Faculty of Letters Journal of Social Sciences

| cujos.cumhuriyet.edu.tr | Founded: 1982 Available online, ISSN: 1305-5143 Publisher: Sivas Cumhuriyet Üniversitesi

Echoes Of The Past: A Study On Death And History In Kit's Wilderness As An Example Of Crossover Literature

Mevlüde Zengin [1,a,*]

[1] *Sivas Cumhuriyet University, Faculty of Letters, Department of English Literature and Language, Sivas, Türkiye*
**Corresponding author*

Research Article

History

Received: 11/09/2025
Accepted: 20/11/2025

ABSTRACT

This study aims to analyse David Almond's *Kit's Wilderness* (1999), which serves as a compelling example of crossover literature, through the lens of the main theme of death by means of an exploration of how Almond intertwines the historical drama of the 19th-century child miners in England with the present-day narrative of two child characters. In the novel, the tragedy of child miners is re-enacted and narrated by two child characters, through Christopher Watson's art of storytelling and John Askew's painting, and additionally, through an intriguing game they call the "death game". In this study, it is observed that within the narrative, the prevalent theme of death permeates the storyline, providing a poignant portrayal of the deaths of the child miners, and their impact on the characters and the overarching plot. By means of the analysis of the relevant scenes and conversations in the novel, this study aims to unravel the deeper thematic implications and emotional resonance that the motif of death brings to the forefront of the novel. In doing so, the study illuminates the profound ways in which Almond intertwines past and present, weaving a tapestry of profound introspection and relevance that resonates with readers of all ages. Furthermore, it is hoped that the analysis of the thematic richness and narrative complexity in *Kit's Wilderness* will provide readers with emotions that will allow them to feel the enduring impact of the novel more deeply.

Key Words: *Kit's Wilderness,* David Almond, crossover literature, the theme of death.

Geçmişin Yankıları: Bir Çapraz Edebiyat Örneği Olarak Dünya Büyülü Bir Yer'de Ölüm ve Tarih Üzerine Bir Çalışma

ÖZ

Bu çalışma, çapraz edebiyatın etkileyici bir örneği olan, David Almond'ın *Dünya Büyülü Bir Yer* (*Kit's Wilderness*) (1999) adlı romanını, yazarın 19. yüzyıl İngiltere'sindeki çocuk madencilerin tarihsel dramını, günümüzdeki iki çocuk karakterin anlatısıyla nasıl iç içe geçirdiğini inceleyerek, ana tema olan ölüm merceğinden analiz etmeyi amaçlamaktadır. Romanda, çocuk madencilerin trajedisi, iki çocuk karakter tarafından, Christopher Watson'ın hikâye anlatımı ve John Askew'un resim sanatı vasıtasıyla ve ayrıca "ölüm oyunu" adını verdikleri ilgi çekici bir oyun aracılığıyla yeniden canlandırılıp anlatılmaktadır. Bu çalışmada, anlatıda baskın olan ölüm temasının hikâye örgüsüne nüfuz ettiği, çocuk madencilerin ölümlerinin etkileyici bir şekilde betimlendiği ve bunların karakterler ile genel hikâye üzerindeki etkilerinin vurgulandığı gözlemlenmektedir. Bu çalışma, romandaki ilgili sahnelerin ve diyalogların analizi yoluyla, ölüm motifinin romanda ön plana çıkardığı daha derin tematik çıkarımları ve duygusal yankıyı ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır. Böylece çalışma, Almond'ın geçmiş ve şimdiyi iç içe geçirme ve her yaştan okuyucunun hislerine ve ilgisine hitap eden derin bir iç görü ve bağlantı dokusu oluşturma yöntemlerine ışık tutmaktadır. Bunun yanı sıra, *Dünya Büyülü Bir Yer*'de bulunan tematik zenginlik ve anlatısal karmaşıklığın analizinin, okuyuculara romanın kalıcı etkisini daha derinden hissettirecek duygular sağlayacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: *Dünya Büyülü Bir Yer*, David Almond, çapraz edebiyat, ölüm teması.

Copyright

This work is licensed under Creative Commons Attribution 4.0 International License

[a] *mzengin@cumhuriyet.edu.tr* *0000-0002-7778-8268*

How to Cite: Zengin M (2025) Echoes Of The Past: A Study On Death And History In Kit's Wilderness As An Example Of Crossover Literature, CUJOSS, 49(3): 297-310

Giriş

Çocuk edebiyatı ve gençlik edebiyatı aralarında birçok ortak nokta olmasına rağmen, konu veya biçim söz konusu olduğunda birbirlerinden farklılıklar göstermektedirler. Gençlik edebiyatının, çocuk edebiyatından en büyük farklarından birisi, yetişkin edebiyatına daha yakın olmasıdır. Hem konu hem de biçim açısından yetişkin edebiyatına yakın olan gençlik edebiyatı, belli bir okuma zevki veya alışkanlığı edinmiş okuyucuya hitap eden biçimlere başvurabilir. Gençlik edebiyatını yetişkin edebiyatına yaklaştıran bu özellik, hedef kitleyi sadece gençlerle sınırlandırmayıp, yetişkinlere de hitap edebilmelerini sağlar veya tam tersi durumda, yetişkinler için yazılmış bir eser gençlere yönelik de olabilir. Konu açısından da çocukların kavramakta güçlük çekebilecekleri veya çocuklarda travmaya yol açabilecek konuları rahatlıkla işleyebilmesi gençlik edebiyatını yetişkin edebiyatına yaklaştırmaktadır. Çapraz edebiyat (crossover literature) olarak adlandırılan ve gerek gençlere gerekse yetişkinlere hitap eden bu tür edebiyat özellikle 2000'li yıllardan sonra hem edebiyatta hem de televizyon ve sinema gibi farklı medya alanlarında oldukça yaygın hale gelmiştir. J. K. Rowling'in, ilki *Harry Potter ve Felsefe Taşı* (1997) olan *Harry Potter* serisi, 21. yüzyılın yeni trendi olan çapraz edebiyatın ilk örneklerinden biri olarak görülür.

Bu çalışmada ele alacağımız David Almond'ın Türkçe'ye *Dünya Büyülü Bir Yer* başlığıyla çevrilen, *Kit's Wilderness* adlı romanı, 1999 yılında İngiltere'de yayınlanmış ve 9-11 yaş kategorisinde Smarties Ödülü'nde gümüş ikincilik ödülü almıştır. 2000 yılında ise Amerika Birleşik Devletleri'nde yayınlanan roman, Amerikan Kütüphane Derneği'nden yılın en iyi genç yetişkin kitabı olarak Michael L. Printz Ödülü'nü kazanmıştır. Roman 2001 yılında Türkçeye çevrilmiştir. Hitap ettiği kitleye uygun olarak kahramanları, okula giden çocuklardan oluşan eser genel olarak bakıldığında gençlik edebiyatının özelliklerini yansıtmakla birlikte, içerdiği mesajlar açısından birden fazla amaca hizmet eder. Ölüm, ölüm gerçeğiyle başa çıkma, arkadaşlık, kimlik oluşumu, sanat, bellek ve tarihsel gerçekleri ortaya koyarak toplumsal bellek oluşturma, romanın ele aldığı konular arasındadır. 19. Yüzyıl İngiltere'sinde olağan bir durum olan çocuk işçiler veya madencilerin durumları ve kaderleri genel olarak edebiyatta yankısını bulurken, burada incelenen eser, tamamen madende çalışan çocukların yaşamış oldukları dramı ele alarak, bu tarihsel dönemi okurlara yeniden hatırlatır.

Çapraz edebiyat kategorisinde de değerlendirilebilecek olan *Dünya Büyülü Bir Yer* adlı roman, maden işçisi çocukların trajik kaderlerinden yola çıkarak iki çocuk kahramanın bu durumu sanat aracılığıyla yeniden gündeme getirme çabaları ve sanatçılık yolunda ilerleyişleri konusunu ele alır. Eserin en belirgin özelliği, hangi okur kitlesine hitap ederse etsin, diğer edebi türlerde de rastlanabilen fantastik öğelerin belirgin bir biçimde yer almasıdır. Bunun yanı sıra, romanda kullanılan belirleyici anlatım tekniği, gerek modernist, gerekse postmodernist romanlarda sıkça görülen kurmaca içinde kurmaca biçimidir.

Amaç

Bu çalışma, David Almond'ın *Dünya Büyülü Bir Yer* (1999) başlıklı romanını, çapraz edebiyatın etkileyici bir örneği olarak ele almakta; yazarın 19. yüzyıl İngiltere'sindeki çocuk madencilerin tarihsel dramını, günümüzdeki iki çocuk karakterin hikâyesiyle nasıl iç içe geçirerek işlediğini ve toplumsal hafızayı canlı tutmak adına edebiyatı nasıl kullandığını, romanın merkezinde yer alan ölüm temasının işlenişi bağlamında analiz etmeyi amaçlamaktadır. Romanda, çocuk madencilerin trajedisi; ana karakterlerden biri olan ve Kit olarak bilinen Christopher Watson'ın hikâye anlatımı, diğer ana karakter John Askew'un resim sanatı ve ayrıca "Ölüm" adını verdikleri, aslında korkutucu nitelikteki ve ana karakterlerin önderliğinde bir grup çocuk tarafından oynanan bir oyun aracılığıyla yeniden canlandırılır ve anlatılır. Bu çalışmada, romanın ana teması olan ölümün kurguya nüfuz ettiği, geçmişteki çocuk madencilerin ölümlerinin etkileyici biçimde tasvir edildiği ve trajik geçmişin hem karakterler hem de genel hikâye üzerindeki etkilerinin vurgulandığı gözlemlenmiştir. Ayrıca, romanın fantastik ögelerinin ve 'anlatı içinde anlatı' tekniğinin, yazarın ölüm temasını işlemesine önemli ölçüde katkı sağladığı söylenebilir. Almond'ın fantastik ögeleri, çocuk madencilerin günlük yaşamlarında karşılaştıkları mücadeleler, zorluklar ve tehlikeler için bir metafor olarak kullandığı gözlemlenmiştir. Yazarın fantastik ile gerçekliği bir araya getirerek, okuyucuda tarihteki çocuk işçilerin trajik koşulları ve fedakârlıkları konusunda empati uyandırmayı, farkındalık yaratmayı hedeflediği ve okuru bu konular üzerine düşünmeye sevk ettiği öne sürülebilir. Bu araştırma, romandaki belirli sahneler ve diyalogların analizi yoluyla, ölüm temasının vurguladığı daha derin tematik çıkarımları ve duygusal etkileri ortaya koymayı amaçlamaktadır. Böylelikle çalışma, Almond'ın romanında geçmiş ile şimdiyi bir araya getirme biçimlerine ve her yaş grubundan okurun duygularına ve ilgilerine hitap eden derin içgörü ve bağlantılar oluşturma yollarına ışık tutmaktadır.

Çapraz Edebiyat (Crossover Literature) Kavramı ve Eserde Yansıması

İngiliz yazar David Almond, çocuk ve gençlik edebiyatına yönelmeden önce, daha çok yetişkinler için yazdığı kısa öykülerle tanınır. Almond, 1998'de yayınladığı *Skellig* başlıklı eserinde ilk kez gençlik edebiyatına yönelir. Bu eser, J. K. Rowling'in *Harry Potter*'ı ile kıyaslanır ve onunla yarışır. 1998 yılında Whitbread Çocuk Kitapları Ödülü için finalde yarışan iki eserden *Harry Potter* ödülü kazanır. Aslında *Harry Potter* ile *Skellig* arasında önemli bir benzerlik vardır: her iki eser de hem gençlere hem de yetişkinlere hitap eden bir tarzda kaleme alınmıştır. İngiliz edebiyat çevresinde "crossover literature" (çapraz edebiyat) olarak adlandırılan bu tür, gençlik ve yetişkin edebiyatı arasında olan, her iki okuyucu kitlesinden de ilgi gören eserlerin toplandığı bir gruptur. Her ne kadar Almond bu çalışmada ele alınan *Dünya Büyülü Bir Yer*'de ve diğer eserlerinde hedef kitle olarak gençlere yönelse ve eserleri tür olarak "gençlik

edebiyatı" grubunda değerlendirilse de, eserleri hem yetişkinler hem de gençler tarafından okunan bir yazardır. Ancak yazar ilk eseri *Skellig*''i yazarken kendisinin daha çok gençlik edebiyatına yatkın olduğunu sezinler ve romanın ilk sayfasını yazarken, onun "*esas olarak gençlere yönelik*" bir kitap olduğunu fark ettiğini ve bu durumun kendini oldukça özgür hissettirdiğini ifade eder (Beckett, 2009, s. 164). Almond bu eserinden sonra büyük ölçüde gençlik romanları yazmaya yönelir.

Çapraz edebiyat, hem çocuk ve genç hem de yetişkin okuyuculara yönelik eserler olup, çocuk, genç, yetişkin gibi geleneksel yaş kategorileri arasındaki çizgileri bulanıklaştıran kitapları ifade eder. Çapraz edebiyat terimi çocuktan yetişkine, yetişkinden çocuğa çapraz bir geçiş yapabilen edebiyatı yahut da her iki kitleye de hedef kitle olarak hitap eden eserleri ifade eder. Sandra L. Beckett'in (2009) belirttiği üzere, geçmiş dönemlerde "çapraz edebiyat" terimi, esasen yetişkinler için kaleme alınmış ancak genç okurlar tarafından da okunan kurmaca eserleri (yetişkin-çocuk eksenli çaprazlama) – örneğin Daniel Defoe'nun *Robinson Crusoe* adlı romanı – ifade etmekteyken, günümüzde bu kavram daha çok hem çocuklara hem de yetişkinlere hitap eden çocuk ve genç yetişkin edebiyatı ürünlerini (çocuk-yetişkin eksenli çaprazlama) – J. K. Rowling'in *Harry Potter* serisinde olduğu gibi – tanımlamak amacıyla kullanılmaktadır (ss. 1-3). Yetişkin edebiyatının çocuklar ve gençler tarafından okunması eski bir durum olarak görülürken, çocuk edebiyatının yetişkinlerce de okunması aslında çok da eski bir durum değildir. Beckett (2009), yetişkin edebiyatından gençlik veya çocuk edebiyatına geçişin eski bir olgu olduğunu ve son derece kabul edilebilir bir durum olduğunu belirtirken, çocuk veya gençlere yönelik bir edebiyat eserinin, yetişkinlerde de ilgi yaratmasının olağan dışı olduğunu belirtir (s. 84). Genellikle kurgu türünde olan bu kitaplar, ilgi çekici hikâyeleri, karmaşık temaları ve iyi geliştirilmiş karakterleri sayesinde geniş bir kitleye hitap eder. Çapraz edebiyat, her yaştan okuyucu tarafından beğenilebilir ve farklı demografik gruplar arasında bir köprü oluşturarak herkesin keyif alabileceği hikâyeler sunabilir.

Çapraz edebiyat, yeni bir olgu olmasa da, 1990'ların sonlarında J. K. Rowling'in *Harry Potter* kitaplarının benzeri görülmemiş başarısıyla büyük bir ilgi gördü ve medyanın ilgisini çekti. Dolayısıyla *Harry Potter* ile çocuk-yetişkin eksenli çaprazlamanın ilk örneği yaşanmış, eser hem yetişkinler hem de gençler tarafından büyük bir ilgi görmüştür. Aslında romanın, her iki grubun dünyaya bakışları ve dünyayı algılayışlarının bambaşka olmasına rağmen, hem çocuklara ve gençlere hem de yetişkinlere hitap etmesi büyük bir başarı olarak görülebilir. Çocuklar için kaleme alınmış bir eserin yetişkinler tarafından da ilgiyle okunabilmesi nasıl açıklanabilir? Bu durumun arkasında birden fazla etkenin rol oynadığı düşünülebilir. Bu etmenleri açıklamak zor da olsa, kültürel yapı ile açıklamaya çalışanlar olduğu gibi, Rachel Falconer gibi "*çocuksu bir zevk alma*" durumu ile açıklayanlar da vardır. Falconer (2009), çocuk edebiyatının popüler kültüre daha yakın olmasının başka bir etken oluşturabileceğini iddia eder (s. 4). Popüler kültürün cazibesi her zaman fazladır. Popüler kültürün estetik dayatmalardan daha uzak olması, daha fazla özerklik vaat etmesi veya yaşanılan dönemin ağır toplumsal ve ekonomik sorunlarından bir kaçış sağlaması da muhtemelen yetişkin okurların çocuk edebiyatına yönelişini açıklayabilir. Her ne kadar çocuk edebiyatında ele alınan konular arasında "*dinler savaşı, iyi ve kötünün göreliliği, doğal dünyanın kırılganlığı*" (Falconer, 2009, ss. 4-5) gibi konular sayılabilse de bu konuların yetişkin edebiyatında işleniş tarzı ile çocuk edebiyatında işleniş tarzı birbirinden farklıdır.

Çocuk ve gençlik romanlarında fantastiğin yer alması da bu eserleri yetişkinlerin okumasında önemli bir etkendir. Fantastik edebiyat hayranlarının çocuk edebiyatı ve yetişkin edebiyatı ayrımı yapmadan her tür fantastik edebi eseri okuduğu bir gerçektir (Mendlesohn, 2005, s. xiii). Bu durum fantastik ögeler içeren ve çocuk ve gençlere yönelik yazılmış kurgu eserlerin yetişkinlerce de beğeniyle okunmasını sağlayabilir ve otomatik olarak bu eserlerin çapraz edebiyata dâhil olmasını sağlar. Almond'ın romanında fantastik ögelerin, ölüm temasının işlenişinde ve geçmişle yaşanılan anın birleştirilmesinde de önemli bir araç olarak kullanıldığını söylemek mümkündür.

Dünya Büyülü Bir Yer romanında anlatı, olayın sonundan açılır; fakat ikinci sayfadan itibaren olay örgüsü başlangıçtan sona kadar kronolojik düzen içerisinde ilerler. Buradan itibaren geriye dönüş veya iç monolog gibi modernist roman öğelerine yer verilmeden olaylar baştan sona oluş sırasıyla verilir. Bu, okuyucu için bir kolaylığı da beraberinde getirir. Okurun olaylar arasında zamansal bağlantılar kurmak veya onları zihninde bir sıraya oturtmak için ayrı bir çaba göstermesi gerekmez. Bundan dolayı, okuma eylemi günümüz karmaşık dünyasında baş etmek zorunda kaldığı olayların çokluğundan ve zihin yorgunluğundan kaçmak isteyen okur için oldukça kolay bir eyleme dönüşür. Romanı okumayı kolaylaştıran diğer bir özelliği ise, üç ana bölüme ayrılmış olması ve bu bölümlerin de numaralandırılmış ve birkaç sayfayı geçmeyen alt bölümlere ayrılmış olmasıdır. "Sonbahar" başlıklı ilk ana bölüm on yedi alt bölüme, "Kış" başlıklı ikinci bölüm, otuz dört alt bölüme, "İlkbahar" başlıklı üçüncü ana bölüm ise altı bölüme ayrılmıştır. Romanın bu yapısı özellikle çocuk ve gençlerin sıkılmadan okumasını sağlar.

Dünya Büyülü Bir Yer'de Ölüm Teması

Yukarıda çocuk edebiyatında da artık yetişkin edebiyatının konularının işlenebildiğinden bahsedilmişti. *Dünya Büyülü Bir Yer'*de de aynı durum gözlenir. Romanın en dikkat çeken ve hemen kitabın ilk bölümlerinde işlenmeye başlayan ve romanda geniş bir yer tutan ölüm teması, işleniş tarzı açısından zaman zaman çocuk ve genç edebiyatına uygun olmadığı konusunu akla getirmektedir. Eserde ölüm temasının ele alınışını incelemeden önce, ölüm olgusuna ilişkin kavramsal bir çerçeve çizmek yerinde olacaktır. Kathryn James'in (2009) de belirttiği gibi, daha

doğduğumuzda ölümlü olduğumuz gerçeği kaçınılmazdır; insanlar ölüm konusunda düşünebilen tek canlılardır ve bu da ölümü başka hiçbir şeye benzemeyen bir konu haline getirir (s. 1). Michael C. Kearl (1989) ölümün "*insanlık tarihi boyunca mit ve dinin, bilim ve büyünün*" kalıcı bir teması ve "*dinlerimizin, felsefelerimizin, siyasi ideolojilerimizin, sanatlarımızın ve tıbbi teknolojilerimizin ilham kaynağı*" (s. 3) olduğunu belirtir. Ölüm, aslında daima vardır ve günlük yaşamımızın her alanındadır; rüyalarımızda, dilimizde, metaforlarda, düşünce sistemlerinde devamlı olarak ölüm olgusuyla karşılaşırız. Dilin her düzeyinde temsil edilen ölüm kavramı, bu yönüyle kültürel yapılar ve anlam sistemleriyle iç içe geçmiş bir ilişki içinde konumlanmaktadır. Bronfen ve Goodwin'in deyişiyle "*Kültür olarak adlandırdığımız şeylerin çoğu, ölüme verilen kolektif tepki etrafında bir araya gelir*" (aktaran James, 2009, s. 1). Jeremy Tambling, edebiyat ve kültür çalışmalarındaki yaşam ve ölüm temalarını incelediği *Becoming Posthumous: Life and Death in Literary and Cultural Studies* (*Ölüm Sonrası Var Olmak: Edebiyat ve Kültür Çalışmalarında Yaşam ve Ölüm*) adlı kitabında, bu temaların kültürel bağlamlarda ve çeşitli edebi metinlerde tasvir edildiğini ve yorumlandığını belirtir. Ölüm kavramının, insanın varoluş, toplum ve edebiyat konularındaki anlayışını şekillendirdiğini vurgular (Tambling, 2001). Diğer bir eleştirmen, Karl S. Guthke, *Last Words: Variations on a Theme in Cultural History* (*Son Sözler: Kültür Tarihinde Bir Tema Üzerine Çeşitlemeler*) başlıklı eserinde, edebiyat, felsefe ve kültürdeki son sözleri ve veda mesajlarını inceler ve ölmekte olan insanların son sözlerinin insan doğası, ölümlülük, keder ve insanlık durumu hakkında derin iç görüler ortaya koyduğunu savunur. Yazarın edebiyat ve kültürde bireylerin yaşamlarının sonunda kendilerini ifade eden son sözleri ve veda mesajlarına ilişkin bu incelemesi, ölümün kendisinin kültürel bir kavram olduğunu, ölümün ve son sözlerin kültürel temsiller olarak görüldüğünü ortaya koyar (Guthke, 1992). Kısacası, ölüm ve yaşam arasındaki karşılıklı ilişkiler ve ölümün kendisi, kültürel alanlarda işlenen bir konu olup, edebiyatın da sıklıkla işlediği konu ve temalardandır. Buradan çocuk edebiyatındaki ölüm temsillerine dönecek olursak, bu ölüm tasvirleri "*bir toplum içinde anlamın nasıl yaratılıp paylaşıldığını anlamak için alışılmadık derecede net bir fırsat sunabilir. Bir kültürün, ölüme olan yaklaşımları ve tepkileri üzerine yapılan herhangi bir eleştirel çalışma, toplumsal yaşamın en temel özelliklerinden bazılarını ortaya çıkarabilir*" (James, 2009, s. 2). Benzer şekilde, David Almond çapraz edebiyat örneği olan *Dünya Büyülü Bir Yer* başlıklı romanında, ölümün dokunaklı bir incelemesini örneklendirerek, bireylerin, özellikle çocuk ve gençlerin ölümlülük ve bunun insan deneyimi üzerindeki derin etkisini ve bununla bağlantılı olarak onların trajik geçmişle nasıl başa çıkmaya çalıştıklarını yansıtır.

Ölüm ve çocuk sözcüklerini bir araya getirmek kulağa hoş gelmez ve ölümün gençlerde, özellikle çocuklarda olumsuz bir psikolojik etki yaratacağı ihtimal dâhilindedir. Çocukların ve gençlerin, kendileri için yazılan edebî eserlerde ölüm olgusuyla karşılaşmaları, onları bu kavrama aşina hâle getirebilir ve dolayısıyla ölümün gerçekliğini tam olarak kavrayamamaları sonucunu doğurabilir. James (2009), bazı araştırmacıların gençleri ölümün çarpıcı ya da şiddet içeren tasvirlerine maruz bırakmanın yalnızca daha fazla şiddete yol açtığına inandıklarını; çocukların ölümle bu denli iç içe olmaları nedeniyle bundan etkilenme ya da ölümün nihai olduğunu anlama kapasitelerini kaybettiklerini savunduklarını belirtmektedir (s. 2). James'in bu düşünceleri, son yıllarda internette etkisinde kaldıkları oyunlar veya izledikleri filmler nedeniyle ölümün gerçekliğini kavrayamayan çocukların ölüm oyunları oynamalarını ve hatta intihara yönelmelerini çağrıştırmaktadır. Bu durum, ölüm kavramının çocukların dünyasına ait olmadığı yönündeki düşünceyi daha da kuvvetlendirmektedir.

Ancak ölüm temasının çocuk edebiyatında ele alınış biçimi her zaman olumsuz sonuçlar doğurmaz; kimi yazarlar, bu temayı çocukların yaşamı, ölümü ve varoluşu daha derin bir biçimde anlamalarına yardımcı olacak bir araç olarak kullanmaktadır. Bu bağlamda, James, çocuk edebiyatının temel özelliklerinden biri olarak, bu tür edebiyatın kişisel gelişime, kimlik edinimine ve öz farkındalığın gelişimine yönelik olduğunu vurgular. Çocukluk ve ergenlik dönemlerinin yaşamın kritik ve biçimlendirici evreleri olduğu göz önünde bulundurulduğunda, çocuk ve gençlik edebiyatının – özellikle de hayatın nasıl yaşanacağına ilişkin metinlerin – bir amacının da dünyanın ve yaşamın doğasına, neye inanılıp neye inanılmayacağına dair içgörüler sunarak çocuk ve genç okurlara bu süreçte rehberlik etmek olduğu ileri sürülebilir (James, 2009, s. 2). Bununla paralel olarak, Bradford ve diğerleri (2008), gençlere yönelik yazılan kurgu eserlerin önemli bir özelliğinin, kimlik oluşumu konusunu farklı bağlamlarda ele alması ve kimliğin toplumsal yapılarla nasıl şekillendiğini irdelemesi olduğunu belirtmektedir (s. 17). Benzer biçimde *Dünya Büyülü Bir Yer* romanı da, ölüm temasını ele alışıyla çocuk ve gençlik edebiyatında önemli bir rehber işlevi görmektedir. Genç okuyuculara yaşam ve ölümün karmaşıklıkları üzerine düşünme olanağı sunmakta; tarihsel olayları kurgusal biçimde yeniden inşa ederek gelişim sürecindeki gençlere geçmişe dair bir perspektif kazandırmakta ve onları bu olaylar üzerine düşünmeye teşvik etmektedir.

Ölüm olgusuna ilişkin bu kuramsal temeller ışığında, Almond'ın *Dünya Büyülü Bir Yer*'de ölümü yansıtma biçimine odaklanabiliriz. Daha önce de vurgulandığı üzere, çocuk ve genç edebiyatı bağlamında ölüm teması genellikle birbiriyle uyumsuz olarak algılansa da, romanda bu tema baştan sona merkezi bir konumda işlenmektedir. Roman, geleneksel anlatılarda olduğu gibi olay örgüsünün başlangıç noktasından değil, modernist ve postmodernist romanlarda sıklıkla görüldüğü üzere, olayın sonuna işaret eden bir cümleyle açılır: "*Kaybolduğumuzu sanıyorlardı, ama yanılıyorlardı. Öldüğümüzü sanıyorlardı, ama yanılıyorlardı*" (Almond, 2001, s. 9). Bu açılış, romanın sonucuna dair açık bir ipucu vererek kahramanların hayatta olduğunu ortaya koyar. Bununla birlikte, anlatının daha en başında kahramanların hangi koşullar altında bu duruma düştükleri sorusu gündeme getirilir ve böylece okurun merakı diri tutulur. Romanın ilk bölümünde okur, aynı zamanda anlatıcı konumunda bulunan ve asıl adı Christopher Watson olan başkahraman Kit ile tanışır. Ardından, bir önceki sayfada bahsi geçen kaybolma ya da öldü sanılma durumlarına gönderme yapan olayların başlangıcına dönülür. Bu bölümde, çocukların

olayların ikinci önemli kahramanı olan John Askew'un ortaya attığı "Ölüm" oyununu oynadıkları mekân ayrıntılı biçimde tasvir edilir. Ailesinin Stoneygate'e taşınmasıyla, Kit'in atalarının yaşadığı ve çalıştığı yere geri dönmüş olduğu anlaşılır. Don Latham'ın (2006) da ifade ettiği gibi, "genç bir yetişkin olarak [Kit'in] gelişimi, köklerini keşfetmesi ve kitapta adı geçen kasaba ile vahşi doğayla kurduğu bağla yakından bağlantılıdır. Vahşi doğa, terk edilmiş kömür madeninin bulunduğu yer olmasının yanı sıra, çocukların "Ölüm" adlı oyunu oynadıkları mekândır" (s. 7). Burası, gözlerden uzak, metruk bir alandır. İçinde insan kemikleri bulunan ve geçmişte bir sığınak olarak kullanıldığı belirtilen bu mekân, atmosferiyle okurda tedirginlik uyandırır. Resim yapma yeteneğine sahip olan Askew, duvarları korkutucu resimlerle süslemiş ve oyuna katılan çocukların isimlerini bu duvarlara yazmıştır. İlk sahnede, Kit, Askew'un tişörtünde "Megadeth" yazdığını söyler (Almond, 2001, ss. 10-12) Megadeth, 1983 yılında kurulan bir 'thrash metal' grubudur, sözcük muhtemelen nükleer savaş sonucu meydana gelen kitlesel ölüm, bir milyon ölüm, anlamına gelmektedir (https://www.merriamwebster.com/dictionary/megadeath).

Oyun, çocukların daire biçiminde oturmaları ve Askew'un elindeki kamayı yere koyarak çevirmesiyle başlar. Kama kimi işaret ederse o ölecektir. Oyunda " *'ölmek', bir anlığına katatonik bir duruma düşmek ve karanlık madende bir saat veya daha fazla yalnız kalmak anlamına gelir*" (Latham, 2006, s. 56). Kama ölecek kişiyi işaret ettikten sonra, Askew, kamayı o çocuğun yüzüne tutar ve Askew ile oyuna katılan çocuk arasında Kit'in anlatımıyla şu konuşma geçer:

> *"Yaşamı terk ediyor musun" derdi Askew.*
> *"Yaşamı terk ediyorum"*
> *Gerçekten ölmek istiyor musun?"*
> *Gerçekten ölmek istiyorum."* (Almond, 2001, s. 13)

Askew ile çocuk arasındaki bu konuşma, basit bir çocuk oyununun ötesinde bir anlam taşımaktadır; bu sözlerin altında yatan derin anlamı çözümleyebilmek için, dönemin sosyal ve tarihsel arka planına kısa da olsa değinmek gerekmektedir. Bilindiği üzere, 18. ve 19. yüzyıllarda İngiltere'de çocukların madenlerde veya ağır işlerde çalıştırılması olağan bir durumdu. Değirmenlerde, madenlerde ve atölyelerde çalışan çocuklar, İngiliz sanayileşmesinin utanç verici yönlerinden biri olarak görülmekle birlikte, İngiltere tarihinin bir gerçeğini yansıtmaktadır. O dönemlerde çocuklar, yalnızca çocuk oldukları için değil, aynı zamanda işçi oldukları için de dışlanıyor; çoğunlukla en kötü istihdam koşullarına sahip ve en düşük ücretli sektörlerde çalışıyorlardı (Lavalette, 1999, s. 40). Bu tarihsel bağlam, çocuk madencilerin karşılaştığı zorlu çalışma koşullarını, tehlikeleri ve özellikle madendeki çocuk ölümlerini anlamamıza olanak sağlar. Çocukların madenlerde maruz kaldıkları zor koşullar ve ölümler ele alındığında, dikkat çeken ilk nokta, çocuk işçilerin sayısının oldukça fazla oluşudur. Humphries'e (2010) göre, 1800-1850 yılları arasında İngiltere'de çocuklar genellikle madenlerde çalışmakta ve işçi nüfusunun %20 ila %50'sini oluşturmaktaydı (s. 30). Humphries ayrıca, 1842 yılında madenlerde çalışan işçilerin dörtte birinden fazlasının çocuklardan oluştuğunu belirtmektedir (s. 7). Bu noktada o dönem İngiliz toplumundaki sınıfsal ayırımı gözden kaçırmamak gerekir. Çünkü Honeyman'ın da (2007) aktardığı gibi çalışan çocuklar toplumun en alt sınıfına ait ailelerin çocukları ya da kimsesiz yetimlerdir. Örneğin 1813 ve 1815 yılları arasında, St Luke Chelsea Workhouse sorumluluğunda bulunan 24 yoksul erkek çocuğun tamamı Bilston, Staffordshire'daki madenlere gönderilmiştir" (s. 63). Madende çalışan çocukların yaşları da önemli bir konu olmakla birlikte, McIntosh (2000) bu durumun o dönemlerde çok dikkate alınmadığını ve gerçekten çok küçük yaştaki çocukların da maden işçisi olarak çalıştığını belirtmektedir. Erkek çocukların on dört yaşına kadar madenlerde hiçbir şekilde çalıştırılmaması ve yeraltında çalışmaya başlamadan önce on altı yaşına gelmeleri gerektiği düşünülse de, sekiz-dokuz yaşındaki çocukların madenlerde çalıştığı ifade edilmektedir (s. 102). Özellikle ince madenlerin işletildiği bölgelerde yedi ila dokuz yaşlarındaki küçük çocukların çalıştırıldığı bilinmektedir (Kirby, 1999, s. 104). Teresa Michals (2018) yaş konusunun o dönemler için biyolojik değil, kültürel bir olgu olduğuna dikkat çeker (s. 16). Maden işçisi çocukların yaşının biyolojik yapı bağlamında düşünülmemesi, kültürle, daha doğrusu belli sınıfların nasıl yaşadıkları ile doğrudan bağlantılı olması ve onlar için doğallaştırılmış bir durum olarak kabul edilmesi ya da durumun garipsenmemesi dikkat çekicidir. Şimdi olduğu gibi o dönemlerde de maden işçiliği zorluydu ve aralıksız çalışma gerektiriyordu. Yine McIntosh'un (2000) ifade ettiği gibi, maden işçilerinin çalışma saatleri, diğer işçilerinki gibi uzundu ve erkek çocuklar yetişkin işçilerin çalışma ritmine tabiydi (s. 153). Madende meydana gelen kazalar ve patlamalar sonucu ölümlerin yaşandığı da bilinmektedir. Madendeki ölümler ani ve şiddetliydi (McIntosh, 2000, s. 153). Tabii ki ölenler arasında sadece yetişkin işçiler değil çocuk işçiler de vardı. Büyük ve karmaşık kömür madenleri, patlamaya yol açan metan gazı ve boğulmaya yol açan karbondioksit ve nitrojen karışımı birikimi nedeniyle sadece çocuklar için değil yetişkinler için de büyük tehlike arz ediyordu (Kirby, 2003, s. 78). McIntosh'un o dönemlerde Kanada'daki maden işçiliği bağlamındaki ifadeleri ve verdiği rakamlar aslında İngiltere'deki durumla örtüşür niteliktedir. McIntosh (2000)'un ifade ettiği gibi "*ölümlerin yüzde yirmisi maden yamaçlarında ve seyahat yollarında meydana gelen yer altı ulaşımıyla ilgiliydi. Yüzde 19'luk bir oran da kaya ve kömür düşmelerinden kaynaklanıyordu. Ölümlerin yüzde beşi ise maden yüzeyinde meydana gelmişti*" (s. 154).

Romanda, madenci çocukların mesleğinin bir kader olduğu bu kasabada, erkek çocukların başka bir seçeneği olmadığı duygusu sezdirilmektedir. Kit'in dedesi, geçmişin ağırlığını ve madencilikle özdeşleşmiş bir yaşamın karanlığını torununa aktarırken şöyle der: "Çok derindi, Kit. Çok karanlık. Hepimiz oradan korkardık. Çocukken, Stoneygate'te doğmuş bir Watson olarak

yakında atalarım gibi madene ineceğimin bilinciyle titreyerek uyanırdım [...] Ama korkudan fazlası vardı, Kit. Bir yandan da oraya çekiliyorduk. Kaderimizi anlıyorduk" (Almond, 2001, s. 26). Naomi Wood (2006) bu anlatıda karanlığı şöyle değerlendirir: Bu hikâyede "karanlık, varoluşun gerçeklerini ve acısını dile getirir, çocukları kökleriyle buluşturur" (s. 201). Bu yönüyle karanlık, bireysel deneyimi toplumsal hafızayla buluşturan güçlü bir sembol olarak öne çıkar. Eserin farklı bölümlerinde de yansıtıldığı gibi, Askew, yüz yıl kadar önce dünyaya gelmiş olsalardı bu kaderden kaçamayacaklarının bilincindedir (Almond, 2001, s. 22), çünkü Stoneygate'deki tüm erkekler madencidir. Askew, çocukların dikkatini bu konuya çeker. Çocukların metruk alanda oynadıkları "Ölüm" oyunu aynı zamanda metaforik bir anlam taşımaktadır: Hem bu kaderin herkes için kaçınılmaz olabileceği mesajı verilirken, hem de çocukların, canlı çıkamayacaklarını bildikleri madenlere – aslında birer mezar gibi olan yer altına – gönüllü olarak gönderilmelerindeki trajik durum yansıtılmaktadır.

Diğer taraftan, Askew'un ölüm konusuyla neredeyse obsesif bir biçimde ilgilenmesi, bu oyunu ve ölümü okurun farklı yorumlamasına da olanak sağlar. Bütün dillerde, ölümle birlikte anılan pek çok sözcük ve deyim, mecaz veya ifade bulunmaktadır. Peter Schwenger'e göre, ölümün sonucu olan ve ruhunu teslim etmiş beden, yani ceset, benliğin bir imgesidir: ötekilik imgesi (aktaran James, 2009, s. 10). Bu düşünceden hareketle, ölen kişinin artık var olmaması, toplumda yer almaması ve ötekileşmiş olanı temsil etmesi, yabancılaşma metaforunu ortaya çıkarır; bu da çoğu zaman ölümü bir kaçış aracı olarak görmemizi sağlar. Nitekim, zaten sosyal bir çocuk olmayan Askew, kendisini ötekileştirirken, kaçmak istediği toplum içinde ölümün ne olduğunu kavrayabilen biri olarak, ölüme karşı tutumuyla diğer çocuklardan farklı olduğunu ortaya koymak ister. Buradaki kendi kendini ötekileştirme durumu, başkaları tarafından yapılan ötekileştirilmeden farklıdır; Askew kendisini toplumdan çekerek, diğer çocukları oyununa, yani yer altına çekmeyi dener. Ölümü hafife alan tavrı ve diğer çocukların bundan korkması, Askew'un kendini onlardan daha güçlü görmesini sağlamakla kalmaz, benliğini de pekiştirir. Bu durum, hem olumlu hem de olumsuz anlamda bir ötekileştirmeyi beraberinde getirir. Olumlu anlamda, Askew'un diğer çocuklar gibi olmaması ve onlardan daha güçlü olması biçiminde görülürken, olumsuz anlamda bir gruba ait olamama duygusunu yaratır. Bunun temelinde ise, Askew'un ilişkilerin sağlıklı olmadığı bir ailede yaşaması ve resme olan yeteneği ile duyarlılığının diğer çocuklardan farklı olması yatmaktadır.

Daha önce de belirtildiği gibi, Askew geçmişteki çocuk madencilerden haberdardır ve onların kaderi onu her zaman etkilemiştir. Okulun resim atölyesinde sergilediği çalışmalarda, Orta Çağ tablolarını çağrıştıran biçimde, bedenleri eğilmiş çocuk işçileri resmetmiştir. Mutsuz yüzleri ve çelimsiz bedenleriyle yaşamlarını doyasıya yaşayamayan bu çocukların tasvirleri, Kit'i derinden etkiler. Oyunda Askew'un sorduğu "*Yaşamı terk ediyor musun?*" sorusu, başka bir seçeneği olmayan ve hayatta kalmaları tamamen şansa bağlı madenci çocukların madene inişini simgeler. Benzer şekilde, "*Gerçekten ölmek istiyor musun?*" sorusuna verilen "*Gerçekten ölmek istiyorum*" cevabı, madene inmenin aslında madenci çocukların ölümü en baştan kabullenişini gösterir. Askew'un yaptığı resimlerde, madenci çocukların zorlu yaşam koşullarını nasıl incelikle tasvir ettiği görülmektedir. Ayrıca bu resimlerin gotik doğası, romanın aşağıda alıntılanan bölümünde Kit'in anlatımı aracılığıyla yansıtılmaktadır:

Bunlar karanlık, kara şeylerdi: Gri bir alanda çocuk silüetleri; ağır akışlı, kara nehir; yıkılacak gibi duran, kara evler; kasvetli bir gökyüzünde kara kuş çizimleri. Madenin derinliklerindeki eski yaşamı gözünün önüne getirmeye çalışarak, tünellerdeki oğlanların ve adamların kamburlaşmış bedenlerini […] çizmişti. Resimlerdeki çocukların nasıl kambur durup surat astıklarını, bedenlerinin maden koşulları nedeniyle nasıl bozulup güdük kaldığını gösterdi. (Almond, 2001, s. 21)

Askew ile Kit'in resimler üzerine yaptıkları konuşmalar, Askew'un geçmişte madenlerde çalışırken ölen çocuklarla empati kurduğunu ve onları ne kadar duyarlılıkla yansıttığını gösterir niteliktedir:

"Zavallı eski topraklar," dedi. "Atalarımız böyleydi, Kit. Köreltilmiş yaşam, acı, sonra da ölüm. Hiç bunları düşündün mü?"

"Evet."

*"Hıh, elbette. Bu günlerde doğmuş olmamızın anlamını bilmiyoruz, Kit. Yüz sene önce aşağıda biz olacaktık; aşağıdaki karanlıkta karnı üstünde sürünen John Askew ve Kit Watson. Duvarların çöktüğü, gazların patladığı ve tıkanan tünellerde cesetlerin yattığı yerde". (*Almond, 2001, s. 22)

Bu benzetmelerin somut bir örneği olarak, Kit'in dedesiyle mezarlıkta gezerken gördükleri anıt, okuyucunun karşısına çıkar. Gerçek bir kazadan söz edilmese de, yazarın kurgulamış olduğu maden kazası, 1821 yılında Stoneygate'de meydana gelmiş ve yüz on yedi kişi yaşamını yitirmiştir. Ölenlerin tümü 9, 10, 11 ve 12 yaşlarındadır. Anıtta, ölenlerin isimleri yer almaktadır. En tepede ise tanıdık bir isim göze çarpar: John Askew. Öldüğünde 13 yaşındadır. Eserin başkahramanı Kit, listede kendi adını da görür: Christopher Watson. Listede tanıdık gelen çok sayıda isim bulunmaktadır (Almond, 2001, ss. 27-29). Yukarıda bahsedilen oyunun sözleri çocukların ziyaret ettiği anıtla birlikte daha da anlam kazanmaktadır. Başkahraman Kit, ölümün gerçek bir olgu olduğunu kavrayan biridir; bu durum, romanda Allie Keegan ile yaptığı rol-gerçek üzerine konuşmada "*İnsanlar ölür! Ölür! Ölür!*" (Almond, 2001, s. 50) diye haykırmasıyla ortaya konur. Yaşıtlarıyla kıyaslandığında, ölümün gerçekliğini henüz kavrayamayacak bir yaşta olmasına rağmen, Askew'un bu denli duyarlı oluşu, romanın ölümü çocuklar aracılığıyla okura doğrudan hissettirmesini mümkün

kılar. Başka bir deyişle, gençlere ölümü hatırlatırken, ölümün gerçekliği de maden kazasında ölen ve artık yalnızca anıtta isimleri bulunan çocuklar üzerinden aktarılmaktadır. Aslında, eserin sonlarına doğru terk edilmiş madende geçen Askew ile Kit arasındaki konuşma, Kit'i derinden etkileyen önemli bir andır. Askew'un, maden felaketinde ölen çocukların hikâyesini aktarması, Kit'te derin bir yankı uyandırarak travma ve iç gözlem duygusunu tetikler. Ancak Askew bunu toplumsal bir göreve dönüştürmüştür: Onların hatıralarını resmederken, Kit de dedesinden dinlediği öykülerle olayları yazıya döker. Zorla madene gönderilen, çocukluklarını yaşayamayan ve orada ölen çocukların hayaletlerini görmesi – ya da onların ruhlarının madende sürekli gezdiğini hissetmesi – bir yandan maden kazalarındaki çocuk ölümlerine dikkat çekerken, diğer yandan her iki kahramanın da sanatçı olarak ruh hâllerini ve gelişimlerini ortaya koyar. Ölümün ne olduğunu yalnızca madende ölen çocukların bildiği ve bu çocukları sadece ikisinin görebiliyor olması, onların duygudaşlık yeteneklerini ve sanatçı yönlerini gösterir. Aynı zamanda, bu olayın hatırasını yaşatmaları, resim ve hikâye aracılığıyla yerine getirmeleri gereken bir görev gibi görünür (Almond, 2001, s. 206).

Kurmaca, hayatın bir varyasyonunu veya olası bir alternatifi okuyuculara sunarak toplumsal sorunları ve bu sorunların sonuçlarını gösterme işlevi üstlenir. Diğer bir deyişle, edebiyat toplumsal belleği canlı tutan bir alan olarak işlev görür. Aslında Askew'un Kit'e söylediği *"[d]ünyada, yanı başımızda dolaşan başkalarını da görmeye başlayacaksın"* (Almond, 2001, s. 19) ifadesini Almond, bu romanıyla örneklemiş ve okurların belki de kendileriyle hiç ilgisi olmadığı için akıllarına bile gelmemiş durumları, olayları ya da tarihi gerçekleri onlar için bilinir kılmıştır.

Romanın merkezindeki kurgusal maden kazası ise tarih yazımı ile kurgu arasındaki ilişkinin somutlaştığı bir alan sunar. Burada çok kısa bir şekilde tarih yazımı ve kurgu üzerinde de durmak yerinde olur. Tarih, genel anlamda, geçmişteki olayların nedenlerini, süreçlerini ve sonuçlarını aktaran bir bilim dalı olarak görülse de, Wunslow gibi araştırmacılar, tarih yazımında öznelliğin önemine dikkat çekerler: "*tarih ve tarihsel kurgu yaklaşımları, geçmişe ilişkin kayıtların ideolojik olarak ilham aldığı ve geriye dönük olarak oluşturulmuş anlatımlar olduğu, "gerçekte olanların değil, tarihçilerin verileri kendi toplumsal gerçeklik versiyonlarına göre düzenledikten sonra bize anlattıklarının" varsayımına dayanmaktadır*" (aktaran James, 2009, s. 30).

Bu yaklaşım, tarih anlatılarının topluma özgü gerçeklikler, kültürel bağlam ve dönemin bakışıyla şekillendiğini gösterir. Tarihi bir kaos olarak algılayan Schiller ve Nietzsche'nin tarih algısından hareketle Kellner, tarihin yalnızca nesnel bir kayıt değil, aynı zamanda "*duygu ve hatta hayal nesnesi olarak"* sunulduğunu belirtir. *"Düzeltilmesi gereken bir hikâye yoktur; herhangi bir hikâye tefekkür eyleminden ortaya çıkmalıdır*" (aktaran James, 2009, s. 31). Watkins (2004) de buna benzer bir yaklaşımla, tarihin aslında hiçbir zaman geçmişin kendisiyle birebir örtüşen bir anlatım olmadığını, olup bitenlerin bir dizi anlatım tekniğiyle ve ideolojik müdahalelerle dönüştürülen bir geçmiş olduğunu vurgular (s. 77). Daha da ileriye giderek Watkins, "*Geçmişi bir hikâye biçiminde görmek, ona daha önce hiç sahip olmadığı hayali bir anlatı yapısı ve tutarlılıklar dizisi kazandırmak demektir*" diyerek anlatının tarihsel gerçekliğe üstünlüğünü savunur (2004, s. 77).

Sonuç olarak, Almond'ın romanı, kurguyu tarihsel gerçeklikle iç içe sunarak okuyucuya hem edebiyatın toplumsal hafızayı canlı tutma işlevini hem de tarih anlatılarının öznelliğini düşündürür. Kurgusal olaylar, tarihsel gerçeklerle buluşarak, geçmişin yeniden yorumlanabileceği ve toplumsal sorunların yeniden değerlendirilebileceği bir alan oluşturur.

Bu bağlamda, kurgusallık özelliğinden faydalanarak gerçekleşmemiş bir olayı bir olasılık olarak sunmak, edebiyatın özgürlüklerinden biri olarak görülebilir. Daha önce de belirttiğimiz gibi, Almond romanında gerçekte yaşanmış bir kazayı anlatmaz. Gerçekte olmuş gibi kesin tarih belirterek vermesine rağmen bu, tamamen yazar tarafından kurgulanmış bir kazadır. Burada yazarın niyeti önemlidir: Her ne kadar Almond bu romanı yazma amacını açıkça ifade etmemiş olsa da, okur olarak biz, onun geçmişte yaşanmış birçok maden kazasını tarihsel bir kurgu aracılığıyla bir olasılık olarak aktarmayı amaçladığını sezebiliriz. Bu noktada maden kazasının gerçekten yaşanıp yaşanmadığı önemini yitirir; çünkü kurgusal maden kazası bir olasılık üzerine kurulmuş bir anlatıdır ve çocukların da hayatını kaybettiği gerçek maden kazalarını temsil eder. Böylece roman, hem geçmişte yaşanan toplumsal bir trajediyi hatırlatır hem de bu trajedinin çocuklar üzerindeki etkisini sembolik bir düzlemde işler. Bazı araştırmacılar tarihsel kurguları "*tarihsel bir hakikat, öğretim ve anlam kaynağı olarak*" (James, 2009, s. 30) değerlendirir. Bu bağlamda, kurgusal olay çok farklı işlevleri yerine getirmektedir: aidiyet, ulusal kimlik, toplumsal bir sorun bilinci ve geçmişi anlama ile empati kurma. Bu düşünceden hareketle, kurgusal tarih ile doğrudan bir bağ kurmak mümkündür. Çünkü geçmişte yaşanmış bir kazadan esinlenerek zihinde kurgulanan yeni bir kaza, olasılıklardan biridir ve bu anlatıda yerin ya da zamanın çok önemi yoktur. Aksine, yeniden anlatılan hikâyeler önemli kültürel işlevler üstlenir. Çocuklara, günlük deneyimlerinden uzak, tuhaf ve heyecan verici dünyalara erişim sağlama kisvesi altında, onları bir sosyal mirasın unsurlarıyla, bir kültürün temel değer ve varsayımlarıyla, paylaşılan imalar ve deneyimlerle buluştururlar (Stephens, 2009, s. 3). Bu kültürel işlev, Almond'ın romanında çocuk madencilerin çalıştırılması gibi toplumsal bir sorunu ele almanın yanı sıra geçmişin gerçeklerini sürekli olarak hatıralarda tutmaktır. Stephens'in deyişiyle, bu durum aynı zamanda kültürel bir mirasın aktarımıdır.

Romanda işlenen ölüm temasına dönecek olursak, "Ölüm" oyunu okuldaki öğrenciler arasında bir heyecan unsuru yaratırken, Kit ve Askew'un madenci çocukların ölümlerine duydukları merak giderek artar. Önce Askew,

ardından Kit ölen madenci çocukları görmeye başlar (Almond, 2001, s. 63). Anlatıcının üslubundan anlaşıldığı kadarıyla, bu durum zihinsel bir oyundur ve onları görmek isteyenlerin görebildiği bir tür hayal gücü deneyimi olarak yorumlanabilir. Yukarıda da belirtildiği gibi, bazı karakterler ölen madenci çocukları görebilirken, gerçekmiş gibi aktarılan bu anlatı, Kit söz konusu olduğunda tamamen zihinsel bir sürece dönüşür. Bu şekilde okur bir ikilem yaşar ve tıpkı eserdeki yan karakterler gibi bir belirsizlik ve merak duygusu yaşar. Bu olay, öykü yazma konusunda yetenekli olan Kit'in kompozisyon ödevinde "İpeksi"yi konu edinmesiyle birlikte okulda da yayılır ve öğrenciler arasında ilgi uyandırır. Kit'in kompozisyon dersinde okuduğu ve Kızıl Kafa lakaplı öğretmeni Bayan Bush tarafından da çok beğenilen İpeksi'nin hikâyesi, romanın kendi anlatı yapısına yönelen bir metatext özelliği taşır. Bayan Bush'un bu hikâye üzerine yaptığı yorumlar, anlatının kendisini ve öykü anlatma eylemini sorgulayan bir üst-anlatı düzlemini açığa çıkarır. Nitekim öğretmenin sınıfta söylediği şu sözler de bu yaklaşımı destekler:

Bütün yazarlar duydukları öyküleri kaleme alırlar. Bunu her zaman yapmışlardır. Chaucer ya da Shakespeare gibi en büyük yazarlar bile. Öyküler böyle oluşur. Kişiden kişiye taşınır, kuşaklar boyu devam ederler. Her kaleme alınışlarında da biraz farklılaşırlar. Eminim ki Kit de dedesinin öyküsüne kendinden bir şeyler katmıştır (Almond, 2001, s. 67).

Bu alıntı, öykülerin zamandan ve bireyden bağımsız bir biçimde yeniden üretilerek varlığını sürdürdüğünü vurgularken, Almond'ın anlatısının da kendi üretim sürecini görünür kıldığını gösterir. Kit'in dedesinin, madende ölen çocuklara ilişkin "*Kimisi kazalardan birinde orada kısılıp kalmış olduğunu söylerdi. Hiçbir zaman ulaşılamayanlardan biri. Dışarıya çıkarılıp gömülemeyenlerden. Korkutucu değildi gerçi. Hatta hoş bir yanı vardı. Dokunma, teselli etme, aydınlığa çıkarma isteği veren bir yanı*" (Almond, 2001, s. 41) sözleri ise bu metatextüel düzlemin duygusal ve sembolik boyutunu açar. Dede, yeraltında kalmış bu unutulmuş hikâyelere ışık tutma arzusunu dile getirirken, aslında Almond'ın da yazar olarak üstlendiği misyonu temsil eder. Yazar, tıpkı Kit'in dedesi gibi, geçmişin karanlıkta kalmış öykülerini yeniden anlatıya dâhil ederek onlara yaşam kazandırır. Böylece *Dünya Büyülü Bir Yer*, yalnızca bir büyüme hikâyesi değil, aynı zamanda öykü anlatmanın iyileştirici ve diriltici gücünü vurgulayan, kendinin farkında olan bir metin, yani bir metatext hâline gelir. Çocuk ve gençlik edebiyatında bu tür üst-anlatı stratejilerine nadiren rastlanır; çünkü bu türlerde genellikle, okurun anlamasını kolaylaştırmak amacıyla doğrusal bir anlatı yapısı tercih edilir. Ancak Almond, bu geleneğin dışına çıkarak metatextüel bir anlatım tekniği benimsemiş ve romanında doğrusal öykü anlatımının ötesine geçerek hem öykü anlatma geleneğini hem de yazarın bu gelenekteki yerini sorgulayan üst-anlatısal bir düzlem yaratmıştır.

Bu yönüyle *Dünya Büyülü Bir Yer*, yalnızca genç okurlara değil, aynı zamanda yetişkin okurlara da hitap eden, tür sınırlarını aşan bir çapraz edebiyat örneği olarak değerlendirilebilir.

Askew'un buluşu olan ölüm oyununun öğretmenler tarafından ortaya çıkarılmasından sonra Askew, okuldan uzaklaştırılır. Öğretmen Bayan Bush, yazma konusunda Kit'i överek bir taraftan onu teşvik ederken, bu oyunun etkisinden kurtarmak amacıyla söylemiş olduğu "*öyküleri oynamaya gerek yok*" (Almond, 2021, s. 90) cümlesi de onun, Kit'in hayal gücüne müdahale ettiğini gösterir. Kit, yine de öyküleri oyuna dökmekten vazgeçmez. Çünkü onun amacı, geçmişteki maden kazaları konusunda çevresindeki insanlarda farkındalık yaratmaktır; tıpkı Almond'ın romanıyla okurlarında farkındalık yarattığı gibi.

Ne var ki Askew, eserin sonuna doğru Kit ile terkedilmiş madende konuşurken, oyunun, gerçekte bir oyun olmadığını söyler. Askew, madenci çocukların yaşadığı ölümü yaşamak istemektedir. "*Ölüm bu, Gerçekten Ölüm bu*" (Almond, 2001, s. 204) derken içindeki madenci çocukların ölümünü deneyimleme isteğini dışa vurur. Amacı, madenci çocukların kaderlerini yaşamak ve aslında onları anlamak ve böylece onlarla bütünleşmektir: *"Bu bir oyun değil,"* dedi. *"Seni yanımda götürmek istedim. Christopher Watson. Önce seni, sonra da kendimi yok etmek istedim. İkimizin de eski madendeki eski çocuklar gibi olmasını, bu dünyadan yok olmasını istedim"* (Almond, 2001, s. 207) der. Çocukların geçmişteki madenci çocukların ölümünü deneyimleme çabaları ve onların kaderini paylaşma arzusu her ikisinin de empati yeteneğinin ne kadar kuvvetli olduğunu gösterir.

Almond roman boyunca ölüm temasıyla ilintili olarak keder ve kabullenme temalarını da işlemiştir. Karakterlerin ölümden kaynaklanan kederi nasıl deneyimlediklerini ve kayıpla nasıl başa çıktıkları konusu önemlidir. Bu yüzdendir ki Kit, dedesinin ölümünü yaşamın bir gerçeği olarak kabul edip, onun yokluğuyla nasıl yaşayacağı konusunu çözmüş gözükür. Romanın sondan bir önceki bölümünde "*[d]edem ocak ayının ortasında öldü"* (Almond, 2001, s. 251) der; onun gömülmesi ve cenaze töreninden olgun bir insan gibi bahseder. Kit'in dedesinin ölümünü kabullenişi ise onun şu sözlerinde sezilir: "*Dedemin anı eşyasını odama taşıdım, onları elliyor ve içlerinde barındırdıkları, anlatılmayı bekleyen öykülerini duyumsuyorum*" (Almond, 2001, s. 254). Kit'in romanı bitiren son cümleleri de yine okura ölüm karşısında örnek bir tavır sergiler niteliktedir: "*Güneş ışınlarının nehirde oynaştığı, havanın titreştiği en parlak günlerde, dedemle büyükannemi görüyorum önümde. Onları izliyorum. Nehir boyunca arkadaşlarımla yürüyorum. Biliyorum ki, bizi görebilen birileri olduğu sürece, sonsuza dek burada yürüyeceğiz*" (Almond, 2001, s. 255). Kit'in öğretmeni Dobbs'un sözleri bu tavrın nedenini hem Kit'e hem de okurlara açıklar: "*Biz çaresiz, küçük şeyleriz […] Zaman denilen canavar bizim en büyük düşmanımızdır ve ondan kaçış yoktur […] Ancak bu, ödevlerimizi yapmamız gerekmediği anlamına gelmez*" (Almond, 2001, ss. 251-252).

Dünya Büyülü Bir Yer'de ölüm temasını tartışırken yazarın anlatı tarzını göz ardı etmek mümkün değildir. Bununla birlikte, Almond'ın dil, imge ve üslup

kullanımının hikâyedeki ölüm tasvirini nasıl derinleştirdiğine dair ayrıntılı bir çözümleme bu çalışmanın kapsamını aşmaktadır; bu nedenle burada yalnızca birkaç temel noktaya değinilecektir. Eser boyunca '*ölüm*', '*ölü*', '*karanlık*', '*bilinmezlik*' ve '*hiçlik*' gibi sözcüklerin sıkça yinelendiği görülür. Romanda kullanılan sembolik dil, örneğin "*kış karanlığı*", *"ruhlar*" ve "*hayalet*" gibi ifadeler, ölüm temasının anlatı boyunca güçlenmesine önemli ölçüde katkıda bulunmaktadır

Dünya Büyülü Bir Yer'de Fantastik Ögeler ve Ölüm Temasına Katkısı

Almond'ın *Dünya Büyülü Bir Yer*'de fantastik öğeler kullanmasının, romanda geçmişteki madenci çocukların ölümü konusunu çarpıcı bir şekilde yansıtmasına hizmet ettiği açıktır. Yazarın, fantastik ögeler ile 18. ve 19. yüzyıllarda İngiltere'de çocuk madencilerin gerçek hayattaki tarihi trajedileri arasında paralellikler kurması, kendisine sanatsal bir yol açmıştır. Almond, fantastik ve gerçekçilik unsurlarını bir araya getirerek, romandaki kurgusal olaylar ile geçmişte çocuk madencilerin karşılaştığı acı gerçekler arasında bir bağlantı kurmayı amaçlamıştır.

Eserdeki fantastik öğelere bakıldığında ilk olarak madende ölen çocuklardan birisi olduğunu tahmin ettiğimiz ve 'İpeksi' olarak adlandırdıkları hayalet ile karşılaşırız. Roman boyunca bir laytmotif olarak kullanılan İpeksi, karakterlerin var olduğuna inandıkları bir hayalettir. Kit, İpeksi ismini ilk kez, dedesiyle mezarlıktaki anıta gittiklerinde duyar. Kit'in dedesi de eski bir madencidir ve madende ölen çocukların hikâyesine aşinadır, hatta kendisi de anlatılanlara şahittir ve çoğu zaman madenci çocukların ruhunu ve İpeksi'yi görmüştür. Dedesi, çocukken anıtın etrafında oyun oynarlarken "*çocukların parlayan yüzlerini*" göreceklerini sandıklarını söyleyerek başladığı hikâyesinde, "*eski madenci çocukları aşağıda, nehir kenarında oynarken gördüğümüzü söylerdik. Karanlığın içinden çıkarlarmış. Tıkanan tünellerden kurtulamayanlar. Uygun içimde gömülemeyenler*" (Almond, 2001, s. 29). Bir sayfa sonra ise "*gördüğümüzü söylerdik. Bazen neredeyse gördüğümüze inanırdım*" (Almond, 2001, s. 30) der. Bir gece bağırarak rüyasından uyanan dedesinin yanına giden Kit, ne olduğunu sorduğunda, dedesi rüyasında İpeksi'yi gördüğünü söyler ve Kit'e anlattığı hikâyeyi şu şekilde devam ettirir: "*Orada, aşağıda çoğumuza gözüken, kısa pantolonlu, çizmeli bir küçük oğlan. Kimi zaman en karanlık köşelerden öylece bize bakar, kimi zaman da kömüre eğildiğimizde hızla arkamızdan kayıp geçerdi*" (Almond, 2001, s. 40). Bu bağlamda, İpeksi, roman boyunca geçmiş ile bugün, gerçek ile hayal arasındaki sınırları belirsizleştiren, madende ölen çocukların anısını yaşatan ve eserin en önemli fantastik öğelerinden biri olarak öne çıkan simgesel bir hayalet figürüdür.

Dede Watson, hikâyenin başlangıcında gördüğünü sandığını söylediği işçi çocuklar ve İpeksi'yi, ilerleyen bölümlerde gerçekten gördüğünü belirterek okuyucuya gerçek ile hayalin birbirine karıştığı bir atmosfer sunar. Dedesinin madende İpeksi'ye çörek ve su bıraktığını söylemesi ve bunları "*sanki alıyordu*" diyerek anlatması, okuyucuda olayların gerçekten yaşandığı izlenimini uyandırır. Torun Watson'ın ise başlangıçta gerçek bir oyun gibi sunulan "Ölüm" oyununda gördüklerini daha sonra "*hepsi bir hayalden ibaretti*" (Almond, 2001, s. 69) diyerek tanımlaması, hayal ile gerçeğin iç içe geçtiği ve romanın fantastik yönünün vurgulandığı bölümlerden biridir. Dedesinin anlattığı hikâyeleri kaleme alan Kit, bu anlatılarla özdeşleşir ve onları derinlemesine deneyimler. Çoğu yerde rüya mı yoksa gerçek mi olduğu ayırt edilemeyen ve Kit'in gözünden aktarılan olaylar, onun yaşadıklarını imgesel bir biçimde yansıtır. Kit'in okul çıkışında baygınlık geçirdiği anın betimlesi, onu ölen madenci çocuklarla ne denli güçlü bir özdeşleşme kurduğunu ve onlara derin bir empati duyduğunu göstermektedir:

Duvara uzun ölüler listesine yazılmış adıma bakıyorum: Christopher Watson. Suyu içiyorum […] Ben, ben değil, ben, ben değil, ben, ben değil… Yine ben olacağını biliyorum […] Askew'un fısıldadığı sözleri dinliyor, gözlerinin içine bakıyor, dokunuşunu hissediyorum. Bu bir oyun değil. Gerçekten öleceksin. Bu ölüm. Suyun içine yuvarlanıyorum. Karanlık. Hiçlik. (Almond, 2001, s. 81)

İpeksi'ye dönecek olursak, İpeksi isminin özenle seçilmiş olduğunu söyleyebiliriz. Okuyucu, tıpkı çizgi film kahramanı Casper gibi korkutmayan, ancak Casper'dan farklı olarak insanda acıma duygusu uyandıran bir hayaletle karşılaşır. Kit'in dedesinin hayalete yardım etme ve onu besleme isteği, okuyucuda derin bir merhamet hissi uyandırır; çünkü İpeksi, bakıma, beslenmeye ve en önemlisi şefkate muhtaç bir çocuğun hayaletidir. İpeksi sayfalar ilerledikçe yeniden karşımıza çıkar. Dedesiyle her zamanki gibi sohbet eden Kit, bir gün posta kutusundan gelen bir ses duyar ve dışarı çıktığında kapının önündeki posta kutusunda pulsuz bir zarf bulur. Zarfı açtığında ise, hikâyesinde anlattığı maden ocağının ve İpeksi'nin resmini görür. Resmi yapan ve kapının önüne bırakan kişi, "Ölüm" oyununun ortaya çıkmasının ardından okuldan uzaklaştırılan Askew'dur (Almond, 2001, s. 103). İpeksi'nin hayaletini görebilmek, roman kahramanının sürekli olarak ilgilendiği bir konu haline gelir; bu sahnelerde Kit ve Askew'un, maden kazalarını hafızalarda canlı tutma ve topluma hatırlatma görevlerinin somutlaştığı görülür:

Yanımızdan hızla belli belirsiz küçük bir beden geçti, dumanın içinde parıldadı, ışıkta titreşti. "İpeksi!" diye fısıldadım. Bir daha yanımızdan geçti. Işığın kenarında duraladı., gözlerini bize çevirdi. Sonra hızla karanlığa daldı. "Evet, İpeksi," dedi Askew. "Küçük İpeksi. Her zaman olduğu gibi. Ama dinle, Kit. Burada, daha derin karanlıkların ruhlarını görüyorum. Geçmişin en derin karanlıklarından sıyrıldıklarını görüyorum. Binlerce yıl öncesinin John Askew'larını, Kit Watson'larını ve küçük İpeksi'lerini görüyorum. Onları gördüğüm ve geri

getirdiğim için bana geliyorlar. Heeeeey! Heeeeey!" (Almond, 2001, s. 209).

Sonraki sayfalarda Askew ve Kit yeniden karşılaştıklarında konu yine ölümdür; Askew, Kit'e ölü çocukları görüp görmediğini sorar (Almond, 2001, s. 103). Daha önce bahsedilen bayılma sahnesinden ve Askew'un İpeksi'yi resmetmesinden sonra, yarı rüya yarı halüsinasyonu andıran İpeksi'nin Kit'e görünme sahneleri giderek daha sık yaşanmaya başlar. Gece uyku tutmadığı bir anda pencereden bakarken, İpeksi bir kez daha çıkagelir. Kit onu yakalamak için peşinden koşar; ancak İpeksi, Kit'i koyu karanlıklara ve derinliklere çeker. Zaman algısını yitiren Kit, sonunda İpeksi'yi gözden kaybeder. Karanlıkta yolunu bulmaya çalışırken birine dokunduğunu fark eder; bu kişi dedesidir. Gerçek bir gece tasviriyle başlayan bu bölüm, giderek halüsinasyona dönüşür ve Kit'in karanlıkta dedesini bulmasıyla birlikte anlatı yeniden gerçeğe döner. (Almond, 2001, s. 109). Kit, romanın ilerleyen bölümlerinde rahatsızlanarak hastaneye kaldırılan dedesini ziyaret ederken İpeksi'nin resmini ona götürür. Dede Watson, resimde tasvir edilen kişinin İpeksi olduğunu ilk bakışta fark eder. Bu resmi yapan Askew'dur; ancak Askew'a İpeksi'yi tarif eden Kit'tir. Bu durum, Kit'in dedesinin duygularını derinden hissederek onun bakış açısıyla görmeyi öğrendiğini gösterir (Almond, 2001, s. 175). Bu örnekten de anlaşılacağı üzere, romanda fantastik ile gerçek iç içe geçmiş, fantastik unsurlar önemli bir işlev üstlenmiştir. Bununla birlikte, ölen madenci çocukları ve İpeksi'yi görebilmek, hem bir sanatçı eylemi hem de Kit'in kişisel ve ruhsal gelişiminin bir parçası olarak da yorumlanabilir. Askew'un Kit'e "ölü çocukları görüp görmediğini" sormasında geçen "görmek" fiili, yalnızca fiziksel bir algılamayı değil, aynı zamanda hayal gücüyle görünmeyeni kavrama yetisini, yani sanatsal bakışı da ifade eder. Askew'un gelişiminde belirginleşen "görülmeyeni görmek ve resmetmek" yetisinin bir benzerini, yazı aracılığıyla hikâye kurma biçiminde Kit'te görmek istediği söylenebilir. Dolayısıyla Askew'un amacı, bir bakıma Kit'e sanatçı duyarlılığını ve vizyonunu aktarmaktır.

Sonuç olarak, romanda fantastik ve gerçekliğin iç içe geçirilmesi, yalnızca öyküye edebî bir derinlik katmakla kalmaz; aynı zamanda tarihte çocuk maden işçilerinin trajik yaşamları ve ölümleri bağlamında okuyucuda güçlü bir empati duygusu uyandırmayı, farkındalık yaratmayı ve bu tarihi gerçekler üzerinde düşünmeye sevk etmeyi amaçlar. Kit ve Askew'un ölü çocuklar ve İpeksi üzerinden kurdukları ilişki, fantastik unsurlar aracılığıyla tarihî gerçekliği deneyimlemeyi mümkün kılar. Kit'in dedesiyle olan bağları, hayalet İpeksi'yi görmesi ve onu anlamlandırma çabası, okuyucuyu yalnızca geçmişin acılarını hatırlamaya değil, aynı zamanda empati temelli bir bilinç geliştirmeye yönlendirir. Böylece fantastik öğeler, romanda hem karakter gelişiminin hem de tarihsel hafızanın ve toplumsal bilincin bir aracı hâline gelir.

Dünya Büyülü Bir Yer'de Anlatı İçinde Anlatı ve Ölüm Temasına Katkısı

Almond, *Dünya Büyülü Bir Yer* adlı romanında ölüm temasını işlerken, yalnızca olay örgüsünü ve içeriği etkileyen fantastik öğeleri kullanmakla kalmaz, aynı zamanda romanın biçimsel özelliklerinden biri olarak kabul edilebilecek anlatı içinde anlatı tekniğini de uygulamıştır. Başkahraman Kit'in yazarlık yolundaki gelişimi, yalnızca dedesinden dinlediği geçmişe ilişkin anı ve hikâyelerle zenginleşmez; aynı zamanda derste öğretmeninin yönlendirmelerinden de beslenir. Öğretmen Bayan Bush'un buzul çağına ilişkin anlattıkları, anlatıcı konseptini de içerir ve sözlü edebiyatın gelişimini özetleyen, geçmişten gelen hikâyeleri mağarada yaşam süren o zamanki insanlara aktaran anlatıcının konumu Kit'in dikkatini çeker. Bu sahne, romanda öğretmenin, çocukların gözünde canlandırmasını istediği şekilde betimlenir: Dumanın içinde, ateşin çevresinde çömelmiş insanlar, duvarlara devasa mamut, bizon, kaplan ve ayı gibi hayvanların yanı sıra kendilerini küçük figürler halinde çizmişlerdir; "*korku verici bir dünyada küçük, kırılgan erkek, kadın ve çocuk*" figürleri yer alır. Öğretmen, çocuklardan buzul çağı mağara insanlarının aralarından birinin öykü anlatıcı olduğunu düşünmelerini ister. Bu anlatıcı üzerinde hayvan postları bulunan, dağınık saçları olan ve derisi isten kararmış biridir. Fakat elinde tuttuğu meşaleyle, "*Dinleyin, […] size içimizde en cesur olanın hikâyesini anlatacağım*" dediğinde, hepsi heyecanlı ve meraklı gözlerle ona odaklanır (Almond, 2001, s. 113). Bu betimleme, Kit'in öğrenme sürecinde sözlü anlatının gücünü ve toplumsal bağ kurma işlevini fark etmesini sağlar ve hikâyeyi aktaran anlatıcının, geçmişi geleceğe taşımadaki merkezi rolünü vurgular.

Daha sonra öğretmenin "*bu haftaki öykü konunuz bu*", ve "*ilk cümlesi: Onun adı Lak'tı*" (Almond, 2001, s. 113) sözleriyle, Kit'in yazarlık kariyerinde yeni bir sayfa açılır. Efsanelerin ortaya çıkışına dair ipuçları veren bu derste aktarılan bilgiler, Kit'in yazacağı yeni hikâyenin özünü oluşturur. Kahramanına adını da buradan veren Kit, daha sonra hikâyesini yazmaya başlar ve eser boyunca romanın ana hikâyesiyle paralel bir anlatı ortaya çıkar. Paralel anlatı, kurgu içinde kurgu veya anlatı içinde anlatı (metafiction), hikâyenin biçimsel olarak iki katmanda ilerlemesi ile ilgilidir. Kit'in yazdığı hikâyenin, romanın ana anlatısıyla yan yana konması, paralel anlatı ya da hikâye içinde hikâye durumu sunar. Paralel anlatı aslında biçim açısından çocuk/gençlik edebiyatında nadir görülen bir özelliktir çünkü anlatıyı karmaşık hale getirip özellikle küçük yaştaki okurların dikkatini asıl hikâyeden uzaklaştırma olasılığı vardır. Ama öte yandan romanın anlatı içinde anlatı tekniği, onun çapraz edebiyat ürünü olduğunun bir göstergesidir.

Zeynel Kıran ve Ayşe (Eziler) Kıran (2007), anlatı içinde anlatının kökenini, Ortaçağ şövalyelerinin kullandığı paraya kadar götürürler. Edebiyatta ilk kullanan kişi olarak Andre Gide'i gösteren Kıran ve Kıran, konunun kahramanlar tarafından aktarılmasının Gide'in en çok beğendiği bir üslup aracı olduğunu vurgular. Anlatı içinde anlatıda "*yapıtın*

tamamına gönderme" özelliğine dikkat çeken Kıran ve Kıran (2007), bunun erken anlatım olarak adlandırılabileceğini ve "*bir yapıtın içine aldığı, yapıtın tümüyle benzerlik ilişkisi kuran bölüm*" olduğunu belirtirler; bu "*eğretilemeli bir yansıma*" da olabilir (ss. 349-350). Yukarıda bahsettiğimiz Kit'in kaleme almaya başladığı buzul çağı öyküsünü bu bağlamda analiz etmek yerinde olur.

Öğretmenin ödev olarak verdiği ve "*Onun adı Lak'tı*" cümlesi ile başlayan öykü, kardeşi ayı tarafından kaçırılan Lak'ın, kardeşini kurtarma sürecini işler. Anlatı içinde anlatı romanın son bölümüne kadar sürer ve bu bölümlerde yine ölüm konusu ve fantastik öğeler sıkça karşımıza çıkar. Çoğu yerde gerçeklik, halisünasyon veya sanrılardan ayırt edilemez, aradaki sınırlar kaybolur. Romandaki olay örgüsü ile Kit'in yazmış olduğu hikâyedeki olay örgüsünün kesişme noktası, kayboluş, bulunuş ve geri dönüş konularında ortaya çıkar. Kit'in kaleme aldığı bu hikâye de romanın kendisi gibi, olayların ortasında yer alan bir sahne ile başlar, daha sonra olayın başlangıcı verilir ve gelişimi anlatılır (Almond, 2001, s. 120). Bu anlatı içinde anlatının başkahramanı Lak ile babası arasındaki sürtüşme ve babasının Lak'a karşı sevgisizliği (Almond, 2001, s. 122), romandaki Askew'un babasıyla olan ilişkisi ile paralellik gösterir. Lak'ın rüyasında dedesini özlemle ve güzel manzaralar içerisinde görmesi ise, Kit'in dedesi ile yaşamış olduğu uyum içindeki dostluğun yansımasıdır.

Askew'un, "Ölüm" oyununun okulda duyulmasından sonra okuldan uzaklaştırıldığından daha önce bahsetmiştik. Zaten babası ile ilişkileri kötü olan Askew, evden kaçar ve kayıplara karışır. Askew'un kayboluşu hakkında kasabada çok fazla hikâye anlatılmaya başlanır. Askew'un annesi çaresiz bir şekilde, oğluyla samimi olduğunu bildiği Kit'den, Askew'u bulmasını ister. Bu olay, paralel hikâyede yine karşılık bulur. Hikâyesini neredeyse yaşayarak yazan Kit, hikâyedeki kahramanları görmeye başlar. Ayının kaçırdığı kardeşini kurtarmak için onun peşinden giden Lak'a ne olduğunu merak eden annesi de zaman zaman Kit'e görünerek, oğlunu bulmasını ister. Lak'ın annesi Kit'e "*onları bana geri getir*" diye seslenir ve Kit'in eline parlak taşlar verir. Kit, trans halini yaşadığı bu olaydan kendine gelince, elinde o taşların izini hisseder (Almond, 2001, s. 149). Burada yine anlatım açısından farklı bir üslup görülür. Olay kahramanı, yazarın iradesinden kurtularak kendi karakterini ortaya koyar ve isteklerde bulunur. Burada yazar-anlatıcı-kahraman arasındaki ilişki, yazma olayında Kit'in iç dünyasını yansıtması bakımından önemlidir ve anlatılan hikâyenin kendi dinamiği içerisinde kendi akışını bulmasını sağlar. Kit hikâyenin kendi dinamiği içerisinde hareket ederek, yazarın elinden çıkarak, kendi çizgisini çizdiğini şu şekilde açıklar:

"*Bu iş böyle işte. Kızıl Kafa'nın da dediği gibi öyküler yaşayan şeyler. İleriki kayalıkta onları korkunç bir şeyler bekliyor olabilir. Bir daha yiyecek bulamayabilirler. Bebek ölebilir. Lak bir kayadan aşağı düşebilir.*

"Hadi be, Kit! Onlara ne istersen yaptırdığını sanıyordum. Önce tasarlayıp, sonra yazdığını."

"Bazen öyle de olur. Ama öykünün içindekiler bir kez yaşamaya başlayınca... Onları denetleyemez olursun artık" (Almond, 2001, s. 171).

Yazar Kit, Lak ve bebeğin ailesine geri döndürmenin yollarını aradığını söylerken, kendi yazarlık kariyerinde bir aşamayı deneyimler ve sürekli olarak olayların içinde kaybolur ve gerçeklerle sanrıları ayırt edemediği anları yazıya döker. Kit'in tam olarak kendinde olmama durumunda yaşadığı olaylar şu şekilde sıralanabilir: Dedesinin kayboluşu, onu hasta bir şekilde bulunuşu, Askew'un kayboluşu ve ara sıra İpeksi'yi ve madenci çocukların hayaletlerini görmesi. Ayrıca Kit, Lak, bebek ve Lak'ın annesi ile gerçekle halüsinasyonun sınırlarının eridiği durumlar yaşar. Kit'in elinde Lak'ın annesinin verdiği taşları hissetmesi (Almond, 2001, s. 151), onun yazarlık konusundaki derin iç görüsünü gösterir. Askew ortadan kaybolduktan sonra Kit'e bir mesaj gönderir; bu mesaj bir resimden ibarettir. Resimde karanlık bir mağarada Askew ve Kit'in bulunduğu, bir kama ve ateşin olduğu görülür (Almond, 2001, s. 182). Bu bir bakıma Askew'un nerede olduğunu da sezdiren bir resimdir. Bu resmi ve Askew'un daha önce yaptığı İpeksi'nin resmini duvarına asan Kit, resme bakarken adeta onların içinde kaybolur. Dedesinin sıkça söylediği şarkı kulaklarında yankılanırken yine resimde kaybolur. Gözlerini açtığında Lak'ın annesini görür; anne, aynı sözleri tekrar eder: "*Oğlumu geri getir! Bebeğimi geri getir*" (Almond, 2001, s. 185). Burada gerçek ile hayalin iç içe geçtiği açıkça görülür. Kit, bunun bir halüsinasyon olduğunu düşünerek kafasını çevirir; tekrar baktığında görüntü kaybolmaz. Halisünasyon ile gerçeğin iç içe girdiği bu anın birinde Kit karanlıkta Askew'u görür, üzerine ceketini alarak dışarı çıkar ve Askew'u yakalama düşüncesi ile metruk alana yönelir. Oraya ulaştığında çevresinde zayıf, sıska ve yarı çıplak bedenler görür; bunlar maden kazasında ölen çocuklardır ve kendi aralarında fısıldaşırlar: "*Kim bu? [...] Kit Watson, yaşı on üç*" (Almond, 2001, ss. 186, 188). Bu tasvirlerde, çocukların her zaman yarı çıplak, beslenmemiş, cılız ve gömülmemiş oldukları vurgulanır; bu, okuyucunun zihninde maden kazasında çalışan çocukların durumunu daha net canlandırmasını sağlar. Romanın bu sahnesinde dikkat çekici bir olay yaşanır: Ortaya çıkan Askew, ölüleri Kit'in de gördüğünü bildiğini söyler. Bunun nedeni, Kit'in de Askew gibi mecazi anlamda ölü olmasıdır. Bu noktada Askew biraz daha ileri gider; Kit'in neden kasabaya geldiğini sorar ve cevabı kendisi verir: "*Ölüm seni çağırdı. Ölüm seni buna yöneltti. Christopher Watson, yaş on üç. Mezar taşın bile seni bekliyordu; tıpkı John Askew, yaş on üçü beklediği gibi*" (Almond, 2001, s. 188). Bu sahne, Askew ve Kit'in ölü madenci çocuklarla zihinsel bir düzlemde bir araya geldiklerini ve onları derinlemesine anladıklarını düşündürür. Artık bu iki çocuk, geçmişte yaşananların tüm gerçeğini kavramış ve o çocuklarla ruhsal bir bütünleşme yaşamıştır. Bu bağlamda söz konusu karşılaşma, ölümle yüzleşmenin ve bastırılmış toplumsal hafızanın yeniden görünür hâle gelmesinin simgesidir. Almond, bu sahne aracılığıyla yalnızca bireysel bir olgunlaşma hikâyesi anlatmakla kalmaz, aynı zamanda unutulmuş bir geçmişin, yani maden kazalarında ölen çocukların unutulmuş hikâyeleri, yazarın anlatısında yeniden can bulur. Böylece romanın anlatısı içinde geçmişle bugün arasında sembolik bir köprü kurulur.

Romanda Kit'in Askew ile mücadelesinin anlatıldığı bu bölümün bir rüya mı yoksa gerçek mi olduğu açıkça belirtilmez. Bu sahne, Kit'in Askew'den kurtulup eve doğru koşması ve evin duvarının dibinde onu bekleyen Lak'ın annesinin sözleriyle son bulur: "*Onu eve getir*" (Almond, 2001, s. 190). Bu ifade iki şekilde yorumlanabilir. Öncelikle, bu söz hem Kit'in hikâyesindeki Lak hem de romanın kahramanı Askew için geçerlidir; çünkü her iki çocuğun annesi de onların Kit'in yardımıyla eve döneceğine inanır. İkinci olarak ise bu ifade, Almond'ın madenlerde ölen tüm çocukları romanı aracılığıyla metaforik biçimde 'eve getirme', yani onları hatırlama ve okurun bilincine taşıma çabasının bir yansımasıdır. Böylelikle Almond, hem Kit'in içsel yolculuğunu hem de geçmişin karanlığında unutulmuş çocukların sesini bir araya getirir. 'Eve dönüş', ölümle yüzleşmenin ve hatırlamanın simgesine dönüşür.

Bölümün bir rüya mı yoksa gerçek mi olduğu okuyucu için bir muamma olarak kalırken, Allie ile arasında geçen konuşmada Kit, Askew ile buluştuğunu söyler ve "*Düş görmedimse, yalnızca hayal etmedimse*" (Almond, 2001, s. 193) der. Bu ifade de tıpkı önceki sahnede olduğu gibi gizemini korur ve okuyucuya kesin bir fikir vermez. Sonrasında Askew, Kit'e yeniden oraya geleceğini kesin bir dille söyler. Gerçekten de birkaç gün sonra ortak arkadaşları Bobby Carr, Kit'e Askew'un onu beklediğini bildirir ve kendisini takip etmesini ister. Carr, onu metruk alanlardan ve karanlık bölgelerden geçirerek, ağzı tahtalarla kapatılmış ve üzerinde "Ölüm tehlikesi" yazan maden girişine götürür. Tahtalar sökülmüştür ve Carr, Kit'e içeri girmesini söyler (Almond, 2001, s. 199). Askew, mağarada babasının kendisine nasıl davrandığını anlatır. Kit ve Askew'un mağaradaki konuşmalarında, Askew'un babasına karşı duyduğu nefret açıkça ortaya çıkar. Onun tüm bu öfkesinin ve yıkıcı davranışlarının temelinde, babasının ona karşı olan sert ve küçümseyici tutumu yatmaktadır (Almond, 2001, s. 208). Bu bağlamda Latham'ın da belirttiği gibi *Dünya Büyülü Bir Yer*'de "çocuk istismarının kısır döngüsü Askew ailesi vasıtasıyla gün yüzüne çıkan bir temadır" (s. 22). Askew, babasının kendisini değersizleştirdiğini ve kötü davrandığını ağlayarak dile getirir. Kit'in, babasının onu ağlayarak aradığını söylemesi üzerine ise, Askew, öldürmesi gerekenin aslında babası olduğunu söyleyecek kadar ileri gider. Bu sahnede Freud tarzı bir baba–oğul çatışmasının izleri açıkça hissedilir. Askew ve Kit, terk edilmiş maden ocağında konuşurlarken bir anda yanlarından bir bedenin geçtiğini hissederler; bu, İpeksi'dir. İpeksi'nin ortaya çıkışı, romanın gerçeklik sınırlarını bir kez daha bulanıklaştırır ve anlatının fantastik boyutunu görünür kılar.

> "*Yanımızdan hızla belli belirsiz küçük bir beden geçti, dumanın içinde parıldadı, ışıkta titreşti.*
>
> *'İpeksi' diye fısıldadım.*
>
> *Bir daha yanımızdan geçti ışığın kenarında duraladı, gözlerini bize çevirdi, sonra hızla karanlığa daldı"* (Almond, 2001, s. 209).

Daha önce yalnızca hayal ile gerçek arasında bir varlık olarak tasvir edilen İpeksi, bu kez fiziksel bir biçimde kendini hissettirerek onların yanından geçmiştir.

Gecenin ilerleyen saatlerinde Kit, yazmış olduğu Lak'ın hikâyesini Askew'a okumaya başlar. Bu sırada, Lak'ın annesi ve madende ölen çocuklar da yanlarına gelip otururlar. Bu sahne, rüya ile gerçeğin iç içe geçtiği, hayaletlerin ve kurgusal karakterlerin bir arada bulunduğu bir durumdur; çocukların arasında İpeksi de vardır ve hepsi büyük bir dikkatle Kit'i dinler. Lak'ın annesi hikâyeyi dinlerken, oğlunun ayıyı öldürmesinden gurur duyar; mağaraya döndüğünde ise ailesini orada bulamamanın üzüntüsünü yaşar. Kit, annesinin ona yol göstermeye çalıştığını hisseder. Lak, zorlu ve zaman zaman umutsuzlukla geçen bir yolculuktan sonra karşılaştığı insan gruplarından da destek alarak bebeği hayatta tutar ve sonunda ailesine kavuşur (Almond, 2001, ss. 217-222). Askew, bu hikâyeyi dinledikten sonra ertesi sabah dışarı çıkmayı kabul eder ve madenin çıkışında kendisini bekleyen babasına sarılır. Lak'ın annesi, çocuğunu geri getirdiği için elindeki taşları Kit'e verir.

Bu paralel anlatı ile romandaki olay sona ermiş olur. Son bölümde anlatılanlar ise, olayların duyulmasından sonra toplum ve yetkililer üzerindeki etki ve sonuçları kapsar. Sığınak düzenlenerek ziyarete açılır, belirli bölümler daha güvenli hale getirilir ve kimsenin giremeyeceği şekilde kapatılır. Özellikle çocuklar güvenlik altına alınır. Diğer taraftan eski madenin anıt şeklindeki düzenlenmesi, madenci çocukların sesinin duyulmasını sağladığı için amacına ulaşmış olur (Almond, 2001, ss. 254). Bu sayfadan sonra artık, madenci hayalet çocuklardan veya İpeksi'den bahsedilmez.

Romanın sonunda olacaklar aslında çok önceki sayfalarda önceden haber verme (foreshadowing) tekniğiyle sezdirilmiştir: "*İleride, gün gelecek bu sığınağı açacaklar" dedim. "Aynen bizim geçmişte olanlar üzerine ürettiğimiz gibi, onlar da orada olanlar üzerine öyküler üretecekler*" (Almond, 2001, s. 144) ifadeleri, tarihin anlatılar vasıtasıyla nasıl öyküleştirildiğini ve sonraki nesillere aktarıldığını göstermektedir. Almond, fantastik ögeler ve anlatı içinde anlatı tekniğini kullanarak, ölüm temasını işlediği *Dünya Büyülü Bir Yer* adlı romanında madenci çocukların varlığı ve maden kazalarında yaşanan ölümler üzerinden tarihsel bir kurgu yaratır. Bu yapı, yalnızca olayların anlatılmasıyla sınırlı kalmaz; aynı zamanda kendi anlatı sürecine ve öykü üretme eylemine de dikkat çeker. Almond, fantastik ögeler içeren, anlatı içinde anlatı tekniğinin yer aldığı ve ölüm temasını işlediği *Dünya Büyülü Bir Yer* adlı romanında, madenci çocukların varlığı ve maden kazalarında yaşanan ölümler üzerinden tarihsel bir kurgu yaratır. Böylece yazar, hem tarihi günümüze kurgu yoluyla taşımış hem de okuyucuda bu konulara dair farkındalık yaratmıştır.

Sonuç

David Almond'ın ilk kez 1999'da yayımlanan *Dünya Büyülü Bir Yer* başlıklı romanı, fantastik öğeler ve anlatı içinde anlatı tekniğinin kullanıldığı ve Almond'ın 19. Yüzyıl İngiltere'sinde madenlerde çalışan ve maden kazalarında ölen çocukların trajik ölümlerini konu alan bir romanıdır. Almond'ın okuyuculara geçmişteki maden kazalarını ve çocuk ölümlerini hatırlattığı, yani bu tarihin unutulmasına izin vermediği tarihi bir kurgu içeren roman bir yandan çocuk ve

gençlik edebiyatı kapsamında değerlendirilebilirken bir yandan da yetişkin edebiyatı özellikleri taşır. Bu nedenle bu çalışmada, roman çapraz edebiyatın etkileyici bir örneği olarak ele alınmıştır. Çalışmada, Almond'ın 19. yüzyıl İngiltere'sindeki çocuk madencilerin tarihsel dramını, romanında iki çağdaş çocuk karakterin öyküleriyle nasıl iç içe geçirdiği ortaya konmuştur. Romanın merkezinde yer alan ölüm teması, ilgili sahneler, diyaloglar/konuşmalar ve durumlar üzerinden analiz edilmiştir. Romanda kullanılan fantastik unsurlar ve anlatı içinde anlatı tekniği incelenmiş, Almond'ın romanda ölüm temasını aktarmada bu araçlardan nasıl yararlandığı çalışmanın ayrı bölümlerinde irdelenmiştir.

Bu çalışmada, *Dünya Büyülü Bir Yer* romanında ölüm temasının olay örgüsünde çok önemli bir yere sahip olduğu, romanın geçmişteki çocuk madencilerin ölümlerini etkileyici bir güçle tasvir ettiği ve trajik geçmişin hem karakterler hem de genel anlatı üzerinde son derece etkili biçimde kullanıldığı sonucuna varılmıştır. Öncelikle romanın bir çapraz edebiyat örneği olmasını sağlayan unsurlar ele alınarak, eserin edebiyat içerisindeki yeri belirlenmiş, sonraki bölümde ise romanda ölüm temasının ana tema olarak işlendiği vurgulanmış ve nasıl işlendiğine ilişkin saptamalar sunulmuştur. Çalışmada, romandaki fantastik ögelerin yalnızca hayal ürünü bir hikâye yaratma amacı taşımadığı, ölüm temasının işlenişinde önemli işlevler üstlendiği sonucuna varılmıştır. Ayrıca, anlatı içinde anlatı tekniğinin de Almond'ın ölüm temasını derinleştirmede kullandığı bir başka anlatım aracı olduğu belirlenmiş ve romanın bu yönü çalışmanın ilgili bölümünde ayrıntılı biçimde incelenmiştir. Yazarın amacının, geçmişte yaşanan madenci çocukların maden kazalarındaki ölümleri konusunda farkındalık yaratmak ve bu trajik tarihi unutturmamak olduğu da ulaşılan önemli sonuçlar arasındadır. Başka bir deyişle, Almond'ın bu romanı, madenci çocukların ölümleriyle ilgili kayıp geçmişi yeniden canlandırma çabasının bir ürünü olarak değerlendirilebilir. Bu nedenle roman, okuyucuya madenlerde çalışan ve kazalarda ölen çocukların trajik ölümlerini hatırlatan; böylece tarihin silinip gitmesine izin vermeyen tarihsel bir kurgu olarak da okunabilir. Kısacası, Almond *Dünya Büyülü Bir Yer* romanında ölüm, tarih ve anlatı arasındaki ilişkiyi sorgularken, fantastik unsurlar ve anlatı içinde anlatı aracılığıyla geçmişi bugüne taşıyan ve okurda tarihsel farkındalık uyandıran çok katmanlı bir yapı ortaya koymuştur.

Extended Abstract

While children's literature and young adult literature share many commonalities, they differ when it comes to subject matter and form. One of the most significant differences between young adult literature and children's literature is its closer resemblance to adult literature. Closer to adult literature in both subject matter and form, young adult literature may utilize forms that appeal to readers with a particular reading taste or habit. This characteristic, which brings young adult literature closer to adult literature, allows it to appeal to adults as well, rather than restricting its target audience to young people. Conversely, a work written for adults may also be aimed at young people. This type of literature, which is called crossover literature and appeals to both young people and adults, has become quite common, especially after the 2000s, both in literature and media. In keeping with its intended audience, David Almond's novel, *Kit's Wilderness* (1999), whose protagonists are schoolchildren, generally reflects the characteristics of young adult literature, yet serves multiple purposes in terms of its messages. The novel's themes include death, coping with the reality of death, friendship, identity formation, art, memory, and the construction of memory by revealing historical facts. While the plight and fate of child labourers and miners, a common occurrence in 19th-century England, generally finds echoes in literature. This novel, by focusing entirely on the plight of children working in the mines, reminds readers of that historical period.

This study examines *Kit's Wilderness* as a compelling example of crossover literature. It aims to present how the author interweaves the historical drama of child miners in the 19th-century England via the stories of two contemporary child characters, analyzing the novel's treatment of the central theme of death. In the novel, the tragedy of the child miners is re-enacted and narrated through the storytelling of one of the main characters, Christopher Watson (Kit), the artwork of the other, John Askew, and also through a frightening game called "Death" played by a group of children led by the main characters. This study observes that the novel's central theme, death, permeates the plot, depicting the deaths of child miners in the past with impressive force, and emphasizing the impact of the tragic past on the characters and the overall narrative. Furthermore, it can be argued that the novel's fantasy elements and narrative-within-the-narrative technique significantly contribute to the author's treatment of the theme of death. It has been observed that Almond uses fantasy elements as metaphors for the struggles, hardships, dangers and more importantly deaths of child miners faced in their daily lives. By combining fantasy and reality in his novel, Almond evokes empathy, raises awareness, and prompts reflection on the tragic conditions and sacrifices of child labourers throughout history. The current study aims to uncover the deeper thematic implications and emotional impacts emphasized by death, by means of the analysis of specific scenes and dialogues, conversations and situations in the novel. Thus, the study illuminates the ways Almond brings together past and present in his novel, creating profound insights and connections that resonate with readers of all ages. With its fantastic elements and employment of the technique of narrative within narrative, *Kit's Wilderness* is an example of crossover literature intertwining the fantastic and the theme of death, by means of which Almond reminds his readers of the tragic deaths of the children working in mines and dying in mine accidents, and thus he never permits history to fade away. In short, Almond in his novel, *Kit's Wilderness* uses fantastic elements and metafictional techniques to explore the relationship between death, history, and narrative, creating a multi-layered structure that brings the past to the present and fosters historical awareness in the reader.

Kaynaklar

Almond, D. (2001). Dünya büyülü bir yer. (Mine Kazmaoğlu Çev.). Günışığı Kitaplığı. (Orijinal eserin yayın tarihi 1999).

Beckett, S. L. (2009). Crossover fiction: Global and historical perspectives. Routledge, Taylor&Francis Group.

Bradford, Clare ve diğ., (2008). New world orders in contemporary children's literature: Utopian transformations. Palgrave Macmillan.

Falconer, R. (2009); The crossover novel: Contemporary children's fiction and its adult readership. Routledge, Taylor&Francis Group.

Guthke, Karl S. (1992). Last words: Variations on a theme in cultural history. Princeton University Press.

Honeyman, K. (2007). Child workers in England, 1780–1820: Parish apprentices and the making of the early industrial labour force. Ashgate Publishing Limited.

Humphries, J. (2010). Childhood and child labour in the British industrial revolution. Cambridge University Press.

James, K. (2009). Death, gender and sexuality in contemporary adolescent literature. Routledge, Taylor&Francis Group.

Kearl, M. C. (1989). Endings: A sociology of death and dying. Oxford University Press.

Kıran, Z. ve Kıran, A. (Eziler). (2007). Yazınsal Okuma Süreçleri. Seçkin Yayıncılık.

Kirby, P. (2003). Child labour in Britain, 1750–1870. Palgrave McMillan.

Kirby, P. (1999). The historic viability of child labour and the mines act of 1842. M. Lavalette (Ed.), A thing of the past? Child labour in Britain in the nineteenth and twentieth centuries (s. 101-117) içinde. Liverpool University Press.

Latham, D. (2006). David Almond: Memory and magic. Scarecrow Press Inc.

Lavalette, M. (1999). The 'new sociology of childhood' and child labour: Childhood, children's rights and 'children's voice'. M. Lavalette (Ed.), A Thing of the Past? Child Labour in Britain in the Nineteenth and Twentieth Centuries (s. 15-43) içinde. Liverpool University Press.

McIntosh, R. (2000). Boys in the pits: Child labour in coal mines. McGill-Queen's University Press.

"Megadeath"https://www.merriamwebster.com/dictionary/megadeath adresinden 20.07.2025 tarihinde alınmıştır.

Mendlesohn, F. (2005). Diana Wynne Jones: Children's literature and the fantastic tradition. Routledge.

Michals, T. (2018). Age, status, and reading in the eighteenth century. A. O'Malley (Ed.), Cultures and Eighteenth-century childhoods (s. 15-34) içinde. Palgrave Macmillan.

Stephens, J. ve R. McCallum, (1975). Retelling Stories, Framing Culture. Garland Publishing.

Tambling, J. (2001). Becoming posthumous: Life and death in literary and cultural studies. Edinburgh University Press Ltd.

Watkins, T. (2004). International Companion. Encyclopaedia of Children's Literature, Volume I. Edited by Peter Hunt (Ed.). II. Baskı. Routledge Taylor&Francis Group.

Wood, N. (2006). The Ugly Duckling's legacy: Adulteration, contemporary fantasy, and the dark. Marvels & Tales, Vol. 20, No. 2, "Hidden, but not forgotten": Hans Christian Andersen's legacy in the twentieth century. s. 193-207. Wayne State University Press. https://www.jstor.org/stable/41388795?searchText=David+Almond%27s+Kit%27s+Wilderness&searchUri=%2Faction%2FdoBasicSearch%3FQuery%3DDavid%2BAlmond%2527s%2BKit%2527s%2BWilderness%26so%3Drel&ab_segments=0%2Fspellcheck_basic_search%2Ftest&refreqid=fastlydefault%3A85f812a63e7329573bd562928b2f32e5&seq=1 adresinden 11.11.2025 tarihinde alınmıştır.