# *SİYAH HATIRALAR DENİZİ*’NDE MEKÂNIN DİLBİLİMSEL AÇIDAN İNCELENMESİ

# LINGUISTIC ANALYSIS OF SPACE IN *SİYAH HATIRALAR DENİZİ (BLACK MEMORIES SEA)*

# ЛИНГВИСТИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ ПРОСТРАНСТВА В*«ЧЕРНОМ МОРЕ ВОСПОМИНАНИЙ»*

**Züleyha Hande AKATA[[1]](#footnote-2)\***

**ÖZ**

Yazınsal metinlerin kurgusunu şekillendirmede önemli bir işlev üstlenen dil kullanımları, postmodern romanda algı kırıcı özelliğiyle ön plâna çıkar. *Dilsel göstergeler,* postmodern romanda mekân kurgusu ve okurun algısına sunuluşunda soyutlama işlevini üstlenir. Soyutlama, ortak bir gösterilene işaret etmeyen ve bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen simülakrlar ile sağlanır. *Siyah Hatıralar Denizi*’nde olay örgüsünü şekillendiren bir yapıda karşımıza çıkan mekân, simülakrlaşan göstergeler aracılığı ile sunulur. Postmodern kültürün ürünü olan soyut ve bireysel dünya algısına hizmet eden simülakrlar, gösterileni karşılayan göstergelerle postmodern roman düzleminde mekân kurgusunun tekrar tekrar kurgulanabilir bir yapıda oluşuna hizmet eder.

Yazınsal bir metnin çözümlenmesine girişildiğinde çoğunlukla ilk çıkış noktasını dilsel göstergeler oluşturur. Dilsel göstergelerden hareketle yazınsal bir metni çözümleme çabası ve çağrışımlardan ziyade göstergelerin sunduğu görünümlerin ön plâna çıkarılması, disiplinlerarası bir çalışma olarak dil ve edebiyatı ortak paydada buluşturan bir yöntemdir. Postmodern romanda mekânın dilsel ögeler üzerinden nasıl yaratıldığının tespit ve çözümlenmesini amaçlayan bu çalışmada, dilbilim, anlambilim ve göstergebilimin yöntem ve tekniklerinden faydalanılarak simülakrlaşma aşamaları değerlendirilmeye çalışılacaktır. Simülakrlaşan dil kullanımlarının incelenmesi, yeni dünya algısının çözümlenmesine de olanak sunacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** *Siyah Hatıralar Denizi*, Postmodern Roman, Mekân, Dilbilimsel İnceleme, Simülakr.

**ABSTRACT**

The use of language, which plays an important role in designing the fiction of literary texts, comes into prominence with its characteristics of the distortion of perception in postmodern fiction. *Linguistic indications* hold the abstractive function in the presentation of literary texts to spatial fiction and reader's perception in postmodern novel. The abstraction is provided with simulacrum, not referring to a common signifier and intended to be perceived as a reality.The space appearing in the structure which designs the plotline in *Siyah Hatıralar Denizi (Black Memorıes Sea)* is presented by simulacrumed indications. Simulacrums, product of the postmodern culture and serving for individual world perception, serve for the spatial fiction to be in a structure with ability of being fictionalised perpetually, with indications meeting the signification.

When the analysis of a literary text is attempted , undoubtedly the first starting point is the linguistic indications.From the linguistic indications,the effort of analysing a literary text and bringing the images presented by indications into the forefront rather than associations is a method drawing language and literature together as a result of an interdisciplinary study. In this study aiming to identify and analyze how the space in a postmodern novel is created through linguistic elements, the simulacrum stages will be attempted to evaluate by making use of methods and techniques of linguistics, semantics , and semiotics. Examining the use of simulacrumed language will also enable the analysis of the new world perception.

**Keywords:** *Siyah Hatıralar Denizi (Black Memorıes Sea)*, Postmodern Novel, Space, Linguistic Analysis, Simulacrum.

**АННОТАЦИЯ**

Использование языка, играющее важную роль в формировании литературных текстов, в постмодернистских романах выходит на первый план, разрушая привычное восприятие. В постмодернистских романах *лингвистические показатели* абстрагируют концепцию пространства и его восприятие читателем. Абстракция достигается с помощью симулякров, не указывающих на общие показатели и желающих восприниматься, как реальность. В «Черном Море Воспоминаний» предстающее перед нами пространство, формирующее событие, представляется посредством симукляризованных показателей. Абстракция, являющаяся продуктом постмодернистской культуры и симулякры, служащие индивидуальному восприятию мира, посредством показателей служат формированию многократно конструируемой концепции пространства в плоскости постмодернистского романа.

Для решения литературного текста, несомненно, первой отправной точкой служат лингвистические показатели. Руководствуясь лингвистическими показателями, попытка решения литературного текста и выставление на первый план показателей больше, чем восприятий, является методом, объединяющим язык и литературу в качестве междисциплинарной работы. В этих работах, направленных на определение и решение того, как в постмодернистских романах пространство создается посредством лингвистических элементов, мы попытаемся провести оценку стадии симулякризации, пользуясь лингвистическими, семантическими и семиотическими методами и приемами. Рассмотрение использования симукляризационных языковых приемов представляет возможность для разрешения нового восприятия мира.

**Ключевые слова:** *Черное Море Воспоминаний*, Постмодернистский Роман, Пространство, Лингвистическое Изучение, Симулякр.

**Giriş**

Postmodern kültür içinde gerçek ve gerçek olmayan arasındaki farkın yitime uğraması, gerçeklik algısının kırılmasına yol açar. Yitirilen gerçeklik içinde birey, gerçek bir mekânda değil gerçeğin atfedildiği bir simülakrın içinde yaşar. Simülakr, gerçeğin yerini almak isteyen görünümdür. Gerçeğin yerini alan ancak gerçeğin taşıdığı değerler bütününden yoksun, gerçek bir gösterilene işaret etmeyen göstergedir. Simülakr, gerçeklikten bağımsız, gerçekliği bireye göre değişen bir özgösterim mantığına dayanır. Özgösterim, göstergenin kendi kendini göstermesi, bir gösterilene işaret etmemesini ifade eder. Her simülakr bir özgösterimdir ancak her özgösterim, simülakr değildir. Simülakrlaşan her gösterge özgösterim olarak değerlendirilebilir. Baudrillard, *hipergerçek* yani *simülasyon*u, “Bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesi” (2014:13) olarak tanımlar. Köken ve gerçeklik kavramlarından soyutlanarak sunulan *simülasyon*, gerçeğin bir benzetim örneğini sunar. Baudrillard’ın *simgesel değiş-tokuş* olarak adlandırdığı yöntemle çözümlediği bu kavramlar, gerçekle gerçek olmayanın yer değiştirerek uğradığı değer yitimini ifade eder. Simülasyon, gerçeğin yerini alan ancak gerçeklikten yoksun yapay üretimdir.

Gerçeğin ne olduğu sorusuna aranan cevaba bulunan karşılıklar *simülasyon ve simülakr* kavramlarının ortaya çıkmasına yol açar. Düş ile gerçek arasındaki farkın yitimi, gerçeğin ne olduğu sorusuna nesnel bir cevap verilmesini engeller. Temelinde değer yitimi yer alan belirsizleşme, gerçek ile simülakr arasındaki farkı yok eder. Baudrillard bu durumu; “gerçek dışı olanın düş ya da fantazmla değil onların ötesi ya da berisinde kalanla, yani gerçeğin gerçeğe bir halüsinasyon derecesinde benzemesiyle” (Baudrillard, 2011:129) açıklar. Postmodernizm, değerleri simüle ederek gerçeğin yerini alır. Sağlam temeller üzerine oturmayan içi boşatılmış ve değer yitimine uğramış kavramlar, postmodern kültürde simülakrlar olarak karşımıza çıkar. Baudrillard, simülakrlaştırmadaki amacın; “gerçeğin etrafını boşaltmak, içerdiği tüm psikoloji ve öznelliğin sökülüp alınarak, kendisinin salt nesnelliğin ellerine teslim etmek” (Baudrillard, 2011:29) olduğunu vurgular. Gerçek nesnel bir görünüm olarak, içerikten yoksun bırakılır. Göstergeler, gösterilenin işlevini üstlenir ve anlamdan yoksun salt kendine işaret eden bir olguya dönüşür.

Simüle edilen her olgu, gerçeklikten yoksun tüketim döngüsünün bir parçası olur. Yitirilen gerçeğin elde edilmesi, geçmişin tekrar elde edilme çabasıyla eşdeğerdir; bir düşten öteye geçemez. Tüketimin sürekliliği yitirilen gerçeği bulma adına gerçekleştirilen bir eylemdir. Birey arz-talep ilişkisi doğrultusunda üretilen simülakrın gerçek olmadığını anladığı anda yeni bir arayışa girer. Tüketim döngüsü ve devamlılığı bu yolla sağlanmış olur. Birey simülakrlaşan göstergeler aracılığıyla bir tüketim aracına dönüştürülür. Sistemin devamlılığının sağlanabilmesi, gerçeğin yitirildiğinin farkına varılmaması için tüketimin devam etmesi gerekir. Temelini tüketim algısının oluşturduğu bu sistem, içerikten yoksun göstergelerin geçici süreyle gerçekliği simüle etmelerini imler. Bireyin ihtiyaçları doğrultusunda şekillenen tüketim algısı; "mutluluğa duyulan doğal eğilim antropolojisi"(Baudrillard, 2016:51) ile açıklanır. Mutluluk, gerçeğe erişimle eşdeğer yapıdadır. Gerçeklik arayışı, mutluluğa ulaşmanın ön koşuludur. Her yeni üretim, gerçeklik ve mutluluk arayışına karşılık olarak olarak sunulan bir simülakrtır.

Baudrillard, üç simülakr düzeni olduğunu belirtir; *ütopya,* "bilimkurgu ve tamamen işlemsel, hipergerçek ve mutlak bir denetimi hedefleyen simülasyon simülakrları"(2014:158). Ütopyada gerçek ile düşsel arasında bağ yoktur ve bir karşıtlık içinde sunulur. Bilimkurgu ise düşsellik ve gerçekliğin birbirine daha yakın olduğu bir modeldir. Baudrillard, bilimkurguyu *gerçek dünyanın abartılmış yansıması* olarak değerlendirir (2014:159). Geleceğe dair yeni bir modeli sunmaya çalışırken aslında geçmişin tüm ayrıntılarını yansıtan bir simülasyon olmaktan öteye geçemez. Üçüncü simülakr düzeni ise günümüzde varlığından emin olunamayan güdümlenebilir simülasyon kurgusudur. Gerçeğin üretimine eşdeğer olan bu simülakr düzenine henüz ulaşılamamıştır.

Açar, *Siyah Hatıralar Denizi*’nin tanımlarken sunduğu kurgunun bir ütopya değil, bilimkurgu örneği olduğunu belirtir. Ütopik ögeler de içeren roman, Ennoia Oteli adlı simülakr mekân üzerine kurgulanan olay örgüsü çerçevesinde gelişir. Ennoia; “üç boyutlu devasa hologramda, kurmaca, geleceği, yansıtmaya çalışan bir ayna görevi yapmak yerine, çaresizlik içinde geçmişi tüm ayrıntılarıyla bir tür halüsinasyona” (Baudrillard, 2014:160) dönüştüren simülakrtır. *Siyah Hatıralar Denizi*, gelecek tasarımını, geçmişin tekrar tekrar yaşanması üzerine kuran bir bilimkurgudur. Romanda gerçek ve düşsel ögeler iç içe geçer ve gerçek belirsiz bir görünüm olarak sunulur.

1. **Postmodern Romanda Mekân**

Postmodern roman, algı kırıcı dil kullanımlarıyla ön plâna çıkar. Romanın kurgusunda dil kullanımlarının önemli bir rolü vardır. Postmodern romanda mekân kurgusu ve okurun algısına sunuluşunda *dilsel göstergeler* metnin amacına hizmet eden işlevler üstlenir; “Postmodern mekan kavramı, genişlik ve belirsizlik üstüne kurulur ve bu yüzden aidiyet duygusunu, mekanla özdeşleşmeyi anlamlandırmayı yok eder” (Aşkaroğlu, 2015:141). Anlamlandırmadan yoksun mekânlar, her okurun kendi anlamını yüklemesine ve yazınsal metnin her birey için yeni bir değer kazanmasına yol açar. Tek bir nesnelliğe işaret etmeyen mekân, soyutluk ve belirsizlik özellikleriyle ön plâna çıkar.

Postmodern romanda her şeyin bir kurgudan ibaret olduğu mekân algısı ile vurgulanır. Mekân, çok boyutlu düşsel bir ögenin dilsel göstergelerle kurgulanmasıdır. Postmodern romanda sunulan belirsiz mekân anlatımları ile “boşluğun yaratıcı zihinler tarafından yorumlanması” (Taşçıoğlu, 2013:66) sağlanır. Mekân her bireyin zihninde boş/ortak gösterilenden yoksun simülakrlar ile yeniden kurgulanır. Ecevit, “postmodern düşünce kaynağını çoğulculuktan alır; onda tek ve mutlak olana yer yoktur” (2001:68), diyerek mutlak gerçekliğin yitimini ve gerçeğin her birey için yeniden kurulmasını vurgular. Mekânda gerçeklik algısının yitimi, çok anlamlı ve bireye özgü simülakr mekânları yaratır.

1. ***Siyah Hatıralar Denizi*’nde Mekânın Dilsel Göstergeler ile Çözümlenmesi**

Yazınsal metinler, gerçekliği zihinde göstergeler aracılığıyla yeniden kurar. Gerçeğin kurgusal olarak yeniden yaratımı iki yöntemle gerçekleştirilir. Birinci yöntem, metinde gerçekliğin somut gösterilenlere işaret eden göstergelerle sunumudur. Kurgusal metinle karşı karşıya olan bireyin zihninde gerçekliğin yeniden yaratımı için tüm ayrıntılar betimlenir. Somut özelliklerin aktarımı ile ortak bir gösterileni karşılamak amaçlanır. En ince ayrıntısına kadar betimlenen *gerçeklik* bir benzetim olmaktan öteye geçemez ancak ortak bir gösterilene işaret eder. İkinci yöntem ise soyutlamadır. Soyutlama, kurgusal yapının somut ve nesnel tüm ayrıntılardan arındırılması ile gerçekleşir. Gerçekliğin aktarımında ayrıntıların kurgu içinde verilmemesi, metnin zihinde yeniden yaratılarak *gerçeklik* simülakrının zihinde yeniden inşasına olanak sunar. Postmodernizmin farkları belirsizleştiren yapısı, kurgusal metinlerde soyutlamayla karşılık bulur. Gösterilenin belirsiz olması, bireyin zihninde daha fazla imajla eşlemesine olanak sunar.

*Siyah Hatıralar Denizi*’nde mekâna dair göstergeler üzerinden gerçekliğin kurgulanışında soyutlama sık başvurulan yöntemlerden biridir. Aksan, *kavramlara,* göstergelere bağlı bulunan tasarım ve imgeleri iki grupta değerlendirir; *genel, belli bir toplumun kişilerine özgü* ve *özel, kişisel* (2009:53). Yazınsal metinlerin kurgusunda sıkça başvurulan özel, kişisel tasarım ve imgelere romanda sıkça rastlanır. Birey, bağlam ve konuya göre anlam kazanan göstergelerin özel tasarımlardan oluşması ve ortak bir gösterilene işaret etmemesi, içerikten yoksun biçimleri imler. Barthes, “boş gösterilene, gösterilenin boşluğuna her zaman için giderek artan bir önem verildiğini” (2016a:212) belirtir. Bu önem, belirsizliğe işaret eden göstergelerin kullanım sıklığının artmasıyla sonuçlanır. Anlamın yitimi ve soyut dil kullanımları, gösterilenin boşluğunu imler.

Barthes, metinsel çözümlemede önemli olanın yapı olmadığını şu şekilde belirtir; “bir yapıyı saptamak değil, ama daha çok metnin devingen bir yapılanmasını (Tarih boyunca okurdan okura geçen bir yapılanma) üretmek, yapıtın anlamlı kapsamında, *anlamlılığı* içinde kalmak söz konusudur” (2016a:171). Metnin her okur için tekrar tekrar nasıl üretildiğinin göstergeler üzerinden tespit edilmesi ve değerlendirilmesi metin çözümlemesinin içeriğini oluşturur. Barthes, metinsel çözümlemenin işlemsel düzenlemelerini üç basamakta değerlendirir; *kesitleme, döküm* ve *düzenleme* (2016a:155-156). Kesitleme, metnin rastlantısal olarak parçalara ayrılmasıdır. Döküm metnin inceleme alanına özgü kodların toplanmasını ifade eder. Düzenlemede ise döküm sonucunda elde edilen kodların işlevlerine göre birbirleriyle olan bağlarının ortaya koyarak çözümlenme aşamasıdır. *Siyah Hatıralar Denizi*’nin *mekân* açısından değerlendirilmesinde kullanılan bu yöntem ile önce üzerinde çalışılabilecek dilsel öge grupları belirlenmiştir. Döküm aşamasında dilsel öge grupları arasındaki ortak nokta ve bağlantıların tespiti amaçlanırken sözcelerdeki mekân ile ilgili açar ifadeler de tespit edilmiştir. Düzenlemede ise tüm bu aşamalardan sonra elde edilen göstergelerle metnin yeniden okunabilirliği sağlanır. Adlandırma, betimleme, benzetme ve simülakrlaşma süreçleri ile değerlendirilen düzenleme aşamasında metnin mekân ile ilgili sunduğu göstergelerin gerçekliğin tekrar tekrar kurgulanışındaki işlevleri değerlendirilmiştir.

* 1. **Mekân ile İlgili Adlandırmalar**

Adlandırma, bir olgunun var olabilmek için ön koşuludur. Adlandırmalar, olguların düşün dünyasında yer alarak işlenebilmesini sağlar; “Ad, gerçekler dünyasındaki varlıkların ve eylemlerinin dildeki ifadesidir. Dildeki bu ifade ise, bir genellemeden ibarettir” (Karaağaç, 2013:72). Adlandırmalar, dilin ortak anlamsal değerler bütününde bir gösterilene işaret ederek, iletişimin sürekliliğine olanak sunar. Ortak gösterilenin işaret ettiği anlam ile adlandırma aynı zamanda bir tanımlamayı da kapsar. Roman mekânının yaratımında adlandırmalar çıkış noktası olarak kullanılır. Mekânın adlandırması ile gerçeğe bir gönderimde bulunulur. Mekânın gerçeklik algısının yaratımında sadece adlandırma yeterli bir ölçüt değildir ama gerekli bir ölçüttür. *Siyah Hatıralar Denizi*’nde adlandırmalar üzerine kurgulanan mekânın özelliklerine sınırlı ölçüde yer verilir. Bu durum, her okur için mekânın bireye özgü yaratımlarla yeniden kurgulanması ile karşılık bulur. Tren, istasyon, otel, ev, uzay, oda, kafe, yemek salonu, başkent, resepsiyon, bar, mutfak, matbaa, kütüphane vb. kullanımlar genel adlandırmalardır. Taşra köyü, otelin mutfağı ve otelin kütüphanesi gibi tamlamalarla kurulan mekân adlandırmaları ise sınırlı ölçüde bir aidiyet belirtir ancak nesnel bir konumun karşılığı değildir. “Daha önce kafede, koridorlarda, lobide yüzünü hiç görmediğim, seslerini duymadığım bu kadar insan, bu tuhaf otele nereden gelmişti, burada ne yapıyorlardı?” (Açar, 2000:93), ifadesinde yer alan ve geniş bir anlamsal alanı imleyen mekân adlandırmaları, roman boyunca sık tekrarlarla vurgulanır. Mekân adlandırmalarının tekrarı ile öznel zihin yaratımlarına olanak sunan soyutlanmış göstergelerden örülü mekânlar oluşturulur.

Özel yer adlandırmalarında ise belli bir coğrafî noktaya işaret eden değil geniş konumları kapsayan genel ifadeler kullanılır; Batı Avrupa, Güney Fransa, Kuzeydenizi, Güney Atlantik, Kuzey İtalya, Akdeniz kenti, Kuzey Afrika, Batı Akdeniz, güneydeki bir taşra kenti, Akdeniz bölgesi, Güney Atlantik Federasyonu, Eski Kıta, Avrupa, güneyde bir deniz köyü vb. Özel adların genel ifadeler ile sunulması algıda daha fazla seçeneğe karşılık gelmesini sağlar. Aksan, “özel adların birtakım tasarımlar, imgeler uyandırdıkları, kimi zaman duygu değeri taşıdıklarını” (2009:57) söyler. Romanda kullanılan özel adlar, belirsizliği imleyen göstergeler olarak karşımıza çıkar. Bireyin bilmediği ve görmediği bir yeri zihninde gerçeğine uygun biçimde canlandırması mümkün değildir. Ancak genel bir bölgeye işaret eden göstergeler, belli bir konumu belirtmediği için o bölgenin genel özelliklerinden hareketle zihinde yeni mekânın kurulumunu sağlar. Yaratılan mekânın gerçekle olan benzerliği önemli değildir; “Orta Avrupa’ya yakın bir yer olmalı... Karlarla kaplı bir tren istasyonundaydık” (Açar, 2000:186). Orta Avrupa’ya yakın herhangi bir yerdeki, karlarla kaplı bir tren istasyonunu belirtebilecek olan bu ifadeler; bölgedeki herhangi bir konuma işaret edebilir; “Burası Güney Fransa, artık evindesin” (Açar, 2000:134). Güney Fransa, ev olarak belirtilen mekân imini kapsayan geniş bir coğrafyadır. Güney Fransa’da herhangi bir noktanın *ev*in konumunu içerebilir oluşu, soyut bir mekân tasarımı ile karşılık bulur. Kısacası, okuyucu kendi gerçeğini yaratır ve gerçeğin yerini alan bu kurgu en az gerçek kadar geçerlidir.

Roman düzlemi, *Nordzest* şehri üzerine kuruludur. Barthes’a göre şehir; *bir söylem*dir (2016a:210). Bu söylemin çözümlenmesi, onun içerdiği anlama ulaşılmasını sağlar. *Nordzest* şehri, “Yılın altı ayını karanlıkta geçiren karla kaplı, tenha, küçük ve sıkıcı bir şehir” (Açar, 2000:10) olarak tanımlanır. “Yarısından çoğu boş, kullanılmıyor. Sadece bir fabrika var, bir de otel” (Açar, 2000:10) ifadeleri ile de şehre ait fiziksel özelliklere değinilir. *Karanlık, karla kaplı, tenha, küçük* ve *sıkıcı* sıfatları ile tanımlanan şehir olumsuz çağrışımlara yol açar. Yarısından çoğunun *boş* olarak belirtilmesi, hem nüfusa bir gönderimde bulunur hem de şehrin işlevini yitirmiş yönünü imler. *Bir fabrika* ve *bir otel* ile Nordzest şehrinin somut mekânları belirtilir. Şehrin betimlemesinde kullanılan sıfatların somut bir nesnelliğe işaret etmemesi, soyut bir algıyla şekillendirilmesine yol açar.

Roman düzleminin ana mekân algısı, *otel* adlandırması üzerine kurulur. Ennoia Oteli, romanın olay örgüsünü şekillendiren bir işlevle sunulur. Ennoia’nın Nordzest için önemli oluşu, şehir içindeki fiziksel konumuyla da vurgulanır; “Ennoia Oteli, anacadde üzerindeki en büyük binaydı. Gökyüzüne doğru yedi kat halinde uzanan büyük yekpare bir kare blok; yüzyıllar öncesinden kalma, eski bir otel...” (Açar, 2000:11). Ennoia Oteli’ni tanımlayıcı bu ifadeler, otelin konumu ve fiziksel görünümü hakkında bilgi sahibi olmamızı sağlar. *En büyük* sıfat grubu, oteli içinde yer aldığı mekânda, diğer belirsiz binalar topluluğundan fiziksel büyüklük sıralamasında birinci sıraya taşır. Otelin özelliği olarak belirtilen büyüklük, bir sonraki cümlede *yedi kat* sıfat grubu ile nesnel bir gerçeklikle sınırlandırılır. *Eski,*  sıfatı ile soyut bir yönü belirtilen otelin yapısı verilen ipuçları ile okurun zihninde canlandırılır.

Ennoia Oteli, geçiciliğin mekânı olan normatif *otel* algısından kendine özgü yapısıyla ayrılır. Ennoia, Nordzest şehrinin pek çok ihtiyacını karşılayan çok boyutlu bir mekân tasarımıdır; “Ennoia sadece otel değil, memur lojmanı ve kentteki yegâne devlet dairesi olarak da iş görüyordu” (Açar, 2000:11). Çoklu mekân içeriği ile Ennoia bir otel adlandırmasının dışına çıkar. Roman kişisi Ella’nın Ennoia için kullandığı; “Nordzest’in tek restoranı, tek kafesi ve tek barı, hepsi buradadır” (Açar, 2000:13) ifadesi sosyalleşme mekânlarının sadece Ennoia bünyesinde toplandığının bir göstergesidir. Yer imi olarak kullanılan *burada,* yalnız bir anlamı ve yeri betimlemesine ve göstermeye işaret etmesine karşın *burada* denilen yer ile ilgili herhangi bir sıfat ya da tanımlayıcı bir ögenin kullanılmayışı ifadeyi belirsiz kılar. *Burada* ögesi, her yeri ve her mekânı imler duruma gelir. Mekân bu söylemlerden hareketle sadece bir *otel* olarak algılanmaz. Tek bir öge ile karşılık bulamayacağı çok işlevli belirsiz bir mekâna dönüşür. Sosyal ihtiyaçların yanında Ennoia oteli hem bir konaklama hem de çalışma alanı özellikleriyle sunulur; “içeride büyük bir masa ve onun arkasında da bir koltuk gördüm. Oda değil ofis olarak kullanılıyordu herhalde.” (Açar, 2000:20) *Büyük masa* ve *arkasındaki koltuk*, bir otel odasının değil çalışma ortamının göstergeleridir. *Herhalde* ifadesi ile içinde bulunulan durumdan kaynaklı yaşanan şüphe duygusuna yer verilmiş ve bu durum; “İnanmak güç bile olsa, otel devlet dairesi olarak da kullanılıyordu” (Açar, 2000:20) ifadesi ile pekiştirilmiştir. Ofis olan odanın betimlenmesinde ayrıntılara yer verilmemesi ile ofis adlandırmasının gösterileni olan geniş bir kavramsal alana işaret edilir.

Roman düzleminde otel, çok işlevli yapısıyla hizmet verirken farklı mekânların bir simülakrı değil benzeri, -*mış* gibi olanın örneği sunulur. “Arşiv diye bana gösterdiği yer, otelin üçüncü katında arka cepheye bakan beş altı odadan oluşuyordu ve odalar arasında görebildiğim kadarıyla hiçbir bağ yoktu” (Açar, 2000:16) ve “arşiv denen oda” (Açar, 2000:20) ifadelerinde yer alan *diye* ve *denen* ögeleri *arşiv* ögesinin nesnel bir gerçekliğe değil, gerçeğin bir benzetimine işaret ettiğini imler. *Siyah Hatıralar Denizi*’nde sunulan mekânlar, normatif algıları yıkan bir yapıdadır. Arşiv olarak zihinde canlanabilecek görünümleri yıkan *arşiv* betimlemeleri, *arşiv* adlandırmasının genel gösterileninden farklı yeni soyut bir gösterileni içermesine yol açar. “Otelden bozma bu devlet dairesi” (Açar, 2000:16) ifadesi otelin gerçek bir oteli değil, gerçekliği bozulmuş ve farklı değerlere dönüşmüş bir yapıyı imlediğinin göstergesidir. Otel, gerçekliğin bir karşılığı değil belirsizliklerle kurulu bir benzetimidir.

*Soğuk İstasyon*, gizli araştırmalara kaynaklık eden bir bilim merkezinin adlandırması olarak sunulur; “Görev yerim Nordzest’te, Kuzeydenizi’nin kıyısında Birleşik Federasyonlar Parlamentosu’nun bütçesiyle çalışan bir bilim merkezindeydi... Oraya Soğuk İstasyon denir ve gizli araştırmalar için kullanıldığı söylenirdi” (Açar, 2000:7-8). *Nordzest* ve *Kuzeydenizi* yer imleriyle belirtilen *Soğuk İstasyon*, Ennoia göstergesinin romanda verilen gösterilenlerinden biridir. Ennoia Oteli, birden çok gösterilene işaret eden bir göstergedir; “Her şey şimdi ve burada, Ennoia Oteli’nde... İstasyon burası. Sen de istasyondasın artık” (Açar, 2000:60). *Her şey ve burada* göstergeleri ile Ennoia’nın içerdiği oluşumlar vurgulanır. Ennoia, bir simülakr olarak gerçeği kurgu yoluyla sunan bir görünümdür. Nordzest şehri ise bu göstergenin gösterilenlerinden biridir. Ennoia Oteli, bir şehrin sahip olabileceği tüm işlevleri içerir.

Roman düzleminde mekânlar genel adlandırmalar ile sunulur, özel bir anlama işaret etmez; “Kimi sözcüklerin dile getirdikleri göndergesel anlamların bir bölümü gerçekten, belli bir sınıfı gösteren, genel kavram niteliğindeki öğelerdir” (Aksan, 2009:51). Genel kavramlar, pek çok gösterileni içerir ve zihinde yaratılan görünümün oluşması için çeşitli olanaklar sunar. Paris’te yer aldığı belirtilen *otel, sinema, konser mekânı* ve *kafeler* ile ilgili hiçbir ayırt edici özelliğe değinilmez; “Paris’te bir otele yerleşirdi. Beraber sinemalara, konserlere gider, kafelerde otururduk” (Açar, 2000:80). Mekânı imleyen dilsel göstergenin tamlayanı olarak kullanılan *bir* belirsizlik sıfatı, “Paris’teki bir kafe” (Açar, 2000:18) örneğinde mekânın belirsizlik değerini arttırır. Belirsizliğe işaret eden *bir* sıfatının kullanımına roman düzleminde sıkça yer verilmiştir.

Anlatı düzleminde sunulan mekân adlandırma ve tanımlamaları, soyutlama işlevini yerine getiren ögelerdir; “Kuzeybatı Federasyonu’ndaki Hicran adlı bir köyde olağanüstü yeteneklere sahip çocukların hikâyesi yıllardır her yerde anlatılıyordu. Hangi birimiz kalkıp o köye gitmek istemiştik?” (Açar, 2000:108). *Kuzeybatı Federasyonu*’nun belirsiz konumu ve herhangi bir yer imi verilmeden sunulan *Hicran* *köy* adlandırması*,* nesnel gerçekliğe işaret etmeyen adlandırmalardır. *Her yer* ile köy harici her konum birbiriyle eşdeğer sayılır ve belirsizleştirilir. Duyuma dayalı bilginin aktarımı olan bu ifadeler, konumu belirsiz ve varlığı ile ilgili söylentiler olan ancak varlığının ispatına ihtiyaç duyulmayan bir mekân tanımlamasıdır.

Adlandırma, bir aidiyet göstergesidir. Bireyin içinde bulunduğu mekânda kendini konumlandırmasını sağlar. Postmodern kültürün bir getirisi olan kimliksizleştirme, romanda mekân algısıyla yaratılır; “Üst üste yığılmış mekansal imgeler kolajı içinde, yer-kimliği önemli bir konu haline gelir, çünkü herkes kendini başkalarından ayıran bir mekan işgal eder (bir beden, bir oda, bir ev...)” (Aşkaroğlu, 2015:138). İçinde bulunduğu mekânı anlamlandıramayan birey, kendini bu mekân içinde konumlandıramaz ve kimlik yitimi yaşar; “bu topluluğun bir parçası olarak hissedemiyordum. Sahi kimdim ben? Bir davetli mi? Bir denek olarak kullanılmak üzere Federasyon tarafından buraya gönderilmiş bir gizli servis ajanı mı?” (Açar, 2000:93). Bireyin kendini sorgulaması içinde bulunduğu mekândan kaynaklanan kimlik yitiminin göstergesidir; “Sahi neredeyim ben? Ennoia’dan ne zaman dönmüştüm? Paris’teki evimde miydim? Nereye açılacaktı gözlerim?” (Açar, 2000:134). Mekânla bütünleşemeyen birey, mekân algısını da yitirir. Soyutlanmış mekânın içinde soyut bir bireye dönüşür. Bireyin kendini konumlandırma çabası çevresine de yansır. Soru ifadeleri romanda belirsizlik içindeki bireyin anlamlandırma, kendini ve mekânı adlandırma çabası olarak karşımıza çıkar. Bireyin sorgulamaları mekândan hareketle kendi benliğini araştıran ve iç dünyasına yönelen bir boyuta dönüşür; “Çıldırıyor olmak ya da çoktan çıldırmış olmak hiç umurumda değildi. Çünkü nerede olduğumu bilmiyordum ve artık kendimi hiç görmüyordum. Bir ayna yoktu... Ben yoktum.” (Açar, 2000:225) ifadeleri mekânın belirsizliğinin birey üzerindeki etkilerini gösterir. “Siyah Hatıralar Denizi’nin içinde miydim, yoksa dışarıda, odada mıydım? Ama bunların ne önemi vardı? Ben Ennoia’daydım” (Açar, 2000:233), ifadeleri ile Ennoia’da olmamanın herhangi bir yerde olmakla eşdeğer olduğu vurgulanır. Ennoia simülakrı ve bireye sunduğu simülasyonlar otel içindeki konumlandırmayı önemsiz kılar. Mekân algısının ve değerinin yitimi olarak değerlendirilen bu durum *bunların ne önemi vardı* ifadesi ile anlatı düzleminde karşılık bulur.

* 1. **Mekân ile İlgili Betimlemeler**

Postmodern roman özelliklerinin gözlemlendiği *Siyah Hatıralar Denizi*’nde mekânın soyutlanarak belirsizleştirilmesinde betimlemelerden de faydalanılır; “Daraltıcı, gerçekliği çarpıtıcı özelliklerinden arındırılması için mekân postmodern romanlarda artık parçalı, yüzeysel ve insanın duygu dünyasından kopuk biçimde betimlenir” (Aşkaroğlu, 2015: 136). Roman düzleminde *dünya* adlandırması ile sunulan mekân içinde, homojen bir yapı oluşturularak bütün mekânlar eşdeğer yapıda değerlendirilir; “Annem eğitim müfettişiydi ve her yıl ayrı bir bölgeye tayin edilirdi. ...bölgenin en büyük yerleşim merkezinde bulunan devlet misafirhanesine -ki bunlar çoğunlukla Ennoia gibi kentin tek oteli olurdu- yerleşir ve yeni okuluma kaydımı yaptırırdık” (Açar, 2000:77). *Her yıl* ve *ayrı bir bölge,* tamlama grupları ile belirtilen zaman ve mekân değişikliğinin bir fark yaratmaması, mekânın anlamsal açıdan değer yitimine uğramasına yol açar. Coğrafi uzaklıklar veya bölgesel farklılıklar mekânın çevresel düzenlemesine etki etmez. Herhangi bir konumdaki yerleşim yeri, bir ana cadde ve merkezi bir konaklama mekânından oluşur. Yerleşim merkezleri arasında bir fark yoktur. Mekânın aynılaştırılması tep tipleştirme ve anlamsal yitimin göstergesidir. “Böyle bir dünyada bir yerde kalmanın, yerleşmenin sence ne anlamı vardı? Her yer birbirine benzedikten sonra...” (Açar, 2000:78), ifadesinde kullanılan *böyle* ögesinin kullanımı kendinden sonra gelen ifadelerin anlamsal değerini kuvvetlendirir. *Böyle* ögesi ile dünyaya atfedilen değersizliğe vurgu yapılır. *Bir yer*, sıfat tamlaması ise coğrafî konum olarak belirsizliğe işaret eden ve *her yer*i aynı anlamsal konuma taşıyan bir söz öbeğidir.

Romanda mekân biçimsel olarak gerçeğin bir örneğini sunmasına karşın içerikte gerçeklikten yoksun bulanık ve belirsizdir. “İmgesele gerçeğin biçimsel güvencesini vermek, ama bu göstergede aynı zamanda hem gerçeğe-benzer, hem sahte bir çifte nesnenin bulanıklığını bırakmak” (Barthes, 2016b:33) roman düzleminde sık başvurulan yöntemlerden biridir. Gerçeğin yeniden üretimleri ve gerçek ile gerçek olmayan arasındaki bulanıklık romanda tek tipleşen mekânlar ile karşılık bulur. Tek tipleşen mekânlar aynı belirsiz ifadelerle sunulur. “Evet, dünyanın her yerinde olduğu gibi Nordzest’te de insanlar çalışıyordu” (Açar, 2000:14), “İnsanlar sıkı giyinmişlerdi, belli ki salon ısıtılmıyordu. Dünyanın her yerindeki olağan tasarruf önlemlerinden biriydi bu” (Açar, 2000:12), ifadeleri dünyadaki bütün mekânları ortak özellikler vurgusu ile geneller. *Belli ki* ögesi, gözleme dayalı çıkarımın dilsel göstergesi olarak genel yargıyı pekiştirir. Otel benzer mekânlarla örülüdür; “Odası benim odamdan farksızdı, fazladan sadece bir radyo vardı ve ışık daha kuvvetliydi” (Açar, 2000:112). Farklar ortaya konulurken belirtilen *bir radyo* ifadesi somut bir gerçekliğe işaret ederken *daha kuvvetli ışık* ifadesi roman konuşurunun kendi odasındaki ışığı ölçüt olarak sunması dolayısıyla belirsizliği imler. Romanda nesnel ifadelerle belirtilmeyen ışık şiddeti, odanın aldığı ışık oranının da belirsizleşmesine yol açar. *Farksız,* ögesi ile vurgulanan aynılık, biçimsel yapıyı değil içerik olarak odaya yüklenen anlamsal değeri imler. Otel odaları birbirinden farkı olmayan, tek tipte mekânlardır.

Mekân betimlemelerinde mimari özelliklerin ayrıntılarına değinilmez. Nordzest şehri, Ennoia Oteli ya da roman düzlemine özgü diğer mekânların anlatımında ana çizgilere yer verilmiş ancak ayrıntıların yaratımı okura bırakılmıştır. Örneğin otelin katları, kat özellikleri, odaların konumu ile ilgili bilgiler verilir ancak ayrıntılara değinilmez. Otel algısı, ortak bir taslağın üzerine okuyucunun hayal gücüne göre değişen mekânların inşa edilmesi ile oluşur. “Müşterisini bekleyen derli toplu bir odaydı. İçeri girdim, yatağın üstüne oturdum, aynaya baktım... Perdenin boydan boya örttüğü pencere dikkatimi çekti. Üçüncü katta iç tarafa bakan bir pencere” (Açar, 2000:65), ifadelerinde odayla ilgili *derli toplu* sıfatı dışında mekânın algılanışına yönelik sıfat kullanımına yer verilmemiştir. Odanın fiziksel boyutları, renkleri, odadaki eşyaların konumlandırılışı ve özelliklerine yönelik bir bilgi aktarımı da yoktur. “Büyük yemek salonunun bulunduğu zemin kat -biraz karmaşık da olsa- 20 dakikada baştan aşağı gezilebiliyordu” (Açar, 2000:157) ve “Otelin zemin katındaki kütüphaneyi tavsiye etti” (Açar, 2000:15) ifadeleri ile otelin zemin katında *büyük yemek salonu* ve *kütüphane*nin olduğu bilgisi verilir. Bu mekânların konumlandırılışı ve özelliklerine ise değinilmez; “Kütüphane oradaydı, asma katlarla otelin en üst katına kadar uzanan, hayatımda gördüğüm en güzel, en büyük kütüphanelerden biri... Otelin ortasında ne olduğu sorusunun cevabı beklemediğim bir anda karşıma çıkmıştı” (Açar, 2000:160). Otelin ortasında *asma katlarla* yükselen ve roman konuşurunun *hayatında gördüğü en güzel kütüphane* olarak tanımladığı Ennoia Kütüphanesi’nin ayrıntılı özellikleri hakkında bilgi sahibi olamayız. *Güzellik* göreceli bir kavramdır. Kütüphanenin ayrıntılı bilgilerine yer verilmemesi, kişiye göre değişen güzellik algısını koruyabilmek adına yapılır. Her okurun kendi hayat birikimi doğrultusunda *gördüğü en güzel kütüphane*yi yaratması betimlemelerden kaçınarak gerçekleştirilir.

Ennoia Oteli’nin iletişim aracı olarak tanımlanan koridorlar; “Uzun halı kaplı koridorlar...” (Açar, 2000:16) ve “Koridorlardaki zayıf sarı ışıklar, kahverengi halıların kaçmış rengini daha solduruyordu” (Açar, 2000:65) ifadeleri ile betimlenir. Ennoia Oteli’nin en somut mekânı olan koridorlar, *uzun, rengi kaçmış kahverengi halı kaplı, zayıf sarı ışıklı* sıfatları ile betimlenir. Koridorların betimlenmesinde kullanılan göstergeler ile zihinsel yaratımda karanlık ve belirsiz noktalar bırakır. Işığın *zayıf* ve *sarı* olması, koridorların loş olduğunun göstergesidir. *Rengi kaçmış kahverengi* ile vurgulanan ve koridor boyunca uzanan halılar ise, bir aydınlık ögesi olarak değil, belirsizleştirici, karanlık ve sarı ışığın buluştuğu belirsiz mekân zemininin görünümünü tamamlayıcı bir öge olarak kullanılır. Betimlemeler, renklerin birbirine karıştırılarak zihinde yaratılan mekânın bulanıklaştırılması işlevini yerine getirir. Koridorlar, Ennoia’nın en somut mekânı gibi sunulsa da içerdiği simülasyonlarla soyutlanır; “Koridorlarda eski dostlar, ölmüş yakınlar ve otelin geçmişinden çıkıp gelmiş kişiler görmemiz mümkündü” (Açar, 2000:104). Geçmişe ait nesnel gerçekliğin otel zamanı içinde simülasyonlarla yeniden yaşatılması, koridorların soyut bir boyut kazanmasına olanak sunar.

Mekânı betimleme işleviyle kullanılan sıfatlar; belirsizliği kuvvetlendirerek mekânın soyutlanmasını sağlar; “bu şehir ve bu otel beni her an biraz daha fazla boğuyordu” (Açar, 2000:20). *Bu* işaret sıfatıyla *şehir* ve *otel* adlandırmalarının kullanıldığı bağlam içindeki olumsuz anlam vurgulanır. “İlk beş yıl büyük kentteydik” (Açar, 2000:78), ifadesindeki *büyük kent,* herhangi bir coğrafi konuma işaret etmeyen belirsiz bir kenti imlerken *büyük* sıfatı kentin algısal yaratımında çağrışım gücünü harekete geçiren bir dilsel gösterge olarak kullanılır. Anlatı düzleminden içerik düzlemine geçişte sıfatlar önemli ipuçları sunar; “‘Bilirsin Soğuk İstasyon, hassas bir yerdir.’ Aslında ‘orası’ ve ‘hassasiyeti’ hakkında hiçbir şey bilmiyordum” (Açar, 2000:8). *Hassas* sıfatı, Soğuk İstasyon ve faaliyetlerini soyutlayarak anlamsal değerine önem kazandıran bir göstergedir. Soğuk İstasyon için kullanılan *orası* zamiri, *bilmeme* eyleminin anlamsal tamlayıcısı olarak kullanılır. Özel bir adlandırmanın zamirle karşılanması simüle edilmesidir. Soğuk İstasyon’u bilmeyen için bu adlandırma bir anlam ifade etmez. Nesnel bir anlam içermeyen *orası* zamiri ile anlam soyutlanır, simülakrlaşır.

Roman düzlemindeki dünya anti-ütopik özellikler içeren betimlemelerle sunulur. *Dünya,* tüm mekânları kapsayan bir simülakrtır; “Büyük Salgınlar Devri’nin anıtları gibi duran bu şehirlerden, karanlık sanayi bölgelerinden uzaklaşmalıyız. Büyük bir çalışma kampına dönüştürdüğümüz bu dünyayı yönetmek için kurduğumuz sistemi yıkmamız ve köylere, kasabalara dönmemiz gerekiyor” (Açar, 2000:187). Romanda bir gereklilik olarak belirtilen durum, *dünyanın* içinde bulunduğu durumdan kurtulması için sunulan bir çözüm yoludur. Şehirler, *olumsuz* çağrışımlara sahip Salgınlar Devri’nin simülakrları olarak sunulur. Yaşamın devamlılığı için gereklilik olarak sunulan sanayi bölgeleri ise *karanlık* sıfatıyla olumsuzlanır. Dünya herkesin çalışmak zorunda olduğu kapalı/ dar bir mekândır; “içinde yaşadığımız dünyada intihar ederek ölenlerin sayısı eceliyle ölenlerden belki daha bile fazlaydı” (Açar, 2000:8). Bir yaşam alanı olarak nitelendirilen *dünya*daki intihar oranı, *dünyanın* bir *ölüm* mekânı olduğunu belirtir. Dünya gerçekliğini yani yaşam alanı olma özelliğini yitirmiş ve bir simülakra dönüşmüştür; yaşam alanı gibi gözüken ancak yaşam koşullarını sağlamada yetersiz kalan bir simülakr. “Sence yeterince tuhaf bir dünyada yaşamıyor muyuz?” (Açar, 2000:29), sorusunda *tuhaf* sıfatı, olağandışı durumlar için kullanılan bir gösterge olarak yer alır. *Dünya*nın durumu *tuhaf* olarak nitelendirilir ve *yeterince* ile de içerdiği olumsuz anlam pekiştirilir. Gerçekliğini yitirmiş dünyanın bir kurgudan ibaret olduğu *tuhaf* göstergesi ile roman düzleminde karşılık bulur.

Mekân betimlemelerinde sunulan renk sıfatları, zihinsel yaratım süreçlerinin ana renklerine benzer. Romanda ana renkler okura sunulur ve peyzaj tasarımı, tonlamalar okurun hayal gücüne bırakılır. Her okuyucu için mekân yeniden yaratılır. “Bulutsu madde süt mavisi denize bakan bir terasa dönüştü. Beyaz yelkenliler, karşıda yeşil tepeler, terasta bitkiler, çiçekler, beyaz örtülü bir masa...” (Açar, 2000:69) ifadelerinde vurgu noktasını renkler oluşturur. Renklerle nitelendirilen manzara ögeleri verildikten sonra simülasyonun yaratımı, okurun zihninde gerçekleşir. Renkler, zihinsel çağrışımlara yol açan bir güdüleyici işlevi üstlenir; “Kapı açıldı. Zayıf, sarı ve davetkâr bir ışık vardı içeride” (Açar, 2000:65). *Açık kapı,* roman kişisini maceraya çağıran bir davetin göstergesidir. Kapının açılması ve açık kapıdan süzülen *zayıf sarı ışık,* merak ögesini besleyen bir gösterge olarak sunulur. *Davetkâr ışık,* mekânın karanlıkta kalan ve belirsizleşen yönüyle görünmeyene duyulan merak duygusunu güdüleyici işleviyle sunulur. Işığın yetersizliği, renklendirmelerle beraber sunulur; “Loş bir koridordaydım ve tek bir çıkış kapısı vardı” (Açar, 2000:67). *Loş* sıfatı ile nitelenen koridorlar, algı yaratımında biçimsel özelliklerin eksikliğini kapatan ve kolay soyutlanabilir bir yapıda sunulur. Işığın yetersizliği, karanlığın kapsayıcı ve yok edici gücü *loş* sıfatı ile karşılık bulur. “Büyük pembe bir buğunun içinde gibiydik... Sonra uzakta siyah bir geçit belirdi. ...pembe bulutsu madde bir kapının arkasında kalmıştı” (Açar, 2000:75), betimlemelerinde kullanılan renkler, simülasyonların yaratımında ana öge olarak kullanılır. Simülasyonlar, sadece renk geçişleriyle betimlenerek soyutlanır; “Sadece kıyıda yanıp sönen iki sarı fener vardı. Orasının büyük ihtimalle Soğuk İstasyon olduğunu düşündüm” (Açar, 2000:11). *İki sarı* ışık *oradaki* yaşam belirtisinin göstergesidir. Kuzeydenizi’nin kenarında olduğu söylenen *Soğuk İstasyon’*un da bu yaşam belirtisinin kaynağı olduğuna bir çıkarım ile ulaşılır. Renk vurgusunun yapıldığı betimlemelerde fiziksel özelliklere daha az değinilirken, fiziksel özelliklerin betimlendiği durumlarda ise renklendirmelerle ilgili betimlemelere yer verilmez.

Romanda otelin içi ve dışı için farklı değerlere sahip gerçeklikler söz konusudur. Dış gerçeklik, Ennoia’nın dışıdır ve tüm simülasyonlardan yoksun olmayı ifade eder. Otelin dışı belirsiz/olumsuz bir geleceğin ve otelin içindeki tüm olanaklardan yoksun olmanın göstergesidir. “Dışarıda istasyondan trene biner binmez normal bir hayat var dostum” (Açar, 2000:107) ve “Ennoia dışında asla yapamayacağını anlamıştı” (Açar, 2000:109) ifadeleri dış gerçekliğin göstergeleridir. *Normal bir hayat,* ifadesi, Ennoia’daki hayatın normal olmayışını imler. *Dışarı,* otel dışında kalan her yeri kapsayan bir mekân belirtecidir. Yer-yön belirteci olan *dışarı* ögesi, belli bir mekâna işaret etmez. Ennoia dışında olmak, herhangi bir yerde olmakla eşdeğerdir. *Ennoia içi* ve *Ennoia dışı,* ayrımına gidilmesine yol açan bu göstergeler, Ennoia gerçeklik kurgusunun dışını geçersiz kılarak gerçeğin yerini alır.

* 1. **Mekân ile İlgili Benzetmeler**

 Benzetme, mekân kurgusunun önemli ögelerinden biridir. Aksan *benzetme*yi; “Her dilde anlamı güçlendirmek, canlı kılmak için yararlanılan dil olaylarından, söz sanatlarından biri” (2009:61) olarak tanımlar. Romanda mekân ile ilgili benzetmelerin merkezinde Ennoia yer alır. Ennoia, bir simülakr olarak gerçeğe en yakın benzetimdir. Hem bütün mekânları kapsayan çok boyutlu bir yapıdadır, hem de bu çok boyutlu yapısından dolayı belirsiz, kimliksiz bir mekândır. Her an değişebilen ve dönüşebilen mekân yapısı ile roman düzleminde çok çeşitli benzetmelerle sunulur; “bir tür laboratuvar gibidir otel. Zemin katta bir sürü toplantı odası var. Burası iki yüz yıl kadar önce kongre turizmi için kurulmuş” (Açar, 2000:73). Otelin zemin katına ait mimari yapının aktarımı benzetme yönünü oluşturur. İki somut mekân arasındaki benzetim soyutlanarak sunulmuş ve ayrıntıların belirtilmesinden kaçınılmıştır. Laboratuar ile otel arasındaki benzerlik; kongre turizmi için zemin katta bulunan toplantı odaları yoluyla kurulur. Bilimsel çalışmaların yapıldığı bu odalarla nesnel araştırmaların yapıldığı laboratuar odaları *bilimsellik* açısından ortak özelliklere sahiptir. Nesnel bir sayı belirtmek yerine kullanılan *bir sürü* ögesi, odaların varlığına ve çokluğuna işaret ederken belirsiz çokluğu imler.

Ennoia, sunduğu olanaklar ile roman kişisine gerçeği değil ancak gerçeğin yerini alan ve gerçeğe kusursuz benzeyen simülasyonları sunar. Baudrillard’a göre; “modern gösterge ‘doğalın’ yerini alabildiği (doğalın simülakrı olabildiği) ölçüde bir değer” (2011:88) kazanır. Ennoia’da hayal/geçmiş ürünü olarak sunulan simülasyonlar, gerçeğe en yakın benzetimlerdir. Gerçeğin yerini alabildiği ölçüde değer kazanan Ennoia, *cennet* benzetimi ile karşılık bulur; “Burası bir tür cennet. Hele böyle bir dünyada” (Açar, 2000:108). İçinde yaşanılan dünyanın tüm olumsuzluğu, *hele böyle bir* ögeleriyle imlenir. *Burası* yer imiyle belirsiz olarak sunulan *mekân* ile dünya arasındaki zıtlıktan faydalanılarak *cennet* benzetmesi yapılır. *Bir tür cennet* ifadesi, bir simülakr olan cennetin birebir karşılığı olmadığını bir türevi olduğunu imler. Çünkü gerçeği değil, gerçeğin simülakrını sunan Ennoia ancak cennetin de bir kurgusunu sunabilir; “Her gün cennetin kapısında bekleyen melekler gibi misafirleri Ennoia’ya girişlerinde selamlamalı, moral vermeli ve otelin elçiliğini yapmalıyız” (Açar, 2000:163). *Cennet, melek* ve *elçi* ögeleriyle kutsala atıfta bulunarak *cennet* benzetmesi yinelenir. Dinî inanışa özgü ideal mekânın simülakrı olan *cennet*, Ennoia ile özdeşleştirilir. Ennoia’ya karşı duyulan bağımlılık hissi, konforun ve mutluluk vaadinin devam etmesine karşı olan zaafla eşdeğer konumdadır. Romanda düzleminde bu durum simülakrın simüle edilmesidir. Ennoia, ulaşılmak istenen idealin kurgusudur.

Ennoia’ya atfedilen kutsallık roman düzleminde *tanrı* benzetimine kadar ulaşır. Simülakrlar düzeninin bir yaratıcısı ve yöneticisi bulunması gerektiği algısı *tanrı* simülakrını yaratır; “Bana Ennoia’dan bir çeşit tanrı gibi söz ettiğimi söyledi. Haklı olabileceğini, Ennoia’yı yerel bir tanrı olarak düşünmesinde sakınca olmadığı ifade ettim” (Açar, 2000:212). Doğrudan *tanrı* olarak nitelendirilmeyen Ennoia, *bir çeşit tanrı* ve *yerel bir tanrı* olarak betimlenir. *Tanrı* değildir ancak *tanrı*nın gerçekliğini sunan birsimülakrtır. *Yerel bir tanrı*dır çünkü Ennoia’nın dışında yaratım gücü yoktur. Yetkinliği tanrı kadar geniş değildir, Ennoia ile sınırlıdır. Yerel bir tanrı olan Ennoia’da dinlere özgü *sevap/günah* karşılığı sunulan *ödül/ceza* kavramlarına da yer verilir. *Yerel din* algısı, mekân düzleminde göstergeler aracılığı ile kurgulanır.

Roman kişisinin yaşadığı deneyimlerle şekillenen ve dönüşen mekân bireyin gelişimini sağlayan bir yeniden doğuş mekânı olarak imlenir; “Ennoia’nın rahminde doğmayı bekliyor ve tıpkı ana karnındaki bebek gibi dışarıdan gelen sesleri duyuyor, onlara bir anlam vermeye çalışıyoruz” (Açar, 2000:164). Romanda sunulan durgun zamanda bireyin yaşadığı *yalnızlık, anne rahmindeki bebek* benzetmesiyle karşılık bulur. Otelin bireyle kurduğu iletişimi anlamlandırma çabası; *dışarıdan gelen sesleri duyuyor, onlara bir anlam vermeye çalışıyoruz* ifadeleri ile sunulur. Ennoia’nın bireyi tüm gerçeklikten soyutlayan yapısı ile kutsallık atfedilen yaratım mekânı rahim arasında bir benzerlik kurulur. Rahim, gerçekliğin yaratımında yeniden doğuş mekânının göstergesidir. Ennoia, simülakrların yaratımlarını sağlayan bir simülakrtır.

Baudrillard, Disneyland’ı zamanın dondurulduğu *düşsel evren* olarak tanımlar (2014:26-27). Roman düzleminin Disneyland’ı olarak karşımıza çıkan Ennoia, *gerçek* dünyanın simülasyon olduğunu gizleyen bir simülakrtır; “Kesin olan tek şey, doğru zamanda doğru yerde olursan, koridorlarda yürümenin Ennoia Harikalar Panayırı’nda dolaşmaktan farksız bir hale gelebilmesi” (Açar, 2000:127). Dış dünyanın sunmadığı olanakların Ennoia’da *durgun zaman* içinde sunulması, Ennoia’yı *düşsel bir evren*e dönüştürür. *Harikalar Panayırı*, olağandışı eğlenceler içeren bir mekân olarak yeni heyecanları imlerken sunulan simülasyonlar ise; “Bunlar lunapark eğlencesi gibi şeyler” (Açar, 2000:127) benzetmesi ile karşılık bulur. Ennoia, *doğru yer* ve *doğru zaman* koşuluyla konuklarına çeşitli simülasyonlar sunar. *Lunapark* ve *harikalar panayırı* benzetimleri çocukluğa özgü saf mutluluk çağrışımlarına yol açan göstergelerdir.

Roman düzleminde Ennoia’yı anlamlandırmak için sıkça başvurulan yöntemlerden biri de *bilgisayar* metafarodur; “Pembe bulutsu madde ziyaretçilere rüyalarından tanıdıkları bir mekân sunuyordu. Hayal Odası’nda karşımıza çıkan ‘rüya mekânı’, kimilerine göre Ennoia’nın hafızamızı bir bilgisayar gibi tarayıp belleğine kaydettiği anlamına geliyordu” (Açar, 2000:101). *Bilgisayar* benzetimi ile Ennoia anlamlandırılmaya çalışılır. Benzetimler, Ennoia’nın belirsizliğini anlamlı kılmaya çalışan göstergelerdir; “Ben sürekli ‘bilgisayarın içi’ndeyim ve ‘bilgisayarın dışı’ diye bir şey olduğunun farkında bile değilim artık” (Açar, 2000:194). Ennoia’nın alışılmadık ve çok boyutlu yapısı, bilgisayar metaforu ile sistemli bir yapıya dönüştürülür.

Mekânın algılanış biçimine romanda benzetmelerle yön verilir. Simülasyonlara özgü benzetmeler romanın kendi ortak anlaşmalar birliği içinde anlam kazanır; “Tıpkı Hayal Odası gibi büyük bir salondaydık” (Açar, 2000:125). Sanal bir mekân olan hayal odası ile yemek salonu arasında nitelik bakımından bir benzerlik kurulur. Benzetme yönü olarak *büyüklük* sunulsa da her ikisinin de simülasyon olması ortak noktalarını oluşturur. Fiziksel betimlemelerine yer verilmeyen hayal odasına benzetilmesi, yemek salonuyla ilgili göstergeleri de simülakrlaştırır. Simülasyonlar arası benzetmeler mekânın belirsiz anlam özelliklerini devam ettirir; “Pembe Uyku ve Hayal Odası dediğim tecrübeler bu salonda birleşiyordu” (Açar, 2000:126). Sanal tecrübelerin ortak kesişimi olarak sunulan *yemek salonu,* hem *pembe uyku* hem de *hayal odası*nın sahip olduğu özellikleri kapsayıcı bir yapıda kurgulanır. Benzetmenin soyut benzetilenler ile yapılması ile benzeyen çağrışımlara dayalı bireye özgü algısal bir boyut kazanır. Soyut göstergeler, soyut benzetmelerle anlamlı kılınmaya çalışılır.

Somut ve soyut mekânların arasındaki fark *karanlık* ile belirsizleştirilir; “Uyumak bir karanlığa düşmekten farksızdı, uyanmak ise bir başka karanlığa gözlerini açmak” (Açar, 2000:33). Karanlık, içinde yer aldığı mekâna göre farlılık gösterir. Karanlığın kapsayıcı özelliği ile tüm mekânlar belirsiz kılınır. *Siyah* ile nitelenen uyku hâli içinden çıkılması güç bir bataklığa benzetilir; “Kuyunun ıslak, karanlık çamuruna tekrar gömülmek üzereyken aynı sesleri yeniden duydum... Sanki bataklık çamurundaydım da doğrulamıyordum” (Açar, 2000:44). Anlamı belirsiz bir gösterge olarak sunulan s*iyah uyku, bataklık* benzetmesi ile somutlanarak, yoğun uyku durumunu imler. Her şeyi kendine dönüştüren kapsayıcı yapısıyla karanlık, uyuma eyleminin bir getirisi ve eşdeğer benzetim göstergesidir.

Romanda benzetmeler, mekânın işlev yitimi ve kazanımının da göstergesidir. *Resepsiyon*a atfedilen işlevler farklı değerler kazanmasına yol açar. “Geldiğimden beri bir tür saat kulesi ve duvar takvimi gibi kullanmaya alıştığım resepsiyon” (Açar, 2000:130), ifadesi ile resepsiyon bir zaman göstergesi olarak imlenir. Nesnel gerçekliğin göstergeleri olarak sunulan *saat* ve *takvim*, belirsizlik içindeki bireyin kendini anlamlandırma/ konumlandırma çabasının göstergeleridir. Mekânın işlevsiz hâle gelmesi, kullanım özelliğini yitirmesi ile gerçekleşir; “yüzyıl öncesinden kalma istasyon binası birkaç ölgün sarı ışığın aydınlattığı hüzünlü bir tablo gibi karşımdaydı” (Açar, 2000:10-11). Mekânın işlev yitimine uğraması ve gerçek bir gösterilene işaret etmemesi *ölgün* ve *hüzünlü* göstergeleri ile karşılık bulur. *Yüzyıl,* geçen zamanın nesnel bir ölçütü olarak değil, belirsiz uzun bir sürenin göstergesidir. Nordezt şehrine de çeşitli benzetmeler aracılığıyla yeni işlevler yüklenir; “Ona göre burası ‘dünyanın ucundaki fener’e benziyordu” (Açar, 2000:165). Dünyadaki tüm mekânlarına olan uzaklığı ile vurgulanan Nordzest, *fener* benzetimi ile hem yaşamın göstergesi hem de bilimsel çalışmalara kaynaklık etmesini imleyen aydınlatıcı işleviyle sunulur.

* 1. **Simülakr Yaratımında Kullanılan Dilsel Göstergeler**

Simülakrlar, gösterilenden yoksun göstergelerin sağladığı serbest zihinsel çağrışımlarla oluşur. Guiraud’a göre göstergenin işlevi; “bildiriler aracılığıyla düşünceler iletmektir” (1994:21). Simülakrlaşan göstergeler ise bir düşünceyi iletmez, zihinde yeni düşüncelerin yaratımını ya da çağrışımlara yol açarak mevcut düşüncelerin yeni oluşumlara kaynaklık etmesini sağlar. Romanda simülakr bir gösterge olarak sunulan Ennoia Oteli, soyutlama ile bireye özgü zihinde yaratımı sağlanan soyutlanmış bir mekândır. Aşkaroğlu, postmodern romanda mekânı; “kent, bir tiyatro alanı ya da internetteki sanal dünya gibi, kişilerin pek çok kimlikle ortaya çıkabilecekleri, farklı dil öğelerini kullanmayı mümkün kılan, yeni yüzler, yeni ilişiler, yeni tasarımlar, yeni olay örgüleri yaratabilen bir kavram” (2015:137) olarak tanımlar. Ennoia Oteli adlandırması ile sunulan mekân, otel göstergesinin anlamsal değerini de karşılayan bir gösterge/simülakr olarak sanal bir yaratımdan ibarettir; “Zaten otelin kapısından girmemizle beraber pembe bulutun belirlediği sanal gerçekliğin bir parçası olduğumuz söylenebilir” (Açar, 2000:147). Otelin tamamı, *pembe bulut* olarak adlandırılan maddeden oluşan simülakrlar toplamıdır. *Zaten* ile anlamı kuvvetlendirilen ifade, otelin *sanal gerçekliği* ile içinde yer alan her bireyi kendine bağımlı hâle getirme ve sanallaştırma sürecini imler.

Baudrillard, canlandırmayı betimlerken; “göstergenin derin bir anlama sahip olabileceğine, bir göstergenin, bir anlamın *yerini alabileceğine*” (2014:18) vurgu yapar. Canlandırma/benzetim, gerçeğin yerini dolayısıyla onun anlamının da yerini alan gösterilenden yoksun bir göstergedir. Simülasyon yaratımı, Ecevit’te ise; “anlamın ancak taklit ile varolabildiği” (2013:15) ifadesi ile belirtilir. Gerçeğin yerini alan ve yeni bir anlam kazanan simülasyonlar, bireye özgü yaratım gücünü harekete geçiren göstergeleridir; “Ennoia herkesi farklı şekilde etkiler. Herkesin yaşadığı deneyim farklıdır” (Açar, 2000:55). Ennoia, gerçekliğin yerine sunduğu simülasyonlar ile her konuğun zihninde yeni bir yaratıma olanak sunar. Her konuğun kendi simülasyon yaratımına olanak sunan Ennoia, sunduğu canlandırmalar ile huzur verici bir mekâna dönüşür; “Ennoia artık huzur veriyordu bana” (Açar, 2000:82). Gerçeği arayan birey için yaratılan benzetimler, bireyi geçici bir süreliğine de olsa *huzur*a kavuşturur. Arayışın son bulduğu algısına kapılan birey için bu simülasyonlar geçici birer mutluluk kaynağıdır.

Yaratılan simülasyonlar roman düzleminde zihinsel süreçlerin görünüm kazanmış simülakrları olarak sunulur. “Etrafımda dönüp duran küçük yuvarlak balonlardan bir tanesine konsantre olmak ve anahtar kelimeyi düşünmek yetiyordu. O vakit küçük yuvarlak görüntü balonu büyüyor ve beni içine alıyordu... Sanki kendi evrenimin karnında soluk alıp veren bir tanrıydım” (Açar, 2000:216-217), ifadeleri bireye özgü zihinsel canlandırmalardır. Tekrarlanan yeniden yaratımlar, iç içe geçmiş soyutlamanın göstergeleridir. *Evrenin karnında soluk alıp veren tanrı*, kendi zihninin yaratım gücünü keşfeden ve bu yaratım gücünü kullanarak kendi benliğini yeniden kuran bireyi imler. Ennoia, normatif değerlerin dışında kalan kurgusal bir düzlemdir; “Ennoia bir insanın aklına sığmayacak, hayallerin ötesinde akıldışı bir coğrafyaydı. İnsan kendi iç evrenine açılan bir kapıdan içeri giriyor ve orada hafızasıyla karşılaşabiliyordu” (Açar, 2000:217-218). Bireyi parçalayan ve kendi parçalarıyla karşı karşıya bırakan Ennoia, içsel yolculuğun simülakrıdır. Birey, kendi zihninden soyutlanır ve zihniyle karşı karşıya bırakılır. Ennoia *akıldışı bir coğrafya* olarak *hayallerin ötesinde*dir çünkü bir *hayal* değil, gerçeğin benzetimidir. Gerçeğin benzetimi oluşu Ennoia’yı *hayal*e göre daha geçerli kılar.

Barthes, gösterilenin bir *nesne* değil, *nesnenin* zihinsel tasarımı olduğunuvurgular (2016:50). Gösterilenin zihinsel bir tasarımın karşılığı olması, soyutlanmasını kolaylaştırır. Nesnel gerçekliğe işaret etmeyen gösterilenin zihindeki yaratımı, simülasyonların betimlenmesinde kullanılan renkler ile sağlanır. Bu durum soyutun soyutlanması olarak belirtilebilir. Simülasyona özgü renklerle kurulan betimlemeler; “rengarenk görüntü baloncukları (Açar, 2000:226), “eliptik şekilli ‘gri balon’” (Açar, 2000:227),“büyük pembe bir buğu” (Açar, 2000:75), “siyah bir geçit” (Açar, 2000:75), “pembe bulutsu madde” (Açar, 2000:75), “karanlığın içinde küçük renkli ışık topları” (Açar, 2000:197) vb. ifadelerle sunulur. Renklerin karışımından oluşan sanal dünya, boyutları belirsiz sonsuz bir çağrışımlar zincirinin halkalarını oluşturur. Fiziksel sınırları belli olmayan ve renklerle zihinde oluşturulan görünümler, nesnel bir gerçekliğe işaret etmeyen simülasyonların soyutlanmasını sağlar.

Romanda her şeyin bir kurgudan ibaret olduğu göstergeler aracılığıyla sık sık vurgulanır. Kurgu içinde yaratılan gerçeklik kurgusu her olgunun gerçekliğinin sorgulanması ve gerçeğin ne olduğunun tespit edilmeye çalışılması ile karşılık bulur. Romanda yaratılan simülasyonlar, gerçekliği yeniden kurgular. Kırılan gerçeklik algısı, her olgunun gerçekliğinin sorgulanmasına yol açar; “Ben de başlangıçta sana otelin benim için yarattığı sanal bir figür olarak bakıyordum” (Açar, 2000:262). *Sanal bir figür*, ifadesi gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünümün yani simülakrın gerçek olmadığının vurgulanmasıdır. Otel sanal yaratım gücü olan bir olgu olarak sunulurken *yarattığı sanal figür*ler ile gerçeklik algısını yok eder. Gerçek olmayan ve gerçek arasındaki farkın belirsizliği *gerçeğin* de belirsizleşmesine yol açar; “Sanki... Hayal Odası’na girmem, Marie ile sanal terasta yaptığım o konuşma ve sonrasında olup bitenlerin hepsi bir rüyaydı da, şimdi şu an gerçekti” (Açar, 2000:93). *Sanal teras, rüya, gerçek* kavramları düşün dünyasında gerçeği kaybeden bireyin çevresinde olup bitenleri anlamlandırma çabasının göstergeleridir.

Ennoia, tüketim döngüsü üzerine kurgulanmış bir simülasyon dizgesidir. Simülasyonların keşif ve tüketimine dayalı döngüsüyle bireyi kendine bağımlı hale getirir ve içine hapseder. Otel olarak adlandırılan mekân içinden çıkılmaz bir labirente dönüşür. Mevcut simülakrların tüketimi roman karakterini yeni ve doğal olanın arayışına yöneltir. Otel simülasyonlarının yerine insan ilişkilerine dayalı mekânları arama çabası, romanda gerçeklik arayışının karşılığı olarak yer alır. Gerçek arayışındaki bireyin bulduğu yine bir simülakr olur; “Ennoia oyuncaklarının hepsiyle oynama şansım olmuştu. Koridor Seyyahı olmuş, Hayal Odası’na ve Geçmiş Yolculuğu Salonu’na girmiş, Siyah Ayna’yı bizzat ben keşfetmiştim... Siyah ve pembe uykuyu yaşamış, Durgun Zaman’a girmiş, Yalnızgezer ve Kâşif olmuştum. Ama varlığını daha bugün öğleden sonra öğrendiğim Görüntü Tüneli’ni henüz görmemiştim” (Açar, 2000:317). Ennoia simülakrının sunduğu simülasyonlar romanda *oyuncak* göstergesi ile karşılanır. *Oyuncaklar,* çocukların hayal gücünü harekete geçirerek yeni yaratmalara olanak sunan çağrışımların nesnel çıkış noktasıdır. Ennoia’nın sunduğu simülasyonlar da biricik ve öznel hayal gücünün ürünü yaratımlar olarak oyuncaklara benzetilir ve bir tüketim ögesi olarak sunulur.

Uzay, romanda geleceğin ideal yaşam mekânı olarak sunulur. Baudrillard, uzayın keşfinin; “insanlığa kendi gerçekliğini yitirme ya da bir simülasyonun hipergerçekliği içine itmeyle eşdeğerli” (2014:161) olduğunu belirtir. Kendi gerçeğini yitiren insan için uzayın keşfi, yeni bir gerçeklik arayışından ibarettir. “Uzayda yaşayacak yeni gezegenler bulmaktan başka bir idealin olmadığı Yeryüzü” (Açar, 2000:9), ifadesi dünya olarak adlandırılan gezegenin gerçekliğini yitirmesinin bir sonucudur. Yitirilen gerçekliğin karşılığı olarak sunulan *uzay* ise gerçeğin bir simülakrından başka bir şey değildir. Farklı bir gezegendeki yaşam alanı olarak sunulan *uzay ideali*, aslında Ennoai’nın sunduğu simülasyonlardan sadece biridir; “Aynadan kendimi içeriye bırakıp, yerçekimsiz ortamda gözlerimi kapattım; rengarenk görüntü baloncuklarının etrafımda döndüğü uzayı büyük bir hayranlıkla seyrettim” (Açar, 2000:226). Ennoia kurgusu içinde ortaya çıkan kurgu ile ideal mekâna ulaşılır. *Uzay simülasyonu* ile birey, kendi zihnine yönlendirilir ve aradığı gerçekliği kendi içinde bulduğu sanrısı yaşatılır.

1. **Sonuç**

Bu çalışma ile *Siyah Hatıralar Denizi*’nde kurguyu içeren soyut düzlemin dilsel göstergeler açısından incelenmesi amaçlanmıştır. *Siyah Hatıralar Denizi*’nde mekân kurgusunda kullanılan dilsel göstergeler tespit edilmiş; *adlandırma, betimleme, benzetme* ve *simülakr yaratımı* başlıkları altında değerlendirilmiştir. Bu başlıklarla değerlendirilen dilsel göstergelerin büyük bir bölümü simülakr yaratımına, dolayısıyla soyutlamaya hizmet eder. Romanda mekânla ilgili tüm göstergeler değersizleştirilir. Mekânın zihinde yeniden yaratımını sağlayan dilsel göstergeler, nesnel bir gösterilene işaret etmez. Nesnel gerçekliğini yitiren göstergeler, görünüm olarak aynı kalırken çağrışımlara açık, her bireyin zihninde yeniden yaratılan bir anlamsal değer taşır. Somut gerçeklikten soyutlanarak sunulan mekâna ait dilsel göstergeler, her roman okuru için mekânın tekrar kurulumuna olanak sunar.

Özelde *Siyah Hatıralar Denizi* romanında tespit ve değerlendirilmesi amaçlanan simülakrlaşan göstergeler, genelde dil kullanımlarının zihinsel yaratım süreçleri ile ilgili genellemelere ulaşılmasını sağlamıştır. Simülakrlaşan ve kavramın yaratımında ortak bir gösterilene işaret etmeyen göstergeler, dilin ortak anlaşılabilirliği sağlamadaki işlevinin yitimini gösterir. Ortak bir gösterilene işaret etmeyen göstergeler, anlamın herkes için biricik olmasına ve ortak zihinsel yaratım süreçlerinin yıkımına yol açar. Değer yitiminin bir sonucu olarak karşılaşılan simülakr gösterge, sonsuz sayıda değer üstlenebilir ve gerçeğin çeşitli görünümlerini alabilir. Simülakrlar, toplumsallıktan bireyselliğe geçişin dilsel göstergeleri olarak *Siyah Hatıralar Denizi*’nde dilin bireyin öznel iletişim aracına dönüşme sürecini imler.

**KAYNAKÇA**

AÇAR Mehmet: (2000). *Siyah Hatıralar Denizi,* İstanbul: İletişim Yayıncılık.

AKSAN Doğan: (2009). *Anlambilim (Anlambilim Konuları ve Türkçenin Anlambilimi),* Ankara: Engin Yayın Evi.

AŞKAROĞLU Vedi: (2015). *Postmodernizm Sınırsız Özgürlük mü? Özgürlüğün Sınırı mı?,* Ankara: Karadeniz Dergi Yayınları.

BARTHES Roland: (2016a). *Göstergebilimsel Serüven* (Çev.: Mehmet Rifat, Sema Rifat), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

BARTHES Roland: (2016b). *Yazının Sıfır Derecesi Yeni Eleştirel Denemeler* (Çev.: Tahsin Yücel), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

BAUDRILLARD Jean: (2011). *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm* (Çev.: Oğuz Adanır), İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

BAUDRILLARD Jean: (2014). *Simülakrlar ve Simülasyon* (Çev.: Oğuz Adanır), Ankara: Doğu Batı Yayınları.

BAUDRILLARD Jean: (2016). *Tüketim Toplumu* (Çev.: Hazal Deliceçaylı, Ferda Keskin), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

ECEVİT Yıldız: (2001).*Türk Romanında Postmodernist Açılımlar*, İstanbul: İletişim Yayınları.

ECEVİT Yıldız: (2013). *Kurmaca Bir Dünyadan,* İstanbul: İletişim Yayınları.

GUIRAUD Pierre: (1994). *Göstergebilim* (Çev.: Mehmet Yalçın), Ankara: İmge Kitabevi.

KARAAĞAÇ Günay: (2013). *Anlam(Anlam Bilimi ve İletişim),* İstanbul: Kesit Yayınları.

TAŞÇIOĞLU Melike: (2013). *Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Mekân,* İstanbul: Yem Yayın.

1. \*Araştırma görevlisi, Ardahan Üniversitesi, İnsani Bilimler ve Edebiyat Fakültesi/ Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü. İletişim: zuleyhahandeakata@ardahan.edu.tr [↑](#footnote-ref-2)