelikle mitler öyküyü veren soldan sağa, mitin gerçek anlamını veren yukarıdan aşağıya ve karşılaştırmalara olanak sağlayan önden geriye okumalara açık hale gelirler. Ortaya çıkan benzerlikler, farklar ve bunlar arasındaki ilişkiler incelenmeli, karşılaştırılmalı, gruplanmalı ve sonuç olarak bütün bir mitin (yukarıda Oidipous mitinin tablolaştırılmasında olduğu gibi) en basit haline, özüne

²²¹ Lévi-Strauss, **a.g.e.**, s.229.

²²² **A.e.**, s.217.

ulaşılmalıdır. Elde edilen mitin yapısal kanunları olacaktır.²²³ Yüksek'in Tahsin Yücel'den aktardığı üzere; “söylenin [mitin] gerçeği, anlattığı öyküde değil, öğelerinin birbirleri ve içinde yer aldıkları bütünle olan bağıntılarındanadır.”²²⁴ Bu bağlamda Lévi-Strauss'a göre kuramsal olarak sınırsız versiyonu olabilecek olan mitler devamlı olarak büyümekte, ancak yapısal olarak hiç değişmemektedirler. Sonuç olarak mit, dil ve söz arasında; mitin aynı anda her ikisinin de özelliklerini yansıttığı özel bir ilişkisinin bulunduğu söylenebilir.²²⁵



Şekil 7: Mitlerin farklı versiyonlarının karşılaştırılması modeli.²²⁶

Lévi-Strauss'un mit üzerine çalışmaları ister istemez onu Propp'un olağanüstü masallarla ilgili çalışmalarını değerlendirmeye iter; ki bu değerlendirme mit/masal analizi üzerinden yapısalcılık ve biçimcilik arasındaki farkları ortaya koyması açısından önemlidir. Yüksek, Propp ve Lévi-Strauss arasındaki benzerlikleri ve farklılıkları şöyle özetler:

²²³ A.e.

²²⁴ Yüksek, **a.g.e.**, s.43.

²²⁵ Lévi-Strauss, **a.g.e.**, s.229.

²²⁶ A.e.

“Belirli bir anlatı türünün yapılarına eğilmiş olmaları nedeniyle Propp’un halk masallarıyla ilgili çalışması ile Lévi-Strauss’un söylenlerle ilgili çalışması arasında ilk bakışta bir benzerlik varmış gibi görünür. Oysa bu iki araştırmacının çalışmaları arasında temel bir ayrım söz konusudur; Propp için çözümleme birini baştan sona bir tek masaldır; Lévi-Strauss için ise çözümleme birini bir sürü masalda bütün ya da parça olarak yer alan söylendir. Kısacası, Propp’un anlatıya yaklaşımı dizimsel, Lévi-Strauss’unki ise diziseldir.”²²⁷

Lévi-Strauss, Propp’un biçimci bir araştırmacı olarak işlevler ve bunlara bağlı dramatis personae üzerine; yani biçim üzerine; odaklandığını; bunu yaparken de keyfi saydığı içeriği ikinci plana ittiğini savunur. Oysa yapısalcı anlayışa göre böyle bir karşıtlık yoktur. Biçim ve içerik doğal olarak birbirine benzer ve aynı şekilde analiz edilebilir. İçerik kendi gerçekliğine yapısı aracılığı ile kavuşur; buna karşılık biçim denilen şey, içeriği oluşturan yerel yapının “yapısal dizilişi”dir.²²⁸ Masallarda var olan ve Propp’un sınıflandırılmış işlevleriyle açıklanamayan olaylar ve metinlerden yola çıkan Lévi-Strauss “biçimcilik nesnesini yok eder”²²⁹ der. Ona göre eğer bir metin biçimci prensiplerle açıklanamıyorsa; var olduğu varsayılan “biçimler” her hangi bir anlam ifade etmeyen özetlere dönüşürler.²³⁰ Dahası Lévi-Strauss’a göre masalların sadece işlevlerle açıklanmaya çalışılması da özetlemeden kaynaklanan benzer bir tehlike içerir. Biçimcilik masalların ortak yönlerini ve hatta temelde aynı olduklarını ortaya koymuş olabilir; ancak onları farklı kılan özellikleri göz ardı etmiştir.²³¹ Yani Lévi-Strauss’un mitlerin anlaşılması için gerekli gördüğü ikili karşıtıtlıklara ve mitin farklı versiyonlarının karşılaştırılması ile ulaşılan yapısal özelliklerine Propp’un ve biçimciliğin basite indirgenmiş doğrusal modelleri ile ulaşamaz. Bunu bir örnekle açıklamayı deneyelim: Varsayalım iki farklı masaldaki yer alan büyülmüş kuşlar kartal ve baykuş; Propp tarafından bağlı oldukları işlevlere göre “yardımcı” dramatis personae’si ile olarak tanımlanmış olsunlar. Böyle bir durumda Lévi-Strauss’un önerisi bu kuşların gece – gündüz gibi bir karşıtlık ilişkisi içinde değerlendirilmesi yönünde olacaktır. Nasıl bir cümlemin anlaşılması için hem gramerden hem de filolojiden yararlanılması gerekiyorsa; eğer amaç masalın gerçek anlamının ve yapısının anlaşılması ise masaldaki olayların işlevlerle temsili yeterli

²²⁷ Yüksek, **a.g.e.**, s.55.

²²⁸ Lévi-Strauss, 1983, **a.g.e.**, s.131.

²²⁹ **A.e.**, s.132.

²³⁰ **A.e.**

²³¹ **A.e.**, s.133.

olmayacaktır; masalın içeriği ve bu içeriğin etnografik yorumu onun anlaşılması için gereklidir.*

Yukarıda belirtildiği üzere yapısalcı yöntemi farklı kültürel alanlara uyarlama iddiasında olan Lévi-Strauss 1962 yılında Roman Jakobson ile birlikte Baudelaire'in *Les Chats* isimli şiirini yapısalcı yöntemlerle incelemeye çalışan bir makale yayınladı. İkili semantik, dizimsel ve fonolojik düzeylerde şiirdeki karşıtlıkları ve eşdeğerlikleri bulmaya çalışırlar. İncelemeleri öylesine detaylıdır ki kimi zaman kelimeleri oluşturan ses birimlerine bile eğilirler. Yapısalcı yöntemin üst düzey bir uygulaması olarak görülebilecek bu çalışma aynı zamanda eleştirilere de hedef olur: Lévi-Strauss ve Jakobson şiiri bir mekan gibi incelemişler ve okuma sürecini göz ardı etmişlerdir. Her yeni anlam daha önce okunanların anlamını değiştirebilir, tekrar eden sözcükler sadece bu tekrar nedeni ile bile her kullanımlarında yeni anlamlar kazanırlar. Eagleton'ın aktardığı üzere Michael Riffaterre bu noktada ikilinin yapısalcı yöntemin sınırları içinde şiiri dil olarak gördüklerini ve ona anlam karabilecek kültürel ve sosyal kodları göz ardı ettiklerini savunur. Riffaterre'nin bu noktadaki önerisi şiirin (Todorov ve Chatman'ın çalışmaları ile daha iyi anlaşılacak olan) söylem kavramı ışığında ele alınması yönünde olacaktır.²³²

Lévi-Strauss'un antropolojik çalışmaları zaman zaman eleştirilere de hedef olmuştur. Ancak bu onun mit incelemeleri ile yazınbilim alanında yapısalcı metodun gelişimine yaptığı katkıların değerini azaltmaz. Bu bağlamda Yüksek, onunla ilgili genel değerlendirmesinde şöyle der:

“Lévi-Strauss'un yapısalcı yaklaşım aracılığıyla insanbilim alanına getirdiği açıklamaların ne denli gerçeği yansıttığı tartışma konusudur. Ünlü araştırmacı, eksik verilerden yola çıkışı, örneklerini seçiş biçimini açıklamayı, düşüncelerini yeterince belgeleyememiş olması nedeniyle eleştirilmektedir. Ne var ki Lévi-Strauss'un yapısalcı düşünce biçimine insanbilimden getirdiği çarpıcı örneklerle yapısalcı yazının en önde gelen kişileri arasında yer aldığı tartışılmaz bir gerçektir. İnsanı anlama yoluyla, elde ettiği verileri

* Burada masalın veya mitin tarihsel bir incelemesinden bahsedilmediğini vurgulamak gerekir. Etnografik yorum işlevlere bağlanan kavramların farklı versiyonları olan mitin yapısı içinde nasıl anlamlandırılmaları gerektiğinin bulunması için önem taşır. Yani söz konusu olan yine yapısal bir incelemedir.

²³² Eagleton, **a.g.e.**, 101.

karşıtlıklar biçiminde kavrayabilecek yönde soyutlaştırmasıyla, ilişkileri “eşyapılılık” yoluyla saptamasıyla, söylenlerin örtük anlamını ortaya çıkarma yolunda uyguladığı, önce bütünü “parçalara ayırma” ve sonra bütünü “yeniden kurma” işlemiyle, anlatıyı eşzamanlı olarak yukarıdan aşağıya ve soldan sağa okuma yöntemiyle yapısalcı yazın eleştirisi bağlamında da en önemli kaynaktır Lévi-Strauss.”²³³

1.5. YAPISALCI ANLATI-BİLİM

Yapısalcı dilbilimden yapısalcı anlatı-bilime geçişte en temel noktalardan biri yapısalcıların çalışma alanlarını sadece sözel dille sınırlamak yerine; dilbilimsel benzetimlerin detaylarına odaklanmaları ve böylece kuramsal yaklaşımlarını farklı alanlarda kullanma imkanını oluşturmalarıdır. Yapısalcı dilbilimden yapısalcı yazın incelemesine geçişte kuramcılarının paylaştığı dört ana ilke olduğunu savunan Moran bunları şöyle sıralar:

“[1] Edebiyat incelemesi tek tek yapıtların yorumlanması ya da değerlendirilmesi değil, edebiyat yapıtlarının tümünün uyduğu sistemin araştırılması demektir. [2] Bundan ötürü, edebiyatın tarih içindeki gelişimi bir yana bırakılarak, her şeyden önce eşzamanlılık içinde incelenmesi gerekir. [3] Edebiyatın eşzamanlılık içinde, kendi başına, bağımsız bir yapı olarak incelenmesi ise, bu yapıyı oluşturan öğelerin birbirleriyle olan, bağıntılarının, yani işlevlerinin saptanması demektir. [4] Bunu yapmak için de, dilbilimdeki söz’e tekabül eden somut edebiyat yapıtlarından yola çıkarak bunların uyduğu sisteme (dil’e) ulaşmak şarttır; çünkü sistem ile tek tek yapıtlar arasındaki bağıntı, dilbilimsel dil ile söz arasındaki bağıntının benzeridir.”²³⁴

Yapısalcı yazın analizinin en önemli alanının; başta düzyazı olmak üzere destanlardan filmlere ve hatta çizgi romanlara dek anlatı içeren tüm yapıtları konu edinen **anlatı-bilim** olduğu savunulabilir. Harland’a göre anlatı-bilimin en önemli özelliklerinden biri anlatıların dizimsel ilişkiler boyutuna odaklanmasıdır. Bu bağlamda yapısalcı anlatı-bilim bir anlatının yapısı ile bir cümlemin dizimi arasında dilbilimsel bir benzetim kurar. Bu benzetime göre nasıl bir cümlemin dizimsel kurallara uyularak kuruluyorsa; bir öykünün de iç öğelerinin birbirine eklenerek kurulması sırasında uzlaşım kurallara uyulur. Bir cümleyi oluşturan parçaların konuşan kişinin aklındaki düşüncelerin sırasını takip etmemesi gibi, bir öyküdeki eylem üniteleri ve olaylar da gerçek dünyada meydana gelen bir dizi olayların taklidi

²³³ Yüksek, **a.g.e.**, s.46.

²³⁴ Moran, **a.g.e.**, s.198.

biçiminde birbirini izlemez. Bu bağlamda yapısalcı anlatı-bilimcinin amacı, permütasyon ve tekrarlanan uygulamalar yoluyla her olası anlatının her türlü karmaşıklığına açıklama getirebilecek basit kurallar sistemleri oluşturmaktır.²³⁵ Bu sistemin oluşturulmasında ise metnin anlatısal işleyişini yöneten temel yapısal ünitelerin, örneğin anlatının ilerleyişine dair ünitelerin; ve işlevlerin, örneğin karakter işlevlerinin bulunması gereklidir.²³⁶ Yapı kavramını insan vücudunun işleyişinde temel işlevlere sahip olan ancak dışarıdan görülmeyen iskelete veya bir oyunun anlamlı biçimde oynanması ve seyircilerin onu anlaması için gerekli kurallar bütününe benzeten²³⁷ Michael Ryan yapı kavramının yazın alanında ne anlama geldiğini şu şekilde açıklar:

“Yazın alanında yapı bir kaç şekilde açıklanabilir. Her yazın yapının kendine has bir yapısı vardır. Bu yapı farklı elementlerin nasır organize edildiği ve diğer elementlerle ilişkilerinin nasıl düzenlendiği ile ilgilidir. Bir kurmaca veya dramatik olay örgüsü bir noktada başlar ve bir diğerinde biter; bir şiir benzer biçimde tekrarlanan dizeler halinde organize edilir. Aynı türde (trajedi, epik, roman v.d.) veya üslupta (romans, satir, melodram v.d.) yazılan yapıtlar da benzer yapıları paylaşırlar. Romanstaki “engel”, melodramdaki “kötü adam”, duygusal romandaki “açığa çıkma” gibi benzer karakter ve olay örgüsü elemanlarını paylaşırlar.”²³⁸

Anlatıların birden fazla yapıdan oluştuğuna dikkat çeken Yüksek ise anlatıların yapısal olarak çözümlenmesi sürecini genel hatlarıyla şöyle özetler:

“Çoğu metinlerin olay gelişimi, kişi ilişkileri, izlek gelişimi bağlamında değişik düzlemlerde yapıları vardır. Anlatı metni ancak bu değişik düzlemlerdeki yapıların kavranmasıyla anlam kazanır ve yorumlanabilir. Sonuç olarak, anlatı çözümlemesine eğilen yapısalcı araştırmacılar “dilbilim örneği”nden genellikle temel kavramlar (dil/söz, bağıntılar, karşıtlıklar, gösterge/gösterilen) açısından yararlanmış, zaman zaman da “dilbilim örneği”nden yola çıkarak bir “anlatı grameri” oluşturma çabasına girmişlerdir... [Anlatı çözümlemesi], metni “anlam kavşaklarına” (okuma birimlerine) ayırmak zorundadır. “Kesitleme” adını verdiğimiz bu işlemin ön koşulu belirli bir anlam dağılımını göstermektir. Anlam dağılımı yapının belirleyici özelliklerine göre uzam-zaman düzleminde, kişilerin, olay örgüsünün, izleklerin oluşturduğu görevsel birimler doğrultusunda saptanabilir. Yapının tüm anlamı ise çeşitli düzeylerde yer alan görevsel birimler arasındaki ilişkilerin eşzamanlı bir okuma yoluyla saptanması ve betimlenmesiyle dile getirilir.”²³⁹

²³⁵ Harland, **a.g.e.**, s.226.

²³⁶ Tyson, **a.g.e.**, s.224.

²³⁷ Michael Ryan, **a.g.e.**, s.29.

²³⁸ **A.e.**

²³⁹ Yüksek, **a.g.e.**, s.53.

Yapısalcı anlatı-bilimin anlatı alanında kendinden önce gelen yaklaşımlardan ayrılarak öncelikle dizimsel ilişkileri incelemeye odaklandığını savunan²⁴⁰ Harland’a göre yapısalcı anlatı-bilim dendiğinde öncelikli ele alınması gereken kuramcılar ise şöyle sıralanabilir: Saf bir anlatı-bilimci olan Greimas, çoğu çalışması yapısalcı anlatı-bilim kapsamında değerlendirilebilecek Todorov, ve yapısalcı anlatı-bilim üzerindeki önemli etkilerine karşın kariyeri boyunca farklı yaklaşımlara da kayan Barthes.²⁴¹ Bu isimlere ek olarak Moran, yapısalcılığın ılımlı bir kolunu temsil ettiğini düşündüğü Genette’yi de klasik yapısalcı anlatı-bilimciler arasında sayar.²⁴²

1.5.1. GÖSTERGEBİLİMSEL YAZIN ANALİZİ

Litvanya asıllı Fransız göstergebilimci ve Paris Göstergebilim Okulu’nun önderlerinden olan Algirdas Julien Greimas yapısalcı yöntemi yazın alanına ilk uygulayanlardan isimlerden biri olarak görülebilir. Greimas’ın Propp’un işlevleriyle dramatis personae’lerini, Saussure’ün dil söz ayrımını ve Lévi-Strauss’un ikili karşıtlık kavramını aldığını; bunları gelişiminde önemli rol oynadığı yapısalcı göstergebilim yaklaşımı ile harmanladığını ve bu süreç içinde anlambilimsel sonuçlara ulaşmayı hedeflediğini söyleyebiliriz. Rifat onun çalışmalarının kökenindeki göstergebilim anlayışını ve bunun anlatı çalışmaları ile ilişkisini şöyle özetler:

“Greimas’ın tasarladığı ve geliştirdiği göstergebilim, her çeşit gösterge dizgesindeki anlamsal eklemlenimleri, anlamın üretilişini bir üstdil aracılığıyla yeniden üreterek yorumlamayı amaçlar... Bir göstergeler dizgesindeki anlamsal ayrılıkların yeniden üretilmesini ve kavranmasını araştırmada başvuru olan bu üstdil, varsayımsal-tümdengelimli bir yaklaşımla kurulmuştur... Bu göstergebilim kuramı yöntemsel açıdan bir bütün olarak kullanılabilmesi gibi, kuramın özellikle anlatı boyutu için geliştirilmiş olduğu kuramsal modeller de yazınsal eleştiriyi, yazınsal incelemeleri, metin açıklamalarını ya da anlatı çözümleme tekniklerini büyük ölçüde etkilemiştir.”²⁴³

Göstergebilimin temel eserlerinden kabul edilen 1966 tarihli *Sémantique Structurale* (Yapısal Anlambilim) isimli kitabının adından da anlaşılacağı üzere

²⁴⁰ Harland, **a.g.e.**, s.226.

²⁴¹ **A.e.**

²⁴² Moran, **a.g.e.**, s.196.

²⁴³ Mehmet Rifat, **Yaklaşımlarıyla Eleştiri Kuramcıları**, İstanbul, Sel Yayıncılık, 2008, s.39.

Greimas'ın çalışmaları “**anlam**”a yönelik bir yaklaşım benimser. Bu bağlamda Yücel, Greimas'çı göstergebilim açısından; bir öykünün farklı dillere tercüme edilebilmesinin veya bir olgunun farklı ortamlarda anlatılabilmesinin anlamın kendisini ortaya çıkaran “sözce”^{*} ile özdeşleşmediğini ve hatta ondan önce de var olduğunu gösterdiğini savunur. Buna göre anlama ulaşabilmek için onun içinde bulunduğu belirim düzleminin (*plan de manifestation*) biçimi içeren anlatım düzlemi (*plan de l'expression*) ve tözü içeren içerik düzlemi (*plan du contenu*) şeklinde ele alınması gerekir.²⁴⁴ Anlatım düzlemi dil göstergeleri aracılığıyla söylemin içeriğini gösteren bölümü olarak görülebilir²⁴⁵ ve sesbirimciklerle (*phème*) sesbirimlerin (*phonématique*) eklemlenmeleri üzerinden derin ve yüzeysel olarak incelenebilir.²⁴⁶ İçerik düzlemi ise derin düzeydeki “göstergebirimcik” veya “anlambirimcik” (*sème*) ve yüzeysel düzeydeki “göstergebirim”lerden veya “anlambirimcik demet”lerinden (*sémène*) oluşur.^{**} Anlambirimcik, anlamı olan en küçük dilsel birim olan anlambirim (monème) gösterilen bölümünü oluşturan en küçük anlamsal özelliklerin her biri; anlambirimcik demeti ise anlambirimdeki anlambirimciklerin tümü olarak tanımlanabilir.²⁴⁷ Bir örnek vermek gerekirse koltuk anlambirimi “üç, iki kişilik”, “oturmak için”, “arkalıklı” vs. gibi anlambirimciklerden oluşur; bunların tümü ise anlambirimcik demetidir. Temel birim olan anlambirimciğin işlevini gerçekleştirebilmesi için diğer öğelerden farklı olması gerekir. Yani diğer öğelerle bağıntılar kurarak var olabilir. “Bu nedenle, başka öğelere göre, en azından bir ortak, bir de ayrı özelliği bulunması gerekir.” Örneğin tek birer anlambirimden oluşan “oğlan” ve “kız” sözlükbirimleri (*lexème*) “insanlık” ve “küçüklük” anlambirimciklerini ortak olarak taşıırken bir yandan da farklı “erkeklik” ve “dişilik” anlambirimcikleri içerirler. Buna ek olarak bir sözlükbirim daima taşıdığı çekirdek anlambirimcikler yanında içinde olduğu bağlama göre de anlambirimcikler içerebilir;

* “Sözce”, Fransızca “*énoncé*” kavramı dilin söyleme dönüşümünü sağlayan bir üretim süreci olan sözcelemi takiben ürün olarak ortaya çıkan dil olgusu olarak özetle tanımlanabilecek dilbilim terimidir: “Bir konuşucunun ürettiği, iki susku [susma, sükût] arasında yer alan söz zinciri parçası; sözceleme edimiyle ortaya çıkan söylem.” (Vardar, v.d., 1998)

²⁴⁴ Tahsin Yücel, **Yapısalcılık**, İstanbul, Can Yayınları, 2008, s.131.

²⁴⁵ Berke Vardar, v.d., **Açıklamalı Dilbilim Terimleri Sözlüğü**, İstanbul, ABC Kitabevi, 1998, s.25.

²⁴⁶ Yücel, **A.e.**

^{**} Yücel ve Vardar'ın yönetimindeki ekip tarafından kavramların Fransızca karşılıkları birbirlerinin tersi olarak verilmiştir. Yabancı kaynaklardan yararlanılarak bu çalışmada Vardar ve ekibinin verdiği karşılıkların kullanılması uygun görülmüştür.

²⁴⁷ Vardar, v.d., **a.g.e.**, s.22.

“insan başı” ve “sıra başı” arasındaki farkta baş kavramının içerdği anlambirimciklerde olduğu gibi. Bu bağlamda bir metnin tutarlılık ve bütünlük kazanması bağlamsal anlambirimciklerin metnin yerdeşliği* ile şekillenmesi sonucunda gerçekleşir.²⁴⁸ Yücel, Greimas göstergebiliminin bu temel kavramlarının anlatı incelemelerinde kullanımını şöyle özetler:

“ [İçerik düzleminde] göstergebirimlerden göstergebirimciklere doğru inerek, belirli bir yerdeşlik düzleminde, sınırları kolaylıkla belirlenebilecek temel ögelere erişebiliriz. Örneğin, belli bir yapıtta ya da yapıtlar demetinde belli bir sözlükbirimi tanımlayan belgeçlerin** dökümünü yaptıktan sonra, elde ettiğimiz belgeçleri değiştirim*** işleminden geçirerek tutarlı bir indirgeyim edimi gerçekleştirebiliriz.”²⁴⁹

Greimas, Yücel’in çalışmalarından da yola çıkarak yukarıda ele alınan sistemini Georges Bernanos’un eserlerini analiz etmek üzere kullanır ve Bernanos’un içindeki tüm çatışmaların yaşam ve ölüm arasındaki temel sembolik çatışmaya indirgenebileceği bir dünya yarattığı sonucuna varır. Bu yapıya göre yazarın kurmaca evreninde insan acı çekmekten yalnızca zevk almaktan vazgeçtiği zaman kurtulabilir. Bu iki karşıt kavram birbiri ile bağlantılıdır ve insanın zevk alma kapasitesi aynı zamanda onu acıdan etkilenebilir kılar. Böylece insan ya hayatın olumlu ve olumsuz iki yönü olduğunu kabul etmeli (ve bu gerçeğe karşı isyan etme yoluna girmeli) ya da bu gerçeği reddederek tek elindeki tek alternatif olan sıkıntı ve bıkkınlığa kendini bırakmalıdır, ki bu da hayatın duygusal risklerine karşı koyma olanağı sağlasa bile duygusal olarak ölüm anlamına gelir. Böylelikle ortaya çıkan yapıda mümkün olan deneyimler zevk/acı ve sıkıntı/bıkkınlık ikililerinden oluşur. Olası dönüşümler ise

* “Yerdeşlik”, Fransızca “*isotopie*”: “Bir söylem çerçevesinde anlamsal tutarlılığı, bildirinin bir anlam bütünü olarak kavranmasını, tek yönlü anlaşmayı sağlayan uyum; aynı düzlemde yer alan öğelerin oluşturduğu, çokanlamlılığı engelleyen ve anlambirimcik yinelemelerinden doğan uyumluluk.” (Vardar, vd., 1998)

²⁴⁸ Yücel, **a.g.e.**, s.132 – 134.

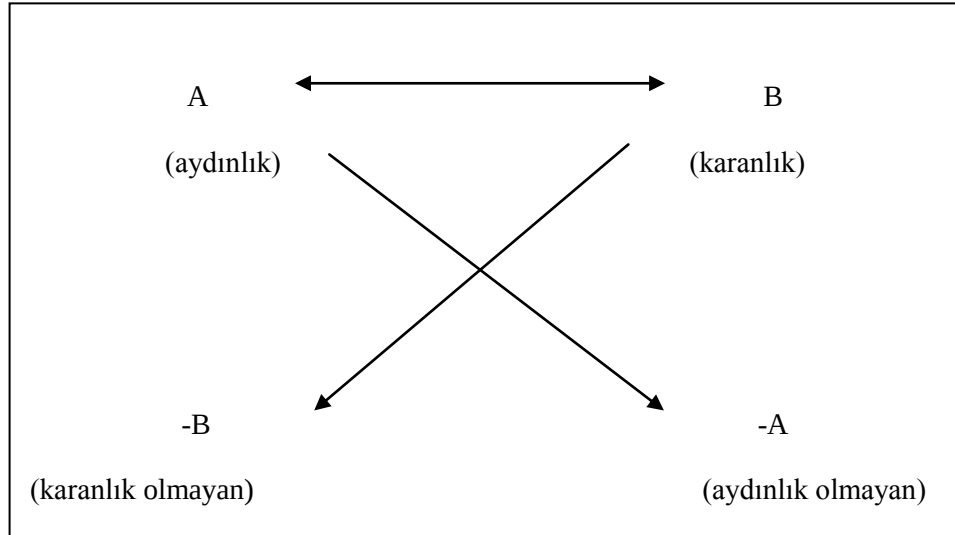
** “Belgeç”, Fransızca “*épithète*”: “Bir adı ya da ad değerli bir birimi belirleyen birim; özel olarak, adla tamlama kuran sıfat.” (Vardar, v.d., 1998)

*** “Değiştirim”, Fransızca “*commutation*”: “Anlatım ya da içerik düzleminde bir ögenin yerine bir başka öge koyarak bu değişikliğin öbür düzlemde de herhangi bir değişikliğe yol açıp açmadığını sınaama işlemi; aynı dizide yer alan öğelerden birinin yerine dizimsel düzlemde bir başkasını koyma.” (Vardar, v.d., 1998)

²⁴⁹ **A.e.**, s.134 – 135.

gerçeğin kabulü ve buna bağlı isyan ve kabullenme ile; gerçeğin reddi ve buna bağlı boyun eğmedir.²⁵⁰

Greimas'ın çalışmalarını daha detaylı incelediğimizde onun anlamlamanın temel yapısı üzerinde çalıştığını görürüz: “Greimas’a göre temel anlam kavramları anlambirimler [*semantic unit*] arasında gördüğünüz karşıtlıklar yoluyla oluşur.”²⁵¹ Bu süreçte dünya iki tür karşıtlık içinde algılanır: “A” ve onun karşıtı “B”; ve “-A” (yani A’nın olumsuzu) ve onun karşıtı “-B” (yani B’nin olumsuzu). Her türlü varlık iki yönü ile algılanır; örneğin aydınlık kavramı, karşıtı olan karanlık ve olumsuzu veya çelişkini olan aydınlık olmayan ile anlam kazanır (Bu örnekte aydınlık olmayanın karşıtı ise karanlık olmayan olacaktır, yani A ve B arasındaki ilişki - A ve -B arasında da vardır). A ile -B ve B ile -A arasında ise içerim ya da bütünleyim ilişkisi bulunur; aydınlık ve karanlık olmayan kavramları arasında olduğu gibi. Çiftler halinde düzenlenmiş dört öğeden oluşan bu ikili karşıtlık, anlatıyı şekillendiren temel yapıdır.²⁵² Bir kavramı karşıtı ve olumsuzu ile iki ayrı eksen üzerinden ele alan bu yaklaşım Greimas tarafından geliştirilen “**anlam dörtgeni**” veya “**göstergebilimsel dörtgen**” ile modellenir:



Şekil 8: Anlam dörtgeni veya göstergebilimsel dörtgen.²⁵³

²⁵⁰ Tyson, **a.g.e.**, s.226.

²⁵¹ Yüksek, **a.g.e.**, s.58.

²⁵² Tyson, **a.g.e.**, s.224 - 225.

²⁵³ **A.e.**, s.225.

Anlam dörtgeni içindeki dört terimden herhangi birinden yola çıkılarak diğer üç terime ulaşılabileceği gibi her terim bir anlamsal eksen olarak ele alınarak başka anlamsal yapılara da varılabilir. Böylelikle bütünden parçaya, parçadan bütüne, özelden genele, genelden özele devamlı eklemelenen bir göstergebilimsel anlam çözümlemesine ulaşılır. Bu bağlamda Yücel, Greimas'ın Lévi-Strauss'un çalışmalarından yola çıkarak evlilik ve cinsel ilişki türlerini konu alan üç anlam dörtgeni oluşturduğunu aktarır ve; bu dörtgenleri oluşturan kavramlar arasında kurulacak bağdaşımlarla, örneğin bir anlatıdaki kişiler arasındaki bağıntıların tutarlı olarak betimlenebileceğini savunur; ve bu yöntemin farklı metinlerdeki farklı bağıntılar için de kullanılabileceğini, böylece metinlerin ayrıntılı ve tutarlı bir biçimde açıklanıp betimlenebileceğini söyler.²⁵⁴

Anlam dörtgeninin anlatıların analizi için kullanılmaları bağlamında Greimas, bir anlatının oluşabilmesi için birbirinin karşısı veya olumsuz olan en az iki kavramın söz konusu olması gerektiğini savunur. Bu karşıtlık veya olumsuzluk ilişkisi anlatının öyküsünde karakterler arasında yaşanan kopma/bağlanma, ayrılma/birleşme, çatışma/uzlaşma gibi temel eylemler şeklinde²⁵⁵; yani olay örgüsünde kendini gösterecektir. Karşıtlıkların belirlenmesi amacıyla olay örgüsünün incelenmesinde ise Greimas, Propp'un kavramlarına yönelir; Moran'ın deyimi ile onun yöntemini geliştirmeye ve yönteme daha bilimsel bir şekil vermeye çalışır.²⁵⁶ Yücel'e göre ise Propp'un açtığı yoldan devam etmek yazınsal göstergebilim açısından; örneğin anlam dörtgeninde olduğu gibi; derin düzey çözümlemeleri yapmak yerine, çalışma alanını onun bütünleyicisi olan yüzeysel düzey çözümlemelerine kaydırmak anlamına gelmektedir. Bir araştırmacı için bu düzeyde gözlemlenecek olanlar ise bağıntı ve işlevlerdir.²⁵⁷

Yüzeysel düzeyde Greimas'ın yaptığı ilk şey Propp'un yedi dramatis personae'sini (saldırgan, başışçı, yardımcı, prenses, gönderen, kahraman ve düzmece

²⁵⁴ Yücel, **a.g.e.**, s.139 – 144.

²⁵⁵ Yüksek, **a.g.e.**, s.60.

²⁵⁶ Moran, **a.g.e.**, s.195.

²⁵⁷ Yücel, **a.g.e.**, s.146 – 147.

kahraman) alıp bunları birbirlerine karşıt üç çifte indirgemek olur: “Özne – nesne” (*subject – object*), “gönderici – alıcı” (*sender – receiver*), “destekleyici – engelleyici” (*helper – opponent*)*. Greimas bu rolleri üstlenen kişi yada nesnelere; yaptıkları eylemler dolayısıyla önemli olmalarından ötürü “**eyleyen**” (*actant*) adını verir.²⁵⁸ Eyleyen terimini ilk kullanan isimse Fransız dilbilimci Lucien Tesnière’dir ve terim onun kullandığı bağlamda Yücel’in Vardar’dan aktardığına göre “eylemin belirttiği oluşa etken ya da edilgen biçimde katılan varlık ya da nesne” olarak tanımlanabilir.²⁵⁹ Bu tanımın sonucunda ise eyleyen dendiğinde ilk akla gelen anlatıdaki kişiler olacaktır. Oysa Yücel; aşağıda görülecek sebeplerden ötürü; eyleyenin bir varlıktan çok belirli bir “**bağıntının ögesi**” olarak tanımlanması gerektiğini savunur.²⁶⁰

Greimas “**eyleyenler modeli**” veya “**eyleyensel örnekçe**” olarak adlandırdığı bir şema ile eyleyenler arasındaki ilişkileri ortaya koymaya çalışır. Bu modele göre gönderici anlatıyı harekete geçiren kuvvettir. Eksikliği duyulan nesneyi belirler ve onu bulması için bir kişiyi, yani özneyi göreve çağırır. Nesne, anlatıda arayışın konusudur ve eyleyenler modelinin merkezinde yer alır; gönderici ve alıcı arasında bir iletişim birimi görevini üstlenir. Alıcı ise nesneyi öznenin arayışı sonucunda elde eden veya başarısızlık durumunda onu cezalandıran eyleyendir. Özne göndericinin çağrısı sonucunda nesneyi bulup getirmekle görevlendirilir. Görevlendirme sırasında gönderici ve özne bir anlaşma yapar, nesnenin alıcı tarafından nasıl ödüllendirileceği veya cezalandırılacağı bu anlaşmaya göre belirlenir. Öznenin arayışına yardım eden ve onunla nesne arasındaki iletişimi kolaylaştıran eyleyene destekleyici, öznenin arayışını durdurmaya çalışan eyleyene ise engelleyici denir.²⁶¹ Özne ve nesne arasındaki ilişki dilbilgisindeki özne nesne ilişkisi gibidir: “Çocuk (özne) elmayı

* Bu kavramaların tümünün Türkçe karşılıkları konusunda farklı yazarlar arasında tam bir uzlaşma olduğu söylenemez. “*Sender – receiver*” karşıtlığı Moran ve Yücel tarafından “gönderici – alıcı”, Yüksek tarafından “eyleme geçiren – alıcı,” Rifat tarafından “gönderen – gönderilen” şeklinde; “*helper – opponent*” karşıtlığı ise Moran ve Yücel tarafından “destekleyici – engelleyici”, “Yüksek tarafından “destekleyici – karşı koyucu”, Rifat tarafından “yardımeden – karşıçıkan” biçiminde dilimize tercüme edilmiştir. Bu çalışmada Yücel ve Moran’ın karşılıklarının kullanılması uygun görülmüştür.

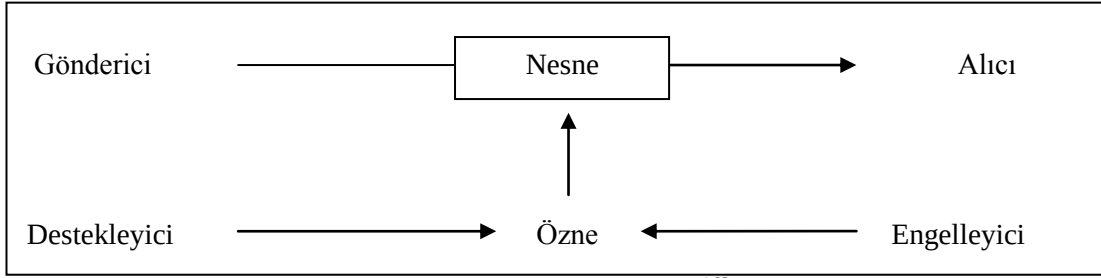
²⁵⁸ Rifat, **a.g.e.**, s.40.

²⁵⁹ Yücel, **a.g.e.**, s.147.

²⁶⁰ **A.e.**

²⁶¹ Rifat, **a.g.e.**, s.40.

(nesne) arıyor.” gibi. Gönderici ve alıcı ilişkisi ise özne ve dolaylı tümleç ilişkisine benzer: “Ali (özne) Veli’ye (dolaylı tümleç) bir elma verdi.” gibi. Destekleyici ve engelleyici ile özne arasında ise özne ile ortağ ilişkisine benzer bir ilişki vardır: “Annesinden cesaret alan (ortağ) çocuk (özne) elmayı arıyor.” gibi.²⁶²



Şekil 9: Eyleyenler Modeli.²⁶³

Anlatının temel yapısının tıpkı dil gibi özne-eylem-nesne biçiminde işlediği; ve bu temel anlatı gramerinin yukarıda değinilen eyleyen çiftleri ile bağlantılı üç olay örgüsü şablonu; veya üç eylem eksenini oluşturduğu söylenebilir.²⁶⁴ Buna göre özne – nesne karşıtlığı (**isteyim eksenini**) arayış veya tutku öyküleri doğuracaktır, bir kahraman bir objeyi, kişiyi veya kendisi ile ilgili bir durumu arar. Gönderici – alıcı karşıtlığı (**iletişim eksenini**); ki gönderici – nesne – alıcı şeklinde de düşünülebilir; eyleyen modelinde görülen iletişim öykülerini doğurur; bir gönderici, kişi, tanrı veya kurum, özneyi nesneyi bulması için gönderir ve finalde nesneye alıcı kavuşur. Destekleyici – engelleyici karşıtlığı (**edim eksenini**); ki destekleyici, - özne – engelleyici biçiminde de düşünülebilir, arayış ve tutku öykülerinin veya iletişim öykülerinin yan öykülerini oluşturur ve özneye yardımcı veya engel olunması ile ilgilidir.²⁶⁵

Eyleyenlerin psikolojik yapılarının veya karakterlerinin bir önemi yoktur. Bu tür özelliklere sahip olan “karakterler”, sadece anlatının yüzeydeki olgularıdır. Eyleyenler ise “karakter işlevleri”dir ve farklı öykülerde farklı kişi veya nesnelerce gerçekleştirilebilirler. Örneğin bir öyküde bir kızla evlenmek isteyen bir erkeğin

²⁶² Harland, a.g.e., 227.

²⁶³ A.e.

²⁶⁴ Yücel, a.g.e., s.148.

²⁶⁵ Tyson, a.g.e., s.225.

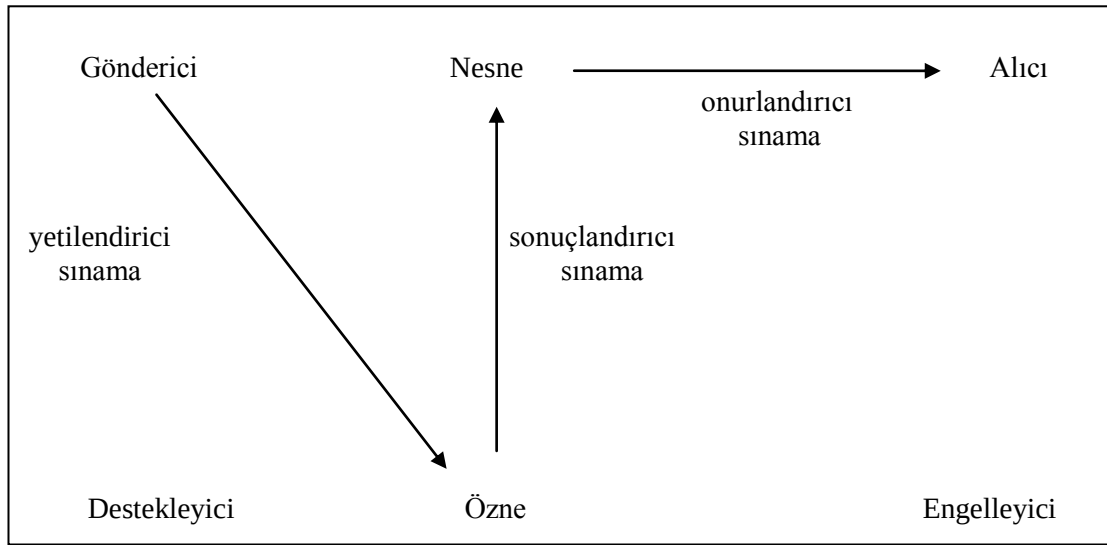
serüvenleri anlatılıyorsa erkek özne kız nesnedir; sihirli bir kılıcı arayan bir şövalyenin öyküsünde ise özne şövalye, nesne kılıçtır. Bir anlatıda her bir eyleyen farklı karakterler olabileceği gibi bir karakter birden fazla eyleyen rolünü de üstlenebilir. İlk durum *Kutsal Kase* öyküsünde görülebilir; tanrı gönderici, kahraman özne, Kutsal Kase nesne, insanlık alıcı, bir melek destekleyici, iblis engelleyici eyleyendir. İkinci durumu ise örneğin F. Scott Fitzgerald'ın *The Great Gatsby* isimli romanında bulabiliriz. Romanda Nick karakteri özne olan Gatsby'nin nesne olan Daisy ile yeniden bir araya gelmesinde destekleyicidir; ancak kendi hayatının amacını aradığı için kendisi de bir öznedir. Bu duruma benzer bir biçimde birden fazla karakter de tek bir eyleyen olarak hareket edebilir. Aynı romanda verilen partilere gelen askıntı konukların tümü yozlaşmış bir sistemi temsil eder ve Gatsby'nin sonunu getiren engelleyici eyleyen rolünü paylaşırlar. Bu paylaşımlar eyleyen çiftlerine bağlı farklı olay örgüsü şablonlarının bir öyküde üst üste binmesi sonucunu doğurabilir. Örneğin yine bir kızla evlenmek isteyen bir erkeğin öyküsünde kahraman hem özne hem de alıcı; kız ise hem nesne hem de gönderici eyleyenleri olabilirler; böylece ortaya hem arayış ve tutku hem de iletişim öyküsü olan bir anlatı metni çıkar. Greimas'a göre öykünün kopmadan bağlanmaya, ayrılmadan birleşmeye, çatışmadan uzlaşmaya olan ileri doğru hareketi bir özelliğin veya objenin bir eyleyenden diğerine geçişi sonucunu doğurur. Yine *The Great Gatsby* örneğine baktığımızda nesne Daisy'nin Gatsby'den Tom'a, sonra tekrar Gatsby'e ve sonunda yine Tom'a geçtiğini; veya Gatsby'nin hayal kırıklığının finalde Nick tarafından da hissedilmeye başladığını görürüz.²⁶⁶

Greimas'ın Propp'tan yola çıkarak geliştirdiği bir diğer model de “**işlevsel model**”dir. Bu model Propp'un 31 işlevinin yeniden sınıflandırılarak genel bir arayış şeması içine yerleştirilmeleri temeline dayanır. Greimas, “anlatıda Özne'nin arayışında yaşadığı eylemleri üç aşamalı sınamalar bütünü tasarlar ve otuz bir işlevi bu aşamalar içinde bölüştürür.”²⁶⁷ Yücel, bu üç temel sınamanın veya deneyimin, her anlatıda aynı sıra ile takip edildiğini ve anlatının bu şekilde gelişip sonuçlandığını

²⁶⁶ A.e.

²⁶⁷ Rifat, a.g.e., s.40 – 41.

söyler ve bu yapıyı “**anlatı çizgesi** (şeması)” (*schéma narratif*) olarak adlandırır.²⁶⁸ Bu üç sinama sonucunda bir başlangıç durumu ile sonuç durumu arasında bir dönüşüm gerçekleşir. Bu sinamalar sıra ile; öznenin arayışı sırasında ihtiyacı olacak olan yetenekleri geliştirmeye çalıştığı “**yetilendirici sinama**”; öznenin nesneye ulaşabilmek için gerçekleştirdiği temel sinama olan “**sonuçlandırıcı sinama**” ve nesnenin özne tarafından alıcıya teslimi ile gerçekleşen ödüllendirici veya başarısızlığı sonunda gerçekleşen cezalandırıcı olan “**onurlandırıcı sinama**”dır.²⁶⁹



Şekil 10: İşlevsel Model.²⁷⁰

İşlevler üzerine çalışmaya devam eden Greimas ikili karşıtlıklar aracılığı ile 31 işlevi 20'ye indirger ve bunları üç dizim, veya yapı altında toplar. Bunlardan ilki olan “**sözleşme yapısı**” (*contractual structure*) bir anlaşmanın yapılması/kırılması veya bir yasağın konulması/çığnenmesi ve bunu takip eden uzaklaşma veya uzlaşma üzerine kuruludur.²⁷¹ Bunun sonucu olarak bir anlatı iki yapı alabilir: Ya ortada bir anlaşma veya bir başka düzen sağlayıcı prensip vardır ve bu prensip çığnenir ve bunu gerçekleştiren kişi cezalandırılır; ya da ortada bir anlaşma yoktur, bir düzensizlik durumu hakimdir ve bunu bir düzenin kurulması takip eder. Antik Yunan tragedyaları veya Shakespeare'in oyunları ilk grup dahilinde, vahşi batıyı konu alan

²⁶⁸ Yücel, **a.g.e.**, s.158.

²⁶⁹ Rifat, **a.g.e.**, s.41.

²⁷⁰ **A.e.**

²⁷¹ Tyson, **a.g.e.**, s.226.

roman veya filmler de ikinci grup dahilinde değerlendirilebilir.²⁷² Greimas'ın ortaya attığı İkinci yapı ise “**edimsel yapı**”dır (*performative structure*). Bu bir görevin yerine getirilmesi, denemeler ve mücadeleleri içerir.²⁷³ Hazine avcılığı, savaş veya mahkeme konulu anlatılar bu bağlamda değerlendirilebilir. Bu yapıların sonuncusu olan “**ayrıştırıcı yapı**” (*disjunctive structure*) ise yolculuk, hareket, varış ve ayrılışları konu edinir.²⁷⁴

Greimas'ın çalışmaları ve yöntemleri bizatihi anlatı kavramının tanımı ve anlatı araştırmalarının kapsamı konusunda da bir dizi sonuca ulaşılmasına olanak sağlar. Öncelikle iki temel eyleyen olan özne ve nesnenin varlığı eyleyensel bir düzenek veya bir eylemden söz edilmesi için temel koşuldur ve bu ikisi arasındaki bağıntı bir edim olgusu olarak tanımlanabilecek temel bir yapıyı, yani “temel sözce”yi oluşturur. Temel sözce dizimsel bir yapı oluşturur ve özneyle nesnenin karşıtlık konumuna göre “durum sözcesi” ve “edim sözcesi” olarak nitelendirilir. Durum sözcesi bir niteliği belirtir ve durağandır, “bu giysi ona iyi gidiyor” sözcesinde olduğu gibi. Edim sözcesi ise bir devingenlik içerir, “bu çocuk okula gidiyor” sözcesinde olduğu gibi. Durum sözcesi bir nesnenin belli bir özelliğinin olup olmaması veya bir insanın bir nesneye sahip olup olmaması gibi bir bağdaşım ya da bir ayrışım durumunu tanımlar; yani bağlaşımsal durum sözceleri ve ayrışımsal durum sözceleri bulunur. Bu bağlamda edim sözcesi ise bu iki durum sözcesi arasında gerçekleşen geçiş eylemlerini içermektedir.²⁷⁵ Bu kavramlardan yola çıkarak Yücel anlatı kavramını şöyle tanımlar:

“[Anlatı] ‘olup biten şey’ biçiminde düşünülürse, yeni bir *durum* yaratımı olarak değerlendirilen *edim* bir anlatı tanımı olarak benimsenebilir. Buna göre, bir durum dönüşümüyle sonuçlanan her süreç bir anlatı olarak nitelenir.”²⁷⁶

Bu, anlatının en yalın en küçük boyuta indirgenmiş tanımıdır ve örneğin bir öykü veya konuşma böyle tanımlanabilecek bir değil birden fazla anlatıdan meydana gelen birer bütündürler ve kendilerini oluşturan yalın anlatılardan farklı bir yapı

²⁷² David Carter, **Literary Theory**, Herts, Pocket Essentials, 2006, s.49.

²⁷³ Tyson, **a.g.e.**, s.226.

²⁷⁴ **A.e.**

²⁷⁵ Yücel, **a.g.e.**, s.151.

²⁷⁶ **A.e.**

içerirler. Greimas, yalın anlatıları “**dar anlatı**” (*micro-récit*), onların oluşturdukları bütünleri “**geniş anlatı**” (*macro-récit*), dar anlatıların bir durum sözcüğü ve onu yönlendiren edim sözcüğünden oluşan yapısını ise “**anlatı izlencesi**” (*programme narratif*) olarak adlandırır ve bunu bir birim olarak benimser.²⁷⁷ Anlatı izlencesi, “herhangi bir özneye gerçekleştirilen ve herhangi bir özneyi etkileyen bir durum değişimi”²⁷⁸ olarak görülebilir. Nasıl dar anlatılar geniş anlatıları oluşturuyorsa; anlatı izlenceleri de kendilerinden önce ve sonra gelen diğer anlatı izlenceleri ile mantıksal bağlar kurarak kendilerinden daha yüksek bir düzlemde yer alan ve her zaman bir ilerleme, gelişim içeren anlatı izlencesi dizilerini; veya “**anlatı izlemi**”ni (*parcours narrative*) oluştururlar. Bir anlatıda ise birbirine karşıt, ama aynı zamanda da birbirini bütünleyen iki anlatı izlemi bulunur: “izlem” ve “**karşı izlem**”. Bunun nedeni anlatıda özne yanında, içkin ya da açık bir “karşı-özne” bulunmasıdır. Özne ve karşı-özne arasında bir nesneyi aralarından birinin elde etmesinin diğerinin yenilgisi olması örneği ile açıklanabilecek bir ilişki vardır.²⁷⁹ Şöyle der Yücel:

“Kolaylıkla anlaşılacağı gibi, birbiriyle kesişen, birbiriyle iç içe giren iki karşıt izlemin, birinin yengisi ötekinin yenilgisi, birinin kazancı ötekinin zararı olan iki karşıt öznenin varlığı her türlü anlatının bir *karşılaşım* [confrontation], yani çekişme, bir çarpışma biçiminde özetlenebileceğini gösterir... bu karşılaşım kimi zaman bir çarpışma, kimi zaman bir değiştirim olarak çıkar ortaya.”²⁸⁰

Greimas’a göre; karşılaşım üzerine kurulu anlatı, yukarıda açıklanan anlatı çizgesine göre gelişir ve sonuçlanır. Dahası karşılaşım ve anlatı çizgesi kavramları sadece kurmaca anlatı kahramanlarının takibi ve anlatının anlaşılması için değil; aynı zamanda insan eyleminin, insan yaşamının anlaşılması için de kullanılabilirler. Özellikle anlatı çizgesi kavramı genel ve her türlü etkinlik biçimini yansıtmaya ve yorumlamaya yarayabilecek bir kavramdır. Bu bağlamda Greimas, anlatı kavramının kapsamının da alabildiğine geniş olması gerektiğini savunur ve her şeyin bir anlatı çizgesi çerçevesinde çözümlenebileceğini söyler.²⁸¹

²⁷⁷ A.e., s.152.

²⁷⁸ A.e.

²⁷⁹ A.e., s.156 – 157.

²⁸⁰ A.e., s.158.

²⁸¹ A.e., s.158 – 159.

1.5.2. ANLATI GRAMERİ

Greimas'ın anlama yönelen yaklaşımına karşın; Rus Biçimcileri'nin metinlerinin Avrupa'ya taşınmasında da önemli rol oynayan Todorov, kendi yapısalci anlatı incelemelerinde biçime yönelen bir yaklaşım benimser ve tek tek öykülerin temelinde yattığına inandığı “**anlatı grameri**”ni ortaya çıkartmaya çalışır.²⁸² Anlaşılabacağı üzere burada gramer terimi öykülerin yazıldığı dilin grameri değil; “öykülerin yüzeyde görünmeyen, ama derinde yatan yapısı”²⁸³ anlamında kullanılmaktadır. Todorov, bu öz yazınsal yapının olay öyküsünde (*plot*) bulunduğunu ve bu yapının eylem, karakter ve farkına varma gibi terimlerle incelenmesinin uygun olacağını savunur.²⁸⁴ Bu amaçla gerçekleştirdiği çalışmalarına ise Boccacio'nun Dekameron Öyküleri'ni oluşturan 100 öyküyü incelediği 1969 tarihli “Grammaire du Décaméron” isimli kitabı ile başlar ve öykülerin ortak yapısal özelliklerini bulabilmek için onları belli şemalara indirgemeyi dener.

Todorov yapısal şemaları oluşturabilmek için öncelikle incelediği öyküleri belli yapısal birimlere ayırır. Bu birimler eşvaroluşludur ve aralarındaki ilişki türleri çeşitli metinsel yapıları belirlemek açısından kullanılabilir niteliktedir.²⁸⁵ Bu bağlamda her bir öykü daha aza indirilemeyecek temel öğelerden; veya “**önerme**”lerden (*proposition*) oluşur. Her önerme en az bir karakterden (veya eyleyenden) ve onun eyleminden veya özelliğinden oluşur; eylemler “X, Y'yi seviyor” veya “X kente gelir” gibi dinamik olabilirken; özellikler “X kötüdür” veya “Y sultandır” gibi statik olabilir. Önergelerin bir öykü oluşturacak biçimde art arda dizilişi ise “**sıralama**”lar (*sequence*) olarak adlandırılır. Bir öykü en az bir sıralama içermelidir, ancak birden fazla sıralama da içerebilir. En temel sıralamanın veya öykünün yapısı (1) özellik, (2) eylem, (3) özellik sırasını izler. Kahramanın belli bir özelliği vardır; örneğin açtır; belli bir eylem gerçekleştirir; örneğin ava çıkar; ve bu eylemin sonunda başlangıçtaki özelliği değişim geçirir veya önemli bir şey öğrenir;

²⁸² Yüksek, **a.g.e.**, s.55.

²⁸³ Moran, **a.g.e.**, s.193.

²⁸⁴ Tzvetan Todorov, “**Structural Analysis of Narrative**”, Çev. Arnold Weinstein, (Çevrimiçi), <http://www.jstor.org/stable/1345003?origin=JSTOR-pdf>, 27 Ocak 2009.

²⁸⁵ Todorov, **Poetika'ya Giriş**, s.77.

örneğin av eti ile doyar, açlık özelliği tokluk özelliğine dönüşür, veya yolculuğunun sonunda tarımın sırrını öğrenir.²⁸⁶ Kimi öykülerde başlangıçtaki özellik değişmez, ama farklı bir anlam, değer kazanır; örneğin farklı bir bakış açısından görülerek yeniden değerlendirilir.²⁸⁷

Todorov'un yapısal sistemi bir dizi alt kategori daha içerir. Bunlardan ilki "eksiklik"tir (*negation*) ve bir eylem veya özelliğin olmaması anlamına gelir. İkinci kategori "karşılaştırma"dır (*comparison*) ve bir eylem veya özelliğin farklı varlık dereceleri anlamına gelir. Sonuncu "kip"ler (*mode*) kategorisi ise bir eylem veya özelliğin karakter tarafından nasıl bir yaklaşımla gerçekleştirildiğini ifade eder. Harland kiplerin modern romanda okurun sadece karakterleri takip etmekle kalmayıp onların olaylara karşı bakış açılarını da paylaşımlarının sonucunda anlam kazandıklarını savunur. Kipler sayesinde okur sadece "X oldu" bilgisini almak yerine eyleme yönelik karmaşık kişisel tavırları görebilir ve değerlendirebilir. "X olmalı", "X olabilir", "eğer X olursa" örneklerinde olduğu gibi. Başlıca kipler olarak arzulama, korkma, bekleme, isteksiz yerine getirme sayılabilir.

"Todorov'a göre, bir öykünün tüm metni, özel adların, fiillerin ve sıfatların birbirine bağlanmasından meydana gelen büyütülmüş bir cümleye benzer."²⁸⁸ Bu cümlede özel adlar öykünün karakterleri, fiiller öyküdeki eylemleri, sıfatlarda karakterlerin özelliklerini ifade eder. Buna ek olarak sıfatlar; durumlar (*states*) (mutluluk ve mutsuzluk gibi sabit olmayan özellikler), iç özellikler (*qualities*) (iyi ve kötü gibi daha sabit özellikler) ve dış koşullar (*conditions*) (cinsiyet, din gibi en sabit özellikler) olmak üzere; fiiller ise; bir durumu değiştirmek, kuralları çiğnemek ve cezalandırmak olmak üzere kendi aralarında üçer temel türe indirgenmişlerdir. Fiil türleri aynı zamanda üç olay örgüsü tipini de verirler. Karakterler ise fiil ve sıfatlarla birleşerek anlam kazanırlar. Sonuç olarak özel ad, fiil ve sıfatların farklı biçimlerde bağlanmaları ayrı ayrı öyküleri oluştururlar.

²⁸⁶ Harland, **a.g.e.**, s.227.

²⁸⁷ Todorov, "**Structural Analysis of Narrative**", (Çevrimiçi)

²⁸⁸ Moran, **a.g.e.**, s.194.

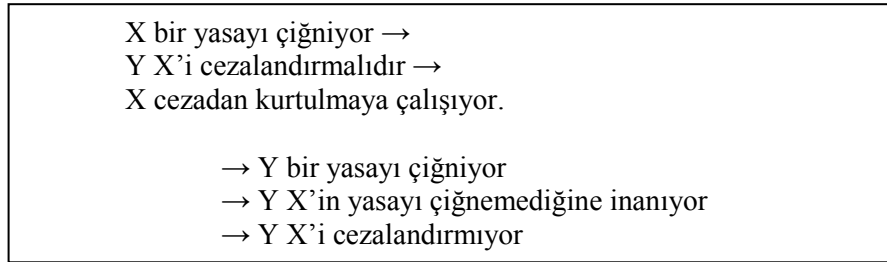
Bu kavramlardan yola çıkan Todorov *Dekameron Öyküleri*'ndeki anlatı gramerini modellemeyi dener. İncelediği öykülerden üçünü şöyle özetleyebiliriz:

“Bir keşiş hücreğine genç bir kız getirir ve onunla sevişir. Manastır başkeşişi bu uygunsuz davranışın farkına varır ve onu cezalandırmayı tasarlar. Ama keşiş, başkeşişin durumun farkına vardığını öğrenir ve hücrelerinden ayrılarak ona bir tuzak kurar. Başkeşiş bu tuzağa düşer ve kızın cilvelerine boyun eğer; fırsat kollayan keşiş de bu sırada onu seyredir. Sonunda başkeşiş onu cezalandırmaya kalkıştığında, keşiş onun da aynı suçu işlediğini hatırlatır. Sonuç: keşiş cezalandırılmaz.”²⁸⁹

“Genç bir rahibe olan İsabetta sevgilisiyle hücreindedir. Bunu farkedene öteki rahibeler kıskançlığa kapılırlar ve İsabetta'yı cezalandırması için başrahibeyi uyandırmaya giderler. Ama başrahibe de bir papazla yataktadır; hemen dışarı çıkması gerektiği için kendi başlığı yerine papazın donunu kafasına geçirir. İsabetta kiliseye götürülür; başrahibe onu azarlamaya başlayınca, İsabetta başındaki şeyi görür. Bu kanıtı herkesin dikkatini çeker, böylece cezadan kurtulur.”²⁹⁰

“Yoksul bir duvarcının karısı olan Peronella, kocası evde yokken sevgilisini içeri alır. Ama bir gün kocası eve erken gelir. Peronella sevgilisini bir fiçıya saklar; kocası içeri gelince ona, fiçıya bir müşteri çıktığını ve adamın şu anda fiçıyı incelediğini söyler. Kocası Peronella'ya inanır ve bu satışa çok memnun olur. Sevgilisi ise parayı öder ve fiçıyı götürür.”²⁹¹

Benzer olay örgüleri olan bu öykülerin tümü Todorov tarafından şu şekilde modellenir:



Şekil 11: Todorov'a göre *Dekameron Öyküleri*'nden bir olay örgüsü şeması.²⁹²

Bu modelde “→” işareti ile nedensellik ilişkileri göstermektedir, fakat Todorov daha derin incelemelerde gereklilik ve varsayım gibi farklı ilişki türleri arasındaki farklara da dikkat edilmesi gerektiğini savunur; dahası olayların birbirini zamansal olarak takip etmeleri ve aynı anda farklı mekanlarda paralel olarak

²⁸⁹ Yüksek, **a.g.e.**, s.56.

²⁹⁰ Moran, **a.g.e.**, s.193.

²⁹¹ Yüksek, **a.g.e.**, s.56 - 57.

²⁹² Moran, **a.g.e.**, s.193.

gerçekleşmelerinin de öykülerde bulunabilecek ilişkiler olduğunu söyler.²⁹³ Ona göre genel olarak nedensellik ilişkileri olay örgüsünü (veya düğümü) (*plot*); zamansallık ilişkileri ise anlatıyı oluşturur. Örneğin “kral öldü, ardından da kraliçe öldü” cümlesi bir anlatı iken “kral öldü, ardından kraliçe kederinden öldü” cümlesi olay örgüsüdür. Todorov’a göre nedensellik ve zamansallık bir anlatıda bir arada olsalar bile okuyucu için nedenselliğin oluşturduğu mantıksal dizi her zaman için zamansal diziden daha güçlüdür ve öncelikli olarak görülür.²⁹⁴ Nedensellik ile ilgili olarak dikkat edilebilecek bir nokta onun açık veya örtük olmasıdır. Açık nedensellik “X gerçekleşti çünkü daha önce Y olmuştu” gibi bir yapı içerirken örtük nedensellik potansiyel okura anlatıyı oluşturmakla görevlendirir. 20. yüzyıl yazınında nedensellik ilişkileri şekil değiştirmeye başlamış olsa da her anlatının belli bir derecede nedenselliğe ihtiyacı vardır ve anlatının örtüklük ve açıklık arasında gidip gelmesi aynı şekilde nedenselliğin de anlatıcı veya okuyucu tarafından oluşturulması sonucunu doğurur.²⁹⁵ Yüksek Dekameron Öyküleri’ndeki nedensel ilişkilerle bağlı yapıyı şöyle değerlendirir:

“Bu yapı içinde olay örgüsünün her aşaması bir tümceyle anlatılmaktadır. X ve Y özel isimleri gösterirler ve özne ya da nesne olarak görev yaparlar. Yüklem görevi taşıyan “çiğnemek”, “cezalandırmak” ve “kurtulmak” eylemleri ise bir önceki durumu değiştiren bir eylemi belirtir. “Cezalandırmalıdır” sözcüğü “zorunluluk kipi”ni, “inanıyor” sözcüğü öyküdeki “bakış açısı”nı göstermektedir. Olayın gelişimini gösteren tümcelerin düzenli bir biçimde ardarda sıralanması bir dizisel yapı oluşturur; “tamamlanan anlatının en belli başlı öğelerine indirgenmiş biçimdir bu.””²⁹⁶

Tyson’a göre Todorov olay örgüsü şemalarını çıkartarak ve tarihsel bilgilerinden de yararlanarak Dekameron öykülerinde belli motiflerin devamlı olarak tekrar ettiğini ortaya çıkartmış olur; devamlı bir değişim vardır ve günahlar devamlı olarak cezasız kalmaktadır. Todorov’a göre bu yapı Boccaccio’nun yaşadığı dönemdeki sosyal ve ekonomik değişimleri yansıtmaktadır. Ticari yapıdaki değişim eski sınırları yıkarak bireyleri öne çıkartmakta ve bu yeni anlayış eski, daha sıkı

²⁹³ Todorov, **a.g.e.**, (Çevrimiçi)

²⁹⁴ Todorov, **Poetikaya Giriş**, s.78 - 79.

²⁹⁵ **A.e.**, s.83.

²⁹⁶ Yüksek, **a.g.e.**, s.57.

değerleri geçersiz kılmaktaydı. Sonuç olarak bir dönem yasak olan şeyler artık cezalandırılmamaktaydı.²⁹⁷

Todorov'un anlatı grameri ile ilgili çalışmaları sadece öykünün olay örgüsünün nasıl yapılandığı ile ilgili değildir; o, aynı zamanda öykünün anlatılışı ile ilgili prensipleri de bulmaya çalışır. Bu amaçla öncelikle yukarıda ele alınan üç aşamalı yapının gelişmiş bir versiyonu olan beş aşamalı bir olay örgüsü yapısı önerir: (1) Başlangıçta bir denge durumu vardır (2) bu denge bozulur (3) kahraman dengenin bozuluşunu fark eder (4) denge başarı ile yeniden kurulmaya çalışılır (5) başlangıçtaki denge yeniden kurulur. Bu döngü, anlatının var olabilmesi için temel gerekliliklerden birini oluşturur ve bir metnin anlatı olarak değerlendirilebilmesi için bu döngünün en az bir aşamasını içermesi gerekir. Dahası aşamalar arasında birbirini takip etme ve birbirinin nedeni olmanın ötesinde bir “**dönüşüm**” ilişkisi vardır. İlk ve son aşamalar birbirlerinin eşidirler, üçüncü aşama onların devrik hali; ikinci ve dördüncü aşama ise birbirlerine ters ama simetrikler. Todorov'a göre dönüşüm anlatının en önemli özelliklerinden biridir ve tarih yazımındaki yıllıklarda olduğu gibi birbirlerini takip eden olaylar veya psikolojik kurmacalardaki gibi ağırlıklı olarak derin ruhsal analizler içeren durağan metinlerin anlatı olarak tanımlanıp tanımlanamayacakları sorgulanmalıdır. Bir anlatı sadece zamansal olarak birbirini takip eden olayları veya tasvirleri içerebilir ancak bunlar anlatı için yeterli değildir. Bu bağlamda Todorov, her ikisinin de temelinde dönüşüm olan iki anlatı organizasyonu tipi olduğunu savunur. Bunlardan ilki basit anlatılar olan ve Todorov'un “**mitolojik**” olarak tanımladığı anlatılardır. Bunlarda önemli olan olay örgüsünde ne olacağıdır; yani olaylardaki mantıksal yasalara bağlı dönüşüm öne çıkar; nedensellik birimleri birbirleriyle doğrudan ilişki içindedir. Todorov'un “**bilgikuramsal**” (*gnoseological*) olarak adlandırdığı ikinci anlatı organizasyonu tipinde ise okur veya seyircinin olayları algılayışı öne çıkar; ne olupbitti, gerçekleşen şeyin özü nedir gibi sorular öne çıkar. Tipler arası bu ayrım her bir anlatı metninin tek bir tipte olduğu anlamına gelmez; bir anlatıda farklı tipler bir arada bulunabilir.²⁹⁸

²⁹⁷ Tyson, **a.g.e.**, s.227.

²⁹⁸ Tzvetan Todorov, “**The 2 Principles of Narrative**”, (Çevrimiçi), <http://www.jstor.org/pss/464558>, 28 Ocak 2009.

Bilgikuramsal anlatılara örnek olarak ise Todorov yukarıda da kısaca incelenen Kutsal Kase öyküsünü verir. Bu öyküde kehanetler olay örgüsünün ikinci yarısından itibaren olacakları daha öykünün başında okura ve karakterlere aktarmıştır. Belli bir noktadan itibaren gerçekleşecekleri bilinen olaylar ve onları bilen karakterlerin tepkileri anlatılmaya başlanır. Önceki beyandan kaynaklanan bir dönüşüm söz konusudur. Daha da önemlisi Kutsal Kase öyküsü olayların zaman geçtikçe daha farklı bir biçimde algılanması ve yorumlanması açısından da önem taşır. Başlangıçta krala bağlı cesur bir şövalye olarak görülen bir karakterin zaman ilerledikçe farklı yönleri ortaya çıkar; şövalye ve kraliçe arasında bir yasak aşk vardır ve bu yeni bilgi ile daha önceki sahnelerde gerçekleşen olaylar yeni anlamlar kazanırlar. Sonuç olarak bu anlatıda önemli olan “ne olacak” sorusu değildir; yeni bilgilere ulaşmak ve olayları tam olarak kavrayabilmek amaçlanır. Tek bir soru ile özetlemek gerekirse amaç Kutsal Kase’nin ne olduğu ve neyi temsil ettiğini anlamaktır. Bilgi edinmeye yönelik bir diğer önemli anlatı türü polisiye öyküdür. Bu türde iki farklı öykü arasındaki gerilim anahtar noktadır: Kayıp yönleri bulunan suça yönelik öykü ve bu suçun çözülmesine yönelik öykü. Bir polisiye boyunca aynı olay tekrar ve tekrar yeni veriler ışığında yeniden değerlendirilir ve yorumlanır; suçun nedeni ve suçlu bulunmaya çalışılır. Ancak Kutsal Kase öyküsünde her bir olay birden fazla farklı perspektiften yorumlanabilecekken polisiye öykülerde her bir perspektif sadece doğru veya yanlış olabilir: Katil X karakteridir (doğru) veya değildir (yanlış). Todorov bilgikuramsal tipin farklı bir türü olarak Henry James’in *In the Cage* isimli eserini örnek gösterir. Öykü, telgrafhanede çalışan bir kadının kişisel olarak tanımadığı ancak telgraflarını iletirken haklarında fikir sahibi olduğu iki kişinin özel hayatları hakkında daha fazla bilgi sahibi olmaya çalışması üzerine kuruludur. Kadın bir gün telgraf gönderen kişilerden biri ile tesadüfen karşılaşır ancak bu yeni veri ile yaşanan dönüşüm olumlu değildir. Telgrafı gönderen kişinin dış görünüşü kadının sahip olduğu önceki verileri yorumlamasını daha da güçleştirir. Bilgi üzerine kurulu öyküde başlangıçtaki bilgisizlik durumu finalde daha da bilgisiz olunan bir duruma dönüşür. Todorov bilgikuramsal tipten yola çıkarak bu kavramın sınırlarının ötesinde bir diğer dönüşüm tipi daha olduğunu söyler. “Öznelleştirme”

(*subjectivation*) olarak adlandırdığı bu dönüşümde olay örgüsündeki en ufak ayrıntı farklı bakış açıları ile değerlendirilir.²⁹⁹

Mitolojik ve bilgikuramsal anlatıya ek olarak Todorov üçüncü bir anlatı tipi daha olduğunu savunur. Bu, anlatı içindeki karakterlerin yerine getirdikleri yalıtılmış ve bağımsız eylemlerin aynı soyut kurallara göre örgütlendiği “**ideolojik**” örgütlenmedir. Böyle bir anlatıda olaylar birbirleri ile doğrudan nedensel bağlarla bağlı değilmişler gibi görülür; ancak okur tarafından tek bir yasanın, fikrin dışı vurumu olarak algılanırlar.³⁰⁰

Todorov’un anlatı konulu çalışmaları ilk olarak 1967’de yayınlanan ancak 1973 ve 1980 yıllarında yeniden ele alınan *Qué es el estructuralismo? Poética* veya sonraki basımlardaki adı ile *Poética (Poetikaya Giriş)* isimli eserinde daha da netleşir. Bu eserde Todorov metnin ifade düzleminin, yani “**söylem**”in nasıl kurmaca bir gerçekliğe dönüştüğünü cevaplamaya çalışır.³⁰¹ Bir başka deyişle incelediği kurmaca anlatıda söylemin özellikleri ve nasıl şekillendiğidir. Bu amaçla Todorov, daha önce de değindiğimiz kip kavramına ek olarak, zaman ve görüş adını verdiği üç kategorinin; söylemden kurmacaya geçilmesini sağlayan bilgileri niteleyen özellikleri belirttiğini olduğunu söyler. Kip kavramı metinde belirtilen olayların buradalık derecesiyle ilişkilidir; ve sözlerin metne eklenme düzeyi açısından önem taşır. Buradaki söz kavramı, klasik poetikadaki diegesis yani söz-olmayanlardan oluşan anlatı karşısındaki mimesis yani sözlerden oluşan anlatı kavramı ile doğrudan ilişkilidir. Yani karakterlerin konuşmalarının ne şekilde metinde yer aldığıdır söz konusu olan. Todorov, Genette’den yola çıkarak sözün metne eklenmesinin üç derecesi olduğunu savunur: İlk derece dolaysız söylemdir ve söylem hiçbir değişikliğe uğramaz. Yani, karakter bir düşünce veya konuşmayı nasıl formüle etmişse metinde aynen verilir. Dolaylı söylemde ise telaffuz edilen söylemin içeriği korunur, ama anlatıcının anlatısı ile bütünleştirilir; “Ali Kerim kampa gideceğini söyledi” örneğinde olduğu gibi. Anlatılan söylem ise söz ediminin

²⁹⁹ A.e.

³⁰⁰ Todorov, **Poetikaya Giriş**, s.81 – 82.

³⁰¹ A.e., s.62.

içeriğini taşır ama edime dair hiçbir ögeyi korumaz; “Anneme Albertine ile evlenme kararında olduğumu bildirdim” tümcesinde olduğu gibi.³⁰²

Söylemin kurmacaya dönüşümünde ikinci kategori zamandır ve Rus Biçimcileri’nin fabula siyujet karşıtlığını andırır. Anlatıda zaman açısından incelenebilecek ilk ilişki anlatan ve anlatılan zamanın düzeni arasındaki farktır. Geriye bakış ve ileriye bakışlar iki zaman arasındaki düzenin olmaması yani zamandışılık anlamına gelir. Kurgulanan iki an arasındaki uzaklık zamandışılığın erimi; asıl anlatının dışımda kalan olaylar tarafından kaplanan süre ise zamandışılığın genliği olarak adlandırılır. Zamansal ikinci ilişki süredir ve temsil edilen eylemin gerçekleşeceği varsayılan süre ile okuma süresi arasındaki farklarla ilgilidir. Betimlemeler ve düşünce akışları ile zamanın askıya alınması duraklamalar; belli dönemlerin atılması ise eksilteler yaratır. Anlatan ve anlatılan zamanın tam olarak üst üste binmesi durumunu ise Todorov sahne oluşumu olarak yorumlar. Anlatılan zamanın olayların zamanından daha uzun veya daha kısa olması ise şişirme ve özetleme adını alır. Üçüncü ilişki ise sıklık ilişkisidir ve üç alt türü bulunur. Tekli anlatıda tek ve aynı olayı aktarır. Yinelenen anlatıda ise ya aynı öykü aynı karakterce tekrar tekrar anlatılır; ya çok sayıda karakter aynı olayı farklı bakış açılarından bütünlük oluşturacak biçimde anlatır; ya da karakterler aynı olayı çelişkili ve şüphe uyandıracak biçimde anlatır. Yinelenen anlatıda hem bir zamansal çarpıtma hem de olaysal zamanın askıya alınması söz konusudur.³⁰³

Todorov’un dikkat çektiği üçüncü kategori olan görüş açısı yazınsal metnin saf olgular yerine belli bir şekilde sunulan olaylardan oluşması sonucunda ortaya çıkar. Todorov görüş açısı ile ilgili olarak beş alt kategori olduğunu savunur. İlk kategori temsi edilen olaylarla ilgili bilgilerin öznel veya nesnel olmasıdır. Bir anlatıda nesnel bilgi okura algılanan kişi veya olaylar hakkında bilgi verirken öznel bilgi algılayan kişi hakkında bilgi verir. Bu noktada önemli olan algılayanın anlatı içinde birinci tekil şahıs olarak bulunması gerekmediğidir. İkinci kategori bilginin niteliğiyle değil; niceliğiyle ilgilidir; görüş alanı veya görüş derinliği olarak

³⁰² A.e., s.63 – 65.

³⁰³ A.e., s.66 – 68.

adlandırılabilir; ve içsel veya dışsal olarak derecelendirilebilir. İçsel görüş kahramanın yorumlarını ve düşüncelerini içerirken dışsal bakış tamamen yorumsuz olacaktır. Anlatı metinleri bu iki uç arasında farklı derecelerde olabilirler. Üçüncü kategori için Todorov teklik ve çokluk karşıtlığı ile değişmezlik ve değişkenlik karşıtlıklarını bir arada ele alır. Buna göre tek bir karakter içeriden (içe yoğunlaşma) veya tüm karakterler içeriden (her şeyi bilen anlatıcı) görülebileceği gibi anlatıcı bütün karakterlere eşit derecede mesafeli olabilir. Dördüncü kategori ise anlatıdaki bilgi düzeyi ve niteliği ile ilgilidir. Örneğin bir karakterin dilinden aktarılan bir olay o karakterin bilgi eksikliği nedeni ile yanlış anlaşılabilir. Veya benzer bir anlatıda isteyerek yapılan bir gizleme veya yanıltma ile karşılaşılabilir; anlatıcı karakterin kendi ile ilgili bir bilgiyi aktarmaması (örneğin bir polisimde suçlu olduğunu söylememesi) okurun bu durum düzeltilene kadar olayları algılayışını etkiler. Farkında olunan veya olunmayan bir belirsizlik durumu söz konusudur bu kategoride. Görüş açısı ile ilgili son kategori yargı kategorisidir. Bu kategori kurmaca evrenin etik, estetik ve ahlaki yargılarının gerçek dünya ile aynı olmaması ve bu farklı yargılar bütününe okur tarafından kabul edilebilmesi şeklinde özetlenebilir.³⁰⁴

Todorov söylemi kurmaca yapan kategorileri bu şekilde açıkladıktan sonra “**anlatıcı**” ve “**anlatılan**” adını verdiği iki kavramı daha inceler. Bunlardan anlatıcı yukarıda aktarılan kategorilerin ne şekilde kullanılacağına karar veren kişi olup anlatının temel itici gücüdür. Anlatıcı kurgusal evrenin içinde merkezdeki veya yandaki bir karakter olabileceği gibi varlığını belli etmeyen dışarıdan bir göz de olabilir veya kendine “ben” derken bir karakter yerine kitabı yazan yazar konumunu da alabilir. Anlatılan ise anlatıcının ortağı konumundadır ve metnin seslendiği kişidir. Burada önemli olan anlatanın yazar, anlatılanın ise okur olmamasıdır. Anlatılan okurun üstlendiği bir roldür. Todorov anlatılanın özelliklerini Prince’dan alarak şöyle aktarır: “Anlatılan, anlatıcı ile okuyucu arasında bir bağlantı kurar; anlatının çerçevesinin belirlenmesine yardımcı olur; anlatıcıyı nitelemeye yarar; bazı

³⁰⁴ A.e., s.68 – 74.

izlekleri [path] öne çıkarır; yapıtın düğümünün ilerlemesini sağlar; yapıtın ahlâkının sözcülüğünü yapar.”³⁰⁵

1.5.3. ANLATILARIN YAPISAL ÇÖZÜMLEMESİ

Fransız yapısalcı anlatı okulunun en önemli isimlerinden biri Roland Barthes’dır. K.M. Newton, Barthes’ın yapısalcılıkla olan ilişkisinin temelinde; en genel anlamı ile aklın verdiği yargılara dayalı olan rasyonalizm (akliye / usçuluk) ile tüm bilgilerin kaynağında deneyim bulunduğunu ve insan aklının görevinin de kendisinden bağımsız bir yapısı olan dünyayı anlamaya çalışmak olduğunu söyleyen ampirizm (deneycilik) arasındaki çatışmanın yattığını söyler.³⁰⁶ Newton şöyle devam eder: “Barthes gibi bir radikal için yapısalcılığın çekiciliği rasyonalist eleştiriye yeniden öne çıkarabilme ve ampirizmin pasifliğini zayıflatma potansiyeline sahip olmasıydı, zira yapısalcı düşünce için aklın dünya ile ilişkisi pasif değil aktifti.”³⁰⁷ Barthes, 1950’lerde başlayan kariyerinde yapısalcılık ve gösterge bilim ekseninde çok sayıda esere imza atmıştır. Rifat’a göre onun göstergebilim anlayışı Saussure’un anlayışının ters yüz edilmesine dayanır: Göstergebilim dilbilimin bir alt dalıdır; yazın ve görüntü gibi gösterge sistemleri ise ancak dil desteği ile gerçeklik kazanabilirler.³⁰⁸

Barthes’ın bir göstergebilimci olarak kariyeri dört döneme ayrılabilir. Bunlardan ilki “hayranlık ve umut” dönemidir. 1950’li yıllara denk gelen bu dönemde Barthes bir göstergebilimci ve söylenbilimci olarak ilk çalışmalarını gerçekleştirir. İkinci dönem olan “bilimsellik” döneminde ise çalışmaları sistematik bir hal alır ve bu süreçte yapısal dilbilimden yola çıkarak göstergebilimin dört ilkesini ikili karşıtlıklar halinde tasarlar. Yukarıda da ele alınan bu kavramlar sıra ile şöyledir: (1) “**dil ve söz**”, (2) “**gösteren ve gösterilen**”, (3) “**dizim ve dizge**” ve son

³⁰⁵ A.e., s.77.

³⁰⁶ K.M. Newton, “Introduction: Never Standing Still, or is Roland Barthes Structuralism”, **Literary Theories – A Reader and Guide**, Ed. Julian Wolfreys, New York, New York University Press, 1999, s.15.

³⁰⁷ A.e.

³⁰⁸ Rifat, a.g.e., s.20.

olarak da (4) “**düzanlam ve yananlam**”. Barthes söz konusu kavramların sadece dilbilimsel incelemelerde değil; bütün göstergebilimsel bağlamlarda kullanılabileceğini savunur. 1966 – 1970 arasındaki “metin” döneminde ise Barthes anlatı kavramına odaklanır ve bilimsellik dönemindeki fikirleri doğrultusunda yapısalcı yöntemi bu kavrama uyarlamaya çalışır. Bu dönem aşağıda da görüleceği üzere Barthes’ın çalışmalarının post-yapısalcı bir yön alacağı 1970 yılına dek devam eder ve anlatı-bilim alanındaki önemli çalışmalarına sahne olur. 1970’den ölümüne dek geçen dönemde Barthes daha önceki dönemlerdeki farklı yaklaşımlarının bir kombinasyonunu oluşturur ve aynı zamanda kendi kişisel yazın anlayışını geliştirmeye çabalar.³⁰⁹

Barthes’ın Saussurecü dilbilim ve anlatı arasında kurduğu ilişkinin kökenleri onun *Çağdaş Söylenler (Mythologies)* isimli kitabında bulunabilir. Fransız günlük yaşamı ve kültürü üzerine yazılarının bir derlemesi olan kitap, göstergebilimsel bir yaklaşımla bu kültür içindeki işaretlerin “ideolojik yeniden üretimin karmaşık ağları”³¹⁰ ile ilişkilerini sergilemeyi amaçlar. Ryan’a göre ise bu çalışmasında Barthes, herhangi bir ortam için geliştirilmiş herhangi bir anlatıyı çözümlemek için kullanılabilecek genel bir model ortaya koymuştur.³¹¹ Üs üste binmiş gösterge sistemleri fikrine dayanan bu modele göre bir ana sistemin göstergeleri ikincil bir temsil sisteminin gösterilenleri olurlar. Ana sistem dil, film veya resim gibi herhangi bir ortam olabilirken ikincil sistem Barthes’a göre öncelikle “**söylen**” (*myth*) adını verdiği kültürel stereotiplerdir.³¹² Böylelikle Barthes söyleni bir iletişim formu, bir “dil” olarak görmeye başlar³¹³ ve bu fikri şu şekilde açıklar:

" ..söylen özel bir dizgedir, bu da kendisinden önce varolan bir göstergesel zincirden yola çıkarak kurulmasından ileri gelir: *ikincil bir göstergesel dizgedir*. Bir ilk dizgede gösterge (yani bir kavramla bir imgenin çağrışımsal toplamı) olan ikincisinde yalnızca

³⁰⁹ Rifat, XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları 1 - Tarihçe ve Eleştirel Düşünceler, s.94 – 97.

³¹⁰ Smith, a.g.e., s.151.

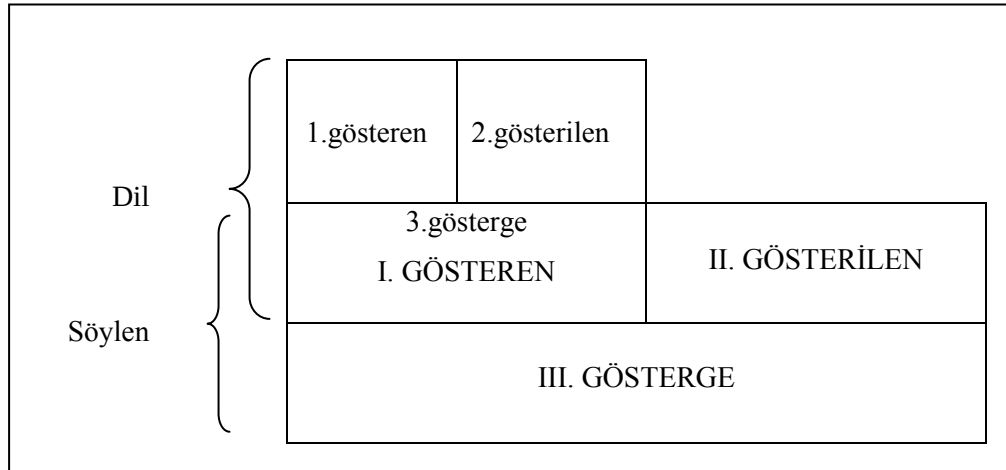
³¹¹ Marie-Laure Ryan, “Moving Pictures”, **Narrative across Media – The Languages of Storytelling**, Ed. Marie-Laure Ryan, Lincoln, University of Nebraska Press, 2004, s.195.

³¹² Roland Barthes, **Çağdaş Söylenler**, Çev. Tahsin Yücel, İstanbul, Metis Yayınları, 1998, s.183 – 184.

³¹³ Jonathan Culler, **Barthes – A Very Short Introduction**, New York, Oxford University Press, 2002, s.25.

gösteren olur. Burada söylensel sözün özdeklerinin (gerçek anlamda dil, fotoğraf, resim, afiş, törem, nesne, vb.) başlangıçta ne denli farklı olursal olsunlar, söylen alanına girer girmez arı bir anlamlayıcı işleve indirgendiklerini anımsamak gerekir: söylen onları aynı hammadde biçiminde görür; birlikleri hepsinin de basit dil kuruluşuna indirgenmiş olmasıdır... Söylende biri ötekine göre yerinden çıkmış olan iki gösterge dizgesi var: bir dilsel dizge, söylenin kendi dizgesini kurmak için yararlandığı dil olması nedeniyle nesne-dil diye adlandıracağım dil (ya da kendisiyle özdeşleştirilen gösterim biçimleri); bir de içinde birincisinden söz edilen ikinci bir dil olması nedeniyle üst-dil diye adlandıracağım şey, yani söylenin kendisi. Bir üst-dil üzerinde düşünürken, göstergebilimcinin nesne-dilin oluşumunu araştırması gerekmez artık, dilsel örnekçenin ayrıntısına girmesi gerekmez: ancak, bu terim söylene katıldığı ölçüde toplam terimi ya da toplu göstergeyi tanıması yeter. İşte bunun için göstergebilimci yazı ve resmi aynı biçimde ele alabilir: onlarda göz önünde bulundurduğu her ikisinin de birer gösterge olduğudur, aynı anlatım işleviyle gelirler söylenin eşğine, her ikisi de birer nesne-dil oluşturur.”³¹⁴

Barthes’ın modelinden yola çıkarak Ryan, ikincil sistemin anlatı olarak kabul edilmesi halinde, anlatı kuramcılarının çalışma alanının anlatı sistemi ile ortamların anlam oluşturmada kullandıkları birimler arasındaki ilişkiyi bulmak olarak tanımlanabileceğini savunur.³¹⁵ Böylelikle Ryan, Barthes’ın doğrudan anlatıların yapısal çözümlemesine odaklanmadan önce onları bir sistem olarak ortamla ilişkili ancak temelde onlardan bağımsız bir sistem olarak görmeye başladığını da vurgulamış olur.



Şekil 12: Barthes’ın üs üste binmiş gösterge sistemleri modeli.³¹⁶

Bölümün başında da belirtildiği üzere Barthes’ın yapısalcı anlatı-bilim konusundaki en önemli eserlerinden biri onun *Anlatıların Yapısal Çözümlemesine*

³¹⁴ A.e.

³¹⁵ Ryan, a.g.e., s.195.

³¹⁶ Barthes, a.g.e., s.184.

Giriş isimli makalesidir.³¹⁷ Rifat metni “yapısal anlatı çözümlemesi açısından açık seçik, toparlayıcı, yönlendirici bir “giriş” yazısı olarak niteler.³¹⁸ Barthes bu makalesine anlatının neredeyse tüm ortamlarda, tüm toplumlarda ve sonsuz sayılabilecek biçimlerde her zaman var olduğunu söyleyerek başlar:

“Dünyada sayılamayacak kadar anlatı var. Her şeyden önce şaşılabilecek sayıda tür söz konusu; bu türler de, sanki her özdek, insanın, anlatılarını güvenip açabilmesine uygunmuş gibi, değişik tözlere dağılmış. Anlatının dayanağı, eklemlili dil (sözlü ya da yazılı), görüntü (durağan ya da devingen) el-kol-baş hareketi ve bütün bu tözlerin düzenli bir karışımından oluşabilir. Mitte, efsanede, fabloda, masalda, uzun öyküde, destanda, hikayede, trajedide, dramda, komedide, pantomimde, tabloda (Carpaccio’nun Azize Orsola’sını düşünelim), vitrayda, sinemada, çizgi resimlerde, sıradan bir haberde, konuşmada anlatı hep vardır. Üstelik, sonsuz denebilecek sayıdaki bu biçimler altında, anlatı bütün zamanlarda, bütün yerlerde, bütün toplumlarda vardır. Anlatı insanlık tarihinin kendisinde başlar; dünyanın hiçbir yerinde anlatısı olmayan bir halk yoktur, hiçbir zaman da olmamıştır. Bütün sınıfların, bütün insan topluluklarının anlatıları vardır ve çoğunlukla bu anlatılar değişik, hatta karşıt kültürlerdeki insanlar tarafından ortaklaşa olarak tadılır. İyi yazın olmuş, kötü yazın olmuş anlatının umurunda değildir: İster uluslararası, ister tarihler aşırı, ister kültürler aşırı olsun, anlatı hep vardır, tıpkı yaşam gibi”³¹⁹

Öncelikli olarak çok farklı görünseler dahi tüm anlatıların “**birim ve kurallardan oluşmuş örtük bir dizge**”³²⁰ içerdikleri fikrini savunur Barthes. Anlatı, yapısı açısından bir tümceye benzetilebilir ancak bir tümceler toplamına da indirgenemez.³²¹ Bu yapının çözümlenebilmesi içinse yapısalcı dilbilimden esinlenen tündengelimli bir yöntem uygulanmalıdır,³²² yani anlatıdaki “**betimleme düzeyleri**”nin (*instance de description*) belirlenmeli ve anlatı öğeleri sınıflandırılmalıdır.³²³ Şöyle der Barthes:

“Anlatının bir düzeyler aşamalanması olduğu konusunda kuşku duyulmaz. Bir anlatıyı anlamak, yalnızca bir öykünün çözülüş sürecini izlemek değil, aynı zamanda, bu anlatıda “katlar”ın bulunduğunu görmek, anlatı “çizgi”sindeki yatay eklemlenimleri, örtük bir biçimde dikey olan bir eksende yansıtmaktır. Bir anlatıyı okumak (dinlemek), yalnızca bir sözcükten öbürüne geçmek değil, aynı zamanda bir düzeyden öbürüne geçmek demektir... Biz anlatısal yapıtta üç betimleme düzeyi ayırt edilmesini öneriyoruz: “İşlevler” düzeyi

³¹⁷ Abbott, **a.g.e.**, s.26.

³¹⁸ Rifat, **Yaklaşımlarla Eleştiri Kuramcıları**, s.20.

³¹⁹ Roland Barthes, **Göstergebilimsel Serüven**, Çev. Mehmet Rifat ve Sema Rifat, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2005, s.101.

³²⁰ **A.e.**, S.102.

³²¹ **A.e.**, s.106.

³²² **A.e.**, s.103.

³²³ **A.e.**, s.106.

(Propp ve Bremond'un benimsedikleri anlamda), "eylemler" düzeyi (Greimas'ın anlatı kişilerinden eyleyenler olarak söz ederken benimsediği anlamda) ve "öyküleme" (anlatma) düzeyi (yaklaşık olarak, Todorov'daki "söylem" düzeyine denk düşer). Bu üç düzeyin kendi aralarında giderek artan bir bütünleşme biçimine göre bağlantı kurduğunu burada anımsayalım: Bir işlev, bir eyleyenin genel eylemi içinde yer aldığı ölçütte anlam kazanır; bu eylem de, son anlamını, anlatılmış olması, kendine özgü kuralları (kodu) bulunan bir söyleme bırakılmış olması nedeniyle kazanır."³²⁴

"İşlev" kavramı Barthes için anlatının temel yapı taşıdır ve bunların birlikteliği bir yapı sorunudur. Bir anlatı içinde söylenen her ayrıntı bir işlevdir, anlatıda gürültü bulunmaz. Barthes, Ian Fleming'in *Goldfinger* isimli casus romanından aldığı "James Bond elli yaşlarında bir adam gördü" cümlesinde verilen bilginin iki farklı işlev taşıdığını söyler. Adamın yaşı bilgisi verilirken dolaysız gösteren Bond'un karşılaştığı kişiyi tanımadığıdır; oysa karşılaşılan kişi romanın antagonistidir ve bu birim aynı zamanda bir tehdidin başlaması, kimlik belirlemenin zorluğu şeklinde güçlü bir bağlaşımla da içerir. İşlevler ne anlatısal söylemin geleneksel bölümleri ile (olaylar, paragraflar, diyaloglar vs.) ne de ruhsalimsel sınıflarla (tutumlar, duygular, istekler) aynı değildirler. Hatta söyleme bağlı işlevler cümleden küçük şekillerde de olabilirler. Örneğin *Goldfinger*'in Bond'un gizli servisteki ofisinde geçen bir bölümde geçen "Bond dört ahizeden birini kaldırdı" cümlesindeki "dört" anlambirimi tek başına yüksek bürokrasi kavramına işaret eden bir işlevdir.³²⁵ İşlevler iki büyük işlev sınıfına ayrılabilirler. "**Dağılımsal işlev**"ler (*distributional function*) veya kısaca "**işlev**"ler (*function*) "bir öyküde olayların artzamanlı sıralanışı içinde kendi[lerinden] önce ya da sonra gelen birimlerle olan ilişki[leri] içinde"³²⁶ tanımlanırlar. İşlevler telefon ahizesinin kaldırılması ve onun bağlışık ögesi olan ahizenin yerine konulması örneği ile açıklanabilir ve temelde Propp'un işlev tanımına dayanırlar. Eylem kodunun bir parçası olan işlev kombinasyonları öykü içinde çok farklı anlamlar yaratabilirler; sebep sonuç ilişkileri kurabilir veya öyküyü bir kutuptan diğerine taşıyabilirler.³²⁷ Birimlerle bağlışık öğeleri arasındaki bütünleşme ilişkisi bulunan "**bütünleşme işlevleri**" (*integrative functions*) ise "**belirtiler**"den (*indices* veya *index* veya *indicators*) oluşurlar. Bu

³²⁴ A.e., s.107 - 108.

³²⁵ A.e., s. 109 - 110.

³²⁶ Yüksek, a.g.e., s.62.

³²⁷ Luc Herman, Bart Vervaeck, "Ideology", *The Cambridge Companion to Narrative*, Ed. David Herman, Cambridge, Cambridge University Press, 2007, s.222.

birim öykünün anlamı için gerekli olan bir kavramı işaret eder; öykünün atmosferi, kahramanları karakter özellikleri veya kimlik bilgileri gibi. Bütünleyici işlevler okur tarafından olay zincirinden ayrılarak benzerleri ile birlikte dizi kümelerinde toplanırlar ve daha yüksek bir bütünlük düzeyinde anlam bulurlar.³²⁸ Bond'un önündeki ahize sayısının öyküdeki eylemler dizisi açısından bir etkisinden söz edilemez; ancak genel bir eylemler tipolojisi düzeyinde Bond'un düzenden yana olduğu anlamını oluşturur. Dikey denilebilecek ilişkiler içeren belirtiler ise anlamsal birimlerdir ve (dağılımsal) işlevlerin tersine bir "işlem"e değil; gösterilene işaret ederler. "Belirtilerin işlerliği "daha üstte"dir, hatta bazen güçlüdür, belirtik dizimin dışında yer alır."³²⁹ der Barthes. Bir kahramanın karakterinden hiç bahsedilmemiş olabilir ancak belirtileri devamlı olarak metin içindedir. Barthes belirtilerin dizisel, ileriye yönelik olan işlevlerinse dizimsel olarak işlediklerini söyler ve şöyle devam eder:

"İşlevler ve Belirtiler bir başka klasik ayrımla örtüşürler: İşlevler düzdeğişmeceli [metonimi] bağlantısal öğeleri, Belirtiler eğretilmeli [metaforik] bağlantısal öğeleri içerirler. Birinciler bir "yapmak" işlevselliğine, ikinciler bir "olmak" işlevselliğine denk düşerler."³³⁰

Anlatılar halk masallarında olduğu gibi büyük oranda işlevsel; psikolojik romanlarda olduğu gibi büyük oranda belirtisel olabilirler ve her iki uç arasında farklı derecelerde ara biçimler vardır. Buna ek olarak tüm işlevler ve belirtiler aynı önemde değildirler. Barthes biçimcilerin bağlı ve özgür motif kavramlarını andıran bir sınıflandırma yapar.³³¹ Anlatının gerçek bağlantı yerlerini oluşturan "**asal işlevler**" veya "**çekirdekler**" (*cardinal functions, nuclei*) öykünün devamı açısından kilit öneme sahip bir eylemi; seçeneği veya kararsızlık anını başlatırlar veya bitirirler; "telefon çaldı", "telefonu açtı" örneklerinde olduğu gibi. Tümüleyici nitelikteki "**bütümleyimler**" (*catalyzers*) ise bağlantı işlevleri arasındaki anlatı uzamını doldururlar; "masasına yöneldi", "elindekini bıraktı" vs. örneklerinde olduğu gibi. Çekirdekler hem kronolojik hem de mantıksal olan ikili bir işlevsellik içinde işlerler; bütümleyimler ise kronolojik bir şekilde. Barthes'ın deyiimi ile

³²⁸ Yüksek, **a.g.e.**, s.63.

³²⁹ Barthes, **a.g.e.**, s.111.

³³⁰ **A.e.**, s.112.

³³¹ David Herman, "Introduction", **The Cambridge Companion to Narrative**, Ed. David Herman, Cambridge, Cambridge University Press, 2007, s.13.

“bütünleyimler yalnızca ardışık birimlerdir, asal işlevler ise hem ardışık hem de vargısal.”³³² Çekirdekler anlatının seçim noktaları olan risk anlarını oluştururken bütünleyimler anlatan ile anlatılan arasındaki bağlantıyı sürdüren ilişki işlevini sürdürürler; söylemi hızını değiştirirler, yeniden başlatırlar, özetlerler, öncelerler, kimi zaman yolundan saptırırlar. “Öykü değişikliğe uğratılmadan bir çekirdek, söylem değişikliğe uğratılmadan bir bütünleyim ortadan kaldırılamaz.”³³³ Bütünleşme işlevleri veya belirtiler, kişilik ya da anlatı düzeylerinde doyuma ulaşırlar, yani bir parametre bağıntısı içinde yer alırlar. Bir yarıları örtüktür ve bir karakter ya da yapıt içinde yayılır. Genel olarak belirtiler; tanımlarının gereği bir karakterin kişilik özelliklerini, bir duyguyu, genel atmosferi işaret ederken; “**bilgiler**” (*bits of information*) olarak adlandırılabilen alt belirti türü ise zaman ve mekandaki belirli elemanlarını işaret ederler. Belirtilerin her zaman örtük gösterilenleri vardır; *Goldfinger*’da Bond’un ofisinin penceresinden bakarken bulutların arasından gördüğü ay fırtınalı bir yaz gecesi yanında tam olarak anlaşılamamış ağır, sıkıntılı bir havaya da işaret eder. Ancak bilgiler öykü düzeyinde doğrudan anlam belirten katışıksız verilerdirler. İkisi arasındaki fark okurun etkinliği ile de anlaşılabilir; belirtiler bir çözme etkinliği içerir; okur bir karakteri veya genel havayı kavrayacaktır; ancak bilgilendirmede ise hazır bilgiler söz konusudur. Fakat bilgilerin bir işlevselliği olmadığı da söylenemez:

“Bilgilendiren (sözelimi bir kişinin kesin yaşı), göndergenin gerçekliğini saptamaya, kurmaca olanı gerçek olanın içine yerleştirmeye yarar: Gerçekçi bir işarettir bu ve bu niteliğiyle bir öykü düzeyinde değil ama söylem düzeyinde tartışılmaz bir işlevsellik taşır.”³³⁴

Birimler Barthes’ın tanımladığı dört sınıftan – çekirdekler ve bütünleyimler; belirtiler ve bilgiler – birden fazlasına bağlı olabilirler. Barthes bunu *Goldfinger* romanı ve romanın film uyarlaması üzerinden açıklar: Romanda Bond, *Goldfinger*’ın Miami’deki otel odasını aramak için bir diğer ajandan giriş kartı alır; burada söz konusu olan asal bir işlevdir. Romanın film versiyonunda ise Bond oda hizmetçisine

³³² Barthes, **a.g.e.**, s.113.

³³³ **A.e.**

³³⁴ **A.e.**, s.114.

şirinlik yapar ve kadın anahtarı almasına ses çıkartmaz; burada hem bir işlev hem de bir belirti söz konusudur; Bond'un kadınlar üzerindeki etkisine işaret edilir.³³⁵

Çekirdekler az sayıda öğeden kurulu mantıksal düzene sahip sonlu bütünler oluştururlar; diğer birimlerse sonsuz bir çoğalma potansiyeline sahiptirler ve çekirdeklerin oluşturduğu temel yapıyı yayılarak doldururlar. Birimlerin anlatı dizimi içinde bir araya gelmesi konusunda ise Barthes üç temel birleşme düzeni önerir: Bilgiler ve belirtiler özgürce birleşebilirler; çekirdekler ve bütünleyimler ise içirme ilişkisi içindedirler; çekirdekler arasında ise karşılıklı bir birleşme ilişkisi vardır.³³⁶ Barthes zaman ve mantık arasındaki karşıtlık temelinde çekirdekler arasındaki ilişkinin yapısal anlatı çalışmalarının temel sorunsallarından biri olduğunu savunur.³³⁷ Anlatı açısından “zaman” göstergesel sistemin bir parçasıdır ve söyleme değil, gönderge bağlıdır. Anlatı mantığının incelenmesi ile ilgili temel yapısalcı görüşleri ise Barthes şu şekilde özetler:

“Birinci yol (Bremond) daha çok mantıksaldır: Bu yaklaşımda, anlatıda işlenen insan davranışlarının sözdizimini yeniden oluşturmak, öykünün her noktasında herhangi bir kişinin boyun eğmek zorunda kaldığı “seçimler”in izleyeceği yeniden çizmek ve böylece kişileri harekete geçmeye karar verdikleri anda kavradığı için bir enerji mantığı diye adlandırabileceğimiz şeyi ortaya çıkarmak söz konusudur. İkinci örnekçe ise dilbilimsel niteliktedir (Lévi-Strauss, Greimas): Bu araştırmanın başlıca kaygısı, işlevlerde dizisel karşıtlıklar bulmaktır; bu karşıtlıklar Jakobson’un “yazınsal işlev” ilkesine uygun olarak anlatı örgüsü içine “yayılmıştır” (bu arada, Greimas’ın, işlevlerin diziselliğini düzelttiği ya da bütünlendiği yeni gelişmeler görülecektir). Ana çizgilerini Todorov’un belirlediği üçüncü yol ise biraz farklıdır, çünkü, anlatının belirlediği üçüncü yol ise biraz farklıdır, çünkü, anlatının belli sayıdaki temel yüklemeleri birleştirme, değiştirme ve dönüştürme kurallarını düzenlemeye çalışarak, çözümlemeyi “eylemler” (yani kişiler) düzeyine oturtur.”³³⁸

Barthes, bu görüşlere çözümleme boyutundaki asal işlevlerin tümünün tanımlanması noktasında katkıda bulunmayı amaçlar ve “aralarında bir dayanışma bağıntısı bulunan mantıksal bir çekirdekler dizisi”³³⁹ olarak tanımladığı “**kesit**” (*sequence*) kavramını ortaya atar. Bir kesit dayandığı bir öncülü olmayan bir ilk öge ile başlar ve ardılı olmayan bir son öge ile biter. Propp ve Bremond’un inceledikleri

³³⁵ A.e., s.115.

³³⁶ A.e., s.115 – 116.

³³⁷ A.e., s.116.

³³⁸ A.e., s.117.

³³⁹ A.e., s.118.

masallardaki büyük işlevleri adlandırmalarına paralel bir biçimde en büyüğünden en küçüğüne kesitler de adlandırılabilir ve bu ad ile kesiti yapılandıran kapalı mantıksal düzenin işleyiş birbirleri ile ayrılmaz biçimde bağlıdırlar. Kesit ne kadar küçük ve az çekirdekten oluşursa oluşsun bir seçim, buna bağlı anlam özgürlüğü ve tehlike içerir. Kesit, “tehlikede olan mantıksal bir birimdir”³⁴⁰; yani kesitin tamamlanamama riski vardır; örneğin bir sigara teklifi reddedilebilir ve sigara içmekle ilgili bu kesit tamamlanamaz. Fakat bu tamamlanamama da sigarayı reddeden kişinin sağlığıyla ilgili endişeleri olduğu anlamına gelmektedir. Yani kesitler; daha geniş başka kesitlerin öğeleri biçiminde işlev görebilirler:

“Bir kesit henüz bitmemişken, araya giren yeni bir kesitin başlangıç ögesi ortaya çıkabilir. Kesitler eşzamanlı ve birbirlerinden bağımsız olarak ama bir bakıma birbirlerine eşlik edersine kontra-punto biçiminde yer değiştirirler; işlevsel açıdan anlatının yapısı da füğ biçimindedir: Böylece anlatı hem “tutar”, hem de “içine çeker”. Gerçekten de, kesitlerin iç içe geçmesi aynı yapıt içindeki köklü bir kopma olayıyla bitebilir, ama bu ancak, kendisini oluşturan birkaç kesin blokun (ya da “bağıntı aşamaları”), bir bakıma, kişilerin Eylemlerinin yer aldığı üst düzeyde yeniden işlerlik kazanmasıyla olanaklanır.”³⁴¹

Barthes’a göre işlev birimlerinin asıl anlam kazanmaya başladıkları düzey “**eylemler**” (*actions*) düzeyidir. Yapısalcı anlatı-bilim Aristoteles’ten gelen bir anlayışı devam ettirerek eylem ve anlatı kişileri arasında; anlatı kişilerinin eyleme tabi oldukları bir anlayışı savunur. Eylemler düzeyi ve anlatı kişileri arasındaki ilişkiyi ise şöyle açıklar Barthes:

“[Anlatı kişisi], bir eylem alanına katılmasına göre tanımlanmaktadır; bu alanlar az sayıdadırlar, belirgin özellikler taşırlar, sınıflandırılabilirler. Bu nedenle, burada ikinci betimleme düzeyi, anlatı kişilerinin düzeyi olmakla birlikte, Eylemler düzeyi diye adlandırılmıştır. Bu sözcük birinci düzeyin dokusunu oluşturan küçük edimler anlamında değil, ama praksis’in (eylem) büyük eklemeleri (istemek, bildirişim kurmak, savaşım vermek) anlamında ele alınmalıdır.”³⁴²

Barthes öncelikle anlatı kişileri ile ilgili farklı yapısalcı görüşleri özetler ve bunların net sonuçlara ulaşmadıklarını; ancak bu yolda ilerlediklerini açıklar. Bu bağlamda anlatı kişilerinin sınıflandırılması sorunsalı yapısalcı anlatı-bilimin temel

³⁴⁰ A.e., s.119.

³⁴¹ A.e., s.120.

³⁴² A.e., s.123.

sorunlarından biri olarak görülmektedir ve bu sorunun odağında anlatının öznesinin kim olduğu yatar. Bir figürün farklı anlatı kişilerini kendi içinde toplayabileceği fikri yukarıda görülmüştü. Barthes bu noktada, pek çok anlatının hasımlar arası mücadelelere dayandıklarına dikkat çeker ve böyle anlatılarda bir beklenti çerçevesinde karşı karşıya gelen hasımların eylemlerinin de eşitlendiklerini söyler. Sonuç olarak bu tür anlatıların iki kişisi; iki öznesi olmuş olur.³⁴³ Farklı sayıda kişilerin ve hatta kişisizlik durumunun tam olarak açıklanabilmesi için; yapısalcı geleneğe uygun olarak Barthes, anlatı kişilerinin dilbilimsel kategorilere bağlı olarak değerlendirilmesi gerektiğini savunur. Bu kategorilerin tanımlanabilmesi için söyleme bakılmalıdır. Sonuç olarak Barthes’a göre anlatı kişilerinin, eylem düzeyinin birimleri olarak anlaşılabilmesi için; eylemler düzeyinin bir üst düzeyde; “**anlatma düzeyi**”nde (*level of narration*) incelenmeleri gereklidir.³⁴⁴ “Anlatıcısız ve dinleyicisiz (ya da okursuz) anlatı olamaz”³⁴⁵ diyen Barthes kendinden önceki isimlerin anlatma düzeyinde üç tür anlatıcının varlığını kabul ettiğini anlatır: Yazar ve metindeki kendi dışındaki “ben”i ikilisi; tüm detaylara hakim olarak olayların içinde fakat bir olay kişisi olmayarak olayların dışında olan tanrısal konum; ve anlatı kişilerinden birinin anlatıcı olması. Bu görüşleri şöyle eleştirir:

“Bizim bakış açımıza göre, anlatıcı ve anlatı kişileri temelde “kağıttan varlıklar”dır; bir anlatının somut olarak var olan yazarı, bu anlatının anlatıcısıyla hiçbir bakımdan karıştırılamaz... Anlatıdaki *konusan*, gerçek yaşamdaki *yazan* değildir, *yazan* da *var olan* değildir.”³⁴⁶

Barthes’a göre anlatıcının kodunun iki gösterge dizgesi vardır. Bunlar kişili ve kişisiz gösterge dizgeleridir. Kişili ve kişisiz gösterge dizgeleri karakterlerin ve olayların karaktere göre nereden bakılarak anlatıldığı ile belirlenir ve bunlar ayrı ayrı olabilecekleri gibi aynı cümle içinde iç içe de kullanılabilirler. Örneğin *Goldfinger*’da şöyle bir cümle geçer: “Gri mavi gözleri nasıl hareket edeceğini bilmeyen Du Pont’unkilere dikilmişti çünkü bu sabit bakışta bir saflık, alay ve kendi kendini küçümseme karışımı vardı”. Bu cümlede “Gri mavi...” ve “...çünkü bu

³⁴³ A.e., s.124.

³⁴⁴ A.e., s.125.

³⁴⁵ A.e.

³⁴⁶ A.e., s.127.

sabit bakışta bir saflık, alay ve kendi kendini küçümseme karışımı vardı.” dizgeleri kişisizdir, “...gözleri...” ve “...nasıl hareket edeceğini bilmeyen Du Pont’unkilere dikilmişti...” dizgeleri ise kişilidir. Bu iki gösterge dizgesi arasındaki geçişler anlatı metninde farklı etkiler yaratmak için kullanılabilirler. Örneğin Agatha Christie’nin “Beş Yirmibeş” isimli polisiye öyküsünde olay örgüsünün gizemi anlatıcının kodu üzerinden saklanır, şahit ve katil yer değiştirir.³⁴⁷ Barthes bu noktada anlatı kişilerinin göndergesel nitelikli ruhsal kişiler değil, söylem içindeki kodlu yerleriyle tanımlanan dilsel kişiler olduğunu vurgular.³⁴⁸

Barthes yapısalcı anlatı-bilimin inceleyebileceği son düzey olarak “**anlatma kodu**”nu (*narrational code*) görür ve “öyküleme düzeyinin ötesinde, dünya başlar”³⁴⁹ der. Bir başka deyişle “söylem” anlatı-bilimin inceleyebileceği son katmandır. Bunu aşan incelemeler başka gösterge dizgelerini içerir. Barthes’ın bu üst sınırı yukarıda ele alınan beşeri bilimlerdeki anlatısal dönüşüm kavramı ile ilişkisi bakımından ilgi çekicidir. Söylemin ötesindeki kültürel ve sosyal kodlar Barthes’ın anlatı açısından doğrudan ilgi alanına girmez. Onun anlatma kodu içinde dikkat çektiği ilk başlık “**anlatı durumu**”dur (*narrative situation*). Barthes anlatı durumunu “anlatının tüketilme biçimlerini belirleyen kurallar bütünü”³⁵⁰ olarak tanımlar. Ona göre anlatı durumu özellikle burjuva sanatında ve kitle kültürü ürünlerinde olabildiğince gizlenilmeye çalışılan olgudur. Burjuva sanatı anlatıyı olabildiğince doğal, olayları da hayattaki gerçekleşme biçimleri ile vermeye çalışır. Amaç göstergelerin gösterge olduklarının gizlenmesidir. Edebiyatta gerçek mektuplardan oluşuyormuş izlenimi verilerek yazılan Bram Stoker’ın *Dracula*’sı gibi romanlar, sinemada ise özellikle 21. Yüzyılın ilk on yılında yaygınlaşan *The Blair Witch Project* gibi bulunmuş film veya video kayıtlarından kurgulanmış izlenimi veren yapıtlar bu anlayışın birer uç uzantısı sayılabilirler. Bu yaklaşıma karşı olarak Barthes özellikle arkaik toplumların anlatı geleneklerinde veya belirli protokollere dayalı anlatılar üretmeye çalışan *avant-garde* yapıtlarda anlatı durumunun büyük

³⁴⁷ A.e., s.128.

³⁴⁸ A.e., s.129.

³⁴⁹ A.e., s.130.

³⁵⁰ A.e.

önem taşıdığını vurgular.³⁵¹ Bu tür yapıtlardan anlatı durumunun bilincine varmak ve ona uymak okuma sürecinin bir parçasıdır.

Diğer biçimci ve yapısalcı kuramcılar gibi Barthes da olayların gerçek hayattaki ilerleyişi ile anlatı içinde düzenlenişleri arasındaki farklar konusuna eğilir ve anlatı yapısını füğ* formunda çok sesli müziğe benzetir. Buna göre birbirini takip ederek bir sekans oluşturan anlatı birimleri arasına paralel başka sekanslardan birimler girebilir. Ancak bu basitçe sinemada kullanılan paralel kurgu ile karıştırılmamalıdır. Anlatı birbirini kapsayan, üst üste binen dizimlerden oluşur ve aynı anda çok sayıda yöne yayılır. Örneğin *Goldfinger*'da Bond uçağının kalkmasını beklerken bir viski ısmarlar. Bu birim modernlik, bekleme ve keyif gibi kavramları vurgulamanın yanında bir anlatı işlevi olarak da tüketim, bekleme ve ayrılık gibi eylemlerle birlikte anlatı içindeki yeri ile birlikte nihai anlamını kazanır.³⁵²

Füğü andıran yapı yanında Barthes “**anlatı dizgesi**”nin (*system of narrative*) olayları düzenleyişinin “**gerilme**” veya “**bozulma**” (*distortion*), ve “**yayılma**” veya “**intişar**” (*expansion*) aracılığı ile oluştuğunun da altını çizer.³⁵³ Bir eli uzatma ve el sıkışılması gerçek hayatta genellikle birbirini takip eden iki eylemdir, ancak anlatı bu iki durum arasında farklı işlevsel gruplara ait çok sayıda ayrıntıya yer verilebilir. Böylece gerçek zamansal akış bozulur, yeni ayrıntılarla yayılır ve anlatı kendi “**mantıksal zaman**”ını (*logical time*) yaratmış olur. Mantıksal zaman aracılığı ile oluşturulan “**geciktirim**” (*suspense*) anlatı dizgesinde hem gerilim hem de haz yaratmak için kullandığı olguların başlıca yöntemlerden biridir. Öte yandan anlatıda geciktirime karşı olarak “**bütünleyim**”den (*catalyses*) de yararlanılabilir. Bu durumda anlatı temel işlevlerine doğru bir daralma yaşar.³⁵⁴ Örneğin bir akşam yemeği tüm detaylarıyla anlatılmak yerine sadece akşam yemeğinin yenmiş olduğu bilgisinin verilmesi ile de anlatılabilir. Bütünleyim özelliği anlatının çekirdek işlevlerine indirilebileceğini yani öykünün anlamını değiştirmeden özetlenebileceğini

³⁵¹ A.e., s.131.

* Füg: Üretici bir temanın birbirinin benzerleri biçiminde yinelenmesinden oluşan bir çoksesli müzik türü.

³⁵² A.e., s.132.

³⁵³ A.e.

³⁵⁴ A.e., s.133 – 134.

ortaya koyar; ki bu biçimciler tarafından da ortaya atılmış olan bir olgudur. Özetlenebilir olma beraberinde bir ortamdan diğerine çevrilebilir olmayı da getirtir. Yani yapısalcı yöntemle belirlenen çekirdek işlevler kullanılarak aynı anlatı farklı ortamlara taşınabilir. Öte yandan Barthes işlevler ve buna bağlı olarak öykü düzeyi ötesinde anlatma düzeyinde farklı ortamlar arasında taşınmaz öğeler de olduğunun altını çizer.³⁵⁵ Örneğin romanda kişileri işlemek için kullanılan anlatsal gösterenler filme aynı şekilde rahatlıkla aktarılamazlar.

Yüksek'in aktardığı üzere Barthes'a göre anlatıların işlevlerini ortaya çıkararak yapısalcı çözümleme yöntemi "**parçalara ayırma**" (*decomposition*) ve "**eklemlleme**" (*articulation*) adını verdiği iki işlemden oluşur. Parçalara ayırma sürecinde işlevler anlatı içinde oynadıkları role göre incelenir ve değişikliğe uğramaları halinde bütünü etkileyen işlevler ortaya çıkarılır. Bu süreçte işlevlerin varlığı Yüksek'in değimi ile "söylem içinde yer alan ve dizimsel bir ilişki içinde oldukları başka gerçek birimlerin ve dizisel bir ilişki içinde oldukları (birlikte bir sınıf oluşturdukları) ama çözümlenen nesne içinde somut olarak yer almayan birimlerin varlığıyla belirlenir."³⁵⁶ Yani çözümleme aşamasında hem dağılımsal hem de bütünleyici işlevler aranmalıdır. İşlevlerin bulunmasının ardından yapılan eklemlleme işlemini ise Yüksek şu şekilde açıklar:

"Birimlerin [işlevlerin] saptanmasından sonra çözümlemecinin, birimlerin birbirine bağlanma kurallarını belirlemesi' bir eklemlleme işlemi yapması gerekir. Bu aşamada çözümleyicinin "rastlantıya karşı savaşması" söz konusudur. Bu nedenle de birimlerin metin içinde yinelenmesi eklemllemenin sağlamlığını pekiştirici bir işlev taşır. Yapıt, eklemlleme yoluyla –metin içindeki belirli birimlerin düzenli olarak yeniden ortaya çıkmasıyla- kurulan bağlantılarla anlam kazanır. Eklemlleme işlemi bir yapı, bir biçim kurma işlemidir; biçim ise yapıtta birbiri ardına dizilen birimlerin yanyanalığının rastlantısal olmadığını gösteren etkendir."³⁵⁷

Yüksek'e göre Barthes'ın Balzac'ın *Sarrasine* isimli uzun öyküsünü çözümlediği S/Z isimli çalışması onun anlatı türündeki en önemli uygulamalarından biridir. Bu çalışmayı Barthes'ın yapısalcı anlayışının bir devamı olarak

³⁵⁵ A.e.

³⁵⁶ Yüksek, a.g.e., s.62.

³⁵⁷ A.e., s.63.

konumlandırıan Yüksek alıřmayı tanımlarken; “S/Z, yapıtın [Sarrasine] özömlemesiyle iie girmiş kuramsal aıklamalar ve saptamları da ierir” der.³⁵⁸ Paralel bir biimde Öztürk Kasar, Barthes’ın S/Z ile kuramcı kimliğinden ayrılarak bir özömlemeciye dönuştüğünü savunur.³⁵⁹ Öte yandan alıřmada gözlemlenen dönuřüm bununla sınırlı değıldir. Öztürk Kasar, S/Z’nin Barthes’ın “Anlatıların Yapısal özömlemesine Giriř” ile bařladığı göstergebilimsel metin (betik) evresinin (yukarıda geen adı ile metin döneminin) de sonunu iřaret ettiğini savunur ve şöyle devam eder: “...Barthes S/Z’de daha önceden [söz konusu makalesinde] betik [text] özömlemesi iin öngörmüş olduğı örnekeden kopmuş ve ruhözömsel odaklı bir göstergebilimsel yaklařım [benimsemiřtir]”³⁶⁰ Gerekten S/Z’nin giriřinde Barthes yapısalcı anlatı incelemesi fikrini eleřtirir ve anlatısal bir dil bulma abalarının zorluğuna iřaret eder: Aranan ortak dil tek tek metinlerin farklılıklarının üstünü örtecek ve onu okurun katkılarına kapatacaktır.³⁶¹ Bu bağlamda Culler, S/Z’nin aynı anda hem yapısalcı hem de post-yapısalcı anlayıřlardan izler tařıdığını savunur.³⁶² Yüksek’in alıřmayı yapısalcı analizin bir devamı olarak konumlandırışına paralel bir biimde Culler’da S/Z’yi öncelikle yazınsal anlamın kültürel söylemlerin ürettiğı kodlar üzerinden incelenmesi gerektiğini savunan yapısalcı anlayıřın önemli bir örneğı sayar.³⁶³ Ardından, yapısalcı ve post-yapısalcı anlayıřların farklarını vurgulayarak alıřmanın Barthes’ın anlayıřında gerekleşen radikal bir dönuřümü yansıttığını savunan görüşleri hatırlatır. Culler’a göre S/Z’nin hem yapısalcı hem de post-yapısalcı olarak kabul edilmesinin ardında metnin Barthes’ın kariyeri boyunca üzerinde durduğu bir dizi kaygıyı barındırması yatmaktadır.³⁶⁴ Örneğın Graham Allen alıřmayı Barthes’ın post-yapısalcı metinleri arasında radikal bir duruş sergilemek yerine metinlerarası bir eleřtirel analiz kuramı olarak değılendirmeye en uygun olanı sayar.³⁶⁵ Denilebilir ki S/Z, yapısalcılık ve post-yapısalcılık arasındaki sınırda yer almaktadır ve her iki anlayıřı da farklı yönleri ile yansıtır. Bu bağlamda

³⁵⁸ A.e.

³⁵⁹ Sündüz Öztürk Kasar, “Roland Barthes – Eřsiz Bir Yazı Ustası”, S/Z, Roland Barthes, ev. Sündüz Öztürk Kasar, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2002, s.9.

³⁶⁰ A.e., s.10.

³⁶¹ Roland Barthes, S/Z, ev. Sündüz Öztürk Kasar, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2002, s.15 – 18.

³⁶² Culler, a.g.e., s.74.

³⁶³ A.e., s.68.

³⁶⁴ A.e., s.74 – 74.

³⁶⁵ Graham Allen, *Intertextuality*, New York, Routledge, 2000, s.94.

S/Z, Barthes'ın diğer post-yapısalcı çalışmaları ile birlikte interaktif anlatı kavramına katkıları açısından ileride ele alınacaktır.

1.5.4. ANLATI SÖYLEMİ

Moran'ın yapısalcı yazın incelemesinin ılımlı temsilcisi olarak gördüğü³⁶⁶ Gérard Genette'in 1960'lı yıllardan 80'li yıllara yayılan çalışmaları Rifat'ın değişimi ile “gerek çözümlemedeki titizliği, gerekse tutarlılığı nedeniyle”³⁶⁷ anlatı-bilim alanındaki temel başvuru kaynaklarından sayılırlar. Rifat, onun çalışma alanını genel hatları ile şu şekilde tanımlar:

“Ana çizgileriyle belirtecek olursak, retorik dizgeleri, anlatı teknikleri, şiirsel yapılar, anlatı zamanının düzeni, olayların anlatı içindeki yeri, anlatı süresi ile okuma süresi, anlatının hızı, iç monolog, yazındal türler kuramı, anlatı kişileri, metinlerarası ilişkiler, vb. olgu ve kavramları akım ve okulların dışında ele alan Genette'in yazınbilim anlayışı temelde şu görüşe dayanır: Söylemin var olan özelliklerinden kalkarak var olabilecek çeşitli anlam olasılıklarını ortaya koymak.”³⁶⁸

Yazınsal yapıtı bir “figürler dokusu”³⁶⁹ olarak gören Genette, kendisinden önce gelen yapısalcılar gibi biçimcilerin fabula - siyüjet ayrımını andıran bir biçimde anlatının, kavramın farklı kullanımlarında aldığı anlamlara dayanan, üç farklı kavram üzerinden incelemesi gerektiğini savunur. Bunlardan ilki “**öykü**” (*histoire, story*) kavramıdır. Öykü; anlatının içeriği, anlatılan şey veya öykülemenin konusu şeklinde tanımlanabilir³⁷⁰ ve fabulaya benzer bir biçimde olayların gerçekte meydana gelmiş olmaları gereken sıraya göre dizilmiş halini ifade eder.³⁷¹ Genette yapısalcı geleneğin bir devamı olarak öyküyü gösterilen (*signified*) olarak niteler.³⁷² İkinci kavram olan “**söylem**” (*récit, narrative, discourse*)* ise gösterilen öykü karşısındaki göstereni

³⁶⁶ Moran, **a.g.e.**, s.196.

³⁶⁷ Rifat, **a.g.e.**, s.35.

³⁶⁸ **A.e.**, s.34.

³⁶⁹ **A.e.**

³⁷⁰ **A.e.**, s.35.

³⁷¹ Moran, **a.g.e.**, s.197.

³⁷² Gérard Genette, **Narrative Discourse – An Essay in Method**, Çev, Jane E. Lewin, New York, Cornell University Press, 1980, s.27.

* Kavramın Türkçe karşılığı olarak verilen “söylem” Moran’a (2007) ait bir kullanımdır. Moran Genette üzerine metninde Fransızca “*récit*” kavramını kullanmaz. Onun yerine doğrudan İngilizce “*discourse*” kavramından bahseder ve bu kavramı Türkçe “söylem” şeklinde karşılar. Lewin (1980)

(*signifier*) veya anlatısal metnin kendisini ifade eder.³⁷³ Burada kastedilen metinde yer alan olaylar dizisidir. Genette'in ortaya attığı üçüncü kavram ise “**öyküleme**” veya “**anlatım edimi**”dir (*narration*). Öyküleme anlatısal eylemin ve bu eylemin gerçekleştiği gerçek veya kurmaca durumun anlatı yoluyla üretimini ifade eder. Genette bu kavram ışığında anlatıcının anlatının oluşumundaki rolünü vurgular; anlatıcı ve anlatım edimi olmadan özellikle kurmaca bir anlatıda olay, öykü veya söylemin varlığından söz edilemez.³⁷⁴ Bu bağlamda Rifat, öykülemeyi “**üretici anlatma edimi**”³⁷⁵ olarak tanımlar. Genette, anlatı çalışmalarının odak noktasının bu üç kavram arasındaki ilişkiler olması gerektiğini savunur ve üç esken belirler; söylem ve öykü, söylem ve öyküleme, son olarak da öykü ve öyküleme.³⁷⁶ Moran’a göre Genette'in bu üç eksen arasında özellikle odaklandığı nokta öykü ve söylem arasındaki ilişkidir. Moran bunun nedenini; “çünkü, yazarın, hammadde diyebileceğimiz öyküyü nasıl işlediğini (söyleme dönüştürdüğünü) bu bağıntıyı inceleyerek saptayabiliriz”³⁷⁷ diyerek açıklar. Genette'nin yaklaşımında “**anlatma**” (*diegesis*) ve “**gösterme**” (*mimesis*) arasındaki ayrım önemli rol oynar. Anlatma tüm anlatılar için olması zorunlu olan bir olgudur. Bu olgunun öykünün canlı ve gerçekmiş izlenimi vermesi ise gösterme anlamına gelir. Ona göre anlatı bir temsil (*representation*) değil, bir nakletme (*recounting*) işlevidir ve bu kadar gerçekçi olursa olsun bir anlatı bu sınırın dışına çıkamaz. Dolayısıyla anlatıda gösterme diye bir şey yoktur. Bunun yerine anlatmanın dereceleri ve etkisi azaltılsa da asla vaz geçilemeyecek olan bir anlatıcı vardır.³⁷⁸ Bu bağlamda Genette, anlatıcının anlattığı öykü ile olan zamansal mesafesinin de dört başlık altında değerlendirilebileceğini savunur. Bunlardan ilki, anlatıcının geçmişte olan veya olduğu var sayılan bir olayı anlattığı yapıdır. İkinci durumda anlatıcı genellikle bir rüya veya vahiy şeklinde gelecekte olacak olayları anlatır. Üçüncü durumda anlatıcı olanları gerçekleştikleri

ise Genette'i tercüme ederken “*récit*” yerine İngilizce “*narrative*” sözcüğünü kullanmıştır ki bu Rifat'ın (2008) Fransızca kavrama Türkçe “anlatı” karşılığını vermesi ile paraleldir. Öte yandan yine Lewin'in çevirisinde Genette kavramı açıklarken “*discourse*” sözcüğünü kullanır ki bu da Moran'ın kullanımı ile paraleldir.

³⁷³ A.e.

³⁷⁴ A.e., s.26 – 27.

³⁷⁵ Rifat, a.g.e., s.35.

³⁷⁶ Genette, a.g.e., s.29.

³⁷⁷ Moran, a.g.e., s.197.

³⁷⁸ Lucie Guillemette, Cynthia Lévesque, “**Narratology**”, (Çevrimiçi)
<http://www.signosemio.com/genette/narratology.asp>, 12 Eylül 2011

anda aktarır. Spor spikerlerinin durumu buna örnek gösterilebilir. Son durumda ise farklı gelecek ve anındalık bir arada kullanılır. Örneğin bir kişi yaşadıklarını ve bunlar hakkındaki izlenimlerini bir arada anlatır.³⁷⁹ Anlatıcı ile ilgili olarak Genette'nin üzerinde durduğu bir diğer nokta ise anlatıcının bakış açısıdır. Anlatıcı karakterlerden daha fazlasını bilebilir ve tüm kurmaca evrene hakim olabilir. Anlatıcı odaklanılan karakterle aynı bilgi seviyesine sahiptir. Bu sayede okurun alabileceği bilgiler de sınırlanmış olur. Üçüncü durumda ise anlatıcı karakterleri zihinlerine girmeden dışarıdan takip eder ve onlardan daha az şey bilir. Bu durum anlatıcıyı sadece eylemleri kaydedebilen bir kamera konumuna sokar. Zaman ve perspektif ölçüleri bir arada ikilemeler oluşturabilirler. Örneğin gerçek zamanlı anlatı ile odak karakterin zihin ve eylemlerini anlatan anlatıcı bir arada okurda gerçeklik ve güvenilirlik hissini geliştiren “kahraman – anlatıcı” (*hero-narrator*) olgusunu oluştururlar.³⁸⁰ Genette'nin üzerinde durduğu bir diğer nokta da olayların anlatısı ile sözlerin anlatısı arasındaki farklardır. Bu farklar şöyle bir örnek cümle ile açıklanabilir: “Bugün oynayan çocukların yanına giden bir kadın gördüm. Kadın konuşmaya başladı: “Beni dinleyin çocuklar. Sizlere uzun zaman önce gerçekleşmiş büyük bir cesaret öyküsü anlatacağım. Bu Nene Hatun'un öyküsüdür...” ”. Bu örnekte “ben” diye başlayan içerik anlatıcının anlatının gözlemcisi olduğu bir durumu ifade eder. Genette'nin deyişi ile bu “*homodiegetic*” bir anlatıdır ve “*extradiegetic*” düzlemde gerçekleşmektedir. Bu anlatı düzleminin objesi ise ana olay örgüsüdür. Kadın ve çocuklar hakkındaki öykü ise “*intradiegetic*” düzlemedir ve öykü olaylarını kapsar. Kadının konuşması da aynı düzlemde yer alır ancak ikinci derece anlatısal eylemleri kapsar. Son olarak Nene Hatun'un öyküsü “*metadiegetic*” düzlemedir ve gömülü anlatıları kapsar.³⁸¹ Genette'in kuramları bunlarla sınırlı değildir, ancak onun başta hipermetinsellik ve metinlerarasılık konulu çalışmaları olmak üzere diğer kavramlarının interaktif anlatı bağlamında ele alınması bu noktada çalışmanın bağlamı açısından daha doğru olacaktır.

³⁷⁹ A.e.

³⁸⁰ A.e.

³⁸¹ A.e.

2. DİJİTAL İNTERAKTİF ORTAMLAR

Türkçe sözlükte “**medya**” kavramının karşılığı olarak “iletişim ortamı”, “iletişim araçları”, “kitle iletişim araçlarının tümü” anlamları verilmektedir.³⁸² Kavramın İngilizce karşılığı *media*, Fransızca karşılığı *medias* sözcükleridir ve Latince “ortada bulunan” anlamına gelen *medius* sözcüğünden türemiştir.³⁸³ İletişim alanındaki kaynaklara göre kavram, bir bütün olarak televizyon, radyo, dergi ve gazeteler gibi kitle iletişim araçlarını, bu kitle iletişim araçlarında üretim yapan kişileri³⁸⁴ ve bu alanda faaliyet gösteren endüstrileri³⁸⁵ ifade eder. Kavramı toplumsal işlevleri açısından değerlendiren Barbier ve Lavenir ise medyayı, “...bir topluma; mesaj ve bilgilerin saklanması, uzaktan iletilmesi ve kültürel-siyasi pratiklerin güncelleştirilmesi yönündeki üç temel işlevi tamamen ya da kısmen yerine getirme olanağını sağlayan bütün iletişim sistemleri...”³⁸⁶ şeklinde tanımlarlar.

Türkçe medya sözcüğü tekildir ve çoğul eki alabilir. Örneğin Sözen özgün çalışmalarında³⁸⁷; Üstün³⁸⁸ ve Şakiroğlu³⁸⁹ Fransızca kaynaklardan çevirilerinde “medyalar”dan bahsederler. Oysa İngilizce *media* sözcüğü çoğuldur ve tekili *medium* sözcüğüdür. İletişim çalışmaları açısından *medium* tek bir kitle iletişim aracını veya bir iletişim kanalından bir mesaj iletmek için gerekli olan fiziksel aracıyı³⁹⁰ ifade eder. Paralel bir biçimde yine iletişim alanında yazılan İngilizce’den Türkçe’ye sözlüklerde de “*media*’nın tekili” veya “iletişim aracı” anlamları verilir; ancak kavram tek bir sözcükle karşılanmaz.³⁹¹ Sözcüğün İngilizce genel sözlüklerde ise birden fazla karşılığı vardır; ve ruh ötesi, biyoloji, tıp ve ekonomi gibi alanlarda da

³⁸² İsmail Parlatır, v.d., **Türkçe Sözlük**, 2 c., Ankara, Türk Dil Kurumu Yayınları, 1998, s.1524.

³⁸³ Éric Maigret, **Medya ve İletişim Sosyolojisi**, Çev. Halime Yücel, İstanbul İletişim Yayınları, 2011, s.41.

³⁸⁴ Sandra Anderson, v.d., **Dictionary of Media Studies**, London, A & C Black Publishers Ltd, 2006, s.143.

³⁸⁵ Maigret, **a.g.e.**, s.41.

³⁸⁶ Frédéric Barbier, Vatherine Bertho Lavenir, **Diderot’dan İnternete Medya Tarihi**, Çev. Kerem Eksen, İstanbul, Okyanus Yayınları, 2001, s.7.

³⁸⁷ Edibe Sözen, **Medyatik Hafıza**, İstanbul, Timaş Yayınları, 1997, s.25.

³⁸⁸ Frederic Vasseur, **Geleceğin Medyaları**, Çev. Galip Üstün, İstanbul, İletişim Yayınları, 1993, s.1.

³⁸⁹ Francis Balle, Gerard Eymey, **Yeni Medyalar**, Çev. Mehmet Selami Şakiroğlu, İstanbul, İletişim Yayınları, 1995, s.1.

³⁹⁰ Anderson, v.d., **a.g.e.**, s.145.

³⁹¹ Leyla Melek, **Reklam Terimleri Sözlüğü**, İstanbul, YAYINEVİ, 1995, s.158.

kullanılmaktadır. Bu kullanımlarda ortak olan; aracılık etme, bir araç veya ortam olma temel anlamlarıdır. Hem *media*, hem de *medium* kavramlarının kökeninde *to mediate* fiili vardır. Genel olarak aracılık etmek anlamına gelen bu fiil, iletişim çalışmaları açısından bir enformasyonu işleyerek onu taşımak anlamına gelir.³⁹² Bu fiilden türeyen *mediation* kavramı ise “iletişim sürecine dahil olan bir aracın mantık ve biçiminin [içerik üzerindeki] etkisi”³⁹³ anlamına gelir ve Türkçe’ye “**dolayım**lama” biçiminde tercüme edilmiştir.³⁹⁴

Medium sözcüğünün Türkçe’ye; *media*’nın medya olarak geçişine benzer bir biçimde neredeyse aynı geçeceği düşünüldüğünde; kavramın Türkçe karşılığının “**medyum**” olması beklenebilir. Oysa Türkçe sözlük medyum kavramına karşılık olarak İngilizce *medium*’un anlamlarından sadece biri olan “ruh ötesi iletişim kurma deneylerinde, ruhlarla insanlar arasında aracılık ettiğini ileri süren kimse”³⁹⁵ anlamını verir. Öte yandan iletişim çalışmaları alanında yayınlanan özgün ve tercüme Türkçe kaynakla *medium*’un karşılığı olarak hem “**araç**” (İlal³⁹⁶, Mutlu³⁹⁷, İrvan³⁹⁸) hem de “**ortam**” (Arıkan ve Çendeoğlu³⁹⁹, Timisi⁴⁰⁰) kavramları kullanılmıştır. Dikkat çekici olan, *medium* kavramına karşılık olarak araç sözcüğünü kullanan yazarların odak noktasının radyo ve televizyon gibi kitle iletişim araçları; ortam sözcüğünü kullanan yazarların odak noktasının ise dijital medya alanı olmasıdır. Bu farklılık Negroponte’nin dijital medyanın ne olduğunu açıklarken kullandığı atomlar ve “**bit**”ler (yani bilgi iletme birimleri) arasındaki karşıtlığı andırır. Negroponte’ye göre dijital medya, televizyon ekranları, bilgisayar donanımları, videokasetler veya CD-ROM’lar gibi atomlardan oluşan araçlar üzerinden anlaşılabilir ve değerlendirilemez; onu anlamak için bu tür araçlarda taşınabilen ancak elle tutulamayan enformasyonu oluşturan bitlere, bir diğer deyişle kodlara odaklanması

³⁹² Anderson, v.d., **a.g.e.**, s.144.

³⁹³ Erol Mutlu, **İletişim Sözlüğü**, Ankara, Bilim ve Sanat Yayınları, 1998, s.44.

³⁹⁴ **A.e.**

³⁹⁵ Parlatır, v.d., **a.g.e.**, s.1524.

³⁹⁶ Ersan İlal, **Yıgınsal İletişim Araçları ve Toplum**, İstanbul. Der Yayınları, 1997, s.36.

³⁹⁷ Mutlu, **a.g.e.**, s.44.

³⁹⁸ John Fiske, **İletişim Çalışmalarına Giriş**, Çev. Süleyman İrvan, Ankara, Bilim ve Sanat Yayınları, 2003, s.35.

³⁹⁹ Bob Cotton, Richard Oliver, **Siberuzay Sözlüğü**, Çev. Özden Arıkan, Ömer Çendeoğlu, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 1997, s.131.

⁴⁰⁰ Nilüfer Timisi, **Yeni İletişim Teknolojileri ve Demokrasi**, Ankara, Dost Kitabevi, 2003, s.47.

gereklidir.⁴⁰¹ Atomlar elle tutulabilir ve fiziksel olarak ölçülebilirdir. Geleneksel olarak basitleştirilmiş bir biçimde açık ve kapalı veya 1 ve 0 biçiminde ifade edilen dijital birimler olan bitler ise elle tutulamazlar ve görülemezler; ancak farklı türlerde verileri oluşturacak yapı taşları olarak işlev görebilirler. Bir başka deyişle fiziksel olarak farklı şekillerde kodlanmış, farklı materyallere kaydedilmiş verileri taşıyan ve atomlardan oluşmuş araçlardan ve de bitlerden oluşan, kodlarla şekillenen verilerin ve hatta bu verileri okuyan yazılımların oluşturulduğu ortamlardan bahsedilmesi uygun görülebilir.

Ryan'ın aktardığı üzere Meyrowitz, medya kavramının iletişim çalışmaları açısından üzerinde tam olarak anlaşılamamış bir kavram olduğunu savunur.⁴⁰² Yukarıda verilen “iletişim ortamı”, “iletişim araçları” ve “kitle iletişim araçlarının tümü” gibi anlamlar genel olarak iletişim kuramcıları veya sosyologlar tarafından kabul görebilirler; ancak Ryan'a göre ilgili tüm alanlar için bu böyle değildir: Bir sanat eleştirmeni için müzik, resim, heykel, drama, fotoğraf veya mimari; bir sanatçı içinse taş, yağlı boya, bronz, kil, kumaş ve hatta kırık camlar veya boş kutular medya kavramının karşılığı olabilirler. Enformasyon kuramcıları sözü, papirüs rulolarını, el yazmalarını veya silikon çipleri medya kavramı içinde değerlendirebilirler. Fenomenoloji açısından görsel, işitsel, sözel, dokunsal, tat alma veya koklama duyularıyla ilgili farklı medya sınıflandırmalarından söz edilebilir.⁴⁰³ Ryan, medyanın tekili olarak ortam kavramına Webster's sözlüğünde verilen karşılıklar içinde özellikle ikisinin iletişim ve anlatı çalışmaları açısından önem taşıdığını savunur: “Bir iletişim kanalı veya sistemi”; ve “bir sanatsal temsil amacı ile kullanılan malzemeler veya teknik araçlar”.⁴⁰⁴ Fiske ise ortamların üç temel kategoriye ayrılabilirliğini savunur: Yüz ve beden gibi şimdi ve burada ile sınırlı ve iletişim eylemleri üreten “**sunumsal**” (*presentational*) ortamlar; bir tür metin yaratmak için kültürel ve estetik uzlaşımları kullanan ve sunumsal ortamları kaydederek iletişim ürünleri oluşturan, kitap, resim, fotoğraf, heykel, peyzaj gibi

⁴⁰¹ Nicholas Negroponte, **Being Digital**, New York, Vintage Books, 1996, s.11 – 13.

⁴⁰² Marie-Laure Ryan, **Avatars of Story**, s.16.

⁴⁰³ **A.e.**, s.16 – 17.

⁴⁰⁴ Marie-Laure Ryan, “Introduction”, **Narrative Across Media – The Languages of Storytelling**, Ed. Marie-Laure Ryan, Nebraska, University of Nebraska Press, 2004, s.16.

“**temsili**” (*representational*) ortamlar; ve ilk iki kategoriye teknolojik bir sistem aracılığı ile; ve bu sistemin sınırlılıkları doğrultusunda aktaran, radyo, telefon veya televizyon gibi “**mekanik**” ortamlar. Ancak Fiske, bu kategorilerle ortamlar arasındaki farklılıkları ortaya koymakla birlikte; bunların zaman zaman birbirleri içine sızdıklarını ve tek bir ortak kategori haline geldiklerini de söyler.⁴⁰⁵

Meyrowitz, iletişim çalışmaları alanında medyaya yönelik başlıca yaklaşımın mesajın içeriğine odaklanma olduğunu savunur.⁴⁰⁶ Kurt Lang’a göre ise bu yaklaşımın kökenleri Max Weber’in Alman Sosyoloji Derneği’nin 1910 tarihli toplantısında yaptığı bir konuşmada bulunabilir.⁴⁰⁷ Lang’ın aktardığına göre Weber bu toplantıda, şeylerin niye öyle olduklarını açıklayan tarihsel ve toplumsal nedenleri bulmak amacıyla gazetelere yönelik detaylı içerik çözümlenmeleri yapılmasını önermiştir.⁴⁰⁸ Birinci Dünya Savaşı’nı takip eden 1920’li yıllarda ise medyanın izleyiciler üzerindeki yönlendirici etkisi üzerinde durulmaya başlanır. Bu ilginin kökeninde savaş sırasında çoğu İngiltere tarafından geliştirilen ve savaş sonrasında reklam amacıyla kullanılmaya başlanan propaganda metotlarının gösterdiği etkinlik yatmaktadır.⁴⁰⁹ İnsanların zihinlerine propaganda içeriğini şırınga eden “**hipodermik iğne**” modeliyle başlayan etki araştırmaları zamanla farklı faktörleri de göz önüne alarak gelişecektir; ancak bu çalışmaların da odağında yine mesajların içerikleri yer alır. Örneğin Robert Merton 1940’ların ikinci yarısında kitleleri harekete geçiren tetikleyici sloganları tespit etmeye çalışırken,⁴¹⁰ aynı yıllarda Harold Laswell ve takipçileri propagandanın etkilerini ölçmek üzere çalışırken “**içerik analizi**” yöntemini olgunlaştırırlar.⁴¹¹ Takip eden dönemde, 20 yıldan uzun süreye yayılan araştırmalarına dayandığı “**ekme kuramı**” ile George Gerbner, izleyicilerin televizyon içeriğine uzun dönemlerde maruz kalmalarının etkilerine odaklanır.⁴¹²

⁴⁰⁵ Fiske, **a.g.e.**, s.36.

⁴⁰⁶ Jashua Meyrowitz, **No Sense of Place – The Impact of electronic Media on Social Behavior**, New York, Oxford University Press, 1985, s.14.

⁴⁰⁷ Kurt Lang, “İletişim Araştırmaları: Kökenleri ve Gelişmesi”, **Kitle İletişim Kuramları**, Ed. Erol Mutlu, Çev. Erol Mutlu, Ankara, Ütopya Yayınevi, 2005, s.31.

⁴⁰⁸ **A.e.**

⁴⁰⁹ Kevin Williams, **Understanding Media Theory**, London, Arnold Press, 2003, s.29 – 30.

⁴¹⁰ David Morley, **Television, Audiences and Cultural Studies**, New York, Routledge, 1992, s.45 – 48.

⁴¹¹ Bernadette Casey v.d., **Television Studies: The Key Concepts**, New York, Routledge, 2008, s.53.

⁴¹² Williams, **a.g.e.**, s.179.

McQuail ve Windahl tarafından “etki arařtırmalarının gölgesinden kaçış” olarak nitelendirilen izleyici odaklı “**kullanımlar ve doyumlar**” yaklaşımı ise bu yönü ile önceki kuramlardan ayrılıyor görünse de temelde yine izleyicinin içerikle ilişkisine dayanır.⁴¹³ Medyanın kurumsal işleyişı ve izleyici ile ilişkisi konulu bu ve benzeri çalışmaları irdeleyen Meyrowitz şöyle der:

“Bunlar meşru ve fazlasıyla önemli sorulardır, fakat farklı iletişim araçlarının kendilerine özgü özelliklerini göz ardı etmektedirler. Politik ve ekonomik sistemlerin farklı iletişim araçları tarafından nasıl farklı etkilendikleri veya gazete içeriğini kontrol etme çabaları ile televizyon içeriğini kontrol etme çabaları arasındaki farklılıklar hakkında çok az tartışma vardır.”⁴¹⁴

İçeriğe odaklanan bu yaklaşımların medyayı büyük oranda bir kanal olarak gördüğü de söylenebilir. Bu bağlamda “**kanal**” kavramı hem televizyon, telefon, İnternet, gramofon gibi farklı teknolojileri kapsar hem de kitaplar ve gazeteler gibi kültürel kanalları. Buna göre hazır mesajlar belli bir şekilde kodlanırlar, bir kanaldan gönderilirler ve bu kanaldan çıkarken kodları çözülür. Medyanın genel olarak bir kanal olduğu fikrine iletişim modellerinin büyük bölümünde de rastlanabilir. Bu modellerin büyük çoğunluğu bir bütün olarak iletişim sürecine veya bu sürecin birey veya kitle iletişimde kitleler üzerindeki etkilerine odaklanırken görece az bir bölümü kanalın içinde gerçekleşenlerle ilgilenir. Shannon ve Weaver tarafından önerilen “**matematiksel iletişim modeli**” iletilci ve alıcı arasındaki kanalı inceler ancak odak noktası gönderilen sinyal ve alınan sinyal arasındaki farka yol açan gürültüdür.⁴¹⁵ Yani denilebilir ki, gürültü olmaması halinde sinyal kanaldan hiçbir değişikliğe uğramadan geçecektir. Osgood ve Schramm’ın modeli ise gönderilerin kodlanması ve açıklanmasını dairesel modellerinin döngüsü içinde yorumlamanın tamamlayıcıları olarak görürler ama bu rolleri iletişim aktörleri üzerinden açıklamayı tercih ederler.⁴¹⁶ Kanalın iç dinamiklerine odaklanmaya bir adım daha yaklaşan Gerbner ise genel iletişim modelinde bir E olayının ancak S biçiminde; yani SE halinde bir kanaldan gönderilebileceğini söyler ve böylelikle, McQuail ve Windahl’a

⁴¹³ McQuail, Windahl, **a.g.e.**, s.154 – 156.

⁴¹⁴ Meyrowitz, **a.g.e.**, s.15.

⁴¹⁵ McQuail, Windahl, **a.g.e.**, s.27.

⁴¹⁶ **A.e.**, s.30.

göre, gerçeklik ve kitle iletişim araçlarının gerçeklik hakkındaki hikayeleri arasındaki benzerlik sorunsalını gündeme getirmiş olur.⁴¹⁷

Bu modellerin aksine medyanın sadece bir kanal olarak görülmesine karşı çıkan isimlerin başında ise sözlü kültür üzerine çalışmaları ile sözün teknolojileşmesi kavramını ortaya atan ve elektronik medyanın ve özellikle televizyonun ikinci bir sözlü kültür dönemini başlattığını savunan Walter Ong gelir. Ong içi boş bir kanal fikrine o derece karşıdır ki temel eseri olan “Sözlü ve Yazılı Kültür – Sözün Teknolojileşmesi”nde bu anlayışı desteklediğini düşündüğü medya ve araç kavramlarını elinden geldiğince az kullanmaya çalışır. Ong’a göre kanal modeli yazılı iletişim tarafından koşullandırılmakta ve sözlü iletişimin hitap veya geribesleme gibi özelliklerini dışlayarak eksik bir iletişim anlayışını öne çıkartmaktadır. Ünlü eserinde şöyle der Ong:

“Sözün teknolojileşmesini açıkladığım bu kitapta, özenle “medya” terimini kullanmaktan kaçındım (tekil hali *medium* (araç), gittikçe seyrekleşmektedir); çünkü bu terim, gerek sözel gerekse başka türlü insan iletişimi hakkında yanlış bir izlenim yaratabilir. İletişimin “medya” veya “medium” aracılığıyla gerçekleştiğini düşünürsek, iletişim, “bilgi” denen nesne birimlerini bir yerden başka bir yere aktaran boru hattına benzer. Bu durumda zihnim bir kutu olur. Ve ben bu kutudan bir “bilgi” birimi alıp, birimi düzgüleyip (yani borudan geçebileceği biçimde şekillendirip) borunun (yani aracın, “medium”un) bir ucuna koyarım. Bu “bilgi” benim koyduğum uçtan öbür uca ulaşınca önce düzgüsü çözülür (alıcı birime özgün şeklini ve boyutunu tekrar kazandırır) ve alıcının kendi kutumsu, zihin denen kabına yerleştirilir. İlk bakışta hiçbir aykırılığın göze çarpmadığı bu modeli incelersek, aslında insan iletişimiyle pek bağdaşmadığını, hatta tanınmayacak derecede iletişimi çarpıttığını görürüz.”⁴¹⁸

Fiske ise kanal fikrinin ancak “**kod**” fikri ile birlikte değerlendirilmesi halinde araç veya ortam olarak adlandırılabilirliğini savunur.⁴¹⁹ Bu bakışa göre kanal, sadece sinyalleri aktaran fiziksel güçler veya nesnelerdir; ışık dalgaları, ses dalgaları, radyo dalgaları, telefon kabloları gibi. Ortam ise iletiyi bu tür kanallar aracılığı ile aktarılacak bir sinyale dönüştüren teknik ya da fiziksel nesneleri ifade

⁴¹⁷ A.e., s.38.

⁴¹⁸ Walter J. Ong, **Sözlü ve Yazılı Kültür – Sözün Teknolojileşmesi**, Çev. Sema Postacıoğlu Banon, İstanbul, Metis Yayınları, 2003, s.206.

⁴¹⁹ Fiske, a.g.e., s.35.

eder. Fiske, örneğin insan sesinin veya radyo ve televizyonun birer ortam olarak adlandırılabilirliğini söyler⁴²⁰ ve şöyle devam eder:

“Bir aracın teknolojik ya da fiziksel donanımları, aracın kullanımına sunulan kanal ya da kanalların doğası tarafından belirlenir. Aracın bu donanımları, aracın aktarabileceği kodların miktarını belirler.”⁴²¹

Bir adım daha ilerleyen Ryan’a göreyse kimi zaman bir mesajın kanal anlamında bir ortam aracılığı ile iletilmeden önce temsil aracı anlamında bir ortam üzerinde gerçekleştirilmesi gerekir; örneğin bir resim taranarak dijital hale gelmeden önce bir kanvas üzerinde yağlı boya ile çizilmelidir; yani Ryan’ın sözleri ile; “...ilk anlamdaki ortam, ikinci anlamdaki medya tarafından desteklenen objelerin ikincil bir koda dönüştürülmesini gerektirir.”⁴²² Bu da oluşturucusu tarafından belirli ortamda belirli bir şekilde kodlanan bir mesajın daha sonra farklı ortamlara göre farklı sistemlerle kodlanabileceği anlamına gelir.

Kanalın aktarabileceği kod miktarı veya bir başka deyişle ortamın içeriği nasıl şekillendirdiği sorusu, yukarıda ele alınan içerik odaklı yaklaşımlardan ayrılan bir bakış açısı sunar. Bu yaklaşım pasif kanal kavramından uzaklaşarak tüm iletişim sürecini şekillendiren aktif bir unsur anlayışının gelişimine yol açar. Bu anlayış Meyrowitz tarafından “**ortam kuramı**” (*medium theory*) olarak adlandırılmaktadır.⁴²³

2.1. ORTAM VE İÇERİK İLİŞKİSİ

Meyrowitz, ortam kuramının tek bir kuramcı veya kuramcılar grubu tarafından geliştirilen bütünlüklü bir yaklaşım olmak yerine; daha çok iletişim araştırmaları dışındaki disiplinlerden gelen bağımsız kuramcı ve araştırmacılar tarafından farklı dönemlerde gerçekleştirilen ancak yaklaşımları açısından odak noktalara sahip çalışmaların tek bir başlık altında değerlendirilmesi anlamına

⁴²⁰ A.e.

⁴²¹ A.e.

⁴²² Ryan, *Avatars of Story*, s.17.

⁴²³ Meyrowitz, *a.g.e.*, s.16.

geldiğini savunur. Bu araştırmacılar farklı araç ve ortamların, içeriklerinden bağımsız olarak yarattıkları etkiler üzerinde odaklanılmasının gerektiğini düşünmüşler ve tek tek ortamların incelenmesine odaklanmışlardır.⁴²⁴

Meyrowitz'in bu bağlamda değerlendirdiği ve aşağıda ele alınacak olan kuramcılardan olmasalar da; **Frankfurt Okulu** ve ona bağlı kimi kuramcılar, ortam ve içerik ilişkisini inceleyen ilk çevreler arasında sayılabilirler.

Temelleri Marxist düşünceye dayanan ve eleştirel kuramın gelişiminde başat rollerden birini oynamış olan Frankfurt Okulu üyelerinin genel yaklaşımlarının tarihsel materyalist eleştiriden yola çıkarak toplumu ve medyayı; üretim pratikleri ve kültürel ürünleri üzerinden değerlendirmek olduğu söylenebilir.^{425,426} Bu bağlamda Frankfurt Okulu hem üretime odaklanarak ortama, hem de kültürel ürünlere odaklanarak içeriğe yönelik eleştirilerde bulunmuşlardır. 1940'larda "Aydınlanmanın Diyalektiği" isimli eserleri ile "**kültür endüstrisi**" kavramını ortaya atan Adorno ve Horkheimer'in temel eleştirileri medya teknolojilerinin ve daha çok bunlara bağlı kapitalist üretim pratiklerinin yarattığı kültürel içeriklerin onları takip eden toplum üzerindeki olumsuz etkileri; bir başka deyişle tüketim pratikleri üzerinedir. Ancak ikili, eserlerinde radyonun Toscanini'nin müziğin derinliğinin veya Hitler'in sözlerinin yanlışlığının algılanmasına olanak veremediği⁴²⁷; sinema filmlerinin izleyicilere düşünmelerine olanak sağlayamayacak sarmal bir deneyim sunduğu;⁴²⁸ ve o dönemlerde gelişmekte olan televizyonun; radyo ve sinemanın özelliklerini birleştirecek büyük bir potansiyele sahip olduğu⁴²⁹ gibi daha sonra ortam kuramcılarının çalışmalarında tekrar gündeme gelecek bazı değerlendirmelere de yer verirler. Fakat yine de temel eleştiri noktaları teknolojiye ziyade; teknolojiyi insanları manipüle eden bir "**psiko-teknoloji**"ye dönüştüren kapitalist verimlilik

⁴²⁴ A.e.

⁴²⁵ Douglas Kellner, "Kültür Endüstrileri", **Kitle İletişim Kuramları**, Ed. Erol Mutlu, Çev. Erol Mutlu, Ankara, Ütopya Yayınevi, 2005, s.223 - 235.

⁴²⁶ Williams, **a.g.e.**, s.27 – 28.

⁴²⁷ Max Horkheimer, Theodor W. Adorno, **Dialectic of Enlightenment – Philosophical Fragments**, Ed. Gunzelin Schmid Noerr, Çev. Edmund Jephcott, Stanford, Stanford University Press, 2002, s.129.

⁴²⁸ A.e., s.99 – 100.

⁴²⁹ A.e., s.97.

anlayışıdır.⁴³⁰ Bu bağlamda Adorno 1950’lerde, televizyon teknolojisinin ve yayın politikalarına bağlı üretim pratiklerinin televizyon içeriklerindeki stereotipleşmeyi neredeyse kaçınılmaz kıldığını savunacaktır.⁴³¹ Öte yanda Frankfurt Okulu’na bağlı kuramcılar arasında ortam kavramına yönelik en önemli değerlendirmeleri yapan ismin Walter Benjamin olduğu söylenebilir.

Benjamin, 1931 ve 1936 yılları arasında, sanat yapıtları ve 19. yüzyılın ilk yarısından itibaren gelişmeye başlayan yeni iletişim teknolojileri arasındaki ilişkiyi irdeleyen bir dizi çalışma yayınlar. Benjamin tarafından incelenen ve Ferris tarafından daha sonra dönemin “yeni medya”⁴³² teknolojileri olarak adlandırılacak olan bu teknolojiler fotoğraf ve sinemadır. Benjamin’in bu teknolojiler çerçevesinde tartıştığı temel fikirlerse özetle şöyle sıralanabilir: (1) Fotoğraf ve sinema, sanat yapıtı ve izleyici arasındaki estetik mesafeyi ortadan kaldırmışlardır. (2) Bu durum politik amaçlar için yeni olasılıklar yaratmaktadır. (3) Bu yeni teknolojileri ve bunlarla üretilen yapıtları geleneksel sanat kuramları ile değerlendirmek ve anlamak mümkün değildir.⁴³³ Benjamin’in “Fotoğrafın Kısa Tarihçesi” isimli çalışması ile başlayan ve “Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı” isimli denemesi ile olgunluğa ulaşan bu tartışmanın temel olarak teknolojinin ve özellikle seri imalatın; sanatın toplumsal rolü ve de estetik süreçleri üzerindeki etkisine yönelik tutarlı bir Marxist eleştiri getirmeyi amaçladığı söylenebilir. Bu bağlamda Ferris, Benjamin’in “Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı” denemesini şu şekilde özetler:

“Sanatın işlevi sinema gibi teknoloji temelli sanatların ortaya çıkması ile değişime uğramıştır. Bu değişimin sonucunda sanat, artık bireysel tefekkürle anlaşılmak yerine; ancak kolektif olarak ve bir izler kitle tarafından kavranabilir hale gelmiştir. Benjamin’e göre sanata yeni bir izleyici kitlesi kattığına göre sinema hatırı sayılır politik sonuçlar da meydana getirmektedir. Marxist kavramlarla ifade edersek sinema, sanatın kapitalist burjuva ekonomisindeki işlevini silmekte ve bunu yaparken de yeni bir politik katılım biçimini şekillendirmektedir.”⁴³⁴

⁴³⁰ A.e., s.133.

⁴³¹ Williams, a.g.e., s.131.

⁴³² David S. Ferris, **The Cambridge Introduction to Walter Benjamin**, Cambridge, Cambridge University Press, 2008, s.91.

⁴³³ A.e., s. 91 – 92.

⁴³⁴ A.e., s.105.

Söz konusu denemesinde sinema teknolojisine ve de üretim ve tüketim biçimlerine odaklanan Benjamin, öncelikle yeniden üretimin kavramını ele alır. Yeniden üretimin sanat yapıtları üzerindeki en önemli etkisi; onları belli ritüellere bağlayan “**aura**”larının ortadan kalkması olmuştur. Aura kavramı tek ve özgün; veya “hakiki” bir sanat yapıtının hem bizzatı var oluşundan hem de zaman içinde etkilendiği gelenekler veya tarihsel süreçlerden kaynaklanan biricikliğini ifade eder. Bu bağlamda aura, örneğin bir Rönesans tablosunda aranabilecek bir özelliktir. Öte yandan defalarca kez yeniden üretilmek üzere tasarlanmış bir yapıtta, örneğin aynı negatiften üretilen fotoğraf baskılarında aura aramak anlamsız olacaktır; on yıl önce veya aynı gün içinde basılan fotoğraflar arasında bir fark yoktur; bu tür sanat yapıtlarında hakikiliği aramak yersizdir.⁴³⁵ Auranın ortadan kalkması ile sanatın ritüelle olan bağı da ortadan kalkar. Leonardo’nun Mona Lisa tablosunu görmek için özel olarak Louvre Müzesi’ne gitmek gerekirken; bir film aynı anda hem İstanbul’da hem de New York’ta gösterilebilir ve her ikisi arasında özgünlükten veya tarihten kaynaklanan bir fark yoktur. Bu durum aynı zamanda sanat yapıtının toplumsal işlevinin de değiştiği anlamına gelir. Tekniğin olanakları ile yeniden üretilebildiği çağda sanat kaynağını politikadan almaktadır.⁴³⁶ Sanat ve politika arasındaki bu ilişkiyi açıklarken Benjamin, öncelikle sinema seyircisinin “simültane kolektif algı” geliştirme sürecine değinir: Bir seyircinin herhangi bir sahneye gösterdiği bir tepki tüm salonu peşinden sürükleyebileceği gibi salondaki diğer seyircilerin tepkileri (veya tepkisizlikleri) ile bastırılabilir. Yani Benjamin’e göre seyirciler sinema salonu içinde filme olan tepkilerini toplu olarak, her hangi bir lider olmaksızın geliştirirler ve sonuç olarak ortaya örneğin faşizminkinden farklı yeni bir sosyal ve politik organizasyon yapısı çıkar.⁴³⁷ Benjamin’in yeni teknolojiler ve politika ilişkisi bağlamında verdiği örnekler bununla sınırlı değildir; yaygınlaşan baskı teknolojilerinin okurlara yazar olma olanağı vermesi⁴³⁸ ve seri üretimi şok unsuru

⁴³⁵ Walter Benjamin, “The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction”, **Media and Cultural Studies**, Ed. Meenakshi Gigi Durham ve Douglas M. Kellner, Malden, Blackwell Publishing, 2006, s.21 – 23.

⁴³⁶ **A.e.**, s.23.

⁴³⁷ Ferris, **a.g.e.**, s.109.

⁴³⁸ Benjamin, **a.g.e.**, s.28.

yaratmak için kullanan Dada akımı⁴³⁹ gibi örnekleri de inceleyerek yeni teknolojilerin ve seri üretimin yarattığı diğer olasılıkları da ortaya koyar.

Benjamin, sinemayı incelerken teknoloji ve sanatın estetik yönü arasındaki ilişkiye de odaklanır. Çekim ölçekleri, kamera açısı ve kurgu gibi film estetiğinin unsurları yanında; oyuncuların performanslarının çekim pratiklerinden kaynaklanan dağınık ve seyirci tepkisine kapalı yapısı gibi sinemayı sahne sanatlarından ayıran özelliklere, ışık devamlılığı gibi teknik konulara ve de stüdyo üretim pratiklerinin içeriğin oluşumu üzerindeki etkilerine dikkat çeker.⁴⁴⁰ Benjamin'in sinemayı karşılaştırdığı bir diğer geleneksel sanat formu da resimdir:

“Büyücü ile operatör arasındaki ilişki, ressamla kameraman arasındaki ilişki gibidir. Ressam, çalışması sırasında verili olgu ile kendisi arasında doğal bir uzaklık bırakır, buna karşılık kameraman, olgunun dokusunun derinliklerine girer. Her ikisinin oluşturdukları resimler, birbirinden çok ayırdır. Ressamınki bütünsel bir resimdir; kameramanınki ise parçalanmış bir resimdir ve resmin parçaları yeni bir yasaya göre bir araya gelir.”⁴⁴¹

Benjamin'e göre daha önce birbirinden ayrı olarak ilerleyen sanat ve teknoloji önce fotoğraf ardından da sinema ile bir araya gelmiş ve bu birliktelik psikanalizin edim hatalarına yeni bir anlam katmasına benzer bir biçimde görsel algıya yeni bir boyut getirmiştir.⁴⁴² Sinema görüntüsü resimden daha kesin; tiyatrodan ise daha parçalı ve yalıtılabilir, bu bağlamda daha geniş ölçüde çözümlenebilir. Şöyle der Benjamin: “Sinema, dağarcığından yakın çekimler yaparak, tanış olduğumuz nesnelerin gizli ayrıntılarını vurgulayarak, kameranın dahice yönetimiyle sıradan ortamları irdeleyerek, yaşamımızı yöneten zorunluluklara ilişkin bilgileri arttırdığı gibi, bize daha önce hiç düşünülmemiş, dev bir devinim alanı da sağlar!”⁴⁴³

Taylor ve Harris, Benjamin'in bu denemesi ile sanatçı tarafından şekillendirilen fiziksel malzemenin sanat yapısının içeriğinin iletiminde tarafsız

⁴³⁹ A.e., s.31 – 32.

⁴⁴⁰ A.e., s.25 – 27.

⁴⁴¹ Walter Benjamin, **Pasajlar**, Çev. Ahmet Cemal, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2001, s.69.

⁴⁴² A.e., s.72.

⁴⁴³ A.e.

olduğu fikrini sorgulamaya başladığını savunurlar: “Benjamin’in denemesinde belirli bir ortamın özel bir *grameri*, yani anlam inşa yolu olduğu ve bunun sanatçının amaçlarına *rağmen* meydana geldiği şeklinde radikal bir fikirle karşılaşırız.”⁴⁴⁴ Bu bağlamda Benjamin’in “Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilebildiği Çağda Sanat Yapıtı” denemesinin Frankfurt Okulu içinde ortam kuramına yaklaşan en güçlü metinlerden biri olduğu söylenebilir. Hatta Taylor ve Harris’e göre Benjamin bu makaledeki fikirleri daha sonra McLuhan’ın “ortam mesajdır” sözleri ile özetlenecek olan fikirlerini önelemektedirler.⁴⁴⁵ Öte yandan Meyrowitz’e göre ise ortam kuramının oluşumunda öncül rol oynayan başlıca isim Kanadalı ekonomist ve siyaset bilimci Harold Adams Innis’tir.⁴⁴⁶

1950’lerin başlarında yayınladığı iletişim teknolojileri, tekelleşme ve modernizim ilişkileri üzerine çalışmalarında Innis, siyasal örgütlenmelerde iletişim teknolojilerinin rolü sorunsalına eğilir. Öncelikli olarak dikkat çektiği nokta enformasyon ve iletişim teknolojilerinin elde edilebilirliklerinin ve kullanım kolaylıklarının toplumsal süreçler üzerindeki etkisidir.⁴⁴⁷ Bu bağlamda Meyrowitz, el yazması teknolojisi yerine matbaa teknolojisinin kullanılmaya başlanmasının kilisesinin İncil üzerindeki tekeli kırıldığının hatırlatır ve aynı içeriğin; yani İncil metninin; farklı iletişim teknolojileri kullanılarak aktarılmasının yarattığı farklı etkileri vurgular.⁴⁴⁸

İletişim teknolojilerini inceleyen Innis, “**iletişimin yanlılığı**” veya “**göreliliği**” (*bias of communication*) kavramını ortaya atar. Bu kavram bir iletişim aracının mekan veya zaman üzerindeki yanlılığını ve böylece toplum içinde nasıl işlediğini ifade eder. Buna göre insanlık tarihi boyunca kullanılan tüm iletişim araçları mekan veya zaman içinde yayılma yeteneklerine göre değerlendirilmelidirler. Örneğin kil tabletlere veya taş anıtlara yazılı metinler mekan içinde kolaylıkla yer değiştiremez ancak dayanıklı ve zaman içinde kalıcıdır. Innis

⁴⁴⁴ Paul A. Taylor, Jan LI. Harris, **Critical Theories of Mass Media: Then and Now**, Berkshire, Open University Press, 2008, s.18.

⁴⁴⁵ A.e., s.17.

⁴⁴⁶ Meyrowitz, a.g.e., s.16.

⁴⁴⁷ A.e.

⁴⁴⁸ A.e.

bunları “**zaman-boyunca bağlayıcı**” (*time-binding*) veya “**ağır**” medya olarak adlandırır ve ona göre bunlar “merkezi ve hiyerarşik” ve “dinsel örgütlenmeleri” doğururlar.^{449, 450} Örneğin bir yazıt içinde bulunduğu mekan içindeki ve uzun zaman boyunca gösterdiği etki ile değerlendirilmelidir. Bir yazıt uzun nesiller boyunca o mekana gelenler için yerleştirilmesine sebep olan nedenin anılmasına yönelik bir ritüelin parçası niteliği kazanabilir veya belli kanun ya da inançların devamının bir simgesi olabilir. Alberto Manguel bu tür bir yazıtın okurla ilişkisini ve şöyle anlatır:

“Asur kentinde bulunan ve M.Ö. onikinci yüzyıldan kalma [Orta Asur Kanunları] yaklaşık yirmi metrekare alanı kaplıyor ve iki sütun üstünde yer alıyordu. Belli ki bu kitap “elle tutulmak” için yapılmamış, ortaya dikilmiş bir kaynak olarak sunulmuştu. Burada büyüklük hiyerarşik bir önem taşıyor olmalıydı: Küçük bir tablet kişiye özel olabilirdi, ama büyüklük Mezopotamyalı okurun gözündeki yasaların her şeyin üstünde oldukları etkisi yaratıyordu.”⁴⁵¹

Buna karşın kağıda yazılarak veya basılarak veya elektronik yöntemlerle yayılan metinler mekan içinde kolaylıkla yayılma yetisine sahiptirler. Bunlar Innis tarafından “**mekan-boyunca bağlayıcı**” (*space-binding*) veya “**hafif**” medya olarak adlandırılırlar ve ona göre “laik” ve “siyasal örgütlenmeleri” doğururlar.^{452, 453} Örneğin belli bir konu ile ilgili dağıtılan el ilanları, yayınlanan radyo spotları veya gönderilen elektronik postalar uzun süre kalıcı olamayacaklar; ancak hızlı bir biçimde içeriklerinin geniş bir mekanda ve bu mekan içinde çok sayıda insana yayılmasını sağlayacaklardır; böylelikle hem politik fikirlerin değişimi yaratacak kitleler arasında hızla yayılması hem de bu hızlı iletişim yoluyla karmaşık bir idari teşkilatın işlerliğinin sağlanması mümkün olacaktır.

Meyrowitz, Innis’in çalışmalarından etkilenen isimler arasında ortam kuramının gelişimine en önemli katkıda bulunan ismin, özellikle 1960’lı yıllarda yayınladığı tartışmalı çalışmaları ile tanınan bir diğer Kanadalı araştırmacı olan

⁴⁴⁹ Timisi, **a.g.e.**, s.43 – 44.

⁴⁵⁰ Janine Marchessault, **Marshall McLuhan: Cosmic Media**, London, SAGE Publications, 2005, s.101.

⁴⁵¹ Alberto Manguel, **Okumanın Tarihi**, Çev. Füsun Elioğlu, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2010, s.153 – 154.

⁴⁵² Timisi, **a.g.e.**, s.43 – 44.

⁴⁵³ Marchessault, **a.g.e.**, s.101 – 102.

Herbert Marshall McLuhan olduğunu savunur. Ona göre McLuhan, Innis'in enformasyon tekelleri ve iletişimin göreliliği kavramlarına “**duyusal denge**” (*sensory balance*) kavramını eklemiştir.⁴⁵⁴ Bu kavram McLuhan tarafından her teknolojinin insanın daha önce bedeninin bir parçası ile yaptığı şeylerin ya da kısaca “**insanın uzantısı**” (*extension of man*) olması fikri ile açıklanır; bu bağlamda örneğin para emeğin, mobilyalar yere oturma, medya ise temel olarak insan sesinin veya görme yeteneğinin uzantıları olarak kabul edilebilir.⁴⁵⁵ Uzantılar (veya kullanılan teknolojiler) bir organın, duyunun veya fonksiyonun yoğunlaştırılmış veya güçlendirilmiş birer biçimidirler⁴⁵⁶ ve insan duyularının organizasyonunu etkilerler.⁴⁵⁷ İnsan içinde yetiştiği yaygın teknolojiler içinde sahip olduğu uzantıların kendisini nasıl etkilediğini bilinçli olarak kavrayamaz; tıpkı suyun içindeki bir balık gibi bu ortamdan kaynaklanan zihinsel ve sosyal etkilerin bilincinde değildir; yani duyusal bir denge içindedir.⁴⁵⁸ İnsan bu teknolojilerin etkilerini ancak yer sofrasında yemek yemeye alışmış bir kişinin yemek masasında yemek yemeyi denediğinde yaşadığına benzer bir biçimde bu teknolojilerden koptuğu zaman; veya duyusal dengesi bozulduğu zaman fark edebilir. Bu bağlamda Meyrowitz, McLuhan'ın insanın bir uzantısı olarak medya teknolojilerine bakışını şu şekilde özetler:

“McLuhan tarihi üç ana döneme ayırır: sözlü, yazılı/basılı, ve elektronik. McLuhan'a göre her dönem, o dönemde duyuların birbirlerini karşılıklı etkileme şekilleri, yani o dönemdeki düşünme ve iletişim biçimleri üzerinden tanımlanabilir.”⁴⁵⁹

McLuhan'ın sözlü ve yazılı iletişimin teknolojileri ile ilgili görüşleri en detaylı biçimi ile “Gutenberg Galaksisi” isimli kitabında görülebilir. Marchessault'un disiplinler arası bir mozaik şeklinde tanımladığı⁴⁶⁰ bu çalışma; temel olarak okuryazarlığın bulunmadığı toplumlarda, fonetik alfabeye dayalı yazının kullanıldığı toplumlarda ve matbaa kullanan toplumlardaki duyusal denge yapılarını ele alır ve

⁴⁵⁴ Meyrowitz, **a.g.e.**, s.17.

⁴⁵⁵ Marshall McLuhan, **Gutenberg Galaksisi – Topografik İnsanın Oluşumu**, Çev. Gül Çağalı Güven, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2007, s.12.

⁴⁵⁶ Eric Norden, “Playboy Interview – A candid conversation with the high priest of popcult and metaphysician of media”, **Essential McLuhan**, Ed. Eric McLuhan, Frank Zingrone, London, Routledge, 1997, s.226.

⁴⁵⁷ Meyrowitz, **a.g.e.**, s.17.

⁴⁵⁸ Norden, **a.g.e.**, s.226.

⁴⁵⁹ Meyrowitz, **a.g.e.**, s.17.

⁴⁶⁰ Marchessault, **a.g.e.**, s.110.

bunları karşılaştırır. McLuhan’a göre okuryazar olmayan toplumlarda duysal denge iki şekilde düzenlenmektedir: Sözlü konuşma süreci incelendiğinde bütün duyuların aynı anda kullanıldığı ve duyular arasında karmaşık ve organik bir interaksiyon olduğu görülür.⁴⁶¹ Dinleyen açısından bakıldığında ise denge işitmeden yanadır ve işitme ile diğer duyular arasında kayda değer bir interaksiyon bulunmaz.⁴⁶² Bu “kulak kültürüne” hakim olan eşzamanlılık ve döngüselliktir.⁴⁶³ Fonetik alfabenin ve buna bağlı olarak el yazmalarının gelişimiyle duysal denge işitmeden görmeye kaymaya başlar. “Bütün alfabeler arasında sadece fonetik alfabe, göz ile kulak arasında, semantik anlam ile görsel kod arasında bir kopukluk yaratır...”⁴⁶⁴ der McLuhan. Fonetik yazının bir diğer getirisi ise “içerik” kavramıdır. Duysal deneyimlere göndermeler üzerine kurulu diğer yazı türlerinden farklı olarak fonetik yazı konuşma için görsel bir kod oluştururken onu da kendi içeriğine dönüştürmüş olur.⁴⁶⁵ Öte yandan fonetik alfabe ve el yazmalarının duysal dengeyi kesin bir şekilde görme yönünde değiştirdiği de söylenemez. McLuhan bu noktada el yazması kültürünü matbaa kültüründen ayıran özelliklere vurgu yapar. Öncelikle, el yazması kültürünün hakim olduğu Antik Çağ ve Ortaçağ boyunca yazma eylemi ve yazarlık kavramları matbaa sonrasında kazandıkları anlamlardan farklı şeyler ifade etmektedirler. Çoğunlukla anonim sayılabilecek Ortaçağ metinleri genellikle ulaşılabilen farklı kaynaklardan derlenerek oluşturulmuşlardır.⁴⁶⁶ Bunları meydana getirenler matbaa sonrasında telif sorunları ile karşılaşacak bir biçimde kimi zaman farklı metinleri özgürce çoğaltırken kimi zaman da bunları kendi metinleri ile harmanlayarak yeni eserler haline getirirler.⁴⁶⁷ Bu bağlamda el yazması metinlere anonim olmanın yanında bitmemişliğin de hakim olduğu söylenebilir. Tüm bu yazma sürecine yönelik farklılıkların yanında McLuhan, el yazması kültüründe okumanın da farklı bir anlam ifade ettiğini savunur. Antik Çağ’da ve Ortaçağ’da okuma eylemi, görme ve işitme duyuları arasında bir orta noktada; gözle takip edilen metinlerin yüksek sesle dile getirilmesi şeklinde gerçekleşir. Bu sesli okumanın sonucu olarak

⁴⁶¹ McLuhan, **a.g.e.**, s.67.

⁴⁶² **A.e.**, s.43.

⁴⁶³ Meyrowitz, **a.g.e.**, s.17.

⁴⁶⁴ McLuhan, **a.g.e.**, s.41.

⁴⁶⁵ **A.e.**, s.69.

⁴⁶⁶ **A.e.**, s.188.

⁴⁶⁷ **A.e.**, s.125.

metinler birer hitabet nesnesi niteliği kazanırlar. Okurlar bu metinleri hafızalarında işitsel ritimleri ile birlikte tutarlar; eğer karşılarında bir dinleyici kitlesi varsa seslerini metnin anlamını tamamlayacak şekilde kullanırlar.⁴⁶⁸ Matbaanın gelişimi ile birlikte duyuşal denge görme yönünde bir deęişime uğrar. Kitapların mekanik olarak birbirinin aynı kopyalar oluřturacak şekilde ve seri olarak üretilmesi hem yazma hem de okuma süreçlerini etkiler. Artık ortada “metnin sahibi” olan bir yazar ve onun kaleminden çıkan deęiřtirilemez ve sonuç olarak doęrusal nitelikte bir metin vardır. Dahası bu metne çok sayıda kütüphane üzerinden rahatlıkla ulařılabilir. Tüm bunların sonucunda okur sesli okuma yerine sessiz okumaya yönelir. Metnin kesinlik kazandıęı ve verilere göre rahatlıkla ulařılabildięi bu yapıda sesli okumanın farklı duyulara hitap eden zihinsel süreçlerine ihtiyaç yoktur; okumaya baęlı zihinsel süreçler tamamen görme duyusuna dayalıdır. Bu durumun bir dięer sonucu da okumanın ve okuduęunu yorumlamanın bireyselleřmesidir. El yazması okurunun işitsel ritmi takip eden düz okuması karřısında bir matbaa okuru, metinleri genel hatları ile kavrayacak şekilde veya ilgisi yönünde atlayarak okuyabilir.^{469, 470, 471, 472} Denilebilir ki matbaa, yazma sürecinde metni kesin kalıplar içine sokarken okuma sürecini de esnekleřtirmiřtir. Gazete okurunun dięer okurlarla aynı metni okumasına raęmen; mañşetleri ve iç sayfaları kimi zaman atlayarak istedięi sıra ile okuyabilmesi bu ikili yapının bir örneęi olarak görülebilir.

McLuhan’a göre insanın uzantısı olarak medya teknolojilerindeki deęiřiklikler bireylerin ve toplumların algı ve düşünce biçimlerini etkiler ve böylece büyük sosyal deęiřikliklere yol açarlar. Sözlü kültürün birbirlerine baęlı ve baęımlı, uyum içinde ve duyguları ile tanımlanan toplulukları dünyayı organik nitelikli akustik bir uzam olarak algılarken⁴⁷³, fonetik alfabenin ortaya çıkmasının ardından bireyler derin duyguları yerine görünür özellikleri ile tanımlanmaya başlanır, bireysellik öne çıkar, uzam ve zaman algısı çizgisel bir yapı kazanır.⁴⁷⁴ Matbaa

⁴⁶⁸ A.e., s.123 – 130.

⁴⁶⁹ A.e., s.134.

⁴⁷⁰ A.e., s.177 – 178.

⁴⁷¹ A.e., s.223.

⁴⁷² A.e., s.127 – 128.

⁴⁷³ Norden, a.g.e., s.229 - 230.

⁴⁷⁴ A.e., s.230 – 231.

kültürü ise bugün Batı olarak adlandırılan tüm bir medeniyetin gelişiminde anahtar rol oynar. Basılı kitabın yazım, çoğaltma, pazarlama ve okuma süreçleri bireyselleşmeden neden sonuç ilişkisine dayalı bilimsel düşünceye; sanayileşmeden politik hareketlere dek tüm bir Batı medeniyetini etkilemiş; böylece 16. Yüzyıl sonrası Batı insanı bir “**Gutenberg İnsanı**”na dönüşmüştür.⁴⁷⁵ Öte yandan McLuhan’a göre duyuşsal dengenin bu göz merkezli dönemi, elektrik temelli (veya elektronik) iletişim teknolojilerinin telgrafla başlayan gelişimi sonucunda bir bitiş sürecine girmiştir. Bu duyuşsal denge değişimini daha önceki değişimlerden ayıran en önemli noktalardan biri ise gelişmekte olan yeni medyanın tek bir duyu organı yerine tüm bir merkezi sinir sisteminin uzantısı şeklinde işliyor olmasıdır; bir başka deyişle parçalı Gutenberg insanı yerini “**bütünsel insan**”a (*integral man*) bırakmaktadır.⁴⁷⁶ McLuhan’ın elektronik iletişim araçlarının sözlü geleneğin kültürel potansiyelini taşıdığı fikrini savunduğunu aktaran Timisi, onun elektronik iletişim araçları ile ilgili fikirlerini de şöyle özetler:

“Elektronik medya, yazıya dayalı mekanik teknolojilerinin görsel eğilimini ortadan kaldırırken, evrensel yurttaşların ortak sembolik kültürü, tıpkı sözlü kültürlerde olduğu gibi, paylaşmasını sağlamaktadır. Dolayısıyla, “evrensel köy” yazılı üretime dayalı kültürün hiyerarşik, tek biçimli ve birleştirici etkilerini ortadan kaldırarak daha katılımcı ve paylaşımcı bir kültür ortaya çıkarmaktadır. Elektronik teknoloji, parçalayıcı ve mekanikleştirici olmaktan ziyade, bütüncül ve organiktir... Kısmilik ve parçalılığa dayalı mekanik teknolojinin tersine elektronik teknoloji, bütüncül ve dahil edicidir. Otomasyon teknolojisiyle birlikte kültür ve teknoloji, ticaret, çalışma ve boş zaman, eğlence ve eğitim gibi bütün eski dikotomiler ortadan kalkmakta, otomasyon bir yapma biçimi olduğu kadar bir düşünme biçimi de oluşturmaktadır.”⁴⁷⁷

McLuhan’ın ortam konusundaki görüşleri 1964 tarihli *Understanding Media* isimli kitabında daha da belirginleşir. McLuhan medyanın iki ana gruba ayrılabilirliğini savunur. Bunlar “**sıcak**” (*hot*) ve “**soğuk**” (*cold*) ortamlardır. Sıcak ortamlar “**yüksek çözünürlükte**” (*high definition*) veri akışına olanak sağlarlar. Alıcı karşısındaki yoğun veri yığını karşısında yeni veriler arama veya eksikleri kapamaya çalışma gibi davranışlar sergilemez. Bu demektir ki sıcak ortamlarda alıcının katılımı düşüktür. Soğuk ortamlar ise bunun aksine sınırlı miktarda veri akışı

⁴⁷⁵ A.e., s.232 – 233.

⁴⁷⁶ A.e., s.234 – 235.

⁴⁷⁷ Timisi, a.g.e., s.49.

gerçekleştirilmesine olanak sağlarlar ve alıcı açıkları kapama ihtiyacı hisseder.⁴⁷⁸ Sıcak iletişim araçlarının tek yönlü ve izleyicinin geribeslemesine kapalı olduğu söylenebilir. Soğuk araçlar ise iletişim sürecinin devamı için büyük oranda izleyicinin sürece katılımına gereksinim duymaktadır. Ortamın akışına izin verdiği veri miktarı bağlamında sinema sıcak bir ortamken televizyon soğuk bir ortamdır. Buna karşılık radyo sıcak bir ortamken telefon soğuk bir ortamdır. McLuhan şöyle der:

“Telefon soğuk, veya düşük çözünürlüklü bir ortamdır, çünkü kulağa az miktarda veri verilmiştir. Konuşma, düşük çözünürlüklü; soğuk bir araçtır; çünkü verilen çok azdır ve dinleyici tarafından doldurulması gereken çok şey vardır. Diğer yandan, sıcak araçlar izleyici tarafından doldurulacak çok fazla bir şey bırakmamışlardır. Bunun sonucu olarak sıcak araçlarda, seyirci katılımı düşük; soğuk araçlarda ise katılım veya seyirci tarafından tamamlanma olgusu yüksektir.”⁴⁷⁹

Sıcak ve soğuk ortam kavramlarına ek olarak “**ortam mesajdır**”⁴⁸⁰ (*the medium is the message*) diyen McLuhan’a göre ortam, içeriğinden bağımsız olarak kişisel ve sosyal davranışları belirli oranda şekillendiren bir doku veya şablon oluşturur.⁴⁸¹ Dahası her bir ortamın içeriği de yine bir başka ortamdır. Örneğin basılı metnin içeriği el yazması metindir, el yazmasının içeriği ise sözdür, sözün içeriği ise sözel olmayan zihinsel süreçlerdir.⁴⁸² Bu çok katmalı yapıda McLuhan’a göre içerik çoğunlukla kör edici bir rol üstlenir ve ortamın farkedilmesini engeller.⁴⁸³ Örneğin insanlar bir resmin ne hakkında olduğunu sorarlar. Oysa biçim ve işlevin daha öne çıktığı yapıtlarda, örneğin bir müzik parçasında veya bir binada bu soru sorulmaz. Bu bağlamda ortamın içerikle ilişkisi önemli bir konudur.

McLuhan ortam ve içerik ilişkisine örnek olarak serbest nazımla yazılmış şiirler ve daktilo arasındaki ilişkiyi örnek gösterir. Ona göre serbest nazım şiirdeki söze dayalı dramatik gerilimin bir kayıdır. Daktilo kullanan bir şair kalem ve kağıt

⁴⁷⁸ Marshall McLuhan, *Understanding Media – The Extensions of Man*, Cambridge, The MIT Press, 1994, s.22 – 23.

⁴⁷⁹ A.e.

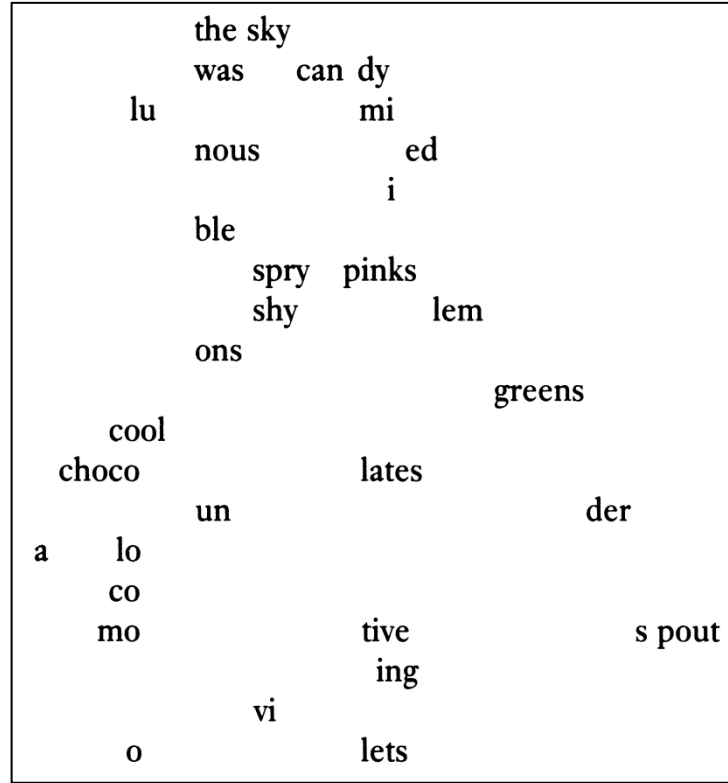
⁴⁸⁰ A.e., s.7.

⁴⁸¹ A.e., s.8.

⁴⁸² A.e.

⁴⁸³ A.e., s.18.

kullanan bir şairden farklı olarak bir müzisyen gibi kompozisyonlar üretme imkanına kavuşur. Metin yerine temalara odaklanır. Daktilo baskı teknolojisinin olanaklarını kullanmasına imkan sağlar. Tipografi ile sesin tonunu, yüzün ifadesini kağıda dökebilir. Özetle McLuhan’a göre daktilo, şaire basılı metinde sesi kullanma özgürlüğü vermiştir.⁴⁸⁴



Resim 1: E.E. Cummings’ın *The Sky* isimli şiiri.⁴⁸⁵
Daktilo sayesinde şair sözü tipoloji ile birleştiriyor.

Ryan’a göre ortam kuramı, ortamın iletişim süreçlerindeki önemini ortaya koymakla birlikte temel olarak sosyolojik etkilere odaklanmaktadır.⁴⁸⁶ Oysa McLuhan’ın daktilo örneğine paralel bir biçimde Ryan, ortamın mesajın biçimi ve içeriği üzerindeki etkilerine de odaklanılması gerektiğini savunur.⁴⁸⁷ Bu sorunsal, uyarılma tartışmaları ile önemli benzerlikler taşır. Hutcheon’ın aktardığına göre farklı ortamların anlatsal özellikleri konusundaki bu tartışmalar 18. Yüzyıla dek

⁴⁸⁴ A.e., s.260 – 261.

⁴⁸⁵ E.E. Cummings, *Etcetera: The Unpublished Poems*, Ed. George James Firmage, Richard S. Kennedy, George James Firmage, New York, Liveright, 2000, s.39.

⁴⁸⁶ Ryan, “Introduction”, *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*, s.20.

⁴⁸⁷ A.e., s.22.

uzanmaktadırlar. Şiir ve resmin anlatısal potansiyellerinden başlayarak 20. Yüzyıl'da sinema ve roman arasındaki farklara odaklanan bu sorunsal, bugün dijital ortamları da içine alacak şekilde genişlemiştir.⁴⁸⁸

Yukarıda ele alındığı üzere anlatı-bilimciler arasında ortamın anlatı üzerindeki etkilerine yönelik kesin bir uzlaşma yoktur. Ancak Chatman'ın da vurguladığı gibi⁴⁸⁹ çağdaş anlatı-bilim genel olarak farklı ortamların anlatısal açıdan farklı özellikleri olduğunu kabul etmektedir. Bu farklılıklar Chatman'ın yaptığı üzere farklı anlatısal stratejilerin gelişimi için bir başlangıç noktası olarak kabul edilebileceği gibi⁴⁹⁰, uyarlamının kaynak esere yönelik bir tür eksiltme olduğu yönündeki görüşlerde olduğu üzere bir sorun olarak da görülebilir.⁴⁹¹

Herman, ortam ve anlatı arasındaki ilişkiye yönelik araştırmaların genişleyerek devam etmesi gerektiğini savunur. Ona göre farklı ortamlardaki anlatılar aynı anlatısal prensiplere göre tasarlanmış da olsalar; bu prensipleri içinde bulundukları ortama göre farklı oranlarda kullanırlar.⁴⁹² Bir başka deyişle ortamların anlatısal farklılıkları var veya yok şeklinde değil, azlık ve çokluk şeklinde değerlendirilmelidir. Yani öyküler sunuldukları format tarafından şekillendirilir ancak belirlenmezler.⁴⁹³ Bu bağlamda Herman, ortam ve anlatı ilişkisine yönelik araştırmaların ortamların iletişimsel ve temsili yetilerini belirleyen özelliklerine yoğunlaşması gerektiğini savunur.⁴⁹⁴ Çalışma, Herman'ın bu önerisine paralel bir biçimde bu noktada dijital interaktif ortamların özelliklerine odaklanacaktır.

⁴⁸⁸ Linda Hutcheon, **A Theory of Adaptation**, New York, Routledge, 2006, s.34.

⁴⁸⁹ Seymour Chatman, "What Novels Can Do That Films Can't (And Vice Versa)" (Çevrimiçi) <http://links.jstor.org/sici?sici=0093-1896%28198023%297%3A1%3C121%3AWNCDTF%3E2.0.CO%3B2-W>, 12 Eylül 2010

⁴⁹⁰ A.e.

⁴⁹¹ Hutcheon, **a.g.e.**, s.37 - 38.

⁴⁹² David Herman, "Toward a Transmedia Narratology", **Narrative across Media: The Language of Storytelling**, Ed. Marie-Laure Ryan, Lincoln, University of Nebraska Press, 2004, s.51.

⁴⁹³ A.e., s.54.

⁴⁹⁴ A.e., s.68.

2.2. DİJİTAL İNTERAKTİF ORTAMLARIN ÖZELLİKLERİ

Bugün dijital teknolojilerden yararlanan bir kısmı interaktif iletişim ortamları kısaca “**yeni medya**” (*new media*) olarak anılmaktadır. Lister, Dovey, Giddings, Grant ve Kieran’a göre yeni medyayı “yeni” yapan, sadece bilgisayarların yeni bir teknolojinin ürünü olmaları değil, aynı zamanda bilginin üretimi, tüketimi ve paylaşımı konularında önceden var olmayan yeni yöntemlere olanak sağlamalarıdır.⁴⁹⁵ Paralel bir biçimde Bolter ve Grusin bilgisayarın tek başına bir cihaz olarak bir ortam olarak görülemeyeceğini savunurlar. Onlara göre bilgisayar ancak kültürel ve sosyal işlevler kazanması ile yeni bir ortama dönüşmüştür.⁴⁹⁶ Barbier ve Lavenir’e göre dijital interaktif ortamların kökenleri 19. Yüzyıl’da geliştirilen mekanik hesap makinesi “**Babarge Makinesi**”ne dek götürülebilir.⁴⁹⁷ Aynı yüzyılın sonunda hiper-bağlantılara sahip indeks kartlarına dayalı mekanik bir arşiv olarak geliştirilen “**Mundaneum**” da benzer bir öncüdür.⁴⁹⁸ 1940’larda kuramsal çalışmalarla alt yapısı hazırlanan ve devlet fonlarıyla desteklenen araştırmalar **ENIAC** gibi ilk elektronik bilgisayarların faaliyete geçmesi ile sonuçlanır. Transistörlerin geliştirilmesini takiben daha verimli hale gelen bilgisayarlar devlet kurumları yanında üniversiteler ve büyük şirketler tarafından da kullanılmaya başlanır. Bu devasa bilgisayar anlayışı 1980’lerde önce mikro bilgisayarların, ardından ilk oyun konsollarının ortaya çıkmasına ve bilgisayarı önce iş, ardından ev sonra da eğlence hayatının bir parçası yapmasına dek hakimiyetini sürdürür. Temelleri, 1960’ların sonunda faaliyete geçen **ARPANET**’e dayanan bilgisayar ağları ise yine 1980’lerin sonunda **İnternet** yapılanması altında dünya çapında etkin olmaya başlar. 1990’larla birlikte dijital teknolojiler daha da yaygınlaşmaya ve çeşitlenmeye başlayacak; kültürel ve sosyal hayatın bir parçası olarak yerlerini sağlamlaştıracaklardır. 2000’lerde ise İnternet’in sosyal amaçlı

⁴⁹⁵ Martin Lister v.d., **New Media: A Critical Introduction - Second Edition**, New York, Routledge, 2009, s.10 – 12.

⁴⁹⁶ Jay David Bolter, Richard Grusin, **Remediation : Understanding New Media**, Cambridge, The MIT Press, 2002. s.66.

⁴⁹⁷ Barbier, Lavenir, **a.g.e.**, s.345.

⁴⁹⁸ Alex Wright, “**The Web Time Forgot**”, (Çevrimiçi), http://www.nytimes.com/2008/06/17/science/17mund.html?pagewanted=1&8dpc&_r=1, 11 mart 2010

kullanımında önemli bir artış yaşanır, sosyal medya olarak adlandırılan yapılanmalar gelişir.⁴⁹⁹ Bolter ve Grusin'in sosyal ve kültürel işlevler vurgusu önemli olmakla birlikte tek başına dijital medyayı anlamak için yeterli değildir. Zira benzer bir vurgu her türlü teknoloji için yapılabilir. Dijital ortamların anlatı üzerindeki etkileri sorunsalına odaklanan bu çalışma açısından dijital ortamın teknik özellikleri sosyal ve özellikle de kültürel yapılarla ilişkileri bağlamında önem taşımaktadır. Bu çalışma açısından teknoloji anlatı üzerinde belirleyici değil ama şekillendirici bir unsur olarak görülmektedir.

Montfort ve Bogost dijital ortamların beş katmanlı bir yapı üzerinden analiz edilmeleri gerektiğini söylerler: İlk katman algı ve işleyiş katmanıdır. Daha çok sosyal ve beşeri bilimlerin çalışma alanına giren bu katmanda odak noktası kullanıcının veya oyuncunun dijital oyunla olan ilişkisi ve oyunun onun üzerindeki etkileridir. Arayüz katmanı insan bilgisayar interaksyonu ve görsel işitsel temsil gibi iletişim ve tasarımla ilgili unsurları içerir. 1990'lı yıllarda dijital ortam alanında yapılan çalışmaların odak noktalarından birini oluşturan arayüz temelde dijital sistem ve kullanıcı arasında bir köprü olarak değerlendirilebilir. Örneğin bir ister komut satırı isterse de görsel bir arayüz kullansın bir dijital satranç oyunu her zaman aynı kurallara göre işleyecektir ve arayüzün süreç üzerindeki etkileri sınırlıdır. Simülasyonun yapısı, sistem tarafından kontrol edilen oyun karakterlerinin davranışları ve oyunun kuralları gibi yazılım unsurlarını kapsayan biçim ve işlev katmanı ise özellikle dijital oyunların oyunsal ve anlatsal yönleri ile değerlendirilmelerinde odaklanılan katmandır. Öncelikle yazılım mühendisliği alanının odak noktası olan kod katmanıysa dijital oyunları oluşturan kodu estetik bir ifade biçimi olarak görür ve onu bu bağlamda teknoloji ile sanatsal temsilin birlikteliği olarak değerlendirir. Platform katmanı ise tüm bu katmanların temelinde yer almaktadır ve dijital ortamın temel bilgi işlem ve interaksyon potansiyeli ve fiziki yapısını belirler. Örneğin platform perspektifinden bakıldığında 1970'li yıllarda ortaya çıkan oyun makineleri ana hatları ile farklı yaşlarda ve yetenek

⁴⁹⁹ Tonguç İbrahim Sezen, Diğdem Sezen, "Dijital Oyun Tarihinin Dönüm Noktaları: Oyunlar, Yorumlar, Teknolojik ve Toplumsal Gelişmeler", **Dijital Oyunlar: Kendi Dünyanda Yaşa, Bizimkinde Oyna**, Ed. Gülin Terek Ünal, Uğur Batı, Derin Yayınları, 2011, s.249 – 284.

seviyelerindeki bir veya iki kişinin çoğunlukla sosyal ortamlarda belli teknik ve oyunsal özelliklere sahip oyunları deneyimlemelerine olanak sağlamaları ile tanımlanabilirler. Bu tanım hem oyunların teknolojik ve estetik yapılarını hem de içinde bulunulan sosyal ortamı vurgular. Öte yandan platform tarafından belirlenen yapı ekonomik ve hatta demokratik sonuçlar da doğurabilir. Örneğin kimi yeni nesil mobil cihazları tanımlamada bu cihazların sistemlerine yüklenebilecek yazılımları sahiplerinin değil de hizmet sağlayıcılarının belirlemesi ana faktörlerden biri olabilir.⁵⁰⁰

Dijital medyayı tanımlayan temel unsurlardan birinin verileri saklama biçimi olduğu söylenebilir. Bilgisayarlar verileri analog olarak değil, 0 veya 1 şeklinde ifade edilen bitler halinde saklarlar. Bir veri dijital olarak 0 ve 1'in permütasyonları şeklinde kodlanır. Örneğin "2" rakamı bitler halinde "10", "3" rakamı "11", "4" rakamı "100" şeklinde kodlanabilir. Bitler gruplar şeklinde düzenlenerek daha karmaşık kodlamalara da izin verirler. Örneğin 8 bit hanesinden oluşan bir "byte", 00000000 ve 11111111 arasında 256 farklı permütasyon değeri alabilir, yani 256 farklı şekilde kodlanabilir.⁵⁰¹ Manovich bu temel özellikten yola çıkarak yeni medyanın başlıca ilkelerinden birinin "**nümerik temsil**" (*numerical representation*) olduğunu söyler. Yani bir yeni medya nesnesi öncelikle şekilsel, bir başka deyişle matematiksel olarak tanımlanabilir. Nümerik temsilin bir diğer önemli sonucu da bu nesnelerin algoritmik olarak manipüle edilebilir, yani programlanabilir olmasıdır.⁵⁰²

Manovich, yeni medyanın nümerik temsil yanında başka temel ilkeleri de olduğunu söyler. Doğrudan nümerik olmanın bir devamı olan "**modülerlik**" (*modularity*) ilkesi her bir dijital medya elemanın, ister görsel, ister işitsel, ister interaktif olsun, piksel, poligon, karakter veya komut gibi ayrı ayrı birimlerin toplamından oluştuğu vurgular. Bu birimler bir araya gelerek daha büyük objeleri

⁵⁰⁰ Nick Montfort, Ian Bogost, **Racing the Beam: The Atari Video Computer System**, Cambridge, The MIT Press, 2009, s.145 – 148.

⁵⁰¹ Negroponte, **a.g.e.**, s.14 – 15.

⁵⁰² Lev Manovich, **The Language of New Media**, Cambridge, The MIT Press, 2001, s.27.

oluşturabilirler, ancak her durumda tek başlarına bağımsız yapılarını korurlar.⁵⁰³ Manovich'e göre bu iki yeni medya ilkesinin doğal bir sonucu olarak üçüncü ilke, yani “**otomasyon**” (*automation*) gelir. Otomasyon verilerin üretimi, manipülasyonu ve erişimi ile bağlantılı bir dizi işlemin doğrudan insan katkısı olmadan gerçekleştirilmesini mümkün kılar. Örneğin bir imaj düzenleme programı bir imajın kontrastını, ışık düzeyini veya imajdaki kimi parazit unsurları otomatik olarak daha önceden belirlenmiş kriterler doğrultusunda düzeltebilir.⁵⁰⁴ Manovich, otomasyonun mekanik olarak içerik üreten fotoğraf veya film kamerası gibi araçların bir sonraki adımını ifade ettiğini savunur. Bu yeni dönemde veriler, otomasyonun da yardımıyla saklanacak, işlenebilecek ve yeni içeriklerin oluşturulması için kullanılabilir.⁵⁰⁵ Dördüncü ilke olan “**değişkenlik**” (*variability*) ise yeni medya objelerinin sabit ve kesin olmamaları anlamına gelir. Bu nesneler potansiyel olarak sonsuz sayıda ve farklı biçimlerde var olabilirler.⁵⁰⁶ Bu ilke kullanıcının verileri düzenleyerek yeni içerikler oluşturması, sistemlerin kullanıcıları tanıyarak onların tercih ve alışkanlıklarına uygun seçenek ve düzenlemeler sunması, hiper-bağlantılarla istenilen verilere ara başlıklar atlanarak ulaşılabilmesi ve de aynı verinin farklı detay derecelerinde yeniden düzenlenebilmesi gibi özellikleri yansıtır.⁵⁰⁷ Manovich bu prensibin interaktif öyküler oluşturulması hedefinin de temelinde yatan unsur olduğunu savunur. Zira anlatı dahil kültürel objeler değişken boyutlardan oluşurlar ve bu boyutlar dijital medya ortamında kullanıcı tarafından değiştirilmeye açıktırlar.⁵⁰⁸ Manovich'in üzerinde durduğu ve en çok önem verdiği son ilke “**kod transferi**”dir (*transcoding*). Kod transferi, belli bir kod ile kaydedilmiş bir verinin bir başka formata çevrilebilmesi anlamına gelir. Ancak dijital kültür ile birlikte, kültürel kavram ve kategoriler de; bilgisayar ontolojisi, epistemolojisi ya da uygulamalarının diline bağlı olarak çevrilebilir hale gelmişlerdir. Buna göre dijital verilere dönüşen medya içerikleri aynı anda bir yandan insan kullanıcılar için anlamlı bir yapısal organizasyonu ifade ederken, diğer bir yandan da bilgisayarın veri organizasyon yapısının bir parçası haline gelmişlerdir. Yani yeni medya içerikleri

⁵⁰³ A.e., s.30.

⁵⁰⁴ A.e., s.32.

⁵⁰⁵ A.e., s.35 – 36.

⁵⁰⁶ A.e., s.36.

⁵⁰⁷ A.e., s 37 – 38.

⁵⁰⁸ A.e., s.44.

hem kültürel hem de teknolojik iki katmandan oluşurlar. Kültürel katman öykü ve olay örgüsü, kompozisyon ve bakış açısı, mimesis ve katharsis, komedi ve trajedi gibi kategorileri içerir. Teknolojik katmanda ise veri işleme ve data paketi, ayıklama ve eşleştirme, işlev ve değişken, bilgisayar dili ve data yapısı gibi kategoriler bulunur. Bu iki katmanın yeni medya objelerinde bilgisayar içinde bir arada bulunmasından ötürü, bilgisayarın mantığının kültürel mantığını etkilemesi beklenebilir. Manovich'e göre yeni medya sadece yüzeyde geleneksel anlamda medyadır. Onu tam olarak anlamak için bilgisayar bilimleri üzerinden düşünmek ve yazılıma odaklanmak gereklidir.⁵⁰⁹

Manovich'in yazılıma odaklanma öngörüsü ışığında Wardrip-Fruin, yeni medya yapıtları üretiminde sadece imajlar, sesler ve metinler gibi unsurlara değil, yeni süreçler oluşturulmasına odaklanılması gerektiğini savunur.⁵¹⁰ Bu bakış açısı bilgi işleme sürecini ifadesel bir mekanizmaya dönüştürecektir. Bir kitap için sözcükler, bir film için görsel-işitsel dizileri tanımlamak ne ise sistem davranışları için kurallar tasarlamakta aynı şeyi ifade etmektedir.⁵¹¹ Sistem davranışları ile yüzeydeki veriler arasındaki ilişki bu yaklaşımın ikinci önemli başlığını oluşturur. Bir kol saatinin dış görünüşünden ve saat olarak işlevinden bağımsız olarak elektronik veya mekanik bir mekanizmaya sahip olabilmesi gibi, dijital bilgi-işleme süreçleri de tarih, ekonomi ve düşünce ekolleri ile doğrudan bağlı olarak belirgin farklar gösterebilirler.⁵¹²

Dijital bir yapıt, aralarındaki sınır hayli bulanık olmakla birlikte, temel olarak veri ve bilgi işleme süreçlerinden oluşur. Veri elemanları genellikle metinler, işitsel unsurlar, sabit ve hareketli görseller gibi önceden yaratılmış medya içeriklerini ifade eder. Bu içerikler listeler ve tablolar halinde veri tablolarında saklanırlar. Bilgi işleme süreçleri ise sistemin çalışan parçalarını ifade eder. Bu parçalar ekranda video oynatmak gibi görece basit yapılandırılmış görevler yerine getirebilecekleri gibi,

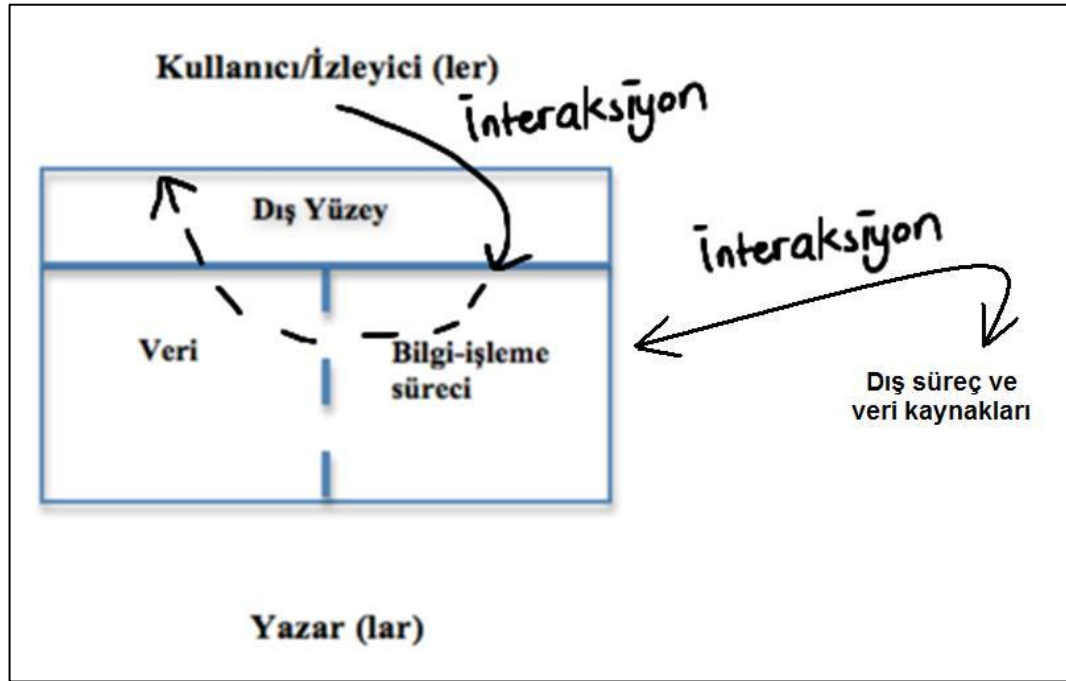
⁵⁰⁹ A.e., s.45 – 48.

⁵¹⁰ Noah Wardrip-Fruin, **Expressive Processing: Digital Fictions, Computer Games, and Software Studies**, Cambridge, The MIT Press, 2009, s.7.

⁵¹¹ A.e., s.3 – 4.

⁵¹² A.e., s.4.

aşağıda detaylı olarak ele alınacak çok daha karmaşık yapılandırmalar içeren görevleri icra ederler.⁵¹³ Bu yapının kullanıcı deneyimine açılması ile birlikte, söz konusu kullanıcının deneyiminin gerçekleşeceği bir “dış yüz” (*surface*) ihtiyacı ortaya çıkar.⁵¹⁴ İnteraktif bir yapıtta interaksyon dış yüzde gerçekleşir ve bu interaksyon sistemin içyapısında, veri ve bilgi-işleme süreçlerinde çeşitli değişikliklere yol açar. Bu değişiklikler genellikle dış yüzde görülebilirler, ancak bu anındalık her zaman için geçerli değildir.⁵¹⁵ Wardrip-Fruin ayrıca dijital yapıtların her zaman dışa kapalı olmadıklarının da altını çizer. Sistemler dış süreçler ve veri kaynaklarıyla da interaksyona girebilirler.⁵¹⁶



Şekil 13: Dijital interaktif medyanın işleyişi.⁵¹⁷

Wardrip-Fruin, dijital interaktif medyanın işleyiş sürecinde, yani veri, bilgi-işleme süreci, dış yüz, interaksyon, yazar ve kullanıcı arasındaki ilişkide belirli tekrarlanan motifler gözlenebileceğini savunur ve bu tür motifleri “**operasyonel mantıklar**” (*operational logics*) olarak adlandırır. Operasyonel mantıklar temel

⁵¹³ A.e., s.8.

⁵¹⁴ A.e., s.10.

⁵¹⁵ A.e., s.11 - 12.

⁵¹⁶ A.e., s.12.

⁵¹⁷ A.e.

işlevsel birimler olarak görülebilirler ve bu birimler farklı şekillerde kullanılabilirler.⁵¹⁸ Örneğin iki sanal nesnenin çarpışması, yani aynı koordinatlarda bulunmaları *Pong* gibi bir tenis oyununda raketle topa vurmaya ifade ederken *Doom* gibi bir oyunda oyuncunun duvarları aşamaması kuralının bir parçası olur. Wardrip-Fruin'e göre operasyonel mantıklar aynı zamanda farklı şeyleri de ifade edebilirler. Bu bağlamda dijital medyaya odaklanan bir araştırmacı bu tür motiflere odaklanmalı ve söz konusu yapıtları sadece veriler üzerinden değil bu tür sistem özellikleri üzerinden değerlendirmelidir.⁵¹⁹

Bilgisayar ne sadece data taşıyıcı bir kanal, bir depolama alanı yada gösterim cihazı ne de sadece karmaşık işlemleri yapma yeteneğine sahip gelişmiş bir hesap makinesi olarak görülmelidir. Bilgisayarların temel özelliği, Brenda Laurel'in de söylediği gibi, eylemleri insanların katılabilecekleri biçimlerde temsil edebilmeleridir.⁵²⁰ Bu bağlamda Janet H. Murray temsili bir ortam olarak (*representational medium*) bilgisayarların dört temel özelliği olduğunu savunur. Bunlar tek başlarına ve bir arada dijital ortamların anlatsal yaratım yetilerini şekillendirirler. Murray bu özellikleri şöyle sıralar: **Prosedürel** (*procedural*)* olma, **katılımcı** (*participatory*) olma, **mekansal** (*spatial*) olma ve **ansiklopedik** (*encyclopedic*) olma. Bunlardan ilk ikisi ortamın **interaktif**** yönüne; son ikisi ise **sarmal***** (*immersive*) yönüne vurgu yapmaktadır.⁵²¹ Mateas ve Stern bu özellikleri

⁵¹⁸ A.e., s.13.

⁵¹⁹ A.e., s.14.

⁵²⁰ Brenda Laurel, **Computer as Theatre**, Boston, Addison – Wesley Longman, Inc., 1993, s.1.

*: İngilizce “*procedural*” terimi dilimize genel olarak iki ayrı biçimde tercüme edilmektedir. Bunlardan ilki genel olarak hukuk ile ilgili metinlerde rastlanan “usule ilişkin”; ikincisi ise bilgisayar bilimleri ile ilgili metinlerde rastlanan “prosedürel”dir. Murray’nin çalışmasının dijital ortamlarla ilgili olması nedeni ile bu çalışmada ikinci tercüme kullanılacaktır.

** : İngilizce “*interactive*” terimi “benzerler arasılık” anlamı veren “*inter-*” ön eki ve “etkin, etkili” anlamındaki “*active*” sözcüğünün birleşimi ile oluşmuştur. Birebir olarak bu sözcüklerden yola çıkıldığında “etkinler arasılık” anlamına ulaşılabilir. Türkçe ve İngilizce sözlüklerde “birbirini karşılıklı olarak etkileme işi” (TDK, 1998), “birbiri üzerine hareket etmek” (New Webster’s, 1994) gibi karşılıkları da bulunmaktadır. Terim dilimize “etkileşimli” olarak tercüme edilmiş olmakla birlikte; “etkileşim” kavramı Buğlalılar ve Yıldırım’ın (2007) da dikkat çektiği üzere kimi tercümelerde “transaction” kavramının karşılığı olarak da kullanılmaktadır. Bilgisayar bilimleri ve dijital medya alanında akademik (Özcan, 2005) ve mesleki kaynaklarda ise terim “interkatif” olarak da geçmektedir. Bu bağlamda çalışmada anlam karmaşası olmaması amacıyla “interaktif” kavramı kullanılacaktır.

***: İngilizce “*immersive*” terimi dijital medya alanında sanal ortam tarafından çevrili olma halini ifade etmektedir. Kavram dilimize “batma”, “dalma”, “üç boyutlu”, “çevreleyen” gibi çeşitli biçimlerde

özetle şöyle açıklarlar: Prosedürel olma bilgisayarların makinesel (*machinic*) özelliklerine vurgu yapar. Bilgisayar, bu özellik sayesinde günlük hayattaki en sıradanından, bilimsel açıdan en karmaşığına dek her türlü süreci kendi içinde oluşturabilir. Katılımcı olma yukarıda da vurgulandığı üzere bilgisayarların interaktif yanı ile ilgilidir. Bilgisayar dinamik olarak dış sinyallere cevap verebilir. Bunu yaparken kendisine işlenen kurallar sayesinde bu sinyallere insanlar tarafından yüklenen anlamları bağlamında; rastgele veya keyfi olmayan bir biçimde cevap verir. Ansiklopedik olma bilgisayarların yüksek veri saklama kapasitelerine ve bu verileri organize etme, indeksleme ve bulma yeteneklerine vurgu yapar. Mekansallık ise dijital bilgisayarların gerçek mekanın sanal gerçeklik içinde temsili, hayali mekanların dijital oyunlar için oluşturulmasını veya veri ağlarının soyut mekanlar olarak işlev görmesini açıklamaktadır.⁵²²

2.2.1. PROSEDÜREL OLMA

Dijital ortamlarda interaktivitenin ilk gerekliliğı sayılabilecek prosedürel olma, dijital sistemlerin belirli kural dizileri ile işlemleri anlamına gelir. Sistem, belirli bir fonksiyonu (ki bu basit bir toplama-çıkartma işlemi olabileceğı gibi bir uçağın uçuş düzeneğinin kontrolü de olabilir) yerine getirmek üzere farklı kuralların tanımladığı bir dizi işlemi yerine getirmektedir. Ian Bogost prosedürel olmanın bilgisayarları diğer ortamlardan temel olarak ayırdığıının altını çizer. Ona göre prosedürellik kavramını bilgisayar bilimleri alanında kullanılan “prosedürel programlama paradigması” sınırlarından daha geniş bir bağlamda kullanılmalıdır. Murray ile paralel olan bu kullanım, kavramı yazış/yaratım sürecinin temel özelliklerinden biri olarak görür.⁵²³ Buna ek olarak Bogost “prosedür” kavramının

çevrilmiştir. Bilgisayar bilimleri alanında ise “sarmal” biçiminde kullanılmaktadır. Murray’nin çalışmasının dijital ortamlarla ilgili olması nedeni ile bu çalışmada sarmal ve sarılma sözcükleri kullanılacaktır. Burada sarmal, aynı isimli geometrik biçimi ifade etmemektedir.

⁵²¹ Janet H. Murray, **Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace**, Cambridge, The MIT Press, 1997, s.71.

⁵²² Michael Mateas, Andrew Stern, “Writing Façade: A Case Study in Procedural Authorship”, **Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media**, Ed. Pat Harrigan, Noah Wardrip-Fruin, Cambridge, The MIT Press, 2007, s.183 - 184.

⁵²³ Ian Bogost, **Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames**, Cambridge, The MIT Press, 2007, s.4.

sosyal, bürokratik ve hukuki alanlarda ve kimi zaman da olumsuz bir algı ile kullanıldığını vurgular ve Murray'nin kullanımı bağlamında kavramın yazılım geliştirme pratiklerinden kaynaklanan bir anlam kazandığını söyler. Bilgisayar yazılımları şeylerin (*things*) nasıl davrandıklarını modelleyen algoritmalar; bir anlamda matematiksel prosedürlerden oluşurlar. Herhangi bir şeyin temsilini yada o şeyin anlatımını (*representation*) prosedürel yazınla gerçekleştirmek demek; o şeyin temsilini yazmak veya onu anlatmak değil; söz konusu temsili oluşturacak kuralları içeren kodu yazmaktır. Prosedürel sistemler kural-tabanlı modeller aracılığı ile farklı davranışlar oluştururlar. Böylelikle bu sistemler aynı genel prensiplere (*guidelines*) uyarak farklı sonuçlara ulaşabilirler. Anlam algoritmaların interaksyonu ile oluşur.⁵²⁴

Murray, gerçek dünyanın bir yorumu ve açıklanışı olarak algılanabilecek kuralların uygulanması ile dijital ortamların anlatı amaçlı olarak düzenlenmelerinin mümkün olacağını savunur.⁵²⁵ Benzer biçimde Bogost da bilgisayar tarafından gerçekleştirilen prosedürlerin fiziki dünyadaki prosedürleri yorumlamamızın yolunu açtığını söyler ve Stevan Harnad'ın bilgisayarların işleyişini “**yorumlanabilir sembol manipülasyonu**” (*interpretable symbol manipulation*) olarak tanımladığını hatırlatır.⁵²⁶ Harnad dijital bilgisayarların işleyişini bir çeşit kasetçalara benzetir. Bu cihaz bandı ileri veya geri sarabilir, durdurabilir, okuyabilir veya üzerindeki veriyi silip yeni bir veri yazabilir. Buna göre bant üzerinde çeşitli semboller vardır ve cihazın yukarıda sayılan işlemlerden hangisini yerine getireceği o an ne durumda olduğuna, diğer olası durumlara ve o anki durumundan önce hangi sembolü okumuş olduğuna bağlıdır: 1 ise oku, 0 ise yeniden yaz, ileri sar, dur oku vs. gibi. Özetle sistem semboller üzerinden işler ve ancak bu sembolleri manipüle edebilir. Sistemin bir bütün olarak yorumlanışı ise kendi içinde var olan bir özellik değildir ve ancak dışarıdan başka yorumcularca yansıtılır.⁵²⁷ Farklı yorumlara açık sistemler oluşturmak ise programcılarının ve tasarımcıların elindedir. Sosyal, bürokratik ve

⁵²⁴ A.e.

⁵²⁵ Murray, a.g.e., s.73.

⁵²⁶ Bogost, a.g.e., s.5.

⁵²⁷ Stevan Harnad, “**Computation Is Just Interpretable Symbol Manipulation: Cognition Isn't**”, (Çevrimiçi) <http://cogprints.org/1592/0/harnad94.computation.cognition.html>, 12 Mayıs 2009

hukuki yapılar dijital prosedürlerle inşa edilerek yorumlanabilirler. Böylece, Bogost’a göre, prosedürler birer ifade aracına dönüşürler.⁵²⁸

Prosedürel ifade biçimi edebiyat, film veya genel olarak sanat alanında karşılaştığımızdan farklı bir yapıya sahiptir. İfade aracı olarak dil veya hareketli görüntünün yerini prosedürün kendi alır ve bu prosedür tasvir edilmek veya gösterilmek yerine canlandırılır veya oynanır. Yani gerçek hayattaki prosedürler başka prosedürler ile açıklanırlar.⁵²⁹ Bogost, tıpkı edebiyat ve filmde olduğu gibi, prosedürel yapıtlarda da belirli ifade biçimleri (*figures*) olduğunu savunur.⁵³⁰ Bogost bu biçimleri açıklarken aşağıda dijital oyunlarda anlatı bağlamında ele alınacak “**birim işlemleri**” (*unit operations*)* kavramını kullanır. Kavram, uzun süren (*protracted*), bağımlı (*dependent*), ardışık (*sequential*) ve statik (*static*) “**sistem işlemleri**” (*system operations*) karşısında öz (*succinct*), ayrık (*discrete*), göndermesel (*referential*) ve dinamik (*dynamic*) bir yapıyı temsil eder. Kimi zaman otonom olan inşa blokları olarak birimler sistemleri oluşturabilirler veya sistemler daha büyük sistemlerin birimleri olabilirler. Birimlerin oluşturduğu bu yeni sistemler tek ve kesin sonuçlar vermek yerine spontane ve kompleks çok sayıda sonuca varabilirler. Denilebilir ki, birim işlemleri bağlam karşısında işlevleri; uzun süreli olan karşısında anlık olanı öne çıkarır. Bogost kavramı açıklamak için tek bir kuralın ya da merkezi sistemin tüm bir organizmayı kontrolü fikrine karşı, birimler arasındaki karşılıklı ilişkilerin sonucu işleyen bir organizma fikrini örnek verir.⁵³¹ Bu bağlamda söz konusu ifade biçimleri, prosedürel sistemler oluşturan birim işlevleri oluşturmak için kullanılan genel stratejilerdir; tıpkı yazın alanında karşılaşılan metafor ve metonimi gibi.⁵³² Bogost’un aktardığına göre Noah Wardrip-Fruin farklı prosedürel temsillerde benzer roller üstlenen standartlaşmış birim işlemlerini tanımlamak için “işlemsel mantıklar” (*operational logics*) kavramını kullanır ve bunların en yaygınlarının

⁵²⁸ Bogost, **a.g.e.**, s.5.

⁵²⁹ **A.e.**, s.9.

⁵³⁰ **A.e.**, s.12 - 13.

*: Bogost, kavramın aralarında yazılım teknolojileri, fizik, sibernetik ve yazın kuramında bulunduğu bir dizi alandan beslenerek oluştuğunu söyler. Öte yandan kavram kimya mühendisliği alanında uzun süreçlerin küçük birimlerini adlandırmak için de kullanılmaktadır.

⁵³¹ Ian Bogost, **Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism**, Cambridge, The MIT Press, 2008, s.3 - 5.

⁵³² Bogost, **Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames**, s.12 - 13.

“**metinsel mantık**” (*textual logic*) ve “**grafiksel mantık**” (*graphical logic*) olduğunu söyler.⁵³³

Grafiksel mantık özellikle video oyunlarında gözlemlenebilir. İlerleme, yer çekimi ve çarpışma tespiti gibi harekete yönelik veya değişen aydınlatma gibi mekana yönelik prosedürel biçimler bu gruba girer. Metinsel mantık ise kullanıcıların metinsel girdilerine cevap verebilen ve özellikle interaktif kurgu türünde kullanılan doğal dil işleme (*natural language processing – NLP*); ve elektronik şiir örneklerinde rastlanabilecek girdiler doğrultusunda bir sonraki çıktıyı hesaplayan metin oluşturma (*text generation*) sistemlerinde görülebilir. Bunlara ek olarak kullanıcı davranışlarını şekillendiren “arayüz mantıkları” (*interface logics*) ve “girdi/çıkı mantıkları” (*input/output logics*) gibi prosedürel gruplar da bulunmaktadır.⁵³⁴

Bogost, prosedürel biçimlerin edebi biçimlere paralel olarak farklı içeriklere hizmet edebileceğini savunur. Örneğin nasıl din veya aşk temalı soneler yazılabiliyorsa, Newton fiziği kuralları ile işleyen bir oyun motoru ile savaş veya eğitim yazılımları oluşturulabilir. Bir dizi prosedürel biçimin bir arda kullanımı ise prosedürel türleri oluşturacaktır.⁵³⁵ Bu türlere örnek olarak edebiyat ve sinemada biçim ve içerik ilişkileri sonucu doğan bilimkurgu, kara film veya romantik komedi gibi türler karşısında, prosedür ve içerik ilişkisinin sonucu olarak özellikle video oyunları alanında oluşan sıra tabanlı strateji, grafik macera vs. gibi türler görülebilir.

Murray’e göre prosedürel ortamları ilgi çekici kılan şey kurallara bağlı olarak işlemleri değil; bu işleyişin kullanıcıların girdileri ile şekillenmesidir. Bilgisayarlar, prosedürel ve katılımcı bir ortam oluştururlar. Bu iki özelliğin birlikteliği bilgisayarların ve diğer dijital ortamların interaktif ortamlar olarak adlandırılmasının temel sebebidir.⁵³⁶ Bu noktada Bogost, prosedürel yapının katılımla ilişkisinin farklılıklar gösterebileceğine dikkat çeker. Örneğin bir matematiksel hesap

⁵³³ A.e.

⁵³⁴ A.e., s.14.

⁵³⁵ A.e.

⁵³⁶ Murray, a.g.e., s.74.

yazılımının kullanıcıları sadece değişkenleri girerek birbirini takip eden çok sayıda işlemin sonucuna ulaşabilirler. Bu durumda prosedür, kullanıcının katılımına büyük oranda kapalı işlemektedir. Matematiksel bir yazılımda en azından matematikçi olmayan kullanıcılar için kabul edilebilir olan bu durum, video oyunları gibi yazılımlarda interaksyon sürecinde sorunlar yaratabilir. Sistemin nasıl işlediğini ve katılımının ne tür sonuçlar doğurduğunu anlayamayan kullanıcılar interaksyon sürecinin bir parçası olamayacaklardır.⁵³⁷ Bu bağlamda dijital medya alanında interaksyon tasarımının başlıca odak noktalarından biri anlaşılabilir sistemler geliştirmektir.

2.2.2. İNTERAKTİVİTE

İnteraktivite kavramı dijital medya alanında çok yaygın biçimde kullanılan ve aynı oranda da çok tartışılan bir kavramdır. Aşağıda da görüleceği üzere bazı uzmanlar kavramı tanımlamak için ayrıntılı modeller kullanırken (Rafaeli), bazıları cinsel birleşme gibi metaforlardan yararlanırlar (Meadows). İnteraktivitenin sadece bilgisayar bilimleri ve dijital medya alanında kullanılan bir kavram olmaması; aralarında iletişimin de bulunduğu çok sayıda bilimsel alanda ve hatta günlük dilde yaygın kullanılması durumu daha da karmaşık hale getirmektedir. Bu bağlamda dijital medya alanında interaktivite ile ilgili yaklaşımlara girmeden önce kısaca iletişim araştırmalarının interaktiviteyi nasıl gördüğüne eğilmekte yarar var:

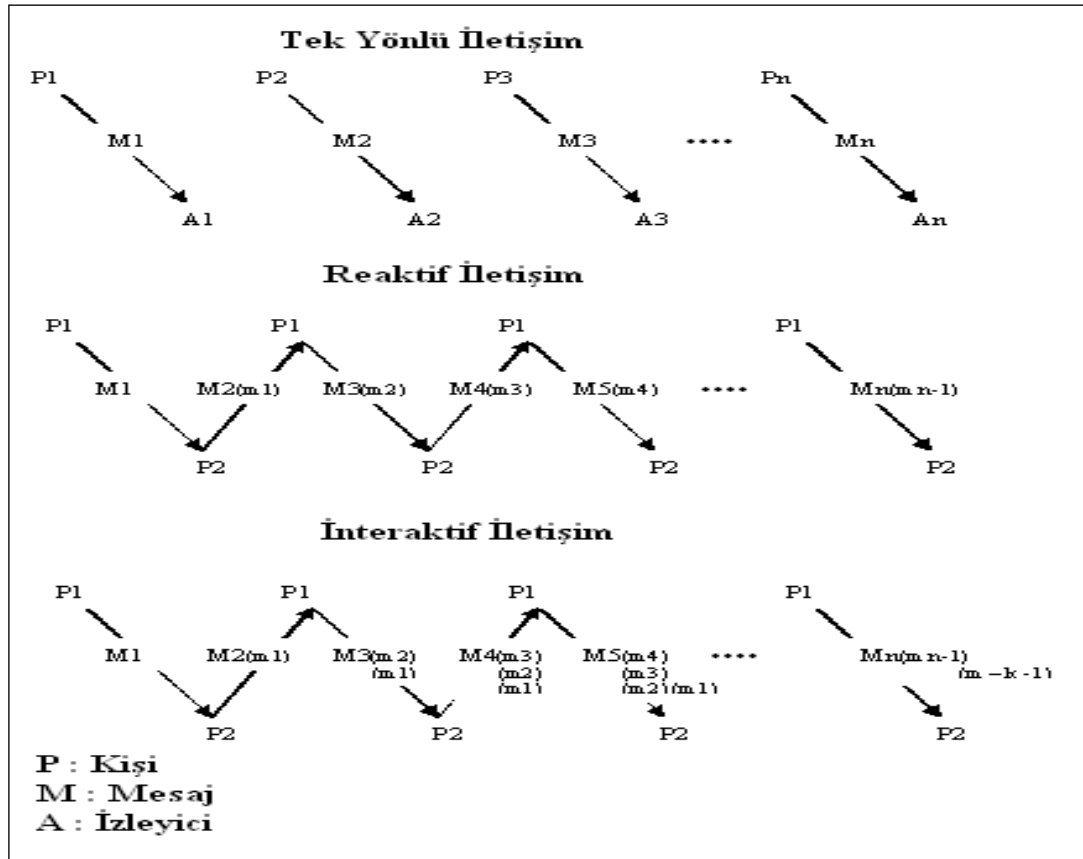
Gerbner (1967) iletişimi gönderiler aracılığıyla kurulan sosyal interaksyon olarak tanımlar.⁵³⁸ McQuail ve Windahl interaktivitenin iletişim modellerinin en temellerinde; gönderen, gönderi, kanal, alıcı, gönderen ile alıcı arasındaki ilişki ve etki sürecinin bir parçası olduğunu söylerler.⁵³⁹ Robert F. Bales ise “**etkileşim süreci analizi**” (*interaction process analysis*) ile kişiler arası interaktiviteye sistematik olarak yaklaşmayı amaçlamış ve bireylerin iletişim eylemine katılım oranlarını

⁵³⁷ Bogost, **a.g.e.**, s.40 – 44.

⁵³⁸ McQuail, Windahl, **a.g.e.**, s.15.

⁵³⁹ **A.e.**

belirlemeye çalışmıştır.⁵⁴⁰ Erving Goffman'ın “**interaksiyon ritüeli**” kavramı interaktivitenin sosyal düzenin devamındaki rolü üzerinde kuruludur.⁵⁴¹ Edward T. Hall'sa “*proxemics*” kavramı ile bireylerin fiziksel alanları ile kişiler arası iletişimlerdeki interaksiyonun derinlik derecesinin ilişkisini ortaya koymaya çalışmıştır.⁵⁴²



Şekil 14: Yanıtverebilirlik modeli.⁵⁴³

Dijital Medya çalışmalarına iletişim bilimsel bir perspektif ile bakan Sheizaf Rafaeli'nin “**yanıtverebilirlik modeli**” (*responsiveness model*) iletişim süreçlerini

⁵⁴⁰ Robert F. Bales, **Interaction process analysis : a method for the study of small groups**, Chicago, University of Chicago Press, 1976, b.a.

⁵⁴¹ Randall Collins, **Interaction Ritual Chains**, Princeton, Princeton University Press, 2004, b.a.

⁵⁴² Çiğdem Kağıtçıbaşı, **Yeni İnsan ve İnsanlar**, İstanbul, Evrim Yayınevi, 2004, s.142.

⁵⁴³ Sheizaf Rafaeli, “Interactivity: From New Media to Communication”, **Sage Annual Review of Communication Research: Advancing Communication Science: Merging Mass and Interpersonal Processes**, Ed. R. P. Hawkins, J. M. Wiemann, S. Pingree, Beverly Hills: Sage Publications, 1988, s.119.

üç ana gruba ayırır: Tek-yönlü interaktif olmayan iletişim, reaktif veya yarı-interaktif iletişim ve interaktif iletişim.⁵⁴⁴ Rafaeli şöyle der:

“İki-yönlü iletişim mesajların iki yönlü olarak iletilmeleri ile var olur. Reaktif ortam ise buna ek olarak sonraki mesajların önceki mesajlarla ilgili veya tutarlı olmalarını gerektirir. Tam interaktivitenin (Yanıtverebilirlik) reaksiyondan ayrıldığı noktalar ise; içeriğe, özelliklere ve forma referansları kapsamı ile yada sadece önceki referansların varlığıdır.”⁵⁴⁵

Yukarıda verilen modelde tek-yönlü interaktif olmayan iletişim P1’den A1’e M1 mesajının iletimini temsil eder. Herhangi bir geri dönüş yoktur. Reaktif iletişim P2’nin P1’den aldığı M1 mesajı ile ilgili, onu refere eden M2 mesajını iletmesidir. Her mesaj sadece bir önceki mesajı referans alır. İnteraktif iletişimde ise her mesaj bütün iletişim süreci ile ilişkilidir ve bu ilişki giderek gelişmektedir. Denilebilir ki taraflar iletişim sürecini hafızalarının yardımı ile sürdürürler. Model ışığında interaktivite ile ilgili şu tanıma ulaşılabilir: İnteraktivite; hafıza temelli, karşılıklı, derecelendirilebilir ve devamlılık gösteren bir etki-tepki sürecidir.

Rafaeli modeli interaktivitenin anlaşılması için önemli bir temel oluşturmaktadır. Modelin sürecin anlaşılmasına en önemli katkısı karşılıklı mesajların önceki mesajlarla olan ilişkisini ortaya koymasıdır. Bu bağlamda geçmiş mesaj ve işlemlere yönelik hafıza interaktif yapılar için temel gerekliliklerdendir. Modelin açıklamakta zayıf kaldığı nokta ise Murray ve Bogost’un altını çizdiği prosedürel yapıdır. Prosedürel yapı hafızaya kaydedilen verilerin nasıl değerlendirileceğini ve bir sonraki mesajın ne olacağını belirler.

Dijital medya kuramcılarının interaktiviteye bakışı, iletişim bilim kuramcılarınınkinden temel bir noktada ayrılır. İletişim çalışmalarında çok büyük oranda interaksiyona girenler bireylerdir*. Dijital medya alanında ise interaksiyona

⁵⁴⁴ A.e., s.110-134.

⁵⁴⁵ A.e., s.119.

*: Bu durum yığınsal iletişim sürecinin doğal bir sonucu olarak görülebilir. Örneğin İlal (1997) yığınsal iletişim sürecinin ekonomik ve teknolojik olarak tek yönlü olduğunu, bu durumda interaksiyonun da ancak yığınsal iletişim süreçlerini kullanan kurumsal yapılar arasında olabileceğini savunur. Fiske (2003) “geribesleme”nin izleyiciye iletişime katılma duygusu vermenin ötesinde doğrusal yapıyı çok etkilemediğini söyler. Graeme Burton (2000) ise “birey olarak izleyicilerin”

giren taraflardan biri bilgisayardır.* Bu temel farklılık dijital medya alanında interaktivitenin tanımını bilgisayarın teknik özellikleri doğrultusunda şekillendirir.

“Girdi verilerini çıktı verilerine dönüştüren yüksek-hızlı elektriksel hesap makineleri”; yani bilgisayarlar, ve insan etkileşimi fikrini ilk olarak ortaya atan isimlerden biri olan matematikçi, elektrik mühendisi ve iletişim uzmanı Norbert Wiener; bu interaksyon sırasında makinenin nasıl işlemesi gerektiğini 1954 tarihinde şöyle açıklamıştır:

“İçinde, dış dünyada çıktı adını verdiğimiz etkileri elde etmek için; girdi adını verdiğimiz verilerin ortaya çıktığı karmaşık bir hareket, çok yüksek sayıda kombinasyonlar içerebilir. Bu kombinasyonlar, o anda girilen veriler ve hafıza adını verdiğimiz daha önceden yüklenmiş verilerin kayıtları arasındadır.”⁵⁴⁶

Wiener’in tanımında daha sonra Murray’nin yapmış olduğu interaksyon tanımının kökenlerini bulmak mümkündür. Kombinasyonlar prosedürel yapıya, kullanıcıların girdileri ise katılıma işaret eder. İnsan bilgisayar interaksyonunun geliştirilmesinde öncü rol oynayan *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) profesörlerinden JCR Licklider 1960 yılında yazdığı *Man-Computer Symbiosis* isimli makalede bu ilişkinin gerekliliklerini bir derece daha ileri götürür. Licklider’e göre bilgisayarlar insanların kullandıkları birer yardımcı cihaz olarak kalmayacak; insan ve geliştirilecek olan bilgisayar yapay zekası arasında bitkiler ve böcekler arasındaki üreme - beslenme birlikteliğine benzer bir ilişki gelişecektir. Bilgisayar kullanıcının girdileri doğrultusunda prosedürel işlemlerin sonuçlarını farklı formlarda (metin, grafik, matematiksel işlem vs.) verecek, kullanıcının kararları doğrultusunda işlemler

(transmedya yaklaşımına paralel olarak) markalı ürünler aracılığı ile, “grup olarak izleyicilerin” ise yayınlara ilgili oy kullanma, toplu posta gönderme gibi eylemlerle bir derece de olsa aktifleştikleri görüşündedir. Burton’un görüşü izleyicilerin oy kullanmaları üzerine kurulu televizyon programlarının değerlendirilmesi açısından önemlidir. Rafaeli (1988) geleneksel tek yönlü kitle iletişim araçlarının bu şekilde reaktif veya interaktif biçimde kullanılması çalışmalarını “ortho-sosyal interaktivite” olarak adlandırır.

* : Akman (1977) sibernetik alanındaki çalışmalarında insan makine etkileşiminin kökenlerini antik Çin ve Yunan’a dek götürür. Tarihin çeşitli dönemlerinde yaşanan analog bilgisayarlar, mekanik veri depolama yöntemleri ve robotik alanlarındaki gelişmeler; insan makine interaksyonunun gelişimi açısından büyük önem taşımakla beraber bu çalışmanın kapsamı dışında bırakılmıştır.

⁵⁴⁶ Norbert Wiener, “Cybernetics in History”, **Multimedia: From Wagner to Virtual Reality**, Ed. Randall Packer, Ken Jordan, New York, W.W.Norton&Company, 2001, s.52.

gerçekleştirecek, olası sonraki işlemleri önerecek ve sonuçları değerlendirecektir.⁵⁴⁷ Licklider'in insan düzeyinde yapay zeka konusundaki öngörülerini gerçekleştirmemiştir. Fakat parametreler ışığında prosedürel işlemler gerçekleştiren farklı amaçlı ve dereceli yapay zeka sahibi bilgisayar programları kullanıcılara yeni olasılıklar sunmakta ve interaktif deneyimi reaktif bir etki-tepki sürecinden öteye taşımaktadır.

Öte yandan Murray ve çağdaşları insan-bilgisayar interaksyonunun sosyal ve sanatsal hayatta etkin olabilmesi için bilgisayarların hem yaygın, hem kolay kullanılabilir hem de etkili hale gelmeleri gerektiğini görmüşlerdir. *Understanding Interactivity* adlı çalışmasında oyun tasarımcısı ve kuramcı Chris Crawford bilgisayar teknolojilerinde yaşanan gelişimin 1980'lerde toplumsal hayatta yaşanan bir "bilgisayar devrimini" tetiklediğini söyler. Bilgisayar devriminin en önemli sonuçlarından biri kullanıcıya verdiği "**anındalık**" duygusudur. Bilgisayarların kullanıcıların yaptıkları değişikliklerin sonuçlarını anında görmelerine olanak sağlaması; bilgisayar ve kullanıcı arasındaki interaktivitenin yolunu açmıştır.⁵⁴⁸ Yeni medya çalışmaları alanında temel eserlerden biri olarak kabul edilen *The Language of New Media* isimli çalışmasında Lev Manovich ise interaktiviteyi yine anındalık perspektifinden tanımlar: Bilgisayar ekranında görülen enformasyonun kullanıcı tarafından gerçek zamanlı manipülasyonu.⁵⁴⁹ Bolter ve Grusin'e göre ise anındalık ortamın – makinenin - kaybolması ve kişinin sunulanla – içerikle - baş başa kalması sonucunu doğurmuştur.⁵⁵⁰ Bu durumun interaktif medya çalışmalarını tetiklediğini söylemek yanlış olmayacaktır.

Modern bilgisayarların temel özelliklerinden olan anındalık duygusunun, interaktivite için temel gerekliliklerden biri olmakla birlikte, kavramın içini boşaltan bir etki yaratmış olduğunu da söylemek yanlış olmaz. George P. Landow veri işleme (*computing*) ile ilgili tüm ürünlerin (bu ürünlere örnek olarak bilgisayarların yanında elektronik sözlükleri, oyun konsollarını, elektronik çocuk oyuncaklarını, hesap

⁵⁴⁷ JRC Licklider, "Man-Computer Symbiosis", **Cyber Reader: Critical writings for the digital era**, Ed. Neil Spiller, New York, Phaidon Press, 2002, s.54 – 59.

⁵⁴⁸ Chris Crawford, **Understanding Interactivity**, San Francisco, No Starch Press, 2002, s.15.

⁵⁴⁹ Manovich, **a.g.e.**, s.55.

⁵⁵⁰ Bolter, Grusin, **a.g.e.**, s.09.

makinelerini verebiliriz) “interaktif” olma etiketi ile pazarlanmasının kavramın içini boşalttığını savunur. Bu etiket, bilgisayarın veri işleme sürecine; süreç devam ederken müdahil olabilme yetisini, ışık açma kapama gibi herhangi bir harekete tepki alabilme düzeyine indirmiştir.⁵⁵¹ Diyebiliriz ki yanlış pazarlama stratejileri reaktif ve hatta tek yönlü sistemlerin interaktif olarak değerlendirilmesine sebep olmuştur. Benzer bir biçimde Manovich, interaktivitenin işlevsel olamayacak kadar geniş bir kavrama dönüştüğünün altını çizer.⁵⁵² Her iki uzman da çalışmalarında kavramı olabildiğince az kullanmaya özen gösterdiklerini vurgularlar. Öte yandan Crawford, bu görüşlere katılmakla birlikte, özellikle (bu çalışmanın da konusu olan) interaktif anlatı araştırmaları açısından kavramın ne ifade ettiğinin netleştirilmesi gerektiğinden yanadır.⁵⁵³

Mark Stephen Meadows, *Pause and Effect: The Art of Interactive Narrative* isimli kitabında Crawford’un daha sonra netleştirilmesi gerektiğini savunacağı interaktivite tanımlarından birini yapar:

“İnteraksiyon farklı şekillerde tanımlanabilir. Çok sayıda slogan kullanabiliriz: “bağlayıcı” [*engaging*], “sarmal” [*immersive*], “katılımcı” [*participatory*], “yanıt veren” [*responsive*] ve “reaktif” [*reactive*].”⁵⁵⁴

Devam etmeden önce Meadows’un sloganlarının yukarıda açıklanan Murray ve Rafaeli’nin tanımları ile çeliştiğini not etmekte fayda var. Murray sarmal olmayı interaktivitenin yanında dijital ortamların farklı bir özelliği olarak görmekteydi. Rafaeli ise reaktif olmayı interaktiviteden daha basit bir etki tepki süreci olarak tanımlamıştı. * Meadows ile devam edelim:

“İnteraksiyon katılımın devamlı artmasıdır. İki yönlü bir iletişim kanalıdır. Bir cevaba yönelik bir başka cevaptır. Tam çift yönlülüktür. İnteraktivite iyi bir ilişkidir. İyi bir

⁵⁵¹ George P. Landow, **Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization**, Baltimore, The John Hopkins University Press, 2006, s.41–42.

⁵⁵² Manovich, **a.g.e.**, s.55.

⁵⁵³ Chris Crawford, **Chris Crawford on Interactive Storytelling**, Berkeley, New Riders, 2005, s25.

⁵⁵⁴ Meadows, **a.g.e.**, s.37.

* Bu çalışmanın konusu olmamakla birlikte, Jenkins’in (2005) başını çektiği Yeni Medya Okuryazarlığı okulunun dijital medya ortamlarının oluşturduğu katılımcı yapıları ortamın interaktif olma özelliğinden farklı bir biçimde yorumladığını hatırlatmakta yarar var. Bu okula göre katılımcılık sosyal bir süreci ifade ederken, interaktivite teknolojik bir süreci ifade eder.

cinsel birleşmedir. Kötü bir söyleşidir. Belirsiz bir davranış, anlamsız bir sonuçtur. Pek çok şeydir, hiçbirini tek başına yapılamaz. İnteraksiyon iletişimi zorunlu kılan bir süreçtir. Bir süreci zorunlu kılan bir iletişim de olabilir. Seçenekler sunar, sürat değişimini gerektirir, siz onu değiştirirken sizi de değiştirir.”⁵⁵⁵

Meadows’un tanımı kimi noktalarda yukarıda ele alınan Rafaeli modeli ile - hafıza temelli, karşılıklı, derecelendirilebilir ve devamlılık gösteren bir etki-tepki süreci - paralellikler taşımaktadır. Ancak en az aynı oranda da belirsizdir. Crawford, söz konusu tanımın kimi noktalarda dijital ortamın sınırlarını aştığını, kimi noktalarda kullanılan terimlerin interaktivite sürecini anlatmakta zayıf kaldığını, kimi noktalarda ise hiçbir anlam ifade etmediğini savunur.⁵⁵⁶ Ona göre bu tanım interaktif anlatı* alanına ciddiyle eğilmeyen bir yaklaşımın göstergesidir⁵⁵⁷ ve buna kendi alternatif interaktivite tanımını ile cevap verir: “İki veya daha fazla etkin ajan arasındaki, her iki ajanın dönüşümlü olarak dinlediği, düşündüğü ve konuştuğu döngüsel bir süreç.”⁵⁵⁸ Tanım temel kişilerarası iletişim modellerinden izler taşımaktadır ve hem Crawford hem de onu değerlendiren Michael Nitsche⁵⁵⁹ dinlemenin girdiye, düşünmenin bilgi işleme, konuşmanın da çıktıya işaret ettiğinin altını çizerek.

Bu noktada bilgisayarların girdi – çıktı sistemlerinin teknik yönünden kısaca bahsetmekte yarar var. Patenti 1887 yılında alınan ve 1970’li yıllara kadar kullanılan, “delikli kart” olarak da bilinen “Hollerith kartları” bilgisayarlara veri girmek için kullanılan ilk sistemlerdendir. 1950’li yıllarda kullanılmaya başlanan elektronik QWERTY klavyeleri ve 1970 yılında Douglas Engelbart’ın patentini aldığı iki boyutlu görsel ortamlarda X - Y eksenlerinde hareket olanağı sağlayan “*X-Y Position Indicator For A Display System*” ya da bilinen adıyla “fare” (*mouse*) bugün yaygın olarak kullanılan temel bilgisayar donanımlarıdır.⁵⁶⁰ Bunlara ek olarak tarayıcılar, dokunmatik ekranlar; ses, görüntü ve hareket algılayan donanımlar da gittikçe artan

⁵⁵⁵ Meadows, **A.e.**

⁵⁵⁶ Crawford, **a.g.e.**, s.26-28.

* Crawford İngilizce “*narration*” ya da “*narrative*” yerine “*storytelling*” terimini kullanır. Bu konudaki yaklaşımı daha sonraki bölümlerde açıklanacaktır.

⁵⁵⁷ Crawford, **A.e.**

⁵⁵⁸ **A.e.**, s.29.

⁵⁵⁹ Michael Nitsche, **Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds**, Cambridge, The MIT Press, 2008. s.31.

⁵⁶⁰ Barbier, Lavenir, **a.g.e.**, s.345 – 347.

bir oranda çok sayıda dijital cihazda kullanılmaktadır. Bu girdi cihazlarının yanı sıra, ileride incelenecek olan, arayüz (*interface*) ve verilerin düzenlenişi de kullanıcı girişini etkileyen etmenlerdir. Veri işleme süreci ile ilgili olarak yukarıda açıklanan prosedürel olma özelliği hatırlanmalıdır. Çıktılar ise yazıcılar aracılığı ile basılı, hoparlör ve ekranlar aracılığı ile de görsel-işitsel olarak alınabilir. Ayrıca askeri ve sanayi alanında uzmanlaşmış bilgisayarlarda girdi ve çıktının eşzamanlı olarak işlediği başa takılan görüntü aygıtları, üç boyutlu fareler ve diğer donanımlar da kullanılmakta oyun konsolları ve dokunuşa duyarlı ekranlar bu cihazları takip etmektedir. Manovich yukarıda sayılan donanımların, ileriki bölümlerde açıklanacak olan arayüz ve verilerin düzenlenişi ile prosedürel yapı altında birleşmelerinin; kullanıcıların bilgisayarla interaksyonunu düzenleyen insan-bilgisayar arayüzü (*human-computer interface* veya *HCI*) kavramı ile açıklar.⁵⁶¹ Başarılı bir insan - bilgisayar interaksyonu donanım ve yazılımın birlikte kullanımına bağlıdır.

Teknik yapıdan çok sürecin bir bütün olarak kendisi ile ilgilenen Crawford, interaktivitenin derecelendirilebilir yapısına işaret ederek, başarısının (özellikle verilerin düzenlenişi ve prosedürel yapı bağlamında) üç faktöre bağlı olduğunu savunur. Bunlar “hız” (*speed*), “derinlik” (*depth*) ve “seçim”dir (*choise*). Hız, yukarıda açıklanan anıdalık duygusuna işaret eder. Herhangi bir veriyi giren kullanıcı, bilgisayarın bu veriye karşılık olarak verdiği çıktıyı anında görmek isteyecektir. Kimi zaman yarım saniyelik bir gecikme dahi interaksyonu kesintiye uğratabilir. Derinlik kavramı doğrudan prosedürel yapı ile ilgilidir ve interaksyonun kullanıcının sosyal algı ve mantığı ile uyumlu olması anlamına gelir. Seçim, Crawford’a göre bu üç özellik arasında en önemlisidir. Şöyle der Crawford: “İnteraktivite kullanıcının sahip olduğu seçeneklere bağlıdır.”⁵⁶² Seçeneklerin başarısı ise iki faktörle ölçülür: Öncelikle seçenekler “işlevsel açıdan anlamlı” olmalı, yani kullanıcının arzu, ihtiyaç ve ilgilerini tatmin etmelidir. Kullanım alanı olmayan seçeneklerin var olması interaksyon sürecine herhangi bir katkıda bulunmaz. İkinci faktör ise seçeneklerin kullanıcının talep etme ihtimali bulunan olasılıklarla oranıdır. Bu noktada Crawford olasılıkları karşılamayan az sayıda

⁵⁶¹ Manovich, **a.g.e.**, s.69.

⁵⁶² Crawford, **a.g.e.**, s.41.

seçeneğin yanında, özellikle interaktif anlatılarda dramatik olasılıklar açısından işlevsiz olan çok sayıda ek seçeneğin de interaktiviteyi olumsuz etkileyeceğini savunur. Bu iki faktör ışığında interaktif sistemler kullanıcılarına doğru seçenekleri yeterli miktarda verdikleri oranda başarılıdırlar.⁵⁶³ Crawford'un yaklaşımının iletişimsel interaksiyon fikrinden yola çıktığını ve daha sonra dijital sistemin bu tür bir interaksiyonu nasıl yaratabileceğine cevap vermeye çalıştığını söyleyebiliriz. Önerdiği üç faktör içinden özellikle derinlik ve seçim; prosedürel yapı içinde verilerin düzenlenişi de diyebiliriz; Rafaeli'nin altını çizdiği hafıza ile birlikte interaktif sistemlerin işleyişini tanımlayan noktalar olarak öne çıkmaktadırlar ve çalışmanın ileriki bölümlerinde interaktif anlatı bağlamında tekrar inceleneceklerdir.

2.2.3. HİPER-BAĞLANTILAR

Murray, kitap yada film gibi doğrusal ortamların metinsel ve görsel olarak mekanları temsil edebileceklerini, ancak sadece dijital ortamların içinde hareket edilen mekansal temsiller oluşturabileceklerini savunur.⁵⁶⁴ Manovich'e göre ise hiyerarşik dosyalama sistemleri ile hiyerarşik olmayan hipermetinsel organizasyonlar birbirlerinden çok farklı anlamlar ve algılar üretirler.⁵⁶⁵ "Rastgele erişim" (*random access*) bilgisayarların içeriği zamansal olarak değil mekansal olarak düzenlemesi sonucunu doğurduğunu savunur. Postmodern kuramcılarca farklı alanlarda öngörölmüş olan, mekansallığın zamansallığın yerini alması olgusu; kitap sayfaları gibi birbirini takip eden verilerin yerini sanal ortam içinde dolaşarak ulaşılan verilerin alması ile dijital ortamlarda kelime anlamı ile gerçekleşmiş olur.⁵⁶⁶

Mekansal temsilin metinsel bir ortamda hiper-bağlantılarla oluşturulması düşüncesinin temelleri Vannevar Bush'un 1945 tarihli *As We May Think* isimli makalesinde atılmıştır. Bush makalesinde öncelikle görsel, işitsel ve yazılı verilerin oluşturulması ve saklanması için yeni yöntemler önerir (ceviz büyüklüğündeki kameralar ve konuşmayı anında yazıya çeviren makineler gibi) ve bu verilerin ne

⁵⁶³ Crawford, **a.g.e.**, s.36 - 42.

⁵⁶⁴ Murray, **a.g.e.**, s.79.

⁵⁶⁵ Manovich, **a.g.e.**, s.64 – 66.

⁵⁶⁶ **A.e.**, s.78.

şekilde işleneceği sorusunu sorar. Verdiği cevap “**Memex**”⁵⁶⁷ adını verdiği kuramsal bir makinedir. Memex’i hipermetin kavramının gelişimi açısından önemli kılan kuramsal yaklaşımın temelinde verilerin alfabetik veya sayı numarasına göre düzenlenmesine dayalı indeks kullanımına karşı olması yatar. İndekslenmiş bir veriye ulaşmak için kullanıcının üst sınıflardan alt sınıflara belli bir hiyerarşi içinde ilerlemesi ve daha sonra yeni verilere ulaşmak için ters yönde ilerleyerek başlangıç noktasına dönmesi gerekir. Bush, insan aklının çağrışımlar yoluyla işlediğini savunarak verilerin indeks şeklinde kullanımına bir alternatif önerir. Nasıl düşünme sürecinde zihinde çağrışımlara dayalı bağlardan meydana gelen bir ağ oluşuyorsa, Memex de kullanıcıların veriler arasında bağlantılar kurmalarına olanak sağlamalıdır. Bir kullanıcı üzerinde çalıştığı herhangi bir verinin bir başka veri ile ilişkili olduğunu düşündüğünde her iki veri arasında bir bağlantı kurabilmelidir. Böylelikle söz konusu ilk veriyi ileride bir kez daha incelediğinde bağlı ikinci veriye indeks sistemi içinde hiyerarşik olarak ilerlemeden doğrudan ulaşabilir. Bu yöntemle çağrışımlara dayalı olarak birbirleri ile ilişkilendirilmiş yazılı, görsel ve işitsel çok sayıda veri olarak toplu halde değerlendirilebilir.⁵⁶⁸ X kenti ile ilgili bir makaleden yola çıkılarak bu kentin haritası, kente dair istatistikler, bu kentte üretilen başlıca ürünler, bu ürünleri üreten diğer kentler, bu ürünleri en çok tüketen kentler gibi verilerin de incelenmesi gibi. Bush’a göre bu yaklaşım farklı kaynaklardan alınmış verilerin kullanıcılar tarafından yeni bir kitap olarak yeniden derlenmesine benzetilebilir. Ancak daha da önemlisi verilerin devamlı olarak yeni düzenlemelere olanak sağlamasıdır.⁵⁶⁹ Böylelikle yine X kentinin haritası bu defa söz konusu kentle ilgili bağlantılar içinde değil de kentin içinde bulunduğu coğrafi bölge ile ilgili bir araştırma ile ilgili çağrışım bağları içinde yer bulabilir.

Bush’un ortaya koyduğu bu hedeflerin bilim adamları ve araştırmacılar için yeni çalışma yöntemleri oluşturmaya yönelik olduğunun altını çizmek gerekebilir. Onun başlıca amacının veri işleme sürecini etkin hale getirmek olduğu söylenebilir.

* “Memex” adı İngilizce “hafıza genişletici” veya “hafıza çoğaltıcı” anlamına gelen “memory extender” kelimelerinin kısaltmasıdır. (Packer & Jordan, 2002)

⁵⁶⁷ Vannevar Bush, “As We May Think”, **The New Media Reader**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, The MIT Press, 2003. s.37 - 44.

⁵⁶⁸ A.e., s.44 – 45.

⁵⁶⁹ A.e., s.45.

Bir başka deyişle yazma sürecine odaklanmaktadır. Bush ancak bir sonraki adımda önceden hazırlanmış bağlar içeren yeni ansiklopedi türlerinin ortaya çıkabileceğini söyler.⁵⁷⁰ Farklı uzmanlık alanlarında hazırlanmış bu yayınlar kullanıcılarına çok sayıda veriyi farklı biçimlerde ve derinlemesine inceleme imkanı sunabilirler.

Vannevar Bush'un Memex fikri ile daha sonra hiper-bağlantı adını alacak veriler arası bağlantıların ve görsel, işitsel ve yazılı verilerin bu tür bağlarla birleşiminden oluşan hipermedya kavramının kuramsal temellerini attığı söylenebilir. Bununla beraber Bush'un Memex'i, dolayısıyla hipermetni öncelikle akademik ve bilimsel amaçlı değerlendirdiği de unutulmamalıdır. Bush hipermetni anlatı amaçlı olarak kullanmayı öngörmez.

Bush ve Memex zamanla dijital veri işleme yöntemleri üzerinde çalışan araştırmacılar için bir ilham kaynağına dönüşür. 1960'lı yıllarda bu etki birbirinden habersiz iki ismin çalışmalarında pratik birer uygulamaya dönüşür. Bunlardan ilki yukarıda bilgisayar teknolojilerinin öncülerinden biri olarak değinilen Douglas Engelbart'tır. Engelbart 1962 tarihli *Augmenting Human Intellect: A Conceptual Framework* isimli makalesinde Bush'un çalışmalarına ve Memex'e de değinir. Ona göre Memex fikri veri depolama ve işleme sistemlerini insan zihninin işleyiş yapısına uygun biçimde düzenlemek için bir başlangıç oluşturmaktadır. Memex gibi bir sistem sıradan dosyalama sistemleri ile yapılabilecekler hız ve rahatlık getirmekle kalmayacak, yeni çalışma yöntemlerine de olanak sağlayacaktır. Engelbart delikli kartlar kullanarak prototiplerini yaptığı işler bir hipermetin sistemini geliştirir. Her bir kart yazılı bir fikir yada veri içermektedir. Kartlardaki delikler ise bu verilerin konu ve kaynaklarını kodlayacak biçimde açılmıştır. Bu kodlama sayesinde öncelikle verilere farklı çağrışımlardan yola çıkılarak ulaşma olanağı ortaya çıkmış olur. Bunu verileri ihtiyaçlara göre yeniden düzenleme ve onları yeni girdilerle geliştirme imkanları takip eder. Engelbart delikli kartlardan oluşan prototipinden yola çıkarak veri işlemede bir dizi yeni özelliğe de ihtiyaç duyulduğunu savunur. Bunlardan ilki çalışması sırasında verileri sıralarken kurduğu çağrışımsal bağlantıların bir başka

⁵⁷⁰ A.e., s.46.

alıřma oturumunda kullanılmak zere kaydedilmesidir. Bunu veriler arasında alıntı yapabilme, bir veri zerinden benzer ve ilgili diğeri verilere ulařma yetileri izler. Engelbart'a gre ileriki alıřmalarda zerinde durulması gereken nokta verilerin birbirlerine nasıl baėlandıkları ve bu baėlantıların nasıl yapılar oluřturduklarıdır. Son olarak nerdiėi veri depolama ve iřleme sistemlerinin elektronik bilgisayarlar da rahatlıkla iřlerlik kazanacaėını savunur.⁵⁷¹

İnsan aklını bytme hedefi doėrultusunda Engelbart'ın da tıpkı Bush gibi yeni veri deėerlendirme ve alıřma teknolojileri, yntemleri oluřturmaya odaklandıėı sylenbilir. alıřmalarında bu yntemlerin anlatısal amalarla kullanımından bahsetmez. te yandan Engelbart'ın verileri baėlayan aėrıřımsal aėların oluřturacaėı yapıları gelecekteki yeni arařtırma alanı olarak grmesi nemlidir. Bu baėlamda faklı hipermetin yapıları ve bunların ierik zerindeki etkileri gelecekteki bu alanın doėal olarak ynelebileceėi bařlıca konular olmaya aday sayılabilirler.

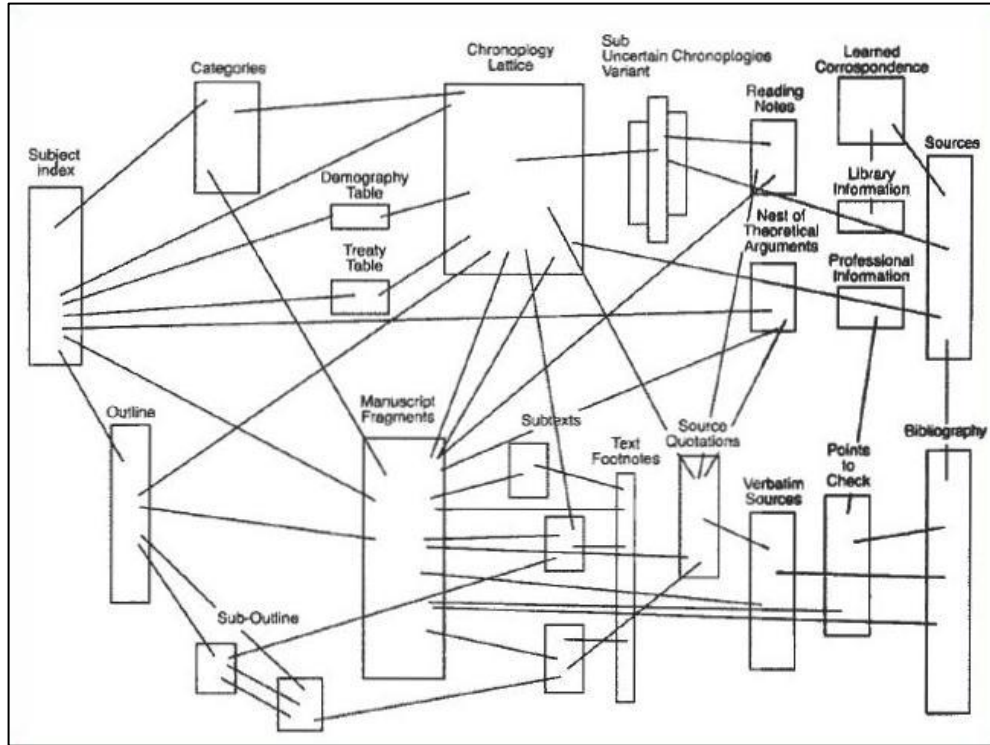
Engelbart 1968 yılında NLS ile ilk iřlevsel hipermetin uygulamasını gerekleřtirir ve fikirlerini uygulama imkanı bulur. Sistem kullanıcılara yukarıda aılan prensiplere gre oluřturulmuř hipermetin uygulamaları; yazılı, grsel ve iřitsel verileri ieren hipermedya uygulamaları ve veriler arasında yeni baėlantılar kurma olanaėı sunması ile nem tařır.⁵⁷²

1960'lı yıllarda alıřmalarını Engelbart'dan baėımsız olarak gerekleřtiren ve bařlangı noktasında onun gibi Bush'un alıřmalarından yola ıkan ikinci isim Theodor H. Nelson'dur. Hipermetin kavramının isim babası olan Nelson 1965 tarihli *A File Structure for the Complex, the Changing, and the Indeterminate* isimli makalesinde Memex'i ele alır. Ona gre bu gibi karmařık bir sistem ancak basit, inřa blokları genel, kullanıcıya ynelik tasarlanmıř ve tamamen genel amalı olduėu

⁵⁷¹ Douglas Engelbart, "Augmenting Human Intellect, A Conceptual Framework", **The New Media Reader**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, The MIT Press, 2003. s.98 - 102.

⁵⁷² Bob Cotton & Richard Oliver, **Understanding Hypermedia 2.000**, London, Phaidon Press, 1997, s.31 – 32.

zaman işlerlik kazanabilir.⁵⁷³ Bu prensiplere dayalı bir tasarımın sonucunda ortaya çıkacak olan yazılım, kullanıcıda çok çeşitli (*multifarious*), çok biçimli (*polymorphic*), çok boyutlu (*many-dimensional*) ve sonsuz (*infinite*) bir kara tahta izlenimi yaratacaktır.⁵⁷⁴



Şekil 15: Nelson tarafından önerilen Hipermetin prototipi.⁵⁷⁵

Nelson'ın hipermetin kavramı ile ilgili düşüncelerinin gelişiminde yazma süreci üzerine gerçekleştirdiği analizler önemli rol oynar. Ona göre yazma sürecinde yazar kendi fikirlerini ve diğer kaynaklardan aldığı verileri devamlı olarak yeniden sıralar, baştan yazar, düzenler ve kopyalar. Yazının içeriğinin (ister felsefi bir metin, ister kurmaca bir anlatı, ister bir haber, isterse de teknoloji üzerine bir makale olsun) bu noktada önemi yoktur ve süreç sırasında metnin çok sayıda birbirinden farklı versiyonu oluşur.⁵⁷⁶

⁵⁷³ Theodor H. Nelson, "A File Structure for the Complex, the Changing, and the Indeterminate", **The New Media Reader**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, The MIT Press, 2003, s.134.

⁵⁷⁴ A.e.

⁵⁷⁵ A.e., s.142.

⁵⁷⁶ A.e., s.136.

Nelson elektronik sistemler söz konu olduğunda, yazara sadece harfleri bir araya getirmesinde yardımcı olabilen yazı makineleri yerine; ona yazma sürecinin zihinsel aşamalarında da destek olabilecek bir sistemin geliştirilmesi gerektiğini savunur. Bu sistem; gelişmekte olan bir içeriği takip ederek listeleyebilmeli, kullanılması zorunlu hiyerarşik düzenlemeler içermemeli, yazarın kuracağı karmaşık düzenlemeleri destekleyebilmeli, aynı anda farklı metin formlarının kullanımına açık olmalı, metinler arasında çağrışımsal bağlar kurulmasına olanak verebilmeli, içerdiği metinler yorum ve eklemelere açık olmalı, sadece metinler değil, bu metinlerin düzeni de yazar tarafından değiştirilebilmeli ve ana metnin yazma süreci boyunca oluşan tüm farklı versiyonları daha sonra yazar tarafından değerlendirilmek ve karşılaştırılabilmek üzere saklanabilmeliydi. Sistem son derece basit ve farklı amaçlarla kullanılabilecek biçimde esnek olmalıydı. Bu özelliklere sahip bir sistem Nelson’a göre “evrimsel dosya yapısı” (*evolutionary file structure*) olarak adlandırılmalı⁵⁷⁷ ve üç ana bileşenden oluşmalıydı: Kullanıcı tarafından oluşturulan veri üniteleri olan girdiler (*entries*); bu girdilerin kullanıcılar tarafından belli bir düzen içinde biraraya getirilmesi ile oluşan listeler (*lists*) ve farklı listelerde yer alan girdileri birbirine bağlayan bağlantılar (*links*).⁵⁷⁸ Girdiler, listeler ve bağlantıların kullanıcıların isteklerine ve amaçlarına göre değiştirilerek farklı biçimlerde kullanılabileceklerinin altına çizen Nelson’a göre böyle sistem bir makineden çok bir mekanı andıracaktır.⁵⁷⁹

Denilebilir ki Bush ve Engelbart gibi yazma sürecinden yola çıkan Nelson, onlardan farklı olarak yeni yazma deneyiminin uygulama alanını sadece bilimsel ve akademik çalışmalarla sınırlı görmemiş; hipermetnin edebiyat ve felsefe gibi alanlarda da kullanılabileceği düşüncesini ortaya atmıştır. İnteraktif anlatı açısından bakıldığında da Nelson’ın çalışmalarında bir dizi önemli noktaya rastlanır. Ona göre ne girdilerin ne de sistemde gerçekleştirilen uygulamaların önceden belirlenmiş

⁵⁷⁷ A.e., s.137.

⁵⁷⁸ A.e., s.138.

⁵⁷⁹ A.e., s.139.

anlamları yoktur. Kullanıcı onları istediği gibi anlamlandırmakta özgürdür.⁵⁸⁰ Şöyle der Nelson; “...bilgisayar tarafından yönetilen bir ekran ve devasa bir hafıza ile eğitim ve eğlence için okunabilir yeni bir ortam yaratılması mümkün olmuştur; bu ortam, eğitim veya eğlence sırasında, okurun kendi seviyesini ve onun için özel anlamı olan bölümleri bulmasını sağlayacak, onun beğenilerine uyacaktır.”⁵⁸¹ Cotton ve Oliver bu uyumun yazarı ortalama okur için yazmaktan kurtaracağını savunurlar: Hipermetin yazarı işlediği konuları derinlemesine detaylandırmakta özgür olacak, buna karşılık okur da metindeki bu detayların hangilerini okuyup okumayacağını özgürce seçebilecektir.⁵⁸²

Hipermetnin bilimsel çalışmalar ve eğitimin ötesindeki kültürel kullanım olasılıklarını da ele alması, okurun metnin anlamı farklılaştıran deneyimine değinmesi, hipermetin ve hiperfilm kavramları yanında hiper-bağlantılar üzerine kurulu yeni bir ortam olarak hipermedya kavramını da ortaya atması Nelson’ın hipermetin çalışmalarına yaptığı kuramsal katkıların sadece küçük bir bölümüdür. Onun çalışmalarının felsefesi kitabın ve yazının yapamayacağı şekilde verileri toplayan, işleyen ve kullanıcının değerlendirmesine sunan yazılımlar geliştirmek olarak özetlenebilir. 1960’lı yıllarda Nelson daha sonra Apollo uzay programında da kullanılacak olan hipermetin yazılımlarının geliştirilmesinde rol alır. 60’lı ve 70’li yıllarda üzerinde daha sonra durulacak olan bir dizi yayınlarda hipermetin kavramı üzerine kuramsal çalışmalarını sürdürür ve bilimsel kariyerinin önemli bir bölümünde halen tamamlanmamış olan Xenadu isimli hipermetin sistemi üzerinde çalışır.⁵⁸³

Bush, Engelbart ve Nelson hipermetin kavramını kuramsal olarak olgunlaştıran ve teknolojik bir hedef olmaktan pratik bir uygulamaya dönüştüren öncüler olarak görülebilirler. Onların çalışmalarından yola çıkan araştırmacılar da hipermetin uygulamalarını yaygın olarak kullanılır kılmanın da ötesinde onu Web’in

⁵⁸⁰ A.e.

⁵⁸¹ A.e., s.144.

⁵⁸² Cotton, Oliver, a.g.e., s.32.

⁵⁸³ Noah Wardrip-Fruin, “Introduction - A File Structure for the Complex, the Changing, and the Indeterminate”, **The New Media Reader**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, The MIT Press, 2003, s.133.

ve dijital toplumun temel yapı taşlarından birine dönüştürürler. Cotton ve Oliver’e göre bu dönüşümde önemli rol oynayan isimlerin başlıcaları olarak şunlar sıralanabilir⁵⁸⁴: İlk hipermedya oluşturma yazılımlarından biri olan *Smalltalk* ve grafik arayüzler üzerine çalışmaları ile Alan Kay; 1980’li yıllarda Macintosh bilgisayarlarda standart olarak yer alan *HyperCard* hipermedya oluşturma yazılımı ile hipermedya uygulamalarının yaygınlaşmasını sağlayan Bill Atkinson; temelde basit bir hipermetin sistemi olarak görülebilecek⁵⁸⁵ WWW yazılımı ile İnternet altyapısını kullanarak yine hiper-bağlantılar üzerine kurulu olan Web’in inşasını sağlayan Tim Berners-Lee ve hem Web sayfaları arasında sadece fare kullanarak dolaşılmasını hem de yazı ve grafiklerin aynı sayfa içinde rahatça görülmesini sağlayan ilk yazılım olan *Mosaic*’i geliştiren, aynı zamanda da ilk başarılı Web teknoloji şirketlerinden biri olan *Netscape*’i kuran Mark Andreessen.

2.2.4. SARMAL OLMA

Hipermetin verileri uzamsal olarak düzenleme fikrini gerçekleştirse de sarmallık fikri sadece bununla sınırlı değildir. Bilgisayarların mekansal temsil yetilerine yönelik daha doğrudan bir yaklaşım yine Engelbart’ın *Augmenting Human Intellect: A Conceptual Framework* isimli makalesinde bulunabilir. Engelbart makalesinde teknolojik gelişimin ileriki yıllarda ulaşacağı noktayı; hayali bir mimarın bilgisayar yardımı ile proje çizmesi örneği ile açıklar. Mimar bilgisayarındaki görsel araçlar yardımı ile daha önce kafasında tasarladığı binayı dijital olarak inşa edebilecek, çeşitli ölçeklerde ayrıntıları düzenleyebilecek, içerden ve dışarıdan inceleyebilecek ve de günün farklı zamanlarında ışığın bina üzerindeki etkilerini gözlemleyebilecektir.⁵⁸⁶

⁵⁸⁴ A.e., s.33 – 37.

⁵⁸⁵ Nick Montfort, Noah Wardrip-Fruin “Introduction – The World Wide Web”, **The New Media Reader**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, The MIT Press, 2003. s.791.

⁵⁸⁶ Douglas Engelbart, “Augmenting human Intellect: A conceptual Framework”, **Multimedia: From Wagner to Virtual Reality**, Ed. Randall Packer, Ken Jordan, New York, W.W.Norton&Company, 2001, s.67 - 69.

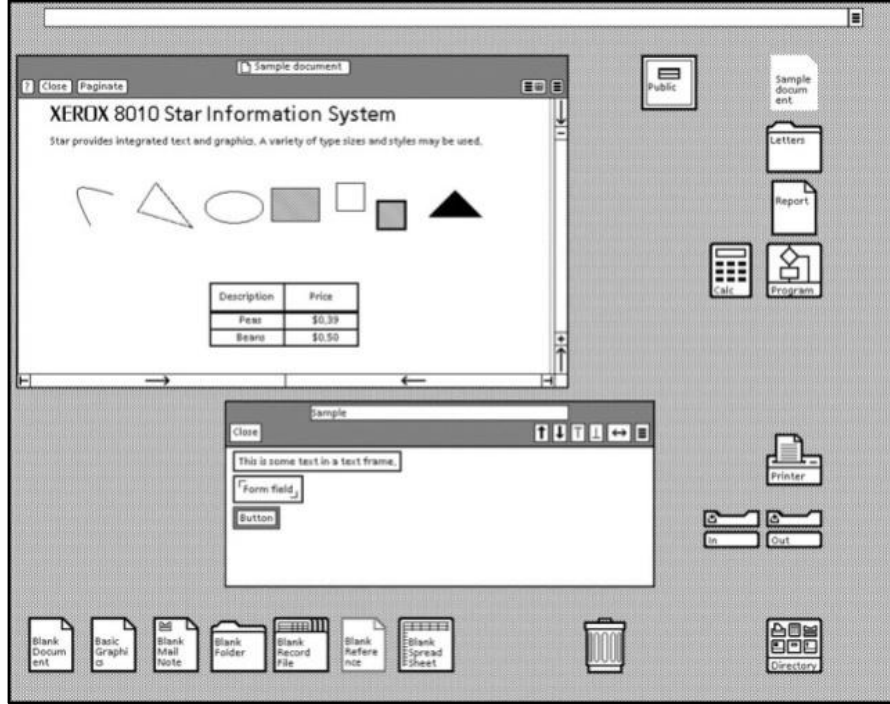
Engelbart'ın dijital ortamlarda mekansal temsiller yaratımına yönelik bu öngörüsü, 1980'li yıllardan itibaren yaygın olarak kullanılan profesyonel ve amatör çizim programları ile gerçeğe dönüşür. Öte yandan yukarıda da açıklandığı üzere Engelbart'ın dijital ortamın mekansal olma özelliğine katkısı bundan çok daha büyüktür. Başında olduğu *Augmentation Research Center* 1968 yılında “NLS” ya da “oN-Line System” olarak adlandırılan bilgisayar sistemini tanıtır. “Bütün demoların anası” olarak da bilinen tanıtım bilgisayar teknolojileri açısından bir çok ilke sahne olur: Yukarıda söz edildiği üzere ilki işlevsel hipermetin uygulamaları, fare kullanımı, online video konferans uygulamaları, çizgi taramalı monitör kullanımı, verilerin önem sırasına göre dizilişi, sunum programları ve verilerin bilgisayar ekranında birden fazla “pencere” içinde sergilenmesi vs.⁵⁸⁷ NLS sistemi 20. Yüzyılın sonu, 21. Yüzyılın başındaki bilgisayar kullanımını tanımlayıcı pek çok özelliği barındırmaktadır. Mekansallık açısından bakıldığında; iki boyutlu bir alanda (ekran) hareketi fare aracılığı ile kontrol edilen imlecin; veri alanında dolaşıma olanak sağladığı görülecektir. Pencere kullanımı ve hipermetinsel düzenleme ise birlikte bu hareketin farklı mekanlara ulaşılmasını sağladığı fikrini verir.

1970'li yılların başında da Xerox PARC (*Palo Alto Research Center*) araştırmacılarından Alan Kay; Engelbart'ın çalışmalarından yola çıkarak; dizüstü bilgisayarların atası sayılabilecek “Dynabook” sistemi için; farklı işlevleri olan (yazı yazma, resim çizme, ses kaydetme vs.) çok sayıda programı görsel olarak sergileyebilecek bir yazılım tasarlamaya başlar.⁵⁸⁸ 1989 yılında yazdığı bir makalede Kay grafik arayüzlerin ortaya çıkması ile sonuçlanan bu çalışmaların bilişsel psikolog Jerome Bruner'in fikirlerinden etkilendiğini söyler. Bruner üç temsil tipi olduğunu öne sürmüştür: Aksiyon-temelli (*enactive*), imaj-temelli (*iconic*) ve dil-temelli (*symbolic*). Bu doğrultuda Kay ve ekibi fare aracılığı ile kullanıcının nerede olduğunun farkında olduğu ve sistemi manipüle edebildiği, ikonlar ve pencereler

⁵⁸⁷ Douglas Engelbart, William English, “A Research Center for Augmenting Human Intellect”, **The New Media Reader**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, The MIT Press, 2003. s.233 - 246.

⁵⁸⁸ Alan Kay, Adele Goldberg, “Personal Dynamic Media”, **Multimedia: From Wagner to Virtual Reality**, Ed. Randall Packer, Ken Jordan, New York, W.W.Norton&Company, 2001, s.175 - 184.

aracılığı ile tanıyıp karılaştırabildiği ve programlama dili ile mantıksal bağlar kurabildiği bir sistem tasarlarlar.⁵⁸⁹



Resim 2: 1973 tarihli Alto’yu temel alarak 1981 yılında piyasaya sürülen Xerox Star’ın arayüzü.⁵⁹⁰

Hedef kitlesi çocuklar olan *Dynabook* hiçbir zaman tamamlanamaz. Fakat Kay’ın fikirleri 1973 yılında ekranı bir çalışma masası gibi düzenleyen ilk grafik arayüzlü bilgisayar Xerox Alto’nun tasarımında kullanılır. Üzerinde dosya klasörleri, boş kağıtlar ve çeşitli gereçler bulunan ve bunların istenilen sıra ile kullanımına olanak sağlayan bir masa biçiminde düzenlenen Xerox Alto’nun grafik arayüzü; dijital ortamı kullanıcılar için tanıdık, geleneksel bir çalışma mekanına dönüştürmüştür denilebilir. Xerox Alto’da geliştirilen teknolojiler 1981 yılında Xerox Star ile piyasaya sürülür.⁵⁹¹ Söz konusu “**masa üstü**” metaforunu ticari birer başarıya ve grafik arayüzleri de insan bilgisayar interaksiyonunun temel yapı

⁵⁸⁹ Alan Kay, “User Interface: A Personal View”, **Multimedia: From Wagner to Virtual Reality**, Ed. Randall Packer, Ken Jordan, New York, W.W.Norton&Company, 2001, s.123 - 131.

⁵⁹⁰ “1981’den Bu Yana İşletim Sistemleri”, (Çevrimiçi)

<http://basinabuyruk.blogspot.com/2010/12/1981den-buyana-isletim-sistemleri.html>, 12 Eylül 2011

⁵⁹¹ A.e.

taşlarından birine dönüştüren ise 1984 yılında piyasaya sürülen Apple Mac OS⁵⁹² ve 1995 tarihinde piyasaya sürülmesine karşın ilk versiyonları 1985 yılında tasarlanmış olan Microsoft Windows 95⁵⁹³ işletim sistemleridir.

Lev Manovich tüm arayüzlerin; kullanıcının bilgisayar algısı yanında, bilgisayar aracılığı ile ulaşılan farklı içerikleri (ses, hareketli görüntü, metin, imaj vs.) algılayışlarını da şekillendirdiğini savunur. İçerikler, ara yüz nedeniyle kendi orijinal kökenlerinden bağımsızlaşmışlardır.⁵⁹⁴ Nick Montfort ise İnternet arama motorlarının metinsel girdilerle işleminin, Apple'ın 2001 tarihli OS X işletim sisteminde ilk kez metinsel komut kullanımının ve yine Apple'ın masaüstü metaforundan uzaklaşan *Aqua* tasarımına yönelmesinin; Xerox Alto ile başlayan bir tasarım anlayışının değişimini haber veriyor olabileceğini savunur.⁵⁹⁵

Öte yandan grafik arayüz ve yukarıda kısaca değinilen bilgisayarların diğer teknik girdi – çıktı sistemlerinin bir bütün olarak mekansal algıya katkısı masaüstü metaforu ile sınırlı değildir. Manovich'in altını çizdiği bir diğer mekansal olgu ise bilgisayar ekranının gerçek mekanda çalışan bir film kamerası gibi işlemesidir. Kullanıcı tıpkı bir kameraman gibi içeriğe yaklaşıp uzaklaşabilir; içerik üzerinde sağa, sola, yukarı veya aşağıya kayabilir. Bu hareketlilik tüm temsillerin ve deneyimlerin mekansallaşması; ve de veri kullanımına kamera gramercinin hakim olması sonucunu doğurur.⁵⁹⁶ Manovich şöyle der: “Gutenberg galaksisi Lumière’lerin evreninin bir alt birimine dönüşmüştür.”⁵⁹⁷

Dijital ortamların sarmallık yönünün en üst noktası olarak gerçek bir mekanın dijital ortamda içinde hareket edilebilen üç boyutlu temsili olarak düşünülebilir. Bu anlamda sarılma deneyimi aşağıda dijital interaktif anlatılar bağlamında ele alınacaktır. Ancak bu noktada kısaca gerçek mekanların dijital temsili fikrinin

⁵⁹² A.e.

⁵⁹³ A.e.

⁵⁹⁴ Manovich, **a.g.e.**, s.64 – 66.

⁵⁹⁵ Nick Montfort, “Introduction, Direct Manipulation: A Step Beyond Programming Languages”, **The New Media Reader**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, The MIT Press, 2003. s.485.

⁵⁹⁶ Manovich, **a.g.e.**, s.79 - 80.

⁵⁹⁷ A.e., s.80.

kökenlerine eğilmek yerinde olabilir. Negroponte'ye göre dijital mekanlar yaratma düşüncesi İsrail ordusunun 1976 yılında Uganda'daki Entebbe hava limanına yaptıkları baskından sonra ortaya çıkmıştır. 1976 yılında Filistin yanlısı gerillalar kaçırdıkları bir uçakta bulunan 103 yolcuğu Entebbe hava limanında rehin tutarlar. Bir kurtarma harekatı düzenlemek isteyen İsrail hükümeti, aslen İsrailli mühendislerce tasarlanmış olan hava limanının bir benzerini gizlice inşa eder ve komandolarını burada eğitmeye başlar. Sonuç olarak askerler sadece 3 rehinenin hayatını kaybetmesi ile sonuçlanan başarılı bir operasyon gerçekleştirirler.⁵⁹⁸ Bu performanstan etkilenen ABD hükümeti benzer bir eğitimi elektronik olarak vermenin yollarını araştırır. Bu çabaların bir sonucu olarak 1978 yılında MIT'de *Aspen Moviemap* isimli proje gerçekleştirilir.⁵⁹⁹



Resim 3 : *Aspen Moviemap*'den bir kare.⁶⁰⁰

Aspen Moviemap görsel açıdan gerçekçilik sağlayabilmek amacıyla ağırlıklı olarak dönemin bilgisayar grafikleri yerine video disk teknolojilerinden yararlanan bir

⁵⁹⁸ Negroponte, **a.g.e.**, s.65 - 66.

⁵⁹⁹ **A.e.**, s.66.

⁶⁰⁰ "**Aspen Interactive Movie Map**", (Çevrimiçi)
<http://www.youtube.com/watch?v=Hf6LkqgXPMU>, 12 Eylül 2011

hipermedya uygulamasıdır. Öncelikli olarak üzerine kayıt cihazları yerleştirilen bir araba ile ABD'nin Colorado eyaletindeki Aspen kasabasının tüm sokakları farklı yönlerden ayrıntılı olarak fotoğraflanır. Buna ek olarak kasabaya ait tarihi fotoğraflar, polis merkezi gibi kimi yerlerin içinde çekilen fotoğraf ve videolar da sistemin veri bankasına yerleştirilir. Daha sonra tüm bu veriler eş zamanlı olarak işlenmek üzere kasabanın 3 boyutlu bir modeli ile eşleştirilir. Yön, harita bilgisi ve kimi durumlarda objelere yaklaşma gibi özellikler içeren bir arayüzle birlikte *Aspen Moviemap*, kasabanın içinde gezilebilen bir dijital bir modeli olarak ortaya çıkar.^{601, 602, 603}

2.3. DİJİTAL META-ORTAM

Nitsche, bilgisayarın bir “**meta-ortam**” (*meta-medium*) olduğunu savunur⁶⁰⁴ ki bu özellik bilgisayar teknolojileri temel alınarak gelişen tüm dijital aygıtlar için de geçerlidir. Bu demektir ki her bir yazılım dijital meta-ortamın yukarıda incelenen genel özellikleri ile şekillenir ancak aynı zamanda kendi iç işleyişi, yani prosedürel yapısı doğrultusunda diğer yazılımlardan ayrılır. Bu ayrılıkların Montford ve Bogast'un yukarıda tanımladığı biçim ve işlev katmanında yarattığı değişiklikler o yazılımın temsil yeteneklerini de önemli ölçüde şekillendirirler. Bu bağlamda, ortam kuramı açısından baktığımızda her bir dijital yazılımın kendi başına farklı bir temsili ortam oluşturduğunu görürüz. Yani en basit biçimi ile bir dijital video oynatıcı yazılımla; bir yazı yazma yazılımı farklı birer ortam olarak işlev görürler.

Bolter ve Grusin'in “**yeniden-dolayım**” (*remediation*) kavramı geleneksel ortamların dijital ortamlar içinde yeniden yaratılması olgusunu ele alır ve dijital ortamların bu süreçte geleneksel ortamların özelliklerinden beslendiklerini ve hatta kimi zaman bu kendi kimliklerini gizleyerek geleneksel olanın özelliklerini öne çıkartmaya çalıştıklarını vurgular.⁶⁰⁵ Jenkins ise “**yöndeşme**” (*convergence*) kavramı

⁶⁰¹ A.e., 66 – 67.

⁶⁰² Murray, a.g.e., s.80.

⁶⁰³ “**Aspen Interactive Movie Map**”, (Çevrimiçi)

⁶⁰⁴ Nitsche, a.g.e., s.1.

⁶⁰⁵ Bolter, Grusin, a.g.e., s.44 – 47.

doğrultusunda farklı geleneksel ortamların işlevlerinin dijital ortamlarda birleşmeleri olgusuna eğilir ve bunun sadece teknolojik değil, aynı zamanda kültürel olarak da içeriklerin dolaşımı anlamına geldiğini savunur.⁶⁰⁶ Her iki anlayış da farklı ortamların dijital ortam içinde yeniden yaratılabileceği fikrini içerirler. Bu süreçte kullanıcı deneyimi hem söz konusu geleneksel ortam hem de dijital meta-oram tarafından şekillenmektedir. Yani iki katmanlı ve bazı noktalarda kesişen, bazı noktalarda ise tamamen ayrılan bir ortam yapısı oluşmaktadır. Örneğin bir dijital resim çizme yazılımı ve bir dijital video oynatım yazılımı karşılıklı olarak ele alındığında bunların birbirinden çok farklı işlevler üstlendikleri ve kullanıcılara farklı deneyimler sundukları görülecektir. İlki kağıt ve kalem ikincisi ise film gösterim cihazını yeniden dolayım lamıştır. Analog olarak birbirlerinden rahatlıkla ayrılabilen bu iki ortam dijital olarak da temsil işlevleri ve kullanıcıya sundukları interaksyon seçenekleri ile birbirlerinden ayrılmaktadırlar. Bu yapı, geleneksel ortamları doğrudan yeniden üretmeye çalışmayan; aşağıda bir bölümü incelenecek olan prosedürelilik temelli yeni bir dil oluşturmaya çalışan yazılımlarda daha da belirginleşir. Bu tür yazılımlar kendi özgün temsil ve ifade biçimlerini oluşturmayı amaçlarlar. Özetle denilebilir ki her bir yazılım dijital meta-oramın özellikleri doğrultusunda şekillenen ancak kendi tasarımı ile sınırlanan tek bir ortam gibi görülebilir. Daha detaylı baktığımızda sadece yazılımın değil, donanımın da bu süreçte önemli rol oynadığını görürüz. Aynı yazılımın, örneğin yukarıdaki resim çizme yazılımının farklı donanımlarla, örneğin dokunmaya duyarlı bir tablet aracılığı ile veya klavye fare kombinasyonu ile kullanımı farklı deneyimler yaratacaktır. Benzer bir duruma örnek olarak Wired dergisinin içeriğinin iPad ve PC için tasarlanan versiyonları arasındaki fark gösterilebilir. Gerek kullanıcı interaksyonu gerekse de ticari modeli açısından web versiyonu ile karşılaştırıldığında Wired dergisinin iPad versiyonu daha çok üretici kontrolünde olan kapalı bir multi-medya deneyimini hatırlatmaktadır. Derginin web sayfaları ise kullanıcı üretimi içeriğe izin veren, diğer web sayfalarıyla bağlantılı daha özgür bir İnternet deneyimi sunmaktadır. İçeriğin temsili ve kullanıcı interaksyonu yazılım – donanım kombinasyonunun hem teknolojik hem de ticari yönleri ile şekillendirilmektedir.

⁶⁰⁶ Henry Jenkins, **Convergence Culture, Where Old and New Media Colide**, New York, New York University Press, 2006, s.3.

Dijital olmayan bir oyun olan tenisi yeniden dolayımlayan iki dijital oyunun; Atari oyun makinaları için geliştirilen 1972 tarihli *Pong*'un ve Nintendo Wii için geliştirilen 2006 tarihli *Wii Sports*'un karşılaştırılması da benzer sonuçlar ortaya koyar. Gerek görsel işitsel temsil gerekse de interaksyon süreci açısından iki dijital oyun birbirlerinden oldukça farklıdır. *Pong* bir oyun çubuğu ile kontrol edilir ve kuşbakışı görülen oldukça basit siyah beyaz grafiklere sahiptir. *Wii Sports* renkli ve üçüncü kişi perspektifinden görülen üç boyutlu grafiklere sahiptir ve bağımsız bir oyun kumandası aracılığı ile bedensel hareketlerle oynanmaktadır. Buna ek olarak *Wii Sports* hem fizik kanunlarını daha gerçekçi simüle etmektedir hem de ağa çarpma ve kort sınırlarının aşılması gibi *Pong*'da yer almayan tenis unsurlarını da yeniden dolayımlemektedir. Tenisten yola çıkılarak tasarlanmış bu iki oyun arasında aynı filmin sinema salonunda veya televizyon karşısında izlenmesine benzer; ancak daha yoğun farklar olduğu söylenebilir.

Her bir yazılım – donanım kombinasyonu dijital meta-ortamın kavramsal yapısı içinde diğer kombinasyonlarla ortak yönleri açısından değerlendirilebileceği gibi interaksyon ve temsil yapısının kendisini diğerlerinden ayıran özgün yönleri açısından başlı başına bir ortam gibi de değerlendirilebilir. Elbette benzer işlevleri yerine getiren farklı ürünlerin, örneğin farklı üreticilere sahip ses veya hafıza kartlarının olası değişik kombinasyonlarını birer ortam olarak ele almanın dijital yapıtları anlamamıza herhangi bir katkısı olduğunu söylemek pek de doğru olmaz. Burada önemli olan kombinasyonun özgün deneyimleri, interaksyon, ifade, temsil ve iletim biçimlerini ne derece olası kıldığıdır. Bu özgün yetiler anlaşılması söz konusu dijital ortamların ve onların insan hayatında oynadıkları rolün tüm yönleri ile anlaşılmasında da önemli rol oynayacaktır. Bu bağlamda aşağıda farklı dijital interaktif anlatı yazılımları; hem teknolojik hem de temsili temelleri doğrultusunda ele alınacaklardır.

3. DİJİTAL İNTERAKTİF ORTAMLARDA ANLATI

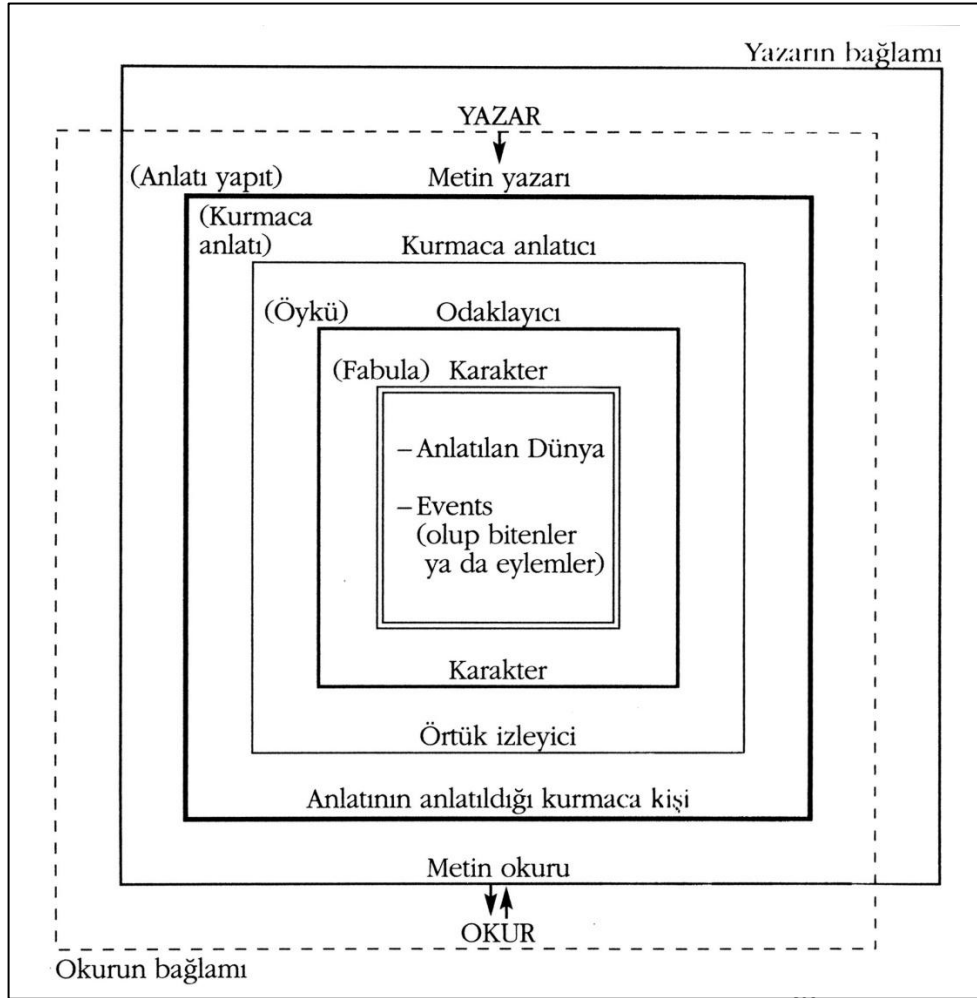
Yukarıda da görüldüğü üzere geleneksel anlamıyla anlatı, geçmişte gerçekleşmiş veya önceden hayal edilmiş olayların bir anlatıcı tarafından çeşitli kriterlere göre düzenlenmesi ve ardından okur veya dinleyicilere aktarılması üzerine kuruludur. Bu bağlamda interaktif bir anlatı arayışı öncelikle interaktivitenin anlatının hangi aşamasında gerçekleşeceği sorunsalını getirir. Katılıma açılan, anlatı eylemi midir, yoksa anlatılan olaylar mıdır? Aşağıda da görüleceği üzere bu soruya iki türlü de cevap verilebilir. Söz konusu farkı yaklaşımların detaylarına girmeden önce çalışmanın bu noktasında bu olguyu daha iyi kavrayabilmek için anlatı-bilimcilerce önerilen anlatı katmanları modeline kısaca değinmek yerinde olabilir. Buna göre anlatı yapısının içkin bağlamı bir iletişim bağlamıdır ve bu bağlam metin yazarının metin okuruyla iletişim kurduğu sanal bir iletişim durumudur. Ancak bu iletişim süreci yazarın gönderen; okurun da alıcı olduğu temel iletişim modeli ile açıklanamaz. Kurmaca anlatının başlıca aktörleri olan yazar, metin yazarı, okur ve metin okuru arasındaki ilişkiyi Onega ve Landa şu şekilde açıklarlar:

“Metin yazarı, metinde sunulduğu biçimiyle, yazarın tutumlarının sanal bir imgesidir. Metin okuruysa yazarın, kendi yapıtı için varsaydığı gerçek okur kitlesini göz önüne alarak yarattığı sanal bir alıcıdır. Metin okurunun, yazarın okur kitlesi kavramıyla çakışması gerekmez: Bu okur figürü, retorik bir stratejidir; yazarın, okur kitlesinin üstlenmesini (hatta bazen reddetmesini) istediği bir roldür.”⁶⁰⁷

Yazar ve metin yazarına ek olarak anlatıda okur karşısında konumlanan bir diğer aktör de anlatıcıdır. Onega ve Landa anlatı metninde anlatıcının üstlendiği rolü şöyle açıklarlar:

“Anlatı ediminin gerektirdiği öznenin, başka deyişle anlatıcının, kurmacasal önermenin öznesiyle, başka deyişle metin yazarıyla çakışması gerekmez. Anlatıcı birinci tekil şahısla yazılan romanların çoğunda olduğu gibi bütünüyle kurmacasal bir figür olabilir ya da ideolojik açıdan olmasa da biçimsel açıdan, metin yazarıyla – güvenilir bir üçüncü tekil şahıs anlatıcısıyla – çakışabilir... [A]nlatıcı gibi metin yazarı da somut bir gerçeklik değil, yalnızca söylemin gerektirdiği bir roldür... Anlatıcı, söze döktükleriyle, aynı yapısal düzeye yerleştirilmiş bir dinleyiciye (okura) – anlatının anlatıldığı kişiye – seslenir.”

⁶⁰⁷ Onega, Landa, **a.g.e.**, s.20 – 21.



Şekil 16 : Kurmaca anlatının yapısını gösteren şema.⁶⁰⁸

İnteraktif bir anlatıda okur konumundaki alıcı; yazar, metin yazarı, odaklayıcı ve karakter rollerine ortak olabilir veya bu rollerden birini üstlenebilir. Katılımcının karakter dışındaki rolleri üstlenmesi anlatılan olayların ne şekilde gerçekleşeceğini değil ancak ne şekilde düzenleneceğini ve sergileneceğini değiştirecektir. Geleneksel bir anlatıda kendisine sunulan verileri veya siyujeti kullanan okur fabulayı zihninde oluşturmaya çalışır.⁶⁰⁹ Ancak okurun karakterler dışındaki rollere ortak olduğu interaktif bir anlatıda bu sürece ek olarak siyujetin düzenlenişi de okurla paylaşılır. “İnteraktif siyujet” olarak adlandırılabilen bu yapıda okur, hem olayların sunum hem de olayların bir bütün olarak kavranması işlemlerini bir arada gerçekleştirir. Bu

⁶⁰⁸ A.e., s.22.

⁶⁰⁹ A.e., s.20.

yapı tek bir interaktif anlatı anlayışı ile sınırlanamasa da aşağıda da görüleceği üzere özellikle hipermetin anlatılarda yaygın olarak kullanılır.

İnteraktif siyujete alternatif olarak okurun öykü veya kurmaca dünyası içinde bir karakteri yönettiği ve karakterin eylemleri sonucunda olayların akışının etkilendiği ve bunun fabula üzerindeki etkisi nedeni ile “**interaktif fabula**” olarak adlandırılabilir bir anlayıştan da söz edebiliriz. Bu yaklaşımın başlıca sorunsalı yazar tarafından seçilen ve yukarıda açıklanan anlatısal gereklilikler nedeni ile en uygun olay akışını oluşturan eylemlerin değiştirilmesinin yapının bütünselliği üzerinde yaratacağı olumsuz etkilerdir. Bu bağlamda yukarıda işlenen Propp’un olağanüstü masallar üzerine çalışmaları önemli bir ipucu oluşturur. Chatman’a göre, Propp’un işlev kavramı anlatıda yer değiştirilebilirliğin oynadığı rolü vurgulamaktadır. Buna göre işlevlerin sabit sıralanışı seyirciye tanışık olduğu bir yapı sunarak onun öykü üzerinde hakimiyet kurmasına olanak verir. Aynı işlev dizisine sahip yapıtlar, bu işlevleri gerçekleştiren karakterler ve işlevlerin kurgusal bağlamı değişse de okura benzer bir model sunacaklardır. Böylece yeni karakterler ve durular sayesinde bildik işlev dizileri ile yeni hazlar yakalaması mümkündür.⁶¹⁰ Bu olgu, Campbell’in farklı kültürlerin mitleri tarafından paylaşıldığını savunduğu ortak bir olay örgüsünü veya “**monomit**” (*monomyth*) kavramını hatırlatır.⁶¹¹ Ayrılma – erginlenme - dönüş olarak üç gruba ayrılabilir 12 aşamalı bu yapıyı Campbell şöyle açıklar:

“Günlük kulübe ya da kalesinden çıkan mitolojik kahraman, macera eşliğine cezbedilir, sürüklenir ya da kendi isteyerek ilerler. Orada, geçidi koruyan bir gölge varlıkla karşılaşır. Kahraman bu gizi alt edebilir ya da onunla anlaşır karanlığın krallığına canlı olarak gidebilir (kardeş savaşı, ejder savaşı; adak, tılsım) , ya da rakibi tarafından katledilir ve ölüme sürüklenir (parçalanma, çarmıha gerilme). Öyleyse eşğin ötesinde, kahraman, bazıları onu şiddetlice tehdit eden (sınavlar), bazıları büyüsel yardım veren (yardımcılar), alışılmadık, fakat tuhaf biçimde çekici güçler dünyasında yolculuk eder. Mitolojik çevrimin en alt noktasına gelince büyük bir sıkıntı atlatır ve ödülünü alır. Zafer, kahramanın dünyanın anne-tanrıçasıyla cinsel birleşimi (kutsal evlilik) , yaratıcı baba tarafından tanınmasıyla (babanın gönlünü alma), kendisinin tanrısallaşması (tanrılaştırma), ya da yine- eğer güçler ona dostça davranmadıysa- almaya geldiği ödülü çalması (gelin kaçırma, ateş çalma) olarak gösterilir; aslında bu bilincin ve böylece varlığın genişlemesidir (aydınlanma, yücelme,

⁶¹⁰ Chatman, **Öykü ve Söylem: Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı**, s.83.

⁶¹¹ Joseph Campbell, **Kahramanın Sonsuz Yolculuğu**, Çev. Sabri Gürses, İstanbul, Kabalcı Yayınevi, 2000, s.41.

özgürlük). Son çaba dönüş çabasıdır. Eğer güçler kahramanı kutsamışsa, artık onların koruması altında ilerler (özel elçi); kutsamamışlarsa, kaçar ve takip edilir (dönüşüm kaçıışı, engel kaçıışı). Dönüş eşiğinde aşkın güçler geride bırakılmalıdır; kahraman korku krallığında yeniden ortaya çıkar (dönüş, diriliş). Getirdiği ödül dünyayı yeniler (iksir).”⁶¹²

Propp ve Campbell’ın anlatı metinlerinde elemanlar arasındaki ilişkilere odaklanan ve temel olarak aynı olayların aynı sıra ile gerçekleştiğini ortaya koyan modelleri anlatı-bilimcilerce kimi noktalarda eleştirilmişlerdir. Örneğin Campbell incelediği metinlerde monomiti oluşturan ögeler dışındaki unsurları analizi dışında bırakmıştır. Propp ise bu noktada çok daha bilimsel bir yöntem uygulamış olsa da; çalışmasının sonuçlarının sadece olağanüstü masallarda geçerli olduğu görülmüştür.⁶¹³ Ancak Murray gibi interaktif anlatı araştırmacıları açısından bu modeller; anlatının belli tekrarlanan motifler aracılığı ile oluşturulduğunun bir kanıtıdır.⁶¹⁴ Bu bağlamda denilebilir ki; interaktif bir olay örgüsü, belirli özelliklere sahip alternatif olay birimlerinin dinamik düzenlemesine açık olabilir. Yani fabula üzerinden gelişecek bir interaktif anlatı, interaktöre eşit işlevsel değerlerde olası yollar sunarak; interaktör anlatısal açıdan eş değerde olaylarla karşı karşıya bırakılarak tutarlılık koruyabilir. Böylece monomitin bütünlüğüne uyarken Propp’un işlevlerinin çeşitliğinden yararlanabilir. İnteraktif anlatı alanında bu stratejiyi tek bir türle sınırlamak doğru olmasa da bu anlayışa en yakın uygulamaların dijital rol yapma oyunlarında gözlemlenebileceği söylenebilir.

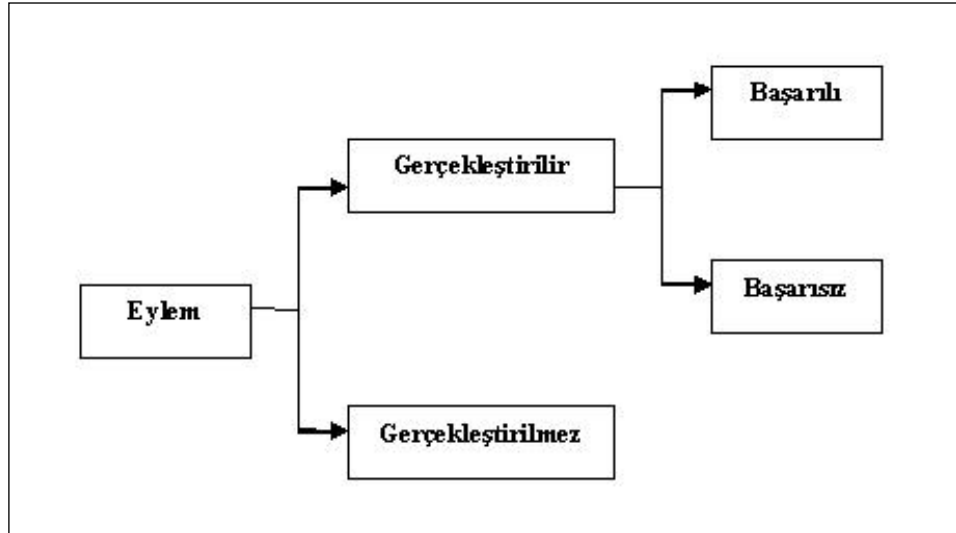
Öte yandan tutarlılık yanında çeşitlilik de fabula düzeyinde gerçekleşebilecek interaktif anlatıların önemli kaygılarından biridir. İnteraktöre sunulacak farklı olasılıklar anlatı-bilimsel açıdan nasıl değerlendirilebilir? Bu bağlamda anlatının yarattığı olasılıkları vurgulayan Bremond’un çalışmalarına değinilebilir. Bremond’un modeli dört aşamadan oluşur, denge yada memnuniyet durumu (*stasis/satisfactory state*), düşüş süreci (*procedure of degradation*), düşüşün sonucu oluşan dibe vurma (*state of deficiency*) ve sonu yeni bir denge, memnuniyet durumu olan yükseliş süreci (*procedure of amelioration*). Bremond’a göre bu modelde üç eylem ya da durum grubu vardır; bunlar “potansiyel”, “gerçekleştirme” ve “başarmadır”. Bunların

⁶¹² Campbell, **a.g.e.**, s.279 - 280.

⁶¹³ Wallace Martin, **Recent Theories of Narrative**, Ithaca, Cornell University Press, 1986, s.93 – 95.

⁶¹⁴ Murray, **a.g.e.**, s.195 – 197.

her biri kendi karşısını da içinde bulundurur. Bremond modelinde karakterlerin anlatı yapısında gerçekleştirebileceklerini belirlemeyi amaçlar. Temel olarak karakter potansiyel bir eylemi gerçekleştirir ya da gerçekleştirmez. Gerçekleştirmez ise durumunda bir değişiklik yaşanmaz. Gerçekleştirir ise eylemin başarılı veya başarısız sonuçlanma ihtimali vardır. Her iki durumda da yeni potansiyel eylemler oluşur.⁶¹⁵ Martin'in ana olay örgüsünün oluşumunu tam olarak açıklayamadığı gerekçesi ile eleştirdiği bu model, interaktif anlatı bağlamında; aşağıda incelenecek olan dallanma anlayışı ve Laurel'in interaktif drama yaklaşımı için bir başlangıç niteliğinde olması nedeni ile önemlidir.

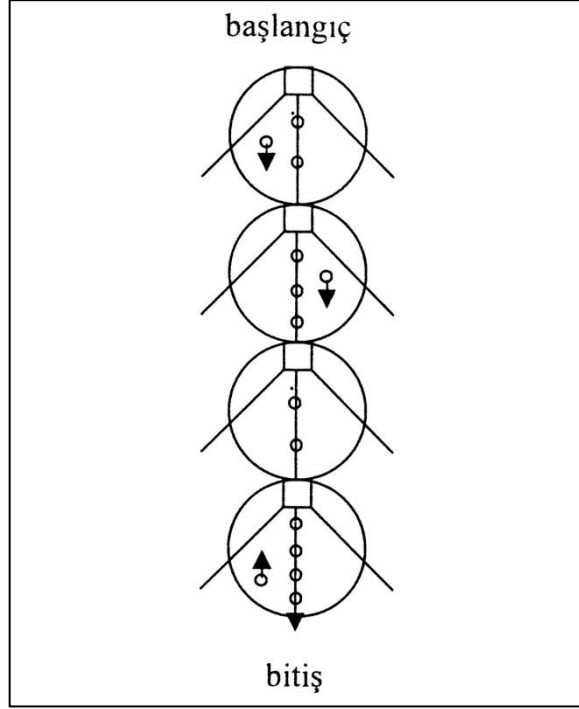


Şekil 17: Bremond'un kuramı doğrultusunda eylem modeli.

Çeşitlilik bağlamında son olarak ele alınabilecek başlık, yukarıda incelenen çekirdek ve uydu kavramlarıdır. Hatırlanacağı üzere geleneksel anlatı kuramları, anlatının içlerinden çıkarılamayacak ve çıkarılabilecek iki tür olay içerdiğini savunur. Chatman çekirdek veya iskelet yapının sınırsız düzeyde ayrıntılandırılmaya izin verdiğini, herhangi bir eylemin çok sayıda parçaya bölünebileceğini, ve bu parçaların da alt parçalara ayrılabilceğini savunur. Dahası; bu detaylandırmanın bir sonucu olarak çekirdek ve uyduların birer eylem olarak aynı anda gerçekleşmesi

⁶¹⁵ Martin, a.g.e., s95 – 98

gerekmez.⁶¹⁶ Uydular çekirdeklerden önce meydana gelebilir ya da belli mesafeden onları izleyebilirler. Chatman çekirdek ve uydu ilişkisini şu diyagramla açıklar:



Şekil 18: Chatman'a göre çekirdek ve uydular arasındaki ilişki.⁶¹⁷

Chatman'a göre bu diyagramdaki kareler çekirdekleri, çemberlerse anlatı bloklarını ifade eder. Çekirdekleri birbirine bağlayan dikey çizgiler öykü mantığının ana yönelimini temsil eder. Eğimli çizgilerse olası olduğu halde izlenmeyen anlatı yollarıdır. Bu modelde uydular noktalar tarafından temsil edilir. Dikey çizgiler, yani öykü mantığı üzerinde yer alan noktalar öykünün normal sıralamasını izlerken; çizgi dışında oklara bağlı olanlarsa okun yönüne göre kendilerinden önceki veya sonraki çekirdeklerin geleceği veya geçmişi ile ilişkilidirler.⁶¹⁸ Martin, uyduların olay örgüsünün ilerleyişi noktasında ikincil unsurlar olarak kabul edildiklerinin ve anlatısal açıdan zorunlu unsurlar olarak görünmediklerinin altını çizer. Ancak ona göre anlatının işleyişini gösteren şema içinde hiyerarşik olarak bir üst düzeyde yer alan karakter düzeyi açısından uydular tanımlayıcı özelliğe sahiptir.⁶¹⁹ Bu bağlamda

⁶¹⁶ Chatman, **a.g.e.**, s.50.

⁶¹⁷ **A.e.**

⁶¹⁸ **A.e.**

⁶¹⁹ Martin, **a.g.e.**, s.115.

çekirdek ve uydular özellikle dijital oyunlarda kullanılan interaktif anlatı stratejilerini anlamada yardımcı olabilecek kavramsal bir alt yapı sunarlar. İnteraktör temel bir olay örgüsünü veya çekirdekleri takip ederken bir yandan da bu olay örgüsü ile doğrudan ilişkisi olmayan yan olaylara dahil olabilir. Kimi interaktif anlatılarda bu yan olaylar öyküyü çeşitlendiren ana unsurlardır. Yani örneğin bir dijital oyunun başarı ile bitirilmesi için tek bir olay zincirinin doğru olarak yerine getirilmesi gerekebilir; ancak aynı oyunda bu yoldan çıkılarak pek çok farklı eylem gerçekleştirmek de mümkün olabilir.

Yukarıda ele alınan başlıklar geleneksel anlatı kuramının interaktif anlatı olgusunu kavrama ve bu tür yapıtlar geliştirme konusunda sunduğu olanakları göstermektedirler. Ancak aşağıda da görüleceği üzere dijital interaktif anlatılar dijital meta-ortam ve kendi özel tasarımları bağlamında olduğu kadar tasarımcılarının anlatıya yönelik alternatif bakış açıları nedeni ile de sadece geleneksel anlatı kuramları ile açıklanamayacak bir dizi özelliğe sahiptirler.

Çalışmanın bu bölümünde dijital interaktif anlatıların oluşturulması ve analizine yönelik farklı yaklaşımlar ve bu yaklaşımlar doğrultusunda geliştirilen yapıtlar karşılaştırmalı olarak ele alınacaktır. Bu süreçte görülecektir ki, tek bir dijital interaktif anlatı yaklaşımı yoktur. Bu durum, örneğin yazın veya sinema alanlarındaki farklı anlayışlar arasında olduğundan daha derin bir ayrımı işaret eder. Ne derece farklı düşünürlerse düşünsünler yazarlar ve film yönetmenleri aynı malzemeleri kullanarak üretim yapmaktadırlar. Ancak interaktif anlatı çalışmalarını gerçekleştirenler her ne kadar dijital meta-ortamın özellikleri ile sınırlanmış da olsalar, kendi yazılımlarını ve buna bağlı olarak onlara sunulan veri gönderme kanallarını şekillendiren ortamları da geliştirmektedirler. Bu bağlamda içerik, temsil ve ortam; dijital interaktif anlatı alanında diğer tüm anlatısal sanatlarda olduğundan çok daha derin ve ayrılmaz bir biçimde bir arada işlemektedir. Bu bölüm; söz konusu birlikteliğin doğurduğu yaklaşımlar arası ayrımı ortaya koyacak ve bu ayrıma yönelik bütünleşik bir dijital interaktif anlatı anlayışının geliştirilip geliştirilemeyeceğini sorgulayacaktır.

3.1. HAREKETLİ YAPIT

Umberto Eco 1962 tarihli *Opera Aperta* isimli çalışması okurun veya seyircinin sanat yapıtına katılım düzeyine bağlı olarak tanımlanabilecek bir dizi farklı yapıt türü olduğunu savunur. Ona göre sanat yapıtı sanatçı tarafından düzenlenmiş bir dizi iletişimsel etkidene meydana gelen bir kompozisyonudur. Bu kompozisyon her bir okur tarafından kendine göre anlamlandırılacaktır. Bu süreçte okurun kişisel birikimi önce yapıtın içerdiği uyaranlardan hangilerini algılayacağını daha sonra da bunlara nasıl yanıt vereceğini belirler. Bir başka deyişle sanat yapıtının estetik değeri ne kadar farklı açılardan seyredebildiği ve algılanabildiği ile doğrudan ilgilidir.⁶²⁰ Şöyle der Eco:

“Sanat yapıtı, farklı açılardan izlendiği ve algılandığı oranda estetik değer kazanır. Bu, yapıta özgün özünden uzaklaşmaksızın farklı titreşimler ve yankı zenginliği kazandırır. Öyleyse bir sanat yapıtı, biricikliği çerçevesinde, dengeli bir organik bütün olarak tamam ve kapalı; aynı zamanda da özgünlüğünü zedelemekten pek çok farklı biçimde algılanıp, yorumlanmaya elverişli olması ile açık yapıdadır. Böylece bir yapıtın her algılanışı onun hem bir yorumu hem de bir performansdır, çünkü yapıt her algılanışında yepyeni bir perspektife kavuşur.”⁶²¹

Mutlu, yazın perspektifinden “**kapalı yapıtlar**”ı (*closed works*), “...okuma serüveni boyunca okuyucuyu önceden belirlenmiş bir yol boyunca yürütmeyi, acıma ve korku, heyecan veya çöküntü duygularını yerli yerinde ve gereken zamanda uyandıracak şekilde etkilemeyi amaçlayan metinler”⁶²² olarak tanımlar. Kapalı yapıtların karşısında olan “**açık yapıtlar**” (*open works*) ise yine Mutlu’ya göre yazın perspektifinden; “...okuyucu ile buluştuğunda ortaya çıkabilecek alternatif anlamları kapatmaya çalışmadan ve tek bir kolayca elde edilebilen anlamın altını çizmek istemi olmayan, tersine zengin ve karmaşık okumalara olanak sağlayan metinler”⁶²³ olarak tanımlanır. James Joyce’un *Finnegans Wake*’i, Michelangelo Antonioni’nin *l’Avventura*’sı gibi geleneksel neden sonuç ilişkilerini kırmaya ve okuru veya

⁶²⁰ Umberto Eco, **Açık Yapıt**, Çev. Pınar Savaş, İstanbul, Can Yayınları, 2001, s. 10.

⁶²¹ A.e.

⁶²² Erol Mutlu, **İletişim Sözlüğü**, Ankara, Bilim ve Sanat Yayınları, 1998, s. 27

⁶²³ A.e.

seyirciyi farklı anlamları araştırmaya iten yapıtlar açık yapıt tanımı kapsamında değerlendirilebilirler.

Eco, kitabında açık yapıt kavramının bir üst aşaması olarak değerlendirilebilecek bir kavram daha ortaya atar; bu “**hareketli yapıt**” (*work in movement*) kavramıdır. Eco hareketli yapıtı “açık yapıt tanımı çerçevesinde, planlanmamış, ya da fiziksel olarak tamam olmayan yapısal birimlerden”⁶²⁴ oluşan yapıtlar olarak tanımlar. Buna göre özü itibariyle bitmemiş olan hareketli yapıt, sanatçının seyirciye sunduğu parçalardan oluşturmakta ve seyircinin müdahalesi ile şekillenmektedir. Eco, örneğin Bruno Munari’nin çeşitli optik düzenekler aracılığı ile bir perdeye yansıtılan ve seyircinin optik sistemdeki hareketli bir merceği kendi zevkine göre ayarlaması ile şekil değiştiren kolaj resimlerini birer hareketli yapıt örneği olarak tanımlar.⁶²⁵ Görülmektedir ki hareketli yapıt katılımcısı sanatsal yaratımına ve estetik nesnenin oluşumuna sanatçının çizdiği sınırlar içinde dahil olma imkanına sahiptir. Şöyle der Eco:

“Einstein evreninde de olduğu gibi hareketli yapıtta da tek bir öngörölmüş bakış açısı olduğunu yadsırız. Ama bu yadsıma iç ilişkilerde bir karmaşa anlamına gelmez; ilişkileri düzenleyici kuralı içerir. Özetlersek, hareketli yapıt bir çok kişisel müdahaleye olanak tanır, ama bu biçimsiz, kişiliksiz, herhangi bir müdahale olmamalıdır. Yorumcuya yapılan zorlayıcı ve tek yönlü bir davet de değildir; her zaman yaratıcı tarafından tasarlanmış bir dünya olarak kalacak bir şeye, yorumcunun yönlendirilmiş olarak katılmasına imkan tanıyan bir çağrıdır. Bir başla deyişle, yaratıcı yorumcuya tamamlanacak bir yapıt sunmaktadır. Yaratıcı yapıtın tam olarak ne biçimde sonlanabileceğini bilmemekle beraber yapıtın tamamlanmış haliyle, herhangi birinin değil, hala kendi yapıtı olarak kalacağını bilir.”⁶²⁶

Eco, anlatı alanında hareketli yapıta örnek olarak Fransız şair Mallarme’nin *Grand Oeuvre* veya *Le Livre* olarak bilinen taslak çalışmasını verir.⁶²⁷ Mallerme’nin *Le Livre* ile amacı, var olanı aktarmak yerine, yoktan var ederek, var olan “bütün

⁶²⁴ Eco, **a.g.e.**, s.20 - 21.

⁶²⁵ **A.e.**, s.21.

⁶²⁶ **A.e.**, s.32.

⁶²⁷ **A.e.**, s.22.

buketlerde eksik olan ideal çiçeği”⁶²⁸ okura sunmaktır. Bitmemiş bir tasarı olarak kalan *Le Livre*’in çalışma prensiplerini Eco ise şu şekilde açıklar:

“*Le Livre*’de, sayfalar belirli bir düzen izlemek zorunda değildirler: Permutasyon dizgesi ile düzenlenecek bir çok gruplandırmaya uygundurlar. Yapıt, her fasikülün birinci ve sonuncu sayfalarının, fasikülün başını ve sonunu gösterecek şekilde ikiye katlanıp, aynı büyük kağıda yazılmış olduğu, aralarında bağlanmamış (yazının devamını belirleyici bir ciltleme yöntemi ile bir araya getirilmeksizin) bir dizi fasikülden oluşacaktı. Fasiküllerin içinde ayrı ayrı, basit, hareketli, kendi aralarında değişebilir, tek kat yapraklar olası tüm bileşimlere olanak sağlayacak, ama bu bileşimlerin hiçbirisi anlamdan yoksun olmayacaktı. Yazarın her bir kombinasyondan sözdizimsel bir doğrultu ve anlatım tarzıyla ilgili bir anlam elde etmeyi hedeflemediği kesindir. Her bir cümle ya da sözcük, öbür cümle ya da sözcüklerle etkili bir ilişkiye girebilecek ve tüm yer değiştirmelere olanak sağlayacaktı. Bu cümle ve sözcükler bir önerme yetisiyle donanmış olup ötekilerle öneren bir ilişki kuracak, böylece yeni ilişkilere ve yepyeni ufuklara ulaşma olasılığını harekete geçirerek, daha da doğrusu önererek, rastgele bir permutasyon düzenini de mümkün hale getirecekti... Açık ilişkileri kendiliğinden çağrıştırmaya yönelik bir metnin öğelerinin permutasyonunu mümkün kılan *Le Livre*, okurun gözünde durmadan yenilenen, sürekli kaynaşıp birleşen bir dünya olmak savındaydı.”⁶²⁹

Bu açıklama doğrultusunda denilebilir ki, hareketli yapıt estetiğinin unsurlarından biri sınırlı sayıda öge kullanarak astronomik sayıda kombinasyon oluşturmaya yöneliktir. Örneğin üç fasikülden, fasikül tekrarı olmaması halinde 6, tekrar olması halinde ise 27 farklı kombinasyon elde edilebilir. Hedeflenen bu kombinasyonların her birinin anlam bütünlüğüne sahip metin oluşturulmasıdır. Birk Weiberg, sinemada kombinasyona dayalı benzer bir yapıyı “**doğrusal-sonrası**” (*post-linear*) anlatı yapısı olarak tanımlar ve Ko Yi-cheng’in 1997 tarihli *Lan Yue* isimli filmini bu yapıya örnek gösterir.⁶³⁰ Weiberg’in aktardığına göre yönetmen filmin işleyiş mekanizmasını şöyle açıklamaktadır:

“Öyküyü beş bölüme ayırdım ve her yirmi dakikalık bölümde [filmin üç baş karakterinin] başına gelen bir dizi olayı verdim. Her bölümü iki bin fit içinde bitirmem gerekti. [Filmin] makaralar[ı] herhangi bir sıra ile gösterilebilir; böylelikle beş ayrı sonunuz olur: Ya üçlü birbirinin elini tutarak yoldan aşağı yürür, yada ayrılırlar, yada kadın her iki adamı da reddeder, yada kadın iki adamdan birini seçer. 120 versiyon, 120 olasılık [vardır].”⁶³¹

⁶²⁸ Goetz v.d., **AnaBritannica Genel Kültür Ansiklopedisi**, C:15, Ed. Goetz v.d., İstanbul, Ana Yayıncılık, 1986, s.245.

⁶²⁹ Eco, **a.g.e.**, s.22 - 23.

⁶³⁰ Birk Weiberg, “**Beyond Interactive Cinema**”, (Çevrimiçi) www.keyframe.org/txt/interact, 15 Haziran 2009

⁶³¹ **A.e.**

Bu örnekte gözlemlenen “**modüler model**”de yapı taşları (film makaraları) anlatısal sürecin başında ve hatta bu süreç başlamadan önce katılımcı tarafından düzenlenmekte ve nedensiz olan bu düzenleme anlatısal süreç boyunca değişmemektedir. Aynı yapı taşları ile gerçekleştirilebilecek daha esnek bir rastgele seçim deneyiminde bile; özünde hareketli yapının prensiplerine aykırı olan bu nedensizlik devam ediyor görünmektedir. Bu bağlamda, tamamlanmamış *Le Livre*’in yapısal özelliklerinden yola çıkılarak ulaşılan bu olası hareketli yapıt mekanizmasının Tristan Tzara’nın *Dada Manifestosu*’nda önerdiği şiir yazma metodunun tekrar ve tekrar gerçekleştirilmesini hatırlattığı söylenebilir. Hatırlanacağı üzere Tzara, şiir yazmak için bir gazete makalesinin kesilerek kelimelerine ayrılmasını ve tüm kelimelerin bir torbaya atıldıktan sonra rastgele çekilmesini önermiştir.⁶³²

Le Livre’den yola çıkılarak ulaşılabilecek bir diğer hareketli yapıt modeli ise Ryan tarafından “**ağ**” (*network*) modeli olarak adlandırılan ve her bir metin bloğunun diğer tüm metin blokları ile bağlantılı içinde olduğu hiper-bağlantılı yapılarıdır.⁶³³ Böyle bir hipermetinde süreç boyunca seçim yapılarak farklı metin bloklarına atlanabilir; hipermetnin yapısına göre geri dönüşler veya tekrarlar mümkün olabilir.

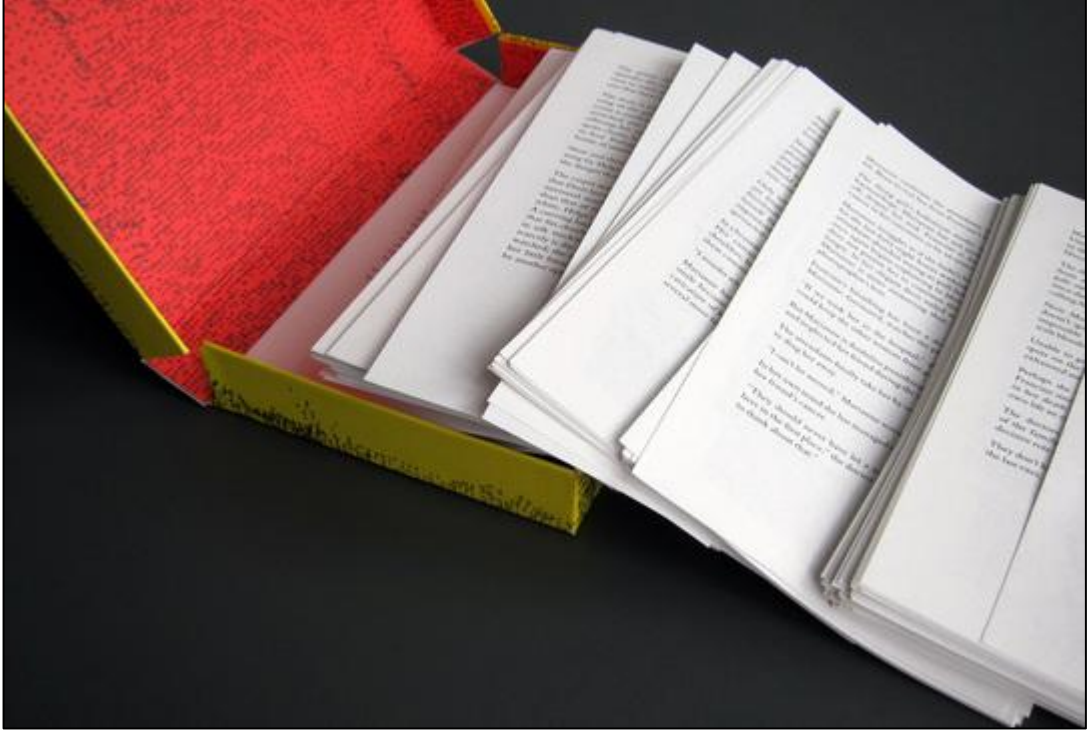
Eco, net bir “hareketli anlatı” modeli sunmamış olsa da, *Opera Aperta*’da Max Saporta’nın *Composition No. 1* isimli modüler eserini açık biçimde eleştirir. *Composition No. 1*, 150 numaralanmamış sayfadan oluşan kurmaca bir yapıttır. Saporta, okurlarından okumaya başlamadan önce sayfaları karıştırmalarını ve kendi kompozisyonlarını ve dolayısıyla anlatılarını oluşturmalarını ister.⁶³⁴ Eco’ya göre Saporta’nın yapıtının katılım modeli tüm olası okumalarını tüketmektedir. Sayfaların estetik değeri ne kadar yüksek olursa olsun, kitabın yapısı içinde bu sadece bir tesadüf niteliğini kazanacaktır. Yani Eco için, yapıtın sanatsal değeri olası tüm

⁶³² Tristan Tzara, **Dada Manifestoları ve Seçme Şiirler**, Çev. Tozan Alkan, İstanbul, Donkişot Yayınları, 2005, s.55 – 56.

⁶³³ Ryan, **Avatars of Story**, s.103.

⁶³⁴ J. Yellowlees Douglas, **The End of Books-Or Books Without End? Reading Interactive Narratives**, Michigan, The University of Michigan Press, 2001, s.67.

öyküleri anlatabilen yapısındadır; ancak anlatacağı öyküler ikincildir ve ilgi çekiciliklerini kaybetmişlerdir.⁶³⁵



Resim 4: Max Saporta'nın *Composition No. 1* isimli modüler eseri. Sayfalar ciltlenmemiş olarak bir kutu içinde muhafaza ediliyor.⁶³⁶

Espen Aarseth'e göre Eco'nun hareketli yapıt anlayışı (interaktif dijital anlatı kuramlarının gelişim süreci öncesinde), yorumlamanın ve zihinsel aktivitenin ötesinde mekanik olarak okur katılımına açık metinler oluşturulması alanında var olan tek önemli estetik kuramını oluşturmaktadır. Ancak Aarseth, Eco'yu Saporta dışında interaktif anlatının gelişim süreci ile ilişkilendirilen ve eserlerinin bir kısmı hareketli yapı çerçevesinde incelenebilecek olan Cortázar, Borges, Calvino ve Nabokov gibi çağdaşı yazarları incelemesine dahil etmediği için eleştirir.⁶³⁷ Gerçekten de hareketli yapıt kavramı içerdiği belirsizliklere karşın interaktif anlatı ve katılımcı sanat alanında önemli bir temel oluşturabilecek olmasına karşın Eco'nun

⁶³⁵ Umberto Eco, **The Open Work**, Çev. Anna Cancogni, Cambridge, Harvard University Press, 1989, s.170 – 171.

⁶³⁶ Visual Editions, **VE3: Composition No.1**, (Çevrimiçi) <http://www.visual-editions.com/our-books/book/composition-no1>, 6 Haziran 2011

⁶³⁷ Espen J. Aarseth, **Cybertext Perspectives on Ergodic Literature**, Baltimore, The John Hopkins University Press, 1997, s.51 - 53.

geleneksel yapıların yorumuna yönelik diğer çalışmaları içinde gözden kaçmış görünmektedir.

3.2. ARDIŞIK OLMAYAN YAZIN

Christian Vandendorpe'a göre yazı, özellikle kodex formu bir ortam olarak sözün doğrusallık bariyerini kırmıştır. Ona göre tutarlı veri bloklarına ayrılan bir metin bir tür mozaik özelliğini kazanır ve göz bu mozağin taşlarından herhangi birine odaklanabilir.⁶³⁸ Doğrusal bir biçimde aşağı ve yukarı kaydırılarak okunan rulo şeklindeki el yazmaları ile karşılaştırıldığında; sayfaları rahatlıkla atlanabilen ve istenilen noktadan okunabilen kodex formu bu mozaik okumayı destekler niteliktedir. Bir ortam olarak kitap ve yazı doğrusal olarak tüketilmek zorunda değildir. Örneğin alfabetik olarak ve maddeler halinde açık metin bloklarına ayrılan bir sözlük veya ansiklopediler rahatlıkla istenilen noktadan okunabilirler; maddelerde yer alan ilgili diğer madde notları ile sayfalar arasında anlamlı bir biçimde atlanarak gezinilebilir. Vandendorpe'a göre kitapların doğrusal olduğu inancının ardında; neden sonuç ilişkileri içinde ilerleyen veya zaman içinde atlamalar – ileri ve geri gidişler - içerseler de estetik nedenlerle yazarları tarafından baştan sona okunmak üzere tasarlanmış olan anlatısal metinler yatmaktadır.⁶³⁹ Öte yandan postmodern yazarlar bu anlatı anlayışını kırma yönünde adımlar atmış ve bir ortam olarak kitabın sağladığı olanaklardan yararlanmayı denemiştir: Cortázar, *Hopscotch* isimli romanının bölümleri için farklı okuma sıraları önerir.⁶⁴⁰ Nabokov'un *Pale Fire*'ı tamamı kurmaca olan bir önsöz, 999 dizelik (var olmayan bir şaire ait) bir şiir; bu şiirin dizelerin her birine yönelik kendi içinde de referanslar içeren (yine kurmaca) bir yorum bölümü ve bir indeks içerir.⁶⁴¹ Okur, kitabı baştan sona okuyabileceği gibi; Aarseth'in önerdiği üzere şiir, yorumlar ve indeks arasında atlayarak da okuyabilir.⁶⁴² Paviç'in farklı okumalara olanak sağlayan çok sayıdaki kurmaca

⁶³⁸ Christian Vandendorpe, **From Papyrus to Hypertext: Toward the Universal Digital Library**, Urbana, University of Illinois Press, Çev.Phyllis Arnoff, 2009, s.22 – 23.

⁶³⁹ **A.e.**, s.25.

⁶⁴⁰ Julio Cortázar, **Seksek**, Çev.Necla Işık, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2006, s.10.

⁶⁴¹ Vladimir Nabokov, **Solgun Ateş**, Çev.Yaşar Günenç, İstanbul, Yaba Yayınları, 1994, b.a.

⁶⁴² Aarseth, **a.g.e.**, s.8.

eserinden *Dictionary of the Khazars*, bir sözlük biçiminde yazılmış ve bu formun yukarıda sayılan bütün özelliklerinden yararlanmayı denemiştir. Hatta kitap, birbirlerinden tek bir paragrafla ayrılan eril ve dişil baskılar halinde yayınlanmış; bu farklılığın ne olduğunu bilmeyen okurlar daha kitabı alırken bir seçimle karşı karşıya bırakılmışlardır.⁶⁴³ Kitap formunda olmalarına karşın okura metin blokları arasında atlama imkanı sağlamayı amaçlayan bu gibi örnekler çoğaltılabilir. Dahası, bu tür denemeler yapan yazarların bir kısmı da çalışmaları için kuramsal bir zemin oluşturmayı denemiş; farklı kuramcılar da konuya eğilmişlerdir.

Kitap formunu ve yazınsal gelenekleri okur katılımına açarak doğrusal olmayan anlatılar oluşturmayı deneyen diğer yazarlara değinmeden önce “hipermetin” kavramını bu çalışmada ele alınan teknolojik bağlamı dışında ancak kuramsal açıdan kitabın doğrusallığı sorunsalı ile ilişkili olarak kullanan yaklaşımlara kısaca eğilmek yerinde olabilir. Bu isimlerden ilki olan Gerald Genette, metinlerarasılık bağlamında “**hipermetinsellik**” (*hypertextuality*) adını verdiği bir kavram ortaya atar. Ona göre hipermetinsellik, hipermetin olarak adlandırdığı bir A metni ile, bu metinle arasında yorumlamadan farklı bir tür doku nakli ilişkisi olan bir B metni yani onun verdiği isimle bir “**altmetin**” (*hypotext*) arasındaki ilişkiyi ifade eder. Yani Genette’nin hipermetin kavramı kasıtlı olarak metinlerarası olan ve daha önceden üretilmiş olan metinlerden türetilen metinlere dayanmaktadır.⁶⁴⁴ Bu bağlamda parodi ve pastiş gibi türler Genette’in kullandığı anlamda hipermetinsellik kapsamına girmektedir.

Hipermetin kavramına teknoloji dışı anlamlar yükleyen bir diğer isim de Italo Calvino’dur. Calvino, 1985’te genel olarak kitabın geleceğini altı başlık halinde ele alır. Bu başlıklardan biri de “**çokluk**”tur (*multiplicity*) ve metnin farklı anlamlar alması olgusunu inceler.⁶⁴⁵ Calvino’nun bu kapsamda ele aldığı metinlerden biri de

⁶⁴³ Milorad Pavić, **Hazar Sözlüğü**, Çev.İsmail Yerguz, İstanbul, Agate Yayınları, 2000, b.a.

⁶⁴⁴ Allen, **a.g.e.**, s.107 - 108.

⁶⁴⁵ Italo Calvino, **Amerika Dersleri: Gelecek Bin Yıl İçin Altı Öneri**, Çev.Kemal Atakay, İstanbul, Can Yayınları, 2000, s.141 – 166.

Jorge Luis Borges'in 1941 tarihli *The Garden of forking Paths*⁶⁴⁶ isimli öyküsüdür. Öyküde, savaş sırasında işlemek üzere olduğu bir cinayetin az öncesinde bir casus, entelektüel olarak kendini yakın hissettiği kurbanı ile arasındaki ilişkinin farklı şekillerde gelişmiş olabileceği çok sayıda olası dünyanın hayalini kurar; ve bir an tüm bu olası dünyaları bir arada deneyimlediğini varsayar. Bu öyküden yola çıkan Calvino şöyle der, "...olasılıklar ağı modeli bir Borges anlatısının birkaç sayfasına sığdırılabileceği gibi; yoğunluğun tek tek çeşitli bölümlerde verildiği uzun veya çok uzun romanların taşıyıcı yapısı olarak da kullanılabilir."⁶⁴⁷ Bu şekilde ortak bir noktadan çıkarak farklı biçimlerde gelişen ve belli bir çerçeve içinde hareket eden metinler fikrini Calvino "**hiper-roman**" (*hyper-novel*) olarak adlandırır ve kendi çok sayıda başlangıç içeren romanı *If on a Winter's Night a Traveler*'ı bu prensip doğrultusunda yazmaya çalıştığını söyler.⁶⁴⁸

Yazın alanında doğrusal anlatı anlayışına alternatifler arayan oluşumların en önemlilerinden biri Raymond Queneau'nun kurucuları arasında yer aldığı "**potansiyel yazın**" atölyesi *OuLiPo*'dur (*Ouvroir de Littérature Potentielle*). *OuLiPo*'nun amacı öncelikle kuramsal olarak yazarlar için yeni yazınsal biçimler geliştirmek ve ardından önerilen bu biçimler doğrultusunda tasarlanmış örnek yapıtlar üretmektir.⁶⁴⁹ Grup, modüler modele dayalı "**birleşik yazın**" (*combinatory literature*)⁶⁵⁰ örnekleri yanında, matematiksel sistemleri ve bilgisayarları yazın deneyimine dahil eden alternatif modeller⁶⁵¹ üzerinde de çalışır. Queneau'nun *Yours for the Telling* isimli metni *OuLiPo* kapsamında geliştirilen modellerden biridir. *Yours for the Telling*, numaralandırılmış 21 kısa metin bloğundan oluşur. Bu blokların 19'unun sonunda okuru farklı metin bloklarına yönlendiren iki seçenek bulunmaktadır. Geri kalan 3 metin bloğundan ikisi iki ayrı finali içerir. Sonuç olarak

⁶⁴⁶ Jorge Luis Borges, "The Garden of forking Paths", **The New Media Reader**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, The MIT Press, 2003, s.29 – 34.

⁶⁴⁷ Calvino, **a.g.e.**, s.161.

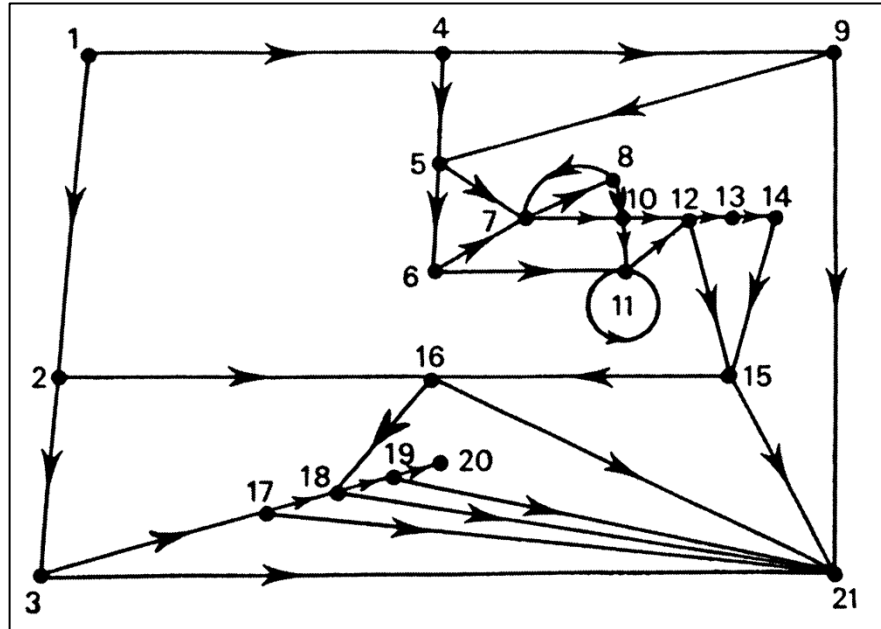
⁶⁴⁸ **A.e.**, s.161 – 162.

⁶⁴⁹ Jean Lescure, "Brief History of the Oulipo", **The New Media Reader**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, The MIT Press, 2003, s.172 – 176.

⁶⁵⁰ Claude Berge, "For a Potential Analysis of Combinatory Literature", **The New Media Reader**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, The MIT Press, 2003, s.177 – 181.

⁶⁵¹ Paul Fournel, "Computer and Writing: The Centre Pompidou Experiment", **The New Media Reader**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, The MIT Press, 2003, s.182 – 183.

okur kendisine sunulan seçenekler doğrultusunda metni oluşturan bloklar arasında atlayarak tüm metni farklı sıralarla ve farklı anlamlar oluşturacak biçimde okuma imkanına kavuşur. Doğrusal sıra ile metnin ortasında yer alan 11. metin bloğu ise model içinde bir kopma noktasına işaret eder. Okur ya metni okumaya ve seçimler yapmaya devam edecek ya da metin içindeki bir detayı başka kaynaklardan araştırarak final hakkında kendi kararını verecektir.⁶⁵² Montfort ve Wardrip-Fruin'e göre basit algoritmik yapısı ile *Yours for the Telling*, pek çok dallanmalı kitaba ve hipermetne örnek oluşturmıştır.⁶⁵³



Şekil 19: Queneau'nun *Yours for the Telling* isimli metnin yapısal modeli. Rakamlar sayfaları, çizgiler seçenekleri temsil ediyor.⁶⁵⁴

Yours for the Telling'i değerlendirirken gözden kaçmaması gereken bir nokta vardır. Okura sunulan seçeneklerin bir kısmı öykü içindeki olaylara dair detayları; örneğin karakterlerin eldivenlerinin rengini değiştirmeye yönelikken; bir bölümü de okuma deneyimine yöneliktir. Okura, kimin öyküsünü okumak istediği veya detaylarla ilgilenip ilgilenmediği sorulur. Yani okura verilen rol ve seçenekler daha çok metaanlatı ve okuma düzlemi ile ilgilidir; ve anlatı bağlamı dışında kitap okuma

⁶⁵² Raymond Queneau, "Yours for the Telling", *The New Media Reader*, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, The MIT Press, 2003, s.171 – 178.

⁶⁵³ Nick Montfort, Noah Wardrip-Fruin, "Six Selections by the Oulipo", *The New Media Reader*, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, The MIT Press, 2003, s.147.

⁶⁵⁴ Berge, a.g.e., s.178.

ediminin doğal parçaları olan atlama ve sayfa çevirme gibi eylemleri tetiklemektedirler.

3.3. POST-YAPISALCI KURAM VE İNTERAKTİF ANLATI

Ciccoricco'ya göre hipermetin anlatılara kuramsal bir çerçeve oluşturan kavramlardan biri Deleuze ve Guattari'nin kapitalizm eleştirisi çerçevesinde kullandıkları “**rizom**” (*rhizome*) kavramıdır.⁶⁵⁵ Kavramı felsefi bir bağlamda geliştiren Deleuze ve Guattari'ye göre rizom anlayışı; göstergeler, güç odakları, sanat, bilim ve sosyal mücadeleler arasında bağlantılar kuracak ve hiyerarşik yapıların sahte-çokluklarını sergileyecektir.⁶⁵⁶ Deleuze ve Guattari'ye göre rizom, “**ağaç tipi**” (*arborescent*) sistemlere bir alternatif ifade eder. Ağaç tipi sistemler; merkezi, ötekileştirici, kesin ve bir birimin sadece tek bir diğer birimle aktif bağlantı kurmasına izin veren hiyerarşik yapılardır.⁶⁵⁷ Adından da anlaşılacağı üzere bu sistemler bir ağaç, örneğin aile ağacı, biçiminde modellenabilirler. Ancak bu alabilecekleri tek form değildir. Noktalar arsında hiyerarşik olarak ilerleyen ve çizgiyi noktaya tabi kılan tüm yapılar ağaç tipi olarak sınıflandırılabilirler.⁶⁵⁸ Deleuze ve Guattari, bitki bilimden aldıkları rizom (*köksap*) kavramı ile bu yapıya bir alternatif önerirler. Rizomun, sistemin üzerine inşa edildiği bir merkezi, başlangıcı ve sonu olmayacaktır. Rizomda tüm noktalar diğer tüm noktalara bağlı olacaktır. Öte yandan rizom birimlerden oluşmak yerine, boyutlardan ve hareket halinde yönlerden oluşacak; devamlı bir “**orta**”dan (*milieu*) büyüyecek ve taşacaktır. Dolayısıyla bu yapıda çizgilerden veya dallardan bahsetmek doğru olmaz.⁶⁵⁹ Landow, rizom kavramının hipermetinler için kuramsal bir temel oluşturduğunu savunur. Hipermetin tıpkı rizom gibi çok sayıda giriş ve çıkışa sahiptir, hiyerarşik yapıları reddeder ve tüm noktaları birbirleri ile bağlantılıdır.⁶⁶⁰ Rizom'un bütüncül ve hiyerarşiden uzak

⁶⁵⁵ David Ciccoricco, **Reading Network Fiction**, Tuscaloosa, The University of Alabama Press, 2007, s.5.

⁶⁵⁶ Gilles Deleuze, Felix Guattari, **A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia**, Çev. Brian Massumi, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1987, s.7 – 8.

⁶⁵⁷ **A.e.**, s.16.

⁶⁵⁸ **A.e.**, s.544.

⁶⁵⁹ **A.e.**, s.21.

⁶⁶⁰ Landow, **a.g.e.**, s.60.

yapısının her türlü hipermetni veya hiper-bağlantılarla işleyen yapıtı açıkladığını söylemek doğru olmaz. Ayrıca ideolojisi itibarıyla dramatik gelişime dayalı anlatısal içerikleri de reddetmektedir. Ancak bu, rizomun postmodern hedefler doğrultusunda ideal bir hipermetnin modeli olarak değerlendirilmesine engel değildir. Son olarak not edilmesi gereken bir ayrıntı da; Deleuze ve Guattari'nin, rizom kavramını ortaya attıkları 1987 tarihli *A Thousand Plateaus* isimli çalışmalarının başında, kitabın birbirini takip eden bölümlerden oluşmadığını ve istenilen sıra ile okunabileceğini belirtmiş olmalarıdır.⁶⁶¹ Landow'a göre bu, metnin kuramsal öneminin yanında bir tür proto-hipermetin olduğunun da göstergesidir.⁶⁶²

Hipermetnin kuramsal altyapısının oluşumunda önemli rol oynadığı düşünülen⁶⁶³ isimlerden bir diğeri de Roland Barthes'tır. Barthes, *S/Z* isimli çalışmasında iki farklı metin tanımında bulunur. Bunlar “**yazarcıl**” (*scriptible, writerly*) ve “**okurcul**” (*lisible, readerly*) metinlerdir.* Barthes'ın deyimi ile birer “ürün” olan ve yazınsal evrenin büyük bir bölümünü kapsayan⁶⁶⁴ okurcul metinler, “kolayca okunan, söylem olarak kendi doğasını ön plana çıkarmayan; tekil bir anlamı özendiren metinler”⁶⁶⁵ olarak tanımlanabilirler. Bu tür metinler belirgin bir mesajı iletme için yazılmışlardır ve okurun bu tür metinler karşısında tek özgürlüğü bu mesajı kabul etmek veya etmemektir. Barthes, okurcul metinler olarak klasik anlatıların “**mantıksal-süremsel düzen**”e (*logico-temporal order*) uygun olduğunu⁶⁶⁶ savunur. Bu bağlamda McGee'ye göre okurcul metinler okurların okur olmaktan haz aldıkları iyi inşa edilmiş anlatılardır. Bu tür metinlerin yazarları, okurun duygularını ve düşüncelerini önceden hazırladıkları yol boyunca taşır; onların alacakları verileri, çözecekleri gizemleri, kısaca tüm deneyimi önceden belirlerler.

⁶⁶¹ Deleuze, Guattari, **a.g.e.**, s.XX.

⁶⁶² Landow, **a.g.e.**, s.58.

⁶⁶³ **A.e.**, s.1 - 2.

* İngilizce “*writerly*” ve “*readerly*” terimleri Türkçe'ye farklı isimlerce farklı şekillerde çevrilmişlerdir. Öztürk Kasar (2002) kavramları sıra ile “yazılabilir olan” ve “okunabilir olan” şeklinde; Rifat (2000) sadece “yazılabilir” ve “okunabilir” olarak, Güzelsarı ve Gündoğdu (2005) “yazar-biçimli olan” ve “okuyucu-biçimli olan” şeklinde çevirirler. İngilizce -ly Türkçe -cıl eklerinin aynı anlamlara geldiğini savunan İrvan (1999) ise “yazarcıl” ve “okurcul” sözcüklerini kullanır. Bu kullanıma paralel olarak Mutlu (1998) da “yazarsıl” ve “okurcul” karşılıklarını vermiştir. Bu çalışmada İrvan'ın verdiği karşılıklar kullanılacaktır.

⁶⁶⁴ Barthes, **a.g.e.**, s.16.

⁶⁶⁵ Mutlu, **a.g.e.**, s.262.

⁶⁶⁶ Barthes, **a.g.e.**, s.55.

Bunun sonucu olarak okurcul metinler yazar tarafından tamamlanmış ve her okur için aşağı yukarı aynı deneyimi yaşatacak yapıdadırlar.⁶⁶⁷

Okurcul metinlerin karşısında yazarcıl metinler yer alır.* Mutlu bu metinleri “söylem olarak kendi doğasını öne çıkaran ve tutarlılık ve birliğe direnen; çok sayıda çelişkiyle dolu metinler”⁶⁶⁸ olarak tanımlar. Yazarcıl metinleri okurcul metinlerden ayıran başlıca özellik okurdan bekledikleri aktif katılımdır. Fiske’ye göre ise yazarcıl metinler daha çok avangart yapıya sahip çalışmalardır ve metnin okurdan beklediği katılım disiplini gösterebilecek sınırlı kesimlerin ilgi alanına girerler. Ona göre yazarcıl metinler yapıları gereği okuru aktif olmaya zorlarlar.⁶⁶⁹ Barthes, yazarcıl metinlerin beklediği okur etkinliğini şu şekilde açıklar:

“Yazınsal çalışmanın (iş olarak yazının) getirdiği, okuyucudan bir tüketici değil de bir betik üreticisi yaratmaktır... Yazılabilir betik hiç bitmeyen bir şimdiki zamandır, *sonuç bildiren* hiçbir söz üzerinde yer alamaz (çünkü bu, kaçınılmaz olarak geçmişe dönüştürdü onu); yazılabilir betik, (Düşünyapı, Tür, Eleştiri gibi) tekil bir dizgenin dünyanın sonsuz oyununun (oyun olarak dünyanın) içinden geçerek onu kesip, durdurup, eğip büküp girişlerin çokluğuna, ağların açıklığına, dillerin sonsuzluğuna gelmeden önce, *yazmakta olan biziz*. Yazılabilirlik romanlaşmamış romansılık, şiirleşmemiş şiirsellik, yazıya dökülmemiş deneme, biçimi olmayan yazı, ürünleşmemiş üretim, yapılaşmamış yapılanmadır.”⁶⁷⁰

McGee’ye göre yazarcıl metinler bitmemiş birer “**ön-metin**” (*pre-text*) olarak görülebilirler. Okur bir yazar, eş-üretici konumundadır. Klasik anlatıdan farklı olarak yazarcıl metinlerde yazar tarafından okurun keşfetmesi için metnin içine yerleştirilmiş anlamlar yoktur. Anlam okur tarafından kendi seçimleri ve tasarıları

⁶⁶⁷ Chris McGee, “**Readerly / Writerly**”, (Çevrimiçi)

<http://www.longwood.edu/staff/mcgeecw/ReaderlyWriterlyNotes.htm>, 28 Haziran 2011

* Fiske (1999) yazarcıl ve okurcul metinler arasında yer alan üçüncü bir kategori daha önerir, bu “yapımcıl” (*producerly*) metindir. Yapımcıl metin yazarcıl metinler gibi açık uçludur ancak onlar gibi okur etkinliğini zorunlu olarak gerektirmez. Yapımcıl metinlerin yapısı yazarcıl metinlerdeki gibi okuru şaşkınlığa itecek bir belirsizliğe de sahip değildir, tersine kolay erişilebilir olmaları yönünden okurcul metinlere benzerler. Denilebilir ki, yapımcıl metinler okurcul metinler gibi rahat ulaşılabilen ancak aynı zamanda zorlamadan yazarcılığa izin veren metinlerdir. Hayran üretimine izin veren popüler ürünler bu kapsamda değerlendirilebilirler.

⁶⁶⁸ Mutlu, **a.g.e.**, s.367.

⁶⁶⁹ Fiske, **a.g.e.**, s.130.

⁶⁷⁰ Barthes, **a.g.e.**, s.16 – 17.

doğrultusunda bulunmalı veya yaratılmalıdır.⁶⁷¹ Mutlu ise yazarlı metinler için şöyle der:

“[Yazarlı] metinler etkin bir okuyuculuğu uyarır ve kıskırtır, çelişki ve heterojenliğe duyarlıdır, tüketiciyi bir üreticiye çevirerek kendi yapım sürecini önplana çıkarır ve bitimsiz anamlama oyununu özendirir. [Yazarlı] metinler her okuyuşta okur tarafından yeniden-yazılır. Bu açık metin yorum ve yeniden-yorumları davet eder. Bu tür metinler karşısında okurun rolü üretmek, kurmaktır.”⁶⁷²

Allen’in aktardığı üzere Barthes’a göre yazarlı bir metin, metnin en saf biçimini ifade eder ki bu pratikte var olması mümkün olmayan ütöpik bir olgudur. Radikal derecede avangart bir metin bile içinde az da olsa ideoloji, temsil ve konu taşır.⁶⁷³ Aynı şekilde okurcul metinlerin de ilk bakışta gözden kaçan katmanları vardır ve Barthes bu katmanları metni oluşturan “çoğul” (*plurality of the text, multivalence of the text*) olarak adlandırır. Bir metnin çoğul imgesi gösterim veya öykünme zorunluluğunun etkisi altındadır ve bu onun çok boyutluluğunu gölgeler.⁶⁷⁴ Barthes bu şekilde yoksullaşmamış, ideal çoğul imgesini şu cümlelerle tasvir eder: “Bu ideal betikte, ağlar çok sayıdadır ve hiçbir ötekinin üstünde olmaksızın, kendi aralarında işlerler, bu betik gösterilenlerden oluşmuş bir yapı değil de gösterenlerden oluşmuş bir galaksidir; başlangıcı yoktur; tersine çevrilebilir; hiçbirinin kesinlikle en önemlisi olduğunu söyleyemeyeceğimiz birçok girişten geçerek varınız oraya; ortaya koyduğu düzgüler göz alabildiğine yayılırlar, bu düzgüler bir karara bağlanmazlar (Burada, anlam, zar atılması hariç, hiçbir zaman bir karar ilkesine uymaz), anlam dizgeleri bu kesinlikle çoğul betiği ele geçirebilirler, ancak dilin sonsuzluğuyla ölçüldükleri için sayıları asla sınırlı değildir.”⁶⁷⁵ İdeal çoğul metnin dışsal ve içsel bir bütünlüğü yoktur, sonuç olarak bu tür bir metinde anlatısal yapı, anlatı dilbilgisi ya da anlatı mantığından da söz edilemez.⁶⁷⁶

Çoğulluk, var veya yok şeklinde ifade edilebilecek bir özellik değildir. Metinler farklı derecelerde çoğul olabilirler. Barthes, bu özelliği ortaya çıkartmak

⁶⁷¹ McGee, **a.g.e.**, (Çevrimiçi)

⁶⁷² Mutlu, **a.g.e.**, s.367.

⁶⁷³ Allen, **a.g.e.**, s.81.

⁶⁷⁴ Barthes, **a.g.e.**, s.17.

⁶⁷⁵ **A.e.**

⁶⁷⁶ **A.e.**, s.17 – 18.

için beş gösterge bağlamı veya kod (düzgü) kullanır. Bunlardan ilki “**yorumsal**” (*hermeneutic*) koddur ve metin içindeki merak ögesini arttıran ve bu yolla okurları anlatılan olayları yorumlamaya, merakını gidermek için verilen ipuçlarını düzenlemeye yönlendiren kodlardır. İkinci olarak “**anlam**” (*seme*) kodu gelir. Anlam kodu okurun bir karakter veya eylemi kavrayabilmesini sağlayan yananamları oluşturmaya olanak sağlar. “**Simgesel**” (*symbolic*) kod okuru metin içindeki geleneksel karşıtlıklar (aydınlık – karanlık; kadın – erkek vs.) da dahil simgesel ya da izleksel tekrarlanan motiflere yönlendirir. “**Olay**” (*proairetic*) kodu olay örgüsünde birbirini takip eden olaylarla ilgilidir. Yorumsal koddan farklı olarak merak duygusuna seslenmez; ancak okurda beklentiler oluşturarak gerilim etkisi yaratır. Beşinci ve sonuncu kod olan “**göndergesel**” (*cultural*) kod ise metnin devamlı olarak referansta bulunduğu; bir anlamda içinde yer aldığı kültürel ve toplumsal kodları ifade eder ve bunlar okurun metni doğallaştırmasını ve böylece daha rahat kavramasını sağlarlar.^{677, 678, 679}

Barthes’a göre bir metnin çoğulluk yönü “**yorumlama**” (*interpretation*) ve “**okuma**” (*reading*) adını verdiği işlemler yoluyla ortaya çıkarılabilir. Yorumlama metnin çoğul özelliklerini ortaya çıkarma demektir.⁶⁸⁰ Yorumlamadan daha sistematik bir yapıya sahip olan okuma ise beş kodu kullanarak metnin çoğul anlamlarını veya tüm metni içine alan bir tür ağı bulmaya çalışır. Barthes okuma kavramını şöyle açıklar: “Okumak anlamlar bulmaktır, anlamlar bulmak da onları adlandırmaktır; ama bu adlandırılmış anlamlar başka adlara doğru kayar; adlar birbirini çağırır, toplanırlar ve bu bir araya gelmelerinin yeniden adlandırılması gerekir: adlandırıyorum, adlandırıyorum, yeniden adlandırıyorum: betik böyle geçip gider: oluşum içindeki bir adlandırma, usanmak bilmez bir yaklaştırma, düzdeğişmecesel bir çalışmadır.”⁶⁸¹ Barthes’a göre okuma da metin gibi çoğul olmalıdır. Bir metnin tek bir okuması olamaz; metin yeniden ve yeniden okunarak

⁶⁷⁷ Allen, **a.g.e.**, s.84 – 85.

⁶⁷⁸ Yüksek, **a.g.e.**, s.63 – 64.

⁶⁷⁹ Barthes, **a.g.e.**, s.28 – 29.

⁶⁸⁰ **A.e.**, s.17.

⁶⁸¹ **A.e.**, s.21.

yinelenmeden kurtarılır ve her okuma bir tür oyun olarak farklı anlamları, farklı ağları doğurur.⁶⁸²

Barthes'ın okurcul bir metnin okunmasına yönelik en önemli çalışması Balzac'ın *Sarrasine* isimli uzun öyküsünü çözümlediği *S/Z*'dir. Kitapta Barthes öncelikle Balzac'ın yaklaşık otuz sayfalık metnini 561 “**okuma birimi**”ne (*lexia*) ayırır. Okuma birimleri küçük birer anlam patlaması veya sarsıntı işlevi görür ve okuru nihai bir yapı veya dil yerine metinler-arası bir ilişkiler ağına götürürler.⁶⁸³ Okuma birimleri birer sözcük, sözcük grubu, bir eylem parçası, bir cümle veya küçük bir cümleler grubu olabilirler. Her bir okuma birimi en çok dört adet anlam taşıyabilir ve bu anlamlar yukarıda açıklanan beş koda karşılık gelecek şekilde sınıflanır ve açıklanırlar.⁶⁸⁴ Örneğin “Bir kadından çok daha fazlasıydı bu, bir başyapıttı!” okuma birimi Barthes tarafından simgesel kod olarak nitelendirilir ve “bedenlerin çoğaltılması” şeklinde açıklanır.⁶⁸⁵ Okuma birimleri, okur veya metin çözümleyicisi tarafından üretkenlik gözetilerek de olsa temelde keyfî olarak seçilirler; aynı metne yönelik farklı okumalar farklı sayıda okuma birimleri üzerinden yapılabilir ki bu da okumanın çoğul yönünü ortaya koyar.⁶⁸⁶

Landow'a göre Barthes'ın *S/Z*'de tanımladığı ideal çoğul imgesi daha sonra bilgisayar bilimleri alanında hipermetin adını alacak olan yapı ile bire bir uyuşmaktadır: Metin; bloklardan, sözcüklerden ve hatta imajlardan oluşmakta; bunlar elektronik olarak çok sayıda yol, iz ve zincirle birbirine bağlanmaktadır. Bu açık uçlu, daimi olarak bitmemiş metinsellik; linkler, düğümler (*node*), ağlar (*network*), sanaldokular (*web*) ve yollar (*path*) gibi kavramlarla açıklanmaktadır.⁶⁸⁷ Barthes ve hipermetin kuramı arasındaki ilişkiye dair bir diğer ayrıntı da Barthes'ın terminolojisinin, özellikle “okuma birimi” veya “*lexia*” kavramının hipermetin kuramı içinde, Barthes'ın terime verdiği anlama yakın bir biçimde kullanılıyor olmasıdır.

⁶⁸² A.e., s.26.

⁶⁸³ Allen, a.g.e., s.82.

⁶⁸⁴ A.e. s.83.

⁶⁸⁵ Barthes, a.g.e., s.106.

⁶⁸⁶ Allen, a.g.e., s.82.

⁶⁸⁷ Landow, a.g.e., s.2.

Landow, yazın alanındaki çalışmaları ile hipermetnin kuramsal altyapısını oluşturan isimler arasında; yazarlı metinleri ve onların doğrusal olmayan (*non-linear*) yapısını öne çıkartan Barthes'a ek olarak; metinsel açıklığı, metinlerarasılığı ve bir metnin içi ve dışı arasında herhangi bir ayırım yapmanın yersizliğini vurgulayan Derrida'nın da sayılması gerektiğini savunur.⁶⁸⁸ Bu noktada, Derrida tarafından ortaya atılan ve Moran'a göre Türkçe'ye ve hatta Fransızca dışında herhangi bir dile tam olarak çevrilemeyecek olan “*différance*” kavramı açıklayıcı olabilir.⁶⁸⁹ *Différance*, Fransızca “ayrı olmak” ve “ertelemek” anlamlarına gelen “*différer*” fiilinin bu iki anlamını bir sözcükte birleştirecek biçimde “ayırım” anlamına gelen “*différence*” sözcüğünün sonundaki “*ence*” hecesinin “*ance*” haline dönüştürülmesi ile Derrida tarafından icat edilmiş bir sözcüktür. Derrida açısından *différance*, Saussurecü yapısal dilbilim anlayışına yönelik eleştirilerinin temelinde yer alır. Derrida, Saussure'den farklı olarak gösteren ve gösterilen arasında teke tek bir bağlantı olduğunu reddeder. Bunun yerine bir göstergenin anlamının diğer bütün göstergelerle bağıntılı olduğu bir model öngörür. Sonuç olarak bu bağıntıların sonu gelmez ve anlam hiçbir zaman kesinleşmez.⁶⁹⁰ Bu durumun sonuçlarını şöyle açıklar Moran:

“Bundan ötürü bir noktada durmak yerine, sağa sola, öne arkaya, gösterenler arasında her yana yayılan karmaşık, çok yönlü ve kaygan bir bağıntılar ağı sözkonusudur. Dilin yapısı ayrılıkların oyunu ile durmadan değişen, sınırlanamayan bir ağ gibi örülmüştür.”⁶⁹¹

Bu bağlamda Derrida, bu “**açık örgü**” düşüncesini tanımlamak için hem ayrılığı hem de ertelemeyi içeren *différance* kavramını kullanmıştır. *Différance*, aynı zamanda yapısalcı kapalı sistem kavramına da bir karşıt oluşturur.⁶⁹² Açık örgü anlayışı sadece dilbilim açısından değil, metin incelemeleri açısından da farklı yaklaşımlara olanak sağlar. Yapısalcı anlatı-bilimin hedefi dünyadaki sonsuz

⁶⁸⁸ A.e., s.53.

⁶⁸⁹ Moran, a.g.e., s.201.

⁶⁹⁰ A.e., s.202.

⁶⁹¹ A.e.

⁶⁹² A.e.

sayıdaki anlatıyı Saussurecü dilbilime dayanan bir yöntemle kavramaktır.⁶⁹³ Bu bağlamda yapısalcı anlatı-bilim tüm anlatıların temel bir bağlamsal şemaya uygun olarak çalıştıkları fikrine dayanır. Yani tek tek her anlatı söz iken genel anlatısal sistem dildir. Bu bağlamda anlatı-bilim anlatı dilini oluşturan birim ve kuralları belirlemeyi amaçlar.⁶⁹⁴ Ancak Derrida'ya göre metnin anlamı metinde olmayan, söylenmeyenle bağıntılıdır, bir başka deyişle metnin içinde ve dışında olan arasında bir ayım yapılamaz, bir “**dış-metin**”den (*outside-text*) söz edilemez.⁶⁹⁵ Derrida, bu görüşünü kanıtlamak için “**yapı-sökme**” (*deconstruction*) adını verdiği bir yöntemle metni inceler. Yapı-sökme, açık örgü biçimindeki dilin bir ürünü olan metnin söylemsel yapısını (*rhetorical fabrication*) parçalara ayırıp kaplamalarını sökerek anlamaya çalışmaktır. Bu sürecin sonucunda amaç gerçeğe ulaşmak değil; önceden dil tarafından maskelenen gerçeğin yokluğu olgusunu sergilemektir.⁶⁹⁶ Yapı-sökme yöntemi ile ayrıştırılan bir metnin önemsiz görülen ayrıntıları öne çıkar; bunların, metnin var olduğu düşünülen mantığını nasıl sarstığı ve yadsıdığı göz önüne serilir; sonuç olarak metnin söyler görüldüğünün tersini de söylüyor olduğu açığa çıkar.⁶⁹⁷ Bu bağlamda hiçbir metnin tek ve kesin bir anlamı olamayacağını söyleyen Moran şöyle der: “Öyleyse Derrida'ya göre bir metnin anlamı, ayağını yere sağlam basan sabit bir anlam değildir, oynaktır, kaypaktır, çelişkilidir ve dolayısıyla belirsizlikler taşır.”⁶⁹⁸

Landow'a göre Barthes ve Derrida gibi post-yapısalcı yazarların kuramları hipermetin uygulamaları için birer çıkış noktası oluşturmaktadırlar.⁶⁹⁹ Metnin kesin ve bitmiş olmaması, metinlerarasılık, okurun aktif katılımı gibi olgular dijital teknoloji ile metni algılamaya yönelik kuramsal kavramlar olmaktan çıkıp, yeni bir dijital metin türünün işlevsel ve estetik öğeleri haline dönüşmüşlerdir.⁷⁰⁰ Bu bağlamda Bolter şöyle der; “...bir ideal olarak basılı kitaba post-yapısalcı ve

⁶⁹³ Allen, **a.g.e.**, s.76 – 77.

⁶⁹⁴ **A.e.**

⁶⁹⁵ Mark Currie, **Postmodern Narrative Theory**, New York, Palgrave, 1998, s.45.

⁶⁹⁶ Art Berman, **From the New Criticism to Deconstruction: The Reception of Structuralism and Post-Structuralism**, Chicago, University of Illinois Press, 1988, s.208.

⁶⁹⁷ Moran, **a.g.e.**, s.202.

⁶⁹⁸ **A.e.**

⁶⁹⁹ Landow, **a.g.e.**, s.1 – 2.

⁷⁰⁰ **A.e.**, s.53 – 56.

postmodern kuramcılarca onlarca yıl meydan okunmuştur, ve şimdi bilgisayar bu kuramsal meydan okumanın pratiğe dökülebileceği bir ortam sunmaktadır.”⁷⁰¹

Hipermetin kuramcılarının kendilerine post-yapısalcı ve post-modern yaklaşımları ilham kaynakları seçmelerinin hipermetin ve anlatı ilişkisi üzerinde de önemli etkileri vardır. Kendine okurcul metinlere karşı yazarlı metinleri savunan bir kuramsal köken seçmiş olan hipermetin, bunun sonucu olarak kendini Aristotelesçi anlatı anlayışını da sorgulayan bir ortam olarak konumlandığı söylenebilir. Önceki bölümlerden hatırlanacak “başlangıç, orta ve son biçimindeki bir düzen” ve “değiştirilemeyecek, içinden bölümler çıkarılamayacak bütünlük” gibi Aristotelesçi anlayışların hipermetin doğası ile çelişkili olduğu düşünülebilir. Landow, Aristotelesçi anlatı anlayışı ve hipermetin arasındaki ilişkinin doğasına yönelik üç varsayımda bulunur: (1)Aristotelesçi anlatı anlayışına bağlı kalınarak kurmaca bir hipermetin anlatının oluşturulamaz. (2)Aristotelesçi kavramlar kurmaca hipermetinleri açıklanmakta kullanılamaz. (3)Aristotelesçi kavramlar hipermetin bağlamında ancak değişikliğe uğrayarak kullanılabilirler.⁷⁰² Peki bu öyleyse kurmaca hipermetin (ve hipermedya) anlatılar nasıl işlemektedirler?

3.4. HİPERMETİN VE HİPERMEDYA ANLATILAR

1965 yılında Theodor H. Nelson tarafından ortaya atılan “**hipermetin**” (*hypertext*) kavramı, dijital ortamda yer alan bir metnin; “metin bloklarına” veya “**lexia**”lara ayrılmasını ve bu lexiaların da elektronik linklerle birbirine bağlanmasını ifade eder. Bu bağlamda “**hipermedya**” (*hypermedia*) kavramı ise yazı dışında kalan başta görsel-işitsel tüm olası veri bloklarının linklerle bağlanmış olması anlamına gelir.⁷⁰³ Bu yapı sayesinde yazarlar çok sayıda dal ve buna bağlı olarak yapıtları içinde okurlarının gezebilecekleri alternatif yapılar oluşturabileceklerdir.⁷⁰⁴ Ted

⁷⁰¹ Jay David Bolter, **Writing Space: Computers, Hypertext, and the Remediation of Print**, Mahwah, Lawrence Erlbaum Associates, 2001, s.3.

⁷⁰² Landow, **a.g.e.**, s.218 – 219.

⁷⁰³ **A.e.**, s.2 – 3.

⁷⁰⁴ C.T.Funkhouser, **Prehistoric Digital Poetry: An Archaeology of Forms, 1959 – 1995**, Tuscaloosa, The University of Alabama Press, 2007, s.150.

Nelson hipermetinlerin “**ardışık-olmayan**” (*non-sequential*) bir biçimde yazmaya izin verdiklerini savunur ve bu yeni yazma biçiminin bilimsel amaçlı olduğu kadar yeni bir anlayışa göre düzenlenmiş kurmaca metinler veya şiirler oluşturmak için de kullanılabileceğini söyler.⁷⁰⁵ Öte yandan hipermetin fikrinin kurmaca anlatılar yaratmak için kullanılmaya başlaması bundan yaklaşık çeyrek asır sonra gerçekleşecektir. Bernstein ve Greco’ya göre hipermetin anlatıların oluşumunda ilk önemli adım yazarların hipermetin linklerinin birer dipnot veya olay örgüsünün önemli bir noktası olmadığını anlamalarıdır.⁷⁰⁶ Bernstein ve Greco yazın açısından dijital link fikrinin kazandığı anlamı şöyle açıklarlar:

“[Yazarlar], linklerin; metni (açıkça söylenmeden ama) açıkça tüm ciddi okumaların parçası olan okur interaksyonlarına ve müdahalelerine açan zarif yazınsal bağlantılar olarak işlev görebileceğini fark ettiler. Linkler bakış açısını değiştirebilir, zamanda kaymalar yaratabilir, veya birbirine zıt elemanları karşılıklı olarak duraklatabilirler. Linkler yeni biçimler, yeni yapı, ve yeni yaygın cümle ayırma kuralları önerebilirler.”⁷⁰⁷

Kurmaca hipermetin yazarı ve dijital yazın alanında çalışmalar yapmak ve yazarlar için ortak bir platform oluşturmak için kurulan Elektronik Yazın Organizasyonu (*Electronic Literature Organization*) kurucularından Stuart Moulthrop ise hipermetnin yazınsal metin üzerindeki etkilerini şu şekilde açıklar:

“Hipermetin sistemleri bilgisayarların interaktif potansiyellerinden, metni sabit sembol sıraları olarak değil de, değişken giriş biçimlerine izin veren bir veri bankası olarak yeniden inşa etmek için yararlanırlar; [bu veri bankasında] her söylemsel birimin çok sayıda bağlantı vektörü vardır... Bir hipermetin karmaşık bir metinsel birim ağıdır. [Bu ağ] birimlerden veya “düğüm”lerden oluşur, ki bunlar sayfalara, paragraflara, bölümlere, veya ciltlere denk gelebilirler. Düğümler “linklerle” birbirlerine bağlıdırlar, bunlar gönderme yaptıkları materyallere otomatik olarak erişen dinamik dipnotlar gibi işler. Kitap formuna bağlı olmadığı için, hipermetinsel söylem, okur/yazarların dökümanlar içinde ve arasında yeni linkler oluşturmaları ile isteğe bağlı olarak değiştirilebilir.”⁷⁰⁸

⁷⁰⁵ Theodor H. Nelson, “Proposal for a Universal Electronic Publishing System and Archive”, **The New Media Reader**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, The MIT Press, 2003. s.452 - 453.

⁷⁰⁶ Mark Bernstein, Diane Greco, “Card Shark and Thespis: Exotic Tools for hyperspace Narrative”, **First Person – New Media as Story, Performance and Game**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan, Cambridge, The MIT Press, 2004, s.167.

⁷⁰⁷ **A.e.**

⁷⁰⁸ Stuart Moulthrop, “**You Say You Want a Revolution? Hypertext and the Laws of Media**”, (Çevrimiçi) <http://pmc.iath.virginia.edu/text-only/issue.591/moulthro.591>, 01 Eylül 2011

Ryan, interaktif anlatıların anlaşılması için kullanılabilecek bir dizi yapısal model önerir.⁷⁰⁹ Bu modeller farklı teknolojileri içeren bütün bir interaktif anlatı alanını açıklamak üzere geliştirilmiş de olsalar temelde linkler ve düğümler üzerine kuruludurlar. Bu yaklaşım, ileride de görüleceği üzere, modellerin prosedürel interaktif anlatı yapılarını açıklama noktasında kullanım alanlarını sınırlamaktadır. Buna karşın farklı hipermetin anlatı yapılarını göz önüne koyma noktasında bu modellerden yararlanılabilir.

Ryan, anlatı alanında interaktivitenin iki şekilde işlediğini savunur: İnteraksiyon ya söylemi etkilemektedir ya da öyküyü (veya olayların akışını).⁷¹⁰ Aşağıda görüleceği üzere istisnalar olmakla birlikte hipermetin uygulamaları açısından genel anlamda öne çıkan söylemin değişimidir. Anlatı-bilimsel açıdan bakıldığında söylemin değişimi sürecinde fabulanın sabit olduğu görülecektir. Okur, olaya farklı perspektiflerden bakarak veya metnin bir bölümünü atlayarak ya da detaylandırarak olay örgüsünü değişik biçimlerde algılar. Yani değişen, interaksiyona girilen siyujettir. Dikkat edilmesi gereken bir ayrıntı ise interaktif siyujetin okurun veya seyircinin zihninde fabula oluşturma süreci ile olan ilişkisidir. Yani interaktif anlatının sunduğu veriler değişmese de okurun bunları alışına bağlı olarak zihninde kurduğu fabula imgesi değişecektir. Örneğin, bir kriz anında karşı karşıya gelen A ve B karakterlerinin geçmişlerini farklı açılardan gören iki okur için bu veriler sadece karakterlerin özgeçmişlerini zenginleştiren birer anlatısal haz unsuru olmakla kalmayarak onların bu karakterleri öykü içinde protagonist ve antagonist olarak konumlandırmalarını etkileyen bir faktöre dönüşebilirler.

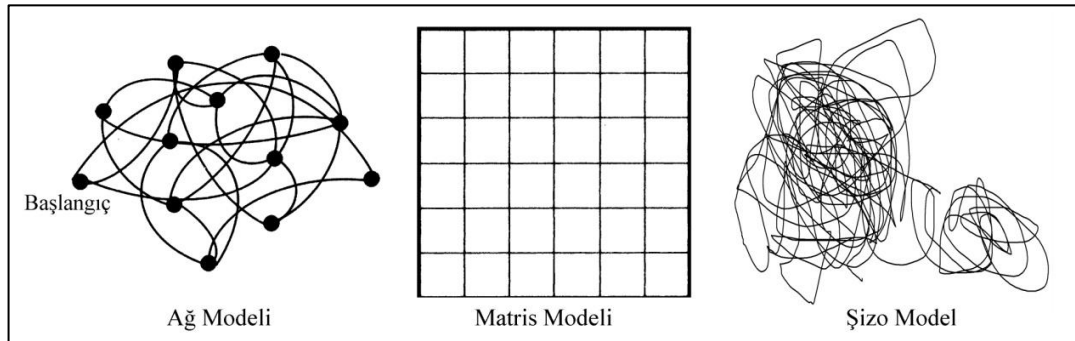
İnteraktörün sabit ve önceden belirlenmiş bir öykü içinde dolaşması olgusuna dayalı bir biçimde söylemi değiştiren interaktif anlatı yapıları Ryan’a göre dört ana biçimde inşa edilebilir. Bunlardan ilki düğüm noktaları birden fazla başka düğüm noktası ile bağlantılı olduğu ve ideal olarak tüm linklerin açık bulunduğu “ağ” (*network*) yapısıdır. Olay örgüsünün tutarlılığı ve zaman akışının doğrusallığı noktalarında sorunlara yol açan bu yapı Ryan’a göre olayların sunumuna yönelik

⁷⁰⁹ Ryan, **a.g.e.**, s.100 – 107.

⁷¹⁰ **A.e.**, s.102.

interaksiyona izin verir.⁷¹¹ Aşağıda görüleceği üzere linklerin işleyişine yönelik kurallarla birlikte farklı estetik uygulamalara da izin veren ağ modeli, özellikle postmodern anlayışa göre yazılmış hipermetinler ve hipermedya uygulamaları ve hipermedya kuramları için önemli bir taban oluşturmuştur. Malcolm Le Grice tarafından nedensellik bağından kurtulan görsel işitsel bir anlatı oluşturmak üzere önerilen “**matris**” (*matrix*) modeli⁷¹², Bill Viola’nın içinde istenilen hızda ve yönde dolaşılabilen bir düşünce-uzayı olarak gördüğü matrisin bir üst seviyesi olarak tanımladığı “**şizo**” (*schizo*) yapısı bu anlayışın örnekleri sayılabilirler. Viola, şizo yapısını şöyle tanımlar:

“[Şizo modelde] tüm yönler hem birbirileri ile eşittir, hem de birbirleri ile eşit değildir. Her şey aynı zamanda önemsiz ve önemlidir. Bu yapı içinde izleyici kaybolabilir ve asla çıkış yolunu bulamayabilir.”⁷¹³



Şekil 20: Ryan⁷¹⁴, Le Grice ve Viola⁷¹⁵ tarafından öngörülen farklı interaktif söylem modelleri. Farklı temsil şekillerine karşın benzer bir anlayışı yansıtırlar.

Ryan söylem düzlemindeki interaksiyon açısından ağ modelinin en yaygın model olduğunu savunur. Benzer amaçla kullanılacak diğer modellerse şunlardır: “**Yan dallara sahip vektör**” (*vector with side-branches*) yapısında doğrusal olarak ilerleyen bir öyküde her bir bölüm dış verilere veya öyküyü zenginleştirecek yan aktivitelere yönelen linkler içerir. Bu linkler aracılığı ile yan dalları ziyaret eden bir

⁷¹¹ A.e., s.103.

⁷¹² Malcolm Le Grice, **Experimental Cinema In The Digital Age**, London, British Film Institute, 2001, s.247.

⁷¹³ Bill Viola, “Will There Be Condominiums in Data Space”, **Multimedia: From Wagner to Virtual Reality**, Ed. Randall Packer, Ken Jordan, New York, W.W.Norton&Company, 2001, s.324.

⁷¹⁴ Ryan, a.g.e., s.103.

⁷¹⁵ Viola, a.g.e., s.324.

kişi daha sonra ana yapıya geri döner.⁷¹⁶ Aşağıda görüleceği üzere bu yapı anlatısal yaklaşımları açıdan daha geleneksel hipermetin anlatıları açıklamak için kullanılabileceği gibi kimi oyunsal yapıları açıklamak için de kullanılabilir. Ancak bu ikinci durumda pek çok oyunsal ve prosedürel özellik modele yansımaz. “**Deniz anemonu**” (*sea-anemone*) yapısında enformasyon bir ana menü üzerinden çeşitli alt menülere yayılır. Veri bankası şeklinde tasarlanmış interaktif anlatılar bu modele uygun olarak işler. Okur verilerin arasına dalarak bir anlatı oluşturur.⁷¹⁷ “**Hat değiştirme**” (*track-switching*) modeli okura paralel olarak akan anlatısal içerikler arasında atlama ve perspektif değiştirme imkanı sağlar. Geçişler öykünün zamansal akışını takip eder ve geri dönüşlere olanak sağlamaz.⁷¹⁸ Bu yapıya özellikle interaktif filmlerde rastlanılabilir. Oliver Hirschbiegel’in 1991 tarihli *Mörderische Entscheidung*⁷¹⁹ veya *Dogma 95* hareketi çerçevesinde çekilen 2000 tarihli *D-Dag*⁷²⁰ projesi gibi aynı anda iki veya daha fazla televizyon kanalında yayınlanan ve seyircinin bu kanallar arasında geçiş yaparak “hat değiştirmesine” olanak sağlayan televizyon yapımları bu modelin en net örneklerinden sayılabilirler. Hem bu yapımlar hem de genel olarak hat değiştirme modeli geleneksel anlamdaki dijital hipermetin tanımına uymasalar da temelde linkler ve veri blokları şeklinde işlemektedirler. Örneğin televizyon projelerinde senkronize akan yayınlar veri bloklarını oluşturmaktadır; link yapısı ise rizomu andıracak biçimde tamamen seyircinin denetimindedir ve ona sınırsız geçiş imkanı sağlamaktadır. Ryan, tüm bu modellerin farklı tasarımlarla iç içe geçebileceğini savunur.⁷²¹ Örneğin yan dallara geçilerek vektörden ayrılabilir ve bir anemona ulaşılabilir. Bu modeller aydınlatıcı ancak sınırlayıcı değildir.

⁷¹⁶ Ryan, **a.g.e.**, s.104.

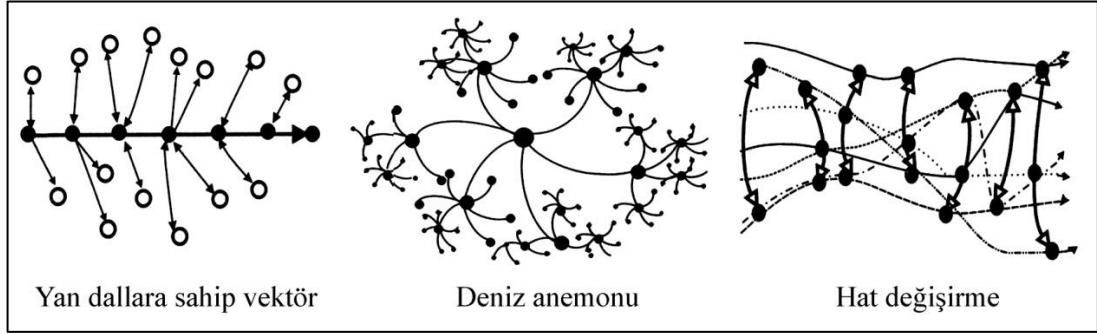
⁷¹⁷ **A.e.**, s.104.

⁷¹⁸ **A.e.**, s.105.

⁷¹⁹ Kay Kirchman, Umschalten erwünscht? Wenn Ja, von wem? Ergebnisse einer Studie zu Aesthetik und Rezeption des ersten interaktiven TV-Spiels des deutschen Fernsehens im Dezember 1991, **Aesthetik Pragmatik und Geschichte der Bildschirmmedien**, Sayı 48, 1994., s.25.

⁷²⁰ Peter Schepelern, "Film according to Dogma: Ground Rules, Obstacles, and Liberations", **Transnational Cinema in a Global North: Nordic Cinema in Transition**, Ed. Andrew K. Nestingen, Trevor Glen Elkington, Detroit, Wayne State University Press, 2005, s.91 – 92.

⁷²¹ Ryan, **a.g.e.**, s.105.



Şekil 21: Ryan'a göre alternatif interaktif söylem modelleri.
Modeller arasında farklı kombinasyonların yapılması mümkün.⁷²²

Ciccoricco'ya göre farklı oranlarda hiyerarşik özellikler taşıyan diğer modeller karşısında ağ modeli, dijital ortamın anlatı alanına getirdiği en radikal ve belirgin değişimi temsil etmektedir. Her bir metin bloğu müstakil bir anlam birimi işlevi görür. Bu anlam birimleri tüm bir hipermetnin tutarlılık oranının yükselmesi için tekrar ve tekrar farklı şekillerde bir araya getirilmelidirler. Yani ağ anlatıları yeniden düzenlenerek yeni anlamlar üretme yetisine sahiptirler. Bu bağlamda önemli olan, ağ şeklinde düzenlenmiş bir hipermetnin anlatının; anlatısal tutarlılığı ile anlatılan olayları içeren öykünün tutarlılığının farklı şeyler ifade ettiğinin bilincinde olmaktır. Bu anlamda bir anlatısal tutarlılık bir beste içinde tekrar eden temaların sağladığına benzer bir anlam taşımaktadır.⁷²³

Ciccoricco, hipermetin kurmacaların tarihinin iki ana döneme ayrılabilceğini savunur. İlk dönem *Storyspace* isimli hipermetin oluşturma yazılımı kullanılarak bağımsız birer uygulama olarak tasarlanan yapıtları ifade etmektedir. İkinci dönem ise *World Wide Web*'in ve altındaki teknolojinin hipermetin anlatılar oluşturulmak amacıyla kullanılması ile başlar.⁷²⁴ Hipermetin anlatılar alanında 1990'lı yılların ikinci yarısında önemli değişiklikler olduğu ve Web teknolojilerinin bunda rol oynadığı doğrudur. Ancak aşağıda da görüleceği üzere keskin ve aynı zamanda da pek çok açıdan muğlak bir “Web öncesi” ve “Web sonrası” ayrımı yapmak yerine, hipermetin yazın anlayışlarında teknoloji ve tasarım özelliklerine dayalı bir ayrım olduğunu söylemek daha doğru olacaktır.

⁷²² A.e., s.103.

⁷²³ Ciccoricco, a.g.e., s.6 – 7.

⁷²⁴ A.e., s.11.

3.4.1. STORYSPACE OKULU

Storyspace 1990'ların başında Jay David Bolter, Michael Joyce ve John B. Smith tarafından geliştirilmiştir. Yazılım hipermetin anlatılar oluşturma alanında o derece etkili olur ki, yazılım ve yazılımı kullanılarak geliştirilen yapıtlar daha sonra “**Storyspace Okulu**” olarak anılmaya başlanırlar.⁷²⁵ *Storyspace* 1980'lerin ikinci yarısında geleneksel anlatı yaklaşımı ile tasarlanmaya başlanmıştır. Tasarımcılarının amacı anlatıdaki olay örgüsü ve karakter temelli olasılıkları ortaya çıkaran ve bu süreçte yazara yapısal kontrol vermeyi amaçlayan hiyerarşik bir yazılım geliştirmektir.⁷²⁶ Ancak tasarım sürecinde bu fikirler deneysel yazın ve postmodern kuram ve özellikle Eco'nun fikirlerinden etkilenecek yazılımı bugün post-yapısalcı kuram ve rizom gibi kavramlarla birlikte anılan formuna kavuşturur.⁷²⁷

Ryan, *Storyspace*'in oldukça basit bir yazılım olduğunu savunur. Temel olarak *Storyspace* ile yaratılan bir yapıt, metin blokları ve linklerden oluşur. Sistem tek bir tür okur girdisine izin verir o da linkleri tıklamaktır. Bu gerçekleşince o linkin bağlı olduğu adresteki veri ekranda bir öncekinin yerini alır. Linkler yazarın seçimine göre görünür veya görünmez olabilir. Yani, okur metin içinde hangi sözcük veya cümlelerin bir diğer metin bloğuna bağlı olduğunda haberdar olmayabilir ve metni okurken linkleri de araması gerekebilir. Buna ek olarak yazılım, “**önleme alanları**” (*guard fields*) adı verilen bir sistemle yazara, istediği linklerin belirli ön koşullar yerine gelmeden okura açılıp açılmamasını kontrol etme imkanı sunar. Bir link belli metin blokları okunmadan veya belli bir blok belli bir sayıda tekrar edilmeden okura görünmeyebilir.⁷²⁸ Ryan'a göre “**öykü uzayı**” anlamına gelen *Storyspace* sözcüğü yazılımın dijital yazın alanında en çok öne çıkan özelliklerinden birini yansıtmaktadır. Yazılım metin bloklarını ve aralarındaki linkleri gösteren bir “**harita**” (*map*) yaratabilmekte; bu harita yazım sürecinde yazara yardımcı olduğu

⁷²⁵ N. Katherine Hayles, **Electronic Literature: New Horizons For The Literary**, Notre Dame, University of Notre Dame Press, 2008. s.6.

⁷²⁶ Matthew G. Kirschenbaum, **Mechanisms: New Media and the Forensic Imagination**, Cambridge, The MIT Press, 2008, s.171 - 175.

⁷²⁷ A.e., s.177.

⁷²⁸ Ryan, a.g.e., s.137.

gibi aynı zamanda istenirse interaksiyon sürecinin de parçası olabilmektedir. Bu özellik sayesinde *Storyspace* metnin uzamsal algısına olanak sağlamaktadır.⁷²⁹ Yazılımın bu mekansallığın bir devamı sayılabilecek başka özellikleri de vardır. Çoklu pencere görüntüsü ekranda aynı anda birbiri ile bağlantılı metin veya imaj pencerelerinin açılmasına olanak sağlar. Bu pencerelerin yerleri yazar tarafından okuma deneyimini etkileyecek biçimde şekillendirilebilir.⁷³⁰ Bir diğer özellik olan “**yol haritası**” (*roadmap*) ise okura o an aktif olarak okuduğu metin bloğunun sahip olduğu bağlantıları gösterir.⁷³¹ Yani yol haritası okura gerçek zamanlı olarak metin içindeki yerini gösteren bir yer belirleme cihazı gibi işlemektedir.

Storyspace’in tasarımcılarından biri olan Bolter’a göre postmodern yazarlar kurmaca metnin okur ve toplum tarafından algılanışı üzerine deneyler gerçekleştirmişler; ancak kitap formunun sınırlılıkları nedeni ile bu arayışlarında istedikleri noktalara ulaşamamışlardır. Hipermetin, deneysel yazının ve kuramın hedeflerine ulaşmak için bir yeniden-dolayım (remediation) imkanı yaratmıştır. Dahası yeni teknolojinin sağladığı olanaklar hipermetin yazarlarına bu deneyleri iletirmek için yeni perspektifler de sunmaktadır.⁷³² Bu bağlamda Bolter, hipermetin biçiminde yazılmış kurgusal anlatıların okura metnin kontrolünü yazarla paylaştığı yeni bir tür edebi deneyim sunduğunu savunur. Basılı romanlar tek bir sıra halinde düzenlenmişken, elektronik yazım alanı bu sınırlamayı ortadan kaldırır. Tek bir dizi halinde sıralamış paragraflar yerine yazar, kurmaca yazının işlediği iki veya daha fazla boyutlu metinsel uzamlar tasarlayabilir. Okur bu metni oluşumuna metni oluşturan bölümleri okuma sırasında yeniden düzenleyerek ve başka yollarla metne müdahale ederek aktif bir biçimde katılabilir. Bolter, okurun kurmaca yazından aldığı deneyimin bu müdahalelere bağlı olduğunu söyler.⁷³³ Ona göre hipermetin anlatılar en basit biçimde “**bölümler**” (*episodes*), yani “**konular**” (*topics*), ve “**karar noktaları**” (*decision points*) yani linklerden oluşmaktadır. Bölümler düzyazı veya şiir olabilirler; imaj, hareketli görüntü veya diğer formlarda veriler içerebilirler; ve de

⁷²⁹ A.e., 141.

⁷³⁰ Landow, a.g.e., s.73.

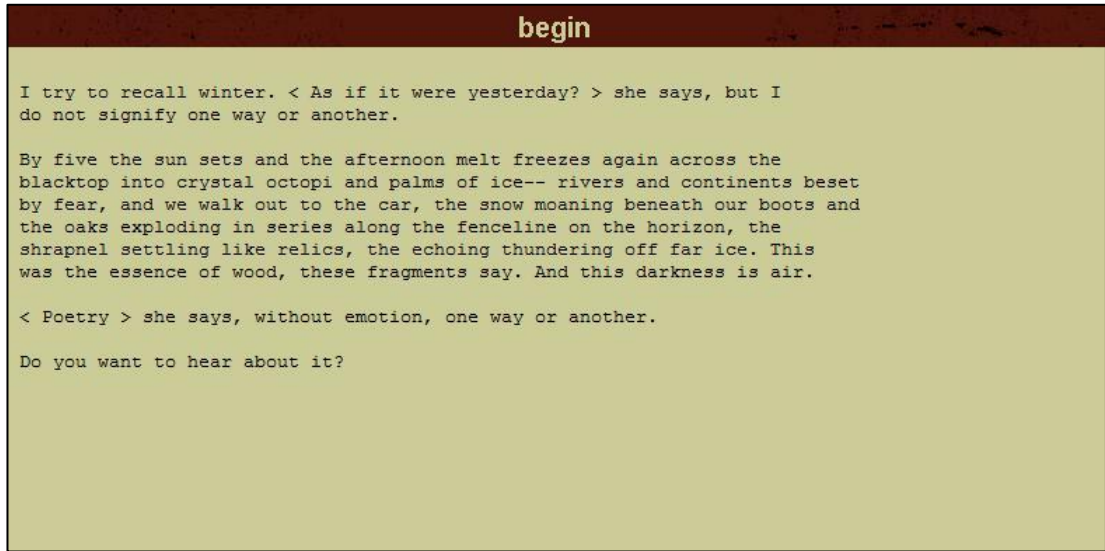
⁷³¹ A.e., s.161.

⁷³² Bolter, a.g.e., s.138 - 140.

⁷³³ A.e., s.122 - 123.

farklı uzunluklarda olabilirler. Bölümlerin uzunluğu “**hikayenin ritmi**”ni belirler. Bu ritim okurun yeni bir bölümün seçimine katılmadan önce ne süre ile geleneksel bir okur olarak kalacağına bağlıdır.⁷³⁴

Storyspace’in tasarımcılarından Michael Joyce tarafından 1987 yılında yazılan ve 1990 yılında *Storyspace* formatında yayınlanan *Afternoon: A Story* hipermetin biçiminde yazılan ilk kurmaca metin olarak kabul edilir.⁷³⁵ Yapıtın ilk versiyonu ile ticari versiyonu arasında bir dizi fark vardır. Yazım hataları giderilmiş, yapıta a bir miktar görsel materyal eklenmiş, 536 olan metin bloğu sayısı 539’a çıkmıştır. Ancak en göze çarpan değişiklik metnin link ve önleme alanlarını içeren ağ yapısında gerçekleşir: Yapıtın ilk versiyonunun içeriği link sayısı 854 iken, *Storyspace* versiyonunun içerdiği link sayısı 951’dir.⁷³⁶ Kirschenbaum’a göre bu yapısal değişiklik okuma deneyimi önemli oranda etkilemiş ve metne yeni anlamlar kazandırmıştır.⁷³⁷



Resim 5: *Afternoon: A Story*’nin Web versiyonundan⁷³⁸ bir kare.
Bu uyarlama *Storyspace*’in tüm özelliklerini ve estetiğini yansıtmamaktadır.

⁷³⁴ A.e., s.123.

⁷³⁵ Kirschenbaum, a.g.e., s.180.

⁷³⁶ A.e., s.180 – 182.

⁷³⁷ A.e., s.184 – 185.

⁷³⁸ Michael Joyce, “*Afternoon: A Story*”, (Çevrimiçi)
<http://www.wwnorton.com/college/english/pmaf/hypertext/aft/>, 20 Ağustos 2011

Yapıt, yeni boşandığı eşi ve oğlunun sabah şahit bir trafik kazasına karıştıklarından şüphe duyan Peter'in öğleden sonraya kadar başından geçenleri ve karmaşık ruh halini anlatmaktadır. Okur, *Storyspace*'in sunduğu linkleri kullanarak olayın gelişimini takip eder; Peter'in arkadaşları, eski karısı ve sevgilileri ile olan ilişkilerini gösteren kesitler ve psikolojik yapısını sergileyen monologlar arasında gezer. Joyce, okurdan metin blokları arasında dolaşma sürecinde hangi linki tıklayacağını karar vermekten fazlasını yapmasını istemiş, yapıta görünmez linkler eklemiş, harita kullanımına izin vermiş ve önleme alanlarını yaygın olarak kullanmıştır. Joyce, ilerlemek ve öykünün farklı bölümlerine ulaşabilmek için okurun bazı metin bloklarını defalarca okumasını veya önceden belirlenmiş bir metin bloğuna ulaşmış olmasını ister. Örneğin Peter'in psikoloğu ile görüşmesini aktaran metin bloğunun okunması, onun kazaya şahit olduktan sonra yardıma koşmadığını ve bu nedenle belki de oğlunun ölümünden sorumlu olmuş olabileceğini yazan metin bloğunu hipermetin içindeki diğer metin bloklarına bağlayan linkin açılmasına olanak sağlar. Yeni ulaşılan verilerle birlikte tekrarlar farklı anlamlar kazanır ve gerçekte ne olduğunu anlamak zorlaşır.^{739, 740} Yani, süreç içinde aynı olaylar farklı bakış açıları ve farklı bağlamlarla tamamen farklı biçimlerde yorumlanılmaya başlanır. Dahası bu tekrarlar yapıtın anlatısal yapısı açısından da kuramsal tartışmalara yol açmış; tekrarlananın doğası, yani olay örgüsünün bir parçası mı, yoksa bir anlatısal seçim mi olduğu; bu tekrarın yazarın mı yoksa okurun mu seçimi ve eylemi olduğu sorgulanmıştır.⁷⁴¹ Öte yandan Murray okurun (ve dolayısıyla kuramcılarının) zihnindeki bu karmaşanın postmodern yazının bir karakteristiği olduğunu vurgular ve *Afternoon: A Story*'nin dijital ortamdaki yeni yüksek yazınsal türler için bir başlangıç noktası olduğunu savunur.⁷⁴²

Hayles, *Afternoon: A Story*'nin önemine ve elektronik yazın alanına getirdiği yeniliğe karşın; onu takip eden birinci nesil hipermetinlerin, genellikle metinleri sergilemek için kağıt yüzeyler yerine bilgisayar ekranını kullanan ve yapısal olarak fazlasıyla kitaba benzeyen yapıtlar olduklarını savunur. Bu yapıtlar bir lexiadan

⁷³⁹ Murray, **a.g.e.**, s.57 – 58.

⁷⁴⁰ Ryan, **a.g.e.**, s.138.

⁷⁴¹ Ciccoricco, **a.g.e.**, s.34 – 37.

⁷⁴² Murray, **a.g.e.**, s.58.

ötekine geçen linklere sahip yazılı metinlerden oluşmaktadırlar ve kuramsal olarak doğrusal olmadıkları iddia edilebilse de yaşattıkları deneyim bir kitabın sayfaları arasında gezinmekten pek de farklı değildir.⁷⁴³ Bu yapıtlarda genellikle bir final bulunmaz. Hipermetin deneyimi okurun metni takip etmeyi bırakması ile sona erer. Ryan ise bu hipermetinleri açıklamak için kullanılan “**doğrusal olmayan**” (*non-linear*) kavramını sorgular. Ona göre hipermetnin ağ yapısına rağmen okurun seçimlerinin sıralı bir düzen oluşturması nedeni ile doğrusal olmama kavramı yerine hipermetin okumalarının “**çoklu doğrusal**” (*multi-linear*) sayılması daha doğru olacaktır.⁷⁴⁴ Bu anlayışa göre tasarlanan hipermetin kurmacalarla ilgili olarak altı çizilmesi gereken önemli özelliklerinden biri de sistemin işleyişi ve metin bloklarının içeriğinin temelde birbirinden bağımsız olmasıdır. Sistem mekanik olarak linkleri ve bunların ne şekilde aktif olacaklarını kontrol eder, ancak içerik bu yapının tasarımında temel bir unsur değildir. Yazar metni ile linkleri belirli bir sanatsal anlayışa göre bir araya getirmiş de olsa, bu yapıda sistem ve metin içeriği arasındaki ilişki büyük oranda eklektiktir. İçeriğin tüketimi sisteme bağlı da olsa, sistem içeriğe bağlı değildir. Aynı link yapısı farklı içeriklere sorunsuzca uygulanabilir.

Hayles’in önceleri kendinden sonrakilere örnek olması açısından elektronik yazında “ikinci neslin ilk”⁷⁴⁵; daha sonra ise hipermetin kurmaca geleneğinin özelliklerini en iyi şekilde bir araya getirmesi bağlamında “klasik dönemin zirve”⁷⁴⁶ yapıtı olarak adlandırdığı hipermetin yapıt Shelley Jackson’ın *Storyspace* kullanılarak geliştirdiği *Patchwork Girl* isimli eseridir. Jackson’ın 1995 tarihli yapıtı, Mary Shelley’nin *Frankenstein* ve L. Frank Baum’un *The Patchwork Girl of Oz* isimli romanlarından ve Derrida’nın yapıtlarından esinlenmiştir ve hatta onlardan alıntılar içermektedir. Öykü, Victor Frankenstein’in canavarına bir eş olması için kadın bedenlerinden parçalar birleştirerek yarattığı yapay bir insan üzerine kuruludur. Shelley’nin romanında bu kadın canavar canlandırılmadan önce yok

⁷⁴³ N. Katherine Hayles, **Writing Machines**, Cambridge, The MIT Press, 2002, s.37.

⁷⁴⁴ Ryan, **a.g.e.**, s.138.

⁷⁴⁵ Hayles, **a.g.e.**, s.37.

⁷⁴⁶ Hayles, **Electronic Literature**, s.7.

edilir. Jackson'ın hipermetin kurmacasında ise baş anlatıcıdır ve okur bu kadının bedeni ve zihninin içinde dolaşmaya davet edilir.⁷⁴⁷

Hayles'e göre *Patchwork Girl*, hipermetnin bloklardan oluşan yapısı ve kadın canavarın parçalı bedeni arasında bir paralellik kurmaktadır.⁷⁴⁸ *Afternoon: A Story*'e göre görsellikten çok daha fazla yararlanan yapıt, mezarlıklar gibi farklı mekanları ve özellikle de kadının bir kolajı andıran bedenini grafiklerle canlandırır. Böylece görüntü ve metni bir araya getiren hipermetin, kadının vücudunu, zihnini ve geçmişini oluşturan kolajın parçalarını, bunların bağlantılarını ve alt yapılarını keşfetmeye davet edilir.⁷⁴⁹ Dahası *Storyspace*'in *Afternoon: A Story*'de kullanılmayan harita oluşturma özelliği *Patchwork Girl*'de okurun istediği an istediği metin veya görsel bloğuna ulaşmasına olanak verir. Her metin bloğu diğer tüm metin blokları ile bağlantılı değildir, ancak okur metin bloklarından uzaklaşıp tüm yapıtı “kuş bakışı” görme imkanına sahiptir. Harita çok geniş ve çok katmanlı olduğu için tek bir ekranda tüm haritanın görünmesi mümkün değildir.⁷⁵⁰ Ancak bu durum okurun *Afternoon: A Story*'e oranla yazarın yönlendirmesinden çok daha bağımsız olduğu gerçeğini değiştirmez.

Kullanılan görsellerden biri, kadının başının ve zihninin frenolojik bir modeli andıracak biçimde parçalara ayrıldığı bir tablodur. Her parçanın bir adı vardır ve bu parçaları tıklamak okuru canavarı oluşturan vücut parçalarının orijinal sahiplerinin öykülerine götürür. Hayles, bu deneyimin metin blokları arasında dolaşmaktan çok daha farklı olduğunu savunur. Ona göre parçalanmış görseller ve metin arasında yaşanan bu geçiş, sistem ve metin arasında kitap formunun veremeyeceği bir ilişkiye işaret etmektedir. Zihnin bağımsız parçalara ayrılması fikri insan ve bilgisayar arasındaki ilişkiye yönelik bir gönderme içermekte, ve hipermetnin linklerini tıkladığımız anların hemen ardından, bir sonraki metin veya görselin ekranda belirmesinin hemen öncesinde neler olduğunu sorgulamamıza sebep olmaktadır.⁷⁵¹

⁷⁴⁷ Hayles, *Writing Machines*, s.37.

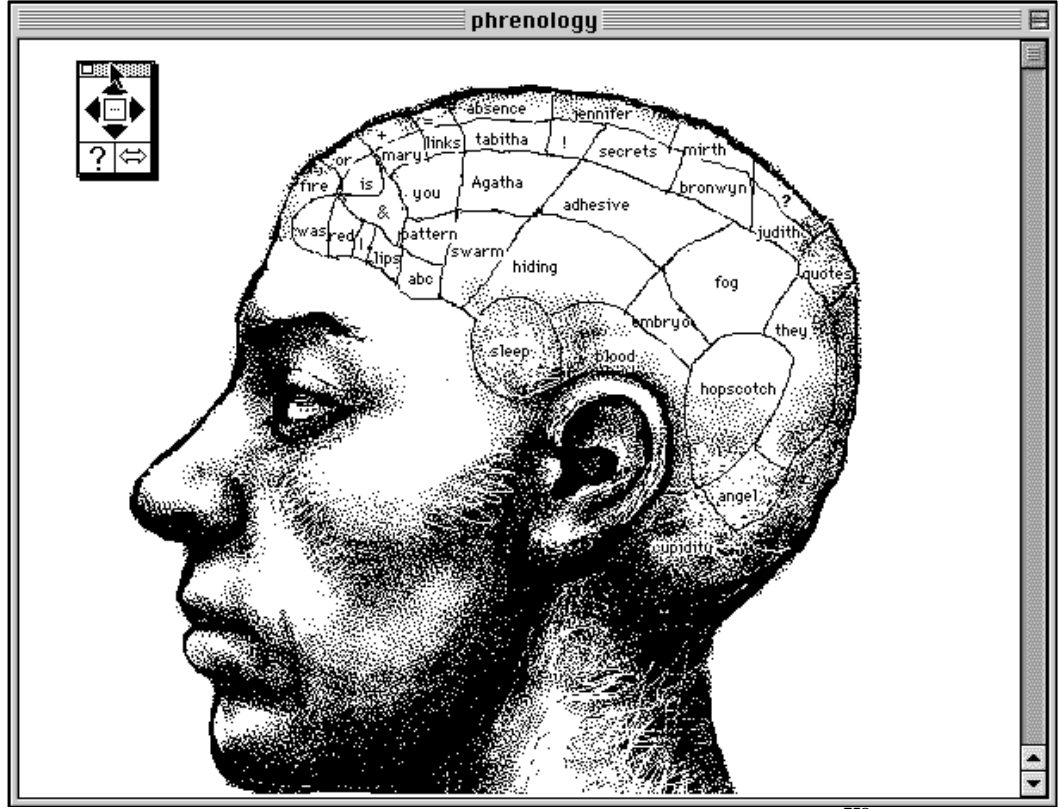
⁷⁴⁸ *A.e.*, s.38.

⁷⁴⁹ Landow, *a.g.e.*, s.234 – 240.

⁷⁵⁰ *Ryan*, *a.g.e.*, s.139.

⁷⁵¹ Hayles, *Writing Machines*, s.38.

Gerçekten de *Patchwork Girl*'ün linkleri görsellerle birleştiren tasarımı yapının içeriği ve işleyişi arasında kendinden öncekilere oranla çok daha yüksek bir entegrasyon sağlamıştır.



Resim 6: *Patchwork Girl*'ün görsel arayüzlerinden biri.⁷⁵²
Tasarım içerik ve ağ yapısı arasında bir bağlantı sağlıyor.

3.4.2. İKİNCİ NESİL HİPERMETİN ANLATILAR

Hayles'e göre *Patchwork Girl* bir dönüm noktasıdır. Onu takip eden yapıtlar dijital ortamın bilgi işlem yetenekleri ile hipermetnin link ve metinblokları temelli yapısını birleştirmeyi hedeflemeye başlamışlardır.⁷⁵³ Bu süreçte Ciccoricco'nun da vurguladığı üzere Web teknolojilerinde yaşanan gelişimin de önemli bir payı olduğu söylenebilir.⁷⁵⁴ Ryan, Web teknolojilerinin *Storyspace* uygulamaları ile aynı hipermetinsel mimariye göre inşa edilmiş olmalarına karşın grafik tasarımları ve

⁷⁵² Anja Rau, "Wreader's Digest - How To Appreciate Hyperfiction", (Çevrimiçi)
http://www.netzliteratur.net/rau/rau_wreader.htm, 01 Eylül 2011

⁷⁵³ Hayles, *Electronic Literature*, s.7.

⁷⁵⁴ Ciccoricco, *a.g.e.*, s.11.

linkleri kullanma felsefeleri ile onlardan ayrıldıklarını savunur. Farklı yazılım kaynaklarından alınan farklı formatlarda veriler tek bir ekranda bir araya gelerek bir multimedya yapısı oluştururlar.

Ryan, Web teknolojileri ve mantığı kullanılarak tasarlanan pek çok hipermetin uygulamasında deniz anemonu modelinin kullanıldığını söyler. Bu model gittikçe detaylanan ansiklopedik içerikler oluşturma açısından oldukça başarılıdır ve Ryan bu anlayışla tasarlanan yapıtları “**arşiv anlatıları**” (*archival narratives*) olarak tanımlar.⁷⁵⁵ Lev Manovich ise birer arşiv olarak veri bankalarının düzene sokulmayı reddeden birer liste olduğunu savunur. Oysa anlatı, sebep - sonuç ilişkisine dayalı bir düzen gerektirmektedir.⁷⁵⁶ Manovich’e göre bu uyumsuzluk ancak anlatı kavramının yeniden gözden geçirilmesi ile çözülebilir. Manovich, fazla detay vermemekle birlikte; bir veri bankasının tümünü kapsayan yeni bir “**hiperanlatı**” (*hypernarrative*) anlayışı önerir. Geleneksel anlatılarsa bu hiperanlatının formlarından sadece biri olacaktır.⁷⁵⁷ Yukarıda bahsi geçen *Dictionary of the Khazars* gibi ansiklopedik bir biçimde tasarlanmış postmodern yapıtlar veya anlatı kavramının olay örgüsünden farklı odakları olabileceğine yönelik tartışmalar ışığında Manovich’in yaklaşımı hipermetnin diline yaptığı vurgu açısından olumlu ancak geç kalmış bir yorum olarak görülebilir. Ryan ise hem geleneksel anlayışı hem de postmodern yaklaşımları dengeleyen dört yapının bir veri bankasının anlatısal özellikler kazanmasına yardımcı olacağını söyler. Bunlardan ilki, okurun hali hazırda bildiği bir öykünün detaylarına odaklanmasını sağlamaktır.⁷⁵⁸ Bu durum popüler bilimkurgu dizisi *Star Trek*’in bir hayranının dizinin kurmaca evrenine yönelik bir kaynak kitap olarak hazırlanan *Star Trek Encyclopedia*’yı⁷⁵⁹ okumasına benzer bir anlam taşımaktadır. Önerilen ikinci yapı her bir bloğun otonom bir öykü şeklinde işlediği modüler anlatılardır.⁷⁶⁰ Bu başta *Composition No. 1* gibi örnekleri akla getirmektedir. Ancak deniz anemonu modeli göz önüne getirildiğinde yapının, klasik

⁷⁵⁵ Ryan, **a.g.e.**, s.148.

⁷⁵⁶ Manovich, **a.g.e.**, s.225.

⁷⁵⁷ **A.e.**, s.227.

⁷⁵⁸ Ryan, **a.g.e.**, s.149.

⁷⁵⁹ Michael Okuda, Denise Okuda, **The Star Trek Encyclopedia: A Reference Guide to the Future – Updated and Expanded Edition**, New York, Pocket Books, 1999, b.a.

⁷⁶⁰ Ryan, **a.g.e.**, s.149.

örneklerinden biri *Binbir Gece Masalları* olan “çerçeve öykü” tekniği⁷⁶¹ ile daha yakın olduğu anlaşılır. Bu örnekte merkezde Şehrazad ve Şah Şehriyar’ın öyküsü vardır. Şehrazad öyküler içinde öyküler anlatmaya başladıkça iç içe ve yan yana yeni dallar belirmeye başlar. Sonuç olarak ortaya çok katmanlı bir yapı çıkar. Üçüncü modelde ise bağlam en az olay örgüsü kadar önemlidir.⁷⁶² Kültürel kodların önemli rol oynadığı anlatılar ve söz konusu kodları bilmeyen bir kişinin yapıt karşısında duracağı anlam verememe hali bu modeli kavramada yardımcı olabilir. Ryan’ın önerdiği son model tasarımın ve link sisteminin transparan olmasını ve okurun anlatının ilerlediği yönü kestirebilmesini ifade eder.⁷⁶³

Web mantığına dayanmalarına karşın veri tabanı anlatıları sadece Web üzerinde bulunmaz. Klein, Bistis ve Kraty’nin *The Imaginary Twentieth Century* isimli yapıtları bir DVD-ROM üzerinde çalışmakta ancak bir veri tabanı anlatısı karakteristikleri taşımaktadır. Yapıt, 1901 yılında dört farklı erkeğin Carrie isimli bir kadını baştan çıkartmak için geleceğe dair hayallerini anlatmaları üzerine kuruludur. Bu hayaller 20. Yüzyıla dair toplumsal ve teknolojik değişimleri haber verir ve bugüne dair eleştiriler taşırlar.⁷⁶⁴

Yapıtın temelinde 3000’den fazla farklı formatta veri bloğu bulunmaktadır. Bunlar Carrie’nin öyküsünü anlatan bir dış ses eşliğinde interaktörün dolaşımına sunulur. Bu dolaşım her birinin altında çok sayıda bölüm bulunan dört katmanla başlar. Katmanların ilk ikisi karakterleri tanıtırken ve üçüncü katmanda dört erkeğin gelecek hayalleri bulunmaktadır. Burada interaktör karakterlerin ideolojilerine göre sınıflanmış 19. Yüzyılın sonundan kalma binlerce veriyi (ve elbette bağlı oldukları görüşleri) karşılaştırmalı olarak inceleme fırsatı bulur.⁷⁶⁵ Son katmanda ise

⁷⁶¹ Alim Şerif Onaran, “Türkçeye Çevirenin Önsözü”, **Binbir Gece Masalları**, Çilt 1/1, Çev. Alim Şerif Onaran, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2000, s.20.

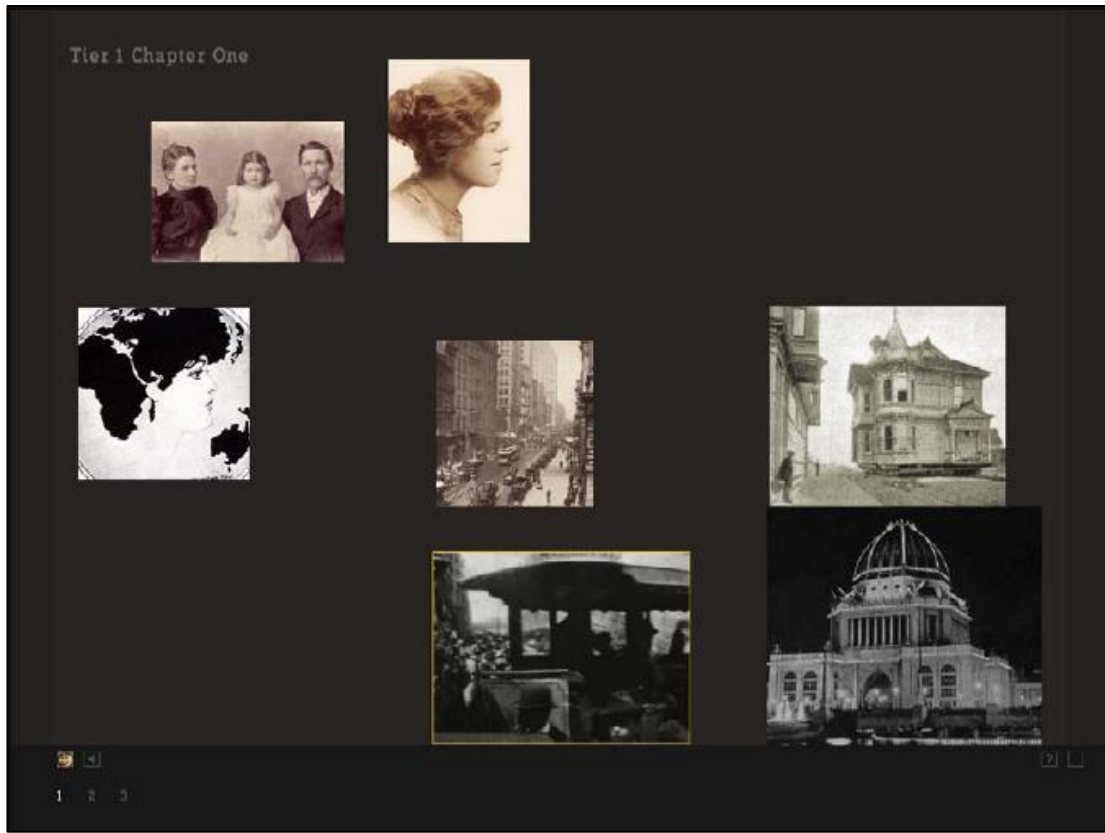
⁷⁶² Ryan, **a.g.e.**, s.149.

⁷⁶³ **A.e.**

⁷⁶⁴ Norman, M. Klein, “Spaces Between: Traveling Through Bleeds, Apertures, and Wormholes inside the Database Novel”, **Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives**, Ed. Pat Harrigan, Noah Wardrip-Fruin, Cambridge, The MIT Press, 2009, s.142 - 147.

⁷⁶⁵ Andreas Kraty, “The Imaginary 20th Century: Re-Constructing Imagination”, **Quality and Communicability for Interactive Hypermedia Systems: Concepts and Practices for Design**, Ed. Francisco V. Cipolla-Ficarra, Hershey, Information Science Reference, 2010, s.198.

Carrie'nin kendi 20. Yüzyıl hayalleri yer almaktadır.⁷⁶⁶ Ryan'ın arşiv anlatısı modelleri bağlamında ele alnabilecek bir yapıya sahip olan *The Imaginary Twentieth Century*, temelde doğrusal bir öykü anlatmakta ve interaktöre bu öyküyü derinleştirme ve kendi yorumunu katma olanağı sağlamaktadır. Bu bağlamda Web'de yayınlanmamış olması yapının ikinci nesil hipermetinler bağlamında değerlendirilmesini engellemez.



Resim 7: *The Imaginary Twentieth Century*'den bir kare.⁷⁶⁷
Birinci katmanda okur Carrie'i tanıyor.

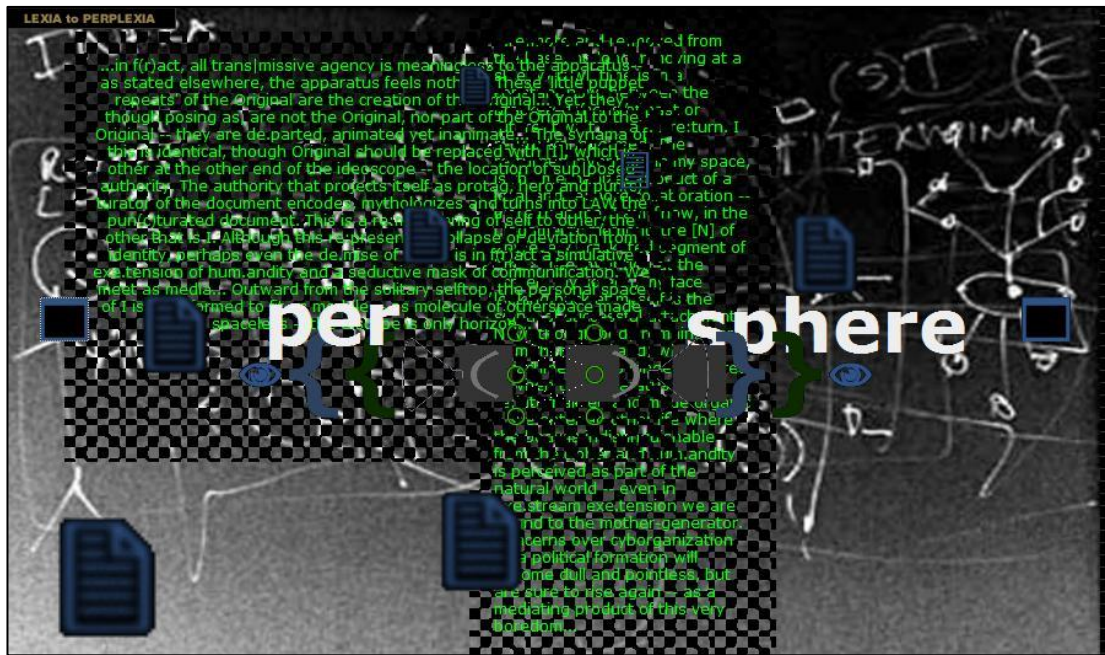
İkinci nesil hipermetin anlatıların veri bankası modeli yanında öne çıkan bir diğer özellikleri de Web teknolojileri ile farklı veri türlerini bir araya getiren yapılarıdır. Örneğin, Talan Memmott tarafından teknoloji ve insan ilişkisi üzerine eleştirel bir anlatısal metin olarak yazılan⁷⁶⁸ *Lexia to Perplexia*, kişisel veya profesyonel Web sayfası tasarımında da kullanılan dinamik HTML ve Java

⁷⁶⁶ Klein, **a.g.e.**, s.147.

⁷⁶⁷ Kratky, **a.g.e.**, s.200.

⁷⁶⁸ Hayles, **a.g.e.**, s.120 – 123.

teknolojilerinden yararlanır.⁷⁶⁹ Bu sayede ortaya çok katmanlı interaktif medya blokları çıkar. Okur, bir sayfa içinde birbirleri ile ilişkili olarak işleyen çok sayıda aktif öğeyi tıklayabilir ve bunun sonucunda aynı sayfa içinde farklı animasyonları ve metin birimlerini aynı anda harekete geçirebilir. Sonuç olarak okurun bu dinamik hipermetinle interaksyon belli noktalarda birinci nesil hipermetinlerden ayrılır. Tıklanan linkler okuru farklı metin bloklarına ulaştırabileceği gibi; metin ve imajların sayfa içindeki düzenini de değiştirebilir. Anlık değişimler için tıklamaya gerek yoktur. Farenin belli ikon veya yazıların üzerine gelmesi o an için geçerli yeni bir sayfa düzeni yaratabilir. Bu süreçte kimi zaman metinler ve animasyonlar birbirlerinin üzerinde okunamayacak bir biçimde belirirler.⁷⁷⁰



Resim 8: Talan Memmott'ın *Lexia to Perplexia* isimli yapıtından bir kare.⁷⁷¹
Aynı sayfa içinde birbirinden ayrı işleyen öğeler görsel bir kaos oluşturuyor.

Hayles'e göre yapıt, okurdan hem devamlı değişim haline olan çok sayıda veri akışını hem de bu akışı oluşturan dijital öğelerin birbirleri ile interaksyonunu

⁷⁶⁹ Thomas Dreher, "Talan Memmott's 'Lexia to Perplexia'", (Çevrimiçi)

<http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2005/2/Dreher/index-engl.htm>, 02 Eylül, 2010

⁷⁷⁰ Talan Memmott, "Lexia to Perplexia", **Electronic Literature Collection Volume 1**, Ed. Hayles v.d., Notre Dame, University of Notre Dame Press, 2008

⁷⁷¹ A.e.

takip etmesini ve kavrama çalışmasını beklemektedir.⁷⁷² Bu yapıya Memmott'un bilgisayar kod yazım dili ve İngilizceyi birleştirerek oluşturduğu yapay bir dille yazılan pasajlar da eklenince *Lexia to Perplexia* postmodern hipermetin anlayışı ile teknoloji ve insan ilişkisi üzerine yazılımı anlatısal bir metin kimliği kazanır.⁷⁷³

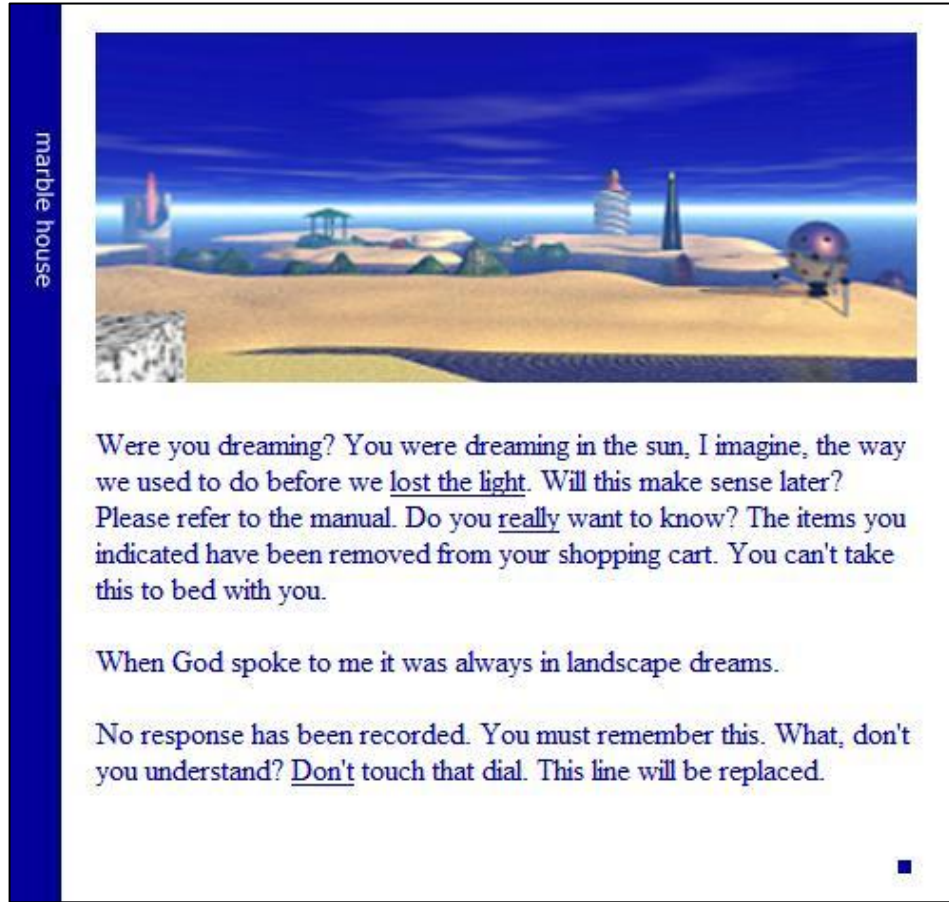
İkinci nesil çalışmalar kapsamında değinilebilecek bir diğer yapıt ise Stuart Moulthrop'un *Reagan Library* isimli çalışmasıdır. Yine HTML üzerine kurulu olan yapıt, aynı zamanda *QuickTimeVR* interaktif medya uzantısından da yararlanmaktadır. Buna ek olarak yazılım okurun medya bloklarını kaç defa ziyaret ettiğini takip etmekte ve buna bağlı olarak ziyaret edilen bloklardaki metinleri değiştirebilmektedir.⁷⁷⁴ *Reagan Library* farklı renklerle temsil edilen dört ayrı dünyada geçer. Okur başlangıçta hangi dünyaya gideceğini seçebilir. Daha sonra takip ettiği linklere göre bu dünyalar değişir. Okurun karşı karşıya olduğu arayüz iki parçadan oluşmaktadır. Ekranın üst çeyreğini *QuickTimeVR* teknolojisi ile yaratılmış ve sanal bir mekan oluşturmak amacı ile tasarlanmış interaktif bir görsel kaplar. Bu görsel üç boyutlu bir panorama oluşturmaktadır ve okur bu panoramayı 360 derece döndürebilir. Panorama üzerinde tıklanabilecek linkler, sıcak noktalar vardır. Sanal objelerin üzerinde olan bu sıcak noktalar tıklandığında okurun sanal mekan içindeki yeri değişir ve farklı bir panorama ile karşı karşıya gelir. Ekranın alt bölümünü her panoramada değişen ve bir dizi link içeren bir metin kaplar. Başlangıçta bu metin anlamsızdır. Ancak aynı yer birden fazla ziyaret edildikçe metin daha anlaşılır bir biçim almaya başlar. Metnin bir diğer önemli özelliği de özellikle başlangıçta rastgele oluşturulmasıdır. Böylece metnin içindeki linkler de onuru rastgele farklı mekanlara atarlar. Buna karşın metnin bir kısmı ve bu bölümlerde yer alan linkler tutarlılığın sağlanması amacı ile sabit tutulmuştur.⁷⁷⁵

⁷⁷² Hayles, **a.g.e.**, s.123 - 124.

⁷⁷³ **A.e.**, s.7.

⁷⁷⁴ Stuart Moulthrop, "Reagan Library", **Electronic Literature Collection Volume 1**, Ed. Hayles v.d., Notre Dame, University of Notre Dame Press, 2008, b.a.

⁷⁷⁵ **A.e.**



Resim 9: Stuart Moulthrop'un *Reagan Library* isimli yapıtından bir kare.⁷⁷⁶
Sanal bir mekan şeklinde tasarlanmış hipermedya uygulaması öne çıkıyor

Web, hipermetin anlatılara sadece daha geniş kitlelere ulaşma imkanı sağlamamış, aynı zamanda sunduğu veri işleme ve düzenleme yöntemleri ile de farklı şekillerde tasarlanmış yapıtların önünü açmıştır. Multimedya içerikler ve dinamik öğeler kullanımı bunlardan sadece bir kısmıdır. Hipermetin alanında yaşanan bu dönüşümün bir diğer sonucu da mekansal metaforlarla açıklanabilecek metin blokları ve linklerin ötesinde yazın alanında bilgisayarın diğer bilgi işlem özelliklerinden de yararlanılması hedefini ortaya çıkartmıştır. Bu bağlamda Hayles, ister yazılım ister kitap formunda olsun, bilgisayarların sağladığı imkanlardan ve kavramsal anlayışlardan yararlanan tüm yapıtların elektronik yazın kapsamında değerlendirilmesi gerektiğini savunur.⁷⁷⁷ Bu perspektif anlatısal ifadenin hiper-

⁷⁷⁶ A.e.

⁷⁷⁷ Hayles, a.g.e., s.3.

bağlantılara dayalı sistemlerin sınırlandırılmayacağını ortaya koyması açısından da önemlidir.

3.4.3. HİPERFİLMLER

Ted Nelson 1960'lı yılların ortasında hiper-bağlantıların sanatsal amaçlarla kullanılabileceği fikrini ortaya atarken “**hiperfilm**” (*hyperfilm*) adını verdiği yeni bir görsel-işitsel tür önermiştir.⁷⁷⁸ Hiperfilm metin blokları yerine film bloklarından oluşacak ve linkler bu bloklar arasında atlamalara olanak sağlayacaktır. Film bloklarının en temel biçimi olan planın düzenlenişi sinemasal anlatının temel unsurlarından biridir. Planların farklı şekillerde düzenlenmesi sinemanın ilk yıllarından itibaren yönetmenlerin ve film kuramcılarının üzerinde durduğu bir konu olmuştur.

1917 Ekim Devrimi sonrasında 1922'de iç savaş sona erene dek Rusya'da başta ham film olmak üzere film çekim malzemeleri kıtlığı yaşanır.⁷⁷⁹ Bu durum Sovyet sinemacıları yeni filmler çekmek yerine ellerinde bulunan daha önceden çekilmiş filmleri yeniden kurgulamaya iter. Amerikan ve Avrupa filmleri yanında 1917 öncesinden kalma Rus haber filmleri de yeni rejimin değerleri doğrultusunda yeniden kurgulanırlar.⁷⁸⁰ Bu ortamda Lev Kuleshov “Deneme Laboratuvarı” isimli sinema atölyesinin başına geçirilir⁷⁸¹ ve aralarında Eisenstein ve Pudovkin'in de olduğu öğrencileri ile birlikte deneyler yapmaya başlar. Üzerinde durduğu soru, film yönetmeninin elindeki sanatsal malzemenin ne olduğu ve bu malzemeyi düzenleme yöntemlerinin neler olduğudur.⁷⁸² Griffith gibi yönetmenlerden de etkilenen Kuleshov, filmin değerinin tek tek planların estetik değerlerinden veya mizansenden değil kurgudan kaynaklandığını savunmaktadır ve “yapı taşları” olarak planların

⁷⁷⁸ Nelson, “A File Structure for the Complex”, s.144.

⁷⁷⁹ Zahir Güvemli, **Sinema Tarihi**, İstanbul, Varlık Yayınevi, 1960, s.88.

⁷⁸⁰ Mark Joyce, **The Soviet montage cinema of the 1920s, An Introduction to Film Studies**, Ed.Jill Nelmes, London, Routledge, 2004, s.394.

⁷⁸¹ Güvemli, **a.g.e.**, s.89.

⁷⁸² Vsevolod Pudovkin, **Sinemanın Temel İlkeleri**, Çev. Nijan Özön, Ankara, Bilgi Yayınevi, 1966, s.181.

farklı şekillerde kombine edilmesinin etkilerini araştırmaya başlar.⁷⁸³ Joyce, Kuleshov'un üzerinde çalıştığı kurgu tekniğinin temelindeki kuramı şöyle açıklar:

“Bu kurgu tekniği, iki film parçasının yan yana yerleştirilmesi halinde seyircinin anında bu iki planın bir şekilde doğrudan ilişkili olmak zorunda olduğu sonucuna vardığı kuramı üzerine kuruludur. Bir başka deyişle, seyirci iki ayrı resmi birleştirerek bir anlam oluşturmaya çalışır.”⁷⁸⁴

Kuleshov'un ilk deneylerinden biri “**yaratıcı coğrafya**” (*created geography*) olarak adlandırdığı sinemasal mekanlar yaratılması üzerinedir. Buna göre farklı yerlerde çekilmiş planlar bir arada kurgulanarak tamamen yeni bir coğrafya yaratılabilir. Bu alandaki ilk deneyinde Moskova'daki mekanlarla Washington'daki Beyaz Saray'ı birbirine bağlar.⁷⁸⁵ Bordwell ve Thompson farklı mekanlarda çekilen planlarla tek bir sinemasal mekan yaratılması etkisinin bir kurucu plan (*establishing plan*) olmaması halinde etkili olacağını söylerken, bir taraftan da bu yöntemin sinemasal anlatıma katkılarının altını çizerler.⁷⁸⁶ Bir diğer deneyinde ise Kuleshov farklı kadınların ellerini, ayaklarını, gözlerini ve başlarını filme alır ve kurguda bir araya getirerek hareket eden bir kadın görüntüsü oluşturmaya dener.⁷⁸⁷ Kuleshov'un bir başka önemli deneyini ise Pudovkin şöyle aktarır:

“Kuleshov ile ilginç bir deney yaptık. Bir iki filmde ünlü Sovyet oyuncu Mosjukin'in birçok omuz çekimini aldık. Donuk olan, hiç bir duyguyu açığa vurmeyen omuz çekimlerini seçtik. Hepsini birbirine benzeyen bu omuz çekimlerini başka film parçalarıyla birlikte üç ayrı yolla birleştirdik. Birincisinde Mosjukin'in omuz çekiminin ardından bir masa üstündeki çorba tabağının çekimi geliyordu. Mosjukin'in bu çorbaya baktığı apaçıktı. İkincisinde Mosjukin'in yüzü içinde ölü bir kadının yattığı tabutu gösteren çekime eklenmişti. Üçüncüsünde omuz çekimini, oyuncak bir ayıyla oynayan küçük bir kızın çekimi izliyordu. Bu üç birleştirmeyi, işin sırrını bilmiyen seyircilere gösterdiğimiz vakit sonuç korkunçtu: Seyirciler sanatçının oyununa hayran kalmıştı; unutulmuş çorbanın karşısında derin düşüncelere dalmış haline işaret ediyorlar, ölü kadına bakışındaki derin üzüntüden duygulanıyorlar ve oyuncakla oynayan küçük kız seyrederkenki hafif, mutlu gülümseyişine hayran kalıyorlardı. Fakat biz, her üç durumda da yüzün hep aynı olduğunu biliyorduk.”⁷⁸⁸

⁷⁸³ Emma Widdis, **Visions of a new land : Soviet film from the Revolution to the Second World War**, New Haven, Yale University Press, 2003, s.63 – 64.

⁷⁸⁴ Joyce, **A.e.**

⁷⁸⁵ Widdis, **a.g.e.**, s.64.

⁷⁸⁶ David Bordwell, Kristin Thompson, **Film Art: An Introduction**, New York, McGraw-Hill, 2008, s.228.

⁷⁸⁷ Pudovkin, **a.g.e.**, s.153.

⁷⁸⁸ **A.e.**, s.182 - 183.

Sinema kuramcılarınca “**Kuleshov Efektı**” (*Kuleshov Effect*) olarak adlandırılan; farklı planların seyircinin zihni tarafından bir anlam oluşturacak biçimde birleştirilmesi olgusu, kurgunun tarihsel materyalist sinema açısından neden önemli olduğunu ortaya koymasının yanında⁷⁸⁹, planlar veya plan grupları arası kombinasyonların interaktif olarak kontrolünün anlamsal sonuçlarının ne olabileceği sorusunu da gündeme getirmektedir. Bu bağlamda atılan en önemli adımlardan biri ise içerdiği verilere “**rastgele erişim**” (*random access*) imkanı sağlayan *laserdisc* ve *DVD* gibi video depolama teknolojilerinin gelişimi olmuştur. Dijital sistemler verileri kod blokları olarak kaydeder ve her bir bloğun rakamsal bir adresi vardır. Buna göre sistem herhangi bir veri bloğuna doğrudan bu adrese bağlanarak ulaşabilir. Örneğin 6 numaralı veri bloğuna ulaşmak için 1 ve 6 arasındaki verilerin üzerinden geçilmesi gerekmez; bir başka deyişle analog film makarasındaki gibi 6 numaralı kareye ulaşmak ilk 5 karenin izlenmesine gerek yoktur. Kayıtlı ilk veri ile son veri bu verilere ulaşmak isteyenlere aynı derecede uzaktır.⁷⁹⁰ Manovich’e göre rastgele erişim veriler arasında herhangi bir hiyerarşinin olmaması anlamına gelir.⁷⁹¹

Frank Popper’a göre video disklerin rastgele erişim özelliğini kullanan ilk interaktif video Lynn Hershman Leeson’ın 1979 – 1983 tarihli *Lorna* isimli interaktif video çalışmasıdır.⁷⁹² *Lorna*, Hershman Leeson’a göre Mallermé, Cage ve Duchamp’ın fikirlerinden etkilenilerek geliştirilmiştir ve izleyicinin seçimlerine göre dallanarak değişen bir anlatı yapısına sahiptir.⁷⁹³ Hershman Leeson’ın en önemli başarısı ise ilk defa olarak dallanmalı bir yapıyı hareketli görüntülerle ve dijital teknolojiler kullanarak kaydedilmiş bir ortamda gerçekleştirmiş olmasıdır. Yapıtı ismini veren *Lorna* karakteri 40’lı yaşlarda agorafobik bir kadındır. 4.5 yıldır evinden çıkmamaktadır. Dış dünya ile ilgili tüm bilgileri ise elinden düşürmediği uzaktan kumandası ile kontrol ettiği televizyonundan alır. Bunun sonucu olarak da korku

⁷⁸⁹ Joyce, **a.g.e.**, s.395.

⁷⁹⁰ Le Grice, **a.g.e.**, s.315.

⁷⁹¹ Manovich, **a.g.e.**, s.77.

⁷⁹² Frank Popper, **From Technological to Virtual Art**, Cambridge, The MIT Press, 2007. s.280.

⁷⁹³ Lynn Hershman, “The Fantasy Beyond Control”, **The New Media Reader**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, The MIT Press, 2003. s.645.

kültürünü yayan reklam ve haberlerin de etkisi ile gittikçe daha çok evine hapsolür. Bu yalnız dünyada evindeki eşyalar onun için gittikçe daha fazla önem kazanırlar.⁷⁹⁴



Resim 10: *Lorna*'dan bir kare.⁷⁹⁵

Ekranda görülen numaralar girilerek farklı videolara geçiş sağlanıyor.

“İzleyici/katılımcılar” (viewer/participants) *Lorna*'nın hayatını bir video disk oynatıcıya bağlı televizyon ekranından takip ederler. Karaktere benzer bir biçimde ellerinde video disk oynatıcıyı kontrol eden bir uzaktan kumanda vardır. Kısa bir girişin ardından *Lorna*'nın evini görürler. Evdeki eşyalar farklı rakamlarla numaralandırılmıştır. İzleyici/kullanıcılar uzaktan kumandayla bu rakamları girerek video disk üzerindeki farklı ses ve video kayıtlarına ulaşırlar. Bunlar *Lorna*'nın geçmişini, geleceğini ve iç çatışmalarını içermektedir. Film ilerledikçe izleyici/katılımcılar *Lorna* hakkında daha fazla bilgi edinirler ve onun hayatı ile ilgili kararlar almaya başlarlar.⁷⁹⁶ Bu kararlar sonucunda dallanan yapı ile üç farklı finale

⁷⁹⁴ A.e., s.644.

⁷⁹⁵ Media Art Net, “Hershman, Lynn: *Lorna*” (Çevrimiçi), <http://www.medienkunstnetz.de/works/lorna/images/2/>, 12 Eylül 2011

⁷⁹⁶ Hershman, a.g.e., s.644.

yavaş izlenebilir.⁷⁹⁹ Buna ek olarak dallanmalı yapı içinde geri dönüşlere, tekrarlara ve belli noktalarda kayıtların farklı sıralarla izlenmesine olanak sağlayan sistem sayesinde izleme süresi artar. Söz konusu yapı, aynı zamanda farklı izleme sıralarının farklı anlamlar üretmesine de olanak sağlar. Hershman Leeson'a göre medya tarafından kontrol edilen ve pasifleştirilen kurmaca karakter karşısında gittikçe aktifleşen izleyici/katılımcı medyanın nasıl bir korku kaynağı olduğunu da anlamaya başlar.⁸⁰⁰ Söke Dinkla'ya göre Hershman Leeson'ın interaktif video çalışmaları rizom metaforunun ve hipermetinsel anlatı arayışlarının mantıksal estetik sonuçlarıdır. Doğrusal bir metnin her okura göre farklılaşan yorumunun yerini metnin kelime anlamı ile aktif olarak yeniden inşası ve yeni anlamlar üretimi almıştır.⁸⁰¹

Hershman Leeson'la aynı yıllarda interaktif video çalışmaları gerçekleştiren bir başka video sanatçısı Grahame Weinbren'dir. Weinbren'in çalışmaları *Storyspace*'in önleme alanı fonksiyonu andıran kimi özellikler taşır. Bunlardan biri Roberta Friedman'la birlikte gerçekleştirdiği ve deneysel sinema geleneğinden beslenen 1985 tarihli *The Erl King*'dir. Weinbren, projenin Goethe'nin daha sonra Schubert tarafından bestelenen *Erlkönig* isimli şiiri ile Freud'un *Rüyaların Yorumu* kitabında arasında keşfettiği paralelliklerden esinlendiğini söyler. Amacı, seyircilerin her an müdahale edebileceği sinemasal bir çalışma ile bu keşfi kendilerinin yapabilmelerini sağlamaktır.⁸⁰² Projenin teknik yapısı üç adet *laserdisc*, bunları kontrol eden bir bilgisayar, iki monitör ve dokunmaya duyarlı ekrandan oluşur.⁸⁰³ Seyirciler *laserdisc* üzerinde bulunan 90 dakika uzunluğundaki video ve 180 dakika uzunluğundaki ses kayıtlarını dokunmaya duyarlı ekran üzerinden kontrol ederler. Duyarlı ekrandaki görüntüler üzerinde herhangi bir yönlendirici menü bulunmamaktadır ve video kaydındaki her bir kare diğer video veya ses kayıtlarına

⁷⁹⁹ Lynn Hershman, "Teknolust", **Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film**, Ed. Jeffrey Shaw, Peter Weibel, Cambridge, The MIT Press, 2003, s.220.

⁸⁰⁰ Lynn Hershman, "The Fantasy Beyond Control", **The New Media Reader**, s.645.

⁸⁰¹ Söke Dinkla, "**Virtual Narrations: From the crisis of storytelling to new narration as a mental potentiality**", (Çevrimiçi)

http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/narration/scroll/, 25 Mayıs 2009

⁸⁰² Jeff Rothenberg, "**Grahame Weinbren and Roberta Friedman, The Erl King, 1982-85**", (Çevrimiçi), http://www.variablemedia.net/pdf/Erl_king.pdf, 14 Nisan 2009

⁸⁰³ A.e.

bağlı birer sıcak nokta işlevi görür. Video, Elizabeth Arnold'un Schubert'in bestesini seslendirdiği bir kayıtle başlar. Seyirciler duyarlı ekrana dokunduğunda ses kaydı devam ederken görüntü değişebilir, görüntü devam ederken ses kaydı değişebilir, her ikisi birden değişebilir, birden fazla görüntü birbirinin üzerine binebilir, görüntü üzerine yazılar binebilir.⁸⁰⁴ İzleyiciler belirli kayıtları belirli defalar izlediklerinde ekranda “END?” (SON?) yazan bir kutu belirir. İzleyici bu kutuya dokunursa yapım ekibinin ekrana “içeriden” dokunarak yapımdan fotoğrafları yansıttıkları bir bölümle karşılaşır. Bu bölüm boyunca izleyiciler ekranın farklı bölümlerine dokunarak Wittgenstein ve Baudrillard'ın yapıma ilham veren kuramsal metinlerinden parçalar okuyabilirler.⁸⁰⁵

Caitlin Jones'a göre *The Erl King*'de izleyici anlatısal akışı kontrol eden ve sonsuz sayıda bağlantı ile kendi sinemasal deneyimini yaratan bir “kurgucu” rolünü üstlenmektedir.⁸⁰⁶ Wardrip-Fruin ve Montfort ise Hershman Leeson'ın çalışmalarında bulunan karaktere dayalı temel belirli oranda ağaç şeklinde ilerleyen yapının yerini paralel ve metaforik olarak birbiri ile ilişkili öyküler arasında kurgusal yorumun aldığını savunurlar.⁸⁰⁷ Gerçekten de *Lorna* örneğindeki görece bilinçli seçimler (televizyonu seç, yüze dokun gibi) *The Erl King*'de yoktur. Bir kurgucunun aksine *The Erl King*'in izleyicileri izledikleri görüntüyü değiştirmek istediklerinde bir sonraki karenin ne olacağına kendileri karar vermezler ve hatta herhangi bir öngöründe dahi bulunamazlar. Sonraki görüntü ve sesler Weinbren'in tasarımı ve buna bağlı olarak lazer diskleri kontrol eden bilgisayar programı tarafından belirlenir.

Daha önce incelenen örneklerin aksine *The Erl King* basit bir hiper-bağlantı ağı üzerine kurulu değildir. Sistem izleyicilerin seçimlerini kaydeder. Hangi seçimin kaç kere yapıldığına bağlı olarak bazı bağlantı noktaları ve bunlara bağlı video

⁸⁰⁴ Jeff Rothenberg, “Renewing The Erl King”, (Çevrimiçi), www.bampfa.berkeley.edu/about/ErlKingReport.pdf, 14 Nisan 2009

⁸⁰⁵ Grahame Weinbren, “Another Dip into the Ocean of Streams of Story”, **Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film**, Ed. Jeffrey Shaw, Peter Weibel, Cambridge, The MIT Press, 2003, s.270.

⁸⁰⁶ Caitlin Jones, “Seeing Double: Emulation In Theory And Practice: The Erl King Case Study”, (Çevrimiçi), <http://aic.stanford.edu/sg/emg/library/pdf/jones/Jones-EMG2004.pdf>, 14 Nisan 2009

⁸⁰⁷ Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, “Introduction, The Fantasy Beyond Control”, **The New Media Reader**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, The MIT Press, 2003. s.643.

kayıtları erişime kapanır, bazıları ise açılır.⁸⁰⁸ *Storyspace*'in önleme alanları ile paralel işleyen bir sistemdir bu. Böylece proje, sadece içerdiği video kayıtları ile değil içerdiği Kirschenbaum'un *Afternoon: A Story* üzerine yaptığı yorumu hatırlatır şekilde yapısal özellikleri ile de bir sanat yapıtı haline gelmektedir. Ancak yine de temel olarak *The Erl King* hareketli görüntü kayıtları üzerinden ilerlemekte ve temel interaksyonunu bunlar üzerine kurmaktadır. Prosedürel yapının anlatı mantığı üzerindeki etkisi gizli ve sınırlıdır. Bu sınırlılıkların aşılması çabası ise hiperlink yerine kod temelli bir anlayışı gerektirecektir.

3.4.4. ÖYKÜ ODAKLI HİPERFİLMLER

Hiperfilm anlayışı, postmodern hipermetin geleneğine yakın yenilikçi video sanatçıları için olduğu kadar, hiper-bağlantılar üzerine kurulu daha geleneksel anlatılar oluşturmaya amaçlayan yönetmenler için de bir esin kaynağı olmuştur. Bu fikirle yola çıkılan çalışmalar büyük oranda Queneau'nun *Yours for the Telling* isimli metnini çağırıştır. Hatırlanacağı üzere yukarıda ele alınan bu çalışmada okur sayfa sonlarında kendisine verilen seçimlere göre farklı sayfalara geçerek anlatının akışını değiştirebilmektedir. Bu yapıyı andıran bir biçimde William Castle'ın 1961 tarihli *Mr.Sardonicus* isimli filminde seyircilere üzerinde karanlıkta aydınlanan işaretler bulunan kartonlar dağıtılır. Filmin sonuna doğru perdede Castle belirir ve filmin kötü adamı şeytani baronun kurtulup kurtulmayacağı kararı izleyicilere bırakılır. Karanlıkta aydınlanan kartonlar ile kullanılan oylar makinist tarafından hızla sayılacak ve çoğunluk tarafından seçilen finali içeren makara oynatılacaktır.⁸⁰⁹ Öte yandan bu bir illüzyondur. Öyküsünün dramatik sonucundan ve izleyicilerin beklentilerinden emin olan Castle filmin baronun kurtulduğu mutlu finali hiç çevrilmemiştir.⁸¹⁰

⁸⁰⁸ Jeff Rothenberg, "Grahame Weinbren and Roberta Friedman, *The Erl King, 1982-85*", (Çevrimiçi)

⁸⁰⁹ Mark Thomas McGee, *Beyond Ballyhoo: Motion Picture Promotion and Gimmicks*, Jefferson, McFarland, 2001, s.36.

⁸¹⁰ Tom Weaver, *Science Fiction Confidential: Interviews with 23 Monster Stars and Filmmakers*, Jefferson, McFarland, 2002, s.54.

Sinema tarihinde gerçek anlamda interaktif film deneyimi oluşturmak amacı ile gerçekleştirilen ilk çalışma Expo 1967 Dünya Fuarı'nda Çekoslovakya adına sergilenen *Kinoautomat* isimli sistemdir. Yönetmen Radúz Činčera liderliğinde aralarında film yapımcıları, set tasarımcıları ve mühendislerin de olduğu bir ekip tarafından geliştirilen *Kinoautomat* sistemi; yan yana yerleştirilmiş iki senkronize gösterim cihazı ve bunların baktıkları bir perde ile izleyici koltuklarına yerleştirilmiş; üzerinde iki farklı renkte düğmeler bulunan oy kullanma cihazlarından oluşmuştur. İki gösterim cihazından biri perdenin sağına diğeri soluna görüntü yansıtmaktadır ve seçim anları dışında cihazlardan birinin merceği kapatılır. Sistem sinema gösterimi, canlı performans ve izleyici katılımını bir arada kullanmıştır. Gösterim sırasında film belirli noktalarda durur, filmin baş aktörü sahneye çıkar ve izleyicilere ana karakterin bir sonraki sahnede olası iki hareketten hangisini yapmasını istediklerini sorar ve oylamanın ardından film seçim sonucuna göre devam eder.⁸¹¹



Resim 11: *Kinoautomat* sistemi ile yapılan bir film gösterimi.⁸¹²
Seyirciler filmin ne şekilde ilerlemesini istediklerine oylama yolu ile karar veriyorlar.

⁸¹¹ Michael Bielicky, "Prague – A Place of Illusions", **Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film**, Ed. Jeffrey Shaw, Peter Weibel, Cambridge, The MIT Press, 2003, s.99.

⁸¹² Media Art Net, "**Radúz Činčera: Kinoautomat: One Man and his Jury**", (Çevrimiçi)
<http://www.medienkunstnetz.de/works/kinoautomat>, 06 Haziran 2009

Expo 1967’de *Kinoautomat* sistemi ile gösterilmek üzere hazırlanan ilk film *One Man and His House* adını taşır. Öykü yanmakta olan bir binanın önünde kendini yangından sorumlu tutan Pert Novák’ın o gün başından geçenleri anlatır ve neyi farklı yapmış olsaydı yangının çıkmamış olabileceğini sorgular. Geri dönüşlerle anlatılan film dokuz noktada durur ve Novák’ın ne yapması gerektiği izleyicilere sorulur. Her seçimden sonra film Novák’ın yüzünün yakın plan çekimi ile başlar ve Novák izleyicilere doğru seçim yapmış olduklarını söyler. İzleyicilere sorulan seçimlerden bazıları şunlardır: Novák kendisini durdurmaya çalışan polisi dinlemeli midir? Evin girişinde onunla konuşmak isteyen komşusu ile konuşmalı mıdır? Koridorda karşılaştığı çıplak kadını evine almalı mıdır? Gerçekte, *Kinoautomat* sistemi *Mr.Sardonicus* derecesinde olmasa da bir tür interaktivite illüzyonudur. Paralel akan iki film makarası ile seçimlere bağlı olarak farklı film bloklarına ulaşmak mümkün değildir. Seyircilerin seçimleri sonucunda anlık farklılıklar yaşansa da her iki makarada bulunan versiyon da tek bir ana öyküye bağlanmakta ve bir sonraki seçim noktasına ulaşmaktadır.⁸¹³

Analog bir sisteme dayalı işleyen *Kinoautomat* rastgele erişim teknolojisinin gelişimine dek bir öncü yapım olarak kalır. *DVD* ve *laserdisc* gibi bu teknolojiyi kullanan formatların yaygınlaşmasıyla ise hiperfilm oluşturma alanında yeni arayışlar başlar. Bu teknolojilerden yararlanan ilk yapımlardan biri; bir dijital oyun olarak 1983 yılında piyasaya sürülen *Dragon’s Lair*’dir. Oyuncuların bir prensesi kurtarmaya çalışan kahraman bir şövalyeyi kontrol ettiklerini düşünmelerini sağlayacak şekilde tasarlanan ve pazarlanan yapım, gerçekte *laserdisc* formatında bir filmidir.⁸¹⁴ Oyuncular filmin belli yerlerinde karşılaştıkları engelleri aşmak için dört yön ve kılıç şeklinde sunulan beş seçenekle karşılaşır. Kimileri zaman sınırlamasına sahip bu seçeneklerden doğru olanın seçilmesi halinde; rastgele erişim teknolojisini kullanan film şövalyenin söz konusu engeli aşarak yolculuğuna devam ettiği bir sahneye atlar. Oyuncunun yanlış tuşa basması ise şövalyenin öldüğü farklı

⁸¹³ Michael Naimark, “**Interactive Art – Maybe It’s a Bad Idea**”, (Çevrimiçi)
<http://www.naimark.net/writing/badidea.html>, 7 Temmuz 2008

⁸¹⁴ Mark J.P. Wolf, Bernard Perron, “Introduction”, **The Video Game Theory Reader**, Ed. Mark J.P. Wolf, Bernard Perron, New York, Routledge, 2003, s.22.

sahnelerin oynatılması ile sonuçlanır.⁸¹⁵ *Dragon's Lair*, zaman sınırlaması gibi fonksiyonlar ve video bloklarının içeriği ile oyunsal bir deneyim sunuyor gibi gözükse de teknik açıdan yan dalları olan vektör modeline göre tasarlanmış ancak bu dalları başarısız finallere bağlanan bir hiperfilmdir.



Resim 12: *Dragon's Lair*'dan bir kare.⁸¹⁶
Oyuncu doğru tuşa basmazsa bir sonraki sahnede ölümünü görecek.

Hiperfilmlerin oyunsal unsurlarla birleştirilmesi 1980'lerin sonu 90'ların başında gittikçe yaygınlaşacaktır. Dijital oyun kuramcılarınca “**interaktif film**” (*interactive movie*)⁸¹⁷ olarak adlandırılan, genel olarak kullanılan video kayıtları nedeni ile dilimize “tamamen hareketli video” olarak tercüme edilebilecek “*full motion video*” (FMV) oyunlar olarak bilinen⁸¹⁸ bu tür; görece basit bir oyunun

⁸¹⁵ Don Bluth, **Dragon's Lair**, USA, Advanced Microcomputer Systems, 1983, b.a.

⁸¹⁶ A.e.

⁸¹⁷ Mark J.P. Wolf, “Genre and the Video Game”, **Handbook of Computer Game Studies**, Ed. Joost Raessens, Jeffrey Goldstein, Cambridge, The MIT Press, 2005, s.199.

⁸¹⁸ Hartmut Koenitz, **Reframing Interactive Digital Narrative: Toward An Inclusive Open-Ended Iterative Process For Research And Practice**, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Atlanta, Georgia Institute of Technology, 2010, s.48.

hiperfilmlerle birleştirilmesi üzerine kuruludur. Bu anlamda ilk yapımlardan olan 1992 tarihli *Night Trap*'in oyunsal mekaniği sekiz farklı alanı devamlı olarak kontrol ederek bu alanlardaki göstergeler kırmızı seviyeye yükseldiğinde doğru tuşa basmaktan ibarettir. Bu temel oyunsal yapı sekiz odalı bir malikanede vampir saldırısına uğrayan gençlerin yaşadıklarını anlatan ve farklı olay akışlarını gösteren parçalı bir yapıya sahip bir hiperfilmle birleştirilmiştir. Oyuncunun tuşlara doğru basması vampir avlayan tuzakların harekete geçtiği sahneleri oynatır. Başarısız olması halinde ise gençlerin vampirlerin eline düştüğü sahnelere geçilir. Önleme alanlarını andırır bir biçimde; ana karakterin vampirlere hiç yakalanmaması gibi kimi şartlar ve avlanan vampir sayısı gibi faktörler sistem tarafından takip edilmektedir ve oyunun sonunda farklı altı sondan hangisinin oynayacağı bu faktörlere bağlı olarak belirlenir.⁸¹⁹



Resim 13: *Nighttrap*'ten bir kare.⁸²⁰ Oyunsal tüm etkinlik altta yer alan menüde gerçekleşiyor. Bu seçimlerin sonuçları ise hiperfilm şeklinde sergileniyor.

⁸¹⁹ Dwite Fry, “**Night Trap**”, (Çevrimiçi), <http://www.hardcoregaming101.net/nighttrap/nighttrap.htm>, 22 Mart 2011

⁸²⁰ A.e.

Oyun tasarımcılarının aşağıda tartışılacak nedenlerle interaktif film türünden uzaklaştıkları dönemde DVD teknolojisinin yaygınlaşmaya başlaması hiperfilm arayışlarının bu formata kaymasına olanak tanır. Jim Taylor'a göre video blokları arasındaki geçişlerin kesintisizliği sayesinde DVD teknolojisi *laserdisc*'e oranla farklı tasarımlara çok fazla izin vermektedir.⁸²¹ Video verilerini çok katmanlı parçalara ayrılarak tutan ve menüler sayesinde bu parça ve katmanlar arasında atlama olanağı sağlayan⁸²² DVD, ayrıca senkronize olarak ilerlemek üzere tasarlanmış aynı uzunluktaki video içerikleri arasında hat değiştirme modeline uygun olarak geçiş yapmaya da olanak tanır.⁸²³ Bu özellikleri ile DVD teknolojisinin temel veri bloğu ve link prensibine göre işleyen hiperfilmler geliştirmek açısından uygun platformlardan biri olduğunu söylemek yanlış olmaz. Aynı amaç doğrultusunda yönetmenlerin esin kaynaklarından biri de Queneau'nun *Yours for the Telling* ile kurduğu modeli tamamen karakter eylemlerine yönelik seçimler için kullanan *Choose Your Own Adventure (CYOA)* serisi kitaplar olmuştur.

Tarayıcı'yı kanyon duvarları arasında dikkatle hareket ettirerek ilerlediğinde geniş bir çukur görüyorsun. Çukurdan dışarıya durmadan koca koca kabarcıklar çıkıyor. Tarayıcı, kabarcıkları analiz edecek teknolojik donanıma sahip. Ayrıca derinliği ölçebilecek sonar cihazları da var. Okyanus yeryüzünün neredeyse %90'ını kaplıyor ve hakkındaki çoğu şey bilinmiyor. Kim bilir bu çukur nereye açılıyordur.

*Kabarcıkları analiz etmeye karar verersen
9. sayfaya git.
Derinlikle ilgili bilgi toplamaya karar verersen
14. sayfaya git.*

Resim 14: Türkçe CYOA kitabı *Denizaltında Yolculuk*'tan bir bölüm.⁸²⁴
Bir karakter olarak okur öykünün nasıl devam edeceğine karar vermeli.

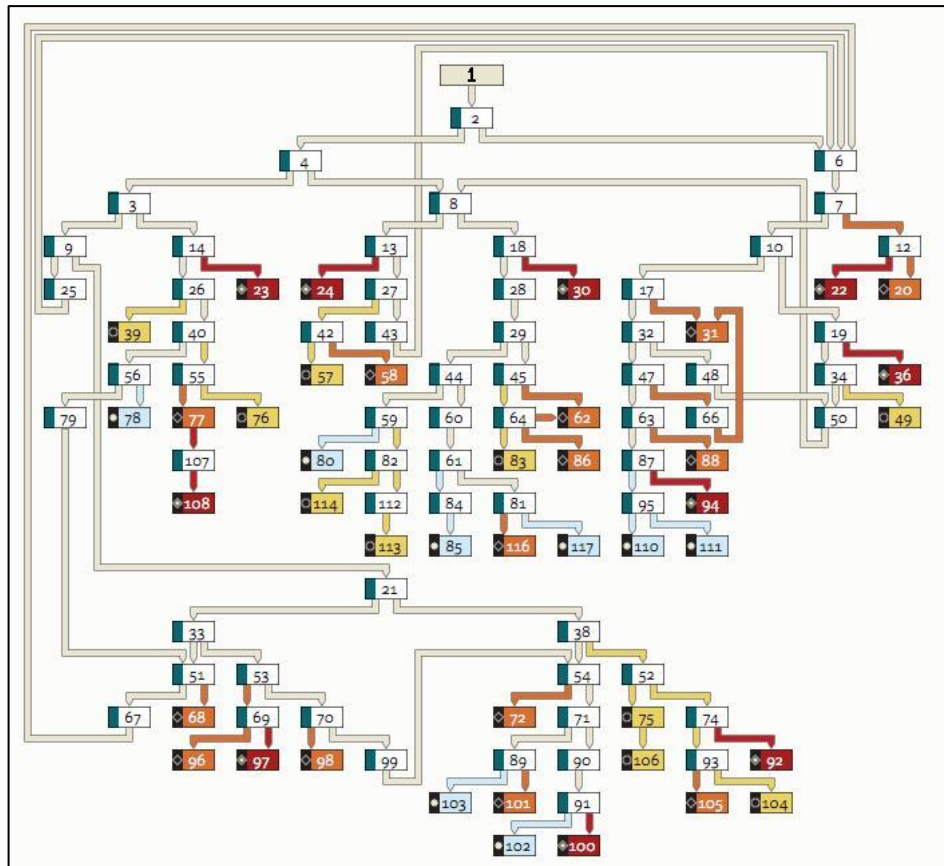
⁸²¹ Jim Taylor, **DVD Demystified**, New York, McGraw-Hill, 2001, s.161.

⁸²² **A.e.**, s.160.

⁸²³ **A.e.**, s.311 – 312.

⁸²⁴ R.A. Montgomery, **Denizaltında Yolculuk**, Çev. Deniz K. Pala, İstanbul, Doğan Egmont, 2007, s.3.

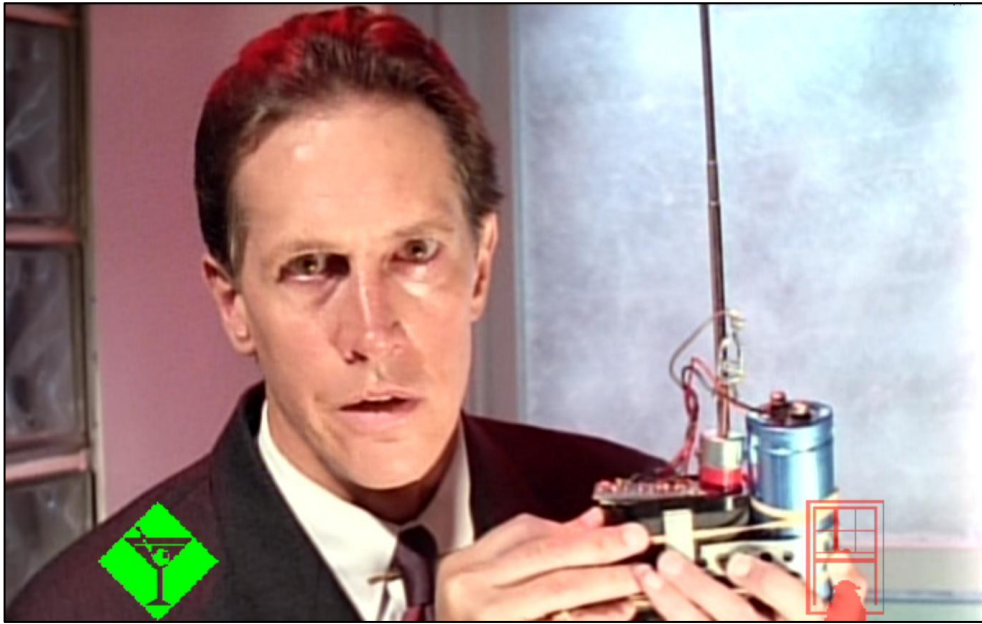
Çocuk okurlara yönelik yazılan *Choose Your Own Adventure* kitaplarında metin okura “sen” diye seslenir ve olayları ikinci tekil kişi şeklinde anlatır. Öykünün kriz anlarında kahraman olarak okurun bir karar vermesi istenir ve sayfa sonlarında kendisine seçenekler sunulur. Yaptığı seçme göre okur kitabın farklı bir sayfasına geçerek okumaya devam eder. Sayfalar tekrar edilebilir ancak bu tekrarlarda olaylar örgüsünün tutarlı olması gözetilmiştir. *Choose Your Own Adventure* kitaplarının çok sayıda finali bulunur. Bunlar kendi aralarında kahramanın kitabın ana çatışmasını başarı ile kazandığı “iyi” finallerle kesin bir şekilde yenilgiye uğradığı ve muhtemelen hayatını kaybettiği “kötü” finaller arasında derecelendirilebilirler. Bu kitaplar belli bir vektör doğrultusunda ilerleyen ve dalları kesişen bir karmaşık bir ağaç şeklinde tasarlanmış birer hipermetni andırırlar.



Şekil 23: *Denizaltında Yolculuk*'un akış planı. 42 finalden en çabuk ulaşılanı 3, sayfa tekrarı olmaksızın en uzun sürede ulaşılanı ise 27 seçim gerektiriyor.⁸²⁵

⁸²⁵ Michael Niggel, “Choose Your Own Adventure #2: Journey Under the Sea - Analysis of Paths and Outcomes”, (Çevrimiçi) http://flowingdata.com/wp-content/uploads/2009/08/CYO-2-Flowchart_8.pdf, 8 Mart 2010

Choose Your Own Adventure modeline uygun olarak çekilen ve DVD formatında piyasaya sürülen ilk interaktif kurmacalardan biri 1998 tarihli *I'm Your Man*'dir. *One Man and His House* geleneğinin bir devamı şeklinde *I'm Your Man* ilk önce özel olarak donatılmış sinema salonlarında *laserdisc* üzerinden seyirci topluluklarına gösterilmiş ve seçimler Ryan tarafından “**uzlaşma interaksyonu**” (*interactivity-by-consensus*) olarak adlandırılan bir oylama sistemi ile yapılmıştır.⁸²⁶



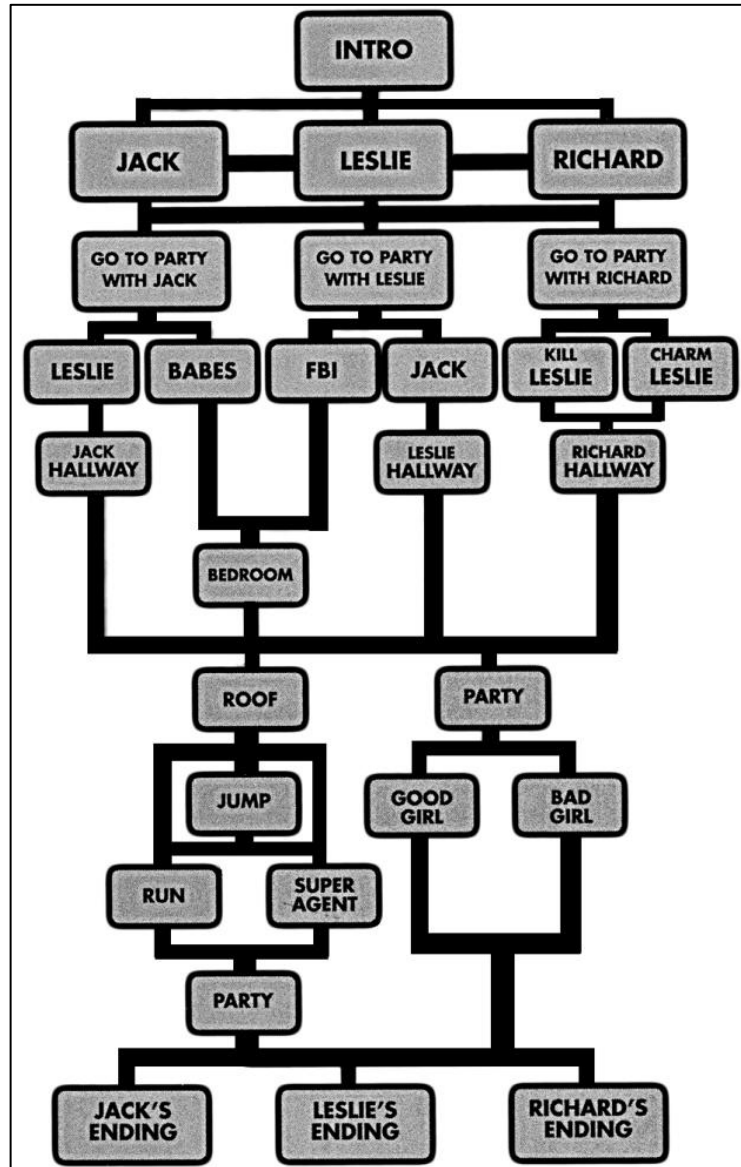
Resim 15: *I'm Your Man* filminden bir kare.⁸²⁷ Seçim anlarından birinde Richard seyircileri hangi yöne gitmesi gerektiğini söylemeleri konusunda tehdit ediyor. Alttaki ikonlar farklı sahnelerle bağlantılar içeriyor.

Film, kanunsuz işler yürüten bir işadamı (Richard), onu ihbar etmek üzere güvenlik kuvvetleri ile bir partide buluşacak olan genç bir kadın (Leslie) ve aynı partiye gelen sıradan bir adamın (Jack) söz konusu parti sırasında başlarına gelen olayları anlatır ve seyirciye bu karakterlerden birini seçerek kriz anlarında onun yerine karar verme imkanı sunar. *Choose Your Own Adventure* kitaplarından farklı olarak karakterler seyirciye doğrudan seslenerek ondan yardım isterler. Yani seyirci öykü içinde bir karakter olarak konumlandırılmamakta; dördüncü duvar delinerek

⁸²⁶ Marie-Laure Ryan, “**Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and electronic Media**”, Baltimore, The John Hopkins University Press, 2001, s.271.

⁸²⁷ Bob Bejan, *I'm Your Man*, New York, Planet Theory. Inc., 1998, b.a.

iletişime geçilen aktif bir dış unsur işlevi görmektedir. Bu sürecin sonunda verilen kararlara göre video blokları arasında atlamalar gerçekleşir ve filmin akışı farklı yönlerde ilerler. Filmin yönetmeni Bob Bejan, sinemasal estetiğin bir devamı şeklinde bu yapıyı “**kurgucu seyirci**” (*audience is editor*) modeli olarak adlandırmaktadır.⁸²⁸



Şekil 24: *I'm Your Man*'ın DVD versiyonu ile seyircilere dağıtılan yardımcı akış planı.⁸²⁹
Tüm video bloklarını içermeyen basitleştirilmiş plan yapı hakkında fikir verici nitelikte.

⁸²⁸ Bob Bejan, *I'm Your Man: The DVD Special Edition – Directors Commentary*, New York, Planet Theory. Inc., 1998, b.a.

⁸²⁹ Bob Bejan, *I'm Your Man*, b.a.

Ryan türünün ilk örneklerinden olan filmin bir takım önemli yönlerine dikkat çeker. Öykü ve anlam seçilen karaktere göre farklılaşmaktadır. Aynı mekanda geçen sahnelerde benzer ve hatta kimi zaman aynı planların kullanılmasına karşın Kuleşov etkisine benzer bir etki ile bunların seyirci tarafından algısı değişmektedir. Örneğin Jack'in parti mekanına geldiği sahne, onun öyküsünde kendine güvenini gösterirken Leslie'nin öyküsünde tam tersine güvensizliğini sergiler.⁸³⁰ Buna ek olarak filmde *One Man and His House*'dakine benzer interaktivite illüzyonları da gerçekleştirilir. Bu durumda öykü kısa süreli farklı sahnelerin ardından farklı seçimlere karşın aynı biçimde ilerler. Böylelikle hem seyirciye çok sayıda seçimle öyküyü değiştirdiği hissi verilir, hem de öykü sınırlı yapı içinde tutularak tutarlılık korunmaya çalışılır.⁸³¹

Ticari amaçlı üretilen bu örnekler hiper-bağlantılı yapıların geleneksel anlatıların interaktif versiyonlarını üretmek amacı ile kullanımına örnek teşkil ederler. Bu türün genel anlamda tutarlı bir başarı elde ettiğini söylemek pek doğru olmaz. Yine de farklı yönetmenlerce aralıklı olarak hiper-bağlantılı interaktif filmler üretilmeye devam edilmektedir. Bu yapımlara örnek olarak 2004 tarihli detektiflik hikayesi *Murder at Café Noir*⁸³², 2007 tarihli korku filmi *It's My Party and I'll Die If I Want To*⁸³³, ve 2010 tarihli aksiyon komedi *The Weathered Underground*⁸³⁴ verilebilir. Tüm bu yapımlar farklı tür ve estetik yaklaşımları yansıtsalar da temelde *I'm Your Man* ile aynı hiper-bağlantı anlayışına göre işlemektedirler.

Teknolojik değişikliklere paralel bir biçimde hiperfilmler DVD dışında platformlarda da denenmekte ve link yapısında farklı arayışlara da gidilmektedir. Dokunmaya duyarlı *iPad* için 2010 yılında üretilen kısa metrajlı interaktif film *Sarah and Jerry*'de linkler menü seçimleri şeklinde değil filmin üzerine yerleştirilmiş sıcak noktalar şeklinde tasarlanmıştır. Evli bir çifti rahatsız eden bir hayalet rolünü üstelenen seyirciler ekrandaki bu sıcak noktalara dokunarak farklı videolara geçiş

⁸³⁰ Ryan, **a.g.e.**, s.276.

⁸³¹ **A.e.**, s.277.

⁸³² David Landau, **Murder at Café Noir**, New Jersey, Murder To Go Productions, 2004, b.a.

⁸³³ Tony Wash, **It's My Party and I'll Die If I Want To**, Algonquin, Scotchworthy Productions, 2007, b.a.

⁸³⁴ David N. Donihue, **The Weathered Underground**, Los Angeles, Strom-Magallon Entertainment, 2010, b.a.

yaparlar. Örneğin Sarah'nın evin salonunda oturduğu bir sahnede dört sıcak nokta veya link vardır. Bu linkler aracılığı ile Sarah taciz edilebilir, bir tablo konuşturulabilir, ışıklar söndürülebilir ve Sarah'nın dergilerle kendine vurmasına yol açılabilir.⁸³⁵ Tüm geçişler kesme ile yakın plana geçilmiş izlenimi yaratacak şekilde tasalandıkları için yukarıda sayılan örneklerde yapılan geçişlere oranla daha doğal görünmektedirler.



Resim 16: *Sarah and Jerry* filminden kareler.⁸³⁶
Seyirci sıcak noktalardaki linkleri kullanarak farklı videolara geçiş yapabiliyor.

Hiper-bağlantılara dayalı film deneyimlerinin yaygınlaşması noktasında önemli bir adım da 2008 yılında *youtube.com* video paylaşım sitesinin “**dipnot**” (*annotations*) adını verdiği bir hizmeti kullanıcılarına sunmaya başlamasıdır. Bu özellik sayesinde kullanıcılar paylaştıkları videolara, bu videoların görsel veya işitsel içeriğini etkilemeyecek bir biçimde dış bir katman üzerinden metin ve linkler ekleme

⁸³⁵ Sean Ehringer, *Sarah and Jerry*, Los Angeles, Tool of North America, 2010

⁸³⁶ A.e.

olanağına kavuşurlar.⁸³⁷ Böylece her bir video sitedeki diğer videolara bağlanabilecek ve hiperfilmler oluşturabilecektir. Bu özellik kısa sürede youtube.com kullanıcıları tarafından eğlence amaçlı olarak ve ticari kuruluşlar tarafından da reklam amacıyla kullanılmaya başlanacaktır.

Öykünün seyircinin kontrolüne bırakıldığı hiperfilmler oluşturma alanında yapılan çalışmalara yukarıda sayılan örneklerle sınırlı değildir. Farklı platform ve teknikler kullanan çok sayıda yapım sıralanabilir. Bu filmlerin teknik açıdan ortak yanı iç dinamikleri değişmeyen veri bloklarını yine dinamik olmayan linklerle birbirlerine bağlamalarıdır. Aşağıda görüleceği üzere kuramcılarca eleştirilen, yukarıda da değinildiği üzere ticari açıdan büyük başarılar kazanamayan öykü temelli hiperfilmlerin tek bir film türünde kayda değer bir üretim alanı bulduklarını burada belirtmek gerekir. Bu alan interaktif pornografidir ve bu türde çekilen filmler yukarıda ele alınan hiper-bağlantı modellerinin büyük bir bölümünü ticari anlamda başarılı sayılabilecek yapımlarda kullanmışlardır. Fakat bu çalışma anlatısal özelliklerinin zayıflığı nedeni ile bu türü inceleme kapsamına almamıştır.

3.4.5. HİPER-BAĞLANTI ESTETİĞİNE YÖNELİK ELEŞTİRİLER

Hiper linkler birbirine bağlanan veri bloklarının anlatısal amaçlarla kullanılması fikri 1990'lı yılların sonuna doğru akademik çevrelerden önemli eleştiriler alamaya başlar. Espen Aarseth'in aşağıda detaylı olarak ele alınacak *Cybertext* isimli kitabının ana tartışmalarından birini hipermetinlerin başat interaktif anlatı formu olduğu yönündeki görüşlerin eleştirisi oluşturur.⁸³⁸ Kitap formu ve dijital yapılar arasındaki ilişkiyi sorgulayan bu tartışma hipermetinlerin kitap formundan çok da farklı olmadıkları ve bu nedenle dijital ortamın anlatısal potansiyelini sergilemek için doğru bir yol oluşturmadıkları sonucuna yönelecektir.

⁸³⁷ Koenitz, **a.g.e.**, s.99.

⁸³⁸ Aarseth, **a.g.e.**, s.73 – 75.

Konuyu bilgisayar bilimleri ve programcılığın yazınsal açıdan kullanımı bağlamında ele alan Nick Montfort ise hipermetnin dijital yazın alanının sadece bir alt türü olduğunu ve onu öne çıkartmanın bilgisayarların gerçek potansiyellerini kullanmama sonucunu doğuracağını söyler. Ona göre dijital yapıtları veri blokları arası linkler üzerinden kavramsallaştırmaya çalışmak temel olarak bilgisayarların veri işleme gücünü yok saymak demektir. Bu olgu dijital yazının potansiyellerini eleştirel kuramın bakış açısı ile sınırlandırmaktadır. Oysa veri işleme bir bilgisayarın temel yeteneğidir ve linklerden farklı bir düşünce tarzını gerektirmektedir.⁸³⁹

Hipermetinlere yönelik bir diğer eleştiri ise onların dramatik etkiler oluşturmadaki potansiyelini sorgular. Bu sorudan yola çıkan Ryan'a göre zaman metaforu yerine mekan metaforu üzerine kurulu olan kurmaca hipermetinler okurda öykü akışından kaynaklanan duygusal tepkiler yaratma yeteneğine sahip değildirler. Bu nedenle hipermetin yazarları yapıtlarını metaanlatı düzleminde işleyecek şekilde tasarlamalı, içerik açısından görece bağımsız veri blokları geliştirmeli ve olaylar yerine fikirlere odaklanmalıdırlar. Unutulmaması gereken nokta hipermetnin okur etkinliğine anlam kazandıran bir yapı olduğudur. Okur bir kurmaca bir dünya içinde bir karakter olarak değil, bir gözlemci olarak konumlandırılmalıdır.⁸⁴⁰

Tüm bu görüşler yazın kuramının post-yapısalcı tandansları ile beslenen hipermetin anlayışına yönelik haklı saptamalardır. Gerçekten de hipermetnin gelişimi ve ikinci nesil hipermetinlerin farklı dijital yapılarla entegrasyon arayışları içine girmeleri hipermetin yazarlarının da çalıştıkları alanın sınırlılıklarının bilincine vardıklarının bir işareti olarak görülebilir. Olay örgüsü temelli hiper-bağlantılı yapıtlar için bir model oluşturan Queneau'nun *Yours for the Telling*'inin olaylara değil de okumaya yönelik seçimler sunuyor olması; daha ilk baştan bu yapının farklı bir zihinsel sürece hitap edecek biçimde tasarlandığının bir göstergesi olarak görülebilir.

⁸³⁹ Nick Montfort, "Cybertext Killed the Hypertext Star", (Çevrimiçi)

<http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/cyberdebates>, 15 Şubat 2008

⁸⁴⁰ Ryan, *Avatars of Story*, s.144 – 145.

3.5. SÖZLÜ GELENEK VE İNTERAKTİF ANLATI

Sözlü gelenek dijital interaktif anlatılar oluşturulması arayışında yazılı anlatılardan farklı bir kavramsal altyapı oluşturması neden ile farklı bir perspektifi ifade eder. Sözlü gelenek anlatıları her şeyden önce doğaları gereği interaktifler. Yani deneysel yazının yazılı anlatılara yapmaya çalıştığı gibi okur katılımının sonradan yapıtın içine eklenilmesine çalışmaya gerek yoktur. Boratav⁸⁴¹, And⁸⁴² ve Nutku⁸⁴³ gibi araştırmacılar Türkiye sözlü geleneğinde ozan veya meddahların dinleyicilerinin mahiyetine ve tepkilerine göre öykülerini ve performanslarını değiştirdiklerini aktarırlar. Buna göre geleneksel olarak ana olay örgüsü belirlenmiş olan öykü, performans sırasında ozan tarafından belirli sınırlar içinde değiştirilebilir: Örneğin dinleyicilerin yaş ve cinsiyetlerine göre kimi noktalar sansür edilebilir veya detaylandırılabilir; tepkilere bağlı olarak ana olay örgüsüne yan olaylar, şarkı, şiir veya fıkralar eklenebilir. Sözlü gelenek, dinleyicilerin anlatı sürecine daha farklı şekillerde de katılımına izin verir. Örneğin Boratav, kimi ozanların olay akışını kritik bir noktada bırakarak performanslarına saz ile devam ettiklerini ve bu müzikal performansın sonunda dinleyicilere öyküsünün neresinde kaldığını sorduklarını anlatır. Bu soruya cevap veren kişi ozana ödeme yapmak zorundadır; dolayısıyla ozan doğrudan dinleyici katılımı ile cevabını ve parasını alana dek müziğe devam eder.⁸⁴⁴ Katılımda itici gücü ozan yerine dinleyicilerin oluşturduğu tartışmalı örnekler de vardır. Bu örneklerde dinleyiciler sevdikleri karakterlerin başına gelen kötü olayların veya öykülerin trajik sonlarının değişmesini isterler ve kimi zaman ozana verdikleri hediyelerle kimi zamansa onu tehdit ederek olay akışını değiştirmek isterler.^{845, 846} Dinleyicilerin ozanın anlatı performansının kuralarını yıkmaları anlamına gelen bu son örnek sözlü geleneğin interaktif yapısının da sınırlarına işaret

⁸⁴¹ Pertev Naili Boratav, **Halk Hikayeleri ve Halk Hikayeciliği**, İstanbul, Türkiye Ekonomik ve Toplumsal Tarih Vakfı Yayınları, 2002, s.33 – 34.

⁸⁴² Metin And, **Geleneksel Türk Tiyatrosu - Köylü ve Halk Tiyatrosu Gelenekleri**, İstanbul, İnkılâp Kitabevi, 1985, s.422 – 423.

⁸⁴³ Özdemir Nutku, “On Aşks and Meddahs”, **The Traditional Turkish Theatre**, Ed. Mevlüt Özhan, Ankara: Ministry of Culture Publications, 1999, s.64.

⁸⁴⁴ Boratav, **a.g.e.**, s.33 – 34.

⁸⁴⁵ **A.e.**, s.68 - 69.

⁸⁴⁶ And, **a.g.e.**, s.223.

eder. Sözlü anlatı, ancak belli kurallar içinde kalındığı sürece katılımla değişime izin verir. Peki ama bu kurallar nasıl işlemektedir?

Walter Ong, yazı ve matbaanın bilinmediği; temel iletişim ortamının söz ve konuşma olduğu kültürleri “**birincil sözlü kültür**” (*primary oral culture*) olarak adlandırır.⁸⁴⁷ Birinci sözlü kültürün yazılı kültürle arasındaki farkların en net gözlemlenebileceği alanlardan biri anlatıdır. Ong, sözlü kültür anlatılarının olay örgüsünün, geniş boyutlara ulaşmış ve karmaşık olay ve eylemleri aktarmış da olsalar, dramatik yapının temel modeli olan Freytag üçgeninden oldukça farklı olduğunu söyler. Bu yapıtlarda yükseliş ve inişi bilinçli hesaplanmış çizgisel bir gelişme yoktur. Birinci sözlü kültür soyut kategoriler yaratamadığı için öyküleri insan etkinliklerini konu alır ve performans sırasında zamansal bir çizgi yaratmak yerine dinleyiciye doğrudan eylemi aktarmaya başlar. Eğer gerekli ise başa dönülerek durumun geçmişi detaylandırılır.⁸⁴⁸ Ong, sözlü ve yazılı anlatılar arasındaki farklılıkları şöyle değerlendirir:

“Aslında destan veya roman uzunluğunda, bir çizgide doruğa çıkıp inişe geçen olay örgüsü, sözlü kültüre yabancıdır... Sözlü birleştirmede, “ortasında” başlaması gereken olaylar, kısa birkaç bölüm dışında hiçbir zaman bir “örgü” oluşturacak şekilde zaman sırasına sokulmamıştır... Gerçek insan yaşamı, doruk noktasına çıkıp inişe geçen çizgisel olay örgülerinden oluşmaz, ama gerçek yaşantılar içinden belli başlı birkaç olay alınıp gerisi acımasızca silinerek böyle bir örgü oluşturulması için malzeme sağlayabilir... Sözlü ozan, teknik becerisini kanıtlamak için değil, başka seçeneği olmadığı için, zorunlu olarak okuru hemen olayların ortasına (*in media res*) atıverir... “Olayların ortasından” başlamak, ozanın bile bile yaptığı bir kurnazlık değil, uzun anlatıyı aktarmanın en özgün, en doğal ve kaçınılmaz yoludur (kısa anlatılar, aynı yapıyı izlemeyebilir). Eğer olayları çizgisel olarak doruğa çıkarıp inişe geçirmek her türlü olay örgüsüne baş örnek sayılıyorsa, destanın olay örgüsü yoktur.”⁸⁴⁹

Yazın araştırmacılarının “**Homeros Sorunu**” (*Homeric Question*) olarak adlandırdıkları olgu bu açıdan en temel örneklerden birini oluşturur. Antik çağdan bu yana *İlyada* ve *Odyseia* üzerine çalışmalar gerçekleştirenler bu destanların klasik Antik Yunan şiirlerine benzemediğini fark etmişlerdir.⁸⁵⁰ Clark, 20. Yüzyıl öncesi

⁸⁴⁷ Ong, **a.g.e.**, s.23.

⁸⁴⁸ **A.e.**, s.167.

⁸⁴⁹ **A.e.**, s.168 – 169.

⁸⁵⁰ **A.e.**, s.31 – 32.

eleştirmenlerin özellikle üzerinde durdukları sorunun aynı kalıpların defalarca tekrarlanması olduğunu aktarır. Onlara göre bu, ancak Homeros'un metninin sonradan değiştirildiği anlamına gelebilir ve editörlerin görevi bu değişiklikleri tespit edip ayıklamaktır. Bu noktada ise tekrarlanan metinlerin hangisinin gerçekten Homeros'a ait olduğu sorunu ortaya çıkar. Dahası tekrarların çıkartılması metnin basit bir olay örgüsüne dönüştürülmesi riskini de taşımaktadır.⁸⁵¹ Bu bağlamda *İlyada* ve *Odyseia*'ya yönelik eleştirilerin en sertlerinden biri François Hedelin'den gelir. Hedelin, yapıtın din ve ahlaka aykırı olduğu gibi kişisel eleştirileri yanında; destanların örgüsünün kötü işlendiğini ve kahramanların yeterince geliştirilmediğini ileri sürer. Ona göre uydurma bir ozana ait olan bu destanlar ancak bir rapsodi dizisi olabilirler.⁸⁵² Paralel bir biçimde *İlyada*'nın düzenlenişini inceleyen Whitman da destanın olay örgüsünün Freytag üçgeni yerine, belirli konuların tekrarından oluşan iç içe geçmiş kutulara benzediğini söylemiştir.⁸⁵³

Homeros sorununun çözümüne yönelik en önemli adım Milman Parry'nin çalışmaları ile atılır. Ong'un aktardığına göre Parry, Homeros destanlarının bir uzun iki kısa heceden oluşan altı vuruşluk “**heksametrik**” (*hexametric*) dize ölçüsüne göre yazıldıklarını ve kitap sonrası kültürün anlatı anlayışları yerine yapıtın bu ölçü üzerinden değerlendirilmesi gerektiğini savunur.⁸⁵⁴ Erhat, *heksametron* denilen bu ölçüye göre destan vezninin altı ölçü kalıbından oluştuğunu ve her kalıpta bir uzun, iki kısa hece (*daktylos*) ya da iki uzun hece (*spondaios*) olduğunu söyler. Erhat'a göre Homeros destanlarında kalıp-sıfat ve kalıp-cümleler kullanmasının nedeni bu altılı vezindir. Bu kalıplar ezberden ve düşünmeden okuyan şaire yardımcı olur; dizeleri oluştururken hazır formüllerden yararlanır, destanı ezberinden aktarırken de yine bu formüller sayesinde şaşırmamayı sağlar.⁸⁵⁵ Bu süreçte Homeros seçtiği sıfatları öyküdeki duruma uydurmaya çalışmaz. Örneğin karaya çekilmiş bir gemi “tez giden”, gök gündüz bile “yıldızlıdır”. Bu karakterler için de geçerlidir. Örneğin Aigisthos suç işlediğinde bile “kusursuzdur”. Homeros kişi ve nesnelere sıfat

⁸⁵¹ Matthew Clark, “Formulas, Metre and Type-Scenes”, **Cambridge Companion to Homer**, Ed. Robert Fowler, Cambridge, Cambridge University Press, 2004, s.118.

⁸⁵² Ong, **a.g.e.**, s.31 – 32.

⁸⁵³ **A.e.**, s.169.

⁸⁵⁴ **A.e.**, s.34.

⁸⁵⁵ Azra Erhat, “Önsöz”, **Homeros - İlayda**, İstanbul, Can Yayınları, 2006, s.69.

eklerken duruma bakmaz; destan geleneğinde karşılık gelen sıfat ne ise onu kullanır.⁸⁵⁶

Clark’a göre Homeros metinlerinde formüllere dayalı tekrarlar sadece heksametrik ölçü ile sınırlı değildir. Destanlarda tek bir dizeyi aşan ve bir formüle veya heksametrik formül zincirine göre inşa edilmiş uzun sekanslar bulunmaktadır.⁸⁵⁷ Bunlar yanında “**tip-sahne**” (*type-scene*) adı verilen ve her seferinde aynı tekrarlanan motifleri kullanan sahneler de vardır. Örneğin savaşa hazırlanan askerler veya savaş anı hep aynı şekilde anlatılır.⁸⁵⁸ Bu noktada Clark, söz konusu tekrarın hep aynı sıfatın kullanılması gibi algılanmaması gerektiğinin altını çizer. Tip-sahne formülleri bir yapı iskelesi oluştururken aynı zamanda ozanın sahnenin ihtiyaçlara göre metni uyarlamasına da olanak sağlarlar. Örneğin silah kuşanma tip-sahnesi Patroclus’un Aşil’in mızrağını kaldıramaması ile farklı bir anlam kazanır.⁸⁵⁹

Clark, çağdaş araştırmaların *İlyada* ve *Odyseia*’da tip-sahnelerin ötesinde de tekrarlanan motifler olduğunu ortaya çıkarttığını yazar. Örneğin büyük savaş sahnelerinde tekrarlanan belli bir motif vardır. Fakat bu ve benzeri motifler, sahnelerin karmaşık ve farklı özellikler taşımasını için bir engel değildir,⁸⁶⁰ tip-sahnelerde olduğu gibi ozan, formüle uymasına karşın metinde farklılıklar yaratabilir. Bunlara ek olarak Clark, metni daha da üst bir seviyede inceleyen Louden’in *Odyseia*’nın genel olay örgüsünün tüm destanda üç kere tekrar edilen bir anlatısal motif (*pattern*) üzerine kurulu olduğunu ortaya çıkarttığını aktarır.⁸⁶¹ Fakat Clark’a göre bu üst seviyelerdeki formüllerin benzerleri yazılı anlatıda da bulunabilir. Ancak sözlü gelenekte kullanılan formüllerin ve tekrarların ayırt edici özelliği; performans sırasında ozanın derin ve çok katmanlı yapıtlar oluşturmaya olanak sağlamalarıdır.⁸⁶²

⁸⁵⁶ A.e., s.68.

⁸⁵⁷ Clark, a.g.e., s.130 – 131.

⁸⁵⁸ A.e., s.134.

⁸⁵⁹ A.e., s.135.

⁸⁶⁰ A.e., s.136.

⁸⁶¹ A.e.

⁸⁶² A.e., s.137.

Hmeros destanlarındaki formül yapısı canlı sözlü kültür anlatılarını açıklama konusunda ancak belli bir noktaya kadar yardımcı olabilir. Zira metin yaşayan sözlü geleneğe bağlı bir performans değil, uzun zaman önce gerçekleşen bir performansın kağıda dökülmüş bir kayıdır. Oysa ozanlar söyleyeceklerini kaydedilmesi için söylemezler. Ong'un aktardığına göre, Demokratik Kongo Cumhuriyeti'nde Afrika sözlü geleneğini yazıya aktarmaya çalışan araştırmacılara ozan Candi Rureke önce karşı çıkmış; hiç kimsenin daha önce destanları bir bütün halinde baştan sona anlatılmadığını söylemiştir. Daha sonra ikna edilen ozan 12 gün boyunca *Mwindo* destanını baştan sona anlatmış; ancak ortaya yazılı form kriterleri ile tam olarak tanımlanamayacak bir metin çıkmıştır.⁸⁶³ Performans ve yazılı destan arasındaki farklılıklar bununla da sınırlı değildir.

Alfred B. Lord, Slav sözlü geleneğinde ozanların aynı öyküyü her performansta farklı şekilde anlattıklarını ortaya koymuştur.⁸⁶⁴ Farklı performanslarda; olay örgüsü, ritim, karakterler, bunların formüllere bağlı tasvirleri aynı kalsa da söylenen sözcükler değişir. Bunun sonucu olarak söz konusu performansların yazılı deşifrelerini karşılaştıran bir okur için belirgin olan farklılıklar meydana gelse de; gerçekte sözlü performansın temel organizasyonu bundan etkilenmez.⁸⁶⁵ Öykünün tutarlılığını koruyan bu farklılığın sağlanmasında yazıya dökülmüş Hmeros destanlarında keşfedilen formüllere benzer yapılar önemli yer tutar. Lord, Slav sözlü geleneğinde formüllerin dizelerin oluşturulmasında oynadıkları öneme dikkat çeker. Bu formüller sayesinde ozan her seferinde tutarlı bir metin oluşturabilir.⁸⁶⁶ Olay örgüsü düzeyinde ise kesinleşmiş sözcükler yerine belirli fikir topluluklarından oluşan “**temalar**” (*themes*) benzer bir işlev görür ve ozanın öyküleri farklı performanslarda tutarlılığını korur.⁸⁶⁷

Murray'nin aktardığına göre Lord, tek bir asıl versiyonu olmayan, her anlatılışlarında değişen ama buna karşın belli bir tematik öykü altyapısını da

⁸⁶³ Ong, **a.g.e.**, s.172.

⁸⁶⁴ Alfred B. Lord, **Singer of the Tales**, New York, Atheneum, 1971, b.a.

⁸⁶⁵ David C. Rubin, **Memory in Oral Traditions: The Cognitive Psychology of Epic, Ballads, and Counting-out Rhymes**, New York, Oxford University Press, 1995, s.4.

⁸⁶⁶ Lord, **a.g.e.**, s.65 – 67.

⁸⁶⁷ **A.e.**, s.68 – 69.

koruyarak dinleyicilerin duygusal deneyimini kontrol altında tutan bu sözlü anlatıları “**multiform öykü**” (*multiform story*) olarak adlandırır. Bu öykülerin bir diğer özelliği de sözcükler yanında temalara dayanarak belli oranlarda değişen olay örgüleri de üretebilmeleridir. Geleneksel temalar belli bir tutarlılık sağlamalarına karşın; yine aynı temaların farklı devam olasılıkları beraberinde getirmeleri farklı akışlara imkan sağlar.⁸⁶⁸

Temaları, formülleri ve tip sahneleri kullanarak farklı ve fakat aynı öyküler oluşturan ozanların en büyük becerilerinin bunları hatırlamak ve uygun bir biçimde birleştirmek olduğu söylenebilir. Rubin’in aktardığına göre Bartlet, bu durumun bir tür yazınsal spor müsabakasına benzetilebileceğini söyler. Nasıl sporda belli kurallar ve oyuncuların gerçekleştirebileceği belli hareketler varsa; sözlü gelenekte de belli kurallar ve kalıplar vardır.⁸⁶⁹ Rubin, bu kural ve geleneklerin sözlü kültür araştırmacılarınca formüller ve temalar gibi performansın sonuçlarına dayanan kavramlarla açıklandığını söyleyerek; olgunun bir de performansı gerçekleştirenin zihnine odaklanılarak değerlendirilmesi gerektiğini savunur.⁸⁷⁰

Rubin’e sözlü multiform anlatıların bir ozandan diğerine geçerek devamlılıklarını korumaları ozanların belli zihinsel organizasyon biçimleri yani bilişsel işlevler geliştirmeleri ile mümkün olur.⁸⁷¹ Bu bağlamda Rubin, multiform anlatının temelinde yatan tema kavramının psikolojinin “**şema**” (*schema*) adını verdiği zihinsel yapı ile arasındaki paralelliklere dikkat çeker. Şema, bireyin geçmiş deneyim ve tepkilerinin aktif bir organizasyonudur. Yani birey, geçmiş yaşantısını bir dizi cansız veri olarak hatırlamaz; onları olayların akışına uygun organik tepkiler olarak inşa eder.⁸⁷² Rubin’e göre bu süreçte üç şematik işlev öne çıkar: “**Betikler**” (*scripts*), “**öykü gramerleri**” (*story grammars*) ve “**çağrışımsal ağlar**” (*associative networks*).⁸⁷³

⁸⁶⁸ Murray, **a.g.e.**, s.193 – 194.

⁸⁶⁹ Rubin, **a.g.e.**, s.7.

⁸⁷⁰ **A.e.**

⁸⁷¹ **A.e.**, s.10.

⁸⁷² **A.e.**, s.21.

⁸⁷³ **A.e.**, s.23.

Betik kavramı iyi bilinen bir durumu tanımlayan önceden belirlenmiş, stereotipik eylem sıralarını ifade eder.⁸⁷⁴ Örneğin bir restorana gitme eylemi hesabın gelmesi ile devam edecektir. Buna ek olarak betik kültürel paydaşlara dayalı bir takım beklentileri de beraberinde getirir. Restorana gitmek, yemek takımları, menü ve garsonların varlığı beklentilerini oluşturur ve genellikle bu beklentiler karşılıksız kalmaz. Betiklerin bir diğer özelliği ise genelleşebilmeleri veya özelleşebilmeleridir. Örneğin tek bir tür restoran yoktur. Lüks bir Fransız restoranına gitmekle salaş bir Çin lokantasına gitmek kimi noktalarda benzeşen ama kimi noktalarda da farklılaşan betikler oluştururlar. Garsonlardan yemeklere pek çok farklı detay bu betikleri etkiler. Bu, Lord'un multiform terimi ile açıkladığı durumun altında yatan olgudur. Ozan, betik içinde aynı rolü doldurdukları sürece farklı detayları ve eylemleri birbirlerinin yerine kullanabilir.⁸⁷⁵ Betiklerin bir diğer özelliği de belli neden sonuç zincirleri oluşturmalarıdır. Betik içindeki bir eylem kendinden önce ve sonra gelen eyleme bağlıdır. Örneğin önce yemek yenir, hesap ondan sonra gelir, ödeme bunu takip eder. Betikler küçük eylem grupları olabilecekleri gibi büyük anlatı metinlerinin oluşumunda da etkin olabilirler. Rubin'e göre *Odyseia*'nın Telemachus ile ilgili bölümleri bu tür büyük betiklere örnek oluşturur.⁸⁷⁶

Rubin'e göre Chomsky'nin “**dönüşümsel - üretici dilbilgisi**” (*transformational - generative grammar*) kuramına dayanan öykü gramerleri kavramı, öykülerin oluşumunda cümlelerin oluşumuna benzer bir gramer olduğu düşüncesine dayanır. Bu gramer genel ve anlamdan bağımsızdır. Bu gramere göre öykü “**kurulum**” (*setting*) ve “**bölüm**”lerine (*episode*) ayrılabilir. Bunlar özne ve yüklem gibi teknik kavramlardır ve kendi kuralları vardır. Kurulum yeniden yazılabilirken bölüm, birbiri ile nedensel olarak bağlantılı giriş, gelişme, sonuç bölümlerine ayrılır.⁸⁷⁷ Öykü gramerleri olaylar arasında mantıksal bağ kurulmasına yardımcı olan mekanizmalardır. Bağımsız veya herhangi bir sıraya uymadan anlatılan olaylar bile hatırlama sürecinde birbirileri ile ilişkilendirilebilirler. Betik gibi anlamsal özellikleri bulunmayan öykü grameri, betikle birlikte ve onun

⁸⁷⁴ A.e., s.24.

⁸⁷⁵ A.e., s.24 – 25.

⁸⁷⁶ A.e., s.25.

⁸⁷⁷ A.e., s.28 – 29.

tamamlayıcısı gibi işleyebilir. Yine de belli betiklerle eşleşmeler de öykü gramerleri öykünün biçim ve stiline odaklanırlar. Yazılı bir metindeki benzer bir yapıdan veya kısa bir cümlenin söylenişinden farklı olarak sözlü gelenekte öykü gramerleri performansın bölüklü olarak sürdüğü uzun süreler boyunca öykünün oluşumunu şekillendirmelidir.⁸⁷⁸

Ozanların hafızlarını organize etmekte kullandıkları üçüncü yöntemse çağrışımsal ağlardır. Buna göre bir sözcük akla bir diğer sözcüğü veya sözcükleri getirir. Bu sözcükler kendi aralarında kategoriler oluştururlar. Tekrar hatırlatılmağa çalışılan bir sözcük, içinde olduğu kategori ile birlikte hatırlanır. Bu hatırlama süreci kategoriler ve sözcükler arası bir tür zihinsel ağ oluşturur. Rubin'e göre ozan da benzer bir ağı anlatısında kullandığı türler ve temalar arasında kurar. Her biri bir düğüm noktası olan temalar anlatı sırasında birleştirilmeleri veya bileştirilmemelerine bağlı olarak anlatının oluşumunda rol oynarlar. Sözlü gelenekte önceden oluşturulmuş sabit bir ağ yoktur. Bunun yerine çağrışımlara bağlı olarak ağ performans sırasında oluşur. Ağdaki düğümlerin bağlı olduğu düğüm noktaları anlatının ne yöne eğildiğini belirler.⁸⁷⁹

Rubin'in çalışmaları sözlü gelenek anlatılarının multiform yapısının ozanların zihinsel olarak gerçekleştirdikleri bir dizi işleme bağlı olduğunu ortaya koymaları açısından önemlidir. Bu olgu yazılı bir metni baştan sona veya sayfalar arasında atlayarak okumaktan oldukça farklı bir anlayışı temsil eder. Murray, ozanların anlatısal içerik oluşturma modellerinin dijital interaktif anlatılar için de kullanılabileceği görüşündedir. Ona göre nitel enformasyonun dijital temsili anlamına gelen “**çerçeve**” (*frame*) kavramı bu bağlamda bir başlangıç noktasını işaret eder.⁸⁸⁰ Yani sözlü geleneğin temalarına ve bunları düzenleyen zihinsel şemalara denk gelecek biçimde düzenlenecek dijital çerçeveler; kesin ve tamamlanmış metinler, metin blokları ve linkler yerine belli kural ve bağlam bütünlerine dayanan dijital anlatıların oluşturulması için bir çıkış noktası

⁸⁷⁸ A.e., s.28 – 31.

⁸⁷⁹ A.e., s.31 – 34.

⁸⁸⁰ Murray, a.g.e., s.208.

oluşturabilir. Murray, böyle bir dijital interaktif anlatı modeli geliştirmeye yönelik arayışı dijital ortamı ve sözlü anlatı geleneğini bir arada temsi eden “**siberozan**” (*cyberbard*) sözcüğü ile kavramlaştırır. Bu anlayış dijital interaktif anlatılar için tek bir kavramsal model olduğu anlamına gelmese de interaktif anlatının yazılı anlatı kuramlarından farklı modelleri de bir çıkış noktası olarak alabileceklerini ortaya koyması açısından önemlidir.

3.6. ELIZA VE DRAMATİK ETKİ

Dijital bilgisayarların ortaya çıktığı ilk günlere ulaşılması amaçlanan başlıca hedeflerden biri insan zekasını taklit eden bir bilgisayarla doğal dil kullanarak iletişime girebilmektir. Bu fikri kuramsal bir çerçeve ile ele alan ve geleceğin programcıları için bir hedef olarak ortaya koyan ilk isimlerden biri İngiliz matematikçi Alan Turing’dir. Turing 1950 tarihli *Computing Machinery and Intelligence* isimli makalesinde “makinelere düşünebilir mi” sorundan yola çıkar.⁸⁸¹ Ancak doğrudan bu soruyu cevaplamaya çalışmak yerine Turing, bir oyun şeklinde formüle ettiği yeni bir test geliştirir. Testin temelini insanlar arasında oynanan bir tür “taklit oyunu” (*imitation game*) oluşturur. Oyun üç kişi tarafından oynanacaktır; bir kadın, bir erkek ve cinsiyeti önemli olmayan bir sorgucu. Kadın ve erkekten ayrı bir odada bulunan sorgucu, yazılı soru ve cevaplar aracılığı ile karşısındakilerden hangisinin erkek hangisinin kadın olduğunu bulmaya çalışmalıdır. Bu sırada karşısındakilerden birinin amacı onu yanıltmak; yani karşı cinsiyetten olduğu izlenimi yaratmak; diğerinin amacı ise ona yardımcı olmak, yani cinsiyetler konusunda doğru tahminde bulunmasını sağlamaktır. Örneğin sorgucu, karşısındakilere saç biçimlerini sorduğunda; yanıltıcı olan erkek sahip olmadığı halde uzun ve dalgalı saçları olduğunu söyleyebilir; yardımcı kadın ise, hem kendi saçlarını anlatabilir hem de erkeğin yalanını ifşa edebilir.⁸⁸² Turing bu noktada soru sorulanlardan birinin bir bilgisayar olması halinde ne olacağını sorar. Bu yeni oyunda sorgucunun görevi karşısındakilerden hangisinin makine, hangisinin insan olduğunu

⁸⁸¹ Alan Turing, “Computing Machinery and Intelligence”, **The New Media Reader**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, The MIT Press, 2003. s.50 - 51.

⁸⁸² A.e.

bulmak olacaktır.⁸⁸³ Daha sonra kısaca “**Turing Testi**” (*The Turing Test*) olarak adlandırılan bu oyun, zamanla çeşitli değişikliklere uğrar ve amaç sorgucunun karşısındaki tek bir kişi veya yazılımın gerçek doğasını bulmaya çalışmasına dönüşür. Turing testi bir dizi yeni soru ve hedef ortaya atmıştır. Öncelikle artık bilgisayarların düşünmesi hedefi yerini; bilgisayarlar karşısındakileri kendilerini dinleyen ve onlara cevap verenin bir insan olduğuna ikna edebilirler mi sorusuna bırakmıştır. Bu yeni soruya bağlı olarak ortaya; bilgisayarların insan tarafından doğal dil kullanılarak girilen verileri anlaması, içeriği kavraması ve bunlara yine doğal dil ile ifade edilebilecek bir biçimde cevap vermesi hedefi çıkar.

1960’lı yıllarda bilgisayarlarla doğal dil kullanarak iletişime girme hedefi doğrultusunda bir dizi adım atılır. 1963 tarihli *Baseball* isimli program maç sonuçları ve istatistikler gibi konularda sorulan soruları cevaplayabilmektedir.⁸⁸⁴ 1968 tarihli *Semantic Information Retrieval* programı ise; kullanım alanı dar olmasına karşın; parça – bütün veya sahiplik ilişkilerini “anlayabilir”.⁸⁸⁵ Bu alandaki en dikkat çekici çalışma ise Joseph Weizenbaum tarafından 1964 ve 1966 yılları arasında MIT’de geliştirilen *ELIZA* yazılımıdır. Görece basit ve yaygın olarak kullanılamayacak bir yapıda olmasına karşın *ELIZA*, yazılım mühendisliği ve yeni medya çalışmaları alanında üzerinde en çok durulan çalışmalardan biridir.

ELIZA bir klavye aracılığı ile girilen yazılı metinlere bir yazıcı aracılığı ile basılan çıktılarla cevap veren bir dil analiz, bir doğal dil işleme (*natural language processing – NLP*) yazılımıdır⁸⁸⁶ ve daha sonra *chatbot* olarak adlandırılan benzer yazılımların ilk örneklerindendir. İkili bir yapıya sahip olan yazılımın ana dil işleme kodu yanında çok sayıda farklı komut dosyası (*script*) vardır. Her bir komut dosyası gerçekleşecek iletişimi belli bir bağlama oturtur ve böylece farklı “sohbetler” gerçekleştirebilir. *ELIZA*’nın komut dosyalarının ilki ve en ünlüsü *DOCTOR* isimli psikanaliz yazılımıdır. Weizenbaum, *DOCTOR*’ı ABD’li psikiyatr Carl Rogers

⁸⁸³ A.e.

⁸⁸⁴ Nick Montfort, *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*, Cambridge, The MIT Press, 2005, s.81.

⁸⁸⁵ A.e.

⁸⁸⁶ Murray, a.g.e., s.69.

tarafından geliştirilen yönlendirici-olmayan psikanaliz yönteminin bir parodisi olarak tanımlar.⁸⁸⁷ Bu yöntemde terapist hastası ile empati kurmaya çalışarak sözlerini ona yansıtır ve hastanın kendini açmasını amaçlar. *ELIZA/DOCTOR* ile kadın bir kullanıcı arasında yaşanan “diyalog” Weizenbaum tarafından şöyle aktarılır:

“Hasta: Tüm erkekler aynı.

ELIZA/DOCTOR: Hangi açıdan?

Hasta: Her zaman o veya bu nedenle canımızı sıkıyorlar.

ELIZA/DOCTOR: Aklına özel bir örnek geliyor mu?

Hasta: Aslında buraya gelmemin sebebi erkek arkadaşım.

ELIZA/DOCTOR: Buraya gelmenin sebebi erkek arkadaşın.

Hasta: Benim hep bunalımda olduğumu söylüyor.

ELIZA/DOCTOR: Bunalımda olduğumu duyduğuma çok üzıldüm.

Hasta: Bu doğru, mutsuzum.

ELIZA/DOCTOR: Sence buraya gelmek seni mutsuzluktan kurtaracak mı?

Hasta: Yardıma ihtiyacım var, bu kesin.

ELIZA/DOCTOR: Sence nasıl yardımcı olacak.

Hasta: Örneğin annemle iyi geçinmeyi öğrenebilirim.

ELIZA/DOCTOR: Bana biraz aileden bahset.

Hasta: Annem benimle ilgilenir.

ELIZA/DOCTOR: Aileden başka kim sizinle ilgilenir?

Hasta: Babam.

ELIZA/DOCTOR: Baban.

Hasta: Bazı açılardan babama benziyorsun.

ELIZA/DOCTOR: Ne tür benzerlikler görüyorsun?

Hasta: Çok agresif değilsin ama bunu fark etmemi istemediğini düşünüyorum.

ELIZA/DOCTOR: Çok agresif olmadığımı düşünmene ne sebep oldu?

Hasta: Benimle tartışmıyorsun.

ELIZA/DOCTOR: Sence neden sizinle tartışmıyorum?

Hasta: Benden korkuyorsun.

ELIZA/DOCTOR: Senden korktuğumu düşünmek seni memnun ediyor mu?

Hasta: Babam herkesten korkar.

ELIZA/DOCTOR: Babanı düşününce aklına başka ne geliyor?

Hasta: Kabadayılar.

ELIZA/DOCTOR: Bunun buraya gelme sebebinin erkek arkadaşın olması ile bir ilişkisi var mı?⁸⁸⁸

ELIZA/DOCTOR ilk bakışta Turing testinin gerekliliklerini yerini getiriyor görünmektedir. Oysa gerçekte yazılım kullanıcıları anlama yetisine sahip değildir. Harfleri ve bunların farklı kombinasyonları ile oluşan sözcükleri “tanıyabilir”; ancak ne anlama geldiklerini, veya onları kullanarak gerçekleştirilen iletişimin ne ifade

⁸⁸⁷ Joseph Weizenbaum, “From Computer Power and Human Reason, From Judgment to Calculation”, **The New Media Reader**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, The MIT Press, 2003. s.369.

⁸⁸⁸ A.e.

ettiğini “bilemez”.⁸⁸⁹ *ELIZA/DOCTOR*’ın kullanıcılar ile “diyalogunu” düzenleyen üç temel kural bulunmaktadır. Bu kurallardan ilki kullanıcının girdileri içinde yer alan daha önceden belirlenmiş anahtar sözcüklere yine daha önceden belirlenmiş cevapları vermektir. Yukarıdaki örnekte kullanıcının “annesi” ile ilgili girdisine “aile” ile ilgili bir soru ile cevap vermesinde olduğu gibi. Eğer kullanıcının girdisinde birden fazla anahtar sözcük varsa yazılım hangisine cevap vereceğine anahtar sözcüklerin önem sırasına göre karar verir. İkinci kural cümlelerin dönüştürülmesidir. Birincil tekil şahıs “ben” , ikincil tekil şahıs “sen”e çevrilerek girdi daha önceden belirlenmiş soru ya da yansıtma kalıplarından birine sokulur; yukarıdaki örnekte “buraya gelmemin sebebi erkek arkadaşım” cümlesinin “buraya gelmenin sebebi erkek arkadaşın” şekline sokulmasında olduğu gibi. Üçüncü kural ise bir anahtar sözcük ya da dönüştürülebilecek bir cümle bulunmadığında yazılımın “hafızasın”da yer alan stok cevaplardan birinin verilmesidir.⁸⁹⁰ Bu üç temel kurala ek olarak yazılım, “kendisine yönelik” soruları diyalogu kullanıcıya yönlendirecek biçimde cevaplar; örneğin “senden bahsediyoruz, benden değil” şeklinde. Yazılımın sonraki versiyonlarına bir dizi yeni kural daha eklenir. Diyalog sırasında kullanılan anahtar sözcükler sistem tarafından sayılmaya başlanır ve böylece sürecin interaksiyon düzeyi arttırılmaya çalışılır: Örneğin olumsuzluk belirten ek ve sözcükler belli bir sayıdan daha fazla kullanıldığında sistem otomatik olarak kullanıcıya neden olumsuz olduğunu sorar; veya kullanıcı “anne” sözcüğünü belli bir miktarda kullanırken “baba” sözcüğünü kullanmıyorsa sistem ondan babasından da bahsetmesini ister.⁸⁹¹ Birlikte kullanılan tüm bu kurallar çerçevesinde diyalogun ilerleyişi; kullanıcının girdilerine ve *ELIZA/DOCTOR*’ın girdileri yansıtan cevaplar oluşturmaya bağlıdır. Bir başka deyişle yazılımı açan “nasılsınız, lütfen bana probleminizi anlatın” cümlesinden sonra *ELIZA/DOCTOR* sadece katılımcıya cevap vermekte ve herhangi bir inisiyatif almamaktadır. Bu bağlamda yazılımın Rafaeli modeli açısından interaktif bir süreçten çok reaktif bir süreç içinde işlediği

⁸⁸⁹ Sherry Turkle, **The Second Self: Computers and the Human Spirit – 20th Anniversary Edition**, Cambridge, The MIT Press, 2005. s.42.

⁸⁹⁰ Kenneth R. Stephens, “**What has the Loebner Contest Told Us About Conversant Systems ?**”, (Çevrimiçi) <http://behavior.org/resources/325.pdf>, 13 Nisan 2010.

⁸⁹¹ Turkle, **a.g.e.**, s.43.

düşünülebilir; ancak özellikle hafızayı kullanan sonraki versiyonlarda bu durum değişmiştir.

Basit yapısına karşın *ELIZA/DOCTOR* Weizenbaum'un da belirttiği üzere beklenmedik bir başarı kazanır: Bir parodi olarak tasarlanan yazılımın tıbbi amaçlarla kullanılması fikri ortaya atılır. Kavrama yeteneği olmamasına karşın doğal dil işleme alanında büyük bir adım olduğu savunulur. Kimi katılımcılar yazılımın kendilerini anladığı ve onlara yardımcı olduğu inancıyla tek başlarına olacakları özel oturumlar gerçekleştirmek isterler.⁸⁹² Özetle kullanıcılar yaşanan diyalogun tutarlı görüntüsünden hareket ederek yazılımın gerçekte olduğundan daha kompleks ve yetkin; yani daha “akıllı” olduğu yanılgısına düşmüşlerdir. İnteraktif bilgisayar sistemlerinin hiç de azımsanamayacak bir oranı karşısında yaşanan bu olgu bugün “**ELIZA Etkisi**” (*ELIZA Effect*) olarak adlandırılmaktadır.⁸⁹³ İlk *ELIZA* etkisinin oluşumunda Rogers'ın yönteminin sadeliğinin ve bu terapi yöntemi ile karşılaşmaya hazırlıklı olan katılımcıların karşılarında temel olarak sadece kendilerini yansıtan bir ses bulmayı beklемelerinin büyük etkisi var gibi görünmektedir. Bu bağlamda diyalogun kalitesi ve inandırıcılığında istekli katılımcıların yazılımın komut dosyasının bağlamını benimsemiş olmaları büyük önem taşır. Murray karşısında *ELIZA/DOCTOR* yerine bir çalışanı olduğunu sanan bir şirket başkanının yaşadığı diyalogu şöyle aktarır:

“Başkan: Bu sabah bilgisayarı kullanabilir miyim?
ELIZA/DOCTOR: Neden soruyorsun?
Başkan: Belki bazı ek satışlar gerçekleştirebilirim.
ELIZA/DOCTOR: Neden emin değilsin?
Başkan: Müşterilerim sistemi daha önce hiç görmediler.
ELIZA/DOCTOR: Bu senin çok şey mi ifade ediyor?
Başkan: Elbette.
ELIZA/DOCTOR: Bu konuda çok olumlusun.
Başkan: Saçmalık bu.
ELIZA/DOCTOR: Saçmalık bu diyerek ne kastediyorsun?
Başkan: Bu sabah bilgisayarı kullanmamam için bir sebep var mı?
ELIZA/DOCTOR: Bana müşterilerinden bahset.

⁸⁹² Weizenbaum, **a.g.e.**, s.370 – 371.

⁸⁹³ Noah Wardrip-Fruin, **Expressive Processing: Digital Fiction, Computer Games, and Software Studies**, s.24.

Başkan: Beni telefonla arar mısın?”⁸⁹⁴

Görüldüğü üzere yazılım dilsel girdileri yansıtma konusunda başarılı olmasına karşın; komut dosyasının oluşturduğu bağlama uygun hareket etmeyen bir kullanıcı açısından yaşanan kısa süre sonra anlamsızlaşan bir diyaloga dönüşmektedir; dahası “yanlış” girdilerle yansıtmanın kalitesi de düşürülebilir. Weizenbaum, kendi deneylerinde kullanıcıların, yazılımın işleyiş detaylarını bilmelerine karşın *ELIZA/DOCTOR*’ı gerçek bir terapist gibi görmelerini; tiyatro izleyicilerinin sahnedekinin gerçekliğinden şüphe etmeyi bırakmalarına benzetir.⁸⁹⁵ Turkle ise yazılımın işleyişini kavramış olan kullanıcıların iki temel davranış biçimi sergilediklerini savunur: Bir kısım kullanıcı yazılımın inandırıcılığını sabote etmeyi denemekte ve kavrama yeteneği olmamasından kaynaklanan saçma cevaplar vermesini sağlamaya çalışmaktadır. Buna karşın bir diğer grup, sohbet illüzyonunu devam ettirmeyi seçer ve mantıklı cevaplar alabilecekleri girdiler oluşturmaya çalışırlar.⁸⁹⁶ Wardrip-Fruin’e göre her iki kullanıcı grubu da yazılımın iç işleyişine dair bilgilerini yüzeyde yaşanan interaksyonun işleyişini şekillendirmek amacıyla kullanmaktadırlar.⁸⁹⁷

Murray’e göre *ELIZA/DOCTOR* bilgisayarların bir anlatı ortamı olarak kullanılması alanında önemli bir ilk oluşturur. Murray, yazılımın Weizenbaum tarafından bir parodi olarak görüldüğüne dikkat çeker ve oluşturduğu cevapların; kimi zaman anlamsızlaşsalar da; psikiyatrik terapi konulu abartılı komedi gibi değerlendirilmesi gerektiğini savunur. *ELIZA/DOCTOR* kullanıcıları tarafından yazılım; tutarlı bir dramatik diyalog yaşayabilecekleri bir doğaçlama tiyatro partneri gibi görülmelidir. Bu partner abartılı, monoton ve komik bir rol oynamaktadır. Murray’e göre yazılımın interaktif anlatı açısından bir diğer önemli yönü ise prosedürel süreçlerin dramatik etkiler oluşturmalarının ilk örneklerinden biri olmasıdır.⁸⁹⁸ Bu bağlamda *ELIZA/DOCTOR* prosedürel yapıların katılıma istekli

⁸⁹⁴ Murray, **a.g.e.**, s.70.

⁸⁹⁵ **A.e.**, s.71.

⁸⁹⁶ Turkle, **a.g.e.**, s.43.

⁸⁹⁷ Wardrip-Fruin, **a.g.e.**, s.36.

⁸⁹⁸ Murray, **a.g.e.**, s.73.

kullanıcılar tarafından kullanıldıklarında sanal deneyimler oluşturma açısından ne derece etkili olabileceklerinin ilk örneklerinden birini oluşturur.

3.7. İNTERAKTİF KURMACALAR

Dijital interaktif anlatıların gelişim sürecinde anlatısal bir deneyim oluşturma amacı ile atılan ilk önemli adımlardan biri, 1970’li yılların ortalarında yazın ve interaksyonu hipermetinden farklı bir anlayışla bir araya getiren “**interaktif kurmaca**” (*interactive fiction*) türünün gelişmeye başlamasıdır.* Montfort interaktif kurmacaları şöyle tanımlar: “Bir interaktif kurmaca; bir dünya simüle eden, bir interaktörün doğal dil içeren metinsel girdilerini anlayan ve bunlara [simüle ettiği] dünyadaki olayları temel alarak metinsel yanıtlar veren bir yazılımdır.”⁸⁹⁹ Bu tanımda yer alan üç nokta; bir dünya simüle etme, doğal dil anlama ve doğal dil üretme yetileri interaktif kurmacaların temel işleyiş özellikleri olarak kabul edilebilirler. İnteraktif kurmacalarda link ve metin bloğu şeklinde herhangi bir yapılanma bulunmaz ve bunlar türü hipermetinlerden ayırırlar.⁹⁰⁰ Bir dünya simüle etmeleri ise interaktif kurmacaları doğal dil işleyen *ELIZA* gibi reaktif yazılımlardan

* İnteraktif kurmaca türü gelişim süreci boyunca farklı isimlerle anılmıştır. Bunların bir kısmı şunlardır: “**Metin oyunları**” (*text games*) ; “**bilgroman**”lar (*compunovel*), “**katılımcı roman**”lar (*participatory novel*), “**katılım-öyküleri**” (*participa-stories*). Tür, bugün genel olarak iki farklı isimle anılmaktadır. Bunlardan ilki güncel uluslararası akademik metinlerde ve bu çalışmada da kullanılan “interaktif kurmaca”, ikincisi ise ülkemizde de bazı akademik çalışmalarda türü tanımlamak için kullanılan “**metin tabanlı macera oyunları**” (*text adventures*) terimleridir. Bu terimin türediği “**macera oyunu**” (*adventure game*), türün ilk örneği olan *Adventure*’dan türeyen bir isimdir. 1980’li yılların ortalarında Sierra Online şirketi türün temel özelliklerini alarak bunları önce görsel temsillerle zenginleştirir; ardından da grafikler üzerinden fare aracılığı ile gerçekleştirilen bir interaksyon modeli geliştirir. Bu yeni tür “**grafik tabanlı macera oyunları**” (*graphic adventure*) olarak adlandırılırken orijinal metinsel yapıtlarsa metin tabanlı macera oyunları olarak adlandırılmaya başlanırlar. İnteraktif kurmaca terimini ise ilk ortaya atan interaktif kurmaca yazarı Robert Lafore’dur. Lafore terimi yapıtlarının anlatısal yönünü vurgulamak amacı ile kullanır. Türün ticari açıdan en başarılı örneklerini üreten Infocom şirketi kavramın daha da yaygınlaşmasını sağlar. Montfort’a göre metin tabanlı macera oyunları kavramı interaktörde risk ve tehlike taşıyan sıra dışı bir girişim olarak tanımlanabilecek macera türüne yönelik bir beklenti yaratmaktadır. Oysa dijital interaktif bir ifade biçimi olarak interaktif kurmaca tek bir yazınsal türe indirgenmemelidir. Macera ancak interaktif kurmacanın bir alt tipi olarak görülebilir; zira sadece fantastik macera türünde değil; başta bilimkurgu ve polisiye olmak üzere, komedi ve dram öğeleri de taşıyan çok sayıda türde ve hatta erotik yazın türünde çok sayıda interaktif kurmaca üretilmiştir.

⁸⁹⁹ Nick Montfort, “Interactive Fiction as “Story,” “Game,” “Storygame,” “Novel,” “World,”

“Literature,” “Puzzle,” “Problem,” “Riddle,” and “Machine,” ”, **First Person: New Media as Story, Performance, and Game**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan, Cambridge, The MIT Press, 2004, s.316.

⁹⁰⁰ Nick Montfort, **Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction**, s.12 – 13.

ayırıcı özelliğidir. Kimi istisnalar dışında interaktif kurmacalar görsel açıdan çoğunlukla sade birer komut satırı formundadır ve bu hem işleyiş prensiplerinin hem de ilk geliştirildikleri anabilgisayarların kullanıcı interaksyonu modellerinin bir yansıması olarak görülebilirler.

Murray'e göre interaktif kurmacaların teknik açıdan en önemli özelliği; dallanma, tek tip veri yapıları, sabit altprogramlar ve evet/hayır gibi seçeneklere dayalı veri şifreleme temelli bilgisayar programlama anlayışı yerine prosedürel teknolojiden yararlanan bir deneyim yaratmayı başarmış olmalarıdır. Murray, aşağıda incelenecek *Zork* gibi örneklerin oda yapılarının hala dallanmalı bir biçimde ilerlediğini kabul eder, ancak obje ve karakterlerin her birinin kendi kuralları doğrultusunda işlediğini vurgular.⁹⁰¹ Aarseth ise interaktif kurmacaların başta dijital oyunlar olmak üzere diğer prosedürel türlerle ortak yönlerine dikkat çeker. Kullanıcının kendisine sunulan bir durum karşısında oluşturduğu girdiler analiz edilerek hem temsil hem de simülasyon motorlarında işlenir. Bunlar veri bankasında yer alan statik ve dinamik verilerle karşılaştırılır; dünyanın kuralları, karakterler, objeler ve dünya haritası bu bağlamda işlenir ve temsil motorları aracılığı ile sentezlenerek döngüyü yeniden başlatacak bir şekilde yeniden interaktöre sunulur.⁹⁰²

İnteraktif kurmacalar üzerine ilk akademik çalışmalardan birini gerçekleştiren Buckles, aşağıda incelenecek *Adventure* gibi türün ilk örneklerinin yazınsal açıdan düşük seviyede olduklarını söyler.⁹⁰³ Buna karşın Aarseth, interaktif kurmacaların yazınsal kriterlerle değerlendirilemeyeceğini ve bunların kendilerine özgü estetik değerleri olan ayrı bir sanatsal tür olarak değerlendirilmesi gerektiğini savunur.⁹⁰⁴ Montford ise interaktif kurmacaların şiirsel bilmece (*riddle*) geleneğinden izler taşıdığını savunur. Kökenleri sözlü geleneğe dayanan ama 15. Yüzyılla birlikte belirgin bir yazınsal tür olarak gelişmeye başlayan şiirsel bilmeceler, bulmaca gibi

⁹⁰¹ Murray, **a.g.e.**, s.78.

⁹⁰² Aarseth, **a.g.e.**, s.104.

⁹⁰³ **A.e.**, s.108.

⁹⁰⁴ **A.e.**, s.107.

benzer çözülmek üzere oluşturulmuş problemlerden farklı olarak anlamsal bir yoğunluk taşırlar.⁹⁰⁵

Montfort interaktif kurmacaların tek başlarına bir anlatı olarak kabul edilemeyeceklerini savunur. Birer bilgisayar yazılımı olarak interaktif kurmacalar, interaktörün girdilerine cevap vererek en fazla onun bir anlatı “oluşturulmasına” imkan sağlarlar. Bu bağlamda interaktif kurmacaları tek başlarına “**potansiyel anlatılar**” (*potential narratives*) olarak nitelendirmek daha doğru olacaktır.⁹⁰⁶ İnteraktörün interaktif kurmacayı çalıştırması ile başlayan ve interaksiyon sürecinin tümünü, yani interaktörün tüm doğal dil girdilerini ve yazılımın ona verdiği tüm doğal dil çıktıları kapsayan; ve onun yazılımın işleyişini sona erdirmesi ile biten süreç “**oturum**” (*sessions*) adını taşır.⁹⁰⁷ Bir oturum süresince gerçekleşen tüm değiş tokuşun yazılı bir biçimde sıralanması “**döküm**” (*transcript*) veya “**oturum metni**” (*session text*) adını taşır.⁹⁰⁸ Oturum metni, interaktif kurmaca ve interaktörün birlikte oluşturduğu, geleneksel anlamda anlatıya en yakın sabit metin olarak algılanabilir. Öte yandan bu metin aynı interaktif kurmaca ile yaşanacak interaksiyon deneyiminin oluşturabileceği tek döküm değildir. Metin interaktörün katılımı ile farklı şekillerde ilerleyebilir.

Ryan, interaktif kurmacaların, temelde farklı anlatıların ortaya çıkabileceği birer dinamik kurmaca dünya modeli olduğunu savunur. İnteraktör bir eylem gerçekleştirdiğinde bu dünya modeli de değişecektir.⁹⁰⁹ Bu nedenle Montfort, interaktif kurmacaların oturum metinleri bağlamında değerlendirilmemeleri gerektiğini savunur. Bu metinler ne sabittirler ne de okunacak bir anlatı oluşturma amacı ile oluşturulmuşlardır. İnteraktif kurmaca deneyiminde önemli olan metnin “**yaratılma süreci**”dir.⁹¹⁰ Buna karşılık Ryan, interaktif kurguların kuramsal açıdan interaktörlerin girdileri ile sonsuz sayıda metin üretme olanakları olmasına karşın; tasarımcıları tarafından belirlenen bir veya olası birden fazla “**asıl anlatı**” (*master*

⁹⁰⁵ Montford, **a.g.e.**, s.41 – 43.

⁹⁰⁶ **A.e.**, s.25 – 26.

⁹⁰⁷ **A.e.**, s.24.

⁹⁰⁸ **A.e.**

⁹⁰⁹ Ryan, **a.g.e.**, s.128.

⁹¹⁰ Montfort, **a.g.e.**, s.14.

narrative) etrafında şekillendiklerine dikkat çeker.⁹¹¹ Bunlar interaktif kurmacanın çözümleri olarak görülebilirler. Yani bir engeli aşmak için defalarca deneme yapan ve buna bağlı olarak uzun bir oturum metni oluşturan bir interaktör ile bu engeli tek bir doğru komutla aşan interaktör aynı noktada buluşacaktır. Şöyle der Ryan: “Bu iki oyuncunun (veya daha doğrusu onların avatarlarının) oyun dünyası içindeki maceraları farklı olay sıraları oluşturacak ve ekrana farklı metinleri getirecektir, ancak her iki oyuncu da eninde sonunda asıl olay örgüsünü tamamlamak için aynı eylemleri gerçekleştirecekler.”⁹¹² Bu yorumun doğruluk payı olmakla birlikte “asıl olay örgüsüne” bağlanan interaksiyon sürecinin anlamlılığı da önemli bir detaydır. “Hatalı” girdiler sistem tarafından tanınmamakta mıdır, yoksa kendi içlerinde anlamlı mikro anlatı birimleri mi oluşturmaktadırlar? Bu sorunun her interaktif kurmaca için farklı olabilecek yanıtı onun anlatısal potansiyelini belirleyen bir gösterge olacaktır.

İnteraktif kurmacaların işleyişini, özellikle bir dünya simüle etmeleri sürecini açıklama noktasında, anlatısal yönü bulunmayan, ancak teknik olarak temelde interaktif kurmacalarla aynı biçimde işleyen 1970 tarihli *SHRDLU* yazılımını kısaca incelemek yerine olabilir.⁹¹³ Adımı kullandığı klavyeden alan *SHRDLU*, kullanıcılara sanal bir dünya içinde sanal objeleri hareket ettirme olanağı sağlamanın yanında tüm interaksiyon sürecini hatırlayabilir ve buna bağlı olarak objelerin birbirleri ile ilişkilerini ve kullanıcının seçimleri ile yaşanan değişiklikleri de değerlendirebilir. Yazılım bir klavye ile doğal dil kullanılarak girilen komutlara gerçek zamanlı bir biçimde yine doğal dil kullanarak yazılı cevap verebilirken sanal dünyayı ve burada yaşanan değişiklikleri de görsel olarak bir ekrana yansıtır. *SHRDLU*’nun sanal dünyası bir masa üstündeki geometrik objelerden oluşmaktadır. Kullanıcı yazılımdan objeleri hareket ettirmesini isteyebileceği gibi onlarla ilgili sorular da sorabilir.⁹¹⁴ Montfort’un aktardığına göre bir *SHRDLU* oturumundan alınan diyalog şu şekilde ilerler:

⁹¹¹ Ryan, **a.g.e.**, s.130.

⁹¹² **A.e.**

⁹¹³ Montfort, **a.g.e.**, s.84.

⁹¹⁴ **A.e.**

“Kullanıcı: Sen onu kaldırmadan önce kırmızı küp neyi destekliyordu?

SHRDLU: Yeşil piramidi.

Kullanıcı: O zaman kutunun solunda beş blok vardı.

SHRDLU: Hayır, sadece dört tane vardı: Kırmızı küp, iki büyük yeşil küp ve bir büyük kırmızı blok.

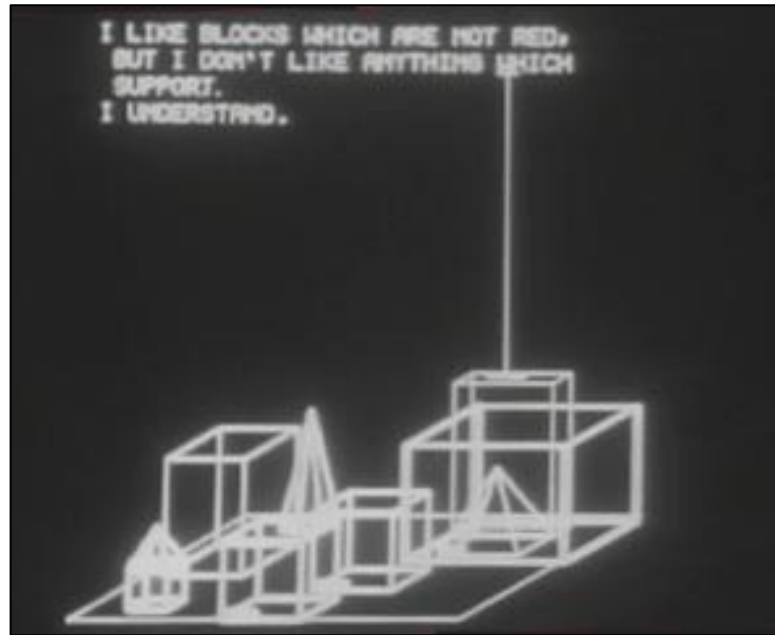
Kullanıcı: Mavi piramidi kutunun içindeki bloğun üzerine koy.

SHRDLU: Tamam.

Kullanıcı: Her piramitten daha büyük olan ama onu destekleyen şey kadar geniş olmayan bir şey var mı?

SHRDLU: Evet, mavi blok.”⁹¹⁵

Geometrik şekillerin bulunduğu dünya ile ilgili olduğu sürece *SHRDLU* her girdiyi neredeyse bir insanın anlayabileceği düzeyde anlama kapasitesine sahiptir. Yazılım tüm eylemleri ve konuşmaları hatırlayabilir ve cevaplarını bu geçmişi değerlendirerek verir.



Resim 17: *SHRDLU* yazılımından bir kare.⁹¹⁶
Simüle edilen dünya görsel olarak temsil ediliyor.

Kendi bağlamı içinde *SHRDLU*, önceki bölümlerde ele alınan Rafaeli modeline göre tam anlamıyla interaktiftir. Montfort’a göreyse *SHRDLU* yazılımı interaktif kurmaca türü içinde değerlendirilebilir; zira yazılım grafikler içermesine rağmen temelde metin tabanlıdır, gerçek zamanda doğal dili işleyebilir ve sanal bir

⁹¹⁵ A.e.

⁹¹⁶ MIT Web Site, “AI Films”, (Çevrimiçi),
<http://www.csail.mit.edu/videoarchive/history/aifilms?page=2>, 13 Eylül 2011

dünyayı simüle etmektedir.⁹¹⁷ Ancak hem oyunsal hem de dramatik açıdan herhangi bir engel, anlatı veya hedef içermemesi nedeni ile benzerlikler sadece biçimseldirler. Yine de Montfort anlatı ve sanal mekan oluşturma açısından yazılımın dijital medyanın potansiyelini vurguladığını savunur.⁹¹⁸

İnteraktif kurmaca türünün ilk örneği 1975 tarihli *Adventure*'dir. *Adventure*, Will Crowther tarafından kendi mağaracılık ve rol yapma oyunu deneyimleri doğrultusunda geliştirilmiştir. Crowther'ın kızları için geliştirdiği yazılım, kurmaca unsurlar içeren bir tür mağaracılık simülasyonudur. Bu unsurlar arasında mağara sistemine yerleştirilen hazineler; geçişleri engelleyen bir yılan, saldırgan cüceler ve bir korsan sayılabilir.⁹¹⁹ 1976 yılında Stanford Üniversitesinde çalışan Don Woods yazılımla karşılaşır ve Crowther'ın izni ile yazılımda bir dizi değişiklik yapar. Bu değişiklikler arasında kimi hataların düzeltilmesinin yanında mağara sistemine yerleştirilen ve interaktöre yardımcı olan makineler, sihir öğeleri ve orijinal yapımda bulunmayan bir final de vardır.⁹²⁰ Yazılımın bu versiyonu ARPANet üzerinden paylaşılır ve bir süre sonra başlıca bilgisayar ağlarına yayılarak en çok tanınan ve kullanılan yazılımlardan biri haline gelir; dahası meraklıları tarafından farklı isimlerle farklı platformlara uyarlanarak daha da yaygınlaşır.⁹²¹

Adventure, tıpkı *SHRDLU* gibi türün temel teknik gerekliliklerini karşılamının yanında; hedefler ve bunlara ulaşılmasını yavaşlatan engeller gibi bir dizi kurmaca dramatik öge de içermektedir. Sistem tarafından isimsiz ve kimliksiz bir karakter olarak “sen” biçiminde seslenilen⁹²² interaktör, interaksiyon sürecinde ilk olarak belli bir mekanı ve bu mekan içinde interaksiyona girilebilecek olan objeleri tasvir eden bir metinle karşılaşır. Bu mekanlar interaktif kurmaca jargonunda “**oda**” (*room*) olarak adlandırılırlar.⁹²³

⁹¹⁷ A.e., s.85.

⁹¹⁸ A.e.

⁹¹⁹ A.e., s.88.

⁹²⁰ A.e., s.90.

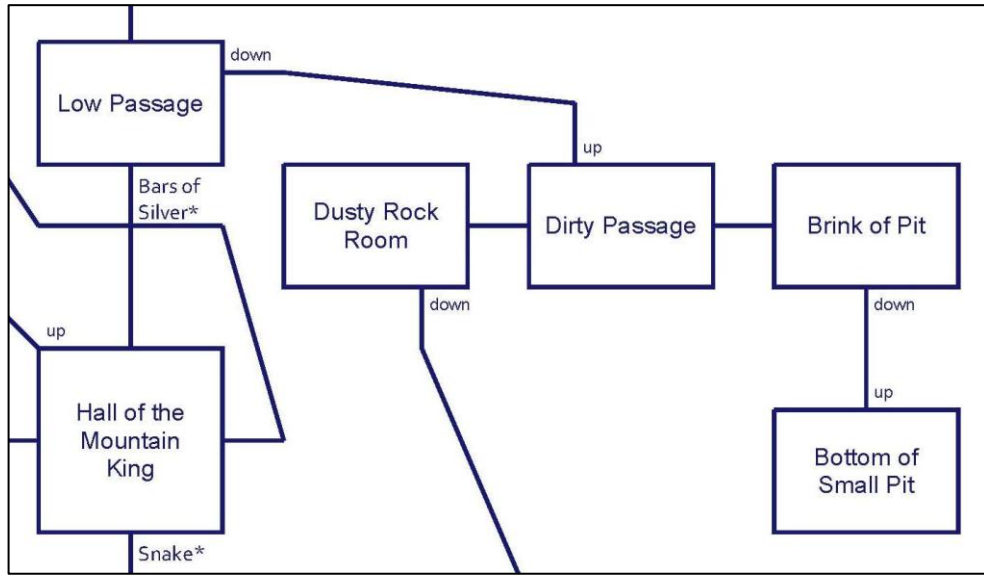
⁹²¹ Aarseth, a.g.e., s.108.

⁹²² Montfort, a.g.e., s.17.

⁹²³ A.e., s.18.

Odalar birbirlerine bağlanarak simüle edilen sanal dünyayı oluştururlar. Odalarda bulunan objelerin bir kısmı ile doğrudan interaksiyona girilebileceği gibi bir kısmı interaktörün sanal dünyada kontrol ettiği karakter tarafından daha sonra kullanılmak üzere taşınabilir. Bunların taşındığı alan “**envanter**” (*inventory*) olarak adlandırılır⁹²⁴ ve interaktör istediği zaman envanterini kontrol ederek sahip olduğu objeleri kullanabilir. Ryan interaktör, simüle edilen dünya ve dünyadaki objeler arasındaki ilişkiyi şöyle açıklar:

“Oyunu etkili biçimde oynayabilmek için oyuncu kurmaca dünyanın zihinsel bir haritasını, ve kimi zaman da gerçek bir haritasını oluşturmak zorundadır. Oyunun coğrafyasındaki çeşitli mekanlar genellikle belli objelerle bağlantılıdır, bunların bir kısmı oyuncuya yolculuğunda yardımcı olurken, diğerleri yanlış ipuçları veya önemsiz dekorasyon öğeleridir. Genel olarak interaktif kurmacaların ve bilgisayar oyunlarının anlatısal mantığı detektif romanlarının işleyiş moduna dramanın mantığından daha yakındır, bu modda, Chekhov’un iyi inşa edilmiş bir tiyatro oyunu tanımının tersine, duvarda asılı gösterilen tüfek zorunlu olarak patlamak zorunda değildir. Bir oyun anlatısında, neyin ateş edeceğini ve etmeyeceğini belirlemek gerçekten de oyuncunun görevlerinden biridir.”⁹²⁵



Şekil 25: *Adventure*'ın odalardan oluşan dünyasının bir bölümünün temsili haritası.⁹²⁶ Çizgiler odalar arası bağlantıları, (*) işaretli notlar odalar içindeki nesne veya karakterleri gösteriyor.

⁹²⁴ A.e., s.20.

⁹²⁵ Ryan, a.g.e., s.129 - 130.

⁹²⁶ Jason Dyer, “*Adventure (350 points): On the Worst Maze Ever*”, (Çevrimiçi) <http://bluerenga.wordpress.com/2011/03/19/adventure-350-points-on-the-worst-maze-ever/>, 13 Eylül 2011

İnteraksiyonun bir sonraki aşamasında ise interaktör bir fiil veya bir fiil ve bir isimden oluşan en fazla iki sözcük uzunluğundaki komutlarla bu sanal dünya ile interaksiyona girer. Bir başka deyişle, *Adventure*'ın ve daha sonraki interaktif kurmacaların temelinde “**parser**” veya “çözümleyici” olarak adlandırılan doğal dil işleme yazılımı vardır. Parser, yazılımın interaktörün doğal dil formunda metinler şeklinde oluşturduğu girdileri dünya modeli içinde işleyen eylemlere dönüştüren ve böylelikle bu dünyanın anlatsal bir anlam kazanmasını sağlayan bölümüdür.⁹²⁷ Parserin işlediği interaktör girdileri iki gruba ayrılabilir. Bunlardan ilki yazılımla, sanal dünya dışında gerçekleştirilen iletişimdir. Örneğin interaktör, interaktif kurmacaya daha önce kaydettiği bir noktadan devam etmek isteyebilir ve sisteme “yükle” komutunu girebilir. Diğer grup ise interaktörün simüle edilen dünya içinde bir karakter olarak girdiği komutlardır. İnteraktif kurmacayı ilerleten asıl bu komutlardır.⁹²⁸ *Adventure* gibi erken dönem interaktif kurmacaların parserleri fiziksel eylemleri içeren komutları kabul ederken, daha sonraki örnekler dünya modellerinin de gelişimi ile birlikte “incele”, “konuş” ve hatta “düşün” gibi daha karmaşık komutlar ve iki sözcükten uzun cümleler de kabul etmeye başlamışlardır.⁹²⁹ Murray, parserlerin işleyişinin programcılarının her bir obje veya fiil için önceden bir cevap hazırlaması şeklinde işlemediğinin altını çizer. Bunun yerine kavramlar yiyecekler ve silahlar gibi kategorilere ayrılmış; ardından da bu kategoriler ve eylemler arasındaki bağıntıları belirleyen kurallar oluşturulmuştur.⁹³⁰ Yani parserlerin işleyişinin temelinde objeler ve objelere bağlı prosedürlerin temel rol oynar.⁹³¹ Bir obje ve eylem birlikte işlemeye uygunsa sistem simüle dünyada eylemi gerçekleştirir ve sonuçlarını interaktöre iletir. Objeye ve fiilin uyuşmaması halinde ise sistem ya “ne demek istediğini anlamıyorum” gibi önceden belirlenmiş mekanik bir cevap verir ya da Murray'nin verdiği *Zork* örneğinde olduğu gibi bu uyumsuzluğa dayalı kinayeli bir cevap hazırlar; “gazete ile bir deve saldırmak deli cesaretidir” gibi.⁹³² Öte yandan Aarseth parserlerin sıklıkla sözcükleri veya girilen komutları algılamadıklarına dikkat çeker. Ona göre bu durum, interaktif kurmacaların işleyişi açısından otizme

⁹²⁷ Montfort, **a.g.e.**, s.107 – 108.

⁹²⁸ **A.e.**, s.27 – 28.

⁹²⁹ **A.e.**, s.26.

⁹³⁰ Murray, **a.g.e.**, s.77.

⁹³¹ **A.e.**, s.78.

⁹³² **A.e.**, s.77.

benzemektedir. İnteraktör kişisel dil yetilerini, fiziksel dünya algısını ve sosyal deneyimlerini askıya almaktadır.⁹³³ Bu noktada sürecin daha iyi anlaşılabilmesi için parser aracılığı ile gerçekleşen interaksiyona bir örnek vermek yerinde olabilir. Bu bağlamda *Adventure*'dan olası bir bölüm şöyle aktarılabilir:

Adventure: Bir yolun sonunda, küçük bir tuğla binanın önünde duruyorsun. Etrafında bir orman var. Binadan dışarıya akan küçük bir dere aşağıdaki büyük dereye bağlanıyor.

Kullanıcı: Gir.

Adventure: Binanın içindesin, bu büyük bir pınar için bir kuyu evi.

Yerde bazı anahtarlar var.

Yakınında parlak pirinç bir lamba var.

Yiyecek var.

Bir şişe su var.

Kullanıcı: Anahtarları al.

Adventure: Tamam.

Kullanıcı: Lambayı al.

Adventure: Tamam.

Kullanıcı: Yiyeceği al.

Adventure: Tamam.

Kullanıcı: Şişeyi al.

Adventure: Tamam.

Kullanıcı: İç.

Adventure: Şişe boşaldı.

Kullanıcı: Çık.

Adventure: Tekrar yolun sonundasın.

Kullanıcı: Su al.

Adventure: Şişen yine dolu.

Kullanıcı: Küçük dereyi takip et

Adventure: Ormandaki bir vadide ve taşlı yatağında akan derenin yanındasın.

Kullanıcı: Güney.

Adventure: Ayaklarının altındaki derenin tüm suyu taştaki 2 inçlik bir yarığa akıyor.

Dere yatağının ilerisi çıplak kaya.

Kullanıcı: Güney.

Adventure: Çıplak toprak tabanlı 20 ayak derinliğindeki bir çukurdasın. Toprağın ortasında betona bağlı güçlü bir çelik parmaklıklı kapı var. Kuru bir dere yatağı çukura ulaşıyor.

Parmaklıklı kapı kilitli.

Kullanıcı: Parmaklıklı kapının anahtarla aç.

Adventure: Parmaklıklı kapı şimdi açıldı.

Kullanıcı: Anahtarları bırak.

Adventure: Tamam.

Kullanıcı: Gir.

Adventure: Yüzeye bağlanan 3'e 3'ük çelik parmaklıklı kapının altındaki küçük bir odadasın. Tabanında yuvarlak taşlar olan bir tünel batıya uzanıyor.

⁹³³ Aarseth, a.g.e., s.116 – 117.

Parmaklıklı kapı açık.”⁹³⁴

İlk interaktif kurmaca olan *Adventure*’ı ilerleyen yıllarda pek çok yapıt takip eder. Bunlar arasında, 1970’lerin sonunda MIT’de geliştirilip 1980 yılında Infocom şirketince piyasaya sürülen *Zork* hem geldiği kültürel taban hem de teknoloji kullanımı ve yazımındaki üstünlüklerle⁹³⁵ türün en önemli örneklerinden biri olarak öne çıkar.⁹³⁶ *Zorg*, *Adventure*’a göre daha geniş ve karmaşık olan dünyası yanında, daha gelişmiş bir parsere, ve zengin karakterlere sahiptir.⁹³⁷ Montford, bu karakterlerden biri olan “hırsız”ın bir interaktif kurmacada bulunan ilk derinlikli karakter olduğunu savunur. Hırsız interaktörün eşyalarını sinsice çalan ve engelleri aşmasını zorlaştıran bir düşmandır; yani interaktör, *Zork*’un dünyasında ilerlemek için onu alt etmelidir. Fakat aynı zamanda onunla bir tür işbirliğine girmesi gerekir, çünkü engellerden biri ancak hırsızın girebildiği bir odaya belli bir objenin taşınması ile açılabilir. Bu düşmanlık ve bağımlılık ilişkisi interaktörün hırsızı kullandıktan sonra öldürmesi ve onun kendisinden çaldığı ve önceden sahip olduğu objeleri alması ile sona erer. Montford bir dizi ihanet üzerine kurulu ilişkinin hırsızı özel kıldığını, interaktörün yaşadığı deneyimi zenginleştirdiğini savunur.⁹³⁸ *Zork*’un *Adventure*’a üstünlükleri bununla sınırlı değildir: İnteraktörün karakteri tarafından verilen komutlarla kontrol edilen ikinci bir karakter, sınırlı bir dizi işlemi yerine getiren bir robot yeni interaksiyon olasılıkları oluşturur. Teknik açıdan interaktif kurmacadaki diğer odalara benzeyen “araçlar” kontrollü bir tasarımla yapıta anlatsal bir derinlik katarlar. Objelerin birbirleri ile ilişkileri tıpkı *SHRDLU* gibi bir mekansal düzenleme içinde işler; objeler birbirlerinin yanlarında, altlarında veya arkalarında olabilirler. Dahası bu objelerin bir ağırlıkları ve yapısal özellikleri vardır. Kutu veya şişeler başka objeleri taşıyabilir, bir kısmı kilitlenebilir ve bunlar ancak kapasiteleri kadar yük taşırlar.⁹³⁹

⁹³⁴ Will Crowther, Don Woods, “*Adventure*”, (Çevrimiçi)

<http://www.ifiction.org/games/play.phpz?cat=&game=1&mode=html>, 13 Eylül 2011

⁹³⁵ Montford, *a.g.e.*, s.101.

⁹³⁶ Aarseth, *a.g.e.*, s.108.

⁹³⁷ Montford, *a.g.e.*, s.99.

⁹³⁸ *A.e.*, s.111 – 114.

⁹³⁹ *A.e.*, s.109.

Bir diğ er  nemli interaktif kurmaca olan 1983 tarihli *Planetfall* ise, interaktif kurmaca tarihinin dramatik a ıdan en etkili karakterlerinden biri kabul edilen⁹⁴⁰ robot Floyd'u i erir. *Planetfall* yabancı bir gezegene d   en yalnız bir astronotun  yk s  zerine kuruludur. Astronot tek ba ına bir dizi engeli a tıktan sonra terkedilmiş bir laboratuvar da robot Floyd'u bulur. Floyd hem engelleri aşmasında ona yardım edip ve ona i inde bulunduđu d nya hakkında bilgi verir, hem de onunla sohbet edip, kendisi ile ilgilenmesi i in dikkatini  ekip yalnızlıđına kar ı yolda lık eder. Bu ili ki, geleceđi kesin bir tehlike kar ısında Floyd'un astronotun (ve interakt r n) herhangi bir komut vermesine izin vermeyecek bir hızla kendini ortaya atması ve tehlikeyi alt ettikten sonra dramatik bir tasvirle  lmesi ile sona erer.⁹⁴¹ Montford, Floyd'un başarısının interakt r n onunla kurduđu duygusal bađa dayandığını savunur. Floyd, ona yolculuđunda hem fiziksel olarak hem de manevi a ıdan yolda lık etmektedir. Buna ek olarak sınırlı ileti im yeteneđine sahip olması ve  ocuk a bir saflıkla bađlılıđı onu insan bir karakterden daha farklı bir konuma ta ır. Bu limitasyonlar ona kar ı duyulan bađı etkilemez, s z konusu d nyanın bađlamı i inde onu anlamlı ve derinlikli bir karakter haline sokar.⁹⁴² Bu bađlamda Murray'nin aktardığına g re *Planetfall*'un interakt r leri Floyd'u kendisini onlar i in feda eden bir varlık olarak ve duygusal bir yođunlukla hatırlamaktadırlar.⁹⁴³

Gerek Infocom, gerekse de interaktif kurmaca üreten diğer şirket ve yazarların geliştirdikleri önemli stratejiler bunlarla sınırlı değildir. Örneğin 1982 tarihli *Deadline* güvenilir yan karakterlere interaktörü tekinsiz bir ortama sokar.⁹⁴⁴ 1987 tarihli *Border Zone*'da ise zaman interaktör herhangi bir komut girmese de akar ve hızlı düşünmek zorunda kalan interaktör üzerinde bir baskı mekanizması oluşturur.⁹⁴⁵ 1982 tarihli *Deadline*'da ise bir detektifi canlandıran interaktör kendi gerçekleştirdiği eylemler yerine daha önceden gerçekleşmiş olayları ortaya çıkartmaya odaklanır. *Deadline*'da hazinelerin yerini geçmiş bilgiler almıştır.⁹⁴⁶ 1985

⁹⁴⁰ Murray, **a.g.e.**, 52 – 53.

941 **A.e.**

⁹⁴² Montford, **a.g.e.**, s.150 – 151.

⁹⁴³ Murray, **a.g.e.**, s.53.

⁹⁴⁴ Montford, **a.g.e.**, s.122.

⁹⁴⁵ **A.e.**, s.165.

⁹⁴⁶ **A.e., s.139.**

tarıhli *Wishbringer* ise d nyası i indeki engelleri a mak i in b y  veya bilim odaklı iki ayrı   z me imkan verir. B ylece interakt rlerin deneyimleri tamamen farklı  ekillerde geli ebilir.⁹⁴⁷

 nteraktif kurmacaların geli im s recinde ya anan en  nemli kırılma 1980 yılında Sierra  irketinin sim le edilen d nyayı metinsel tasvir yanında interakt r n g zlerinden g rsel olarak ekrana yansıtan *Mystery House* isimli interaktif kurmacayı piyasaya s rmesidir.⁹⁴⁸ Montfort’a g re parseri o g n n standartları i in bile ilkel sayılabilecek olan⁹⁴⁹ *Mystery House*, kimi durumlarda sadece bir dizi  zel s zc ge cevap verecek bi imde programlanmı tır.  rne in sistem birbirinin yerine kullanılabilen fiilleri anlayamaz. Sonu  olarak interakt r tasarımcıların belirledi i kesin komutları bulmak zorunda kalır. Yapıtın mekan ve olay tasvirleri de di er interaktif kurmacalarla kar ıla tırıldı ında olduk a sı dır. Metinlerde detayların t m  verilmez, olayların t m  anlatılmaz.⁹⁵⁰ T m bu zayıflıklara kar ın takip eden yıllarda metinlerin g rsel temsili gittik e  ne  ıkmaya ba lar. Sierra  irketinin *Hi-Res Adventures* adı ile piyasaya s rd  u benzer yapımları interakt r n parser kullanımı yanında ekranda g rd  u bir karakteri – veya avatarı – kontrol ederek d rt y nde hareket ettirebildi i 1984 tarihli *King's Quest* takip eder.⁹⁵¹ Fare kullanımının klayye kullanımına bir alternatif olu turdu u kullanıcı dostu aray zlerin geli mesi ile bu teknoloji interaktif kurmacaları da etkiler.  rne in 1986 tarihli *Tass Times in Tone Town* hem metinsel girdilerle hem de ekranda yer alan ikonların tıklanmasıyla kontrol edilebilmektedir.⁹⁵² 1987 yılında ise *Maniac Mansion* gibi yapımlar parser kullanımına tamamen son vererek interakt r n g rsel ikonlar ve fare aracılı ı ile

⁹⁴⁷ A.e., s.152.

⁹⁴⁸ Tom Byron, “**Roberta’s Bequest: An Interview with Sierra On-Line’s Roberta Williams**”, ( evrimi i) http://www.atarimagazines.com/startv4n8/robertas_bequest.html, 04 Ocak 2011

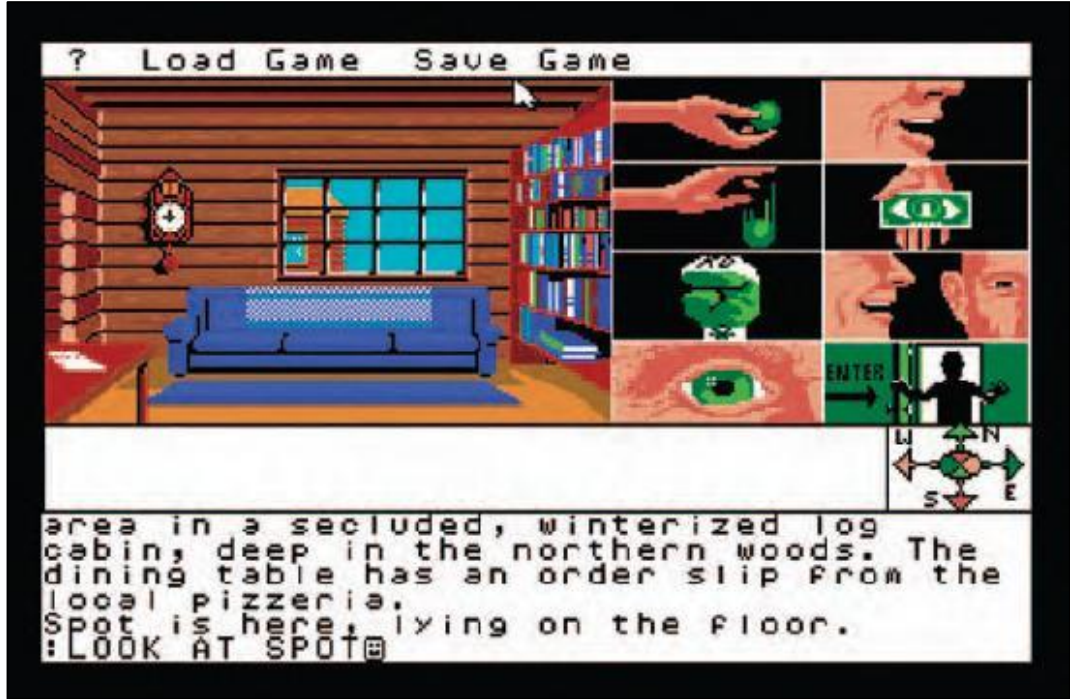
⁹⁴⁹ Montfort, a.g.e., s.169.

⁹⁵⁰ Roberta Williams, Ken Williams, **Mystery House**, Fresno, On-Line Systems, 1980, b.a.

⁹⁵¹ Bill Loguidice, Matt Barton, **Vintage Games, An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time**, Burlington, Focal Press, 2009, s.143 – 146.

⁹⁵² A.e., s.381.

sistemle interaksyona girdiği bir modelin, daha sonra anılacağı isimle grafik tabanlı macera oyunlarının gelişimine yol açarlar.⁹⁵³



Resim 18: *Tass Times in Tone Town* isimli interaktif kurmacadan bir kare.⁹⁵⁴
Yapıt hem parser hem de ikonlar aracılığı ile kontrol edilebiliyor.

Kee, hızı ve esnek parserler karşısında grafik temelli macera oyunlarının kelepçelenmek anlamına geldiğini savunur.⁹⁵⁵ Paralel bir biçimde Loguidice ve Barton, interaktif kurmacaların kendilerini takip eden dijital oyun türleri karşısında en önemli avantajlarının; menü temelli seçenekler yerine interaktöre istediği girdiyi oluşturma özgürlüğünü vermeleri olduğunu söylerler. Bu özgürlük duygusunun temelinde insan iletişiminin temel formu olan doğal dil kullanımı, yani parser yatmaktadır.⁹⁵⁶ Bu yorumlar kuramsal açıdan doğru dahi olsalar, interaktif kurmacaların 1990'ların başında bir tür olarak ticari anlamda grafik tabanlı macera

⁹⁵³ Mark J.P. Wolf, "Genre Profile: Adventure Games", **The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation® and Beyond**, Ed. Mark J.P. Wolf, London, Greenwood Press, 2008, s.84 – 86.

⁹⁵⁴ Michael Berlyn, Muffy McClung Berlyn, Bill Heineman, **Tass Times in Tonetown**, Beverly Hills, Interplay Entertainment, 1986, b.a.

⁹⁵⁵ Jay Kee, "**Return to Zork**", (Çevrimiçi)

http://www.atarimagazines.com/compute/issue168/94_Return_to_Zork.php, 15 Eylül 2011

⁹⁵⁶ Loguidice, Barton, **a.g.e.**, s.387 – 388.

oyunları karşısında başarısızlığa uğramasını engelleyememişlerdir.⁹⁵⁷ Bugün, interaktif kurmaca amatör ve sanatsal amaçlarla üreilmeye devam etmektedir. Hayles⁹⁵⁸ ve Montford⁹⁵⁹ gibi isimlere göre, parserlerin geliştirilmesine yönelik çabalar yanında olgun temalara da değinen çağdaş interaktif kurmacalar bilgisayarların yazınsal potansiyellerini ortaya koyan bir elektronik yazın türü olarak varlıklarını sürdürmektedirler.

3.8. METAROMAN KURAMI VE TALE-SPIN

Dijital interaktif anlatılar oluşturması için kuramsal bir altyapı oluşturma noktasında atılan ilk adımlardan biri “**metaroman**” (*metanovel*) kavramının ortaya atılmasıdır. Metaroman fikri, 1976 yılında James Meehan tarafından aynı isimli çalışmasında ortaya atılır. Meehan, metaromanı sadece bilgisayarlar tarafından anlatılabilecek öyküler anlatan bir bilgisayar yazılımı olarak tanımlar. Bu öyküler, bilgisayarların bilgi işlem gücüne gereksinim duyacak derecede karmaşık ve detaylı, içerdikleri olay ve karakterler esnek ve hatta geriye dönüşlere izin verebilir olmalıdır. Bu karmaşık ve esnek öykülerin okurları hem hangi karakterlere ve olaylara ilgi duyduklarını hem de öykünün nasıl bir tarzda anlatılmasını istediklerini sisteme girecekler ve ardından da bu seçimleri doğrultusunda kendilerine birbirlerinden farklı öyküler anlatılacaktır. Bu farklılaşmaya rağmen Meehan okurların aslında tek bir öykü okuyacak olduklarını söyler, okunan metaromanın kendisidir. Her okur bu ortak öykünün kendi ilgileri ile belirlediği bir yönünü takip edecektir.⁹⁶⁰ Meehan’ın tanımını doğrultusunda metaroman fikri incelendiğinde söz konusu yapının iki temel anlatısal özelliğe dayandığı görülür. Söz konusu özelliklerden ilki okurun veya interaktörün farklı karakter veya olaylara odaklanabilmesidir.

Rick Altman çok sayıda karakteri takip eden geleneksel anlatıları “**çok odaklı anlatı**” (*multiple-focus narrative*) kavramı ile açıklar. Çok odaklı bir anlatıda yazar bir ana çerçeve içindeki karakterleri ve onların başından geçenleri ayrı ayrı takip

⁹⁵⁷ Montford, **a.g.e.**, s.191.

⁹⁵⁸ Hayles, **a.g.e.**, s.8 – 9.

⁹⁵⁹ Montford, **a.g.e.**, s.230 – 233.

⁹⁶⁰ Wardrip-Fruin, **a.g.e.**, s.115.

edebileceği gibi tek bir olayı farklı karakterlere odaklanarak da anlatabilir.⁹⁶¹ Tolkien'in *The Lord of the Rings* üçlemesinde ikinci kitaptan itibaren birbirlerinden ayrılan Yüzük Kardeşliği üyelerinin başından geçenlere ayrı ayrı ancak paralel bir biçimde odaklanması⁹⁶² Altman'ın tanımadığı ilk duruma örnek olarak verilebilir. Gilles Mimouni'nin *L'Appartement* filminde ise öykü sıra ile bir aşk üçgeninin taraflarının bakış açısı ile aktarılır.⁹⁶³ Bu perspektiflerin birlikteliğini öykünün anlamını tamamen değiştiren bir etki yaratır ve Altman'ın tanımladığı ikinci duruma bir örnek oluşturur.

Karmaşık ve interaktif bir yapıya sahip metaromanda öyküdeki farklı odaklar yukarıdaki örneklerde olduğu gibi paralel veya art arda tek bir yapıt içinde sıralanmış olarak verilmeyecektir. Bunun yerine metaroman okurunun “**odak kaydırıldığını**” ve farklı karakterlere odaklanırken diğerlerini dışarıda bıraktığını söylemek daha doğru olur. Bu olgu Shakespeare'in *Hamlet*'i ve Tom Stoppard'ın *Rosencrantz and Guildenstern Are Dead* isimli oyunu arasındaki ilişki ile açıklanabilir. Stoppard'ın oyunu Shakespeare'in oyunu ile aynı zaman diliminde ve aynı mekanlarda geçmektedir. Ancak Stoppard, Prens Hamlet yerine Shakespeare'in eserinde birer yan karakter olan Rosencrantz ve Guildenstern'e odaklanır ve Hamlet'i ölüme götüren olaylar sırasında bu iki karakterin yaşadıklarını anlatır, Hamlet'in kendisini bir yan karaktere dönüştürür.⁹⁶⁴ Aynı fabulaya bağlı olsalar da Shakespeare ve Stoppard farklı noktalara odaklanmış ve olay örgülerini buna göre kurmuşlardır. Meehan'ın metaromanın okura bu anlamdan bir odak kaydırma imkanı sağlamasını öngörmüş olduğu anlaşılmaktadır.

Meehan'ın tanımı doğrultusunda metaromanın ikinci özelliği anlatım stiline okur tarafından seçilmesidir ki bu özellik de yine yazın alanından bir örnekle açıklanabilir. Raymond Queneau *Exercices de Style* isimli eserinde aynı öyküyü 99 farklı şekilde anlatır. Anlatılan olay oldukça basittir; Queneau bindiği otobüste küçük

⁹⁶¹ Rick Altman, *A Theory of Narrative*, New York, Columbia University Press, 2008, s.241.

⁹⁶² J.R.R. Tolkien, *Yüzüklerin Efendisi*, Çev. Çiğdem Erkal İpek ve Bülent Somay, İstanbul, Metis Yayınları, 2001, b.a.

⁹⁶³ Gilles Mimouni, *L'Appartement*, France, Spain, Italy, Cecchi Gori Group Tiger Cinematografica v.d., 1996, b.a.

⁹⁶⁴ Tom Stoppard, *Toplu Oyunları 1*, Ankara, Dost Kitabevi, 2000, b.a.

bir tartışmaya şahit olur ve aynı gün içinde daha sonra sokakta tartışmaya karışanlardan birine tekrar rastlar. Queneau eserinde bu basit olayı okura tiyatro oyunu, telgraf, haber, dilekçe, sone gibi farklı biçimlerde; farklı şive ve konuşma tarzlarında; diyalog ve tasvir gibi farklı anlatısal seçimlerle; farklı dilsel zaman ve yapıları kullanarak tekrar ve tekrar anlatır.⁹⁶⁵ Eseri Fransızca'dan İngilizce'ye çeviren Barbara Wright'a göre Queneau'nun çalışma içindeki metinleri stilleri bakımından 7 ana gruba ayrılabilir. Bunlar sırayla konuşmalar, düzyazılar, şiirler, insan parodileri, söz sanatları ve dilbilimsel formlar, mesleki dillerde yazılan metinler ve son olarak da bu sınıflandırmalardan hiç birine tam olarak girmeyen diğer deneysel metinlerdir.⁹⁶⁶

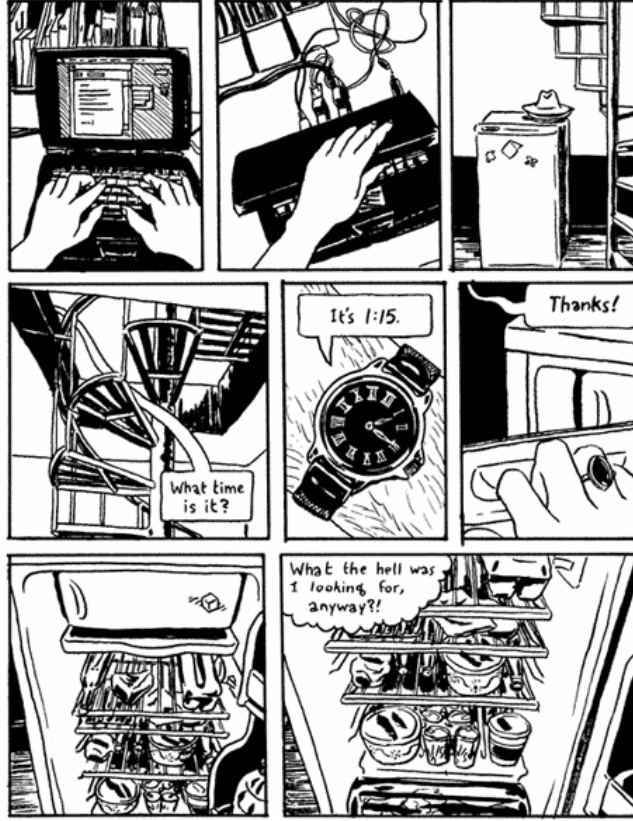


Resim 19: Madden'in stil alıştırmalarından bir örnek. Karelere bölünen eylem klasik çizgi roman stili ile anlatılıyor.⁹⁶⁷

⁹⁶⁵ Raymond Queneau, *Exercises in Style*, New York, New Directions Books, 2009, b.a.

⁹⁶⁶ Barbara Wright, "Preface", *Exercises in Style*, Raymond Queneau, New York, New Directions Books, 2009, s14.

⁹⁶⁷ Matt Madden, *99 Ways to Tell a Story: Exercises in Style*, London, Jonathan Cape, 2006, s.3.



Resim 20: Madden'in stil alıştırmalarından bir örnek. Aynı olay örgüsü subjektif anlatı stili ile veriliyor.⁹⁶⁸

2005 yılında Queneau'nun çalışmasından esinlenen çizgi roman sanatçısı Matt Madden farklı çizgi roman estetiklerini, görsel anlatı yaklaşımlarını ve türsel anlatı anlayışlarını kullanarak bir kez daha tek bir öyküyü okurlarına defalarca anlatan bir çalışma yayınladı.⁹⁶⁹ Madden'in eserinin Queneau'nun deneysel anlayışını görsel anlatı teknikleri ve ana akım anlatı konvansiyonları ile yoğurduğu söylenebilir. Dahası bu iki çalışma da metaromanın kavramsal hedefleri açısından birer örnek teşkil eder niteliğindedir. Metaromanda okurun seçimleri metaromanın anlatısal stilini değiştirecek, aynı öykü şekilsel ve türsel anlamda yeniden yorumlanabilecektir.

Görülmektedir ki metaroman düşüncesi temel olarak belli sınırlar içinde okura odak kaydırma ve stil değiştirme imkanı sunmayı amaçlamaktadır. Bu sınırlar zaman ve mekan yanında; karakterler, ana çatışma eksen ve karakterlerin bu çatışma

⁹⁶⁸ A.e., s.7.

⁹⁶⁹ A.e., b.a.

ile olan ilişkilerini düzenleyen kurallar olmalıdır. Odak kaydırma ile sistem, seçilen karakterin dünya içindeki konumuna ve davranış kalıplarına bağlı olarak öyküyü şekillendirecektir. Stilde yapılan değişiklikler ise öykünün tonunu değiştirecektir. Böylelikle örneğin *Kırmızı Başlıklı Kız* masalından yola çıkan bir okur Hain Kurt'u konu alan bir komedi veya Büyükanne hakkında bir melodram okumayı seçebilecektir. Metaroman fikri interaktif anlatı bağlamında incelendiğinde öncelikle dikkat çekici olan, öngörülen sistemin okur katılımına ne oranda izin verdiğinin net olmamasıdır. Başlangıçta beklenen odak ve stil seçimleri ötesinde öykünün geriye dönüşlere izin vermesi hedeflenmekte ancak bu konuda detay verilmemektedir. İkinci önemli nokta ise sistemin öykülerin genel anlatısal yapısını seçimler doğrultusunda belli parametrelere göre yeniden yazmasının öngörülmesidir. Yani okur odak ve stil parametrelerini seçecek ve sistem öyküyü bu parametreler göre oluşturacaktır. Bu yaklaşım metin bloklarının farklı şekillerde düzenlenmesi, metin içinde hiper-bağlantılarla atlamalar yapılması veya içerik blokları sonunda olay örgüsüne bağlı seçimlerde bulunulması gibi hipermedya modellerinden çok temel bir noktada ayrılmaktadır. Metaromanda öykü oluştururken belirli kurallar ışığında hareket etmesinin öngörülmesidir. Sistem kalıp metinleri düzenlemek yerine karakterleri ve olayları prosedürel olarak oluşturacaktır.

Kuramsal olarak tanımladığı metaromanın bu en temel özelliğine, yani prosedürel olarak “**öykü oluşturma**” (*story generation*) sorunsalına, pratik alanda yaptığı çalışmalarla da odaklanan Meehan yine 1976 yılında *Tale-Spin* yazılımını geliştirir. *Tale-Spin*, Meehan tarafından belli bir dünyada mantıksal davranışlar sergileyen karakterleri simüle eden bir yazılım olarak tanımlanır.⁹⁷⁰ Yazılımın temel amacı insan zihninin işleyişinden yola çıkarak mantıksal davranışları modellemektir. Sistem, Roger Schank ve Robert Abelson'ın dönemin bilişsel anlayışına dayalı yapay zeka kuramlarıyla “**planlar**” (*plans*) ve “**hedefler**” (*goals*) yaklaşımını temel alarak geliştirilmiştir.⁹⁷¹ Buna göre simülasyon içinde öncelikle bir sorun çözücü bulunmaktadır. Bu sorun çözücüye bir hedef verilir. Sorun çözücü bu hedefe ulaşmak

⁹⁷⁰ James R. Meehan, “**Tale-Spin, An Interactive Program That Writes Stories**” (Çevrimiçi), <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.74.173>, 11.08.2011

⁹⁷¹ Wardrip-Fruin, **a.g.e.**, s.119 - 120.

için bir dizi alt-hedef belirler ve çeşitli eylemler gerçekleştirir. Bu eylemler sistem tarafından hafızasındaki dünya ve karakterlere dair verilere eklenir ve ortaya çıkan sonuçlar hesaplanır. Problem çözücü dünyadaki değişimlere göre hedeflerini ve önceliklerini günceller ve döngü tekrar başlar.⁹⁷² Bu süreçte simülasyon olay örgüsünü kod biçiminde ortaya koyarken *Mumble* isimli bir diğer yazılım da bu içeriği doğal dil formuna sokar ve ortaya kısa öyküler çıkar.⁹⁷³ *Tale-Spin* karakterleri Ezop fabllarındaki gibi konuşma yeteneğine sahip hayvanlar, mekanlar bu canlıların doğal yaşam alanları, karakterlerin ulaşmaları gereken hedeflerse açlık, susuzluk ve hatta cinsellik gibi ihtiyaçların karşılanmasıdır. Karakterler bu hedeflere ulaşmak için kendi aralarındaki ilişkileri düzenlemeli, ihtiyaç duydukları şeylerin yerlerini öğrenmeli ve doğal mekandan kaynaklanan engelleri aşmalıdırlar. *Tale-Spin* karakterlerin hedefleri doğrultusunda ilerlemeleri sürecinde belli bir öykünün, örneğin Ezop'un *Tilki ile Karga* masalının oluşması için daha karakterler sürece dahil olmadan gerekli şartları taşıyan bir dünya oluşturabilir.⁹⁷⁴ Bu önceden metni oluşturmak yerine karakterlerin davranışlarını öngörerek olayların akışını yönlendirecek şartları oluşturmak anlamına gelmektedir. Chris Crawford, *Tale-Spin* ve onu takip eden benzer öykü oluşturma yazılımlarının *Tilki ile Karga* örneğinde olduğu gibi interaktivite öngörülmeden tasarlanmış olmalarının onların interaktif anlatı alanındaki önemlerini bir ölçüde azalttığını savunur.⁹⁷⁵ Öte yandan *Tale-Spin* süreç boyunca devamlı okur katılımı ile şekillenmese de belli noktalarda interaksiyona izin veren bir anlatım modlarına da sahiptir.

Tale-Spin öncelikle interaktöre öyküde kuş, karınca, ayı gibi fabl karakterlerinden hangilerinin bulunmasını istediğini sorar. Sistem seçilen karakterlere cinsiyet ve boy gibi bedensel özellikler, bir isim ve yaşam alanları yaratır. Örneğin bir ayı seçilmişse bu ayının bir mağarası olmalı ve mağara da bir dağda bulunmalıdır. Bu veriler oluşturulur, ayı bu mağaraya yerleştirilir ve hem ayı hem de sistem bu verilerden haberdar edilir. Yani ayı öyküye mağarasında olduğunu bilerek başlayacak, sistem de onun dünya içinde konumlandıracaktır. Öyküde birden

⁹⁷² Meehan, **a.g.e.** (Çevrimiçi)

⁹⁷³ Wardrip-Fruin, **a.g.e.**, s.142.

⁹⁷⁴ Meehan, **a.g.e.** (Çevrimiçi)

⁹⁷⁵ Crawford, **Chris Crawford on Interactive Storytelling**, s.328.

fazla karakter olması halinde bu karakterler öykü başlamadan hem birbirlerinin varlığından hem de yaşadıkları mekanlardan haberdar olurlar.⁹⁷⁶ Bu “öğrenme” süreci Schank’ın “**kavramsal bağımlılık**” (*conceptual dependency*) kuramına dayalı olarak işler. Bu kurama göre iki cümle aynı anlama geliyorsa kuruldukları dil ne olursa olsun aynı şekilde temsil edilebilirler. Bu temsilde her türlü eylemi inşa edebilen 11 ilkel eylemden yararlanılır.⁹⁷⁷ *Tale-Spin*’de gerçekleştirilen her eylem bu ilkel eylemler üzerinden değerlendirilir. Örneğin bilgi değiş tokuşu veya bilgi sahibi olma durumu veri iletimini temsil eden “**MTrans**” ilkel eylemi üzerinden gerçekleşir. Bu değişimlere bağlı olarak değiş tokuşu yapılan verinin çıktığı ve iletildiği yer olan zihinsel mekan, “**MLoc**” etkilenir. Bir verinin karaktere bağlı MLoc içinde olması onun bu veriyi bilmesi anlamına gelir. Bu bağlamda örneğin aşağıda yer alan *Tale-Spin* kodu “Ayı Arthur’un zeka seviyesinin çok düşük olduğu Kuş George’un bilincindedir, bu da Ayı Arthur’un bilincindedir” şeklinde bir veriyi ifade eder; bu da Arthur, George’un kendisinin bir aptal olduğunu düşündüğünü bildiği anlamına gelir. İlkel eylemler ve onlara bağlı veri değerleri *Tale-Spin* tarafından sadece karakterler arası veri aktarımı için değil, her türlü eylem için kullanılır.⁹⁷⁸

```
((CON ((CON ((ACTOR *ARTHURBEAR*
                        IS (*SMART* VAL (-9))))
        IS (*MLOC* VAL (*CP* PART
        *GEORGEBIRD*))))
    IS (*MLOC* VAL (*CP* PART *ARTHURBEAR*))))
```

Şekil 26: *Tale-Spin* kodundan bir örnek⁹⁷⁹:
Arthur, George’un kendisinin bir aptal olduğunu düşündüğünü biliyor.

Karakterlerin yaratım sürecinin ardından *Tale-Spin* interaktöre yaratılacak dünya ile ilgili sorular sorar. Dünyada solucanlar, böğürtlenler veya bir nehir gibi özel nesne ve mekanlar bulunmalı mıdır? Bunların varlığını kimler bilmelidir?

⁹⁷⁶ Wardrip-Fruin, **a.g.e.**, s.123.

⁹⁷⁷ Anthony G. Francis, Jr., “**A Pocket Guide to CD Theory**” (Çevrimiçi), http://www.cc.gatech.edu/classes/cs3361_96_spring/Fall95/Notes/cd.html, 11.08.2011

⁹⁷⁸ Wardrip-Fruin, **a.g.e.**, s.124 – 125.

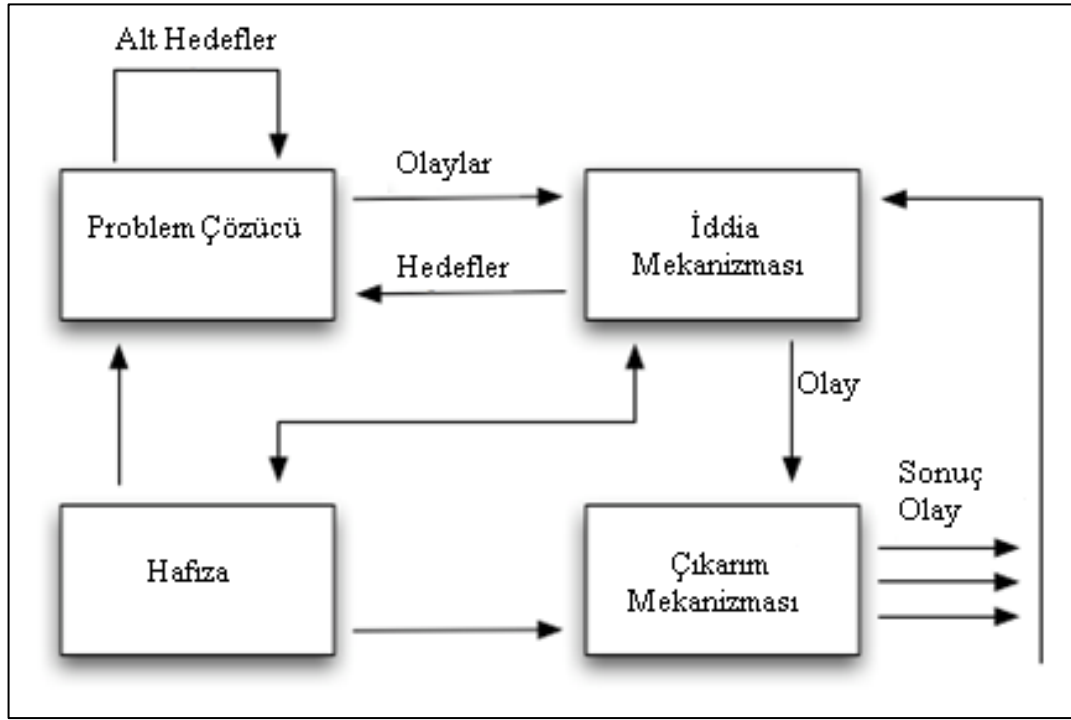
⁹⁷⁹ **A.e.**, s.124.

Karakterler ve dünya oluşturulduktan sonra interaktöre anlatısal olarak değerlendirilebilecek bir dizi soru sorulur. Öykü kimin hakkında olacaktır ve seçilen kahramanın sorunu veya ihtiyacı ne olacaktır ki bu da karakterin hedefini belirler.⁹⁸⁰ Bu süreç metaromanın kuramsal odak kaydırma özelliğini hatırlatmaktadır. Sistem bir dünya yaratmıştır ve interaktör de bu dünya içindeki sınırlı sayıda karakter arasından bir kahraman seçecek ve öykü bu karakterin etrafında şekillenecektir.

Hedefi belirlenen *Tale-Spin* kahramanı “**planlama**” (*planning*) adı verilen bir yazılım anlayışı doğrultusunda hareket eder. Planlama, bir ana hedefin veya eylemin yapay zeka tarafından onun gerçekleşmesi için gerekli ilkel eylemlere bölünmesini ifade eder. *Tale-Spin*’de üç ana hedef türü vardır: Bir yere yaklaşma veya gitme (*Delta-Prox*), bir şeyi bilme (*Delta-Know*) ve bir şeye sahip olma (*Delta-Control*). Karakterler farklı davranış biçimleri ile bu hedefleri elde etmeye çalışırlar. Bal isteyen bir ayı öncelikle balın yerini öğrenmelidir. Bunun için balın yerini bilen bir diğer karakteri bu bilgiyi kendisi ile paylaşmaya onunla daha önceden olan ilişkisine dayanan bir yöntemle – zorla, tatlılıkla vs. - ikna etmeli ve balın bulunduğu yere ulaşip onu almalıdır. Bu süreçte sistem interaktöre karakterler arasındaki ilişkiyi belirleyecek sorular sorar. Karakterler birbirleri hakkında ne hissetmektedir? Bu hisleri açık mıdır? Aralarında rekabet ve güvensizlik var mıdır? İlişki parametrelerini belirleyen bu cevaplar ışığında kahraman ve diğer karakterler birbirlerine karşı nasıl bir davranış sergileyeceklerine karar verirler ve bunu uygulamaya başlarlar. Örneğin ayı kendisini sevmediğini bilmediği kuşa güvenerek ona balın yerini sorar. Kuş yalan söyler. Sistem interaktöre ayının kuşa ne derece güvendiğini sorar ve güvenmesi halinde yalanı sadece ayının hafızasında var olan bir dünya şeklinde yaratır. Ayı balı arar ama bulamaz. Kuşa olan güveni sarsılır. Güvenle sormak yerine yeni parametrelere uygun bir biçimde pazarlık yapmayı dener. Kuş bir solucan karşılığında aslında yalan olan balın gerçek yerini söylemeyi önerir. Ayı kabul eder ve solucanı getirir. Ancak solucanı yiyen kuş ayıyı küçük düşürür. İnteraktör ayının kuşa karşı duygularını yeniden belirler. Ancak kuşun ayıya karşı olumsuz bakış açısı ve bu dünyada başka karakter olmaması nedeni ile süreç ayı için içinden çıkılmaz bir

⁹⁸⁰ A.e., s.126.

küçük düşme döngüsüne dönüşür ve öykü onun için mutsuz bir biçimde sona erer.⁹⁸¹ Wardrip-Fruin tüm bu süreçte problem çözücü konumunda olan ayının sistemle olan ilişkisini aşağıda yer alan şekille modeller.⁹⁸²



Şekil 27: Tale-Spin simülâtörünün kontrol yapısı.⁹⁸³

Wardrip-Fruin'e göre *Tale-Spin*'in planlama anlayışına dayalı yapısını gerçek anlamda tanımlayan özellik karakterlerin ve dünyanın simülasyonun başında tam olarak tanımlanmamış olmalarıdır. Hem dünya, hem karakterlerin hareketleri, hem de karakterler arası ilişkiler planlama sistemine göre süreç boyunca ihtiyaçlar bağlamında oluşturulur.⁹⁸⁴ Bu yapı Meehan'ın metaroman fikrinin temelinde yatan sadece bilgisayarlar tarafından anlatılabilecek öyküler oluşturma hedefine yönelik önemli bir adımdır. Anlatıya temel oluşturacak olay dizileri bir yazar yerine karakterler arasındaki ilişkileri belirleyen kurallar doğrultusunda belirlenir. Bir anlamda karakterler ve dünya kendi öykülerini oluştururlar.

⁹⁸¹ A.e., s.126 – 137.

⁹⁸² A.e., s.128.

⁹⁸³ A.e.

⁹⁸⁴ A.e., s.143.

Geliştirilme süreci boyunca ve sonrasında *Tale-Spin* çok sayıda öykü ortaya çıkarmıştır. Bunların bir bölümü sistemin gelişim sürecindeki hatalar nedeniyle kendini tekrarlayan absürt olay dizileridir: Ayı kargaya balın yerini sorar. Karga bir solucan karşılığında balın yerini söylemeyi teklif eder. Ayı bunu kabul eder; kargaya solucanın yerini sorar. Karga bir solucan karşılığında solucanın yerini ona söylemeyi teklif eder. Ayı bunu kabul eder; kargaya solucanın yerini sorar. Karga bir solucan karşılığında... örneğinde olduğu gibi. Bu hatalı yapıtlar örneğin Eco tarafından bilgisayarların yazabilecekleri anlatıların insan yazarların metinleri karşısında geri planda kalacaklarının bir kanıtı olarak görülürler.⁹⁸⁵ Bolter’a göre ise bu hatalı sonuçlar absürt içerikleriyle başarılı birer ironi örneği ve *Tale-Spin*’in gerçek başarısıdır.⁹⁸⁶ Sistemin oluşturduğu “başarılı” öykü örnekleri ise Wardrip-Fruin tarafından “**minimalist kurmacalar**” (*minimalist fictions*) olarak adlandırılan küçük olay dizileridir.⁹⁸⁷ Bunlara örnek olarak 1987 tarihli Boston Bilgisayar Müzesi Raporu’nda yer alan şu metin verilebilir:

“Bir zamanlar... Joe mağaradaydı. Irving meşe ağacındaydı. Lucy çayırdıydı. Su nehrin içindeydi. Bal karaağacın içindeydi. Solucan toprağın içindeydi. Balık nehrin içindeydi. Kuru otlar ahırdıydı. Böğürtlenler çayırdıydı. Joe üzgündü. Mutlu olmak istiyordu. Lucy’nin kendisinden hoşlandığını düşünüyordu. Onu kendisini öpmeye ikna etmek istedi. Ona güveniyordu. Ondan hoşlanmıyordu. Ona kuru ot vermesi halinde kendisini öpebileceğine karar verdi. Ona kuru ot verirse onu öpüp öpmeyeceğini ona sormak istedi. Ona yaklaşmak istedi. Çayıra gitti. Ona sordu, “Eğer sana kuru ot verirsem beni öper misin?” [Lucy, Joe’nun] kendisine güvenmediğini biliyordu. Eğer kendisine kuru otu verirse ona aptal olduğunu söyleyeceğine karar verdi. [Lucy, Joe’ya] dedi ki, “Eğer bana kuru ot verirsen seni öperim.” [Joe] kuru otları almak istedi. Kuru otlara yaklaşmak istedi. Ahıra gitti. Kuru otları aldı. [Joe’nun] kuru otları vardı. [Lucy’e] yaklaşmak istedi. Çayıra gitti. Ona kuru otları verdi. Kuru otlar [Lucy’deydi]. Kuru otlar [Joe’da] değildi. [Lucy] acıkmıştı. [Joe’ya] dedi ki, “Sen aptalsın.” [Joe, Lucy’den] hoşlanmadı. [Lucy] açlığını yatıştırmak istedi. Kuru otları yedi. Aç değildi. [Joe’yu] öpmedi. [Joe, Lucy’e] güvenmiyordu. Ondan korkuyordu. Onu kendisini öpmeye ikna edememişti. Hala üzgündü. Son.”⁹⁸⁸

Tale-Spin’i öncü bir dijital hatta interaktif anlatı yapıtı olarak değerlendirme noktasında gözden kaçmaması gereken noktalar vardır. *Tale-Spin* yazar veya

⁹⁸⁵ Umberto Eco, *Anlatı Ormanında Altı Gezinti*, Çev. Kemal Atakay, İstanbul, Can Yayınları, 1996, s.127.

⁹⁸⁶ Aarseth, *a.g.e.*, s.131.

⁹⁸⁷ Wardrip-Fruin, *a.g.e.*, s.155.

⁹⁸⁸ Noah Wardrip-Fruin, “*Tale Spin at “Smart Machines”*” (Çevrimiçi) <http://grandtextauto.org/2007/10/28/tale-spin-at-smart-machines/>, 12 Ağustos 2011

anlatıcıları değil, karakterleri simüle etmektedir. Yani sistem bir anlatı yaratmayı amaçlamamakta, fakat anlatının temelini oluşturan olaylar simüle edilen karakterler tarafından yaratılmaktadır. Bir diğer önemli ayrıntı sistemin menülere dayanan interaksyon modelidir. İnteraktör, karakterlerin oluşumu ve bunlar arasındaki ilişkilerin belirlenmesi süreçlerinde menülerden seçim yapsa da örneğin bir diğer öncü yapıt olan *Eliza*'da olduğu gibi sınırsız doğal dil girdileri üretme şansına sahip değildir. Anlatı ve interaksyon alanlarındaki bu sınırlılıklar nedeni ile Murray sistemi hem olay örgüsünü zenginleştirebilecek bir dünya modeline sahip olmadığı⁹⁸⁹ hem de karakterlerin davranışlarını psikoloji temelli karakter özellikleri yerine hedeflerle belirlediği⁹⁹⁰ için eleştirir. Sistemin teknik özellikleri yerine *Mumble* tarafından oluşturulan metinlere odaklanan Aarseth ise *Tale-Spin*'i bilgisayarlara yönelik anlatı kuramına dayalı yaklaşımların ve bilgisayarların anlatı oluşturma alanındaki sınırlılıklarının bir örneği olarak görür.⁹⁹¹ Wardrip-Fruin'e göreyse her iki kuramcının yaklaşımlarında belli oranda doğruluk bulunmakla beraber, sistemin aynı zamanda her ikisinin de kuramsal açıdan öngördüğü prosedürel ifade biçimleri için bir öncü olarak görülmesi gerektiğinin altını çizer.⁹⁹² Ona göre *Tale-Spin*'e yönelik eleştirilerin temelinde “***Tale-Spin Etkisi***” (*Tale-Spin Effect*) adını verdiği bir olgu yatmaktadır. Bu olgu özetle bir bilgisayar sisteminin işleyişine dair detayların tam olarak anlaşılabilmesi nedeni ile sistemin aslında olduğundan daha az basit olduğunun sanılması olarak tanımlanabilir. Yani *Tale-Spin* etkisi yazılımın olduğundan çok daha gelişmiş olduğunun sanıldığı *Eliza* etkisinin tam tersi bir durumu ifade eder.⁹⁹³

Tale-Spin'in işleyiş modeli olay örgülerinin prosedürel olarak oluşturulması açısından önemli bir örnek olarak görülebilecek olmasına karşın sistemin farklı alanlarda önemli eksiklikleri vardır. Öncelikle *Tale-Spin*'in yukarıda verilen bilgisayar kodu biçimindeki dilini doğal dile (bu durumda İngilizce'ye) çeviren *Mumble* yazılımı kimi noktalarda fazlasıyla detaylı kimi durumlardaysa fazlasıyla

⁹⁸⁹ Murray, **a.g.e.**, s.200.

⁹⁹⁰ **A.e.**, s.226.

⁹⁹¹ Aarseth, **a.g.e.**, s.131.

⁹⁹² Wardrip-Fruin, **Expressive Processing: Digital Fictions, Computer Games, and Software Studies**, s.152 – 155.

⁹⁹³ **A.e.**, s.146.

sade metinler oluşturur. Örneğin sistem ayının dağdaki mağarasından kuşun yuvasına giderken geçtiği tüm yolu tasvir ederken, karakterlerin yukarıda özetlenen “zihinsel” karar verme süreçlerini metne çok sınırlı olarak döker ve davranışlar neredeyse tamamen tesadüfî olarak gerçekleştirilmiş izlenimi yaratır.⁹⁹⁴ Bir diğer sınırlılık ise sistemin planlama anlayışının ta kendisidir. *Tale-Spin*, yazıldığı dönemin bilişsel kuramlarını yansıtmaktadır ve bu kuramlar ilerleyen yıllarda insan davranışlarını doğru modelleyemedikleri için eleştirilmişlerdir. Sonuç olarak yazılım bugün bir insan zihni simülasyonu olarak geçerliliğini yitirmiştir. Fakat bu durum Wardrip-Fruin’e göre sistemin belli bir yaklaşıma dayalı ifadesel bir yapıt, bir öykü oluşturucu olarak değerini artırır. Bugün *Tale-Spin* değerlendirirken odak simülasyon yerine anlatıya olmalıdır.⁹⁹⁵

3.9. İNTERAKTİF BİÇİMİN POETİKASI

Dijital interaktif anlatılar alanında öncü isimlerden bir diğeri olan Brenda Laurel, kendi doktora tezine dayanan 1991 tarihli “*Computers as Theatre*” isimli kitabında, bilgisayarların temel özelliklerinin eylemleri insanların katılabilecekleri bir biçimlerde temsil edebilmeleri olduğunu savunur.⁹⁹⁶ Bu bağlamda Laurel, bilgisayarları birer “alet” (*tool*) olarak gören çağdaşı görüşlere karşı çıkar ve onu “**interaktif ve temsili bir ortam**” (*interactive, representational medium*) olarak tanımlar.⁹⁹⁷ Ona göre bu ortamın özelliklerini tanımlamada yararlanılabilecek kaynaklardan biri de tiyatro ve özellikle de M.Ö. 4. Yüzyıl’da Aristoteles tarafından yazılan *Poetika*’dır. İnteraktif sistem tasarımı ile drama arasında paralellikler kuran Laurel’e göre Aristoteles *Poetika* ile tiyatro oyunu yazarlarına düşünme süreçlerini disiplin altına alabilme olanağı vermiştir. Bu sayede yazarlar hem dramatik yapıyı inşa ederken hem de daha sonra icra sırasında karşılaşılabilecekleri sorunları çözmek için başvurabilecekleri bir kılavuza sahip olmuşlardır. Bu kılavuz, Laurel’e göre, drama ile benzer özellikler taşıyan insan – bilgisayar interaksiyonu modelleri

⁹⁹⁴ A.e., s.145.

⁹⁹⁵ A.e., s.150 – 151.

⁹⁹⁶ Laurel, a.g.e., s.1.

⁹⁹⁷ A.e., s.125.

tasarımında ve analizinde de kullanılabilir.⁹⁹⁸ Laurel'in hedefi Aristoteles'in *Poetika*'sından yola çıkarak “**interaktif biçimin poetikası**”na (*poetics of the interactive form*) ulaşmaktır.⁹⁹⁹ Bu hedefin bir üst aşaması ise Laurel'in deyimi ile bir tür “**interaktif fantezi**”dir. Söz konusu fanteziye göre interaktif sistem kullanıcıları, sahneye çıkarak ve tiyatro oyununun karakterlerinden birine dönüşen ve eylemin akışını rolleri içinde yaptıkları ve söyledikleri ile etkileyen seyircilere dönüşeceklerdir.¹⁰⁰⁰ Rheingold'un aktardığına göre Laurel şöyle der:

“Bilgisayarlar tiyatrodur. İnteraktif teknoloji, tıpkı drama gibi, aktörlerin [*agents*] içinde bilişsel, duygusal ve üretken değerleri olan eylemler gerçekleştirdikleri tutarlı gerçekliklerin temsili için bir platform sağlar... İki binyıllık drama kuramı ve uygulamasının sonuçları dikkat çekici biçimde yeni gelişen bir disiplin olan insan-bilgisayar interaksyonu tasarımının sonuçlarına benzer; yani, içinde eylem olasılığının bilişsel, duygusal ve estetik açıdan arttığı yapay gerçeklikler yaratmaya.”¹⁰⁰¹

Laurel'in çalışmalarını değerlendirirken üzerinde durulması gereken noktalardan belki de ilki onun, drama kurallarını sadece eğlence amaçlı olarak değil; bütün bir insan-bilgisayar interaksyonunu şekillendirecek bir model olarak da kullanmayı hedefliyor olduğu gerçeğidir. Örneğin Laurel, mali işlemler gerçekleştiren bir yazılımı yeni bir ev kiralamak üzere hesaplamalar yapmak için kullanan bir kişinin yaşadıklarının dramatik eğri modeline uygun ve bütünlüklü bir eylem olarak görülebileceğini savunur.¹⁰⁰²

Laurel'e göre interaktif sistem ve akıllı arayüz tasarımı, en az algı ve mantık kadar drama prensiplerine de dayanmalıdır. Yani *Poetika*'da belirlenen prensipler dijital sistemlerin tasarımı için de bir başlangıç noktası niteliğindedirler.¹⁰⁰³ Sanal karakterler Aristoteles'in ortaya attığı kurallar çerçevesinde programlanarak kullanıcılarla etkileşime girebilirler. Bu tür bir yaklaşım yaşamın birebir taklidinden çok ahlaki seçimlere dayalı ve neden sonuç ilişkileri üzerine kurulu dramatik bir

⁹⁹⁸ Brenda Laurel, “The Six Elements and Casual Relations Among Them”, **The New Media Reader**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, The MIT Press, 2003. s.564.

⁹⁹⁹ Laurel, **Computers as Theatre**, s.35.

¹⁰⁰⁰ **A.e.**, s.16 – 17.

¹⁰⁰¹ Howard Rheingold, **Virtual Reality**, New York, Touchstone, 1992, s.286.

¹⁰⁰² Laurel, **a.g.e.**, s.88 – 89.

¹⁰⁰³ Rheingold, **a.g.e.**, s.298 – 299.

gerçekliğin yaratımı sonucunu hedefleyecektir.¹⁰⁰⁴ Eylemin temsili üzerine kurulu olan tiyatrodaki seyirciler sahne ile karşı karşıyadırlar. Oysa sahnede olanlar sahne arkasında olanlarla birlikte var olmaktadır. Benzer bir biçimde interaktif sistemlerde de, arayüzde görülen, bir bütün olarak sistemin işleyişi yansıtmaz. Dahası tiyatrodaki hem seyirciler hem de oyuncular dış dünyayı takip etmeyi bırakıp sahnedeki sanal eyleme, performansa odaklanırlar. İnteraktif sistemler de belli eylemlerin gerçekleştirilebilmesi amacı ile tasarlanırlar ve kullanıcılar bu eyleme odaklanırlar. Yani hem tiyatro hem de interaktif sistemlerin özü, eylemden doğan yeni bir gerçekliğe dayalıdır.¹⁰⁰⁵ Laurel'e göre Aristoteles tarafından belirlenen tragedyanın öğeleri dramının niteliksel yapısını belirleyen elemanlardır ve interaktif sistemlerde de belli karşılıkları vardır.¹⁰⁰⁶

Laurel'in karşılaştırmalı modelinde görsellik ögesi insan algısının tüm boyutlarını kapsayacak şekilde genişletilmiştir. Bir interaktif sistemin her hangi bir duyuya seslenen her bir ögesi maddesel nedenlerin en alt katmanını oluşturur. Bu yaklaşımın bir sonucu olarak melodi ögesinin yerini ise tekrarlanan motifler (*patterns*) alır. Bu motifler algılanan öğeler üzerinde haz verici bir biçimsel etki yaratırlar. Laurel, görsellik ve melodi arasındaki maddesel ve biçimsel neden ilişkisinin kökenini de sorgular. Ona göre dar bağlamlı olarak görsel ve işitsel öğeler arasında belli bir hiyerarşi kurulması oldukça güçtür. Aristoteles'in melodi ile düzeni kastettiğini savunur ve işitselliğe yapılan vurgunun bir tercüme hatasından kaynaklanmış olabileceğini iddia eder.¹⁰⁰⁷ Yani tekrarlayan motifler sadece interaktif sistemlerin değil genel olarak dramının öğelerinden biridir. Bir sonraki öge olan dil ögesi ise insan - bilgisayar etkinliklerinde sözel ya da yazılı olmak zorunda değildir. Belirgin düşüncelerin ve mesajların iletiminde kullanılabilen tüm görsel ve işitsel içerik, hatta animasyonlar bu öge kapsamında değerlendirilebilir. Tragedyanın öğeleri üzerinden yapılan bu karşılaştırmada asıl dikkat çeken nokta ise ilk bakışta interaktif sistemlerdeki olay örgüsü, karakter ve düşünce öğelerinin, yazar ve

¹⁰⁰⁴ A.e., s.305 – 306.

¹⁰⁰⁵ Brenda Laurel, "Computers as Theatre", **Reading Digital Culture**, Ed. David Trend, Malden, Blackwell Publishers, 2001, s.109 – 110.

¹⁰⁰⁶ Laurel, "The Six Elements and Casual Relations Among Them", s.565.

¹⁰⁰⁷ A.e., s.567.

oyuncuların yerini sistem ve kullanıcıların almasına karşın, neredeyse drama ile aynı şekilde işleminin öngörülmesidir. Bu genel olarak doğrudur, zira Laurel dramının kurallarına göre işleyen bir sistem öngörmektedir. Farklılık interaksyonun dramının işleyişine entegre edilmesi ile başlar.

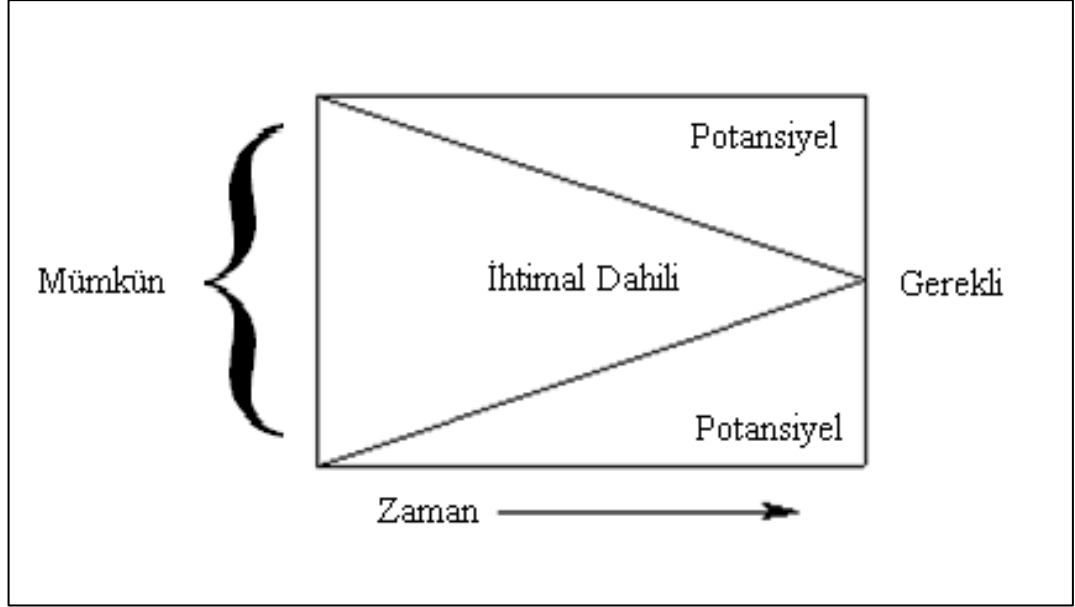
Tragedyanın Öğeleri	Drama	İnsan – Bilgisayar Etkinlikleri
Olay Örgüsü	Temsil edilen tüm eylem. Kuramsal olarak her performansta aynıdır.	Tüm eylem. Sistem ve kullanıcı tarafından şekillendirilir. Her oturumda farklı olabilir.
Karakter	Aktörlerin seçim kalıplarından oluşan eğilim ve karakter özelliklerinden oluşan kümeler.	Drama ile aynıdır ama hem insan hem de bilgisayar kontrolündeki aktörleri içerir.
Düşünce	Seçimlerle sonuçlanan içsel süreçler: Bilişsel, duygusal ve mantıksal.	Drama ile aynıdır ama hem insan hem de bilgisayar kontrolündeki aktörlerin süreçlerini içerir.
Dil	Kelimelerin seçimi ve düzenlenişi; dilin kullanımı.	Sözel, görsel, işitsel ve göstergesel olarak kullanılan diğer sözel olmayan fenomenlerin; işaretlerin seçimi ve düzenlenmesini kapsar.
Melodi	İşitsel öğeler, özellikle konuşmanın melodisi.	Duyu organları ile haz verici tekrarlayan motiflerin algılanması.
Görsellik	Görsel öğeler.	Eylemin temsil edildiği tüm algı boyutlarını kapsar: Görsel, işitsel, kinetik, dokunsal vs.

Tablo 6: Tragedyanın öğeleri ile insan-bilgisayar etkinlikleri ilişkisi.¹⁰⁰⁸

Dramatik eğri modeline göre ilerleyen tiyatro oyunlarında olaylar senaryoda oluşturulmuş nedensellik bağlarına göre birbirini takip ederek ilerlerler. Bu süreçte perdenin açılmasının öncesinde dramatik potansiyel (*potential*) sonsuzdur. Perdenin açılması ve sahnenin görülmesi ile bu potansiyel azalmaya başlar; çünkü setteki dekor eylemler için bir çerçeve oluşturmuştur. Bu çerçeve ve karakterlerin eylemleri mümkün olan (*possible*) olayları belirler. Bunlar oyun ilerledikçe azalırken bir kısmının muhtemel olarak gerçekleşme ihtimali (*probability*) diğerlerinden daha fazla olmaya başlar. Finalde, dramatik eğrinin zirvesinde, önceki olayların neden sonuç ilişkisi tek bir eylemi gerçekleştirilebilir, yani gerekli (*necessary*) hale

¹⁰⁰⁸ A.e., s.565.

getirir.¹⁰⁰⁹ Bu sistem zaman ilerledikçe daralan “**uan kama**” (*flying wedge*) modeli ile grselleřtirilebilir:



řekil 28: Uan kama modeline gre dramatik olasılıkların azalışı.¹⁰¹⁰

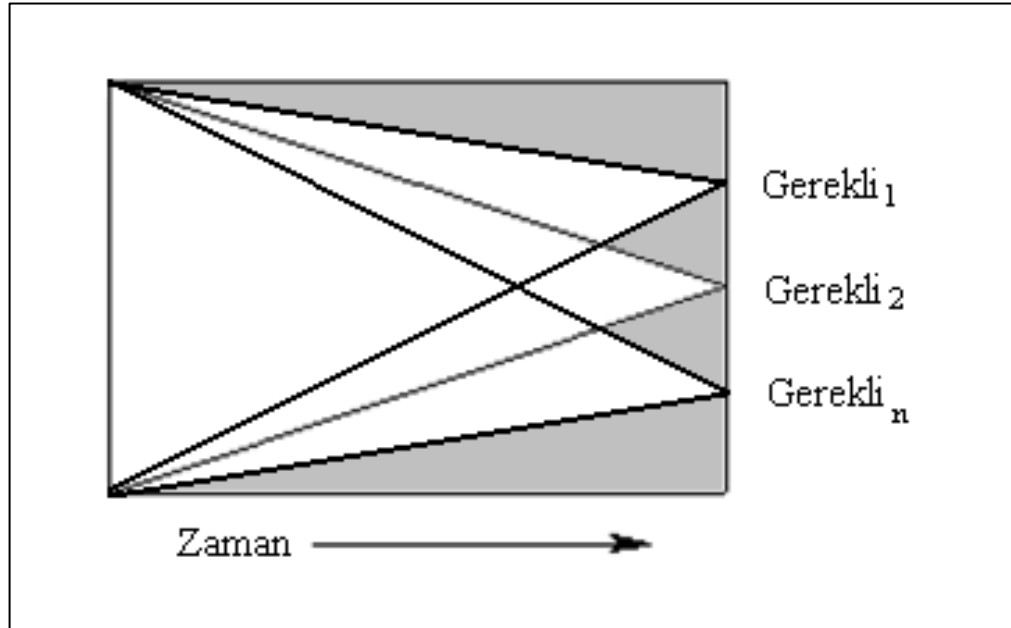
Tiyatroda eylemler performanstan performansa deėiřikliėe uėramazken bir bilgisayar programınca gerekleřtirilen eylemler kullanıcıların eylemleri ve seimleri doėrultusunda deėiřeceklerdir. Bu srete bir btn olarak eylem kk vakaların (*incidents*) birleřimi ile oluřacak ve bir tiyatro oyununa nazaran ok daha fazla potansiyel ierecektir.¹⁰¹¹ Bu btn ok sayıda st ste binmiř uan kamadan oluřan bir olasılıklar sistemini olarak modellenenebilir. Kamaların uları kullanıcıların seimleri doėrultusunda farklı ynleri gsterecektir.¹⁰¹² Yani kullanıcı faaliyetini dijital ortamda gerekleřtirilen eylemi farklı zorunluluk zirvelerine ynlendirir.

¹⁰⁰⁹ Laurel, *Computers as Theatre* (1993), s.67 - 70.

¹⁰¹⁰ A.e., s.70.

¹⁰¹¹ A.e., s.68.

¹⁰¹² A.e., s.72.



Şekil 29: İnteraktif sistemlerdeki olasılıkları gösteren çok uçlu uçan kama modeli.¹⁰¹³

Laurel'e göre bu şekilde modellenen bir bilgisayar oturumu – örneğin bir dijital oyunun oynanması süreci - baştan sona olasılıklar ve neden sonuç ilişkileri ile şekillenen eylem bütünleri içermektedir ve bu eylem bütünleri dramatik bir biçimde deneyimlenebilir.¹⁰¹⁴ Bu bağlamda dramatik eylemin doğasını sistemleştirmeyi hedefleyen Laurel, Freytag piramidine dayalı dramatik eğrinin yükseliş ve alçalışını sayısallaştırmayı dener. Buna göre dramatik veriler eyleme kattıkları zorluk veya gerilim oranına göre + 1 ve - 1 arasında pozitif veya negatif sayısal değerler alırlar. Örneğin kayıp bir kişinin bulunması haberi gerilimi azaltacağı için - 0.7 değerini alır. Fakat eğer bulunan bir cesetse gerilim + 0.9 değerinde artacaktır. Sonuç olarak bu değerler doğrultusunda dramatik eğri dikleşir veya düzleşir ve hatta düşüşe geçer. Laurel dramatik yapının bu şekilde sayısal olarak temsil edilebilmesini insan bilgisayar interaksyonunu drama kurallarına göre düzenleyebilecek tekrarlanan motiflerin bulunabileceğinin bir kanıtı sayar.¹⁰¹⁵ Ona göre interaksyon ve veri aktarımını dramatik temellere göre şekillendirmede kullanılabilecek üç temel strateji ise keşif, sürpriz ve baht dönüşleridir.¹⁰¹⁶

¹⁰¹³ A.e.

¹⁰¹⁴ A.e., s.81.

¹⁰¹⁵ A.e., s.83 – 86.

¹⁰¹⁶ A.e., s.90 – 92.

Laurel'in alıřmaları yukarıda da vurgulandıęı üzere her türlü insan-bilgisayar interaksyonunu kapsayacak bir ereveye sahip olsalar da drama kavramlarını interaktif ortamda dramatik deneyimler oluřturmak amacı ile kullandıęı "interaktif fantezi" onun temel modellerinden biridir. Bu modele gre kiřiler belirli karakterlerin yerine geerek grece sınırlandırılmamıř bir biimde dramatik bir eyleme katılacaklar ve olayların akıřını seim ve eylemleri ile deęiřtirebileceklerdir.¹⁰¹⁷ Bu anlayıř doęrultusunda Wardrip-Fruin'in aktardıęına gre Laurel, doktora tezinde "**interaktif drama**" (*interactive drama*) adını verdięi bir kavram ortaya atar ve bunu řyle tanımlar: "Buna gre, bir 'interaktif drama', bir fantezi dnyasında gerekleřen bir birinci kiři deneyimidir; [bu deneyimde] kullanıcı, seim ve eylemleri bir tiyatro oyununda olduęu gibi olayların etkileyen bir karakteri yaratabilir, canlandırabilir ve gzlemleyebilir."¹⁰¹⁸

Laurel'e gre byle bir sistem hem mekan, obje ve karakterlerden oluřan sanal bir dnya oluřturabilmeli, hem katılımcıların eylemlerini anlayıp hedef ve planlarını ngrebilmeli, hem de bu hedef ve planlar doęrultusunda gerek ve sanal karakterlerin eylemlerini ynlendirecek olaylar gerekleřtirerek oturumun sonunda dramatik bir eylem btnnn oluřumunu saęlayabilmelidir. Bu hedef doęrultusunda Laurel bir ka paralı bir sistem nerir: Bilgisayar tarafından ynetilecek karakterler sanal dnyayı tanıyacak, řartlara gre deęiřtirebilecekleri kendi hedef ve planları uygulayabileceklerdir. Sistemin kalbinde ise "**oyun yazarı**" (*playwright*) adını verdięi dramatik yapı yneticisi bulunacaktır. Oyun yazarı insanların ynettięi karakterler dahil tm sanal dnya ve iindekiler hakkında bilgi sahibi olacak, bilgisayar tarafından ynetilen karakterleri tm detayları ile takip edebilecek gerekli zamanlar da kontrol edebilecektir. Oyun yazarının amacı karakterler kaynaklı verileri (eylemleri, hedefleri vs.) alarak bunları btn bir dramatik yapı oluřturacak řekilde ynlendirmektir. rneęin insan karakter bir eylem gerekleřtirir. Bu eylem bilgisayar tarafından ynetilen karakterleri etkiler. Etkilenen karakterler kendi karakter zellikleri, hedef ve planları doęrultusunda bir karřı eylem nerirler. Bu neri oyun yazarı tarafından btn bir dramatik yapı zerindeki etkileri aısından deęerlendirilir.

¹⁰¹⁷ A.e., s.135.

¹⁰¹⁸ Wardrip-Fruin, a.g.e., s.318.

Eğer öneri yapıyı bozmuyorsa eylem onaylanır. Ancak oyun yazarı önerilen eylemin dramatik bütünlük üzerinde olumsuz etkileri olacağı sonucuna varırsa öneriyi yapan karakterin özelliklerini, hedef ve planlarını dramatik eğriye uyacak şekilde düzenler ve yeni bir öneri bekler. Dramatik eğrinin bir bütün olarak devamlı ve başarılı tutulması sürecinde Laurel yukarıda özetlenen sayısallaştırma yönteminin kullanılabileceğini veya karakterlerin hedeflerinin ayrıştırılarak tüm bir dramatik eğriye yayılmasının sağlanabileceğini söyler.¹⁰¹⁹

“İnteraktif fantezi” Laurel’in önerdiği dramatik interaksiyon sürecinin en üst noktası olarak görülebilir. Ancak bu, söz konusu yapının sadece gelişmiş sistemlerde bulunabileceği anlamına da gelmemektedir. Laurel, doktora tezinde Atari firması tarafından 1979 yılında piyasaya sürülen *Star Raiders* isimli dijital oyunu inceler ve onu dramatik yapısı açısından oldukça olumlu olarak değerlendirir. *Star Raiders*’da oyuncu bir uzay gemisinin kontrol etmektedir ve amacı da uzayın bir dizi bölgesinde saldırgan filolara karşı uzay istasyonlarını korumak ve bu süreçte uçmasını sağlayan kaynakları dengeli bir biçimde kullanmaktır. Oyun, çarpışma anında oyuncuyu kokpite yerleştirirken diğer zamanlarda farklı sektörleri kapsayan ve uzayı saldırganlara karşı tarayan bir harita üzerinde gemisini kontrol ettirir. Oyuncu iki farklı eylem gerçekleştirebilir. Bunlardan ilki el-göz koordinasyonuna dayalı çarpışmalardır. İkinci eylem ise uzay istasyonlarını korumaya yönelik uzun vadeli stratejiler oluşturmaktır.¹⁰²⁰ Laurel’e göre bu eylemler birbirlerine doğal bir biçimde eklenmişlerdir. Çatışma uzun vadeli stratejik planın bir parçasıdır ve çatışma dışındaki zamanlarda oyuncu harita üzerinde istediği gibi hareket ederek planlarını kontrol edebilir. Buna ek olarak oyuncu görsel açıdan ister kokpitte isterse de harita başında olsun eylem hiçbir zaman durmaz. Saldırganlar hareket etmeye, gemi hareket etmeye ve yakıt azalmaya devam eder. Bu gerçek ve devamlı zaman algısı illüzyonunun yanında oyundaki eylemler de neden sonuç ilişkileri ile birbirlerine

¹⁰¹⁹ Laurel, **a.g.e.**, s.135 – 137.

¹⁰²⁰ Doug Neubauer, **Star Raiders**, Sunnyvale, Atari, 1979, b.a.

bağılırlar: Oyuncunun daha önce saldırdığı düşman filolarının gücü azalır ve yakınında oldukları uzay istasyonlarını ablukaya alma olasılıkları azalır.¹⁰²¹



Resim 21: *Star Raiders* oyunundan bir kare.¹⁰²²
Oyuncu uzay istasyonunu ziyaret ediyor.

Laurel, *Star Raiders*'ın geleneksel bir dramatik yapı içerdiğini savunur: Serim (*exposition*) galaksi haritasının saldırganlara karşı taranması anıdır. Eylemin yükselişi (*rising action*) saldırgan gemilerle karşılaşılacak anlardır. Kriz (*crisis*) uzay üslerinin altında olmasıdır ve doruğa (*climax*) çatışmalar ve genel stratejinin nihai sonucunun belirlendiği anda ulaşılır. Çözülme (*denouement*) doruktan oyunda olası olan üç durumdan birine; nihai başarıya, yok oluşa veya yakıtın bitmesi ile sürüklenir vaziyete düşmeye kadar gerçekleşen eylemlerdir. Sonuç ise (*conclusion*) oyunun sonunda uzay filosunun gönderdiği değerlendirme mesajıdır. Bu mesaj oyuncuya puanlarını iletir.¹⁰²³ Laurel'e göre bu dramatik yapı oyuncular deneyim kazandıkça

¹⁰²¹ Brenda Laurel, "Star Raiders: Dramatic Interaction in a Small World", **The New Media Reader**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, The MIT Press, 2003. s.571.

¹⁰²² Neubauer, **a.g.e.**, b.a.

¹⁰²³ Laurel, **a.g.e.**, s.571 – 572.

belirginlik kazanır; zira oyuncunun uzun vadeli stratejik planları ve bunların başarı ile icra edilmesi olay örgüsünün merkezindeki eylemi oluşturur. Bu strateji ne derece iyi hazırlanırsa oyunundaki dramatik bütünlük de o derece iyi oluşacaktır.¹⁰²⁴

Star Raiders'ın evreni ve bu evrende gerçekleşebilecek olan olaylar oldukça sınırlıdır. Saldırganlar bir kaç temel stratejiye göre hareket eder. Uzay üsleri birbirinin aynı davranış kalıpları ile hareket eder ve oyuncu ile iletişime geçerler. Oyuncunun da gerçekleştirebileceği eylemler oldukça sınırlıdır. Buna karşın bu sınırlılıklar oyuncunun kendi kişisel motivasyonlarını (heyecan veya kararlılığını) oyuna yansıtmasına engel değildir. Oyun dünyası ve içindeki karakterler söz konusu sınırlılıkları kamufle edecek şekilde işlerler.¹⁰²⁵

Laurel'e göre *Star Raiders*'ın tatmin edici bir dramatik bütün olarak işleminin sırası önceden yazılan, bilgisayar tarafından oluşturulan ve insan kullanıcılarca gerçekleştirilen eylemleri birleştirme biçiminde saklıdır. Olay örgüsü değişkendir ve sistemle oyuncunun ortaklığı ile inşa edilir. Ulaşılmaması gereken tek bir sonuç yoktur. Buna bağlı olarak sonuca doğru izlenmesi gereken tek bir yol da bulunmamaktadır. Dramatik dünyanın potansiyelini belirleyen görece az sayıdaki eylem ve bu eylemlerin sonuçları; sınırlı niteliklere sahip bu dünya ve içindeki sanal karakterle birlikte oyuncuya basit ama dramatik açıdan tutarlı bir olay örgüsünün eş-yaratıcısı olma imkanı sağlar.¹⁰²⁶ Laurel sanal dünya ve oyuncu eylemlerinin entegre edilmesinin poetik interaktif yapıtların oluşturulmasında temel öneme sahip olduğunu savunur. Ona göre bunu yapmanın yolu oyuncuyu fantezi dünyasının aktif bir karakteri yapmak ve onu bir “**dramatik aktör**” (*dramatic agent*) konumuna yerleştirmektir.¹⁰²⁷

¹⁰²⁴ A.e., s.572.

¹⁰²⁵ A.e.

¹⁰²⁶ A.e.

¹⁰²⁷ A.e.

3.10. OZ PROJESİ

Laurel'in interaktif drama hakkındaki görüşlerinden belli noktalarda etkilenen Joe Bates ve ekini tarafından Carnegie Mellon Üniversitesi'nde 1980'lerin sonundan 2000'lerin başına dek yürütülen Oz Projesi (*The Oz Project*) interaktif anlatı alanında gerçekleştirilen en kapsamlı akademik çalışmalardan biri olarak kabul edilebilir.¹⁰²⁸ Projenin amacı “yüksek interaktivite” düzeyine sahip deneyimler (*highly interactive experiences*) oluşturmaktır. Buna göre hipermetin gibi interaktöre sabit bir dizi seçenek sunmak yerine; yüksek düzey interaktivite ona olayların gelişim sürecini her an çeşitli şekillerde etkileyebilme olanağı verecektir.¹⁰²⁹ Murray, Oz Projesi araştırmacılarının bu özelliğe sahip bir sistemin; olayların içinde bir karakter olarak interaktör, içinde farklı objeler bulunan bir öykü dünyası, otonom hareket eden bilgisayar tabanlı karakterler ve interaktörün perspektifinden deneyimi şekillendiren bir öykü denetçisinden oluşması gerektiğini düşündüklerini savunur.¹⁰³⁰ Böyle bir sistemle senaryoya dökülmemiş bir interaksyonun ne şekilde işleyeceğini görmek amacıyla Bates ve ekibi “Oz Projesi Deneyi” (*The Oz Project Experiment*) adı ile anılan bir deney gerçekleştirirler.¹⁰³¹

Oz Projesi Deneyi herhangi bir dijital öge içermeyen, kabaca interaktif tiyatro kapsamında değerlendirilebilecek bir tür doğaçlama üzerine kuruludur. Özel herhangi bir dekor içermeyen bir tiyatro sahnesinde seyirciler önünde ve bir interaktörün katılımı ile gerçekleşen deneyde üç aktör bir otobüs durağında bekleyen üç karakteri canlandırır. Bu karakterler ilgisiz bir biletçi, neredeyse kör bir yolcu ve güvenilmez görünüşlü genç bir adamdır. Aktörler kablosuz kulaklılar aracılığıyla sahneyi gözleyen bir yönetmene bağlıdır. Yönetmenin elinde olayların nasıl ilerleyebileceğine dair önceden hazırlanmış bir olay örgüsü planı vardır ve bunun yardımı ile aktörlere dramının genel akışını koruyacak davranışlarda bulunmaları için telsiz üzerinden direktifler verir.¹⁰³²

¹⁰²⁸ Montford, **a.g.e.**, s.198.

¹⁰²⁹ **A.e.**, s.199.

¹⁰³⁰ Murray, **a.g.e.**, s.202.

¹⁰³¹ Wardrip-Fruin, **a.g.e.**, s.318.

¹⁰³² **A.e.**, s.319.

Deney, kendisine bir yakınının cenazesine girmek için otobüs durağına gelen bir yolcu rolü verilen interaktörün durağa gelmesi ile başlar. Biletçi işini yavaştan alır. Bu sırada kör yolcu interaktörden yardım ister. Bunu güvenilir gencin önce interaktörden para dilenmesi; ardından da bıçak çekerek onu ve kör adamı soymaya çalışması izler. Zirve noktada genç, biletçinin kulübesinin telefon bağlantısını kesmiştir ve yardım çağırma imkanı olmayan interaktöre biletçi tarafından bir silah uzatılır.¹⁰³³ İnteraktör silahı alıp almamak, kör adama yardım edip etmemek ve o sırada gelen otobüse binip kaçıp kaçmamak arasında kalır.¹⁰³⁴

Defalarca tekrarlanıp kaydedilen ve analiz edilen Oz Projesi Deneyi seyirci ve interaktör olma deneyimleri arasındaki farkları ortaya çıkartmıştır. Deneye seyirci olarak katılan denekler eylemin yavaş, zirve anının düzensiz ve kaotik olduğunu söylemiş¹⁰³⁵; bir kısmı sıkıntıdan olayların ilerleyişini kaçırdıklarını rapor etmişlerdir.¹⁰³⁶ Buna karşın interaktörler açısından deneyin oldukça çekicidir. Raporlar interaktörlerin hızla heyecanlı ve farklı ruh halleri arasında geçiş yaptıklarını hissettiklerini göstermiş¹⁰³⁷, finaldeki gerçek zamanlı silahı alma veya almama seçimi onları ahlaki bir ikilemde bırakmıştır.¹⁰³⁸ Murray’e göre bu sonuçlar interaktif bir çevre içinde olay örgüsünden alınan haz ile, seyirci olarak alınan haz arasındaki farkı ortaya koymuştur.¹⁰³⁹ Dahası deneyin Bated ve ekibinin öngördüğü sistemin temel olarak işlerliği ispatladığı da söylenebilir.¹⁰⁴⁰

Mateas, söz konusu sistemi gerçekleştirme konusunda Oz Projesi kapsamında iki ana noktaya odaklanıldığını söyler. Bunlar deneydeki karakterleri çağrıştıran “**inanılır aktörler**” (*believable agents*) yaratımı ve yine deneydeki yönetmenin konumunu çağrıştıran interaktif öykü yönetimidir. İnanılır aktör kavramı; yaşayan, eylemleri anlamlı, interaktörde karşısındakinin yapay zeka tarafından yönetilen bir

¹⁰³³ A.e.

¹⁰³⁴ Murray, a.g.e., s.202.

¹⁰³⁵ A.e.

¹⁰³⁶ Wardrip-Fruin, a.g.e., s.319.

¹⁰³⁷ A.e.

¹⁰³⁸ Murray, a.g.e., s.202.

¹⁰³⁹ A.e.

¹⁰⁴⁰ Wardrip-Fruin, a.g.e., s.319.

yazılım olduğu hissini uyandırmayan ve gerçekten çok gerçeğin sanatsal bir soyutlaması olan karakterleri ifade eder. İnanılabilirlik, için Oz Projesi araştırmacıları için, karakterlerin her birinin kendine özgü bir kişiliği, kendine göre ifade ettiği duyguları, kendi motivasyonları, zamanla değişime açık bir yapısı, sosyal ilişkilere açık bir iletişim sistemi ve yaşamın çok yönlülüğünü taklit edebilme yeteneği olması gerektiği anlamına gelmektedir.¹⁰⁴¹ Mateas bu noktada farklı çözümlerin üretilebileceğini kabul etse de temel olarak Oz Projesi açısından sistem iç karakterlerin inşası için davranışsal yapay zekaya (*behavioral artificial intelligence*) odaklanıldığını söyler. Davranışsal yapay zeka insan zekasını doğrudan taklit etmek yerine, içinde işlemek için tasarlandıkları bir ortamda; o ortamın gereklilikleri doğrultusunda çok katmanlı karmaşık işlemler sergileyebilen dijital aktörler geliştirmek için en uygun modellerden birini oluşturur.¹⁰⁴²

Davranışsal yapay zeka anlayışından yola çıkan Oz Projesi *Hap* adında bir yazılım dili geliştirir. Buna göre karakterlerin kendilerini tanımlayan üst düzey hedefleri ve bu hedeflere ulaşmak için de farklı davranış kalıpları vardır. Davranışlar bir dizi alt hedefe ayrılmıştır ve bir davranışın gerçekleşmesi çevre ile ilişkili belli şartlara bağlıdır. Bu şekilde hem genel hem de özel durumlarda etkili bir karakter inşası mümkündür. *Hap* kullanılarak geliştirilen karakterlerin işleyişini Wardrip-Fruin şu şekilde tanımlar: “...bu karakterlerin uzun vadeli ve kısa vadeli davranışlarının olması gerekliydi, bazı davranışlar diğerlerini destekleyeceklerdi, aynı anda çok sayıda davranış gerçekleştirebilmeliydiler ve her hangi bir zamanda ne yapmaları gerektiğini seçebilecekleri mantıklı bir yöntemle ihtiyaçları vardı.”¹⁰⁴³ Mateas inşa edilen karakterin davranışlarının, aşağıda incelenecek olan, “**gelişme**” (*emergence*) olgusu yerine; tasarımcının tasarladığı bir biçimde öngörülebilir bir çerçevede işleminin Oz Projesi hedefleri doğrultusunda önemli olduğunun altını çizer.¹⁰⁴⁴

¹⁰⁴¹ Michael Mateas, “**An Oz-Centric Review of Interactive Drama and Believable Agents**”, (Çevrimiçi) <http://www.cs.cmu.edu/afs/cs/project/oz/web/papers/CMU-CS-97-156.html>, 15 Eylül 2011.

¹⁰⁴² **A.e.**

¹⁰⁴³ Wardrip Fruin, **a.g.e.**, s.320 – 321.

¹⁰⁴⁴ Mateas, **a.g.e.**, (Çevrimiçi)

Oz Projesi kapsamında yukarda açıklanan prensipler doğrultusunda işleyen bir dizi dijital prototip geliştirilir. Bunların bir bölümü interaktif kuraca estetiğine göre işleyen ve doğal dil girdilerine cevap veren metinsel yapıtlardır. Ancak bu yapıtlar sıradan interaktif kurmaca sistemlerinden daha farklı bir şekilde işlemektedirler. Örneğin Scott Neal Reilly tarafından geliştirilen *The Playground*'da interaktör, basketbol kartlarını değiş tokuş eden iki çocukla, Sluggo ve Melvin, gelişmiş doğal dil girdileri kullanarak iletişime girer. Montford, *The Playground* ile gerçekleştirilen bir oturumdan bir bölümü şöyle aktarır:

“OYUNCU> Sluggo: Willie Mays’i Ted Williams ve Hank Aaron’la değişir misin? Sluggo ile konuşuyorsun.
Oyuncunun sesi diyor ki: “Willie Mays’i Ted Williams ve Hank Aaron’la değişir misin?”
Melvin ıslık çalıyor.
Sluggo kızardı.
Sluggo kaşlarını çatı.
Sluggo gergin.
Sluggo seninle konuşuyor.
Sluggo’nun sesi diyor ki: “Havalı teklifinle caka mı kestiğini sanıyorsun? Anlaşma yok aptal!”
OYUNCU> Sluggo: Peki, sadece Mays yerine Williams’a ne dersin?
Sluggo ile konuşuyorsun.
Oyuncunun sesi diyor ki: “Peki, sadece Mays yerine Williams’a ne dersin?”
Melvin ıslık çalıyor.
Sluggo hiddetle bakıyor.
Sluggo seninle öfkeyle konuşuyor.
Sluggo’nun sesi diyor ki: “Seni dövmeden git buradan, angut!” »¹⁰⁴⁵

Yapıt, basit görünümüne karşın dünya modeli içindeki olaylara dayalı karmaşık bir yapı ile işlemektedir. Dahası, *The Playground*’un itici gücü bu dünyanın işleyişidir ve temelde içinde önceden yazılı olarak hazırlanmış hiç bir metin yoktur.¹⁰⁴⁶ Bu, anahtar sözcüklere önceden kaydedilmiş karşılıklar veren sistemlerden oldukça farklı bir yapı anlamına gelmektedir. Oz Projesi kapsamında geliştirilen bir diğer karakterse kedi Lyotard’dır. İnteraktif kurmacalara benzer bir biçimde metinsel olarak temsil edilen simüle bir dünyada bir ev kedisi olarak “yaşayan” Lyotard kendi hedefleri doğrultusunda hareket eden otonom bir karakterdir. Murray’e göre Lyotard, “duyguları, sosyal davranışları ve kişiliği” olan

¹⁰⁴⁵ Montford, **a.g.e.**, s.199.

¹⁰⁴⁶ **A.e.**, s.199 – 200.

sanal bir varlıktır.¹⁰⁴⁷ Murray Lyotard ile gerçekleştirilen bir oturumun dökümünü şu şekilde aktarır:

“İTERAKTÖR: Yemek odasına git.
Yemek odasındasın.
Bir kavanoz, bir ekmek sepeti, bir siyah fincan ve bir büyük tabak sehpanın üzerinde.
Üç kepekli çörek ekmek sepetinin içinde.
Dokuz siyah sardalye kavanozun içinde.
İTERAKTÖR: Kavanozu al.
kavanozu alıyorsun.
İTERAKTÖR: Güneye git.
Aydınlık bir odadasın.
Lyotard aydınlık odaya koşuyor.
İTERAKTÖR: Lyotard’a bir sardalye ver.
Lyotard’a siyah sardalyeyi sun.
Lyotard yemek odasına koşuyor.
İTERAKTÖR: Lyotard’ı izle.
Yemek odasına koşuyorsun.
Lyotard ürkek şekilde çevresine bakıyor.
İTERAKTÖR: Lyotard’ı okşa.
Lyotard’ı okşuyorsun.
Lyotard seni ısıtıyor.
İTERAKTÖR: Lyotard’a vur.
Lyotard’a vuruyorsun.
Lyotard şimdi titriyor.
Bir miyavlama duyuyorsun.
Lyotard aydınlık odaya koşuyor.
İTERAKTÖR: Çevrene bakın.
Kendi çevrene bakınıyorsun.
Sehpa ve küçük sandalye yemek odasında.
Ekmek sepeti, siyah fincan ve büyük tabak sehpanın üzerinde.
Üç kepekli çörek ekmek sepetinin içinde.
Lyotard ürkek şekilde çevresine bakınıyor.
İTERAKTÖR: Bekle.
Bekliyorsun.
Lyotard mutfağa gidiyor.
İTERAKTÖR: Lyotard’ı izle.
Mutfaka gidiyorsun.
Lyotard mutfakta.
Bir miyavlama duyuyorsun.
İTERAKTÖR: Çevrene bakın.
Kendi çevrene bakınıyorsun.
Mutfaktasın.
Bir uzun tezgah, bir dolap, güzelce yapılmış bir raf, bir plastik çöp kutusu, sarı bir kase, bir kırmızı lastik top, bir beyaz oyuncak fare ve Lyotard mutfaktalar.
Bir küçük tabak güzelce yapılmış rafın üzerinde.
Kırmızı kedi maması dolabın içinde.

¹⁰⁴⁷ Murray, a.g.e., s.229.

Mavi kedi maması uzun tezgahın üzerinde.
Bir miyavlama duyuyorsun.
İTERAKTÖR: Kavanozu kasenin içine boşalt.
Kavanozu sarı kasenin içine boşaltıyorsun.
Lyotard bir siyah sardalye yiyor.
İTERAKTÖR: Bekle.
Bekliyorsun.
Lyotard bir siyah sardalye yiyor.
İTERAKTÖR: Bekle.
Bekliyorsun.
Lyotard bir siyah sardalye yiyor.
İTERAKTÖR: Lyotard'ı okşa.
Lyotard'ı okşuyorsun.
Lyotard bir siyah sardalye yiyor.
İTERAKTÖR: Tekrar.
Lyotard'ı okşuyorsun.
Lyotard tembelce sana bakıyor.”¹⁰⁴⁸

Yukarıdaki dökümde Lyotard kendisine sunulan sardalyeye ilgi göstermez ve interaktörden kaçır. Yani başlangıç durumunda aç değildir ve kendisini takip eden interaktörden korkuyordur. Bu durum onun kaçma hedefine odaklanmasına sebep olur. Ancak interaktörün onu aydınlık odadan yemek odasına takip etmesi bu hedefin başarısızlıkla sonuçlanmasına sebep olur ve bu Lyotard'ı daha sinirli yapar. Kedi interaktörü düşük seviyede bir nefret objesi konumuna taşır. Bu şekilde tanımladığı interaktörün kendisini okşaması üzerine kedi, “ilişki kuran kişiye olumsuz tepki ver” hedefini yerine getirir ve interaktörü ısırmayı seçer.¹⁰⁴⁹ Bu örnekte görüldüğü üzere Lyotard'ın iç mimarisi açlığın ortadan kaldırılması ve rahatlama gibi hedeflere odaklanma yanında duyguların temsilini de içeren bir içsel dünyanın bileşenlerini de taşımaktadır.¹⁰⁵⁰ Kedinin “zihninin işleyişi”, temel olarak hedefler, standartlar, eylemler ve sonuçlar arasında karşılaştırma ve hesaplamalar yapılması üzerine kuruludur. Tüm bu faktörler karmaşık ancak belirgin değişkenler oluştururlar. Genel olarak bir hedefe ulaşmak neşe duygusuna, başarısızlık ise üzüntü duygusuna yol açar. Ancak davranışsal ve motivasyonel modelin hesap şeması birden çok hedef ve değişken içerir ve sonuç olarak ortaya daha karmaşık duygular da çıkabilir. Örneğin kedi, içsel standartlarının ihlal edilmesine karşılık ihlali gerçekleştiren kişiye tepki gösterebilir, interaktörün favori sandalyesine oturması karşısında onu suçlayabilir.

¹⁰⁴⁸ A.e., s.227 – 229.

¹⁰⁴⁹ A.e., s.229 – 230.

¹⁰⁵⁰ A.e., s.231.

Yukarıdaki dökümün sonunda gözlemlenen açlığın artması ve belli bir süre yalnız bırakılma karşısında rahatlaması ise daha da karmaşık bir sonuca yol açar. Kedi daha önce ilgi göstermediği sardalyeyi kabul eder ve ardından başlangıçta saldırgan bir tepki gösterdiği interaktörün kendisini sevmesine “kin tutmayarak” izin verir.¹⁰⁵¹ Murray, bir ev kedisinin görece karmaşık iç dünyasının işleyişini modelleyen bu yapının fiziksel eylemleri modelleyen genel dijital oyun anlayışından farklı olarak, karakterler arası interaksyonu öne çıkaran bir yöne odaklandığının altını çizer. Ancak bu yapı yazınsal anlamda tatmin edici süreçler oluşturmak için yine de yeterli değildir. Şöyle der Murray:

“Çerçeve hem zekice, hem de mantıksızdır. Zekicedir, çünkü sınırlı sayıda inşa bloklarını kullanarak bir duygu (suçlama gibi öfke ve üzüntü içeren bileşik duygular) ve niceliksel olarak ifade edilebilir bir dizi duygusal yoğunluk (örneğin interaktörden hoşlanmama = 1; köpeklerden hoşlanmama = 10) hesaplanabilir. Ancak, duyguların bilişsel modeli bunu gerçek insanların duygusal durumlarına uyguladığımızda mantıksız hale gelir (Barney’den hoşlanmama = 1, Hitler’den hoşlanmama =10), ve bu durum, çoklu yorumlara açık belirsiz durumların dikkatli bir değerlendirmesi olan edebiyatta değerli bulduğumuz durumun bir antitezidir. Gelecek yüzyılın Tolstoy’unun, Anna Karenina’nın tutkulu Vronsky’ye olan aşkı ile oğluna olan sevgisi arasındaki çatışmayı, etki panelleri kurarak ya da hedef ve standartlar ile şablon doldurarak modellemesi hayli güçtür.”¹⁰⁵²

Oz Projesi’nin inanılrlık hedefi doğrultusunda Lyotard gerçek bir kedi yerine bir karakter olarak inşa edilmiştir. Bu bağlamda Lyotard’a kanonik duygular ve bir dizi özellik verilir. Bunlar gerçek bir kedi davranışını modelleyen bilinen bir “yapılandırılmış dizi” olmaksızın ve plansız olarak yaratılmış özelliklerdirler ve bir tür duygusal şema oluştururlar. Yani Lyotard’ın davranışlarını, örneğin hedeflerini belirleyen liste; gerçek bir kedi yerine insanların evcil kedilerde eğlendirici buldukları özelliklere göre oluşturulmuştur. Bunlar arasında meraklı, mutlu, agresif, boş vermiş, dostane, gururlu ve enerjik olma gibi özellikler vardır. Bu özellikler; örneğin, agresif olma, Lyotard’ın yukarıdaki dökümde sergilediği ısırma gibi davranışların altında yatan mekanizmayı oluştururlar. Yani, Lyotard’ın dramatik açıdan ilgi çeken davranışları, yazarların kedi psikolojisi yerine tamamen doğaçlama

¹⁰⁵¹ A.e.

¹⁰⁵² A.e.

sonucunda oluşturdıkları davranış modelinden kaynaklanmaktadır.¹⁰⁵³ Şöyle der Murray:

“Duygusal şema bu nedenle, bir portreden çok, bir palet gibidir. Kişiliğin unsurlarını belirlemek üzere ve davranışı karakterin içsel dünyasının yorumlayıcı modeline bağlamak üzere bir yöntem sağlar.”¹⁰⁵⁴

Oz Projesi kapsamında geliştirilen bir diğer deneysel yazılım olan *Edge of Intention*, Lyotard ile belirginleşen bilimsel temellere dayanmadan karakterler geliştirme anlayışını interaktif kurmaca estetiğinin sınırları dışına taşır. *Edge of Intention*, *Woggle* adlı renkli toplar biçimindeki varlıkların yaşadığı iki boyutlu bir dünya olarak tasarlanmıştır. Her bir *Woggle* belli durumlara verdikleri tepkilerin farklılaştırılması sonucunda farklı bir duygusal kişilik tipi olarak şekillenmiştir. Örneğin, aynı korku duygusu, “savunmasız” Schrimp için “alarm” özelliği ile eşleşirken, “zorba” Wolf için “öfke” ile eşleşir.¹⁰⁵⁵ Bu iki *Woggle* dışında *Edge of Intention*’ın dünyasında iki *Woggle* daha vardır. Bunlardan ilki “yardımsever” kişiliğe sahip Bear, ikincisi ise interaktör tarafından kontrol edilen isimsiz ve kişisiz – veya davranışları ve kişiliği o anda interaktör tarafından belirlenen - dördüncü *Woggle*’dır.¹⁰⁵⁶ *Woggle*’lar zıplama ve kayma gibi basit hareketlerle interaksiyona girer ve kendilerini ifade ederler. *Woggle*’lar arasındaki davranışlar kendi duygusal şemaları yanında birden fazla *Woggle*’ı içeren grup aktiviteleri hedefleri ile de belirlenir. Örneğin Wolf, Schrimp’i rahatsız etme hedefini kovalar. Bu hedefte Wolf rahatsız eden, Schrimp rahatsız edilen rollerini üstlenirler. Benzer bir biçimde Schrimp ve Bear arasında lideri takip etme oyunu da oynanabilir. Buna göre Bear önce “beni takip et” mesajları ile Schrimp’in ilgisini çekmeye çalışır. Schrimp, tıpkı Lyotard’ın sardalyeyi kabul edip etmemesinde olduğu gibi eğlenmeye yönelik ön koşulları karşılanmışsa bu daveti kabul eder. Bunu takip eden süreçte iki

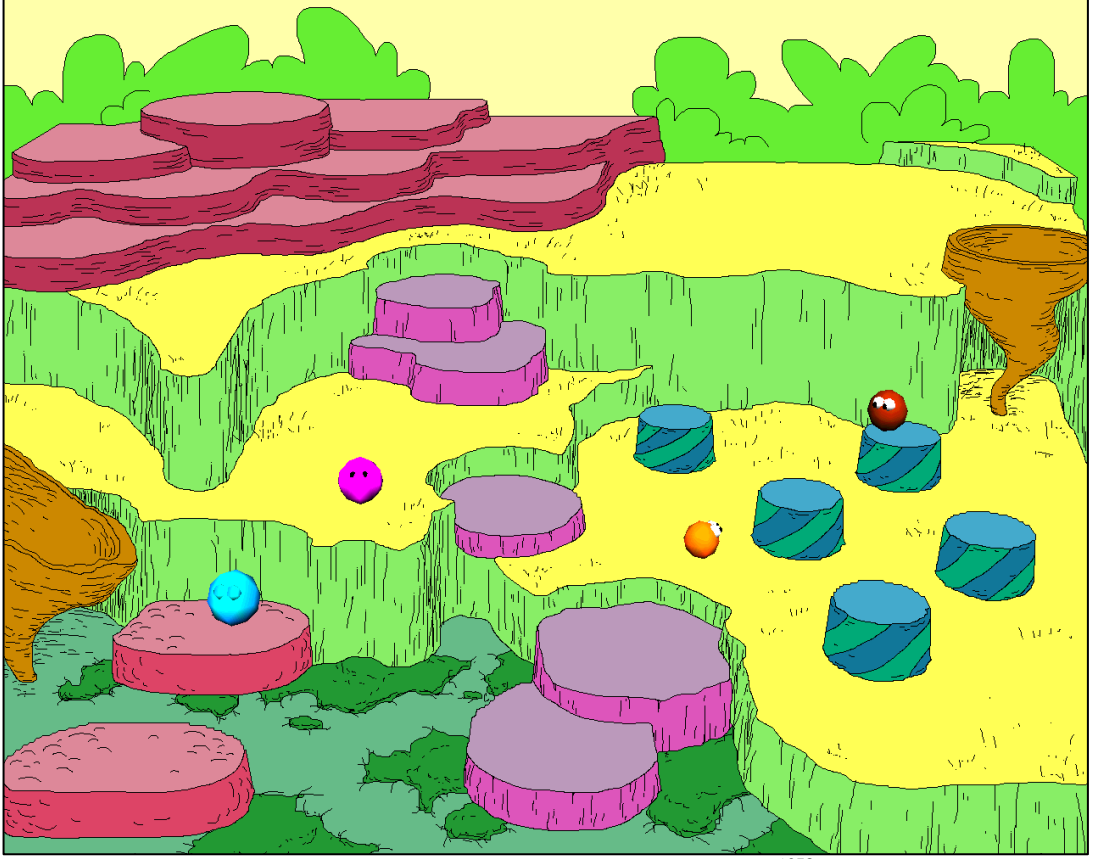
¹⁰⁵³ A.e.

¹⁰⁵⁴ A.e., s.232.

¹⁰⁵⁵ A.e.

¹⁰⁵⁶ Michael Mateas, Andrew Stern, “A Behavior Language: Joint Action and Behavioral Idioms”, **Life-like characters: tools, affective functions, and applications**, Ed. Helmut Prendinger, Mitsuru Ishizuka, Berlin, Springer, 2004, s.146.

Woggle birbirlerinin davranışlarını taklit ve ritim kriterlerine göre ölçerek Bear'ın liderliğini üstlendiği bir tür dans gerçekleştirirler.¹⁰⁵⁷



Resim 22: *Edge of Intention*'dan bir kare.¹⁰⁵⁸
Woggle'lar sanal dünyada birbirleri ve interaktörle iletişime geçiyor.

Woggle'lar aynı anda birden fazla hedefe odaklanabilir, birden fazla grup aktivitesi içinde yer alabilir ve buna bağlı olarak birden fazla davranış sergileyebilirler. Yaratıcı potansiyel taşıdığı düşünülebilecek olan bu durum gerçekte *Woggle*'ların işleyişinde karşılaşılan sorunların başlıca kaynaklarından biridir. Zira bir *Woggle*'ın aynı anda “kavga” ve “uyku” gibi birbiri ile uyumlu olmayan iki davranış birden sergilemeye çalışması onu bir tür şizofrenik davranış döngüsüne sokar. Dahası, böyle bir döngü içinde bu davranışlar arasında hızla geçiş yapan *Woggle*'lar; bunlardan herhangi birinin interaktör veya seyirci konumundaki

¹⁰⁵⁷ A.e., s.146 – 149.

¹⁰⁵⁸ Wardrip-Fruin, a.g.e., s.320.

insanlarca anlaşılmasını da fırsat vermezler.¹⁰⁵⁹ Murray böyle bir durumda kafasını yere çarpmaya başlayan Schrimp'in performansı izleyenler üzerinde yarattığı ilginç etkiye dikkat çeker. Buna göre seyirciler Schrimp'in bu davranışının yazılımdaki bir hatadan kaynaklandığını anlamamışlar; bunun yerine davranışın altında belli anlamlar aramaya, Schrimp'in psikolojik yapısına dair belli kuramlar oluşturmaya başlamışlardır.¹⁰⁶⁰

Her ne kadar Schrimp'in davranışına anlam yüklemeye çalışan seyircilerin durumu prosedürel yapıların birer ifade aracı olarak önemlerini vurgular bir nokta olsa da; Oz Projesi tasarımcıları için *Woggle*'ların sergilediği bu tür davranışlar bir sorun teşkil etmiştir. Karakterlerin hedeflerine ve bunlardan doğan davranışlara odaklanılsa da projenin amacı belli bir tutarlılığı sağlayabilmektir. Tıpkı Oz Projesi Deneyi'nde olduğu gibi, karakterleri – şizofreni gibi - gerçek davranışlar yerine interaktörle iletişime girmelerini sağlayabilecek davranışlar sergilemeleri için yönlendirecek bir yönetmene ihtiyaç vardır. Wardrip-Fruin, Oz Projesi tasarımcılarının bu sorunu çözmek için “**ifadeselleştirici**” (*expressivator*) adını verdikleri bir dizi kod yazdıklarını aktarır. Buna göre karakterlerin eylemleri bunların nasıl algılanacağı göz önüne alınarak düzenlenir.¹⁰⁶¹ Bu düzenleme ile karakterler sergiledikleri davranışların nedenlerini interaktörlerle paylaşırlar. Böylece kapalı bir kutu olan davranış değişiklikleri anlam kazanmaya başlar. İnteraktör dünyayı ve karakterleri ne şekilde etkileyebildiğini görmeye başlar. Wardrip-Fruin ifadeselleştiriciler ve karakterler arasındaki ilişkinin önemine dikkat çeker: Davranış temelli, esnek ve otonom karakterler için ifadeselleştiriciler sahne dışında yer alan drama yöneticileri işlevi görürler¹⁰⁶²; bu da Oz Projesi Deneyi'nin dijital ortamda gerçekleştirilmesi için önemli bir adım demektir.

Mateas, Oz Projesi Deneyi'nde yer alan insan yönetmene benzer bir “**Oz drama yönetmeni**” (*Oz drama manager*) yazılımı yaratılması için bir dizi farklı model kullanılabileceğini savunur. Ona göre söz konusu drama yönetmeninin

¹⁰⁵⁹ A.e., s.325 – 326.

¹⁰⁶⁰ Murray, a.g.e., s.232.

¹⁰⁶¹ Wardrip-Fruin, a.g.e., s.326 – 327.

¹⁰⁶² A.e., s.328.

inşasına başarılı bir doğrusal, tek biçimli öykünün analiz edilmesi ile başlanabilir. Olay örgüsünde yaşanan duygusal zirve veya baht dönüşleri gibi dönüm noktaları ile bunların gerçekleşmesini sağlayan faktörlerin bir arada incelenmesi; bu tür kriterleri takip eden bir yazılım için temel teşkil edebilir.¹⁰⁶³ Bu kriterlerin belirlenmesinin ardından ortaya ne tür bir kontrol mekanizması oluşturulması gerektiği sorusu çıkar. Mateas, kontrolün yerel düzeyde karakterler arası interaksyonlara dayanabileceğini veya küresel düzeyde sanal dünyanın tamamındaki eylemleri gözetebileceğini söyler; ayrıca bu iki uç aralarında farklı kontrol dereceleri de vardır. Sadece kullanıcılar arası interaksiyona dayalı uçta, tasarımcının etkinliği oldukça düşüktür. Küresel bir sistem ise sanal dünyada gerçekleşmiş tüm eylemleri gözeterek geçmiş, şimdiki zaman ve olası gelecek senaryolarını karşılaştırır ve bunlardan yola çıkarak kendi yolunu çizer.¹⁰⁶⁴ Kontrolün gerçekleşmesi notasında bir diğer değişken, kontrolün ne derecede uygulanacağıdır. Kontrol detaylı olarak tüm eylemleri ve davranışları kontrol edebilir. Örneğin bir hipermetin sisteminde dünya ve drama yöneticisi birbirlerinden ayrılamazlar. Dallanan yapı neyin ne zaman gerçekleşeceğini belirler. Buna ek olarak bir metin bloğu veya düğüm içinde gerçekleşen olaylar daima aynı kalır. Görece daha az kontrol sahibi bir sistemse sahneleri doğrusal veya dallanmalı bir yapı içinde sıralar; ancak bunların içinde ne olacağını belirlemez. Bir üst seviyede ise sistem olay örgüsünün dönüm noktalarını o ana kadar gerçekleşen olaylar üzerinden değerlendirerek belirler.¹⁰⁶⁵ Kontrol, önceden belirlenmişlik açısından da farklı düzeylerde değerlendirilebilir. Örneğin dallanmalı yapılar başlangıç anından itibaren belirlidir. Bunu, belli bir veri havuzundan seçtiği dönüm noktalarının sıralarını değiştirebilen sistemler takip eder. En üst seviyede ise *Tale-Spin* gibi herhangi bir önceden belirlenmiş öykü içermeyen sistemler gelir.¹⁰⁶⁶ Bu farklı kontrol derecelerinden yola çıkan Mateas, Oz drama yönetmeninin, küresel düzeyde, olay örgülerini herhangi bir sabit düzen olmadan, ancak yine de önceden belirlenmiş bir veri havuzundan seçerek işlediğini söyler.¹⁰⁶⁷

¹⁰⁶³ Mateas, a.g.e., (Çevrimiçi)

¹⁰⁶⁴ A.e.

¹⁰⁶⁵ A.e.

¹⁰⁶⁶ A.e.

¹⁰⁶⁷ A.e.

Oz Projesi, dijital ortamda interaktif anlatılar oluşturulması sorunsalının çözümüne pek çok açıdan katkıda bulunmuştur. Öncelikle, Oz Projesi Deneyi interaktör deneyimi ile seyirci deneyimi arasındaki farkları ortaya koymuş; geleneksel dramatik beklentilerin interaktif ortamlarda sorgulanması gerektiğini ortaya çıkartmıştır. Davranışsal yapay zeka alanında yapılan çalışmalar ise *Tale-Spin* gibi insan zihnine odaklanan yapılar yerine inandırıcı ve dramatik yapılara odaklanılması gerektiğini ortaya koymuştur. Drama yöneticisi fikri ise interaktör ve seyirci arasındaki deneyim farkı sorunsalını belli noktalarda göz ardı ediyor görünse de, dijital interaktif anlatıda tutarlılık noktasında önemli bir adımdır. Bu adım Mateas'ın aşağıda incelenecek interaktif drama denemeleri ile daha da ileri gidecektir.

3.11. SİBERMETİN KURAMI

Espen J. Aarseth tarafından ortaya atılan ve 1997 tarihli kitabının da adı olan “**sibermetin**” (*cybertext*) kavramı metnin mekanik organizasyonuna odaklanan bir anlayışı temsil eder. Buna göre sibermetinde yapısal özellikler yazınsal anlamın oluşumunun esas unsurlarından biridir ve bu süreçte okurun etkinliği başat etmenlerden birini teşkil eder.¹⁰⁶⁸ Burada altı çizilmesi gereken nokta söz konusu “okur etkinliğinin” özellikle olgunun yazınsal kuram çerçevesinde kazandığından farklı bir anlam taşıdığıdır. Bu yaklaşımların bir kaçını hatırlamak gerekirse; Iser'in de temsilcileri arasında olduğu “**alımlama estetiği**” (*reception aesthetics*) kuramına göre yazar oluşturduğu metinde okurun kendi çabaları ile anlamı bütünleyip keşfetmesi için “boş alanlar” bırakır.¹⁰⁶⁹ Eco ise “**açık yapıt**” (*open work*) kavramı ile sanat yapıtlarının okur tarafından farklı biçimlerde algılanıp yorumlanmalarının mümkün olduğunu savunmuştur.¹⁰⁷⁰ *Death of the Author* isimli makalesindeyse Barthes metnin çok katmanlı bir yapıya sahip olduğunu ve bunun sonucunda anlamın ancak okurun katılımı ile ortaya çıkabileceğini söyler.¹⁰⁷¹ Ancak Aarseth'e göre bu

¹⁰⁶⁸ Aarseth, **a.g.e.**, s.1.

¹⁰⁶⁹ Moran, **a.g.e.**, s.244.

¹⁰⁷⁰ Eco, **a.g.e.**, s.10.

¹⁰⁷¹ Roland Barthes, “The Death of the Author”, **Image Music Text**, Ed.Stephen Heath, London, Fontana Press, 1977, s.142 – 148.

ve benzeri yaklaşımların odaklandığı okur etkinliği zihinsel süreçlerle sınırlı kalmaktadır. Ona göre sibermetinlerin olası kıldığı okur etkinliği zihnin dışında gerçekleşmekte ve göstergelerinin fiziksel manipülasyonunu içermektedir. Okur odaklı yazın kuramlarının odaklandığı “okuma” kavramı bu süreci açıklamak için yeterli değildir. Bu yeni okur etkinliğini açıklamak için Aarseth aslen fizik alanında kullanılan “**ergodik**” (*ergodic*) kavramını kullanmayı önerir. Ergodik terimi Yunanca “iş” (*work*) anlamına gelen “*ergon*” ve “yol” (*path*) anlamına gelen “*hodos*” kelimelerinin birleşiminden oluşmaktadır. Aarseth, ergodik kavramını okurun metne karşı onu gözleri ile takip etmenin veya sayfaları çevirmenin ötesinde sorumluluklar yüklendiği ve belli bilinçli işlemler gerçekleştirdiği bir süreç olarak görür.¹⁰⁷² Ona göre ergodik yazın prensiplerine göre işleyen sibermetin kavramı yazınsallığa yönelik bir perspektifi ifade eder ve herhangi bir yeni formu veya ortamı öne çıkartmaz.¹⁰⁷³ Bu bağlamda Aarseth’in sibermetin bağlamında hem belli linklerin seçilmesi (ve böylece bir kısmının geride bırakılması) yoluyla okunan hipermetinler ve interaktörün yazılı girdilere cevap vererek ilerleyen interaktif kurmacalar gibi dijital türleri; hem de duvardan duvara ve/veya odadan odaya “üç boyutlu” olarak okunabilen Antik Mısır duvar yazıtları¹⁰⁷⁴ ve Jung’un kullanıcıları tarafından kendisine sorulan sorulara akıllıca cevaplar verebilen “bir tür canlanmış, diri varlık” olarak kabul edildiğini yazdığı¹⁰⁷⁵, temelde bambu çubukların belli ritüeller sonucunda oluşturdukları olası kombinasyonların yorumlarını içeren bir Antik Çin kehanet kitabı olan *I Ching* veya *Değişimler Kitabı* gibi kadim yapıtları ele almış olması¹⁰⁷⁶ şaşırtıcı değildir. Söz konusu dijital örneklerde ergodik eylem linkler arasında seçim yapma veya girdiler oluşturma biçiminde iken kadim örneklerde mekan (ve metin) içinde ne yöne gideceğine karar verme veya metni ritüellerin sonuçlarına göre okuma şeklinde gerçekleşir. Yani sibermetin, ortam veya form yerine mekanik olarak sözel işaretler üretme ve tüketme yetisine bağlı olarak tanımlanır. Ortam bu mekanik işlem ve onun sonucunda oluşan sözcükler bütünü için bir taşıyıcı, kullanıcı ise bu işlemin katılımcısı veya tetikleyicisidir. Aarseth bu üç

¹⁰⁷² Aarseth, **a.g.e.**, s.1 - 2.

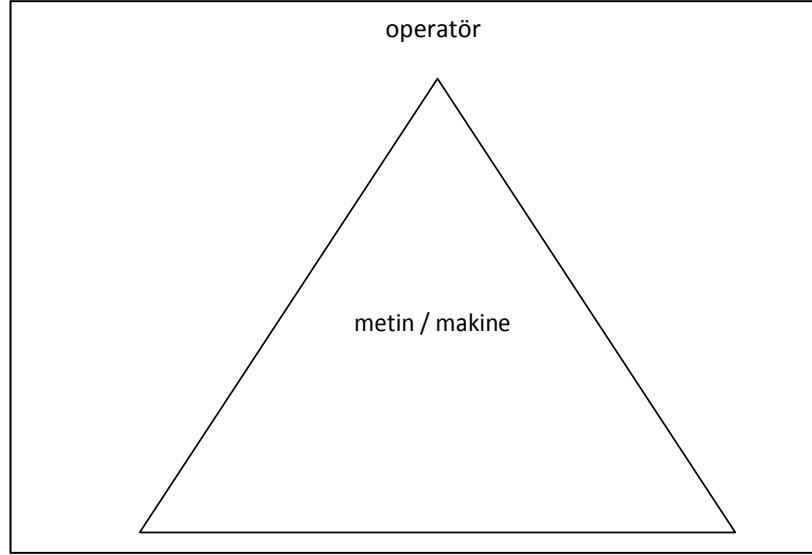
¹⁰⁷³ **A.e.**, s.18 – 19.

¹⁰⁷⁴ **A.e.**, s.9.

¹⁰⁷⁵ Carl Gustav Jung, “Carl Gustav Jung’un Önsözü”, **I Ching ya da Değişimler Kitabı**, Richard Wilhelm, Çev. Levent Özşar, Bursa, Biblos Kitabevi, 2005, s.4.

¹⁰⁷⁶ Aarseth, **a.g.e.**, s.2.

öğenin ilişkine bağlı mekanik metin üretimi anlayışını “**metinsel makine**” (*The Textual Machine*) modeli ile görselleştirir.¹⁰⁷⁷



Şekil 30: Aarseth'in metinsel makine modeli.¹⁰⁷⁸

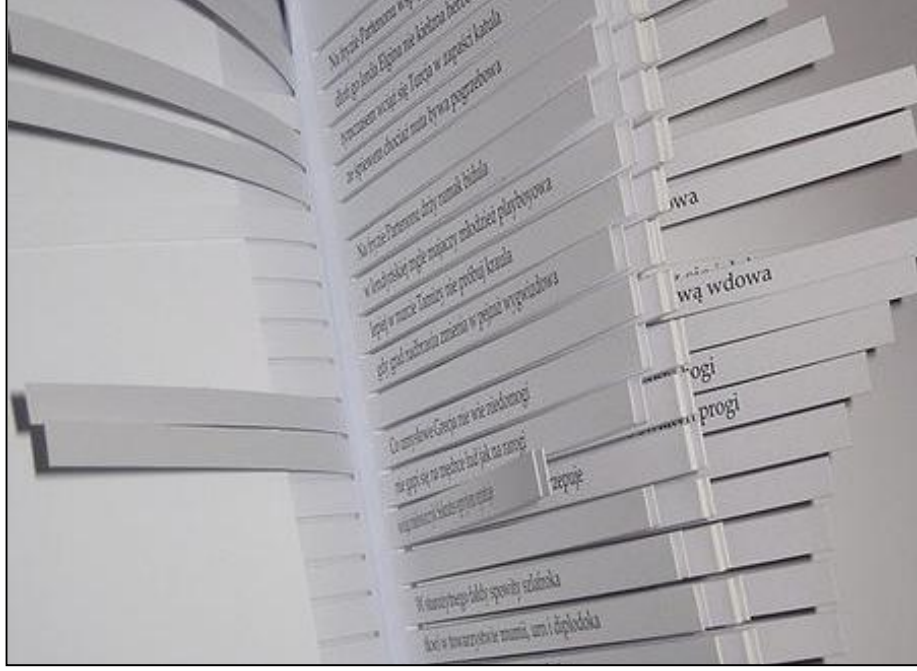
Ergodik metinlerin işleyiş prensiplerini inceleyen Aarseth üç düzlemli bir model önerir. Buna göre bu yapıtlar belli bir veri tabanında yer alan metin bloklarına, yani “**texton**”lara sahiptirler. Textonlar “**geçiş işlevi**” (*traversal function*) adı verilen ve okurun da dahil olabildiği bir süreçten geçerek yüzeyde yer alan olası metinlere dönüşürler. Aarseth, geçiş işlevine yazarın öngördüğü biçimde dahil olan okurun karşı karşıya kaldığı bu yüzeydeki metni “**scripton**” olarak adlandırır. İşleve tamı tamına dahil olmayan okurun karşı karşıya kalacağı metni ise Aarseth, Barthes'dan aldığı bir terimle “**lexie**” olarak adlandırır.¹⁰⁷⁹ Bir örnek vermek gerekirse Queneau'nun *A Hundred Thousand Billions Poems* isimli yapıtında okura verilen 140 dize textonlardır. Bu textonlar okurun gerçekleştirdiği kombinasyonlar yoluyla gerçekleşen bir geçiş işlevine maruz kalırlar. Bu dize kombinasyonları Queneau'ya göre 100.000.000.000.000 farklı şiirin yazılmasında kullanılabilecektir ve bu olası şiirler scriptondur. Okurun oluşturmayı seçtiği daha az sayıda şiir ise lexie olarak

¹⁰⁷⁷ A.e., s.20 – 21.

¹⁰⁷⁸ A.e., s.21.

¹⁰⁷⁹ A.e., s.62.

görülebilir. Aarseth'e göre geçiş işlevi ergodik bir metni tanımlayan en temel unsur olarak görülmelidir ve bu işlev yedi değişken kullanılarak analiz edilebilir.¹⁰⁸⁰



Resim 23: Queneau'nun *A Hundred Thousand Billions Poems* isimli yapıtından "sayfalar".¹⁰⁸¹

Aarseth geçiş işlevini analiz etmede kullanılabilecek ilk değişkene "**devingenlik**" (*dynamics*) adını verir. "**Sabit**" (*static*) bir metinde scriptonların sayısı da sabittir. Devingen bir metinde ise bu sayı değişebilir. Eğer scriptonların sayısı değişiyor ancak textonların sayısı sabit kalıyorsa bu durum "**textonlar içi devingenlik**" (*intratextonic dynamics*) olarak adlandırılmalıdır. Kimi durumlarda textonların içeriği ve sayısı değişken olabilir. Bu durum "**textonik devingenlik**" (*textonic dynamics*) olarak adlandırılır. Aarseth'e göre bir hipermetinde hem texton hem de scripton sayısı sabittir. *Adventure* gibi interaktif kurmacalarda ise textonlar sabittir ancak scriptonlar interaktörün girdilerine göre oyun süreci sonucunda oluşurlar. Çok sayıda interaktörün bir arada olduğu sanal ortamlarda, örneğin MUD'larda ise textonların sayısı bilinemez. Geçiş işlevine yönelik ikinci değişken "**tayin edilebilirlik**"tir (*determinability*). Tayin edilebilirlik geçiş işlevinin tesadüfi

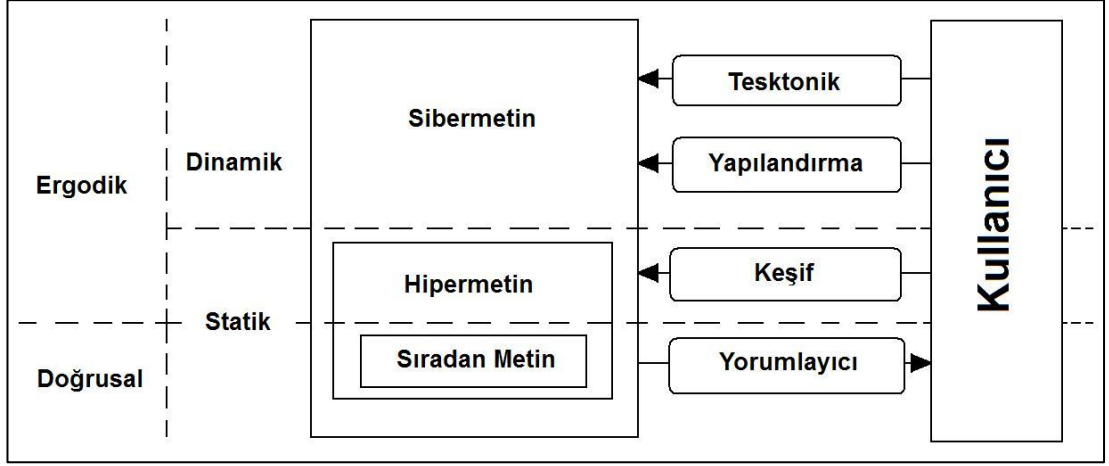
¹⁰⁸⁰ A.e.

¹⁰⁸¹ Raymond Queneau, "**Hundred Thousand Billion Poems**", (Çevrimiçi) <http://vedanta.tk/2011/01/25/hundred-thousand-billion-poems/>, 07 Eylül 2011

olup olmadığı ile ilişkilidir ve scriptonların birbirini hangi sıra ile takip ettiğini ifade eder. Sabit linklerle bağlı metin blokları birbirlerini hep aynı şekilde takip ederler. Ancak zar atımı gibi şans faktörleri eklenen bazı ergodik metinlerde okurun seçimleri aynı kalsa da sonuçlar aynı kalmayabilir ve bunun sonucu olarak scriptonların sırası öngörülemez. Bir diğer değişken olan “**geçicilik**” (*transiency*) ise metnin okurun etkinliğine bağlı olarak mı yoksa belli bir interaksyonsuzluk süreci sonunda kendi kendine mi ilerlediğini belirler. Kimi ergodik metinlerde metnin ilerlemesi için okurun katılımı şartken kimilerinde sistem okur katılımı olmadan metni otomatik olarak ilerletme özelliğine sahiptir. “**Perspektif**” (*perspective*) değişkeni okurun metni dışarıdan mı takip ettiği yoksa olay akışını etkileyen bir karakterin rolünü mü üstlendiği ile ilgilidir. İnteraktör metin tarafından tasvir edilen bir karakteri canlandırıyor ve bu karakterin başına gelecekleri kontrol ediyorsa bu metin “**kişisel**” (*personal*) bir metindir; eğer böyle bir rol üstlenmiyorsa söz konusu metin “**kişidışı**” (*impersonal*) bir metindir. “**Erişim**” (*access*) değişkeni metnin tümünün her an okurun erişimine açık olup olmadığını belli eder. Kitap formu önyargıların aksine okura her an tüm sayfalara ulaşım imkanı sunar. Oysa arama motoru veya metin haritaları olmadan hipermetinlerde belli bir pasaja ulaşmak isteyen okur kendisine çizilen yolu takip etmek zorundadır. “**Bağlantılama**” (*linking*) özelliği metin bloklarını birbirlerine bağlayan linklerin varlık ve yokluğu, varsalar da tamamen açık mı oldukları yoksa belli koşullara bağlı olarak mı geçişe izin verdikleri ile ilgilidir. Kimi hipermetinlerde linkler açıkken kimilerinde sabittir. Öykü oluşturma yazılımları gibi örneklerde ise hiç link bulunmaz. Aarseth’in “**kullanıcı işlevleri**” (*user functions*) adını verdiği son özellik ise interaktörün metne dahil olma biçimleri ile ilgilidir. “**Yorumlayıcı işlev**” (*interpretative function*) okurun her türlü metinde sahip olduğu temel işlevdir. Dallanan yapıtlarda okurun hangi yoldan ilerleyeceğini seçmesi olgusu “**keşif işlevi**” (*explorative function*) olarak adlandırılır. Scriptonların kısmen kullanıcı tarafından seçilmesi veya yaratılması “**yapılandırma işlevi**”dir (*configurative function*). Son olarak textonların veya geçiş işlevlerinin okur tarafından yeni metinler yazılarak veya programlama yoluyla değiştirilmesi ise Aarseth tarafından “**textonik işlev**” (*textonic function*) olarak adlandırılır.¹⁰⁸² Aarseth

¹⁰⁸² A.e., s.62 – 64.

kullanıcı işlevleri ve geçiş işlevlerini oluşturan diğer özellikler arasındaki ilişkiyi şu şekilde modeller:



Şekil 31: Kullanıcı işlevleri ve geçiş işlevleri ilişkisi.¹⁰⁸³

Aarseth, modelini, aralarında *I Ching* gibi kadim metinler, *Moby Dick* gibi geleneksel romanlar, *Composition No. 1* gibi deneysel yazın örnekleri, *Eliza* gibi diyalog yazılımları ve *Afternoon: A Story* gibi hipermetin örnekleri de bulunan yapısal özelliklerine göre seçilmiş 23 farklı yapıtı karşılaştırmalı olarak incelemek için kullanır. Her bir yapıtı geçiş işlevlerinin yedi özelliği bağlamında değerlendirir, yapıtları benzerliklerine göre gruplar. Amacı, hem hipermetnin başat interaktif anlatı formu olduğu yönündeki görüşleri, hem basılı kitaplar ve dijital yazı arasında önemli ayrımlar olduğunu savunan kuramları hem de bu kuramlar bağlamında geleneksel anlatı-bilimin dijital yazına uygulanabilirliğini test etmektir.¹⁰⁸⁴ Ulaştığı sonuçlar ilgi çekicidir. Yapısal tasarımları bağlamında kimi basılı metinlerle dijital metinler arasında önemli benzerlikler olduğunu görür. Örnekleri, ortamlarına bağlı olmaksızın geçiş işlevleri bağlamında yapısal ortaklık öbekleri oluşturmaktadırlar. Bu öbekler basılı ve dijital metinler olarak ayrıldıklarında kesişmeler ortaya çıkar.¹⁰⁸⁵ Bu sonuçlardan yola çıkan Aarseth, anlatı-bilimin okurun yorum temelli etkinliğine yönelik okur odaklı yaklaşımlarının interaktif yapıtları analiz etmede yetersiz olduğu sonucuna varır. Oluşan yapı öbeklerindeki ortaklıkları ve ayrımları özellikle

¹⁰⁸³ A.e., s.64.

¹⁰⁸⁴ A.e., s.73 – 75.

¹⁰⁸⁵ A.e., s.70 – 73.

hipermetin kuramcılarının iddia ettiği gibi postmodern anlatı-bilimin okurun bir yazara dönüşmesine yönelik yaklaşımları ile açıklamak mümkün değildir. Bu bağlamda hipermetni temel dijital anlatı formu olarak görmek de yerinde olmayacaktır. Aarseth bu noktada önediği sibermetin kavramının analizinde ortaya çıkan yapısal öbeklerini açıklamak için kullanılabileceğini savunur. Yapıt öbeklerinde okurun bilinçli etkinliği ve bu etkinliğin yapılandırıcı mı yoksa keşfedici mi olduğu büyük önem taşımıştır.¹⁰⁸⁶ Ancak Aarseth araştırmasının başında bu belirgin ayrımı öngörmemiş olduğunu itiraf eder ve modelinde veri işleme sürecinin (ve dolayısıyla bu sürece ait alt kategorilerin) birer değişken olarak yer almamasının bir eksiklik olduğunu vurgular.¹⁰⁸⁷

N. Katherine Hayles, Aarseth'in de kabul ettiği bu eksiklik bağlamında sibermetin yaklaşımını fazlasıyla işlevci ve genelleştirilmiş olmakla eleştirir. Ona göre Aarseth metinlerin maddi özelliklerini incelediğini savunmasına karşın genel bir kuram geliştirme hedefi doğrultusunda bundan uzaklaşmaktadır. Dijital bir metin, *I Ching* ve basılı bir roman benzer işlevsel özellikleri paylaşabilirler, ancak ortamlar arasındaki maddi farklılıklar da göz ardı edilemeyecek kadar önemlidirler. Bunlar okuma pratiklerini, okur veya kullanıcının metinlere tepkilerini ve farklı metinlerin yaratabilecekleri etkiler arasındaki farkları belirlerler.¹⁰⁸⁸ Aarseth'in modelinde veri işleme sürecinin bulunmamasını eleştiren bir diğer isim olan Wardrip-Fruin'e göre ise bu eksiklik modelinin önemini küçültmemekle beraber onun dijital anlatılara geniş biçimde uygulanması yönünde önemli bir engel oluşturmaktadır. Bu bağlamda Wardrip-Fruin, Aarseth'in 23 yapıt üzerinde yaptığı incelemeleri sorgular. Örneğin Aarseth, Meehan'ın *Tale-Spin* isimli öykü oluşturma yazılımını texton ve scripton oluşumunu şekillendiren geçiş işlevleri bağlamında incelemiş ancak bir karakter simülasyonu olan yazılımda tanımladığı anlamda textonlar olmadığı gerçeğini göz ardı etmiştir. Wardrip-Fruin'e göre *Tale-Spin* ve Aarseth'in incelediği örneklerin büyük çoğunluğu scripton oluşumu veya yaratımı yerine birer prosedür olarak

¹⁰⁸⁶ A.e., s.74 – 75.

¹⁰⁸⁷ A.e., s.75.

¹⁰⁸⁸ N. Katherine Hayles, “**What Cybertext Theory Can't Do**” (Çevrimiçi), <http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/ecumenical>, 08.22.2011

incelendiklerinde daha doğru anlaşılacaklardır.¹⁰⁸⁹ Aarseth'i eleştiren bir diğer isim olan Ian Bogost'a göre ise sibermetin anlayışı ortak işlevsel özellikler arayışı süreci sırasında kimi yapıtları ontolojik olarak dışlama riski ile karşı karşıyadır.¹⁰⁹⁰ Bu tehlikenin bir diğer sonucu ise okur veya interaktör deneyimini ve bu deneyimin yarattığı anlamsal sonuçları dışlama tehlikesidir ki bu, yapıta eleştirel olarak bakma yetisini azaltır.¹⁰⁹¹ Bir başka deyişle ergodik metin tanımı araştırmacılara farklı ortamlarda da olsalar ortak işlevsel özelliklere sahip yapıtları sınıflama imkanı sunar, ancak bu sınıflama deneyime ve anlama dair yorumlar yapmak için yeterli alt yapıyı oluşturmaz.

3.12. SİBERDRAMANIN FENOMENOLOJİK KATEGORİLERİ

Janet H. Murray 1997 tarihli *Hamlet on the Holodeck* isimli kitabı ile dijital ortamlarda interaktif anlatılar oluşturulması fikrinin kuramsal öncülerinden biri olmuştur. MIT ve Georgia Tech gibi beşeri bilimleri tasarım ve bilgisayar bilimleri ile harmanlayan üniversitelerde akademik kariyerini sürdüren Murray, çalışmasında dijital ortamın özelliklerine dayalı ve bu özelliklerden doğan kendi estetik özellikleri bulunan yeni bir dijital anlatı formunun gelişim sürecinde olduğumuzu savunur.¹⁰⁹² Bu formun öncüleri hem dijital oyunlar, deneysel yazılımlar, interaktif kurmacalar gibi yeni dijital yapılar hem de canlı rol yapma oyunları, geleneksel sözlü anlatılar ve deneysel yazın örnekleri gibi dijital olmayan fakat katılımcı ve hareketli yapıtlardır.

Murray, dijital ortamda gelişmekte olan interaktif anlatı formlarının tümünü kapsayacak bir tür şemsiye terim olarak “**siberdrama**” (*cyberdrama*) kavramını ortaya atar.¹⁰⁹³ Ona göre kavram, bilgisayarlar tarafından oluşturulan kurmaca uzamlarda çeşitli öyküler sahneleyebilme olgusuna yönelik bir vurgu

¹⁰⁸⁹ Wardrip-Fruin, **a.g.e.**, s.161.

¹⁰⁹⁰ Bogost, **Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism**, s.14.

¹⁰⁹¹ **A.e.**, s.131.

¹⁰⁹² Murray, **a.g.e.**, s.10.

¹⁰⁹³ **A.e.**, s.271.

içermektedir.¹⁰⁹⁴ Wardrip-Fruin ve Harrigan’a göre ise, Murray’nin bu vurgusu ve aşağıda tartışılacak estetik ilkeleri; Laurel gibi öncüllerinin interaktif drama hedefleri ile birlikte siberdramayı dijital medya çalışmaları açısından ulaşılması gereken bir tür zirve konumuna getirmiştir. Buna göre siberdramanın hedefi; yapay zeka, deneyim tasarımı ve bilgisayar grafiklerini; interaktif Shakespeare trajedilerini andıracak anlatsal bir form şeklinde bir araya getirmektir.¹⁰⁹⁵ Ancak Murray’e göre siberdrama, yerine yeni kavramlar konulabilecek geçici bir terimdir. Bu yeni kavramlar önlerine “interaktif” sözcüğünü alan geleneksel formlar – film, roman vs. – olmamalı, dijital ortamın özelliklerine dayanan yeni yapılara dayanmalıdırlar.¹⁰⁹⁶ Bu bağlamda Murray, geleneksel medyanın anlatsal özelliklerini dijital ortamlarda taklit etmek yerine, öykü ile dijital yapıtların – özellikle dijital oyunların – karakteristik özelliklerinin nasıl bir araya getirebileceği ve dijital ortamda işleyecek biçimde yeniden ve baştan oluşturabileceği veya tasarlanabileceği sorunsalına yoğunlaşılması gerektiğini savunur.¹⁰⁹⁷

Murray, çalışmasına farklı bilimkurgu yazarlarının sanal dünyalarda kurmaca deneyimler üzerine kurdukları öngörülerini inceleyerek başlar. Bu öngörülerin bir kısmı Ray Bradbury’nin 1953 tarihli *Fahrenheit 451*¹⁰⁹⁸ ve Aldous Huxley’nin 1932 tarihli *Brave New World*¹⁰⁹⁹ isimli disütopik romanlarında olduğu gibi karamsarken bir kısmı da Gene Roddenberry’nin 1987 tarihli *Star Trek: The Next Generation*¹¹⁰⁰ isimli televizyon dizisinde ve takip eden diğer *Star Trek* markalı yapımlarda yer alan holografik eğlence cihazları* gibi iyimserdir. Bu öngörülerin yeni bir ortama karşı

¹⁰⁹⁴ Janet H. Murray, “From Game-Story to Cyberdrama”, **First Person – New Media as Story, Performance and Game**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan, Cambridge, The MIT Press, 2004, s.4.

¹⁰⁹⁵ Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan, “Cyberdrama”, **First Person – New Media as Story, Performance and Game**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan, Cambridge, The MIT Press, 2004, s.1.

¹⁰⁹⁶ Murray, **a.g.e.**, s.10.

¹⁰⁹⁷ **A.e.**

¹⁰⁹⁸ Ray Bradbury, **Fahrenheit 451**, İstanbul, İthaki, Yayınları, 1999, b.a.

¹⁰⁹⁹ Aldous Huxley, **Cesur Yeni Dünya**, İstanbul, İthaki, Yayınları, 2011, b.a.

¹¹⁰⁰ Gene Roddenberry v.d., **Star Trek: The Next Generation**, USA, Paramount Television, 1987 – 1994.

* *Star Trek: The Next Generation* ve onu takip eden *Star Trek* markalı yapımlarda bu holografik eğlence cihazları iki şekilde temsil edilir. Bunlardan ilki uzay gemilerinde yer alan “holografik güverte”dir (*holodeck*) ve uzay gezginleri için bir rahatlama ve egzersiz alanı olarak görülür. İkinci tip ise uzay istasyonlarında bulunan ve ticari amaçlı olarak kullanıcılarına farklı eğlence biçimlerini

aynı anda duyulan heyecan ve korkuyu yansıttığını söyleyen Murray, ortamın şekillenmesini tamamlaması ve toplumsal olarak kabullenilmesinin ardından odağın söz konusu ortamın anlatısal potansiyeline çevrileceğini savunur.¹¹⁰¹

Murray'nin dijital ortam için öngördüğü anlatısal vizyonunu şekillendiren başlıca kavramın Lord'dan aldığı “**multiform öykü**” (*multiform story*) olduğu söylenebilir. Multiform öykü, Murray tarafından tek bir durumu veya olay örgüsünü insan deneyimi içinde bir arada bulunamayacak farklı versiyonları ile temsil eden yazılı veya dramatik anlatıları ifade etmek için kullanılan bir kavramdır.¹¹⁰² Bu tür anlatılara sinema, edebiyat ve tiyatro alanında çok sayıda farklı örnek bulunabilir. Önceki bölümlerde söz edilmiş olan Borges'in 1941 tarihli *The Garden of forking Paths*¹¹⁰³ isimli öyküsü bu kapsamda değerlendirilebilir. Frank Capra'nın 1949 tarihli *It's a Wonderful Life* isimli filminin kahramanı bir sinir krizi anında hiç doğmamış olmayı diler ve dileği bir melek tarafından gerçekleştirilir. Ardından melek kahramanı var olmadığı bu yeni dünyaya götürerek eksikliğin sonuçlarını ona gösterir.¹¹⁰⁴ Harold Ramis'in 1993 tarihli *Groundhog Day* isimli filmde ise küçük bir kasabada aynı günü tekrar ve tekrar yaşamaya mahkum olan bir adam, bu durumun farkında olmayan diğer kişilere her gün farklı bir biçimde davranmaya başlar ve hem kendisinin hem de etrafındakilerin tekrarlanan gün içinde yaşadıklarını değiştirir.¹¹⁰⁵ Benzerleri edebiyat, sinema ve televizyon yapımlarında rahatlıkla bulunabilecek tüm bu örneklerde tek bir olay örgüsü yerini belirli noktalarda farklı eylemlerin gerçekleşmesi ile birbirinin yerini alan çok sayıda farklı olay örgüsüne

sunan “holografik suit”lerdir (*holosuite*). Bu holografik eğlence cihazları dizilerin yayın süreci ile birlikte gelişmiş ve işlevleri şekillenmiştir. İlk kullanımları görece basittir. Sanal bir mekan yaratabilir veya sportif egzersizler için rakipler oluşturabilirler. İlerleyen bölümlerinde ise holoroman (*holonovel*) adı verilen form geliştirilmiş ve öykü içeren interaktif deneyimler fikri ortaya atılmıştır. Holoromanlara örnek olarak kullanıcının detektif rolünü üstlendiği kara-holoromanlar, bir aşık olduğu gotik-romans holoromanları veya 1930'ların seriyallerinden esinlenen aksiyonu yüksek episodik macera holoromanları verilebilir. Bu anlatısal örneklerle ek olarak Star Trek yazarları zaman zaman holografik eğlence cihazlarının olumsuz kullanımlarını da sergilemişlerdir. Holografik fuhuş, bireylerin görsel figürlerinin izinsiz kullanımı ve “hologram bağımlılığı” (*holodiction*) bunlara örnek olarak verilebilir. (Okuda, Okuda, Mirek, 1999) Kitabı içinde holografik güvertelere referansta bulunan Murray, özellikle karakter etkileşimine dayanan ve belirgin öyküler içeren holografik romanlara odaklanıyor görülmektedir.

¹¹⁰¹ Murray, **Hamlet on the Holodeck**, s.26.

¹¹⁰² Murray, **a.g.e.**, s.30.

¹¹⁰³ Borges, **a.g.e.**, b.a.

¹¹⁰⁴ Frank Capra, **It's a Wonderful Life**, California, Liberty Films, 1946

¹¹⁰⁵ Harold Ramis, **Groundhog Day**, USA, Columbia Pictures, 1993

bırakmıştır. Bu bağlamda “Eğer öyle değil de böyle olsaydı ne olurdu?” (*What if...?*) sorusu multiform anlatıların temel dinamiklerinden biri olarak görülmektedir. Porter Abbot, bu tür öyküleri “**çoklu dünyalar**” (*multiple worlds*) ve “**çatallanan yol anlatıları**” (*forking-path narratives*) kavramları ile açıklar. Bu yaklaşıma göre multiform anlatılar paralel dünyalar veya rüyalar üzerine kurulu yapıtlarla; iç tutarlılığı bulunmayan deneysel çalışmaların da içinde bulunduğu daha geniş bir anlatısal bütünün bir parçası olarak nitelendirilebilirler.¹¹⁰⁶ Ancak Murray, multiform anlatıları çatallanma metaforu ile sınırlandırmamış görünmektedir; zira Akira Kurosawa’nın 1950 tarihli *Rashomon* filmi gibi tek bir olayı farklı açılardan göstererek bunların algılanışını değiştiren çok odaklı anlatıların da multiform anlatı kapsamında değerlendirilebileceğini savunur.¹¹⁰⁷ Murray’e göre interaktif olmayan basılı ve sinemasal formlarda multiform öykülerin yaygınlaşmasının nedeni, ister Einstein sonrası fiziğin yarattığı alternatif dünyalara yönelik bilinçlenme, isterse de seküler toplumların değişen risk algısı olsun, bu şekilde farklı olasılıkları ve çatallanan öyküleri aktarmak için kitap veya film şeridi yeterli olmayacaktır. Bu tür öyküler bilgisayarların anlatısal gücüne ihtiyaç duymaktadır.¹¹⁰⁸

Çalışmasında çok sayıda dijital yapıtı inceleyen ve çok katmanlı, karmaşık ve içerdikleri anlamlar açısından dijital interaktif anlatılar oluşturmak için gerekli stratejileri tespit etmeye çalışan Murray, örneğin Laurel gibi kesin bir model sunmak yerine, farklı modellerin artılarından yola çıkarak gelecek çalışmalar için bir rota belirler: Ona göre prosedürellik, dijital ortamın en önemli anlatısal özelliğidir ve interaktif anlatı çalışmaları prosedürel süreçlere odaklanmalıdır. Buna göre bir dijital interaktif anlatıda karakterler davranışları modellenerek oluşturulacak, olay örgüleri olayların nasıl gerçekleşeceğine dair kurallar koyularak belirlenecek ve interaksiyon temsili davranış kalıpları üzerine inşa edilecektir.¹¹⁰⁹ Murray, ortaya koyduğu hedefi şu şekilde özetler:

¹¹⁰⁶ Abbot, **a.g.e.**, s.167 – 168.

¹¹⁰⁷ Murray, **a.g.e.**, s.36 – 37.

¹¹⁰⁸ **A.e.**, s.38.

¹¹⁰⁹ **A.e.**, s.274.

“[Dijital ortam yazarları] için prosedürel olarak yazmalarına olanak sağlayacak bir yol bulmalıyız; [bu yol] kaleydoskopun tüm sapmalarını, [ve] interaktörün tüm eylemlerini öngörebilmelerini; ve sadece olay örgüsünün eylemlerini değil, bu eylemleri gerçekleştirecek kuralları da belirlemelerini [sağlamalıdır]. Yazarların tutarlı bir öyküyü tek bir olaylar dizisi olarak değil, interaktörün işbirliğine ve katılımına açık bir multiform olay örgüsü şeklinde inşa edebilecekleri somut bir yola ihtiyaçları vardır.”¹¹¹⁰

Murray dijital interaktif anlatılar oluşturma alanında en öne çıkan yapıların dijital oyunlar olduğu görüşündedir. Ona göre *Tetris* gibi en sade oyunların bile bir tür öykü olarak kabul edilebilir.¹¹¹¹ Murray’nin bu görüşünün temelinde oyuncuların oyun sırasında kazanmak veya kaybetmekle karşı karşıya olduğu bir çatışma içinde bulunuyor olmaları gerçeği yatmaktadır. İster birer karaktere bürünmüş olsunlar, isterse de oyunsal mekanın doğasının bir sonucu olsunlar; oyundaki engeller ve oyuncular arasındaki ilişki öyküsel kahramanlar ve karşılarındaki engeller; bir başka deyişle protagonist ve antagonist arasındaki çatışmayı andırmaktadır. Bu karşılaştırmada önemli olan oyunsal ve anlatısal özelliklerin dengesidir. Şöyle der Murray:

“Bir öyküde daha çok olay örgüsüne, bir oyunda ise daha çok oyuncunun eylemlerine vurgu yapılır. Öte yandan oyuncunun aynı zamanda öyküsel dünyanın protagonisti veya tanrısı olması halinde oyuncu eylemi ve olay örgüsünü oluşturan olaylar kaynaşmaya başlarlar.”¹¹¹²

Murray’e göre dijital oyunları anlatısal açıdan öne çıkaran unsur, geleneksel olarak anlatısal temsil amacı ile kullanılan yazılı metinleri ve görsel - işitsel unsurları prosedürel ve katılımcı yapıları ile birleştirmeleridir.¹¹¹³ Dijital ortamın yeniden dolayımına sürecinde dijital oyunlar geleneksel anlatı ortamlarını kendi interaktif yapılarına yedirmektedirler.

Yukarıda açıklandığı üzere Murray, bilgisayarların dört temel özelliği olduğunu savunur. Bunlar tek başlarına ve bir arada dijital ortamların anlatısal yaratım yetilerini şekillendirirler. Murray bu özellikleri şöyle sıralar: Prosedürel olma, katılımcı olma, mekansal olma ve ansiklopedik olma. Bunlardan ilk ikisi

¹¹¹⁰ A.e., s.185.

¹¹¹¹ Janet Murray, “From Game-Story to Cyberdrama”, s.2.

¹¹¹² A.e., s.9.

¹¹¹³ A.e.

ortamın interaktif yönüne vurgu yapar.¹¹¹⁴ Özetlersek prosedürel olma bir takım kuralları uygulayabilmeyi ifade eder.¹¹¹⁵ Katılımcı olma ise bilgisayarın kullanıcı girdisine öngörülebilir ve söz konusu girdiden beklenen bir şekilde cevap verebilmesini ifade eder ki bu Murray’e göre bilgisayarların temel temsili özelliğidir.¹¹¹⁶ Mekansal ve ansiklopedik olma ise dijital ortamın sarmal yönüne vurgu yapmaktadır.¹¹¹⁷ Mekansallık adından da anlaşılacağı üzere sanal mekan temsilleri ile ilgilidir. Ansiklopedik olma ise çok sayıda verinin işlenmesini ifade eder. Ansiklopedik olma tek başına belirleyici bir özellik olarak görülmesi de uzun olay örgülerinin ve farklı perspektiflerin kullanıldığı yeni anlatı formları için temel niteliktedir.¹¹¹⁸ Murray dijital ortamın bu dört temel özelliğinden yola çıkarak dijital interaktif anlatılara yönelik üç estetik ilke belirler; “**sarılma**” (*immersion*), “**aktör olma**” (*agency*) ve “**dönüştürme**” (*transformation*). Bunlar dijital ortamların kullanıcılarına tattırdıkları ve kendilerinden önceki ortamlarca verilemeyen bir dizi yeni hazzı ifade eder.¹¹¹⁹ Bu noktada Michael Mateas, bu ilkelerin örneğin Aristoteles’in dramının yapı taşlarını belirleyen kategorilerinden farklı olduklarının altını çizer. Mateas’a göre interaktif bir öyküye katılımın nasıl bir his yarattığını tanımlayan bu ilkeler yapısal kategoriler değil; interaktif öykü deneyiminin “**fenomenolojik kategorileri**” olarak görünmelidirler.¹¹²⁰

3.12.1. SARILMA

Murray’nin interaktif anlatılar için öngördüğü ilk fenomenolojik kategori sarılma’dır. Suyu dalma metaforu ile açıklanabilecek olan sarılma kavramı, kısaca kişinin bir başka gerçeklik tarafında sarılmış olduğu hissine kapılması şeklinde tanımlanabilir. Nasıl gündelik yaşamdaki gibi hava ile sarılı olmak yerine suya dalmış olmak hem dikkatimizin hem de tüm algısal sistemimizin normalden farklı işlemesine sebep oluyorsa; Murray’e göre detaylı olarak simüle edilmiş bir ortamda

¹¹¹⁴ Murray, **a.g.e.**, s.71.

¹¹¹⁵ **A.e.**

¹¹¹⁶ **A.e.**, s.74.

¹¹¹⁷ **A.e.**, s.71.

¹¹¹⁸ **A.e.**, s.83.

¹¹¹⁹ **A.e.**, s.181.

¹¹²⁰ Mateas, “A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games”, s.22.

bulunmak da benzer bir etki yaratacak ve psikolojik bir haz verecektir.¹¹²¹ Sarılma kavramı dijital medyaya özgü bir kavram değildir. Murray, kişinin kapıldığı bir öykü karşısında gerçeklikten kopması halinin ortamdan bağımsız bir zihinsel süreç olduğunu savunur.¹¹²² Grau benzer bir deneyimi duyu organlarını etkileyen sanal mekanlar yaratarak oluşturma arzusunu Antik Roma dönemine dek geri götürülebileceğini söyler. Örneğin M.Ö. 20’li yıllardan kalma Primaporta yakınlarındaki Villa Livia isimli villanın bir odası içeridekilere bir ormanın ortasında yer alan bir bahçede oldukları izlenimini verecek şekilde tasarlanmış ve dekore edilmiştir. Grau’ya göre benzer denemeler ortaçağ ve Rönesans boyunca devam etmiş ve sanayi devrimi ile mekanik nitelikler kazanmaya başlamışlardır.¹¹²³ Bu bağlamda örneğin Richard Wagner, 1849’da “**topyekun sanat yapıtı**” (*total artwork*) kavramını ortaya atar ve tüm sanatların drama şemsiyesi altında toplanmasını önerir. Görsel ve işitsel öğelerle desteklenen bu yeni topyekun drama, izleyiciyi tüm algılarına seslenerek içine alacak ve bir anlamda sahneye taşıyacaktır.¹¹²⁴ Andre Bazin ise “**topyekun sinema miti**” (*myth of a total cinema*) kavramı çerçevesinde tüm sanatların içinde yaşadığımız gerçekliğin kusursuz ve tam bir illüzyonunu ses, renk ve görüntü kullanarak mekanik yollarla oluşturma arzusunu tartışır ve sinemanın bu noktaya gelmemiş olduğunu vurgular.¹¹²⁵ Öte yandan dijital teknoloji öncesi sarılma denemelerinin büyük bölümü sinema teknolojisi etrafında şekillenir. 1952’de kullanılmaya başlayan *Cinerama* çok sayıda projeksiyon cihazı, iç bükey devasa bir perde ve çok kanallı bir ses sistemi ile insan görüşüne uygun bir deneyim sağlamaya çalışır.¹¹²⁶ Morton Heilig’in 1962 tarihli *Sensorama* isimli tek kişilik cihazı ise New York sokaklarında 10 dakikalık bir motosiklet gezisini tat alma

¹¹²¹ Murray, **a.g.e.**, s.98.

¹¹²² **A.e.**

¹¹²³ Oliver Grau, **Virtual Art : From Illusion to Immersion**, Çev. Gloria Custance, Cambridge, The MIT Press, 2003, s.5.

¹¹²⁴ Richard Wagner, “Outlines of the Artwork of the Future”, **Multimedia: From Wagner to Virtual Reality**, Ed. Randall Packer, Ken Jordan, New York, W.W. Norton & Company Inc., 2002, s.4 – 9.

¹¹²⁵ André Bazin, **What is Cinema Vol.I**, Çev.Hugh Gray, Berkeley, University of California Press, 2005, s.17 – 22.

¹¹²⁶ Richard Hamilton, “Glorious Technicolor, Breathtaking CinemaScope and Stereophonic Sound”, **Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film**, Ed. Jeffrey Shaw ve Peter Weiber, Cambridge, The MIT Press, 2003, s.93 – 95.

dışında kalan tüm duyulara seslenecek biçimde yeniden oluşturmayı amaçlar.¹¹²⁷ Dijital teknolojiyi kullanmayan bu ve benzeri çok sayıda örneğe karşın dijital ortamda sarılma ile ilgili en önemli adım Ivan Sutherland'ın 1965 tarihli “**sanal gerçeklik**” (*virtual reality*) fikrinin öncüsü sayılabilecek *The Ultimate Display* isimli makalesidir. Sutherland bu makalesinde bilgisayarlar tarafından oluşturulacak ve aynı zamanda gerçeklik hissi verecek sanal mekanlar oluşturulması fikrini ortaya atar.¹¹²⁸ Bunu Bob Sproull ile birlikte 1968 yılında bilgisayara bağlı ilk sanal gerçeklik başlığını geliştirmesi izler. İlerleyen yıllarla beraber dijital teknoloji sarılma deneyiminin temsili mekanlarda bulunma algısının ötesinde; bu mekanlarda hareket etme ve eylemlerde bulunma deneyimine dönüştürür.

Gordon Calleja; dijital teknoloji kuramcıları arasında sarılma kavramının anlamı konusunda bir anlaşmazlık olduğunun altını çizer. Bu anlaşmazlığın temelinde bir başka yerde olma deneyimine yönelik diğer kavram olan “**orada bulunma**” (*presence*) ve sarılma arasındaki ayrım yatmaktadır. Calleja'nın aktardığına göre Slater ve Wilbur sarılmayı özellikle donanımın sanal bir gerçeklik yaratabilme yetisi ile ilgili bir kavram olarak görürken; orada bulunmanın ise bu teknolojinin kullanımından kaynaklanan psikolojik durumu ifade ettiğini savunurlar. Fakat yine Calleja'nın aktardığına göre, Witmer ve Singer içinse sarılma, içinde olunan ve devamlı uyaran ve deneyim akışı sağlayan bir çevre ile interaksiyona girmenin yarattığı psikolojik bir durumdur; orada bulunma ise sarılmanın katılımla birlikteliğinden doğan bir olgudur.¹¹²⁹ Bu noktada Salen ve Zimmerman'ın sarılma kavramına yönelik başlıca yanlış anlamalardan biri olarak gördükleri “**sarılma yanılgısı**” (*immersive fallacy*) olgusunu vurgulamak yerinde olabilir. Sarılma yanılgısına göre, sarılmadan duyulan haz, gerçekten bir başka ortama taşınmış olma duygusundan kaynaklanmaktadır. Buna göre katılımcı kendini gerçekten hayali bir dünyadaymış gibi hissedebilir ve eğer bu dünyada bir karakteri canlandırıyorsa kendi kimliğini bu karakterin kimliği içinde kaybedebilir. Salen ve Zimmerman'a göre

¹¹²⁷ Media Art Net, “**Heilig, Morton: Sensorama**” (Çevrimiçi), <http://www.medienkunstnetz.de/works/sensorama/>, 27 Ağustos 2011

¹¹²⁸ Ivan Sutherland, “The Ultimate Display”, **Multimedia: From Wagner to Virtual Reality**, Ed. Randall Packer, Ken Jordan, New York, W.W.Norton&Company, 2001, s.254 - 256.

¹¹²⁹ Gordon Calleja, **In-Game: From Immersion to Incorporation**, Cambridge, The MIT Press, 2011, s.21.

yanılığının kaynağı, dijital ortamda ve özellikle dijital oyunlarda sarılma duygusunun nasıl işlediğinin tam olarak anlaşılamamış olmasıdır. Oyun, aynı anda iki bilincin işlediği bir meta-iletişim sürecidir ve oyuncu oyunsal dünyada haz alırken, aynı anda oyun olgusunun yapaylığının da farkındadır. Oyuncu, karmaşık interaksyonların yaşandığı oyunsal anlam bütünü tarafından duygusal anlamda sarılmaktadır.¹¹³⁰ Calleja, Salen ve Zimmerman'ın temsili mimesis ve gerçekçilik arayışına karşı çıkan ve zihinsel sürece odaklanan sarılma anlayışlarını “**içine çekilme olarak sarılma**” (*immersion as absorption*) şeklinde adlandırır.¹¹³¹ Paralel bir biçimde sarılma deneyimi Oliver Grau tarafından farklı teknolojilere de dayansa öncelikli olarak zihinsel bir içine çekilme hali, bir zihinsel durumdan diğerine bir geçiş ve değişim süreci olarak görülür. Şöyle der Grau: “[Sarılmanın] tanımlayıcı özelliği gösterilen ile seyirci arasındaki eleştirel mesafenin yok olması ve olaylara duygusal katılımın yükselmesidir.”¹¹³² Calleja, daha çok zihinsel bir süreç olan içine çekilme olarak sarılma karşısında dijital medya çalışmalarında yaygın olarak kullanılan mekansal yeniden yaratıma odaklı sarılma anlayışının da göz ardı edilmemesi gerektiğini söyler. Örneğin bir dijital oyunlarda oyuncunun, oyun dünyasını oyun oynama sürecinin bir parçası olarak deneyimlemesi ve içine taşındığı bir yaşam alanı metaforu ile değerlendirmesi hali bu kapsamda değerlendirilmeli ve “**taşınma olarak sarılma**” (*immersion as transportation*) olarak adlandırılmalıdır.¹¹³³

Murray, dijital interaktif anlatılar açısında sarılma kavramını katılımcı bir aktivite olarak değerlendirir. Nasıl su, yüzme ve dalma gibi yeni katılımcı deneyimlere olanak sağlıyorsa dijital ortamda sarılma da yeni tür katılımcı deneyimlere olanak sağlayacaktır.¹¹³⁴ Bu bağlamda Murray, kullanıcılarına *Star Trek: The Next Generation* dizisinin ana mekanı olan *U.S.S. Enterprise*'ta gezinme imkanı sunma vaadi ile pazarlanan *Interactive Technical Manual* bilgisayar yazılımını eleştirir.¹¹³⁵ Standart ekran, klavye ve fare kullanılarak kontrol edilen

¹¹³⁰ Katie Salen, Eric Zimmerman, **Rules of Play: Game Design Fundamentals**, Cambridge, The MIT Press, 2004, s.450 - 453.

¹¹³¹ Calleja, **a.g.e.**, s.26.

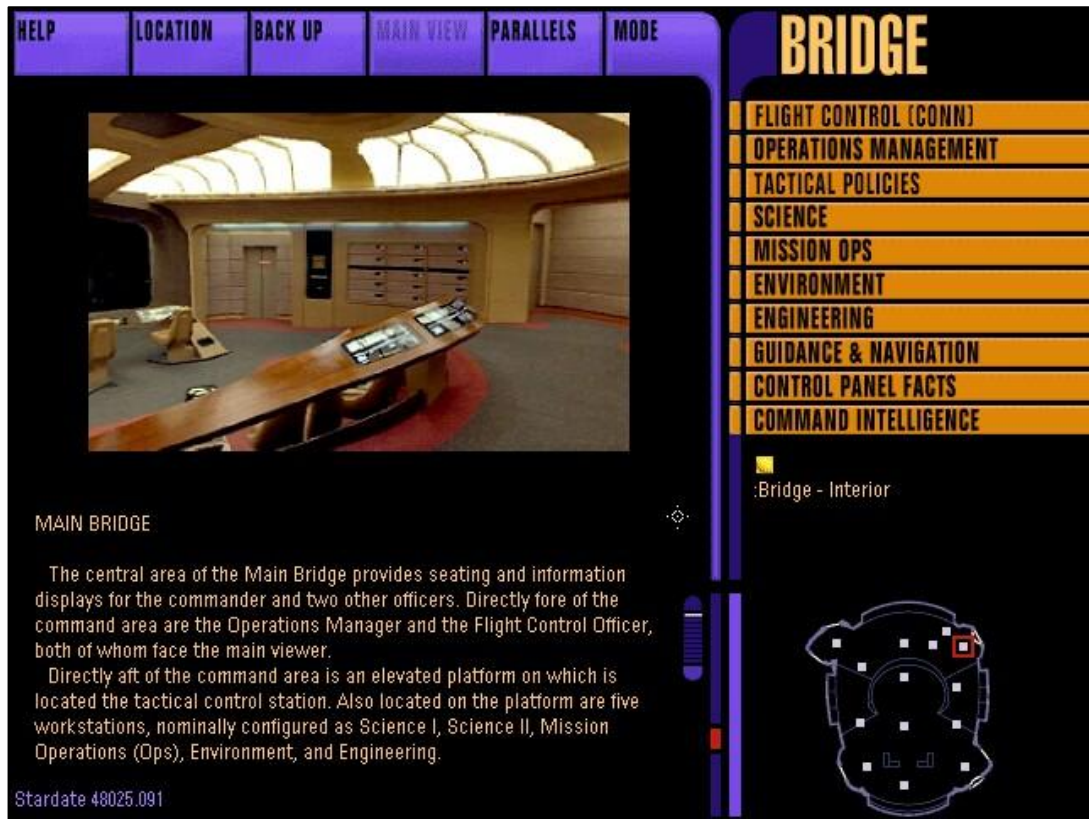
¹¹³² Grau, **a.g.e.**, s.13.

¹¹³³ Calleja, **a.g.e.**, s.27.

¹¹³⁴ Murray, **a.g.e.**, s.99.

¹¹³⁵ **A.e.**, s.109.

yazılım, dizinin setinde çekilen binlerce fotoğrafın animasyonlarla desteklenmesi sonucunda kullanıcılarına uzay gemisinin güvertesinde dolaşma, bilgisayarları kullanma ve dizide sıklıkla gerçekleştirilen “ışınlama” gibi eylemleri gerçekleştirme imkanı sunmaktadır.¹¹³⁶ Murray’e göre yazılım mekan içindeki sınırlı deneyimin ardından bir veri bankasına dönüşür ve sarılma deneyimi sona erer. Oysa dijital interaktif anlatılarda sarılma sanal mekanı deneyimlemenin yanında bir olay örgüsü içinde de bulunma anlamına gelmektedir.¹¹³⁷



Resim 24: *Star Trek: The Next Generation Interactive Technical Manual* yazılımından bir kare.¹¹³⁸ Yazılım kullanıcıya *U.S.S. Enterprise*’in güvertelerinde gezabiliyor.

Bir başka *Star Trek* markalı ürün olan *Star Trek: The Next Generation: A Final Unity* isimli macera oyununda oyuncu yine *U.S.S. Enterprise*’in güvertesindedir ancak bu sefer mürettebatı kontrol etme ve geminin donanımlarını

¹¹³⁶ Michael Okuda, Rick Sternbach, **Star Trek: The Next Generation Interactive Technical Manual**, New York, Simon & Schuster, 1994, b.a.

¹¹³⁷ Murray, **a.g.e.**, s.109

¹¹³⁸ Okuda, Sternbach, **a.g.e.**, b.a.

karşılaşılan krizleri çözmek için kullanma olanağına sahiptir.¹¹³⁹ Bu özellikler gemiyi boş bir veri bankasından deneyimlenen bir dramatik mekana dönüştürme noktasında atılmış adımlar olarak görülebilirler. Murray'e göre sanal bir mekanda problemleri çözmek için çeşitli objeleri kullanabilmek gibi eylemler gerçekleştirebilmek oyuncuya yaşayan ve farklı dramatik olaylara sahne olan bir dünyada bulunma deneyimini yaşatmaktadır.¹¹⁴⁰



Resim 25: *Star Trek: The Next Generation: A Final Unity* isimli macera oyunundan bir kare.¹¹⁴¹ Oyuncu *U.S.S. Enterprise* mürettebatıyla bir maceraya çıkıyor.

Bu noktada Murray, geleneksel olarak bir yazar tarafından özenle inşa edilen kurmaca bir dünyada sarılma deneyimi yaşamanın bu dünyanın düzenini sarsma riski taşıyabileceğine dikkat çeker. Bu olası sorunu aşmanın yolu dijital ortamın anlatısal potansiyelini ve kendine özgü anlatısal mekanizmalarını keşfetmektir.¹¹⁴² Koenitz'in aktardığına göre Murray'nin altını çizdiği bir diğer önemli nokta da sarılmanın

¹¹³⁹ Spectrum HoloByte, **Star Trek: The Next Generation: A Final Unity**, Alameda, MicroProse, 1995, b.a.

¹¹⁴⁰ Murray, **a.g.e.**, s.111 – 112.

¹¹⁴¹ Spectrum HoloByte, **a.g.e.**, b.a.

¹¹⁴² Murray, **a.g.e.**, s.103.

devamlılığının sağlanmasıdır. Nasıl interaksyonun anlatısal bütünlüğü kırma riski varsa, tasarım hatalarının da sarılma deneyimini kırma riski vardır. Dijital ortamlarda sarılma; ilgiyi canlı tutacak, açık uçlu, detaylı ve eksiksiz bir deneyim olarak görülmelidir.¹¹⁴³

3.12.2. AKTÖR OLMA

Murray'nin fenomenolojik kategorilerinden ikincisi aktör olma değildir. Kültürel çalışmalar alanında aktör olma kavramı bireylerin bağımsız bir biçimde hareket edebilmeleri ve kendi kararlarını özgürce alabilmeleri anlamına gelir.¹¹⁴⁴ Fakat bu özgürlük sınırsız değildir. Doğa şartlarına, sosyal yapılara ve bireylerin bu yapılar içindeki konumlarına bağlı olarak her bir kimsenin toplumsal alanda aktör olma düzeyi farklılıklar gösterir.¹¹⁴⁵ Aktör olma kavramı interaktif anlatı çalışmaları bağlamında Murray tarafından dinamik olarak yanıt verebilme yeteneğine sahip dijital bir ortam içinde kararlara ve seçimlere dayalı anlamlı eylemler gerçekleştirme ve bunların sonuçlarını görebilme gücü olarak tanımlanır.^{1146,1147} Aktör olma hali dijital ortamın prosedürel ve katılımcı, yani interaktif olma özelliğinin yarattığı bir haz olarak değerlendirilebilir ve en sade biçimi ile bir dosyanın kendisini temsil eden ikonun çift tıklanmasının ardından açılması anında gözlemlenebilir. Aktör olma deneyiminin en üst noktası ise kullanıcıların hali hazırda var olan bir sistem içinde otonom davranışlar sergileyen sanal varlıklar oluşturmaları durumudur.¹¹⁴⁸ Bu seviyede kullanıcı dijital ortamı yaratım düzeyinde etkileyebilme yetisine sahiptir.

Anlatı alanında aktör olma deneyimi veya Murray'nin Laurel'in çalışmalarını hatırlatan bir biçimde verdiği isimle “**dramatik aktör olma**”¹¹⁴⁹ (*dramatic agency*) durumu, kullanıcının öykünün akışını şu veya bu şekilde anlamlı olarak ve dramatik

¹¹⁴³ Koenitz, **a.g.e.**, s.99.

¹¹⁴⁴ Chris Barker, **The SAGE Dictionary of Cultural Studies**, London, SAGE Publications, 2004, s.4 – 5.

¹¹⁴⁵ **A.e.**

¹¹⁴⁶ Murray, **a.g.e.**, s.126.

¹¹⁴⁷ Koenitz, **a.g.e.**, s.99.

¹¹⁴⁸ Murray, **a.g.e.**, s.149.

¹¹⁴⁹ Janet H. Murray, “From Game-Story to Cyberdrama”, s.10.

açıdan etkili bir biçimde değiştirebilmesini ifade eder. İnteraktif bir filmde bir karakterin kıyafetlerinin farklı şekillerde seçilmesinin belli bir sahnenin yarattığı duyguyu etkilemesi veya bir öykünün seçimlere bağlı olarak farklı perspektiflerden izlenmesinin farklı anlamlar doğurması interaktif anlatıda dramatik aktör olma durumunun örnekleri olarak görülebilirler.¹¹⁵⁰



Resim 26: *Storyteller*'dan iki kare.¹¹⁵¹ İnteraktörün seçimleri olay örgüsünü etkiliyor. Solda, yukarıdan aşağıya mutlu bir masal. Sağda çatışmasızlık ve mutsuz final.

Aktör olmanın dramatik etkilerini sergileyen basit ancak etkili bir yapıt olarak Daniel Benmergui'nin 2008 tarihli *Storyteller* isimli dijital oyunu gösterilebilir. *Storyteller* bir masal dünyasında yaşayan üç karakterin gençlikleri, yetişkinliklerinde yaşadıkları bir çatışmayı ve bu çatışmanın sonuçlarında oluşan yeni düzeni aynı ekran içinde bir arada ortaya koyar. Gençlik döneminde interaktör iki erkek ve bir kadından oluşan karakterlerin hangilerinin soylu, hangilerinin köylü olacağına karar verir. Çatışma döneminde be seçim köylü karakterlerin kötü

¹¹⁵⁰ A.e.

¹¹⁵¹ Daniel Benmergui, "**Storyteller**", (Çevrimiçi)
<http://www.ludomancy.com/games/StoryTeller.html>, 12 Eylül 2011

büyücülere, soylu karakterlerinse şövalyelere dönüşmesi sonucunu doğurur. Bu dönemde interaktör geçmişinden bağımsız olarak karakterleri hapsedebilir. Hapsedilen karakterler iyi veya kötü kahramanlar olamazlar. Bu dönemde interaktör ayrıca şövalyelerden hangisinin ne yapacağını da belirler. Büyücüyü veya büyücülerini öldürebilirler veya hayatta bırakabilirler. Sonuç bölümü ilk iki dönemde yapılan seçimlerin yarattığı dünyayı gösterir. Tipik bir biçimde şövalyenin büyücüyü öldürüp tutsağı kurtarması mutlu bir krallıkta birbirlerine aşık bir çift ortaya çıkarır. Ancak bu *Storyteller*'in sunduğu tek sonuç değildir ve köken ile çatışma anında yapılan seçimler farklı finaller ortaya koyar. Örneğin herhangi bir kahramanlık gösteremeyen üç şövalye üçünün de mutsuz olduğu bir gelecek oluşturur.¹¹⁵² *Storyteller*, oyunsal ve anlatısal açıdan zengin olmasa da interaktörün seçimleri ve bunların dramatik sonuçları arasındaki ilişkiyi ortaya koyması ile aktör olma deneyimini açıklama noktasında önemli bir örnek olarak görülebilir.

Murray'e göre anlatı alanında da aktör olma deneyiminin zirve noktası yaratıcılık ve yazarlık deneyimlerinin belli oranda iç içe geçmesi halidir. Ona göre anlatısal bütünlüğün ve aktör olma halinin en iyi biçimde iç içe geçtiği formlardan biri birbirlerinin kararlarına düzenli olarak uyum sağlayan insan oyun kurucular ve oyuncu karakterler arasında oynanan canlı rol yapma oyunlarıdır.¹¹⁵³ Bu oyunlarda oyuncular dünya içinde özgürce karar verme bu kararlarını uygulama imkanı bulurlar. Dijital medya alanında ise örneğin *MUD*'larda (*Multi User Dungeon*) diğer kullanıcılara yönelik otonom hareket eden sanal mekanlar yaratma deneyiminin yaşanması bu bağlamda değerlendirilebilir.¹¹⁵⁴ Her iki durumda da interaktörün sistem içindeki özgürlük düzeyinin yüksekliği temel kriterdir. Öte yandan Murray, bu örneklerin yaratıcılığa yaptıkları vurguya rağmen yazarlık ve aktör olma deneyimlerinin farklı kategoriler olarak değerlendirilmesi gerektiğinin altını çizer. Ona göre interaktif dijital anlatıları deneyimleyen kişi önceden tasarlanmış bu ortamlarda bir tür yaratıcı rol üstlenmektedir ancak bu yaratıcı rol söz konusu

¹¹⁵² A.e.

¹¹⁵³ Murray, *Hamlet on the Holodeck*, s.149.

¹¹⁵⁴ A.e., s.151.

anlatının yazar ve programcılar tarafından sınırlandırılmıştır.¹¹⁵⁵ Sistem ister önceden kesin bir biçimde senaryolandırılmış olsun, isterse de yapay zekaya bağlı olarak otonom bir biçimde kullanıcı girdilerine cevap versin, bir dijital interaktif anlatıda interaktörün neler yapabileceğini ve sistemin buna nasıl cevap vereceğini belirleyen yazar veya programcılardır. Bu bağlamda aktör olma durumu interaktörün kendine sunulan imkanlar doğrultusunda bir tür kompozisyon oluşturması anlamına gelir. Şöyle der Murray:

“Elektronik anlatıda prosedürel yazar ritmi, bağlamı ve gerçekleştirilebilecek ayak hareketlerini belirleyen bir koreograf gibidir. İnteraktör ise; navigatör, protagonist, kaşif veya inşacı olsun, bu olası adım ve ritim repertuarına bağlı biçimde doğaçlama yaparak yazarın belirlediği çok çok sayıda olası danstan bir tanesini gerçekleştirmektedir. Belki interaktörün bir elektronik öykü sistemi içindeki tek bir özel performansın yazarı, veya sanal bir dünyanın özel bir parçasının mimarı olduğunu söyleyebiliriz ama, bu türev yazarlığı sistemin kaynak yazarlığından ayırmamız gerekir.”¹¹⁵⁶

Murray’nin yazarlık ve aktör olma deneyimi arasında yaptığı ayrım interaktif anlatıların anlaşılması açısından büyük önem taşır. Kavram, hem postmodern kuramcıların yazarın yapıtın oluşumunda oynadığı rolü küçülten anlayışlarına hem de kişiler arası interaksiyonun görece özgür yapısı bağlamında dijital interaksiyonu küçük görme eğilimine belli noktalarda cevap verir. Elbette her iki yaklaşımın da dikkate değer önemli yönleri bulunmakla beraber Murray’nin ayrımı bu eleştirilerin sahiplerine dijital ortamın yapısal özelliklerini hatırlatıcı niteliktedir. Bu yapısal özellikler ne nihai anlamda muktedir bir yazara ne de sonsuz olasılıklara sahip alternatif bir dünyaya işaret eder. Tıpkı kültürel çalışmaların kavrama yüklediği anlamda olduğu gibi dramatik aktör olma hali de belirli özgürlükleri ve sınırlılıkları beraberinde getirir.

Aktör olma kavramını hem kültürel çalışmalar ve hem de dijital oyun araştırmaları çerçevesinde karşılaştırmalı olarak ele alan Andrew Burn kavramın birbirine karşıt iki anlamı birden taşıdığını savunur. Sosyal hayatta bireyler bağımsız ve yetkin aktörler olabildikleri gibi bir başkasının veya bir kurumun temsilcileri konumunda da bulunabilirler. Bu ikilik dijital yapıtlarda da geçerlidir. İnteraktör,

¹¹⁵⁵ A.e., s.153.

¹¹⁵⁶ A.e.

sistem içinde sahnede doğaçlama yapan bir oyuncu veya dansçı konumunda olabileceği gibi kendine verilen görevleri yerine getirmekle de karşı karşıya kalabilir.¹¹⁵⁷ Ancak bu ikinci durumda dahi interaktörün rolü ergodik olmayan ortamların alıcılarının deneyimlediklerinden farklı olacaktır. Gordon Calleja'nın dijital oyunlar bağlamında söylediği üzere: "Oyuncular [kendileri için] önceden hazırlanmış bir medya içeriğini tüketmezler, bunun yerine onlar oynama edimi sırasında [oyunun] altında yatan kodla interaksiyona girerek kendi deneyimlerinin yaratan aktif katılımcılardır."¹¹⁵⁸

3.12.3. DÖNÜŞTÜRME

Üçüncü fenomenolojik kategori olan dönüştürme olgusu Murray'e göre bilgisayar teknolojisinin doğal bir sonucudur. Bilgisayarlar sade bir veri sergileme sürecinde bile bilgi işlemekte ve bir tür değişime yol açmaktadırlar.¹¹⁵⁹ Bu değişim bitlerden görsel işaretlere olabileceği gibi, girilen komutları takip ederek bir veriden diğerine de gerçekleşebilir. Bu tür bir bilgi işlem, dolayısıyla dönüştürme gücünün anlatsal alanda kullanımı ise ortamın olgunlaşmasının doğal bir sonucu olarak görülebilir.

Mateas ve Stern'e göre dijital interaktif anlatılar bağlamında dönüştürme kavramının üç farklı anlamı vardır: Öncelikli olarak dönüştürme, deneyim süreci boyunca interaktörün bir başkasına dönüşmesi anlamına gelir. Bu tür bir dönüştürme deneyimi "**kılık değiştirme olarak dönüştürme**" (*transformation as masquerade*) adını alır.¹¹⁶⁰ Kavramın ikinci anlamı olan "**varyete olarak dönüştürme**" (*transformation as variety*) ise bir dijital oyunun belli bir temanın çok sayıda varyasyonunu deneyimleme imkanı sunması ile ilgilidir.¹¹⁶¹ İnteraktör bu farklı varyasyonları kapsamlı bir şekilde keşfedebilmek ve söz konusu temayı tam olarak

¹¹⁵⁷ Andrew Burn, "Playing Roles", **Computer Games: Text, Narrative and Play**, Ed. Diane Carr v.d., Cambridge, Polity Press, 2006, s.82.

¹¹⁵⁸ Calleja, **a.g.e.**, s.55.

¹¹⁵⁹ Murray, **a.g.e.**, s.154.

¹¹⁶⁰ Michael Mateas, Andrew Stern, "Interaction and Narrative", **The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology**, Ed. Katie Salen, Eric Zimmerman, Cambridge, The MIT Press, 2006, s.649 – 650.

¹¹⁶¹ **A.e.**

kavrayabilmek için bir oyunu defalarca oynayabilir. Kavramın son anlamı olan “**kişisel dönüştürme**” (*personal transformation*) ise dijital oyun deneyiminin oyuncuyu bir tür kişisel değişim yolculuğuna çıkarması olgusunu kasteder. Mateas ve Stern’e göre üç farklı dönüştürme tanımından ilk ikisi sonuncuyu etkilemek üzere birer araç olarak da algılanabilir.¹¹⁶²

Murray dönüştürme olgusunun interaktif anlatı tasarımı üzerindeki etkisini öncelikle “**kaleydoskopik anlatı**” (*kaleidoscopic narrative*) kavramı ile açıklar.¹¹⁶³ Kaleydoskopik anlatı fikri içlerinde bulunan küçük renkli objeleri iki farklı aynadan yansıtan ve hareket ettirildikçe bu objelerin yer değiştirmesi sonucunda renkli çiçekleri andıran farklı desenler görülmesini sağlayan çiçek dürbünlerinden esinlenmiştir. Buna göre anlatıyı oluşturan anlatısal veri parçaları bilgisayar tarafından farklı şekillerde düzenlenebilir veya parçalar farklı perspektiflerden görülebilirler,¹¹⁶⁴ dolayısıyla kaleydoskopik anlatı fikrinin tek bir interaktif anlatı stratejisini öne çıkardığını söylemek doğru olmaz. Murray’nin tanımı, var olan anlatısal verilerin düzenlenmesine dayalı olduğu sürece odak kaydırma veya modüler düzenleme gibi yöntemleri aynı oranda kabul eder görülmektedir. Yani hipermetin veya hipermedya gibi teknolojileri öne çıkartmaz, farklı anlatısal ve prosedürel yöntemleri reddetmez. Fakat yine de kaleydoskopik anlatı fikri, özünde anlatı sürecinin interaktif nitelik kazanmasına yönelik bir çaba taşır izlenimi yaratmaktadır. Bir başka deyişle, olay örgüsünde bir dönüşüm yaşanmaz ancak interaktörlerin genel olarak fabulayı deneyimleme biçimleri ve sonuç olarak da onu algılayışları değişir. Tüm bu süreçte Murray’nin üzerinde durduğu ve altını çizdiği asıl nokta, Eco’nun *Composition No. 1* karşısında yaşadığı hayal kırıklığını¹¹⁶⁵ andırır biçimde, dönüştürme deneyimi ne kadar karmaşık ve öngörülemez olursa olsun, anlatısal deneyimin tutarlılığının sağlanmasıdır.¹¹⁶⁶ Murray’e göre anlatı alanında dönüştürmenin ikinci formu “**şekil değiştiren öykü ortamları**” (*morphing story environments*) olarak adlandırılabilir olan yapılardır. Buna göre interaktörler bir

¹¹⁶² A.e.

¹¹⁶³ Murray, a.g.e., s.155.

¹¹⁶⁴ A.e., s.156 – 157.

¹¹⁶⁵ Eco, *The Open Work*, s.170 – 171.

¹¹⁶⁶ Murray, a.g.e., s.162.

dizi motifi kullanarak olası farklı öyküler yaratabileceklerdir.¹¹⁶⁷ Böylece interaktör tek bir öyküyü farklı şekillerde deneyimlemek yerine belli kurallara uyarak farklı farklı öyküler inşa edebilecektir. Koenitz, henüz yayınlanmamış bir çalışmasında Murray'nin kaleydoskopik tasarımı küçük elemanların belli birleştirici kurallar doğrultusunda büyük sistemler oluşturması şeklinde tanımladığını aktarır.¹¹⁶⁸ Bu bağlamda Murray, kaleydoskopik prensibi anlatısal veri parçalarını düzenleme fikri ile sınırlamamış; onu, anlatısal prosedür motiflerinin yeni bir sistem oluşturması düşüncesini de kapsayacak şekilde geliştirmiş görülmektedir. Şöyle der Murray:

“İster öykü içeren bir simülasyondan, ister rizom şeklinde bir hipermetinden, ister içinde hareket edilebilecek bir filmde, isterse de hiç bitmeyecek öyküler oluşturmamıza olanak sağlayacak elektronik bir inşa setinden bahsedelim; dönüşebilir, şekil değiştirebilen bir ortama; doğrusal medyaya ait statik biçim ve sona ermişlik beklentilerini taşıyamayız. Fakat bu, bütünlük duygusundan ve duygusal boşalmadan vazgeçeceğimiz anlamına gelmez. Bunun yerine, kaleydoskopik ortamın sunabileceği farklı türlerde kapanma hislerinden zevk almayı öğreneceğiz.”¹¹⁶⁹

Murray dijital ortamın sağlayacağı yeni hazzın altında yatan stratejinin belli süreçler oluşturmak olduğuna inanmaktadır. Trajedi oluşturma hedefi ile yola çıkacak bir interaktif dijital anlatı; trajik bir kahraman yaratarak veya interaktöre trajik seçimler sunarak değil; trajik bir süreç oluşturarak bu hedefe ulaşabilir. Yani dijital ortam, davranış kalıplarını tasvir etmek veya gözlemlemek yerine onları kendi bünyesinde cisimleştirir ve uygulamaya geçirir. Dahası katılıma açık bir ortam olarak bu performansa iştirak etmemize olanak sağlar. Murray'nin deyimi ile; “bilgisayar kullanarak, bir süreci daha önce yapamadığımız bir biçimde canlandırabilir, değiştirebilir, kontrol edebilir ve anlayabiliriz.”¹¹⁷⁰ Bu bağlamda Mateas ve Stern aktör olma ile dönüştürme arasında bir tür çatışma bulunduğunu savunurlar. Onlara göre aktör olma belli sınırlamaları da yanında getiren bir süreçtir. Oysa yüksek düzeyde bir dönüştürme herhangi bir olay örgüsü taşımama riskini içinde taşır. Mateas ve Stern, bu çelişkinin aktör olmanın birinci elden ve sonuçları doğrudan gözlemlenen bir süre olduğunun, dönüştürmeninse görece dışarıdan bir gözlemleme

¹¹⁶⁷ A.e.

¹¹⁶⁸ Koenitz, a.g.e., s.99.

¹¹⁶⁹ Murray, a.g.e., s.180.

¹¹⁷⁰ A.e., s.181.

anlamına geldiğinin kabulü olduğunu savunurlar. Buna göre örneğin bir dijital oyunu ilk defa oynayan kişi, yaptığı seçimlerin ve eylemlerin anlamlı sonuçlarını görerek aktör olma deneyimini yaşayabilir. Ancak aynı oyunu defalarca oynamış veya gözlemlemiş bir kişi oyundaki kontrol ve yönlendirme mekanizmalarını fark ederek aslında oyuncunun sabit bir olay örgüsü deneyimlediğini fark edebilir ve onun gerçek anlamda aktör olma deneyimi yaşamadığı sonucuna varabilir. Dolayısıyla tam anlamıyla bütünlüklü bir interaktif deneyim sunabilmek için bir sistemin hem aktör olma hem de dönüştürme özelliklerini desteklemesi gerekir.¹¹⁷¹ Bu bağlamda Murray, interaktif fabula inşası sırasında katılımcılara sunulan olasılıkların anlatısal açıdan etkilerini değerlendirirken öyküleri birer “**yeniden-oynanabilen öykü**” (*replay story*) olarak niteler.¹¹⁷² Yeniden-oynanabilirlik dijital oyunların temel özelliklerinden biridir. Oyuncu, dijital bir oyunu (yazılımın izin verdiği ölçüde her an veya belli noktalarda) kaydedebilir ve daha sonra ona kaydettiği bu noktalardan başlayarak oynamaya devam edebilir. Bir oyunu kaydetmenin başlıca gerekçelerinden biri oyunun kaybedilmesi riskinin yüksek olduğu noktalardan birine gelinmiş olmasıdır. Oyunu bu tür bir noktada kaydederek oyuncu kendisine verilen zor görevleri başarana kadar yeniden deneme şansına sahip olur. Yani kaydetme eylemi oyuncuya oyunun kendisinden beklediği tek bir doğru çözümü kavraması ve bunu uygulamada uzmanlaşması imkanlarını sunar. Bir oyunu kaydetmenin bir diğer gerekçesi ise oyunun eğlenceli bir noktasını saklama ve tekrar deneyimleme arzusudur. Kaydetme sayesinde oyuncu oyunun diğer bölümlerini atlayarak sadece bir bölüme odaklanabilir. Murray’e göre kaydetme ve yeniden oynama sürecinin en önemli özelliği ise tek bir anın sunduğu çok sayıda olasılığı belirginleştirmesi veya Borges’in deyimi ile “**tomurcuk veren bir an**” (*the pullulating moment*) oluşturmaktır.¹¹⁷³ Oyuncu kaydedilen noktaya geri dönerek farklı stratejileri ve seçimleri deneme şansına kavuşur. Bu noktada oyunun bu farklı strateji ve seçimleri ne derecede desteklediği en önemli sorulardan biridir. Kimi oyunlar oyuncunun kendisine sunulan engelleri tek bir şekilde çözmesine izin verir; amaç tek bir doğru cevabı bulmak veya kararı vermektir. Kimi oyunlar stratejik açıdan farklı çözümlere

¹¹⁷¹ Mateas, Stern, **a.g.e.**, s.657 – 658.

¹¹⁷² Murray, “From Game-Story to Cyberdrama”, s.6.

¹¹⁷³ **A.e.**, s.7.

izin verirken bunları deęişmez bir öykü çerçevesi ile sararlar. Kimi oyunlar ise oyunculara farklı seçenekler sunarak öykülerinin farklı kararlara uygun olarak ilerlemesine izin verirler. Murray'e göre yeniden oynanabilen bir öykünün en önemli özellięi seçimler arasında hiç birini diğerlerinden öne çıkartmamasıdır. Bu tür bir öykü tomurcuk veren anın sunduęu tüm olasılıklar karşı aynı mesafede durur ve interaktöre seçimlerine baęlı gelişen farklı olasılıkların tümünü deneyimleme imkanı sunar.¹¹⁷⁴

3.13. DİJİTAL OYUNLAR VE ANLATI

Murray'nin dijital interaktif anlatıların geleceğinde dijital oyunların önemli rol oynayacağı yönündeki görüşleri, oyun kavramını daha detaylı inceleme gereğini doğurur. “**Oyun**” (*game*) kavramı 20. yüzyıl boyunca Huizinga¹¹⁷⁵, Caillois¹¹⁷⁶, Sutton-Smith¹¹⁷⁷ ve Suits¹¹⁷⁸ gibi isimlerin öncülüğünde toplumsal ve kültürel araştırmaların ilgi alanına girmiştir. Yüzyılın ikinci yarısında dijital oyunların ortaya çıkmaları ve bin yıl sonuna doğru ticari, sosyal ve kültürel olarak öne çıkan bir olgu haline gelmeye başlamaları ile oyuna yönelik bilimsel araştırmalarda da bir artış gözlemlenir.

Dijital oyunları kuramsal olarak tanımlamaya çalışan ilk isimlerden olan Chris Crawford, oyunları tanımlayan dört temel kriter olduğunu savunur. Juul'un aktardığına göre bunlardan ilki, oyunların gerçeğin bir bölümünü belirli kurallar doğrultusunda sübjektif olarak temsil etmeleridir. Bunu oyuncunun sistem ve diğer oyuncularla interaksiyona girmesi izler. Bu interaksiyon bir çatışma formunda ilerler; zira oyuncuların farklı hedefleri vardır. Son olarak gerçek dünyanın dışında olan oyun, kendi gerçekliği içindeki risklere karşın gerçek anlamda oyuncuyu her hangi

¹¹⁷⁴ A.e.

¹¹⁷⁵ Johan Huizinga, **Homo Ludens**, Çev. Mehmet Ali Kılıçbay, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 1995, b.a.

¹¹⁷⁶ Roger Caillois, **Man, Play and Games**, Çev. Meyer Barash, Urbana, University of Illinois Press, 2001, b.a.

¹¹⁷⁷ Brian Sutton-Smith, Elliott M. Avedon, **The Study of Games**, New York, J.Wiley, 1971, b.a.

¹¹⁷⁸ Bernard Suits, **Çekirge - Oyun, Yaşam ve Ütopya**, Çev. Süha Sertabiboęlu, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 1995, b.a.

bir tehlikeye sokmaz.¹¹⁷⁹ Salen ve Zimmerman, oyun kavramını Crawford’a benzer bir şekilde şöyle tanımlarlar: “Bir oyun, oyuncuların kurallarla tanımlanan ve sayısal olarak ifade edilebilir şekilde sonuçlanan yapay bir çatışma içine girdikleri bir sistemdir.”¹¹⁸⁰ Huizinga’dan başlayarak başlıca oyun kuramcılarının oyun tanımlarını karşılaştırmalı olarak inceleyen Juul, oyunları tanımlamak için kullanılan ve kuramcılarının büyük oranda paylaşılan kriterleri şöyle sıralar: Oyun öncelikle kural temelli bir sistemdir. Oyunların sonuçları başlangıçta belirsiz ve değişkendir. Oyun, belli koşulları – hedefleri – yerine getirmek amacı ile oynanır.¹¹⁸¹ Bunlar oyunun işleyişini ve oyuncu ile olan ilişkilerini tanımlayan kriterlerdir. Oyunların oyun dışında kalan dünya ile ilişkisi noktasında ise üç kriter vardır. Öncelikle oyun belirli sınırlarla gerçek yaşamdan ayrılır. Oyunun herhangi bir üretkenlik amacı yoktur ve tamamen gönüllülük esası ile oynanır. Oyunların koyduğu hedeflere gönüllü sınırlamalara uyularak, örneğin futbolda topa elle dokunulmayarak ulaşılmaya çalışılır. Son olarak takım halinde oynanan oyunlar sosyal gruplaşmalara alt yapı hazırlarlar.¹¹⁸² Tüm bu kriterler içinde interaktif anlatı açısından en önemli olan, oyunların belirli kurallara bağlı olarak interaktif bir biçimde işleyen prosedürel sistemler olmalarıdır.* Bu kurallar oyuncuya sistemle belirli hedeflere yönelik anlamlı bir interaksiyona girme olanağı sağlar. Murray gibi isimlerin bu yapının interaktif anlatının temelinde yer alan fenemolojik kategorilere ulaşmak için uygun bir altyapı hazırladığı görüşünde oldukları söylenebilir. Öte yandan dijital oyun araştırmalarının akademik bir disiplin olarak tanımlanması sürecinde bu görüş önemli tartışmalara yol açacaktır.

Latince oyun ve spor anlamına gelen “ludus” sözcüğünden türeyen¹¹⁸³ ve ilk olarak 1982 yılında Csikszentmihalyi tarafından kullanılan “**ludoloji**” (*ludology*) kavramı, ancak 90’lı yılların sonu ve 2000’li yılların başında yaygın olarak “oyun

¹¹⁷⁹ Juul, **a.g.e.**, s.30.

¹¹⁸⁰ Salen, Zimmerman, **a.g.e.**, s.80.

¹¹⁸¹ Juul, **a.g.e.**, s.30 – 32.

¹¹⁸² **A.e.**, s.34 - 34.

* Söz konusu tanımlardan çıkan bu sonuç göstermektedir ki dijital oyunlar Caillois’in kuralı, her yöne gelişebilecek oynama eylemi olarak tanımladığı *paidia*’dan çok kurallara dayalı olarak ilerleyen oyun yapıları olarak tanımladığı *ludus*’a yakındır.

¹¹⁸³ Bogost, **a.g.e.**, s.XI.

araştırmaları” akademik disiplini tanımlamak için kullanılmaya başlanmıştır.¹¹⁸⁴ Ludolojinin bir disiplin olarak ortaya çıkmasında Murray gibi dijital ortamlarda anlatısal deneyimlerin mümkün olduğunu düşünen kuramcılara karşı bir başkaldırının yattığı söylenebilir. Dijital oyun araştırmaları tarihine “ludoloji ve naratoloji tartışması” olarak geçen bu başkaldırının kökeninde dijital oyunları birer anlatısal yapıt olarak görerek sömürgeleştirdiği savunulan bir anlatı-bilim anlayışının varlığı iddiası vardır. İddiaya göre bu sömürgeci anlatı-bilimin karşısında ise oyunların bizatihi oyunsal ve biçimsel yönlerine vurgu yapan yeni ve genç dijital oyun araştırmaları akademik disiplini yer almalıdır.¹¹⁸⁵ Murray gibi isimlerin bu kuramsal karşı çıkışa cevap vermeleri ile bir polemige dönüşen ve zirve noktasında dijital oyunlarda ara-sahnelerin (*cut-scenes*) yeri gibi konuların tartışıldığı süreç; bugün kimi araştırmacılarca muğlak kavramlar ve yanlış anlamalara dayandığı gerekçesi ile eleştirilir.¹¹⁸⁶ Eleştirilen noktaların en önemlisi tartışmada gerçek anlamda sömürgeci bir anlatı-bilim perspektifinin savunulmuyor olmasıdır. Ludoloji anlayışını savunanlarca sömürgeci olarak adlandırılan isimler hiçbir zaman oyunların formel özelliklerini veya onların oyun olmaktan kaynaklanan niteliklerini reddetmemişlerdir.^{1187, 1188} Örneğin, en açık ludoloji taraftarlarından olan Eskelinen tarafından şiddetle eleştirilen Murray’nin *Tetris*’in anlatısal özelliklerine dair (aşağıda tartışılacak) yorumu dahi Bogost’a göre temelde oyunun kurallarına ve işleyişine dayanmaktadır.¹¹⁸⁹ Tek taraflı bu sözde tartışmanın dijital oyunların anlatı dahil tüm kültürel boyutları karşısında sadece oyunsal yönlerine odaklanma arzusunu yansıttığı söylenebilir. Yani Frasca’nın deyimi ile ludoloji taraftarları oyunları sadece yapısal açıdan birer kurallar dizgesi olarak incelenmeyi hedeflemektedirler.¹¹⁹⁰

¹¹⁸⁴ Juul, **a.g.e.**, s.16.

¹¹⁸⁵ Gonzalo Frasca, “**Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place**”, (Çevrimiçi) http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf, 21 Aralık 2010.

¹¹⁸⁶ Jeff Howard, **Quest: Design, Theory, and History in Games and Narratives**, Wellesley, A K Peters Ltd., 2008, s.XI.

¹¹⁸⁷ Frasca, **a.g.e.**, (Çevrimiçi)

¹¹⁸⁸ Janet H. Murray, “**The Last Word on Ludology vs Narratology**”, (Çevrimiçi) <http://www.lcc.gatech.edu/~murray/digra05/lastword.pdf>, 09 Aralık 2010.

¹¹⁸⁹ Bogost, **a.g.e.**, s.100 – 101.

¹¹⁹⁰ Gonzalo Frasca, “Simulation versus Narrative”, **The Video Game Theory Reader**, Ed. Mark J. P Wolf, Bernard Perron, New York, Routledge, 2003, s.222.

Klevjer tarafından “**radikal ludoloji**” olarak adlandırılan bu anlayış¹¹⁹¹, Bogost’a göre oyunlara yönelik tüm çalışmaları maddesel özellikleri temsili özelliklerin önüne taşıyan, izolasyonist bir tekno-metinsel eleştiri boyutu ile sınırlamaktadır.¹¹⁹² Elbette ludolojinin sadece radikal formu ile sınırlı olduğunu söylemek yanlış olur. Örneğin Mäyrä oyunların oyunsal (*ludic*) özelliklerine odaklanan ancak oyunları inceleyen diğer akademik disiplinlerle de iletişim halinde bulunan bir ludoloji önerir.¹¹⁹³

1990’ların sonu 2000’lerin başındaki radikal ludoloji hareketine gerçek anlamda var olmayan bir muhalefete karşı akademik alanda yer edinmek amacıyla yürütülmüş politik bir hareket olarak bakılabilir. Zira dijital oyun araştırmalarının akademik bir disiplin olarak ortaya çıkmasında ve üniversitelerde dijital oyun araştırmaları bölümlerinin kurulmasında bu radikal yaklaşımın izlerini taşıyan “ludoloji ve naratoloji tartışması” büyük rol oynamıştır.¹¹⁹⁴ Öte yandan ludolojinin gelişimindeki bu politik yöne yönelik yukarıda sıralanan eleştiriler oyun araştırmalarının gerekliliğine yönelik olarak algılanmamalıdır. Oyunların formel özellikleri üzerinden incelenmesi fikri dijital oyun araştırmaları açısından büyük önem taşımaktadır. Bu özelliklere odaklanmayan saf bir sosyal veya beşeri bilimler yaklaşımı; bu alanları tamamen reddeden izolasyonist bir oyun araştırmalı anlayışı kadar dijital oyunları tam anlamıyla anlama noktasında eksik kalacaktır.

Mäyrä, dijital oyunlar ve anlatı arasında oldukça karmaşık bir ilişki olduğunu savunur;¹¹⁹⁵ yukarıda da vurgulandığı üzere dijital oyun kuramcılarının bir kısmı oyunların anlatısal amaçlarla tasarlanmasına karşı çıkarken ticari anlamda başarılı oyunlarda kurmaca karakterler, açık öyküler ve bunların interaksyonla şekillenmesi sıklıkla karşılaşılan unsurlardır.¹¹⁹⁶ Dijital oyunlarda anlatıya karşı çıkan isimler yine yukarıda vurgulanan radikal ludoloji anlayışının yanı sıra geleneksel anlatı kuramları

¹¹⁹¹ Rune Klevjer, “**In Defense of Cutscenes**”, (Çevrimiçi) <http://folk.uib.no/smkrk/docs/klevjerpaper.htm>, 19 Mart 2010.

¹¹⁹² Bogost, **a.g.e.**, s.53.

¹¹⁹³ Frans Mäyrä, “**The Quiet Revolution: Three Theses for the Future of Game Studies**”, (Çevrimiçi) <http://www.digra.org/hardcore/hc4>, 19 Şubat 2011.

¹¹⁹⁴ Juul, **a.g.e.**, s.16.

¹¹⁹⁵ Frans Mäyrä, **An Introduction to Game Studies: Games and Culture**, London, Sage Publications, 2008, 8 – 9.

¹¹⁹⁶ **A.e.**, s.77.

ile interaktivitenin ve oyunsal deneyimin birlikteliği noktasını da sorunlu bulurlar. Örneğin Eskelinen'e göre bir oyun, giriş, gelişme sonuç biçiminde veya Freytag piramidine birebir uyacak şekilde tasarlanamaz; oyuncunun deneyimi doğrusal ilerleyen anlatısal bir deneyim değil, onun seçimleri ve performansına bağlı olarak ilerleyen doğrusal olmayan oyunsal bir deneyimdir ve odaklanması gereken de bu oyunsal deneyimin yapısıdır.¹¹⁹⁷ Adams'a göreyse interaktivite ve anlatı birbirlerine zıt işlerler; anlatı, yazarın yönlendirmesine gerek duyarken; interaktivite, oyuncu motivasyonuna dayanır.¹¹⁹⁸ Benzer bir biçimde Costikyan, oyuncu özgürlüğünü sınırlayarak iyi bir öykü oluşturacak şekilde tasarlanacak bir oyunun başarısız olacağını, aynı şekilde oyuncunun seçim ve eylemlerinin başarılı bir öykünün akışını bozacağını söyler.¹¹⁹⁹

Jenkins oyunların anlatısal potansiyellerine yönelik bu eleştirilerin geleneksel anlatı yapılarını interaktif ortamlara taşımaya çalışan geçmiş deneyimlerin başarısızlıklarına bir tepki içerdiğini savunur.¹²⁰⁰ Bu tepki tamamen haksız değildir. Koenitz, var olan anlatı yapılarına interaktivite eklenmesi olgusunu “**inteaktifleştirme**” (*interactivisation*) olarak adlandırır. Ona göre bu eklektik anlayış hem dijital interaktif anlatı fikrinin potansiyelini zayıflatır hem de dijital yapıtların tam anlamıyla anlaşılmasını engeller.¹²⁰¹ Jenkins eleştirilerin bir diğer kaynağının da yukarıda ele alınan hipermetin anlatılar olduğunu söyler. Yapıları ve altlarında yatan kuramsal anlayışlar nedeni ile görece anlaşılmazlık ve popüler olmama üzerine kurulu bu gelenek oyun tasarımı açısından olumlu bir örnek oluşturmamaktadır.¹²⁰² Eleştirilerin bir diğer kaynağı da anlatıya yönelik belli bazı anlayışlara dayanıyor olmalarıdır. Örneğin yukarıda ele alınan sözlü gelenek anlatılarına yönelik kuramlar ve multiform öykü yapısı anlayışı bu yorumlarda göz

¹¹⁹⁷ Markku Eskelinen, “**The Gaming Situation**”, (Çevrimiçi)

<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>, 9 Eylül 2011

¹¹⁹⁸ Ernest Adams, “**Three Problems for Interactive Storytellers**”, (Çevrimiçi)

http://www.gamasutra.com/view/feature/3414/the_designers_notebook_three_.php, 11 Eylül 2011

¹¹⁹⁹ Greg Costikyan, “**Where Stories End and Games Begin**”, (Çevrimiçi)

<http://www.costik.com/gamnstry.html>, 11 Eylül 2011

¹²⁰⁰ Henry Jenkins, “Game Design as Narrative Architecture”, **The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology**, Ed. Katie Salen, Eric Zimmerman, Cambridge, The MIT Press, 2006, s.671.

¹²⁰¹ Koenitz, **a.g.e.**, s.202.

¹²⁰² Jenkins, **a.g.e.**, s.671.

ardı edilmiştir. Fakat göz ardı edilen sadece sözlü anlatı geleneği kuramları ile sınırlı değildir. Bu soruna parmak basan Juul, anlatı kuramcılarınca ortaya atılan farklı anlatı tanımları bağlamında dijital oyunlarının anlatısal boyutlarının olup olmadığı sorusunun şu şekillerde değerlendirilebileceğini savunur:

Anlatı tanımı:	Video oyunları anlatı içerir mi?
Anlatı olayların temsidir. (Öykü <i>anlatma</i> /Anlatı) (Bordwell, 1986; Chatman, 1978)	Hayır: Oyunlar kurallar ve eylemlerdir. Oyunlar sadece eylemlerin <i>temsili</i> değildirler, kendileri <i>eylemdirler</i> . Evet: Oyunlar kurmaca dünyalardır. [Yani bu farklı dünyaları temsil ederler.]
Anlatı kesin, önceden belirlenmiş olay sıralarıdır. (Öykü) (Brooks, 1992)	Hayır: Genel olarak. Evet: Oyunların ilerleyişi sırasında oyuncunun oyunu tamamlayabilmek için önceden belirlenmiş bir sıra içinde performans gerçekleştirmesi gerekliyse, ama bunu yapmaya çalışırken başarısız olunan girişimlerin tümü olarak değil.
Anlatı özel bir tip – kronolojik, neden sonuç ilişkisine bağlı vs. - olay akışıdır. (Öykü) (Pierce, 1987)	Evet: Oyunların ilerleyişi bunu içerebilir.
Anlatı insan veya insani biçimlerdeki varlıkları içeren özel bir tip tema olarak görülebilir. (Grodal, 1997)	Oyunun kurmaca dünyasına bağlı olarak değişir.
Anlatı her tür genel bağlam veya kurmaca dünyadır. (Jenkins, 2003)	Hayır: Oyunlar kurallar ve eylemlerdir. Evet: Özel olarak tutarsız dünyaları sunmaya çalışan oyunlar dışında oyunlar kurmaca dünyalardır,
Anlatı dünyayı anlamlandırma yoludur. (Schank ve Ableson, 1977)	Evet: Dünyadaki her şey gibi oyunlar da bir anlamlandırma yoludur.

Tablo 7: Juul’a göre farklı anlatı tanımları bağlamında dijital oyunların anlatısal boyutu.¹²⁰³
(Orijinal tablonun roman ve film gibi geleneksel anlatıları içeren bölümü alınmamıştır)

Bu tablo göstermektedir ki dijital oyunlar ve anlatı arasındaki ilişkiye yönelik yorumlar temel olarak yorumcunun kafasındaki anlatı ve oyun modelleri ile doğrudan ilişkilidir. Yukarıda ele alınan multiform anlatı anlayışı ve bunun temeline aktör olma deneyimini yerleştirme fikri diğer anlatı ve oyun yaklaşımlarına üstün olmak yerine sadece bir alternatif olarak görülmelidir. Bu şekilde bir yaklaşım interaktif anlatı çalışmaları ve oyun araştırmaları arasındaki ilişkinin verimliliğini

¹²⁰³ Juul, **a.g.e.**, s.158.

arttıracaktır. Bu bağlamda Salen ve Zimmerman, dijital oyunlarda anlatının var olup olmadığı sorusuna değil, oyunlarda anlatının nasıl işlediği sorusuna odaklanılması gerektiğini savunurlar.¹²⁰⁴

3.13.1. ANLAMLI VE DRAMATİK OYUN KAVRAMI

Galloway'e göre dijital oyunlar “**eylem-tabanlı**” (*action based*) yapılardır ve bunun sonucu olarak anlam üretiminde eylemden yararlanırlar.¹²⁰⁵ Bu eylemleri şekillendiren temel unsursa oyunun kurallarıdır. Bu bağlamda Salen ve Zimmerman bir oyunun anlamının oynanma sürecinde ortaya çıktığını savunurlar. Bu, yapısal olarak oyuncu eylemleri ve sistemin bunlara verdiği cevap ilişkisi ile açıklanabilir. Bu ilişkinin, yani oyuncu eylemine sistemin verdiği cevabın anında tespit edilebilir ve bir bütün olarak oyunun içine entegre edilmiş olması; “**anamlı oyun**” (*meaningful play*) deneyimini güçlü kılan unsurlardır.¹²⁰⁶ Salen ve Zimmerman anlamlı oyun kavramını şöyle açıklarlar:

“Bir oyun oynamak seçimler yapmak ve eylemlerde bulunmak anlamına gelir. Tüm bu etkinlikler anlamlı karar verme süreçlerini desteklemek için tasarlanmış bir oyun-sistemi içinde gerçekleşirler. Gerçekleştirilen her eylem tüm oyunun sistemini etkileyen bir değişime sebep olur. Bu noktayı açıklamanın bir diğer yolu da oyuncunun gerçekleştirdiği bir eylemin sistem içinde yeni anlamların yaratılması ile sonuçlanmasıdır. Örneğin, satrançta bir taş oynattıktan sonra satranç taşları arasında yeni oluşan ilişkiler – oyuncunun eylemi ile yaratılan - yeni bir dizi anlamın oluşmasını sağlar.”¹²⁰⁷

Anamlı oyun kavramı Murray'nin aktör olma kavramını andırır. Hatırlanacağı üzere Murray, aktör olmayı dinamik olarak yanıt verebilme yeteneğine sahip dijital bir ortam içinde kararlara ve seçimlere dayalı anlamlı eylemler gerçekleştirme ve bunların sonuçlarını görebilme gücü olarak tanımlamıştır.^{1208,1209} Anamlı oyun bu anlayışı Murray'nin kullandığı anlatısal bağlamı dışında ele almakta ancak aynı temel prensiplere değinmektedir. Oyuncu, anlamlı olduğunu

¹²⁰⁴ Salen, Zimmerman, **a.g.e.**, s.378.

¹²⁰⁵ Alexander R. Galloway, **Gaming: Essays on Algorithmic Culture**, Mineapolis, University of Minesota Press, 2006, s.3 - 4.

¹²⁰⁶ Salen, Zimmerman, **a.g.e.**, s.37.

¹²⁰⁷ **A.e.**, s.33.

¹²⁰⁸ Murray, **a.g.e.**, s.126.

¹²⁰⁹ Koenitz, **a.g.e.**, s.99.

düşündüğü karar ve eylemler gerçekleştirerek oyun dünyasında yeni bir durum oluşturacak ve bu durum oyuncunun yorumlamasına ve yeni kararlar vermesine olanak sağlayacak yeni anlamlar içerecektir.

Anlamlı oyunun oluşumunda temel unsur tasarımıdır. Salen ve Zimmerman’a göre oyunlarda tasarım, tasarımcı tarafından oluşturulan bir süreçtir. Bu süreçte katılımcı bir bağlam ve ortamla (*context*) karşılaşır ve bu karşılaşmanın sonunda anlam ortaya çıkar.¹²¹⁰ Tasarımın önemli etmenlerinden biri de oyun kuralları ve dijital kod arasındaki ilişkidir. Montfort ve Bogost oyun kurallarının; dijital yapıtların kültürel bağlam açısından birbirleri ile ilişkili beş katmanından biri olan “**biçim/işlev**” (*form/function*) katmanında yer aldıklarını savunurlar. Bu katman “*kod*” (*code*) katmanı da dahil diğer katmanlarla birlikte işlemesine karşın ondan farklıdır.¹²¹¹ Salen ve Zimmerman, oyun tasarımının anlam yaratma sürecinde bilgisayar kodu ve oyun kuralları ilişkisinin göreceliliğine dikkat çekerler. Su yüzeyindeki ışık yansımalarını oluşturan bir kod oyunsal deneyime katkı sağlar ama oyun tasarımının asıl unsurlarından biri olmayabilir. Ancak *Thief* gibi gizlenme üzerine kurulu bir oyunda ışık-gölge ilişkilerini belirleyen kod oyunun tasarımının bir parçasıdır.¹²¹²

LeBlanc herhangi bir kurmaca öge veya öyküden yararlanmadan, doğrudan dijital oyunların işleyiş prensipleri üzerinden oyuncu üzerinde dramatik bir etki yaratılabileceğini savunur.¹²¹³ Bu dramatik açıdan anlamlı bir oyun deneyimi anlamına gelmektedir. Oyunları konu alan film ve romanları örnek gösteren LeBlanc, bu yapıtların oyunları doğrudan öykünün bir parçası yapmalarından yola çıkarak şöyle der:

“Oyunlar hakkında olan öykü örneklerinde, öykü artık oyun *metaforuna* dayanmamaktadır, bunun yerine oyundaki olayların kendisine dayanmaktadır. Planlara ve

¹²¹⁰ Salen, Zimmerman, **a.g.e.**, s.47.

¹²¹¹ Montfort, Bogost, **a.g.e.**, s.146 – 147.

¹²¹² Salen, Zimmerman, **a.g.e.**, s.144 – 145.

¹²¹³ Marc LeBlanc, “Tools for Creating Dramatic Game Dynamics”, **The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology**, Ed. Katie Salen, Eric Zimmerman, Cambridge, The MIT Press, 2006, s.439.

oyun hareketlerine, blöflere ve taktiklere, şansın dönmesine. Oyunun oynanışı [dramatik anlamda] zirveye tırmanan bir mücadeleye dönüşerek tatmin edici bir final inşa eder. Bir başka deyişle, oyun *dramatiktir*.¹²¹⁴

Oyunlar dramatik açıdan bir yazarın öyküsünü inşa etmesine benzer bir biçimde işlemezler. Tasarımcı oyununun oyuncular tarafından tam olarak nasıl oynanacağını, yani olayların nasıl gerçekleşeceğini bilemez. Bu nedenle LeBlanc’a göre oyun tasarımcısı drama yaratmak yerine dramanın gelişebileceği şartları oluşturmaya odaklanmalıdır.¹²¹⁵ Bu bağlamda LeBlanc oyunları oluşturan üç yöne dikkat edilmesi gerektiğini savunur. Bunlardan ilk “**oyun mekanikleri**”dir (*game mechanics*). Oyun mekanikleri bir oyunun oynanması için gerekli tüm öğeleri ifade eder. Bu öğelerin başlıcası oyun kurallarıdır; ancak gerekli olmaları halinde diğer unsurlar da oyun mekanikleri çerçevesinde değerlendirilmelidir.¹²¹⁶ Örneğin yer çekimi tüm sporların oyun mekaniği içinde yer alan ama bu oyunların kuralları arasında sayılmayan bir unsurdur. Dijital oyunlarda yukarıda da vurgulandığı üzere bilgisayar kodu ve buna ek olarak donanım oyun mekanikleri arasındadır. LeBlanc şöyle der: “Eğer oyunu bir sistem olarak düşünürsek, mekanikler bu sistemin tam bir tanımıdır.”¹²¹⁷ “**Dinamiker**” (*dynamics*) ise oyunun oynama anında ne şekilde davrandığı sorusunun cevabıdır. Oyun sırasında hangi olay ve görüntüler gerçekleşir. Oyunun kuralları ve dinamikleri aynı şeyi ifade etmez. Dinamikler kurallardan yola çıkarak gelişirler ancak onlardan fazlasını ifade ederler. LeBlanc’a göre kurallar ve dinamikler arasındaki ilişki “**gelişken**” (*emergent*) bir ilişkidir.¹²¹⁸

Salen ve Zimmerman’a göre gelişkenlik, sistemlerin “**karmaşıklık**” (*complexity*) derecelerine bağlı bir özelliktir ve bir oyunun anlamlılık açısından başarısında temel kriterlerden biridir.¹²¹⁹ Karmaşıklık bir sistemi oluşturan birimlerin birbirleri ile ilişkilerine ve hareketlerine göre tanımlanan bir durumdur. Bir sistemi oluşturan parçalar arasındaki ilişki hiçbir zaman değişmiyorsa bu “**sabit**” (*fixed*) bir sistemdir. Eğer sistem aynı motifleri devamlı olarak tekrar ediyorsa bu

¹²¹⁴ A.e.

¹²¹⁵ A.e., s.440.

¹²¹⁶ A.e.

¹²¹⁷ A.e.

¹²¹⁸ A.e., s.441.

¹²¹⁹ Salen, Zimmerman, a.g.e., s.155.

“**periyodik**” (*periodic*) bir sistemdir. İki istasyon arasında gidip gelen bir teleferik bu tür sistemlere örnek olarak verilebilir. Karmaşık sistemlerde sistemi oluşturan öğeler arasındaki ilişkiyi belirleyen farklı kurallar vardır ve bu öğelerin tüm sistem içindeki kombinasyonu kesin olarak öngörülmesi mümkün olmayan bir ilerleme biçimine yol açar. Karmaşıklık sadece öğeler arasında çok katmanlı ilişkiler olması ile ilgili bir özellik değildir. Benzer ilişki kurallarına uyan çok sayıda öğenin aynı anda işlemesiyle oluşan çok değişkenli ilerleme de bu kapsamda değerlendirilebilir.¹²²⁰ Tavla gibi pek çok farklı faktörün birlikte işlediği bir oyun bu tür bir sistem olarak görülebilir. Karmaşık sistemlerin ötesinde ise öğeler arası ilişkilerin neredeyse tamamen rastgele olduğu ve öngörülmesi mümkün olmayan “**kaotik**” (*chaotic*) sistemler vardır. Sinyal almayan bir televizyon ekranındaki piksellerin birbirlerinden bağımsız ve herhangi bir anlam taşımayan hareketi bu tür bir kaotik sistem olarak değerlendirilebilir.¹²²¹ Gelişken olma, bir sistemin basit kurallar kullanarak karmaşık ve öngörülemez davranış motifleri oluşturması olgusu olarak adlandırılabilir. Gelişkenlik sistemi oluşturan kuralların bilinmesine karşın bu kuralların tüm sonuçlarının bilinmemesini içerir.¹²²² Yukarıda LeBlanc’ın vurguladığı dinamikler ve oyun mekanikleri arasındaki ilişki de bu tür bir ilişkidir. Tavlanın kuralları belli zar değerleri karşısında deneyimli oyuncuların gerçekleştirdiği birer motif halini almış pulları oynatma, toplama ve kapı alma hareketlerini önceden açıklayamaz.

Oyunların işleyişleri ile dramatik etki arasında bağlantı kuran LeBlanc, üçüncü olarak oyunların “**estetik**” (*aesthetics*) yönüne vurgu yapar. Bir oyunun estetik yönü onun duygusal içeriğini ifade eder ve oyuncunun oyun sırasında sergilediği ve tasarımcının desteklediği tüm duygusal tepkilerle ilgilidir. Söz konusu olan ister bir zeka oyunu, ister sosyal ilişkilere dayalı bir grup oyunu, isterse de oyuncunun kendini ifade etmesine olanak sağlayan bir tür araç şeklinde tasarlanan bir oyun olsun; oyunun estetik değeri onun dinamiklerinin nasıl işlediği ve bunun oyuncuyu nasıl hissettirdiği ile ilgilidir.¹²²³ Denilebilir ki oyunun mekaniği dinamiğini, dinamiği ise estetiğini belirleyen unsurdur ve bir oyunun dramatik açıdan

¹²²⁰ A.e., s.155 – 156.

¹²²¹ A.e., s.156.

¹²²² A.e., s.158.

¹²²³ LeBlanc, a.g.e., s.441.

etkili olmasını isteyen bir tasarımcı, bu unsurların nasıl bir arada işlediğini anlamak zorundadır.

Dramatik bir oyun Aristotelyen anlayışa göre yazılmış bir olay akışına birebir uyan bir oyun akışı anlamına gelmez. Anlatı, oyundaki olaylardan gelişir (*emerge*).¹²²⁴ Dramatik bir oyun deneyimi ise LeBlanc’a göre öncelikle çatışmadan doğar. Bu çatışma oyunun, oyuncunun zekası, dayanıklılığı veya farklı özellikleri karşısında bir meydan okuma içermesine dayanır. Böyle bir meydan okuma oyuncunun kazanıp kazanamayacağı konusunda bir “**belirsizlik**” (*uncertainty*) yaşaması ve yarışın hızla sona yaklaştığı bilgisinden kaynaklanan bir “**kaçınılmazlık**” (*inevitability*) hissetmesi ile dramatik bir hal alır.¹²²⁵ LeBlanc, dramatik gerilimi sağlanan bu iki unsurun farklı tasarım çözümleri ile oyunların işleyişlerinin bir parçasına dönüştürülebileceklerini savunur. Bu unsurlar kimi zaman oyunun içine zorla eklenerek kimi zaman da oyuncunun algısı ile oynanarak daha da etkin hale getirilebilirler.¹²²⁶ Örneğin *American Gladiators* oyun şovunda bir dizi engeli en hızlı biçimde aşmak için birbirleri ile yarışan sporcular finale doğru tırmanılması zaman alan bir ağ ile karşılaşır. Ağa ilk varan yarışmacı tırmanışını tamamlamadan geride olan yarışmacı ona yetişir. Ağın yapısı nedeni ile ikinci yarışmacının tırmanışa ilk başlayanı geçmesi oldukça düşük bir olasılıktır. Ancak iki oyuncu arasındaki mesafenin azalması nedeni ile oyunun sonucuna yönelik belirsizliğin arttığı illüzyonu oluşur ve oyunun dramatik gerilimi artar. Ağı, hızla geçilebilen ve yarışmacılar arasındaki gerçek farkı ortaya koyan basit bir engel takip eder. Böylece yükselen gerilim dramatik anlamda etkili bir finale ulaşır.¹²²⁷

Benzer bir tasarım unsuru dijital dövüş oyunlarında hem kaçınılmazlığı hem de belirsizliği işaret eden hayat göstergesidir. Oyuncular hem kendilerinin hem de rakiplerinin enerjilerini bu gösterge ile takip ederek oyunun ne şekilde ilerlediği konusunda bilgi sahibi olurlar. Kendi enerjilerinin azalması kaybetmeye yaklaştıkları, rakiplerinin enerjisinin azalması ise kazanmaya yaklaştıklarını gösterir.

¹²²⁴ A.e., s.444.

¹²²⁵ A.e., s.444 – 445.

¹²²⁶ A.e., s.446.

¹²²⁷ A.e., s.452 – 453.

İki oyuncunun da az enerji sahibi olduğu anlar dramatik gerilimin en yüksek olduğu anlardır. Zira hem her iki oyuncudan hangisinin oyunu kazanacağı belli değildir hem de ikisinin de enerjilerinin az olması gerçeği oyunun bir kaç hamle sonra bir şekilde biteceğinin kaçınılmazlığı anlamına gelmektedir.



Resim 27: *Street Fighter 2* oyunundan bir kare.¹²²⁸ İki oyuncunun da enerjisi azalmış durumda. Belirsizlik ve kaçınılmazlık dramatik gerilimi artırıyor.

LeBlanc'ın oyunlarda dramatik dinamikler yaratma fikri ile Laurel'in yukarıda ele alınan *Star Raiders* analizi arasında paralellikler vardır. Hatırlanacağı üzere Laurel *Star Raiders*'ın görece basit ve sınırlı bir sisteme sahip olmasına karşın geleneksel bir dramatik yapı içerdiğini savunmuştur.¹²²⁹ Bu bağlamda Laurel'in odaklandığı nokta tam da LeBlanc'ın işaret ettiği üzere oyun dinamikleridir. Fakat Laurel'in asıl hedef olarak interaktif dramayı görmesine karşın; LeBlanc, hem dramatik yapının anlatıyı açıklamak için tek yol olmadığını hem de oyun tasarımında dramatik etki dışında odaklanılabilecek farklı anlayışların bulunduğunun altını çizer. Dramatik dinamikler oyunsal deneyimin sadece bir biçimidirler.¹²³⁰

¹²²⁸ Akira Nishitani, Akira Yasuda, *Streetfighter II*, Osaka, Capcom, 1991, b.a.

¹²²⁹ Laurel, *a.g.e.*, s.572.

¹²³⁰ LeBlanc, *a.g.e.*, s.444.

3.13.2. ANLATISAL TANIMLAYICILAR

Jesper Juul dijital oyunları “**yarı-gerçek**” (*half-real*) veya “**yarı-kurmaca**” (*half-fictional*) yapıtlar olarak tanımlar. Ona göre kurallar ve oyun mekanikleri oyun içinde neyin yapılıp yapılamayacağını ve oyuncunun aşması gereken engelleri belirlerler ve de oyunun gerçek yönünü oluştururlar. Oyunun kurmaca yönü ise bu kuralların anlamlandırılmasına yardımcı olan diğer yarısıdır.¹²³¹ Yani oyun mekanikleri tam olarak anlamlarını kurmaca bir dünyanın içinde kazanırlar. Burada Juul kurmaca ile giriş - gelişme - sonuç şeklinde ilerleyen bir öyküden bahsetmediğinin altını çizerek. Kullandığı anlamda kurmaca daha çok belli kurgusal öğeler içeren bir anlık bir fikir veya temayı temsil eder.¹²³² Paralel bir biçimde Salen ve Zimmerman oyunların formel özelliklerine eklenerek anlam oluşturmalarına yardımcı olan kurmaca ve anlatısal öğelere “**anlatısal tanımlayıcılar**” (*narrative descriptors*) adını verirler. Oyun kılavuzundaki metinlerden oyun içindeki görsel ve işitsel unsurlara dek değişik anlatısal tanımlayıcılar oyun içinde farklı öykü anlatma fonksiyonları üstlenerek olay ve eylemler için anlatısal bir bağlam oluştururlar.¹²³³

Brenda Brathwaite’in 2009 tarihli *Train* isimli masa üstü oyunu anlatısal tanımlayıcılar ve oyun mekanikleri birlikteliğinin anlatısal anlam üretimindeki rollerini açıklamak açısından önemli bir örnek teşkil eder. Oyunda amaç oyuncak trenlerle temsil edilen katarlara sarı kukalar ile temsil edilen objeleri en yoğun biçimde yerleştirerek onları bir noktadan diğerine en hızlı biçimde taşıyacak güzergahı belirlemektir. Bu görevleri yerine getiren ve son istasyona yani hedefe ulaşan oyuncu mükafat olarak istasyonun ismi yazılı bir kart alır. Karttaki isim Nazi toplama kamplarından birine aittir.¹²³⁴ *Train*, oyunların anlam üretim sürecinde kurallar, interaksiyon ve öykünün nasıl bir arada işlediğini göstermesi açısından önemli bir örnektir. Oyuncular oyun sayesinde faşizmin işleyişine yönelik başka hiçbir ortamın veremeyeceği bir perspektif kazanmışlardır. Soykırımı anlatan

¹²³¹ Juul, **a.g.e.**, s.197 – 199.

¹²³² **A.e.**, s.122.

¹²³³ Salen, Zimmerman, **a.g.e.**, s.399.

¹²³⁴ Ben Medler, “**The Frame is the Message**”, (Çevrimiçi)
<http://lcc.gatech.edu/~bmedler3/?m=200906>, 15 Aralık 2010

kurmaca veya belgesel bir film izlemek veya kitap okumak yerine; bu süreçte Nazilerin karşılaşmış olduğu sorunların bir bölümünü tıpkı onlar gibi gayri-insani şekillerde çözerek ona dahil olmuşlardır. Yani oyun, geleneksel medyanın kolay kolay gerçekleştiremeyeceği bir özdeşleşme yaratmıştır.

Train'i etkili kılan sadece kuralları değildir. Belli sayıda birimi sınırlı bir kargo alanı kullanarak A noktasından B noktasına taşımak biçiminde özetlenebilecek bu oyunsal yapı ile taşımacılık konulu çok sayıda oyun yapılabilir. Bu prosedürel yapıyı faşizmin insanlar üzerindeki etkisi hakkında bir eleştiri yapsa bu kuralların anlatısal tanımlayıcılarla birleşmesidir. Bu oyunda toplama kampı isimleri en önemli anlatısal tanımlayıcıdır. Bu bilgi edinildikten sonraysa kukaların Nazilerin Yahudileri işaretlemek için kullandığı sarı Davud'un Yıldızı ile aynı renkte oldukları ve ayakta duran insanları andırdıkları daha da belirginleşir. Oyuncak tren katarları ise dönemin arşiv filmlerinde görülen ölüm trenlerini hatırlatmaktadır.



Resim 28: Brenda Brathwaite'in *Train* isimli oyunu.¹²³⁵
Oyunun kuralları ve tasarımı anlatısal tanımlayıcılarla anlam kazanıyor.

¹²³⁵ Ian Bogost, “**Persuasive Games: Gestures as Meaning**”, (Çevrimiçi)
http://www.gamasutra.com/view/feature/4064/persuasive_games_gestures_as_.php?print=1,
9 Eylül 2011

Salen ve Zimmerman anlatısal tanımlayıcılar ve oyun mekanikleri ilişkisinin dengeli olması gerektiğinin altını çizerler. Örneğin 1976 tarihli *Breakout* isimli oyun, ekranın üst yarısında yer alan bir dizi bloğun tabanda, yatay düzlemde hareket ettirilebilen bir yüzey üzerinden sektirilen top benzeri bir obje ile kırılmaları üzerine kuruludur. Hareketli yüzeyin- veya raketin – topa vurmaması ise oyuncunun bir hak kaybetmesine sebep olur. Gelişken yapısı ile anlamlı oyunsal deneyimlere olanak sağlayan oyun, kodunda ve oynanış biçiminde yapılan kimi değişikliklerle farklı versiyonlar halinde piyasaya sürülmüştür.¹²³⁶



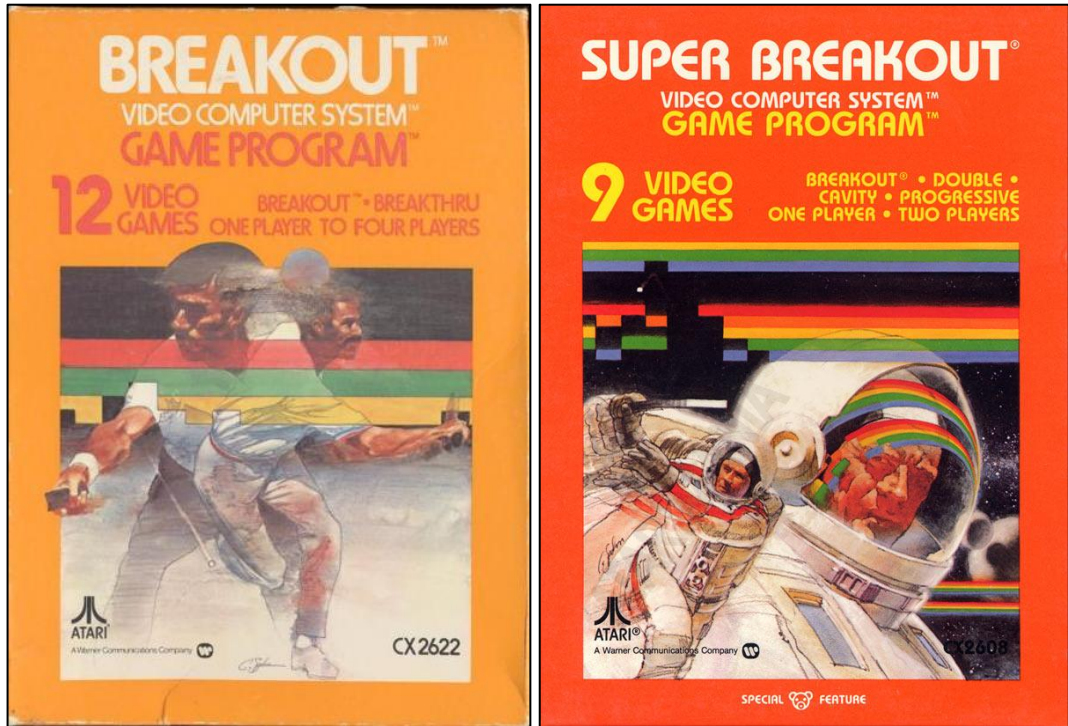
Resim 29: *Breakout*'un Atari 2600 versiyonundan bir kare.¹²³⁷

Breakout'un versiyonları arasındaki farklar oyun deneyiminde kimi küçük değişikliklere yol açsalar da oyunun temel dinamik yapısında büyük etkiler oluşturacak nitelikte değildirler ve oyun mekaniği temel olarak aynıdır. Buna karşın kurmaca öğelerle oyunun anlamını tamamlayan anlatısal tanımlayıcılar farklı versiyonlarda birbirlerinden tamamen ayrılırlar. Oyunun ilk versiyonunun posterleri hapisneden kaçmaya çalışan bir mahkum resmi ile süslenmiştir. İkinci versiyonun paketinde ise masa tenisi oyuncuları yer alır. Kimi kod değişikliklerine rağmen temelde aynı oyun olan üçüncü versiyon, *Super Breakout*'un kılavuzunda ise kaynağı

¹²³⁶ Salen, Zimmerman, **a.g.e.**, s.319 – 322.

¹²³⁷ Brad Stewart, **Breakout**, Sunnyvale, Atari, 1976, b.a.

bilinmeyen enerji kalkanları ile karşılaşan bir astronotun kurtulmak için bunları kırması gerektiği yazmaktadır. Oyunun paketi de buna uygun şekilde bilimkurgu öğeleri ile süslenmiştir.¹²³⁸ Yani, aynı abstrakt oyun mekaniğine sahip bu oyunların farklı anlatısal tanımlayıcılarla farklı anlatısal bağlamlar oluşturması ve oyuncunun oyun deneyimini bunlara göre anlamlandırması hedeflenmiştir. Salen ve Zimmerman bu birbirinden çok farklı tanımlayıcıların, oyunun herhangi bir anlatısal tanımı bir diğerinden üstün tutmak için yeterli veriyi içermeyen yapısı nedeni ile kullanılabildiğini işaret ederler. Bu durumda dahi özellikle *Super Breakout*'un bilimkurgu senaryosu yeterince yerine oturmamış görünmektedir.¹²³⁹



Resim 30: Solda *Breakout*'un¹²⁴⁰, sağda *Super Breakout*'un¹²⁴¹ paketi. Temel olarak aynı şekilde işleyen iki oyunun farklı anlatısal tanımlayıcılarla farklı anlamlar üretmesi hedefleniyor.

Oyunların anlamlandırılmasında anlatısal tanımlayıcıların önemini gösteren bir diğer örnek de *Tetris*'tir. *Tetris*'de amaç sıra ile düşen farklı geometrik şekillerdeki blokları döndürerek ve kaydırarak düz bir hat oluşturacak şekilde

¹²³⁸ A.e., s.399.

¹²³⁹ A.e., s.399 – 400.

¹²⁴⁰ Stewart, a.g.e., b.a.

¹²⁴¹ Ed Logg, *Super Breakout*, Sunnyvale, Atari, 1978, b.a.

sıralamaktır. Bu gerçekleştiğinde blokların söz konusu hattı oluşturan bölümü ortadan kalkar ve yeni bloklar için yer açılır.¹²⁴² Murray'e göre bu mekanizma 1990'ların ofis hayatını yansıtmaktadır. Çalışanlar, tıpkı oyuncuların ekrana gelen blokları temizlemeye çalışmaları gibi, masalarına gelen iş dosyalarını bitirmeye çalışırlar. Ancak Murray'e göre oyun ve ofis hayatı arasındaki paralellikler bununla sınırlı değildir. Oyunda bloklar hiç durmadan düşmeye devam ederler. Bunun sonucu olarak oyuncu ne kadar çabalarsa çabalasın sonuç olarak oyunu kaybeder. Ofiste de çalışanlar ne kadar çok çalışırlarsa çalışsınlar işler her zaman başa çıkabileceklerinden daha hızlı bir biçimde birikir.¹²⁴³



Resim 31: Tetris'ten bir kare.¹²⁴⁴

Eskelinen, Murray'nin yorumunu oyunun kurallarına odaklanmadığı için eleştirir ve onu oyuna sahip olmadığı anlatsal bir boyut yüklemeye çalışmakla suçlar.¹²⁴⁵ Oysa Bogost'un da vurguladığı üzere açıkça dile getirmese de Murray'nin yorumu temelde Tetris'in kurallarına ve işleyişine dayalıdır. Blokların düşüş hızı ve döndürülmeleri gibi bir dizi kurala değinmese de Murray, oyunun temel hedefinin –

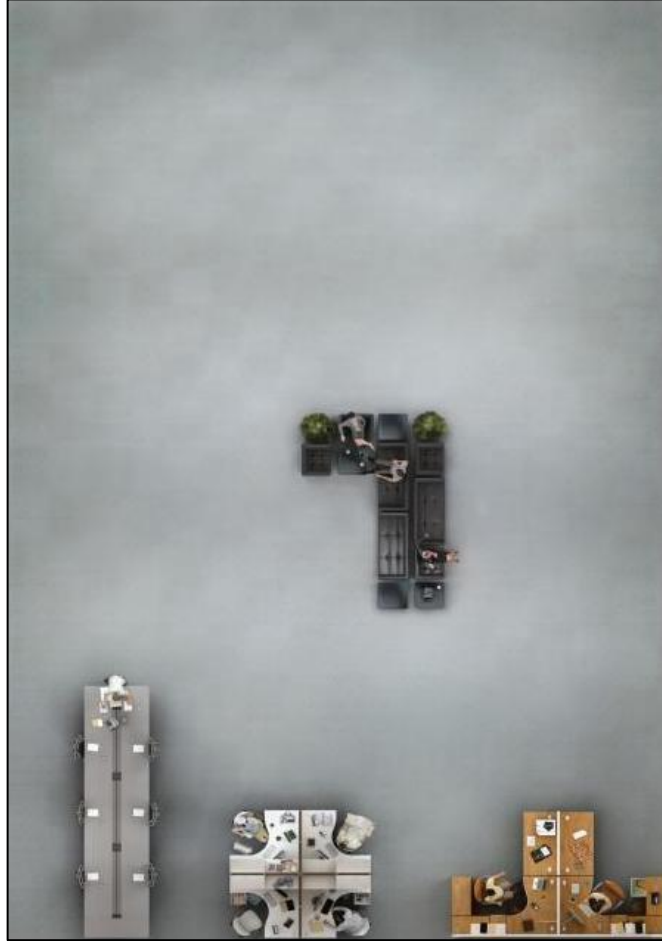
¹²⁴² A.e., s.143 - 144.

¹²⁴³ Murray, *Hamlet on the Holodeck*, s.143 – 144.

¹²⁴⁴ Alexey Pajitnov, *Tetris*, Alameda, Spectrum HoloByte, 1986, b.a.

¹²⁴⁵ Eskelinen, a.g.e., (Çevrimiçi)

sonunda kaybedene kadar gelen blokları temizlemeye çalışma - temsili bir analizini yapar. Bu yorumu eleştiri noktası yapan şey oyunda Murray'nin yorumunu destekleyecek anlatısal tanımlayıcıların eksikliğidir. Bu eksiklik örneğin düşen objelerin renkli bloklar yerine dosya kağıtları, oyunun fonunun da ofis masası şeklinde tasarlanması ile aşılabılır. Ofis hayatının sıkıntılarını anlatan böyle bir tasarımın başarılı olup olamayacağının tartışılır olduğu gerçeği bile oyunların anlam üretiminde oyun mekanikleri yanında kurmaca unsurların da önemini yansıtır bir noktadır.

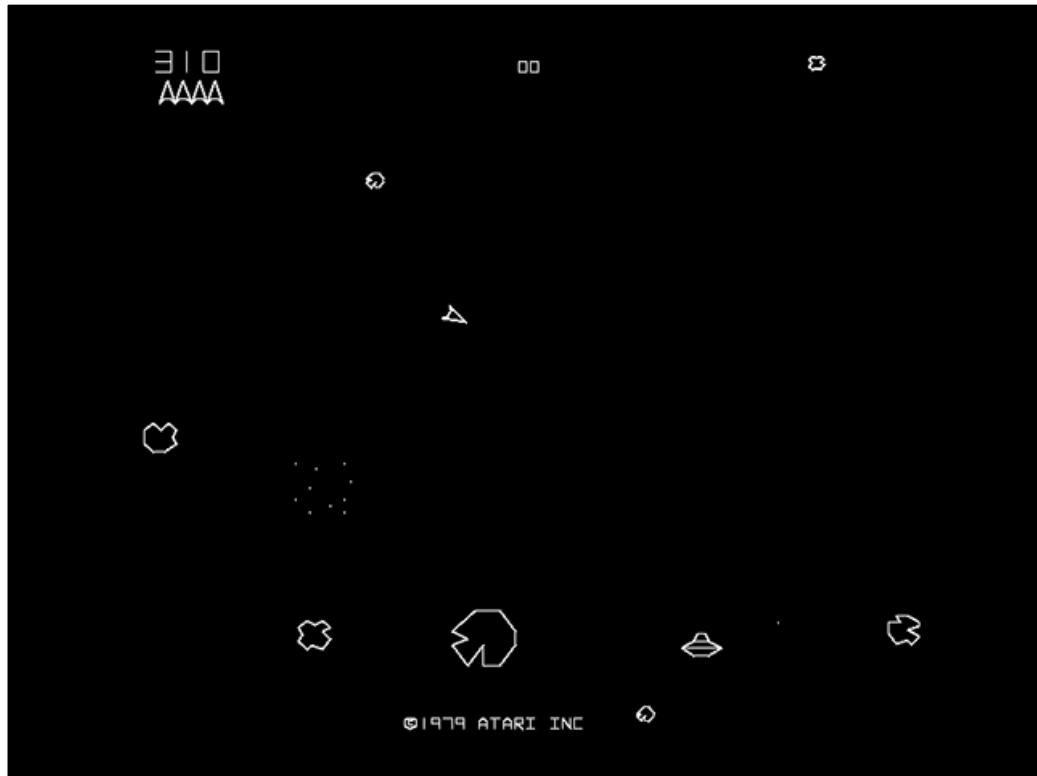


Resim 32: Mobilya üreticisi *Bafco* şirketinin *Tetris*'den ilham alan reklam afişi. Renkli blokların yerini ofis masaları almış.¹²⁴⁶ Afişin gerçek bir oyun olması halinde bu anlatısal tanımlayıcılar Murray'nin *Tetris*'in mekanikleri ile ilgili yorumunu anlamlı kıarlardı.

¹²⁴⁶ Bafco Furniture, “**Office Furniture: TETRIS**”, (Çevrimiçi)
<http://www.coloribus.com/adsarchive/prints/office-furniture-tetris-9948805/>, 9 Eylül 2011

Salen ve Zimmerman oyun içi ve dışı anlatısal tanımlayıcılarla oyun mekanikleri arasındaki ilişkinin dengeli ve tamamlayıcı olması gerektiğine dikkat çekerler. Örneğin 1979 tarihli *Asteroids*'de oyuncu bir uzay gemisi ile asteroid ve uçan daireleri vurmaya çalışır. Oyunun işleyişi ve görsel – işitsel öğeler bu kurmaca yapıyı destekler niteliktedir. Oyuncu sadece oyunu oynayarak dahi oyun kılavuzundaki bir kaç satırlık tanıma gerek duymadan oyunu anlayabilir ve daha büyük bir kurmaca dünya içinde anlamlandırabilir. Bu bağlamda oyunun kendi bir tür temsil mekanizması işlevi görmüş olur.¹²⁴⁷ Salen ve Zimmerman şöyle derler:

“Bir oyunun her bir elemanı anlatısal potansiyelle doludur. Bir oyunun anlatısal bileşenleri sadece geri hikayesi ve ara-sahneleri değildir. *Her* temsili eleman, oyuncunun deneyimlemesini istediğiniz öyküyü iletmek için bir imkan, bir anlatısal tanımlayıcı olabilir.”¹²⁴⁸



Resim 33: *Asteroids* oyunundan bir kare.¹²⁴⁹ Oyunun basit ama açık görsel ve işitsel öğeleri oyun mekanikleri ile birlikte anlatısal bir deneyimi destekliyorlar.

¹²⁴⁷ Salen, Zimmerman, **a.g.e.**, s.400 - 401.

¹²⁴⁸ **A.e.**, s.401.

¹²⁴⁹ Lyle Rains, Ed Logg, **Asteroids**, Sunnyvale, Atari, 1979, b.a.

Anlatısal tamamlayıcılar ve oyun mekanikleri arasındaki tamamlayıcı ilişkinin önemine yönelik bir diğer ilgi çekici örnek de 2003 tarihli *XIII*¹²⁵⁰ isimli dijital oyundur. *XIII*'ün ilk bölümlerinde oyuncu tarafından kontrol edilen kahraman hafıza kaybı yaşamaktadır ve bir süre sonra haber kaynaklarından politik bir cinayet nedeni ile aranan acımasız bir katil olduğunu öğrenir. Bu bilgi doğrultusunda oyuncunun örneğin 1995 tarihli *William Shatner's TekWar*'da¹²⁵¹ olduğu gibi karşılaştığı herkesi, sivil, emniyet görevlisi veya suçlu olsun, rahatlıkla öldürebilmesi beklenebilir. Ancak *XIII*'de oyunun kuralları sadece saldırgan paralı askerlerin öldürülmesine izin verir. Polis veya sivillere oyuncu tarafından zarar verilmesi oyunu anında sona erdirir. Sicart söz konusu oyunun kurallarının belli etik davranışları oyuncuya dayattığını ve bu sırada oyun mekanikleri ve kurmaca evren arasında bir çelişki doğduğunu savunur.¹²⁵² *XIII*'ün başında yaşanan anlatısal tamamlayıcılar ve oyun mekanikleri çelişkisi ancak oyunun ileriki bölümlerinde karakter aslında masum olduğunu öğrendiğinde anlam kazanmaya başlar.



Resim 34: *XIII*'den bir kare.¹²⁵³ Oyuncu acımasız bir katil olduğunu sanmasına karşın güvenlik görevlileri öldüremiyor.

¹²⁵⁰ Ubisoft Paris, *XIII*, Montreuil-sous-Bois, Ubisoft, 2003, b.a.

¹²⁵¹ Capstone Software, *William Shatner's TekWar*, Miami, Capstone Software, 1995, b.a.

¹²⁵² Miguel Sicart, *The Ethics of Computer Games*, Cambridge, The MIT Press, 2009, s.22 – 25.

¹²⁵³ Ubisoft Paris, *a.g.e.*, b.a.

Bu örnekler göstermektedir ki dijital olsun ya da olmasın oyunların anlamlandırılmasında anlatısal tamamlayıcılar ve oyun mekanikleri gibi farklı katmanları arasındaki ilişki büyük rol oynamaktadır. Oyunları sadece bir katman üzerinden değerlendirmeye çalışmak onların anlatısal ve anlamsal özelliklerini tam olarak kavramamızı engeller.

3.13.3. BİRİM İŞLEMLERİ

Dramatik oyun ve anlatısal tanımlayıcılar kavramları dijital oyunların anlam üretim süreçleri konusunda bir alt yapı oluştururlar. Bu süreci anlama konusundaki bir sonraki adım ise Bogost tarafından ortaya atılan “**birim işlemleri**” (*unit operations*) kavramıdır. Bogost’a göre her ortam farklı ama birbirleri ile kenetlenebilir ifadesel anlam birimlerinin bir tür düzenlemesini içerir ve birim işlemleri de bu tür prosedürel ifade unsurlarıdır.¹²⁵⁴ Bogost, kavramı sinemadan bir örnekle açıklar: Ona göre 2004 tarihli *The Terminal* filmi, öyküsü ve karakter gelişimi açısından zayıf bir yapıdır ve ancak “bekleme” kavramı etrafında şekillenen eylemsel birimler olarak okunduğunda anlam kazanır.¹²⁵⁵ Gerçekten de filmde altı çizilmese de karakterlerin en önemli ortak yanı her birinin bir şey bekliyor olması ve bu karakterlerin temelde bir bekleme alanı olan hava limanı terminalinde bulunmalarıdır.¹²⁵⁶ Özetle filmdeki her bir unsur onları şekillendiren bir ana yapı olarak olay örgüsünden ve birbirlerinden bağımsız olarak bekleme kavramını anlatmaktadır.

The Terminal’in olay örgüsü ve bekleme konulu birimleri arasındaki ilişkide görüldüğü üzere, birim işlemleri anlayışı, anlam üretiminde; evrensel, sabit, hatta doğrusal bir düzen keşfedilebileceğini veya oluşturulabileceğini savunan otoriter bir sistem yerine birbirlerinden ayrı ve farklı eylem birimlerine odaklanır.¹²⁵⁷ Ancak

¹²⁵⁴ Bogost, **Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism**, s.IX.

¹²⁵⁵ **A.e.**, s.18.

¹²⁵⁶ Steven Spielberg, **The Terminal**, Universal City, DreamWorks, 2004, b.a.

¹²⁵⁷ Bogost, **a.g.e.**, s.3.

yaklaşım, sistem fikrinin tamamen reddi anlamına da gelmez. Bunun yerine birim işlemlerinin birlikteliğinden doğan spontane ve karmaşık sistemler öne çıkar. Burada içerdiği elemanları belli bir anlam üretmek için yukarıdan düzenleyen bir üst yapı olarak sistem yerine, anlamın birimlerinin kendi aralarındaki ilişkilerden doğduğu bir sistem söz konusudur.¹²⁵⁸ Yani birim işlemleri bu tür sistemler şeklinde düzenlenebilir ve daha sonra da bu söz konusu sistemler başka sistemleri oluşturan birimlere dönüşebilir. Fakat bu durumda dahi birim işlemsel sistemler birimler arası ilişkilerden yeni işlevler üretmelerine olanak sağlayan açıklıklıklarını koruyarak otoriter sistemlere dönüşmemek için direnmelidirler.¹²⁵⁹ Denilebilir ki, birim işlemleri ve gelişken (*emergent*) yapılar arasında önemli benzerlikler vardır. Birim işlemlerine odaklanan bir analiz gelişken sistemlerin öngörülemez işleyişini oluşturan alt birimlerine odaklanır. Ancak bu odak sadece işlevsel de değildir.

Sistem ve birim işlemleri anlayışlarını interaktif anlatı alanında ele alma noktasında Bogost, öncelikle Aarseth'in yukarıda ele alınan sibermetin anlayışını eleştirir. Ona göre sibermetin yaklaşımı öncelikle ontolojik bir arayıştır ve içinde gerçek anlamda eleştirel bir yön taşımaz. Dahası Bogost, sibermetin analizinin de bir tür sistem kurulumu olarak görülmesi gerektiğini savunur. Texton ve scriptonlar arasındaki ilişkileri ararken Aarseth, otoriter bir yaklaşımla sadece genel işleyişleri doğrultusunda kimi yapıtları dışlayabilmektedir.¹²⁶⁰ Oysa birim işlemleri her hangi bir yapıtta veya bir yapıtın herhangi bir bölümünde gözlemlenebilir ve disiplinler arası bir eleştiri kaynağı olarak kullanılabilir. Bu bağlamda Bogost, dijital oyunların nasıl çalıştıklarına odaklanmak yerine; ancak bu sorunun önemini de göz ardı etmeden; oyunların ne yaptıklarına odaklanılması gerektiğini savunur. Oyuncu interaksyonu nasıl sonuçlar doğurmaktadır? Dijital oyunlar nasıl bilgilendirmekte, değişmekte veya başka şekillerde insan eylemlerine dahil olmaktadır? Dijital oyunlar diğer ortamlardaki ifadesel yapılara ne tür katkılarda bulunurlar? Özetle,

¹²⁵⁸ A.e., s.4.

¹²⁵⁹ A.e., s.7.

¹²⁶⁰ A.e., s.14.

Bogost’a göre odak oyunların anlam üretme ve ifade kapasitelerine yönelik olmalıdır.¹²⁶¹

Bogost dijital oyunların birim işlemleri doğrultusunda anlam üretmeleri sürecine örnek olarak Gonzalo Frasca ve ekibi tarafından 2003 yılında geliştirilen ve bir oyun değil de bir simülasyon olarak tanımlanan *September 12*’yi gösterir.¹²⁶² *September 12*, gerçekten de tam anlamıyla bir oyun değildir. Yapıtta kazanma veya kaybetme durumu yoktur ancak belli bir hedef vardır. *September 12*, 11 Eylül saldırıları sonrasında isimsiz bir Ortadoğu kasabasında geçer. Kasabada siviller ve silahlı teröristler iç içedir. İnteraktör ise bir hedef belirleme sistemini kontrol ederek uzaktan ateşlediği roketlerle teröristleri imha etmeye çalışan bir askeri veya askeri örgütü canlandırır. İnteraktör teröristlerin bulunduğu bir alanı seçer. Roket ateşlenir. Ancak roketin hedefi bulması belli bir süre almaktadır ve bu sürede terörist belirlenen hedef noktasından ayrılabilir, dahası o noktaya siviller gelebilir. Bu olasılığın neredeyse her atışta gerçekleştiği yapıtta teröristleri imha etmeye çalışan interaktör de sıklıkla sivillerin ölümüne sebep olur. Dahası bir sivil öldüğünde etrafındaki siviller yas tutmaya ve ağıt yakmaya başlarlar ve bunu takiben birer teröriste dönüşürler.¹²⁶³ Bogost’a göre *September 12*’nin kuralları bir arada yapıldığı dönemin Birleşik Devletler dış politikasını kısa ve öz bir birim işlemi şekline sokmuştur.¹²⁶⁴ Temelde sadece ateş etme veya etmeme seçeneğine sahip olan interaktör, ateş etmeyi seçtiğinde şiddetin daha fazla şiddet doğurmasına sebep olur. Yani eylemin kendisi uluslararası politikaya yönelik bir eleştiri içerir.

September 12, birim işlemleri kavramı ile yukarıda ele alınan anlamlı oyun ve anlatsal tanımlayıcılar kavramları arasındaki farkları ortaya koyan bir örnektir. Öncelikle yapıt, oyun mekaniklerinin *Train*’de olduğu gibi bir yapıtın anlatsal tanımlayıcılarla birlikte anlam kazanmasından daha farklı bir anlayışı yansıtır. *September 12*’nin kuralları ve işleyişi; yani yapıtın içerdiği birim işlemleri anlamı oluşturan başlıca unsurlardır. Fakat bu “anlam”, anlamlı oyun anlayışından önemli

¹²⁶¹ A.e., s.53 - 54.

¹²⁶² A.e., s.113.

¹²⁶³ Gonzalo Frasca v.d., “**September 12: A Toy World**”, (Çevrimiçi) <http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>, 12 Eylül 2011.

¹²⁶⁴ Bogost, a.g.e., s.133.

bir noktada ayrılır. Anlamalı oyunda oluşan anlam temel olarak oyunsal dünyanın işleyişi ile sınırlıdır. Oysa birim işlemleri bu çerçevesinin ötesinde eleştirel veya anlatısal bir anlamın oluşumuna imkan sağlar. *September 12*'de anlatısal tanımlayıcılardan bağımsız olarak gerçekleşen eylemler bir sorunu çözmede şiddetin yetersiz ve tersine etki yapan bir yöntem olduğunu vurgular.



Resim 35: *September 12*'den bir kare.¹²⁶⁵ Ağıt yakan siviller teröristlere dönüşüyor.

Birim işlemlerinden kaynaklanan anlamlar sadece politik değildir. Dijital oyunların oyunculara duygusal tepkiler oluşturma süreçlerini inceleyen Järvinen, 2001 tarihli bulmaca, macera ve aksiyon türleri karışımı *ICO*'nun oyuncular üzerindeki duygusal etkilerinin oyunun anlatısal tanımlayıcıları yanında oynama sürecinden de kaynaklandığının altını çizer.¹²⁶⁶ *ICO*'da kurban edilmek üzere gizemli bir şatoda götürülen küçük bir çocuğu canlandıran oyuncu; dilini anlamadığı, narin görünümlü genç bir kızı onu ele geçirmeye çalışan karanlık hayaletlerden korumaya

¹²⁶⁵ Frasca v.d., **a.g.e.**, (Çevrimiçi)

¹²⁶⁶ Aki Järvinen, "Understanding Video Games as Emotional Experiences", **The Video Game Theory Reader 2**, Ed. Bernard Perron, Mark J. P. Wolf, New York, Routledge, 2009, s.97.

çalışır. Oyunun mekanikleri doğrultusunda genç kız kendisini bu hayaletlere karşı koruyamaz, yavaştır ve nereye gideceğini bilmez. Dolayısıyla oyuncu devamlı olarak onu yönlendirmek, korumak ve kollamak zorundadır.¹²⁶⁷ Järvinen'e göre genç kızın görüntüsü gibi anlatısal tanımlayıcılarla desteklenen bu temel mekanik, oyuncuya empati, özen gösterme ve sahip çıkma gibi duyguları yaşatmakta; onda koruyucu ve kurtarıcı rolüne dayalı duygusal beklentiler oluşmasına yol açmaktadır.¹²⁶⁸ Denilebilir ki, genç kızı taşınması gereken bir yük olmaktan ayıran anlatısal tanımlayıcılarla birlikte oyunun duygusal etkisinin altında yatan temel faktör koruma ve kollama eylemleridir. Bu eylemler oyuncu ve genç kız arasında bir bağ kurulmasını sağlayan birim işlevleri görevini üstlenirler. Buna ek olarak genç kızın hareketleri de sadece birer anlatısal tanımlayıcı değil, aynı zamanda bir bütün olarak koruma, kollama eylemlerini anlamlı kılan birim işleminin bir parçasıdır.



Resim 36: *ICO*'dan bir kare.¹²⁶⁹

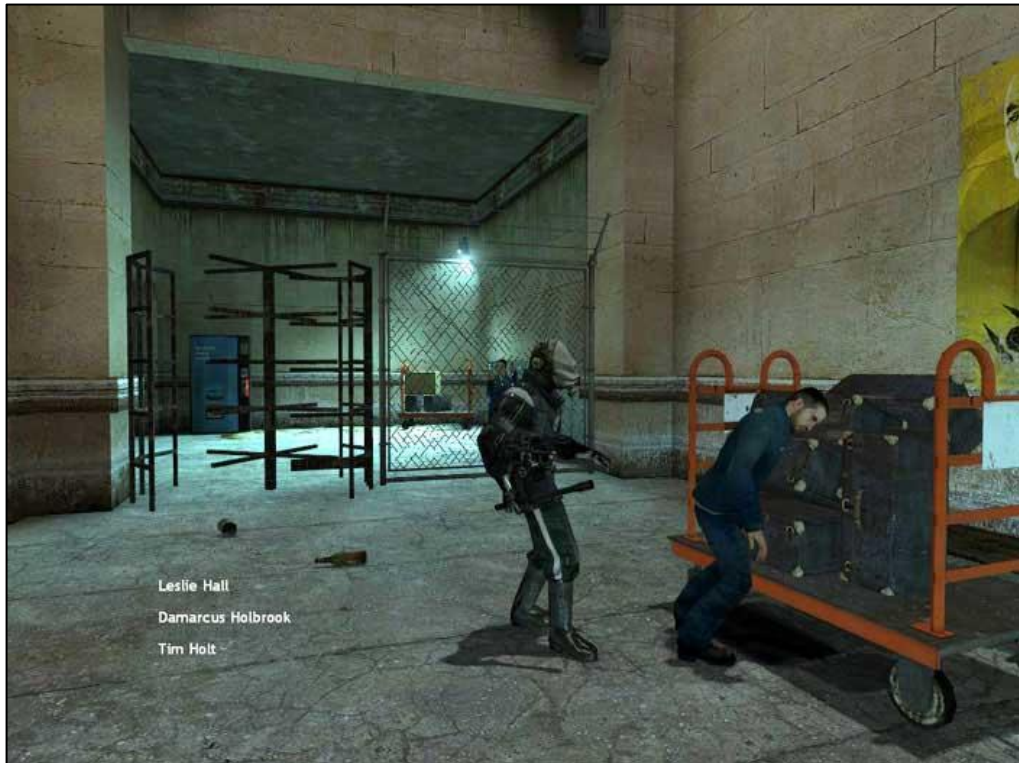
Oyuncunun eylemlerini şekillendiren birim işlevleri onu duygusal açıdan da etkiliyor.

¹²⁶⁷ Fumito Ueda, Kenji Kaido, *ICO*, Tokyo, Sony Computer Entertainment, 2001. b.a.

¹²⁶⁸ Järvinen, *a.g.e.*, s.98.

¹²⁶⁹ Ueda, Kaido, *a.g.e.*, b.a.

Bu noktada değeriendirilmesi gereken bir diğeri konu da oyuncunun ne yapamadığıdır. Yani oyuncunun gerçekteştirebildiğı eylemler ve bunların sonuçları kadar, gerçekteştiremedikleri de dijital oyunlarda anlam üretiminin bir parçasıdır. Bu duruma örnek olarak 2004 tarihli *Half-Life 2* oyununun giriş bölümü gösterilebilir.¹²⁷⁰ Oyuncunun sanal dünyayı kontrol ettiğı karakterin gözlerinden deneyimlediğı ve esas amacın hedefleri vurarak engellerin aşılması olduğı oyunun ilk bölümünde oyuncu kendini totaliter bir rejim tarafından yönetilen bir şehre giden bir trende bulur. Oyunun genel yapısından beklenebileceğı üzere kendisini savunabileceğı veya saldırıda bulunabileceğı hiç bir silahı yoktur. Kısa süre sonra tren istasyona girer ve durum oyuncu için daha da içinden çıkılmaz bir hal alır. İstasyonda yüzleri kapalı askerler giriş çıkışları turmuş, kendilerine yaklaşanı coplamaktadır. Siviller ya sinik bir biçimde sessizce itaat etmekte ya da sessizce kayıp yakınlarından bahsetmektedir.¹²⁷¹



Resim 37: *Half-Life 2*'den bir kare.¹²⁷² Giriş bölümünde oyuncu totaliter bir rejim altında yaşamayı deneyimliyor.

¹²⁷⁰ Valve Corporation, *Half-Life 2*, Bellevue, Valve Corporation, 2004, b.a.

¹²⁷¹ A.e.

¹²⁷² A.e.

Bu ortam içinde düşmanlarını öldüreceği hareketli bir yolculuğa çıkmaya hazırlanan oyuncu diğer siviller gibi itaat etmek ve rejimin baskına maruz kalmak zorundadır. Bir dizi önceden belirlenmiş olayın ardından oyuncu bu ilk bölümün sonuna doğru güvenlik kuvvetlerinin acımasız bir baskın düzenlediği bir binada yine kaçmak dışında yapabileceği hiçbir şey olmadan hayatta kalmaya çalışır. Ortamı zenginleştiren anlatsal tanımlayıcılar ve belli oranda doğrusal ilerleyen yapısı yanında bu bölümü tanımlayan esas unsur kendini şiddete karşı savunamama olgusudur. *Half-Life 2*'nin giriş bölümü totaliter bir rejim altında yaşam deneyimini birim işlemlerine dayanarak, oyuncunun ne yapamadığı üzerinden ortaya koyar.

Oyuncunun beklentileri ile oyunun işleyişi arasındaki uyumsuzluklar noktasında üzerinde durulması yerinde olacak bir diğer örnek de UNICEF tarafından eğitsel amaçlarla kullanılan *Ayiti: The Cost of Life* isimli oyundur. Oyunda, oyuncu beş kişilik fakir bir ailenin geçim ve yaşama şartlarını düzenler. Oyunun başarı kriteri çocukların elde edecekleri diplomalardır. Oyunda tasarımcılar tarafından önceden yazılmış herhangi bir açık öykü yoktur. Tekrarlanan döngüler halinde oyuncu, kimin çalışacağına, dinleneceğine veya okula gideceğine karar verir ve döngü sonucunda bu kararlarının sonuçları ile karşılaşır. Bu sonuçlar aile fertlerinin sağlık, mutluluk ve eğitim düzeyleri ile ölçülür.¹²⁷³ Genel olarak bir anlamlı oyun deneyimi söz konusu gibi görünmektedir.

Öte yandan Ferri ve Fusaroli *Ayiti: The Cost of Life*'in prosedürel yönü ve birim işlemleri açılarından oyuncular için anlamlı olmak bir yana özellikle kafa karıştırıcı olduğunun altını çizerler. Zira oyun, çoğu oyuncunun zihnindeki aile düzenine uygun işlememektedir. Oyunda başarılı olmak için, çocukların okula gitmesi ve ebeveynlerin de ailelerinden ayrı kalmadan çalışmaları gibi orta sınıf değer yargılarına bağlı kalınarak geliştirilen stratejiler kısa sürede başarısızlığa

¹²⁷³ Nicholas Fortugno, “**Ayiti: The cost of Life**”, (Çevrimiçi) <http://ayiti.globalkids.org/game/>, 12 Eylül 2011

uğramaktadır.¹²⁷⁴ Ferri ve Fusaroli bu durumun oyunun prosedürel yapısı ile özellikle Batı toplumlarından gelen oyuncuların zihinlerindeki toplumsal alışkanlıklar arasındaki uyumsuzluktan kaynaklandığını savunurlar.¹²⁷⁵



Resim 38: *Ayiti: The Cost of Life*'dan bir kare.¹²⁷⁶ Bir yıl dolmadan aile fertlerinden biri ölmüş. Diğerlerinin sağlığı iyi değil ve borç içindeler.

Oyunun üzerine kurulu olduğu birim işlemleri ailenin bir bütün olarak devamı için bireylerin bir takım hak ve mutluluklarından feragat etmeleri fikrini esas alırlar. Bu fedakarlıklara hazırlıklı olmayan bir oyuncu beklentilerinin karşılık bulmaması karşısında kafa karışıklığı yaşar, kendi değer yargılarını sorgulamaya başlar. Özetle, *Ayiti: The Cost of Life* birim işlemlerinin oyuncu beklentileri ile anlamsal açıdan nasıl bir ilişkisi olduğunu ortaya koyar. Oyundaki pek çok faktör veya birim işlemi mali durum, sağlık, mutluluk ve eğitim üzerinde etkilidir. Anne

¹²⁷⁴ Gabriele Ferri, Riccardo Fusaroli, “**Which Narrations for Persuasive Technologies? Habits and Procedures in Ayiti: The Cost of Life**”, (Çevrimiçi)

http://unibo.academia.edu/GabrieleFerri/Papers/255198/Which_Narrations_for_Persuasive_Technologies_Habits_and_Procedures_in_Ayiti_The_Cost_of_Life, 12 Eylül 2011.

¹²⁷⁵ A.e.

¹²⁷⁶ Fortugno, a.g.e., (Çevrimiçi)

baba çalışır, çocuklar okur stratejisi tüm bu faktörler karşısında başarı elde edemez. Bu durum sadece oyunda yaşanan bir yenilgiyi değil, aynı zamanda yenilgiden doğan bir anlamı ifade eder. Oyuncular zihinlerindeki alışkanlıklara meydan okuyan ve onları sorgulamalarına sebep olan prosedürel, birim işlevsel bir yapı ile karşı karşıyadırlar. Bu bağlamda Bogost'a göre oyuncunun sübjektif dünya algısı ile oyunların birim işlemsel kuralları arasındaki ayrılıklar oyunların retorik ve eğitim amaçlı kullanılmaları için gerekli alt yapıyı sağlamaktadır.¹²⁷⁷

Birim işlemleri kavramı dijital oyunlarda ve genel olarak dijital interaktif anlatılarda anlamın yaratılışı konusuna farklı bir perspektif getirmiştir. Bu anlayış tasarımcı tarafından yukarıdan dikte edilen bir öykü yerine birim işlemlerine dayalı gelişken ve karmaşık yapılara odaklanılmasını öngörür. Bu noktada bu yapının ve yukarıda incelenen örneklerin ortaya koydukları deneyimin niteliği tartışılabilir. Zira Bogost, dijital interaktif anlatılar oluşturulması yönündeki çalışmaların birim işlemlerinin olası kullanım alanlarından sadece küçük bir bölümünü kapsadığının altını çizer.¹²⁷⁸

Dijital interaktif yapıtların birim işlemlerine dayalı temsili işleyişleri *September 12*'de olduğu gibi anlatısal veya dramatik açılar yerine simülasyonun retorik yönü ile de değerlendirilebilir; veya *Half-Life 2* veya *ICO*'da olduğu üzere anlatıların işleyişimde önemli roller üstlenebilir ve hatta *Ayiti: The Cost of Life*'da olduğu gibi retoriğin yanında sanal karakterlerin hayatlarını şekillendirerek önemli dramatik sonuçlara da yol açabilirler. Bogost'a göre öncelikle önemli olan anlatı kavramının tıpkı yukarıda ele alınan sözlü gelenek örneklerinde olduğu gibi birimlerden oluşabileceğın kabulüdür.¹²⁷⁹ Bunun ardından prosedürel birim işlemlerine dayalı dijital interaktif anlatılar geliştirilmesi olgusu doğal bir sonuçtur. Bu bağlamda soru, dijital oyunların anlatı üretip üretemeyeceğı değil; anlatı içerip içermesinin gerekip gerekmediğı¹²⁸⁰ veya bunu en iyi nasıl üretilereğı olacaktır.

¹²⁷⁷ Bogost, **a.g.e.**, s.120.

¹²⁷⁸ **A.e.**, s.69.

¹²⁷⁹ **A.e.**, s.68 – 68.

¹²⁸⁰ **A.e.**, s.70.

3.13.4. GÖMÜLÜ ANLATILAR

Dijital oyunlarda anlatının işleyişine yönelik en temel ayrım, anlatının oyunun işleyişine dahil olma oranıdır. Bu oran oyunun genel işleyişi ile doğrudan ilgilidir. Juul, dijital oyunların iki temel kategoriye ayrılabilirliğini savunur. Bunlar yukarıda tartışılan gelişme (*emergence*) kategorisi ile “**ilerleme**” (*progression*) kategorisidir.¹²⁸¹ İlerleme kategorisi oyuncunun tasarımcı tarafından belirlenen belli engel ve meydan okumaları yine onun belirlediği bir sıra ile aşması anlamına gelir. Juul bu oyunlara örnek olarak belirli komutların sıra ile girilmesi ile sonuca ulaşılabilirliğini savunduğu grafik destekli interaktif kurmaca *The Hobbit*’i gösterir.¹²⁸² Bu örnek temel olarak doğru görünse de, interaktif kurmacaların farklı doğal dil girdilerine anlamlı cevap verebilme yeteneğine sahip olmaları ve içinde özgürce hareket edilebilecek bir dünya simüle etme üzerine kurulu yapıları¹²⁸³ nedeni ile kimi noktalarda sorunludur. Bu bağlamda oyuncunun yatay düzlemde kayan iki boyutlu bir ortamda belli bir sıra ile belli eylemleri gerçekleştirmesine dayanan *side-scrolling* türü oyunlar ilerleme kategorisi için daha uygun bir örnek oluşturabilirler. Juul ise oyuncunun bir karakteri yöneterek çeşitli bulmacaları çözdüğü “**macera**” (*adventure*) türü oyunların ilerleme kategorisinin en belirgin örneği olduğunu söyler.¹²⁸⁴ Oyuncunun tasarımcının gerçekleştirmesini beklediği eylemlerden bir başkasını gerçekleştirmesi halinde oyunun ilerlememesi ve hatta sona ermesi ilerleme kategorisinin en net özelliğidir.¹²⁸⁵ Ancak bu kategorilerin oyunları tanımlarken net ayrımlar oluşturduklarını söylemek doğru olmaz. İlerleme ve gelişme kategorileri birbirleri ile yapısal özellikleri paylaşabilirler ve her iki kategorinin de özelliklerini taşıyan oyunlar bulunabilir.¹²⁸⁶

Salen ve Zimmerman’ın “**gömülü anlatı**” (*embedded narrative*) adını verdiği yapı ilerleme kategorisindeki oyunlara en rahat eklenilebilecek anlatı anlayışını

¹²⁸¹ Juul, **a.g.e.**, s.69.

¹²⁸² **A.e.**, s.69 – 71.

¹²⁸³ Montfort, “Interactive Fiction as “Story,” “Game,” “Storygame,” “Novel,” “World,” “Literature,” “Puzzle,” “Problem,” “Riddle,” and “Machine””, s.316.

¹²⁸⁴ Juul, **a.g.e.**, s.69.

¹²⁸⁵ **A.e.**, s.75.

¹²⁸⁶ **A.e.**, s.71 – 72.

ifade eder.¹²⁸⁷ Gömülü anlatı oyuncunun oyunla interaksyonu öncesinde oluşturulmuş anlatısal materyalleri ifade eder. Bunların en net örnekleri oyuncunun oyun performansına eşlik eden “**ara-sahneler**” (*cut-scenes*) şeklinde tezahür eder. Bunlar oyuncunun oyun sırasında gerçekleştirdiği eylemleri neden gerçekleştirdiğine dair bilgi veren ve bunları anlamlı kılan anlatı içerikleridir.¹²⁸⁸ Örneğin oyun ana çatışmayı tanımlayan ve interaktif olmayan bir animasyonla başlar. Bunu takip eden oyun bölümünde oyuncu bu animasyonun açtığı öyküye bağlı ilerleyen bir dizi eylem gerçekleştirir, yani oyunu oynar. Oyunun belli bir noktaya ulaşmasının ardından bir başka animasyon o ana kadar gerçekleşenleri toparlayarak öyküyü yeni bir yöne sokar.



Resim 39: *Prince of Persia 2: The Shadow & The Flame* oyunundan kareler.¹²⁸⁹
Prens tuzağa düşüyor. Hapisten kaçıp limana gidiyor. Binddiği gemi fırtınaya kapılıyor.
Bölüm başlarında ve sonlarında yer alan ara-sahneler gömülü anlatı şeklinde işliyor.

Bu bağlamda Rouse dijital oyunlarda iki tür öykü bulunduğunu savunur. Bunlardan birincisi oyun mekaniklerinden bağımsız olarak anlatılan ve çoğunlukla ara-sahnelerden oluşan “**tasarımcının öyküsü**”dür (*designer's story*). Örneğin bir spor oyununda müsabakayı kazananın kupayı almasını gösteren sahneler bu kapsamda değerlendirilmelidir. Oyuncunun oyun sırasında göstermiş olduğu sanal spor performansı ise “**oyuncunun öyküsü**” (*player's story*) olarak adlandırılır. Yani yukarıda verilen örneğe devam edilirse katılımcının müsabakayı kazanmak için uyguladığı taktikleri ifade eder.¹²⁹⁰ Öte yandan Salen ve Zimmerman gömülü anlatıların ara-sahnelerden farklı şekillerde de tasarlanabileceklerine dikkat çekerler.

¹²⁸⁷ Salen, Zimmerman, **a.g.e.**, s.383.

¹²⁸⁸ **A.e.**, s.406 -408.

¹²⁸⁹ Brøderbund, **Prince of Persia 2: The Shadow & The Flame**, Eugene, Brøderbund, 1993, b.a.

¹²⁹⁰ Richard Rouse, **Game Design: Theory and Practice**, Texas, Wordware Pub., 2001, s.216 - 218.

Oyuncunun oyun içinde karşılaştığı karakterlerin davranışlarından engellerin yapısına dek farklı teknikler bu amaçla kullanılabilir.¹²⁹¹ Bu noktada önemli olan gömülü anlatı fikrinin anlatısal tanımlayıcılardan farklı bir yapıyı işaret ediyor olmalarıdır. Anlatısal tanımlayıcılar oyuna belli bir anlatısal çerçeve çizerken gömülü anlatılar önceden belirlenmiş ve kesin bir anlatısal içeriği oyuna eklemeler. Yani gömülü anlatı oyunun belli bir öykünün parçası olarak deneyimlenmesini amaçlar.

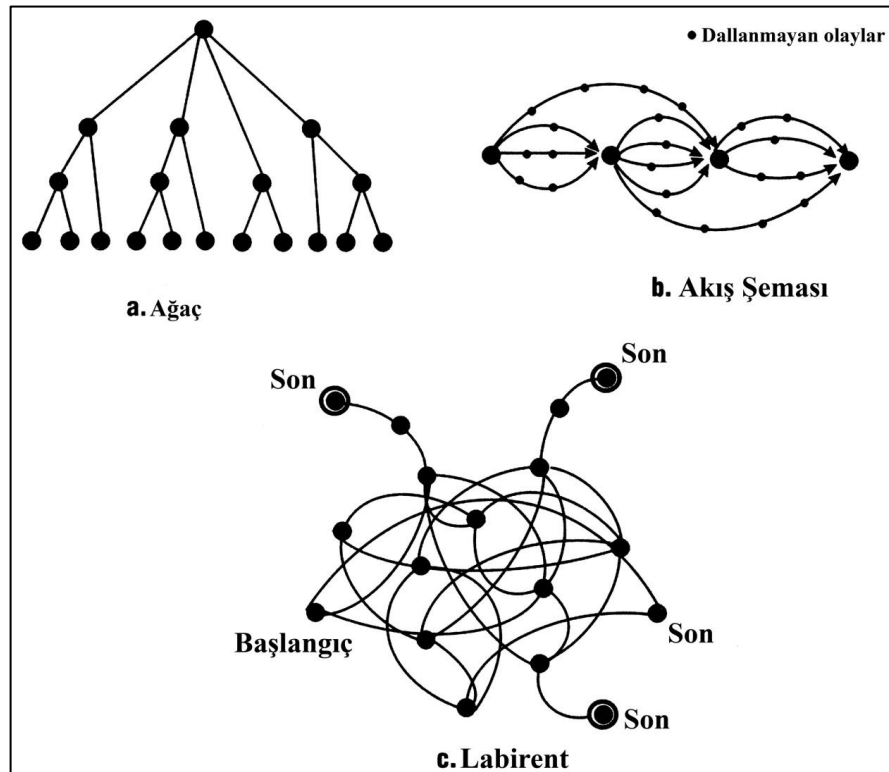
Anlamlı oyun ve birim işlemlerinden farklı olarak oyuncunun veya interaktörün yaratım sürecinde etkin rol aldığı fakat aynı zamanda yine de gömülü nitelikte multiform öyküler dijital oyun alanında sıklıkla kullanılan yöntemlerden biri olarak görülebilir. Bu bağlamda yukarıda hiperfilm kavramı çerçevesinde kısaca değinilen dallanmalı yapılar dijital oyunlarda multiform öyküler oluşturulması bağlamında en çok yararlanılan yapılardan birini oluştururlar. Buna göre oyuncu oyunun belirli noktalarında kontrol ettikleri karakter hakkında açık ve net seçimlerle karşılaşır ve bu noktalarda verdikleri kararlar oyunun öyküsünün ilerleyişini etkiler. Ryan kullanım alanları dijital oyunlarla sınırlı olmayan bu tür yapıların üç temel şekilde modellenebileceğini savunur.¹²⁹² Başlıca özellikleri zamanın akışını temsil edebilmek olan bu modellerden ilki “**ağaç**” (*tree*) modelidir. Bu modelde olaylar tek bir yöne doğru seçimlere bağlı olarak birbirinden farklı olay örgüleri oluşturacak şekilde ve adını aldıkları ağaç formunu andıracak dallar oluşturarak ilerlerler. Ryan’a göre bu modelin başlıca sorunu her bir karar noktasında sadece iki seçenek verilmesi halinde dahi çok yüksek sayılarda birbiri ile eşdeğer olay örgüsünün tasarımcı tarafından yaratılmasının zorluğudur.¹²⁹³ Bu zorluğu yenme noktasında “**akış şeması**” (*flowing chart*) modeli bir alternatif oluşturur. Buna göre ağacın bir kısım dalları birleştirilerek aşırı büyüme engellenir. Bu modele göre ilerleyen bir interaktif anlatı oluşturulurken dikkat edilmesi gereken nokta birleşen dalların “geçmişlerinden kaynaklanan” farklı seçimlerin olay örgüsünde tutarsızlıklar yaratmamasıdır. Örneğin belirli bir objenin oyuncu tarafından kullanımını gerektiren bir bulmaca

¹²⁹¹ Salen, Zimmerman, **a.g.e.**, s.383.

¹²⁹² Ryan, **a.g.e.**, s.104.

¹²⁹³ **A.e.**

noktasına karakterin daha önce o objeyi almayı reddetmiş olduğu bir noktadan bağlanılmamalıdır.¹²⁹⁴ Üçüncü model olan “**labirent**” (*maze*) ise Ryan’a göre zamanda değil, sanal dünyadaki topografide gerçekleşen hareketlere dayalı bir olay örgüsü diyagramını ifade eder. Bu topografideki mekanların her biri bir öykü parçası içerir. Bu mekansal anlatıdaki hareketleri dünyadaki kimi alanları oyuncuya açıp kapayabilir. Yani model sabit değil dinamiktir.¹²⁹⁵ Bu bağlamda bu modeli eylemler yerine bir alan veya harita gibi görmek daha doğru olabilir. Dijital oyunlarda mekanın anlatısal bir öge olarak kullanımı bağlamında Nitsche ise paralel bir biçimde bir “**öykü haritası**”nın (*story map*) oyun tarafından verilen bir unsur olmadığını savunur. Mekan, oyuncunun öyküyü kavraması için gerekli tetikleyici verileri içerir ve oyuncu, oyun süreci boyunca bunları birleştirerek oyunun söylemini ve labirent modelinde sergilenmeye çalışılan öykü haritasını kendi zihninde oluşturur.¹²⁹⁶



Şekil 32: Ryan’a göre öyküsünün ilerleyişini etkileyen interaktif anlatı modelleri.¹²⁹⁷

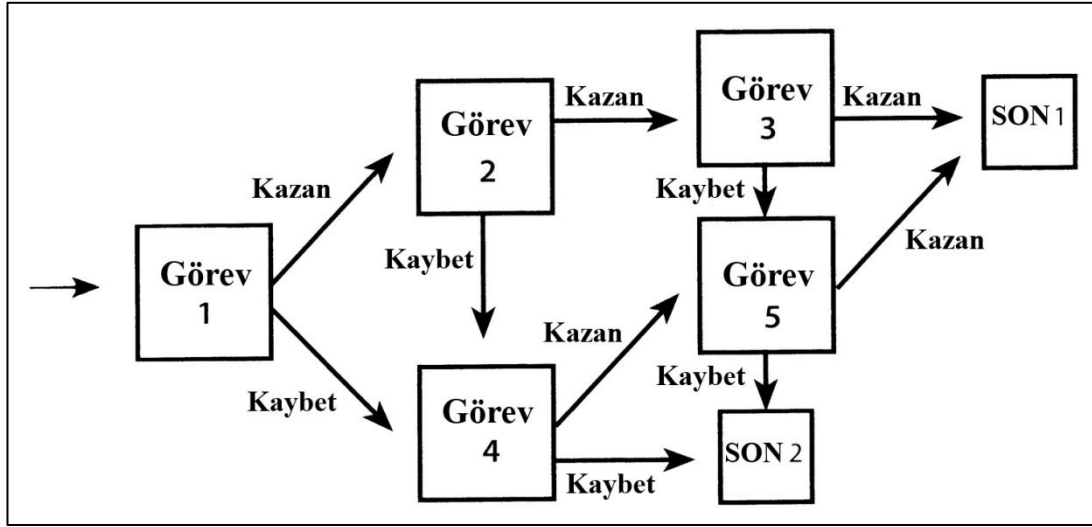
¹²⁹⁴ A.e., s.105 – 106.

¹²⁹⁵ A.e., s.106.

¹²⁹⁶ Nitsche, a.g.e., s.232.

¹²⁹⁷ Ryan, a.g.e., s.104.

Dijital oyun tasarımında bu modeller bir arada işleyecek şekilde kullanılabilirler. Örneğin bir labirent içindeki mekanlar akış şeması oluşturacak şekilde işleyebilir. Aynı oyunun finali küçük bir ağaç modeli ile farklı sonuçlara varabilir. Salen ve Zimmerman Ryan’ın modellerine benzer bir biçimde oyunların yapısal işleyişini incelemek için oyun kuramından aldıkları “**karar verme ağaçları**”ndan (*decision trees*) yararlanılabileceğini söylerler.¹²⁹⁸ Karar verme ağaçları temel olarak Ryan’ın ağaç modeline benzeyen yapılardır. Ancak tıpkı bunların akış şemasına dönüştürülmesi gibi onlar da basitleştirilebilirler. Salen ve Zimmerman’ın verdiği örneklerden biri net seçim noktaları yerine oyunun belli görevlere bölünmesi ve bunlarda yaşanan başarı durumlarının belli sonuçlara yol açmasını sergiler. Bu model dallanmalı yapıların sadece seçimler üzerinden değil, oyuncunun performansı üzerinden de işleyebileceğini ortaya koyması açısından önemlidir.



Şekil 33: Salen ve Zimmerman’ın görev tabanlı akış şeması.¹²⁹⁹

Benzer bir biçimde labirent modeli de Jenkins’in “**mekansal öykü**” (*spatial story*) kavramı ile daha çok anlam kazanır. Buna göre dijital oyunlar oyun dünyasına yayılmış anlatısal öğelerden oluşurlar. Burada olay örgüsü gelişimi yerine oyun dünyasının keşfedilmesi ana anlatısal itici gücü oluşturur. Bu öyküleri geniş çerçeveli

¹²⁹⁸ Salen, Zimmerman, **a.g.e.**, s.232 - 235.

¹²⁹⁹ **A.e.**, s.235.

olarak tanımlanmış hedef ve çatışmalar ayakta tutar. Bu süreçte oyuncu yerel düzeyde mikro anlatılarla karşılaşır ve bunları farklı şekillerde çözümleyebilir. Tasarımcılar açısından temel sorun, yerel düzeydeki etkinlikle genel hedeflere dayalı ana olay örgüsü arasında bir denge sağlayabilmektir.¹³⁰⁰ Söz konusu denge aşağıda görüleceği gibi yapay zeka uygulamaları ile korunmaya çalışılabileceği gibi, gömülü yapılarla da oluşturulmaya çalışılabilir.

Gömülü dallanmalı yapılar farklı türlerde oyunlar tarafından kullanılabilirler. Bunlardan biri de “macera” (adventure) türüdür. İnteraktif kurmacaların önce görsellerle zenginleştirilmesi; ardından da doğal dil girdilerinin tamamen ortadan kaldırılarak listelenmiş seçenekler üzerine kurulu bir yapının geliştirilmesi ile ortaya çıkan bu türün genel özelliklerini Fernández-Vara şu şekilde sıralar: (1) Macera oyunları öykü ile birlikte ilerleyen, öyküden ayrılamayan oyunlardır. (2) Oyunsal yapı bulmaca çözümü üzerine kuruludur. Yani öykü bulmacalar çözüldükçe ilerler. (3) Oyuncu daima bir karakteri kontrol eder. Bu kontrol açık veya grafik sistem içine kamufle edilmiş olsun; genellikle bir fiil ve objeden oluşan komutlar şeklinde gerçekleşir.¹³⁰¹ Bu bağlamda macera oyunlarında gömülü dallanmalı yapı kullanımına bir dizi örnek vermek yerinde olacaktır. 1992 tarihli *Star Trek: 25th Anniversary* isimli oyun, oyuncuya orijinal *Star Trek* dizisinin karakterlerini kontrol ederek Yıldız Filosu’nda görevler yerine getirme imkanı sunar. Bu görevler bir ana hedef ve bir dizi yan hedef içermektedir. Görev tabanlı akış şemasına uygun bir biçimde oyuncu karşılaştığı sorunları ve bulmacaları çözmeye çalışır. Bulmacaların büyük bölümünün birden fazla çözümü vardır. Ancak bu çözümlerin bir kısmı diğerlerine göre daha olumlu yöntem ve etkiler içerir. Oyuncunun kontrol ettiği üç ana karakterin; Kirk, Spock ve McCoy’un hayatlarını kaybetmemeleri ve *USS Enterprise*’in yok edilmemesi şartlarına uyulduğu sürece oyun, iyi veya kötü her çözümü kabul eder ve her görevin sonunda bunlara göre az veya çok değişen farklı finaller sunar. Örneğin kaçırılan bir uzay gemisini kurtarma görevi dört şekilde sonuçlanabilir. (1) Korsanlar teslim olmaya ikna edilir. (2) Bir baskınla korsanlar

¹³⁰⁰ Jenkins, a.g.e., s.678 – 680.

¹³⁰¹ Clara Fernández-Vara, “**The Secret of Monkey Island: Playing Between Cultures**”, (Çevrimiçi) <http://www.etc.cmu.edu/etcpress/node/288>, 12 Eylül 2011

öldürülür. (3) Geminin kaptan köşkü patlatılarak korsanlar öldürülür ancak bunun sonucunda gemi kontrolünü kaybeder ve yakınlardaki bir gezegene çakılır. (4) Müzakere sırasında başarısızlığa uğranır ve tüm rehinelere korsanlarca öldürülür.¹³⁰² *Star Trek: 25th Anniversary*'nin görev tabanlı yapısı yanında 1997 bir diğer uyarlama olan *Blade Runner* benzer bir yapıyı görece daha uzun süren bir multiform anlatı oluşturmak için kullanır. Oyun, farklı mekanlara dağıtılmış eylem ve bulmacaların oyuncu tarafından ne şekilde gerçekleştirildiği ve çözüldüğünü takip ederek ne şekilde gerçekleştirildiği ona 7 farklı finalden birine ulaşma imkanı sunar. *Star Trek: 25th Anniversary*'den farklı olarak *Blade Runner*'ın bulmaca ve seçimleri açık ve maddi değildir. Bir mekanizmayı tamir etmek veya açık diyalog seçimleri yapmak yerine *Blade Runner*'da oyuncu doğrudan karakterler arası eylemleri nasıl gerçekleştireceğini belirler: Üzerine gelen bir androide silah doğrultacak mıdır? Beraberindeki polisin bomba olduğunu bildiği bir yere gitmesine göz yumacak mıdır? Dahası oyundaki diyalog seçenekleri açık cümleler halinde değil, hangi anahtar kelimelerin kullanılacağı veya konuşmanın vurgusunun nasıl olacağı üzerine kuruludur. Bu bağlamda oyun *Star Trek: 25th Anniversary*'e göre kimi zaman daha belirsiz seçimler sunar.¹³⁰³



Resim 40: *Star Trek: 25th Anniversary*'den iki kare.¹³⁰⁴ Oyun, oyuncunun seçimlerine uyum sağlayarak devam ediyor. Solda girişin önünü kaptan kayalar temizlenmiş ve güvenlik subayı hayatta. Sağda kayalar temizlenememiş ve yanlış bir seçim subayın ölümüne sebep olmuş; ancak oyun devam ediyor.

¹³⁰² Bruce Schlickbernd, Brian Fargo, **Star Trek: 25th Anniversary**, Beverly Hills, Interplay Entertainment, 1992, b.a.

¹³⁰³ David Leary, James Walls, **Blade Runner**, Las Vegas, Westwood Studios, 1997, b.a.

¹³⁰⁴ Schlickbernd, Fargo, **a.g.e.**, b.a.

Olay temelli akış şemasına göre ilerleyen *Star Trek: 25th Anniversary* ve *Blade Runner*, oyuncunun olay örgüsünün sınırları içinde gerçekleştirdiği eylem ve seçimlerin neredeyse tümüne cevap vererek öyküyü farklı şekillerde ilerleterek farklı finallere ulaşabilirler. Ancak oyunların kahramanlarının ölümü dışında başarısız olmamaları tüm şartlara uyum sağladıkları anlamına da gelmez. Her iki oyun da ilerlemek için belli anahtar eylemlerin oyuncu tarafından gerçekleştirilmesine ihtiyaç duyar. Eğer oyuncu bu eylemleri tam olarak kavrayamazsa bir süre sonra takılarak aynı mekanlarda neyi yanlış yaptığını anlamaya çalışarak dolaşmaya başlar veya tam olarak anlamadığı kombinasyonlar gerçekleştirerek öyküyü ilerletmeye çalışır. Bu durum sarılma deneyimi ve öyküyle yaşanan duygusal bağı zedeleyici bir etki yaratır. Fernández-Vara bu tür kafa karışıklıklarının tasarımcı tarafından oluşturulan bulmacaların oyuncu tarafından anlaşılabilir bir bağlama oturmamasından kaynaklandığını savunur. Bu sorunun çözümü bulmacaların oyun dünyası, oyuncunun kültürel bağlamı ve kimi zaman da her ikisinin birleşimi ile anlamlı kazanacak şekilde tasarlanmasıdır.¹³⁰⁵

Fernández-Vara, macera oyunlarında belli bulmacaların belli bir sıra ile çözülmesine dayalı doğrusal bir yapı olabileceğini ancak bu doğrusallığın dallanma dışında yöntemlerle de çözülebileceğini savunur.¹³⁰⁶ Bu yöntemlere örnek olarak 1990 tarihli *The Secret of Monkey Island*¹³⁰⁷ oyunu ve özellikle oyunun ilk bölümü gösterilebilir. Oyunun ilk bölümü korsan olmak isteyen Guybrush Threepwood, korsan liderleri tarafından kendisine verilen üç görevi yerine getirmeye çalışır. Jenkins'in mekansal öykü anlayışına paralel bir biçimde, korsanların adasında keşfedilecek pek çok detay ve yapılabilecek pek çok eylem vardır. Ayrıca Guybrush'ın kendisine verilen görevleri de belli bir sıra ile yerine getirmesi gerekmez. Görevlerin tamamlanmasını sağlayan bulmacaların bir bölümü birbirleri ile neden sonuç ilişkisi ile bağlı da olsa oyuncu bulmacaları aynı anda paralel olarak çözebilir. Fernández-Vara'ya göre oyunun sunduğu zengin dünya ve görevleri

¹³⁰⁵ Fernández-Vara, **a.g.e.**, (Çevrimiçi)

¹³⁰⁶ **A.e.**

¹³⁰⁷ Ron Gilbert, **The Secret of Monkey Island**, San Francisco, Lucasfilm Games, 1990, b.a.

paralel olarak çözebilme olanağı gerçekte doğrusal olarak ilerleyen öyküye karşın oyuncunun büyük oranda özgür olduğu hissine kapılmasını sağlamaktadır.¹³⁰⁸

Dijital oyunlarda oyuncunun özgürlüğü oyuncunun hikayesi ve tasarımcının hikayesi kavramları arasındaki ilişki ile de açıklanabilir. Oyuncunun hikayesi oyun mekaniklerinin oyuncuya sunduğu imkanlar kapsamında özgür ve belli oranda gelişkindir. Tasarımcının hikayesi ise önceden yazılmış ve sınırlıdır. Ancak bu ikisini birleştiren örnekler de yok değildir. 1990 tarihli uzay uçuş simülasyonu *Wing Commander*'da¹³⁰⁹ her görevin kendi hedefleri vardır. Hedeflerin yerine getirilip getirilmemesi oyunu etkilese de başarısızlık oyunun ilerleyişini engellemez. Oyuncunun uzay gemisi görevler sırasında yok edilmedikçe oyun devam eder. Hedefler konusundaki başarı durumu ise belirli aralıklarla gerçekleşen brifinglerde oyunun genel öyküsü üzerinde etkili olan bir faktör işlevi görür. Oyuncunun başarısına bağlı olarak öykü, zaferler veya yenilgilere bağlı zorluklarla örülür.

Yukarıda da vurgulandığı üzere oyunlarda özgürlük olgusunun en önemli unsurlarından biri pek çok eyleme izin veren bir oyun dünyasıdır. 1992 tarihli *Star Control II*¹³¹⁰ her biri kendi hedefleri olan onlarca uzaylı ırk, bu ırklar arası diplomatik ilişkiler, doğal kaynaklara sahip gezegenler ve tüm bunlara bağlı olarak Dünya'nın istilacı bir ırka karşı özgürleştirilmesini konu alan bir öykü içerir. Oyuncu, keşif, ekonomik ve diplomatik ilişkiler; kimi zaman da çatışma yoluyla yüzlerce gezenin bulunduğu bu galakside kendi seçimleri doğrultusunda hareket etme olanağına sahiptir. Temel olarak Dünyayı ele geçiren istilacılara karşı savaş belirli görevlerin yerine getirilmesini gerektirse de oyun sırasında bu görevlerin sırasına uyulması gerekmez. Oyuncu farklı ırklarla ilişkilerini geliştirmeyi seçebilir ve yan öyküleri takip edebilir. Buna bağlı olarak ana oyunun tamamlanması için gerekli ana görevi farklı şekillerde yerine getirebilir. Geniş bir evrende farklı oyun türlerini birleştiren *Star Control II*, bu sayede oyuncuya öyküyü kendi seçimleri doğrultusunda deneyimleyebileceği özgür bir alan yaratmış olur.

¹³⁰⁸ Fernández-Vara, a.g.e., (Çevrimiçi)

¹³⁰⁹ Chris Roberts, **Wing Commander**, Manchester, Origin Systems, 1990, b.a.

¹³¹⁰ Fred Ford, Paul Reiche III, **Star Control II**, Novato, Toys For Bob, 1992, b.a.

Dijital oyunların kurmaca dünyalarında özgürlük bağlamında en çok öne çıkan yapımlar arasında *Grand Theft Auto*¹³¹¹ serisine ait oyunlar sayılabilirler. Bu oyunlar oyuncunun modern Amerikan kentlerinden esinlenen kurmaca kentlerde suç dünyasında yükselmesini konu alırlar. *Scarface*¹³¹² gibi klasik suç filmleri anlayışına paralel olarak kariyerine küçük bir suçlu olarak başlayan oyuncu; çeşitli şiddet eylemleri gerçekleştirebilir, hırsızlık yapabilir ve serinin bazı yapımlarında fuhuş gibi sektörlere girip genel ev işletebilir. Serinin oyunları oyunculara bu suç eylemleri dışında taksi kullanma, ambulans şoförlüğü yapma gibi daha barışçıl eylemlere de izin veren; dahası sadece içinde gezilip manzara seyredilebilen devasa bir şehir sunar. Serinin temel cazibesini sağlayan bu şehir ve yarattığı özgürlük duygusudur. Wark, oyunun öyküsünün ve görsel unsurlarının sadece bir dekorasyon olduğunu oyuncuların oyunu keşfetme motivasyonu ile oyuna yaklaştıklarını savunur.¹³¹³ Bu özgürlük oyunun mekanikleri ile sınırlıdır ve mekanikler suç dünyasında yükselmeye çalışan küçük bir suçlunun eylemlerini basitleştirerek oyun formatına sokma noktasında yeterlidir, yani anlamlı oyun deneyimini inşa ederler. Serinin bazı oyunları sağlık, saygı ve romantik ilişkiler gibi kriterlere bağlı sayaçlarla oyuncunun deneyimini şekillendiren bir üst katmana daha sahiptir. Örneğin *Grand Theft Auto: San Andreas*'ta¹³¹⁴ oyuncu kilosunu kontrol etmelidir. Aşırı kilo bedensel performans gerektiren eylemlerdeki performansını düşürür. Bu özgürlüğe rağmen serinin oyunlarının öyküsü büyük oranda doğrusal ilerler. Oyuncu kent içinde mekaniklere bağlı olarak kendi oyununu oynarken belirli aralıklarla suç dünyasının liderlerinden görevler alır. Bu görevlerde başarılı olduğunda kendisini yükseltecek yeni görevler alarak finale bir adım daha yaklaşır. Bu bağlamda Bissell, oyunun ilerleyişini “keşif – görev – ara sahne – araba kullanma – katliam – başarı” şeklinde tekrarlanan bir döngü olarak tanımlar.¹³¹⁵ DeMarle ise bu yapıyı doğrusal olmayan bir oyunun doğrusal bir öykü ile birleştirilmesi olarak görür. Oyuncunun belli görevleri kesin bir sıra ile yerine getirmesinden farklı olarak bu yapıda görevler oyuncu tarafından

¹³¹¹ DMA Design, **Grand Theft Auto**, New York, DMA Design, 1997, b.a.

¹³¹² Brian De Palma, **Scarface**, Universal City, Universal Studios, 1983, b.a.

¹³¹³ McKenzie Wark, **Gamer Theory**, Cambridge, Harvard University Press, 2007, s.120.

¹³¹⁴ Rockstar Games, **Grand Theft Auto: San Andreas**, New York, Rockstar Games, 2004, b.a.

¹³¹⁵ Tom Bissell, **Extra Lives: Why Video Games Matter**, New York, Pantheon Books, 2010, s.164.

Kendisi de masa üstü savaş oyunlarından türeyen *Dungeons & Dragons* gibi dijital olmayan rol yapma oyunlarından ilham alınarak gelişen dijital rol yapma oyunları (*computer role playing games*), tüm dijital oyun türleri arasında öykünün en çok öne çıktığı türlerden biri olarak değerlendirilebilirler.¹³²⁰ Bu oyunlar, oyuncuya dünya düzeyinde özgürlük sağlama ve aynı zamanda gömülü anlatı düzeyinde dallanan olay örgüsü sunma gibi stratejilerinin birlikte kullanımı ile de dikkat çekerler. Wardrip-Fruin rol yapma oyunlarının, oyuncuların bir veya daha fazla karakteri bir oyun dünyası içinde kontrol etmelerine olanak sağladıklarını vurgular. Bu sırada oyuncu keşif, çatışma ve çoğunlukla entelektüel bulmacalar gibi farklı oyun tiplerini bir arada gerçekleştirir. Temel unsurlardan biri ise karakter gelişimidir.¹³²¹ Rol yapma oyunlarının macera türüne oranla sunduğu özgürlüğe dikkat çeken Costikyan şöyle der:

“Macera oyunları oyuncuya sundukları eylem özgürlüğü açısından oldukça sınırlıdır. Dijital rol yapma oyunları [oyuncuya] bir parça daha fazla özgürlük sunarlar; daha zengin bir karakter tasarımı ve envanter sistemi her noktada daha fazla seçeneğe izin verir, sıklıkla hangi şekilde devam edileceğine yönelik bir seçenek gelir ve bu doğrusallık derecesini düşürür. [Bu oyunlar] yine de yakından bir öyküye bağlıdır – öykü oyun sırasında ilerler ve nihai bir çözüme ulaşır – ama andan-ana düzeyde daha fazla özgürlük vardır.”¹³²²

Wardrip-Fruin ise rol yapma oyunlarında anlatının yerini şu şekilde açıklar:

“Oyuncuya kimi zaman farklı şekillerde tamamlanabilen, ve çoğunlukla isteğe bağlı olan veya kısmen tamamlanması mümkün olan; farklı ölçeklerde işleyen arayışlarla [*quest*] doldurulmuş bir dünyada özgürce dolaşma imkanı sunarak pek çok rol yapma oyunu öykünün kendisinin *oynanabilir* olduğu duygusunu verirler. Her oyuncunun hangi arayışları kabul edeceğini – bunları nasıl ve ne zaman tamamlayacağını veya tamamlayıp tamamlamayacağını – seçmesi her oynayıta farklı bir öykü yapısı yaratır. Oyuncunun bazı sıralı olmayan eylemleri doğrudan bu yapıyla ilintili olabilir (örneğin, bir arayış için gerekli olan bir nesneyi satın alabilmek için gerekli parayı kazanmak için dünyada para kazanmasını sağlayan görevleri alması gibi), ama yapı aynı zamanda dünyanın keşfinin bile herhangi özel bir şebep olmadan kendi başına gerçekleştirilebileceği bir bağlam yaratır.”¹³²³

¹³²⁰ A.e., s.110.

¹³²¹ Wardrip-Fruin, a.g.e., s.47.

¹³²² Greg Costikyan, “Games, Storytelling, and Breaking the String”, **Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media**, Ed. Pat Harrigan, Noah Wardrip-Fruin, Cambridge, The MIT Press, 2007, s.9.

¹³²³ Wardrip-Fruin, a.g.e., s.47 – 48.

Rol yapma oyunları genellikle içlerinde pek çok keşfedilecek unsur bulunan kurmaca evrenleri yanında bu mekanlara dağıtılmış mikro anlatılar ve bir kaç bölümden oluşan ana dallanan öyküler içerirler. Tüm bu öyküler kendi içlerinde oyuncunun seçimlerine göre dallanan bir yapıya sahip olabilirler. Sonuç olarak rol yapma oyunları oyunsal tasarım kadar anlatısal tasarımın da anahtar rol oynadığı dijital oyun türlerinden birini oluşturur. Bu bağlamda Bissell, türün çağdaş örneklerinden *Mass Effect*'in¹³²⁴, bu çalışmanın yaklaşık 3 katından biraz azına eşit olan 300.000 sözcükten oluşan bir senaryoya sahip olduğuna dikkat çeker.¹³²⁵ Oyuncu, *Mass Effect*'in başında oyunda kontrol edeceği başkarakteri oluşturur. Bu süreçte cinsiyetten konuşma becerisinde, dış görünüşten bedensel özelliklere ve teknik bilgilere dek karakterin farklı özellikleri seçilir. Bu özellikler oyun içindeki olası karakterler arası interaksyonları ve ilerleyişini şekillendiren temeli oluştururlar.¹³²⁶ Oyunda, her konuşma ve eylem, oyuncunun yönettiği karakterin gelişimi üzerinde etkilidir; yapılan seçimler deneyim ve etik sayaçları tarafından kaydedilir ve bu veriler oyunun ileriki bölümlerini şekillendirir.¹³²⁷ Bu veriler haricinde *Mass Effect*'te kabul edilen veya gerçekleştirilen eylemler dallanmalı bir biçimde oyundaki olay akışını belirlerler. Örneğin başlardaki belli bir görevin bilinçli seçimler veya görevi veren karaktere ulaşamaması gibi bilinçsiz sebeplerle kabul edilmemesi oyunun finaline doğru kahramanın müttefiklerinden birinin kendisine karşı çıkması sonucunu doğurabilir; veya oyuncunun seçimleri oyundaki üç karakterden biri ile duygusal bir ilişki geliştirmesine ve hatta bir aşk üçgeni oluşturmaya olanak sağlayabilir.¹³²⁸ Bunlara ek olarak oyunun dünyası, ana öyküden bağımsız olarak özgürce keşfedilebilecek ve çeşitli maceralar yaşanabilecek pek çok yan alan da sunar. Bissell'e göre *Mass Effect*'i başarılı kılan unsurlardan biri ise bu mekansal özgürlüğün yanı sıra karşılaşılan her bir karakterin; sadece doğrudan diyaloga girilen ana ve yan öykü karakterlerinin değil, aynı zamanda kalabalık bir sokakta sadece yanından geçilen ve bu sırada kulak misafiri olunanların bile kendi

¹³²⁴ BioWare, *Mass Effect*, Alberta, BioWare, 2007, b.a.

¹³²⁵ Bissell, *a.g.e.*, s.112.

¹³²⁶ *A.e.*, s.110.

¹³²⁷ *A.e.*, s.106.

¹³²⁸ *A.e.*, s.125 – 126.

içlerinde oyunun kurmaca dünyasını anlatısal olarak zenginleştiren bir değer taşıyor olmalarıdır.¹³²⁹

Keşfedilecek dünya açısından güncel oyunlar düzeyinde olmasa da 2000 tarihli *Deus Ex*¹³³⁰ de oyuncuya kendisine verilen görevleri farklı stratejiler kullanarak sonuçlandırma imkanı tanınması açısından önemli bir örnektir. Ana öyküsü dallanmalı bir finale varan oyundaki görevler de diyalog, çatışma ve gizlilik içeren farklı çözümlere sahiptirler.¹³³¹ Oyuncunun bu bağlamda yaptığı seçimler oyunun ileriki bölümlerini ve kendisine nasıl davranılacağını belirler ve finalde yer alan temel seçimleri şekillendirir. Ayrıca *Deus Ex*, öyküsünü zenginleştirmek için mekanlara yerleştirilmiş gazeteler, kitaplar, e-posta yazışmaları gibi anlatısal tanımlayıcılardan da yararlanmaktadır. Costikyan, *Deus Ex*'in sunduğu özgürlüğe karşın dallanmalı bir öyküye bağlı olmasını şu şekilde değerlendirir:

“*Deus Ex* yine de, önceden tasarlanmış engelleri olan sabit sıralanmış aşamaları ile bir “ipe dizilmiş boncuklar” oyunudur. Ama; doğrusal öyküsüne karşın ikinci oynayıştta oyunu farklı bir strateji ile bitirmeyi denemenin ilgi çekici olmasından dolayı, bu tür oyunların çoğundan çok daha fazla oyunsal çeşitlilik – ve yeniden oynanabilirlik – sunar.”¹³³²

Rol yapma oyunlarında öykünün gelişimini etkileyen başlıca üç teknik bulunduğu söylenebilir. Bunlardan ilki “arayış flamaları” (*quest flags*) kullanımıdır. Bu sistem her bir görevin veya arayışın küçük veri birimleri tarafından takip edilmesi şeklinde işler. Yani bir görev bir dizi alt başlığa ayrılır. Bu başlıkların her biri olumlu ve olumsuz bir veri değeri alabilir. Bu değerler olay akışını belirler.¹³³³ Bu sisteme göre ilerleyen üç aşamalı olası bir rol yapma oyunu öyküsü şöyle özetlenebilir: (1) Büyük babanın ölmeden önce değerli bir yüzüğü vardı ama bu yüzük şimdi kayıp. (2) Yüzük kahramanda. Acaba yüzüğü büyükanneye mi, yüzüğün üzerindeki sembollere benzer sembollerle süslü eşyaları bulunan amcaya mı, yoksa bir kuyumcuya mı götürmeli? (3) Yüzük artık kahramanda değil. Bu örnekte olay akışını

¹³²⁹ A.e., s.123.

¹³³⁰ Warren Spector, Harvey Smith, *Deus Ex*, Wimbledon, Eidos Interactive, 2000, b.a.

¹³³¹ Wark, a.g.e., s.179.

¹³³² Costikyan, a.g.e., s.10.

¹³³³ Wardrip-Fruin, a.g.e., s.48 – 50.

belirleyen ve olumlu ve olumsuz değerler alabilecek olan başlıklar şöyle sıralanabilir; “yüzük aranıyor”, “sahip olunan yüzük hakkında bilgi ediniliyor”, “kahraman yüzüğe sahip değil”. Bu başlıkların olumlu ve olumsuz değerler alması ile oyun dünyası ve karakterler arası interaksyon şekillendirilebilir. Örneğin “sahip olunan yüzük hakkında bilgi ediniliyor” verisi doğru değer almadığı sürece evin altındaki mahzenlere girişler kapalı olacaktır; veya bu değerlere göre karakterler arası diyaloglar farklı ilerler. Büyükannenin teşekkürünü içeren diyalog “kahraman yüzüğe sahip değil” ve “büyükanne yüzüğe sahip” değerleri doğrulanmadan gerçekleşmez. Wardrip-Fruin, arayış flamaları sisteminin dijital oyun üreticileri tarafından bilgisayarların işletim gücüne yük getirmemesi nedeni ile tercih edildiğini söyler. Sistem, mahzen kapıları örneğinde olduğu gibi zorlayıcı biçimde kullanılabileceği gibi; örneğin yüzüğün, kendisinin varlığının öğrenilmesinden daha önce, yani “yüzük aranıyor” başlığı doğru değerini almadan önce elde edilebilmesi gibi daha esnek bir şekilde de kullanılabilir. Wardrip-Fruin, böyle bir esnekliğin oyuncunun öykü içinde kendisini daha özgür hissetmesine sebep olacağını ancak aynı zamanda tasarımcıların da yükünü arttıracaklarını savunur.¹³³⁴

Üzerinde durulması gereken ikinci teknik “diyalog ağacı” (*dialog tree*) tekniğidir. Belli açılardan yukarıda incelenen *Choose Your Own Adventure* kitaplarını andıran bu teknikte oyuncu sisteme doğal dil içerik girmek yerine, kontrol ettiği karakterin söyleyeceklerini kendisine sunulan bir dizi önceden yazılmış olası konuşma içeriği arasından seçer. Bu seçimin cevabı oyunun sistemi tarafından kontrol edilen karakterlerce hiyerarşik olarak düzenlenmiş bir veri yapısından yararlanılarak verilir ve oyuncu bu cevaba karşılık olarak yeni seçeneklerle karşılaşır. Bu döngü diyalog sona erene dek devam eder. Genel olarak menü seçimleri şeklinde ilerleyen bu sistem, Wardrip-Fruin’e göre başarılı bir biçimde tasarlanmaları kimi zaman güç de olsa diyalog ağaçları, oyuncunun oyun dünyasını tanıması, karakterler arası ilişkileri geliştirmesi ve eylemler için motivasyon yaratması açısından etkili sistemlerdirler.¹³³⁵

¹³³⁴ A.e., s.50 – 51.

¹³³⁵ A.e., s.52 – 57.

Wardrip-Fruin, arayış flamlarının dönüm noktaları üzerine kurulu bir sistem olduğunu savunur. Öykü, ayrı ayrı birimlere ayrılmıştır ve önemli olan oyuncunun bu birimlerden hangisinde olduğu ve daha önce hangi dönüm noktalarından geçtiğidir. Kimi noktalardan geçmemiş olmak o an bulunulan noktanın tüm olasılıklarının ortaya çıkmasını engelleyebilir. Diyalog ağaçları ise yönlendirilmiş grafikler şeklinde ilerlerler. Önceden belirlenmiş bir yapı içinde oyuncu diyalog anında bir ağ üzerindedir ve seçimi, linkler aracılığı ile onu ağ içinde farklı bir noktaya taşır. Bu menü yapısında gerçekten yapılan seçimler genellikle geri dönüşsüzseler de seçim olmayan konuşmalar geri dönüşlere izin veren dairesel bir biçimde ilerlerler.¹³³⁶

Rol yapma oyunlarında anlatısal süreci etkileyen üçüncü teknik ise karakter gelişimidir. Oyuncunun oyun dünyası içinde gerçekleştirdiği her eylem belirli sayaçlarla tespit edilir. Bu sayaçlar silah kullanım deneyimi, kilit açma yetisi gibi fiziksel eylemleri etkileyebilecekleri gibi karakterin etik seçimleri, konuşma ve ikna becerileri gibi sosyal anlamda önemli özelliklerini de etkileyebilirler.¹³³⁷ Bu sürecin sonucunda karakter gelişimi matematiksel olarak gerçekleşir. Aynı oyunu oynayan bir oyuncu kontrol ettiği karakteri kahraman bir büyücüye dönüştürürken bir diğeri onu cani bir kılıç ustasına dönüştürebilir. Karakter özellikleri, yetenekler ve karakterin etik değerleri gibi kategorilerde yaşanan değişiklikler oyun içindeki diğer karakterlerin oyuncunun kontrol ettiği karaktere davranışlarını, açığa çıkan konuşma seçeneklerini ve karakterin alabileceği görevleri etkiler; böylece oyuncu kurduğu karakterden kaynaklanan farklı olay örgüsü akışları deneyimler.

Fallout rol yapma oyunu serisi¹³³⁸ karakter gelişimi açısından iyi bir örnek olarak görülebilir. Yaş ve cinsiyet gibi temel kriterler yanında oyuncu, oyunun başında sınırlı bir puanı dağıtarak kontrol edeceği karakterin güç, algı, dayanıklılık, karizma, zeka, çeviklik ve şans parametrelerini de belirler. Bu parametreler oyun boyunca karşılaşılabilecek olay ve karakterlere verebileceği cevapları şekillendiren temel

¹³³⁶ A.e., s.58 – 59.

¹³³⁷ Bob Bates, **Game Design – Second Edition**, Boston, Thomson Course Technology PTR, 2004, s.44 – 45.

¹³³⁸ Interplay Entertainment v.d., **Fallout**, **Fallout 2**, **Fallout 3**, **Fallout: New Vegas**, USA, Interplay Entertainment v.d., 1997, 1998, 2008, 2010, b.a.

unsurlardır. Zeka ve karizma değerleri diyalog ağaçları üzerinde etkili olan başlıca kategorilerdir. Örneğin zeka değeri yüksek bir karakter daha çok seçenekle karşılaşır; zeka değeri düştükçe bu seçenekler basitleşir veya azalır. Özellikle serinin ilk iki oyununda zeka seviyesinin düşmesi oyuncunun karakterinin konuşma yetisini önemli ölçüde azaltır; en düşük zeka seviyesinde karakter konuşmak yerine manasız seslerle iletişim kurmaya başlar. Bunun sonucunda oyuncu konuşarak edinebileceği bilgi ve görevlerden mahrum kalır. Bu yedi temel özelliğe ek olarak “karakter özellikleri” (*trait*) seçimi de *Fallout* serisinde oyuncunun deneyimini şekillendiren unsurlardandır. Buna göre oyunun başında oyuncu karakterine “yumuşak huylu”, “cinsel anlamda çekici”, “yetenekli” veya “vurduğunu deviren” gibi üç özellik seçerek oyun deneyimini şekillendirir. Örneğin cinsel anlamda çekici olmak karşı cinsle gerçekleştirilen konuşmalarda yeni diyalog seçeneklerinin belirmesine olanak sağlar. Bir diğer istatistiki karakter özelliği ise oyuncunun silah kullanımı, konuşma, ticaret, hırsızlık, ilk yardım ve bilim gibi on altı ustalık (*skill*) alanıdır. Oyuncu bunlardan üçünü kişisel ustalık alanı olarak seçer ve bu alanlardaki puanı yükselir; ancak tüm ustalık kategorileri oyuncu oyunda ilerledikçe ve eylemleri ile deneyim puanı kazandıkça ve düzey (*experience level*) atladıkça bu puanları dağıtımı ile geliştirilebilir. Bu da oyuncuya yeni seçenekler ve beceriler sunar. Düzey atlama, özel görevleri yerine getirme, belli özellikleri kullanma gibi oyun içi eylemlerin karakter oluşumuna etkide bulunduğu bir diğer mekanizma ise “özel yetenekler” (*perks*) sistemidir. Onlarca seçeneğin bulunduğu bir listeden çeşitli şekillerde kazanılan puanlar sayesinde seçilen özel yetenekler oyuncuya farklı oyun deneyimleri sunarlar. Örneğin “çocuk ruhlu” özel yeteneği oyuncunun çocuk karakterlerle olan diyaloglarında yeni seçenekler sunar; “kaşif” özel yeteneği ise oyun dünyasındaki önemli alanları oyuncuya gösterir. Karakterin iç dinamikleri belirleyen bu sistemlere ek olarak serinin oyunları farklı sayaçlarla oyuncunun eylemlerini etik değerlere göre de değerlendirir. “Karma” ve “itibar” sistemleri karakterin dünya içinde gerçekleştirdiği tüm eylemleri iyi ve kötü olarak sınıflandırır. Oyuncunun sahip olduğu söz konusu değer oyundaki diğer karakterlerin ona yönelik davranışlarını şekillendirir, oyuncunun diyalog seçeneklerini etkiler. Denilebilir ki *Fallout* serisi ve genel olarak rol yapma oyunları oyuncuya oluşturdukları karakteri öykü boyunca gerçekleştirdikleri seçimler doğrultusunda şekillendirme imkanı

sunarlar ve bu şekillendirme de aynı zamanda öyküyü esneterek farklı şekillerde ilerlemesine sebep olur. Bu olgusu ve karakterle öykü arasındaki ilişkiyi en iyi özetleyen tanım Wardrip-Fruin’in aktardığı üzere William Huber’e aittir; Huber, rol yapma oyunlarını “**istatistiki oluşum romanı**” (*statistical bildungsroman*) olarak tanımlar.¹³³⁹

Wardrip-Fruin’e göre dijital rol yapma oyunları yukarıda özetlenen üç tekniği kullanarak oyunculara esnek bir öykü deneyimi sunmayı hedeflerler ve bu alanda da belli bir noktaya kadar başarılıdırlar, oyuncu seçimlerinin sonuçları ile farklı deneyimler yaşamaktadır.¹³⁴⁰ Buna karşın türün başarılı örneklerinden biri olarak gördüğü *Star Wars: Knights of the Old Republic*’i¹³⁴¹ değerlendiren Wardrip-Fruin, aynı zamanda söz konusu tekniklerin elde edilmeye çalışılan esnek ama detaylı öykü deneyimi doğrultusunda kimi zaman yetersiz kaldığının ve özgür dünya deneyimi ile diyalog ağacı ve arayış flamalarının kimi zaman uyuşmadığının da altını çizer. Örneğin öykü içinde tam anlamıyla yerini bulmasa da özgür dünya sayesinde çözülen kimi bulmacalar anlatısal tasarımın yeterince esnek olmaması nedeni ile diyaloglara ve karakter ilişkilerine yansımazlar. Oyuncu bir karaktere yardım etmesinin ardından aynı karakterin söz konusu sorun çözülmemiş gibi kendisinden yardım istediği bir durumla karşılaşabilir. Wardrip-Fruin, bu gibi uyumsuzlukların tasarım ekibinin yetersizliğinden çok gömülü anlatı tekniklerinin özgür bir oyun deneyimi ile birlikteliğinden kaynaklandığını savunur. Özgür bir deneyim içinde oyuncunun seçimleri doğrultusunda ulaşılan durumlar da deneyimin diğer faktörleri tarafından esnetilmeye açık olmalıdırlar.¹³⁴² Bu bağlamda Wardrip-Fruin, *Star Wars: Knights of the Old Republic* de dahil olmak üzere dijital rol yapma oyunlarının, anlatıyı prosedürleştirme konusunda zayıf ve ancak yarı-esnek olarak nitelendirilebilecek bir model oluşturduklarını savunur.¹³⁴³

¹³³⁹ Wardrip-Fruin, **a.g.e.**, s.62.

¹³⁴⁰ **A.e.**

¹³⁴¹ Casey Hudson v.d., **Star Wars: The Knights of the Old Republic**, Alberta, BioWare, 2003, b.a.

¹³⁴² Wardrip-Fruin, **a.g.e.**, s.63 - 68.

¹³⁴³ **A.e.**, s.76.

Dijital oyunlarda gömülü anlatı yaklaşımı Aristotelyen bir anlatının belli oranlarda oyuncunun kontrolüne bırakılmasını ifade eder. Bu oran öyküye dair neredeyse hiç bir seçim yapmayan aksiyon oyunu karakterlerinden; oyuncunun öykünün önceden belirlenmiş kimi zaman onlarca kombinasyondan oluşan finallerinden hangisine ulaşacağını belirlediği rol yapma oyunlarına dek farklı düzeylerde olabilir. Yeniden oynanabilirlik aynı temel çatışmayı içeren bir oyunun farklı karakterlerce farklı detayları içerecek şekilde oynanmasına izin verir. Oyuncu iyi veya kötü; zeki veya aptal olarak aynı çatışma içinde farklı roller üstlenebilir. Özgür dünya ve yan görevler ana öyküden kimi zaman koparak zengin bir deneyim yaşanmasına olanak verirler. Bu bağlamda modüler ve esnek sayılabilecek rol yapma oyunu gömülü anlatıları; Aristotelyen öykülerini sözlü geleneğin tekrarlanan motiflere ve araya giren farklı temalara açık biçimi ile birleştirirler. Ancak bu yapı Wardrip-Fruin'in de yukarıda vurguladığı üzere dijital ortamın temel özelliği olan prosedürel ifade bağlamında tam bir ileri adımı ifade etmez. Gömülü anlatılar; ancak birim işlemleri ve anlamlı oyun gibi kavramlar bağlamında da bir anlam oluşturdıklarında dijital prosedürlerin bir parçası haline gelebilirler.

Star Wars: Knights of the Old Republic'in *Fallout* serisinin sunduğu karma değerine benzer bir biçimde sunduğu iyi veya kötü yolu seçme özelliğini değerlendiren Sicart, paralel bir noktaya dikkat çeker. Ona göre oyun, oyuncunun iyi ve kötü yolu seçmesine uyum sağlarken oyunsal deneyim anlamında bir farklılaşma sunmamaktadır, sadece farklı başarı durumları yaratmaktadır. Yani başarılı bir kahraman veya başarılı bir cani olunabilir ancak bu sayacın ölçmesi hedeflenen etik değerler bağlamında oyunsal deneyim değişmemektedir. Etik değerler oyunsal deneyimi etkilememeleri nedeni ile etik boyutlarını kaybederek stratejik bir seçime dönüşürler.¹³⁴⁴ Bu durum öykü ile oyunsal deneyimin iç içe geçmesinin önemini vurgulamaktadır. Gömülü anlatılar, ana akım dijital oyun sektörünün kullandığı başlıca anlatısal stratejilerden biri olmakla birlikte, dijital interaktif ortamda prosedürel temellere dayalı anlatısal deneyimler oluşturma alanında tam anlamıyla etkili bir çözüm sunmazlar.

¹³⁴⁴ Sicart, **a.g.e.**, s.208 – 212.

3.14. NEO-ARİSTOTELYEN İNTERAKTİF DRAMA

Laurel tarafından ortaya atılan ve Oz Projesi ile geliştirilen interaktif drama fikri interaktörün protagonist rolünü üstlenerek deneyimlediği interaktif dramatik öyküleri ifade eder.¹³⁴⁵ Yukarıda ele alınan dijital oyunlarla bu bağlamda benzerlikler taşıyan interaktif drama, onlardan kullandığı teknikler ve öykü ile interaksyon arasında kurduğu ilişki ile ayrılır ve interaktif anlatı araştırmalarında özel bir alt türü ifade eder. Mateas ve Stern, interaktif dramanın temelinde, Aristotelyen drama yapısının Murray'nin aktör olma deneyimi ile birleştirilmesi fikrinin yattığını söylerler ve bu yeni anlayışı “**Neo-Aristotelyen İnteraktif Drama Kuramı**” (*Neo-Aristotelian Theory of Interactive Drama*) olarak adlandırırlar.¹³⁴⁶

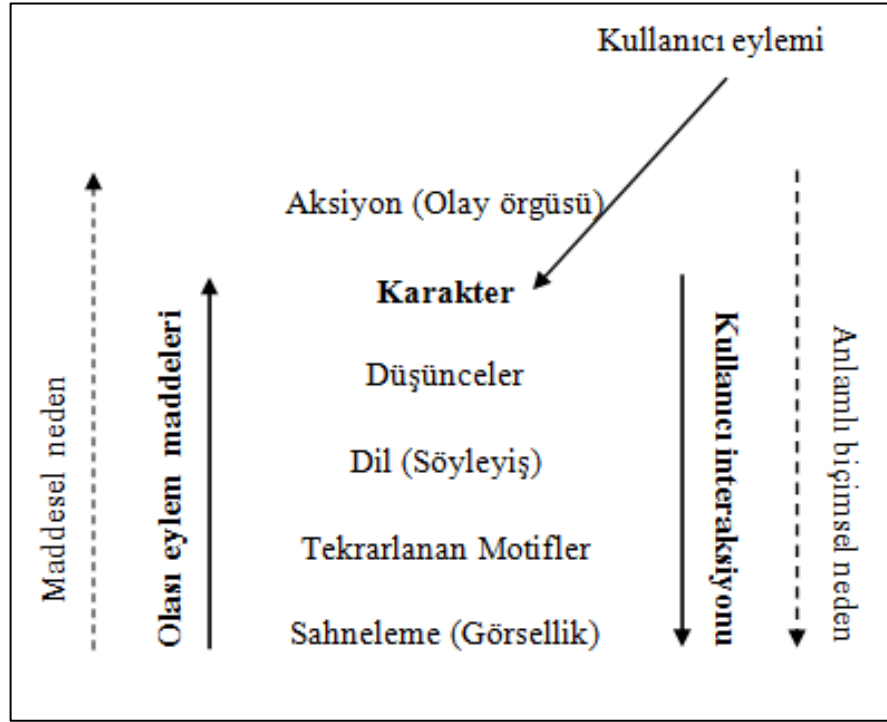
Kuramın temelinde yukarıda incelenen Aristotelyen drama anlayışı yatmaktadır. Buna göre bir oyunun altı ögesi birbirlerine “maddesel” (*material*) ve “biçimsel” (*formal*) nedenlerle bağlıdır. Maddesel nedenler nesnenin yapıldığı malzemeye bağlıdır; bir binanın yapıldığı tuğlaların niteliği gibi. Biçimsel nedenlerse özel bir plan niteliği taşırlar. Örneğin bir binanın mimari projesi gibi.¹³⁴⁷ Dramada biçimsel nedenler yazarın esere bakışını ifade eder. Yazar belli bir temayı irdeleyen bir olay örgüsü oluşturur. Böylece olay örgüsü karakterlerin var oluşlarının biçimsel nedeni olur. Buna karşılık dramada maddesel neden seyircilerin bakışını ifade eder. Seyirciler karakter davranışlarını ve bunlardaki tekrarlanan motifleri takip ederler. Bu davranışlar karakterlerin zihinsel yapılarını ve motivasyonlarını anlamalarında onlar için birer ipucu işlevi görür. Tüm bu verilerden yola çıkarak seyirci olay örgüsünü ve işlenen temayı kavrar. Bir başka deyişle, seyirci maddesel nedenlerden bir zincir oluşturarak biçimsel nedenler zincirini yeniden kurar.¹³⁴⁸

¹³⁴⁵ Mateas, Stern, **a.g.e.**, s.646.

¹³⁴⁶ **A.e.**, s.647.

¹³⁴⁷ **A.e.**, s.651.

¹³⁴⁸ **A.e.**, s.651 – 652.



Şekil 35: Mateas ve Stern'e göre Neo-Aristoteleyen interaktif drama kuramı.¹³⁴⁹

Neo-Aristotelyen anlayış geleneksel drama modeline seyirciyi kendi eylemlerini gerçekleştirebilen bir karakter, bir protagonist olarak ekler. Bu durumun sonucunda interaktörün niyetleri yeni bir biçimsel nedensellik olarak modele eklenmiş olur. Ancak bu, interaktörün tamamen özgür olduğu anlamına gelmez. Eylemleri, sistem tarafından kendisine sunulan maddesel kaynaklar ve karakter düzeyinin üstündeki olay öyküsü tarafından sınırlandırılır. Bu süreçte karakter düzeyinin altında sunulan olası eylemler (ki bunlar arayüz tasarımından alınan ve bir bireyin belli bir çevrede gerçekleştirebileceği eylemleri ifade eden İngilizce *affordances* kavramı ile ifade edilebilirler) interaktif dramının maddesel nedenlerini oluştururlar. Bunlar aynı anda hem interaktörün gerçekleştirebileceği eylemleri kısıtlamış olurlar hem de bazı eylemleri öne çıkarırlar.¹³⁵⁰ Bu yaklaşım Murray'nin aktör olma kavramı ile interaksyon kavramlarını bir anlamda karşı karşıya getirir. Mateas ve Stern'e göre, aktör olma maddesel ve biçimsel kısıtlamalar arasında bir denge kurulması ile deneyimlenebilir. Şöyle derler: “Olay örgüsündeki dramatik ihtimallerle aracılığı ile biçimsel kısıtlamalar tarafından (*affordances*) motive edilen

¹³⁴⁹ A.e., s.652.

¹³⁵⁰ A.e., s.652 – 653.

eylemlerle görsellik, tekrarlanan motifler, dil ve düşünce düzeylerinde mevcut bulunan maddesel kısıtlamalar (*affordances*) birbirleri ile orantılı ve uygun olduklarında oyuncu aktör olmayı deneyimleyecektir.”¹³⁵¹ Söz konusu denge interaktif dramının temel unsuru sayılabilir. Aşırı derecede maddesel kısıtlamalar uygulamak interaktörün her hangi bir seçim yaptığı duygusunu yaşamamasına sebep olur. Öte yandan özgür interaktivite adına çok fazla seçenek sunan bir sistem de seçenekler arasındaki farklılıkları silikleştirir ve dramatik açıdan hangisinin bir anlam taşıdığının anlaşılmasını engeller. Özetle interaktif drama tasarımcıları “**sınırlanmış bir özgürlük**” (*constrained freedom*) oluşturmayı hedeflemelidirler.¹³⁵²

Mateas ve Stern, 2005 yılında Neo-Aristotelyen interaktif kuramın hedefleri doğrultusunda işleyen deneysel bir çalışma olarak *Façade* isimli interaktif dramayı yayınladılar.¹³⁵³ İkili, yapıtın kuramsal ve teknolojik açıdan yerine getirmesini bekledikleri hedefleri şöyle açıkladılar:

“*Façade* yeni bir bilgi işlem temelli temsil modunu temsil etmektedir, inanılır karakterlerle oyun benzeri andan- ana interaksiyon hazzı ile, öykü benzeri uzun vadeli, iyi şekillendirilmiş bir dramatik sürece dahil olma ve onu etkileme hazzını birleştirmektedir. Prosedürel yazarlar olarak, bir dizi tasarım artı programlama görevlerini üstlendik: dramatik bir anlatının yapısını bir öykü hiyerarşisi ve davranış parçaları şeklinde çözümlemek; bir YZ (yapay zeka) mimarisi ve bu mimari içinde özel amaçlı bir diller koleksiyonu tasarlamak, ki bunlar oyuncunun andan-ana interaksiyonuna cevap vererek ve onları gerçek zamanlı dramatik performansı yeniden inşa etmek için entegre edip bu performansı oluşturan parçalar görevi üstlenmelidirler; [ve] bu yeni çerçeve içinde çekici ve ilgi uyandırıcı bir öykü yazmak.”¹³⁵⁴

Façade’ın interaksiyon süreci, bir apartman dairesinin girişinde başlar. Dairenin kapısı kapalıdır ve içerden yapay zeka tarafından kontrol edilen karakterler Trip ve Grace’in sesleri gelmektedir. Bu konuşmalardan interaktörün evli bir çift olan Trip ve Grace’in uzun zamandır görmedikleri bir üniversite arkadaşı rolünü üstlendiği ve ikisin arasında bir gerilim yaşandığı anlaşılır. Söz konusu diyalogu sonuna kadar dinleme veya diyalog bitmeden kapıyı çalma kararını veren interaktör, Trip ve Grace’in dairesine girdiğinde interaktif drama gerçek anlamda başlar. İlk

¹³⁵¹ A.e., s.654.

¹³⁵² A.e., s.654 – 656.

¹³⁵³ Mateas, Stern, “Writing *Façade*: A Case Study in Procedural Authorship”, s.185.

¹³⁵⁴ A.e., s.183.

bakışta *Façade* bir dizi farklı yapının birlikteliğinden oluşmaktadır. Sistem tıpkı interaktif kurmacalarda olduğu gibi yazılı doğal dil girdilerini kabul etmektedir. Buna ek olarak yapıt görsel olarak üç boyutlu bir mekanda ve interaktörün kontrol ettiği karakterin gözlerinden deneyimlenir. İnteraktör bu mekanda istediği gibi dolaşma, objelerle ve karakterlerle interaksiyona girme özgürlüğüne sahiptir.¹³⁵⁵ Ancak bu ara yüze ve kullanıcı interaksiyonun tasarımına yönelik özellikler yapıtın sadece yüzeyde görülen yüzüdür ve *Façade*'ı özgün kılan tasarımı ve öyküsü ve interaktöre bu öykü içinde verdiği roldür.

Evlilikleri bir kriz noktasına gelmiş olan Trip ve Grace'in durumu interaktörü Albee'nin *Who's Afraid of Virginia Woolf?*¹³⁵⁶ isimli oyunundakine benzer rahatsız edici bir pozisyonda bırakır. Karakterler arasında başlangıçta üstü örtülü olan fakat süreç ilerledikçe daha da belirginleşen bir çatışma devam etmektedir.¹³⁵⁷ Ryan bu çatışmanın iki karakterin kişiliklerinden kaynaklandığını savunur. Ona göre, Trip başarılı evlilik imajını kurtarmaya çalışırken, Grace bu imajı yıkma niyetindedir; Trip kendini beğenmiş, pısrık; ancak aynı zamanda uzlaşmacıdır, Grace ise agresiftir, bağışlayıcı değildir ve memnun etmesi olanaksızdır.¹³⁵⁸ Yapıt iki karakterin birbirlerine ve kendi kendilerine karşı taktıkları maskelerin interaktörün girdileri ile şekillenmesi, ortaya çıkması ve bazen de düşmesi üzerine kuruludur. Örneğin, bazı oturumlarda Grace kendini Trip tarafından kazançlı bir kariyer için resimden vazgeçip dergi tasarımı işine giren hayal kırıklığı içindeki bir sanatçı olarak sunar; başka oturumlarda ise Trip onu, kendini sanatçı gibi gösteren ancak yeteri kadar kabiliyetli ve adanmışlığı olmayan kariyer düşkünü biri olarak tanımlar. Tek belirgin durum ise Grace ve Trip'in birbirlerini üzme için ellerinden geleni yapmalarıdır.¹³⁵⁹ İnteraktör ise yaptıkları ve söyledikleri ile istesin veya istemesin bir süre sonra bu çatışmada taraf olmaya başlar. Bunu yaparken interaktör, ya doğal dil girdileri ya da obje veya karakterlere yönelik jestler kullanır. *Façade*'da her hangi bir menü veya açık fiziksel hedef bulunmaz. Öykünün ilerleyişi büyük seçimlere göre

¹³⁵⁵ Michael Mateas, Andrew Stern, "**Façade**", (Çevrimiçi) <http://www.interactivestory.net/>, 12 Eylül 2011

¹³⁵⁶ Edward Albee, **Who's Afraid of Virginia Woolf?**, USA, NAL Trade, 2006, b.a.

¹³⁵⁷ Mateas, Stern, "Writing *Façade*: A Case Study in Procedural Authorship", s.186.

¹³⁵⁸ Ryan, **a.g.e.**, s.174.

¹³⁵⁹ **A.e.**, s. 174 – 175.

değil, interaktörün gerçekleştirdiği bu küçük eylemlerin oluşturduğu anlama göre değişir.¹³⁶⁰ Bu değişim iki ana başlık altında ele alınabilir. Bunlardan ilki “**yerel aktör olma**” (*local agency*) ikincisi ise “**küresel aktör olma**” (*global agency*) durumudur. Yerel aktör olma durumu interaktörün yapının herhangi bir noktasında kendine sunulan imkanlar ve doğal dil girdileri doğrultusunda istediği eylemi gerçekleştirebilmesi ve buna anlamlı tepkiler alabilmesini ifade eder. Küresel aktör olma ise interaktörün uzun olay örgüsünü nasıl etkilediği ile ilgilidir. Hangi konular gündeme gelmiş, Trip ve Grace’ın interaktöre yönelik tutumları nasıl değişmiş ve öykü nasıl sonlanmıştı?¹³⁶¹



Resim 41: Façade’den bir kare.¹³⁶² İnteraktör üç boyutlu sanal mekanda karakterlerle jestler ve doğal dil girdileri kullanarak interaksiyona giriyor.

Teknik olarak *Façade*, yukarıda ele alınan dallanmalı yapılar, önceden belirlenmiş cevaplar ve ara sahneler gibi unsurlardan yararlanmak yerine tüm süreci prosedürel olarak gerçekleştiren, ve hiçbir noktası sabit olmayan bir model sunar. Fakat sistem aynı zamanda tutarlı bir öykü de oluşturur. Bu işleyişin altında bir dizi farklı uygulamanın kombinasyonu yatmaktadır. Karakterler, kökenleri Oz Projesi

¹³⁶⁰ Mateas, Stern, *a.g.e.*, s.186 – 187.

¹³⁶¹ *A.e.*, s.186.

¹³⁶² Mateas, Stern, “*Façade*”, (Çevrimiçi)

kapsamında geliştirilen *Hap* diline dayanan¹³⁶³ ve *A Behavior Language* veya kısaca *ABL* adını taşıyan bir reaktif-planlama dili ile yazılmış bir dizi hedefler, alt-hedefler; bunlara bağlı ardışık ve paralel davranışlar, başarı ve başarısızlık durumları, öncelikler, çatışma kuralları, ön şartlar ve bağlamsal şartlar doğrultusunda hareket ederler.¹³⁶⁴

İnteraktörün girdileri ise sisteme Mateas ve Stern'in "**sosyal oyunlar**" (*social games*) dedikleri bir dizi farklı oyun şeklinde dahil edilirler. Bunlar interaktör ve karakterler arasındaki ilişkileri sayısal değerler halinde değerlendiren sistemlerdir.¹³⁶⁵ Dramanın ilk bölümünde interaktör Trip ve Grace'den birine taraf olma veya tarafsız kalmayı deneme şeklinde özetlenebilecek bir "**ilgi oyunu**"na (*affinity game*) dahil olur. Örneğin basit bir içecek seçimi dahi bu taraf olma durumu ile bağlantılıdır. Trip, oyuncuya hoş bir karışık kokteyl içecek hazırlamak için ısrar ederken, Grace basit bir şeyler hazırlanmasını ister.¹³⁶⁶ Bir diğer sosyal oyun olan "**sıcak-düğme oyunu**" (*hot-button game*) oyunuyla ise interaktör Grace ve Trip'e cinsellik, boşanma, aile geçmişi ve dairede bulunan duygusal anlam yüklü bir dizi nesne hakkındaki sorular sorabilir ve ilişkileri hakkında daha fazla bilgi edinebilir.¹³⁶⁷ Dramanın ikinci yarısında karakter realizasyonunu artırma potansiyeline sahip olan ve final üzerinde etkili bir "**terapi oyunu**" (*therapy game*) oynanır. Önceki oyunların yarattığı gerilim, durumlar ve sayısal veriler bağlamında bu bölümde interaktör Trip ve Grace'in kendi iç dünyalarını kavramalarına yardımcı olabilir veya bu konuda başarısızlık yaşayabilir. Buna bağlı olarak *Façade* beş ana finalden birine ulaşır.¹³⁶⁸ Tüm bu oyunlarda interaktörün doğal girdileri ve eylemleri bir veya birden fazla şeyi ifade etmelerine olanak sağlayan ve "**söylem davranışları**" (*discourse acts*) adı verilen bir değerlendirme sistemine göre sayısallaştırılır.¹³⁶⁹ Hiç bir bilgisayar sistemi doğal dil girdilerini "anlayamaz" ya da bir diğer deyişle, insan dilindeki ifadeleri mantıksal bir model içine yerleştiremez. Bunun yerine *Façade*'in

¹³⁶³ Wardrip-Fruin, **a.g.e.**, s.332.

¹³⁶⁴ Mateas, Stern, "Writing *Façade*: A Case Study in Procedural Authorship", s.190.

¹³⁶⁵ **A.e.**, s.188 – 189.

¹³⁶⁶ Wardrip-Fruin, **a.g.e.**, s.331.

¹³⁶⁷ Mateas, Stern, **a.g.e.**, s.189.

¹³⁶⁸ **A.e.**, s.189 – 190.

¹³⁶⁹ **A.e.**, s.191.

söylem davranışları ile doğal dil girdilerini; uzlaş, teşekkür etme, bir konudan söz etme vb. gibi, sınırlı, bir dizi kategori ile eşleştirmektir. Bu durumda, bu söylem davranışlarının her biri, o anki mevcut bağlamla ilişkili bir dizi tepki önerisi içerir. Örneğin, Trip süslü bir kokteyl önerdikten sonra onunla aynı fikirde olmak veya teşekkür etmek aynı tepkilerle sonuçlanır. Bu durum bağlam temellidir. Yani Grace dekorasyonu eleştirdiğinde aynı interaktör eylemler, mesela onunla aynı fikirde olmak veya ona teşekkür etmek farklı sonuçlar doğurur.¹³⁷⁰

Façade'ın doğal dil işleme yapısı kendinden önceki benzer yapıtlardan, örneğin *ELIZA/DOCTOR*'dan farklı olarak, mevcut bağlam ve devam edegelen sohbetlerin farklı aşamalarını modeller. İnteraktör, Trip ve Grace'i etkilemek, oyuncu karakterin kimliğine ilişkin bir fikir iletmek üzere ya da sistemin sınırlarını bulmak üzere kendi tarzlarında interaksiyona girebilirler.¹³⁷¹ İnteraktörün bireysel ifade ya da sistemin sınırlarını keşfetmeye yönelik kimi zaman üst üste binen niyetleri, ilginç diyaloglar yaratabilir. Wardrip-Fruin, karşılaştığı olayların bağlamına uygun fiziksel eylemleri gerçekleştiren, örneğin kanepede oturan ya da telefona cevap veren ancak doğal dil girdisi olarak Hollywood zombi filmlerine gönderme yaparak sadece "Beyinler!" yazan Gonzalo isimli bir interaktörün gerçekleştirdiği oturumdan bir bölümü şöyle aktarır:

“TELEFON: Çalar
(GONZALO telefonu açar.)
TELEFON: Çalar
TELEFON: Alo? Alo?
TRIP: Gonzalo, hayır! Bunu yapma!
GONZALO: Beyinler!
PHONE: Kimsiniz? Travis, sen misin? Ben, annen.
TRIP: Uhh, bu annem. Yüksek sesini duyabiliyorum.
GONZALO: Beyinler!!!!
PHONE: Sesinizi tanıyamadım.
PHONE: S-Sanırım yanlış numarayı çevirdim....Tık...
GONZALO: Beyinler?
GONZALO telefonu kapatır.”¹³⁷²

¹³⁷⁰ Wardrip-Fruin, *a.g.e.*, s.337.

¹³⁷¹ *A.e.*, s.338.

¹³⁷² *A.e.*, s.339.

Bu zombi şakası örneğinde interaktör, *Façade*'ın kendisinin anlamlı girdilerinin yokluğunda dahi belirli hedeflerini yerine getirmek ve tutarlılığı sağlamak üzere en uygun gördüğü biçimde işlemeye devam ettiğini görebilir. Wardrip-Fruin'e göre serbest şekilli doğal dil girdilerini kabul eden *Façade*, interaktörleri pek çok dijital anlatıdan daha zengin bir ortama davet etmiş olur. Ancak aynı zamanda sistem, tüm interaktör eylemlerini belirli söylem davranışlarına indirger; ve bu her zaman “beklentiye uygun” sonuçlar doğurmaz.¹³⁷³

Façade'ın temel dramatik birimleri *beat* adını taşır. Yapıt beş final dahil 27 *beat* üzerine kuruludur. Her bir *beat* çeşitli davranış ve diyaloglar içeren kendi içinde bütünlüğe sahip ve her bir karakter için farklı hedeflerin bulunduğu anlatısal bir birimi ifade eder. *Beat*'ler “**ortak diyalog davranışları**” veya “**ODD**”ler (*joint dialog behaviors* ve *JDBs*) içerir. Her bir ortak davranış diyalogu, Grace ve Trip arasındaki bir ile beş cümlelik diyalog dizisini ifade eder ve yalnızca sözcük kayıtlarını değil, 50 ila 200 satır ABL kodu içerir. Bu kod, ortak davranış diyaloglarının gerçekleşebileceği farklı yolları desteklerken aynı zamanda ODD'nin ilişki oyunu, karakterin kendi iç dünyalarını kavraması (*character self-realization*), genel gerilim ya da hikaye ve karakterlerin diğer unsurlarına ilişkin *Façade*'ın iç sayaçlarını (*internal counters*) değiştirir. ODD'lerin çoğu üç ile beş alternatif versiyon ile yazılır, yani her bir diyalogun anlam açısından aynı ancak sözcük dizilişi açısından farklı kayıtları alınmıştır, ayrıca ilişki ve gerilim ölçümüne göre de farklı versiyonlar bulunur, böylece interaksiyon sürecinde o ana uygun olan versiyon seçilir ve tekrarlamalar bu sayede azalır.¹³⁷⁴

Beat'ler belli bir iç düzene sahiptir. Örneğin, içki hazırlamak üzerine olan *beat*'teki ODD'ler, basit bir sekans izler. Bu sekans, konuşan ve konuşmayan karakterlerin, duruma uygun davranışlar yerine getirdikleri dört ortak hedef ile ifade edilir. Bu *beat* hedefleri şunlardır: Trip konuyu içkilere getirir, böylece *beat*'e giriş gerçekleşir. Trip biraz da kendisiyle övünerek bir içki önerisinde bulunur, Grace onun övünmesine tepki gösterir. İkisi de interaktörden bir tepki bekler, tepki gelirse

¹³⁷³ A.e., s.339 – 340.

¹³⁷⁴ Wardrip-Fruin, a.g.e., s.335.

cevap verirler. Grace bir karşı öneride bulunur ve Trip'in davranışıyla alay eder ve Trip de buna tepki verir. Sonra yine ikisi birlikte interaktörden tepki bekler, tepki gelirse cevap verirler. Son aşamada, yani *beat*'ten çıkış aşamasında her biri interaktöre nihai bir yanıt verir ve son olarak Trip içecekleri hazırlar.^{1375, 1376} Bu basit sekansta, karakterler interaktörden gelecek yanıtlar ve buna karşılık gelecek hedefler arasında beklerler. Denetim mekanizmaları interaktöre uygun yanıt verebilmek için bir sonraki hedefin performansını değiştirebilir ve yeniden düzenleyebilir, *beat*'in konusu hakkında tepkileri birleştirebilir, diğer konular hakkındaki tepkileri birleştirebilir ya da *beat*'i yarıda kesebilir.¹³⁷⁷

Yukarıda da vurgulandığı üzere *Façade*'ı ana akım dijital oyunlardan ayıran temel faktör interaktörün o dünya içinde her an bir eylem gerçekleştirebilmesi ve dünyanın buna tepki vermesi, yani yerel aktör olma deneyimidir. *Beat mix-in* adı verilen yapı sayesinde *Façade*, interaktörün girdilerini takip eder ve yukarıda örneklenen *beat* içi akış şemasına uymayan bir davranış sergilediğinde o davranışa ODD şemasına göre yanıt verir. Bu yanıt tek cümlelik bir tepki olabileceği gibi bir kaç cümlelik bir süreç de olabilir.¹³⁷⁸ ODD, interaktörün girdisini ana sorunların mevcut düzeyi ile uyumlu bir şekilde birleştirilebilir. Ya da Grace ve Trip'in hiç bir fikri olmayan durumlarda (yani sistem oyuncuyu anlamadığında), *Façade*, interaktör aksiyonunu, bağlama uygun hale getirecek şekilde lafı değiştirebilir ya da oyun boyunca zaman zaman belirdiği gibi karşılık vermeyebilir.¹³⁷⁹ *Beat mix-in* süreci sona erdiğinde bu sürecin karakterlerin gerilim düzeylerini yüksek derecede değiştiren bir söylem davranışı içermemesi halinde yarım kesilen *beat* bir bağlama cümlesinin ardından kaldığı yerden devam eder.¹³⁸⁰

Façade'ın küresel aktör olma deneyimini tıpkı OZ Projesi'nde olduğu gibi bir drama yönetmeni düzenler. *Façade*'da bu yönetmene verilen ad “**beat sıralayıcı**”dır (*beat sequencer*). Her *beat*'in başlangıcı belli şatlara bağlıdır. *Beat* sıralayıcı, bir *beat*

¹³⁷⁵ A.e., s.335 – 336.

¹³⁷⁶ Mateas, Stern, a.g.e., s.194.

¹³⁷⁷ Wardrip-Fruin, a.g.e., s.336.

¹³⁷⁸ Mateas, Stern, a.g.e., s.191 – 192.

¹³⁷⁹ Wardrip-Fruin, a.g.e., s.336 - 337.

¹³⁸⁰ Mateas, Stern, a.g.e., s.192.

sona erdiğinde devreye girer ve genel gerilim düzeyi, öncelikler ve o anki özellikler gibi değişkenleri tarayarak sona eren *beat*'i onu hangi *beat*'in takip etmesi gerektiğini belirler. Yeni başlayan *beat* içindeki karakter davranışları sıfırdan başlamaz ve ODD *beat* sıralayıcının yaptığı gibi değişkenleri tarayarak söz konusu *beat*'in tonunu belirler.¹³⁸¹ Bir *Façade* deneyimi yaklaşık olarak 20 dakika sürer. Her bir deneyim yapının içerdiği toplam verinin aşağı yukarı %25'ini içerir. Bu veriler içinde 2500'e yakın ODD vardır ve bunların %66'sı *beat* hedefleri ve *beat mix-in*'leridir. Toplam 27 *beat* içeren *Façade* bir oturumda yaklaşık 15 *beat* kullanır. Bunlar gerilim düzeyi ve interaktör girdilerine göre farklı şekiller alırlar.¹³⁸² *Beat* sıralayıcı finalde beş farklı final *beat*'inden birini seçer. Bunlar iki karakter için maskelerinden kurtulmayı başaramaması hali, sadece kendi kendilerine taktıkları maskelerden kurtulma hali, sadece ilişkilerine yönelik maskelerden kurtulma hali, ikisinin de kendi kendilerine karşı maskelerinden kurtulamaması hali, ikisinin de kendi kendilerine karşı maskelerinden kurtulması halidir.¹³⁸³ Bu *beat*'lerin olay örgüsü şeklindeki sonuçları ise şunlardır: İki karakterden biri kendine ait bir veya daha fazla büyük sırrı açıklar ve ardından Grace ve Trip ayrılmaya karar verirler. İkisi de hayatlarını değiştirme cesaretini kendinde bulamaz ve sorulu hayatlarına devam ederler. İkisi de hem kendileri hem de birbirleri hakkında yeni şeyler öğrenirler ve birlikteliklerine yeni bir enerji ile devam ederler.¹³⁸⁴ Jones, Adam adını aldığı bir oturumda gerçekleşen ve Trip'in Grace'den ayrılmayı seçtiği olası bir finali şu şekilde aktarır:

“Trip: Hayır, Grace, bu senle veya benimle ilgili değil, bizimle ilgili...
Trip: Evliliğimiz. Şimdi anlıyorum.
Grace: Biz...? Bizim-bizim evliliğimiz...? Hey, hayır, bekle!
Adam: Ama bekle...
Trip: Ve hayır,... ...Adam, bu kadarı yeter...
Trip: Adam, üzgünüm. Bize zaten yardım ettin, teşekkürler.
Adam: Sorunlarınızı çözebilirsiniz.
Grace: Trip!
(Trip kapıyı açar.)
(Trip kapıyı kapatır.)
Grace: Trip!!

¹³⁸¹ A.e.

¹³⁸² A.e.

¹³⁸³ A.e.

¹³⁸⁴ A.e., s.205.

Grace: Oh Tanrım...
Grace: Ona söylemeliydim...
Grace: Ona söyleyebilirdim...¹³⁸⁵

Mateas ve Stern, *Faade*'ın yerel aktör olma deneyimi noktasında içerdğ farklı versiyonlar ve tepki verme sistemi sayesinde önemli bir adım olduğunu savunurlar. Küresel aktör olma deneyimi ise tekrar oynanabilme özellikleri taşımasına karşın yerel düzeyde olduğu kadar çeşitli bir yapıya sahip değildir.¹³⁸⁶ Ryan'a göreyse *Faade* ile vücut bulan interaktif dramının başarısı hem teknolojik hem teknoloji dışı deneyimlere dayalıdır. Bir tarafta romanlar, drama ya da filmlerden beklenebilecek anlatsal bir deneyim; umursanabilecek karakterler ve mantıksal olarak motive olmuş bir olay örgüsü vardır. Teknolojik olaraksa öykünün inşasında sistemin aktif kısmına dayanan yeniden oynanabilirlik ve interaktörün tüm girdilerine cevap verebilirlik öne çıkar. Programı farklı kereler tekrar oynayarak, farklı öykü değışkenlerinin gelişimini görerek ve girdilerine zeki gözükten karşılıklar olarak kullanıcı gerçek bir aktörlük deneyimi yaşadığına ikna olur. İnteraktif dramının estetiğı ne tamamıyla ekran yüzeyinde görülen anlatı ile, ne de altta yatan kod ile anlaşılabilir. Ryan'a göre interaktör hem programın zekasını ve ekrandaki dramayı takdir etmeli, ancak çok daha önemlisi öykü dünyasındaki temsilinden zevk almayı öğrenmelidir.¹³⁸⁷ Wardrip-Fruin'e göreyse, *Faade*, insanlar arasındaki ilişkiler hakkında duygusal olarak ilgi çekici, çoğunlukla da nahoş bir interaktif deneyim yaratmayı başarır. Bunu sadece sahip olduğu prosedürel senaryonun operasyonel yapısıyla ve karakterlerle değil, kurgusal yaratımın en güçlü aracı "dil" ile de yapar.¹³⁸⁸

3.15. BÜTÜNLEŞİK BİR ANLAYIŞ ARAYIŞI

Dijital interaktif ortamlarda anlatı olgusu, öncelikle dijital meta-ortamın geleneksel ortamlarla arasındaki farklılıklardan beslenir. Bunu, bizatihi anlatının

¹³⁸⁵ Steven E. Jones, *The Meaning of Video Games: Gaming and Textual Strategies*, New York, Routledge, 2008, s.125.

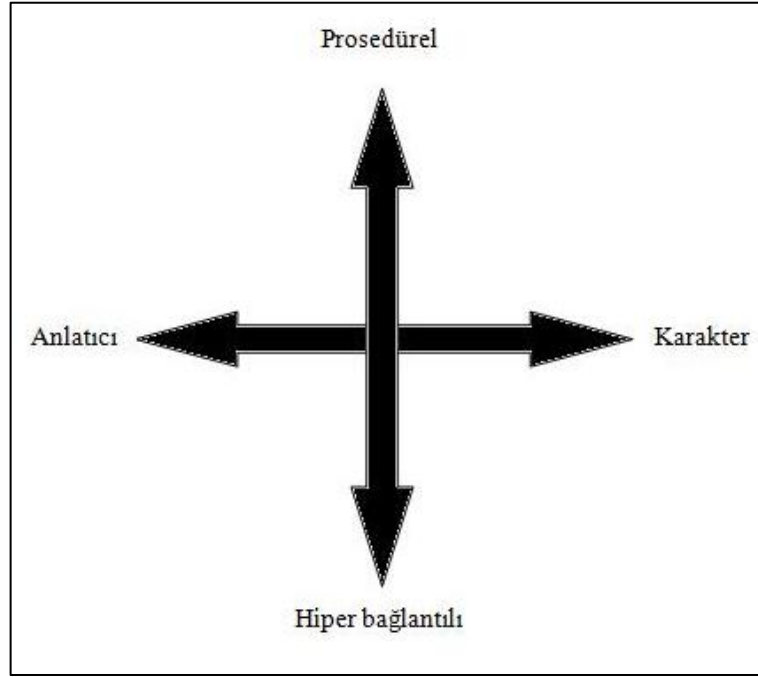
¹³⁸⁶ Mateas, Stern, *a.g.e.*, s.207.

¹³⁸⁷ Ryan, *a.g.e.*, s.180.

¹³⁸⁸ Wardrip-Fruin, *a.g.e.*, s.347.

işleyişine dair yazılı ve basılı kültür sonrası geleneksel anlayışlardan yukarıda tartışılan belli noktalardaki kopmalar izler. Sonuç olarak bu yeni anlatılar, hem üretim hem de tüketim noktalarında yeni bir bakış açısı ve algıyı gerektirmektedirler. Bu yeni algının geliştirilmesi çok boyutlu bir süreci gerektirir. Yukarıda da görüldüğü üzere dijital interaktif ortamlarda anlatının yeri ve inşası üzerine yapılacak çalışmalar; disiplinler arası bir çerçevede, kuramsal ve uygulamalı yönleri bulunan çok katmanlı bir doğrultusunda yürütülebilirler. Hareketli yapıt anlayışının post-yapısalcı arayışlarla birlikte tartışılması ve ergodik kuramla yeni bir boyut kazanması; ardından da bu kuramsal sorunsalın bilgisayar bilimleri alanında hipermetin ve hipermedya çalışmaları ile gerçek bir inceleme nesnesine kavuşması; ve de bu nesnenin yeni eleştiri ve arayışlara yol açması; interaktif anlatı alanının ve çalışmalarının doğal ilerleyişine bir örnek olarak görülebilir. Bu çok katmanlı yapı içinde; hipermetin, interaktif kurmaca ve rol yapma oyunları gibi, kuram ve uygulama bağlamında farklılaşan yaklaşımların topluca değerlendirilmesi daha da güç bir hale gelmektedir. Bu noktada bu kuram ve anlayışları; tıpkı bu çalışmada olduğu gibi bir arada değerlendirebilecek; yeni, bütünleşik bir bakış açısının geliştirilmesi gerekliliği duyulmaktadır.

Yukarıda incelenen örnekler, dijital interaktif ortamlarda anlatısal deneyimler oluşturulması çalışmalarında anlatı ve tasarım açılarından birbirlerini tamamlayan ikilemeler oluşturan dört ana kavramsal kutbun bulunduğunu göstermiştir. Bu dört kutup şu şekilde sıralanabilirler: (1) Tasarım açısından; metin veya diğer içerik blokları arasındaki düzenlemelere dayanan hiper-bağlantı estetiği; ve (2) basit reaksiyonlardan yapay zeka tarafından kontrol edilen otonom karakterler ve drama yöneticilerine uzanan çeşitli derecelerde prosedürel ifade biçimlerine dayanan yaklaşım. Anlatısal açıdansa (3) dijital interaktif anlatılar tasarımcının anlatıcı konumunu koruyarak interaktörü aktif bir gözlemci konumuna koyduğu anlayış ve de bunun karşısında (4) interaktörü sanal dünya içinde dramatik bir karakter konumuna sokan anlayış. Anlatısal kutup aynı zamanda geleneksel dramatik yapının yıkılması veya korunması tartışmasını da içerir. Bu tartışmanın bir üst aşamasında ise Aristotelyen olmayan yeni bir interaktif drama anlayışının oluşturulup oluşturulamayacağı sorunsalı gelir.



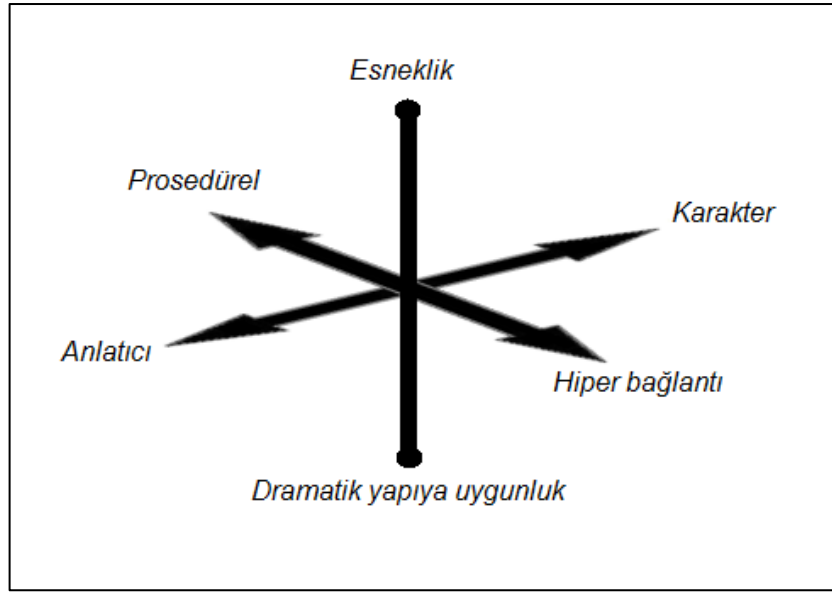
Şekil 36: Dijital interaktif anlatıların tasarım ve değerlendirmesinde göz önünde tutulması gereken dört kutup.

Dijital interaktif anlatıları konumlandırma ve anlama alanında kullanılacak bu kutuplar var/yok şeklinde kesin kriterler oluşturmazlar. Bu kutuplar, farklı strateji ve anlayışların harmanlanmasına olanak sağlayan ortak bir alan olarak görülmelidirler. Yukarıda incelenen yapıtlara bakıldığında, örneğin *The Erl King*'in temel olarak bir hiperfilm olmasına karşın kullandığı sayaç sistemi sayesinde prosedürel olarak bir diğer hiperfilm olan *I'm Your Man*'den ayrıldığı ve prosedürel kutba yaklaştığı görülür. İki yapıyı ayıran bir diğer özellik de *The Erl King*'in aktif bir gözlemci yaratmasına karşın *I'm Your Man*'in belli noktalarda seyircinin karakterler yerine karar vermesine izin vermesidir. Öte yandan video blokları kullanan *I'm Your Man* asla *Blade Runner* gibi bir macera oyunu düzeyinde karakter kontrolü sağlayamaz. *Fallout* gibi bir rol yapma oyunu ise hem karakter kutbuna hem de prosedürel kutba *Blade Runner*'dan daha yakındır. Ancak *Talespin* ve *Façade* gibi örneklerle karşılaştırıldığında *Fallout*, hiper-bağlantı kutbuna prosedürel kutuptan daha yakındır.

Dijital interaktif anlatıların yapısal ve anlatısal tasarımını ele alan bu dört kutbun ele almadığı “esneklik” konusu ise dijital interaktif anlatıların değerlendirilmesinde temel kriterden biri olarak görülebilir. “İnteraktör ne derece özgürdür” sorusuna cevap veren esneklik farklı yaklaşımlarda farklı şeyleri ifade eder. Hipermetinsel veya dallanmalı bir yapıda anlatısal yaklaşıma bağlı olarak esneklik çok veya doğru noktalara yerleştirilmiş seçenekleri ifade edebilir. Anlamli ve dramatik oyun bağlamında esneklik avatarın yapabilecekleri ve sistemin buna vereceği cevaplara bağlıdır. Doğal dil girdilerini kabul eden bir yapıtta ise esneklik söz konusu girdilerin sistem tarafından hem dilsel hem de kimi zaman kültürel bağlamı içinde anlaşılabilir olmasını ifade eder. Farklı teknikleri bir araya getiren bir yapıtta esneklik de farklı kriterlere bağlı olacaktır. Bulmacaların belli bir sıra ile çözüldüğü macera oyunlarının esneklik açısından zayıf olduğu söylenebilir. Yukarıda incelenen *Grand Theft Auto*, oyunculara kurmaca evreni bir suçlu olarak deneyimleyebilecekleri özgür dünya sunar ancak sabit bir sıra ile ilerleyen ana öyküsü açısından esnekliği sınırlıdır. Rol yapma oyunları farklı roller ve olay örgüleri sunarak esnek bir yapı sağlamayı denerler ancak yukarıda da vurgulandığı üzere bu esneklik her zaman tutarlı sonuçlar üretemeyebilir. *Façade*, hem doğal dil girişi hem de prosedürel öykü akışı ile oldukça esnektir, ancak öyküsü içinde sadece tek bir rolün farklı yorumlarına izin verir ve çok dar bir dünyaya sahiptir.

Esnekliğe ek olarak üzerinde durulabilecek bir diğer nokta da Aristotelyen drama anlayışına uygunluk veya böyle bir uygunluğun hedeflenip hedeflenmediğidir. Yukarıda da tartışıldığı üzere hipermetinler genellikle bu yapıyı kırmayı hedeflemektedirler. *Façade* gibi örnekler ise bu yapıyı korumayı amaçlar. Hatırlanacağı üzere sözlü gelenek bu yapıya alternatif bir model oluşturur. Buna dayanarak Murray tarafından ortaya atılan siberozan kavramı Aristotelyen olmayan ancak karakter temelli bir deneyim ima eder. OZ Projesi deneyi de böyle bir yaklaşımın doğruluğunu ispat etmiştir. Gömülü anlatılar dallanma içerse de içermese de ana öykülerinde genellikle bu yapıyı korumayı hedeflerler. Ancak özgür oyunsal deneyim dramatik oyun kavramı bağlamında Aristotelyen unsurlar içerse de temel olarak dramatik bir eğriye uygun olarak ilerlemez. Bunun yerine birim işlemleri gibi anlamli oyunsal deneyimler öne çıkabilir.

Esneklik ve dramatik yapıya uygunluk faktörleri dört kutba ve üçüncü boyutta eklenebilirler. Ancak bu yeni iki faktörün birer kutup yerine birbirini tamamlayan birer ölçü olduğunu söyleyebiliriz. Bir dijital interaktif anlatı her iki değere aynı zamanda sahip olabilir. Böylelikle dört kutuplu model şöyle bir şekil almış olur:

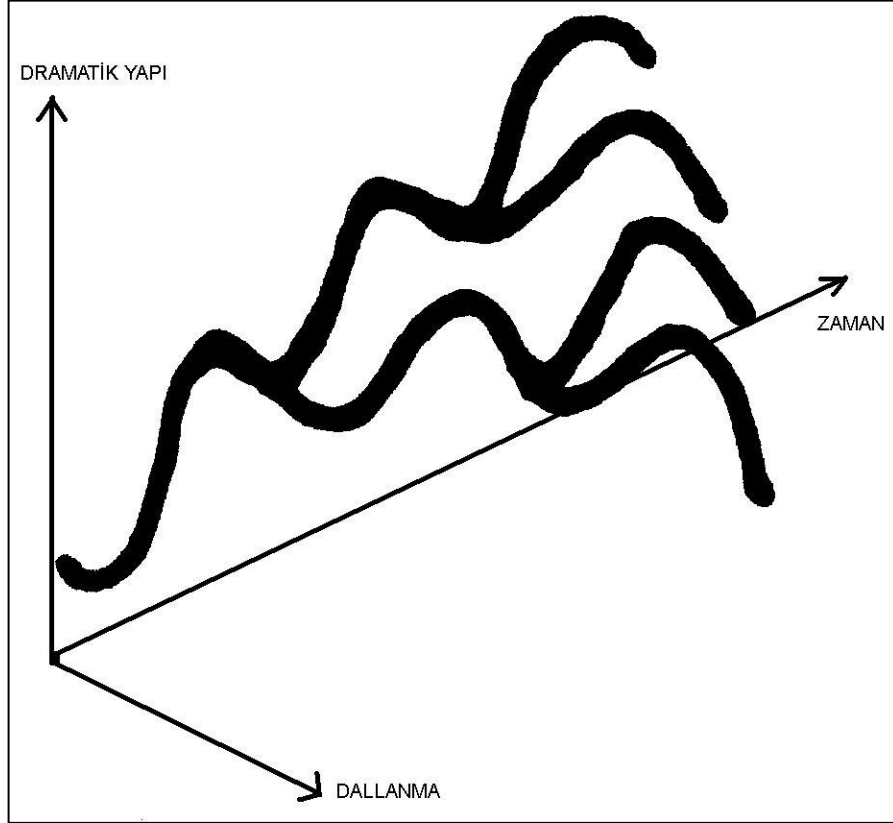


Şekil 37: Dijital interaktif anlatılarda dört kutup ve iki ölçü.

Bu yeni modelin tam olarak kavranabilmesi için anlatısal yaklaşımın belirlenmesi ve teknolojik yapının anlaşılması büyük önem taşımaktadır. Onega ve Landa'nın kurmaca anlatının farklı katmanlara sahip yapısını gösteren şeması bu bağlamda önemli bir çıkış noktası olabilir. Kurmaca anlatılarda yazar, okur, karakter ve olaylar gibi 12 öge bulunduğunu gösteren bu modelden tıpkı Mateas ve Stern'in Aristotelyen dramatik yapı modelinden interaktif dramada interaksiyonun konumunu belirlerken yararlandıkları gibi yararlanabilir. Bu şekilde interaktörün ve sistemin anlatı bağlamında ne tür konumlar üstlendiklerini tartışabilir.

İnteraktif anlatı alanında kuramsal açıdan zirve noktalardan biri olarak görülen interaktif drama deneyimi, hatırlanacağı üzere interaktörü kurmaca dünyada bir karakter olarak konumlandırma ve bu karakter olarak tüm seçimlerine karşın ona

dramatik anlamda tatmin edici bir deneyim yaşatmayı vaat eder. Genellikle dallanan ağaç modeli ile temsil edilen anlayış aynı zamanda dramatik eğri modeline de dayanır. Yani bu yaklaşımı tam olarak kavramak için her iki modelin üç boyutlu olarak bir arada düşünülmesi gereklidir.



Şekil 38: İdeal dallanan dramatik eğri modeli.

Her seçimin dramatik anlamda aynı değere sahip yeni sonuçlar oluşturması fikrini görselleştiren bu yeni model, ideal interaktif drama deneyimini yaratmanın zorluklarını da ortaya koymanın yanında yeni bir soruyu da gündeme getirir. İnteraksiyon hangi aşamalarda gerçekleşecektir? Örneğin öykü odaklı bir hiperfilmde dramatik veriler video blokları içinde iletilirler. Seçim anları interaktörü ikilemlerde bırakır ve onu olası zirve noktalara yönlendirirler. Öyleyse bir hiperfilmde sadece çatallanma noktaları interaktiftir. Modelin geri kalan bölümleri interaktif değildir. Oysa görev tabanlı akış şemasına göre inşa edilmiş bir dijital oyunda oyuncunun performansı onu belli noktalara getirir. Bu performansın değerlendirilmesi ile oyun farklı şekillerde ilerler. Yani bu sefer modeldeki dramatik eğri çizgileri, dramatik

oyun kavramına paralel bir biçimde interaktif oyuncu performansını temsil eder. Çatallanma anları ise bu performansa bağlı olmakla birlikte, interaktif olmayan değerlendirme noktalarıdır. Rol yapma oyunları gibi örneklerde ise hem çatallar hem de eğriler büyük oranda interaktiftir. Oyuncunun seçimleri ve performansı bir arada öykünün akışını belirler. Dahası rol yapma oyunlarında tüm süreci genişleyen bir spiral gibi saran karakter gelişimi de seçimleri ve performansı etkileyen bir faktör işlevi görür. Öte yandan ideal dallanan dramatik eğri modeli özellikle dijital oyunları değerlendirme noktasında yeterli değildir. Bu model özgür dünya yapısını yansıtamaz. Bunun için ana öykü temsil eden yapıya geri dönüşü mümkün yan öykü dalları, kimi zaman da doğrudan öykü deneyimi ile açıklanamayacak tekrarlanan ve özgür deneyim yüzeyleri eklemek gerekir. Modelin bu gibi eklemelerle çözülemeyecek bir diğer eksikliği ise birim işlemleri gibi anlatısal deneyimi de şekillendiren oyunsal anlam birimlerini yansıtamamasıdır. Dahası, dijital İnteraktif anlatılar prosedürel anlamda geliştikçe önceden belirlenmiş dallar yerine belli bir yöne dönük ve interaktör tarafından şekillendirilebilir kurmaca veriler içeren yüzeyler veya kütleler yaşanan deneyimi görselleştirme noktasında daha anlamlı olacaktır. Fakat bu yeni modellerin aynı zamanda deneyimi açıklama noktasında yetersiz kalma riskleri olacağı da öngörülebilir.

İnteraktöre karakter rolü vererek dramatik bir deneyim yaratma çabasının karşısında hipermetinlerin temsil ettiği aktif okur yaklaşımının olduğu söylenebilir. Ağ modeli, matris veya rizom şeklinde temsil edilen bu yapıda metin blokları kendi başlarına belli bir değer ifade ederken onları birleştiren linkler, söz konusu metin blokları arasında kavramsal bağlar kurarak Barthes'ın lexiaların yarattığını savunduğu anlam patlamalarına benzer bir etki yaratırlar. Böyle bir yapıda interaktörün rolü ve deneyimi karakter odaklı yapıtlardan çok daha farklıdır. Tasarımın özelliklerine bağlı olarak bu deneyim, okur konumundaki interaktöre dramatik yapıyı deneyimletmeye yaklaşabileceği gibi onu yıkmaya da çalışabilir.

Bu çalışmanın kapsamı dışında bırakılan çok kullanıcı yapımlar sınıfına giren Jason Rohrer'in *Sleep Is Death* isimli çalışmasına interaktörün alabileceği roller açısından sağladığı özgün perspektif nedeni ile burada değinmek yerinde olur.

Sleep Is Death, iki oyuncu tarafından oynanan ve; ilk bakışta interaktif kurmaca ve interaktif kurgu estetiklerinden yararlanan bir yapıt izlenimini doğuran bir dijital oyundur. Birinci interaktör oyunun dünyasında bir karakteri kontrol eder; diğer karakterlerle iletişime girmek için onları seçer ve doğal dil kullanarak girdiler oluşturur. Oyuncu nesneleri fare aracılığı ile tıklayarak ve komutlar girerek kontrol eder veya etkiler. Yapıtı özgün kılan nokta, birinci oyuncunun tüm bu girdilerine cevap verenin yapay zeka veya hiper-bağlantı estetiğine dayanan bir sistem olmaması; bunun yerine ikinci oyuncunun bu görevi üstlenmesidir. İkinci oyuncu oyunu ilk oyuncudan farklı bir arayüz kullanarak oynar. Bu arayüz nesnelerin ve karakterlerin olası konumlarını gösteren görsel unsurlar ile birinci oyuncu tarafından kontrol edilmeyen karakterler için doğal dil girdileri üslenebileceği bir komut satırından oluşur.¹³⁸⁹



Resim 42: *Sleep Is Death*'ten bir kare.¹³⁹⁰ Oyuncu, yazar ve sistem rolünü üstleniyor.

¹³⁸⁹ Kevin Slavin, "Worlds: Reality Is Plenty, Thanks: Twelve Arguments for Keeping the Naked Eye Naked", *Talk to Me: Design and the Communication between People and Objects*, Ed. Emily Hall, New York, The Museum of Modern Art, 2011, s.150.

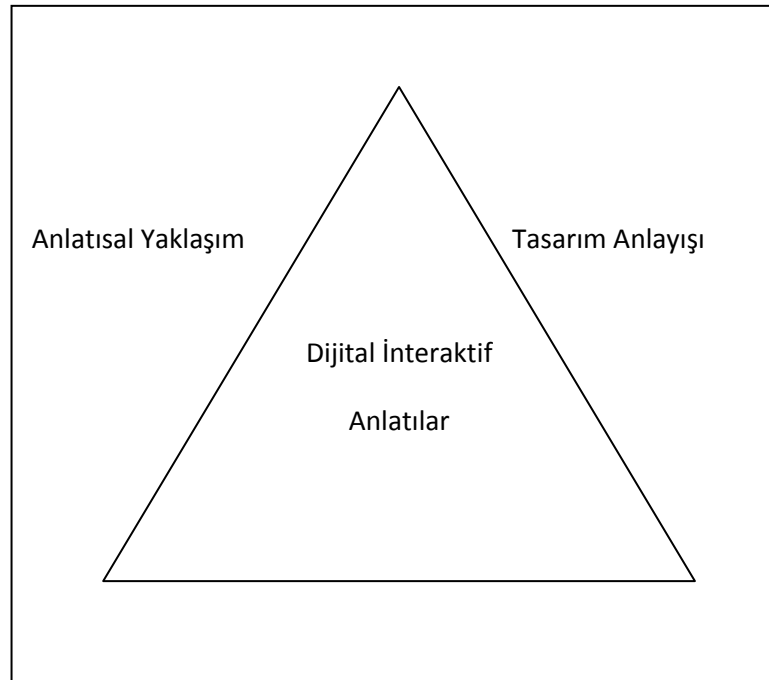
¹³⁹⁰ Jason Rohrer, *Sleep Is Death*, (Çevrimiçi) <http://sleepisdeath.net/>, 12 Eylül 2011

Birinci oyuncu sanal dünya içinde bir karakteri canlandırırken; ikinci oyuncu bu dünyanın sınırlılıkları içinde onun her türlü girdisine gerçek zamanlı olarak tepkiler üreten bir yazar konumundadır. Bir başka deyişle; ikinci oyuncu karakterler üzerinde kontrol sahibi bir drama yöneticisi rolündedir. Oyuncuların dönüşümlü olarak karakter ve anlatıcı rollerini üstlendikleri *Sleep Is Death*, bu çalışmanın temelinde yatan interaktif anlatının bir sistem tarafından oluşturulması sorunsalına alternatif bir model üretmenin yanında; interaktif bir anlatıda interaktörün üstlenebileceği konumları açıkça ortaya koyması ile de önemlidir. Yukarıda incelenen örneklerde de görüldüğü üzere bir bütün olarak interaktif anlatı alanı çok sayıda farklı anlatısal anlayışı ve interaktör konumunu kapsamaktadır.

Dijital interaktif anlatıların konumlandırılması ve anlaşılması bağlamında üzerinde durulması gereken bir diğer nokta da ortamdaki kaynaklanan özelliklerdir. Dijital meta-ortamın özellikleri dijital yapıların anlatısal yetileri konusunda temel bir anlayış geliştirilmesine olanak sağlamıştır. Prosedürel ve hiper-bağlantı kutupları doğrudan bu özelliklerle ilişkili olarak değerlendirilebilir. Ancak her bir yazılım ve donanım kombinasyonunun veya tek tek dijital ortamların oluşturduğu yeni özgün anlatısal özellikler de yapıtların ele alınmasında göz önünde tutulmalıdır. Yukarıda aktarılan ve Montfort ve Bogost tarafından önerilen beş katmanlı dijital ortam modeli bu açıdan önemli bir başlangıç adımı oluşturur. Tasarım ve anlatı anlayışları ötesinde; bunların altında yatan teknolojik yapı ile; bunların interaktörle buluşmasını sağlayan arayüz ve donanım gibi unsurlar bu modelde açıkça görülmektedirler. Yüzeysel olarak benzer görünen, yani benzer interaksiyon ve anlatı modellerine sahip oldukları izlenimini yaratan yapıtlar yakından incelendiklerinde bunların alt yapılarında farklı teknolojik anlayışlar olduğu görülebilir. *Kinoautomat*'ın gelişmiş bir hipermedya izlenimi yaratan mekanizması veya *ELIZA* etkisi bu bağlamda değerlendirilebilir. Benzer bir şekilde, farklı tasarım özelliklerine sahip gözüken yapıtlar teknolojik olarak aynı alt yapıyı paylaşıyor olabilirler. Temel DVD alt yapısını veya Atari 2600 platformunun sınırlı özelliklerini paylaşan yapıtlarda görüldüğü üzere; yüzeyde farklı işlevler gibi görünen unsurlar gerçekte ters yüz edilmiş ortak birimler olabilirler. Bu özelliklerin göz önüne alınmaması bir yapıtın değerlendirilmesinde önemli detayların gözden kaçırılması riskini de beraberinde

getirecektir. Yukarıda detaylı olarak incelenen vakalarda teknolojik yapı ve bunun anlatısal sonuçları arasında var olduğu ortaya konulmuş olan ilişkiler dijital interaktif anlatıların değerlendirilmesinde anahtar role sahiptir.

Dört kutba ve iki ölçüye yönelik değerlendirmelere ek olarak; dijital interaktif anlatılara yönelik bir inceleme prosedürel düşüncenin bir devamı niteliğinde olan anlamlı oyun ve birim işlemleri gibi ilk bakışta göze çarpmayan ancak anlatısal veya dramatik bir deneyimin oluşmasında önem taşıyan tasarım özellikleri de gözden kaçırılmamalıdır. Dijital interaktif anlatıların analizi ve tasarımı sadece teknolojik bir perspektif veya sadece geleneksel anlatı kuramı temelli bir bakış açısı ile gerçekleştirilemez. Birim işlemleri ve anlamlı oyun gibi yaklaşımlar bu iki unsurun bir arada anlam üretmesi sürecini vurgulamaları nedeni ile önemlidirler. Bu bağlamda, yukarıda işlenen anlayış ve yapıtların da gösterdiği üzere; dijital interaktif anlatılar; teknik özellikler, tasarım anlayışı ve anlatısal yaklaşımların birlikteliğinin anlam ve deneyim üretiminde birlikte işlediği yapıtlardır. Bu bağlamda tasarım ve analizlerde başlıca odak, bu unsurların sacayağı oluşturacak biçimde bir arada nasıl işledikleri olmalıdır.



Şekil 39: Dijital interaktif anlatıların analiz ve tasarım unsurları.

Bu üç unsur birbirlerini tamamlayacak biçimde işlerler. Dijital meta-ortamın özellikleri her üçünü de etkilemekte, yazılım ve donanım birlikteliğinin doğurduğu yeni ortamsal özellikler tasarım anlayışları ile iç içe ve aynı zamanda onları şekillendiren hibrid bir rol üstlenmekte ve anlatısal yaklaşım da tüm bunlardan beslenerek oluşsa da aynı zamanda kendi önceliklerini diğer iki unsurun anlam kazanması sürecinde onlara empoze etmektedir. Bu noktada bu çalışma kapsamında dijital interaktif anlatıların anlaşılması amacıyla Georgia Institute of Technology’de gerçekleştirilen dört yapıyı incelemek bu ilişkiyi ortaya koymak açısından yararlı olacaktır.

Georgia Institute of Technology’de Hartmut Koenitz tarafından Janet Murray danışmanlığında geliştiren *Advanced Stories Authoring and Presentation System* veya kısaca *ASAPS*; sanatçılar, öğretmenler, yazarlar ve öğrenciler gibi programcılık bilgileri sınırlı kullanıcılara kod yazmaya gerek olmadan interaktif öyküler yazma olanağı sağlayan bir interaktif anlatı oluşturma yazılımıdır.¹³⁹¹ Yazılımın en önemli özelliği farklı anlatı ve tasarım anlayışlarını destekleyebilen çok amaçlı yapısıdır. Hiper-bağlantı tabanlı sistem, içerik bloklarından bağımsız obje ve karakterler oluşturulmasına; karakter özellikleri ve linklerin işleyişine dair kural zincirleri oluşturarak yapay zeka içermese de sınırlı düzeyde prosedürel bir yapının oluşturulmasına izin verir. Bu bağlamda *ASAPS*, farklı anlayışlarda dijital interaktif anlatıların oluşturulması ve analizi noktasında önemli bir kaynak oluşturur. Bu çalışma kapsamında *ASAPS* kullanılarak 3 interaktif öykü geliştirilmiş; bir diğer öykünün de tasarım süreci yakından gözlemlenmiş; bu yapıtların teknoloji, tasarım ve anlatı anlayışlarındaki farklılıklar belirlenmiştir.

ASAPS kullanılarak geliştirilen ilk interaktif öykü, daha önce Eda Kaban, Ayşegül Dalgıç, İsmail Kaşarcı, Diğdem Işıkoğlu ve Tonguç İbrahim Sezen tarafından İTÜ Tasarımda Bilgi Teknolojileri programında Flash tabanlı olarak

¹³⁹¹ Hartmut Koenitz, “**Advanced Stories: ASAPS**”, (Çevrimiçi) <http://advancedstories.net>, 12 Eylül 2011

geliştirilen “Kırılma Noktaları”¹³⁹² isimli projenin görsellerinden yararlanılan ve Diğdem Sezen’in katkıları ile geliştirilen *Breaking Points*’tir.¹³⁹³ *Breaking Points*, monoton hayatından kurtulmaya çalışan yalnız bir kadının yaşamını interaktörün kontrolüne bırakır. Kadın iş hayatında mutsuzdur, moda tasarımcısı olmayı hayal etmektedir ve bir erkekten hoşlanmaktadır. Sinemasal unsurlar taşıyan *Breaking Points*, anlatı notasında büyük oranda oyuncuya belirgin seçimler sunan noktalar arasına yerleştirilmiş ara-sahnelere dayanır.



Resim 43: *Breaking Points*’den bir kare. Ana seçimlerden birinde interaktör kırmızı ve siyah elbiseler arasında seçim yapmalı.¹³⁹⁴

Yapıtın ilk bölümü interaktöre sistemi tanıtmayı amaçlar. Sabit görüntülerden oluşan seçim anlarında yazılı metinler ve animasyonlarla desteklenen seçim noktaları interaktöre belli edilir. Örneğin kadının uyanma sahnesinde çalar saat sesi ve titreme animasyonu interaktörün saat imajını tıklaması gerektiğini ona gösterir. Bir diğer

¹³⁹² Eda Kaban v.d., **Kırılma Noktaları**, İnteraktif Proje, İstanbul, İstanbul Teknik Üniversitesi, 2008, b.a.

¹³⁹³ Tonguç İbrahim Sezen, Diğdem Sezen, **Breaking Points**, İnteraktif Proje, Georgia, Georgia Institute of Technology, 2010, b.a.

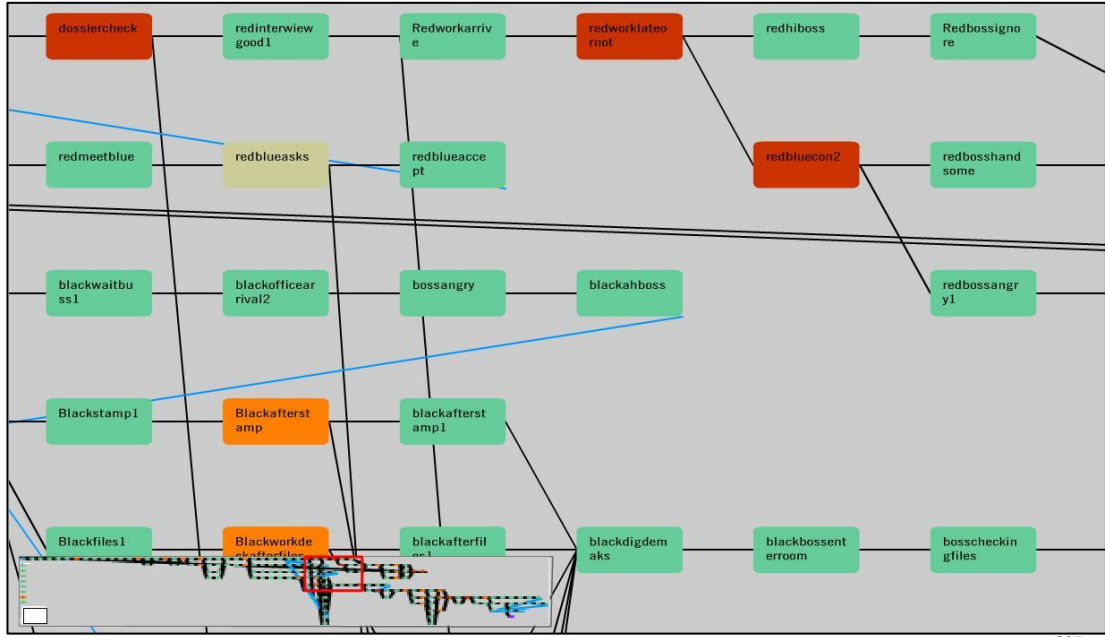
¹³⁹⁴ A.e.

sahne kahvesine şeker koymak isteyen kadın şeker kavanozu yanındaki tuz kavanozunu da seçebilir. İnteraktörü kadının hayatının akışına belli noktalarda müdahil eden yapıt bu noktalarda belirgin seçimler sunar. Örneğin işe giderken giyeceği kıyafet ne renk olacaktır? Tam kapıdan çıkarken çalan telefona cevap verecek midir? En önemli seçimlerse o gün karşılaştığı bir dizi erkeğin yemeğe çıkma tekliflerine nasıl cevap vereceğidir.

Ara-sahne ve seçim birlikteliği ile öykü temelli hiperfilm estetiğini çağrıştıran yapımdaki seçimlerin bir kısmı aktör olma deneyimi bağlamında etkilidir; örneğin tuzlu kahve içen kadın yüzünü buruşturur veya telefona cevap vermesi otobüsü kaçırmaya sebep olur. Buna karşın kimi seçimler tam anlamıyla net değildir. Örneğin tasarım aşamasında işe geç gelmesi ile ilişkilendirilen bir sahnede kadın üç kapıdan birini seçecek ve seçim sırası hoşlandığı erkekle karşılaşması veya karşılaşmaması sonucunu doğuracaktır. Kapıların bazıları kilitlidir ve işe geç gelmesi veya gelmemesine bağlı olarak kilitli kapılar değişir – tasarımcı açısından bu fark geçen zamana bağlıdır. Kapıları açma sırası ve karşılaşma arasındaki fark ise tesadüfidir. Bir odada hoşlandığı erkek vardır ama eğer önce yanlış odayı açarsa erkek bulunduğu odadan çıkar ve karşılaşamazlar. Bu süreç kendi içinde tutarlı görünse de interaktör açısından anlaşılması güç olabilmektedir. Neden kapılar arasında seçim yapması gerekmektedir? Neden kapılar kapalıdır? Neden bazı hallerde hoşlanılan erkekle karşılaşmakta, neden bazı hallerde karşılaşılmamaktadır? Bu gibi sorular aktör olma deneyimini zedeleyici niteliktedir.

Bir bütün olarak *Breaking-Points* hiperfilm mantığının sorunlarını taşır. İnteraktör tüm sürece hakim değildir, sunulan seçimler her zaman tatmin edici olmayabilir ve nedensellik bağlarının korunması oldukça güçtür. Buna karşın ana çatışma noktaları üzerindeki dallanma yapısı belli açılardan tatmin edicidir. Kıyafetin rengi, telefona cevap verme, bir tasarım ofisinden iş görüşmesi için randevu alma ve hoşlandığı erkekle randevulaşma gibi ana seçimler farklı derecelerde mutlu ve mutsuz finalleri etkiler. *Breaking Points*, *ASAPS*'in hiper-bağlantı mantığını her bir bloğu bir içerik olarak yorumlayarak kullanmıştır. İnteraktörün seçimleri onu bir sahneden diğerine taşır ve geri dönüş imkanı yoktur. Buna ek olarak; büyük oranda

dallanma prensiplerine göre işleyen projede ASAPS'in sunduğu kural belirleme fonksiyonundan da yararlanılmıştır. Tamamen ağaç formunda bir akış planı yerine *Breaking Points*'in akış planı “Telefona cevap verildi mi?”, “Hoşlanılan erkeğin daveti kabul edildi mi?”, “Kapılar ne sıra ile açıldı?” gibi belirli sayaçlara dayalı olarak aynı dal üzerinde atlamalar yaparak ilerler.



Şekil 40: *Breaking Points*'in akış planından bir bölüm. Altta solda tüm akış görünüyör.¹³⁹⁵

Bu çalışma kapsamında geliştirilen ve *ASAPS*'in sayaç özelliğini daha yoğun bir biçimde kullanan ikinci yapıt ise Diğdem Sezen'in katkıları ile geliştirilen *The Multilingual Bus*'tır.¹³⁹⁶ Yapıt farklı kültürlerden öğrencilerin bulunduğu bir kampüste Alman sevgilisinden ayrılan maço tavırlı bir Türk gencinin bir otobüs yolculuğunda yaşadıkları üzerine kuruludur. Sevgilisinden ayrıldığı için kalbi kırık olan geç kendisi gibi üç dil – İngilizce, Almanca ve Türkçe – konuşabilen bir arkadaşı ile telefonda konuşurken otobüse biner. Otobüste eski sevgilisinin Almanya'dan gelen ve sadece Almanca bilen arkadaşları; sevgilisinin yeni erkek arkadaşı olan Amerikan futbolu takımı üyesinin bir arkadaşı ve kendi futbol takım arkadaşlarından biri vardır. İnteraktör, bu zor durumda gencin telefondaki arkadaşı ile konuşurken hangi cümleleri hangi dilde söyleyeceğine karar verir.

¹³⁹⁵ A.e.

¹³⁹⁶ A.e.



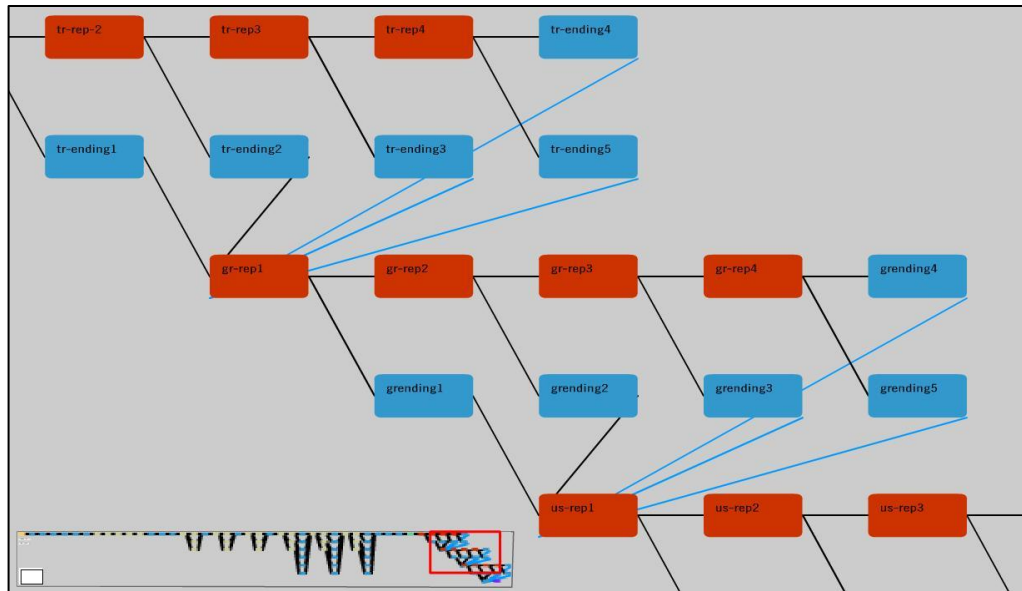
Resim 44: *The Multilingual Bus*'dan bir kare.¹³⁹⁷
İnteraktör karakterin hangi dilde konuşacağını belirlemeli.

İkinci bölümde durum daha karmaşık bir hal alır. Otobüse Türk bir anne ve onun Alman eşi ile sahip olduğu Amerika'da büyüyen bebeği biner. Bir şans unsuru olarak yapıta eklenen bebek gencin söylediklerinden bir kısmını rastgele bir diğer dile çevirerek söylemektedir. Genç sözlerinin arasına “oyuncak” veya “ayıcık” gibi bebeğin ilgisini çekecek sözcükler sıkıştırmayı dener. Hangi sözcüğün sıkıştırılacağına interaktör karar verecektir. Yolculuğun sonunda yanındakilerin konuşmalarına ne kadar kulak misafiri olduklarından emin olamayan genç otobüsten iner. Bir sonraki sahnede ise gencin bu yolculuktan bir hafta sonrasında kendi takımı, Amerikan futbolcuları ve eski sevgilisi ile olan ilişkisi bağlamında yaşadıkları ekrana gelir.

The Multilingual Bus, seçilen dilin üç ayrı ilişki bağlamında nasıl sonuçlar doğuracağını takip eden sayaçlara dayalı olarak çalışmaktadır. İlk bölümde seçilen

¹³⁹⁷ Tonguç İbrahim Sezen, Diğdem Sezen, **The Multilingual Bus**, İnteraktif Proje, Georgia, Georgia Institute of Technology, 2010, b.a.

dil doğrudan üç sayaç üzerinde artış veya azalma şeklinde etki gösterir. Bebeğin otobüse binmesi ile seçilen dilin bu etkisine bebeğin diğer dillerde söyledikleri de matematiksel bir faktör olarak katılır. Örneğin “kalbim kırık” cümlesini Türkçe söyleyen genç, takım arkadaşının gözündeki maço imajını sarsar. Aynı cümlenin bebeğin ağzından Almanca söylenmesi ile eski-sevgilisinin gözündeki imajı olumsuz etkilenir. Dikkat dağıtıcı kelimeler bebeğin konuşmasını önlemeye yönelik bir oyundur. Doğru dikkat dağıtıcı sözcük olası olumsuz etkilerin önünü keser. Finalde tüm puanların topluca değerlendirilmesi ile üç ayrı ilişki bağlamında olası 5'er sonuçtan biri, yani toplam 15 finalden 3'ü ekrana gelir. İnteraktöre belli bir süre boyunca gerçekleştirdiği seçimlerin uzun vadeli sonuçlarını deneyimletme bağlamında sayaç kullanımı ve bu sayaçlara bağlı görece yüksek sayıda finalin bulunması uygun bir tasarım stratejisi olarak görülebilir. Ancak seçimlerin anlık sonuçlarının interaktöre gösterilmemesi; veya açık bir genel durum sayacının bulunmaması yapıtın olası gerilim ve ikilem duygularını oluşturmamasını engellemektedir.



Şekil 41: *The Multilingual Bus*'ın akış şemasından bir bölüm.¹³⁹⁸ Altta solda tüm akış görünüyor. Son ana kadar interaktörün seçimleri sayaçlarla kaydedilmiş ancak deneyim üzerinde doğrudan etkili değil. Finalde ise olası 15 sahneden 3'ü sayaçlara bağlı olarak ekrana yansıyor.

¹³⁹⁸ A.e.

İlk iki yapımdan tasarım anlayışı ile ayrılan üçüncü *ASAPS* projesi olan *Tears*'da ise interaktör, uzak bir gelecekte Mars'ta bir patlama sesi ile uyanıp evinde mahsur kaldığını anlayan genç bir gazeteciyi canlandırır.¹³⁹⁹ *Breaking Points* ve *The Multilingual Bus*'tan farklı olarak *Tears* ara-sahneler ve açıkça tek yönlü akan bir öykü içinde dallanmalar sağlayan seçimler yapılması üzerine kurulu öykü odaklı hiperfilm mantığını yansıtmaz. Bunun yerine macera oyunları geleneğinden beslenen proje; çeşitli objelerin ve bulmacaların bulunduğu bir mekan oluşturur ve ara-sahneler gibi unsurlar yerine oyunusal gelişimin içine yerleştirilmiş bir anlatı yapısı elde etmeye çalışır. Karakter, iletişim cihazları veya yiyecek içecekler gibi objeleri alıp taşıyabilir ve kullanabilir. Diyalog ağacı kullanımı ile karakterlerle konuşulabilir, diyalogların sonucunda farklı bilgiler edinilebilir ve farklı çözümlere ulaşılabilir.

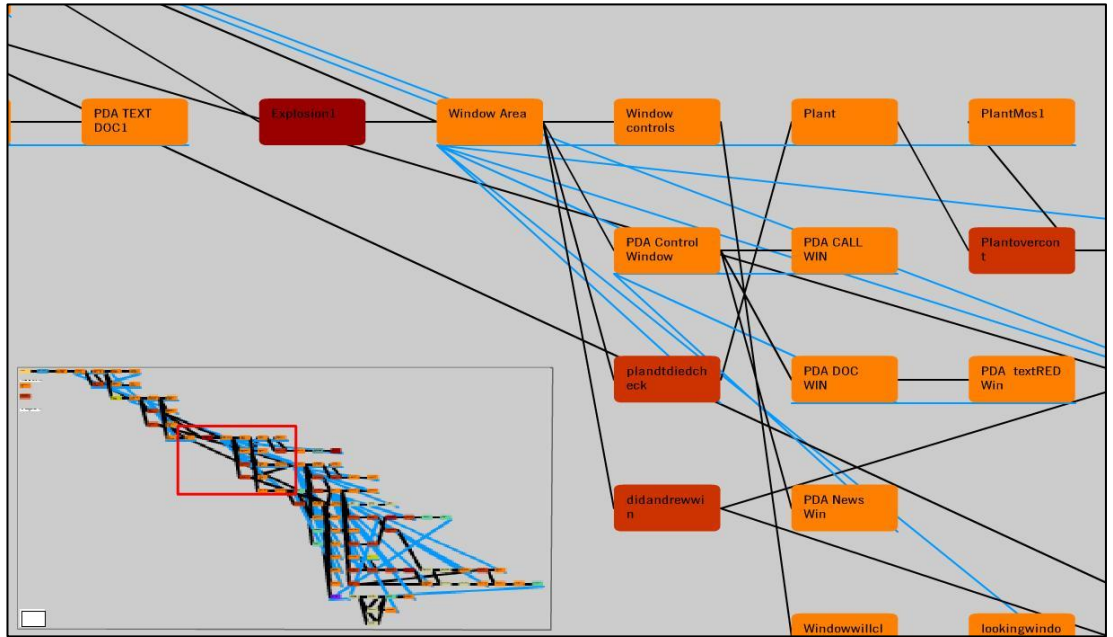


Resim 45: *Tears*'dan bir kare. Hiperfilm mantığının yerini macera oyunu mantığı almış.¹⁴⁰⁰

¹³⁹⁹ Tonguç İbrahim Sezen, **Tears**, İnteraktif Proje, Georgia, Georgia İnstitute of Technology, 2010, b.a.

¹⁴⁰⁰ A.e.

Tears'ın ilk bölümü kahramanın evinden çıkmaya çalışması üzerine kuruludur. Bir patlama sesi duyan kahraman önce neler olduğunu anlamaya çalışır. Bu bölümde tasarımda belli bir doğrusal mantık vardır. Acil durum uyarısı okunmadan ve kahraman mobil iletişim cihazını almadan evin farklı mekanlarına geçiş imkanı interaktöre sunulmaz. Bunlar alındıktan sonra ise yatak odasına geri dönmek için bir neden kalmaz. Bunlar *Tears*'ın tasarımının zayıf yanlarıdır. Öte yandan yapım sorunlara birden fazla çözüm önerisi ile bu doğrusallığı kırmaya çalışır. Evden çıkmak için ya çöken elektrik sistemine bağlı kapı açılmalı ya da cam açılarak dışarı atlanmalıdır. Kapıyı açmak bir bulmaca yanında küçük boyutlu bir etik ikilemi de yanında getirir. Tek yedek enerji kaynağı evdeki bitkilerin yaşam destek ünitesidir. Bu enerjiyi kullanmak onları öldürecektir. İkinci seçenek olan camdan atlama ise karakterin enerji düzeyi yüksek olmadıkça ölümcüldür. Başarılı olmak için enerji verici şeyler tüketmelidir. Bu bulmacaların en önemli eksikliğinin ise olası sonuçların ve risklerin interaktörlere aktarılamaması olduğu gözlemlenmiştir. Buna ek olarak başta vurgulanan doğrusal mantık, bulmacaların görece basit yanı ve mekanın kurmaca dünyayı yeterince yansıtacak anlatısal tanımlayıcılara sahip olmaması da önemli eksikliklerdir.



Şekil 42: *Tears*'ın akış şemasından bir bölüm. Mekansal kümelenmeler gözlemleniyor. ¹⁴⁰¹

İkinci bölümde ise kahraman enkaz altında kalan mutant bir kadını kurtarmaya çalışır. Bu bölümde interaktörün çevresini takip etmesi gerekmektedir. Yanlış bir seçimi kadının ve kahramanın ölümüne yol açabilir. Kadının kurtarılmasının ardından interaktör onunla bir diyalog ağacı kullanarak konuşabilir. Bu konuşma seçimlere bağlı olarak farklı yönlerde ilerleyebilir. Projenin akış planı mekansal odakları ile dikkat çeker. Her bir mekan bir dizi farklı bulmaca ve bunlara bağlı final sunarak birer mikro anlatı işlevi görür. Bu mikro anlatılar hem belli bir eylemin gerçekleştirilip gerçekleştirilmediğini hem de bu eylemler sırasında kazanılan yetenekleri takip eden sayaçlara bağlıdır. Böylece sayaçlar linkler yanında öykünün akışını belirleyen ikinci mekanizmayı oluştururlar.

ASAPS kullanılarak farklı tasarım anlayışları doğrultusunda geliştirilen bu çalışmaların ortak yönünün interaktörü kurmaca dünyada bir karakter olarak konumlandıran kutba yakınlıkları olduğu söylenebilir. Bu bağlamda macera oyunu estetiğine daha yakın olan *Tears* hiperfilm estetiğinden izler taşıyan *Breaking Points*'e göre daha yüksel bir karakter özdeşleşmesini hedeflemektedir. Öte yandan hiper-bağlantı mantığı ile işleyen ASAPS ile anlatıcı rolünü üstlenerek interaktörün aktif bir gözlemci olmasını hedefleyen projeler de geliştirilebilir. Hank Blumenthal'ın *Reflections* isimli projesi bu anlayışla ASAPS kullanılarak geliştirilen bir interaktif anlatı yapısıdır.¹⁴⁰²

Reflections'da interaktör New York'ta bir apartman dairesinin içindedir ve dairede bulunan eşyaları seçerek onların eski sahipleri ile ilgili anılardan oluşan video kayıtlarını izler. Linklerle bağlanan sabit resimlerden oluşan sanal mekan içinde interaktör videolara bağlanan linklerin bulunduğu bağlantı noktalarını arar. Bu basit gözüken yapı bir dizi tasarım ve anlatı unsuru ile deneyim boyunca anlam kazanır. Öncelikle *The Erl King* gibi örnekleri andıran bu sayaç yapısı sayesinde bazı odalara geçilebilmesi için belli miktarda video izlenmelidir. Bu sayaçlar sadece farklı mekanların değil, aynı zamanda daha önce ziyaret edilen mekanların farklı

¹⁴⁰² Hank Blumenthal, **Reflections**, Georgia, Georgia Institute of Technology, 2010, b.a.

versiyonlarının da ulaşma açılmasına olanak sağlar. Bu detay evin eski sahiplerinin hikayesi ile anlam kazanmaya başlar. Videolarda parçalar halinde genç bir çiftin tanışması, aşık olmaları, bir arada yaşamaya başlamaları ve ilişki ilerledikçe birbirlerinin karanlık yönlerini keşfetmeleri anlatılır. Mekanların ilk versiyonunda ilişkinin başlangıcı ve heyecanı keşfedilir. İkinci versiyonda her iki karakterin de karanlık yüzleri olabileceği anlaşılır. Üçüncü versiyonsa genç kadının kimliği belli olmayan bir katil tarafından öldürülmesi de dahil daha da karanlık anlarla doludur. Tüm mekanları ziyaret eden ve tüm videoları seyreden bir interaktör sonuç olarak cinayete dair net cevaplar bulmak yerine katilin kim olduğu konusunda kendi fikrini yürütmelidir. Akış şeması dairesel bir yapıya sahip olan *Reflections* yukarıda ele alınan üç projeden farklı olarak ilerleme değil, zamandan bağımsız bir keşif mantığına göre işlemektedir. Bu bağlamda yapıt hipermetin geleneklerine daha yakın durmaktadır.



Resim 46: *Reflections*'dan bir kare. İnteraktör sanal mekanlar içinde anılar arıyor.¹⁴⁰³

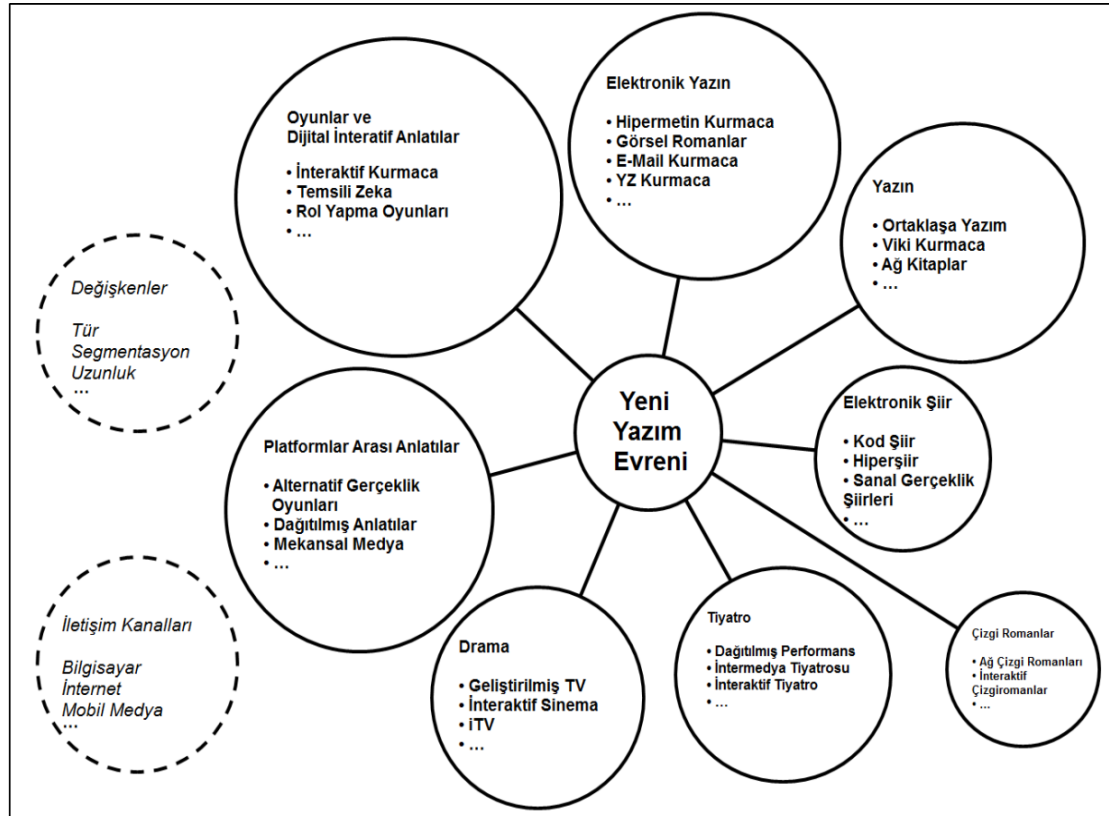
¹⁴⁰³ A.e.

Burada ele alınan dört proje; dijital interaktif anlatıların, *ASAPS* gibi bir yazılımın sağladığı ortak imkanlar doğrultusunda teknik açıdan birbirleri ile aynı prensiplere dayanarak geliştirilseler de; farklı prosedürel ve anlatısal yaklaşımlar doğrultusunda, birbirlerinden oldukça farklı biçimlerde tasarlanabileceklerini ve farklı deneyimler sunabileceklerini göstermektedir. Yani bir kez daha anlaşılmıştır ki, dijital interaktif anlatılar tek bir perspektiften değerlendirilemeyecek çok katmanlı yapılarıdır. Bu yapıları değerlendirmek için farklı değişkenleri göz önüne alan bir yaklaşım geliştirilmelidir.

Yukarıda incelenen anlayış ve uygulamalar böyle bir yaklaşım önerisinin kesin sınırları olan bir taksonomi şeklinde gerçekleştirilmesinin güçlüklerini ortaya koyar niteliktedir. Örneğin dijital oyunlarda gömülü anlatılar başlığı altında incelenen pek çok yapıt, geleneksel dijital oyun çalışmaları açısından rol yapma oyunları, macera oyunları veya aksiyon oyunları gibi türler kapsamında farklı kategorilerde değerlendirilebilirler. Ancak bu yapıtlar yukarıda da vurgulandığı üzere interaktif anlatı bağlamında ortak stratejilere sahiptirler. Ayrıca yöndeşmenin dijital oyunlarda da gerçekleşen bir süreç olduğu düşünüldüğünde bu tür bir katı kategorizasyonun geçerliliği bir kez daha sorgulanır bir hal almaktadır. Peki dijital ortamlarda anlatıların yeri ve işleyişi ile ilgili genel bir kavrayış nasıl geliştirilebilir? Öncelikli olarak yukarıda ayrıntılı olarak incelenen ve dört kutup ve iki ölçü şeklinde düzenlenen farklı üretim ve analiz anlayışlarının ve yine yukarıda örneklerle açıklanılmaya çalışıldığı gibi bunların kesişim noktalarının varlığı kabul edilmelidir. Bunu takiben bu kavramların ve aralarındaki ilişkilerin nasıl gruplanacağı sorusu gündeme gelir.

Dijital interaktif anlatılarla sınırlı olmasa da Dena ve Gleeson tarafından önerilen ve dijital medyanın gelişimi ile genişleyen yazarlık alanının yeni kapsamını ortaya koymaya çalışan *New Writing Universe* isimli “harita” çalışması bir başlangıç

olabilir.¹⁴⁰⁴ Yüzlerce farklı platformu ve formu içeren çalışmanın basılı forma uyum açısından basitleştirilmiş versiyonu bile dijital platformların çeşitliliğinin anlatı alanına getirdiği yeni kompleks yapıyı ortaya sermektedir. Bu noktada vurgulamak gerekir ki Dena ve Gleeson gruplamalarında katı değildirler; kimi teknolojiler ve türler farklı başlıklar altında tekrarlanır.



Şekil 43: Dena and Gleeson’ın *New Writing Universe* çalışmasının basım amacı ile sadeleştirilmiş bir versiyonu.

Ancak yukarıda incelenen yapıtlar göstermiştir ki, esneklik gösterse de taksonomik bir yaklaşım dijital interaktif anlatıları kavramak için yeterli olmayabilir. Örneğin teknolojik açıdan *Kinoautomat* ve *Dragon’s Lair* hiperfilm başlığı altında incelenebilirler. Oysa yarattıkları deneyim birbirlerinden çok farklıdır. Anlatısal açıdansa tüm farklılıklarına karşın *Dragon’s Lair*, *Star Trek: 25th Anniversary*, *Fallout* ve *Façade*; Aristotelyen anlayış kapsamında bir grup oluşturabilirler. Buna karşın doğal dil girdilerini kabul etme gibi ayırt edici bir özelliği paylaşan *ELIZA*, *Adventure* ve *Façade* bile çok farklı

¹⁴⁰⁴ : Christy Dena, Catherine Gleeson, “**New Writing Universe**”, (Çevrimiçi)
http://www.australiacouncil.gov.au/_data/assets/pdf_file/0006/42648/New_WRITING_Universe.pdf,
12 Eylül 2011

işlemekte ve hemen anlaşılmasa da çok farklı deneyimler sunmaktadırlar. Bu bağlamda Vander Wal tarafından önerilen ve etiketleme yöntemini temel alarak işleyen folksonomi (*folksonomy*) anlayışı¹⁴⁰⁵ dijital interaktif anlatıları anlama çabasında önemli bir adım olabilir. Dört kutup ve ölçü bağlamında ve birim işlemleri gibi prosedürel özellikler de göz önüne alınarak; özgür çağrışımla seçilen anahtar sözcükler zaman içinde oluşturulacak, çoklu, birbiriyle çakışan bir kategorizasyon sistemi olarak folksonomi; çok çeşitli biçim, yapı ve estetik kaygılarla geliştirilen farklı yapıtları bütün bir dijital interaktif anlatı disiplini içinde konumlandırmamıza olanak sağlayabilecek potansiyele sahip görünmektedir.

Önerilen dijital interaktif anlatılar folksonomisinde örneğin *Façade* Neo-Aristotelyen, doğal dil algılama, davranışsal yapay zeka, interaktif drama, dramatik yapı, interaktör-karakter, dallanma, drama yöneticisi, üç boyutlu mekan vs. gibi etiketlerle işaretlenebilir. Yapıtın yapay zeka ve planlama temelli işleyişi düşünüldüğünde dallanma etiketi kafa karıştırıcıdır. Fakat bu etiket interaktörün genel deneyimini yansıtır; her bir *Façade* oturumu farklı ilerler ve olası beş ana sonuca doğru dallanarak finale ulaşır. Bu kafa karıştırıcı ve yapıtın doğasına aykırı gözüken etiket, folksonominin tartışmaya açık olması bağlamında da önemlidir. Disiplinler arası bir çalışma alanında kavram karmaşası yaşanması doğaldır. Bu nedenle etiketlerin de kesin yargılar olarak görülmemesi büyük önem taşır. Bir diğer önemli nokta da kesişmelerdir. Söz konusu folksonomide örneğin *Fallout 3*, üç boyutlu mekan, arayış flamları, dramatik yapı, özgür dünya, diyalog ağacı, interaktör-karakter vs. gibi etiketler alabilir. *Façade* ve *Fallout 3* arasındaki ortak ve ayrı etiketler yapıtların konumlandırılmasında büyük önem taşır. Her iki yapıt da temelde 3 boyutlu bir ortamda dramatik anlayışı benimsemekte ve interaktörü karakter yerine koymaktadır. Ancak *Façade* dar bir alanda anlatısal esneklik sağlamayı hedeflerken *Fallout 3* özgür dünya modeli ile farklı bir esneklik anlayışı sunar.

¹⁴⁰⁵ Thomas Vander Wal, “**Folksonomy Coinage and Definition**”, (Çevrimiçi), <http://vanderwal.net/folksonomy.html>, 12 Eylül 2011

Folksonomide kullanılacak anahtar sözcüklerin seçiminde yukarıda önerilen dijital interaktif anlatıların analiz ve tasarım unsurları ve de dört kutup ve iki ölçü başlangıç adımlarını oluşturur. Bunlardan yola çıkılarak yukarıdaki incelemelerde vurgulanan teknik ve anlatısal detaylara ulaşılmalıdır. Anahtar sözcükler ve önerilen kavramlar yine yukarıda incelenen kuramsal yaklaşımları da yansıtmalıdır. Hareketli yapıt, sibermetin ve siberdramanın fenomenolojik kategorileri anahtar sözcükler olarak işlev görebilecekleri gibi bunların değerlendirilmesinde de aydınlatıcı rol üsteleneceklerdir.

Dijital interaktif ortamlarda anlatının yeri ve inşası sorunsalına eğilen bu çalışma kapsamında incelenen yapıt ve kuramlar ile *ASAPS* yazılımı kullanılarak oluşturulan interaktif anlatı çalışmaları ve bunların analizleri göstermiştir ki; tek bir dijital interaktif anlatı yapısından söz edilemese de uygulama alanında var olan veya kuramsal boyutta tartışılan anlatı anlayışları kimi noktalarda birbirlerine yaklaşımakta ve kesişmektedirler. Bu geniş ve çok katmanlı alanda yer alan bir yapıtın doğru bir şekilde değerlendirilmesi ve anlaşılabilir yorumlanması yeni çalışmalara yol gösterilmesi açısından önemli bir ihtiyaçtır. Bu bağlamda çalışma, alanın gereksinimi olan disiplinler arası çalışmalara ön ayak olacak bir dizi model ve sınıflandırma biçimi önermiştir. Üretilen modeller; hem teknolojik, hem anlatısal, hem de tasarımsal unsurları karşılıklı ve birlikte işleyişleri bağlamında incelemeyi ve ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu yaklaşımı ve bu çalışmayı takip edecek çalışmalar oluşturulan alt yapıdan hem uygulamaya yönelik planlamalarda hem de var olan yapıtların incelenmesinde yararlanabilirler. Çok katmanlı bütünleşik bu yaklaşım değerlendirme alanında farklı model ve anlayışları devamlı olarak göz önünde tutmayı ve üretim aşamasında bunlar arasında dengeli seçimler yapmayı önermektedir. Bir kez daha vurgulanmalıdır ki, dijital interaktif ortamlarda oluşturulacak anlatılar, tek bir bakış açısı ile değil, pek çok farklı faktörü göz önüne alan derinlikli bir anlayış ile üretilebilir, kavranabilir ve deneyimlenebilirler.

SONUÇ

Dijital interaktif ortamlarda anlatı sorunsalına odaklanan bu çalışma kapsamında teknoloji, tasarım ve anlatısal seçimlerin bu yapıtların işleyişlerinde oynadıkları roller sorgulanmış; bu alanlardaki farklı anlayış ve stratejilerin yarattığı değişiklikler ortaya konulmaya çalışılmıştır. Görülmektedir ki dijital interaktif anlatı kavramı şemsiye bir kavramdır. Bu şemsiyenin kapsamı ise ancak farklı disiplinlerden beslenen ortak bir çapa ile analiz edilebilir. Bu bağlamda çalışma, öncelikle anlatı kavramına ve anlatı kuramlarına odaklanmıştır. Aristotelyen dramatik yapı en eski ve etkili anlatısal modellerden biri olarak bugün hala geçerliliğini korumaktadır. Aristonun açtığı bu yol 20. Yüzyıl başından itibaren önce biçimci, ardından yapısalcı anlayışların gelişiminde bir kaynak oluşturmuştur. Biçimci geleneğin ortaya attığı fabula ve siyüjet ayrımı daha sonra öykü ve söylem ayrımına dönüşmüş; anlatılan ve anlatı arasındaki fark anlatı-bilimin temel konularından biri olmuştur. Söz ve dil ayrımı veya tüm anlatılarda ortak bir yapının varlığı gibi konular yapısalcı anlatı-bilimin ana araştırma konularıdır. Ancak anlatı-bilim genel olarak anlatının varlığından söz edebilmemiz için anlatılanın geçmiş bir olay olması gerektiğini vurgular. Bu tanıma bağlı kalmak interaktif anlatıyı bir oksimoron haline getirmektedir. Bu nedenle çalışmanın ilerleyen bölümlerinde farklı anlatısal yaklaşımlar da değerlendirilmiştir. Post-yapısalcı kuramın ve postmodern yazarların anlatıya yönelik görece yıkıcı yaklaşımları ile; sözlü anlatı geleneğinin dil ve hafızaya dayalı özgün paradigmaları ele alınan başlıca alternatiflerdir.

Homeros Sorunu ile açıklık kazanan sözlü ve yazılı geleneğin veya söz teknolojisi ile matbaa teknolojisinin anlatısal açıdan farklılıkları olgusu çalışmanın ikinci bölümünde ortam kavramına odaklanılması sonucunu doğurmuştur. Öncelikle, teknolojik belirlemecilik tuzağına düşmeden ortamın içerik üzerindeki etkilerine odaklanılmış; ortam kavramının farklı kodların iletilmesine olanak sağlayan bir temsil nesnesi olma özelliği vurgulanmıştır. Bu paradigma doğrultusunda dijital ortamların; bilgisayarların temsil yeteneğini şekillendiren özellikler incelenmiştir. Bu özelliklerin en önemlisi prosedürel olma olgusudur. Bilgisayar geleneksel ortamları

yeniden dolayımlayabilen; geleneksel anlatı formlarını kendi yetileri doğrultusunda yeniden oluşturabilen bir makinedir. Ancak bilgisayarı diğer tüm iletişim ortamlarından ayıran başlıca özellik; belli içerik ve düşünceleri kullanıcılara anlatmak yerine, onlara kurallarla sınırları çizilmiş belirli eylemler gerçekleştirterek aktarabilmesidir. Nasıl yazı anlatır, sinema gösterirse; bilgisayar da uygulatmaktadır. Bu uygulamaların veya prosedürlerin işleyiş mantığı bilgisayarın ifadesel dilinin yetilerini oluşturur. Bu en önemli özelliğe ek ve tamamlayıcı olarak bilgisayarlar, katılıma açık olma, mekansal temsil ve veri işleme noktalarında da geleneksel ortamlardan farklı bir işleyişe sahiptirler.

Çalışmanın dijital ortamlarla ilgili söz konusu bölümünün sonunda tüm bu özelliklerin tutarlılığı sorunsalı gündeme gelmiştir. Bilgisayarlar ve genel olarak onlarla aynı prensiplere göre işleyen dijital cihazlar prosedürelilik gibi ortak özellikleri farklı biçimlerde yorumlayarak kullanıcılara farklı olanaklar sunabilmektedirler. Yani iki ayrı bilgisayar yazılımı çok farklı işlevler üstlenebilir; farklı temsili özellikleri olan ortamlar gibi davranabilirler. Bu bağlamda dijital ortamların ortak yönlerinin “dijital meta-ortam” kavramı çerçevesinde incelenmesi; her bir yazılım ve donanım kombinasyonununsa kendi başına özgün ifadesel özellikleri olan farklı bir ortam olarak görülmesi önerilmektedir. Elbette her küçük farklılık ayrı bir ortam tanımı yapmayı gerektirmez; ancak temsil ve kod iletim yetileri birbirlerinden tamamen farklı olan kombinasyonların aynı çerçevede, aralarındaki ayrımlar göz önüne alınmaksızın değerlendirilmesi de doğru olmayacaktır.

Anlatı ve ortam bağlamında kavramsal alt yapının oluşturulmasının ardından çalışmanın ana sorunsalına odaklanılmıştır. Buna göre farklı anlatı anlayışları ve özgün ortamsal vurgular doğrultusunda kuram ve uygulamanın iç içe geçtiği dijital interaktif anlatı yaklaşımları derinlemesine incelenmiş ve karşılıklı olarak tartışılmıştır. Dijital interaktif ortamda katılıma açık anlatılar oluşturulması noktasında başlıca yaklaşımlar nelerdir; bunlar hangi noktalarda birleşir, hangi noktalarda ayrılırlar; bu çalışmaları kendi aralarında ve geleneksel anlatılar karşısında özgün yapan özellikler nelerdir soruları çalışmanın ana eksenini

oluşturmaktadırlar. Bu bağlamda bölüm Eco'nun daha sonra katılım gerçekleşmeden ilerleyemeyen metinler olarak tanımlanan ergodik metin kavramı bağlamında türün ilk örneklerinden biri olarak kabul edilen hareketli yapıt kavramının tartışılması ve hareketli yapıt kapsamında ele alınabilecek yapıtların incelenmesi ile başlamıştır. Hareketli yapıt, ardışık olmayan yazım ve port-yapısalcı kuram gibi ilk erken dönem interaktif anlatıların tartışılmasında kavramsal yön ağır basmaktadır. Bu yaklaşımlar anlatı kavramına ve pasif okur veya izleyici fikrine bir başkaldırı niteliğindedirler. Bu kuramsal tartışmalar tarafından desteklenen başlıca dijital anlatı formu ise hipermetin ve hipemedyadır. Kendi içinde farklı okullara ayrılan hipermetin geleneği bilgisayarların ansiklopedik olma ve verilerden oluşan kavramsal mekanlar oluşturma yeteneklerinden de beslenirler. Bu estetik postmodern yaklaşımların vücut bulmuş hali olarak görülse de hem anlatısal açıdan hem de bilgisayarların prosedürel yetilerini yeterince kullanmamaları nedeni ile eleştirilmiştir. Prosedürel ifade yetisinden yararlanan anlatılar oluşturulması çabaları yapay zeka çalışmaları ile paralel işleyen bir süreçtir. 1960'lı ve 70'li yıllarda yapay zeka çalışmaları bağlamında geliştirilen *ELIZA* ve *Talespin* gibi yazılımlar bugün bu alandaki teknolojik önemlerini yitirseler de anlatısal yönleri ile hala kuramsal tartışmaların bir parçasıdır. Laurel, Bates, Aarseth ve Murray gibi kuramcıların bir kısmı doğrudan yazılım geliştirilmesi yönelik uygulamalı çalışmalarla; bir kısmı ise var olan yazılımların detaylı incelenmesine dayanarak geliştirdikleri kuramlar örnek yapıtlar bağlamında ele alınmıştır. Bu yönü ile çalışmanın bu kısımları sinemasal dil üzerine yapılan erken dönem tartışmaları hatırlatmaktadır. Bu bağlamda ortak ve ayrılan yönleriyle söz konusu kuramcıların interaktif anlatıya yönelik yaklaşımları olgunun doğasının anlaşılması açısından anahtar role sahiptir.

Dijital interaktif anlatı alanındaki en önemli gelişmelerden biri ise dijital oyun endüstrisinin gelişimi ile yaşanmıştır. Dijital oyun örnekleri interaktif anlatı araştırmacıları için bir araştırma alanı haline almıştır. Ancak bu durum dijital oyunları farklı bir bakış açısı ile, oyun paradigması bağlamında ele almak isteyen bir diğer araştırmacı grubunun tepkisini çekmiş ve tarihe ludoloji ve naratoloji tartışması olarak geçen polemik yaşanmıştır. Çalışma kapsamında detaylı olarak incelenen bu tartışmanın en önemli sonucunun her iki kutbun da tek başına var olamayacağının

ortaya ıkması olduđu sylenabilir. Dijital oyunlara sadece oyunsal ynlerinden bakmak onların kltrel deęerlerinin gz ardı edilmesine yol aacaktır. Onları geleneksel anlatı kuramı ile aıklamaya alıřmaksa ortamsal zellikleri ve zgn ynlerini anlamayı nleyecektir. Salen, Zimmerman, Bogost ve son dnem alıřmaları ile Juul gibi isimler anlatı kavramını oyunsal unsurlarla yorumlayan bakıř aılarıyla oyun arařtırmalarının dijital interaktif anlatı alıřmaları ile birliktelięi noktasında alternatif bir yol sunarlar. Anlamlı oyun, anlatısal tanımlayıcılar ve birim iřlemleri kavramları prosedrel yaklařıma paralel bir biimde oyuncunun eylemlerinin anlam retim srecine odaklanırlar. te yandan gml anlatı estetięi daha geleneksel bir anlatı anlayıřının da dijital oyunlarda korunabileceęinin bir ispatıdır. Buna gre oyuncunun ve tasarımcının farklı ykleri vardır ve bunlar dallanma ile birleřseler de oyuncu iin anlam retim olasılıkları sınırlıdır. alıřmada son olarak yapay zeka ile interaktif anlatı alıřmalarının kesiřimindeki gncel durum deęerlendirilmiřtir. Oyun tasarımı, anlatı ve teknoloji alanlarındaki bakıř aılarının bu gncel yorumu bugn iin dijital interaktif anlatıların ulařtıęı zirve noktasını temsil etmektedir.

Dijital interaktif anlatı alanının toplu deęerlendirmesi ortaya koymuřtur ki; alan tek ve hakim bir anlayıřa sahip deęildir. Mozaik řeklinde pek ok yaklařım ve uygulama kimi zaman baęımsız kimi zamansa birbirlerini takip ederek gelenekler halinde alana yayılmıřtır. Bu daęınık alanın tam olarak anlařılabilmesi iin btnleřik bir yaklařıma ihtiya vardır. Bu btnleřik yaklařım teknolojik, anlatısal ve tasarımdan kaynaklanan unsurları gz nnde bulundurmalıdır. alıřmanın son blmnde yukarıda incelenen kuram ve uygulamalar sonucunda ortaya ıkan bu anlayıřı desteklemek amacı ile alıřma kapsamında gerekleřtirilen drt uygulama projesi incelenmiřtir. İncelemenin sonuları sz konusu sacayaęının iřlerlięini doęrular niteliktedir. Bu sacayaęına ek olarak alanın drt kutuplu ve iki ll bir yapıya sahip olduđu sonucuna varılmıřtır. Prosedr ve hiper-baęlantı; anlatıcı konumun korunması ve bir karakter deneyimi yařatılması anlayıřları ile zetlenebilecek kutuplar ile esneklik ve dramatik yapıya uygunluk lleri doęrultusunda her bir dijital interaktif anlatı konumlandırılabilir. Bu bařlıklar arasında yer almasalar da bunlara baęlı olan birim iřlemleri ve anlamlı oyun gibi

prosedürel kriterler de konumlandırmada göz önünde bulundurulmalıdır. Ayrıca Montford ve Bogost'un çok katmanlı dijital ortam modeli doğrultusunda kullanılan teknolojiler konumlandırmada anahtar öneme sahiptir. Her bir yapıt oluşturduğu ortamdan kaynaklanan kendi anlatısal özelliklerine sahiptir. Bunların anlaşılması anlatısal ve teknolojik yapıların kimi zaman kesişerek, kimi zaman ayrılarak oluşturdukları karmaşık ilişkiyi ortaya koymada büyük önem taşır. Yapıtları konumlandırma noktasında çalışma, katı bir taksonomi anlayışı yerine; etiketleme üzerine kurulu bir folksonomi geliştirilmesi yöntemini önermektedir. Folksonomi kullanımı alanın gerektirdiği esnek ve geçişken araştırma gereksinimini karşılayacak; gelecek projelerin tasarımında kullanılacak öğelerin seçimlerini kolaylaştıracaktır. Çalışmadan yola çıkacak gelecek araştırmalar, bu folksonominin kriterlerinin veya analiz matrisinin geliştirilmesi doğrultusunda ilerleyebileceği gibi doğrudan üretime yönelerek belirlenen kutup ve ölçüler doğrultusunda yeni interaktif anlatı modelleri oluşturmaya da yoğunlaşabilirler.

Bu çalışma, dijital interaktif anlatı olgusunu anlatı ve ortam kuramlarından yola çıkarak incelemeyi amaçlamıştır. Bu amaçla bu alanda gerçekleştirilen kuramsal tartışmalar ve bunlardan yola çıkılarak gerçekleştirilen uygulama örnekleri incelenmiş; yaklaşımlar arasındaki ortak ve farklı noktaların ortaya konulması hedeflenmiştir. Bu süreçte görülmüştür ki, söz konusu anlatılar geleneksel anlatılardan farklı şekillerde işlemekte; tek bir hakim işleyiş biçimi bulunmamakta ve bu işleyiş biçimleri teknoloji, tasarım ve anlatı alanlarındaki farklı yaklaşımlarla şekillenmektedirler. Yine görülmüştür ki farklı yaklaşımlar arasında ayrılıklar kadar ortak noktalar da bulunmaktadır ve her iki tür unsurun da tespiti bu yapıtların anlaşılması açısından önemli rol oynamaktadır. Bu bağlamda çalışmanın konusu olan dijital interaktif anlatı olgusunun ve olgunun sınırlarının tam olarak kavranabilmesi için çalışma boyunca literatürden alınan ve çalışma için geliştirilen örnekler üzerinde uygulanan çok katmanlı derinlemesine analizlerden yola çıkan folksonomik bir değerlendirme yaklaşımı önerilmektedir. Tüm bir alanı kapsayan bu yaklaşımın gelecek çalışmalarda hem analiz hem de üretim aşamalarında; önerilen ve incelenen diğer modellerle birlikte; yönlendirici ve aydınlatıcı bir rol oynaması hedeflenmektedir.

KAYNAKÇA

- Aarseth, Espen J.: **Cybertext Perspectives on Ergodic Literature**, Baltimore, The John Hopkins University Press, 1997
- Abbott, H. Porter: **The Cambridge Introduction to Narrative, Second Edition**, Cambridge, Cambridge University Press, 2011
- Adams, Ernest: “Three Problems for Interactive Storytellers”, (Çevrimiçi)
http://www.gamasutra.com/view/feature/3414/the_designers_notebook_three_.php, 11 Eylül 2011
- Albee, Edward: **Who's Afraid of Virginia Woolf?**, USA, NAL Trade, 2006
- Allen, Graham: **Intertextuality**, New York, Routledge, 2000
- Altman, Rick: **A Theory of Narrative**, New York, Columbia University Press, 2008
- And, Metin: **Geleneksel Türk Tiyatrosu - Köylü ve Halk Tiyatrosu Gelenekleri**, İstanbul, İnkılâp Kitabevi, 1985
- Anderson, Sandra v.d.: **Dictionary of Media Studies**, London, A & C Black Publishers Ltd, 2006
- Aristoteles: **Poetika**, Çev. İsmail Tunalı, İstanbul, Remzi Kitabevi, 2001

- Bafco Furniture: “Office Furniture: TETRIS”, (Çevrimiçi)
<http://www.coloribus.com/adsarchive/prints/office-furniture-tetris-9948805/>, 9 Eylül 2011
- Bal, Meike: **Narratology – Introduction to the Theory of Narrative 2nd Edition**, Toronto, University of Toronto Press, 1985
- Bales, Robert F.: **Interaction process analysis : a method for the study of small groups**, Chicago, University of Chicago Press, 1976
- Balle, Francis;
Eymey, Gerard: **Yeni Medyalar**, Çev. Mehmet Selami Şakiroğlu, İstanbul, İletişim Yayınları, 1995
- Barbier, Frédéric;
Lavenir, Vatherine Bertho: **Diderot’dan İnternete Medya Tarihi**, Çev. Kerem Eksen, İstanbul, Okyanus Yayınları, 2001
- Barker, Chris: **The SAGE Dictionary of Cultural Studies**, London, SAGE Publications, 2004
- Barthes, Roland: “An Introduction to the Structural Analysis of Narrative”, Çev. Lionel Duisit, (Çevrimiçi),
<http://www.rlwclarke.net/Theory/SourcesPrimary/BarthesIntroductiontotheStructuralAnalysisofNarrative.pdf>, 05 Haziran 2011
- Barthes, Roland: “The Death of the Author”, **Image Music Text**, Ed.Stephen Heath, London, Fontana Press, 1977, s.142 – 148.

- Barthes, Roland: **Çağdaş Söylenler**, Çev. Tahsin Yücel, İstanbul, Metis Yayınları, 1998
- Barthes, Roland: **Göstergebilimsel Serüven**, Çev. Mehmet Rifat ve Sema Rifat, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2005
- Barthes, Roland: **S/Z**, Çev. Sündüz Öztürk Kasar, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2002
- Barker, Chris: **The SAGE Dictionary of Cultural Studies**, London, SAGE Publications, 2004
- Başına Buyruk: “1981'den Bu Yana İşletim Sistemleri”, (Çevrimiçi) <http://basinabuyruk.blogspot.com/2010/12/1981den-buyana-isletim-sistemleri.html>, 12 Eylül 2011
- Bates, Bob: **Game Design – Second Edition, Boston**, Thomson Course Technology PTR, 2004
- Bazin, André: **What is Cinema Vol.I**, Çev. Hugh Gray, Berkeley, University of California Press, 2005
- Beardsley, Monroe C.: **Aesthetics from classical Greece to the present: a short history**, Tuscaloosa, University of Alabama Press, 1975
- Bejan, Bob: **I'm Your Man**, New York, Planet Theory. Inc., 1998
- Bejan, Bob: **I'm Your Man: The DVD Special Edition – Directors Commentary**, New York, Planet Theory. Inc., 1998

- Benjamin, Walter: **Pasajlar**, Çev. Ahmet Cemal, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2001
- Benjamin, Walter: “The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction”, **Media and Cultural Studies**, Ed. Meenakshi Gigi Durham ve Douglas M. Kellner, Malden, Blackwell Publishing, 2006, s.48 – 70.
- Benmergui, Daniel: “Storyteller”, (Çevrimiçi)
<http://www.ludomancy.com/games/StoryTeller.html>,
12 Eylül 2011
- Berge, Claude: “For a Potential Analysis of Combinatory Literature”, **The New Media Reader**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, The MIT Press, 2003. s.177 – 181.
- Berlyn, M.;
McClung Berlyn, M.
Heineman, B. **Tass Times in Tonetown**,
Beverly Hills,
Interplay Entertainment, 1986
- Berman, Art: **From the New Criticism to Deconstruction: The Reception of Structuralism and Post-Structuralism**,
Chicago, University of Illinois Press, 1988
- Bernstein, Mark;
Greco, Diane: “Card Shark and Thespis: Exotic Tools for hyperspace Narrative”, **First Person – New Media as Story, Performance and Game**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan, Cambridge, The MIT Press, 2004, s.167 – 182.

- Bertens, Hans: **Literary Theory: The Basics**, New York, Routledge, 2001
- Bielicky, Michael: “Prague – A Place of Illusions”, **Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film**, Ed. Jeffrey Shaw, Peter Weibel, Cambridge, The MIT Press, 2003, s.96 – 101.
- BioWare: **Mass Effect**, Alberta, BioWare, 2007, b.a.
- Bissell, Tom: **Extra Lives: Why Video Games Matter**, New York, Pantheon Books, 2010
- Blumenthal, Hank: **Reflections**, Georgia, Georgia Institute of Technology, 2010
- Bluth, Don: **Dradon’s Lair**, Advanced Microcomputer Systems, 1983
- Boal, Augusto: **Ezilenlerin Tiyatrosu**, Çev. Necdet Hasgöl, İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2003
- Bogost, Ian: **Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism**, Cambridge, The MIT Press, 2008
- Bogost, Ian: **Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames**, Cambridge, The MIT Press, 2007
- Bogost, Ian: “Persuasive Games: Gestures as Meaning”, (Çevrimiçi) http://www.gamasutra.com/view/feature/4064/persuasive_games_gestures_as_.php?print=1, 9 Eylül 2011

- Bolter, Jay David: **Writing Space: Computers, Hypertext, and the Remediation of Print**, Mahwah, Lawrence Erlbaum Associates, 2001
- Bolter, Jay David;
Grusin, Richard: **Remediation : Understanding New Media**, Cambridge, The MIT Press, 2002
- Boratav, Pertev Naili: **Halk Hikayeleri ve Halk Hikayeciliği**, İstanbul, Türkiye Ekonomik ve Toplumsal Tarih Vakfı Yayınları, 2002
- Bordwell, David: **Narration in the Fiction Film**, Wisconsin, The University of Wisconsin Press, 1985
- Bordwell, David;
Thompson, Kristin: **Film Art: An Introduction**, New York, McGraw-Hill, 2008
- Borges, Jorge Luis: “The Garden of forking Paths”, **The New Media Reader**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, The MIT Press, 2003. s.29 – 34.
- Bradbury, Ray: **Fahrenheit 451**, İstanbul, İthaki, Yayınları, 1999
- Bradford, Richard: **Roman Jakobson: Life, Language, Art**, New York, Routledge, 1994
- Brøderbund: **Prince of Persia 2: The Shadow & The Flame**, Eugene, Brøderbund, 1993
- Burn, Andrew: “Playing Roles”, **Computer Games: Text, Narrative and Play**, Diane Carr v.d., Cambridge, Polity Press, 2006, s.72 – 87.

- Bush, Vannevar: “As We May Think”, **The New Media Reader**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, The MIT Press, 2003. s.35 - 48.
- Byron, Tom: “Roberta’s Bequest: An Interview with Sierra On-Line’s Roberta Williams”, (Çevrimiçi)
http://www.atarimagazines.com/startv4n8/robertas_bequest.html, 04 Ocak 2011
- Caillois, Roger: **Man, Play and Games**, Çev. Meyer Barash, Urbana, University of Illinois Press, 2001
- Calleja, Gordon: **In-game: From Immersion to Incorporation**, Cambridge, The MIT Press, 2011
- Calvino, Italo: **Amerika Dersleri: Gelecek Bin Yıl İçin Altı Öneri**, Çev.Kemal Atakay, İstanbul, Can Yayınları, 2000
- Campbell, Joseph: **Kahramanın Sonsuz Yolculuğu**, Çev. Sabri Gürses, İstanbul, Kabalcı Yayınevi, 2000
- Capra, Frank: **It’s a Wonderful Life**, California, Liberty Films, 1946
- Capstone Software, **William Shatner's TekWar**, Miami, Capstone Software, 1995
- Carlson, Marvin: **Tiyatro Teorileri: Yunanlılardan Bugüne Tarihsel ve Eleştirel Bir İnceleme**, Çev. Eren Buğlalılar, Barış Yıldırım, İstanbul, De Ki Basım Yayım, 2007
- Carter, David: **Literary Theory**, Herts, Pocket Essentials, 2006

- Casey, Bernadette v.d.: **Television Studies: The Key Concepts**, New York, Routledge, 2008
- Chatman, Seymour: **Öykü ve Söylem: Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı**, Çev: Özgür Yaren, Ankara, De Ki Basım Yayın, 2009
- Chatman, Seymour: “What Novels Can Do That Films Can't (And Vice Versa)” (Çevrimiçi)
[Http://links.jstor.org/sici?sici=0093-1896%28198023%297%3A1%3C121%3AWNCDTF%3E2.0.CO%3B2-W](http://links.jstor.org/sici?sici=0093-1896%28198023%297%3A1%3C121%3AWNCDTF%3E2.0.CO%3B2-W), 12 Eylül 2010
- Ciccoricco, David: **Reading Network Fiction**, Tuscaloosa, The University of Alabama Press, 2007
- Clark, Matthew: “Formulas, Metre and Type-Scenes”, **Cambridge Companion to Homer**, Ed. Robert Fowler, Cambridge, Cambridge University Press, 2004, s.117 – 138.
- Collins, Randall: **Interaction Ritual Chains**, Princeton, Princeton University Press, 2004
- Cortázar, Julio: **Seksek**, Çev.Necla Işık, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2006
- Costikyan, Greg: “Games, Storytelling, and Breaking the String”, **Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media**, Ed. Pat Harrigan, Noah Wardrip-Fruin, Cambridge, The MIT Press, 2007, s.5 - 13.

- Costikyan, Greg: “Where Stories End and Games Begin”, (Çevrimiçi)
<http://www.costik.com/gamnstry.html>, 11 Eylül 2011
- Cotton, Bob;
Oliver, Richard: **Siberuzay Sözlüğü**, Çev. Özden Arıkan,
Ömer Çendeoğlu, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 1997
- Cotton, Bob;
Oliver, Richard: **Understanding Hypermedia 2.000**,
London, Phaidon Press, 1997
- Crawford, Chris: **Understanding Interactivity**, San Francisco, No
Starch Press, 2002
- Crawford, Chris: **Chris Crawford on Interactive Storytelling**,
Berkeley, New Riders, 2005
- Crowther, Will; Woods, Don: “Adventure”, (Çevrimiçi)
<http://www.ifiction.org/games/play.phpz?cat=&game=1&mode=html>, 13 Eylül 2011
- Culler, Jonathan: **Barthes – A Very Short Introduction**, New York,
Oxford University Press, 2002
- Cummings, E.E.: **Etcetera: The Unpublished Poems**, Ed. George James
Firmage, Richard S. Kennedy, George James Firmage,
New York, Liveright, 2000
- Currie, Mark: **Postmodern Narrative Theory**, New York, Palgrave,
1998

- DeMarle, Mary: “Nonlinear Game Narrative”, **Game Writing: Narrative Skills for Videogames**, Ed. Chris Bateman, Boston, Charles River Media, 2007, s.71 – 84.
- Dena, Christy;
Gleeson, Catherine: “New Writing Universe”, (Çevrimiçi)
http://www.australiacouncil.gov.au/__data/assets/pdf_file/0006/42648/New_WRITING_Universe.pdf, 12 Eylül 2011
- de Saussure, Ferdinand: **Genel Dilbilim Dersleri**, Çev. Berke Vardar, İstanbul, Multilingual Yayınları, 1998
- Deleuze, Gilles,
Guattari, Felix: **A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia**, Çev. Brian Massumi, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1987
- De Palma, Brian: **Scarface**, Universal City, Universal Studios, 1983
- Dinkla, Söke: “Virtual Narrations: From the crisis of storytelling to new narration as a mental potentiality”, (Çevrimiçi)
http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/narration/scroll/, 25 Mayıs 2009
- DMA Design: **Grand Theft Auto**, New York, DMA Design, 1997
- Donihue, David N.: **The Weathered Underground**, Los Angeles, Strom-Magallon Entertainment, 2010,
- Douglas, J. Yellowlees: **The End of Books-Or Books Without End? Reading Interactive Narratives**, Michigan, The University of Michigan Press, 2001

- Dyer, Jason: “Adventure (350 points): On the Worst Maze Ever”, (Çevrimiçi)
<http://bluerenga.wordpress.com/2011/03/19/adventure-350-points-on-the-worst-maze-ever/>, 13 Eylül 2011
- Eagleton, Terry: **Literary Theory - An Introduction, 2nd Edition**, Oxford, Blackwell Publishing, 1996
- Eco, Umberto: **The Open Work**, Çev. Anna Cancogni, Cambridge, Harvard University Press, 1989
- Eco, Umberto: **Anlatı Ormanında Altı Gezinti**, Çev. Kemal Atakay, İstanbul, Can Yayınları, 1996
- Eco, Umberto: **Açık Yapıt**, Çev. Pınar Savaş, İstanbul, Can Yayınları, 2001
- Ehringer, Sean: **Sarah and Jerry**, Los Angeles, Tool of North America, 2010
- Engelbart, Douglas: “Augmenting Human Intellect, A Conceptual Framework”, **The New Media Reader**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, The MIT Press, 2003. s.93 – 108.
- Engelbart, Douglas; English, William: “A Research Center for Augmenting Human Intellect”, **The New Media Reader**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, The MIT Press, 2003. s.230 – 246.

- Erhat, Azra: “Önsöz”, **Homeros - İlayda**, İstanbul, Can Yayınları, 2006, s.9 – 72.
- Eskelinen, Markku: “The Gaming Situation”, (Çevrimiçi)
<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>, 9 Eylül 2011
- Eyhenbaum, Boris: “Probleme der Filmstilistik”, **Texte zur Theorie de Films**, Ed. **Franz-Josef Albersmeier**, Stuttgart, Philipp Reclam jun. GmbH & Co., 1998, s.97 – 137.
- Eyhenbaum, Boris: “Düzyazı Kuramı”, **Yazın Kuramı**, Ed. Tzvetan Todorov, Çev. Mehmet Rifat, Sema Rifat, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2005, s.186 – 198.
- Fernández-Vara, Clara: “The Secret of Monkey Island: Playing Between Cultures”, (Çevrimiçi)
<http://www.etc.cmu.edu/etcpress/node/288>, 12 Eylül 2011
- Ferri, Gabriele;
Fusaroli, Riccardo: “Which Narrations for Persuasive Technologies? Habits and Procedures in Ayiti: The Cost of Life”, (Çevrimiçi)
http://unibo.academia.edu/GabrieleFerri/Papers/255198/Which_Narrations_for_Persuasive_Technologies_Habits_and_Procedures_in_Ayiti_The_Cost_of_Life, 12 Eylül 2011.
- Ferris, David S.: **The Cambridge Introduction to Walter Benjamin**, Cambridge, Cambridge University Press, 2008

- Fiske, John: **Popüler Kültürü Anlamak**, Çev. Süleyman İrvan, Ankara, Bilim Sanat Yayınları, 1999
- Fiske, John: **İletişim Çalışmalarına Giriş**, Çev. Süleyman İrvan, Ankara, Bilim ve Sanat Yayınları, 2003
- Fludernik, Monika: “Histories of Narrative Theory (II): From Structuralism to the Present”, **A Companion to Narrative Theory**, Ed. James Phelan, Peter J. Rabinowitz, Malden, Blackwell Publishing, 2005, s.36 – 59.
- Fludernik, Monika: **An Introduction to Narratology**, Abingdon, Routledge, 2009
- Ford, Fred; Reiche III, Paul: **Star Control II**, Novato, Toys For Bob, 1992
- Fortugno, Nicholas: “Ayiti: The cost of Life”, (Çevrimiçi) <http://ayiti.globalkids.org/game/>, 12 Eylül 2011
- Fournel, Paul: “Computer and Writing: The Centre Pompidou Experiment”, **The New Media Reader**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, The MIT Press, 2003. s.182 – 183.
- Francis, Jr., Anthony G.: “A Pocket Guide to CD Theory” (Çevrimiçi), http://www.cc.gatech.edu/classes/cs3361_96_spring/Fall95/Notes/cd.html, 11.08.2011
- Frasca, Gonzalo: “Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place”, (Çevrimiçi) http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf, 21 Aralık 2010.

- Frasca, Gonzalo: “Simulation versus Narrative”, **The Video Game Theory Reader**, Ed. Mark J. P Wolf, Bernard Perron, New York, Routledge, 2003, s.221 – 236.
- Frasca, Gonzalo v.d.: “September 12: A Toy World”, (Çevrimiçi)
<http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>, 12 Eylül 2011.
- Freytag, Gustav: **Technique of the Drama: An Exposition of Dramatic Composition and Art**, Çev. Elias J. MacEwan, Chicago, Scott Foresman and Company, 1900
- Fry, Dwite: “Night Trap”, (Çevrimiçi),
<http://www.hardcoregaming101.net/nighttrap/nighttrap.htm>, 22 Mart 2011
- Fry, Paul H.: “Introduction to Theory of Literature (ENGL 300) - 9. Linguistics and Literature”, (Çevrimiçi),
<http://www.youtube.com/watch?v=TxnqHukr-Oc>, 11 Temmuz 2010
- Fry, Paul H.: “Introduction to Theory of Literature (ENGL 300) - 8. Semiotics and Structuralism”, (Çevrimiçi),
<http://www.youtube.com/watch?v=VsMfaIOsT3M&feature=channel>, 1 Temmuz 2010
- Funkhouser, C.T.: **Prehistoric Digital Poetry: An Archaeology of Forms, 1959 – 1995**, Tuscaloosa, The University of Alabama Press, 2007

- Genette, Gérard: **Narrative Discourse – An Essay in Method**, Çev, Jane E. Lewin, New York, Cornell University Press, 1980
- Galloway, Alexander R.: **Gaming: Essays on Algorithmic Culture**, Mineapolis, University of Minesota Press, 2006
- Gilbert, Ron: **The Secret of Monkey Island**, San Francicso, Lucasfilm Games, 1990
- Goetz v.d., **AnaBritannica Genel Kültür Ansiklopedisi**, C:15, Ed. Goetz v.d., İstanbul, Ana Yayıncılık, 1986
- Grau, Oliver: **Virtual Art : From Illusion to Immersion**, Çev. Gloria Custance, Cambridge, The MIT Press, 2003
- Grimal, Grimal: **Mitoloji Sözlüğü – Yunan ve Roma**, Çev. Sevgi Tamgüç, İstanbul, Sosyal Yayınları, 1997
- Guillemette, Lucie; Lévesque, Cynthia.: “Narratology”, (Çevrimiçi) <http://www.signosemio.com/genette/narratology.asp>, 12 Eylül 2011
- Güvemli, Zahir: **Sinema Tarihi**, İstanbul, Varlık Yayınevi, 1960
- Hamilton, Richard: “Glorious Technicolor, Breathtaking CinemaScope and Stereophonic Sound”, **Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film**, Ed. Jeffrey Shaw ve Peter Weiber, Cambridge, The MIT Press, 2003, s.88 – 95.
- Harland, Richard: **Literary Theory from Plato to Barthes**, New York, St.Martin’s Press, 1999

- Harnad, Stevan: “Computation Is Just Interpretable Symbol Manipulation: Cognition Isn't”, (Çevrimiçi)
<http://cogprints.org/1592/0/harnad94.computation.cognition.html>, 12 Mayıs 2009
- Hayles, N. Katherine: “What Cybertext Theory Can't Do” (Çevrimiçi),
<http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/ecumenical>, 08.22.2011
- Hayles, N. Katherine: **Writing Machines**, Cambridge, The MIT Press, 2002
- Hayles, N. Katherine: **Electronic Literature: New Horizons For The Literary**, Notre Dame, University of Notre Dame Press, 2008
- Herman, David: “Toward a Transmedia Narratology”, **Narrative across Media: The Language of Storytelling**, Ed. Marie-Laure Ryan, Lincoln, University of Nebraska Press, 2004, 47 – 75.
- Herman, David: “Histories of Narrative Theory (I): A Genealogy of Early Developments”, **A Companion to Narrative Theory**, Ed. James Phelan, Peter J. Rabinowitz, Malden, Blackwell Publishing, 2005, s.19 – 35.
- Herman, David: “Introduction”, **The Cambridge Companion to Narrative**, Ed. David Herman, Cambridge, Cambridge University Press, 2007, s.3 - 21.

- Herman, L.; Vervaeck B.: “Ideology”, **The Cambridge Companion to Narrative**, Ed. David Herman, Cambridge, Cambridge University Press, 2007, s.217 - 230.
- Hershman, Lynn: “The Fantasy Beyond Control”, **The New Media Reader**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, The MIT Press, 2003, s.643 – 649.
- Hershman, Lynn: “Teknolust”, **Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film**, Ed. Jeffrey Shaw, Peter Weibel, Cambridge, The MIT Press, 2003, s.220 - 227.
- Hiltunen, Ari: **Aristoteles in Hollywood – Das neue Standardwerk der Dramaturgie**, Çev. Michael Benthack, Bergisch Gladbach, Bastei Lübbe, 2001
- Horkheimer, Max;
Adorno, Theodor W.: **Dialectic of Enlightenment – Philosophical Fragments**, Ed. Gunzelin Schmid Noerr, Çev. Edmund Jephcott, Stanford, Stanford University Press
- Howard, Jeff: **Quest: Design, Theory, and History in Games and Narratives**, Wellesley, A K Peters Ltd., 2008, s.XI
- Hudson, Casey v.d.: **Star Wars: The Knights of the Old Republic**, Alberta, BioWare, 2003
- Huizinga, Johan: **Homo Ludens**, Çev. Mehmet Ali Kılıçbay, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 1995
- Hutcheon, Linda: **A Theory of Adaptation**, New York, Routledge, 2006
- Huxley, Aldous: **Cesur Yeni Dünya**, İstanbul, İthaki, Yayınları, 2011

- İlal, Ersan: **Yığınsal İletişim Araçları ve Toplum**, İstanbul. Der Yayınları, 1997
- Interplay Entertainment v.d.: **Fallout, Fallout 2, Fallout 3, Fallout: New Vegas**, USA, Interplay Entertainment v.d., 1997, 1998, 2008, 2010
- Jakobs, Stephen: “The Basics of Narrative”, **Game Writing: Narrative Skills for Videogames**, Ed. Chris Bateman, Boston, Charles River Media, 2007, s.25 – 41.
- Jakobson, Roman: “Dilbilim ve Yazınbilim”, **XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları 2 – Temel Metinler**, Ed. Mehmet Rifat, Çev. Mehmet Rifat, Sema Rifat, İstanbul, Om Yayınevi, 2000, s.94 – 100.
- Järvinen, Aki: “Understanding Video Games as Emotional Experiences”, **The Video Game Theory Reader 2**, Ed. Bernard Perron, Mark J. P. Wolf, New York, Routledge, 2009, s.85 - 108.
- Jenkins, Henry: “Game Design as Narrative Architecture”, **The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology**, Ed. Katie Salen, Eric Zimmerman, Cambridge, The MIT Press, 2006, s.670 - 689.
- Jones, Caitlin: “Seeing Double: Emulation In Theory And Practice: The Erl King Case Study”, (Çevrimiçi), <http://aic.stanford.edu/sg/emg/library/pdf/jones/Jones-EMG2004.pdf>, 14 Nisan 2009

- Jones, Steven E.: **The Meaning of Video Games: Gaming and Textual Strategies**, New York, Routledge, 2008
- Joyce, Mark: **The Soviet montage cinema of the 1920s, An Introduction to Film Studies**, Ed.Jill Nelmes, **London**, Routledge, 2004
- Joyce, Michael: “Afternoon: A Story”, (Çevrimiçi)
<http://www.wwnorton.com/college/english/pmaf/hypertext/aft/>, 20 Ağustos 2011
- Jung, Carl Gustav: “Carl Gustav Jung’un Önsözü”, **I Ching ya da Değişimler Kitabı**, Richard Wilhelm, Çev. Levent Özşar, Bursa, Biblos Kitabevi, 2005, s.1 - 15.
- Juul, Jesper: **Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds**, Cambridge, The MIT Press, 2005
- Kaban, Eda v.d.: **Kırılma Noktaları**, İnteraktif Proje, İstanbul, İstanbul Teknik Üniversitesi, 2008
- Kağıtçıbaşı, Çiğdem: **Yeni İnsan ve İnsanlar**, İstanbul, Evrim Yayınevi, 2004
- Kay, Alan; Goldberg, Adele: “Personal Dynamic Media”, **Multimedia: From Wagner to Virtual Reality**, Ed. Randall Packer, Ken Jordan, New York, W.W.Norton&Company, 2001, s.175 - 184.

- Kay, Alan: “User Interface: A Personal View”, **Multimedia: From Wagner to Virtual Reality**, Ed. Randall Packer, Ken Jordan, New York, W.W.Norton&Company, 2001, s.123 - 131.
- Kee, Jay: “Return to Zork”, (Çevrimiçi)
http://www.atarimagazines.com/compute/issue168/94_Return_to_Zork.php, 15 Eylül 2011
- Kenan, Shlomith Rimmon: **Narrative Fiction – Contemporary Poetics 2nd Edition**, New York, Routledge, 1983
- Kellner, Douglas: “Kültür Endüstrileri”, **Kitle İletişim Kuramları**, Ed. Erol Mutlu, Çev. Erol Mutlu, Ankara, Ütopya Yayınevi, 2005, s.233 – 240.
- Kirchman, Kay: Umschalten erwünscht? Wenn Ja, von wem?
Ergebnisse einer Studie zu Aesthetik und Rezeption des ersten interaktiven TV-Spiels des deutschen Fernsehens im Dezember 1991, **Aesthetik Pragmatik und Geschichte der Bildschirmmedien**, Sayı 48, 1994, s.23 – 60.
- Kirschenbaum, Matthew G.: **Mechanisms: New Media and the Forensic Imagination**, Cambridge, The MIT Press, 2008
- Klein, Norman, M., “Spaces Between: Traveling Through Bleeds, Apertures, and Wormholes inside the Database Novel”, **Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives**, Ed. Pat Harrigan, Noah Wardrip-Fruin, Cambridge, The MIT Press, 2009, s.137 – 152.

- Klevjer, Rune: “In Defense of Cutscenes”, (Çevrimiçi)
<http://folk.uib.no/smkrk/docs/klevjerpaper.htm>, 19 Mart 2010.
- Koenitz, Hartmut: **Reframing Interactive Digital Narrative: Toward An Inclusive Open-Ended Iterative Process For Research And Practice**, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Atlanta, Georgia Institute of Technology, 2010
- Koenitz, Hartmut: “Advanced Stories: ASAPS”, (Çevrimiçi)
<http://advancedstories.net>, 12 Eylül 2011
- Kratky, Andreas: “The Imaginary 20th Century: Re-Constructing Imagination”, **Quality and Communicability for Interactive Hypermedia Systems: Concepts and Practices for Design**, Ed. Francisco V. Cipolla-Ficarra, Hershey, Information Science Reference, 2010, s.195 - 203.
- Landau, David: **Murder at Café Noir**, New Jersey, Murder To Go Productions, 2004
- Landow, George P.: **Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization**, Baltimore, The John Hopkins University Press, 2006
- Lang, Kurt: “İletişim Araştırmaları: Kökenleri ve Gelişmesi”, **Kitle İletişim Kuramları**, Ed. Erol Mutlu, Çev. Erol Mutlu, Ankara, Ütopya Yayınevi, 2005, s.27 – 41.
- Laurel, Brenda: **Computer as Theatre**, Boston, Addison – Wesley Longman, Inc., 1993

- Laurel, Brenda: “Computers as Theatre”, **Reading Digital Culture**, Ed. David Trend, Malden, Blackwell Publishers, 2001, s.109 – 114.
- Laurel, Brenda: “The Six Elements and Casual Relations Among Them”, **The New Media Reader**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, The MIT Press, 2003. s.564 – 571.
- Laurel, Brenda: “Star Raiders: Dramatic Interaction in a Small World”, **The New Media Reader**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, The MIT Press, 2003. s.571 - 573.
- Leary, David; Walls, James: **Blade Runner**, Las Vegas, Westwood Studios, 1997
- LeBlanc, Marc: “Tools for Creating Dramatic Game Dynamics”, **The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology**, Ed. Katie Salen, Eric Zimmerman, Cambridge, The MIT Press, 2006, s.438 - 459.
- Le Grice, Malcolm: **Experimental Cinema In The Digital Age**, London, British Film Institute, 2001
- Lescure, Jean: “Brief History of the Oulipo”, **The New Media Reader**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, The MIT Press, 2003. s.172 – 176.
- Lévi-Strauss, Claude: **Structural Anthropology**, Çev. Claire Jacobson, Grundfest Schoepf, New York, Basic Books, 1963

- Lévi-Strauss, Claude: **Structural Anthropology, Volume 2**, Çev. Monique Layton, Chicago, University of Chicago Press, 1983
- Licklider, JRC: “Man-Computer Symbiosis”, **Cyber Reader: Critical writings for the digital era**, Ed. Neil Spiller, New York, Phaidon Press, 2002, s.52 – 59.
- Lister, Martin v.d.: **New Media: A Critical Introduction - Second Edition**, New York, Routledge, 2009
- Logg, Ed: **Super Breakout**, Sunnyvale, Atari, 1978
- Loguidice, Bill;
Barton, Matt: **Vintage Games, An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time**, Burlington, Focal Press, 2009
- Lord, Alfred B.: **Singer of the Tales**, New York, Atheneum, 1971
- Lorimer, Lawrence T. v.d.: **New Webster’s Dictionary and Thesaurus**, Danbury, Lexicon Publications, 1994
- Madden, Matt: **99 Ways to Tell a Story: Exercises in Style**, London, Jonathan Cape, 2006
- Magee, Bryan: **Felsefenin Öyküsü**, Çev. Bahadır Sina Şener, Ankara, Dost Kitabevi, 2000
- Maigret, Éric: **Medya ve İletişim Sosyolojisi**, Çev. Halime Yücel, İstanbul İletişim Yayınları, 2011

- Manguel, Alberto: **Okumanın Tarihi**, Çev. Füsun Elioğlu, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2010
- Manovich, Lev: **The Language of New Media**, Cambridge, The MIT Press, 2001
- Marchessault, Janine: **Marshall McLuhan: Cosmic Media**, London, SAGE Publications, 2005
- Martin, Wallace: **Recent Theories of Narrative**, Ithaca, Cornell University Press, 1986
- Mateas, Michael: “An Oz-Centric Review of Interactive Drama and Believable Agents”, (Çevrimiçi)
<http://www.cs.cmu.edu/afs/cs/project/oz/web/papers/CMU-CS-97-156.html>, 15 Eylül 2011.
- Mateas, Michael: “A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games”, **First Person – New Media as Story, Performance and Game**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan, Cambridge, The MIT Press, 2004, s.19 – 33.
- Mateas, Michael;
Stern, Andrew: “Interaction and Narrative”, **The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology**, Ed. Katie Salen, Eric Zimmerman, Cambridge, The MIT Press, 2006, s.642 – 669
- Mateas, Michael;
Stern, Andrew: “A Behavior Language: Joint Action and Behavioral Idioms”, **Life-like characters: tools, affective functions, and applications**, Ed. Helmut Prendinger, Mitsuru Ishizuka, Berlin, Springer, 2004, s.135 - 162.

- Mateas, Michael;
Stern, Andrew: “Writing Faade: A Case Study in Procedural Authorship”, **Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media**, Ed. Pat Harrigan, Noah Wardrip-Fruin, Cambridge, The MIT Press, 2007, s.183 – 208.
- Mateas, Michael;
Stern, Andrew: “Faade”, (evrimii)
<http://www.interactivestory.net/>, 12 Eyll 2011
- Myr, Frans: **An Introduction to Game Studies: Games and Culture**, London, Sage Publications, 2008
- Myr, Frans: “The Quiet Revolution: Three Theses for the Future of Game Studies”, (evrimii)
<http://www.digra.org/hardcore/hc4>, 19 Ŗubat 2011.
- McGee, Mark Thomas: **Beyond Ballyhoo: Motion Picture Promotion and Gimmicks**, Jefferson, McFarland, 2001
- McGee, Chris: “Readerly / Writerly”, (evrimii),
<http://www.longwood.edu/staff/mcgeecw/ReaderlyWriterlyNotes.htm>, 28 Haziran 2011
- McLuhan, Marshall: **Understanding Media – The Extensions of Man**, Cambridge, The MIT Press, 1994
- McLuhan, Marshall: **Gutenberg Galaksisi – Topografik İnsanın Oluřumu**, ev. Gl aęalı Gven, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2007
- McQuail, D.; Windahl S.: **Kitle İletiřim Modelleri**, ev, Konca Yumlu, Ankara, İmge Kitabevi, 1997

- Meadows, Mark Stephen: **Pause & Effect: The Art of Interactive Narrative**, Indianapolis, New Riders, 2003
- Media Art Net, “Heilig, Morton: Sensorama” (Çevrimiçi), <http://www.medienkunstnetz.de/works/sensorama/>, 27 Ağustos 2011
- Media Art Net, “Hershman, Lynn: Lorna”, (Çevrimiçi) <http://www.medienkunstnetz.de/works/lorna/images/2/>, 12 Eylül 2011
- Medler, Ben: “The Frame is the Message”, (Çevrimiçi) <http://lcc.gatech.edu/~bmedler3/?m=200906>, 15 Aralık 2010
- Meehan, James R.: “Tale-Spin, An Interactive Program That Writes Stories” (Çevrimiçi), <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.74.173>, 11.08.2011
- Melek, Leyla: **Reklam Terimleri Sözlüğü**, İstanbul, YAYINEVİ, 1995
- Meyrowitz, Jashua: **No Sense of Place – The Impact of electronic Media on Social Behavior**, New York, Oxford University Press, 1985
- Mimouni, Gilles: **L'Appartement**, France, Spain, Italy, Cecchi Gori Group Tiger Cinematografica v.d., 1996

- The MIT Web Site, “AI Films”, (Çevrimiçi),
<http://www.csail.mit.edu/videoarchive/history/aifilms?page=2>, 13 Eylül 2011
- Montfort, Nick;
Bogost, Ian: **Racing the Beam: The Atari Video Computer System**, Cambridge, The MIT Press, 2009
- Montfort, Nick;
Wardrip-Fruin, Noah: “Six Selections by the Oulipo”, **The New Media Reader**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, The MIT Press, 2003, s.147 – 148.
- Montfort, Nick;
Wardrip-Fruin, Noah: “Introduction – The World Wide Web”, **The New Media Reader**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, The MIT Press, 2003. s.791.
- Montfort, Nick: “Cybertext Killed the Hypertext Star”, (Çevrimiçi)
<http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/cyberdebates>, 15 Şubat 2008
- Montfort, Nick: “Introduction, Direct Manipulation: A Step Beyond Programming Languages”, **The New Media Reader**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, The MIT Press, 2003. s.485.
- Montfort, Nick: “Interactive Fiction as “Story,” “Game,” “Storygame,” “Novel,” “World,” “Literature,” “Puzzle,” “Problem,” “Riddle,” and “Machine,” ”, **First Person: New Media as Story, Performance, and Game**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan, Cambridge, The MIT Press, 2004, s.310 – 318.

- Montfort, Nick: **Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction**, Cambridge, The MIT Press, 2005
- Montgomery, R.A.: **Denizaltında Yolculuk**, Çev. Deniz K. Pala, İstanbul, Doğan Egmont, 2007
- Moran, Berna: **Edebiyat Kuramları ve Eleştiri**, İstanbul, İletişim Yayınları, 2007
- Morley, David: **Television, Audiences and Cultural Studies**, New York, Routledge, 1992
- Moulthrop, Stuart: “You Say You Want a Revolution? Hypertext and the Laws of Media”, (Çevrimiçi)
<http://pmc.iath.virginia.edu/text-only/issue.591/moulthro.591>, 01 Eylül 2011
- Moulthrop, Stuart: “Reagan Library”, **Electronic Literature Collection Volume 1**, Ed. Hayles v.d., Notre Dame, University of Notre Dame Press, 2008
- Murray, Janet H.: **Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace**, Cambridge, The MIT Press, 1997
- Murray, Janet H.: “From Game-Story to Cyberdrama”, **First Person – New Media as Story, Performance and Game**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan, Cambridge, The MIT Press, 2004, s.2 - 11.

- Murray, Janet H.: “The Last Word on Ludology vs Narratology”, (Çevrimiçi)
<http://www.lcc.gatech.edu/~murray/digra05/lastword.pdf>, 09 Aralık 2010.
- Mutlu, Erol: **İletişim Sözlüğü**, Ankara, Bilim ve Sanat Yayınları, 1998
- Nabokov, Vladimir: **Solgun Ateş**, Çev.Yaşar Günenç, İstanbul, Yaba Yayınları, 1994
- Naimark, Michael: “Interactive Art – Maybe It’s a Bad Idea”, (Çevrimiçi)
<http://www.naimark.net/writing/badidea.html>,
7 Temmuz 2008
- Negroponte, Nicholas: **Being Digital**, New York, Vintage Books, 1996
- Neitzel, Britta: “Narrativity in Computer Games”, **Handbook of Computer Games**, Ed. Joost Raessens, Jeffrey Goldstein, Cambridge, The MIT Press, 2005, s.227 – 245.
- Nelson, Theodor H.: “A File Structure for the Complex, the Changing, and the Indeterminate”, **The New Media Reader**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, The MIT Press, 2003, s.134 – 146.
- Nelson, Theodor H.: “Proposal for a Universal Electronic Publishing System and Archive”, **The New Media Reader**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, The MIT Press, 2003. s.443 – 461.

- Neubauer, Doug: **Star Raiders**, Sunnyvale, Atari, 1979
- Newton, K.M.: “Introduction: Never Standing Still, or is Roland Barthes Structuralism”, **Literary Theories – A Reader and Guide**, Ed. Julian Wolfreys, New York, New York University Press, 1999, s.15 – 23.
- Niggel, Michael: “Choose Your Own Adventure #2: Journey Under the Sea - Analysis of Paths and Outcomes”, (Çevrimiçi) http://flowingdata.com/wp-content/uploads/2009/08/CYO-2-Flowchart_8.pdf, 8 Mart 2010
- Nishitani, Akira;
Yasuda, Akira: **Streetfighter II**, Osaka, Capcom, 1991.
- Nitsche, Michael: **Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds**, Cambridge, The MIT Press, 2008.
- Norden, Eric: “Playboy Interview – A candid conversation with the high priest of popcult and metaphysician of media”, **Essential McLuhan**, Ed. Eric McLuhan, Frank Zingrone, London, Routledge, 1997, s.233 – 269.
- Nutku, Özdemir: “On Aşiks and Meddahs”, **The Traditional Turkish Theatre**, Ed. Mevlüt Özhan, Ankara: Ministry of Culture Publications, 1999, s.53 – 68.
- Okuda, Michael;
Okuda, Denise: **The Star Trek Encyclopedia: A Reference Guide to the Future – Updated and Expanded Edition**, New York, Pocket Books, 1999

- Okuda, Michael;
Sternbach, Rick: **Star Trek: The Next Generation Interactive Technical Manual**, New York, Simon & Schuster, 1994
- Onaran, Alim Şerif: “Türkçeye Çevirenin Önsözü”, **Binbir Gece Masalları**, Çilt 1/1, Çev. Alim Şerif Onaran, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2000, s.15 - 30.
- Onega, S.; Landa, J.A.G.: **Anlatıbilime Giriş**, Çev: Yurdanur Salman, Deniz Hakyemez, İstanbul, Adam Yayınları, 2002
- Ong, Walter J.: **Sözlü ve Yazılı Kültür – Sözün Teknolojileşmesi**, Çev. Sema Postacıoğlu Banon, İstanbul, Metis Yayınları, 2003
- Öztürk Kasar, Sündüz: “Roland Barthes – Eşsiz Bir Yazı Ustası”, **S/Z**, Roland Barthes, Çev. Sündüz Öztürk Kasar, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2002, s.9 – 11.
- Pajitnov, Alexey: **Tetris**, Alameda, Spectrum HoloByte, 1986
- Parkan, Mutlu: **Brecht Estetiği ve Sinema**, İstanbul, Donkişot Yayınları, 2004
- Parlatır, İsmail v.d.: **Türkçe Sözlük**, 2 c., Ankara, Türk Dil Kurumu Yayınları, 1998
- Paviç, Milorad: **Hazar Sözlüğü**, Çev.İsmail Yerguz, İstanbul, Agate Yayınları, 2000
- Piaget, Jean: **Yapısalcılık**, Çev. Ayşe Şirin Okyayuz Yener, Ankara, Doruk Yayıncılık, 1999

- Popper, Frank: **From Technological to Virtual Art**, Cambridge, The MIT Press, 2007
- Prince, Gerald: **Narratology: The Form and Function of Narrative**, Berlin, Mouton, 1982
- Propp, Viladimir: **Masalın Biçimbilimi**, Çev. Mehmet-Sema Rifat, İstanbul, Bilim/Felsefe/Sanat Yayınları, 1985
- Pudovkin, Vsevolod: **Sinemanın Temel İlkeleri**, Çev. Nijan Özön, Ankara, Bilgi Yayınevi, 1966
- Queneau, Raymond: “Yours for the Telling”, **The New Media Reader**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, The MIT Press, 2003, s.171 – 178.
- Queneau, Raymond: **Exercises in Style**, New York, New Directions Books, 2009
- Queneau, Raymond: “Hundred Thousand Billion Poems”, (Çevrimiçi) <http://vedanta.tk/2011/01/25/hundred-thousand-billion-poems/>, 07 Eylül 2011
- Rafaeli, Sheizaf: “Interactivity: From New Media to Communication”, **Sage Annual Review of Communication Research: Advancing Communication Science: Merging Mass and Interpersonal Processes**, Ed. R. P. Hawkins, J. M. Wiemann, S. Pingree, Beverly Hills: Sage Publications, 1988, s.110-134.
- Rains, Lyle; Logg, Ed: **Asteroids**, Sunnyvale, Atari, 1979

- Ramis, Harold: **Groundhog Day**, USA, Columbia Pictures, 1993
- Rau, Anja: “Wreader's Digest - How To Appreciate Hyperfiction”,
(Çevrimiçi)
http://www.netzliteratur.net/rau/rau_wreader.htm, 01
Eylül 2011
- Rheingold, Howard: **Virtual Reality**, New York, Touchstone, 1992
- Ricœur, Paul: **Zaman ve Anlatı - 1.Zaman-Olayörgüsü-Üçlü
Mimesis**, Çev. Mehmet Rifat, Sema Rifat, İstanbul.
Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık Ticaret ve Sanayi
A.Ş., 2005
- Rifat, Mehmet: **Göstergebilimcinin Kitabı**, İstanbul, Düzlem
Yayımları, 1992
- Rifat, Mehmet: **XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları
1 - Tarihçe ve Eleştirel Düşünceler**, İstanbul, Om
Yayınevi, 2000
- Rifat, Mehmet: **Yaklaşımlarıyla Eleştiri Kuramcıları**, İstanbul, Sel
Yayıncılık, 2008
- Roberts, Chris: **Wing Commander**, Manchester, Origin Systems, 1990
- Rockstar Games: **Grand Theft Auto: San Andreas**, New York,
Rockstar Games, 2004
- Roddenberry, Gene v.d.: **Star Trek: The Next Generation**, USA, Paramount
Television, 1987 – 1994.

- Rohrer, Jason: **Sleep Is Death**, (Çevrimiçi) <http://sleepisdeath.net/>, 12 Eylül 2011
- Ross, William David: **Aristoteles**, Çev. Prof. Ahmet Arslan, İhsan Oktay Anar, Özcan (Yalçın) Kavasoglu, Zerrin Kurtoğlu, İstanbul, Kabalcı Yayınevi, 2002
- Rothenberg, Jeff: “Grahame Weinbren and Roberta Friedman, The Erl King, 1982–85”, (Çevrimiçi) http://www.variablemedia.net/pdf/Erl_king.pdf, 14 Nisan 2009
- Rothenberg, Jeff: “Renewing The Erl King”, (Çevrimiçi) www.bampfa.berkeley.edu/about/ErlKingReport.pdf, 14 Nisan 2009
- Rouse, Richard: **Game Design: Theory and Practice**, Texas, Wordware Pub., 2001
- Rubin, David C.: **Memory in Oral Traditions: The Cognitive Psychology of Epic, Ballads, and Counting-out Rhymes**, New York, Oxford University Press, 1995
- Ryan, Marie-Laure: **“Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and electronic Media”**, Baltimore, The John Hopkins University Press, 2001
- Ryan, Marie-Laure: “Introduction”, **Narrative Across Media – The Languages of Storytelling**, Ed. Marie-Laure Ryan, Nebraska, University of Nebraska Press, 2004, s.1 - 40.

- Ryan, Marie-Laure: "Moving Pictures", **Narrative across Media – The Languages of Storytelling**, Ed. Marie-Laure Ryan, Lincoln, University of Nebraska Press, 2004, s.195 – 201.
- Ryan, Marie-Laure: **Avatars of Story**, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006
- Ryan, Marie-Laure: "Toward a Definition of Narrative", **The Cambridge Companion to Narrative**, Ed. David Herman, Cambridge, Cambridge University Press, 2007. s.22 – 35.
- Ryan, Michael: **Literary Theory – A Practical Introduction, 2nd Edition**, Oxford, Blackwell Publishing, 2007
- Salen, Katie;
Zimmerman, Eric: **Rules of Play: Game Design Fundamentals**, Cambridge, The MIT Press, 2004
- Schepeleern, Peter: "Film according to Dogma: Ground Rules, Obstacles, and Liberations", **Transnational cinema in a global north: Nordic cinema in transition**, Ed. Andrew K. Nestingen, Trevor Glen Elkington, Detroit, Wayne State University Press, 2005, s.73 - 107
- Schlickbernd, Bruce;
Fargo, Brian: **Star Trek: 25th Anniversary**, Beverly Hills, Interplay Entertainment, 1992

- Sezen, Tonguç İbrahim;
Sezen, Diğdem: “Dijital Oyun Tarihinin Dönüm Noktaları:
Oyunlar, Yorumlar, Teknolojik ve Toplumsal
Gelişmeler”, **Dijital Oyunlar: Kendi Dünyanda Yaşa,
Bizimkinde Oyna**, Ed. Gülin Terek Ünal, Uğur Batı,
Derin Yayınları, 2011, s.249 – 284.
- Sezen, Tonguç İbrahim;
Sezen, Diğdem: **Breaking Points**,
İnteraktif Proje, Georgia, Georgia Institute of
Technology, 2010
- Sezen, Tonguç İbrahim;
Sezen, Diğdem: **The Multilingual Bus**,
İnteraktif Proje, Georgia, Georgia Institute of
Technology, 2010
- Sezen, Tonguç İbrahim: **Tears**, İnteraktif Proje, Georgia, Georgia Institute of
Technology, 2010
- Sicart, Miguel: **The Ethics of Computer Games**, Cambridge, The
MIT Press, 2009
- Slavin, Kevin: “Worlds: Reality Is Plenty, Thanks: Twelve Arguments
for Keeping the Naked Eye Naked”, **Talk to Me:
Design and the Communication between People and
Objects**, Ed. Emily Hall, New York, The Museum of
Modern Art, 2011, s.132 - 164.
- Smith, Philip: **Kültürel Kuram**, Çev. Selime Güzelsarı, İbrahim
Gündoğdu, İstanbul, Babil Yayınları, 2001
- Sözen, Edibe: **Medyatik Hafıza**, İstanbul, Timaş Yayınları, 1997

- Spector, Warren;
Smith, Harvey: **Deus Ex**,
Wimbledon, Eidos Interactive, 2000
- Spectrum HoloByte, **Star Trek: The Next Generation: A Final Unity**,
Alameda, MicroProse, 1995
- Spielberg, Steven: **The Terminal**, Universal City, DreamWorks, 2004
- Stefanmarti “Aspen Interactive Movie Map”, (Çevrimiçi)
<http://www.youtube.com/watch?v=Hf6LkqgXPMU>, 12
Eylül 2011
- Stephens, Kenneth R.: “What has the Loebner Contest Told Us About
Conversant Systems ?”, (Çevrimiçi)
<http://behavior.org/resources/325.pdf>, 13 Nisan 2010.
- Stewart, Brad: **Breakout**, Sunnyvale, Atari, 1978
- Stoppard, Tom: **Toplu Oyunları 1**, Ankara, Dost Kitabevi, 2000
- Suits, Bernard: **Çekirge - Oyun, Yaşam ve Ütopya**, Çev. Süha
Sertabiboğlu, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 1995
- Sutherland, Ivan: “The Ultimate Display”, **Multimedia: From Wagner
to Virtual Reality**, Ed. Randall Packer, Ken Jordan,
New York, W.W.Norton&Company, 2001, s.252 - 256.
- Sutton-Smith, Brian;
Avedon, Elliott M.: **The Study of Games**,
New York, J.Wiley, 1971

- Şklovski, Viktor: “Poesie und Prosa im Film”, **Texte zur Theorie de Films**, Ed. Franz-Josef Albersmeier, Stuttgart, Philipp Reclam jun. GmbH & Co., 1998, 172 – 175.
- Şklovski, Viktor: **Theory of Prose**, Çev. Benjamin Sher, Champaign, Dalkey Archive Press, 1998
- Şklovski, Viktor: “Öykünün ve Romanın Kuruluşu”, **Yazın Kuram**, Ed. Tzvetan Todorov, Çev. Mehmet Rifat, Sema Rifat, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2005, s.160 – 185.
- Taylor, Jim: **DVD Demystified**, New York, McGraw-Hill, 2001
- Taylor, Paul A.; Harris, Jan LL.: **Critical Theories of Mass Media: Then and Now**, Berkshire, Open University Press, 2008
- Timisi, Nilüfer: **Yeni İletişim Teknolojileri ve Demokrasi**, Ankara, Dost Kitabevi, 2003
- Tinyanov, Yuri: “Über die Grundlagen des Films”, **Texte zur Theorie de Films**, Ed. Franz-Josef Albersmeier, Stuttgart, Philipp Reclam jun. GmbH & Co., 1998, s.138 – 171.
- Tinyanov, Yuri: “Yazınsal Evrim Üstüne”, **Yazın Kuram**, Ed. Tzvetan Todorov, Çev. Mehmet Rifat, Sema Rifat, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2005, s.112 – 129.
- Todorov, Tzvetan: **Poetika’ya Giriş**, Çev. Kaya Şahin, İstanbul, Metis Yayınları, 2001

- Todorov, Tzvetan: “Structural Analysis of Narrative”, Çev. Arnold Weinstein, (Çevrimiçi), <http://www.jstor.org/stable/1345003?origin=JSTOR-pdf>, 27 Ocak 2009
- Todorov, Tzvetan: “The 2 Principles of Narrative”, (Çevrimiçi), <http://www.jstor.org/pss/464558>, 28 Ocak 2009.
- Tolkien, J.R.R.: **Yüzüklerin Efendisi**, Çev. Çiğdem Erkal İpek ve Bülent Somay, İstanbul, Metis Yayınları, 2001
- Tomaşevski, Boris: “Tema Örgüsü”, **Yazın Kuramı**, Ed. Tzvetan Todorov, Çev. Mehmet Rifat, Sema Rifat, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2005, s.247 – 287.
- Troçki, Leon: **Edebiyat ve Devrim**, Çev. H.Portakal, İstanbul, Kabalcı Yayınevi, 1989
- Turing, Alan: “Computing Machinery and Intelligence”, **The New Media Reader**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, The MIT Press, 2003. s.50 – 64.
- Turkle, Sherry: **The Second Self: Computers and the Human Spirit – 20th Anniversary Edition**, Cambridge, The MIT Press, 2005
- Tüfekçi, M. Elif: “Yapısalcı Yöntem ve Uygulama Alanları”, **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, Sayı:17, Ankara, 2004, s.50 – 67.
- Tyson, Lois: **Critical Theory Today: A User-Friendly Guide, Second Edition**, New York, Routledge, 2006

- Tzara, Tristan: **Dada Manifestoları ve Seçme Şiirler**, Çev.Tozan Alkan, İstanbul, Donkişot Yayınları, 2005
- Vanderdorpe, Christian: **From Papyrus to Hypertext: Toward the Universal Digital Library**, Urbana, University of Illinois Press, Çev.Phyllis Arnoff, 2009
- Vander Wal, Thomas: “Folksonomy Coinage and Definition”, (Çevrimiçi), <http://vanderwal.net/folksonomy.html>, 12 Eylül 2011
- Ubisoft Paris: **XIII**, Montreuil-sous-Bois, Ubisoft, 2003
- Ueda, Fumito; Kaido, Kenji: **ICO**, Tokyo, Sony Computer Entertainment, 2001
- Valve Corporation: **Half-Life 2**, Bellevue, Valve Corporation, 2004
- Vardar, Berke v.d.: **Açıklamalı Dilbilim Terimleri Sözlüğü**, İstanbul, ABC Kitabevi, 1998
- Vasseur, Frederic: **Geleceğin Medyaları**, Çev. Galip Üstün, İstanbul, İletişim Yayınları, 1993
- Viola, Bill: “Will There Be Condominiums in Data Space”, **Multimedia: From Wagner to Virtual Reality**, Ed. Randall Packer, Ken Jordan, New York, W.W.Norton&Company, 2001, s.315 – 326.
- Visual Editions, “VE3: Composition No.1”, (Çevrimiçi) <http://www.visual-editions.com/our-books/book/composition-no1>, 6 Haziran 2011

- Wagner, Richard: “Outlines of the Artwork of the Future”, **Multimedia: From Wagner to Virtual Reality**, Ed. Randall Packer, Ken Jordan, New York, W.W. Norton & Company Inc., 2002, s.4 – 9
- Wardrip-Fruin, Noah: “Tale Spin at “Smart Machines”” (Çevrimiçi) <http://grandtextauto.org/2007/10/28/tale-spin-at-smart-machines/>, 12 Ağustos 2011
- Wardrip-Fruin, Noah: “Introduction - A File Structure for the Complex, the Changing, and the Indeterminate”, **The New Media Reader**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, The MIT Press, 2003, s.133.
- Wardrip-Fruin, Noah: **Expressive Processing: Digital Fictions, Computer Games, and Software Studies, Cambridge**, The MIT Press, 2009
- Wardrip-Fruin, Noah; Montfort, Nick: “Introduction, The Fantasy Beyond Control”, **The New Media Reader**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, The MIT Press, 2003. s.643.
- Wardrip-Fruin, Noah; Harrigan, Pat: “Cyberdrama”, **First Person – New Media as Story, Performance and Game**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan, Cambridge, The MIT Press, 2004, s.1.
- Wark, McKenzie: **Gamer Theory**, Cambridge, Harward University Press, 2007

- Wash, Tony: **It's My Party and I'll Die If I Want To DVD**, Algonquin, Scotchworthy Productions, 2007
- Weaver, Tom: **Science Fiction Confidential: Interviews with 23 Monster Stars and Filmmakers**, Jefferson, McFarland, 2002
- Weiberg, Birk: “Beyond Interactive Cinema”, (Çevrimiçi) www.keyframe.org/txt/interact, 15 Haziran 2009
- Weinbren, Grahame: “Another Dip into the Ocean of Streams of Story”, **Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film**, Ed. Jeffrey Shaw, Peter Weibel, Cambridge, The MIT Press, 2003, s.270.
- Weizenbaum, Joseph: “From Computer Power and Human Reason, From Judgment to Calculation”, **The New Media Reader**, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Cambridge, The MIT Press, 2003. s.368 - 376.
- Wheeler, Kip: “Freytag’s Pyramid”, (Çevrimiçi) <http://web.cn.edu/kwheeler/freytag.html>, 1 Nisan 2005
- Widdis, Emma: **Visions of a new land : Soviet film from the Revolution to the Second World War**, New Haven, Yale University Press, 2003
- Wiener, Norbert: “Cybernetics in History”, **Multimedia: From Wagner to Virtual Reality**, Ed. Randall Packer, Ken Jordan, New York, W.W.Norton&Company, 2001, s.47 – 54.

- Williams, Kevin: **Understanding Media Theory**, London, Arnold Press, 2003
- Williams, Roberta;
Williams, Ken: **Mystery House**, Fresno, On-Line Systems, 1980
- Wolf, Mark J.P.;
Perron, Bernard: “Intoduction”, **The Video Game Theory Reader**, Ed. Mark J.P. Wolf, Bernard Perron, New York, Routledge, 2003, s.1 – 24.
- Wolf, Mark J.P.: “Genre and the Video Game”, **Handbook of Computer Game Studies**, Ed. Joost Raessens, Jeffrey Goldstein, Cambridge, The MIT Press, 2005, s.193 – 204.
- Wolf, Mark J.P.: “Genre Profile: Adventure Games”, **The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation® and Beyond**, Ed. Mark J.P. Wolf, London, Greenwood Press, 2008, s.81 – 88.
- Wright, Alex: “The Web Time Forgot”, (Çevrimiçi)
http://www.nytimes.com/2008/06/17/science/17mund.html?pagewanted=1&8dpc&_r=1, 11 mart 2010
- Wright, Barbara: “Preface”, **Exercises in Style**, Raymond Queneau, New York, New Directions Books, 2009, s.9 – 16.
- Yücel, Tahsin: **Yapısalcılık**, İstanbul, Can Yayınları, 2008
- Yüksel, Ayşegül: **Yapısalcılık ve Bir Uygulama: Melih Cevdet Anday Tiyatrosu**, Ankara, Gündoğan Yayınları, 1995

ÖZGEÇMİŞ

Tonguç İbrahim Sezen; 1979 yılında İstanbul'da doğdu. Orta öğrenimini İstanbul (Erkek) Lisesi'nde tamamladıktan sonra 2002 yılında İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo Televizyon Sinema Bölümü'nden; 2005 yılında İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon Sinema Anabilim Dalı Yüksek Lisans Programı'ndan mezun oldu. Aynı Enstitü'de gerçekleştirdiği doktora çalışması sırasında İstanbul Teknik Üniversitesi Bilişim Enstitüsü Tasarımda Bilgi Teknolojileri Programı'ndan ders aldı ve Fulbright bursu ile Georgia Institute of Technology'de araştırmalar gerçekleştirdi. Halen İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi'nde araştırma görevlisi olarak çalışmaktadır.

Lisans döneminde ulusal kısa film ve reklam yarışmalarında derece alan ekiplerde yer alan ve AB gençlik etkinliklerine katılan Sezen, Yüksek Lisans döneminden başlayarak MIT (Media in Transition), NAMLE (National Association for Media Literacy Education) ve ICIDS (International Conference of Interactive Digital Storytelling) gibi uluslararası konferanslarda sunumlar gerçekleştirmiş ve çeşitli makeleler yazmıştır. Sezen NAMLE ve APROJE (Electronic Games Producers Association) üyesi, DiGRA (Digital Games Research Association) Türkiye iletişim sorumlusu ve 2002 yılından bu yana İstanbul Lisesi Liselerarası Kısa Film Yarışması'nda ön-jüri üyesidir. Sezen aynı zamanda dijital medya ve dijital oyunlar alanlarında Türkiye, Almanya, Portekiz, İngiltere ve Kanada'da atölye çalışmaları gerçekleştirmiş ve eğitim etkinliklerinde görev almıştır. Almanca ve İngilizce bilmektedir.