

Araştırma Makalesi / Research Article

Geliş Tarihi / Received: 01.04.2026

Kabul Tarihi / Accepted: 01.06.2026

Genç, H. (2026). Helene Hegemann'ın *Axolotl* adlı romanında dijital anlatı pratikleri. *HUMANITAS - Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 14(Ek Sayı), 155-179. <https://doi.org/10.20304/humanitas.1920724>

HELENE HEGEMANN'IN *AXOLOTL* ADLI ROMANINDA DİJİTAL ANLATI PRATİKLERİ¹

Hatice GENÇ²

ÖZ

Bu çalışma, Helene Hegemann'ın *Axolotl* adlı romanını dijital kültürün estetik ve söylemsel dinamikleri bağlamında ele almaktadır. Makalenin temel iddiası, romanın dijital çağın algı ritmini yalnızca tematik düzeyde yansıtmakla kalmayıp, bunu parçalı yapı, tekrar, montaj, melez dil ve medyalararasılık gibi anlatı stratejileriyle biçimsel düzeyde de kurduğu yönündedir. Özellikle Hegemann'ın Airen'in *Strobo* adlı yapıtından yaptığı atıfsız alıntılar, dijital kültürde özgünlük, yazarlık ve yaratıcılık kavramlarının yeniden düşünülmesini gerekli kılmaktadır. Bu bağlamda *Axolotl*, bireysel yazar otoritesinden çok, dolaşımdaki çoklu seslerin ve yeniden yazım pratiklerinin kesişiminde oluşan bir metin olarak değerlendirilmektedir. Çalışma, metin odaklı çözümleme, kuramsal yorumlama ve disiplinlerarası yaklaşım temelinde, romanın postmodern metinlerarasılığı dijital çağın remix estetiğiyle birleştirdiğini ortaya koymaktadır.

Anahtar Kelimeler: Axolotl, Dijital dil, Dijital kültür, Gençlik dili, Helene Hegemann.

DIGITAL NARRATIVE PRACTICES IN HELENE HEGEMANN'S NOVEL *AXOLOTL*

ABSTRACT

This study examines Helene Hegemann's novel *Axolotl* within the framework of the aesthetic and discursive dynamics of digital culture. Its central argument is that the novel does not merely reflect the perceptual rhythm of the digital age on a thematic level, but also constructs it formally through narrative strategies such as fragmentation, repetition, montage, hybrid language, and intermediality. In particular, Hegemann's unattributed borrowings from Airen's *Strobo* call for a reconsideration of the concepts of originality, authorship, and creativity in digital culture. From this perspective, *Axolotl* is interpreted not as the product of an individual authorial authority, but as a text constituted at the intersection of circulating multiple voices and practices of rewriting. Drawing on text-oriented analysis, theoretical interpretation, and an interdisciplinary approach, the study demonstrates that the novel combines postmodern intertextuality with the remix aesthetics of the digital age.

Keywords: Axolotl, Digital discourse, Digital culture, Youth language, Helene Hegemann.

¹ Bu çalışma, IV. Uluslararası Filoloji Akademik Çalışmaları Kongresi'nde (11-12 Aralık 2025) sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

² Dr. Öğr. Üyesi, Akdeniz Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Alman Dili ve Edebiyatı Bölümü, haticegenc@akdeniz.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0003-1116-7351>

Giriş

Helene Hegemann'ın 2010'da yayımlanan ilk romanı *Axolotl*, daha ilk haftalarında çağdaş edebiyat tartışmalarının merkezine yerleşmiştir. *Axolotl*, annesinin ölümünün ardından Berlin'in uyuşturucu ortamı, kulüp/parti kültürü ve geçici ilişkilerle örülü sosyal dokusu içinde yönsüzleşen on altı yaşındaki Mifti'nin deneyimini parçalı, hızlı ve kesintili bir anlatıyla sunmaktadır. Bu anlatım tekniği, geleneksel roman biçiminden çok, dijital kültürün ritmine yakındır. Hegemann'ın bu yöntemi, bir yandan dijital çağın montaj, remix ve copy-paste mantığıyla uyumlu görünmekte; öte yandan da edebi yaratıcılığın sınırlarını, yazarlık kavramını ve fikrî mülkiyetin güncel anlamını tartışmaya açmaktadır.

Yazarın henüz on yedi yaşındayken elde ettiği bu başarısı, romanın içeriğinden ziyade uyguladığı yöntemin yarattığı tartışmalarda görülmektedir. Romanın bazı bölümlerinin çevrimiçi bloglardan ve forum yazılarından alınmış olması, yapıtı hızla 'dijital çağda intihal' başlığı altında değerlendirilen bir vaka dosyasına dönüştürmüştür (Schütz, 2013, s. 29). Ancak tartışma sadece tek bir blog alıntısıyla sınırlı değildir, kısa zamanda metindeki birçok pasajın farklı kaynaklardan izler taşıdığı ortaya çıkmıştır. Burada sorunlu görülen nokta, bu alıntılarının çoğunun kaynakları açıkça belirtilmemiş olmasıdır. Kaynaklar metnin içinde görünür olmadığından, bu durum etik sınırı belirleyen önemli bir unsur haline gelerek bu görünmezlik, tartışmanın nereye evrileceğini de etkilemiştir.

Schütz'e (2013, s. 29-30) göre doğrudan alıntılama, değiştirilmiş alıntı ve esinlenme yoluyla aktarım, modern dijital üretimde sık kullanılan yöntemler olup, kaynak gösterilmeden metne dâhil edildiğinde intihal tartışması kaçınılmazdır. Bu tanım, geleneksel telif anlayışının sınırlarını çizerken, dijital çağın üretim biçimleri bu sınırları yeniden müzakereye açmaktadır. Nitekim günümüzde yaygınlaşan yeniden üretim, montaj ve remix estetiği, bir metnin başka metinlerle ilişkisini yalnızca etik bir sorun olarak değil, aynı zamanda yaratıcı bir anlatı stratejisi olarak konumlandırmaktadır. Söz konusu roman da tam bu gerilimden beslenmektedir: Hegemann, klasik olay örgüsünü reddederek film, müzik, blog dili, forum söylemi ve sosyal medya jargonunu iç içe geçiren çok katmanlı bir anlatı kurmaktadır. Bu yolla dijital çağın alıntılama, montaj ve remix pratiklerini edebiyatın merkezine taşımaktadır. Dolayısıyla Hegemann örneği, modern edebiyatta bu tür pratiklerin etik çizgiyi nerede aştığı sorusunu – yani geleneksel intihal kavramıyla yeni estetik olanaklar arasındaki sınırı – görünür kılan önemli bir vaka olarak öne çıkmaktadır. Bu kuramsal gerilim, romanın anlatı düzeyindeki sahnelere de doğrudan yansımaktadır.

Bu çalışmanın çıkış noktası da burada yer almaktadır. *Axolotl* teknik anlamda dijital bir edebiyat ürünü değildir. Metin, hiperlinkli bir yapı sunmaz, okur müdahalesine dayalı etkileşimsel bir kurgu kurmaz ve dijital ortamda üretilmiş bir yazınsal nesne olarak tanımlanamaz. Buna rağmen roman, dijital kültüre özgü belirli anlatısal ve söylemsel özellikleri basılı anlatı düzleminde simüle etmektedir. Parçalı kurgu yapısı, ani geçişlerle ilerleyen anlatım tarzı, montaj ve remix mantığı, farklı söylem katmanlarını bir araya getiren hibrit dil kullanımı ve ağ kültürünü çağrıştıran ifade biçimleri, metni klasik roman formundan uzaklaştırarak dijital estetiğe yakınlaştırmaktadır. Bu nedenle yapıt, dijital edebiyatın doğrudan bir örneği olarak değil, dijital anlatı mantığını basılı roman bünyesinde yeniden üreten hibrit bir metin olarak değerlendirilmektedir.

Bu çalışma, *Axolotl*'un dijital anlatı kültürüne ait hangi biçimsel ve söylemsel özellikleri basılı roman yapısı içinde simüle ettiğini incelemektedir. Çalışmanın temel iddiası, romanın fragmanter kurgu, montaj ve remix estetiği, çok katmanlı söylem yapısı ve dijital ağ kültürünü yansıtan dilsel örüntüler aracılığıyla dijital çağın estetik mantığını edebî düzlemde görünür kıldığıdır. Bu çerçevede roman, dijital kültürün yalnızca tematik yansımalarını içeren bir gençlik anlatısı olarak değil, dijital çağın algı rejimini, söylem hızını ve metinsel parçalanmışlığını biçimsel düzeyde işleyen bir anlatı olarak okunacaktır.

Çalışmanın kuramsal arka planında, özellikle Roberto Simanowski'nin dijital edebiyat ve dijital estetik üzerine geliştirdiği yaklaşım belirleyici bir yer tutmaktadır. Simanowski'nin tipolojisi ve dijital anlatı biçimlerine ilişkin çözümlenmeleri, *Axolotl*'un doğrudan dijital olmayan fakat dijital mantığı ödünç alan yapısını tartışmak açısından verimli bir zemin sunmaktadır. Bunun yanında çalışma, çağdaş dijital kültür tartışmalarından yararlanmakla birlikte, kuramsal çoğalmayı amaç edinmemekte; romanın biçimsel ve söylemsel örgüsünü açıklamaya katkı sunduğu ölçüde bu çerçevelere başvurmaktadır. Böylece analiz, kuramı metnin yerine geçiren bir okuma biçiminden uzak durarak, metinsel yapıyı merkezde tutan bir yaklaşım geliştirmeyi hedeflemektedir.

Bu doğrultuda çalışma dört temel izlek etrafında yapılandırılmıştır. İlk olarak romanın fragmanter yapısı ve parçalı okuma deneyimi incelenecek, ardından montaj ve remix estetiğinin anlatı kuruluşundaki işlevi tartışılacaktır. Sonraki aşamada metindeki çoklu söylem yapısı ile ağ mantığını çağrıştıran ifade biçimleri değerlendirilecek, son olarak da dijital dil, blog estetiği ve forum söylemine yaklaşan dilsel örüntüler üzerinde durulacaktır. Makalenin sonunda ise bu bulgular, Simanowski'nin dijital estetik yaklaşımı ışığında yeniden değerlendirilerek *Axolotl*'un basılı romanda dijital anlatı simülasyonu üreten bir metin olarak nasıl konumlandırılacağı tartışılacaktır.

Mevcut *Axolotl* literatürü büyük ölçüde intihal tartışması, yazarlık sorunu, gençlik kültürü ve postmodern metinlerarasılık etrafında yoğunlaşmaktadır. Buna karşılık romanın dijital anlatı mantığını basılı roman formu içinde hangi biçimsel araçlarla yeniden kurduğu sorusu yeterince odaklanmış biçimde ele alınmamıştır. Özellikle fragmanter kurgu, montaj, ağ mantığına yaklaşan söylem düzeni ve dijital iletişim biçimlerinin basılı metindeki işlevi, çoğu çalışmada dağınık gözlemler düzeyinde kalmaktadır. Bu çalışma, söz konusu boşluğu *Axolotl*'u doğrudan dijital bir eser olarak değil, dijital estetiği basılı anlatıda simüle eden hibrit bir roman olarak okuyarak doldurmayı amaçlamaktadır. Böylece makale, romanın dijital kültürü konu edinmesinden çok, dijital çağın algı ve anlatı rejimini biçimsel düzeyde nasıl ürettiğini göstermeyi hedeflemektedir.

Bu çalışmada, edebî metinlerin anlam dünyasını açığa çıkarmayı hedefleyen metin odaklı çözümleme yöntemi temel yaklaşım olarak benimsenecektir. Metin odaklı çözümleme, romanın dilsel dokusunu, anlatı yapısını ve içkin öğelerini merkeze alarak yorumlayıcı bir çerçeve sunmaktadır. Bu çözümleme sürecinde kuramsal yorumlama ise bir araç işlevi görecek; metnin çözümlenmesinde başvurulan kavramsal donanımı sağlayacaktır. Bu amaçla planlanan analiz prosedürü dört aşamada yürütülmüştür. İlk aşamada romanda dijital anlatı mantığını düşündüren biçimsel ve söylemsel göstergeler taranmıştır. Bu taramada fragmanter kurgu, ani geçişler, montaj ve remix etkisi, e-posta ve kısa mesaj gibi dijital iletişim formlarının metne

dâhil edilmesi, çoklu söylem katmanları, medya göndermeleri ve ağ mantığını çağrıştıran ifade düzenleri temel göstergeler olarak alınmıştır. İkinci aşamada bu göstergeleri belirgin biçimde taşıyan pasajlar seçilmiş ve metin içindeki işlevleri bakımından sınıflandırılmıştır. Üçüncü aşamada seçilen pasajlar, anlatı yapısı, söylem ritmi, figürlerin algı biçimi ve medyalararasılık ilişkileri açısından yakın okuma yöntemiyle çözümlenmiştir. Son aşamada ise bu bulgular, romanın basılı form içinde dijital estetiği hangi düzeylerde simüle ettiğini gösterecek biçimde yorumlanmıştır.

Kuramsal Çerçeve: Dijital Estetik ve Filolojik Yeniden Konumlanma

Dijital çağın estetiğini kavramak, edebiyat kuramı, medya teorisi ve kültürel çalışmalar alanlarında geliştirilen yeni kavramların birlikte ele alınmasını gerektirmektedir. 2000'li yıllardan itibaren dijitalleşme, sadece teknik bir değişim değil, aynı zamanda kültürel üretim ve algı biçimlerinde köklü bir 'ontolojik kayma' olarak ele alınmıştır (Bkz. Ensslin, 2010, s. 145-146). Bu bağlamda Bajohr'un (2022, s.163) Lev Manovich'in *The Language of New Media* (2001) adlı çalışmasından aktardığı üzere her türlü dijital eser birer veritabanıdır. İçinde hazır parçalar (kelimeler, cümleler, görseller) vardır ve bilgisayar bunları farklı sıralarla birleştirmekte ve dijital kültür 'verinin parçalanabilirliği' ve 'modülerlik' ilkelerine dayanmaktadır. Bu ilkeler, metinlerin artık bütünlüklü bir organizma olarak değil, düzenlenebilir parçalardan oluşan dinamik yapılar anlamına gelmektedir.

Dijitalleşmenin özne kavramını nasıl dönüştürdüğünü tartışan kuramsal çerçeve ise özellikle N. Katherine Hayles'in görüşlerine dayanmaktadır. Hayles'in altını çizdiği üzere, 'insan sonrası' (posthüman) denilen olgu aslında ontolojik bir kopuştan ziyade, kültürel bir evrimdir. İnsanın o sarsılmaz, değişmez sanılan kökenini; varlık, yokluk ya da rastlantısallık gibi katı şemalarla açıklayan geleneksel bakış açısı artık içeriden bir dönüşüme uğramaktadır (Hayles, 1999, s. 27). Bu dönüşümün öznesi ise yapay makineler ve sanal teknolojilerle hibritleşen yeni bir gerçekliktir; bu durumda insan, teknolojiyle çarpışarak yok olmamakta, onunla iç içe geçerek yeniden tanımlanmaktadır (Hayles, 1999, s. 286-287).

Jean Baudrillard'ın *Simülakrlar ve Simülasyon* (2011) adlı çalışmasında kavramsallaştırdığı 'hipergerçeklik' kavramı romanın mekânsal ve estetik boyutunu çözümlemek açısından açıklayıcıdır. Baudrillard'a göre (2011, s.15) hipergerçeklik, temsilin gerçekliğin yerini aldığı bir düzlemdir. Hegemann'ın anlatısında Berlin, artık fiziksel bir coğrafya ya da somut bir kent olmaktan ziyade; dijital imgelerin, ekranların, seslerin ve gece hayatının iç içe geçtiği bir simülasyon mekânı olarak kurgulanır. Bu düzlemde kent, özne tarafından doğrudan deneyimlenen bir yaşam alanı olmaktan çıkıp, modeller aracılığıyla sürekli yeniden üretilen ve tüketilen bir imgeler dizisine dönüşür. Nitekim Baudrillard'ın da belirttiği gibi:

Günümüzdeki soyutlama biçimlerinin haritacılık, sûret çıkarma, aynadan yansıma ya da kavramla bir ilişkisi kalmamıştır. Simülasyon kavramının harita üzerindeki bir toprak parçası, bir töz ya da referans sistemiyle hiçbir ilişkisi yoktur. Bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine hipergerçek yani simülasyon denilmektedir. Bir başka deyişle harita öncesinde ya da sonrasında bir toprak parçası yoktur. Bundan böyle önce harita, sonra topraktan – gerçeğin yerini alan simülakrlardan– söz etmek gerekecektir. (Baudrillard, 2011, s. 13-14)

Dijital çağın üretim estetiğini tartışan bir başka önemli yaklaşım Lawrence Lessig'in *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy* (2008) adlı çalışmasında geliştirdiği remix kavramıdır. Lessig, dijital üretimin mülkiyetten çok paylaşım, dönüşüm ve yeniden bağlam kurma üzerine yükseldiğini savunmaktadır. Ona göre dijital çağın sanatsal üretimi, mülkiyet değil paylaşım ve yeniden bağlamlandırma (recontextualization) üzerine kuruludur (Navas, 2010, s.162-163).

Postmodern anlatılar metinlerarasılık, parodi ve özdüşünümsellik üzerinden ilerlerken, post-dijital anlatılar teknolojik üretim biçimlerinin yazıya doğrudan nüfuz ettiği yeni bir ifade düzlemine işaret etmektedir. Bu kuramsal eksenler, Helene Hegemann'ın *Axolotl* adlı romanın sadece postmodern bir metin olarak değil, 'post-dijital' bir yapı olarak okunması gerektiğini göstermektedir. Hegemann'ın metni bu düzlemde, yazıyı bir eylemden çok bir veri akışı biçimine dönüştürmekte; metin, enformasyon parçalarının kesintili dolaşımına dayalı bir ağ mantığıyla örgütlenmektedir. Bu doğrultuda romanın hem biçimsel örgütlenmesi hem de tematik yönelimi, dijital estetiğin dört temel özelliğini belirgin biçimde yansıtır: fragmantasyon, remix, medyalararasılık ve simülasyon.

Axolotl, Manovich'in 'modüler anlatı' olarak tanımladığı yapısal mantığı örnekleyen bir kompozisyon sunmakta; fragmanların, kesintilerin, medya göndermelerinin ve tekrar eden motiflerin bir ağın düğümleri gibi birbirine bağlandığı bu yapı, metnin bütünlüğünü gevşek fakat sürekli işleyen bağlantılar üzerinden kurmaktadır. Hegemann'ın metninde blog dili, film montaj ritmi, müzik temposu ve forum söylemi gibi unsurlar edebî yapıyla kaynaşmakta ve böylece edebiyatın sınırlarının medyalararası bir düzlemde yeniden tanımlandığı bir dönüşüm ortaya çıkmaktadır. Romanın protagonistisi Mifti ise, Hayles'in ortaya koyduğu 'dağılmış özne' kavramının edebî bir tezahürü olarak değerlendirilmektedir; zira özne sabit bir merkeze sahip değildir, her sahnede yeniden kurulmakta ve kimlik, sözel, görsel ve işitsel unsurların iç içe geçtiği kesintisiz bir veri akışı içinde görünür hâle gelmektedir. Lessig'in remix estetiği açısından bakıldığında ise, romanda kullanılan alıntı ve montaj teknikleri geleneksel anlamda bir yazarlık anlayışından uzaklaşarak seçici ve düzenleyici bir işlev üstlenmektedir. Bu bağlamda Hegemann, farklı kaynaklardan aldığı sesleri, imgeleri ve söylemleri bir araya getiren 'editör-yazar' niteliği taşıyan bir figür olarak okurun karşısına çıkmaktadır.

Helene Hegemann'ın Edebi Anlayışı

Helene Hegemann, 1992 doğumlu bir yazar olarak post-internet kuşağının dikkat çeken temsilcilerinden biridir. Hegemann, 2010 yılında henüz on yedi yaşındayken yayımladığı ilk romanı *Axolotl*'da annesinin ölümünden sonra Berlin'in seks ve uyuşturucu eksenli gece hayatında savrulan on altı yaşındaki Mifti'nin varoluş mücadelesini anlatmaktadır. Roman kısa sürede çok satanlar listesine girmesine rağmen, yayımdan iki hafta sonra, metinde Airen'in *Strobo* adlı blog-romanından alınmış çeşitli pasajların kaynak gösterilmeden kullanıldığı ortaya çıkmaktadır. Hegemann'a yönelik metinsel alıntıların izleri, 5 Şubat 2010'da Deef Pirmasen'in *Die Gefühlskonserven: As Seen in Real Life* blogunda sistemli biçimde ortaya konmaktadır (Marczewska, 2014, s. 158). Üstelik romanda kitaplardan, şarkılardan, filmlerden ve internet kaynaklarından kimi zaman doğrudan, kimi zaman dönüştürülmüş biçimde alıntılanmış başka bölümler de yer almaktadır.

Bu tartışma, Hegemann'ın çalışma yönteminin doğası üzerine yoğun bir değerlendirmeyi tetiklemektedir. Kültür kuramcısı Diedrich Diederichsen, yazarın bu yönteminin günümüz dijital çağında yaygınlaşan 'Copy & Paste' mantığıyla uyumlu olduğunu belirtmektedir. Ona göre romanın yapısı, klasik anlamda bir roman olmanın ötesinde, modern bir montaj ya da kolaj tekniğine yakındır. Benzer şekilde edebiyat bilimci Jürgen Graf da Hegemann'ın bir 'intihalci' değil, montaj metni yazan bir yazar olduğunu savunmakta ve Brecht ve Thomas Mann gibi yazarların da benzer teknikleri kullandığını hatırlatmaktadır. Bu nedenle, edebiyat çevrelerinde montaj estetiğinin intihale kıyasla daha saygın bir yerde durduğunu Graf ifade etmektedir (Schütz, 2013, s. 40). Hegemann ise bu yöntemi, 2010'ların prosedürleriyle ilişkili yaratıcı bir tavır olarak açıklamaktadır. Ona göre telif hakkına dair katı sınırların yeniden şekillendiği bu dönemde kopyalama ve dönüştürme neredeyse yaratıcı sürecin doğal bir unsuru hâline gelmiştir (Schütz, 2013, s. 34). İnternet araştırmacısı Urs Gasser da bu noktaya işaret etmektedir. Gasser'a göre internet kuşağı içerikleri doğrudan bir araya getirmekte, yeniden yapılandırmakta ve metinler, görseller ve videolardan yeni bir ürün –bir remix– meydana getirmektedir. Bu remix mantığı kuşağın kopyalamaya yatkınlığı, onun sözleriyle, adeta kanlarında bulunmaktadır. Buna rağmen günümüz gençlerinin güçlü bir adalet duygusu taşıdığını ve kaynağı belirtmeyi doğru bulduklarını da eklemektedir (Schütz, 2013, s. 40).

İnternet ve edebiyat arasındaki ilişkiyi tartışan Neuhaus, internet ortamında yazarlığın tekil, kapalı ve otoriter bir figür olmaktan çıktığını ileri sürmektedir (Neuhaus, 2011, s. 54). Dijital ortamda metinler çoğu zaman anonim, kolektif, kopyalanabilir ve sürekli dönüştürülebilir biçimde dolaşıma girmektedir. Neuhaus'a göre bu tartışma yalnızca tekil bir intihal vakası olarak değerlendirilmemelidir. Metin aktarımları edebiyat tarihinde her zaman vardır. Ancak internet, bu süreci hem teknik olarak kolaylaştırmış hem de görünmez hale getirmiştir. Metinlerin hızla kopyalanması, dönüştürülmesi ve yeniden dolaşıma sokulması, aktarım pratiklerinin artmasına yol açmıştır (Neuhaus 2011, s. 54). Bu bağlamda *Axolotl*, dijital çağda metnin dolaşım koşullarını görünür kılan bir örnek işlevi görmektedir. Mifti'nin parçalı anlatı yapısı, kolaj estetiği ve dijital iletişim pratikleri, klasik anlamdaki 'oto yazar' kavramıyla bilinçli bir gerilim ilişkisi kurmakta ve bu kavramın geçerliliğini sorgulamaktadır. Dijital anlatının temel belirleyeni özgünlük kavramı değil, metnin dolaşıma girme biçimidir. Bu konuyla bağlantılı olarak Göçerler'in dijital yayıncılıkla birlikte ortaya çıkan 'yeni bir yazar türü' (Göçerler, 2025, s. 16) kavramı buraya çok uygundur. Göçerler (2025, s. 15-16), günümüz yayıncılığının hem yaratıcı hem de alımlayan (okuyucu) konumuna geçen yeni bir yazar profili yarattığını belirtmektedir. Hegemann'ın anlatısında görülen bu yeni yazar profili, metni sıfırdan üretmek yerine mevcut söylemleri kopyalayıp yeniden düzenleyerek kendi metnine yansıtmaktadır. Bu bağlamda metin, ilk elden bir üretim alanı olarak değil, mevcut söylemlerin seçildiği, yeniden düzenlendiği ve bağlamsal olarak dönüştürüldüğü bir pratik olarak konumlanmaktadır.

Tartışmalar ilerledikçe Hegemann, alıntılarını başlangıçta göstermediği için özür dilemekte ve bunu 'düşüncesiz ve bencilce' bir tutum olarak nitelendirmektedir. Ancak romanın paratext'inde Amerikalı kült yazar Kathy Acker'ı açıkça rol model göstermesi tartışmaya başka bir boyut eklemektedir. Zira Acker, postmodern kolaj ve cut-up teknikleriyle bilinen; başka metinlerden bölümleri neredeyse değiştirmeden kendi eserlerine yerleştiren bir yazardır.

FAZ'ın değerlendirmesine göre Acker'ın 'intihalciliği bir sanat formu olarak savunması', Hegemann'ın yaratıcı yönelimini doğrudan etkilemektedir (Schütz, 2013, s. 41).

İntihal suçlamaları sırasında Hegemann'ın editörü de benzer bir savunma geliştirmektedir. Ona göre blogdan kaynak göstermeden yapılan alıntılar, internetin paylaşım kültürü içinde yetişmiş genç ve yetenekli bir yazarın çalışma biçiminin parçasıdır (Schmidtke, 2015, s. 7). Bu açıklama, dijital çağın üretim mantığını gerekçe göstererek intihali normalleştiren bir söylemin ortaya çıktığını göstermektedir. Bu çerçevede *Axolotl*, etrafındaki tartışma, basit bir intihal meselesi olmaktan çıkmaktadır. Dijital çağda yaratıcı üretimin doğası, telif hakkının sınırları ve montaj estetiğinin edebi statüsü üzerine kapsamlı bir sorgulamaya dönüşmektedir.

***Axolotl*'da Dijital Anlatı Pratikleri**

Dijital çağda metin, artık durağan ve tamamlanmış bir nesne olarak kavranmamaktadır. Basılı kitabın sunduğu kapalı ve sonlanmış biçimin aksine, metin süreklilik gösteren bir oluş süreci içinde konumlanır. Yapısal olarak değişime açık olması, metnin her an yeniden düzenlenebilir ve dönüşebilir bir nitelik taşıdığını ortaya koyar (Bajohr, 2022, s. 16-17). Dijital çağda metin, artık maddi bir nesne olarak değil, titreşen elektronik uyarımlardan oluşan ve bu nedenle "Unding", yani şey-olmayan bir varlık olarak tanımlanmaktadır. Bu metin anlayışı, nihai bir biçime ulaşmayan, kapanmayan ve kalıcı bir son durum üretmeyen bir yapıya işaret eder (Bajohr, 2022, s. 17). Bajohr, bu durumu şu şekilde dile getirmektedir:

Dijital ortamda her şey sürekli dalgalandığı için sıfırdan başlamak imkânsızdır. Bunun yerine, ancak bugün gerçek anlamda mümkün olacak şekilde, her şeyin yeniden ve tekrar işlenmesi, dönüştürülmesi, farklı kodlara çevrilmesi ve süreç içinde işlenmeye devam etmesi serbesttir. Hans Blumenberg'in Paul Valéry'nin poetikası üzerine yazdıkları tam anlamıyla gerçeğe dönüşmüştür. Buna göre, bir yapıtın nesne olarak "tamamlanması" yalnızca keyfi bir kesittir. Oluş sürecinden koparılan yapıt, hemen yeni bir sürecin içine girer. Nesnelliğin bu kesiti, "nesne-olmayan"da ortadan kalkar. Dijital olan, bitmek zorunda olmamaktır. Sürekli devam edebilme hâlidir. (Bajohr, 2022, s. 26)

Dijital ekosistemde metin, statik bir yapı olmaktan çıkarak sürekli manipülasyona ve işleme açık, dinamik bir form sergilemektedir (Hartmeyer, 2012, s. 26). Dijital mecranın ontolojik bir gereği olarak metin; kopyalanabilir, dönüştürülebilir ve heterojen bağlamlar içerisinde yeniden konumlandırılabilir bir nitelik kazanmaktadır. Bu durum, dijital olanın belirleyici niteliğini ortaya koymaktadır. Metin, zorunlu bir sona yönelmemektedir; aksine süreklilik temelinde işlemektedir (Hartmeyer, 2012, s. 78). Anlam, tamamlanmış bir bütünlükten değil, bu kesintisiz dolaşım ve yeniden üretim sürecinden türemektedir. Bu durumda metin, dijital bağlamda sürekli yeni işlemlere açık bir yapı sergilenmektedir. Kopyalanabilmekte, dönüştürülebilmekte ve farklı bağlamsal ilişkiler içine yeniden yerleştirilebilmektedir. Bu bağlamda *Axolotl*, yeni medya pratiklerinin geleneksel anlatı paradigmasını nasıl yapıbozumuna uğrattığını ve dijital estetiğin edebiyat sahasındaki izdüşümlerini somutlaştıran kritik bir örnek teşkil etmektedir.

Romanda Yer Alan Dijital Platformlar

Romanın dijital kültürle kurduğu ilişki, her şeyden önce dil düzeyinde belirginleşmektedir. Hegemann, geleneksel edebî üslup yerine internet kültürünün hızına,

doğrudanlığına ve yüzeysel iletişim kalıplarına yaslanan bir söylem geliştirmektedir. Dijital iletişimin doğasına özgü kısa mesajlaşmalar, çevrimiçi argo, kısaltmalar ve hızlı iletişim mantığı romanın dilini ve ritmini oluşturan temel unsurlardır. Ana figür Mifti'nin gündelik yaşamı, cep telefonu mesajları ve çevrimiçi etkileşimlerle örülüdür. Romanda yer alan şu mesaj sekansı bu söylemin tipik bir örneğini sunmaktadır:

Saat 20.13: Tel Aviv'deki babamdan şöyle bir kısa mesaj geldi: “Şimdi ne bok yiyeceksin?”

20.29: Tel Aviv'deki babama ümit verici bir cevap olarak şunları yazıyorum: “Bir daha asla bir olaya karışmayacağım.”

20.33: “Neden hiç aramıyorsun?”

20.34: Androjen evresindeki Ophelia'ya kısa mesaj atıyorum: “Biliyor musun, seni sevgiye boğmak istiyorum.” (Hegemann, 2012, s. 22)

Bu sekanslar, figürler arasındaki mesafenin ve duygusal kopukluğun dijital araçlar üzerinden estetize edildiğini göstermektedir. Bu duruma paralel olarak, Mifti'nin teknolojiyle kurduğu bu bağ, onun bir “dijital yerli” (Göçerler, 2025, s. 11) olduğunu göstermektedir. Nitekim Göçerler'in (2025, s. 11) de belirttiği gibi, dijital yerliler basılı ürünler yerine ekranlardan okumayı, dijital içeriğe müdahale edip onu tüketmeyi tercih eden bir kuşaktır. Mifti'nin roman boyunca sergilediği bu ekran odaklı yaşam tarzı, edebiyatta da yeni okuma ve yazma formlarının doğduğunun bir işaretidir.

Romanda cep telefonu, dizüstü bilgisayar, masaüstü bilgisayar, MP3 çalar ve oyun konsolu gibi dijital cihazlar sürekli olarak anılır. Bu cihazlar, yalnızca teknolojik nesnelere olarak değil, figürlerin düşünme, hissetme ve iletişim kurma biçimlerini dönüştüren araçlar olarak karşımıza çıkar. Mifti'nin MacBook Pro ile balkonda uzanması sahnesi, dijital yazı ortamının figürün düşünce dünyasıyla ne kadar iç içe geçtiğini gösterir: “Balkonda, bir yer yatağının üzerinde, Ophelia'nın yanında uzanıyordum. Bu kez, düzölmüş dizlerimin üzerinde duran şey bir MacBook Pro” (Hegemann, 2012, s. 46).

Mifti'nin YouTube benzeri platformlarda içerik tüketirken sarf ettiği “Ich klicke mich durchs Nichts” (Hiçliğin içinde tıklıyorum) ifadesi, dijital gezinme (browsing) pratiğinin varoluşsal bir boşlukla iç içe geçtiği modern bir melankoliyi temsil eder. Mifti, bu melankoliyi, doğrudan kelimelerin ve hayatın anlamsızlığı üzerinden şu sözlerle itiraf etmektedir: “Artık düşünmeye son vermek istiyordum, kelimeler anlamsızlaşmıştı, çünkü anlamsızlık da anlamsızdı ve yaşamın hiçbir kıymeti yoktu.” (Hegemann, 2012, s. 168) Dijital gündelik pratiklerin bir diğer görünümü de çevrimiçi alışveriştir. Romanda bir figürün internet açık artırmasından dört yüz avro değerinde cam bir sürahi satın alması (Hegemann, 2012, s. 21), dijital tüketim kültürünün figürlerin yaşamına ne denli yerleştiğini gösteren sıradan ama anlamlı bir ayrıntıdır.

Axolotl, yalnızca dijital platformlarla değil, aynı zamanda sinema ve müzik kültürüyle de yoğun bir ilişki içindedir. Mifti'nin Gena Rowlands'ın John Cassavetes filmlerindeki figürlerine dair yaptığı uzun değerlendirme (Hegemann, 2012, s. 40–41), romanın film estetiğiyle kurduğu bağın tipik bir örneğidir. Bu tür göndermeler, metni medya-mercekli bir anlatı formuna dönüştürmektedir.

Romanın sinematografik niteliği, özellikle kulüp sahnelerinde belirginleşmektedir. Işık efektleri, sesler ve montaj ritmi, metni görsel-işitsel bir deneyime yaklaştırmaktadır. “Film yarıda kaldığı takdirde, Dünya mahvolacaktı.” (Hegemann, 2012, s. 163) ifadesi, Mifti'nin dünyayı ve kendi varoluşunu bir film şeridi üzerinden algıladığının en net kanıtıdır. Bu durum okuma deneyimini sinematografik bir algıya dönüştürmektedir. Mifti, kardeşi Edmond ile konuşurken kendi hayatını sinematik bir türe benzeterak kendisini bir başrol gibi konumlandırır: “Feminist aksiyon melodramı” (Hegemann, 2012, s. 19). Mifti'nin olayları algılayışı sürekli filmler, yönetmenler ve aktrisler üzerinden filtrelenmektedir. Gerçeklik duygusunu yitirdiği anlarda kendini bir film setindeymiş gibi betimlemektedir. Romanda, Mifti ile kardeşi Edmond arasında geçen ve hırsızlığın/kopyalamanın otantikliği üzerine olan ünlü diyalog, doğrudan Jim Jarmusch ve Jean-Luc Godard'a dayanmaktadır:

Burası Berlin ve her şey karmakarışık moruk, ha? İlham aldığım ve beni gaza getiren her şeyden faydalanıyorum, Mifti: Filmler, müzik, kitaplar, tablolar, dergilerdeki şiirler, fotoğraflar, konuşmalar, rüyalar... (Hegemann, 2012, s. 15)

Romanda yer alan şarkı göndermeleri (“Clitoris Bite Boogie”) (Hegemann, 2012, s. 56) ve televizyon belgeseli anlatısı (Hegemann, 2012, s. 61–62) ise romanın işitsel ve görsel medyayla kurduğu ilişkinin çeşitliliğini ortaya koymaktadır. Özellikle Sibirya'daki depremleri konu alan belgesel anlatısının fantastik-tekinsiz bir deneyime dönüşmesi, medya imgelerinin figürlerin bilinçdünyasına nasıl nüfuz ettiğini göstermektedir:

Kemikli labirentten yükselen her bir ses tonu kulağımda çınliyordu. Bu sesleri anımsıyordum ve bana tınının yaratıcısı tarafından hesaplanan bir şeyler anlatmak istiyorlardı. Bu müzik, ben ve matkap ucunu takarken görünen ve bana “Buraya terk et!” diye bağırın vahşi yüzlü pençeli o korkunç yaratık. (Hegemann, 2012, s. 61-62)

Bu unsurlar bir araya geldiğinde *Axolotl*, dijital platformların, cihazların, hız kültürünün ve yeni medya pratiklerinin anlatı düzeyinde nasıl işlediğini gösteren bütünlüklü bir yapı sergilemektedir. Roman yalnızca dijitalleşmiş bir gerçeklik tasviri sunmamakta; aynı zamanda dijital çağın estetik mantığını edebî bir forma dönüştürmektedir.

Dijitalleşmenin Etkisi ve Algısı

Sosyal medya, bloglar ve çevrimiçi içerik paylaşım platformları, öznenin dünyayı algılama biçiminde belirgin bir dönüşüm yaratırken, dijital kültür de gerçekliğin geleneksel anlamını aşındıran temel bağlamlardan biri hâline gelmektedir. Bu durum, özellikle Mifti'nin anlatısında açık biçimde görünmektedir. Nitekim Mifti'nin MySpace platformundan alıntılar yapması, dünyayı bir tür ‘dijital sanat kataloğu’ olarak algıladığını düşündürmektedir. Bu bakış, doğrudan yaşanan duygusal deneyimlerin giderek zayıfladığını ve yerlerini dijital imgelerle örülü yüzeysel bir gerçeklik duygusuna bıraktığını göstermektedir. Benzer biçimde, romanda figürlerin bir kişinin Facebook'ta görünmemesini onun “ölmüş olabileceği” şeklinde yorumlamaları da dijital varlığın gündelik hayat içindeki önemini çarpıcı biçimde ortaya koymaktadır (Hegemann, 2012, s. 98). Bu sahne, dijital görünürlüğün neredeyse varoluşsal bir ölçüt hâline geldiğini düşündürmektedir. Pokrywka'nın belirttiği üzere, özellikle dijital mecralarda görünür olan neoliberal kapitalizm kültürlerinde yaşanan durum, “Eros'un can çekişmesi”, yani Öteki ile karşılaşmayı mümkün kılan bilinmezliğin, metafiziğin ve olumsuzluğun ortadan kalkmasıdır (Pokrywka, 2021, s. 295–296). Bu çerçevede Mifti'nin

bedeni de bir kriz alanı olarak ortaya çıkar. Mifti, neoliberal 'pürüzsüzlük' ve 'veri seti' mantığıyla işleyen bu dünyada, kendi bedenini sınıflandırılmaz ve sabit kategorilere sığmayan bir form içinde deneyimlemektedir. Bu yönüyle figür, dijital parçalanmanın ve teşhirci tüketim mantığının ortasında, bedensel belirsizlik üzerinden farklı bir varoluş biçimi sergilemektedir.

Bu unsurlar, dijitalleşmiş bir dünyada gerçeklik ile kurgu, sanal ile fiziksel olan arasındaki sınırların bulanıklaştığını göstermektedir. Gerçeklik algısındaki bu kayma, Mifti'nin dünyayı ekranlar aracılığıyla 'iki boyutlu' gördüğünü söylemesinin ardından, beklenmedik biçimde pencereden kar yağışını fark ederek "her şeyin aslında üç boyutlu ve gerçek olduğunu" kavradığı sahnede somutlaşmaktadır. Dış dünyaya ve gerçekliğe ilişkin algının bu ölçüde sanallaşması ve parçalanması, öznenin kendi bedeniyle kurduğu ilişkiyi de dönüştürmektedir. Böylece dijitalleşme yalnızca dış dünyayı algılama biçimini değiştiren bir kültürel çevre değil, aynı zamanda öznenin bedensel varoluşunu yeniden yorumlama biçimini de etkileyen bir deneyim alanı hâline gelmektedir.

Bu bağlamda Mifti'nin varoluşunun sürekli yeniden biçimlendiğini gösteren temel unsurlardan biri, bedenini kimyasal ve dolaylı olarak teknolojik müdahalelere açık, esneyebilir bir yapı olarak düşünmesidir. Figürün "Tekno plastiklik, Annika" ifadesiyle başlayan sözleri ve devamında yer alan "Kanın devir daim yaptığı an her şey yine süper olacak" (Hegemann, 2012, s. 53) cümlesi, bedenin maddi, işlevsel ve dönüştürülebilir bir mekanizma olarak kavrandığını düşündürmektedir. Bu kullanım, Mifti'nin bedenini biyolojik sınırları sabit bir bütünlük olarak değil, kimyasal süreçlerle yeniden düzenlenen ve sürekli dönüşen bir varlık alanı olarak algıladığını göstermektedir. Ancak bu dönüşüm, Mifti'nin kendi bedenini aidiyet duyduğu bir alan olarak benimsemesiyle değil, aksine ona yabancılaşmasıyla ilerlemektedir. Bu durum, bedensel bütünlüğün aşındığı ve öznenin kendi bedeniyle arasına belirgin bir mesafe koyduğu bir sürece işaret etmektedir. "Çılgınlıklar ben değildim, fiziksel ağrılar ben değildim, ben bir hayvan değildim" (Hegemann, 2012, s. 86) ifadesi, öznenin bedeniyle kurduğu bu mesafeyi açık biçimde ortaya koymaktadır. Benzer şekilde, kendi bedenini "Kendime bir baktım ve bu şeyin ciğerlerimi ve kan dolaşımımı başka bir gezegenden gelen bir parazit gibi ele geçirdiğini düşündüm" (Hegemann, 2012, s. 65) sözleriyle tanımlaması, bedeni artık öznelliğin güvenli taşıyıcısı olarak değil, dışsal bir gücün etkisine açık, yabancılaşmış bir yapı olarak algıladığını göstermektedir. Bu nedenle romanda beden, öznenin merkezini sağlamlaştıran bir unsur olmaktan çok, çözümlenin, kaymanın ve parçalanmanın yaşandığı bir alan olarak belirlemektedir.

Romanda Mifti ile en önemli iletişim ortağı olan Ophelia arasındaki yoğun e-posta ve kısa mesaj alışverişi, en mahrem ve içsel deneyimlerin, yani rüyaların, duygu durumlarının ve korkuların, dijital iletişim ağları üzerinden dolaşıma girdiğini göstermektedir (Szurawitzki, 2011, s. 121). Bu bağlamda dijital iletişim, figürlerin gündelik yaşamından yalıtılmış salt teknik bir araç olarak konumlanmaz. Tersine, kurguya içkin, süreklilik taşıyan ve anlatının yapısına katılan bir unsur olarak işlev görmektedir. Öznel deneyimlerin hem aktarıldığı hem de yeniden tanımlandığı bu dijital ağlarda gerçekleşen iletişim, yalnızca kişisel bilgilerin paylaşımını değil, aynı zamanda Ophelia'nın bu veriler üzerinden Mifti'nin kimliğini yeniden yorumlamasını da mümkün kılmaktadır. Bu durum, e-posta formunun romanda yalnızca iletişimsel değil, aynı zamanda yapısal ve anlam kurucu bir işlev taşıdığını göstermektedir. Nitekim aşağıda belirtilen e-posta başlığı, içsel ve dijital entegrasyonun tipik bir göstergesidir:

Gönderen: Ophelia

Alıcı: Mifti

Konu: Ynt: [Konu Yok]

Tarih: 19 Ocak 2008, Cumartesi, 10:28 (Hegemann, 2012, s. 31)

Bu dijital iletişim kanalları aracılığıyla aktarılan rüyalar da, romanın anlatı yapısındaki mekânsal ve zamansal kırılmaları da somutlaştırmaktadır. Mifti ve Ophelia'nın rüyaları, karanlık koridorlar, ölü hayvan imgeleri, banyodaki kalabalık ve ardından gelen geniş bir oda ile cinsel eylemlerin yoğunlaştığı sahnelerle başlamaktadır (Hegemann, 2012, s. 28). Bu sahneler, mekânsal sürekliliğin bilinçli biçimde bozulduğunu göstermektedir. Ardından anlatı bir anda Amazon yağmur ormanına, boş bir otele ya da plastik bir helikoptere sıçramaktadır (Hegemann, 2012, s. 29–30). Anlatıdaki bu kesintili ve “plastik” rüya yapısı (Hegemann, 2012, s. 114), dijital kültürdeki dolaşım biçimlerine ve köksüzlüğe benzer bir mekânsızlık üretmektedir. Metin burada, tek bir tıklamayla sahne değiştiren bir bilgisayar arayüzünü andıran bir hareket mantığı sergilemektedir.

Mekânsal sürekliliğin parçalanması, gerçeklik ile kurgu arasındaki sınırların da istikrarsızlaşmasına yol açmaktadır. Mifti'nin rüyasında Alice'i de gördüğünü, ancak onun “gerçek bir insan olmadığını” (Hegemann, 2012, s. 30) söylemesi, gerçeklik, rüya ve bedensel algının birbirine karıştığını düşündürmektedir. Figür, bu durumu şu sözlerle ifade etmektedir: “Delirecek gibi hissediyorum. Artık rüyaları ve senin gerçeklik olarak adlandırdığın şeyi ayırt edemiyorum. Çünkü her şeyin işleyişi aynı...” (Hegemann, 2012, s. 12). Ayrıca Mifti'nin kendi varoluşunu, hipergerçek ancak Rohypnol³ nedeniyle bozulmuş bir “vazelin-göğüs düzenlemesi” (Hegemann, 2012, s. 11) tarafından neredeyse parçalanmış bir yapı olarak betimlemesi de yaşadığı kaotik deneyimi görünür kılmaktadır. Bu bağlamda Ophelia'nın e-postalar aracılığıyla aktardığı rüyalar, hipergerçeklik duygusunun anlatı düzlemindeki yansımaları olarak okunabilmektedir.

Romanın ilerleyen bölümlerinde gerçeklik ile sanrının, dijital olan ile fiziksel olanın iç içe geçtiği bu yapı, Mifti'nin psikoterapist Viktor'un evinde geçirdiği süreçte daha da belirginleşmektedir. Yirmi altı saat süren bir uykunun ardından yabancı bir evde uyanan Mifti, bir önceki gece birlikte vakit geçirdiği Viktor'a daha önce görüştüğü üç terapisti ve bu terapiler sırasında yaşadıklarını anlatmaktadır. Kahvaltının ardından yeniden uykuya geçmesi ve aralarında yaşanan cinsel ilişkinin ardından uyanmasıyla birlikte, evde bir aksolotl için hazırlanmış bir akvaryumla karşılaşmaktadır (Hegemann, 2012, s. 180). Aksolotl akvaryumunun görünmesi, metinde simgesel bir eşik işlevi üstlenmektedir. Bu sahne, romanın başlığıyla doğrudan ilişki kurarak anlatının yöneliminde belirgin bir kırılma yaratmaktadır.

Dikkat çekici olan, Mifti'nin Ophelia ile yürüttüğü ikinci yoğun e-posta yazışmasının tam da bu kırılma anında başlamasıdır (Hegemann, 2012, s. 181–186). Bu tercih, dijital iletişimin romanda fiziksel yakınlık, cinsellik, uyku ve bilinçdışı süreçlerle yakın ilişki içinde kurgulandığını göstermektedir. Gençlik, sanat ve aşk ekseninde gelişen bu yazışmalar, ilişkilerdeki güç mücadelelerini, kırılan egoları ve tanınma ihtiyacını görünür kılmaktadır. Böylece e-posta, metinde bağımsız bir teknik unsur olmaktan çıkarak Mifti'nin parçalı benlik algısına ve romanın kırılma anlatı yapısına içkin bir unsur hâline gelmektedir. Nitekim romanın

³ Merkezi sinir sistemini baskılayan güçlü bir yatıştırıcı/uyku ilacının marka adı.

ilk bölümlerindeki e-postalarda bulunan tarih ve saat bilgisinin bu yeni yazışmalarda kaldırılması, iletişimi zamansal olarak askıya alan önemli bir biçimsel tercihtir. Szurawitzki'nin (2011, s. 122) belirttiği gibi, ikinci e-posta dizisinde tarih ve saat bilgisinin eksikliği dikkat çekicidir:

Gönderen: Mifti
Alıcı: Ophelia
Konu: Geçen Gün (Hegemann, 2012, s. 181)

Tarih ve saat damgalarının metinden silinmesiyle birlikte zaman çizgisi belirsizleşir ve okur, iletişimin tam olarak ne zaman gerçekleştiğini izleyemez hâle gelmektedir. Bu zamansal boşluk, Mifti'nin içinde bulunduğu uyuşuk, rüya benzeri ve yönelimini yitirmiş ruh hâlinin biçimsel bir yansıması olarak görülmektedir.

Romanda yer alan e-posta yazışmaları, köken olarak ekran temelli bir iletişim biçimine ait olmalarına rağmen basılı anlatı düzlemine dâhil edilerek medyalararası bir aktarım süreci oluşturmaktadır. Bu durum, dijital anlatının metin içinde doğrudan dijital bir varlık olarak bulunmadığını ya da yüzeysel bir biçim taklidi olarak sunulmadığını, tersine edebî temsil düzlemine taşınarak anlatının yapısına katıldığını göstermektedir. Nitekim Szurawitzki, Christa Dürscheid'in e-postaların doğası gereği 'screen-to-screen' bir iletişim biçimi olduğu yönündeki varsayımının bu roman bağlamında geçerliliğini yitirdiğine dikkat çekmektedir (Szurawitzki, 2011, s. 121). Okurun e-postaları bir bilgisayar ekranında değil, basılı bir romanın sayfalarında okuması, dijital iletişimin 'screen-to-paper' biçiminde yeniden konumlandığını göstermektedir. Böylece dijital anlatı, salt elektronik bir ortama bağımlı olmaktan çıkar ve medyalararası bir geçiş pratiği olarak yerini almaktadır. Mifti ile Ophelia arasındaki yazışmalardan birinde karşılaşılan şu başlık, e-posta formatının anlatsal işlevini daha da belirginleştirmektedir:

Gönderen: Mifti
Alıcı: Ophelia
Konu: Ynt; Ynt; Ynt; Ynt; Ynt; Ynt: Geçen Gün (Hegemann, 2012, s. 186)

Burada başlık satırında üst üste biriken "Ynt" ibareleri, iletişimin katmanlı, sıkışmış ve hızlanmış ritmini görsel düzlemde açığa çıkarmaktadır. Ekranı özgü bu biçimsel yığılma, anlatının zamansal ve duygusal yoğunluğunu basılı sayfanın görsel düzeyinde de yansıtmaktadır. Kesintili ve ivmeli ilerleyen bu dijital iletişim ritmi, anlatıcının bilinç durumuyla doğrudan ilişkilidir. Metinde bulunan hız odaklı zaman anlayışı, anlatıcının gerçeklik algısını belirleyen temel çerçeveler hâline gelmektedir. Dijitalleşmenin ürettiği bu yeni algı çerçevesi, figürlerin deneyimlerini gerçeklik ile kurgu arasında salınan bulanık bir alana yerleştirmektedir (Spiers, 2017, s. 188). Anlatının bütününe yayılan gerçeklik kaybı duygusu, yalnızca olay örgüsünün parçalı yapısında değil, figürlerin dış dünyayla ve kendi bedenleriyle kurdukları ilişkinin çözülmesinde de belirginleşmektedir (Spiers, 2017, s. 190). Dış dünyayla bağın zayıfladığı ve gerçekliğin yitirildiği bu uyuşma hâli, figürün kendi bedensel sınırlarını algılayışında da travmatik ve halüsinatif bir çözümlenmeyle somutlaşmaktadır:

Kulak zarım bir toplu iğne ile delinmişti sanki. Kollarımdan iri, koyu, kırmızı renkte, boru biçiminde uzuvlar çıktı. İçinde küçük böceklerin gezindiği damarlar. Kan damarlarımı patlatacak seviyeye gelene kadar giderek daha da büyüdüler. Vücudumdan koyu renkli kurtlar çıkıyor,

üzerime tırmanıyorlardı ve anten şeklinde duyargaları vücudunun üç katı büyüklüğündeki böceklere dönüşüyorlardı. (Hegemann, 2012, s. 63)

Bu tasvir, parçalanmış bir bilincin kendi fiziksel gerçekliğini kaotik ve yabancılaşmış bir organizma olarak deneyimlediğini göstermektedir. Böylece dijitalleşmenin oluşturduğu yeni algı çerçevesi, hem bireysel bilincin sınırlarını aşındıran hem de anlatının estetik dokusunu kuşatan belirleyici bir unsurdur. Bu noktada posthümanizm çerçevesi, romandaki beden, kimlik ve benlik çözümlerini kavramak için işlevsel bir kuramsal zemin sunmaktadır. Oxford kaynaklarında posthümanizm, insanın teknolojik araçlar ve evrimsel süreçler yoluyla dönüştürülebilirliğine ilişkin düşünce ve bunun felsefi, bilimsel ve sanatsal yansımaları bağlamında tanımlanmaktadır. Bu genel çerçeve, Sağlam'ın (2021, s. 299) posthüman özneyi bedenin biyolojik sınırlarının teknoloji ve bilgi aracılığıyla genişlemesi ekseninde ele alan yaklaşımıyla da yakınlık içindedir. Bu perspektiften bakıldığında, *Axolotl*'da Mifti'nin kimliğinin parçalanmış, akışkan ve sınırları belirsiz bir yapı içinde sunulması, beden, kimlik ve benlik kategorilerinin çözümlenmesiyle ilişkili posthüman öznenin edebî bir görünümü olarak değerlendirilmektedir. Dijital kültürün hız ve baskı rejimine sürekli maruz kalan Mifti'nin bedeni ve bilinci, istikrar kazanmaktan çok, sürekli dolaşıma sokulan ve yeniden biçimlenen ilişki bir oluş hâli sergilemektedir. Burada özne, içeriden örgütlenen sabit bir merkez olarak değil, temas ettiği ağlar, imgeler, kişiler ve maddi çevrelerle kurduğu etkileşimler doğrultusunda sürekli yeniden şekillenen ilişki bir varlık olarak belirlemektedir.

Bu ilişki bir ve merkezi olmayan varoluş biçimi, algının kimyasal müdahalelerle sürekli yeniden düzenlendiği bir bilinç durumu üzerinden daha da belirginleşmektedir. Mifti'nin *Ketamin*, *Ritalin* ve *Rohypnol* gibi maddeleri yoğun biçimde kullanması, yalnızca bir kaçış pratiği değildir; aynı zamanda öznenin kendi bedensel ve bilişsel sınırlarını ihlal etme biçimidir (Hegemann, 2012, s. 9). Thomas'ın *Ketamin*'i “dört yıl koma, insanın tamamen erimesi, berbat beyin sarsıntıları” (Hegemann, 2012, s. 35) şeklinde tanımlaması, bedensel ve zihinsel bütünlüğün askıya alındığı bir çözümlenme hâline işaret etmektedir. Bu çözümlenme, posthüman düşüncenin tartıştığı geçirgenlik, sınır aşımı ve dağılmış öznellik halleriyle ilişkilendirilebilmektedir. Nitekim posthüman düşünce, öznenin vücut bulma süreçlerinin kimyasal, teknolojik ya da biyomedikal müdahalelerle dönüştüğü, sınırların geçirgenleştiği bir varoluş biçimini tartışmaktadır (Sağlam, 2021, s. 299). Bu açıdan Mifti'nin deneyimi, bedensel ve bilişsel bütünlüğün maddi ve teknik etkileşimler yoluyla çözüldüğü bir öznellik biçimini düşündürmektedir.

Bedensel ve bilişsel bütünlüğün bu ölçüde çözümlenmesi, özneyi ‘insan’ kategorisi içinde düşünmeyi güçleştirmekte ve insan-olmayan formlarla kurulan simgesel ilişkileri öne çıkarmaktadır. Romanın başlığına da adını veren aksolotl figürü, bu noktada güçlü bir posthüman metafor işlevi görmektedir. Mifti'nin “Garipti ama bu kez ne istediğimi biliyordum: Asla büyümek” (Hegemann, 2012, s. 16) sözü, normatif yetişkinlik modelini reddeden yönelimini açıkça ifade etmektedir. Bu yönelim, daha sonra bir yavru axolotl satın alınmasıyla nesnel bir karşılık kazanmaktadır. Simon'un aksolotlu “Tıpkı bir film karakterine benzer, senden çok fazla şey beklemez ve tüm hayatı boyunca akvaryumun içinde öylece durur. Yani hiç büyümmez” (Hegemann, 2012, s. 140) sözleriyle tanımlaması ve hayvanın “tüm yaşamı boyunca amfibi evresinde kalması”na dikkat çekilmesi, figür ile hayvan arasında açık bir simgesel paralellik kurmaktadır. Aksolotlun gelişimini tamamlamadan, larva evresinde kalarak

cinsel olgunluğa ulaşması, Mifti'nin yetişkinliğe geçmeyi reddeden ve sürekli eşikte duran varoluşuyla birleşmektedir. Bu açıdan aksolotl, Braidotti'nin insan-merkezciliği aşan çoklu yaşam formları düşüncesiyle de ilişkilendirilebilecek biçimde, Mifti'nin sürekli oluş hâlindeki akışkan öznelliğine eşlik eden insan-olmayan bir figür olarak okunabilmektedir (Sağlam, 2021, s. 302). Hegemann'ın figürü de benzer biçimde sabit ve tamamlanmış bir kimlik formuna yerleşmemekte; çocuksu, yıkıcı ve kararsız bir enerjiyle ergenlik eşiğinde asılı kalmaktadır. Bu nedenle Mifti, ne tam manasıyla çocuk ne de yetişkindir; ne bütünüyle kurban ne de bütünüyle suçludur. Tam da bu eşiksel konum, figürün posthüman okumalara açık, akışkan ve kararsız yapısını görünür kılmaktadır.

Dijital Kurgu

Dijitalleşmenin edebiyat üzerindeki etkisi, öncelikle kavramsal bir tartışmayı beraberinde getirmektedir. Roberto Simanowski'ye göre dijital ortamda üretilen ürünler, çoğu zaman metin, görsel ve işitsel unsurların yanı sıra film ve animasyon gibi bileşenleri de içeren çok katmanlı bir yapıya sahiptir. Bu çoklu ortam niteliği, söz konusu üretimlerin Latince 'harf yazısı' anlamına gelen 'litteratura' kavramı çerçevesinde yalnızca sınırlı ölçüde dayandırılabilmesine yol açmaktadır. Geleneksel metin sınırlarını aşan bu durum, 'dijital edebiyat' teriminin kavramsal açıdan tartışmalı bir nitelik taşımasına neden olmaktadır (Simanowski, 2001, s. 6). Bu belirsizliği aşmak amacıyla Simanowski, metinlerin yapısal özelliklerini ve dijital ağlara bağımlılık derecelerini esas alarak beş temel tipten oluşan bir sınıflandırma geliştirmektedir. (Simanowski, 2001, s. 7). Bu sınıflandırmanın ilk grubunda, tamamen basılı kitap mantığıyla üretilmiş, dijital ortamın yalnızca taşıyıcı işlev gördüğü metinler yer almaktadır. Bu nedenle, bu eserler 'sahte dijital edebiyat' olarak tanımlanmaktadır. İkinci grupta, yapısal olarak doğrusal kalan, ancak üretim süreçleri bakımından dijital iletişim imkânlarına dayanan metinler bulunmaktadır. Özellikle ortaklaşa yazılmış metinler bu gruba girmektedir. Üçüncü grupta ise hem üretim hem de alımlama sürecinde internetin sunduğu etkileşim olanaklarına bağımlı, yine doğrusal yapıda kurgulanmış metinler yer almaktadır. Bu grupta okur pasif konumdan çıkmakta ve metnin akışını iletişim yoluyla etkileyen bir özneye dönüşmektedir. Rol yapma oyunları, MUD ve MOO'lar ile sohbet grupları bu dinamiğin temel örnekleri arasındadır. Sınıflandırmanın son iki basamağı ise dijital edebiyatın geleneksel basılı biçimlerden belirgin biçimde ayrıldığı alanları temsil etmektedir. Dördüncü grupta, okurun bağlantılar arasında seçim yaparak kendi okuma güzergâhını belirlediği doğrusal olmayan hipermetinler yer almaktadır. Basılı olarak yayımlanmaları mümkün olmayan bu metinlerin edebî nitelik taşıyan örnekleri 'hiper kurmaca' olarak adlandırılmaktadır. Beşinci grup ise doğrusal ya da doğrusal olmayan yapılarla ortaya çıkabilen, ancak görsel, işitsel ve video unsurlarıyla zenginleştirilmiş metinleri kapsamaktadır. Bu düzeyde sözcükler, görüntü ve sesle birlikte eşzamanlı biçimde anlam üretmekte, böylece edebiyat medyalararası bir yapıya dönüşmektedir (Simanowski, 2001, s. 7).

Hegemann'ın *Axolotl* romanı, basılı bir metin olarak sunulmasına rağmen, içerdiği anlatı unsurları ve üslup özellikleri nedeniyle dijital edebiyat tipolojisinin sınırında konumlanmakta ve yeni medya estetiğinden güçlü biçimde etkilenmiş bir anlatı olarak okunabilmektedir. Bu bağlamda roman, Simanowski'nin Tip 4 ve Tip 5'te tanımladığı dijital estetik mantığın bazı yönlerini basılı roman formu içinde yeniden üretmektedir. Anlatının geleneksel olay örgüsünü kırarak parçalı bir yapı sunması, metin içinde yer alan SMS'ler, elektronik postalar, düşsel

pasajlar, iç monologlar ve ani konu geçişleri aracılığıyla görünür hâle gelmektedir (Hegemann, 2012, s. 28–29; s. 66). Bu nedenle roman, teknik anlamda dijital bir metin olmasa da dijital anlatıların biçimsel ve algısal mantığını basılı sayfa üzerinde yeniden işlemektedir.

Bu doğrusal olmayan anlatı düzeni, Mifti'nin kendi bilincini ve kaotik yaşamını dijital bir yansıma olarak algılamasıyla da desteklenmektedir. Kendi varoluşunu bir “çöp yığını” olarak tanımlayan Mifti, bu yığını bir bilgisayara sürekli yazdığını belirterek anlatının dijital çağrışımı özbilincini şu sözlerle açığa çıkarmaktadır:

Geriye dönüp baktığımda, aşırı derecede ters tepen çöküşlerle dolu bir gelişim sürecini üzüntüyle hatırlayacağım ve şu anda burada bu bilgisayara yağın peşinden sosis fırlatır gibi yazdığım her şey için ölümüne utanacağım. (Hegemann, 2012, s. 15)

Bu ifade, figürün deneyimlerini dijital bir ortama aktarırken hissettiği parçalanmışlık ve utanç duygusunu görünür kılmakta, aynı zamanda öznel yaşantının dijital bir ortamda sürekli kaydedildiğini ve yeniden biçimlendiğini de düşündürmektedir. Metinde beliren “dijital çöplük” duygusu, Simanowski'nin hipermetin için vurguladığı yönelim kaybı, anlamsal yoğunluk ve dağınık malzeme birikimi hissini basılı anlatı düzeyinde üretmektedir. Böylece roman, hipermetinsel örgütlenmenin teknik koşullarını doğrudan taşımaksızın onun estetik sonucunu basılı form içinde kurmaktadır.

Roman, yapısal düzeyde hipermetin mantığına yaklaşırken, içeriksel ve estetik düzeyde de Simanowski'nin beşinci grup kapsamında tanımladığı bazı özellikleri basılı biçime taşımaktadır. Bu bağlamda Göçerler (2025, s. 13), internet edebiyatı ve dijitalleşmeyle birlikte metinlerin artık görsel, işitsel ve metinsel unsurların bir araya geldiği çok modlu (multimodal) bir yapıya büründüğünü ifade etmektedir. Bu nedenle *Axolotl*, doğrudan dijital bir eser değildir; ama dijital anlatı mantığının algısal ve biçimsel etkilerini basılı roman içinde yeniden üretmektedir. *Axolotl*, sadece metin içi göndermeler, medyalararası ilişkiler ve yoğun popüler kültür referansları yoluyla çoklu ortam deneyimine benzer bir algı üretmektedir. Romanın başında yer alan Alman televizyon kanalı Pro7'nin sloganı “We love to entertain you” (Hegemann, 2012, s. 6) ile L7 grubuna yapılan “Kara Listemdesin” göndermesi (Hegemann, 2012, s. 13), metin dışı görsel ve işitsel kültürel alanlara doğrudan referans vermektedir. Bu yoğun gönderme ağı, Simanowski'nin tanımladığı medyalararası geçişin basılı anlatı içinde yeniden kurulması olarak okunabilir. Nitekim Simanowski'nin “eşzamanlı ve görünür biçimde birden çok medya düzenine yaslanmak” (Simanowski, 2001, s. 3) biçimindeki saptaması, dijital çağda metnin artık yalnızca yazı temelli, kapalı bir yapı olarak değerlendirilemeyeceğini göstermektedir. Dijital kültür bağlamında metin, ses, görüntü, bağlantı yapıları, arayüz dili, çalma listesi mantığı, blog estetiği ve sosyal medya ritimleri gibi farklı medya mantıklarını aynı anda bünyesinde taşıyabilmektedir. Bu da okurun metni tekil ve çizgisel bir bütün olarak değil, yan yana işleyen çok katmanlı akışlar hâlinde algılamasına yol açmaktadır.

Popüler kültür ve medya göndermeleriyle örülü bu anlatı, brikolaj mantığını figürün kimlik inşasına da taşımaktadır: “Donna Summer'ın *I feel love* isimli şarkısına çekilecek olan video klipte başrol almak” (Hegemann, 2012, s. 133). Müzik ve film estetiğine açık biçimde referans veren bu alıntıda figürün kendisini “bir başrol oynuyormuş gibi” hissetmesi, dijital çağda kimliğin sahneleme ve medyatik temsil üzerinden kurulduğunu göstermektedir. Anlatının yer yer sinematografik bir dile yaklaşması da romanın post-dijital çağın estetik ve

anlatısal özelliklerini yansıtan bir yapı kurduğunu düşündürmektedir. Bu anlamda *Axolotl*, yalnızca dijital kültürü konu edinen bir metin değildir; aynı zamanda dijitalleşmenin ürettiği yeni sanat ve kurgu biçimlerinin edebiyata nasıl sızdığını gösteren bir anlatı performansdır. Romanda 'hyper-reale', 'neovalide' ve 'mediamediale' gibi kavramlara yapılan göndermeler de hem figürlerin algıladığı dünyanın medyatik niteliğini hem de anlatının kurgu ile gerçeklik arasındaki geçiş yapısını görünür kılmaktadır.

Simanowski, dijital metinlerin okur üzerinde yarattığı estetik etkiyi tartışırken hipermetinlerin ve çok katmanlı yapıların okuyucuda yönelim kaybı ve yorgunluk duygusu yarattığını belirtmektedir (Simanowski, 2001, s. 6). Bu bağlamda okur, metin içinde nerede bulunduğunu, nereye yöneldiğini ya da metni tamamlayıp tamamlamadığını yitirebilmektedir. Simanowski'ye göre bu durum bir eksiklik değil, türün doğasında bulunan temel bir deneyim biçimidir. Hegemann'ın romanı da okuru benzer biçimde sürekli bir hız, dağınıklık ve yönsüzlük duygusu içine çekmektedir. Mifti'nin bilinç akışının parçalı yapısı, dijital çağın karakteristik hızını ve sinirsel yükünü doğrudan okura iletmektedir. Romandaki sahne geçişleri keskin, yoğun ve yorucudur:

Ses, arzulanan her bilinç durumuna erişim. İsteddiğin her şey, gözlerinin önündeki kara bir parıltı tarafından sarsıldığı anda kısa vadede gerçekleşiyor. Zekiliğin ve bir türlü engel olunamayan kendini kaybetme anları söz konusu. Sen bütünü erimekte olan bir parçasısın. (Hegemann, 2012, s. 74)

Roman, bu yönüyle Simanowski'nin tarif ettiği dijital okuma deneyimiyle belirgin bir paralellik göstermektedir. Örneğin romanda yer alan Berlin kulübü sahnesinden klasik bir geçiş olmaksızın ev içi bir sahneye, oradan da bir çocukluk anısına geçilmesi, bu yönelim kaybını metnin yapısı içinde performatif olarak sergilemektedir:

Üç adım aşağıya doğru ilerledim ve sonra taksiye çarptım. Ophelia'nın yaşadığı fabrika binasının girişinde yere uzandım ve orada mimiklerin gözyaşlarına karıştığı tuhaf bir duygusal moda girdim. (Hegemann, 2012, s. 75)

Birden zaman ve mekân tamamen parçalanmaktadır. Mifti, hiçbir bağlaç kullanmadan aniden dört yaşındaki haline, bir anaokulu tuvaletine ve ardından travmatik bir biçimde annesinin odasına sıçramaktadır:

Banyoda boş boş duruyor ve organik bir maddenin üzerine, yeşil renkli katmanlar halinde yılan şeklinde hatlar ören sistematik heterojen filamentöz mantar grubunu inceliyordum. Kreşim küflendi. Dört yaşındaydım. (Hegemann, 2012, s. 76)

Klasik edebî geçişlerin reddedildiği bu yapısal parçalanma, anlatının sonlanma biçimini de etkilemektedir. Geleneksel anlatılarda, özellikle popüler kurgu türlerinde, okurun zihninde olayların bir çözüme ya da mutlu sona ulaşacağı yönünde yerleşik bir beklenti bulunmaktadır (Simanowski, 2001, s. 6). Oysa dijital edebiyat formları çoğu zaman belirsizlik, açık uçluluk ya da sonsuz döngü duygusuyla sonlanmaktadır. Hegemann'ın romanında da okur, geleneksel anlamda bir kapanış ve tatmin duygusundan bilinçli biçimde mahrum bırakılmaktadır. Bu mahrumiyet, yazınsal bir eksiklik değil; türün okuru konfor alanından çıkararak rahatsız edici bir düşünme sürecine zorlayan yapısal mantığının sonucudur.

Bu yönelim kaybı ve belirsizlik, metnin diline ve estetiğine de yansımaktadır. Figürlerin gündelik deneyimleri ve varoluşsal krizleri sık sık dijital oyun terminolojisiyle ifade

edilmektedir. Nitekim yaşanan bir durum oyun sahnesi olarak adlandırılmakta, anlatıcı kendi yaşamını bir “oyun” olarak tanımlamaktadır:

İnsanın özel yaşamındaki toplumsal kuralların dünyası ile oyun ve sahne kurallarının dünyası yer değiştirseydi ne olurdu acaba? Yoksa aslında zaten her zaman durum böyle mi? (Hegemann, 2012, s. 69)

Aynı şekilde, tiyatro ve sanatı da kuralları olan “geleneksel salak çocuk oyunları” (Hegemann, 2012, s. 68) olarak tanımlayarak hayatın ve eylemlerin ciddiyetini bir oyun seviyesine indirgemektedir.

Mifti'nin varoluşsal krizleri, uyuşturucu buhranları ve gündelik yaşamın anlamsızlığı, dijital oyun terminolojisiyle doğrudan harmanlanmaktadır. Kötü geçen bir günü atlatamamanın acısı, bir Playstation oyunundaki başarısızlıkla aynı düzlemde anlatılmaktadır. Arkadaşı Lars ile olan bir diyalogunda Mifti, dijital bir oyundaki şiddeti gündelik hayatının sıradan bir parçasıymış gibi anlatmaktadır:

Bu oyunu bir türlü bitiremedim ve anlamadım da. İlk başta dakikada altı yüz zombi öldürdüm, ama daha sonra sırtında tuhaf bir şey olan şu göl canavarı çıktı karşıma. Canavarı gemi çapasıyla vuramadım. (Hegemann, 2012, s. 93)

Benzer biçimde Mifti kendi travmalarını ve varoluşsal acılarını dahi üstlenilmesi gereken kurgusal bir ‘rol’ veya bir performans olarak görmektedir. Toplumun ondan şeytana pabucunu ters giydirmesini (Hegemann, 2012, s. 162) beklediğini söylemektedir. Keza, kendi psikolojik durumunu alaycı bir dille sözde travma sonrası stres bozukluklu olarak adlandırarak, en derin acılarının bile bu dijital/oyunlaştırılmış çağda otantikliğini yitirip bir tür performansa dönüştüğünü göstermektedir. Böylece yaşam gerçekliği, fiziksel bağlamından kopararak dijital simülasyon mantığıyla aynı düzlemde sunulmaktadır. Bu parçalanmalar, roman boyunca figürler arasında kurulan iletişim ağlarında da karşılığını bulmaktadır. Klasik anlamdaki yüz yüze diyalogların yerini büyük ölçüde dijital etkileşim biçimleri almaktadır; sohbet odaları ve blog yorumları figürler arası iletişimin organik parçalarına dönüşmektedir. Hegemann'ın daha güncel dijital iletişim biçimleri yerine e-posta formuna yönelmesi, bu mecranın daha geniş, katmanlı ve ilişkisel olarak daha yoğun bir anlatım alanı sunmasıyla açıklanmaktadır. E-posta, sohbet ya da mikroblog türlerine kıyasla kişilerarası ilişkiler, benlik sunumu ve duygusal kırılmalar gibi karmaşık temaların işlenmesine daha elverişlidir. Ancak Hegemann bu formu da klasik ve bütünlüklü yapısıyla kullanmamakta; tersine, e-postanın dilsel imkânlarını bilinçli biçimde eksilterek süreksizlik, parçalanma ve iletişimsel kopuş üretmektedir. Bu tercih, dijital iletişim biçimlerinin basılı romana estetik malzeme olarak taşındığını göstermektedir. Bu nedenle metin, Szurawitzki'nin önerdiği kavramsallaştırma doğrultusunda “analog dijital edebiyat” olarak düşünülebilir (Szurawitzki, 2011, s. 130).

Figürler, fiziksel mevcudiyetlerinden çok dijital dünyada kazandıkları görünürlük üzerinden birbirleriyle dolaylı biçimde etkileşime girmektedir. Özellikle Mifti'nin ve çevresinin konuşmaları, iç monolog, chat dili ve medya referansları ekseninde şekillenen akışkan bir yapı sergilemektedir. Bu durum, romandaki iletişimin tek boyutlu olmaktan çıkarak çok katmanlı bir karşılıklı iletişim biçimine dönüştüğünü göstermektedir. Hegemann'ın kurgusunda kişiler arası iletişim yalnızca konuşmalar aracılığıyla kurulmamakta; paylaşımların, blog yazılarının, linklerin ve dijital alıntılarının metinsel dolaşımı da bu iletişimin

parçası hâline gelmektedir. Bu dijital parçacıklar, anlatının dışsal süsleri değil, doğrudan kurucu bileşenleri olarak işlev görmektedir.

Roman, yalnızca içerik düzleminde değil, biçimsel bağlamda da yoğun bir medyalararası yapı sergilemektedir. Okur, metni alımlama sürecinde farklı medya katmanları arasında sürekli hareket hâlinindedir; bir anda figürün parçalı iç sesine tanık olurken hemen ardından çevrimiçi bir konuşmanın ritmine, bir blog girişine ya da dijital bir metin alıntısına sürüklenmektedir. İnterkomünikasyonun edebî bir forma dönüştüğü bu çoklu iletişim yapısı, Marshall McLuhan'ın "medium is the message" (Bajohr, 2022, s. 161) ilkesini edebî düzlemde somutlaştırmaktadır. *Axolotl*'da okura iletilen asıl "mesaj", yalnızca olay örgüsünün içeriğinde değil, iletişimin dijitalleşmiş biçiminde ve metnin parçalı, medyalararası mimarisinin kendisinde yer almaktadır. Böylece roman, dijital çağın anlatı mantığını yalnızca temsil eden bir metin olmaktan çıkarak bu mantığı kendi estetik örgüsü içinde yeniden üreten bir edebî yapı hâline gelmektedir.

Kopyala-Yapıştır Zihniyeti ve Remix Kültürü

Remix kültürü, mevcut kültürel ürünlerin, müzik, film, metin, görsel ya da dijital içeriklerin yeniden işlenmesi, dönüştürülmesi ve farklı bir anlatı ya da biçim içinde yeniden üretilmesiyle ortaya çıkan yaratıcı bir pratiktir. Bu pratik, özgün materyalin yeni bağlamlara taşınması yoluyla hem kültürel sürekliliği hem de yaratıcı müdahaleyi aynı anda mümkün kılmaktadır. Lessig, geçmişte amatör üretimin merkezî bir rol oynadığı kültürel ortamı "Yaz/Oku Kültürü" olarak tanımlamakta ve bu kültürde bireylerin yalnızca mevcut ürünleri tüketmekle kalmadığını, onları dönüştürerek yeniden dolaşıma soktuğunu belirtmektedir (Lessig, 2008, s. 28). Böylece kültür, tüketim ile üretimin iç içe geçtiği katılımcı ve çoğul bir yapıya kavuşmaktadır. Lessig'e göre remix, orijinalin basit bir kopyası değil, onun yorumudur; bu nedenle "RW yaratıcılığının temel bir eylemi" olarak değerlendirilmelidir (Lessig, 2008, s. 56). Lessig ayrıca remix üretiminin özgün eserin ekonomik değerini azaltmadığını, tersine onun dolaşım alanını genişlettiğini vurgulamaktadır. Bu nedenle özgün eser ile remix üretimleri arasındaki ilişki rekabetten çok tamamlayıcılık çerçevesinde düşünülmelidir (Lessig, 2008, s. 56). Günümüzde müzikte *mashup*⁴ örnekleri, sinemada *fan edit* uygulamaları, edebiyatta *pastiş* biçimleri ve dijital ortamda üretilen *memeler*, remix kültürünün farklı mecralardaki başlıca görünüşleri arasında yer almaktadır. Bu çerçevede remix kültürü, dijital çağın çoğaltma, dolaşıma sokma ve yeniden üretime dayalı işleyişinin kültürel düzlemdeki karşılığıdır.

Hegemann'ın *Axolotl* romanı, remix kültürünün edebî düzlemdeki görünürlüğünü belirgin biçimde ortaya koymaktadır. Romanın anlatı stratejisi, dijital çağın copy-paste mantığını estetik bir ilkeye dönüştürerek metnin yapısal omurgasına yerleştirmektedir. Farklı kaynaklardan devralınmış metinsel fragmanlar, internet söylemi, popüler kültür göndermeleri ile sinema ve müzik referansları yoğun bir montaj tekniği içinde bir araya getirilmektedir. Mifti'nin sanal ağlar üzerinden müzik indirmesi ve çevrimiçi içeriklerle kurduğu kesintisiz temas bunu açık biçimde göstermektedir:

Bu arada sabahleyin hazırladığım çalma listesinden şarkılar işitiyorum. Seksenler Amerika'sından tamamen saçma, pek duyulmadık şarkılar. İnternette bu şarkıları

⁴ Mashup kavramının ayrıntılı değerlendirilmesi için bk. Okcu, S. & Tolan, C. (2024). Mashup müzik türünün klasik Türk ve batı müziğinde kullanımı, *EJMD*, (25), 283-296.

indirebileceğin sayfalar var. Aynı zamanda çevrendekileri dışlama duygusunu da indiriyorsun, çünkü insan, bu şarkıların hiçbir zaman bir başkasına ait olabileceğini düşünmüyor. (Hegemann, 2012, s. 117)

Bu pasaj, yalnızca dijital müzik dolaşımını değil, aynı zamanda duyguların, beğenilerin ve kimlik göstergelerinin de indirilebilir, aktarılabilir ve sahiplenilebilir kültürel nesnelere dönüştüğünü göstermektedir. Böylece roman, klasik özgünlük anlayışını sorunlaştıran çok katmanlı bir metinlerarası ağ olarak konumlanmaktadır. Hegemann'ın bu tartışma karşısındaki savunusunda metinlerarasılık kavramı merkezî bir yer tutmaktadır. “Yaptığımız şey, deneyimlediğimiz, okuduğumuz, öğrendiğimiz ve hayal ettiğimiz şeylerin bir toplamıdır” sözü, edebî üretimin çoklu kaynaklara dayandığını açıkça vurgulamaktadır. Ullstein Yayınevi de bu savunuyu destekleyerek yayımladığı kaynakçada romanın metinlerarasılığın estetik ilkesini izlediğini, bu nedenle başka metinlerden alıntılar içermesinin doğal olduğunu belirtmektedir (Schütz, 2013, s. 36). Bu tartışmada Gérard Genette'in metinlerarasılık tanımı önemli bir kuramsal dayanak oluşturmaktadır. Genette, metinlerarasılığı daha dar bir çerçevede ele almakta ve üç biçim ayırt etmektedir: açık biçimde kaynak gösterilerek yapılan alıntı, açıklanmadan kelimesi kelimesine gerçekleştirilen intihal ve daha örtük bir gönderi biçimi olan ima (Schütz, 2013, s. 38). Bu ayırım, Hegemann'ın metnindeki ödünç alma pratiklerinin hangi sınırı ihlal edip etmediğini tartışmak açısından belirleyici bir ölçüt hâline gelmektedir. Bu noktada Stefanowitsch'in eleştirisi devreye girmektedir. Stefanowitsch, Hegemann'ın eserlerini paylaşım ya da remix için serbest bırakmamış yazarlardan yararlanarak ve onların adını anmayarak telif hakkını birden fazla kez ihlal ettiğini savunmaktadır. Ona göre Hegemann, “hakikate yalnızca hakikat aracılığıyla yaklaşılabileceğini” bilmelidir; bu nedenle söz konusu eylem “fikirî mülkiyet hırsızlığı” olarak değerlendirilmelidir (Schütz, 2013, s. 46). Tartışmanın arka planında Philipp Theisohn'un dikkat çektiği kültürel karşıtlık yer almaktadır. Theisohn, Hegemann vakasının iki farklı edebî kültürü karşı karşıya getirdiğini ileri sürmektedir: yayınevi, eleştiri ve geleneksel yazarlık anlayışına dayanan klasik kültür ile copy-paste'e dayalı, ortaklaşa ve ağ tabanlı yazmayı esas alan net kültürü. Theisohn'a göre Hegemann, “web tabanlı metinlerarasılık” gibi kavramlara dayanarak suçu internete yükleme eğilimindedir; oysa asıl sorumluluk yazardadır (Schütz, 2013, s. 43–47). Dijitalleşmenin çoğaltmayı kolaylaştırması telif hakkı konusunda yeni ihtiyaçlar doğurmakta, Creative Commons gibi lisanslar bu ihtiyaca yanıt vermek üzere geliştirilmektedir. Creative Commons, içeriklerin paylaşım ve yeniden düzenleme yoluyla kullanılmasına izin verse de yaratıcıların adının mutlaka anılması gerektiğini temel bir etik ilke olarak ortaya koymaktadır (Schütz, 2013, s. 44). Bu bağlamda Hegemann olayı ve *Axolotl* romanı, dijital estetiğin temel teknikleri olan copy and paste, remix ve montaj yöntemlerinin klasik edebî alanla ve geleneksel telif hakkı anlayışıyla nasıl bir gerilim ilişkisine girdiğini açık biçimde göstermektedir. Hegemann bir yandan dijital çağın kopyalama ve dönüştürme pratiklerini savunarak edebî tavrını meşrulaştırmaya çalışırken, öte yandan hukuk ve etik çevreleri tarafından eylemi kaynağı belirtilmeyen bir edebî hırsızlık olarak değerlendirilmiştir. Böylece tartışma, modern yazarın otoritesi, metnin özgünlüğü ve dijital çağda fikirî mülkiyetin sınırlarının nasıl belirleneceği gibi temel soruları gündeme taşımaktadır (Schütz, 2013, s. 48).

Axolotl, yalnızca yapısal bir parçalanma sunmaz; aynı zamanda klasik edebiyat ile popüler kültür arasındaki hiyerarşiyi yapıbozuma uğratan remix estetiğine yaslanmaktadır.

Dijital çağın sınırsız kopyalama ve dönüştürme pratiklerini edebiyata taşıyan bu anlayış, metni devasa bir kültürel kolaj alanına dönüştürmektedir. Goethe veya Rimbaud gibi kanonik figürlerden alınan cümleler, romanda salt bir saygı duruşu olarak kalmamakta; ironik biçimde yeniden bağlamlandırılmakta ve yer yer parodiye dönüşmektedir (Schütz, 2013, s. 44). Aynı bağlam içinde Britney Spears, Kurt Cobain ve Andy Warhol gibi popüler kültür ikonlarının yan yana getirilmesi, farklı kültürel kodların aynı düzlemde eşitlenerek dolaşıma sokulduğunu göstermektedir (Zahora vd., 2015, s. 2). Bu durum, yazarın edebî metni kutsal ve dokunulmaz bir alan olarak değil, internetin her türlü veriyi aynı düzlemde sunan arama motoru mantığına benzer, yata yata ve geçirgen bir yüzey olarak kurguladığını belirtmektedir.

Kültürel ikonların kolajlandığı ve dijital seslerin metne sızdığı bu aşırı uyarıcı ortam, figürlerin kimlik algısını da dönüştürmektedir. Sınırların silindiği bu evrende Mifti, kendi kimliğini sabit, biyolojik ya da tarihsel bir bütünlük olarak değil, sürekli güncellenen bir yazılım ya da dijital oyun profili gibi kurgulamaktadır. Bu tavır ve “Zafer, seninle aslında hiçbir bağı olmayan vücudunun oluyor.” (Hegemann, 2012, s. 99) ifadesi öznenin dijital bir avatar mantığıyla kendisini durmaksızın yeniden kurduğu, geçmişin yüklerinden arınarak her gün yeni bir çevrimiçi persona yarattığı akışkan bir kimlik inşasına işaret etmektedir: “Ağzıma bana ait olmayan bir dil eklemişti.” (Hegemann, 2012, s. 50) Böylece Hegemann, parçalı alıntılar, mekanik ses yansımaları ve avatarlaşan özne kurgusuyla dijital çağın ontolojik parçalanmışlığını romanın dokusuna yerleştirmektedir.

Dijital edebiyat, yalnızca dijital araçlarla yaratılan yapıtları değil, aynı zamanda dijital kültürün estetik ve düşünsel etkilerini de kapsayan geniş bir alandır. Bu bağlamda dijital çağ anlatıları, metnin doğasını dönüştüren ağ mantığı gibi belirgin özellikler paylaşmaktadır. Dudek'in vurguladığı gibi ağ temelli bu düşünme biçimi, anlatının örgütlenişini doğrudan belirlemekte ve metni doğrusal ilerleyen kapalı bir bütün olmaktan çıkarmaktadır (Dudek, 2011, s. 18–19). Geleneksel yapının yerini bağlantısal biçimde örgütlenen, düğümler üzerinden işleyen ve parçalı bir dizilişe sahip hiperlink mantığı almaktadır. Çoklu perspektifler, kırık zaman örgüleri ve kesintili anlatım bu dijitalleşmiş edebî yapının temel bileşenlerine dönüşmektedir. Hegemann'ın *Axolotl* romanı bu ağ mantığının edebî düzlemdeki somut bir yansıması olarak doğrusal hikâye anlatımını reddetmektedir. Öyle ki romanın “Önsöz” bölümü kitabın en başında değil, 23. sayfasında başlamaktadır; bu da anlatının alışılmış doğrusal çizgisinin kasıtlı olarak kırıldığının en net biçimsel göstergelerinden biridir. Romanda olayların net bir başlangıcı, belirgin bir gelişimi veya sonu yoktur.

Klasik anlatılardaki katı neden-sonuç örgüsünün yerini, olayların bir filmin sahneleri gibi kesilip biçildiği ve klip mantığıyla birbirine bağlandığı bir montaj estetiği almaktadır. Metin boyunca sahneler, çoğu kez aralarında belirgin bir zamansal ya da mantıksal bağ bulunmaksızın bilinç akışı tekniğiyle birbirine eklenmektedir:

Geçmiş ve şimdiki zaman tamamen eriyip gitti, vahşi balığın boğazı ve etrafımı saran histerik olgular üst üste bindi. Zaman kavramım üst üste istiflenmiş, kocaman bir hatıralar yığını halindeydi. (Hegemann, 2012, s. 36)

Bu tür kırılmalı kurgu, okuru doğrusal bir izleme çizgisinden uzaklaştırmaktadır. Nitekim Göçerler, hipermetinler ile etkileşimli hikâyelerin okuyucuya “hikâyeye aktif olarak dâhil oldukları sürükleyici bir deneyim” (2025, s. 12) sunduğunu ve bu yeni biçimlerin “okumanın

geleneksel sınırlarını zorlamakla” (2025, s. 12) yeni anlatım yolları açtığını belirtmektedir. Bilinç akışı ile montaj mantığının iç içe geçtiği bu parçalı yapı, ana figür Mifti'nin öznel anlatım biçimini belirlemekte ve gerçeklik ile dijital simülasyonun ayırt edilemez hâle geldiği bir deneyim alanı yaratmaktadır. “On altı yaşındaydım ve içerisinde depresif bir halde yaşadığım ve gittiğim okulda bile var olan bu toplumla abartılı ilişkiler kurmayı isteyecek halde değildim.” (Hegemann, 2012, s. 23). Bu pasaj, aşırı uyarana maruz kalmış zihnin yaşanmış gerçeklik ile yalnızca izlenmiş ya da ekranda görülmüş deneyim arasındaki sınırı nasıl kaybettiğini göstermektedir. Böylece roman, hem biçimsel kurgusu hem de figürün dünyayı algılayış biçimiyle dijital çağın parçalı anlatı yapısını güçlü biçimde yansıtmaktadır.

Öznenin dijitalleştiği ve veri formuna dönüştüğü bu evrende gerçeklik ile kurgu arasındaki sınır da belirgin biçimde aşınmaktadır. Dijital kültürün simülasyon mantığı, temsil edilen dünya ile deneyimlenen gerçeklik arasındaki ayrımı zayıflatmaktadır. Baudrillard'ın hipergerçeklik kavramıyla açıklanabilecek bu durum, anlatının simülasyonun yarattığı gerçeklik etkisi içinde konumlanmasına yol açmaktadır (Marczewska, 2014, s. 170–171). Roman boyunca bu durum bir gerçeklik krizi olarak hissedilmekte; figürler için gerçek olan artık doğrudan deneyimlenebilir bir dünya değil, medyatik olarak yeniden üretilmiş bir simülasyondur. Mifti'nin dünyayı algılayışındaki bozulma, Baudrillard'ın hipergerçeklik kavramıyla açıklanabilmektedir. Kendi varoluşunun sadece baş dönmesi krizlerinden ve hipergerçek ancak biraz kötü çözümlüklü bir enstalasyon tarafından parçalanmasından ibaret olduğunu hissetmektedir. Gerçeklikle kurgu arasındaki sınırın aşınmasını doğrudan şu sözlerle dile getirmektedir: “Artık rüyaları ve senin gerçeklik olarak adlandırdığın şeyi ayırt edemiyorum. Çünkü her şeyin işleyişi aynı... Rüzgârın, teninin ve üç boyutlu olan her şeyin...” (Hegemann, 2012, s. 12).

Mifti'nin dünyayı bir “dijital sanat kataloğu” gibi algılaması, algının doğrudan bedensel değil, aracılı ekranlar üzerinden gerçekleştiğini vurgulamaktadır. Bireyin dijital çağda yalnızca dünyayı değil, kendisini de ekran aracılığıyla görebilmesi, romanın genelinde duysal bir yabancılaşma yaratmaktadır. Öncelikle Mifti, dijital çağın ve bu aracılı ekranların getirdiği bu derinlik kaybını ve yüzeyselleşmeyi, tişörtlerinin üzerine tükenmez kalemle İngilizce olarak “I SEE THE WORLD IN TWO DIMENSIONS” (Hegemann, 2012, s. 51) yazarak fizikselleştirmektedir. Bu yabancılaşmanın simgesel kırılma anı ise Mifti'nin pencereden dışarıdaki kar yağışına baktığı sahnede ortaya çıkmaktadır; bu an, iki boyutlu ekran gerçekliğinden üç boyutlu fiziksel dünyaya sarsıcı bir geri dönüşü temsil etmektedir:

Pencereden dışarı baktım. Bu doğru olamaz, hayır, bugün 16 Ağustos olamaz, dışarıda kar yağıyor. Birkaç saniye sonra içimde, hayal gördüğüme dair güçlü bir inanç oluştu. “Eğer bu bir rüyaysa...” diye düşündüm kendi kendime, “tüm insanlık yok olmuş olsun.” Olduğum yerde duramıyordum, bir o yana, bir bu yana dönüp duruyor, dudaklarımı ısıyor, rüzgârı hissediyor, her şeyin gerçek ve üç boyutlu olduğunu idrak etmeye başlıyordum. (Hegemann, 2012, s. 131)

Bu an, dijitalleşmiş ve veri formuna dönüşmüş zihnin, ancak bedensel acı ve dolaysız doğa deneyimi (rüzgâr) ile kendini tekrar üç boyutlu fiziksel dünyaya sabitleyebilmesinin en güçlü edebi kanıtıdır.

Romanın dijitalleşmiş dil yapısı, metnin yalnızca biçimsel değil, söylemsel düzeyde de internet, blog, sosyal medya ve chat kültürünü nasıl dönüştürdüğünü göstermektedir.

Geleneksel yazılı kültürün kuralları yer yer askıya alınmakta; bunun yerine dijital platformların anlık, tepkisel ve ritmik yapısına uygun bir ortografi ve tipografi benimsenmektedir. Bu bağlamda romanda figürlerin yaşadığı anlık hezeyanlar ve dijital öfke, geleneksel edebi tasvirlerle değil, doğrudan internet ve chat kültürünün bir kuralı olan “büyük harfle bağırma” (caps lock kullanımı) efektiyle okura aktarılmaktadır. Bu tipografik tercih, karakterlerin duygu yoğunluğunu mekanik ve görsel bir şiddetle sunmaktadır: “BİZ SİMBİYOTİK DEĞİLİZ!” (Hegemann, 2012, s. 75), “UYUŞTURUCU SANA GÖRE DEĞİL!” (Hegemann, 2012, s. 165), “YÜCE TANRIM, SENDEN BU BİLİNMEZLİĞİ YOK ETMENİ İSTEMİYORUM; SENDEN SADECE BİRAZCIK, BİR PARÇACIK ÖZGÜRLÜK İSTİYORUM!” (Hegemann, 2012, s. 167), “NE İSTİYORSUN, MİFTİ? İŞTE ALICE BURADA, GİT ONUNLA UĞRAŞ BİRAZ!” (Hegemann, 2012, s. 169). Bu kullanımlar, dijital öfke tonlamasının kâğıt üzerindeki doğrudan karşılığıdır.

Hegemann'ın romanında dijital anlatı pratikleri, özellikle blog ve forum kültürünün estetik özelliklerinin metne uyarlanmasında belirginleşmektedir. Fragmanların yer yer birer blog girdisi gibi başlaması, bazı bölümlerin kısa başlıklarla açılması ve anlatıcının okura zaman zaman doğrudan seslenmesi, klasik bir roman okumaktan çok dijital bir sayfada gezinme hissi yaratmaktadır. Bu biçimsel tercih, yazım kusurlarının korunması, cümlelerin küçük harflerle sürdürülmesi ve ani duygu boşalmalarıyla güçlendirilmektedir. Böylece anlatı, dijital dünyaya özgü bir blog otantizmi üretirken aynı zamanda terapötik ve filtresiz bir dışavurum mantığı da kazanmaktadır. Romanda başkarakter Mifti, yazma eylemini estetik, planlı veya edebi bir çaba olarak değil; tam aksine katlanılmaz bir psikolojik yükten kurtulma, delirmekten kaçınma ve içsel bir patlamayı yazıya dökerek hayatta kalma mekanizması olarak kullanmaktadır. Bu dışavurumcu mantığı destekleyen en çarpıcı örnekler ise şunlardır:

[...] acı çekiyordum. İşte bu mektup şu an korkuma yöneltilmiş bir ifade silahı. (Hegemann, 2012, s. 40)

Kendime verdiğim sözleri osuruktan bir sebep yüzünden paramparça edip tutamadım ve bunun pişmanlığımı tek başıma yaşamak istediğimi biliyor musun? İşte bu kıyırık günlüğü tutmaya başlamamın gerekçesi buydu. Bununla kendime bir şeyleri kanıtlamak istediğime inanıyorum. (Hegemann, 2012, s. 43)

Alice, şu an seni düşünmekteyim ve ne yüzünün görüntüsünü aklımdan silmeye ne de bu şeyleri yazmaktan vazgeçmeye niyetim var [...] (Hegemann, 2012, s. 71)

Metnin ritmi de buna uygun biçimde inişli çıkışlıdır; yoğun duygusal tepkiler ile ani kopuşlar, blog yazılarındaki dengesiz ve anlık duygu temposunu edebî düzlemde yeniden üretmektedir.

Sonuç

Bu çalışma, Helene Hegemann'ın *Axolotl* romanının dijital kültürü yalnızca tematik düzeyde yansıtan bir metin olmadığını, aynı zamanda dijital çağın estetik ve algısal mantığını biçimsel düzeyde de kurduğunu göstermiştir. Romanın parçalı yapısı, montaj tekniği, metinlerarası dolaşımı, blog ve forum estetiğini çağrıştıran dilsel tercihleri, dijital iletişim biçimlerinin anlatı içine yerleştirilmesi ve gerçeklik algısını istikrarsızlaştıran yapısı, bu ilişkinin başlıca görünümünü oluşturmaktadır. Bu yönüyle *Axolotl*, basılı bir roman olmasına

rağmen, dijital çağın hız, eşzamanlılık, kopukluk ve dolaşım mantığını edebî düzlemde yeniden üreten bir anlatı olarak değerlendirilebilmektedir.

Romanın dilsel yapısı dijital estetiğin önemli bir parçasıdır. Blog, chat ve forum kültürünü çağrıştıran kırık cümleler, tipografik bozulmalar, ağ jargonu, ani duygu geçişleri ve melez söyleyiş biçimleri, yalnızca gençlik dilinin değil, dijitalleşmiş bir bilinç yapısının da anlatıdaki izleri olarak görülebilmektedir. Böylece dil, anlatının taşıyıcısı olmanın ötesine geçerek dijital çağın ritmini, yoğunluğunu ve parçalanmış algısını doğrudan metnin yüzeyine taşımaktadır.

Makalenin bir başka temel bulgusu, romanın remix kültürü ve copy-paste mantığıyla kurduğu ilişkinin yalnızca biçimsel bir tercih değil, aynı zamanda yazarlık, özgünlük ve fikrî mülkiyet tartışmalarını yeniden düşünmeye açan estetik bir müdahale olduğudur. Hegemann'ın metni, kolaj, örnekleme ve yeniden bağlamlandırma teknikleriyle çalışırken, dijital çağda yaratıcılığın artık saf özgünlük iddiası üzerinden değil, dolaşımdaki kültürel malzemenin yeniden işlenmesi üzerinden de anlaşılabilceğini düşündürmektedir. Bununla birlikte roman etrafında ortaya çıkan intihal tartışması, bu estetik pratiğin etik ve hukuksal sınırlarının da göz ardı edilemeyeceğini açıkça göstermektedir. Dolayısıyla *Axolotl*, dijital çağın yaratıcı üretim biçimleri ile geleneksel edebiyat kurumları arasındaki gerilimi görünür kılan önemli bir örnek oluşturmaktadır.

Son olarak romanın Mifti figürü üzerinden kurduğu öznellik biçimi, dijital çağda kimliğin sabit ve bütünlüklü bir yapı olmaktan uzaklaştığını ortaya koymaktadır. Parçalı anlatım, ağsal ilişkiler, ekran aracılı algı, mekanik ve dijital terimlerle kurulan benlik söylemi ile gerçeklik ve simülasyon arasındaki sınırın aşınması, öznenin kararsız, akışkan ve sürekli yeniden kurulan bir yapı içinde temsil edildiğini göstermektedir. Bu nedenle *Axolotl*, yalnızca dijital kültür üzerine yazılmış bir roman değil, dijitalleşmenin özne, dil ve anlatı üzerindeki dönüştürücü etkilerini edebî biçim içinde görünür kılan bir metindir. Bu çerçevede Helene Hegemann'ın romanı, çağdaş Alman edebiyatında dijital kültürün estetik, dilsel ve düşünsel etkilerini birlikte tartışmaya açan dikkat çekici örneklerden biri olarak değerlendirilebilmektedir. *Axolotl*, basılı roman formunu korurken dijital çağın anlatı mantığını, algı rejimini ve kültürel dolaşım pratiklerini metnin içine taşıyarak, edebiyatın güncel dönüşümünü anlamak açısından verimli bir inceleme alanı sunmaktadır.

Kaynakça

- Bajohr, H. (2022). *Schreibenlassen: Texte zur literatur im digitalen*. August Verlag.
- Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve simülasyon*. Doğu Batı Yayınları.
- Dudek, S. (2011). Schöne literatur binär kodierte. *Berliner Handreichungen zur Bibliotheks- und Informationswissenschaft*. 290. <https://doi.org/10.18452/2031>
- Ensslin, A. (2010). From revisi(tati)on to retro-intentionalization: Hermeneutics, multimodality and corporeality in hypertext, hypermedia and cybertext, R. Simanowski, J. Schäfer, & P. Gendolla (Ed.), *Reading moving letters: Digital literature in research and teaching: A handbook* içinde (s. 145-162). Transcript Verlag.
- Göçerler, H. (2025). *Yapay zekânın edebiyatı: Alman yazınından örnekler*. Orion Yayın Grubu.
- Hartmeyer, K. (2012). *Digitale und digitalisierte literatur: Die digitale wende, literarische textproduktion und poststrukturalistische bezugspunkte*. Diplomarbeit, Universität Wien, Philologisch-Kulturwissenschaftliche Fakultät. <https://theses.univie.ac.at/detail/19704>
- Hayles, N. K. (1999). *How we became posthuman virtual bodies in cybernetics, literature and informatics*. The University of Chicago Press.
- Hegemann, H. (2012). *Axolotl*. Pegasus Yayınları.
- Lessig, L. (2008). *Remix making art and commerce thrive in the hybrid economy*. The Penguin Press.
- Marczewska, K. (2014). "There is no such thing as originality anyway ...": Authorship in the age of digital reproduction, R. Cobb (Ed.), *The Paradox of Authenticity in a Globalized World* içinde (s. 157-173). Palgrave Macmillan.
- Navas, E. (2010). Regressive and reflexive mashups in sampling culture, S. Sonvilla-Weiss (Ed.), *Mashup Culture* içinde (s. 157-177). Springer Verlag.
- Neuhaus, S. (2011). Wer bestimmt, was wir wissen? Chancen und risiken von literatur und literaturwissenschaft im netz. *Revista de Filología Alemana*, (19), 45-57.
- Pokrywka, R. (2021). Der nackte körper in der deutschsprachigen literatur am ende des 19. jahrhunderts und am anfang des 21. jahrhunderts. *Wiek XIX*, 14(56). 285-301.
- Sağlam, R. (2021). Posthuman dijital özne: Braidotti'nin eleştirel insan sonrasının eleştirisi. *ViraVerita E-Dergi* (13), 295-323. <https://doi.org/10.47124/viraverita.868249>
- Schmidtke, T. (2015). »Das blogg ich ab.« Popliterarisches erzählen in blogs, analysiert am beispiel von Sven Regeners »Logbücher« »Meine jahre mit Hamburg-Heiner«. *Textpraxis. Digital Journal for Philology*, 10(1). <https://doi.org/10.17879/27289458337>
- Schütz, F. (2013). Axolotl roadkill – Die plagiatsdebatte um Helene Hegemann. *Werkstücke*, 4, 29-54. <https://doi.org/10.60135/werkstuecke.04.2013.3>
- Simanowski, R. (2001). Literaturwissenschaft und neue medien. Perspektiven einer ästhetik der digitalen literatur. *Internationales Archiv für die Sozialgeschichte der deutschen Literatur* 1, 1-35.

- Spiers, E. (2017). Attitudes to futurity in new german feminisms and contemporary women's fiction. *Angelaki*, 22(1), 183–196. <https://doi.org/10.1080/0969725X.2017.1286001>
- Szurawitzki, M. (2011). Zur e-mail-kommunikation in Helene Hegemanns roman Axolotl Roadkill. *Muttersprache*, (2). 118-132.
- Zahora, T., Nikulin, D., Mews, C. J. & Squire, D. (2015). Deconstructing bricolage: Interactive online analysis of compiled texts with factotum. *DHQ: Digital Humanities Quarterly*, 9(1), 1-14. <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/9/1/000203/000203.html>.