

T.C.

İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANABİLİM DALI

YENİ TÜRK EDEBİYATI BİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

BARIŞ MÜSTECAPLIOĞLU'NUN
ESERLERİNDE

FANTASTİK UNSURLAR

(*ŞAMANLAR DİYARI, KEŞİFLER ZAMANI,
ÖZGÜRLÜK UĞRUNA*)

MehmedÂkif ÜZMER

2510160722

TEZ DANIŞMANI

Doç.Dr. Mehmet SAMSAKÇI

İSTANBUL- 2019



T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
MÜDÜRLÜĞÜ

YÜKSEK LİSANS
TEZ ONAYI



ÖĞRENCİNİN;

Adı ve Soyadı : Mehmet Akif ÜZMER Numarası : 2510160722
Anabilim Dalı / Anasanat Dalı / Programı : Türk Dili ve Edebiyatı Danışmanı : Doç. Dr. Mehmet SAMSAKÇI
Tez Savunma Tarihi : 12.09.2019 Saati : 15:00
Tez Başlığı : "Barış Müstecaplıoğlu'nun Eserlerinde Fantastik Unsurlar (Şamanlar Diyarı, Keşifler Zamanı, Özgürlük Uğruna)"

TEZ SAVUNMA SINAVI, İÜ Lisansüstü Eğitim-Öğretim Yönetmeliği'nin 36. Maddesi uyarınca yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonunda adayın tezinin KABULÜNE OYBİRLİĞİ / OYÇOKLUĞUYLA karar verilmiştir.

JÜRİ ÜYESİ	İMZA	KANAATİ (KABUL / RED / DÜZELTME)
1- Prof. Dr. Ali Şükrü ÇORUK		Kabul
2- Doç. Dr. Mehmet SAMSAKÇI		Kabul
3- Dr. Öğr. Üyesi Hanife ÖZER		Kabul

YEDEK JÜRİ ÜYESİ	İMZA	KANAATİ (KABUL / RED / DÜZELTME)
1- Prof. Dr. Mehmet TEKİN		
2- Doç. Dr. Ahmet KOÇAK		

ÖZ

BARIŞ MÜSTECAPLIOĞLU’NUN ESERLERİNDE
FANTASTİK UNSURLAR
(ŞAMANLAR DİYARI, KEŞİFLER ZAMANI, ÖZGÜRLÜK UĞRUNA)
MEHMED ÂKİF ÜZMER

“Barış Müstecaplıoğlu’nun Eserlerinde Fantastik Unsurlar(Şamanlar Diyarı,Keşifler Zamanı, Özgürlük Uğruna)” başlıklı çalışma, Giriş bölümünün dışında üç bölümden oluşmaktadır.Giriş bölümünde fantastik edebiyat ile ilgili kuramsal bir çerçeve çizilmiş, fantastik edebiyata dair tanımlar verilerek ana bölümlere hazırlık yapılmıştır.

Birinci bölümünde fantastik edebiyata ilişkin kuramsal bir çerçeve çizilmiş; fantastik edebiyat ile bilimkurgu, ütopya, distopya, masal, efsane ve destan arasındaki ilişki ele alınmış; dünya ve Türk edebiyatında fantastiğin gelişimi tarihsel olarak verilmiştir.

Çalışmanın ikinci bölümünde, Barış Müstecaplıoğlu’nun, içerisinde üçüncü bölümde fantastik açıdan tahlilinin yapıldığı üç roman da dahil olmak üzere yayımlanmış on romanı özetlenmiştir.

Çalışmanın üçüncü bölümü, yazarın üç romanındaki fantastik unsurların tahlilini içerir. *Şamanlar Diyarı*, *Özgürlük Uğruna* ve *Keşifler Zamanı* isimli üçlemedeki fantastik kişiler, canlılar, mekânlar, nesne ve eşyalar, zaman, tema ele alınıp fantastik edebiyatın kuramsal çerçevesine uygun olarak tahlil edilmiştir.

“Sonuç” kısmında da tez çalışmasında yapılan kuramsal çalışmalar, özetler ve tahliller çerçevesinde ulaşılan sonuçlar ortaya konmuştur.

Anahtar Kelimeler: Barış Müstecaplıoğlu, fantastik, fantastik roman, mit, büyü, giz

ABSTRACT

FANTASTIC FACTORS IN BARIŞ MÜSTECAPLIOĞLU’S WORKS

(LAND OF SHAMANS, TIME OF DISCOVERY, THE SAKE OF FREEDOM)

MEHMED ÂKİF ÜZMER

Study that titled as “Fantastic factors in Barış Müstecaplioğlu’s works” also consist of three chapters except the introduction part. In the introduction part framework about fantasy literature examined in a theoretical way and description were given to prepare the main chapters of the study.

In the first chapter theoretical concepts about fantasy literature were analyzed; the relationship between fantasy literature and science fiction, utopia, distopia, tale, myth and saga were examined and the development in the literature of the World and Turkey were given in a chronological order. In the second chapter of the study, examination of Barış Müstecaplioğlu about fantasy literature in his novels were analyzed and ten novel of him were summarized.

In the third chapter of study consist of the analysis of author’s fantastic factors that was used in novels. Fantastic characters, creatures, places, objects, time and context in Land Of Shamans, Time of Discovery and For The Sake of Freedom that are series book related to each other were analyzed based on fantastic literature’s theoretical concept.

Also in the chapter of “result” consist of the theoretical studies, summaries and analysis of the novels and studies.

KeyWords: Barış Müstecaplioğlu, fantastic, fantasy novel, myth, magic, secret

ÖNSÖZ

Fantastik edebiyat kaynağını insanoğlunun hayal, düş ve kabuslarından alır. Son dönemin önemli romancılarından biri olan Barış Müstecaplıoğlu'nun romanlarını konu olarak seçmemizin nedenlerinden biri, yazarın fantastik edebiyat konusunda gerçekleştirdiği çok yönlü çalışmalarıdır. Fantastiğe yönelen bir romancı olan Barış Müstecaplıoğlu, aynı zamanda fantastik edebiyata dair kuramsal yazıları ile de tanınan bir entelektüeldir. Hayal ve kurguya verdiği önemle yaratıcı yazarlık ve hayal kurma konusunda atölye çalışmaları yapan yazar, bizim için ilginç bir inceleme konusu olmuştur.

Çalışma, Barış Müstecaplıoğlu'nun *Şamanlar Diyarı* isimli üçlemesindeki fantastik unsurlarla ilgilidir. Ancak çalışmanın üçüncü bölümünde ele alınan konuya gelmeden evvel fantastik edebiyatla ilgili kuramsal bilgiler verilmesi gerekiyordu. Bu çerçevede “Giriş” bölümünde fantastik edebiyatın mahiyeti açıklanmaya çalışıldı. Daha çok “Fantastik edebiyat nedir?” sorusu üzerinde durulan “Giriş” bölümünde konunun genel çerçevesi belirlenmeye çalışıldı. Bu bölüm tezin ilerleyen bölümleri için ana bilgiler içerdiğini belirtmek gerekir. “Giriş” bölümünde birtakım genel sözlüklerden ve alan sözlüklerinden yararlanılarak fantastik edebiyatın ne olduğu açıklanmıştır. Yerli ve yabancı farklı kaynaklardan yapılan aktarmalar ile verilen fantastik edebiyat terimi için bölümün sonunda toparlayıcı ve genel bir tanımlama tarafımızdan yapılmıştır.

Çalışmanın ilk bölümünde, giriş bölümünde verilen tanımlara bağlı kalınarak fantastik edebiyatın ütopya, distopya, bilimkurgu, masal, destan ve efsane gibi diğer türlerle ilişkisi, yerli ve yabancı kaynaklardan yararlanılarak değerlendirilmiştir. Bunlardan başka birinci bölümde fantastik edebiyatın dünya edebiyatındaki ve Türk edebiyatındaki gelişim serüveni kronolojik olarak verilmiştir. Barış Müstecaplıoğlu'na gelene kadar fantastik edebiyatın gelişim serüveninin verilmesi, üçüncü bölümde yapılacak tahliller için oldukça önemlidir.

Çalışmanın ikinci bölümünde romanları incelenen yazar Barış Müstecaplıoğlu'nun hayatı, sanatı ve sanat hakkındaki görüşleri ile romanlarının özeti verilmiştir. Daha önce üzerine müstakil herhangi bir çalışma yapılmamış olan yazarın özgeçmişi, kendisinin yönettiği sitedeki bilgilerden yararlanılarak yazılmıştır. Yazarın sanatı hakkındaki görüşleri, daha önce fantastik edebiyat ile ilgili yaptığı yayınlardan yararlanılarak yazılmıştır. İncelenen romanları da dahil olmak üzere Barış Müstecaplıoğlu'nun on romanının özetinin yer aldığı ikinci bölüm okura, yazar hakkında genel bir değerlendirme yapma imkanı sağlamaktadır.

Üçüncü ve son bölüm, tezin konusu olan “Barış Müstecaplıoğlu'nun Eserlerinde Fantastik Unsurlar”a ayrılmış; *Şamanlar Diyarı*, *Keşifler Zamanı*, *Özgürlük Uğruna* başlıklı romanlar fantastik edebiyat kuramı çerçevesinde tahlil edilmiştir. Bu noktada farklı fantastik edebiyatla ilgili farklı kuramlar geliştiren yazarlardan (Steinmetz, Todorov, Oskay) yararlanılmıştır. Yani tek bir yazarın görüşlerine bağlı kalınmamıştır. Bu bölümde romancının *Şamanlar Diyarı* adlı üçlemesine dahil olan *Şamanlar Diyarı*, *Keşifler Zamanı* ve *Özgürlük Uğruna* isimli romanları fantastik unsurlar bakımından tahlil edilmiştir. Bu romanlar, yukarıdaki sıralamaya göre “fantastik kişiler, fantastik canlılar, fantastik mekânlar, fantastik nesne ve eşyalar, fantastik zaman ve fantastik temalar” başlıkları altında değerlendirilmiştir. Her roman, fantastik edebiyatın kuramı çerçevesinde tahlil edilerek fantastik unsurların ne tür bir mahiyette kullanıldığı somut olarak ortaya konmuştur.

Yüksek lisans tez çalışmasındaki amaç, Barış Müstecaplıoğlu'nun üç romanını fantastik açıdan tahlil etmektir. Bu noktada, tahlil kısmının Barış Müstecaplıoğlu'nun bütün eserleri hakkında bilgi vermeyeceğini düşünülerek ikinci bölümde romancının on romanı özetlenmiştir. Okurun, özetler vasıtasıyla romancının tüm romanları hakkında bilgi sahibi olacağını düşünülmüştür. Ayrıca yazarın bütün romanlarının tahlil edilmemesinin bir başka nedeni daha bulunmaktadır: Romanların tamamında tatmin edecek ölçüde fantastik unsurların bulunmaması.

Son dönem Türk edebiyatının önemli romancısı Barış Müstecaplıoğlu'nun eserleri üzerinde durulmasının ve *Şamanlar Diyarı* isimli üçlemenin fantastik açıdan tahlil edilmesinin sebebi, hem fantastiğin Türk edebiyatı için ne tür bir anlam ifade ettiğini ortaya koymaktır hem de Barış Müstecaplıoğlu gibi çok geniş bir kitleye hitap eden bir romancıyı tanıtmaktır. Özellikle Türk mitolojisinden evrensel ölçekte yararlanan *Şamanlar Diyarı* üçlemesi (*Şamanlar Diyarı*, *Keşifler Zamanı*, *Özgürlük Uğruna*), fantastik açıdan tahlil edilmek üzere bol doneye sahiptir. Bu yüzden tezin üçüncü ve son bölümünde *Şamanlar Diyarı* üçlemesini fantastik kişiler, canlılar, mekânlar, nesne ve eşyalar, zaman ve temalar bakımından tahlil edilmiştir. Ancak bu tahlilde de belirlenen her başlık için eşit miktarda fantastik unsur çıkmamıştır. “Zaman” başlığı için bu noktada üç romanda da fazla bir malzeme bulunamamıştır. *Şamanlar Diyarı* ve *Keşifler Zamanı* isimli yapıtlarda zamanın fantastik açıdan kullanımı tatmin etmeyecek ölçüdedir. *Özgürlük Uğruna* isimli eserde ise zaman, fantastik açıdan hiç kullanılmamıştır. Bu yüzden üçüncü bölümde *Özgürlük Uğruna* isimli roman tahlil edilirken zaman başlığı açılmamıştır.

Tüm bu çalışmalar yapılırken fantastik edebiyat ile ilgili kitaplardan, tez çalışmalarından ve Barış Müstecaplıoğlu'nun yayınlarından yararlanılmıştır.

Çalışmanın bu hale gelmesinde emeği geçen hocam Doç.Dr. Mehmet Samsakçı'ya bana verdiği destekten dolayı teşekkürü bir borç biliyorum.

Ayrıca annem Neziha Üzmer'e, babam Günaydın Üzmer'e, ablam Yaser Üzmer'e, ağabeyim Gültekin Üzmer'e, bugüne kadarki tüm emekleri; kız arkadaşım Tuğba Şahin'e de her zaman bana destek verdiği için teşekkür ediyorum.

Mehmed Âkif ÜZMER

İSTANBUL, 2019

İÇİNDEKİLER

ÖZ	iii
ABSTRACT	iv
ÖNSÖZ.....	v
İÇİNDEKİLER.....	viii
KISALTMALAR LİSTESİ	xi
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

1.1. Fantastik Edebiyat: Kavramsal Çerçeve	6
1.1.1. Fantastik Edebiyatın Diğer Türlerle İlişkisi	13
1.2. Fantastik Edebiyatın Batı Edebiyatındaki Seyri	23
1.3. Türk Edebiyatında Fantastik Roman.....	29

İKİNCİ BÖLÜM

BARIŞ MÜSTECAPLIOĞLUNUN DÜŞÜNCE YAPISI VE SANAT ANLAYIŞI

2.1. Barış Müstecaplıoğlu'nun Hayatı	32
2.2. Düşünce Yapısı, Sanat Anlayışı	33
2.3. Romanları	44

2.3.1. Şamanlar Diyarı.....	44
2.3.2. Keşifler Zamanı.....	45
2.3.3. Özgürlük Uğruna.....	47
2.3.4. Korkak ve Canavar.....	48
2.3.5. Merdaran'ın Sırrı.....	49
2.3.6. Bataklık Ülke.....	51
2.3.7. Tanrıların Alfabesi	53
2.3.8. Kardeş Kanı.....	54
2.3.9. Osmanlı Cadısı	56
2.3.10. Bir Hayaldi Gerçekten Güzel	58

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

BARIŞ MÜSTECAPLIOĞLUNUN ESERLERİNDE FANTASTİK UNSURLAR

3.1. Şamanlar Diyarı	59
3.1.1. Kişiler.....	59
3.1.2. Canlılar	64
3.1.3. Mekânlar.....	66
3.1.4. Nesne-Eşya.....	69
3.1.5. Zaman.....	71

3.1.6. Temalar.....	72
3.2. Keşifler Zamanı.....	79
3.2.1. Kişiler	79
3.2.2. Canlılar	81
3.2.3. Mekânlar.....	84
3.2.4. Nesne ve Eşyalar	86
3.2.5. Zaman.....	87
3.2.6. Temalar.....	88
3.3. Özgürlük Uğruna.....	93
3.3.1. Kişiler	93
3.3.2. Canlılar	96
3.3.3. Mekânlar.....	99
3.3.4. Nesne ve Eşyalar	100
3.3.5. Temalar.....	101
SONUÇ	104
KAYNAKÇA	107
ÖZGEÇMİŞ.....	113

KISALTMALAR LİSTESİ

akt. Aktaran

alt. Alıntılaman

bs. basım

C. Cilt

Çev. Çeviren

Ed. Editör

Haz. Hazırlayan

İ. K. İnternet Kaynakları

No. Numara

s. Sayfa

S. Sayı

SBE. Sosyal Bilimler Enstitüsü

vb. ve benzeri

Yay. Yayınları/Yayınclık

YKY. Yapı Kredi Yayınları

GİRİŞ

Hayal, olağanüstü, gizem, büyü gibi unsurları kullanan fantastik edebiyat; insanların gerçeği, sorgulama, değerlendirme ve sarsma hakkından doğmuş bir edebi türdür. Tuhaf, alışılmış olandan uzak, şaşırtan ve akli olandan uzak olduğu düşünülen fantastik öykü ve romanlar yaşanan ve tanık olunan gerçeğin dışında başka gerçeklerin olduğunu da ortaya koyar (Steinmetz, 2006: 8). Tabulaşan ve giderek fetişleşen her şeyin insanı sınırladığı bir gerçektir. Fantastik edebi türlerde insanlığın kutsallaştırdığı ve giderek tanrılaştırdığı tüm değerler, sıradan bir unsurmuş gibi ele alınarak daha özgür bir dünyanın var olduğu gerçeğini haykırır. Bu yüzden günümüz dünyasında pek çok okur, fantastik edebiyatın demokratik ve çoğulcu, kaotik ve düzenli, çok kültürlü ve herkese hitap eden dünyasını sevmiştir (Gülmez, 1989: 92-93).

“Fantastik” sözcüğü genel olarak “gizem, düş, hayal, ruhani” terimleri etrafında açıklanmaya çalışılmıştır. Fantastik edebiyat, bu terimler çerçevesinde değerlendirilecek olursa alışılmıştan kopuş, rutinin bozulması, olağanüstünün olağanlaşması ile iç içedir. Fantastik olaylar, tam da bu tip olayların doğal sayıldığı bir evrende geçmektedir (Boranion, 2002: 72-73). Herkesin kabul ettiği ve mantıkla açıklanabilen tutarlılıktan uzaklaşan fantastik edebiyatta okur okuduğunun etkisinde kaldığı gibi bugünün dünyasından da kopmaz. Gerçeğe gizem ekler. Bundan dolayı da kararsızlık içinde kalır (Taş, 2009: 8). Bu durum bir bakıma okur, kendisine “Okuduklarım gerçek mi yoksa düş mü?” diye sorar. İşte kararsızlık da tam bu noktada başlar. Fantastik edebi türlerde anlatılanlar gerçekse bilinmeyen ve akıl sır ermeyen bir düzen vardır ve her şey bu düzenin kurallarına göre sürmektedir; eğer fantastik edebi türde anlatılanlar gerçek değilse, düşten ibaretse demek ki akıl ve mantık her şeye egemendir. Okurun yaşadığı kararsızlık tam olarak bundan ibarettir (Gülmez, 1989: 92-93). Bu açıdan bakılırsa fantastik edebiyat doğanın yasaları ile düşün yasaları arasında bırakır.

Modern toplumda, teknolojik gelişmelerle kainatın ve insanoğlunun geleceğiyle ilgili umutların yerini korkular almıştır. Umutlar, kuşkulara dönüşmüştür. Böyle bir asırda gerçek dünyanın ötesine geçmek için özgürlük vadeden bir tür olduğu için insanlar fantastiğe yönelmiştir. Sosyal hayatın sınırlılıklarından ve yetersizliklerinden uzak, özgür bir dünya yaratan fantastik, reel dünyanın kişide oluşturduğu sıkıntıyı dengelemiştir (Steinmetz, 2006: 14).

Problemlerin çözümünde farklı çözümler arayan bireyin, modern dünyada istediği fakat hiç korkmadan ifade edemediği fikir ve inançlarına dönük iyimserliğe sahip olan fantastik, insanlığa bir seçenek sunmuştur. İçinde bulunduğu gerçeklik, bireyi bunalıma sürüklemiştir. Birey de varlığını ve hayatını daha anlamlı yapmak için hayali diyarlara yönelmiştir. Savaşların oluşturduğu sıkıntılar, kapitalizmin insanı makineleştirmesi insanların dünyanın realitelerinden uzaklaşmasına neden olmuştur. İdeal olanın dünyasına sığınmayı hedefleyen asrın insanını buntan dünyadan yeni bir yol bulmak üzere masallar, hayaller ve rüyaların iç içe geçtiği fantastik eserler bir çıkış yolu olmuştur. Fantastik kurgu, ortaya konan yeni gerçekliğin şasirtıcı olmaktan çıkarak yadırgatıcı bir hale geldiği, olağanlaşmış olağanüstüyü dile getirmektedir (Oskay, 2000: 199).

Fantastik edebiyatta anlatılanların mantık dışı olmayacağı ama mantıktan sapabileceği söylenebilir. Büyüler, sihirler, mücadeleler, yaratıklar, canavarlar, tuhaf mekânlar... Bütün bunlar, fantastik öykü ve romanlarda okurun karşısına çıkacak olan unsurlardır. Ancak bunların yanında aşk, korku ve nefret gibi insani hislere ve hemen hemen her gün gördüğümüz iki ayağı ve kolu olan insanlara rastlamak mümkündür. Fantastik edebiyat, bu dünyanın yasalarına göre gerçekleşen olayları kırar, gerçek hayatta rastladığımızdan farklı kahramanlar yaratır, bildiğimiz mekânların formlarında değişiklikler yaparak gizem ekler. Yani bir bakıma evrenin varlığına düşsellik katar, evreni daha kabul edilebilir ve yaşanabilir bir sahne haline getirir (Steinmetz, 2006: 14).

Fantastik edebi türler, yazarın zihnini görünür kılar. Karmaşık bir işleyişe sahip zihin, bir roman ya da hikâye ile görünür hale gelir ve bir bakıma başka insanların

zihinlerine de ayna tutar. Fantastik türler, bu açıdan gerçeğin dışında başka alanların var olduğunun ve bunların da birtakım edebi türler aracılığıyla somutlaşabileceğinin kanıtıdır.

Hayal gücünü ön plana alan fantastik edebiyatın kendine has gerçeğinde yaşananlar akılla kavranması zor, soyut ve ideal şeylerdir. Bu yönüyle yeni ve bambaşka bir alem kuran fantastik roman ve hikâyeler, okuyanı gizemli ve acayip bir yolculuğa çıkarır. Genellikle kaotik olan bu yolculuk, sürprizlerle doludur. Her an her şey olabilir ve bir anda bütün düzen yıkılabilir. Fakat yıkılan ve darbe alan gerçekler bir anda yeni ve hiç de beklenmedik bir mahiyete sahip oluverir. Fantastik edebiyat, tüm bunların, yani kaosun ve kozmosun insan için ve normal olduğunu ortaya koyar. Değişimler, dönüşümler, farklılaşmalarla örülü bir evrende gerçekleşen olaylar aktif bir okur ister. Okuduğunun temiz bir zihinle algılayıp değerlendirebilen ve bunu gerçeğe ilişkilendirebilen bir okur, düş ile gerçek arasındaki ayrımı net olarak yapabilir. Fantastik edebi türlerdeki tüm bu sürprizler, analitik bir bakış açısı ile anlaşılabilir ve değerlendirilebilir (Todorov, 2004: 48).

Fantastik edebiyatın düş ve hayale bu denli yer vermesi, olağandışını ve olağanüstüyü sıradanlaştırma, gerçeğin bir parçası haline getirme çabasından ibarettir. Okunduğunda ilk anda tuhaf karşılanan olaylar ve kişiler, bir süre sonra sanki her an rastlanan olay ve kişilermiş gibi sıradanlaşır. Gizemin bu dünyaya aittir, okurun ve yazarın zihinlerinde vardır ve edebi eserle gün yüzüne çıkar. Yazarın anlattıkları ile okurun farkında oldukları gizemin insanın zihinsel işleyişinin bir parçası olduğu gerçeğini ortaya koyar (Boranion, 2002: 72-73).

Akılcılığa tepki olarak doğan ve gelişen fantastik edebiyat; öte dünyaya, düşlere, gizeme, sihre ve olağanüstüye duyulan ilginin neticesi olarak ortaya çıkmıştır. Dünya, sadece akılla algılanabilen bir yer değildir; aynı zamanda akli aşan duyularla algılanabilen bir özü de vardır. Oysa aydınlanma ve rasyonalite, beş duyu organı ile algılanabilen varlıklarla ilgilenirken düşselliği ve hayali ötelemiş, bunları insanı algılama ve değerlendirmede bir kriter olarak düşünmemiştir. Oysa fantastik

edebiyat, tüm bunların insana has şeyler olduğunu, akli aşan ve akılla algılanamayan şeylerin de bulunduğunu belirtmektedir (Taş, 2009: 21).

Fantastik eserlerde, bilimkurgunun geleceğe yönelen, destan ve efsanenin güncel zamanından ayrı özellikler vardır. Fantastikte belirli bir zaman yoktur, zaman ne gelecek zamandır ne de geçmiş zaman. Olayların vuku bulduğu anda takvimle açıklanabilen bir zamandan söz etmek imkansızdır. Yani fantastik eserler belli bir zamanın kalıplarına sıkışıp kalmaz. Geniş bir mekânda sınırsız bir zamanı deneyimler. Hatta bazen zaman kavramından uzaklaşılır, olayların ne zaman gerçekleştiği fark edilemez (Uyanık, 1999: 56).

Fantastik kurgu, tamamıyla imge dünyasının yarattığı bir evrende, bilinmeyen bir zaman içinde, bütünüyle bu dünyaya ait olmayan canlıların fantastik bir olay örgüsü çerçevesinde sıralandığı, yazarın kendisine ait bir dünyadır. Fantastik edebi metinlerin kurgusunda, kurgunun tüm öğelerinin, yazarın meydana getirdiği fantastik evrenin bir parçasıdır ve bu yönüyle fantastik nitelik taşır (Steinmetz, 2006: 11). Her detayıyla kurgu mahsulü olan bir evrenin bir yapıyla anlatılamayacağını düşünen yazarlar yapıtlarını genellikle üçleme, dörtleme ve beşleme olarak yazar. Konumuz olan Barış Müstecaplıoğlu'nun incelediğimiz *Şamanlar Diyarı* adlı eseri de *Şamanlar Diyarı*, *Keşifler Zamanı* ve *Özgürlük Uğruna* isimli kitaplardan oluşan bir üçlemedir. Bunun yanı sıra anlattıklarının okurun zihninde canlanması ve gizemli bir hal alması için de eserlerin başlarına ya da sonlarına haritalar eklerler. Haritalar, bir bakıma okurun nereye yolculuk yaptığını gösterir.

Yapıtında yeni bir dünya meydana getiren yazar, herhangi bir dilde karşılığı ve anlamı bulunmayan adlar kullanır. Bu tavır, fantastik yapının evrensel bir öz taşıdığını gösterir. Fantastik kurgu, okur ve yazarın hayal dünyasından çıkmış diyarlar ve kahramanlar ile özdeşlik kurulabilmesi için hiçbir kültüre ve milletin malı olmayan, bütün insanlık tarafından paylaşılan ayrıntılar ile bezenmiştir (Taş, 2009: 53).

Romandaki karakterin öncülüğünde faklı mekânlara gerçekleştirilen tehlike dolu yolculuklar, kişinin engellerin bulunduğu yaşamda aşmak mecburiyetinde olduğu ruhi sınavlar halini almaktadır. Merak, heyecan ve korkudan ilham alan; gerçek dünyanın bir zemin olarak kullanılmasına karşın bütün unsurları ile olağanüstünün kainatında dolaşan fantastik eserlerde zaman ve mekândan kopulmuştur. Gerçekten uzaklaşma tutkusuna sahip olan yazar, aynı duyguya sahip olan okuru hayrete düşürecek bir seyahate çıkarır. Akıl dışı; açıklanamayan, gerçek dünyanın kurallarına uymayan ve mantık içinde anlamlandırılmayan bir yolculuktur (Taş, 2009: 93).

Toplum, çeşitli baskılarla bireyi bunalıtmaktadır. Bu da bireyi topluma yabancılaştırmaktadır. Yabancılaşan birey, toplum ile çatışmakta, çevreyle kurulan ilişkilerin yozlaşmasına ve madde merkezli ilişki biçimlerinin bireyin toplumdan kopmasına neden olmaktadır. Hayal, rüya ve kabusların etkisi ile yaratılan fantastik edebi türler, iç dünyanın meydana getirdiği ve insanı denetim altına sokan baskıların aktivitesini yitirdiği, toplumsal kurallara karşı olsa da arzuların tatmin edildiği bir evren yaratmıştır. Fantastik evrende toplumdan ayrılabilme, farklı bir perspektif elde edebilme şansına sahip olan birey, bilinçaltının özgürleştiği fantastik dünyada gerçek dünyanın oluşturduğu her çeşit bunalımlar ve ruhi yıkımlardan uzaklaşıp gerçek dünyanın kanunlarının geçerli olmadığı bir dünyada bulunmaktadır (Steinmetz, 2006: 106-109).

BİRİNCİ BÖLÜM

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

1.1.Fantastik Edebiyat: Kavramsal Çerçeve

Gerçek olmayan, düşsel, olağandışı ya da olağanüstü bir dünyayı anlatan fantastik edebiyat, gerçekle birebir uyuşmayan, hatta gerçeğin bütünüyle dışında bulunan olayları anlatan edebi verimleri tanımlamak için kullanılır. Düşler, cadılar, doğaüstü varlıklar, olağanüstülüklerle dolu ülkeler, karmaşık olaylar, zamansal belirsizlikler fantastik edebiyatın en önemli ve öne çıkan özellikleri arasındadır.

Türk Dil Kurumu'nun Türkçe Sözlüğünde “gerçekte var olmayan, gerçek olmayan, hayali” (TDK, 1998: 760) anlamlarına gelen “fantastik” Latince bir sıfat olan “fantasticum” kelimesinden türemiştir. Latineden Yunancaya geçen “fantastik” sözcüğü, Yunancada bir fiil olarak kullanılmış, “görünür kılmak, gibi görünmek, olağanüstü bir olay karşısından kendisini göstermek” anlamlarını taşıyan “phantasein” sözcüğüne dönüşmüştür (Steinmetz, 2006: 8).

“Fantastik” sözcüğünün farklı tanımları mevcuttur. Ahmet Kabaklı fantastik sözcüğünü gerçek ve hayalle ilişkisi bağlamında ele almış ve tanımlamıştır:

“Fantastik, (Yun.) Phantastikos=hayal tarafından yaratılan. Hayalin ürünü olan olaylar, konular, kişiler, buluşlar. Olağanüstü görünüm ve davranış. Edebiyatta, çok geniş bir tarif ile, fantastik akım, antik Yunan ve Latin yazarlarından türün çağdaş temsilcilerine kadar geniş ve ayrıntılı bir alan kaplamış ve kaplamaktadır. Destan, masal, gotik edebiyat, korku ve heyecan edebiyatı, ütopyalar ve bilim- kurgu edebiyatı geniş anlamda fantastik kapsamına girmektedir.” (Kabaklı, 1989)

Ali Püsküllüoğlu'na göre fantastik, düş ürünü ve bilimkurgu öğeleri ile yakından ilişkilidir:

“Fr. Her dönemin yazınında görülmekle birlikte Fransa’da 18. yüzyılın sonlarında, İngiliz korku romanlarının etkisiyle başlayan, düş gücünün alabildiğine çalışarak ortaya koyduğu düş ürünü ögelere bolca yaslanan bilimkurgu benzeri bir yazınsal tür.” (Püsküllüoğlu, 2009: 54).

Berna Moran’a göre fantastik, gerçekliğin zaman, mekân, kişi gibi unsurları, canlı cansız ayrımı yapmadan bilinen dünyanın ötesinde alternatif bir dünyadır (Moran, 1998: 60).

Bahadır Gülmez, fantastik kavramını gerçeklik ve düşsellik bağlamında tanımlar: *“Fantastik çalışma ise nesnel görme eylemiyle yakalanamayan gerçeklikleri görselleştirir. Bu eylemin ürettiği anlamsal yığınlık taşkın niteliktedir. Düşsel gücün oluşturduğu bu yığında akılsal yeti gücünü yitirmiştir, kendine bir yer bulamamıştır. O, cennetten kovulmuştur. Artık akıl dışılık anlamlar üretecektir o bölgede. Varlıklar, nesneler olduklarının ve olabileceklerinin çok ötesinde, sanki biz onlara borçluymuşçasına ve sanki onlar birer alacaklı gibi kapımızı çalarlar. Sışkin karınlılar, kurt başlılar, embriyo safhasında yaşayanlar...”* (Gülmez, 1989: 92-93).

Turan Karataş fantastik terimini oldukça kapsamlı biçimde tanımlamaktadır. Karataş’a göre fantastik, hayal gücünün özgür bir şekilde çalışması sonucunda marazi ve ütöpik düşüncelerin ortaya çıkmasıdır:

“Kişinin hayal gücünü serbestçe işleterek hatta zorlayarak, dahası hayal gücünün kaprislerine kapılarak kurguladığı ve gerçeğe bağdaşması zor olan durumları, şaşırtıcı olayları anlatan edebiyat metinlerinin sıfatı. Fantastik metinler, çağrışımın doğal akışına uygunluk gösterse de, muhayyilenin bile zor kabul edebileceği aşırı hatta marazi duygulanmalara, ütöpik düşüncelere yer verir. Bu tür eserler/metinler, oldukça havaî ve süslüdür; masalımsı unsurlar da taşırlar. Bilimkurgu romanlarında, destanlarda, korku film senaryolarında fantezilerin ağırlıklı olduğu görülür.” (Karataş, 2001).

“Fantastik” kelimesinin sıfat olarak kullanıldığı fantastik edebiyat, düşsü bir dünyayı anlatmaktadır. Akıl ve mantık kuralları ile algılanamayan, olağanüstülüklerin fazlaca yer edindiği ve gizemin üst seviyede bulunduğu fantastik edebiyatın ortaya çıkış sebebi, insanın yaşadığı dünya ile ilgili korkuları ve sorunları hakkındaki düşünce, öngörü ve varsayımlarıdır. Birtakım sorular insanoğlunun zihnini meşgul etmektedir ve insanoğlu bu soruların yanıtlarını aramaktadır. Fantastik edebiyat, bir bakıma insanoğlunun yanıtlarını aradığı soruların bir olay etrafında kurgulanmasından ibarettir. Bütün bu sorunlar ve korkular, bir edebi verim haline geldiğinde artık korku duyulacak bir nesne olmaktan çıkmakta, artık rahatsızlık vermemektedir. Bütün bu tanımlar ve açıklamalar çerçevesinde fantastik edebiyat; gerçek dünyadan izler taşımakla birlikte gerçek dünyanın dışına çıkan, düşsel bir evren kuran, edebiyatın yapısal unsurlarını bu evren içerisinde biçimlendiren bir edebi türdür.

Yeni bir tür olan fantastik edebiyatın kaynağı; mit, efsane, destan ve masallardır. Bu türlerde insanın doğa ve yaşama ilişkin korku ve sorunları anlatılmaktadır. Bu edebi türlerde anlatılan olaylar, gerçek hayatla ilişkili olmakla birlikte gerçekleşmesi mümkün olmayan olaylardır. Yani gerçek hayatla ilişkisi birebir ve doğrudan değildir. İlkel insanların düş gücünün bir sonucu olarak ortaya çıkan bu verimler, gerçek hayata ilişkin korku ve sorunların yansıtıldığı bir alan olmuştur. Fantastik edebiyat, özellikle fantastik roman ve hikâyeler yoğun olarak ilkel insanın anlatma ve dinleme ihtiyacından doğan bu eserlerden kaynağını almıştır. Günümüzde fantastik edebiyat denince akla söz konusu türler gelmektedir. Fantastiğin kaynakları evrensel ölçekte olabileceği gibi milli ölçekte de olabilir. *“En genel anlamıyla denilebilir ki her toplumun geleneğinde mevcut olan, ortak ruhsal deneyimlerin anlatıldığı, dünya ve evrene ilişkin izlenimlerin ilk anlatılar ve hatta kutsal metinler fantastik türün”* oluşumunda ve evriminde başrolü oynamıştır (Aslan, 2010: 18).

Fantastik edebiyat, maddenin sığıdığı dünyada insanların özgürlük arayışından doğmuştur. Gerçek hayattaki geçicilik, kuralların verdiği rahatsızlık, siyasal ve toplumsal baskılar fantastik edebiyatın düş gücü ile aşılmıştır. Ütopik ve distopik unsurların da yer aldığı fantastik tür, gerçek dünya ile olması istenen dünya arasındaki

gerilimden doğmuştur ya da bu gerilimin sözel planda ifadesi olmuştur (Steinmetz, 2006: 115).

Todorov, fantastik edebiyatın en önemli özelliklerinden birinin tekinsizlik ve olağanüstü arasında salındığını söylemektedir. Edebi eserde yer bulan gerçeküstü olaylar gerçeklik yasaları ile açıklanabilen bir yanılsama ya da düşten ibaretse ve bu durum eserin sonunda ortaya çıkıyorsa bu eser fantastik olmaz, tekinsiz bir türdür. Eğer anlatılanların gerçeküstü olduğu hususunda okur şüphe duymuyorsa ve durum hakkında mantığa dayanan bir açıklama yapamıyorsa bu eser de olağanüstü bir türdür. İşte fantastik, Todorov'a göre tekinsiz ile olağanüstü türlerin özelliklerini taşır ve iki tür arasında salınır (Todorov, 2004: 31).

Todorov'a göre bir yapıtta fantastik atmosferin oluşması için belli şartlar vardır:

“Fantastik üç koşulun yerine gelmiş olmasını gerektirir. Metin öncelikle okuyucunun, öyküdeki kişilerin dünyasını canlı kişilerin yaşadığı bir dünya olarak doğal bir açıklama ile doğaüstü bir açıklama arasında kararsızlık duymasını sağlamalıdır. Sonra, bu kararsızlık bir öykü kişisi tarafından da hissedilmelidir; böylece okuyucunun görevi bir kişiye verilmiş olur, aynı zamanda da “kararsızlık” metin boyutunda ortaya konduğu içindir ki yapıtın izleklerinden biri haline gelir; saf bir okumada gerçek okuyucu öykü kişisiyle özdeşleşir. Son olarak, okuyucunun metin karşısında bir tavır takınması gerekir: Hem alegorik, hem de şiirsel türden yorumlamaları reddedecektir. Bu üç gereklilik eşit değere sahip değildir. Birincisi ve üçüncüsü gerçek anlamda türü oluşturur, ikincisi ise yerine getirilmese de olur.” (Todorov, 2004: 39).

Şüphe, fantastik edebiyatın en önemli özelliklerinden biridir. Okur, fantastik bir roman ya da hikâye okuduğunda anlatılanların gerçek olup olmadığı konusunda şüpheye düşmektedir. Şüphe duygusu, okurun eserde anlatılanları algılaması konusunda ona bir bakış açısı sunmaktadır. Gerçeklik ile kurgu, düşsel ile olağan, var olanla olmayan arasında salınan okur; anlatılanları belli bir düzleme yerleştirememekte, dolayısıyla okuduklarının varlığıyla ilgili tereddütler

yaşamaktadır. Bir bakıma fantastik eser, anlatıdaki salınımla okuru şüphe duyması konusunda mecburi bir istikamete sürüklemektedir. Yani eser, şüphe duygusunun zorunlu olarak kabullenildiği bir bakış açısını okura kabul ettirmektedir.

Fransız öykücülüğünde fantastiği inceleyen Castex, fantastiğin gerçek hayatın içerisine gizemin zorla eklenmesiyle elde edildiğini söylemektedir (Steinmetz, 2006: 16). Gerçeğin içerisine dahil edilen gizem ile okur gerçekten kopmamakta, gizeme doğru sürüklenmektedir. Todorov'un yukarıda ifade ettiği gibi fantastik edebiyat, okuru gerçek ile düşsel arasında bırakmaktadır. Okur, gerçek olabilecek bir olayın içerisinde birtakım gizemler bulmakta ve bunlar arasında muallakta kalmaktadır. LoixVax da Todorov ve Castex gibi düşünmekte, fantastiğin gerçeğin bir parçası olduğunu ifade etmektedir (Todorov, 2004: 33).

Fantastik edebiyat her ne kadar gerçekten etkilense de bir biçimde gerçekten yararlı olsa da yazarın düş gücü eserin başından sonuna kadar ön plandadır. Yazar, masalsı bir atmosfer oluşturmaktadır ancak bildiğimiz masal türünün özellikleri olduğu gibi kullanılmamaktadır. Bir bakıma masal, efsane ve miti hayal dünyasında dönüştürerek bugünle ilişkilendirmektedir. Çalışma alanımızı oluşturan Barış Müstecaplıoğlu'na göre fantastik kurgu, yazarın hayal dünyasıyla yakından ilişkilidir. Olaylar gerçek dünyada değil, yazarın hayal gücüne dayanan bir dünyada geçmektedir. Eserde kullanılan bütün unsurlar yazarın hayal dünyasının mahsulüdür. Mitolojisi, coğrafyası, tarihi, ırkları, kültürüyle yazara ait bir dünyadır (Müstecaplıoğlu, 2003: 116).

Fantastik gerçek dünyadan kopmadan, gerçek dünyanın verilerinden yararlanarak ikinci bir dünya kurma çabasıdır. Bu dünyanın yasalarının işlemediği, mantıksal dengenin bozulduğu, var olan kabullerin kısmen yıkıldığı bir dünya, fantastiğin sınırları içerisinde yer almaktadır. Bu noktada olağan ile olağanüstünün fantastik kurguda bir arada olduğunu ifade etmek gerekmektedir. Olağan birinci dünyadır, olağanüstü de yazarın zihinsel oyunlarla yarattığı ikinci dünyadır (Kavcar, 2004: 106).

Fantastik edebiyatın kendine has bir dili vardır, yani bir fantastik edebiyat dilinden söz etmek mümkündür. Kendi mekân, zaman ve kişilerini oluşturan fantastik edebiyatın anlatıcısının ve kişilerinin kullandığı dil, kaynağını günlük hayatta sıradan insanların dilinden almakla birlikte içerisinde alışılmadık, imgesel ve kendi dışındaki bir gerçekliğe gönderme yapan unsurlar taşımaktadır. Anlatılanların düşsel olması, zaman ve mekânda algıyı zorlayacak hususların bulunması, olaylardaki nedenselliğin kırılması, tabii olarak bir üst dile gereksinim hissettirmektedir. Bu bakımdan yazar, kendi hayal dünyasını da kullanarak anlatacağı olaya has bir dil yaratmak zorundadır. Her eser, bu manada yeni bir dille vücut bulur; yazar ve eserdeki kişiler oynadıkları rolün gereğine uygun bir dil ve retorik benimsemek durumundadır.

Berna Moran da Nodier gibi fantastiđi üç türe ayırmıştır: Okurda tereddüt halini oluşturan belirsiz fantastik, olađanüstü gibi görünen olayların dođa yasalarıyla açıklanabildiđi fantastik, varlık açısından farklı bir dünyayı anlatan fantastik (Moran, 1998: 60).

Fantastik edebiyat, belirsizlikler üzerine kurulmuştur. Özellikle fantastik roman ve hikâyede türün yapısını oluşturan anlatıcı, olay örgüsü, zaman, mekân ve kişiler düş gücünü zorlayan özellikleriyle birtakım belirsizliklere sahiptir. Tüm bu yapısal unsurları belirsizlik olgusundan ayrı düşünmek mümkün değildir. Az önce de belirttiğimiz gibi fantastik kurgu gerçekten ayrı düşünülemez, gerçeğin etkisini üzerinde taşır. Ancak gerçeğe ait unsurları, özellikle de olay örgüsü, zaman, mekân ve kişileri bilinen hallerinden uzaklaştırır, onlara gerçek hayatta bulunmayan birtakım özellikler yükler.

Fantastik edebiyat yapısının anlatıcısı, gerçeklik sınırını üst düzeyde aşan olaylara şahit olan kişilerdir. Doğaüstü güçlere sahip olabilen anlatıcıların yanı sıra sıradan olup tanrısal özelliklere sahip bir anlatıcı da söz konusu olabilmektedir. Fantastik eserlerde anlatıcı, kendi kaderini yazabilen ve olaylara yön verebilen kişilerdir.

Olay örgüsü, gerçek dünyanın mantık yasaları ile açıklanabilecek türden değildir. Nedensellik ilkesinin kırıldığı fantastik eserlerin olay örgüsü, iç içe geçmiş, biri diğerini çok yönlü olarak etkileyen ama birbirinin neden ve sonucu olmayan, bir anda gelişebilen ama aniden çözümsüzleşen belli bir yasaya tabi olmayan olaylardan oluşur.

Fantastik yapıtlarda kişiler doğaüstü özelliklere sahip varlıklardır. Tümüyle kurgusal olan bu kahramanlar insan olabildiği gibi insan dışı varlıklar da olabilir. İnsan olan kişiler, gerçek hayatta rastlanan olağan özelliklerin dışında olağanüstü özelliklere de sahiptir. İnsan dışı varlıklar ise tanrı, melek, cin, dev, vampir, bitki, hayvan ve büyülü varlıklar gibi kişilerdir.

Fantastik eserlerde olaylar belli bir zaman diliminde gerçekleşir. Zaman takvimle ifade edilebilir, ancak zaman kronolojiye uymayan özelliklere sahiptir. sezgisel, psikolojik, hızlıca ilerleyen, sürekli bir geçişlilik içerisinde olan, şaşkınlık verici ve çok boyutludur.

Fantastik eserlerdeki mekânlar düş gücüyle kurulmuştur. Reel mekânlardan unsurlar taşısa da fantastik eserlerde mekân birtakım ütöpik özellikler taşımaktadır. Mit, efsane ve masallardaki mekânlara benzer mekânların bulunduđu fantastik eserlerde mekân, reel mekânlardan tümüyle kopmamıştır.

Kısaca ifade etmek gerekirse fantastik edebiyat, insanoğlunun imgeleminde inşa ettiğı bir dünyada, belirsiz bir zamanda gerçek dünyaya yabancı varlıkların nedensellik etrafında kurulmamış bir olay örgüsüyle anlatılmasıdır. Tarih, mitoloji ve masallardan alınan gerçek unsurlarla inşa edilen düşsel olaylar yazarın hayal gücünün tüm imkânlarını kullandığı bir dünyada geçmektedir.

1.1.1. Fantastik Edebiyatın Diğer Türlerle İlişkisi

Fantastik edebiyat, kendisine gelene kadar farklı türlerden etkilenmiş ve onlara ait kurgu unsurlarını kullanmıştır. Bilimkurgu, ütopya, distopya, masal, efsane ve destan bu edebi türlerdendir. Fantastik edebiyat, tema, kişiler kadrosu, mekân, zaman ve nesnenin kullanımı bağlamında yukarıdaki edebi türlerden etkilenmiş, onlara benzeyen tarafları olmakla birlikte kendine özgü bir edebi tür olarak müstakilleşmiştir. Bu metinler ile fantastik edebiyat arasında ilişki olmasına rağmen bütün bu metinleri fantastik edebiyat içerisinde değerlendirmek ve buna göre hüküm vermek yanlıştır.

Bilimkurgu, ütopya, distopya, masal, efsane ve destan gibi edebi türlerin hepsi de gerçeğı kırar, olağanüstülüğü olağanlaştırır, akla ve mantığa uygun olmayan unsurları kullanır, gerçekliğin yerine sembolü koyar, okurun aklına değil hayal dünyasına hitap eder. Fantastik edebiyat da bütün bu unsurlardan sonuna kadar yararlanır ancak bunları metnin organik bir unsuru haline getirerek okuru kendine yabancılaştırmaz. Okur, metnin uzamı içerisinde karşılaştığı tuhaf yaratıklara, gizemli mekânlara, olağanüstü güçleri olan insanlara alışır ve bunların gerçek varlıklarla ilişkisini kurarak bağdaştırma yapar. Fantastik edebiyatçıların diğer türlerden yararlanırken yaptıkları en önemli şey, yararlandığı türleri modern romancılık anlayışı içerisinde yeni bir gerçeklikle ifade etmektir. Bu gerçeklik, roman gerçekliğine tümünden yabancı olmayan ama onunla da mutabakat halinde bulunmayan bir

gerçekliktir. Örneğin inceleme sahamıza giren Barış Müstecaplıoğlu, şamanları romanın ana kahramanı yaparken onları insani özelliklerinden ve gerçekliklerinden uzaklaştırmaz, olağanüstü özelliklere sahip olsalar da şamanları duygu, hayal ve inançları ile insan olarak çizer. Yine farklı yaratıkları figür olarak kullanırken onları bir böcek, kaplan ya da tarih öncesi hayvanlara benzer özellikleri ile donatır.

Masal, efsane, destan ve mitler yapay bir alem kurar. Bu alem tamamıyla zihnidir ve bir uzlaşma içerir. Ancak fantastik edebiyat bütün bu alemlere meydan okuyarak anlaşmayı bozar, uzlaşmayı kırar ve anlattıklarını neden-sonuç ilişkisi içerisinde ele alır. Bir bakıma fantastik eserlerde uydurulmuş bir dünya yoktur, var olan dünya kurgunun nesnesi haline getirilmiştir. Fantastik edebiyatın gerçek ve somut dünyaya gizem kattığını, onu dönüştürmek istemediğini ama farklılaştırmak istediğini rahatlıkla söyleyebiliriz.

Fantastik edebiyatın faydalandığı ve ilişki içinde olduğu türler, anlattıklarına inandırmak ister. Bunun için kendi mantığını dayatır. Anlatılanların gerçek olmadığını ama gerçeğe benzer taraflarının bulunduğunu ortaya koyan fantastik edebiyat anlattıkları konusunda inandırıcılık tavrı içerisinde değildir. Her şeyin kendine ait bir düzeni olduğunu ve bu düzen içerisinde işlediğini anlamak, fantastik eserin daha ortalarında iken mümkündür. Fantastik bu yönüyle yeni bir mantık ve dizge peşinde değildir, var olan mantığın ve dizgeden yararlanarak hem bugüne hem de yüzyıllar öncesine dair öyküler anlatır.

Bilimkurgu-Fantastik Eser

Hayali bir dünyanın anlatıldığı fantastik ile bilimkurgu türü edebi eserler, bazı özellikleri ile birbirine benzemekle birlikte bazı özellikleri ile birbirinden farklı karakterlere sahiptir. Bilimkurgu ve fantastik için ortak bir tanım yapan Bozkaplan “Bizlere hayal gücümüzle zenginleştirebileceğimiz büyümlü dünyalar sunan iki kardeş tür” (Bozkaplan, 2010: 44) diyerek iki türün yaşanan zamanın dünyasından farklı bir dünya sunduğuna işaret etmiştir. Bu iki türün en önemli özelliği ortaya çıkışındaki

ontolojidir. Fantastik ve bilimkurgu, XVIII. yüzyılda tüm dünyayı etkileyen Aydınlanma Çağı'na tepki olarak ortaya çıkmıştır (Hur, 2011: 25)

Bilimkurgu ile fantastik arasında geçişimlilik vardır. Birbirine benzeyen özellikleri olan bu iki tür, kimi zaman birbirinin yerine kullanılmaktadır. Hayal gücü bilimkurgu için de fantastik için de oldukça önemlidir. Gerçek dünyadan kaçışı farklı şekillerde anlatan bilimkurgu ve fantastik eserlerde gerçek hayatta rastlanan varlıkların dışında bu dünyanın varlıklarına benzemeyen varlıklar vardır. Esas itibarıyla bilimkurgu da fantastik de hayal gücünün imkanlarından yararlanmaktadır, ancak bilimkurgu perspektifini geleceğe yöneltmişken fantastik geçmişten yararlanır (Aydemir 2011: 60).

Fantastik edebiyat türünde anlatılan olayların gerçek dünya ile ilişkisi bulunmaktadır, ancak bu ilişki sınırlıdır. Gerçekte olmayacak pek çok şeyin olağandışılıklarla bezenerek anlatıldığı fantastik türlerde gerçek ile hayal edilen arasında kesin bir sınır vardır. Rabkin'e göre bilimkurgu fantastiğe olabilirlik kazandırmaktadır (Rabkin 2000: 4 akt. Aydemir 2011: 70). Bilimkurgu eserlerinde anlatılanların da bugünün gerçeğiyle doğrudan ilişkisi bulunmamaktadır. Bilimkurgu türü eserlerde anlatılan dünyanın varlığı da tartışmalıdır, fakat teknolojinin içinde bulunduğu ve gideceği düzey düşünülürse bilimkurgu türünde anlatılanları insanlar tuhaf karşılamamakta, hızlı teknolojik gelişmeler çerçevesinde bunların olabileceğine inanmaktadır. Bu manada bilimkurgu eserlerinde ortaya atılan varsayımlar, gerçekleşmesi muhtemel gibi görünen olaylar bir çeşit ütopya özlemini dile getirir. Bilimden yararlandığı için de muhtemellik düşüncesini taşır. Aydemir'e göre Rabkin, bilimkurgu eserlerindeki fantastik öğelerin bilim aracılığı ile olabilirlik kazandığını ifade etmek istemiştir (2011: 70).

Bilimkurgu eserlerindeki olaylar, ilk duyulduğunda kulağa saçma gelse de bir biçimde bilimsel temellere dayandırılmaktadır. İkna edici bir tarafı olan ve mantık çerçevesinde açıklanabilen olaylar okurda yabancılik duygusu uyandırmamaktadır. Fantastik eserlerde anlatılanlarda ise mantık çerçevesinde bir izah beklenmemektedir. Okur, okuma edimi esnasında içine bulunduğu olayların gerçek olmadığını, gerçek bir

nedene dayanmadığını ve gerçekleşme ihtimalini içinde barındırmadığını çok iyi bilmektedir. Bir bakıma fantastik eserlerdeki cinler, periler, olağanüstü varlıklar, konuşan bitki ve nesnelerin bu dünyanın varlıklarına yabancı olduğunu bilen okur, bilimkurgu eserlerindeki gibi bir mantık örgüsü aramamaktadır.

Bilimin muazzam şekilde geliştiği dönemlerin ürünü olan bilimkurguda mantıksallık teknolojik verilerle izah edilmektedir. Mühendislik harikası teknolojik araçların kullanıldığı, uzay teknolojilerinin yer aldığı bilimkurgu türü bu yönüyle akla hitap etmektedir. Aklın sınırlarını zorlasa da şu anla gelecek zaman arasındaki mesafeyi bilimsel anlamda kısaltan bilimkurgu eserlerinin aksine fantastik türe ait eserlerdeki olayların bilimsel bir açıklamasının yapılması imkan dahilinde değildir. Zaten fantastik eserin de böyle bir amacı yoktur. Fantastik türde eser veren yazar, anlattıklarının gerçek dışı olduğunu fark edilmesini arzular. Bilimkurgu eserlerinin tersine yazarın ikna gibi bir amacı bulunmamaktadır.

Fantastik eserlerin gizemle olan ilişkisi fantastik roman yazarlarını birey psikolojisi ile ilgilenmeye itmiştir. Fantastik türün özelliklerini taşıyan eserlerde karakterlerin psikolojisi hakkında açıklamalara, tahlillere ve betimlemelere rastlamak mümkündür. Bilimkurgu yapıtlarında ise karakterlerin psikolojileri hakkında bilgi edinmek mümkün değildir. Çünkü fantastik unsurların bulunduğu yapıtlardaki karakterler daha yuvarlak özellikler gösterirken bilimkurgu romanlarındaki karakterler daha düz ve yalındır.

Ütopya-Fantastik Eser

Adını Thomas More'un Ütopya adlı yapıtından alan ütopya türü XVI. yüzyılda ortaya çıkmışken fantastik XVIII. yüzyılda belirmeye başlamıştır.

Ütopya türü; ideal, yaşanılabilir, düşsü, mutlu ve müreffeh bir dünyanın tasvirini yapan eserlere verilen isimdir. Ütopya yazarları, içinde bulundukları siyasal ortamdan, toplumsal düzenden ve ekonomik ilişkilerin biçiminden rahatsız oldukları için zihinlerindeki ideal dünya tasarısını yazıya dökmekte, ütöpik anlatıları yoluyla bir çeşit eleştiri yapmaktadırlar. Kısacası ütopyalar, hayal edilmiş, gerçek olmayan bir

ülkenin tasarımını içeren eserlerdir. Bu özellikleri ile ütopya türüne ait eserler, fantastiğe benzemektedirler. Fantastikte de tıpkı ütöpik kurgularda olduđu gibi imkân dahilinde olmayan bir dünya tasavvur edilmektedir. İki edebiyat türünün düş ve bir başka dünya özlemi bir bakıma yaşanan dünyadan, içinde bulunulan andan duyulan mutsuzluğun bireyleri ittiđi kaçış duygusuyla yakından ilişkilidir.

Ütopya ile fantastik arasındaki düşsü gerçekliğe duyulan özlem konusundaki benzerlik dışında farklı taraflar da vardır. Bu iki tür, birbiriyle aynı toplumsal koşullar altında ortaya çıkmamıştır. Her ikisinin ontolojisinde birtakım radikal farklar bulunmaktadır.

Az önce de belirttiğimiz üzere ütopya ve fantastik hayali bir dünyayı anlatmaktadır, daha önce yaşanmamış bir zamanı ve gerçeğe benzemekle birlikte farklılıkları olan mekânme kânları anlatmaktadır. Fakat ütopyaadaki hayal tasarımının fantastikteki hayal tasarımından bazı açılardan farkları bulunmaktadır. Ütopyaadaki dünyanın tasarımı, tamamıyla gerçek dünyadan alınmış unsurlarla yapılmıştır. Kişiler, mekânlar, olaylar ve zaman bugünün dünyasındaki birebir aynısıdır. Oysa fantastikteki kişi, mekân, olay ve zaman unsurları bu dünyaya ait değildir. Benzerlikleri olsa da radikal bir biçimde farklılaşmış yapı unsurlarıyla karşılaşmak mümkündür. Bu noktada hemen şunu belirtmek gerekmektedir: Ütopya, bu noktada bilim ve gerçeklikten beslenmesine rağmen fantastik masal, mit ve efsanelerden beslenmektedir.

Her iki türde kaçış üzerine kurulmuştur. Ütopik eserlerde yazarlar siyasi eleştiri yaparak var olan düzenden rahatsız olduklarını açıkça ifade etmekte ve resmettikleri başka bir dünyada yaşama arzularını dile getirmektedir. Fantastik eserlerde hiçbir biçimde siyasi eleştiri yapılmaz, yazar yalnızca düşsü ve büyülü bir dünyaya duyduğu özlemi yansıtmaktadır. İçinde bulunduđu zamanı ve toplumsal düzeni eleştirmediđi gibi ütopyaada olduđu gibi tüm unsurlarıyla insanların yaşayabileceđi bir dünya tasarımı da önermemektedir. Aralarında böyle bir fark olsa da her iki türün yazarı da yazdıkları eserlerle halihazırdaki dünyadan kaçma özelemlerini farklı epistemolojilerle dile getirmektedirler.

Ütopyadaki kahramanların özellikleri ile fantastikteki kahramanların özellikleri birbirinden farklıdır. Ütopyada canıyla canıyla, etiyle kemiğiyle bu içinde bulunduğumuz dünyanın insanları kahramandır. Onları dış dünyada rastlanan insanlardan ayırt etmek mümkün değildir. Buna mukabil, fantastikteki kahramanlar insanlardan başka dev, cin, peri, acayip ve anlaşılmaz fiziki özellikleri olan varlıklardır. Fantastikte insanlar her ne kadar kahraman olarak kullanılsa da bu insanların sahip olduğu özellikler, onları ütopyadaki insanlardan ayırmaktadır. Ütopyadaki insanlar doğaüstü güçlere sahip değildir, büyü yapmazlar ve hatta büyüye inanmazlar. Fantastik türünde kahraman olan insanlar ise okurda bir gariplik duygusu uyandıracak kadar tuhaf özelliklere sahiptir. Bunlar büyü yapmakta, insan dışındaki nesnelerle ilişki kurmakta, birtakım tabiatüstü özelliklerle yaşamlarını sürdürmektedirler.

Ütopyada anlatılanları bilimle açıklamak mümkündür, yani ütopyadaki olaylar bilimsel gerçeklikten uzak değildir. hatta bir ölçüde iç içedir. Bu anlamda ütopyaların “bilimsel gerçeklik” nosyonuna dayanan Aydınlanma Çağı’ndan beslendiğini söylenebilir. Fantastik ise hiçbir şeyin sebebini bilime ve mantığa dayandırmaz. Bir fantastik eserde pek çok olay vardır ve bunlar neden-sonuç ilişkisi ile birbirine bağlanmamıştır. Yazar, bilimle ilişki kurmadan tamamen doğaüstüne göndermeler yaparak inşa ettiği fantastik eserinde muhayyilenin sınırları içerisinde kalmaktadır.

Toyman’a göre fantastik yazarı yarattığı dünyayı okura sunarken bir şeyleri kanıtlamak ve sevdirmek zorunda değildir. Bu manada ütopya düşselliği bünyesinde barındırmaktadır. Ancak ütopya yazarının anlattıklarını kanıtlama, sevdirmek ve benimsetme gibi bir amacı da vardır. Çünkü ütopya yazarı, var olan düzeni eleştirirken önerdiği dünyanın sahiciliğini de sağlamak zorunda hissetmektedir. Bu yüzden de birtakım bilimsel ve gerçekçi ölçütler kullanmaktadır. Ütopya ile fantastik arasındaki bu fark ütopyanın yeni bir dünya önerisinde bulunması ile açıklanabilir (Toyman, 2006: 40).

Ütopya, ideal bir dünya tasarımını kusursuzluk üzerine bina etmektedir, bu yüzden de cennete benzer bir dünya kurmaktadır. Her şeyin düzeni bellidir, kimin ne

zaman ne yapacağı önceden belirlenmiştir, bu manada ütopya katı kuralların olduğu bir dünyadan söz edilebilir ve insanların özgürlüğü minimuma indirgenmiştir. Toyman'ın ifade ettiği üzere ütopya statiktir. Daha özgür ve ülküsel olmayan bir dünyayı anlatan fantastikte hareket çok fazladır. Yani kurgu olay üzerine kurulmuştur. Ütopya ise tasviridir (Toyman, 2006: 40).

Distopya-Fantastik Eser

Distopya ya da antiütopya adı verilen tür genel itibarıyla ütopya'daki ülküsellığı barındırmayan bir dünyanın anlatımı üzerine kurulmuş eserlere verilen isimdir. Ütopya'da kozmos, yani düzen egemenken distopyada kaos, yani karmaşa egemendir. Distopya yazarları, mükemmel bir dünyanın olmayacağını savlamaktadırlar, onlara göre her şey daha kötüye gitmekte, toplumsal, siyasal ve ekonomik düzen giderek bozulmaktadır. Bu yüzden ütöpik eserlerde anlatılan cennetsi düzenin yerine cehennemî bir düzeni öngörmektedirler.

Distopya, ütopya ve fantastiğe göre kötümserdir; dünyanın daha eşitsiz, adaletsiz ve özgürlüksüz olacağını ifade etmektedir. Yani distopya, ütopya'da olduğu gibi bir iddiaya sahiptir ve bu iddiasını temellendirmek üzere karmaşa, tedirginlik, yok oluş ve hiçlik üzerinden korku duygusuna yer vermektedir. Ancak fantastik eserlerde distopyada olduğu gibi kötümser bir karmaşa yoktur, daha iyicil tonlarda ifade edilen masalsı bir düzensizlik hakimdir. Düş gücü distopyada olumsuz odaklanıp yıkım ve yok oluş teması etrafında kullanılırken fantastikte düş gücü olumlu bir biçimde kullanılır.

Distopya da ütopya gibi var olan düzenin eşitsizliğinden, adaletsizliğinden ve baskılarından şikayet eden yazarlarca yazılmıştır. Ütopya, eşitsizliği daha güzel ve ideal bir dünyaya özlem duyarak gidermeyi amaçlarken distopya, durumun daha vahim olduğunu ve hiçbir zaman daha eşit, müreffeh ve mutlu bir toplum kurulamayacağını iddia etmektedir. Yani hem distopya hem de ütopya geleceğe dair bir perspektife sahiptir. Fantastiğin gelecekle ilgili bir endişesi olmadığı için okura bir

öneride bulunmamaktadır. Fantastik, distopya ve ütopyanın tersine geçmişe odaklanmıştır; bu yüzden masal, mit ve efsanelerden beslenir.

Distopya gerçekten etkilenmektedir, gerçeği eleştirmekte ve yeni, olumsuz ve tekinsiz bir gerçek önermektedir. Distopyadaki gerçeklik her ne kadar olumsuz bir mahiyet arz etse de bu dünyanın verilerine dayanmaktadır. Fantastikte gerçeklik duygusu, yaşanan dünyanın verilerine değil, tabiatüstü bir dünyanın verilerine dayanmaktadır.

Distopya ile fantastik arasında dikkate değer bir benzerlik vardır. Her iki türde de anlatılanların gerçekleşme olasılığı bulunmamaktadır. Okur, anlatılanların gerçek dışı bir zemine sahip olduğunu fark etmekte ve gerçeğin sınırlarını aştığını anlamaktadır. Yani hem distopya hem de fantastik, kurgularına ve anlattıklarına okuru maksimum düzeyde yabancılaştırmaktadır.

Distopyada yazar, anlattıklarına mantıkî gerekçeler bulmakta, neden-sonuç ilişkisini aklın ilkelerine dayandırmaktadır. Bunu yaparken umutsuzluğun ve kötümserliğin daha inandırıcı olmasını arzulamaktadır. Fantastikte anlatılanların mantıkî bir tarafı bulunmamakta, olaylar arasındaki ilişki neden-sonuç ilkelerine dayanmamaktadır.

Distopya, gerçekliğin ötesine geçmek ve bir üst gerçeklik sağlamak için bilimsel ve teknolojik gelişmelerden yararlanmaktadır. Kaosu ve karmaşayı bilimin ışığında izah etmeye çalışmakta, hatta bazen kaosu bilimsel ve teknolojik gelişmelerden kaynaklanabileceğini ima etmektedir. Fantastik özellikler barındıran anlatılarda bilimsel ve teknolojik gelişmelere sınırlı oranda yer verilmekte, olayların birbirine bağlanmasında bilimden daha sınırlı düzeyde yararlanmaktadır.

Masal-Efsane-Destan-Fantastik Eser

Fantastik edebiyat, genel olarak hem dünya edebiyatında hem de Türk edebiyatında modern öncesi dönemin edebi eserlerinden köken almıştır. Masal, efsane ve destan gibi edebi türler ile fantastik arasında sıkı ilişkiler ve birtakım farklılıklar

vardır. Özellikle Türk romanının başlangıç döneminde; masal, halk hikâyesi, destan ve mesnevi ile büyüyen yazarlar, zaman zaman bu edebi türlerden motif ve kahraman düzeyinde yararlanmışlardır.

Masal, efsane ve destan gibi türler anonimdir. İlk olarak kimin söylediği belli değildir. Bu yönüyle halka mal olmuş bu halk edebiyatı anlatı türlerinin aksine modern dönemlerde yazılan fantastik eserlerin yazarı bellidir.

Fantastik türe dahil olan roman ve öykülerde gerçeklik; masal, destan ve efsaneye göre daha vurguludur. Yazarlar, gerçek hayatın verilerinden yararlanmakta, bu verileri bir ölçüde değiştirerek eserlerine aktarmaktadır. Oysa masal, destan ve efsanede gerçeklik gibi bir endişe yoktur. Bu eserler, kendi mantıkları içerisinde işlemekte, anlatılanların gerçek olmadığını okura hissettirmektedir. Bu da okurun herhangi bir çelişki yaşamamasını sağlamaktadır. Oysa fantastik türler, büyük oranda içinde bulunulan hayattan beslenmekte, ancak umulmadık bir anda gerçeğin dışına çıkılmaktadır. Bu da okurun düş ile gerçek arasında derin bir çelişki yaşamasına neden olmaktadır.

Masalların gerçek olmadığının farkında olan okur, anlatılanların gerçekliğiyle ilgili herhangi bir şüphe yaşamamaktadır. Bunun sebebi, masalın mantığının eserin tamamında egemen olmasıdır. Anlatılanların gerçek olmadığının farkında olduğu için okurla bu anonim türün anlatıcıları arasında gerçek-düş ilişkisi bağlamında zımni bir anlaşma vardır. Buna göre söz konusu türde okuryucu, okuduklarının gerçek olması ya da gerçekleşmesi adına herhangi bir tereddüt yaşamamakta ve anlatılanların sadece bir kurgu olduğunun farkında olmaktadır. Dilidüzgün'ün belirttiğine göre masalda gerçek-düş çatışması yaşanmamaktadır. Oysa fantastik türlerde sürekli olarak gerçek-düş çatışması yaşanmakta, gerçeğe düş hesaplaşmaktadır (Dilidüzgün, 1996: 49).

Masal; gerçekleşmesi imkansız doğüstü olayların anlatıldığı ve kahramanları peri, cin, dev, bitki ve hayvanlarla büyü ve sihir gücüne sahip olan insanların yer aldığı bir anlatı türüdür. Modern öncesi dönemlerde anlatı ihtiyacını karşılayan masallar, daha çok çocuklara anlatılmakla birlikte yetişkinlerin de dinlediği eserlerdir. Çocuklar

esas hedef olduđu için masallarda yoğun olarak ders verme amacı güdülmektedir. Yani bir bakıma masallar eğitim ve öğretim için yoğun olarak kullanılıp toplumsal düzenin devamına dair düşünceler barındırmaktadır. Her yaş grubundan insanlar tarafından okunan fantastik edebiyat ürünlerinde yazar, okura ders verme amacı gütmeyi için belli bir eğitimsel amaca sahip değildir.

Fantastik ile masal arasında yapısal özellikler açısından birtakım farklılıklar bulunmaktadır. Masallarda zaman ve mekân belirsizlikler içermektedir. Örneğin masallar “Bir varmış bir yokmuş” “Evvel zaman içinde, kalbur saman içinde” gibi ifadelerle zamanın belirsizliği vurgulanmaktadır. Ancak fantastik türde zaman ve mekân belirlidir. Masalda mekânlar büyü, düşü ve gerçek dışı mekânlar iken fantastikteki mekânlar gerçek mekânlardır. Hatta yazarlar, mekânların isimlerini bugünün isimlerinden seçmekte ya da gerçek mekânların isimlerini kullanmaktadırlar. Masaldaki kişiler, düz, yalın ve tek yönlü iken fantastikteki kişiler daha yuvarlak ve çok yönlüdür. Olağanüstü özelliklere sahip olan peri, cin gibi kahramanların yanında insanüstü özelliklere sahip kişiler de vardır. Masalda bu özelliklere sahip olan kahramanlar, masalın epistemolojisinden dolayı garip karşılanmazken fantastik türlerde gerçek ve düş arasında salınan okur bir kararsızlık yaşamaktadır. Masallardaki kahramanlar, anlatılan olayın düzeni gereği masalda yerini bulmaktadır, oysa aynı durum fantastikte bir rahatsızlık doğurmaktadır (Öztoğat, 2006: 40).

Milletlerin çok eski ve karanlık dönemlerine ait olan mit, efsane ve destanlar; insanların hayatı ve olayları anlamlandırma, yaratılışı sorgulama ihtiyaçlarından doğan edebi türlerdendir. Mit dinden; destan milletleri pek çok bakımdan etkileyen tarihi ve sosyal olaylardan; efsaneler ise yaratılışla ilgili inançlardan kaynağını almaktadır.

Lucas’a göre mit, efsane ve destanların dünyası Tanrısal özelliklere sahiptir (1985: 58). Kuralları bellidir. Belli bir yazgı vardır ve kahramanları bu yazgıyı bir dizge üzerinden yaşamaktadır. Fantastiğin dünyasının kuralları Tanrı ve onun yazdığı kader etrafında belirlenmemektedir. Kendine has bir dünyası olan mit, efsane ve destanın tersine fantastikte koşullar daha beşeridir.

Mit, efsane ve destan türlerinde kahramanlar, tıpkı fantastikte olduğu gibi insan dışı varlıklar olabilmektedir. İnsan olan kahramanlar fantastikte karakter özelliği sergilerken mit, efsane ve destanlardaki insan olan kahramanlar belirli kişilik özellikleri etrafında oluşturulmuş tiplerdir. Onların belli görev ve sorumlulukları vardır. Amaçları bu görev ve sorumlulukları en iyi şekilde yerine getirmektir. Fantastikteki kahramanların ise böyle çizilmiş, önceden belirlenmiş, kendisinden yapması istenen görev ve sorumlulukları bulunmamaktadır.

Destan, efsane ve mitlerde olağanüstü bir kahraman üzerine kurulmaktadır. Onun faziletleri, kahramanlığı, devlet ve toplum için yaptıkları anlatılmaktadır. Fantastik edebi türde ise olay belli bir kahramanın kahramanlık hikâyesi üzerine kurulmamıştır. Yani kahraman, ideal özellikleri ile ülküselleştirilmemiştir. Bu bağlamda denilebilir ki destan, efsane ve mitlerde bir kahraman olağanüstü kılınmaya çalışılmaktadır. Oysa fantastikte bir kahramanın olağanüstü kılınması için çaba harcanmamakta, ancak olayın olağanüstülüğü vurgulanmaktadır (Toyman, 2006: 41).

1.2.Fantastik Edebiyatın Batı Edebiyatındaki Seyri

Dünya edebiyatında fantastik, XVIII. yüzyılda ortaya çıkmış, XIX. yüzyılda bağımsız bir tür haline gelmiştir. 1772 yılında *Cazotte Le DiableAmoureux* (Asıl Şeytan) isimli eseriyle fantastik edebiyatı başlatmıştır. Bu eser, kurgusu ve kişileri yönüyle fantastik özellikler taşıyan ilk eserdir. Bu eserde deve başlı bir yaratık olan şeytan Biondetto, yakışıklı bir uşağa dönüşerek Alvaro'yu baştan çıkarmaya çalışır. Polonya edebiyatından Kont Jean Potacki'nin yazdığı *Zaragoza'da Bulunan Elyazması* isimli eser, kurgusuyla fantastik özellikler taşır. Beckford tarafından 1786'da yazılan *Vathek ile Walpole*'un yazdığı karmaşık bir olay örgüsüne sahip olan *TheCastle of Otranto* fantastik türün dikkat çekici eserlerindendir. AnnRadcliffe 1794 yılında *TheMyseries of Udolpho* adlı eserde heykel, roman kahramanını korkutan bir kişi olmuştur. Lewis tarafından 1795'te kaleme alınan *TheMonk* psikolojik özellikler taşıyan bir fantastik eserdir (Steinmetz, 2006: 53).

Alman edebiyatında fantastiğe yönelim XVIII. yüzyılda başlamıştır. Brentano tarafından yazılan *Reinmarchen*, fantastik edebiyatta önemli bir aşamadır. 1812 yılında Achim Von Arnim'in yazdığı *Marie Melück-Blainville*, kendisine büyü yapılmış bir Doğulu bir kadının Saint-Luc'e duyduğu aşk anlatılır. Arnim, *Die Majoratsherren*'deki kahraman genç efendi, varlıkların ruhunu görebilmektedir. Chamisso Peter Schlemihl'e ait olan *Garip Öyküsü veya Gölgesini Yitiren Adam*'la fantastik denemesi yapmıştır. Hoffman da *Fantasiestücke*, *La Chad Murr*/ Kedi Murr, *Mines de Falun*/Falun Madenleri; *Le Vased'or*/Altın Vazo, *Nussknacker*/ Fındıkkıran ve Mausekönig; *Fareler Kralı*, *Le Consseiller Krepsel*/ Müstesar Krepsel, *Le Violon de Cremone*; *Cremone'un Kemani*, *La Magnetiseur*/ Manyetizmacı, *Die Abenteurer der Silvestenacht*; *Saint-Sylvestre Gecesi Serüvenleri*, *Nachstücke*/ Gece Öyküleri, *Die Serapions Brüder*; *Saint*/ Serapion Kardeşler adlı eserleri ile fantastik yazına örnek vermiştir (Steinmetz, 2006: 71).

Fransız edebiyatında Nodier'in *Bibliographie des fous* adlı eserinde kuşların dilini konuşabilen, gelecekte haberler verebilen kahramanlar yaratmıştır. Yine Nodier *Lydie ou la Resurrection* adlı ütöpik eserinde ilerici ve insanlık tarihine karşı koyabilecek bir ara dünya, *La Fee aux Miettes* adlı eserinde ise gerçek ile gündüz düşleri arasında gidip gelen karakterler yaratmıştır. Nodier 1830'da yazdığı *L'Histoire d'un roi de Bohême et de ses sept châteaux* adlı eserinde hayaletler bulunmaktadır. Theophile Gautier *Albertus*, *l'Âme et le Pêche*, *Onuphrius Whphlyoules vexations fantastiques d'un admirateur d'Hoffmann*; *Ompale*, *reverie* *rococo* isimli yapıtlar kaleme almıştır. Gautier, papaz olacakken bir kadının boyunduruğuna giren Romuald'ın hikâyesini *La Morte amoureuse*'de anlatmıştır. La Piped'Opium, *Le Chup des Haschichins*, *Avatar*, *Jettature Spirite* Gautier'in diğer yapıtlarıdır (Steinmetz, 2006: 75-84).

Balzac'ın tüm eserlerinin adı olan *İnsanlık Komedyası*'nda fantastik unsurlar bulunmaktadır. Balzac'ın bazı eserlerinin içerisinde melek ya da şeytan taşıyan kahramanlar, fantastik karakterlere örneklik teşkil etmektedir. Şeytanla anlaşılan Melmont gibi bir karakterin bulunduğu *Melmont le Voyageur*, 100 yaşında olan bir vampirin bulunduğu *Le Centenaire*, uzay hayatına yer veren *Lois Lambert*, tılsımlı

özelliği ile sahibi olan kişilerin her isteğini yapan derinin söz konusu edildiği *La Peau de Chagrin*, yeniden dirilişin anlatıldığı *L'Elixir de longvie* ile *Jesus Christ en Flandre*, öldürülen kişinin düşünce iletimi gücünü kullandığı *L'Aubergerouge*, oğlu öldürülünce kendisi de ölen bir kadının kahramanı olduğu *Kura Askeri*, delilik üzerine yazılan *Adieu*, Freud'dan daha önce akıl sağlığı ile sanat arasındaki ilişkiye değinen *Gambara* ve *Le Chef d'oeuvre inconnue*, 1837 yılında *L'Enfant maudit*'i, 1835'te *Seraphita*'i yazmıştır (Steinmetz, 2006: 84-88).

Fransız fantastiklerinin arasında bulunan Merime de farklı eserler kaleme almıştır. 1868 yılında ayı ile çiftleşen bir kadının doğurduğu varlığı anlattığı *Lokis*, 1834 yılında Don Juan mitinin etrafında yarattığı *Les Ames dupurgatoire*, gerçek ile rüya arasında geçişleri anlattığı *Djoumane*, kötü bir heykelin karakterlerden biri olduğu *La Venus d'Ille*, groteskle tabiatüstünün bir arada yer aldığı *Vyioule Roides*, Gnomes Merime'nin fantastik yapıtları arasındadır (Steinmetz, 2006: 88-91).

Amerikan edebiyatı, XIX. yüzyılın başlarında Fransız edebiyatından etkilenme yoluyla fantastik yapıtlar üretilmiştir. Ancak türün özelliklerine uygun eserler, yapıtlarında olağandışı ve gerçeküstü imgelere yer veren Nathaniel Hawthorne ile gelmeye başlamıştır. Romantik özellikler taşıyan fakat romantik özellikleri korku duygusu ile birleştiren Edgar Allen Poe analitik bir bakış açısıyla fantastik ile soyaçekim arasındaki bahtsızlığı tuhaf davranışlarla ortaya koyan karakterlerin yanı sıra mekânları karakter düzeyine yükseltmiş, korku temasını eşsiz bir şekilde işlemiştir. Poe'nun *Morella*'davampirleşmiş insanlar bulunur. İki kadın tarafından kanı emilerek öldürülenlerin bulunduğu eserde genç kadınları izleyen kötülöklere yer verilmiştir. Bunun dışında *Ligeia*, *Usherlar'ın Çöküsü*, *Oval Portre*, grotesk unsurların şekillendirdiği *Aksak Kurbağa* ve *Dr. Katranla Prf. Tüy'ün Sistemi*, *Kızıl Ölümün Maskesi*, *Kral Veba*, *Kuyu* ve *Sarkaç*, *Amontillado Fıçısı*, suçlu kişilerin olağandışı arayışlarla bulunabildiği cinayet öyküleri *Kara Kedi*, *Bosboğaz Yürek*, hayatlarında arzuladıkları her şeyi yapan ikiz kahramanların bulunduğu *William Wilson*, Poe'nin diğer fantastik yapıtlarındandır (Steinmetz, 2006: 94-98).

Sembolik fantastik unsurları kullanarak olağanüstüden uzaklaşan Villiers de l'Isle-Adam 1886 yılında ruha sahip olan bir androidi anlattığı *L'Evefuture* ve *Axel*, korkunun hakim olduğu mekânların bulunduğu *Contes cruels*, ölen ancak bir gecelik cinsel ilişki için dirilen bir kadının anlatıldığı *Le Secret de L'echafaud* *Les Phantasmes de M. Redoux*, okuru duygularını ve inançlarını ters düz eden *L'Intersigne* isimli yapıtları kaleme almıştır (Steinmetz, 2006: 98-101).

Olay hikâyeciliğinin önemli ismi Maupassant, fantastik unsurları günlük hayata sokmuştur. Estetik unsurları öteleyen ancak korkutucu özellikleri ve olağanüstülükleri kullanan Maupassant; *La Peur*, *Apparition*, *L'Inconnue* gibi eserlerinde gotik unsurlara yer vermiştir. Ayrıca Maupassant, yapıtlarında düşlere de yer vermiştir. *La Nuit*, *L'Endormeuse*, karmaşık bir cinayetin anlatıldığı *La Main*, korku veren bir sandalla gerçekleşen gece yolculuğunun anlatıldığı *Sur l'eau*, delilik kavramına yer veren *Conte de Noel*, *Lui*, *Un fou*, *Qui Sait* gibi eserler yazmıştır. Bahsettiğimiz yapıtlar ile fantastiği gotikle birleştirerek sıradışıyı anlatan Maupassant, *La Horla*'da kendisiyle yaşayan bir başka varlığın olduğunu düşünen karakterleri paranoya düzeyinde incelemiştir (Steinmetz, 2006: 102-105).

Modern dönemde ütopya ve distopya ile fantastik birleşmiştir. Sanayi devrimiyle gelişen teknolojik seviye bir yandan maddeciliğe yol açmış, diğer yandan da kokuşmuş bir toplum yaratmıştır. Bu dönemde yeni bir dünya özlemiyle ya da var olan dünyanın daha da kötüye gideceği inancıyla fantastik özellikli eserler yazılmıştır. Ütopya, öte dünya ya da cennet özlemiyle kendisini göstermiştir. Huysman, *La-bas* *Gilles de Rais* isimli kahramanla satanist unsurlara yer vermiştir. Eliphas Levi, *Dogme et rituel de hautemagie* adlı yapıtında büyü ve sihir olgularına yer vermiştir. Henri de Regnier'in anlatıcının yerine gece vakitlerinde 100 yıl önceki ev sahibini gösteren aynanın bulunduğu *L'Entrevue* adlı eseri oldukça ilgi görmüştür. Jean Lorrain, *Les Trousdumasque* adlı yapıtında hiçlik ve yokluk duygusunu ele almıştır. Oscar Wilde, *Dorian Gray*'in *Portresi*'nin dışında hayalet temasına yer verdiği *The Canterville Ghost* adlı eseriyle fantastik edebiyat içerisinde yer almıştır (Steinmetz, 2006: 106-109).

R.L. Stevenson, XIX. yüzyılda fantastik edebiyatta büyük bir başarı kaydetmiştir. *Dr. JekyllveMr. Hyde* ile BramStoker'ın*Dracula* adlı yapıtlardır. Dr. Jekyll ve Mr. Hyde'da Londra'da yaşayan itibarlı bir hekim olan Jekyll'in aldığı ilaçtan dolayı tuhaf ve grotesk bir yaratığa dönüşmesini anlatmıştır. Dr. Jekyll ile şeytan karakterine sahip olan ikizi Hyde aynı kahramanda birleşmiştir. Aynı yazarın *Dracula* adlı eseri JonathanHarker'ın gerçekleştirdiği yolculuk esnasında hayaletlerle karşılaşmasına yer verilmiştir (Steinmetz, 2006: 109-112).

Fantastik edebiyat, bir tür olarak farklı özellikleri bünyesine toplamıştır. Distopya unsurlarını içine alan yeni fantastik edebiyatta kan, şiddet, sapıklık, bunalım, karmaşa, kaos ve suç modern birey bağlamında ele alınmıştır. Bu durum, bir bakıma insanların gittikçe yükselen burjuvazi düşmanlığının bir semeresidir. Maddeciliğe karşı akıldışını anlatan, büyücülerin ve hipnotizmacıların yer aldığı eserler bulunmaktadır (Steinmetz, 2006: 115).

HannsHeinzEwers, eserlerinde korkunun farklı tonlarına yer vermiştir. Bir sanrının aşamalarını anlattığı *DieSpinne* ile 1911 yılında *Mondragor*'u yazmıştır. GustavMeyrink, 5 ayrı romanla insanı şaşırtan dünyaları anlatmıştır. 1915' te yazdığı *Golem* isimli yapıtında istenen şeylerin yapılabildiği bir dünyayı anlatmıştır. 1917'de yazdığı *Walpurgisnacht*, adlı eserinde akıldışına yer vermiştir. *DasgrüneGesicht*'te alacakaranlık bir kainatı anlatmış. Bunlardan başka *Der weibeDominikaner*, *Der Engel vomwestlichenFenster* isimli yapıtları üretmiştir (Steinmetz, 2006: 116-119).

Kafka, bu noktada fantastik edebiyatın en önemli isimlerinden biri olarak anılmalıdır. Modern dünyada bunalmış insanları farklı şekillerde eserlerine konu eden Kafka, insanın içinde bulunduğu çıkışsızlığı hem davranış hem de ruhsal süreçler bağlamında betimlemeye çalışmıştır. Kendi hayatından izler taşıyan ürküntüyü eserlerine konu eden Kafka, açıklanamayan olayları anlatmıştır. *Bir Savaşın Tasviri*'nde anlatıcı uçmaktadır, *Yıkım*'da çocuk-hayaletler vardır, Komşu kişilik bölünmesini anlatmaktadır, *Bir Köy Hekimi*'nde gizem dolu atlar, vampirlerlere benzer seyisler yer almaktadır, Avcı Gracchus'ta öldükten sonra dirilen ve limana gelen bir adamın verdiği korku yer almaktadır. Bir Melezleştirme ise yarı kedi, yarı

kuzu olan bir karaktere yer vermiştir. Türk edebiyatseverleri tarafından da en çok bilinen *Değişim/Dönüşüm*'de de hamamböceğine dönüşen bir karakter olan George Samsa bulunmaktadır (Steinmetz, 2006: 119-122)

XX. yüzyılda fantastik edebiyatta evren daralmış, psikanaliz, bilinçaltı ve parapsikoloji fantastiğin konusu olmuştur. İnsanın derinliğinde yer alan karanlığın anlatıldığı eserlerle modern bireyin duygu ve zihin dünyasının anlatıldığı eserlerde histeri vakaları, telepati ve düşünce iletimi gibi temalar işlenmiştir (Steinmetz, 2006: 123). Henry James, hayaletleri kahramanlaştırmıştır. *ThePrivate Life, TheFriends of theFriends, TheJollyCorner* gibi eserler yazmıştır. 1898 yılında kaleme aldığı *TheTurn of theScrew*'de gizem ve kararsızlığı bir arada işlemiştir (Steinmetz, 2006: 127-128).

Lovecraft, distopik unsurları eserlerinde işlemiştir. Dehşet, korku, istilaya uğrayan dünya onun eserlerinde öne çıkan konular olmuştur. Tuhaf mimari eserler, farklı cevherler, melez ve saydam yaratıklar, başkalaşıma uğrayan çoğalmalar, pis kokular Lovecraft'ın eserlerinde öne çıkan hususlardır (Steinmetz, 2006: 132).

J. L. Borges, gerçeği yok eden organizmalar yaratan kitap ve kütüphanelerdeki fantastiği *Yolları Çatallanan Bahçe, Alef, El Congreso* gibi eserleri yazmıştır. JulioCortazar, dünyalara arası geçişleri, tuhaf ve anlaşılmaz psikolojik durumları *MöbiusStrip, La Noche Boca ArribaveAxolotl* adlı eserlerinde anlatmıştır. Olağandışı haklı gerekçelere büründüren *Jean Ray*, 1925 yılında *ContesduWhisky, Le Grand Nocturne, LesCercles de l'Epouvante, Malpertuis, La Cite de l'indiciblePeur, LesDreniersContes de Conterbury, Le LivredesFantomes* adlı eserlerini kaleme almıştır. XX. yüzyılda, Fransa'da *Superville, MarcelAyme, Bealu, Noel Devaulx, JacquesSternberg, ClaudeSeignolle, Mac Orlan, Julien Gren* fantastik edebiyata örneklik teşkil edebilecek yapıtlar kaleme almıştır (Steinmetz, 2006: 134-137).

İrlanda edebiyatının önemli ismi LordDunsany, *Pagana Tanrıları* ve *Welleran'ın Kılıcı* adlı yapıtları ile gerçek dünyanın kurallarının geçerli olmadığı bir dünya yaratmıştır. William Morris ve Henry RiggerHaggard, Edgar Rice Burroughs,

James Brunch Cabell, EricRucker Edison gibi yazarlar mite yaslanan gelenek, büyük ve sihir gibi unsurları işlemiştir (White, 2003: 85).

I. Dünya Savaşı'ndan sonra fantastik güvensizlik duygusu ile bir arada işlenmiştir. Savaş sonrası bunalım sanatçıları ütöpik arayışlara itmiştir. XX. yüzyılın önemli fantastik edebiyat öncüsü Tolkien; *Yitik Öyküler Kitabı*, *Yüzüklerin Efendisi*, *Hobbit* adlı eserlerle tuhaf olanın normalleştirmiştir. Çocukların okuması için yazdığı masallardan oluşan Hobbit, aynı kahramanlarla yola devam edeceği *Yüzüklerin Efendisi* üçlemesinin başlangıcıdır. *Yüzüklerin Efendisi* sinemaya uyarlanmış, milyonlarca insan tarafından izlenmiştir. *Yüzüklerin Efendisi*; *YüzükKardesliği*, *İki Kule*, *Kralın Dönüşü* üçlemesinden oluşmaktadır. C.S. Lewis'in yazdığı *Narnia* ve *Sessiz Gezeğenin Dışına*, *Perelendra*, *O Korkunç Güç* üçlemesi de dikkat çekici fantastik kurgulardandır. Bu eserlerle birlikte şeytan ve hayaletler yerini gerçeğin sorgulanmasını esas alan mitler almıştır. XX. yüzyılda akıldışı temalar yoktur fantastik yapıtlarda, yabancılaşan modern insan bu dönemin fantastik edebiyatının konusudur (Steinmetz, 2006: 142).

1.3.Türk Edebiyatında Fantastik Roman

Türk edebiyatında fantastiğin temelleri; masal, efsane, destan, halk hikâyesi ve mesnevi gibi edebi türlerde bulunmaktadır. Bu manada denilebilir ki fantastik edebiyat türü, Türk edebiyatında kendi dinamikleri üzerinden inşa edilmiştir. Romanın ve modern anlamda hikâyenin Türk edebiyatına girdiği Tanzimat edebiyatı döneminde yazılan edebi ürünlerde az önce zikredilen edebi türlere ait unsurlar bulunmaktadır. Olağanüstü unsurların bulunduğu bu anlatılar, bir bakıma geçiş dönemi eserleri olmuştur ve bütün bu unsurlar, anlatılarda oldukça doğal bir şekilde yer bulmuş ve okurlar tarafından da böyle algılanmıştır. Bu kullanımlar; Namık Kemal gibi bazı edipler tarafından eleştirilmiş, eserlerin gerçekçiliğine zarar verdiği iddia edilmiştir (Moran 1998: 62-63).

Türk romanının daha başlangıç döneminde yazarların fantastik unsurların edebi eserlerdeki varlığını eleştirmesi, bir bakıma Türk edebiyatında fantastiğin

yönünü belirlemiştir. Daha çok gerçekçiliği edebiyatın temeli olarak gören yazarlar, uzun süre fantastik unsurlara ilgi göstermemiştir. 1980 yılına dek çok az yazar fantastik unsurlara rağbet etmiştir. 80 sonrasında gerçekçilikten görece olarak uzaklaşan yazarlar, roman ve hikâyelerinde fantastiğe alan açmıştır.

Berna Moran'a göre XVIII. yüzyılda Giritli Aziz Efendi tarafından yazılan *Muhayyelat-ı Aziz Efendi*, Türk edebiyatında fantastiğin kapısını aralamıştır (Moran 1998: 61). *Muhayyelat-ı Aziz Efendi*'de *Binbir Gece* ve *Binbir Gündüz Masallarının* etkisini görmek mümkündür. Eser "Hayaller" başlığı ile yazılmış üç öyküden oluşmaktadır. İki ayrı dünyanın bulunduğu hikâyelerde, olağan ile olağandışı bir aradadır ve cin, peri, tabiat ötesi güçler bulunmaktadır.

Muhayyelat'ı eleştiren Ahmet Mithat Efendi'nin Çengi isimli romanında peri hikâyeleri okuyarak ve dinleyerek büyüyen Daniş Çelebi, *Muhayyelat*'ı da okumuş ve eserden çok etkilenmiştir. Bu etkiyle cin padişahının köşkü olduğunu düşündüğü Beykoz'daki bir köşke gidip peri kadar güzel kızı aramıştır.

Emin Nihat Bey, *Müsameretname* adlı eserindeki 7 hikâyede olağanüstü unsurları kullanılır.

Edebiyat-ı Cedide'nin güçlü kalemlerinden biri olan Hüseyin Rahmi Gürpınar, 1912'de yazdığı *Gulyabani* adlı romanında tabiatüstü varlıklara yer vermiştir. Muhsine Hanım, hizmetçi olarak çalıştığı köşkte garip olaylarla karşılaşmıştır. Eşyaların yerlerinin değiştiği köşkte periler şarkı söylemekte, gulyabaniler ve cinler bulunmaktadır.

Şehbenderzade Filibeli Ahmet Hilmi, *Amak-ı Hayal* adlı romanında İslam tasavvufundan yararlanmış, yolculuk imgesini fantastik öğelerle süslemiştir.

Peyami Safa, *Matmazel Noraliya'nın Koltuğu* isimli romanında parapsikolojik uygulamalar vardır. Romancı, olağanüstü unsurlara yer verdiği romanda Ferit'in eski bir konağı kiralamasının ardından tabiatüstü güçlere sahip insanlarla karşılaşmıştır. Bu insanlar, Ferit'in geçmiş ve gelecek hakkında bilgi sahibidir, saatin kaç olduğunu saate

hiç bakmadan bilmektedir. Ferit konakta olup bitenleri gerçek hayatın kurallarına göre anlamlandırmaya çalışsa da başaramaz. En sonunda öğrenir ki tüm bu olaylar, konakta daha önce yaşamış olan Matmazel Noraliya'nın ruhu tarafından yapılmaktadır.

Türk romanında 1950 sonrası dönemde fantastiği deneyen yazarlar olmuştur. Nihal Atsız *Bozkurtlar Ölüyor*, *Bozkurtlar Diriliyor* ve *Ruh Adam* adlı eserlerinde fantastiğe Türk mitolojisinden yararlanarak yer vermiştir. 1980 sonrasında da birtakım yazarlar, postmodern tekniklerden de yararlanarak fantastik edebiyat türüne katkıda bulunmuşlardır. Nazlı Eray, İhsan Oktay Anar, Latife Tekin, Sezgin Kaymaz, Mehmet Eroğlu, Sadık Yemni, Bilge Karasu, Buket Uzuner, GüneliGün gibi yazarlar mit, destan ve masal gibi halk edebiyatına ait anlatılardan yararlanmış ve tabiatüstü olaylarla sıra dışı güçlere sahip olan varlıklara yer vermiştir. Muhtelif eserleri ile Barış Müstecaplıoğlu (Detayları çalışmanın sonraki kısımlarında yer alacaktır.) fantastik türün özelliklerine katkı yapan en önemli çağdaş yazarlardan biridir. Mine Söğüt masallardan yararlanarak fantastik imajlar oluşturmuştur. *Kırmızı Zaman* buna güçlü bir örnektir. Levent Mete, rüyaları ile gerçek arasında salınan karakterlerin yer aldığı *Rika'nın Beyni*'nde ve tuhaf bir yolculuğu konu aldığı *Büyücüler*'de fantastik türe katkıda bulunmuştur. Orkun Uçar, *Kara Gezgin* eserinin yanı sıra *Kızıl Vaiz* adlı eserleri ile bir hikâye kulübünde, *Binbir Gece Hikâyelerinde* anlatılana benzer öyküleri kurgulamıştır. Osman Koca, *Kral Suban*'da dünyayı dokuz yılanla fethetmek çıkan bir kahramanı anlatmıştır. Doğu Yücel, *Hayalet Kitap*'ta intihar etmek suretiyle ölen bir gencin dünyaya hayalet olarak dönüşünü anlatmıştır. Murat Uyraklıoğlu'nun *Tol*; Sezgin Kaymaz'ın *Zindankale*; İhsan Oktay Anar'ın *Puslu Kıtalar Atlası*, *Kitab-ül-Hiyel*, *Efrasiyab'ın Hikâyeleri* ve *Amat*; Sadık Yemni'nin *Metros*, *Saklı Ülke*, *Ziyaretçiler*, *Çözücü*; Muammer Yüksel'in *Keşişin On Günü*; Hakan Bıçakçı'nın *Romantik Korku*; Burak Eldem'in *Marduk'la Randevu*, *Seni Tılsımlar Korur*; Sibel Atasoy'un *Sırıtkan Kırmızı Ay*; Halil İbrahim Balkas'ın *Yıldızlar Işıyacak*; Zafer Sönmez'in *Saklı Ülke-Gerdekkaya I*, *Genç Tanrılar-Gerdekkaya II*; GündüzÖğüt'ün *Nehrin İki Yakası*; Levent Aslan'ın *Kasabanın Altı Günü*; Hasan Ali Toptaş'ın *Bin Hüzünlü Yaz*; Ayşe Şasa'nın *Şebek Romanı* eserleri fantastik türün özelliklerini taşımaktadır.

İKİNCİ BÖLÜM

BARIŞ MÜSTECAPLIOĞLUNUN DÜŞÜNCE YAPISI VE SANAT ANLAYIŞI

2.1.Bariş Müstecaplıoğlu'nun Hayatı

1977 yılında Kocaeli’de doğan Barış Müstecaplıoğlu, Boğaziçi Üniversitesi'nde İnşaat Mühendisliği bölümünde öğrenim görmüştür. Fantastik romanın günümüzdeki en iyi yazarlarından biri olan yazar, roman türündeki eserlerinin yanında öykü ve roman eleştirileri de yazmıştır.*Varlık*, *Altyazı*, *Kitap-lık* gibi dergilerde farklı türlerden ama daha çok eleştiri yazıları yayımlayan yazar, 1995 yılında İffet Esen Öykü Ödülü'nü kazanmıştır.

Barış Müstecaplıoğlu, ilk roman denemelerine 2002 yılında başlamıştır. 2002’de başladığı fantastik roman serisi olan *PergEfsaneleri*’ni 2004 yılında tamamlamıştır. *PergEfsaneleri*’nin ardından gerçekçi roman denemeleri yapan yazar, *Kardeş Kanı*ve*Bir Hayaldi Gerçekten Güzel*adlarında iki roman yayımlamıştır. 2008 yılında *HodiPodi Gökyüzünde Ülke* isimli çocuk kitabını çıkarmıştır. 2012 yılında fantastik romana dönen Müstecaplıoğlu,*ŞamanlarDiyarı* ile adından söz ettirmiştir. *Şamanlar Diyarı*;*Şamanlar Diyarı*, *Keşifler Zamanı*ve *Özgürlük Uğruna* isimli üç kitaptan oluşan bir üçlemedir. Yazar, bu üçlemede düşmanlık temasının anlamsızlığını işlemiştir.

Fantastik edebiyat örneklerinden biri olan *Osmanlı Cadısı* yazarın son romanıdır ve bu romanda yazar, fantastik, bilimkurgu ve distopyanın sınırlarında dolaşmıştır.

Yazarın son kitabı *Gerçekler Kırıldı*, 16 öyküden oluşmaktadır. Müstecaplıoğlu, bu yapıtında okuru distopik bir bakış açısıyla İstanbul’a, gizemli gezegenlere, hayal gücünü zorlayan Perg ve Delkarna diyarlarına götürmektedir.

Müstecaplıoğlu'nun yapıtları İngilizce, Lehçe, Arapça, Romence, Bulgarca, Çince, Arapça, Sırpça, Almanca ve Hintçe gibi dillere çevrilmiştir. Yazar, Yunanistan, Romanya ve Bulgaristan'ı kapsayan Word Express yolculuğuna katılmış; Frankfurt Kitap Fuarı, Romanya Edebiyat Festivali, Şanghay Edebiyat Festivali, Londra Kitap fuarı gibi etkinliklerde Türk fantastik edebiyatını temsil etmiştir.

Fantastik edebiyata katkı sunmaya devam eden yazar, 2012 yılında, Fantazya ve Bilim Kurgu Sanatları Derneği'nin kuran kadronun içinde yer almıştır.

Hayal gücünü geliştiren kitaplarıyla kendisini okuyanların yaratıcılık gücünün artmasına katkıda bulunan Barış Müstecaplıoğlu, “Hayal gücü gerçekte nedir, yaratıcı fikirler nasıl üretilir?” “Hayal gücünü iş ve ürün fikirlerine dönüştürmenin adımları” “Ürettiğimiz fikirlerin uygulanabilir olup olmadığını nasıl anlarız?” “Problemlere ve krizlere yaratıcı çözümler bulmanın yolları” “Yaratıcı fikirlerimize nasıl hayal ortakları buluruz?” “Yaratıcılığımızı kullanarak nasıl daha etkili bir lider olabiliriz?” konularında seminerler vermektedir. Bu kapsamda yazar, Birleşmiş Milletler'in yetkili kuruluşu ICAO'nun sertifikalı eğitmenidir. İnsan kaynakları yöneticisi ve eğitmen sıfatıyla Güney Kore, Güney Afrika, İrlanda, Moğolistan ve Suudi Arabistan gibi ülkelerde seminerler vermiştir. Abu Dabi ve Dubai'yi kapsayan “BuildingTogether” programında 30 farklı ülkeden katılımcıya iletişim, motivasyon beyin fırtınası konularında etkinlikler düzenlemiştir.

Yazar yaratıcılık ve hayal dünyası konularındaki seminerlerini yurtiçinde de sürdürmektedir. Bu kapsamda Boğaziçi Üniversitesi, Bilgi Üniversitesi ve Koç Üniversitesi'nde seminerler vermiştir.

Müstecaplıoğlu, yazar kimliğinin dışında 20 senedir uluslararası şirketlerde insan kaynakları ve eğitim alanında yöneticilik yapmaktadır.

2.2.Düşünce Yapısı, Sanat Anlayışı

Barış Müstecaplıoğlu'nun düşünce yapısı ve sanat anlayışı, varlık gösterdiği alan olan fantastik edebiyata uygun olarak hayal merkezinde şekillenmiştir. Yazar,

hayal kavramını edebiyat içerisinde bilimkurgu ve fantastik bağlamında kullanmış, yarattığı eserlerle okura yeni ve farklı bir dünyanın var olabileceğini düşündürmek istemiştir. Sınırsız bir imge dünyası olan ve bunu kurguladığı tüm eserlerde cüretkar bir biçimde kullanan Müstecaplıoğlu, içinde bulunduğumuz dünyanın gerçeklerini merkeze alarak yeni bir gerçeğin imkan dışı olmadığını düşünmektedir. Edebi yapıtlarını da bu çerçeveye oturtarak varlığın görünen yüzü ile öteki yüzü arasında bir ilişki kurarak içinde bulunduğumuz gerçekliğin çehresini değiştirmekte, yeni bir gerçeklik alanı inşa etmektedir. İşte bunu da fantastik edebiyat kuramından yararlanarak yapmaktadır.

Barış Müstecaplıoğlu, fantastik edebiyata yönelmesinin nedenlerini açıklarken “şaşırtma” kavramını önemsediğini belirtmektedir. Eski dünyanın ilginç mekânlarında bulunmak, buralara yolculuk yapmak, yeni ve farklı insanları tanımak şaşırtmak için yeter sebeptir. Çevremizdeki her şey bizi sıradanlaştırıyor, oysa hayal gücümüzün emzirmesiyle kurduğumuz yeni dünyalar bizi zenginleştirdiği gibi farklı olanın ayırdına varmamızı da sağlamaktadır. Şaşırtmadığımız bu dünyada sıradan olmayan bir şeyler aramak için fantastik edebiyata başvuruyoruz. Romancı, “keşif duygusu” ile şaşırtma duygusunu bir arada ele almaktadır ve değerlendirmektedir. Ona göre fantastik romanlar aracılığıyla keşfedilen her yeni mekân, onu şaşırtmaktadır. Bu da giderek bir haz kaynağı olmaktadır. Diyar fantazyası yazmasının en önemli nedeninin de bu olduğunu ifade etmektedir:

“Yaşadığımız dünyada bizi şaşırtabilen çok şey kalmadı. Artık her türlü bilgiye televizyondan ya da internetten ulaşabiliyoruz. Benim ağırlıklı yazdığım tür olan diyar fantazyasında ise, yazarın hayal gücüyle yarattığı yeni bir diyarda dolaşmak, asırlar önce gemileriyle denize açılıp yeni ülkeler ve kıtalar keşfeden kâşiflerin heyecanını yaşamamızı sağlıyor. Bu keşif duygusunu seviyorum. Ayrıca kendimi bildim bileli hayal gücümü yaptığım her işe katmaktan büyük haz duydum. Diyar fantazyası da bir yazara yaratıcılığını kullanabileceği en geniş alanı sunuyor. Sıfırdan bir dünya kurguluyorsunuz, haritasından bitki örtüsüne, içinde yaşayan halklardan gerçek dünyada benzeri olmayan hayvanlara kadar her detayını kendiniz yaratıyorsunuz, bu zor olduğu kadar da keyifli.” (İ. K. 7).

Fantastik edebiyatın kaçış edebiyatı olduğunu zannedenlerin tersine yazar, fantastik metinler yazdıkça sorunlarla daha kolay mücadele ettiğini ifade etmektedir. En iyi yaptığı şeyin yazmak olduğunu söyleyerek aslında yazarak mücadele ettiğini ortaya koymaktadır. Bugünün dünyasına ait unsurları, hayali diyarlarda yeni ırklarla, tuhaf canlılarla ve zamansal yolculuklarla örgüleyen yazar, insanlığa ait sorunlara yeni bir pencereden bakmaya çalışmaktadır. Tüm bu unsurlar, kimileri tarafından kaçış olarak adlandırılrsa da asıl itibarıyla var olan dünyanın sınırlarını genişletme, bugünün sorunlarını farklı yollarla tartışma ve onlara çözüm önerilerinde bulunmaktır.

“Hayatım boyunca sorunlardan kaçmak yerine onlarla mücadele etmek gerektiğine inandım. Yazmak benim en iyi yaptığım şey, iyi yazabilmek için hayatımı adadım, yıllarca gece gündüz demeden çalıştım. Şimdi bu yeteneğimi değer verdiğim konularda insanlara sesimi duyurmak için kullanabilmek bana huzur veriyor. Fantastik edebiyat dediğimizde tek bir kitaptan değil, yüzlerce yazarın yazdığı binlerce kitaptan bahsediyoruz, içlerinde elbette gerçek dünyadan kaçmak için yazılanlar da var, ama aynı şey tüm edebi türler için söylenebilir. Aşk romanlarının, siyasi geçinen romanların, polisiye romanların içinde de böyle örnekler bulabilirsiniz. Bense romanlarımda beni çok kızdıran önyargıları, uğruna savaşabileceğim özgürlükleri, ırkçılık, soykırım, despotizm gibi öfke duyduğum konuları işliyorum. Bunları hayali bir diyarda, kendi yarattığım ırklar ve karakterler arasında geçen olaylarla öyküliyorum, heyecanlı maceralarla ve hayal gücümle süslüyorum, ama temele indiklerinde okurlarım ne yapmaya çalıştığımı fark ediyor, bu da beni mutlu ediyor.” (İ. K. 7).

Kurgularının bu dünyanın unsurlarını yaparak gerçekleştirdiğini ifade eden yazar, gördüklerinin içerisinde imgeleminde bulunan farklı dünyalardan unsurlar kattığını söyleyerek fantastik edebiyatın yaratma problemi hakkında bir açıklama yapmış olmaktadır. Fantastik edebi türler, dekor farklı bir dünyayı kullanır ancak bu dünyanın unsurlarına da yer vermektedir. Aşk, kıskançlık, nefret, savaş gibi insani duygular, fantastik roman ve öykülerde, fantastik karakterler tarafından da yaşanabilmektedir.

“(…) hiç kimse yoktan bir şey var etmiyor, gerçek dünyada gördüğü, dinlediği, yaşadığı şeyleri alıp onları hayal gücünde farklı şekillere sokarak fantastik dünyalar, karakterler yaratıyor. Fantazi edebiyatında da karakterler arasında yaşanan aşklar, düşmanlıklar, kıskançlıklar, ego çatışmaları, aile ilişkileri işleniyor, yalnızca dekor ve kostümler farklı.” (İ. K. 8).

Ayrıca bu kitaplarda gerçek milletler ve ülkeler olmadığı için, konuları ve temaları daha evrensel, belirli bir ülkeyle ve kültürle sınırlamadan işleyebilmektedir.

Hayal, karmaşık bir yapıya sahiptir ve insanın bu dünya ile ilişkisini hem kurmasını hem de kesmesini sağlayan bir mekânizmadır. Yazar, bu mekânizmayı en işlevsel şekilde kullanmakta, onun karmaşıklığından en yalın biçimde yararlanmaktadır. Bu bağlamda karmaşaya ve çözümsüzlüğe verdiği değeri, Hindistan’ın Mumbai kentinde düzenlenen edebiyat etkinliğinden bahsederken ifade etmektedir. Fantastik edebiyatın Türkiye’deki bu en önemli temsilcisinin tek başına katıldığı festivale ev sahipliği yapan “karmaşanın başkentidir.” (İ. K. 1) Bu haliyle Mumbai, sürprizlerle dolu bir şehirdir. Bu noktada yazarın beslendiği kaynak olan hayal dünyasının edebi eserlerine hangi surette yansıdığını net olarak görebilmekteyiz. Müstecaplıoğlu, romanlarında girift bir alem oluşturur ve bu alemdeki karmaşayı net bir biçimde çözümlemektedir. Mumbai’deki karmaşa da onu bu bakımdan etkilemiş olmalıdır. Yazar, karmaşanın başkenti Mumbai’deki çelişkilerden, en uç noktadaki insanların bir arada yaşama duygusunu geliştirebilmelerinden çok etkilenmiştir. Bu bağlamda,

“Mumbai’de ise bir Bollywood yıldızının satın alıp malikâneye dönüştürdüğü 8 katlı lüks bir binanın hemen yanında sokakta uyuyan onlarca insan görmek, karın tokluğuna çamaşır yıkayan yüzlerce adamın çalıştığı dünyanın en büyük çamaşırhanesi DobiGhat’ı geride bıraktığınızda, karşınıza milyon dolarlık şık konutların çıkması sıradan manzaralar.”(İ. K. 1)

diyerek uçların bir arada yaşayabileceğini ifade etmektedir. Onun romanlarında da bunları görmek mümkündür. Mesela incelediğimiz *Şamanlar Diyarı*’ndaki şaman ve

harnanlar ile insan türündeki Delkarnaların varlığı ve kimi zaman çatışmalar da bir arada yaşama cehdine sahip olmaları dikkate değer. *Osmanlı Cadısı*'ndaki Osmanlı dönemindeki insanlar ile uzay yaratıklarının bir arada bulunması ve olay örgüsündeki karmaşa, yazarın karmaşaya verdiği değeri net bir biçimde ortaya koymaktadır.

Barış Müstecaplıoğlu'nun romanlarında sinemaya has bir görüntüler vardır. yazar, tasvirler bir yana anlattığı olaylara dramatik bir özellik katmaktadır. Okura, fantastik bir bilim-kurgu filmi seyrettirdiğini düşünen romancı, sinema tekniklerini romanlarında kullanmaktadır. Zaman zaman karakterleri yakından gördüğümüz gibi yukarıdan daha genel halleriyle de görmekteyiz. Kimi zaman okuru sahnenin dışına çıkaran anlatıcı, bazen doğrudan kurgunun içindeki karakterlerden biri haline getirmektedir. Yazarın sinemaya has teknikler kullanmasının arkasında edebiyatın yanında sinemayı da çok sevmesi yatmaktadır. Yazar bunu açıkça ifade etmektedir:

“Edebiyat benim aşkımsa, sinema da yakın dostumdur, her hafta en az üç dört film seyredirim, bunu da mümkün olduğunca sinema salonunda yaparım, çünkü televizyon ekranları ne kadar büyüse de sinema perdesi hâlâ efsunlu bir tat veriyor bana.” (İ. K. 2)

Sinemadaki büyüü edebiyata aktaran yazar, sinema ve edebiyatın birbirini reddetmediğini aksine birbirini tamamladığını belirtmektedir. Kimilerinin düşündüğünün aksine filmin edebiyatı gereksiz kılmayacağını, birbirinin zayıf ve eksik yanlarını tamamlayacağını söyleyen Müstecaplıoğlu (İ. K. 2); özellikle fantastik filmlerdeki özel efektlere hayrandır:

“(...) fantastik filmlerde senaristlerden görsel yönetmene, illüstratörlerden özel efekt uzmanlarına sayısız kişinin hayal gücü birleştiği için ortaya bir yazarın kurgulamakta zorlanacağı, hayal etse bile romanına sığdıramayacağı kadar görkemli diyarlar çıkabilir.” (İ. K. 2).

Yazar, az önce de belirttiğimiz gibi roman kurgusuna sinemaya has teknikleri aktararak daha büyüü ve zengin bir atmosfer oluşturmaktadır.

Hem sinemanın hem de edebiyatın kendi hayatında çok önemli olduğunu belirten yazar, kitap okuma eylemi ile film seyretme eylemi arasında okur açısından bazı farkların bulunduğunu da belirtmekten geçememektedir. Hayal gücünü işlevselleşmesini ve yoğun olarak kullanılmasını oldukça önemseyen Müstecaplıoğlu, bireyin kitap okurken hayal gücünü kullanma, boşlukları doldurma ve kurguya katılma açısından daha aktif olduğunu belirtirken film seyrederken aynı aktiviteyi göstermediğini, daha edilgen ve alıcı konumda olduğunu belirtmektedir:

“(...) kitap okurken ise yaratım sürecine aktif olarak katılırız. Yazarlar tasvir yaparken sadece öykü için bir anlamı olan detayları kaleme alır, gerisini okurun hayal gücüyle tamamlamasını beklerler. Bu mecburiyetin iyi tarafı bize hayal gücümüzü kullanmak için bir alan bırakmasıdır. Çünkü diğer her yetenek gibi hayal gücü de kullandıkça gelişir ve keskinleşir. Yazarın anlattığı yaratığın iki büyük kırmızı kanadı olduğu, kanatlarının ucunun bıçak gibi keskinliği belki satırlarda mevcuttur, ama o kanatların şeklini, kitapta tasvir edilmeyen kuyruğunun biçimini ve diğer detaylarını kendi yaratıcılığımızla tamamlarız.” (İ. K. 2).

Edebiyatın sinemaya göre anlattığı dünyaları karakterin gözünden seyrettirmesi olduğunu ifade eden yazar, sinemada bireyin seyirci kaldığını, karakterin iç dünyasını, olaylar karşısındaki tepkilerini görebildiğimizi ve bütün bunların bir sonucu olarak romana katılarak karakterle bütünleşebildiğimizi söyleyerek aslında edebiyatın okuru yapıtın içine çektiğini ortaya koymuş olmaktadır. Edebiyatın sinema karşısındaki bir başka öne çıkan tarafı da okuma ediminin uzun bir süreye yayılması ve bundan dolayı da eserden tat alınma sürecinin uzamasıdır. Bir edebiyat eseri bu yönüyle okurun yaşamını zenginleştirir, ona yeni bakış açıları kazandırır ve ötekini anlamayı kolaylaştırmaktadır (İ. K. 2).

Müstecaplıoğlu’nun romanlarında bilim-kurgu filmlerine has unsurları görmek mümkündür. Robotlar, tuhaf canlılar, çiple çalışan varlıklar romanları renklendiren ve fantastik atmosfer oluşturan unsurlardır. Bu bağlamda yazar, bir bilişim dergisi olan PC-Net’i takip ettiğini ve bu dergideki projelerin yaratıcı fikirler içerdiğini

söylemektedir. Yazarın mühendislik eğitimi almasının bilime olan merakıyla ilişkili olduğunu söylenebilir. Ayrıca bu durumu hayal gücüne verdiği değerle de telif edebiliriz. Bilim insanların hayal gücünü geliştirir ve onlara hep bir adım sonrasını tasavvur etme gücü vermektedir. Bilimin bu hızla gelişmesiyle robotların hayatımızın içine sağlık sektöründen güvenlik sektörüne kadar yardımcı bir unsur olarak gireceğini söyleyen yazar, fantastik atmosfer kurmak üzere bilimden ve bilim-kurgudan ciddi derecede yararlanmaktadır (İ. K. 3).

Yazar bir yaratıcılık seferberliğine ihtiyaç bulunduğunu söylemektedir ve bunun “hayal etmeyi kültürünün bir parçası” yapmak için gerekli olduğunu, böylece “her gün yeni mucitler yetiştiren ülkelerle” aramızın kapanacağını ifade etmektedir. Hayal dünyası gelişen bireyler sadece hayal güçlerini daha işlevsel olarak kullanmayacaklardır, aynı zamanda iş ve eğitim hayatında da başarılı olacaklardır. Teknoloji ve bilimle yakından ilgilenen, bilimsel alandaki gelişmeleri takip eden bireyler, edebiyat alanında da başarılı olabilmektedir (İ. K. 3).

Barış Müstecaplıoğlu, bilim ve bilim-kurguya sadece fantastik edebiyat bağlamında değer vermemektedir. Arkadaşlarıyla Fantazya ve Bilimkurgu Sanatları Derneği’ni (FABİSAD) isimli derneği, bilimkurgu edebiyatına ve Türk insanının hayal gücünün gelişmesine katkı sunması için kurmuşlardır. GİÖ ödülleri vererek bu amaçlarını kuvveden fiile geçirmişlerdir. Eskiden fantastik edebiyata ilgi gösterilmediği için dergilerde fantastik öykülerin yayımlanması zordu, derneğin ödülleriyle sonra “bu türlerde yazmak, çizmek, film çekmek isteyen gençleri desteklemek, yeni yetenekler keşfetmek adına, fantastik ve bilimkurgu temalı romanları, öyküleri, kısa filmleri, illüstrasyonları ve çizgi romanları” üretmek daha da kolaylaşmıştır. Bu derneğin ilk ödülünü Murathan Mungan alırken ikincisini Nazlı Eray almıştır (İ. K. 3).

Yazar, Türkiye’deki bilimkurgu ve fantastik edebiyatı ele aldığı yazısı “Türkiye’de Bilimkurgu” isimli yazısında hem fantastik edebiyatın hem de bilimkurgu edebiyatının tanımını yapmaktadır:

“Fantastik edebiyat için gerçek hayatta asla yaşanamayacak olaylar içeren öyküler şeklinde basit bir tanımlama yapmak mümkün... (...) Bilimkurgu için ise bir tür gelecek öngörüsü demek olası, günümüzde yaşanması mümkün olmayan ama gelecekte yaşanabilecek olaylar ya da uzaylılar gibi bugün varlığını bilmediğimiz fakat bir gün karşımıza çıkabilecek unsurlar içermesi esastır.” (İ. K. 4).

Bilimkurgu edebiyatı yazarın fantazyalarını içermektedir, hiç olmayacak şeyleri anlatan bilimkurgu, yazarın olmasını istediği ya da hayal dünyasını kullanarak tasarladığı olayların bütünüdür. Yazar, bilimkurgu edebiyatının veya sinemasının içerisine katılan fantastik tonların eserleri daha beşeri kılacağını; bu eserlerin duygu, düşünce ve isyanların dile geldiği bir uzam olacağını ifade etmektedir (İ. K. 4).

Toplumun içinde fantastik edebiyatın gerçeklerden kopuk olduğunu düşünenler, bu edebiyatın değersiz olduğunu düşünmektedir. Herhangi bir sosyal içerimi olmayan, bireyin iç dünyasına eğilmeyen ve hayal sınırlarını zorladığı düşünülen fantastik edebiyatın yararsız olduğunu söyleyenlerle karşılaştığını ifade eden Müstecaplıoğlu, bir panelde kendisine bu yönde sorular sorulduğunu ifade etmektedir:

“Bir panelde genç arkadaşlar fantastik romanlar üstüne konuşurken, dinleyiciler arasındaki yaşlı bir beyefendi, bir yazarın böyle boş şeylerle uğraşmaması, şehrin ve köyün dertlerini yazması gerektiğini pek de şık olmayan bir üslupla dile getirmişti. Ben de ilk fantastik romanımı yayınladığımda, kitabımı okumadan röportaja gelen genç bir gazeteci, bana ileride ciddi şeyler yazmayı düşünüp düşünmediğimi sormuştu. Benim için oldukça enteresan bir soruydu, çünkü ben yıllarımı verdiğim o romanı en az bir siyasi roman kadar ciddi buluyordum! Hâlâ da öyle olduğuna inanıyorum.” (İ. K. 5).

Hayal gücünün çok önemli bir mekânizma olduğunu ifade eden yazar, yukardaki ifade ettiği gibi hayalle örgülenen fantastik edebiyatın insanların ufuklarını açtığını insanlara yeni bakış açıları kazandırdığını ve bu yönüyle de ciddi bir iş

olduğunu düşünmektedir. Fantastik edebiyat ve bilim-kurgu edebiyatı, edebiyatı sıkıcı olmaktan çıkarmakta, okurları eğlendirmekte, merak duygularını ve heyecanlarını artırmaktadır (İ. K. 5).

Yazar, yazarak kendini ifade etmekte, hayata farklı gözlüklerle bakabilmektedir. Kendisinin dışındakileri daha iyi anlamanın aracı olan yazı, Müstecaplıoğlu'nun başkaları ile empati kurmasını sağlayan en önemli araçtır. Yazarak dünyayı çoğullaştırmaktadır, hayatın tüm renklerine kendi doğası içinde yaklaşabilmektedir. Yazı, sadece kendisini ifade etme aracı değildir; haksızlıklara, zulme, insanlık dışı muamelelere ve zorbalara karşı sesini yükseltme aracıdır.

“Yazmaya başladığımda içimde dağınık duran taşlar yerlerine oturuyor, kendimi olmam gereken kişi gibi hissediyorum. Yazarken başkalarını daha iyi anlayabiliyorum, çünkü hayata ve dünyaya yarattığım karakterlerin gözünden bakıyorum, kendi penceremden göremediklerimi onların pencerelerinden görüyorum. Öykülerim aracılığıyla yanlış bulduğum şeylere karşı sesimi yükseltebiliyorum, isyanlarımı başka insanlarla paylaşabiliyorum, bu da bana huzur veriyor. Bir de sanırım her yazdığım kitap beni çoğaltıyor, yarattığım karakterlerle özdeşleştiğim için onların hayatlarını da yaşıyor gibi hissediyorum, tek bir ömürde birçok farklı yaşamı tadabiliyorum.” (İ. K. 7).

Yazmanın mücadele aracı olduğunu defaatle vurgulayan yazar, kimi zaman da yazının bencilce ve zevk almak için gerçekleştirdiği bir faaliyet olduğunu ifade etmektedir. Yazı, oldukça kompleks bir uğraşı alanıdır; yazar hiç tahmin etmediği anda korkularını, ümitlerini, “ukde(lerini)” yazıyla ifade edebilmektedir. Yaratma olarak da vasıflandırabileceğimiz bu çaba, yazarın hayal ve tutkularına yön vermesi, onları okurla paylaşmasıdır.

“Yazmak bazen benim için yanlış bulduğum şeylere karşı bir mücadele aracı oluyor, bazen tamamen bencilce, zevk için yaptığım bir uğraşa dönüşüyor, kimi zaman hayatın içindeyken yaşadığım olaylar beni yazmaya sevk ediyor kimi zamansa sadece hayallerim ve tutkularım... Bazen kendimden bile sakladığım korkularım, ukdelerim beni yönlendiriyor.” (İ. K. 9).

Yazmak, Müstecaplıoğlu için tam bir tutkudur. Hayal kurmak, bunları kelimeler aracılığıyla somutlaştırmak tutkunun görünür olmasıdır. Tüm sıra dışı karakterler, canlılar ve mekânlar; yazarın tutkusal bir aşkla bağlandığı yazıya dönüşmektedir. Böylece yazar hem kendisini tatmin etmiş olur hem de duygu ve düşüncelerini ifade etmiş olmaktadır.

“Hayal kurmak ve bunları öykülere dönüştürmek benim için bir tutku. 20 yılı aşkın sürede romanlarımı kaleme alırken, yüzlerce sıra dışı karakter, fantastik mekân ve hayali diyar düşledim. Bunların bir bölümünü eserlerimde kullandım, ama o an kurguladığım öyküye uymadıkları için kullanamadıklarım da oldu. Onları da kendi gerçekliklerine kavuşturmak bana heyecan verdi.” (İ. K. 10).

Yazar, romanlarına fikirlerini belli ölçüde soktuğunu ifade etmektedir. İnsan olmanın gereği olarak bir karakterin dilinden ya da bir problemin çözümü ile yazar fikirleri dile getirebilmektedir. Bu da oldukça doğaldır. Ancak elbette bunun belli sınırları olmalıdır. Tümüyle yazarın kendi fikirlerini anlattığı bir eser, propaganda aracı olmaktan öteye geçmemektedir. Oysa yazarın yapması gereken inandıklarını, bildiklerini ve bir ölçüde ideolojisini kurgunun düzeni içerisinde eritmek, eseri roman ya da hikâye olmaktan çıkarmamaktır.

“Eğer yazdığınız şey bir romansa, ona düşüncelerinizi, duygularınızı ancak belli bir ölçüde sokabilirsiniz. Romanın kurgusu, kurgusal gerçekliği içinde sesinizi fazla çıkarmamanız gerekir, yoksa akış bozulur. Hatta bazen öykünün akışı öyle gerektiriyorsa, karakterlerinizin ağzından size çok ters gelen şeyleri de savunmalısınız.” (İ. K. 9).

Hem öykü hem de roman yazan Müstecaplıoğlu, romanı daha fazla tercih ettiğini söylemektedir. Daha geniş bir tür olan roman, yazarın kendini, fikirlerini ve inançlarını anlatması, hayal dünyasına somutluk kazandırması için önemli bir araçtır. Uzun metinler kurgularken daha rahat eden, daha fazla şey söyleyen romancı, öykünün insanı bir anda çarptığını, romanın ise kendi dünyasına götürdüğünü söylemektedir.

“Kişisel olarak ben roman yazmayı öyküye tercih ediyorum, çünkü zengin kurgular yapmayı, paralel öyküler anlatmayı seviyorum, bu da kısa metinlerle ancak belli bir ölçüde yapılabiliyor. Ama iyi yazılmış bir öykünün de her zaman için tadı başkadır. Öykü bir anda çarpar insanı, roman ise sizi alıp kendi dünyasına götürür, bir süre için orada yaşamınızı sağlar, ikisi de yerine göre hoş.” (İ. K. 9).

Müstecaplıoğlu, ilham konusunda da görüşlerini ifade etmektedir. Yazar için her şey bir kurgu aracı olabilmektedir. Müstecaplıoğlu, otobüsle yolculuk yaşarken bile eserleri için ilham aldığını söylemektedir. Kendisini mutlu ya da huzursuz eden olaylar, tanıdığı ya da tanımadığı insanlar, gördüğü yeni mekânlar ve okuduğu kitaplar eserleri için bir ilham aracıdır. Hatta öyle ki romanlarındaki canlıları yaratırken gördüğü böceklerden yararlanmaktadır. Ancak önemli olan bakmayı bilmektir. Yazar, bakmayı ve görmeyi bilen, tanık olduklarında yeni tonlar keşfeden ve bunların yazmaya değer olduğunu fark eden kimsedir. Müstecaplıoğlu, karşılaştığı her şeyden ilham alıp onları kurgusuna aktaran kişidir. Yazar, kendisine ilham veren ve herkesin aynı biçimde gördüğü unsurları farklı suretlere büründürerek içlerine heyecan ve sürpriz unsurlarını katarak farklılaştırmakta ve böylece gerçeğin dışına çıkmış olmaktadır. Bu da yaratıcılık için oldukça önemli, yaratıcılığın en önemli yanı, görülen ve etkilenilen şeylerden yola çıkarak yenilerini, daha önce hiç görülmemeyen ve duyulmayanı yaratmaktır.

“Hepimiz eserlerimizi etrafımızda ve dünyada gördüğümüz, etkilendiğimiz, önemsemişimiz, bizi mutlu eden ya da öfkeliendiren olaylar ya da kişilerden ilham alarak yazıyoruz. Bakmasını bilerseniz hayatın her anını bir esin kaynağı olarak kullanabilirsiniz. Otobüste yanınıza oturan tanımadığınız bir insanla yaptığınız sohbetten yolda yürürken bir ağaç dalında gördüğünüz sıra dışı bir böceğe, izlediğiniz bir filmde başkalarının son derece sıradan bulduğu ve dikkat etmediği bir sahneden bir ansiklopedide okuduğunuz tek bir cümleye, etrafınızdaki her şey ve her gözleminiz hayal gücünüzü tetikleyebilir. Yeter ki gördüklerimizi öykümüzde ve kurgumuzda nasıl kullanabileceğimizi fark edebilme yeteneğine sahip olalım. Geçmişten gelen öykülerim haricinde, yeni yazdıklarımın hepsi son yıllarda zihnimi meşgul eden, beni heyecanlandıran ya da öfkeliendiren konuları temel alıyor. Bunları rengârenk ve

sürprizlerle dolu yeni diyarlarda ya da gezegenlerde işlemeyi sevsem de, aslında hayatın gerçeklerini anlatıyorum. Onları kırarak ve farklı şekillerde yeniden yapıştırmak kendi gerçekliğimi yaratıyorum. Umarım hayallerim ve kurgularım, sizlere de kendi gerçekliğinizi sorgulamak ve belki de yeni baştan yaratmak için ilham verirler.” (İ. K. 10).

2.3.Romanları

Barış Müstecaplıoğlu’nun 10 romanı vardır. Bu bölümde, tahlil çalışmasına geçmeden evvel bu 10 romanın özeti verilecektir. Özetleme çalışmasının amacı, okuru Barış Müstecaplıoğlu’nun eserleri hakkında bilgi sahibi kılmaktır. Fantastik kurama göre tahlili yapılacak olan *Şamanlar Diyarı*, *Keşifler Zamanı*, *Özgürlük Uğruna* isimli romanların da özetine yer verilecektir.

2.3.1. Şamanlar Diyarı

Şamanlar Diyarı, şaman Darok’un Delkarna’daki saraydan, içinde önemli bilgilerin bulunduğu parşömeni çalması ile başlar. Darok yakalanacağında kendini boşluğa bırakır ve kartala dönüşüp diğer şamanların bulunduğu gemiye gider. Sultan, çok sinirlenmiştir. Saray büyücüsü Derian söz konusu hırsızlığı bir şamanın yaptığını fark eder. Ancak bütün şamanların Olein tarafından öldürüldüğüne inanan sultan şaşkınlık içindedir. Zincir isimli istihbarat örgütünün başındaki Olein’in bütün şamanları öldürmediğini düşünür ve ona karşı güveni kırılır. Hemen parşömenin ve onu çalan hırsızın bulunmasını ister. Olein ve Derian’ın yönettiği 30 kişilik bir topluluk, parşömeni bulmak için sefere çıkar.

Bu arada şaman Darok da Kaptan Gura’nın gemisinde bulunmaktadır. Amacı, harnanlarını yaşadığı ülkeyi bulmak ve gemide bulunan insanlar ile beraber orada huzurla ve mutlulukla yaşamaktır. Fakat onlara bu ülkenin yolunu tarif edecek olan Zargo adındaki harnan, geçmişte insanların kendisine ve atalarına yaptığı zulümden dolayı insanlara güvenmez ve yolu tarif etmekten kaçınır. Harnanları geçmişte Nasra ve Deklarlar birliktedir. O katliamdan kurtulan harnan grubu da gizli bir yer keşfederek yeni bir yaşama başlamıştır.

Şamanların piri Melkara,geçmişte pek çokharnanınıyaşamını kurtarmış ve adı harnanlar arasında efsaneleşmiştir.Rehberlik yapacak olan Zargo'ysa yalnızcaMelkara'yla konuşabileceğini ifade eder. Bu grup, Kaplan Adası'nda yaşayan sivri dişlioraneke tarafından saldırıya uğrar. Onları,çok güçlü ve file benzer dev bir yaratık kurtarır. Bu yaratıksa ŞamanMelkara'dır. Yüzyıllardıryaşamını sürdürenMelkara, Zargo'ylakonusarak onu ikna eder ve hep birlikte harnanların yaşadığıülkeyi bulmaya giderler.Kaplan Adası'ndan ayrıldıktan bir müddet sonra harnanlarıyaşadığı ülkeyibulurlar. Harnanlar, Zorgo ve Melkara'ningelmesinden dolayı mutlu olurlar. Birtakımsorunlar yaşanır ancakbuna rağmen barışçı bir kavim olan harnanlar, gemideki insanların ülkelerindeki bir mahallede yaşamalarına müsaade eder. Fakat bu esnada Sultanlığın donanması denizde görünür. Öncedentedbirlerini alan harnanlar, denizaltıların da yardımı ile bütün düşman tayfasını yok eder. Melkara, Nasraların düşmanı olan Olein'i kurtararak onun gerçek öyküsünü diğer şamanlara anlatır. Sultanlık sarayına daha küçükken giren ve yetenekleriyle sultanın güvenini kazanarak baş büyücü olan Olein, aslında barış, birlikte yaşama ve huzuru sağlamak için kimliğini gizlemiştir. Anlaşmanın ardından Olein, Kâşif Oregtorn'un çizdiği parşömeni alıp saraya gider. ArdındanDarok ve kardeşiKaye'nin başında bulunduğu grubun parşömende tarif edilen Perg'ibulmak için yolaçıkmasıyla biter.

2.3.2. Keşifler Zamanı

Keşifler Zamanı, Perg'evarmak üzere yola çıkan Kılıçbalığı isimli geminin ayları bulanseyahatinianlatır. Kılıçbalığı isimli gemide harnanların yanı sıra şamanlar da vardır. Amaçları Perg'i bulmak ve orada özgür ve barışçıl bir şekilde yaşayacakları bir ortam oluşturmaktadır. Kardeşi Darok'u yeni bulan Kaye de Perg yolculuğunda Kılıçbalığı'nda olmak istiyordur. Rüyasında abisini kaybettiğini görmüştür ve ona rüyayı anlatarak birlikte seyahat etmek istediğini söyler. Darok ve Kaye kartal kılığında keşif yapar. Karaya ayak basmak isteyen grup, demir atacakları bir ada bulmuştur bir keşif grubu kurarak adayı keşfetmeye çıkar. Tünele girerler, sık ağaçların olduğu bölgelerden geçerler. Bir mağaranın yakınlarında Erasnamus adlı yaratıklarla karşılaşır ve onlarla kendi dilleriyle konuşurlar. Onlardan erzak alırlar

ve tekrar yola çıkarlar. Kılıçbalığı Perg'e gelir. Gemidekiler Perg'deki isyancılarla bir teşkilat kurarak Delkarnalılara ve Perg Federasyonuna karşı birlikte mücadele ederler.

Gemide Eymar yoktur, o harnan ülkesinde kalmıştır. Romanda Eymar'ın yaşadığı yolculuk anlatılır. Şaman olmak için Melkara'dan eğitim alan Eymar, bir gün transa geçer ve Kadim Diyar'a yolculuk yapar. İlk önce ruhyiyenlerle karşılaşır, onlardan kurtulur ve bir aynanın karşısına geçer. Ayna gizemlidir. İçinden Sadık isimli bir kısrak çıkar. Sadık onu aynanın içine alarak Kadim Diyar'a götürür. Buradaki kaleye kadar giderler. Sadık belli bir noktadan sonra kaleye yaklaşamaz, çünkü "ayaların sahibi" bu kadarına izin vermemektedir. Kendi başına kaleye giden Eymar, kalenin sahibi ile kalede kalır. Kale hayallerle şekillenmiştir. Ne düşünürlerse olmaktadır. Kalenin ve aynanın sahibi olan Merderan isimli şahıs eski bir şamandır ve ruhyiyenlere Eymar'a zarar vermemeleri doğrultusunda talimat verir. Merderan, Eymar'a kendi geçmişini seyrettirir. Şarkılar Şelalesi ve Fısıldayan Taşların bulunduğu yere giderler. Transtan uyanan Eymar'ı şamanların piri Melkara baygın halde bulur. Üç gündür baygındır kız çocuğu. Melkara ona henüz tam olarak eğitimini tamamlamadan bir daha böyle şeyler yapmamasını tembih eder.

Bir yandan Olein'in de içinde bulunduğu Sultanlık ordusu katliamlar yapmak için köyleri dolaşmaktadır. Arelam Usta'yı görürler. Olein aslında bir şaman olan Arelam'ı daha önce öldürmemiş, ama zamanı geldiğinde öldürmek zorunda kalacağını bildirmiştir. Barış için mücadele eden Olein, yanında sarayın askerleri olduğu için adamı öldürmek zorunda kalır. Kendisi de Prens Aksonit'in sarayına gider, onunla birlikte olur. Prens'in amacı babasını yıkıp Delkarna'nın kralı olmaktır. Ama Olein babası gibi zalim bir insan olan Aksonit'in başa geçmesini istemez. Aksonit bu uğurda kardeşi Prenses Meria'nın kaldığı Gül Sarayı'na gidip baskın yapmak istemektedir. Olein Gül Sarayı'na ondan önce varır. Abisinin planını öğrenen Meria, durumu babasına haber vereceğini söylediği an öldürülür. Olein katili yakalar. Sultan bir orduyu Aksonit'in üzerine yollar.

2.3.3. Özgürlük Uğruna

Özgürlük Uğruna, Perg isyanıyla başlar. Perg’de de zulüm vardır, yöneticiler tıpkı Delkarna’da olduğu gibi halkı ezmektedir. Özellikle bundan promlar ve burfenler nasibini almaktadır. Bu yüzden promların silah taşınması yasaktır. Maymuna benzeyen bu canlılar, ezilmekte, hor görülmekte ve dışlanmaktadır. İsyancılar ile Kılıçbalığı’ndan inen Nasralılar ve şamanlar toplantı yaparlar. Birlikte mücadele etmek için bir yol haritası belirlerler.

İsyancıların başındaki Guorin, promlarla birlikte Federasyon binasına doğru gitmektedir. Bu arada köyleri basan ve eziyetlerde bulunan askerlerle karşılaşır ama onlara gerçek kimliklerini açıklamazlar. Amaçları bir an önce binaya ulaşarak isyan çıkarmak ve yönetimi yıkmaktır. İsyanda kullanmak için burfenlere içi zehirle dolu cam küreler yaptırırlar. Savaşta bu silahlar kullanılacaktır. Bu arada isyancılara Fuoli ve Erogment de katılır. İsyancılar kaleye yaklaşır, savaş başlar. Cam kürelerin yardımıyla federasyon karargahı isyancılar tarafından ele geçirilir ve bu isyancılara güven verir. Diğer ülkelerdeki isyancılara haber salınır ve isyanın yayılması istenir. İsyancılar, federasyon binasını ele geçireceklerini inanırlar ve bu inanç isyanın daha da yayılmasına neden olur.

Delkarna’dan yardım isteyen Perg yöneticileri zor durumdadır. Burfenler, Delkarnalıların gemilerini de batırmıştır. Eski bir komutan olan Kalermat’a isyana karıştığı için cezası verilir. Aylarca süren savaşta bazı ülkelerde Perg ordusunun hakimiyeti devam eder. Ais federasyon binasına yürümeye karar verir. Tüm isyancıbaşlarına haber verilir. Kaleye yaklaşırken tuhaf canlılarla karşılaşır.

Bir yandan da Delkarnalılarla mücadele edilmektedir. Eymar, ruhyiyenleri çağırarak mücadelesine destek olmalarını istemektedir. Böylece zafer kazanacaklarını düşünür. Kaye bunu yapmasını istemez ve onların hayal aleminin canlıları olduğunu söyler. Delkarna Sultanı Arterus da iyi yaşlanmış ve hastalanmıştır. Torin de yanındadır. Büyücü İlazkaran, Olein’e taht değişiminin yaşanması gerektiğini söyler. Sultanlık donanması Perg’e gelmektedir, bu sırada isyancılar onlara da saldırır. Çok

çetin bir savaş yapılır. İki tarafta da zayıatlar vardır. Büyücüler ve şamanlar iki tarafın mücadelesinde önemli rol oynar. Prom ve burfenler federasyon binasını işgal eder. Savaşı kazanırlar ve özgürlüklerine kavuşurlar. Bu arada Delkarna ordusu, barışçı prens Torin'in liderliğinde yardıma gelmiştir. Mücadele Delkarna ordusunun yardımı ile isyancılar tarafından kazanılmıştır. Olein, bu mücadelede oldukça önemli bir paya sahiptir.

Torin sultanlığında yeni bir devlet kurulur. İnsanlar huzur içinde yaşamaya başlar. Kimi zaman küçük sorunlar çıksa da bütün bunlar sulh ve sükun ile çözümlenir.

2.3.4. Korkak ve Canavar

Roman; Leofold, Gourin ve Geryan'ın maceralarını anlatır. Leofold, ailesini Kadi şehrindeki bir canavara emanet etmiştir. Uzun yıllar geçmiş, Leofold Kozan adlı lordların ordusunda şövalye olmuştur. Asuber'in emrindeki gorile benzer promlar, Kozan için büyük bir tehlikedir. Leofold ve Miryatek'in bulunduğu Kozan ordusu, Asuber'i yenecekken bir toz bulutu çıkar ve savaşın kaderini değiştirir. Ortaya bazı yaratıklar çıkar ve bunlar her yeri talan eder. Kozan da mücadeleyi kaybeder. Leofold kaçarak bir geçide sığınır, başını çarparak bayılır. Kolu bağlanmıştır, uyandığında koluna bir sıvının enjekte edildiğini görür. Tekrar bayılır. Uzun süre uyur, uyandığında kolları uzun boyu iki katına çıkmış bir canavara dönüşmüştür. İnsani özelliklerini hala muhafaza eden Leofold, Asterha'yı öldürür. Ancak Asterha ölmemiş, Leofold'un damarlarına girmiştir, uygun zamanlarda esir alarak ona kötülük yaptırmaktadır.

Kadi'de Asuber'den kaçan askerler halka eziyet yapmaktadır. Gourin'in eşi askerler tarafından öldürülmüştür, Gourin ise kaçmıştır. İçinde büyük bir nefret vardır. Ormanda saklanır. Bir Geyfor ayısının saldırısından Leofold'un yardımıyla kurtulur. Zamanla dost olan ikili Asuber'in eski askerlerinin köyde yaptığı zulümlere karşı birlikte mücadele ederler. Behram Tepelerine doğru yola çıkarlar. Kozan ile Asuber savaşmaktadır. Kozan kazanacakken dev bir ejderha onları yutar. Leofold canavarı yok eder. Büyücü Geryan ile karşılaşırlar, o da bu korkak ve canavar ikilisine işbirliği yapmaları gerektiğini söyler. Asuber'in güçlü olmasının ve düşmanlarının yenmesinin

nedeni içinde büyü tarifleri olan Tsehermon Kitabı'nı ele geçirmiş olmasıdır. Geryan bu lanetli kitabı bulmalarını ister. İkili tekne ile Kruzeran'a giderler. Oradaki yaşlı bir kadın kitabın eşinde olduğunu söyler. Yaşlı adamdaki kitabın Urton'a geçtiğini öğrenirler ve bu adamı bulmak için yola çıkarlar. Gemiye binerler, gemide Gourin'in karısını öldüren Erlat vardır. Urton'un başka bir gemide olduğunu öğrenen grup, içlerine kendilerine yardım etmesi için Erlat'ı da alır. Harabe haline gelen gemiyi bulup Urton'u kurtarırlar. Gemiye harabeye çeviren Asuber'in yarattığı canavar canavarGourin'i yutacaktır, ErlatGourin'in karısını öldürdüğü için bir vefa borcu olarak Gourin'i canavardan kurtarır ve kendisini yem eder.Asuber geminin yerinin bulunduğundan hoşlanmamıştır.

Urton'un yol göstermesi ile grup Öte Diyar'a geçer. Nehre düşerler, Geryan ve Gourin dev yaratıklarca esir edilir. Nume adlı bir prom onları kurtarır. Nume Öte Diyarlara sürülmüştür. Yardım karşılığında kendisini kurtarma sözü almak ister. Onları Tanrı Hiver'in tapınağına götürür. Tapınaktaki küçük kadın, Asuber'i ancak esir edilmiş olan Masumiyet Tanrısı'nın yenebileceğini söyler. Liddek adındaki yaratık onları Leofold'da köyüne götürür. Leofold, köyün Srenah adlı kuş tarafından kurtarılacağını düşünerek onu bulmaya çıkar. Bulur ve birlikte köylüleri kurtarırlar. Köylüler buna çok sevinir ve birlikte Masumiyet Tanrısı'nı kurtarmaya giderler. Tanrıyı kurtarırlar, büyü kitabı tanrıdadır. Geryan kitabı alır ve bir büyüü okuduktan sonra intihar eder. Thsermon gelmiştir. Tanrı Thsermon'u yok eder. Bu sırada Thsermon'un içinden çıktığı Asuber de ölür. Savaşçılar, Perg'e gitmek için yola çıkar, Liddek ve Masumiyet Tanrısı Öte Diyarlarda kalır. Leofold için yeni bir serüven başlamıştır.

2.3.5. Merdaran'ın Sırrı

Geryan, Asuber canavarlarını ortadan kaldırmak üzere Tshermon'un kitabının son kısmını kendi ülkesi için okur ve bir süre sonra ölür. LeofoldPerg'e döner. Nüme ile Gourin, Leofold'un sevgilisi Ermina'yı bulmak üzere köye gider ancak köy bir harabeye dönmüştür. Köyde sadece yaşlı insanlar kalmıştır. Gourin köye gelir. Köyde Dronos isimli atı da vardır. Leofold, köyün bu halini görünce çok üzülür. Ne

yapacağını bilemez ve ormandaki arkadaşlarına haber verir. Köyün içinde bulunduğu durum, Leofold'un Ermira'nın öldüğüne inanmasına neden olur. Dronos, Leofold'un yanına koşarak gelir, koklar ve onun sahibi olduğunu anlar. Leofold, Dronos'un yaşadığına sevinir. Fernal, onları görünce korkar ve Dronos'a zarar verilmemesini ister. Ardından niçin burada olduklarını sorar. Leofold da sevgilisi Ermira için köye geldiğini ifade eder. Leofold, Fernal'e Ermira'ya ne olduğunu ve köyün niçin harebeye döndüğünü sorar. Ermira yaşıyordu ve uzak bir yere gitmiştir. Derin bir soluk alan Leofold, Fernal'e Ammeh'in nerede olduğunu sorar, Fernal de onun Altıf'ta olduğunu söyler. Ardından Fernal, onları Lufas'ın yanına götürür. Fernal'in arkadaşları bu haberi avcılara söyler. Bu sırada Gourin de Lufos'tan Gerya'nın dostu Ammeh'in evini öğrenir. Buraya giderler.

Avcıların komutanı olan Ais, Durmeten'den değer gören biridir. Çünkü Durmeten'in kan bağı olan son kişidir. Ais Avcı Kalesi'nde kendisine bağlı askerleri eğitiyordur, bu sırada amcası onu çağırır. Leofold'un amacı "kanetliler" adı verilen Nume ve Gourin'i yakalamaktır. Leofold, yeğenine "Herb" adındaki büyülü disk hediye eder. Disk çok hızlıdır, Leofold disk almak istemese de almak durumunda kalır.

Leofold ve arkadaşları Ammeh'e ait evi bulur. Kapıyı çalarlar, ancak kapıyı kimse açmaz. Bundan dolayı Ammeh'in öldüğünden şüphelenirler. Kapıyı kırarak içeri girerler. Tam girdiklerinde içeriden korkunç bir canavar çıkar. Leofold, canavarı öldürür. Ardından içeriden yaşlı bir insanın dışarı kaçtığını gören Gourin, o yöne doğru gider ve yaşlı adamı yere düşürür. Yaşlı adam, bir anda güzel bir kadın oluverir. Ayağa kalkan Nela, bu kişiyi sorgular.

Ammeh'in kızı olan Nela, büyü yaparak babasına dönüşmüştür. Küçükken geçirdiği bir hastalıktan dolayı yorgunlaşan Nela'nı vücudunda mor lekeler vardır. Bu lekeler yorgunluğunun nedenidir. Yorgunluktan dolayı eskisi gibi büyü de yapamıyordur. Mor lekelerin köydekiler tarafından bulaşıcı hastalık zannedilmemesi için babasının kılığına girerek kulübede yaşamını sürdürmüştür. Nela sorgu esnasında tüm bu yaşadıklarını anlatır, Leofold ve arkadaşları da buna üzülür. Bu durumu

Bütün bunlar olurken dışarıdan at sesleri gelir. Bu sesler Ais ve askerlerine aittir. Nüme, silah taşıyan bir promuLeofold'a benzediği için öldürmek ister. Leofold pençeleri ile Nume de okları ile Ais'in ordusunu dağıtır. Ais ise herb isimli diski kullanmanın son çare olduğunu düşünür. Diski fırlatır ve disk Leofold'a zarar verir. Bu sırada Nela büyü yaparak canavar yaratır. Avcıları da kandırır ve Ais bu durumu fark ettiğinde artık çok geç olmuştur. Yaralı olan Leofold'u güçlükle taşırlar. Bu sırada Nela da güç kaybına uğrar ve bayılır. Bayılırken de babasına ait notları düşürür. Gourin, Leofold'un yaralarına bitkisel bir ilaç yaparak sarmıştır. Nela da onun iyileşmesine yardımcı olur ve böylelikle Leofold'un yaraları kapanır.

2.3.6. Bataklık Ülke

51

bularak öldürür. Kadim güçler de aslanı sadece Oerdel'i değil de masum karısını da öldürdüğü için cezalandırır ve onu demirden bir heykele dönüştürür. Heykelin bir kopyasını da Oerdel'in öksüz oğluna verir. Dişi aslana azap vermesi için de heykel tutulup kim hayal edilirse aslan yavrularının öldürüldüğünü zannedecektir.

Gemideki yer alan kadın avcı Ameni, Nela'yı güzelliğinden dolayı kıskanır. Geçmişte kendisi, arkadaşları tarafından çirkinliğinden dolayı alay konusu olmuştur. Fuoli'ye gelen gemidekiler, derokan adlı yaratıkların saldırısına uğrar. Onları burfenler bir silah olan cam küreleri kullanarak kurtarır ve burfen lideri Koleun onları Ermiş Rendem tarafından kurulan yerlerine götürür. Ülke ikiye ayrılmıştır. Bir tarafta Gökyüzü Tanrısı Demense'ye tapan Anagehiler, diğer yanda ise denizelere hükmeden Junderan'a tapan Telinoslular vardır. Şehirleri inançlarına çok bağlı olan emirler yönetir. Ermiş Yuolin gizli işler yapar, Anageh Emiri Poreturn da bu girişime destek veren oğlunu Beyaz Alev adlı örgüte öldürtür. Ardından oğlunun Telinoslular tarafından kaçırıldığı dedikodusunu yayarak savaş başlatır. Demense'nin kendisine verdiği gizli güçleri kullanarak savaşçı yaratıkları uyandırır.

Rendem, Guorin'in elindeki şekilleri görür ve onu iki hafta sonra gelecek olan Olmen'e götüreceğini söyler. Kaybolan veliaht Eroget aranır, bunun için dev örümcek porengorlardan yararlanılır. Tabu Dağlarına giderler. Guorin, kayalık bölgeden aşağı düşer, onu bir yaratık kurtarır ve mağaraya götürür. Diğerleri de Guorin'i arar. Arama esnasında farklı yaratıklarla karşılaşır. Fuoli'nin en eski yaratıklarından olan dezdometlerden kaçan Eroget'in hayatını kurtarırlar. bu yaratıklar, anlaşma gereği yıllardır mağarada yaşamaktadır.

Bu arada, Beyaz Alev örgütünün lideri Gulpes ve adamlarınca yaralanan Koleun ölmek üzeredir. Kahramanlar, Koleun'u da yanlarına alarak Özgür Bölge'ye gider. Nela, ona hayat üfler ve ölümünü geciktirir.

Poreturn, ilk ayini yaparak Heratoko adlı savaşçı yaratığı uyandırır ancak savaşının harekete geçmesi için ikinci ve üçüncü ayine de ihtiyaç vardır. Kaptan Korman da bu arada büyük ve küçük aslan heykellerini alıp Özgür Bölge'ye getirir.

Poreturn, heykeli karşısına alır ve babasının hayalini canlandırır. Dişi aslan Poreturn'un sarayına gider, emiri öldürür. Onun yerine Eroget emir olur.

Perg'deYuvgot ölünce Federasyon Durtemen ile bağlantı kurmuştur. başkan Terelon, Ais'ten Avcı Kalesini boşaltarak avcı ve askerleri dağıtmasını isteyince Ais de onlardan Guorin ve arkadaşların korunmasını ister. Terelon, teklifi kabul eder.

Olmen, Özgür Bölge'ye gelmesi lazımdır, gecikirse vakit dolacaktır. Gökyüzünde Taşıyıcı isimli araç belirir ve araçtan Yueken iner ve Olmen'in yaralandığı için gelemeyeceğini söyler. Guorin, emaneti kendisi teslim etmek ister. Yolculuk esnasında Nela ile birbirilerine aşık olurlar. Hep birlikte Taşıyıcı'ya binerek uzaklaşırlar. Korman da bir daha dişi aslan heykelinden faydalanmamaya karar verir ve heykeli Hunsa'nın sularına fırlatır.

2.3.7. Tanrıların Alfabeti

Kahramanlar, Taşıyıcı aracılığıyla Dernat'a gelir.Yueken de diğer tılsımcılarla birlikte Dernat'a gelir. Perg'deki kaosun geçmesini bekleyip tılsımların kötü kişilerin ellerine geçmesini engelleyeceklerdir. Tılsımlar Savaş Tanrısı Tshermon'a ait tapınakta saklanır. Tshermon'a ait kitap Geryan'ın eline geçer ve Perg'in tamamına hükmeder. Bu arada Tılsım Efendileri de emanetin kendilerinde olduğunu ve Seçilmiş'in gelmesini bekledikleri söylentisini yayarlar. Geryan da hurg adlı yaratıklarla Tılsım Efendilerini yok etmek ister. Kahramanlar, buna şaşırır.

Yuekon, unutturma; Zeron, dönüştürme; Olmen, iyileştirme; Roekde koruma tılsımını kullanabilmektedir. Esirler iyileşmiştir, kimisi kalıp onlarla savaşmak ister.Tılsım Efendilerinin kaldığı kale Roek tarafından ışıktan koruma kalkını ile çevrilmiştir. Kalkanda çatlaklar oluşmuştur, bundan dolayı hurg silahşorları içeri sızar ve Olmen'i yaralar. Koleun iyileşemez, Zeron tarafından beyaz güvercine dönüştürülür.

Hurglar, Tılsım Efentileri ile savaşa hazırlanır. On adet hurg, Geryan tarafından yaratık haline getirilir. Bu arada Leofold, Guorin ve Nela Mucit

Pertub'un rehberliğinde Geryan'ı öldürmeye gider. Aralarında kılıç ustası Ferian adlı kadın savaşçı Ermira da vardır. Ermira'nın gemisi korsan saldırısına uğrar. Korsanlar ona işkence yapar. Kurtarılır ve Dernat'a getirilir. Olmen de onu iyileştirir. Savaşçı olmaya devam etmek ister.

Geryan'ı arayan Kahramanlar, birbirlerini kaybeder. Nela, donacakken Koleun beyaz bir güvercin olarak gelir ve onlara rehberlik yaparak bir araya gelmelerine vesile olur. Kuleye varan Kahramanlar, bir odada dev bir kitap görürler. Tılsımlı kitaba dokunan Nela, etrafındaki kapıların açılarak içinden askerlerin çıktığını görür. Askerlerin komutanı Tosel-on Toren, buradan çıkmak istiyorlarsa Edia'nın öğretilerine ihtiyaçları olduğunu söyler. Nale'nin kitaptaki sırrı çözmesi ile duvarda delik açılır, duvardan kahramanlar çıkar. Leofold'un zinciri çekmesiyle Kahramanlar kendilerini saray bahçesinde bulur. Bahçede Geryan vardır. Leofold ve Guorin, Geryan'a saldırır, onları bu anda sarmaşıklar sarar. Geryan, Nela'nın ruhunu almak için sihir yapar ancak başaramaz. Nela da Gorba ile Geryan'ı öldürür ve hemen yere düşer. Leofold uyanır, Merderan'ın sesini duyar. Merderan ona arkadaşlarının ölmediğini söyler. Merderan'ın anlattığına göre Kadim Güçler, insanlara küsmüş ve onları imtihana tabi tutmuştur. Kahramanlar da imtihanı başarıyla atlatmıştır. Kadim Güçler, bütün bunlardan sonra tılsımları geri alır, Öte Diyarlara açılan kapılar kapatılır. Merderan bunları anlatır ve gider, Nela ve Gourin de kendine gelir. Leofold eskisi gibi görünmeye başlar.

Savaşı Kahramanlar ve gözcüler kazanır. Nume, Erkolen'i öldürmüştür. Leofold, kaleye döner ve Ermira'yla burada kavuşur.

2.3.8. Kardeş Kanı

Tamer Sezgin, uzun süredir gitmediği evine gider ve evde bir Yasemin'le karşılaşır. Çalıştığı şirketin 800 milyarını zimmetine geçirdiğinde hapse düşen ve Gülden Hanım'la aynı koğuşta kalan Yasemin, dedektiflik yapan Tamer'i Gülden'den öğrenmiştir. Yasemin, gazetecilik yaparken intihar süsü verilerek öldürülen kardeşi Kemal'in katil zanlısını bulmasını istiyordur. Tamer birtakım kuralları anlatarak işi

kabul eder. Yasemin, Tamer ve Ali Starbucks'ta Yeni Ufuk gazetesinin haber müdürü Sezgin Yavuzbey ile karşılaşırlar. Onu, hakkında bildikleri konusunda tehdit eder. Bir süre sonra Sezgin de öldürülür.

Kiralık bir katil Tamer'in evine girer ve Ali'yi öldürür, Tamer de adamı öldürür. Sonra da yaseminle bir orman evine, oradan da Tamer'in Kardeşlik Örgütü isimli mafya teşkilatında birlikte olduğu arkadaşı Murat'ın evine giderler. Bir süre sonra malikaneden Murat'ın yanlarına verdiği 3 kardeş (Ressam, Ayna ve Papyon) ile ayrılırlar. Abant'taki bir otele giderler, otel basılır. Papyon Ayna'yı öldürür, Ressam da durumu fark edince Papyon kaçar. Tamer ve beraberindekiler İstanbul'a, Sarıyer'deki bir apartman dairesine giderler. Otelin sahibesi Nigan Hanım arar, oteli basanların kaçtıklarını, terk ettikleri minibüste içinde bazı insanların ve Tamer'in bilgisinin bulunduğu bir dosya olduğunu söyler. Dosya Tamer'e gelir. Dosyada kendisinin, Sezgin'in ve Yasemin'in isimlerini görür. Bazı isimlerin de üstü çizilmiştir. İsmi çizilmeyen yani öldürülmeyen Mustafa İbrahim ise suç örgütleri ile savaşıyor bir savcıdır. Savcı ile konuşurlar. Savcı, bu suç örgütü ile ilgili araştırma yapmaktadır, bunun için de hedeftedir.

Rıza Erdemli şoförü Cafer ile tuzağa düşürülür, Cafer öldürülür, Rıza kaçırılır. Rıza tutulduğu yere Papyon gelir ve ondan bir bilgi almak istediğini söyler. Bildiklerini anlatmayınca da işkence görür.

Papyon, Tamer'i pusuya düşürür, fakat öldüremez. Örgütte üst düzeydeki bir eleman olan Murat'ı Tamer kaçıtır. Murat, aslında örgütte bulunmaktan memnun değildir, Tamer'le bir plan yapar ve örgütün pis işlerini deşifre eder.

Aslında bütün bu olayları hapishanedeki Gülden planlamıştır. Amacı, Kardeşlik Örgütü'nü zayıflatıp kendi emrine almaktır, bunun için de Yasemin'i kullanmış, Tamer Sezgin ile örgütün arasını bozmuştur. Papyon da onun adamıdır. Kadın Papyon'un kendisi için çalıştığını zannediyordur ama Papyon, kendisini kötü bir hayattan kurtaran Kardeşlik Örgütü'ne bu kadının zarar vermesini hazmedemez. Kapıyı kilitler, el bombasının pimini çeker. Yasemin Ressam'la yeni bir

hayata başlar. Murat da arkadaşı Tamer’le bundan sonraki hayatında balık tutacağını söyler.

2.3.9. Osmanlı Cadısı

Romanda birbiriyle bağlantılı iki ayrı olay anlatılır ve olaylar bir süre sonra bağlanır. Birincisi Haymanalı Süleyman ile Ayşe’nin, ikincisi de Kemal’in hikâyesidir. Bir süre sonra bu hikâyeler birbiriyle ilişkilendirilir.

Küçüklüğünden beri hayatı denizlerde geçen, Ceneviz gemisine esir düşüp Osmanlı kadırgaları tarafından kurtarılan Haymanalı Süleyman, sultanın teveccühüne mazhar olmuş, bir kaptandır. Kaptanı olduğu Şahmeran, fırtına ve dalgalarla boğuşur, bu esnada içeriye giren Sarı İsmail, bütün bu olanların kaptanın daha önce denizden kurtardığı Ayşe’den dolayı başlarına geldiğini ve Ayşe’yi denize atmak ister. Ancak paşa kızı vermez, kavga ederler. Haymanalı Süleyman, Sarı İsmail’i öldürür, Ayşe’yi filikalarla kurtarır ve tam bu sırada bu başlarına gelenlerin kızı kirletmesinden dolayı olduğunu düşünür. Karaya indiklerinde Ekrem isimli biri, Süleyman Paşa ve Ayşe’yi Mevlevi dergahına götürür. Paşa İstanbul’a gider ve Ayşe’yi dergaha bırakır.

Süleyman Paşa uzun süre gelmediği için Ayşe dergahta kalır. Hüsameddin Çelebi ve diğer dervişler ile yakınlaşır, onları ailesi gibi görür. Ancak Ayşe’nin dergahta bulunmasını şeriata uygun bulmayanlar da vardır. Hüsameddin Çelebi, kızın başına kötü bir olay meydana gelmeden Süleyman Paşa’nın gelmesini ister ve bunun için Süleyman Paşa’ya mektup yazar.

Bu arada İstanbul’da olan Haymanalı Süleyman Paşa kaptanlığını yaptığı tersanede Şahmeran’ın yerini alacak olan “Cengaver” isimi bir kalyon yaptırır ve padişahın isteğiyle Rusya’ya sefere çıkar ama aklı Ayşe’dedir. Hüsameddin Çelebi’nin mektubunu okur ve Ayşe’nin hamile olduğunu öğrenir. Osmanlı donanması Rus donanması karşısında mağlup olur ve Çeşme Limanı’na demirler.

Bu arada Delikazaklı Hasan, dergaha gelir, sancak beyi Süleyman Paşa’nın Rus donanması ile yapılan savaşta öldüğünü söyler ve çevredeki dedikodulardan dolayı

Ayşe'yi beyine götüreceğini söyler. İtiraz eden Hüsamettin Çelebi'yi öldürür. Saklandığı yerde buldukları Ayşe doğaüstü kuvvetlerini kullanarak Demirkazıklı ile askerlerini de öldürür. Olay mahallinden kaçan Ayşe, Bahtiyar isimli bir çocukla karşılaşır ve sancak beyinin süvarisinin peşinde olduğu Halil Efe çetesine gizli güçleriyle yardım edeceğini, bu yüzden de Bahtiyar'ın kendisini onun yanına götürmesini ister.

Merzifonlu Sipahibaşı, sancak beyi Eşref Efendi'nin yanına gelerek Ayşe'nin bir cadı olduğunu, çeteci Halil'i koruduğunu, bu yüzden galip gelemediklerini anlatır. Sancak beyinin sinirinin geçmesi için Hüsnü Efendi içeriye aslında Ayşe olan İranlı hatunu getirir. Sancak beyinin haremindeki kadınlara yan gözle bakmaması için hadım ettirdiği Muhafız Hüsnü geçmişte hadım edilmesinden dolayı Ayşe ile sancak beyine komplo kurmuştur. Ayşe, sancak beyini doğaüstü güçlerinin yardımı ile öldürür.

Diğer olay zinciri, Megakulede 3'te öldürülen bir cinayet ile başlar. Bu arada Dedektif Kemal'in yanına Gül Hanım, cinayetin araştırılması için gelir. Gül Hanım, cinayeti Kemal'in de geçmişte içinde bulunduğu İstanbul Eşitlik Hareketi'nin (İSEH) işlediğini düşünür. Ancak Kemal, bu örgütün içine tekrar girmek istemez. Tekrar İSEH'in içine sızamayacağını, eğer böyle yaparsa emniyetin elinden bu defa kurtulamayacağını düşünür. Neşe'yle ve eski arkadaşlarıyla karşılaşmak da istemez. Bir taraftan da Gül Hanım'ın teklifini duymak ister: Kadın, bu işi kabul ederse Kemal'e baş ağrılarını teskin edecek olan ilacı vereceğini ve ardından onu ameliyat ettireceğini söyler. Kemal, kadının teklifini kabul eder ve arkadaşı Okyanus'tan araştırma yapmasını ister. Araştırmalara başlayan Kemal'i İSEH kaçıır. Eski sevgilisi Neşe'yle Kemal, cinayeti İSEH'in işlediğini söyler. Bu sırada içeriye giren robotlar ikisini de etkisiz hale getirir.

Ayşe aslında bir uzaylıdır. Anne ve babası, yasak olduğu halde onu gizlice yapmıştır. Uzay gemisinden dünyaya düşen Ayşe'yi Süleyman Paşa, kurtarmıştır. Ormandayken Ayşe'nin yanındaki Bahtiyar bir anda Kemal'e dönüşür ve kendisine Neşe diye hitap edilir. Ayşe Neşe, yaşlanmaya karşı dirençli genlere sahip olan bir kadındır ve Gönül de Kemal'i kullanarak bu iksiri elde etmenin peşindedir. Bunun için

Gönül Kemal'i Ayşe'nin zihnine sokmuş, onu farklı kılıklarla Neşe/Ayşe'nin peşinde dolaştırmıştır. Bu arada Okyanus, Kemal'i yanına alır ve Gül Hanım'ın ölümsüzlük sırrını elde edip kainatı ele geçirmek isteyen biri olduğunu söyler. Gül Hanım'ı İSEH esir almıştır ve hücreye kapatmıştır, Neşe de tekrar uzaya gitmiştir.

Roman, İstanbul Şehir Parkı'ndaki ağaçların sökülmesiyle başlar ve AR161 robotları muhalif bir gösteriye karşı nöbet tutar. Megakule'de çalışan Hande çalışmaları gördükten sonra babasının İstanbul'un eskiden ağaçlıklı ve yeşil alanlara sahip bir şehir olduğuna dair sözlerini hatırlar. Bu sırada benzer sözleri İSEH'te reklam kanalları aracılığıyla halka duyurmaktadır. Hande, az sonra Şehir Cumhuriyeti'nin yetkililerinin bu eylemi zor kullanarak bastıracağını düşünür ve İstanbul'un ne kadar yaşanmaz bir şehir olduğuna üzülür.

2.3.10. Bir Hayaldi Gerçekten Güzel

Bir Hayaldi Gerçekten Güzel adlı hikâyenin büyük bir bölümü Büyük Ada'da geçer. İki yazar ve Siyah Kalem lakaplı bir ressamın etrafında kurgulanır roman. Varlıklı, iş adamı ve zengin bir koleksiyoncu olan Yiğit Bey, Mehmet Siyah Kalem'in resimlerinden bir öykü yazmasını talep eder. Yiğit Bey'in, çok eski zamanlardan resme karşı ilgisi vardır. Bu ilgi kabiliyeti ile doğru orantılıdır. Göz alıcı çizimler yapar çocukluğunda. Bu kabiliyeti babasının şirketinin başına geçmek zorunda olduğu için sekteye uğrar ve hayallerinden vazgeçmek zorunda kalır. Bununla beraber resim çizen amcasının halinin de etkisi büyüktür. Çünkü amcasının yaşam koşulları oldukça kötüdür. Yiğit Bey, resme olan ilgisinin de verdiği etkiyle iki yazarı üç ay süreyle konağında misafir eder. Yazarlardan isteği Siyah Kalem'in resimlerinden öykü yazmalarıdır. İyi olan öykünün yazarı ise hem büyük paralar kazanacak hem de üne kavuşacaktır. Bununla birlikte öykü Almanya'daki sergiye de konu olacak ve kitap haline getirilecektir. Metin ve Teoman adlı bu iki yazar bir rekabet içerisindeyler. Bu rekabet ise aslında bir eleştirmen olan Teoman'ın, kitapları iyi satan Metin'in kitabını eleştirmesiyle başlar. Konaktaki çekici ve gizemli bir kız için de girilen rekabet, tutkulu bir mücadeleye dönüşür.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

BARIŞ MÜSTECAPLIOĞLUNUN ESERLERİNDE FANTASTİK UNSURLAR

3.1. Şamanlar Diyarı

3.1.1. Kişiler

Şamanlar Diyarı, daha ilk sayfalarında doğaüstü özellikleri bulunan kişiler vardır. Büyücü Derian bunlardandır. Kralın özel büyücülerinden biri olan Derian, ölümcül büyüler yapabilen ve bu özelliği ile sarayda sözü geçen biridir. “*Genç yaşına rağmen büyücüler arasında bu kadar hızlı sivrilmesini*” onun olağanüstü kabiliyetleriyle yakından ilişkilidir. Nitekim, sarayın hazine odasına gelen kartal kılığına girmiş Darok’a “*Boşuna uğraşma! Kaçacak yer yok!*” demiştir. Derian, düşmanını yok edebilecek büyüler yapabilmektedir:

“Bu cümleyi takip eden kelimelerin ölümcül bir büyüyü serbest bıraktığını tahmin edebiliyordu. Büyücünün ona uzattığı demir eldivenli elinden fırlayan ateş topunun sıcaklığını sırtında hissetti, küle dönmeden önce birkaç saniyesi vardı.”
(s.1)

Sarayın büyücülerinden biri olan Olein, büyücü bir kadındır ve Sultan Artemus’un en güvendiği büyücülerden biridir. Olein, ayrıca Sultanlığa bağlı Zincir, isimli istihbarat teşkilatının başındadır. Saraydan parşömenin çalınmasından sonra Sultan’ın ona güveni azalmıştır. Çünkü parşömeni Olein’in soyunu tüketmesi gereken şamanlardan biri çalmıştır. Kaye, Olein’in fantastik özelliklerini şu cümlelerle anlatır:

“Yılanın başı kaçtı. Kıyıda dövüştüğüm kadın.... Boynunda bir şaman muskası vardı. Zincir’in başında Olein isminde kılıç ustası bir kadının olduğunu duymuşsundur, Delkarna’daki şamanları bir bir avlayan bir kadın. O iblis, Olein’dir Darok, bundan kuşum yok.(...) Askerler ve büyücüler emirlerine tanrı sözü gibi boyun eğiyorlardı.” (s. 139).

Romanın sonuna doğru Olein’le ilgili farklı bilgiler ortaya çıkar. Bu da aslında romanın ana fikrinin belirmesi için bir vesile olur. Olein barış ve birlikte yaşama ülküsüne sahip bir büyücüdür. Bu ülküsü, onun bazı şamanları Delkarna askerlerinin saldırısından kurtarmasını sağlamıştır. Bu manada Zincir isimli istihbarat teşkilatının başındaki Olein, Nasralara karşı savaşan biri değil, Delkarna ve Nasraların bir arada yaşaması için savaşan bir ajandır. Bir seferinde Delkarna askerlerinden Melkara’yı kurtarmıştır. Melkara bu olayı şöyle anlatır:

“Sultanlık askerleri ve Zincir ajanları şamanları avlarken beni bir ayın sırasında gafıl avladılar. Ruhum tanrılar diyarında geziniyordu, bedenim ateşin önünde savunmasızca dans ediyordu. O an bir çocuk bile canım alabilirdi. Bedenim ve ruhum yeniden bir olduğunda etrafıma baktım ve yerde cansız yatan dört asker gördüm. Olein ise karşımda elinde kanlı kılıcıyla dikiliyordu. O ormanda benim yerime yanındaki askerleri öldürmeyi tercih etmişti.” (s. 276).

Buna mukabil, Olein’in öldürdüğü şamanlar da vardır, ancak bunları yanında şahitler bulunmasından dolayı öldürmüştür.

“Birçok şaman öldürdüm. Bazılarına son nefeslerine kadar işkence ederek. Çünkü yanımda şahitler vardı, bunu yapmazsam Zincir lideri olarak kalamazdım. Ve ben yapmasaydım yanımdakiler yapacaktı, o şamanların başka şansı yoktu.” (s. 277).

Öldürdüğü insanların pişmanlığını derinden yaşayan Olein’in ruhu her geçen gün daha da azap çekmektedir.

Bir başka fantastik kişi de ayı, arı ve kartal kılığına girebilen, istediğinde dumansı bir yapıya sahip olabilen Darok’tur.

“Dumanın oluştuğu şekil önce belli belirsizdi, hatları sürekli değişiyordu. Uzuyor, kısalıyor, önce üstü sonra alt kısmı şişiyordu. Sonunda askerlerin hayet dolu bakışları altında orta boylu bir adamın görünümüne

büründü. Duman-adam, oraya gizlice gelmiş gibi dikkatle etrafa baktı, dizlerini büküp sessizce kapıya yürüdü. Arada bedeninden yumruk büyüklüğünde duman parçaları kopuyor, etrafa uçuşuyordu.” (s. 8).

Aslen şaman olduğu düşünülen Darok, gizli güçleri olan ve istediğinde bu güçleri rahatça kullanabilen bir kişidir. Darok, parşömeni almak için saraya “*önce bir kartal, sonra bir Nazkor ayısı, hemen ardından küçük bir arı*” olarak girmiştir. Kral Arterus, Darok’un doğaüstü güçlere sahip olan bir şaman olduğunu düşünür ve şamanlara karşı mücadele yapmasına rağmen hala bir şamanın yaşıyor olmasından rahatsız olur: “*Bana Delkarna üzerindeki tüm şamanların kökünü kuruttuğunu söylemiştin!*” (s. 13).

Kaye, olağanüstü güçlere sahip kişilerden biridir. kolaylıkla kılık değiştirip hayvan şekline girebilir. Ayron ile giden Kaye’nin yolunu kesen askerlerle mücadele edecek olan kadın bir anda patlar ve bedeni parlara bölünür:

“Kaye’nin bedeni birdenbire patladı. Milyonlarca parça bir metre kadar uzağa savruldu, sonra aynı saniye içinde defalarca kat büyüyerek ve çoğalarak bir araya geldiler. Yeniden bir bütün olduklarında az önce Kaye’nin durduğu yerde devasa bir Nazkor ayısı dikiliyordu.” (s. 112).

Nazkor ayısına dönüşen Kaye, kendilerini durduran adamları öldürmüştür ve kadın bu andan itibaren yeniden bir dönüşüm geçirir:

“Nazkor ayısının bedeni patladı. Bu kez parçalar uzağa savrulmadı, bilakis havası inen bir balon gibi hızla küçülüp bir kadın bedenine sabitlendi.” (s. 113).

Bu haliyle Kaye, aslında bir şaman olarak yetiştirilmiş biridir, fakat hayatının ilerleyen safhalarında kendi isteğiyle şaman olmaktan vazgeçmiştir. Ayron bunu anlayınca Kaye şaman olarak yetiştirildiğini itiraf eder:

“(...) Ben çocukken bir şaman olarak yetiştirildim. Yetenekli bir öğrenci olduğumu söylerlerdi, ama o hayat tarzı bana göre değildi, kendi kararlarımı alabilecek yaşa geldiğimde kendime farklı bir yol çizdim. Daha özgür olacağım bir yol... Kılıç kullanmakta ustalaştım (...)” (s. 15).

Kaye'nin olağanüstü yetenekleri vardır. Bu yeteneklerden biri de insan olmayan ama insanlarla iletişim becerileri gelişmiş canlılarla empati kurarak onların zihinlerindeki hayal ve düşünceleri kendi zihnine aktarmak, böylece onlarla iletişim kurmaktır. Bu çerçevede Kaye, Kaplanlar Adası'ndaki eğitilmiş kaplanlarla esir düştükleri sırada iletişim kurmuş, onların zihinlerindeki hayal ve düşünceleri kendi zihnine aktarmıştır: *“kaplanların aklına gönderdiği sahneyi aynen hayal”* edebilmektedir. Bu hayaller, ileride olabilecek şeylere delalet etmektedir. Kadın şaman, bu iletişimin neticesinde kaplanların kendilerine Delkarlılarla savaşırken yardım edeceğini düşünmektedir.

Bir şaman olan Kaye'nin gücü, ruhunu kontrol etmeye bile yetmektedir. Kaye, Olein'le savaşır, ciddi yaralar alır, yaraları derindir. Ölmek üzere olduğu bir anda Melkara'nın şaman dansını, bu dans esnasında Tanrılar diyarına gidişini hatırlar ve kendisini toparlayarak ruhunun bedeninden ayrılmasına müsaade etmez:

“İradesini tamamen aklına yönlendirdi. İçinde belli belirsiz uyanan bu fikre sımsıkı tutundu. Kalbinin atışlarını yavaşlatmak için odaklandı, bir saniye, iki saniye, yavaş yavaş ona yeniden hakim oldu. Bedeninden kaçıp gitmek isteyen ruhu sakinleşti, karnındaki ve göğsündeki acı azalıp yok oldu. Elini zorlukla az önce kılıcın girdiği yerde dolaştırdı, ne bir yara vardı ne de kanın sıcaklığı.” (s. 245).

Nasraların ormanda rastladığı Oranekleri öldüren dev bir canlı vardır ki bu canlı şamanların atası Melkara'dır. Ancak Nasralar, bu canlının şamanların atası olduğunun ayırında değildir. Oranekleri dağıtmaya gelen, ağaçların dal ve yaprakların sara krizi geçirmiş gibi sarsan, titreten bir dev varlık şöyle tasvir edilir:

“(…) Üç hortumlu, aşırı büyük bir file benziyordu, ama sadece benziyordu, kocaman boynuzları, cüssesine göre minik kalan kulakları ve kalın bir zırh gibi her yanını saran kabuğu ile bildikleri tüm hayranlardan farklıydı. Hortumların hemen hemen üzerinde sıralanmış bir dizi gözü vardı ve hepsi ayrı bir yere bakıyordu, böylece çok geniş bir alanı görebiliyor olmalıydı. Dev yaratık önüne çıkan oranekleri dev ayaklarının altında ezerek ilerledi, sonra geniş ağzını açtı ve kaçışan hayvanları üçer beşer yutmaya başladı. (...)” (s. 166).

Bu canlı, Nasraların etrafını saran Oranekleri yok etmiştir, bu yönüyle onların dostudur. Bu tuhaf canlı bir süre sonra tıpkı şamanlar gibi bir dönüşüme uğrar ve güleç yüzüyle bir insan olarak Nasra çetesinin yanına gelir. Bu canlı onların aradığı, şamanların atası Melkara’dan başkası değildir:

“Dev hayvan oraneklerin onlarcasını telef ettikten sonra kalanları uzaklara kovaladı ve hemen ardından bir patlama ile gözden kayboldu. Aslında sadece minik bir sineğe dönüşmüştü, ama yaşadıklarının şaşkınlığını üstlerinden atamadıkları için kimse bunu fark etmemişti. Sinek hızla uçtu, ağaçların ardında, yere bırakılmış eski püskü kıyafetlerin yanına gitti, yaşlıca bir adamın görünümüne büründü. Adam kıyafetleri üstüne geçirdikten sonra ağaçların ardından çıktı. Güler yüzü ve kar kadar beyaz gözbebekleri vardı.” (s. 167).

Melkara, Naralarla karşılaştığında gerçek bir şaman karakteri göstererek raks etmeye başlar. Yaptığı figürlerin tamamı da Şamanizm’deki hem bir din adamı hem bir sanatçı hem de bir şifacı olan şamanların ayin esnasındaki danslarına benzemektedir:

“Melkara, ağır ağır kollarını kaldırdı ve minik adımlarla olduğu yerde dans etmeye başladı. İlk başta hareketleri belli bir düzen içeriyordu, vücudunda hakimdi, ama davulun sesi yükseldikçe bedeninin tüm parçaları kendi iradeleri varmış, kopup gitmek istiyorlarmış gibi farklı yönlere

savrulmaya başladı. Şaman kendinden geçmiş bir halde dans ederken kıyafetine asılı onlarca demir halka birbirine buruyor, kıyamet kopuyormuş gibi bir gürültü çıkarıyordu. İhtiyarın arada attığı kesik çığlıklar da bu gürültüye katkı yapıyordu.” (s. 168).

Nasraları taşıyan korsan gemisi Delkarnalılarla savaş halindedir, bu sırada Melkara olağanüstü güçlerini kullanır. Sahip olduğu güçlerle Melkara, Tanrı rolüne bürünebilecek durumdadır. Anlatıcı, Melkara’nın zihnini okuyarak şunları söyler: *“Tanrıların rolüne soyunabilir miydi?” (s. 190).* Sahip olduğu güçlerin sınırları tahmin edilemeyen Melkara, savaş ilerlediğinde Nasraları ve korsanları kurtarma görevini kendi üstünde görür ve asırlar önce, daha Delkarnalılar bile bu topraklarda değilken buralarda yaşayan efsanevi Yavurtan örümceğine dönüşerek Sultanlık kalyonuna saldırır.

“Sultanlık askerleri, sivri dikenlerle dolu kolların bazıları güvertelerine saldırıp onları dört bir yana savurur ya da denize atar, bazıları yelken direklerini kırmaya çalışırken hayatlarında hiç görmedikleri bu yaratığın verdiği şaşkınlıkla kısa bir süre sadece etrafa kaçıştılar. Sonra sığınabilecekleri bir yer olmadığını anlayınca silahlarını kuşanıp ok tüfeklerinin başına koşarak tüm güçleriyle savunmaya geçtiler. Melkara, bir yandan kendini bu devasa hayvanın şeklinde tutmak için olağanüstü güç harcıyor, bir yandan bedenine inen kılıçların, saplanan okların acısıyla mücadele ediyordu.” (s. 196).

3.1.2. Canlılar

Fantastik romanlarda eyleyen olarak kişilerden başka onların hizmetinde ya da onlara düşmanca tavırlar içerisinde olan tuhaf yapıları varlıklar bulunmaktadır. Bunlar, anlatının atmosferini daha büyülü ve gizemli kılmaktadır. Dusak isimli canlı da bunlardan biridir. Bu canlı sarayda kullanılmaktadır:

“Sekiz bacaklı, dev bir akrebi andıran dusaklar, sarayda bekçi hayvanı olarak kullanılırlardı, zehirleri insanı saniyeler içinde felce uğrattırdı. Gadek

bile taht odasına izinsiz giremezlerdi, bu yüzden gelişinin haber verilmesini ve kapının başuşak tarafından açılmasını sabırsızlıkla bekledi, iyi eğitildiğinden emin olsa da dışaktan ve açılıp kapanan kısıkaçlarından uzak durmaya elinden geldiğince özen gösteriyordu.” (47).

Nasralı çetecilerin liderlerinden Darok, gemiyi dolaşmaktadır. Merdivenleri ikişer ikişer inip erzak depolarının bulunduğu bölgeye geldiğinde demir bir parmaklık ve içinde çok büyük bir yaratık görür. Bilinen canlı türlerinden farklı olan bu yaratık yılan benzeyen, ama bacakları ve sakalları olan bir canlıharnadır. Bu tuhaf haliyle dinazorları andırmaktadır:

“Demir parmaklıklı kafes kamaranın tam ortasında duruyordu. İçindeki koyu kahverengi devasa yaratık, iki adam boyundaki kafese zorlukla sığmıştı. Ayakları ve elleri bağlıydı, dizlerine kadar inen, içi kırmızı, dışı mavi kalın bir etek dışında çıplaktı. Kollarında ve bileklerinde süs amaçlı takılmış benzeyen sarı halkalar vardır. gür sakalı boynunu örtüyor, dört büyük sivri dişi ağzından taşıyordu. Ucunda bir yılan başı bulunan kuyruğu bir halatla karnına sabitlenmişti, yılanbaşın ağzına kilitli bir kapak geçirilmişti.” (s. 154).

Bu canlı konuşabilmektedir. Eskiden insanlarla yaşadığı bir olumsuz olaydan dolayı insanlara karşı güvensizdir. Darok ona aç olup olmadığını sorunca Zorgo küçümser bir tavırla dudak bükerek,

“Yüce gönüllü şamanımız bana şefkat mi gösteriyor? Aman ne çok duygulandım.” (s. 160).

Şamanlar Diyarı’nın hayvan benzeri varlıklarından olan Oranekler, Erasla Ormanı’nda yaşamaktadır. Bu ormana has Oranekler; küçük boylu, vahşi ve saldırgan yaratıklardır. Bilinen hayvan formlarının dışındaki Oranekler, dört ayaklıdır:

“Oranekler, yarım adam boyunda, sevimli denebilecek hayvanlardı. Ağızlarını açıp iki sıra sivri dişlerini ve çatallı dillerini göstermedekileri sürece, insan bakışlarını okşamak isteyebilirlerdi. Bir Oranek, aç olduğu

zaman tek başına irice bir atı yiyebilirdi. Sonra isterse haftalarca hiçbir şey yemeden yaşayabilirdi. Dört ayaklarının önde olan ikisi arkadakilerden çok daha kısa ve zayıf olduğundan avlarına saldırırken bir kanguru gibi iki ayak üstüne kalka ve sıçrarlardı. Bu şekilde ağaçların alt dallarına konmuş kuşları bile avlayabilirlerdi.” (s. 163).

Yolculuk ilerledikçe Nasraları ve şamanları taşıyan korsan gemisi Kaplan Adası’na gelir. İlk anda tuhaf gözlerine tuhaf gelmeyen adanın içlerine doğru ilerledikçe ormandaki canlılar onları tuzağa düşürür. Bunlar maymun adamlardır. Hem insana hem de hayvana benzeyen bu yaratıklar ellerindeki sapanlarla ağın içine aldıkları şamanlara “tehditkar tavırlarla” bakarlar. Bu sırada adanın adıyla müsemma kaplanlar da meydana çıkar ve ağın içindeki şamanlara saldırmaya çalışır. Bu kaplanlar, üzerlerine binilen ve kontrol edilebilen türden kaplanlardır. Şamanlar, kaplanları kontrol edebilen bu maymun adamların zeki yaratıklar olabileceğini söyler:

“(…) en azından bunlar iletişim kurabileceğimiz bilinçli, gelişmiş yaratıklar. Kaplanları evcilleştirebilecek kadar gelişmiş! Daha önce bu tür hayvanlara binen birilerini gördün mü?” (s. 227).

3.1.3. Mekânlar

Şamanlar Diyarı’nda dikkat çekici fantastik ilk mekân, Kral Arterus’un sarayının da bulunduğu Delkarna ülkesidir. Bu ülke Nasraların da yaşadığı, kadim zamanlardan beri mücadelelere sahne olmuş bir ülkedir. Delkarnalılar ile Nasralar geçmişten beri çatışmakta, güçlü olan Delkarnalılar Nasralara zulmetmektedir. Nasralar da özgür olmak, kendi ülkelerini yönetmek ve bu zulümden kurtulmak istiyorlardır. Delkarna’da bulunan Sultanlık sarayı, pek çok odası bulunan, gücü ve adaleti simgeleyen boğa figürleri ve koridorun iki yanında altın heykelleri bulunan saray görkemli bir mekândır. Kral ve ailesinin dışında büyücülerin de yaşadığı sarayda *“bir zamanlar bu topraklarda yaşadıklarına inanılan dört kollu, geniş kanatlı erasnamus”* heykelleri de bulunmaktadır.

“...Sultanlık Sarayı bembeyaz, pürüzsüz surları, detaylarındaki ince işçilik ve kıvrılarak birbirine sarılmış iki yılanı andıran ana kulesinin ihtişamıyla çok daha göz alıcı bir yerdi.” (s. 45).

Dorsari ormanı, romandaki fantastik mekânlardan biridir. Orman sık ağaçlıklı ve gizli işler yapılmaya müsait bir mekândır. Özellikle çeteler için iyi bir sığınaktır. Nasralı şamanları arayan süvari on iki atlı araba, otuz süvariden oluşan konvoy Dorsari ormanına girer:

“Bir yanları uçsuz bucaksız deniz, bir yanları tekinsiz Dorsari ormanıydı. Bir süre sonra ormanın içinde açılmış olan yola ulaştıklarında kestirmeden gitmek için ağaçların arasına gireceklerdi. Bu ormanın pek çok hayduta sığınak olduğunu bildiği için Derian, o anın gelmesini hiç de sabırsızlıkla beklemiyordu. Muhtemelen hiçbir haydut ya da çete ölümüne susamadığı sürece böylesi bir silahlı güce meydan okumaya kalkışamazdı. Ama dalların arasından atılacak zehirli bir kamanın, sinsice fırlatılacak bir okun ya da mızrağın kimi bulacağı belli olmazdı.” (s. 33)

Akarel Dağları’ndaki İkiz Tanrılar Tapınağı, ne amaçla kullanıldığı herkese göre sır olan bir yerdir. Sultanlık Sarayı’nın iki katı büyüklüğündeki bu mekân, Delkarna’nın en görkemli yapılarından biridir.

Nasraların liderlerinden biri olan şaman Darok, yolculuk esnasında beraberindekilerle Erasla Ormanı’na gelmiştir. Bu orman, masallarda rastlanan türden sık ağaçlı bir mekândır. İçerisinde de tuhaf bir ırk olan Oranekler yaşamaktadır:

“Sık ağaçların ve uzun çalıların sakladığı tehlikeyi ilk fark eden, Melkara’nın izini bulmaya odaklanmış Nasralar ya da korsanlar değil, içinde epeydir kötü bir his olan Kaye oldu. Fakat kılıçlarını çekip diğerlerini uyandırmak için bağırmaya başladığında ormanın aç dişleri çoktan gizlendikleri yerden fırlamışlardı.” (s. 163).

Romadaki mekânlar arasında gizli geçitleri olan, labirent şeklindeki yeraltı tünelleri bulunmaktadır. Bir düşman baskını anında kaçmak üzere hazırlanan bu mekânlar, bilinen yeraltı yollarından değildir; daha gizemli, eğer yol bilinmiyorsa kaybolma ihtimali olan tünellerdir. Delkarnalar, Nasraları tayin etmek için bir köye baskın yaptıklarında birkaç Nasralıyı fark etmişler, onları zincire vurmuşlardır. “*Nasralara iyi gözle*” bakan Azerna, evlat edindiği Nasra soyundan gelen çocuğun bu akıbete uğramasını istemez, bu yüzden Zori’nin çocuğu alıp bir yeraltı tüneline kaçırmaya göz yumar:

“Bir meşale alıp yalnızca iki kişinin yan yana yürüyebileceği kadar dar olan tünelde ilerlemeye başladı. Yol ikiye ayrıldığında daha da darlaşan soldaki koldan devam etti. Yerin altı bu noktadan sonra uçsuz bucaksız bir labirente dönüşüyordu, nereye gitmesi gerektiğini bilemeyen biri günlerce dolaşıp yine başladığı yere dönebilirdi. Ama Zori bu tünellerde büyümüştü, birçoğunun kazılmasına yardım etmişti, gözlerini kapasa bile ayakları onu gitmesi gereken yere götürürdü.” (s. 209)

Nasraları taşıyan şamanların ve korsanların bulunduğu geminin uğradığı Kaplan Adası, ormanlık bir yerdir, ilk bakışta “Delkarna’daki herhangi bir ormandan” farksızdır. Sadece kıyıda birkaç heykel vardır, bu da tuhaf karşılanmayacak şeylerdendir. Kaye ve Darok adanın içerisinde girdiklerinde durumun hiç de böyle olmadığını görürler ve tuhaf ağaçlarla karşılaşır.

“(…) Orman ilk başta onlara ne kadar tanıdık gelmiş olsa da derinlere yürüdükçe manzara yabancılaşıyor, etraflarında daha önce benzerini görmedikleri kırmızı dikenli uzun ince ağaçlar yükseliyordu. Dallarında meyve denebilecek hiçbir şey yoktu.” (s. 225).

Böyle bir adanın içindeki ormanın tehlikelerle dolu olması oldukça normaldir. Şamanlar ormana doğru ilerledikçe kendilerini tuzağa düşürecek olan varlıklardan habersizdir.

“(...) Genç şaman, ağaçların tepesinden üzerine düşmekte olan ağı gördüğünde altından kaçmaları için çok geçti. Uçlarında demir ağırlıklar olan ağ, hepsini kuşatacak kadar geniştir. Birkaç saniye sonra tüm keşif grubu, kalın ipleri yapış yapış bir zamka bulanmış ağın altında hapis kalmıştı.” (s. 225).

3.1.4. Nesne-Eşya

Eski dönemlerde üzerine yazı yazılan ve harita çizilen parşömen, kartal kılığına giren Darok tarafından çalınmıştır. Deriden yapılan parşömente gizli bilgiler bulunmaktadır ve bu yüzden isyancı Nasraların eline geçmemelidir.

Şamanlar Diyarı’ndaki ilginç figüratif eşyalardan biri de nar kuşlarıdır. Bir aydınlatma nesnesi olan nar kuşları, sarayda ve evlerde kullanılmaktadır. İnsanlar onları besleyerek çevrelerini aydınlatmakta, yolda onlarla yürüyerek gidecekleri yeri bulmaktadır. Bu canlılar ışık saçan bir nesne olarak kullanılmaktadır.

“Aydınlatma için odanın dört köşesinde şık kafesler içinde yavru nar kuşları konulmuştu. Üzerleri boyalı olduğu için nar kuşlarından yayılan ışık duvarlarda mavinin çeşitli tonlarında daireler oluşturuyordu.” (s. 18)

Sarayın duvarlarında, yabancıların girişini engellemek için kullanılan demir top vardır. Sarayın alımlı kadın büyücülerinden biri olan Olein eğitim odasına giderken bu toplardan birinden zarar görür:

“Hassas kulakları, sağdaki duvardan fırlayan mermi topun havada çaldığı ıslığı tam zamanında duydu., kendini yere atıp bir taklayla durduğu yerden uzaklaştı. Top sırtını sıyırıp geçmişti, etinde acıyı ve kanın nemini aynı anda hissetti.” (s. 16).

Fantastik romanlarda en çok rastlanan nesnelerden biri de sihirli siyah yüzüktür. *Şamanlar Diyarı’nda*, süvari grubundaki Zincir’e bağlı ajanların birbiriyle iletişim kurduğu siyah taşlı yüzüğü takanlar, zihinsel konuşmalar yapabilirler. Nasralı kartal şamanı bulmak için yapılan yolculuk esnasında merakını yenemeyen

Derian,Olein'in parmağında bu yüzük hakkında bilgi almak isteyince kadın büyücü Olein yüzük hakkında şunları söyler:

“Narodes taşından yapılmıştır, çok ender bulunan bir taş ve gizli bir efsun ile büyülenmiştir. Düşmanın elinde çok tehlikeli bir silah olabileceği için izinsiz üretilmesi ölümle cezalandırılır. Gemilerdeki tüm ajanlarımızda bu yüzüklerden var. Onları daha zayıf bir efsun ile büyülendi, sadece benimkine ulaşabiliyorlar. Bense hepsine, her yerden iletişim kurabiliyoruz.” (s. 35).

Romanda nesne olarak değerlendirilebilecek bir yiyecek vardır. Krimayin isimli yiyecek farklı etkilere sahiptir ve ihtiyacı olanlar için günde bir tane alınmalıdır. Delkarnalıların bastığı Nasra köyünden esir edilen Ayron, başını Kare'nin omuzuna yaslar ve krimayinden bir tane almak istediğini söyler. Ayron, baskın sırasında esir edilip tecavüze uğramıştır, krimayini de uğradığı tecavüzlerden dolayı çocuk sahibi olmamak için ister. Bu ilaç, bir çeşit doğum kontrol ilacıdır.

“Bana güven, günde bir tane yeter. Daha fazlası kanama yapabilir. Zaten yarın son kez alacaksın ondan sonra şu gereksiz korkuyu kafandan silip atabilirsin.” (s. 104).

Muska, bir şaman nesnesi olarak karşımıza çıkar. Muskanın özelliği karşısındaki insanın gücünü elinden alması ve onu mücadele edemeyecek duruma getirmesidir. Nasralı çetecilerin bulunduğu Setiran Limanı'na baskın yapan Sultanlık gemi süvari grubu savaşa başlar. Sarayın kadın büyücüsü Olein, Kaye ile karşılaştığında Kaye, kadın büyücünün boynundaki muskanın parıldadığını fark eder:

“Tanrı aşkına... Sen de bir şamansın!” (s. 132).

Bu elbette şaşırtıcı bir durumdur, çünkü şamanlarla mücadele eden sarayın büyücüsünün boynunda bir şaman alameti vardır. Sonra durumu anlayarak bu muskanın Olein tarafından öldürülen bir şamandan alınmış olabileceğini düşünür.

Nasraları taşıyan şaman ve korsanların yönettiği gemide bulunan tuhaf harnanZorgo'nun ülkesine gelinmiştir. Yaşlı bir harnan bu esnada “on iki telli geleneksel” müzik aleti olan kadiotoyu çalmaktadır.

“Bir köşeye bağdaş kurmuş yaşlı bir harnan, on iki telli geleneksel müzik aletleri kadiotoyla sakın bir parça çalıyordu, dinlendirici, huzur veren bir besteydi bu, saha önce duyduğunu hatırlamıyordu, adamın kendi eseri miydi acaba?” (s. 261).

Fantastik eşyalar arasında sayabileceğimiz denizaltı, harnanların şehrinde yıllarca çalışılarak yapılmış, emek mahsulü bir savaş aletidir. Zorgo'nun ilk kez gördüğü bu savaş aleti düşmanlarla savaşmak üzere yapılmış, şaşkınlık verici bir araçtır:

“Birdenbire deniz sayısı noktadan yarıldı. (...) Zorgo bu araçları hayatında ilk kez görüyordu. Harnan mucitlerinin yıllardır şehrin altındaki atölyelerde çalışarak ürettikleri bu denizaltılar, minik ama ölümcül savaş makineleriydi. Suyun üzerine çıkar çıkmaz, taşıdıkları sıkıştırılmış yaylarla Sultanlık gemilerine devasa mızraklar fırlatmaya başladılar.” (s. 268).

3.1.5. Zaman

*Şamanlar Diyarı'*nda, şamanların doğaüstü güçleri vardır. Zaman aşırı yolculuk yapabilen şamanlar, kendi dışlarındaki zamanın ruhları ile irtibat kurabilirler. Bu da ruhsal bir meditasyon ile gerçekleşir. Nasralar, Erasla Ormanı'na girdiklerinde şamanların atası olan Melkara ile karşılaşır ve bu karşılaşma esnasında Melkara'nın önderliğinde tüm şamanlar dans etmeye başlarlar. Bu dans kadim güçlere uzanan sonsuzluk yolunda seyahat edilmesine vesile olur. Kadın şaman Kaye, bunu şu şekilde açıklar:

“Dansları sayesinde bedenlerinden çıkabilir, ruhsal bir yolculuk yapabilirler. Yaralı ve hastaların ruhlarını Ölüler Vadisi'nden yakalayıp geri getirebilirler. (...) Kadim Güçler'e uzanan sonsuzluk yolunda, aşılması

gereken katlardan biri. Benim gibi sıradan şamanların güçleri sadece yaşadığımız diyarda geçerli. Melkaragibi usta şamanlar ise Kadim Diyar’da ruhlarıyla yolculuk edebilir, hayvanlara dönüşerek iblislerle savaşabilir, hatta zamanında yetişebilirlerse Ölüler Vadisi’ndeki insanların ruhlarını tutup geri getirebilirler.” (s. 169).

Melkara, asırlardır yaşayan bir şamandır, geçen zaman içerisinde savaşlar, barışlar, mücadeleler, ölümler görmüştür. Nasralarla karşılaştığında aslında asırlardır yaşamaktan şikayetçi olduğunu yaşadıklarını hikâyeleştirerek anlatır:

“Çok yorgunun dostlarım, gerçekten çok yorgunum. Eğer herkes gibi sınırlı bir süre yaşayıp öleceğimi, bundan bir kurtuluşun olmadığını bilseydim hayatım farklı olabilirdi. Ölüm, omuzlarıma yüklenen tüm sorumluluklar, hayal kırıklıkları, acılar ve kayıplardan nihai bir kurtuluş olarak görünebilirdi gözüme, bu beni rahatlatır, bir nebze olsun huzur bulmamı sağlardı. (...) Nice asırlar yaşadım, bu topraklara gölgemin düştüğü yılların sayısını çoktan unuttum. (...) Böylece asırlar asırları kovaladı. (...) Bütün bunlar yaşanırken ben asırlar boyunca her savaşta zayıf olanı, saldırıya uğrayanı korumaya çalıştım. (...) Asırlarca mücadele ettikten sonra insanların bu halinden yorulmuştum.” (s. 174-178).

3.1.6. Temalar

Şamanlar Diyarı’nda, fantastik romanların genel karakterine uygun olarak bir mücadele ve arayış etrafında söz konusu olabilecek temalar bulunmaktadır. Romanın ana teması “barış ve birlikte yaşam”dır. Bu temayı güçlendirecek birtakım yan temalar bulunmaktadır. Savaş-mücadele, yolculuk, güven, düşmanlık, soyluluk, kaçırılma, esaret ve bağlılık yan temalardan birkaçıdır.

Romanın ana teması olan “barış ve birlikte yaşam” Olein merkezinde görünürlük kazanır. Delkarnalıların hakimiyetinde olan topraklarda Nasralarla gerçekleşen mücadeleler esnasında bu mücadeleyi yapanlardan biri gibi görünen Olein, aslında Zincir isimli istihbarat teşkilatının başında olup da pek çok şamanı

kurtaran ve bir saray büyücüsüdür. Öldürdükleri de vardır ve bunları yanında şahitler bulunduğu için öldürmüştür fakat ölmekten kurtardığı pek çok şamanın içinde Melkara, birlikte yaşamı mümkün kılacak kişilerdendir. Bu yüzden canı pahasına onu korumuştur.

“Melkara için ise çok daha fazlasını göze aldım, çünkü Arterus diğer tüm şamanları öldürtse bile Melkara yaşadığı sürece umut tükenmeyecekti.”
(s. 277).

Olein’in umudu birlikte ve mutlu yaşamak üzerinedir. Bu umudu somutlaştırmak için atalarından Nasraları öldürme inancını tevarüs eden Alterus’un yerine şehzadelerden biri olan Torin’in sultan olmasını istemektedir. Böylece ülke feraha kavuşacak “barış ve birlikte yaşam” mümkün olacaktır.

“Ben hiçbir zaman umut olmadığına inanmadım, etrafımda olup bitenlere içten içe isyan etsem de elim kolum bağlı hissederdim. Sonra bir gün Torin’le tanıştım. Sultanın küçük oğlu, Güney Delkarna Prensi... O çok farklıydı, babasından da saraydaki diğer herkesten de. yaşanan ve yaşanacak olan zulümleri durdurmanın tek yolu Arterus’u ve diğer zalim çocuklarını aradan çıkarıp Torin’i başa geçirmek.” (s. 279).

Bu temanın en görünen tarafı barış ve birlikte yaşam için verilen mücadelelerde birtakım zayıfların verilebileceğidir. Barış ve birlikte yaşam etrafında gerçekleşen mücadeleler zorlu bir süreçtir, kimi zaman istemeden gerçekleşen ölümler de olacaktır. Olein, istemeden öldürdüğü kişiler için ızdırap çekmektedir. Onların acısını derinden yaşamaktadır, ancak barışın sağlanmasının da başka bir yolu yoktur. DelkarnalılarlaNasralar birlikte ve barış içerisinde yaşayacaksa bu mücadele etrafında kimileri belli sebeplerden dolayı feda edilecektir.

Ailesi Nasralı çete tarafından öldürülen Olein, intikamını almak için Zincir’e katılmış ve burada öldürme ve zulümle ilgili her şeyi öğrenmiştir. Ailesinin öcünü aldığına inanırken Zincir’de ele geçirdiği belgeler, ailesinin bulunduğu konvoyun pusuya düşürülmesinin kurgudan ibaret olduğunu, aslında konvoyun güzergahının

bizzat Zincir tarafından Nasralı çeteye bildirildiğini öğrenmiştir. Bu andan sonra bir aydınlanma yaşayan büyücü kadın, Zincir'in en tepesine yerleşerek barışın ve birlikte yaşamının tesis edilmesi için elinden geleni yapmayı ülkü edinmiştir.

Barışın ve birlikte yaşamının gerçekleşmesi için Olein, sultanın güvenini kazanmalıdır, bunun için de parşömeni sultana götürmelidir:

“Hayatlarınız, hayatlarımız, on binlerce insanın hayatına karşılık harcanabilir. Daha öce harcananlar gibi. Ya parşömeni bana verip Delkarna'dan uzak duracağınıza söz verin ya da beni hemen burada öldürün, bu iş bitsin. Üçüncü bir seçeneğimiz yok.” (s. 282).

Olein, sultanın güvenini kazanarak barışı, birlikte yaşamı ve huzuru sağlayabilmek adına Zincir'in başına geçip Torin'i başa getirmek emelindedir. Yukarıdaki seçenekleri de bunun için sunmuştur. Olein eğer giderse “sultana bu civarda hiçbir canlının yaşamadığını” anlatacaktır.

Mücadele teması; yolculuk, güven, düşmanlık, soyluluk, kaçırılma, esaret ve bağlılık temalarını etrafında toplayan ana temadır. Bu tema, Delkarnalılarla Nasraların mücadelesine canlılık kazandırır. Fantastik izler taşıyan bir tema olan savaş ve mücadele, romana hareket ve dinamizm katar. Mücadele ve savaş teması, merkez tema olarak vazife görürken diğer temalar birer yan tema olarak işlev kazanır. Mücadele teması, neredeyse romanın tamamında bulunmaktadır. Delkarna sultanı Artemus, şamanların Nasra soyundan geldiğini düşünerek ve tarihi düşmanlığı da ön plana alarak Nasralarla mücadele etmektedir. Buna mukabil, Nasralar da farklı vasıtaları kullanarak Delkarnalılar ile karşı mücadeleyi sürdürmektedir. Aşağıdaki yan temaların tamamına bu gözle bakıldığında her birinde mücadele-savaş temasının muharrik güç olduğu net olarak görülebilir.

Türlü hayvanların kılığına girip parşömeni çalan şamanın bulunması için sultanın emriyle bir sefer yapılır. Burada romanın öne çıkan temalarından biri olan yol ve yolculuk ile karşılaşırız. Oluşturulan bir süvari birliği, Nasra soyundan olduğu tahmin edilen şamanı ve yanındakileri bulmak için yola çıkar. Yolculuk teması, bu

romanın kurgusunda karşımıza çıkan ilk temadır. Üzerinde önemli bilgilerin yazılı olduğu parşömenin çalınması, yolculuk temasının görünürlük kazanmasını sağlamıştır.

Sultan, Delkarna'daki Nasran soyundan gelen şamanları öldürmesi için Olein'i görevlendirmiştir, ancak saraya kartal kılığında girerek parşömeni çalan şaman, durumun sultanın emrinin yerine getirilmediğini ortaya koymuştur. Sultan da Olein'i parşömeni ve kartalı kılığındaki şamanı bulmak için görevlendirmiştir. Bu noktada Olein başarılı olursa sultanın ona güveni artacaktır. Güven teması bu noktada sınama temasını beraberinde getirmektedir. Sultan, Olein'e verdiği görevle hem onu sınamaktadır hem de ona güvenip güvenmeyeceğini ölçmek istemektedir.

“Eğer parşomeni geri getirmeyi başarırsa o delişmen kız güvenimi yeniden kazanacak. O zaman ona Nasralarla ilgili planlarımı anlatabilirim. Geri getirmezse ya da eli boş dönerse hayatı maalesef kısa sürecek. Zincir lideri olarak çok gizli kaynaklara ulaştı, güvenemediğim birinin o bilgilerle etrafta dolaşmasına izin veremem.” (s. 51).

Güven temasıyla ilişkili olan bir başka tema da sadakattir. Romanda sultan etrafındakilerin kendisine sadakatle bağlı olmasını ister. Bu bağlamda aslında bir Nasra olan Herio, sultana bağlanarak onun emrinde ticari faaliyetler yapmaktadır. Herio, bir maden işi için Sultan Alterus'la görüşmektedir, Alterus, Herio gittikten sonra yanında bulunan muhafızlardan biri olan Gadek'e dönerek

“Bazen patavatsızlığı beni deli ediyor. Ama sadakatinden şüphem yok. Çıkarlarımız çatışmadığı sürece elbette. Herio gibi adamlar, sadece çıkarlarına sadıktır.” (s. 55)

Saray ve sultan gibi figürlerin bulunduğu bir romanda soyluluk ya da sınıfsallık temasının bulunmaması imkansızdır. Delkarna halkı, kendilerini Nasralardan üstün tutmakta, kendi kanlarının onlardan daha soylu olduğunu düşünmektedir.

Düşmanlık, romandaki diğer bir temadır. Bu tema soyluluk temasıyla yakından ilişkili bir şekilde kurgunun içerisine dahil olmuştur. Delkarna halkı, çok eski dönemlerden beri Nasralara düşmandır. Şehirde meydana gelen bir olay karşısında halktan kimseler, Nasralar için şu ifadeleri kullanır:

“Nasralar, Nasralar yapmış...

Aşağılık eşkıyalar...

Soysuzlar, onlardan başka ne beklenir ki!

Hepsini buradan sürmeli. Ataları neydi ki bunlar ne olsun!” (s. 63).

Düşman bilinen bu halk, Delkarnalılarla karışmıştır, bazen ayırt edilememektedir. Bu yüzden Sultanlık, onların tanınması için ilginç bir karar almıştır:

“Sultanlığın yeni kararı. Tüm Nasraların alınlarına saray büyücüleri tarafından asla çıkarılamayacak bir damga vurulacak. Görevliler, onları nerede olursa olsun ayırt edebilsinler diye...” (s. 65).

Natensi, kız kardeşiyle konuşurken kardeşinin Nasralarla kendi halkları arasındaki düşmanlığı merak ettiğini belirten bir soru sorunca genç kız şu Nasralarla ilgili şu hikâyeyi anlatır:

“Eskiden bizim atalarımızla onların ataları savaşmışlar. Nasralar, sadece kendilerine ait olacak bir ülke istemişler. Bizimkiler de bunu kabul etmemiş. Birbirlerinin canını çok yakmışlar. O zamandan kalma bir düşmanlık işte. Nasralar cahil bir halktır. Çok zeki de sayılmazlar, ne kadar eğitirsen eğit, kafaları siyasete, ekonomiye basmaz. Bu yüzden sarayda çalışmaları yasaklanmış. Bunun dışında bizimle aynı haklara sahipler, kimsenin tavuğuna kış dediği yok. Aralarında epey zengin olanları, toprak ağaları bile var. Bizi sevmemeleri, sadece geçmişte yaşanmış olaylardan. Cahiller, dedim ya sana.” (s. 71).

Fantastik romanlarda gizem oldukça önemli bir atmosfer yaratma unsurudur. Gizem oluşturmak için mekânlardan ve olağanüstü güçleri olan kişilerden yararlanılmaz, rüyalar da gizem atmosferini oluşturmak adına yararlanılır. Rüyalar, görenlerin bulundukları mekândan bir süreliğine de olsa kaçabildikleri, sanal mekânlar yaratılmasına imkan verir. Bu noktada romanda rüya, kaçış teması ile birlikte ele verilmiştir. Natensi ile ablası Eymar, anne ve babası öldükten sonra çok sıkıldıkları köyde ihtiyar amcalarının yaşamaktadırlar. Eymar, bu hayattan sıkılmaktadır; rüyasında da köyden çıkıp geniş bir vadiye gittiğini görür:

“Rüyasında geniş bir vadideydi. Rüya gördüğünü biliyordu, çünkü gerçek hayatta köyünden bu kadar uzağa, hiç bilmediği bir yere gitme ihtimali yoktu. İleride upuzun kuleleri olan görkemli bir kale yükseliyordu. Kulelerin birinin tepesinde büyük bir kubbe vardı, kubbenin pencereleri altın sarısıydı. (...) Aslında böyle rüyalara alışkındı, çocukluğundan beri uykusunda ilginç diyarlarda dolaşır, gerçek hayatın rutinliğine bu rüyalarla delik açardı, ama bu seferki hepsinden sahici görünüyordu.” (s. 73-74).

Şamanlar Diyarı’nda kaçırılma da fantastik bir tema olarak karşımıza çıkar. Amcasıyla birlikte yaşayan Eymar, Nasralar tarafından evinden kaçırılır ve göz bebekleri beyaz olan Nasraların gemisinde kendisini bulur. Bu sıralarda köyleri basan Nasralar, Delkarnalılardan öç almaktadır. romanda kaçırılma teması, sebep-sonuç ilişkisi bağlamında değerlendirildiğinde esirlik teması ile bir arada işlenmiştir. Nasraların Delkarnalılar ile yaşadığı tarihi mücadele kaçırılma ve esirlik temasına can vermiştir. Genç kız bu durumu şu ifadelerle anlatır:

“Şeref mi! Misafir mi! Ev basıp kız kaçırın haydutların şereften bahsetmeye ne hakkı var! Burada esirinizim. Bana istediğinizi yapabilirsiniz. Ama kim olduğunuzu unutturmaya çalışmayan, beyhude bir çaba olur! Adi korsanlarsınız siz!” (s. 79).

Şamanlar Diyarı’nda temalar arasında zincirleme bir ilişki vardır. Kaçırılma, esirlik gibi temalarla doğrudan ilgili olan kaçırılmaya yardım teması da

bulunmaktadır. Eymar'ın kaçırıldıktan sonra korsan gemisinde kaçırılmasını amcasının istediğini öğrenir. Hayal kırıklığına uğrayan Eymar, buna ihtimal vermez. Ancak amcası, Nasralara yardım eden, onları destekleyen ve şamanlık geleneğinin sürmesini sağlayan kişilerden biridir:

“Sen benimle dalga mı geçiyorsun? Ne yapmaya çalışıyorsun? Bizi karçımanızı amcam mı istedi, bunu mu kastediyorsun? Bu ne cüret, buna inanmamı nasıl beklersin! Niye istesin böyle bir şey!” (s. 84).

Gemi kaptanı Darok'un, Eymar'ı amcasının isteğiyle ve güvenlik amaçlı kaçırdıklarını söyler. Gemi kaptanı büyücüler tarafından yapılacak bir araştırma ile Eymar ve kız kardeşi Natensi'nin Nasra olduğunun öğrenilme ihtimali olduğunu söylediğinde genç kız şok geçirir. Ardından amcasının mektubunu okur ve durumun gerçekten böyle olduğunu anlar.

Nasraların mücadelesi, özgürlük içindir. Delkarnalara karşı yaptıkları mücadele bağımsız olma, kendi topraklarına sahip olma ve kendilerini yönetme mücadelesidir. Bu mücadeleye renk katan ve kazandıran ise Darok ve onunla birlikte mücadeleye katılan şamanlardır. Darok haklı mücadelesine kendisi gibi Nasralardan olanların da katılmasını istemektedir. Bu bilinçlenmenin de süreceğinden emindir. Çete lideri Orsalin, özgürlük ve bağımsızlık mücadelesini şu sözlerle anlatır:

“Birkaç zengin Nasra tüccar davamıza önemli ölçüde destek vermeye başladı. Şu ara her türlü ihtiyacımızı karşılıyorlar. Er ya da geç tüm Nasraların haklı olduğumuzu, sadece bize ait bir olacak bir ülke için savaşmamız gerektiğini anlayacağını biliyordum. Yavaş yavaş o gün geliyor Darok, gördüğün gibi Delkarna şehirlerinde rahatı yerinde olan tüccarlarımız bile bize katılmaya başladı. Onların altın desteği ile bundan sonra daha büyük, daha etkili eylemler yapabileceğiz. Sultanlık sonunda bizimle uğraşmaktan yorulup isteklerimizi kabul edecektir. Belki siz Delkarna'ya döndüğünüzde çoktan çatışmalar bitmiş, kendi ülkemize kavuşmuş oluruz.” (s. 124)

3.2. Keşifler Zamanı

Keşifler Zamanı’ndaki kişi, canlı, mekân, zaman ve tema ilk roman olan *Şamanlar Diyarı*’ndakine çok benzemektedir. Hatta bazı kişi ve canlılar ilk romandakiyle aynıdır.

3.2.1. Kişiler

Keşifler Zamanı’nda karşımıza ilk çıkan kişiler şaman Darok ve kardeşi şaman Kaye’dir. Olağanüstü güçlere sahip olan şamanlar, kartal ve Nazkor ayısına dönüşebilmektedir. Çünkü “şamanlık eğitimi, doğayla bütünleşmeyi ve hayvanlarla özdeşleşmeyi” gerektirmektedir. Bu olağanüstü güçlerin dışında şamanların atası Melkara’dan eski dilleri konuşmayı da öğrenmişlerdir. Kaye, karşısına çıkan Erasnamuslarla karşılaştığında istemsiz bir biçimde onların konuştuğu dili anlamıştır. Çünkü bu dili onlara daha eğitimlerinin ilk dönemlerinde Melkara öğretmiştir:

“Erasnamusların uzun olanı, dönüp diğerine bir şeyler söyledi. Kaye birden irkildi. Yaratığın söylediklerini büyük oranda anlamıştı, artık kullanılmayan eski bir lisanı bu. Melkara, eğittiği tüm çocuklara, eski şaman kitaplarını okuyabilmeleri için sadece eskilerin hafızalarında kalmış bu lisanları öğretirdi.” (s. 32).

Kaye suyla dolu tünele girdiğinde ilk önce telikus balığı olmuş, ardından da dev yılanlarla bu haliyle savaşamayacağını anlayınca kendini parçalayıp Nazkor ayısına dönüşmüştür:

“(…) Altlarında daha küçük kayalar yerinden oynarsa aşağı düşüp girişi kapatabilirlerdi. Bunu bir telikus balığı başaramazdı, fakat güçlü bir nazkoryısının üstesinden gelebileceği bir işti. (...) Küçük balık birdenbire milyonlarca parçaya bölündü, patlamaların şiddetinden tünelin içindeki su dalgalandı, nöbetçi yılanlar dehşet içinde uzaklara kaçtılar. Balığın parçaları çoğalıp genişleyerek aynı saniye içinde bir nazkor ayısının bedenini oluşturdu.” (s. 45-46).

Şamanlık eğitimini Melkara ile tamamlayan Eymar, dönüşmek için seçtiği hayvan olan beyaz kaplana dönüşmeye başlamıştır. Ancak bu durum, onun iradesinin dışında gerçekleşmektedir. Zorluklarla karşılaştığı anda, gücünün artması ve mücadele kabiliyetinin genişlemesi için şamanlığın gereklerinden biri olan kaplana dönüşebilmektedir:

“Tam o sırada Eymar’ın bedeni milyonlarca parçaya bölündü. Bilinçli yaptığı bir şey değildi, kendisi bunu fark etmemişti bile. Parçalar aynı saniye içinde çoğalıp birleştiğinde harnana doğru koşan artık ufak tefek bir kız değil, devasa bir beyaz kaplandı.” (s. 85).

Eymar’ın aynanın içinden geçerek geldiği kalenin sahibi, kısarak Sadık’ın tabiriyle “aynaların sahibi(dir).” Adamın asıl adı Merderan’dır, Kadim Diyar’a gelmeden önce onu bu isimle çağırıyorlardı. Adam; genç, uzun boylu ve oldukça yakışıklıdır. “Sert hatlı yüzü pürüzsüz, gür ve siyah saçları hafif dağınık(tır).”

“(…) Üzerinde şık bir ceket vardı, pantolonunun paçalarına altın sarmalar işlenmişti. Yaşını kestirmek güçtü, bir an oldukça genç görünüyor hemen sonra gölgesi asırladır toprağa düşüyormuş gibi bir edaya bürünüyordu.” (s. 122).

Eymar; aynaların sahibi olan Merderan’ı hayal eder, onun kim olduğunu tam olarak anlamaya çalışır. Aslında Merderan, genç kıza geçmişini bizzat kendisi seyrettirmektedir:

“Merderan ona geçmişini seyrettirirken bu anılar kendi anılarıymış gibi Eymar’ın zihnine kazınmış, genç adamın yalnızlığı ve hüznüleri, başkalarının acılarını dindirmek için duyduğu yakıcı arzu yüreğine işlemişti.” (s. 137)

Merderan, Garuto isimli bir adam tarafından ormanda bulunmuştur ve Perpale köyüne getirilmiştir. Garuto da bir şamandır ve zaman ilerleyip de Merderan on altı yaşına geldiğinde ona şamanlık eğitimi vermeye başlamıştır:

“Garuto, on altı yaşına geldiğinde Merderan’ı alıp götüreceğini, ona dağlarda şamanlık eğitimi vereceğini söylemişti.” (s. 132).

Romanda karşımıza çıkan şamanlardan biri de Arelam’dır. Arelam, yanındaki çocukla birlikte ormanda otururken bir anda Olein eşliğinde saray büyücüleri ve Zincir ajanları gelir. Zincir ajanları, Arelam’a doğru ilerlerken beş tane kurt onları parçalar. Aslında şamanlara düşman olmayan, barış için çabalayan Olein yaşlı şamana doğru ilerler. Tam bu sırada Arelam patlar ve kurda dönüşür:

“(…) Arelam, kadın kendisine daha fazla yaklaşmadan ona doğru birkaç adım attı, sonra aniden vücudu içinde bir yanardağ patlamış gibi binlerce parçaya ayrıldı. Parçalar yeniden birleştiğinde az önce olduğu yerde insan boyutunda kapkara bir kurt duruyordu. Pençeleri yere saplıymış gibi sağlam basıyordu, gözleri çakmak çakmaktı.” (s. 180).

3.2.2. Canlılar

Keşifler Zamanı’nın daha başında karşımıza tuhaf bir çift çıkar: Derenser ve Yavzuk. Erasnamus olan Derenser erkek, Yavzuk dişi bir yaratıktır. “Hızıyla ve çevikliğiyle nam salmış bir erkek” olan Derenser, soylarını devam ettirebilmek için mağaradaki yumurtalarını kurtarmak ister. Konuşmayı bilen ve insan gibi davranan Erasnamuslar dört kollu, boynuzlu ve hortumlu bir yaratıktır:

“Derenser dört kolunu birden sevgili karısının beline doladı. Güzel kokusunu derin derin içine çekti, gözleri sevdiğinin ona çiçekleri hatırlatan minik hortumlarında, bakmaya doyamadığı sivri boynuzlarında, bahar yapraklarının yeşilini almış dolgun dudaklarında gezindi. (...) Parmak uçlarıyla kadının boynuzlarını usulca okşadı. (...)” (s.1).

Erasnamusların yumurtalarını tutan dev yılanlar, boynuzlu ve esrarengiz yaratıklardır. O kadar güçlülerdir ki güçleri Erasnamus ve Harnanlarla mücadele edecek seviyededir. Darok ve Kaye’nin yolculuğu bir tünele rastgeldiğinde bu dev yaratıklarla karşılaşılır.

“Ama tünelden fırlayan dev yılan zırhlı boynuzuyla onlara o kadar hızlı çarptı ki bunu yapacak zaman bulamadı. (...) ok hayvanın kalın derisine çarptığında karşısında bir duvar varmış gibi sadece ufak bir çentik attı, saplanmadan yere düştü. Ama onu kızdırmaya yetmişti. Yılan hızla kuyruğunu savurdu, oku fırlatan adamı güçlü kaslarıyla sarıp bir sıkışta tüm kemiklerini kırdı. Onu pelte halinde duvara fırlattıktan sonra ileri atıldı ve karşısında büyülenmiş gibi kaskatı duran bir harnanı dişleriyle yakaladı. Bir saniye sonra harnan bir kolu ve bir bacağı hayvanın midesine inmiş halde kayaların üstünde çırpınıyordu. Her yan kan gölüne dönmüştü.” (s. 31).

Romanın fantastik canlılardan olan Harnanlar, Erasnamuslar kadar insan formlarına yakın varlıklar değildir ancak insanlara benzer özellikleri vardır. “Harnanlar ve insanlar, hayvanlardan farklı olarak irade sahibi” varlıklardır. Bir Harnan olan Coro, yılan başı kuyruğuna sahiptir. Devasa büyüklükteki Coro’nun insana benzer tek yanı konuşabilmesidir. Bunun dışındaki tüm özellikleri, onu fantastik canlı formlarına yaklaştırır:

“Karnına kıvrılmış, baygın yatan yılan başı kuyruğu okşarken (...) Harnan erkeklerine özgü kısa bir etek dışında çıplaktı, ama bedenini kaplayan kalın kıllar, bitmek bilmeyen sıcaklığı onun için dayanılması zor bir işkence haline getiriyordu. (...)” (s. 5).

Harnanların yılan kuyruğu oldukça ilginçtir. Hem ana vücuda bağlıdır hem de ondan ayrı bir yaşama sahiptir. Bu, gerçek hayatta rastlanmayacak bir durumdur ancak fantastik romanlardaki canlıların özelliği olarak ortaya çıkabilir:

“(...) Harnanların yılan kuyruklarını biliyorsun. O kuyrukların kendilerine ait bir ruhları ve zihinleri vardır.” (s. 73).

Eymar, davul eşliğinden kendisinden geçtiğinde içinde konuşan kuğuların ve başka canlıların olduğu bir yere gider. Daha önce bir kaleye gittiğini gördüğü rüya şaman dansıyla kendisinden geçmesiyle gerçekleşmesidir. Eymar’ın karşılaştığı kuğunun dışında onu tuzığa düşürmek isteyen Lusef isimli bir yaratık da vardır.

“Gözleri aşağı indi, yerdeki bir çatlaktan başını çıkarmış minik bir yaratık gördü. İki avuçtan daha iri olmayan yaratığın vücudu kırmızı yeşil beneklerle bezeliydi. Başı üç insan parmağı kadardı, cüssesine göre büyük sayılabilecek tek bir gözü, sürekli güliyormuş gibi görünen, uçları yukarı kıvrık bir ağzı vardı.” (s. 109).

Lusef’in eşi de Matika’dır. Matika da tıpkı Lusef gibi tuhaf bir yaratıktır. Bu yaratıklar, vantuzları yardımıyla tuzağa düşürdüğü kişilerin ruhunu emmektedir.

“Köpek başlı yaratık duvarın dibinden uzaklaştığı zaman Eymar onu daha net gördü. Boynunun altından beline kadar öbek öbek kılla kaplıydı. Ayakları üç tırnağı olan koskocaman pençelerden oluşuyordu. Kollarının bittiği, elelerinin olması gereken yerde büyük vantuzlar vardı. Başı köpeği andırmasına karşın ağzı da vantuza benziyordu. Ruhumu emmekten ne kastettiğini şimdi daha iyi anlamıştı.” (s. 112).

Fantastik canlılardan biri olan kısrağ Sadık, Eymar’ın Kadim Diyar’a giderken rastladığı aynanın içinden çıkmıştır. Bu noktada açık bir metinlerarasılık bulunmaktadır, yazar Miraç hadisesine telmih yapmaktadır. Sadık konuşan bir canlıdır ve Eymar’a yolculuğu esnasında eşlik etmektedir. Sadık, Hz. Muhammed’in miraç hadisesinde Allah’a doğru yolculuğu birlikte yaptığı vahiy meleği Cebrail’e ve Burak isimli canlıya benzemektedir. Bu yolculuk kalede oturan “aynaların sahibi(ne)” doğru yapılmaktadır. Kalenin sahibi olan kişi “aynaların sahibi” olarak tanımlanır, bu ifade Neml suresinin 27. ayetinde Allah’ı anlatmak için kullanılan “arşın sahibi” ifadesini andırmaktadır (*Kur’ân-ı Kerim*, 27/26). Buradaki Sadık isimli kısrağ, belli bir noktaya kadar Eymar’la birlikte gider, bu noktadan sonra Eymar’a, *“Benim yolculuğum buraya kadar. Bundan sonrasını yürüme zorundasın. Kaleye girmenin bir bedeli vardır. Bu bedeli senin için ben ödeyemem.”* (s. 120). Bu ifade de Miraç hadisesinde Cebrail’in Hz. Muhammed’e verdiği cevapla açık bir benzerlik taşımaktadır (İ. K. 6).

Eymar, aynaların sahibi Merderan ve Sadık ile Kadim Diyar'daki ormana giderler. Merderan ormandaki dev yaratıklara Eymar'a zarar vermemeleri gerektiğini anlatacaktır. Ormana gitmişlerdir, dev yaratık karşılırlarına çıkar:

“(…) Dev yaratık, önündeki iki ağacı yanlara iterek aralarından geçti ve açığa çıktı. Vücudu dikenlerle kaplıydı, ellerinin olması gereken yerde at başı büyüklüğünde vantuzlar vardı.” (s. 144).

Merderan“ruh yiyen” yaratıklara, tıpkı bir tanrı gibi seslenir ve onları en yüksek tondan uyarır. Eğer uyarılarına karşılık verilmezse onları cezalandıracağını bildirir:

“Benim adım Merderan! Srenah'ın Binicisi! Birçoğunuz beni gayet iyi tanır! Bilmeyenler, bilenlerden kim olduğumu öğrensin! Buraya size bir haber vermeye geldim! Arkamda oturan kadın, bundan sonra benim kadar size de emanettir! Onun iyi ve güvende olması, benim kadar sizin de göreviniz olacak! Ona hiçbir yerde, hiçbir zaman dokunmayacaksınız, dokunmak isteyene canınız pahasına engel olacaksınız. Onun başına bir şey gelirse her ne olursa olsun, kimin yaptığına aldırmadan, hepimizi cezalandıracağım. (...)” (s. 145).

Srenah, güven verici ve dost bir kartaldır. İnsan gibi konuşabilir. “Gerçeküstü bir yaratık” olan Srenah, anlamlı derin bakışlara sahip azametli bir varlıktır. Srenah, bu haliyle “bilge kartal(dır).”

3.2.3. Mekânlar

Bir şaman olan Eymar, davul eşliğinde yaptığı danstan sonra kendisinden geçer ve bir aynanın içinden çıkan Sadık isimli kısrak ile yine aynanın içine girer ve onunla fantastik bir mekâna gider. Bu mekân şamanların eski yurdu olan “Kadim Diyar”dır.Burada bir aynayla karşılaşır, aynanın içinden çıkan kısrakla rengarenk bir tünelin içinden geçer:

“(…) Şu an ise rengarenk, sıvımsı bir tünelin içinde ilerliyorlardı. Elini uzatıp tünelin akışkan yüzeyine dokunmak için büyük bir istek duyuyordu, fakat bunun nelere yol açacağını kestiremediği için cesaret edemiyordu.” (s. 117).

Kadim Diyar’ın belli bir katında her şey hayallerle şekillenir, burada yaşayan veya bulunan kişinin kurduğu hayal bir anda gerçekleşir. Eymar’a kaleye yaklaştığında karşılaştığı adam,

“Kadim Diyar’ın bu katı, büyük ölçüde hayallerinle şekillenir. Şu an aynı hayali paylaşıyoruz. Bir bölümünü ben yaratıyorum, geri kalanını sen yaratıyorsun. Olmasını istediğin şeylerle ve olmasından korktuklarınla...” (s. 123).

Kadim Diyar, Kadim Güçler tarafından yaratılan bir cennettir. Romanda Kur’ân-ı Kerim’e ve İslamiyet’e dair unsurların kullanıldığı aşıkardır. Burada “Şarkılar Şelalesi” ve “Fısıldayan Taşlar” gibi insani özellikler taşıyan mekânlar vardır. Fısıldayan taşlar, boş zihinle onlarla meşgul olduğunda konuşmaya başlamaktadır.

Eymar’ın şaman dansının ardından aynanın içinden Sadık isimli kısrakla girdiği tünel onu Kadim Diyar’daki bir kaleye getirir. Kale uzak bir noktadadır ve Sadık belli bir seviyeden sonra “aynaların sahibi” olan kaledeki dostunun yanına gidemeyeceğini söyler.

“İlk başlarda, kaleye bir türlü yaklaşamıyor olmasını yorgunluğuna vermişti. Fazla yavaş yürüyor olmalıydı, başka açıklaması olamazdı. Ama o hızlandıkça aralarındaki mesafe azalmıyordu, sanki kale de aynı şekilde hızlanarak ondan uzaklaşıyordu.” (s. 120-121).

Kale, serap gibidir, varla yok arası bir mekândır. Yaklaşıldıkça uzaklaşan kale gizemli bir mekândır. “Mağrurca uzanan” kaleleri ile kale, kendisine bakanda ululuk hissi uyandırmaktadır. Kalenin içi de dışı gibi insanı hayretlerde bırakacak gizemlerle doludur. Eymar, kalede dolaşır ve kalenin her noktasında farklı bir şey keşfeder:

“Kalede dolaştığı zamanlarda arada sırada yeni bir pencere görüyor, eskiden orada olmayan bir kapıya rastlıyordu, bunları kendisinin mi yoksa Merderan’ın mı yarattığını pek bilemiyordu.(...)” (s. 138).

Eymar, kalenin içinde tuhaf bir akvaryumla karşılaşır; akvaryum koridorun sonundadır. Renkli balıklarla dolu olan akvaryum oldukça gizemlidir. Akvaryumdaki bir balık kendilerini seyredene dostça yaklaşmaktadır. Balık, insanı vasıflara sahiptir; bakışları, şekli, üzerindeki organlarla insani tavırlarla Eymar’a yaklaşmaktadır:

“Koridorun sonunda onu kırmızı perdeleri olan kocaman camlarla çevrili, yuvarlak bir oda karşıladı. Odanın tam ortasında geniş bir akvaryum vardı ve içinde o güne kadar gördüğü en harikulade yaratık yüzüyordu. Bu bir balık olmalıydı ama pullarında hayal edebileceği tüm renkleri taşıyordu. Uzun kuyruğu şiirsel zarıflıktaydı. Gözleri bir aşık gibi anlamlı bakıyordu. İnce, narin bıyıkları altın iplikleri andırıyordu. Birkaç saniye onu büyülenmiş gibi seyretdikten sonra sadece denemek için balığı olduğundan daha güzel hayal etmeye çalıştı fakat hayvanda hiçbir değişiklik olmadı. Anladı ki balık bu haliyle mükemmeldi, bir insanın hayal edebileceği en güzel halindeydi.” (s. 139).

3.2.4. Nesne ve Eşyalar

Şamanlık tarihinde davul oldukça önemli bir nesnedir. Şamanlar, ayin esnasında davul kullanır, birtakım müzikler çalarak kendilerinden geçerler. Şamanlık eğitimi alan Eymar da davul çalmaya başlamıştır. Zaman zaman davul çalarak trans haline geçmeye çalışan şamanlar, ruhsal bir varoluş kazanmaktadır. Eymar da çadırda davul çalmaktadır:

“Eymar, çadırın dışından gelen sesi duyduğunda davulu çalmayı bıraktı. (...) Davulu bir kenara fırlatıp hemen dışarı koştu.” (s. 105).

Eymar, dışarıdaki sesi duyunca çıkar, geriye döndüğünde dans kıyafetlerini giyer ve ayine kaldığı yerden devam eder:

“Bir hışımla çadıra girdi, üzeri şamanların kutsal işaretleriyle süslü tek parça dans kıyafetini giydi. Davulunu alıp dışarı çıktı, adamın birkaç adım uzağında çalmaya ve dans etmeye başladı.” (s. 106).

Davul eşliğinde dans eden şaman Eymar, yaptığı işe o kadar odaklanır ki kendisinden geçer ve bedenini aşarak yeni bir varoluş kazanır. Yeni aşamada davulu daha hızlı çalar ve dans figürleri de keskinleşir:

“Yaptığı işe öylesine odaklanmış, öylesine hırslanmıştı ki daha dansın ilk anlarında bedeninden sıyrılıverdi. Bu sefer hissettikleri öncekilerden farklıydı, davulun sesi daha keskin, dans figürleri daha bir sertti. Yukarıdan bedenine bakarken kendinden geçmiş bir halde oradan oraya sıçrayan, titreyen, çığlıklar atan bir kız görüyordu, sanki dans etmiyor, görünmeyen bir düşmanla savaşıyordu.” (s. 107).

Romanda ayna yutucu ve farklı bir aleme seyahat ettirici nesne olarak karşımıza çıkar. Aynaların gizemi yüzyıllardır bilinmektedir, romanda da ayna gizemli bir nesne olarak dikkat çeker. Eymar, kendinden geçtikten sonra yaptığı yolculuk esnasında bir aynanın karşısına geçer ve içinden Sadık isimli bir kısrak çıkar. Aynadan çıkan kısrak ile Eymar, bir süre sonra içine alır ve onu gizemli bir ülke olan Kadim Diyar’a götürür:

“Birdenbire aynanın yüzü dalgalandı, yansıması kayboldu. O an kendisinin de yok olacağından korktu, birkaç adım geriledi, fakat hiçbir şey olmadı. Ayna dalgalandıkça değişti, sıvılaştı, sonra tam ortasında büyük bir delik açıldı. Delikten dışarı altın renginde iri bir kısrak çıktı, yelesini savurarak tam Eymar’ın önüne dikildi. (...) Eymar, aynanın içine girdiklerinde birdenbire başka bir diyara geçeceklerini sanmıştı.” (s. 116).

3.2.5. Zaman

Eymar, aynanın içinden Sadık isimli bir kısrak eşliğinde geçerek bilmediği bir ülkeye yolculuk yapmıştır. Burada zaman normalden daha hızlı akmaktadır. Aynanın

içinden geçilerek yapılan seyahatte boyut değiştiren şaman Eymar, zamanın hızlı akışına hayret etmektedir. Bu zamanın adı “Kadim diyar vakti(dir).”

“Senin ülkende zaman çok daha yavaş ilerler. Burada geçirdiğin birkaç ay, orada birkaç saniyeye eşit. Bu yüzden bir dans süresi içinde buraya gelip birçok işi halledebiliyorsunuz.” (s. 117-118).

3.2.6. Temalar

Şamanlar Diyarı’ndaki gibi *Keşifler Zamanı*’nda da rüya karşımıza en çok çıkan temalardan biridir. *Şamanlar Diyarı*’nda şaman olan Kaye ile Darok’un kavuşmalarına yer verilmiştir, Kaye daha yeni kavuştuğu abisi Darok’tan tekrar ayrılmaktan korkmaktadır. Çünkü bir parşömendeki Perg ülkesini aramaya çıkmışlardır ve başlarına ne geleceği belli değildir. Bu serüven onları zorunlu bir ayrılığa itebilir. Günlük hayatında ayrılık korkusu yaşayan Kaye, içine attığı korkuyu rüya ile gün yüzüne çıkarmıştır. Kaye, abisi Darok’a onunla kalmak istediğini söylemiştir:

“(…) Kız dibi görünmeyen bir uçurumun kenarında duruyordu, üzerinde beyaz bir elbise vardı. Sert bir rüzgar esse boşluğa yuvarlanacakmış gibiydi, kollarını ona doğru uzatmıştı, ellerinden tutmasını, kendisine doğru çekmesini, uçurumdan uzaklaştırmasını bekliyordu. Gökyüzü kan kırmızıydı, kızın alnında da kan damlaları vardı. Beyaz gözbebekleriyle hüznü bakıyordu, hiç hak etmediği büyük acılar çekmiş gibi. ‘Sana yük olmam.’ diye fısıldadı, kırılğan bir gülümsemeyle. Kelimeleri boşluğun içinde minik kar taneleri gibi eriyip yok oldu. ‘Beni oraya gönderme... Yanında güvende olacağım.’” (s. 10).

Kaye, sürekli olarak rüya görmektedir. Bir başka rüyasında canavarlarla karşılaşır, Olein’le gerçekten savaştığı günü görür:

“Birdenbire kadının ayaklarının altındaki kayalar titredi, parçalara ayrıldı ve devasa bir canavar dışarı fırladı. Yaratığın belli bir şekli yoktu, her

an biçim değiştiriyor, dev bir yengeçten sekiz kollu bir örümceğe, bacakları olan bir köpekbalığından yapış yapış bir yılanı dönüşüyordu. (...)” (s. 232).

Gemi ile Perg’e yaptıkları yolculuk esnasında bir şaman olan Kaye, korku duygusunu yaşamaktadır. Olağanüstü güçlere sahip olsa da pek çok zorluğun üstesinden gelse de insani hislere de sahip olan şaman Kaye, bu “duygunun pençesinde(dir).” İlk romanda savaştığı Olein, Delkarna sarayında yaşayan bir büyücüdür; şamanların düşmanı gibi görünür ama aslında barış için mücadele etmektedir. Bunu bilmeyen Kaye, onunla bir kılıç savaşı yapmıştır. Korku duygusunu da bu mücadeleyi hatırlayarak hisseder:

“Darok farkında değildi, ama korku denebilecek bir duygunun pençesinde olan bir başka genç kadın vardı yanında. Kaye, uzun zaman önce buna benzer bir tünele girdiğinde yaşadığı olayları, onu ölümün kıyısına getiren kabusu hatırlamadan edemiyordu. Sanki her an burnuna yoğun bir koku dolacak, etraf bulanıklaşacak, sonra sinir bozucu gülümsemesiyle Olein karşısında dikilip ona meydan okuyacaktı. Kılıcın göğsünü yardığı anın acısı fazlasıyla tazeydi, etine giren metalin soğukluğunu hala hissediyordu.” (s. 21).

Şamanlık eğitimi, uzun bir süreçtir. Topluma ve doğaya faydalı olmaya çalışan şamanlar, bu süreci bir yol ve yolculuk olarak görürler. Zaten Nasralıların maruz kaldığı zulmü sonlandırmaya çalışan şamanlar, barış ve bağımsızlık mücadelesini de yol ve yolculuk olarak görürler. Şamanların piri Melkara, şamanlık eğitimini genç bir şaman adayı olan Eymar adlı kız çocuğuna anlatırken süreci yol ve yolculuk temasıyla ilişkilendirmiştir:

“Yaşlı adam, arkasına dönüp şefkatli bir sesle, ‘Bu yolda başarısızlık yoktur.’ dedi. ‘Sadece yol ve yolculuk vardır. sen o yola girdikten sonra menzilin nefesinin yettiği yerdir. Ötesini kimse senden bekleyemez. Yola gir ve tüm gücünle yürü, senden tek istediğim bu.” (s. 71).

Görüldüğü gibi tasavvuftaki seyr ü süluk anlayışına benzeyen yol ve yolculuk olan şamanlık eğitiminde becerilerin gelişmesi ve bir hayvanla özdeşleşme önemli bir

aşamadır. Bir şaman adayı olan Eymar, eğitim sürecinde bir hayvanı seçip ona dönüşebilme gücünü kazanmalıdır. Şamanlık eğitiminin bir parçası olan bu durum, şamanın ileride karşılaşacağı zorluklarla mücadele ederken savaş gücünü ve kabiliyetini artırmaktadır. Eymar da Melkara'ya kaplan olmak istediğini söylemiştir. Bunun sebebi, kendisini sürekli olarak takip eden kaplandan hoşlanmasıdır:

“Şu işe başka, ben de bugünlerde senin için bir hayvan seçmemiz gerektiğini düşünüyordum. Vakti gelmişti. Gerçi galiba hayvanın bu seçimi senin yerine yapmış. (...) Bazen hayvanlar şamanların kendilerini seçer, bir bildikleri olduğuna inanırım ben. Ama o kaplana dönüşmek istiyorsan senin onu gözlemlemen gerek, onun seni değil. hareketlerini, beslenmesini, yaşayışını, her şeyi izlemeli, en ince detayına kadar ezberlemelisin. Sonra da uzunca bir süre onu taklit etmelisin. Ruhun bu hayvanın varlığını sindirene, içindeki şaman gücü onun ruhuyla bütünleşene kadar. Varoluşu o hayvanın gözlerinden görebilmelisin.” (s. 74).

Hayvana dönüşebilen şamanlar, hayvana dönüştüklerinde insan gibi düşünebilmeyi de sürdürmektedir. Hayvana dönüşmekteki amaç, herhangi bir zorlukla karşılaşıldığında dönüşülen hayvanın gücünü temellük etmek ama bu gücü hayvan içgüdüleriyle değil, insan aklıyla kullanmaktır. Bu düsturu Melkara, Eymar'a şu sözlerle anlatır:

“(...) Bedenin hayvan formundayken insan gibi düşünebilmeyi, Eymar olarak kalabilmeyi öğrenmelisin. Önce ruhunu güçlendirmemiz , seni şamanlığa alıştırmamız gerek.” (s. 96).

Rüya teması ile şamanlık eğitimi teması arasında ilişki bulunmaktadır. Şamanlar, eğitim süreçlerinde sürekli rüya görürler. Rüya, onların içindeki güçlerin uyanmasıyla yakından ilişkilidir. Rüyalar bir bakıma şamanlara yol gösterir, onlara karşılarına çıkacak tehlikeler hakkında uyarılar verir. Eymar, şamanlık eğitimi esnasında “garip bir rüyadan yeni uyan(ır).” Rüyasında ulaşamadığı bir kale gören

genç kız, romanın ilerleyen safhalarında rüyasının gerçekleştiğini anlayacaktır. Melkara da içi kararan genç kıza şunları söyler:

“(...) Rüyalara alışmalısın. Şamanların uykuları çok renklidir. İçindeki güç uyandıkça daha da fazla rüya göreceksin, bazıları sana yol gösterecek, bazılarıysa uyaracak. Onlardan korkmana gerek yok küçüğüm, sadece onları doğru okumayı öğrenmelisin.” (s. 78).

Şaman Eymar, yaptığı dansla trans haline geçmiş ve Kadim Diyar’a gitmiş, orada ruh yiyen canlılarla, Sadık isimli kısırakla, Merderan’la ve Merderan’ın sahibi olduğu kaleyle karşılaşmıştı. Gerçekleştirdiği bu seyahat, şamanlık eğitiminin bir parçası değildir; genç kız başına buyruk bir olarak bu seyahati gerçekleştirmiştir. Trans hali bitmiş, Eymar kendisini bir ormanda bulmuştur.

“Eymar, çok uzun bir uykudan uyanıp gözlerini kırptırarak etrafa baktığında hala ormanda, kulübesinin yanında olduğunu gördü, çalı çırpının üstünde yatıyordu, üzerine beyaz bir battaniye örtülmüştü. (...)” (s. 169).

Eymar’ı bulan Melkara, kızın bu asi ve kendisine danışmadan yaptığı eylemin yanlışlığını vurgulayarak bir daha bunları yapması halinde şamanlık eğitimine devam etmeyeceğini ifade eder:

“(...) Bundan sonra söz dinleyeceksin, tamam mı, hazır olmadığın işlere kalkışmayacaksın! Yoksa şamanlık eğitime yeniden başlamak üzere son veririm.” (s. 171).

Bu noktada tasavvuftaki seyr ü suluk sürecindeki gibi olgunlaşmanın gerçekleşmesi için bir büyüğe (şeyh, mürşit) duyulan ihtiyaç dile getirilmektedir. Olgunlaşma hem tasavvufta hem de şamanlık eğitiminde önemli bir düsturdur. Olgunlaşmadan eğitim alan kişi sahip olmaya başladığı güçleri kullanmamalıdır. Melkara, yukarıdaki sözle aslında tam olarak bunu vurgulamak istemiştir.

Keşifler Zamanı’ndaki temalardan biri de Olein’in temsil ettiği “barış ve birlikte yaşam”dır. Olein, bu doğrultuda sultanın devirmek ve daha adil ve barışçı bir düzen kurmak istiyordu. Bu amacını gerçekleştirmek için köy baskınları esnasında şamanları öldürmüyordur. Bu şamanlardan biri de Arelam’dır. Arelam, Olein Zincir ajanları ile ormana, yanlarına geldiklerinde kurda dönüşmüş ve Olein’e “barış ve birlikte yaşam” temasına somutluk kazandıran şu sözleri söylemiştir:

“Bana bu hayatı sen armağan ettin Olein. (...) Beni yıllar önce ölümden kurtardın, bana yeni bir isim, saklanacak bir yer verdin. O günden sonra yaşadığım her anı sana borçluyum ben. (...)” (s. 181).

Olein yaşlı adamın yaşamasını sağlamıştır, ancak yanındaki Zincir ajanlarının kendisini saraya jurnallemesini önlemek için de adamı öldürmek zorundadır. Çünkü böylece hem sarayı idare edebilecektir hem de idealini gerçekleştirebilecektir. Arelam, sözlerinin devamında bunu açıkça ortaya koyar:

“(...) Bir gün verdiğin emaneti geri almaya geleceğini söylemiştin. Kaçınılmaz olduğu zaman... Bana hazır olmamı tembihlemiştin. (...) Ben hazırım Olein. Sadece söyle bana, buna degecek mi?.. Buna gerçekten degecek mi?” (s. 181).

Yaşlı adamın “Buna degecek mi?” sorusuyla anlatmak istediği husus, kendisinin ve kendisi gibi pek çok şamanın ölümü ile barış ve huzurun gelip gelmeyeceğini öğrenmek istemesidir. Olein de ona ölümünün buna degeceğini söylemiştir.

Olein, yanındakilere Arelam’ı öldürürken ağzından bir şeyler aldığını ve köye tek başına gitmek istediğini söyler. Bunun üzerine Zincir ajanlarından Toroy, ona güvenmediğini, eğer gidip de gelmezse Olein’i saraya jurnalleyeceğini ifade eder. Toroy’un görevlerinden biri de Olein’i takip etmek, neler yaptığını sultana bildirmektir:

“Sana verilen görevin farkındayım Toroy. Sultan her adımımı izlemeni istiyor, bunu gayet iyi biliyorum. yalnız gidersem beni takip etmek zorunda kalacaksın. Lakin sen de şunu biliyorsun, izimi kaybettirmek istersem bunu yaparım, bulunmak istemezsem ortadan kaybolurum ve bir daha benden haber alamazsın. (...)” (s. 182).

3.3. Özgürlük Uğruna

3.3.1. Kişiler

Özgürlük Uğruna’da fantastik kişiler arasında Savaş Tanrısı Tshermon bulunmaktadır. Üçlemenin önceki romanlarında karşımıza çıkmayan Savaş Tanrısı, Tshermon, romanın tamamında doğrudan aktivite göstermez; savaşı tetikleyici tavırlar içerisine girer. Daha önceki bir zamanda Savaş Tanrısı, Perg’e musallat olmuş ve diğer tanrılarla birlikte Öte Diyarlara sürülmüştür. Ancak asıl amacı, Perg’e gelmek ve orada karışıklıklar çıkarmaktır. Bunun için de sihirli kitabı yazmıştır:

“(...) efsunlu bir kitap yapıp Perg’e gönderdir. Entrikalar kurup hırslı bir lord olan Asuber’in eline geçmesini sağladı. LordAsuber, kitapta yazılı olan cümleleri okudukça onun için savaşacak yeni bir canavar peydahlandırıyor, Asuber bu yaratıklar sayesinde düşmanlarını kolayca alt ediyordu. Ama bu arada Tshermon da her geçen gün onun bedenine biraz daha fazla yerleşiyordu. Öyle ki bir süre sonra Asuber’den geriye bir şey kalmayacak, tamamen Tshermon’a dönüşecekti.” (s. 43).

Kadim Güçler, somut olmayan ama şamanlar tarafından daima saygıyla anılan kişilerdendir. Kadim Diyar’da bulunan Kadim Güçler, romanda eyleyen olarak bulunmaz; onlar şamanların davullar eşliğinde yaptıkları dans esnasında trans haline geçmeleri ile gittikleri yerdeki efsanevi güçlerdir. Ancak bu güçler, şamanların Kadim Diyar’ı ziyaretlerinde de kendini göstermez. Romanın “Giriş” kısmında Kadim Güçlerden bahsedilir. Soyut ve “ezelden beri var olan” bir varlık olan Kadim Güçler’inkatında “yavru kedinin huzuru ve sevgisi beyaz bir ışık huzmesine” dönüşmektedir. Kadim Güçler,

“(...) Ezelden beri durmadan yaratırlardı. Yaratırken bir amaç gözetmezlerdi, bu onların doğasıydı. Fânilerin nefes alması gibi içgüsusel bir eylemdi onlar için, yaşamsal bir ihtiyaçtı. Kimi zaman göz alabildiğince uzanan görkemli diyarlar yaratırlardı; zirveleri bulutlara değen dağlar, gürültüleri kulakları sağır eden şelaleler, dibi görünmeyen azametli uçurumlar, ucu bucağı olmayan okyanuslar, ağızlarından ateş saçan dehşetengiz ejderhalar, ejderhaları boynuzlarından tutup çökerten devasa iblisler. Kimi zamansa içine ruhlarından üfledikleri, kendileri gibi kırılğan canlılar.” (s. 10).

Kadim Güçlerin sıfatlarını anlatan yukarıdaki paragrafta onların hem tanrısal güçlere hem de insani güçlere sahip olduğu açık bir biçimde ortadadır. Onlar, yaşayan bir varlık iken “ruh üfleyen” bir Tanrı’dır. Ancak Kadim Güçlerin en önemli özelliği mutluluk, barış, sevgi ve hoşgörüyü öncelemeleridir:

“Gençlerin mutluluğu ve sevgisi, Kadim Güçlerin katında beyaz bir ışık huzmesine dönüştü, usul usul uçup ucu bucağı görünmeyen devasa bir ışık kütlesine katıldı.” (s. 11).

Olumlu denebilecek olaylar, Kadim Güçler için sevgi ve mutluluğun yaratılması için bir vesile iken olumsuz olaylar da ateş ve kıvılcımların yaratılmasına sebeptir:

“Kadının ve bebeğin açlığı, Kadim Güçlerin katında bir alev parçasına dönüştü, kıvılcımlar saçarak uçtu, ucu bucağı görünmeyen devasa bir ateş kütlesine katıldı.” (s. 11).

Perg şehrinde yaşayan promlar ile burfenler acayip canlılardır. Bunlar, savaşçı ve yardımsever varlıklardır. Özgürlük mücadelesinde Perglilere yardım etmekte, onlara silah desteği sunmaktadır. Promlar “maymun suratlı” “iri ve sivri kulaklı” ve “kıl yumağı” bir ırktır. Perg Krallığı onların yaşam hakkının olmadığını düşünmektedir. Tıpkı Delkarna’da sarayın Nasralara yaptığını Perg’de de Perg Federasyonu’nun yöneticileri promlara yapmaktadır.

Burfenler, “ufak tefek” olmalarına rağmen “mağrur ve kendilerinden emin” duruşları olan savaşçı yaratıklardır. Cam sanatında ustan olan burfenler, savaşta kullanılmak üzere içi zehir sıvı dolu cam küreler yapmaktadırlar:

“(…) Guorin, ona burfenlerin cam sanatında usta olduklarını da anlatmıştı, bellerine asılı cam kürlerin içlerindeki farklı renklerdeki sıvıların farklı işlevleri olduğunu söylemişti. Düşmanlarına fırlattıkları bu kürelerin bazıları ölümcül zehirlerle bazıları ise birbirine karıştığında patlayan sıvılarla doluydu.” (s. 67).

Altıf Şahini Ternan, Perg Federasyonu’na karşı isyan edenlerin yanında yer alan eskiden güvenlik komutanlığı yapan, ancak “federasyona hizmet ederken şahit olduğu zulümlere daha fazla dayanamayıp zindandaki mahkumları serbest” bırakan ve onların başına geçip “kendine küçük bir çete kuran” biridir.

“Ternan sürekli gülen, neşeli bir adamdı, kartal gagasını andıran burnu ve iri kularklarını görmezden gelerseniz, hoş bir suratı olduğu söylenebilirdi. Zeki ve temkinliydi, kolay kolay dara düşmezdi, çünkü daima yedekte ikinci bir planı olurdu. (...)” (s. 22).

Fantastik kişiler arasında, Şamanlar Diyarı ve Keşifler Zamanı’nda karşımıza çıkan Kaye, Darok ve Eymar isimli şamanlar da vardır. Ancak bu kişileri önceki bölümlerde söz konusu ettiğimiz için bu romanda söz konusu etmeyeceğiz.

Perg Federasyonu’nun subaylarından biri olan Soritek, ilginç bir kişiliktir. Soritek, sahip olduğu yetenek ile yüzünü değiştirebilmekte, kadınların kendisine aşık olmasını engelleyebilmektedir:

“Genç adam, İlenka’yı ve şehirde daha pek çok kadını kendisine aşık eden yakışıklı yüzünü Arasket’e çevirdi ve zoraki olduğu her halinden belli bir selam verdi. (...)” (s. 48).

Romanda bir de yamyam bulunmaktadır. Bu yamyam, aç kaldığında kendi kulağını yiyebilecek kadar ileri gitmiş bir savaşıdır. Gerçek hayatta rastlanmayan, daha çok anlatılarda karşımıza çıkan yamyamlardan biri olan bu kişi tek kulaklıdır. Baltacı birliğine mensup olan bu yamyam ve arkadaşları “doğuştan katil” kimselerdir.

“(…) Hemen yanında tek kulaklı, tek gözlü izbandut, insan etine düşkünlüğü fark edilince baltacıları idam sehpasından tek kurtuluş olarak görmüştü. Zindanda geçirdiği süre içinde yiyecek başka birini bulamadığı için kendi kulağını kesip afiyetle mideye indirmişti. İnsan etinin lezzetini diğer baltacılara da anlatmış zamanla içlerinden bu kanlı alışkanlığı edinen başkaları da olmuştu. Hep birlikte elleri kanlı, ruhları kirli, gözü dönmüş bir gürültü. (...)” (s. 248).

3.3.2. Canlılar

Özgürlük Uğruna’da karşımıza çıkan fantastik canlılardan biri Ferinoj isimli, sekiz kollu bir canlı bir canlıdır. Oldukça değişik bir canlı olan ferinoj, ağaçların özsuğunu içer:

“(…) Sırtındaki mavi turuncu tüyler, midesi suyla doldukça keyifle titriyor, göz yormayan, soluk bir kırmızıya dönüyordu. Vücuduna göre orantısız büyüklükte başını çevirip yaklaşan kalabalığa merakla baktı, insan olduklarını fark edince istifini bozmadı. Yakındaki ağaçlara tırmanmış onlarca ferinoj da farklı davranmamıştı. Etlerinin sertliğiyle ve kötü kokularıyla meşhur oldukları için insanlar bugüne kadar onlara musallat olmamıştı.(...)” (s. 59).

Dev örümcek porengorlar, Per diyarında bulunan varlıklardır. Altı metreden uzun bacakları olan dev örümcek porengor, aslında uysal ve dost canlısı yaratıklardır. Pergliler onları binek olarak kullanmaktadırlar:

“(…) Uzun zamandır yolda olmalarına karşın hiç huysuzlandıkları ya da yorgunluk belirtisi gösterdikleri olmamıştı. Üç dev örümcekten oluşan

küçük bir kafilde halinde yolculuk ediyorlardı, dikkat çekmemek için fazla kalabalık olmamayı tercih etmişlerdi. Her pöngörda iki kiři vardı, en öndeğinde rehberlik yapan iki burfen, ortadağinde Darok ve Guorin, arkalarında sağlama alan hayvanda ise Leofold ve bir başka burfen yolculuk ediyordu.” (s. 66).

Canavar olarak adlandırılan bir canlı vardır ki oldukça vahşidir. “Tüyler ürpertici” bir şekli olan canavar, acımasızdır. Bu yaratık Tshermon isimli savaş tanrısının kitabındaki büyülerle çağırılmış bir canlıdır. Kertenkele şeklindeki bu yaratık şöyle tavsif edilmektedir:

“(…) vücudu sert bir kabukla kaplıydı, büyük bölümü koyu maviydi, ama kuyruğunda doğru siyahlaşıyordu. Ateş renginde üç gözünden en üstte olan büyük ve yumurta şeklindeydi, diğerleri cüssesine göre küçük ve yuvarlaktı. (...) Pençeli ayakları üzerinde yarı koşuyor yarı sürünüyordu, ama oldukça hızlı ilerliyordu.” (s. 97).

İsyancılara musallat edilen bir başka yaratık da kanatlıdır. Devasa yaratık, mitolojik bir hayvanı andırmaktadır. Kanatlı olan yaratık aynı zamanda bir köpeğe benzemektedir.

“(…) Başı bir köpeğe benziyordu, uzun ve keskin dişleri bu mesafeden bile seçilebiliyordu. Geriye doğru uzanıp incelen bir yılanı andıran vücudunun onlarca uzantısı aslan pençelerini anımsatıyordu. Havaya kaldırdığı iki kanadının arasına neredeyse bir gemi sığardı.” (s. 119).

Ruhyiyen canlılar, karşımıza ilk defa *Keşifler Zamanı*’nda çıkmıştı. Hayali yaratıklar olan ruhyiyenler, Eymar’ın Kadim Diyar’a trans halinde gittiğinde karşılaştığı oldukça tuhaf vantuzlu yaratıklardır. Eymar, bu yaratıkları Perglilerle savaşırken kullanmak istemektedir. Bunun için yeniden trans haline geçerek onları içinde bulundukları yere çağırarak istemektedir. Kaye, bunu fark ettiğinde ona bu yaratıkların rüya alemine has olduğunu ifade eder:

“(...) Ruhhiyenler kadim varlıklardı, etten kemikten yapılmamışlardır, burada yaşayamazlar. (...)”. (s. 127).

Ruhiyenlerden Margurab, Eymar’ın açtığı kapıdan savaşa dahil olmuş, isyancılara karşı ciddi bir güç olan Baltacılar Birliğinin mağlup edilmesinde görev almışlardır.

“(...) Delkarnalılar, dehşet verici devlerin vantuzlarını yalnızca düşmanlarına savurduğunu fark edince cesaret buldular. (...) Margurab, etrafına bakınıp Eymar’a tehlike yaratacak başka bir baltalı katil göremeyince durdu ve soluklandı.(...)” (s. 255).

İsyancıların seyahati esnasında başka yaratıklar da sahneye çıkmaktadır. Bunlardan biri de boynuzlu balinalardır. Bu devasa yaratıklar, aynı anda saldırırlarsa ciddi zarar verebilirler.

Barış ve özgürlük peşinde olan isyancıların haberci olarak kullandıkları bir kuş vardır. Narin bir kuş olan Melios güvercinleri, yağlı ve kaygan tüylerinden dolayı yorulduklarında denizde dinlenebilmektedir; bu yüzden de posta güvercini olarak tercih edilmektedir:

“(...) Melios güvercinlerinin tüyleri kaygan bir yağ tabakasıyla kaplıydı, bu yüzden sudan etkilenmezlerdi. Yorulduklarında kazlar gibi denize konabildikleri için gemi yolculuklarında haberci kuş olarak tercih edilirdi. (...) yol boyunca bilinçaltına kazınan rotayı hatırlardı (...)” (s. 156).

Romanda karşımıza çıkan ilginç kuşlardan biri de Nektor kuşlarıdır. İnce ve uzun bir gagası olan bu kuşlar, vücut yapılarından dolayı tilkiye de benzetilmektedir. Oldukça iri bir kuş olan Nektor kuşların mahiyeti hakkında zoologlar tartışmalar yapmıştır. Kuşların adı da bu alimlerden biri olan Nektor’dan gelmektedir.

“(...) Hayvan alimleri, onun kanatları ve gagası olan bir tilki mi yoksa dört ayaklı ve kuyruklu bir kuş mu olduğu hakkında yıllarca tartışmış, sonunda

hoş sohbeti ve hitabeti ile nam salmış alim Nektor, diğerlerini bu esrarengiz yaratığın kuş cinsine daha yakın olduğuna ikna etmişti.” (s. 165).

Bir diğer fantastik canlı Buhur Kuşlarıdır. Bu kuşlar tek bacaklı, güzel sesli ve dinlendirici kuşlardır. En önemli özellikleri nadir bulunan canlılardan olmalarıdır.

Delkarna’da yaşayan Nekrot yılanı, aynı zamanda kanatlı bir hayvandır. Hem sürünebilen hem de uçabilen bu yaratık, vahşidir ve insan yiyerek beslenir. Bu yüzden bir Nekrot yılanı görüldüğünde çok fazla yaklaşılmaması ya da put gibi durulması gerekmektedir.

“(…) Bacağından yukarı tırmandığı kadının ölü olup olmadığını henüz anlayamamıştı. Eğer hayattaysa kendisini fark etmemiş olması düşük bir ihtimaldi ama put gibi hareketsizdi. (...) İnsanların en lezzetli yerleri boyunlarıydı, o yüzden kimse onu engellemezken oraya bir an evvel ulaşmak istiyordu.” (s. 215).

Fantastik canlılardan biri de Vakiotlardır. Bunlar evcil ve hızlıdır. Barış ve özgürlük peşinde koşan isyancılar bu hayvanların güçlerinden yararlanmak istemectediler. Bu yüzden beraberinde getirmişlerdir.

“(…) Taş yuvaları orman devlerinin kaşıkları gibi görünen görkemli mancınıklar, gergedana da file de aynı oranda benzeyen Vakiotlar tarafından çekiliyordu. Vakiotlar evcil hayvanlar arasında en güçlüleriydi, iki tanesi bir mancınığı süvarilerin hızına ayak uydurak çekebiliyordu. Daima açık duran ağızlarından nefes alır, birer boruyu andıran burunlarından verirlerdi, bunu yaparken etrafa yoğun, beyaz bir duman salarlardı.” (s. 228).

3.3.3. Mekânlar

Promların yaşadığı yerler, kendilerine has mekânlardır. İnsani özellikler taşıyan “prom mimarisi kubbe çatılı, tek katlı evler(den)” oluşmaktadır.

“(...) Meydandaki taştan örülmüş kyunun üzerinde de asılı kova, rüzgarda hafif hafif sallanıyordu. Kyunun yanında gece kadar kara bir köpek patilerini toplamış ölü gibi uyuyordu. Gözle görülen her yer sessiz ve ıssızdı.” (s. 62).

Delkarna sultanının yaşadığı saray ve bu saraya giden yol, çevre şartları bakımından masallardakine benzemektedir. İç bunaltıcı ve karanlık bir ormandan geçilerek gidilen ve bu yönüyle korunaklı ve ürkütücü bir yolu olan saray bir vadide bulunmaktadır.

“(...) Bembeyaz, pürüzsüz surları ve bulutlara uzanan kuleleri ile kendilerine anlatılardan bile daha ihtişamlıydı. Diğerlerinden daha yüksek olan ana kulesi, birbirine sarılmış iki yılanı andırıyordu. Onu çevreleyen dört kule, ana kuleye ortalarında bulunan yay şeklinde üstleri kapalı köprülerle bağlanıyordu. Geniş kapısının iki yanında camdan kubbeler içinde binbir renkte çiçekler vardı, üzerlerine buran güneşle rengarenk parlıyorlardı.” (s. 230).

3.3.4. Nesne ve Eşyalar

Pergli isyancı başlarından biri olan Guorin’in kılıcı, tılsımlıdır. Guorin, uyuyanlara dokunmak istediğinde kılıcı ona karşı koymaktadır. Kılıç, bir bakıma iradesi olan bir varlıktır. Öyle ki kılıç, kime zarar vereceğini bilmektedir:

“Ais, Fuorin’in efsunlu kılıcının yeteneklerine saygı duyardı, Gorba’nın yalnızca kötülüğün yolundakilere zarar verdiğini biliyordu.(...)” (s. 29).

Kaleksiz Kalkanı, Kaleksiz isimli büyücünün kızı Alya için yaptığı koruyucu bir kalkandır. İsyancılar, bu efsunlu kalkanı, Perg Federasyonu’nun güçleriyle savaşırken kullanmaktadırlar. Kalkan, “dokunduğu yerlerde ışığın maviliği ile koyulaşıyor, ten teması kesilince” yine soluklaşan, “yüzeyi cam gibi pürüzsüzü, yağ sürülmüş gibi kaygan” bir savaş aletidir.

KaleksizKalkanı'nın dışında bir başka savaş aleti daha vardır, bu da Gorba'dır. Gorba, Erdem Tanrısı'nın kılıcıdır ve insan yapımı her şeyi kolaylıkla kesebilir. Leofold'un yaptığı yolculuklarda edindiği keskin bir dosttur. Duvara sertçe vurulduğunda gergin bir şekilde tepen kılıç, savaşta epeyce işe yaramaktadır.

Perg'in büyücüleri, barış ve özgürlük isteyen asillerle mücadele ederken beyaz bir ışıktan yararlanmışlardır. Bu ışık, karşısındakini çaresiz bırakan, uzaktayken sadece ışık olarak görünen ama yaklaştığında bir anda düşmanı kavrayarak onu etkisiz bırakan bir büyülü bir savaş nesnesidir:

“O sırada karşısında beyaz bir ışığın yoğunlaştığını fark etti. Gerçeküstü bir sahneydi, sanki güneş oraya diğer yerlerden daha fazla odaklanmıştı. Işık yoğunlaştıkça gözle görülür, elle tutulur bir nesne halini aldı. Bir insan kafası büyüklüğündeydi, yerden iki adam boyu yüksekte duruyor, canlıymış gibi kıvrılıp bükülüyordu. Birdenbire büyük bir hızla uçup Detrem'in yaralı bacağını demir bir pençe gibi kavradı. Öylesine sert sıktı ki genç adam ayağının bileğinden kopacağını sandı, dayanılmaz bir acıyla yere kapaklandı.” (s. 179).

3.3.5. Temalar

Özgürlük Uğruna'nın ana teması özgürlüktür. Barış isteyen Nasra, Delkarna ve PerglilerinDelkarna sarayına karşı barış ve birlikte yaşama mücadelesini anlatan romanın giriş kısmında bulunan ve ünlü ozan Sera Om Talse'nin esir olduğu altın madeninde yazdığı şiir, bu temaya ışık tutmaktadır. Ayrıca şiirin en başta verilmesi, romanın temasını doğrudan ortaya koymaktadır. Şiirşöyledir:

“Hürriyet, engin denizlere yelken açmak değil,/şayet gittiğim menzili ben seçmediysem./Eğer uçabilmeyi kendim istemediysem./Göklerde kanat çırpamak özgürlük değil.//Özgürlük, sizden farklı olabilmek eğer istersem./Dilersem farklı bir yöne yürüyebilmek./Özgürlük kendi doğrularımı seçebilmek gönlümce./Hayatı kendi yanlışlarımdan öğrenebilmek.// Bir daha gün ışığı görmemek kokutmaz beni,/Ya da tutulmak istemediğim bir yerde./Ne

ayağımdaki zincir engel özgürlüğüme./Ne de sırtıma indirdiğiniz kanlı kırbaçlar./Düşüncelerim ve ruhum hür oldukça,/teslim olmadıkça zulümlere ve baskılara,/boyun eğmedikçe dayattığınız doğrularınıza,/özgürlüğün tadını çıkaracağım bu taşlar arasında./Hiçbir şeyle kıyaslanamayacak o leziz tadı.../Ve gece kabuslarınızda göreceksiniz beni./Ben özgürüm diye haykırışımı duyacaksınız karanlıkta./Özgürlüğüm, her şeyim.!” (s. 7).

Üçlemenin ana teması olan “barış ve birlikte yaşama” temasına *Özgürlük Uğruna* isimli romanın sonunda yer verilir. Mücadele bitmiştir ve savaşı barış ve özgürlük için savaştan isyancılar kazanmıştır. Ülkenin başına geçen TorinNasra ve Delkarların birlikte yaşamasını temin etmiş olsa da ara sıra eskisi gibi olmayan sürtüşmeler de meydana gelmiştir:

“(…) Torin’in adil ve barışçı karakteri, ülkede geçmişteki husumetleri unutturacak kadar uzun ve huzurlu bir dönem yaşamasını sağladı. İki halk arasında ufak tefek çekişmeler elbette vuku buldu ama bir daha asla eski günlerdeki gibi nefrete dönüşmedi.” (s. 275).

Perg ve Delkerna’da barışın tehlikeye girdiği zamanlar olmuştur ancak böyle durumlarda halk, hemen barış ve huzurun gelmesinde etkili olan kişileri ve onların fedakarlıklarını hatırlamaktadır:

“(…) her ne zaman böyle bir kötülük baş gösterse buna karşı ayağa kalkan kahramanlar da oldu. Merderan’ın, Ais’in, Olein’in ve diğerlerinin nesilden nesile aktarılan hikâyeleri, onlara daima ilham verdi.” (s. 277).

Olein, üçlemede bu temanın hayata geçmesini sağlayan ana karakterdir. Kadın büyücü Olein, barışı sağlamak için Delkar sarayında birtakım girişimlerde bulunmakta, tahtı barışçı ve uzlaşmacı tavrından dolayı şehzade Torin’e vermek istemektedir. Zincir isimli istihbarat teşkilatının başındaki bu kadın büyücü, bir yandan da şamanları korumakta, mecbur kalmadıkça Nasralıları ve şamanları öldürmemektedir. Barış, özgürlük ve birlikte yaşamayı temin eden Olein’in

“(...) fedakarlıkları olduğunu pek az kişi biliyordu, fakat Torin ve Orsalin onu hiç unutmadılar. Bir araya geldiklerinde sevgili dostlarını daima minnet ve özlemle andılar.” (s. 275).

Şiir, üç romanda anlatılan ana tema olan barış ve birlikte yaşama temasını güçlendiren ve bu temaya destek veren en güçlü temalardan biridir. Barışın ve birlikte yaşamanın gerçekleşmesi, tamamıyla özgürlüğe bağlıdır; Nasra halkı ve şamanları, çektikleri sıkıntıları Delkarna ve Perg halkı ile birlikte verdikleri mücadele sonucunda elde etmişlerdir.

Fantastik bir üçleme olan *Şamanlar Diyarı*’nda aşk temasına rastlamamıştır. Üçlemenin sonuncu yapıtı *Özgürlük Uğruna*’da Darok, Kaye’ye aşık olduğunu itiraf eder. Üzerinde fazlaca durulmayan ve birkaç paragrafla geçirilen bu tema, üçlemenin ana teması olan barış ve birlikte yaşama temasına duygusal bir ton katmıştır. Aşk temasını ana tema ile ilişkili kılan husus, barış ve huzur geldikten sonra Darok’un Eymar ile birlikte yaşamak arzusudur:

“(...) Birlikte harika bir çift olacaksınız ve bana Delkarna tatlısı yeğenler vereceksiniz.” (s. 36).

Rüya, *Şamanlar Diyarı* üçlemesinde karşımıza sıkça çıkan temalardan biridir. Özellikle barış için savaşan şamanların ve isyancıların rüyaları, romanın genel tematik örgüsüne anlam katmaktadır. Rüyalar, ya geçmişten izler taşımakta ya da geleceğe dair haberler vermektedir. İsyancılardan biri olan Filenka da rüyasında geçen sene ailece maruz kaldıkları zulmü görmüştür:

“(...) rüyasında geçen sene ayrıldığı köyündeydi; vergi borçlarını ödeyemediği için askerler hayattaki tek akrabası olan amcasını götürmeden, isyancılara katılıp Durkgador’da miçoluğa başlamadan önceye, mutlu ve huzurlu günlere ait bir anıydı bu.” (s. 121).

SONUÇ

Romanlarında fantastik edebiyatın, bilim kurgu edebiyatının, polisiyenin, ütöpik ve distopik kurgunun bazı niteliklerini hayali bir evren içerisinde kullanan Barış Müstecaplıoğlu, okurlarını daha özgür ve eğlenceli bir ortama yöneltir. Yaratdığı karakter ve tipler, zaman ve mekânı kullanımı ile zengin hayal dünyasını bir araya getiren ve okuyucuyu kendine çeken bir atmosfer yaratır. Bu atmosfer büyü ve hayali evrende farklı olayları izleyerek romanın sonuna kadar giden okuyucu, kurmacayla gerçek arasında kalır. Öznel evrenin öğelerini realite düşüncesini sorgulamak için kullanan Müstecaplıoğlu, eleştirel bir bakış açısı da geliştirir.

Gerçekliğin sınırlarının belirsizleştiği fantastik edebiyat hakkında yazılan birçok eser vardır. Eser sayısı her ne kadar çok olsa da yazarlar, fantastik edebiyat ile ilgili enikonu bir tanıma ulaşamamış, bazı konularda mutabakata varmış olsalar da net bir çerçeve çizememişlerdir. Tanım konusundaki muğlaklık, sadece Türk edebiyatında değil, dünya edebiyatında da söz konusudur. Her dönemin fantastik edebiyatçıları ya da kuramcıları; öznel, kendi okumaları ve pratikleri çerçevesinde tanımlar geliştirmişlerdir. Tüm kuramcılar; fantastik edebiyatı masal, mit ve destanlar ile ilişkilendirmiş, bu edebi türlerdeki büyü, peri, dev, tekinsizlik ve tabiat kanunları ile açıklanamayan unsurları fantastik edebiyatı tanımlarken kullanmışlardır. Bunların dışında fantastik edebiyat; bilimkurgu, ütopya ve distopya gibi türlerle de ilişkilendirilerek daha geniş bir kuramsal çerçeveye kavuşturulmuştur. Fantastik edebiyat ile ilgili bütün bu girişimler, bu edebiyat türünün anlaşılması ve tanımlanması için oldukça değerli çalışmalardır. Kuşatıcı olmasalar da günümüzde yapılan pek çok bilimsel çalışmaya destek olacak niteliktedir.

Fantastik edebiyatta gerçeklik ön plandadır ancak masal, destan ve mitlere has gerçek dışı unsurlar gerçeklik zemini içerisinde verilmiştir. Bilinen ve kabul edilen gerçek anlayışının kırıldığı fantastik türlerde meydana gelen olaylar ve bu olayların içerisinde yer alan figürler akıl ve mantık çerçevesinde anlamlandırılmaz. Bu yüzden okur, fantastik bir tür ile karşılaştığında bir miktar şaşırır ve sonra bunun gerçeklikle

ilişkilerini kurmaya çalışarak şaşkınlığını atar. Romanın ilerleyen safhalarında artık her şey olağanmış gibi karşılanır.

Fantastik edebiyatın geçmişi XVIII. yüzyıla dayanmaktadır, ancak kuramcılar, bu tarihten önce yazılmış sözlü edebiyat ürünlerinin de fantastik unsur ve temalar barındırdığını ifade etmektedir. Hem Türk hem de dünya edebiyatındaki sözlü edebi verimlerde yeri olan fantastik unsurların kullanımı Türk romanının kuruluş safhasında pek fazla rağbet görmemiştir. Rasyonel bir gerçekçilik çerçevesinde Türk yazarların uzun süre uzak kaldığı fantastik edebiyat, yeni arayışlar çerçevesinde 1970 ve 80’li yıllardan itibaren ilgi görmüştür. Bunda ülkenin siyasi, sosyal ve ekonomik atmosferinin de etkisi vardır. Kaçış, hayal, sığınma ve daha güzel bir dünya yaratma arayışları çerçevesinde bazı romancılar, 12 Eylül 1980 darbesinden sonra fantastik edebiyat sınırları içerisinde eserler vermiştir. Postmodern yönelimler ve bunun Türk edebiyatına yansması da fantastiğe yönelimde oldukça önemli bir etken olmuştur.

Var olan gerçeklikten hoşlanmayan, yeni bir dünyanın kapılarını aralamaya çalışan romancılar içerisinde 1977 doğumlu genç yazar Barış Müstecaplıoğlu da vardır. Günümüz Türk romanında fantastik unsurları ütöpik ve distöpik çerçeve kullanan Müstecaplıoğlu, 10 romanı ve 2 hikâye kitabı ile fantastik edebiyata ciddi katkılar vermiştir. Gerek kuramsal yazıları ile gerekse roman ve hikâyeleri ile fantastik edebiyata kendini adayan yazar, aynı zamanda “Yaratıcılık Kodu” isimli seminerler ve “Hayallere Ulaşma Rehberi” isimli yaratıcılıkla ilgili kitabıyla fantastik edebiyata hizmet etmektedir.

Müstecaplıoğlu’nun fantastik edebiyata sunduğu katkı, günümüz Türk edebiyatı için yadsınamaz ölçüdedir. Yazar, modern bir perspektif benimseyerek Türk gençlerinin hayal kurmasını, hayal kurarak yaratıcılık güç ve kapasitesinin artmasını, böylece bilim ve bilimkurgu sahasında varlık göstermesini istemektedir. Yazdığı eserler ve gerek yurtiçinde gerekse yurtdışında verdiği seminerler ile bu amaca yönelik çalışmalar yapmaya devam etmektedir.

Fantastik edebiyata bu denli hizmet eden Barış Müstecaplıoğlu üzerine yapılmış müstakil bir çalışma yoktur. Bu bağlamda yazarın fantastik edebiyata sunduğu katkı, küçük belirlemelerin ötesine geçmemiştir. Yaptığımız bu çalışmada, yazarın fantastik edebiyat konusundaki değeri bir ölçüde ele alınmıştır.

Barış Müstecaplıoğlu'nun fantastik edebiyata ilişkin görüşlerinin ortaya konduğu bu çalışma, yazarın *Şamanlar Diyarı* üçlemesindeki fantastik unsurların mahiyetini ortaya koymaya yöneliktir. *Şamanlar Diyarı* üçlemesi, Türk mitolojisinden beslenen bir eserdir. Yazar, Şamanizm'den yararlanmak suretiyle roman serisini kurgulamıştır. Seriyi oluşturan *Şamanlar Diyarı*, *Keşifler Zamanı* ve *Özgürlük Uğruna* adlı eserlerde fantastik edebiyat adına hem yerli hem de evrensel bir bakış açısı geliştirilmiştir. Şamanların yaşam biçimlerinden ve toplum içerisindeki konumundan yararlanarak eserlerini yazan Müstecaplıoğlu; büyü, din, tanrı, tuhaf hayvanlar, tılsımlı nesne ve eşyalar, garip mekânlar ile örgülediği seriyi fantastik edebiyat kuramı doğrultusunda yazmıştır. Oldukça başarılı bir şekilde kullandığı fantastik unsurlar, yazarın eserlerinde evrensel bir boyuta ulaşmış, özgürlük mücadelesi, barış, birlikte yaşama gibi temalara güç kazandırmıştır. Anlatıcı ve olay örgüsü hususunda farklı bir bakış açısı geliştirmeyen ancak kişi, canlı, mekân, nesne, eşya ve tema bakımından fantastik edebiyata katkı sunan yazarın bu çalışmada incelenen üç eserinin dışındaki eserlerinde de oldukça fazla fantastik unsur bulunmaktadır.

Barış Müstecaplıoğlu'nun özetlediğimiz ve tahlil ettiğimiz eserlerinde Batı'ya ait olan büyücü gibi unsurların yanı sıra Türk anlatılarında bulunan şaman, Gök tanrı, unsurlar da vardır. Yazar, bilinçaltına ait tutkularını dile getirmek, problemleri aşmak ve başka bir dünyanın imkanlarını yoklamak için fantastiğe başvurmuştur. Bu bakımdan Müstecaplıoğlu, gerçektışı unsurları gerçeğin bir parçası kılmış, okura bunların hiç de yadsınmayacak şeyler olduğunu ifade etmek istemiştir. Zaten Türk mitolojisinden anlatılarından geniş şekilde yararlanmasının nedeni de budur. Yazar, anlattıklarını kimi zaman neden-sonuç ilişkisiyle vermiş kimi zamanda determinizmi kırıp tesadüfi ilişkiler kurmuştur.

KAYNAKÇA

- ASLAN, P.: 2010 Osmanlı/Türk Modernleşmesinin Gölgesinde Varla Yok Arası Bir Tür: Fantastik Roman (1876-1960), (Yayımlanmamış Doktora Tezi), Boğaziçi Üniversitesi Sosyal Bilimler Ens.
- AYDEMİR, A. :2011 “Gülten Dayıoğlu’nun Romanlarının Çocuk ve Gençlik Edebiyatı ve Fantastik Bilim Kurgu Türü Bakımından İncelenmesi”, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Atatürk Üniv. EB Ens.
- BARONIAN, J.B.(2002). “Fantastiğin Çekiciliği”, *Varlık*, S. 1142, Kasım 2002, s.72-73.
- BOZKAPLAN, D.İ.: 2010 “1998-2008 Arası Çocuk Edebiyatımızda Fantasti ve Bilimkurgu Romanlar Üzerine Bir İnceleme”, (Yayımlanmamış Doktora Tezi), Dokuz Eylül Üniv. EB Ens.
- BROWN, C.L. ve TOMLINSON, C.M.:1999 *Essentials of Children Literature*, A Viacom Company, New York.
- GÜLMEZ, B.: 1989 “Fantastik”, *Sanat Çevresi*, S. 125, s. 92-93.
- DİLİDÜZGÜN, S.: 1996 *Çağdaş Çocuk Yazını-Yazın Eğitime Atılan İlk Adım*, YKY, İstanbul.

- HUR, N.: 2011 “Fantastik Bir Roman Olarak Havada Yürüyen”, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Sakarya Üniversitesi SBE.
- JAMESON, F.: 2008 *Modernizmin İdeolojisi*, Çev. Kemal Atakay-Tuncay Birkan, İstanbul: Metis Yayıncılık
- KABAKLI, A.: 1989 Türk Edebiyatı I, Türk Edebiyatı Vakfı Yay., İstanbul.
- KARATAŞ, T.: 2001 Ansiklopedik Edebiyat Terimleri Sözlüğü, Perşembe Kitapları, İstanbul.
- KAVCAR, C.: 2004 Yazılı ve Sözlü Anlatım, Anı Yay., Ankara.
- KUR'ÂN-I Kerim Türkçe Meali
- KÜÇÜK, A.: 2009 “Prens V. F. Odoyevski’nin Fantastik Öykü Sanatı”, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Gazi Üniversitesi SBE.
- LUKACS, G.: 1985 *Roman Kuramı*, Çev. Sedan Ümran, Say Yay., İstanbul.
- MORAN, B.: 1998 *Türk Romanına Elestirel Bir Bakış 3*, Haz. Nazan Aksoy Oya Berk, İletişim Yay., İstanbul.

MÜSTECAPLIOĞLU, “Fantastik Kurgu ve Bazı Tanımlar”, *Kitap-lık*, S. 61,
B.:2003 Mayıs.

MÜSTECAPLIOĞLU, B.: *Kardeş Kanı*, Everest Yayınları, İstanbul.
2006

MÜSTECAPLIOĞLU, *Şamanlar Diyarı*, İthaki Yayınları, İstanbul.
B.:2012

MÜSTECAPLIOĞLU, *Bataklık Ülke*, İthaki Yayınları, İstanbul
B.:2013

MÜSTECAPLIOĞLU, *Tanrıların Alfabetesi*, İthaki Yayınları, İstanbul
B.:2013

MÜSTECAPLIOĞLU, *Merderan ’ın Sırrı*, İthaki Yayınları, İstanbul.
B.:2013

MÜSTECAPLIOĞLU, *Keşifler Zamanı*, İthaki Yayınları, İstanbul.
B.:2013

MÜSTECAPLIOĞLU, *Korkak ve Canavar*, İhtaki Yayınları, İstanbul.
B.:2013

MÜSTECAPLIOĞLU, *Özgürlük Uğruna*, İthaki Yayınları, İstanbul.
B.:2014

MÜSTECAPLIOĞLU, Osmanlı Cadısı-Bir İstanbul Bilimkurgusu, Doğan
B.:2016 Kitap, İstanbul.

ÖZTOKAT, N.: 2006 “Fantastiği Tanımlamak: Bir Tema Üzerine
Çeşitlemeler”, *AksitGöktürk’ü Anma Toplantısı
Yazında ve Çeviride Fantastik*, İstanbul Ün. Yay.,
İstanbul.

- PÜSKÜLLÜOĞLU, A.. *Edebiyat Sözlüğü*, Can SanatYay. İstanbul.
2009
- RABKİN, E. S.:2007 *Masterpieces of ImaginativeMind, Literature'sMost Fantastik Works, Course Guidebook*, The Teaching Company, Chantilly.
- STEİNMETZ, Jean-Luc: *Fantastik Edebiyat*, Çev. Hasan Fehmi Nemli, Dost
2006 Kitabevi, Ankara.
- TAŞ, İ.(2009 1980-2000 Arası Türk Hikâye Kitaplarında Fantastik Unsurlar, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- TOYMAN, Y. Ö.: 2006 “Nazlı Eray’ın Roman Dünyasında Düşsü, Büyülü Gerçekliğin Kurgusu ile Fantastik Unsurlar”, Süleyman Demirel Üniversitesi,SBE, Isparta.
- TÜRKÇE Sözlük I: 1998 Ankara, Türk Dil Kurumu Yay.
- TODOROV,T.: 2004 *Fantastik Edebî Türe Yapısal Bir Yaklaşım*, Çev.Nedret Öztoprak, İstanbul, Metis Yayınları.
- WHITE, M.: 2003 Tolkien, *Yüzüklerin Efendisi'nin Yaratıcısı Tolkien* , Çev. Dost Körpe, İnkılap Kitabevi, İstanbul.

ELEKTRONİK KAYNAKLAR

İ. K. 1 “Karmaşanın Başkentinde Taçlanan Edebiyat”

<http://www.artfulliving.com.tr/edebiyat/karmasanin-baskentinde-taclanan-edebiyat-i-4632>(Erişim tarihi 07. 11. 2019)

İ. K. 2 “Filmini İzlemek Varken Niye Okuyayım?”

<http://www.artfulliving.com.tr/edebiyat/filmini-izlemek-varken-niye-okuyayim-i-2334>(Erişim tarihi 07. 11. 2019).

İ. K. 3 “Hayal Gücü Seferberliği, Hemen Şimdi!”

<http://www.artfulliving.com.tr/edebiyat/hayal-gucu-seferberligi-hemen-simdii-i-1971> (Erişim tarihi 07. 11. 2019).

İ. K. 4 “Türkiye’de Bilimkurgu”

<http://www.artfulliving.com.tr/edebiyat/turkiyede-bilimkurgu-i-1645> (Erişim tarihi 07. 11. 2019).

İ. K. 5 “*Şaman Davulu* 1: Fantazyayı Neden Seviyorum?”

<http://www.artfulliving.com.tr/edebiyat/saman-davulu-1-fantazyayi-neden-seviyorum-i-1214> (Erişim tarihi 07. 11. 2019).

İ. K. 6 <https://www.yeniakit.com.tr/haber/isra-ve-mirac-ile-ilgili-ayet-ve-hadisler-168974.html> (Erişim tarihi 08.08.2019).

İ.K.7 <http://www.artfulliving.com.tr/edebiyat/barismustecaplioglu-ile-soylesi-i-2059> (Erişim tarihi 07. 15. 2019).

İ. K. 8 <https://indigodergisi.com/2012/08/fantastik-dunyalarin-kapilarini-acanyazar-baris-mustecaplioglu/> (Erişim tarihi 07. 15. 2019).

İ. K. 9 <https://www.timeturk.com/tr/2009/09/24/siyah-kalem-in-izinde-birroman.html> (Eriřim tarihi 07. 15. 2019).

İ. K. 10 https://kayiprihtim.com/kayip-rihtim/kayip-koseler/yazarinin-kaleminden-gercekler-kirildi/amp/?__twitter_impression=true&fbclid=IwAR3VwjP-MbYjz280dQABRQS1rqn-uGzlMRQhTknXc2126CSoB69CUPVOhkU (Eriřim tarihi 07. 15. 2019).



ÖZGEÇMİŞ

Ad Soyad: Mehmed Âkif Üzmer

Doğum Yeri: Nizip

Doğum Yılı: 1982

Eğitim Durumu

Ortaokul : İzmir Güzelyalı Ortaokulu (1993-1996)

Lise: İzmir Salih Dede Lisesi (1996-2000)

Üniversite: Selçuk Üniversitesi Türkçe Öğretmenliği (2002-2006)

Mesleki Deneyim

2006-2010 Bahçelievler Koleji

2010-2019 Özel Mürüvvet Evyap Kolejs

2019- Yeninesil2000 Okulları