

## İmmersiv və interaktiv təhkiyə

**Maral Yaqubova**

Filologiya üzrə fəlsəfə doktoru, dosent  
AMEA Nizami Gəncəvi adına Ədəbiyyat İnstitutu  
Bakı Avrasiya Universiteti  
E-mail: m.yaqubova@lit.science.az

**Annotasiya.** Virtual reallıq və bədii mətn bir-birindən çox uzaq anlayışlar deyil. Bu iki ifadəni bir cümləyə, bir mətnə, eləcə də bir məruzə çərçivəsinə yerləşdirən məntiq iki ölçü məsələsinə söykənir, bunlar immersivlik və interaktivlikdir. Təqdim olunan məqalədə virtual reallıqla analoji və tipoloji müqayisələr zonasında dəyər qazanan mətnlər təhlilə cəlb olunur. Bildirilir ki, nəsr təhkiyəyə əsaslanır, təhkiyə isə virtual/verbal reallıqdır. Bu reallığın ərsəyə gəlməsi virtual reallıqda olduğu kimi immersiv və interaktiv standartlarla mümkündür. Birinci halda mətn oxucunu öz sularında qərq edir, ikinci halda interaktiv fəaliyyətə salır. İkincinin baş tutması üçün dildən interfeys kimi bəhrələnmək lazımdır. Dilin mətndə özünü bəlli etməsi, görünməsi oxucuların hekayə dünyasında özlərini itirməsinə əngəl yaradır. Semiotik ayıqlıq dilin mətnlərdəki şaquli və üfüqi funksiyalarından törəyən interfeysi görür. Təhkiyəçi və təhkiyə aktı mətnə görünə bilməyəndə, mətn oxucunu udur, real həyat hadisələrinin axarında, fiziki və zehni olaraq hadisələr burulğanına qərq olur. Məqalədə müasir Türkiyə ədəbiyyatında immersiv və interaktiv təhkiyə tiplərinə əsaslanan hekayələr tədqiqat predmetinə çevrilir. Koqnitiv narratologiyanın və müxtəlif mətn nəzəriyyələrinin işığında yeni nəsil türk hekayəsində immersiv və interaktiv təhkiyəni formalaşdıran mexanizm, səbəbləri və istiqamətləri təhlilə cəlb olunur. Vurğulanır ki, mətnin verbal gerçəkliyinin xarakteri bir çox amildən asılıdır. Mətnin semantik, formal-struktur və hermenevtik qatlarının formalaşması immersiv və interaktiv prinsiplərin tətbiqi ilə birbaşa bağlıdır.

**Açar sözlər:** mətn, virtual reallıq, immersiya, interaktivlik, hipermətn, koqnitiv narratologiya

**Məqalə tarixçəsi:** göndərilib – 09.07.2025; qəbul edilib – 22.07.2025

## Immersive and interactive narrative

**Maral Yagubova**

Doctor of Philosophy in Philology, Associate Professor  
Institute of Literature named after Nizami Ganjavi of ANAS  
Baku Eurasian University  
E-mail: m.yaqubova@lit.science.az

**Abstract.** Virtual reality and fictional text are not very different concepts. The logic that places them in the framework of one sentence, one text and one discourse is based on the two dimensions of immersion and interactivity. In the present article, texts that have gained value in the field of analogical and typological comparisons with virtual reality are included in the analysis. It is said that

prose is based on narration and narration is virtual/verbal reality. The creation of this reality is possible through immersive and interactive standards, as in virtual reality. In the first case the text immerses the reader in its waters, in the second case it engages in an interactive activity. For the latter to happen, language must be used as an interface. The presence of language in the text prevents the reader from getting lost in the world of the story. Semiotic vigilance sees the interface that emerges from the vertical and horizontal functions of language in texts. When the narrator and narrative action are not visible in the text, the text physically and mentally immerses the reader in the flow of real-life events. Stories based on immersive and interactive narrative genres in modern Turkish literature are the subject of the research. In the light of cognitive narratology and various textual theories, the mechanisms, causes and directions of immersive and interactive stimulation in the new generation Turkish story are analyzed. It is emphasized that the verbal reality character of the text depends on many factors. The formation of semantic, formal-structural and hermeneutical layers of the text is directly related to the application of immersive and interactive principles.

**Keywords:** text, virtual reality, immersion, interactivity, hypertext, cognitive narratology

**Article history:** received – 09.07.2025; accepted – 22.07.2025

## Giriş / Introduction

### Mətn virtual reallıq kimi

Bədii mətn koqnitiv vasitələr əsasında ərsəyə gəlir. Bu koqnitiv alətlər həyat və ədəbiyyat arasında ilmələr toxuyaraq “yeni bir həyat” verbal gerçəklik qurur. İki cür toxucu var: material kimi həyatı istifadə edənlər və dilin özünü ip yumağına çevirənlər. Birinci halda oxucu mətnin içinə sürüklənir, onu real dünya kimi qəbul edir. Bu zaman həyat və mətn arasındakı divarlar şəffaflaşır, həyat və ədəbiyyat arasındakı vasitəçi (medium/mediator) demək olar ki, görünməz olur. Mətn həyatı əks etdirən güzgüyə, həyata açılan pəncərəyə, həyat üzərində əməliyyatlar aparən cərrahi alətə bənzəyir. İkinci halda isə mətn artifakt olmağa iddialıdır, müəllif kəşfiyyətçi ədası ilə yazı dilinin özünü göstərməyə çalışır, mənalar mətni toxuyur, buna ilmələrini bağdaş kontekstlərdə hörməklə nail olur. Əgər birinci halda mətn həyatı sübut etməyə çalışırsa, ikinci halda bədiilliyin/ədəbiliyin özünü göstərmək əsas məqsədə çevrilir. Təbii ki, hər ikisi ədəbiyyatdır. Bu Paul de Mann [2, s.5] “ikiqütblü model” dediyi situasiyadır: mətn bir qutudur, içi və çölü var. Mətni anlamaq üçün ya çöldəkini qutunun içinə yığılıq, ya da qutunun içini çölünə boşaldırıq. Birinci hal daha çox istinadları (dilin referentlərini) və onların funksionallıq qazandığı söz olmayan (qeyri-verbal) zahiri dünyanı hədəf olaraq seçir. Formalist və ya mətni əsas götürən içə dönük yanaşma isə dilin öz içindəki münasibətləri və tənzimləmələri, işarəvi strukturunu qabardır, önəmli olan qutunun içindəki muxtariyyətdir. Birincisi real dünyaya bənzəyən gerçəklik illuziyasını elə qurur ki, mətn “canlanır”, “bədənləşir”, bir sözlə, real dünyanın özünə çevrilir. İkinci halda mətnin dünyası gerçək həyatdan fərqlənir, öz qanunları və prinsipləri ilə alternativ dünya modeli uydurur. Hər iki halda mətn virtual reallığa bənzəyir. Hal-hazırda müəllif-mətn-oxucu münasibətlərinin adlandırılmasında virtual reallıq ən diri metafora kimi görünür [10, s.20].

Bəs müasir çağın ən aktiv terminlərindən olan virtual reallıq metaforik olaraq bədii mətnin yaratdığı reallığı anlamıgımıza necə kömək edir? “Virtual reallıq anlayışına semiotik fenomen kimi yanaşanda mətni, mimesisin özünü, narrativi, nəzəriyyəni, mətni ərsəyə gətirən koqnitiv prosesləri yenidən düşünmək” [10, s.1] ehtiyacı yaranır, elektron kultürün işığında və kölgəsində bədii dünya konstruksiyalarını izləmək isə fərqli qənaətlərə səbəb olur.

Virtual reallıq (VR) və gerçək dünya müasir insanın yaşadığı iki fərqli paraleldir, desək, yanılmarıq. VR haqqında fikirlər əksərən ziddiyyətlidir. M.Ryan VR haqqında qarışıq və təzadlı

fikirləri sadalayaraq ümümləşdirir: virtual reallıq bir gün gerçəkliyin yerini alacaq və ya tərsinə bu əsla baş verməyəcək; VR gerçəkliyə meydan oxumaqdır; VR gerçəkliyi yenidən kəşf və dərk etməmizi təmin edəcək; VR qeyri-əxlaqidir, asılılıq yaradır və insanı kölələşdirir; tamamilə yeni bir təcrübədir, bəzilərinə görə isə paleolit incəsənəti qədər qədimdir; o bir kompüter texnologiyasıdır, eyni zamanda bütün mimetik formalar VR təcrübəsi yaradır; VR uydurma və gerçək dünya arasındakı sərhədləri şəffaflaşdır, o uydurmanın reallıq üzərində zəfəridir; XX əsrin kinosunun XXI əsdəki xələfidir; VR bir aldanışdır, on il sonra mədəniyyət və texnologiyanın tarixində bir dibnotdan başqa heç nə olmayacaq və s. [10, s.1]. Virtual reallıq haqqında multidisiplinar kontekstdə yekun və yekdil rəy söyləmək çətindir. Bizi maraqlandıran virtual reallıq və bədii mətn arasındakı bənzərlik məsələsidir. Virtual reallıq bir fenomendir və onu ayaqda tutan iki ölçü var. Virtual reallıq və bədii mətn anlayışlarını bir cümləyə, bir mətnə, eləcə də bir məruzə çərçivəsinə yerləşdirən məntiq də bu iki ölçü məsələsinə söykənir, bunlar immersivlik və interaktivlikdir.

Virtual reallığın inandırıcılığı immersivlik qabiliyyəti ilə ölçülür. İnteraktivlik də bu reallığın öz varlığını fərqli şəkildə ortaya çıxarmasına təkan verən başqa bir gücdür. Hər narrativ özü virtual reallıqdır, hər virtual reallığın da öz narrativ məntiqi var. Bu məntiqə görə mətnin içinə daxil olmaq HMD (başə quraşdırılmış ekran) və DGs (məlumat əlcəkləri) kimi vasitələrlə kompüter tərəfindən yaradılan üçölçülü məkanlarda rəqəmsal möcüzələr diyarına daxil olmağa bənzəyir [10, s.1]. Reallıq effektindən çox şey asılıdır. Reallıq effektini ərsəyə gətirmək üçün kompüter texnologiyası immersiv və interaktiv standartlardan bəhrələnir. Hər iki termin multidisiplinardır. İnteraktivlik – obyekt və subyekt arasındakı qarşılıqlı əlaqənin səviyyə və xarakterini açıqlayan anlayış olub informasiya nəzəriyyəsi, informatika, proqramlaşdırma, telekommunikasiya, sosiologiya, layihələndirmə və s. sahələrdə tətbiq olunur [7]. İmmersiya sözünün əsas mənası isə bir şeyi tamamilə mayenin səthinin altına salmaqdır. Məcəzi anlamı isə bir şeyə dərinlən daxil olmaq mənasındadır. Latınca immergere (dalmaq, daldırmaq, batmaq, batırmaq) kəlməsindən (-im içinə, mergere (dalmaq) törəyib (Immerse, Immersion in Merriam-Webster.com dictionary). Azərbaycan dilində sürükləmək/sürüklənmək sözləri bu situasiyaya ədəbiyyat baxımından daha çox uyğun gəlir. Bu iki termin koqnitiv narratologiyada ədəbiyyat mətnlərini anlamaq üçün geniş tətbiq edilir.

Tədqiqatçıların fikrincə, virtual reallığın kəsb etdiyi məzmunu əvvəlcə ədəbiyyatda və sənətdə axtarmaq lazımdır. Bu iki paradigma arası keçid özünü əvvəlcə vizual sənətlərdə bəlli edir, intibah öncəsi sənəti ilə intibahdan sonrakı sənətdə ikiölçülü perspektivdən üçölçülü perspektivə keçid simvolik təsvirdən reallıq effektinə doğru hərəkətdir [10, s.2]. Ədəbiyyat tarixində isə immersiv idealların yüksəlişi və zəifləməsi sənət və həyat arasındakı mediumun mövqeyi - görünüb-görünməməsi ilə xarakterizə olunur. Gerçəkliklə ədəbiyyat arasındakı vasitəçi, yəni dil bütün nəql atributları ilə birlikdə itəndə reallıq illuziyası kəskinləşir. Bədii mətn gerçək xatirələri, məktubları, avtobioqrafiyaları və s. imitasiya edən üslub mexanizmi sərgiləyəndə reallıq effekti daha qabarıq olur. Əksinə, mətndə dilin vasitəçiliyi özünü bütün göstəriciləri ilə bəlli edəndə nəql olunan hadisədən çox hekayənin nəql aktı özü diqqət mərkəzinə keçir. Yönləndirici, oyunbaz, müdaxiləçi bir təhkiyə tərzilə immersivlik kontrol altına salınır, sıxışdırılır. Mediumun mətndə görünməsi oxucunun özünü hekayənin dünyasında itirməsinə maneçilik yaradır, oxucu bir əngəl divarına rast gəlir. Beləcə, interaktiv situasiya yaranmış olur.

Təsadüfi deyil ki, Peter Otto “Multiplying worlds” [9] adlı əsərində modern virtual reallığa yüklədiyimiz məzmunun yüz illər boyunca var olduğunu isbat etməyə çalışır. Romantizmin ənənəvi ideoloji prinsipləri ilə virtuallıq qavramı arasında bağ qurur, virtual reallığın məhz romantik dönmədə ortaya çıxdığı fikrini irəli sürür. Gerçəkliyi birinci (aktual və real) və ikinci dərəcəli (virtual və xəyali) olmaqla iki yerə ayırır. Bu ikisi arasında uçurumun yaratdığı gərginlik zonasına diqqət yetirir. Ottoya görə virtual gerçəklik dedikdə aktual gerçəkliyin yoxluğu və ya həmin gerçəkliyin maddi, psixoloji və mədəni alətlərlə dönüştürüləbilən bir illuziya dünyası olduğu başa düşülməlidir. Görünür, romantiklərin obrazlı təxəyyül dünyası və gerçəkliyə qarşı duruşu Peter Ottonu bu durumu virtual

reallıq kimi dəyərləndirməsinə səbəb olmuşdur. Əgər XVIII əsr ədəbiyyatında, eləcə də romantizmdə immersivlik və interaktivlik arasında müəyyən tarazlıq var idisə, XIX əsrin realist ədəbiyyatında nizam immersivliyin lehinə pozulur. XX əsr ədəbiyyatı isə özünü daha çox interaktiv xətdə təqdim edir. Təbii ki, bu keçidlərin fəlsəfi, sosial və psixoloji əsasları vardır.

### Əsas hissə / *Main part*

#### **İmmersiya, simpatiya və deyktik sürüşmə: S.Sülünun “Karahindiba” hekayələr kitabında təhkiyə meyarları**

Akademik ədəbiyyatda immersivlik haqqında fikirlər dağınıqdır, amma ortaq məqam inandırıcılıq və sürükləyicilik qabiliyyəti ilə bağlıdır ki, bu zaman tamaşaçı və ya oxucu təqdim olunan virtual/verbal gerçəkliyin içində qərq olur. Bədii gerçəkliyin həyat gerçəkliyi kimi dərkilə nəticələnir, oxucu üçün ədəbiyyatda hadisələrin dünyası daha maraqlı olur. Bu elə bir texnikadır ki, oxucunu hərəkətin səhnəsinə gətirir, onu həm zehni, həm də fiziki olaraq nəql olunan hadisələrin içinə daxil edir. Oxucular sadəcə xarakterlərlə güclü duyğu bağları qurmurlar, eyni zamanda hadisələrin axarına düşüb sürüklənirlər.

Mətnədə nəql olunan durumun və hadisənin oxucu zəhnində simulyasiyası immersiv təcrübə ilə sıx bağlıdır. Təsvirlərin sensimotor məlumatlarla zənginliyi, zaman və məkanın təbii və dəqiq təsvirləri, xarakterlərin işlənməsinə xüsusi diqqət, təhkiyəçinin anonimliyi, mətnədə empatiya və simpatiya gücündən istifadə, gərginlik yaratmaq qabiliyyətinin üstünlüyü və s. buna şərait yaradır. Bu zaman təhkiyə oxucunu immersiv məntiqlə ərsəyə gələn virtual reallığa qapılmış oyuncu kimi udur. Realist ədəbiyyatın bütün istiqamətlərində, psixoloji durumların üstün olduğu mətnlərin əksəriyyətində immersiya qabarıqdır. Çağdaş Türk dünyası ədəbiyyatında da immersiv mətnlər yetəri qədər vardır. Sinan Sülünun “Karahindiba” (2011) hekayələr kitabı bu baxımdan diqqəti cəlb edir. Kitabda “Aralık”, “Mavi Pelikan” və “Karahindiba” olmaqla üç hekayə yer alıb. Hekayələrin ortaq xüsusiyyəti modern dünyanın deqradasiyaya uğramış dəyərləri arasında özünü tapa bilməyən, məğlub və bədbin ovqata köklənmiş insanlardan bəhs etməsidir. Hekayələrdə diqqət çəkən məqamlar dilin sadəliyi və təsvirlərin dəqiqliyidir. Sadəlik və dəqiqlik birləşərək hekayələrə gerçəklik atmosferi qazandırır. Nəticədə oxucu hekayələrdəki zamanı, məkanı və insanları real dünyanın bir parçası kimi qəbul edir. Bu qəbuletmə aktı isə mürəkkəb koqnitiv hadisədir.

Kitabın ilk hekayəsi “Aralık” da təhkiyə başlar-başlamaz oxucunu öz reallığına alır, bədiiilik şəffaflaşır, ilk baxışda görünməz olur. Oxucu istər-istəməz özünü “sokaklar, evlər, ağaclar, çöp tenekeleri, arabalar ve kedilerin bembeyaz, İstanbulun çok çirkin gözükdüyü” [13, s.9] bir dekabr günündə İstanbula doğru hərəkət edən avtobusun içində, gündəlik məişət qayğılarından yorğun düşmüş bir yığın boz insanın arasında tapır. Sonra avtovağzalın “insanın genzini yakan bir mazot kokusunu” hiss edir, havanın buz kimi iliyə işləyən soyuğunu duyur. Ardınca taksi ilə İstanbul yollarından keçir, Rifatla bərabər onun qardaşının evinə daxil olur:

“İki tekli koltuk, bir ikili, bir tane de üçlü koltuk televizyonu görecek şekilde özenle yerleştirilmişti. Köşede normal zamanlarda dört, açılınca on iki kişiye kadar çıkabilen yemek masası vardı. Masanın hemen yanında ceviz ağacından yapılan büfede bayramlarda ve özel misafirlerde çıkarılan yemek takımları, kristal şarap bardakları, anneler gününde çocukların aldığı Arçelik mutfak robotu, hediye gelen ve geldiği gibi hediye gidecek olan borcamlar, tabaklar, çanaklar, bardaklar, küllükler, ne olduğunu çok anlaşılmayan porselen, mika süsler bulunuyordu. Koltukların ortasında dikdörtgen bir sehpa, sehpanın üzerinde spor sayfasından katlanmış gazete, kalın çerçeveli bir gözlük, kırmızı renkli cam kâse, kâsenin içerisinde plastik meyveler -portakal, muz, kenarı ısırılmış elma, birkaç tanesi koparılmış üzüm salkımı- hepsinin altında beyaz dantel bir örtü seriliydi. İki tekli koltuk arasındaki kalorifer peteğinin önündeki yer minderi aklına annesini getirdi...” [13, s.11]

Sinan Sülün hekayə boyunca bu atmosferi qoruyur, yeni il ərəfəsindəki İstanbul koloritini bütün reallığı ilə təsvir edir. Oxucu zəhnən və fizikən Rifatın düşüncələri və ayaqları ilə hərəkət edir, Rifatın emosional gərginliyi onun da gərginliyinə çevrilir. Sənətin, kitabın, bilginin dünyasından olan (hekayə boyunca Rifatın əlində kitab var), mənəviyyatca zəngin, amma dünyanın kapitalist “dəyərləri” ilə barışmayan, əxlaqi deqradasiyanı qəbul etməyən insanların ekzistensial sancısının simpatik dərkə buna şərait yaradır.

İmmersivlik və simpatiya arasında əlaqə humanitar-filoloji fikrin diqqətində olan hadisəsidir. XIX əsr ingilis romanında realizmi fərqli aspektdən araşdıran Rae Greinerin (bax, 4) “simpatik realizm” ifadəsi bu durumu yaxşı izah edir. R.Greiner insanın simpatiya alışqanlıqlarını mental protokollar kimi görür, həmin mental protokolların realizmin əsas mexanizmləri ilə əlaqələndirir. Metonimiya, vasitəsiz diskurs, dialoji təhkiyə və xarakterizasiya yaratmaq kimi mexanizmlərin xüsusilə dil-zəhin protokolları ilə tənzimləndiyini qeyd edir. İmmersiyaya köklənmiş mətnlərdə oxucular xəyali məkanların içində özünü realizə etməyə çalışır, gerçək və qeyri-gerçək arasında qət etdiyi məsafə hədsiz qısalır və tədricən yox olur. Dil-zəhin protokol texnikaları vasitəsilə kontekst bərpa olunur, reallıq atmosferi yaranır. Belə ki, həm yazarın, həm oxucunun başqalarının vəqələrinə və yaşamına duyduğu simpatiya-rəğbət duyğusu, “özünü başqasının yerində hissi” artır. Oxunulan mətndən yaşanılan həyata və ya əksinə simpatik uzantılar yaranır, duyğudaşlıq, empatiya və rəğbət hissləri mətnin verbal gerçəkliyini “canlılaşdırır”, “həyat”ı bərpa edir.

Ədəbiyyatda oxucunun hekayənin virtual dünyasına keçməsi – transportasiyası koqnitiv hadisədir. Lakin immersiya effektini yaradan təkə mətnin içinə sürüklənmiş oxucunun koqnitiv və emosional davranışları deyil, həm də təhkiyədə tətbiq olunan bəzi meyarlardır. Mətnin linqvistik qatında zaman, modallıq, deyktik elementlər, diskurs məsələsi, eləcə də subyektiv-qiyətləndirici lüğətdən bol istifadə immersivliyi artıran məqamlardır.

Yazar və oxucu iki fərqli zaman və məkanı - coğrafi, fiziki, sosial, kultural baxımdan fərqlənən iki ortamı təmsil edirlər. Bədii təhkiyədə yazar da, oxucu da özünü mövcud olmayan, xəyali bir dünyada təsəvvür edir. Oxucunun fokalizasiyası hekayəni kimin anladığına və necə anladığına görə dəyişir/sürüşür. Bu proyeksiya prosesi koqnitiv hadisədir və koqnitiv narratologiyada deyktik sürüşmə adlanır. Belə ki, oxucu istər-istəməz öz deyktik mərkəzini xəyali bir deyktik duruma proyeksiya edir.

Deyksis və ya deyktik ifadələr “subyektiv dilçilik və dilin fenomenologiyası” [3, s.20] arasında bir yerdədir, psixolinqvistik termin olub danışanın öz-dünya oriyentasiyasını bəlli edir. Dilçiliyə görə “deyktik adlandırılan sözlər bilavasitə deyil, ünsiyyət prosesində, yəni dildə deyil, danışıda - danışığa aktında yaranır. Deyksis danışığa aktının qeyri-linqvistik kontekstinin məlumatını söyləmə daxil etmək üçün əsas mexanizmdir. Deyksis mətnin yaranması vəziyyətinə və bu vəziyyətin iştirakçılara işarə edən kateqoriyalardan biridir. ... Deyksis dil vahidlərinin elə bir sinfinə aiddir ki, onlar situasiya və ya kontekstin elementlərinə işarə etmək üçün işlədilir [8, s.3]. Dildən istifadəni, nitqi konkret bir zamana, yerə və şəxsə uyğunlaşdırır. Deyktik mərkəzin 4 komponentini sadalayırıq: kim, nə, nə vaxt və harada. Deyktik sözlər məsələn, “mən”, “bu”, “yaxınlarda” və “orada” kimi sözlərdir. Aydındır ki, koqnitiv narratologiyanın predmeti koqnitiv dilçilik və koqnitiv psixologiyanın kəsişmə nöqtələridir, şərh modellərini üslub və narratoloji təhlil metodların vəhdətində gerçəkləşdirir. Belə modellərdən biri, yuxarıda qeyd etdiyimiz “deyktik sürüşmə nəzəriyyəsi”dir və mətndə immersiya ilə bağlılığı vardır.

İmmersiyanın gerçəkləşməsinə səbəb olan deyktik sürüşmənin əsasında oxucunun deyktik ortasının – oriqosunun mən/burada/indi düsturunun – pozulması dayanır. Seqal (1995) bunu bədii təhkiyədə oxucular və yazarların deyktik mərkəzlərinin gerçək dünyadakı durumdan hekayənin dünyasına doğru sürüşməsi kimi izah edir [11, s.15-19]. Deyktik itələmə hekayə dünyasına doğru bir sürüşmədir, deyktik partlayış isə əksinə deyktik mərkəzi oxucunun dünyasına doğru geri sürüşdürür. Deyktik mərkəz fokalizasiya - oxucu/izləyici mövqeyi ilə bağlıdır. Bəzi mətnlərdə birdən çox

təhkiyəçi olur, oxucunun diqqəti hər yeni təhkiyəçini təqib edə bilmək üçün dəyişir. Deyktik ifadələr oxucunu ya narrativ diskursun özünə, ya da nəql olunan hadisənin dünyasına yönləndirir. M.Galbraith (1995) qeyd edir ki, “Riyaziyyatda sıfır və teatrda ki qaranlıq boşluq kimi, deyksis də diqqəti özünə çəkmədən bizi bir durum içində yönləndirir” [3, s.22].

“Aralık” hekayəsində məkana və zamana istinad edən deyktik ifadələr (şimdi, bura) boldur. Nəql olunan hadisənin real xronoloji ardıcılığı özünü qoruyur və bu da deyktik sahənin sabit qalmasına səbəb olur. Hekayənin nəqlində təbii danışiq dilindən istifadə edilir. Cümlələrin üfqi sırası ilə hekayənin dünyasındakı hadisələrin xronoloji sırası üst-üstə düşür. Bu da reallıq effektini artırır. Oxucu özünü Rifatın zamanında və məkanında tapır. Mətnin deyktiv mərkəzi və sahəsi buna zəmin yaradır. Çünki, deyktik mərkəz nitqdə nətiqə, təhkiyədə narratora eyham edir. Təhkiyəçinin “mən” və “burdayam” vurğusu onun deyktik ortasını müəyyən edir, təhkiyəçi mövqe dəyişəndə yenə “burdayam” deyir, deyktik ortanı qoruyur. Beləliklə, “Aralık” hekayəsində empatiya və simpatiya kimi aktlarla yanaşı, mətnin deyktiv elementlərinin və dil vahidlərinin immersiyaya səbəb olduğu görünür.

Sinan Sülünün “Karahindiba” hekayəsində isə immersivliyin yaranmasında perseptual deyksis aparıcıdır. Bu mətnə də yetərincə burda və indi vurğusu var, amma fərqli tərəfi hekayənin I şəxsin təkində olan təhkiyəçi tərəfindən nəqlidir. Xatırlayaq ki, Stokvelin deyktiv çərçivəsi bir neçə tip təqdim edir: “perseptual deyksis – mətnədəki perseptual iştirakçılarla bağlı ifadələr, spatial/məkan deyksisi – deyktiv ortanı bir yerə, məkana sabitləyən ifadələr, zaman deyksisi – deyktiv mərkəzi zamana sabitləyən ifadələr; relyativ deyksis – yazar, təhkiyəçi, xarakter və oxucuların sosial baxış bucaqlarını və bir-birinə nisbi durumlarını kodlayan ifadələr; mətn deyksisi – mətnin tekstuallığını ön plana çıxaran ifadələr; inşaedici deyksis: müvafiq ədəbi yetkinliyə sahib oxucular üçün mövcud olan ümumi ədəbi ənənə janrlarını ortaya qoyan mətn yönləri [12, s.45-46].

“Karahindiba” hekayəsində isə perspetual deyksisi (Adnan Çubukun dilindən nəql), zaman deyksisi (indi/30 yaşlı Adnan Çubuğun həyatı), məkan deyksisi (burada/Adnan Çubuğun ev, xəstəxana, müxtəlif ofislər, plaza və s. arasında dəyişən İstanbul mühiti), relyativ deyksis (Adnan Çubuğun həyata və hadisələrə subyektiv-qiyətləndirici lüğətlə baxışı, biçdiyi dəyərlər), mətn deyksisi (mətnin paraqraflara ayrılması) və s. müşahidə edir. Mətnədəki bütün anamlar xəstənin zehmində mənalanır, mən mərkəzli nəql olduğuna görə perseptual deyktiv lay oxucunu Adnan Çubuğun dünyasına doğru sürükləyir. Hekayənin təhkiyəçisi Adnan Çubuk bir yazardır: “En sonunda bütün hayalperestlərin qarşılaşdığı o kaçınılmaz mağlubiyətlə ben de tanışmışım. Hakikətin hudbinlikdən, hırstan, mutsuzluktan olmuş ordusu hayaller şəhrime girmiş, senelərdir bin bir emekle inşa ettiğim evlərimi yağmalamaya başlamıştı. Terk edilmiş, sevgisizlikdən çürüməyə başlamış köhnə evlərdə, düşüdü düşəcək bir tablo gibi duran yaşama sevincimi tutan tek şey yalnızca rüyalarımı” [13, s.53].

“Aralık” hekayəsindən fərqli olaraq “Karahindiba” məhz koqnitiv situasiyaya konkret bir şəxsin – Adnan Çubuğun zehmindən baxmağımıza şərait yaradır. Oxucu Adnan Çubuğun yaddaş və xəyal dünyasının içində sürüklənir. Oxucu öz dünyasına yalnız hekayənin sonunda qayıda bilir. Hekayədə maraqlı məqamlardan biri xəyal və həqiqət arasındakı fay xəttində sıxışmış qalmış gəncin roman yazmaq arzusudur. Bədii mətn qurmaq da deyktiv mərkəzin başqa bir dünyaya daşınmasıdır. Adnan Çubuk öz real dünyasından qopmalıdır. Hekayə nəyi yazmaq və necə yazmaq məsələsini sorgulayır və ən yaxşı yazarın əslində özünü yazmaq olması qənaətinə gəlir.

“Anıların kemikli elleri (dəyər), ensemdən sıkıca tutmuş, kelimələr nehrine başımı sokmuş bütün gücüyle bastırıyordu. Nefes almakta zorlanıyordum. Yüzüm gözüm ağzım burnum kulaklarımın içi cümlələrlə dolmuş, git gide boğuluyordum. Ne kadar çırpınırsam çırpınayım hatıraların elindən kurtulamıyordum. Dayanamıyordum artık. En sonunda ölümüm sözcüklerden olacaktı, biliyordum. Hayal ile hakikat arasındakı fay hattında sıkışmış kalmışım. Yüz milyar nöronumun aynı anda dehşetli bir ıstırap çektiğini hissediyordum. Fakat bir türlü yazamıyordum.

Babamın o çirkin sesi bir türlü kulaklarımdan gitmiyordu. Bu karanlık, soğuk odada huzursuzdum. Artık bu eve, bu odaya, bu sese tahammül edemiyordum. İçimden bir ses yazmam için buradan, bu hayattan bir an önce kurtulmam gerektiğini söylüyordu. Kendime gölgemle birlikte sığınacak bir oda bulmalıydım. Bana gerekli olan tek şey kitaplarımla baş başa kalacağım bir odaydı yalnızca. İşte o zaman yazabilecektim” [13, s.54].

Hekayədə Adnan Çubuk qəzetdə iş elanlarına baxarkən çox fərqli bir elanla rastlaşır. Onunla eyni tarixdə doğulmuş və eyni adlı bütün Adnan Çubukların Men Plaza deyilən yerə gəlməsini istəyirdilər. 7 gün sonra məkana gedən Adnan Çubuk burada özünün fərqli 32 versiyası ilə rastlaşır. Bu məqamda hekayənin immersivliyinə şübhə yaranır, oxucu öz dünyasında təcrübə etmədiyi bir şeylə qarşı-qarşıya gəlir. İnsanın 32 fərqli versiyası fikri real həyatın şərtlərinə uyğun deyil, fantastik təsvir və ya kafkaesk bir tablodur, lakin mətnin bu hissəsinin də detallı və təfərrüatlı nəqli – deyktik ifadələrin də rolu tədricən oxucunun immersiyaya qarşı şübhəsini – onu mətnin kənarına itələyən gücü ram etməsinə şərait yaradır:

“Biz hepimiz senin bıraktığın hayatları devam ettirdik Adnan,” dedi. “Ben dâhil olmak üzere buradaki bütün Adnan Çubuk’lar senin keşke’lerin, acaba’ların, eğer’lerin, almadığın kararların, gerçekleşmeyen tesadüflerin, yapmadığın hatalarınız... Her şey bir anda silindi, yok oldu. Karanlığın içinde beliren beyaz bir nokta havadan süzülerek bana doğru gelmeye başladı. Yaklaştı. Yaklaştı. Yaklaştı. Bir karahindiba tohumuydu. Ayaklarımdan ucuna kondu. Birdenbire her şey aydınlandı. Yoğun ışıktan kamaşan gözlerimi bir süre kapadım. Açtığımda ayaklarımdan dibinde tohumlanmış bir karahindiba vardı. Gülümsedim. Eğildim, narince gövdesinden kopardım. Karahindibanın yuvarlak çiçeği dünyaya, çiçeğinden çıkan tohumları ise bana benziyordu. Başlarını göğe kaldırmış, bir an önce hayata karışmak için sabırsız gözlerle bana bakan onlarca Adnan Çubuk” [13, s.63].

Mətnin gedişatında oxucu Adnan Çubuğun xəyal dünyasını, fantaziyasını, bənzətmələrini və s. hekayəyə adını verən karahindiba çiçəyində rəmzləşmiş məzmunu aydınlaşdırır:

“Mutsuz ve üzgün olduğum zamanlarda dağılan karahindiba tohumları gibi birçok Adnan Çubuk daha olduğunu, ben nasıl burada yaşıyorsam, diğer Adnan Çubukların da dünyanın başka yerlerinde şimdi benim gibi yaşadığının hayalini kurardım. Bir Adnan’ın resimli kitaplardaki gibi Piramitlerde yaşadığını, bir başka Adnan’ın Tommiks’le birlikte maceradan maceraya koştuğunu, bir diğer Adnan’ın ailesinin çok zengin olduğunu, yaz tatilinde onu uzay mekiğiyle Ay’a gönderdiklerini, diğer Adnan’ın babasının annesini hiç dövmediğini ve istediği kadar dondurma yemesine izin verdiğini düşünürdüm. Çocukken mutlulukla hayalini kurduğum şeylerin büyüyünce gerçek olduğunu görmek meğer ne acıymış” [13, s.63].

Narrativləri anlamaq üçün təqdim edilən modellərdən biri də V.Labova aiddir. 1972-ci ildə “Təhkiyə sintaksisində təcrübənin transformasiyası” adlı məqaləsində narrativləri altı əsas bölümə ayırır: abstrakt, yönləndirmə, mürəkkəbləşdirici akt, dəyərləndirmə, çözülmə və koda [14]. Deyksisi önə çıxaran kateqoriyalardan yönləndirmə və koda xüsusi yer tutur. Yönləndirmə tipik olaraq bir təhkiyənin başlanğıcına yaxın bir yerdə gerçəkləşir və xarakterləri, ortamı və hadisələri tanıtmğa xidmət edir. Deyktik mərkəz oxucunu öz indiki zamanından (indi və burdasından) uzaqlaşdırmaq üçün hekayənin zaman və məkan koordinatlarını hekayənin nəqlindən öncəki zamanda – keçmişdə qurur. Koda isə bir təhkiyənin sonuna doğru ortaya çıxır və hekayə hadisələrinin axışını sonlandırmaq vəzifəsi daşıyır. Bununla da koda danışanları və dinləyənləri, yazanları və oxuyanları hekayə dünyasından çıxarıb öz zamanlarına döndürür. “Karahindiba” hekayəsi sonda oxucunu sürükləndiyi dünyadan qopara bilir, deyktik partlayış baş verir:

“Ben bu satırların altındayım sevgili okur. Şu an kafamı kaldırmış sana bakıyorum. Seni görebiliyorum. Senin hissettiklerini hissedebiliyorum. Senin de beni gördüğünü, neler hissettiğimi bildiğini biliyorum. O kadar yalnızdım ki, gidecek hiçbir yerim yoktu benim. Bu yüzden bu kitabın içindeyim. Öyle bir yere gelmişim ki yazmaktan başka çarem kalmamıştı” [13, s.71].

Beləcə, deyktik sürüşmə və deyktik partlayış nəticəsində olduqca maraqlı mətn ortaya çıxmış olur. Oxucu Adnan Çubuğun həqiqiliyinə və canlılığına inanır, amma bu inancın içinə bütün bunların verbal illuziya olduğunu xatırladan detallar səpişdirən müəllif oxucunu öz deyktik mərkəzinə qismən itələyə bilir. Bu təhkiyənin immersivlikdən sıyrılıb interaktivləşdiyi məqamlarıdır. Bu cümlələr hekayə boyunca oxucunu ara-sıra mətndən kənara itələyən detalların – mətn deyksinin parçalarının birləşərək yaratdığı interaktiv zəncirin son halqası idi. Mətdə adları çəkilən yazarlar, başqa mətnlərə eyhamlar, yazı prosesinin özünün aktuallaşması, ədəbiyyatın ədəbiyyat olduğunu diri tutmağa çalışan əlamətlərdir. Təhkiyədə interaktiv standartlar məsələsi isə çox ciddi narratoloji hadisədir və öz izahı var.

### **İnteraktivlik, semiotik ayıqlıq və hipermətn: Mustafa Kutlunun “Hüzn və Təsadüf” hekayələrinin “interfeys”i**

Qeyd etdiyimiz kimi, nəsr təhkiyəyə əsaslanır, təhkiyə isə bir virtual reallıqdır. Mətn oxucunu öz sularında qərq edə də bilər, əksinə onu interaktiv zonada da saxlaya bilər. İkincinin baş tutması üçün dildən interfeys kimi bəhrələnmək lazımdır. Dilin mətdə özünü bəlli etməsi, görünməsi oxucuların hekayə dünyasında özlərini itirməsinə əngəl yaradır. Semiotik ayıqlıq sayəsində dilin mətnlərdəki şaquli və üfüqi funksiyalarından törəyən interfeys görünə bilər. Təhkiyəçi və təhkiyə aktı mətdə görünə bilməyəndə, yəni immersiya həddən çox olanda mətn oxucunu udur, fiziki və zehni olaraq hadisələr burulğanına qərq edir. Onlar mətnin temporal/zaman, spatal/məkan və emosional/hissi laylarında immersiyanın yaratdığı semiotik korluğa düşürlər ki, yuxarıdakı təhlillərdə də biz bunu gördük.

XX əsrdə “linqvistik çevriliş”in müxtəlif təzahürləri (formalizm, “yeni tənqid”, strukturalizm, dekonstruksiya və s.) ədəbiyyatda real dünyanı axtarmağın qarşısını bir şəkildə kəsir. XX əsr ədəbiyyatşünaslığında mətnmərkəzli nəzəriyyələrin dominantlığı “linqvistik çevriliş”ə bağlıdır. Qərb humanitar-filoloji fikrində “linqvistik çevriliş” dedikdə 1916-cı ildə Ferdinand de Sössürün “Course in General Linguistics” (“Ümumi linqvistika kursu”) adlı kitabından sonra başlayan irimiqyaslı hərəkət nəzərdə tutulur. Belə ki, struktur dilçiliyin, eləcə də semiotikanın ortaya çıxması ilə dil çox fərqli konseptual dəyər qazanır. Sössürə görə dil şəffaf deyil və referenti yoxdur, dil fərqliliklər sistemidir, o, insan dili yaratmır, dil insanı yaradır məntiqi ilə çıxış edir. Pozitivistlərin referensial və psevdoreferensial linqvistik müddəaları ciddi şəkildə fərqləndirdiyi bir vaxtda Sössür dilləri pozitiv terminləri olmayan diferensial işarələr sistemi kimi görür. Fərdi nitqi (parole) dilə (langue) tabe etdirməklə və dilin istinad funksiyasını mötərizəyə salmaqla gələcək filoloji fikrə yön verir. Sössürün struktur dilçiliyi filologiyada niyyət və yaradıcılıq haqqında humanist və romantik fərziyyələri sarsıdır, ədəbiyyat təhlilləri insanmərkəzlilikdən uzaqlaşır, mimetik məzmununu itirir. Bu müstəvidə formalist, struktur, semiotik və poststruktur konsepsiyaların müxtəlif tekstoloji epistemaları ortaya çıxır, mətnlə bağlı intermətn, metamətn, arximətn, paramətn, hipermətn kimi terminlər lüğəti əsrəyə gəlir. Təkcə mətn deyil, mətnlərarası dialoq da zehnin predmeti, idrak şəkli, metodoloji vasitə kimi qəbul olunur. İntertekstuallıq və daha geniş miqyasda transtekstuallıq mətnlər arasındakı dialoqun bütün mümkün variantlarını öyrənən planlar və yol xəritələri təqdim edir. Forma məzmunun önünə keçir, oxucu mətnin mənasını sözlərin referentlərində deyil, sözlər arasındakı səssizlikdə, söz oyunlarının içində, mətnlərarası eyhamlarda, parodiya və pastişin “istinadları”nda, açıq və qapalı kodların açdığı yollarda axtarmağa məcbur olur. Kəlmələrin fonetik mahiyyətinin, qrafik görüntüsünün qabardılması kimi detallar mətdə duyğulara xitab edən məna yuvalarını ört-basdır edir, əngəl yaradır, mətnin empatiya və simpatiya yükünü azaldır. Dilin bu oyunbazlığı ona karnaval havası qatır. Bu karnavalabənzər ortamda məna artıq “oxucunun virtual bir ikinci mənlilik yansıtdığı dünyanın sabit obrazı və ya bir dünyanın dinamik simulyasiyasında deyil, mətnlərarası enerji sahəsinin parçacıqlarını bir-birinə bağlayan çağırışım zəncirlərinin yaratdığı qıvılcımlarla ortaya çıxır [10, s.5].

Türk hekayəçiləri arasında Mustafa Kutlunun “Hüzn və təsadüf” (1999) hekayələr kitabı bu deyilənləri təsdiq edən imkanlara sahibdir. Hekayələrin süjeti dağınıq və qarışıqdır, ənənəvi hekayə

standartlarına cavab vermir. Yazar bu mətnlərdə konkret bir fikirlə başlayıb onu elementlərə ayıraraq “yuxarıdan aşağıya” bir metod sərgiləmir, əksinə təsadüfi tapıntıları və estetik dəyəərə sahib olduğunu düşündüyü təbii nəsnələrin verbal alternativlərini, müstəqil parçaları formaca və mənaca bağlana bildiyi qədər bir yerə toplayır, “aşağıdan yuxarıya” doğru bir yolla irəliləyir.

M.Kutlunun “Kambur Hafiz və Minare” hekayəsinin həcmi qısadır, açdığı üfüqlər isə genişdir. Hekayə qısa bir mətnlə başlayır. “Bir çift sürməli gözə” sevdalı olan Kambur Hafizin minarədə mədəsinin bulanmasını, gözlərinə duman gəlməsini, çəkdiyi acılara son verərək dini cəhətdən yasaq bir aktı gerçəkləşdiyini – intihar etdiyini öyrənirik. Hekayə davam etdikcə, bu mətnin yerini başqa bir zaman-məkana əsaslanan mətn bölümü alır, oxucu əsl/üst mətnin bu olduğunu anlayır. İntiharla bağlı hissə bir alt/əlavə mətnə çevrilir. Müəzzin Əlinin bir cüt sürməli gözə tutulduğunu, həm hafiz, həm də qozbel olduğunu öyrənir. Bu Əli alt mətndəki Hafizlə ortaq cəhətlərinə görə Orxanın oxuduğu bu hekayədə özünün anlatıldığını düşünür. Hekayənin müəllifini soruşur, Orxan da Mustafa Kutlunun yazdığını söyləyir. Alt mətndə Hafizin intihardan öncə gördüklərini (çiçəklənmiş giləs ağacı kimi) Hafiz Əli də görür, lap karıxır, minarəyə çıxmamağa başlayır. Qoca anası ilə sağollaşır İstanbula – Mustafa Kutlunu tapmağa gedir və tapır. “- Benim yazımı yazmışsın, yakışsız bir şey olmuş... Bir çift sürməli göz uğruna kendini minaredən atan bir müəzzin” olmaz deyib yazardan hekayəni dəyişdirməsini istəyir. Yazar isə “- Peki, peki... Yeni baskıda dəyişdiririz, üzme kendini” – deyir, lakin bunu onu başından eləmək, təkbəşinə qalib hekayədə nələrdən etdiyini bir daha düşünmək üçün söyləyir.

“Kambur Hafiz hal-hatır, tanışma faslından sonra olup biteni özetledi. Sesini sertleştirip: - Benim yazımı yazmışsın, yakışsız bir şey olmuş, dedi. - O bir hikâyeye, diye cevapladı yazar, alın yazısı değil. Yazar sigarasını tazeledi, sıkıntı ile etrafına baktı. - Yahu sen ne üzerine alıyorsun arkadaş, bu bir kurgu, yani olabilir de olmayabilir de” [6, s.49-50].

Bu cümlələrlə mətn interaktiv prinsiplərini ortaya qoyur. Hekayədəki kimi reallığa özünü qapdırmaq – immersiv məntiqi xatırlayaq – bu tip mətni anlamağa maneə yaradır. Təbii ki, mətn elə yazılmalıdır ki, öz daxili məntiqi ilə oxucunu özünə inandırсын. Lakin bu inandırma aktı hekayədə də deyildi ki, kimi “alın yazısı” kimi qəbul olunmamalıdır. Hekayənin alt və üst mətnini bir-birilə əlaqələndirməyi bacaran, mətnə yayılmış xeyli detalları birləşdirməyə nail olan oxucu Mustafa Kutlunu başa düşəcək. Səlcuq Çıqlanın “Mustafa Kutlu'nun digər beş hikâyə kitabı olan Yokuşa Akan Sular, Yoksulluk İçimizde, Ya Tahammül Ya Sefer, Bu Böyledir ve Sır'daki hikâyelerinde de ara-ara üstkurmaca ögelere rastlanmaktadır. Anlatıcının okura seslendiği yerler – ve ya anlatı üzerine okurun düşünmeye sevk edildiği yerler, metnin oluşturulmasında anlatıcının; yorumlanmasında da okurun özgürlüğünün kısıtlanamayacağı göstergesidirler” [1, s.270].

Bütün bu məqamlar interaktiv təhkiyə standartlarına cavab verir. Oxucu semiotik həssaslıq və ayıqlıq nümayiş etdirdiyi qədər mətni çözü bilər. Çünki, müəllif öz oxucusu ilə oyun oynamaq üsulunu seçir. Oyunun müəllifi özüdür, oyunun şərtlərini özü qurur, çox mərhələli bu oyunda hər növbəti mərhələyə keçid əvvəlki mərhələnin şifrəsini çözməklə mümkündür. Müəllif bilir ki, oxucu bilgisinin məzmun və həcm müxtəlifliyi qədər oxudan qənaətlər formalaşsın bilər, alternativ, bir-birinə zidd mətnlər törəyə bilər. Mətnin sərhədsizliyinin onun yaşamaq imkanı olduğunu, mətnin sərhədsizliyinin təminatının oxucu olduğunu müəllif bilir, amma o oxucunun bu sərhədsizliyi quranın, mexanizmi yaradanın müəllif olduğunu unutmasını qəbul etmir. Mətnin yaranma mexanizmini bu dəfə mətnə gətirir, dördüncü divarın sökərək, özünü səs, kölgə, obraz və s. formalarda mətndə görünməsinə şərait yaradır. Özünəistinadlılıq (avtoreferensiallıq) və özifadəlilik (avtoreflektivlik) əsasında mətn yaradır. Bütün bunlar isə oyun, əgər demək mümkünsə, bəzən metaoyun mexanizmi ilə təşkil olunur.

Kitabdakı “Dürbünlü çiçək” hekayəsində isə pikoresk bir tablo ilə qarşılaşırıq: “Değirmen arki evin onündeki ihlamur ağacının altından geçiyordu. Yaşlı adam ahşap sandalyesinin dörd ayağını arkın suyuna gömmüş, sandalyenin sırtını ihlamura yaslamış, pantolon paçalarını çemrelemiş çıplak ayaklarından birini suya salmış, öteki sandalyenin üzerine çekili, elde yasemin ağzlık və tütün, yüzü bahçeden yana dönük oturuyor” [6, s. 67]. Hekayə ilk baxışda immersiv görünür, təbiət mənzərəsi və

naturalist tablosu ilə oxucunu çaşdırır, lakin bu hal çox davam etmir. Bu bir situasiya hekayəsidir, süjet xətti yox dərəcəsində zəifdir, fabula dağınıqdır. Hekayədə çox şey baş vermir. Əsərin əvvəlində qocanın təbiətlə təmasda olan hissləri, düşüncələri təsvir olunur, qoca uşaqlığına qayıdır, keçmişə xatırlayır, sonra isə uşaqların axar suda çimdüyü bildirilir. Ardınca, bir kişi və bir qadın yun yumağa çalışır, sonra uşaqlar bağçaya gedirlər və s kimi epizodik məqamlarla bütövü göstərməyə çalışır. Qoca namaz qılmağa gedir və bütün bu varlıqlar birdən yox olur. “Rüzgar sustu. Kuşlar, ağaclar, bulutlar, meyvələr, servilər, tepeler, daşlar her şey; her şey karyboldu. Ortada hiçbir şey kalmadı. Hiç. Bir çocuk, bir eflatun kakhaha çiçeğinin dürbününden bakmış ve bir serap görmüştü. Hepsi bu...” [6, s.76].

Hekayə oxucudan interaktiv yanaşma tələb edir. Oxucu mətnin ərsəyə gəlməsinə imkan verən mentaliteti müəyyən etməli, mətnin strukturunda gizlənmiş temasını aşkara çıxarmalıdır. Hekayədə də deyildiyi kimi “Türkü işte böyle doğar. Bu renklere bu eğilip doğrulmalardan bu sudan, bu parlayan dişlerden, gülüşlerden, koşuşan çocuk cıvıltılarından, üzerimize yağmur gibi yağın kokulardan nereden, yarpuzdan, iğde çiçeğinden ve saireden” [6, s.74]. Oxucu mətnin metaforik dərinliyində gizlənmiş mənanı aşkarlamaq üçün mətnin sadıq olduğu ənənə xətti ilə müəllifin intellektual-ədəbi səriştəsini birləşdirən cizgidə hərəkət etməlidir. Hekayədə hər şeyin əslində xəyaldan ibarət olduğunu deməklə yazar fərdin dərin ekzistensial sancılarını ortaya qoyur. Pikaresk tablunun arxasında modern çağın təbiətdən qopardığı insanı predmetləşdirir. Modern dünyanın standartlarının insan təbiəti ilə konfliktini, çağın insandan və təbii həyatdan nələrdən aldığını gündəmə gətirir, təbiətə və təbiiliyə qarşı qəddar, laqeyd münasibəti və mövqeyi mətnin temasına çevirir. Çağın mənəşəsində sıxılmış şəkildə həyat sürən insanlara təbii həyatın saf gözəlliklərini xatırladır. Bütün bunları aşkarlamaq üçün isə oxucu interaktiv düşünməlidir, mətnin özünü aşma bilməsi, öz fəvqünə keçmə bilməsi üçün onu mənalandırmalıdır. Bu mənalandırma oyununun baş tutması üçün səhifədəki kəlmə oyunları ilə oxucunun bu oyunlara hazırlıqlı xəyal gücünün qarşılaşması şərtidir. İnteraktivlik üçün sonsuza qədər özünü yeniləyə bilən mətn ideal mətndir, məqsəd oxunulan mətni öz səviyyəsindən bir üst səviyyəyə çıxarmaqdır. Semiotik ayıqlıq və həssas ədəbi səriştə ilə öz fəvqünə qalxan belə mətnlər hipermətn statusu qazanır. Hipermətndə oxucu sanki mətnin digər bölümlərini ekrana gətirən hiper bağlantılara klikləyərək mətnin açılmasına səbəb olur. Klikləmək, nöqtəyə basmaq oxucunun işidir. Hər açılan bölümün özünün də bir neçə körpüsü olur, hər oxunuş fərqli mətni ərsəyə gətirir, körpülər birləşir qovşaqlara çevrilir. Bu tip mətndə oxucu mətnin mövcud və vahid semiotik tavanı altında yalnızca hərəkət etmir, bu tavan altında mətnin işərlər tamaşası kimi inşasına birbaşa qatılır. Təbii ki, interaktiv olmağa qərarlı mətn istər-istəməz oxucuya bu tamaşanın dizaynını təqdim edir, mənalara budaqlanma imkanlarını və alternativlərini öncədən planlaşdırır. Bu alternativlər arasında seçim etmək imkanı isə oxucuya azadlıq verir, onu yaradıcı akta cəlb edir. Oxucu mətnin uydurma olduğuna dair fərqişləlik qazanır, onu bir gerçək kimi simulyasiya etmir.

### **Nəticə / Conclusion**

Beləliklə aydın olur ki, interaktivlik oxu prosesini passiv bir akt olmaqdan və ya simpatik-empatik təcrübə dairəsindən çıxarır, intellektual avanqardın içinə salır. Mətnin həyatdan fərqli bir reallıq olduğunu göstərməyə çalışan detalları oxucunu daim oyaq saxlayır. Oxucu mətnin yeni bir reallıq olduğunu xatırladığı məqamlarda immersiv təzyiqdən azad olur, hadisələrin, xarakterlərin və duyğuların ardınca sürüklənmək yerinə mətnin yaratdığı mənə zonalarını və yuvacıqlarını deşifrə edən aktiv mövqeyə keçirir. İmmersiv oxu isə mətnin canlı dünya kimi zehni rəsmini yaradan qarışıq və kompleks koqnitiv fəaliyyətdir, oxucunun passiv olduğu aktdır, onu idarə edən oxuduğu mətndir. Hər iki tip aktualdır, immersiv olanda ədəbiyyat həyatı sübut etməyə çalışır, interaktiv olanda bədiiliyin özünü. Bunların bir-biri ilə razılaşdığı orta hal da var ki, buna üçüncü vəziyyət deyə bilərik. Birinci halda pəncərədən hamımızın bildiyi həyat lövhələri görünür, həyatı olduğu kimi

göstərmək niyyəti mətnlərə o qədər hakim olur ki, istər-istəməz təhkiyənin üslubuna təsir edir, detalların, xırdalıqların, incəliklərin təsviri həcmi böyüyür. Həyatı haqlı çıxarmaq üçün qət edilən yollar narratoloji məsafələri də uzadır. İkinci halda isə mətnin həcmcə kiçilməsinə rəğmən oxucunun zehmində qət etdiyi məsafələr böyüyür, dərinləşir. Müasir Türk hekayəçiliyində hər iki üsulun özünü göstərdiyini gördük. Ümumiyyətlə, mətnlərə koqnitiv narratoloji istiqamətdən yanaşma ədəbiyyatın zənginliyini və çoxçeşidliliyini ortaya qoya bilər. Çağdaş mətnlərin informasiya texnologiyaları ilə bədii təxəyyülü birləşdirən məcralarda təhlilinin elmi-nəzəri və praktik əhəmiyyəti var. Bu müasir mediatik zənginlikdə və informasiyanın çoxçeşidliliyində ədəbiyyatı canlı və dinamik tutmaq, çağdaş dünya ilə ayaqlaşdığını görə bilmək üçün gərəklidir.

### Ədəbiyyat / *References*

1. Ədəbiyyat: Çıkla, Selcuk (2001). Hüzün ve Tesadüf'te Üstkurmaca ve Hikayecilik Dersleri". Mustafa Kutlu Kitabı (pp.254-271), İstanbul: Nehir Yayınları.
2. De Man, Paul. (2008) Okuma alegorileri: Rousseau, Nietzsche, Rilke ve Proust'ta figürel dil. İstanbul: Paradigma
3. Galbraith, Mary (1995). Deictic Shift Theory and the Poetics of Involvement in Narrative. *Deixis in Narrative: A Cognitive Science Perspective*. Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum. pp. 19-59. ISBN 9780203052907.
4. Greiner, Rae. (2013). *Sympathetic Realism in Nineteenth-Century British Fiction*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
5. Immerse. In Merriam-Webster.com dictionary. Retrieved July 6, 2024, from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/immerse>
6. Kutlu, Mustafa (1999) Hüzün ve Tesadüf. İstanbul: Dergâh Yayınları
7. Liu, Y., & Shrum, L. J. (2002). What Is Interactivity and Is It Always Such a Good Thing? Implications of Definition, Person, and Situation for the Influence of Interactivity on Advertising Effectiveness. *Journal of Advertising*, 31(4), 53–64. <http://www.jstor.org/stable/4189237>
8. Mahmudova, Ş. (2018). İngilis dilində deysisim ifadə vasitələri. 5708.01 – German dilləri ixtisasında filologiya üzrə elmlər doktoru elmi dərəcəsi almaq üçün təqdim edilmiş dissertasiyanın avtoreferatı
9. Otto, Peter (2011). *Multiplying Worlds: Romanticism, Modernity, and the Emergence of Virtual Reality*. New York: Oxford UP, 332 pp.
10. Ryan, M. (2001) *Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media*. (2001). Johns Hopkins University Press.
11. Segal, Erwin M. (1995) *Narrative Comprehension and the Role of Deictic Shift Theory*. *Deixis in Narrative: A Cognitive Science Perspective*. Judith F. Duchan, Gail A. Bruder, and Lynne E. Hewitt (editors) (State University of New York at Buffalo) Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
12. Stockwell, Peter (2002). *Cognitive Poetics. An Introduction*. London: Routledge.
13. Sülün, Sinan (2011). *Karahindiba*. İstanbul: Sel Yayıncılık
14. UKEssays. (November 2018). *Labov's Model of Narrative Analysis*. Retrieved from <https://www.ukessays.com/essays/english-language/labovs-model-narrative-analysis-2563.php?vref=1>

## Иммерсивное и интерактивное повествование

**Марал Ягубова**

Доктор философии по филологии, доцент

Институт литературы имени Низами Гянджеви НАНА

Бакинский евразийский университет

E-mail: m.yaqubova@lit.science.az

**Резюме.** Виртуальная реальность и художественный текст не являются кардинально противоположными понятиями. Логика, связывающая эти два феномена в одном предложении, тексте или докладе, опирается на две ключевые категории – иммерсивность и интерактивность. В данной статье анализируются тексты, приобретающие ценность в сфере аналогий и типологических сравнений с виртуальной реальностью. Отмечается, что проза базируется на повествовании, а повествование является виртуальной / вербальной реальностью. Возникновение этой реальности возможно посредством иммерсивных и интерактивных стандартов, аналогичных тем, что применяются в виртуальной реальности. В первом случае текст погружает читателя в свою среду, во втором – вовлекает его в интерактивную деятельность. В целях реализации второго необходимо использовать язык как интерфейс. Язык, проявляющийся и заметный в тексте, препятствует погружению читателя в мир повествования. Семиотическая бдительность фиксирует интерфейс, возникающий из вертикальных и горизонтальных функций языка в тексте. Когда повествователь и акт повествования не проявляются явно в тексте, текст физически и ментально погружает читателя в поток реальных жизненных событий.

В статье объектом исследования становятся рассказы современной турецкой литературы, основанные на иммерсивных и интерактивных типах повествования. В свете когнитивной нарратологии и различных теорий текста анализируются механизмы, причины и направления формирования иммерсивного и интерактивного повествования в новой турецкой прозе. Подчеркивается, что характер вербальной реальности текста зависит от множества факторов. Формирование семантического, формально-структурного и герменевтического уровней текста напрямую связано с применением иммерсивных и интерактивных принципов.

**Ключевые слова:** текст, виртуальная реальность, иммерсия, интерактивность, гипертекст, когнитивная нарратология