

TÜRK EDEBİYATINDA FANTASTİK ROMAN

Veli Uğur*

Özet

Fantastik roman Türk edebiyatında yeni bir türdür. Bu tür, Batıda pozitivismin etkileri ile güç kazanmıştır. Sosyal hayatın modernizm tarafından kesin kontrolü Batılı okuyucuların fantezi romanına ilgisini arttırmıştır. Öte yandan, Türkiye’de bazı nedenlerle durum farklıdır: Türkiye’de birey Batılı karşılığı kadar sosyal hayata yabancılaşmamıştır, geleneksel hayatın kurallarına uyumlu yaşamaktadır; ayrıca dinin sosyal hayat üzerindeki etkisi devam etmektedir. Tüm bu nedenler türün gelişimini engellemiştir. Bu süre boyunca, Türk okuyucusu uzun süre Batılı fantastik roman çevirilerini, sinema filmlerini seyrederek türe aşına olmuştur.

2000 yılından sonra ilk fantezi romanları yazılmaya başlanmıştır. Türk fantezi edebiyatı birincil ve ikincil dünyaları anlatan az sayıda esere sahiptir. Birincil dünya fantezileri içerisinde “Karanlık Fantezi” ve “Şehir Fantezisi” alttürlerinde eserler verilmiştir. İkincil dünyaya dair üretilen fantezi romanları ise “Kılıç ve Büyü” ve “Epik Fantezi” alttürlerine girmektedir.

Anahtar Kelimeler: Fantastik roman, karanlık fantezi, şehir fantezisi, kılıç ve büyü, epik fantezi.

Abstract

Fantastic novel is a new genre for Turkish Literature. As a result of the effects of positivism fantastic novel has gained power in the West. The full control of social life by modernism has increased the interest of Western readers in the fantasy literature. On the other hand, in Turkey the condition was different and there were reasons for it: The Turkish individual was not as severely alienated from the social life as his Western counterpart, s/he was still living in accordance with surviving rules of conventional community life and religion continued to have its influence on social life, which all served to block the growth of the genre. Due to these causes, Turkish readers, had been familiar

* Okutman, Koç Üniversitesi.

with the genre by reading Western fantastic novel translations and watching movies, for a long time.

After the year 2000 first fantasy novels were written in Turkish. Turkish fantasy literature has a thin collection of novels about primary and secondary worlds. In the genre of “primary world fantasy” there are books that fall into the subgenres of “Dark Fantasy” and “Urban Fantasy.” As for the secondary world fantasies, they can be divided into “Sword and Sorcery” and “Epic Fantasy” sub-genres.

Keywords: Fantastic novel, dark fantasy, urban fantasy, sword and sorcery, epic fantasy.

GİRİŞ

Popüler edebiyat türleri içerisinde yer alan polisiye, aşk ve popüler tarihi romanlar Türk edebiyatında uzunca bir süredir üretilmektedir. Türk okuyucusunun yabancı olmadığı bu türlerdeki eserlere dair çok sayıda çalışma yapılmıştır. Korku, fantastik, bilim kurgu gibi türler ise birkaç örnek dışında neredeyse hiç üretilmemiş, dolayısıyla bu isimlere ait edebi sınıflamalar oluşmamıştır. Korku türünde H. Rahmi Gürpınar’ın *Mezarından Kalkan Şehit*, *Gulyabani*, Kerime Nadir’in *Dehşet Gecesi*, Vala Nurettin’in *Karacaahmedin Esrarı*, Ali Rıza Seyfi’nin *Kazıklı Voyvoda*, Vedat Örfi Bengü’nün *Lord Lister Serisi*, Behçet Safa’nın *Şeytan*, ve sonrasında *Şeytan’ın Piçi* adlı romanları yazılmıştır. Bilim kurgu türünde sadece iki eser mevcuttur: Dr. V. Bilgin’in *Rüya mı Hakikat mi*, Metin Atak’ın *Gezegenler Savaşıyor* adlı romanları. Fantastik roman türünde ise Giritli Aziz Efendi’nin *Muhayyelat-ı Ledünn-i İlahi* adlı eserinden başka bir metin kaleme alınmamıştır. Yakın dönemde ise çeşitli nedenlerle Türkiye’de telif fantastik eserler üretilmeye başlandığına şahit olunmaktadır. Ayrıca yerli fantastik eserlerin tüketici sayısının da giderek arttığı gözlenmektedir.

Bu makalede öncelikle hangi tür eserlerin “fantastik roman” olarak tanımlanabileceği üzerinde durulacak, ardından fantezi romanın Türkiye’deki serüvenine ve yeni dönemde oluşan ilginin sebeplerine değinilecektir. Çalışmanın son bölümünde ise sayıları giderek artan yerli fantastik romanların dâhil olduğu alt türler hakkında bilgiler verilecek ve romanlardan alt tür özelliklerini en iyi yansıtanlar, modernizm ve modern yaşamla ilişkileri merkeze alınarak, incelenecektir.

Fantastik roman “olağanüstü”nün başat öge olarak yer aldığı eserlere verilen addır. “Olağanüstü” ise gündelik hayatın, tamamen ya da kısmen, mantık sınırlarını ihlal ederek yeniden yorumlanması sonucu ortaya çıkan

metinsel gerçekliği içerir. Burada fantastiğin hâkim öge olması yani alegori için kullanılmak yerine kendi başına bir amaç haline gelmesi önemlidir. Tüm dünya edebiyatında siyasal metinlerden çocuk hikâyelerine kadar hemen her türdeki metinlerde fantastik unsurlar kullanılmaktadır. Ancak fantastik unsurların yer alması o metni “fantastik roman” kategorisinde ele almaya yetmemektedir.

Fantastik romanın sınırları uzun süre tartışma konusu olmuştur. 20. yüzyılın ortalarına kadar gotik edebiyattan halk hikâyelerine kadar birçok türdeki eser fantastik sınıfı içerisinde anılmıştır. Bu nedenle Erik Rabkin fantastiğin tek başına bir tür olarak adlandırılmasının zor olduğunu öne sürer¹. Sınır sorununu aşmaya çalışanların içerisinde en ünlüsü olan Todorov ise fantastiğe dair “belirsizlik” fikrini ortaya atar. Todorov’a göre bir esere fantastik denilebilmesi için okuyucunun eseri okurken gerçeklikle olağanüstü arasında bir çelişki yaşaması gerekir.

“Fantastik bu kararsızlık süresinde yer alır: Yanıtlardan herhangi birisini seçtiğimiz anda fantastikten uzaklaşarak komşu bir alana, ya tekinsiz ya da olağanüstü türlerin alanına girmiş oluruz. Fantastik, kendi doğal yasalarından başka yasa tanımayan bir öznenin görünüşte doğaüstü bir olay karşısında yaşadığı kararsızlıktır.”²

Burada ortaya çıkan belirsiz durum eserin fantastik olarak tanımlanması için yeterli bir nedendir. Ancak Todorov’un bu tanımlaması birçok yönden sorunludur. Vijay Mishra’nın belirttiği gibi Todorov’un yaptığı tanımlama ideal okuyucular için geçerlidir³. Bir eser, Todorov’un beklentilerine uygun olarak, ideal bir okuyucuda kararsızlık yaratabilir. Ancak bir başka okuyucu için aynı durum söz konusu olmayabilir. Sonuçta kararsızlık diye adlandırılan süreç oldukça subjektif görünmekte ve tüm eserler için geçerli bir kıstas oluşturamamaktadır.

Todorov’un çok tartışılan yaklaşımı özellikle Tolkien’in *Yüzüklerin Efendisi* adlı seri romanının yayımı sonrasında önemini yitirmiştir. Günümüzde fantastik denilince akla gerçek dünyayla bağlantılı ya da ondan bağımsız ve ona alternatif olarak yaratılan ikincil bir dünya akla gelmektedir. Tolkien de fantastiğin bu ikili yanına dikkat çeker.

¹ Eric S. Rabkin, “The Fantastic in Literature” (Princeton, NJ: Princeton University Press, 1976), 117-118’den aktaran Jacqueline Howard, *Reading Gothic Fiction: A Bakhtinian Approach*, Oxford, Clarendon Press, 1994, s. 37.

² Tzvetan Todorov, *Fantastik: Edebi Türe Yapısal Bir Yaklaşım*, İstanbul, Metis Yay. 2004, s. 31

³ Vijay Mishra, *The Gothic Sublime*, Albany, State University of New York Press, 1994, s. 12.

“... Fantezi kelimesini bu amaç için kullanmayı öneriyorum: yani, bir anlamda hayal gücünün dengi olarak daha eski ve daha asil kullanımıyla “gerçek olmayanın” (yani Birincil Dünya’ya benzemezlik) ve gözlenmiş “gerçeğin” başatlığından bağımsızlığın, yani kısaca fantastik olanın türetilmiş kavramlarını birleştiren.”⁴

Okuyucuların kafasında metinde hayat bulan bu ikinci dünyanın hayali oluşuna dair herhangi bir belirsizlik yoktur. Önemli olan ikincil dünyadaki maceraların yeterince etkileyici, sürükleyici biçimde ortaya konulmasıdır.

Günümüzde fantezi türü, eski halk masallarından, inanışlarından, destanlardan, romanslardan ve mitolojilerden alınan öğelerin üzerinde yükselmekte ve dünya çapında milyonlarca kişi tarafından okunmaktadır.

Fantastik edebiyatın Batı’daki yükselişinin incelenmesi bu türden eserlerin ülkemizde neden geç bir zamanda yazılmaya başladığı sorusunun cevaplanması için önemlidir. Batı edebiyatında fantezinin geçmişi binlerce yıl öncesinin mitolojilerine kadar gitmektedir. Modernizm öncesi dönemde fantastik edebiyatın üretim ve tüketiminin günlük hayatla doğrudan bağlantılı olduğu görülür. Fantastik eserler eski Yunan medeniyetinde ya da Ortaçağ Hıristiyanlığında hep bireylerin bilinmeyen dünya ile kurmak istedikleri bağın sonucudur. Dolayısıyla günlük inanışın bir parçasıdır. Modernizm sonrasında ise fantastik edebiyat, modern bireyin, günlük hayattan kovulan “olağanüstüye” dair merakına seslenmektedir.

Modernizm Batı’da ortaya çıktıktan sonra yaşamın tüm alanları pozitivist, ilerlemeci, bir anlayışla yeniden inşa edilmiştir. Hümanizm düşüncesinin gelişimi ile birlikte dinin sosyal hayattaki etkisi azalmıştır. Siyasal ve sosyal tüm alanların katı bilimsel bir anlayışla şekillenmesi insanın bilinmeyene yönelik ilgisini azaltmamıştır. Tam tersine gotik ve fantastik türdeki eserler özellikle modernleşmenin hız kazandığı son iki yüzyılda büyük ilgi toplamışlardır. Kentleşmenin de etkisiyle günlük hayatta yoğun bir yabancılaşma yaşayan bireylerin gerçek dünyadan uzaklaşma istekleri artık din tarafından değil fantastik edebiyat aracılığıyla dile getirilmeye başlanmıştır.

Türk edebiyatında da fantastik unsurlar her zaman var olmuştur. Evliya menkıbelerinde, Dede Korkut Hikâyeleri’nde halk masallarında fantastik çok sayıda olaya ve kahramana rastlanır. Ancak tüm bu zenginlik roman türü içerisinde sadece yan bir unsur olarak değerlendirilmiş, fantezi kendi başına bir tür olamamıştır. Fantastik, korku ve bilim kurgu türlerinin Türkiye’de gelişmemesinin temel nedeninin geç modernleşme olduğu görülmektedir.

⁴ J. R. R. Tolkien, *Peri Masalları Üzerine*, İstanbul, Altıkkırkbeş Yayın, 1999, bs.2, s. 68.

Bahsi geçen türler içerisinde özellikle fantastik edebiyatın geleneksel yaşam biçiminden büyük ölçüde etkilendiği anlaşılmaktadır.

Türkiye’de modernleşme süreci Batı’ya göre geç bir tarihte başlamış, pozitivist dünya görüşü yerleşmemiştir. Devletin tüm çabalarına rağmen toplumsal yaşamın modernist bir anlayışla düzenlenemeyişi, hümanizmin merkezi bir rol edinemeyişi gibi nedenlerle geleneksel, dayanışmacı, dinin etkili olduğu ilişkiler etkisini devam ettirmiştir. Aynı şekilde bireysel yaşam hep geri planda kalmış ve toplumsal değerler önemini sürdürmüştür. Dolayısıyla Türk insanı günlük hayatında bilinmeyene dair sorduğu soruların cevabını dinde ve diğer geleneksel inançlarda bulmuştur. Batılı bireyin dinden uzaklaşarak entelektüel bir faaliyet alanı olarak fanteziye yönelmesi ve kişisel meraklarını burada gidermeye çalışmasına karşılık Türkiye’de bireyler böyle bir ihtiyaç hissetmemiştir. İslam dini, gerek yaşanan dünya, gerek ölüm sonrası dünya hakkında, modernizmin “fantastik” olarak tanımlayacağı birçok unsur ihtiva etmektedir. Genel olarak Doğulu, özelde de Türkiyeli bireyler günlük hayatın içinde “fantastik” birçok öyküyü dinlemekte, hissetmekte, inanmaktadır. Bu nedenle fantastik, günlük hayatın ötesinde, salt entelektüel faaliyet olarak algılanmamış, ilgi görmemiştir. Sonuçta hayatın içinde olan fantastiğin başka kaynaklarda aranmasına gerek kalmamaktadır.

Fantastiğin gelişmemesindeki bir başka nokta ise Batılı “birey”in Türkiye’de geniş bir çevre oluşturamamasıdır. Bireyin gelişmemesi, toplumsallığın her zaman ağırlığını koruması, bireysel arayışların ve zevklerin de önceden belirlenmiş sınırlar içinde kalmasına neden olmuştur. Bireyin topluma “yabancılaşmaması” yaşama ve toplumsal değerlere dair sorgulamalara girişmesine engel olmuştur. Bireyin kişisel dünyasında ortaya çıkabilen soruların cevabı daha önce oluşmuş bulunan toplumsal zihniyet tarafından cevaplanmıştır. Doğulu birey kendine has, kendi zevklerini yansıtan özel bir dünya arayışı içerisine girmeyerek elinde olanla yetinme yolunu tutmuştur. Bireysel hayal dünyasının büyük önem taşıdığı fantezi türü ise gelişme imkânı bulamamıştır.

1980’li yıllarda bu durum değişmeye başlamıştır. Öncelikle kültürel ortamın yeniden şekillenme sürecine girmiştir. Batıdan her geçen gün artan sayıda roman çevrilmeye başlanmış, *Barbar Conan* gibi fantastik çizgi romanlar ve filmler Türk okuyucusunun fantezi türüne aşına olmasını sağlamıştır. 1990’lı yıllarda bilgisayarın gelişimi, yeni nesillerin FRP (*Fantasy Role Playing*) adlı fantastik oyunlarla tanışmasına, fantezi dünyasının kabul gören özelliklerine dair fikir sahibi olmalarına yol açmıştır. 1990’lı yıllarda çeviri fantastik roman ve sinema filmlerinin sayısının her zamanakinden fazla artması türün gerçek anlamda Türk edebiyat çevresince kabul edilmesini sağlamıştır.

1980’li yıllarda Türkiye’de değişen ekonomik, toplumsal koşullar yeni nesillerin bireysel yaşamlar kurmalarının önünü açmış, bireysel zevklerin ve arayışların önünü açmıştır. Bu dönemde yetişen nesiller –önceki kuşakların aksine- hem istedikleri faaliyetleri yapabilecekleri imkânlarla kavuşmuş, hem de toplumsal değerlerin etkisinin giderek azalması ile birlikte kişisel hayal gücünü öne çıkarma şansını elde etmişlerdir.

Yukarıda bahsedilen değişimleri yaşayan Türk okuyucusu ve edebiyat üreticisi 2000’li yıllara fantezi türüne hazır olarak girmiştir. Aşağıda bahsedilecek olan tüm eserler, yani Türk fantezi edebiyatı ilk defa bu yıllardan itibaren ortaya çıkmıştır. Bu tarihten öncesinde ise fantastik romanlara rastlanmamakta, bu türün unsurlarının farklı amaçlarla romanlarda kullanıldığına şahit olunmaktadır.

Fantastik edebiyat temelde iki yoldan üretilir. “Birincisi fantastiğin yaşanan dünyada, bilinen gerçekliğin içine bilinmeyenin girmesiyle meydana gelmesi; ikincisi bilinen insan, mekân, zaman modellenen evrenden farklı evrenlerin anlatılması.”⁵ Bilinen, birincil dünyayı anlatan eserler bilinen dünyanın sınırları içerisinde gerçekleşen fantastik olayları konu almaktadır. Bu tür eserlerde bilinen gerçeklik ile fantezi dünyası iç içe, birbirini tamamlar biçimde yer alırlar. İkincil dünyayı anlatan fantastik eserler ise yaşadığımız dünyadan tamamen farklı, sınırları, mekân ve zamanı yeniden kurgulanmış bir çevrede geçer. İkincil dünya fantezilerinde insanların yanı sıra gerçek dünyada var olmayan çok sayıda canlıya yer verilir. Fantastik edebiyatın pozitivizme olan karşıtlığı nedeniyle her iki türdeki romanlarda sihir ve büyü yoğun biçimde kullanılır.

Birincil ve ikincil dünya fantezileri de kendi içlerinde çok sayıda alt başlığa ayrılmaktadır. Romanlardaki mekânlar, işlenen konular, karakterlerin nitelikleri gibi çeşitli unsurlar alt türleri belirlemektedir. Bu alt türlerin neler olduğuna dair Batı edebiyatında bir uzlaşma yoktur. Kimi yazarlar bilim kurgu eserleri de fantastiğe dâhil ederken, kimileri gotik romanı bir alt başlık olarak el almaktadır. Buna rağmen kimi alt tür isimleri üzerinde ise genel bir uzlaşma görülmektedir. “Epik Fantezi”, “Şehir Fantezisi”, “Kılıç ve Büyü” gibi türler bunlardan bazılarıdır.

Türkiye’de ilk defa 2000’li yıllarda yazılmaya başlanan fantastik romanlar, birincil ve ikincil, her iki dünyayı da konu edinmişlerdir. Ayrıca alt türlere ait yetkin örnekler verilmiştir.

⁵ Nuran Özlük, *Türk Edebiyatında Fantastik Roman*, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Dili ve Edebiyatı Ana Bilim Dalı, Yeni Türk Edebiyatı Bilim Dalı, (Yayımlanmamış Doktora Tezi) İstanbul 2010, s. 13.

Birincil Dünyanın Konu Edildiği Fantastik Romanlar

a. Karanlık Fantezi

“Karanlık Fantezi” (*Dark Fantasy*) türündeki eserler günümüz dünyasında yani birincil dünyada geçmekte, genel olarak iyi ve kötünün mücadelesini anlatmaktadır. Bu türdeki eserlerde kurt adamlar, vampirler, insan hayvan karışımı yaratıklar gibi gerçek hayatta olmayan, fantastik canlılar geniş yer tutarlar.

Türk edebiyatında Karanlık Fantezi türündeki tek eser Saygın Ersin’in yazdığı ve birbirinin devamı olan *Zülfikar’ın Hükümü*⁶ ve *Erbain Fırtınası*⁷ adlı eserlerdir. Her iki eser de kötülüğün temsilcisi olan güçlerle, var olan insani düzeni korumaya çalışanların mücadelesine dayanmaktadır. Kath Filmer, fantastik eserlerdeki iyi ve kötü şeklindeki kamplaşmayı Taocu düşüncede yer alan Ying ve Yang ayrımlarına benzetir.⁸ Bu semboller doğadaki zıt kutupların birbirini dengelemesini, tamamlamasını temsil etmektedir. Saygın Ersin’in eserinde de iyi ve kötünün birbirini yenmekten çok dengelemeye çalıştıkları görülür. Binyıllar süren bu mücadelede iyi veya kötü kimi zaman diğerine baskın gelmiş ancak savaş hiçbir zaman bitmemiştir.

Eserde, önce, iyi tarafta yer alan Yediler Ocağı’nın öyküsü anlatılır. Yediler Ocağı, Lokman Hekim tarafından kötülüklerle savaş için kurulmuştur. Mensubu olan yedi kişi ölümsüzlük iksiri sayesinde hiç ölmekte, binyıllardır kötü güçlerle savaşmaktadırlar. İyi tarafta olan bir başka grup devlete bağlı olarak çalışan, doğaüstü güçleri kontrol altında tutmak amacıyla kurulmuş olan 12. Daire adlı askeri birimdir. Eserde, kötüler kampında ise “sahte” Alamutçular ve yerel isimlendirmeye “Geceliler” olarak bilinen vampirlerdir. Ayrıca eserde asıl konuya dâhil olmayan, geçmişteki kimi olayların anlatımıyla okuyucuya aktarılan Sakafi, Kamer-i Hail, Kabbath gibi kişilikler de yüzyıllar süren kötülüğün temsilcileridir.

Karanlık Fantezi türüne uygun olarak her iki kampın üyeleri de doğaüstü güçlere sahiptirler. Niran Hatun’un parmaklarından ateşler çıkarması, İdris Usta’nın bitkilerle anlaşması, Salih Usta’nın cisimleri hareket ettirmesi onları diğer insanlardan ayırır. Ayrıca Yediler Ocağı mensupları uzak diyarlara gitmek için birkaç metre koşarken geride mavi bir ışık demeti bırakarak birdenbire gözden kaybolurlar.

⁶ Saygın Ersin, *Zülfikar’ın Hükümü*, İstanbul, Karakutu Yayınları, 2005.

⁷ Saygın Ersin, *Erbain Fırtınası*, İstanbul, Karakutu Yayınları, 2006.

⁸ Kath Filmer, *Scepticism and Hope in Twentieth Century Fantasy Literature*, Ohio, Bowling Green State University popular Pres, 1992, s. 45.

Her iki eserde de geniş yer tutan vampirler yani “Geceliler” ise korku unsuru olarak değil, fantastik dünyanın tamamlayıcısı rolünü üstlenirler. Geceliler yüzyıllardır İstanbul’da, sıradan halkla birlikte yaşamaktadırlar. Romanda bugünün dünyasına uyanan, Hititlerin Fırtına Tanrısı Teşup da bir başka doğaüstü varlıktır.

Fantezi edebiyatı sıklıkla eski mit, efsane, masal ve mitolojik öğelerden yararlanır. Francis Sinclair, fantezi yazarlarının bu tavrının, okuyucuların tanıdıkları, kendilerini yabancı hissetmeyecekleri bir ortam kurma isteğinden kaynaklandığını ileri sürmektedir⁹. Sinclair’in üzerinde durmadığı nokta fantezi edebiyatının inandırıcılık kaygısıdır. Fantezi edebiyatı gerçek dünyadaki tüm mantıksal kuralları alt üst etmeye yeltenen bir türdür. Bu süreçte okuyucunun kendini esere kaptırabilmesi için inandırıcı olması gerekir. Ancak bu iş için gerçek dünyadaki pozitif düşünceden faydalanmayı daha baştan reddetmiştir. Sonuçta elde kalan tek şey “geçmiş”tir. İnsanlığın binlerce yıl boyunca inandığı ve halen etkisini hissettiği doğaüstüne dair düşünceler fantezi edebiyatında yeniden hatırlatılır.

Zülfikar’ın Hükmü ve Erbain Fırtınası’nda da benzer bir yöntem izlenir. Lokman Hekim, söylenceleri hâlâ halk arasında yaşayan bir kişiliktir. “Yediler” kelimesi geleneksel halk kültüründeki sayısal kalıplardan biridir. Romandaki en önemli nesnelere olan Zülfikar, Hz. Ali’nin kılıcıdır. Truva, mitolojik öyküsünü bütün nesillerin bildiği bir şehirdir. Tüm bu unsurlar okuyucunun sözlü ve yazılı kültürünün birer parçasıdır ve eskiye aittirler. Bu sayede okuyucu var olan dünyayı, eskiye ait kavramlarla yeniden yorumlayacaktır. Ayrıca okuyucu ile eser arasındaki yabancılaşma ortadan kalkacak ve eserin kabul edilebilirliği kolaylaşacaktır. Saygın Ersin’in eserinde Karanlık Fantezinin her özelliği kendini göstermektedir. Saygın Ersin hem yerel inançları hem batılı fantastik unsurları bir araya getirerek Türkçedeki en yetkin fantastik eserlerden birini kaleme almış, bu türün öncülerinden biri olmayı başarmıştır.

b. Şehir Fantezisi

Yeni gelişmekte olan fantezi edebiyatımızda “Şehir Fantezisi” (*Urban Fantasy*) türündeki telif eserlerin sayısı diğerlerine göre daha fazladır. Şehir Fantezisi türünün en önemli özelliği mekânın modern dünya olmasıdır. Birçok fantezi türünde eski çağlar, modernizm öncesi dönemlerin mekânlarına dönülürken Şehir Fantezisi’nde olaylar okuyucunun içinde bulunduğu dünyada geçer. Geçmişe dönülse bile bu, “bugünün” insanların geçmişe yaptığı yolculuktur.

⁹ Francis Sinclair, *Riveting Reads Plus Fantasy Fiction*, Scotland, School of Library Association, 2008, s. 23.

Edebiyatımızda Şehir Fantezisi türünün ilk akla gelen ismi Sadık Yemni'dir. Yemni'nin *Muska*, *Yatır*, *Öte Yer* ve *Çözücü* isimli eserlerinde günümüz dünyasının fantastik olaylarla iç içe anlatımı yer alır.

Sadık Yemni'nin adı geçen ilk üç eseri Sarp adlı doğaüstü güçleri olan bir gencin başından geçen olayları, farklı evrenlerden gelen canlılarla mücadelesini anlatmaktadır. Yazar, üç eserde de gerçek dünyaya fantastik unsurları ekler. *Muska*'da¹⁰ Halit Duman'ın hasta eşini iyileştiren ayna gizemli güçlerle doludur. Torom adı verilen enerji kapıları gerçek dünyada yoktur ancak romanın fantastik yapısı içerisinde farklı boyutlara geçmenin aracıdır. Sarp'ın halası Cemile, torom adlı enerji kapısından geçerek altı yıl öncesine gider. *Yatır* ve *Öte Yer*'de¹¹ de sürekli olarak olaylara dâhil edilen toromlar Sadık Yemni'nin üçlemesindeki en önemli fantastik unsurlardır. Toromlar sayesinde günümüzün insanları geçmişe ve paralel evrenlere gidebilirlerken, başka boyutlardaki canlılar da günümüz dünyasına gelebilmektedirler. Sarp ve arkadaşlarının İzmir'in, İzmirella isimli paralel şehrine gitmeleri ve orada tüm yaşamın farklı kurgulanışına şahit olmaları var olan gerçekliğin alternatifini okuyucunun önüne getirir.

Eserlerde çok sayıda fantastik canlı da yer alır. *Muska*'daki Kara Nesne adlı gizemli güçleri olan kötücül canlı, *Yatır*'daki¹² "cimon" adlı kötü güç ve "Hayal Bekçisi" toromlardan geçerek dünyaya musallat olan varlıklardır. *Öte Yer*'de toromlarla dünyaya gelen kötücül güçlerin etkisiyle cesetlerin canlanıp İzmir sokaklarında gezmesi de yine verili mantık kuralları içinde çözülemeyecek fantastik olayların örneklerindedir.

Yemni'nin *Çözücü*'¹³ adlı romanında da birincil dünyada gerçekleşen fantastik olaylar kurgulanmaktadır. Romanda Taksim çevresinde tesadüfî biçimde bir araya gelen insanların, kendilerini, meydanı saran şeffaf bir duvarın içinde bulmaları konu edilmektedir. Duvarın öte tarafı görünmekte ancak hiçbir canlı geçememektedir. Bu yanı sıra duvarın kendisi kitaptaki en önemli fantastik unsurdur. Ayrıca duvarın içindeki elektronik cihazların nedensiz biçimde çalışmaz oluşu, duvar sınırları içinde ölen insanların jele dönüşmesi, uzakta görünen, üç kilometre uzunluğundaki minare benzeri binalar da fantastik ortamın tamamlayıcısıdır.

Fantastik edebiyat, pozitivizmin, insanın manevi yanını reddedip kesin bilimsel kanunları dayatmasına karşı durmak amacıyla olan bir edebi anlayıştır.

¹⁰ Sadık Yemni, *Muska*, İstanbul, Metis Yayınları, 1997, bs. 2.

¹¹ Sadık Yemni, *Öte Yer*, İstanbul, Metis Yayınları, 1997.

¹² Sadık Yemni, *Yatır*, İstanbul, Everest Yayınları, 2005.

¹³ Sadık Yemni, *Çözücü*, İstanbul, Everest Yayınları, 2003.

Dolayısıyla modern insanın katı dünya gerçeklerinden uzaklaşma isteğini cevaplandırmaya çalışır.

“Düşünce tarihi açısından bakıldığında, XVIII. yüzyıl sonunda ortaya çıkan bir tür olarak fantastik, akıl dışı olanın yeniden doğuşunu temsil eder, Aydınlanma'nın zaferine karşı bir tepkidir. Fantastiğin dile getirdiği kuşkulara varmak için aklın sınırsız güçlerine inanmış olmak gerekirdi zaten. Açıklanamayanın beklenmedik dirilişi karşısında böylesine şiddetli bir sarsıntı duymak için aydınlanmış, dinsel önyargılardan kurtulmuş insanın elinden hiçbir şeyin kurtulamayacağını düşünmüş olmak gerekirdi.”¹⁴

Jourde-Tortoise ikilisinin belirttiği gibi fantastik edebiyatın modern dünyada canlanması modern insanın dünya ile kurduğu ilişkinin bir ürünüdür. Son iki yüzyılda fantastiğin sadece edebiyatla sınırlı kalmayarak müzik, sinema, resim gibi çok sayıda başka alanda hayat bulması katı bilimsel düşünceye yöneltilmiş bir itiraz olarak kabul edilebilir. Batı uygarlığı materyalist değerlere dayanan bir kültürü kendi içerisinde çıkarırken bunun alternatifini de üretmeye çalışmış, bireyin manevi ihtiyaçlarını sanatsal yollarla gidermenin çarelerini araştırmıştır. Sonuçta fantezinin egemen olduğu ya da bir şekilde dahil edildiği çok sayıda sanatsal çalışma Batı kültürünün vazgeçilemez parçaları olmuştur.

Sadık Yemni'nin eserlerinde de günümüz insanının gündelik hayatta bulamadığı ancak var olduğuna inandığı dünyaya dair hisleri dile getirilir. Söz konusu eserler, hayatın salt maddi yapıdan ibaret olmadığını düşünen ancak sıradan hayat içerisinde buna karşılık bulamayan okurun buradan kaçma isteğini meşrulaştırır. Okur, kendisine çıkış yolu öneren, dünyayı yeniden yorumlamayan fantezi edebiyatına sığınır.

Adı geçen üçlemede Yemni, geçmişi, bilinen tarihi fantezi öğeleri ile birlikte anar. Tarihin modernist anlayışa göre yorumu, kesin kurallar ve neden sonuç ilişkileri barındırır. Buna göre her olayın mantıklı bir takım nedenleri olmalıdır. Yemni ise Sarp'ın çocukluğuna dönerek yeniden ele aldığı tarihi modernist mantığın dışına çıkararak yorumlar. Her üç romanda da, bir yanda görünen, sıradan ilişkileri olan bir dünya vardır. İnsanlar gündelik hayatlarına devam etmektedir. Bu sırada çeşitli cinayetler işlenir, kötülükler yapılır. Sıradanmış gibi görünen bu olayların nedeni ise mantıkla açıklanacak şeyler değildir. Yemni, başka boyutlardan gelen canlıları işin içine katarak sıradan pozitivist mantığı olumsuzlar. Gerçeğin kimi zaman doğaüstü nedenlerle gerçekleşebileceğini, bunun klasik mantıkla açıklamanın anlamsızlığını ortaya koyar.

¹⁴ Pierre Jourde-Paolo Tortoise, “Fantastik: Mantık İçin Bir Skandal”, *Kitaplık Dergisi*, Kasım 2003, Sayı: 66, s. 79.

Çözücü'de, yazar, özellikle ABD'de geniş okuyucu kitlesi bulan, birçok farklı yazarın kaleme aldığı *Alacakaranlık Kuşağı Öyküleri*'ni hatırlatan bir kurgu oluşturur. Her gün benzer kurallarla işleyen hayat bir anda kesintiye uğrar ve bir grup insan bundan doğrudan etkilenir. Okuyucu, romandaki kahramanların yaşadığı şoktan yola çıkarak alışık olduğu hayatın değişimine dair sorular sorar. Bir gün her şeyin alt üst olacağı, bireyin kendi seçimlerinin hiçbir anlam ifade etmeyeceği bir kısıtlanmışlık durumunda yapılması gereken nedir? Alışkanlıktan dolayı güvenilir olduğunu düşündüğümüz hayatın tamamen farklı bir şekilde devam etmesi hangi duygu ve düşüncelerle açıklanabilir? Okuyucunun sorduğu sorular, onun mantığı ile kabul ettiği dünyanın mantık dışı olarak yeniden şekillenmesinin sonuçlarını tahmine yöneliktir. Bu yaniyla fantastik romanlar geleceğe dair üretilmiş olan spekülasyonlardır.

Çözücü'deki en dikkate değer meselelerden biri bilinen dünyada insanların sahip olduğu kimliklere ait tüm simgelerin giderek çürümesi ve yok olmasıdır. Sıradan insanın tüm bağlılıkları romanda yok edilerek, sonradan edinilmiş kimliklerin sıra dışı bir dünyada nasıl anlamsızlaşacağı ortaya konur. Duvar oluştuktan sonra Taksim civarındaki mabetler, AKM gibi kültürel anlamı olan binalar, Taksim Laila gibi belirli bir kesim insanın eğlence anlayışını simgeleyen yerler ve millet kimliğinin sembolü olan konsolosluklar içten içe çürümeye başlar. Bireylerin kendilerini bağlı hissettikleri, kendilerini tanımlamakta kullandıkları en temel sembollerin yok olması tüm insanlık tarihinin birikiminin de ortadan kalkması anlamına gelmektedir. Bu etiketlerden yoksun olan insanın hayatını nasıl anlamlandıracağı romanın ortaya attığı sorulardan biridir.

Romandaki karakterlerin seçimi de okuyucunun günlük hayatının daraltılmış haline gönderme yapmaktadır. Okuyucu, yaşadığı dünyada katillerle, hırsızlarla, mankenlerle, turistlerle, akademisyenlerle yaşar. Ancak hayatın kendi kuralları bu kişilikler üzerinde düşünmesini, yeniden yorumlamasını engeller. Romanda, hepsi farklı kültürel, sınıfsal hayatlardan gelen yirmi iki insan birleştirilerek günlük hayatta ihmal edilen birçok bireysel özellik göze çarpıcı hale getirilir. Tüm bu insanların birbiriyle çatışan beklentileri fantastik bir laboratuvarında canlandırılarak okuyucunun dünyaya yukarıdan farklı bir gözle bakması sağlanır.

Şehir Fantezisi türünün bir başka önemli yazarı ise Zafer Sönmez'dir. Yazar, *Saklı Ülke:Gerdekkaya*¹⁵ ve *Genç Tanrılar:Gerdekkaya*¹⁶ adlı eserlerinde günümüz dünyasında yaşayan insanların bilinmeyen bir dünyaya ve geçmişe

¹⁵ Zafer Sönmez, *Saklı Ülke: Gerdekkaya I*, Ankara, Phoenix Yayınları, 2002.

¹⁶ Zafer Sönmez, *Genç Tanrılar: Gerdekkaya II*, Ankara, Phoenix Yayınları, 2002.

yaptıkları yolculukları anlatır. *Saklı Ülke* adını taşıyan ilk eserde altı çocuğun tatil için Almanya'dan Çorum'a gitmeleri ve burada yeraltında yaşayan Hatti uygarlığını keşfetmeleri konu edilmektedir. Çocuklar define avcılarından kaçarken Hattililer tarafından kurtarılır. Yeraltına indiklerinde, kimsenin haberdar olmadığı, insanlardan uzak yaşayan çok gelişmiş bir medeniyetle karşılaşılır. İkinci eserde ise günümüzün insanlarından Tarık adlı bir kişinin ve arkadaşlarının Hattililerin cihazları ile geçmişe gitmeleri ve orada kendilerini tanrı ilan ederek Hatti uygarlığının bugününü tehdit etmeleri anlatılır. Hattiler, onlarla mücadele etmek için birinci macerada tanıştıkları çocuklardan yardım ister. Çocuklar kendilerine katılan başka arkadaşlarıyla Anadolu'nun geçmişine zaman yolculuğu yapar ve burada Tarık ve adamlarını yenilgiye uğratırlar.

Gerdekkaya romanlarında asıl mekân içinde yaşadığımız dünyadır. Çocuklar bildiğimiz dünyanın ilişkileri, kuralları içinde yaşarlar. Ancak yeraltına indiklerinde bilinen dünyanın tüm sınırları ihlal edilir. Hattililer yeraltında dev bir deniz oluşturmuş, bir güneş kurmuş, yukarıdaki dünyada olmayan teknolojik gelişmeler kaydetmişlerdir.

Şehir Fantezisi türünün en önemli yanlarından biri bilim kurgunun "siberpunk" (cyberpunk) adlı türüne olan yakınlığıdır. Bu türdeki eserlerde belirleyici unsur yine fantastik olandır. Yeraltında farklı bir uygarlığın olması bilinen mantıksal tüm kurallara aykırı bir durumdur, kısacası fantastiktir. Bu uygarlığın kullandığı cihazlar ise bilim kurgudan alınmıştır. Hattililer "diltaç" adı verilen taçları takarak yüzlerce insan dilini konuşabilmektedirler. Ayrıca taktıkları kemerler onları her türlü silahtan koruyan bir zırh oluşturmakta, kolyeleri ise onları görünmez kılmaktadır. Ayrıca üretimin tamamen robotlar tarafından yapıldığı bir uygarlık kurmuşlardır. İkinci romanda ortaya çıkan zaman yolculuğu cihazı da bunlara eklenmelidir.

Zafer Sönmez diğer fantezi yazarlarımızın uygulamadığı bir yöntem kullanmış, bilim kurgudan faydalanarak fantastiğin sınırlarını genişletmiştir. Fantastik deyince ilk akla gelen, hayallerin, bilim dışı dünyanın hâkim olduğu olaylar dizisidir. Ancak Batı'da bazı yazarlar, bu türü okurun günlük hayatına daha çok yaklaştırmak, böylece daha tanıdık bir ortam oluşturmak istemişlerdir. Zafer Sönmez, okuyucu ile eser arasındaki mesafeyi azaltmak üzere bilim kurgu türünden faydalanmıştır. Böylece okuyucunun, Hattililerin kurduğu barış ve uyum dolu medeniyete ilgisinin artması sağlanmaya çalışılmıştır. Günümüz medeniyete teknolojinin en gelişmiş ürünlerini kullanmaktadır. Ancak hayatın bilim ve teknoloji aracılığıyla kolaylaştırılması insanın açgözlülüğüne ve saldırganlığına engel olamamaktadır. Modern devletler modernizmin en belirleyici unsurlarından olan ilerlemeci mantık nedeniyle sürekli daha fazlasına sahip olmak istemekte, bu yüzden çok sayıda insanın ölümü göz alınmaktadır. Hattililer ise insanlarla baş edebilecek derece gelişmiş olan uygarlıklarına

rağmen kendi halinde, çatışmasız bir toplum yaratmayı başarmıştır. Yazar, romanın genelinde barışçıl bir dünya özlemini dile getirir. Bunu yaparken kimi zaman açık mesajlar vermeyi de ihmal etmez.

“Bir yerde verilen bir parti, yapılan bir piknik, bir lokantada yenilen yemek ya da herhangi bir zengin mutfağından görüntüleri birbiri ardına izliyorduk: insanlar durmadan yiyor, yiyordu...”

Yiyecekler çöplere dökülüyor, bu görüntüye açlıktan kıvranan insan görüntüleri eşlik ediyordu. Bir taraftan aç insanlar ve öte taraftan çöpe dökülen yiyecekler... İnanılması güç, acı veren bir tabloydu bu.

Her şeyi üreten, harıl harıl çalışan fabrikalarda dolaşıyorduk...

Modern silahlarla donatılmış ordular geçiyordu önümüzden. Savaş bölgelerine giriyorduk. Silahlar ölüm kusuyor, evler yanıyor, yıkılıyordu...”¹⁷

Okuyucunun başka türden bir dünyanın mümkün olduğuna inanması için herkesin onaylayabileceği manzaralar çizilir. İsrafın, silahların insanlık için ne kadar tehlikeli olduğu anlatılmaya çalışılır. Bu türden öneriler, fantastik eserlerin sadece eğlencelik olmadığına bir başka kanıttır. Fantezi edebiyatı, tıpkı diğer popüler edebiyat ürünleri gibi, insanın günlük hayatından uzaklaşmak için değil, tersine iç yolculuklar ile daha da yakınlaşmak üzere üretilir.

Zafer Sönmez’in eserindeki diğer bir farklılık çocukların temel kişilikler olmasıdır. Batılı fantezi yazarlarının sıkça çocukları merkeze aldıkları bilinmektedir. Fantezi edebiyatının başyapıtı olan *Yüzüklerin Efendisi*’nde macera dolu yolculuklara çıkan ve tüm yaşamı kurtaranlar çocuklardır. Peter Hunt, fantastik eserlerdeki kişiliklerin romantizmine dikkat çektiği yazısında bu kişiliklerin keşif ve icat zevki, farklı olana duyulan ilgi, “ötekine” dair yeni fikirleriyle çocuklara benzediklerini ileri sürer.¹⁸

Zafer Sönmez çocukların merkezde olduğu fantastik maceralar aracılığı ile dünyanın onların gözünden yorumunu aktarır. Yaşı ilerlemiş insanların kaygılarına sahip olmayan çocuklar tüm olayları saf gözlerle izlemekte, Hattililerle karşılaştıklarında kötülük yerine dostane duygular geliştirmektedirler. Böylece kendilerinden farklı olanla daha rahat, güvene dayalı bir ilişki kurabilmektedirler. Maceraların tamamı bu güven duygusu üzerine bina edilir. İkinci eserde, çocuklar Almanya’da okula giderken Hattililerin gelerek onlardan yardım istemesi de bu güvenin bir sonucudur.

¹⁷ Zafer Sönmez, *Saklı Ülke: Gerdekkaya I*, Ankara, Phoenix Yayınları, 2002, s. 309-310.

¹⁸ Peter Hunt, “Introduction”, *Alternative Worlds in Fantasy Fiction: Contemporary Classics of Children’s Literature*, Peter Hunt ve Millicent Lenz, Londra ve New York, Continuum International Publishing, 2004, s. 4.

Böylece fantastik eserlerde sıkça görülen macera dolu yolculuklar bilim kurgu efektleriyle renklendirilmiş, ayrıca insani duygularla güçlendirilmiştir.

İkincil Dünyayı Anlatan Fantastik Romanlar

a. Kılıç ve Büyü

Türk fantezi edebiyatında ikincil dünyayı anlatan eser sayısı henüz çok azdır. Barış Müstecaplıoğlu'nun Perg *Efsaneleri* ve Orkun Uçar'ın *Asi* adlı çok ciltli romanları bu türü oluşturan iki önemli eserdir.

Orkun Uçar'ın *Asi* adlı romanı *Habis Üçlemesi*¹⁹ serisinin ilk ve şimdilik yayımlanan tek cildir. *Asi*'de yaşadığımız dünyadan her yönüyle farklı ikincil bir dünya anlatılmaktadır. Derzulya adını taşıyan bu ikincil dünyada “Sürgündeki” adlı kötü güç, bilinen teknolojik medeniyetin yok olmasına, tüm devletlerin yıkılmasına neden olmuştur. Böylesi bir ortamda Sürgündeki'nin işbirlikçisi olan Janus adlı kişi kimi zaman sahte tanrılar yaratarak, kimi zaman görülmemiş canavarlar kullanarak dehşet yaratıp dünyayı kötü gücün yönetimi için hazırlamaktadır. Karşısında ise iyi tarafta yer alan Sarp ve Lokan gibi insanlar vardır.

Asi, “Kılıç ve Büyü” (*Sword and Sorcery*) türünün tüm özelliklerini barındırmaktadır. Bu türe dâhil olan eserler ikincil bir dünyada geçerler. Zırh giyinmiş, kaslı vücuda sahip savaşçıların mücadeleleri, iyinin ve kötünün yanındaki büyücüler ve ejderha gibi fantastik yaratıklar sürekli olarak sahnedir.²⁰

Lin Carter *Imaginary Worlds* adlı eserinde ikincil dünya ile sıradan dünyayı birbirinden ayıran tek sözcüğün sihir olduğunu belirtir.²¹ İkincil dünya fantezileri içinde yer alan Kılıç ve Büyü'de de çok sayıda sihir, büyü ve tılsım yer almaktadır. Janus'un Sürgündeki'nden aldığı büyülü güçlerle Dejin ve Rebon adlı vahşi hayvanları yaratması, bir yine yarattığı örümcek tanrı Zünayin'i insanların din duygusunu sömürmek için kullanması, Kara Gezgin'in Lokan'ın vücudundaki izleri sihirle yok etmesi, Hanım Vey adlı büyücünün yetenekleri romanda sıklıkla karşılaşılan örneklerdendir.

¹⁹ Orkun Uçar, *Asi: Habis Üçlemesi I*, İstanbul, Altın Kitaplar Yayınevi, 2007, bs. 4.

²⁰ Jeffrey A. Tucker, *A Sense of Wonder: Samuel R. Delany, Race, Identity, and Difference*, Middletown, Wesleyan University Press, 2004, s. 28.

²¹ Lin Carter, “Imaginary Worlds: The art of Fantasy”, New York, Ballentine Boks, 1973, s. 70'ten aktaran Brian Stableford, *Fantasy in the Nineteenth Century, 1812-1899*, Neil Barron (ed.) *Fantasy and Horror: A Critical and Historical Guide to Literature, Illustration, Film, Tv, Radio, and the Internet*, Lanham, Maryland, and London, The Scarecrow Press, 2000, s. 74.

Kılıç ve Büyü türündeki eserlerde sihir ve büyü güçleri dışında kendiliklerinden gelişmiş başka fantastik canlılara da sıklıkla yer verilmektedir. *Asi*'de çöl Tohtları, sıradan insana benzeyen ancak gizli kanatlarını kullanarak uçabilen Gökkurtlar romandaki fantastik canlılardandır.

Barbar Conan serisinde olduğu gibi Kılıç ve Büyü türündeki eserlerde güçlü savaşçılar merkezdedir. *Asi*'de de romanın merkezinde Sarp adlı yarı Türk bir savaşçı vardır. Sarp bilinen dünyada yani yüzyıllar öncesinde bir seri katil iken Derzulya'nın oluşumundan sonra tek başına yaşayan, hayatının kurallarını kendisi belirleyen bir kişilik olmuştur. Kılıç ve Büyü türünün merkezindeki savaşçıların en önemli özelliği bağımsız olmalarıdır. Sarp gibi savaşçılar, sonucu ne olursa olsun kendi iradeleri ile hareket ederler. Sarp da Lokan'ın kızı Elem'i çölde bulup büyüttükten sonra, onu, düşmanlara karşı korur. Bu noktada Kılıç ve Büyü'nün yeni bir özelliği gündeme gelir. Bu türdeki eserlerde fiziksel şiddete dayalı çok sayıda kavga sahnesi vardır. Söz konusu sahnelerde şiddeti en ustaca kullananlar hayatta kalabilirler. Romandaki savaşçının okuyucu gözünde sınıdığı, sonrasında ise kahramanlaştığı bu sahneler aracılığı ile iyi tarafta olanın yüceltiildiği görülür. *Asi*'de, kitabın arka kapağında belirtildiği gibi "savaş, dehşet ve korku" atmosferi hâkimdir. Böylesi bir dünyada ölmemenin tek yolu "güç"tür. Fantezi türünün dehşet konulu türlerden sıklıkla faydalandığı çeşitli kaynaklarda ifade edilmiştir.²² *Asi*'de dehşetin hâkim olduğu çok sayıda sahne aracılığıyla okuyucunun temel korkuları harekete geçirilmeye çalışılır. Hayatta kalma endişesinin süreklilik kazandığı bir dünyada, güçsüzlerin, sıradan insanların yaşadığı duygular, kanın hâkim olduğu sahneler aracılığıyla okuyucuya aktarılır. Roman bu sayede bir deneyim ortamı sağlar. Okuyucu birçok popüler edebiyat türünde olduğu gibi emniyet içerisinde oturduğu evinde günlük hayatta yaşayamayacağı heyecan ve gerilimi yaşar.

Orkun Uçar, eserinde çok kalabalık bir kadro oluşturmaya çalışmıştır. Fantastik romanlarda zaten çok sayıda macera iç içe geçmektedir. *Asi*'de bu olayların üstüne eklenen çok sayıda kişi öyküsü romanın takip edilmesini zorlaştırmaktadır. Barış Müstecaplıoğlu da aynı konuya dikkat çekmiştir:

"Teknik olarak bakarsak detaylar oldukça yorucu, yani kurgu başarılı olsa bile, neredeyse her karakterin, dağın, beyliğin ve krallığın isminin verilmiş olması biraz kafa karıştırıyor. Özellikle fantastik kurguya yabancı bir okurun kimin dost kimin düşman olduğunu, ülkelerin krallarını, hangi kralın kime neden savaş açtığını aklında tutması oldukça zor. Bu tarza alışkın kişiler bile

²² Bknz. Neil Hollands, *Read on: Fantasy Fiction: Reading Lists for Every Taste*, Westport, CT, Libraries Unlimited Inc., U.S., 2007, s. xvi.

bazı bölümlerde ipin ucunu kaçırabilirler. Entrikaları anlamak ise bu detaylara vakıf olmayı gerektiriyor.”²³

Orkun Uçar henüz üçlemenin diğer kitaplarını yayımlamamıştır. Bu nedenle eserin tamamının fantastik edebiyata ne gibi katkılar yapacağı hakkında kesin hükümlere varmak imkânsızdır. Serinin ilk kitabının ise, kişi kadrosunun genişliği bir yana bırakılırsa, henüz emekleme aşamasında olan fantezi edebiyatımıza olumlu katkılar yaptığı görülmektedir. Yukarıda değinildiği gibi Orkun Uçar bu eserinde Kılıç ve Büyü türünün tüm özelliklerini başarılı biçimde işlemiştir.

b. Epik Fantezi

Barış Müstecaplıoğlu'nun kaleme aldığı *Perg Efsaneleri* adlı dört kitaplık roman dizisi epik fantezi türünün başarılı bir örneğidir. Serinin ilk kitabı olan *Korkak ve Canavar*'dan²⁴ sonra *Merderan'ın Sırrı*²⁵, *Bataklık Ülke*²⁶ ve son olarak *Tanrıların Alfabeti*²⁷ adlı eserler yayımlanmıştır.

Eser, *Yüzüklerin Efendisi*'nde olduğu gibi genç insanların bir amaç uğruna yaptıkları uzun yolculuk sırasında başlarından geçen çok sayıda macerayı anlatır. Leofold ve Guorin adlı karakterlerle başlayan yolculuk daha sonra Nume ve Nela'nın da katılımıyla sürer. Kahramanlar Perg Diyarı denilen ikincil bir dünyada yaşamaktadırlar. Ancak mekân, ilerleyen maceralarla birlikte değişir ve Perg'in de ötesine taşınır. Öte Diyarlar denilen Perg'e paralel dünyada devam eder. Yazar sadece fantastik ikincil dünyayı değil, onun ikincili olan bir başka dünyayı da romana katarak hareket alanını genişletmiştir.

Perg Efsaneleri, epik fantezi türünün tüm özelliklerini taşımaktadır. Bu türdeki eserlerde Kılıç ve Büyü'de olduğu gibi ikincil dünya esastır. Yine iyi ve kötünün mücadelesi söz konusudur. Ayrıca tılsım, büyü ve sihir geniş biçimde kullanılır. Eserin merkezi kişilikleri önceki hayatlarında sıradan insanlardır ancak maceralar sürerken sıra dışı, büyük işler yaparak ülkelerini ve çevrelerindeki insanları tehlikelerden kurtarırlar. Tüm bu uğraş sırasında kahramanlar kimi zaman gücün sembolü olan nesnelere elde etmeye çalışırlar²⁸.

²³ Barış Müstecaplıoğlu, “Doludizgin Fantezi”, Radikal Kitap, 05.12.2003. Çevrimiçi: <http://www.radikal.com.tr/Radikal.aspx?aType=RadikalEklrDetay&ArticleID=855424&Date=5.12.2003&CategoryID=40> Erişim Tarihi: 10.10.2008.

²⁴ Barış Müstecaplıoğlu, *Korkak ve Canavar: Perg Efsaneleri I*: İstanbul, Metis Yayınları, 2002.

²⁵ Barış Müstecaplıoğlu, *Merderan'ın Sırrı: Perg Efsaneleri II*: İstanbul, Metis Yayınları, 2002.

²⁶ Barış Müstecaplıoğlu, *Bataklık Ülke: Perg Efsaneleri III*: İstanbul, Metis Yayınları, 2003.

²⁷ Barış Müstecaplıoğlu, *Tanrıların Alfabeti: Perg Efsaneleri IV*: İstanbul, Metis Yayınları, 2005.

²⁸ John Gust, *Adventures in Fantasy: Lessons and Activities in Narrative and Descriptive Writing*, San Francisco, John Wiley&Sons, 2007, s. 11.

Perg Efsanleri'nde kötü tarafın lideri savaş tanrısı Tshermon'dur. Onun hırsı nedeniyle Perg Diyarı'nda büyük savaşlar çıkar. İyi tarafta ise yukarıda adları verilen genç insanlar ve onların müttefikleri vardır.

Kitaba, ikincil dünyanın fantastik atmosferini geliştirmek için Perg'e özgü bazı canlılar eklenmiştir. Bu canlılar iyi ile kötü arasında bölünmüş fantastik dünyanın ruhunu yansıtır. Bataklıkta yaşayan derokanlar, Lord Asuber'in ejderhaya benzeyen, aslan pençeli ve köpek başlı yaratıkları, Öte Diyarlar'ın yamyamları olan hurglar, romandaki kötülerin safındadırlar. Bunların hepsi ait oldukları tarafın özelliklerine uygun olarak kan dökücü ve vahşidirler.

Fuoli'de yaşayan burfenler, Öte Diyarlar'daki hunsıblar, insana benzeyen, vücutları tüylerle kaplı promlar iyiliğin tarafında yer alan, bu nedenle hep sevimli, insancıl özellikleri ile olaylara tasvir edilirler.

Sihir ve tılsım güçleri de bu dünyanın en önemli parçasıdır. Guorin'in kullandığı Gorba adlı kılıç erdem tanrıçasının güçlerine sahiptir. Perg Diyarı'nın adalarından olan Husnet'in sakinlerinin herkesçe bilinen yanı büyücülük yetenekleridir. Genç büyücü Nela sık sık bu yeteneğiyle arkadaşlarının yardımına koşar. Öte Diyarlar'daki tılsım efendileri Hurglar'la savaşırken tılsımlarının büyük faydasını görürler.

Batılı fantastik eserlerde günümüzdeki milletlerin isimlerine rastlanmaz. Yazarlar, okuyucunun günlük değer ve kimliklerden kurtularak bağımsız bir zihinle esere yoğunlaşmasını sağlamak istemektedirler. İkincil dünyayı anlatan yazarların bilinen millet isimlerini kullanmayışlarının bir başka nedeni de piyasa konusundaki kaygılarıdır. Fantezi yazarları günümüzdeki farklılıkları romanda ortadan kaldırarak eserin herkes tarafından tüketilebilmesinin yolunu açarlar.

“Bu kurgulanmış dünyanın en çekici yönü, her milletten okura aynı mesafede durabilme imkânı sağlamasıdır. Bir Türk, bir Rus ya da bir Japon okur, fantastik kurgunun karakterleriyle aynı kolaylıkla özdeşleşebilir. Ayrıca yazara amacının dışına taşmadan, sadece içini acıtan olgular üzerinde kalem oynatma özgürlüğü tanır. Mesela tarihteki belli bir savaşı değil ama savaşın kendisini, insanlar üzerinde yarattığı etkileri işleyebilirsiniz. Ya da belli bir kişinin, belli bir milletin önyargılarını değil, ama bizzat önyargı olgusunu sorgulayabilirsiniz. Böylece tek bir kişiye bile savunmaya geçme, “biz aslında böyle değiliz”i ispatlama ihtiyacı duyurmadan, derdinizi rahatça anlatabilirsiniz.”²⁹

²⁹ Barış Müstecaplıoğlu, “Fantastik Kurgu Nedir?” Şubat 2004 tarihli *Hürriyet Gösteri* dergisi için yapılan röportaj daha sonra yazarın oluşturduğu yazarın internet sitesine alınmıştır. Çevrimiçi: <<http://www.pergefaneleri.com/index.php?id=8>> (03 Mayıs 2009)

Fantezi yazarı her milletten insanı aynı güçle etkileyebilmek için temel insani duyguları öne çıkarır. Bu amaçla en eski masallardan günümüze kadar edebi türlerin hemen hepsinde yer alan kalıplar modern dönemin eserlerinde tekrar kullanılır.

Rus biçimci Viladimir Propp 1928 yılında halk masalları üzerinde yaptığı araştırmada bu temel hareket noktalarını otuz bir başlık altında toplamıştır. İyi ve kötülerin hareketleri bu temel olayların sıralanışına göre değişmekte ancak temel insani ayrımlar aynı kalmaktadır³⁰.

Binlerce yıllık masalarda en sık görülen ayırım olan iyi ve kötü çelişkisi günümüzde özellikle popüler edebi ürünlerde aynı güçle devam etmektedir³¹. Okuyucular kendilerini, iyi, kötü; saldırgan, masum; şeytani, meleksi şeklinde uzatılabilen ikililerden iyiliği temsil edenlerin yanında hissederler. Böylece ortaya çıkan özdeşleşme yoluyla roman kahramanının hisleri okuyucu tarafından paylaşılır, romanın duygusal etkisi yoğunlaşır.

Perg Efsaneleri'nin ikinci kitabı olan *Merderan'ın Sırrı*'nda yenilgiye uğrayan promların köleleştirilmeleri, ezilip aşağılanmaları her milletin okuyucunun duygularını harekete geçirecektir. İyinin yanında olan okuyucu köleliğe karşı bir tepki geliştirecektir. Böylece gerçek dünyada birbirine düşman dahi olsalar farklı milletlerden okuyucular arasında ortak bir duygu dünyası oluşacaktır. Fantezi edebiyatı bu yanı sıra dinin ve modern ideolojilerin kurmaya çalıştığı milletler üstü birliği insani değerlerle sağlamaya ve bunu ticari başarıya dönüştürmeye çalışır.

Epik fantezi türündeki romanların bir başka önemli yanı modern medeniyetin hiçbir unsuruna sahip olmamalarıdır. Kahramanlar modernizm öncesine ait yaşam tarzına sahiptirler. Modern teknoloji ürünü araçları yoktur. Toprağa dayalı bir ekonomik düzen vardır. Giyim kuşamları da bunu yansıtır. Böylece roman, okuyucuyu, modern yaşamın yabancılaştırıcı etkisinden uzaklaştırır. Romanın merkez kişilikleri doğada uzun yolculuklar yaparlar. Şehirli insanın doğaya olan hasreti epik fantezi romanda dile getirilmiş olur. *Perg Efsaneleri*'nde dört arkadaşın ülkeler, dağlar ve denizlerdeki uzun seyahati, özlemle anılan, geçmişte kalmış, insan doğa birlikteliğini okuyucuya yeniden hissettirir. Fuoli Adası'nın bataklıkları, Hunsu Denizi'nin maviliği, Kadi'nin ormanları kimi zaman tehlikeler barındırır da temelde modern bireyin heveslenmesine neden olurlar.

³⁰ Bu fonksiyonlar için bkz.: Arthur Asa Berger, *Popular Culture Genres: Theories and Texts*, Newbury Park, California, Sage Publications, 1992, s. 16.

³¹ A. g. e., s. 37.

Feodal dönemin sınıfsal ilişkileri de epik fantezilerde sıkça karşımıza çıkmaktadır. Bu eserlerde yer alan soylular ve köylüler arasındaki kesin ayrım nedeniyle bireyler hangi sınıfa mensup oldukları konusunda bir çelişki yaşamazlar. Dolayısıyla modern bireyin yaşadığı ekonomik çelişkiler romandan uzak tutulur. Temel çelişki noktasının iyiler ve kötüler arasında olduğu düşüncesi öne çıkar. Sonuçta roman kahramanları dışarıdan bir tehlike geldiğinde sınıfsal bir ayrımla değil, topluluğun ortak çıkarlarına göre hareket edebilirler.

Epik fantezilerin son ve en önemli özelliği macera dolu seyahatlerdir. Türün dünyaca ünlü başyapıtı olan *Yüzüklerin Efendisi*'nde kahramanlar bir amaç için yola çıkarlar, ancak bu tekdüze bir seyahat değildir. Yolda yaşadıkları olaylar onlara dostluğu, paylaşmayı, fedakârlığı öğretir. Benzer bir seyahatin konu edildiği *Perg Efsaneleri*'nde dört arkadaşın yolculuğu eski bir büyücü olan Merderan tarafından şöyle yorumlanır:

“Kadim Güçler’e Perg’i yaratmalarının doğru bir iş olduğunu, onu korumanın da anlamlı olacağını göstermeliydik. Siz de bunu başardınız. Birlikte sergilediğiniz cesaret, dostluk ve fedakârlıklarla fanilerin şefkate ve yaşamaya layık olduklarını kanıtladınız. Çoğu kişi için bir masaldan ibaret olan bu duyguları gerçek hayata taşıdınız.”³²

Leofold ve arkadaşlarının üstün cesaret ve dayanışmaları sayesinde kötüler alt edilir. Romanın sonunda ideal dünya düzeni tekrar kurularak mutlu sona ulaşılır.

“İyi fantezi, bireysel olanın ilerisine geçer ve anlatıda büyük etik ve felsefi konulara göndermeler yapar: İdeal dünya düzeni, insan doğası, adalet, iyi ve kötü gerilimi. ... Fantezi, umut ve rahatlama sunar, çünkü haklı olanın kazanacağını vurgular.”³³

Tüm iyi fantezilerde olduğu gibi *Perg Efsaneleri* okuyucunun geleceğe dair güven hislerini güçlendirerek, umudun bitmediğini vurgulayarak sona ermiştir.

Ülkemizde 2000’li yıllarda başlamış olan fantezi romancılığı henüz genç ve deneyimsiz olsa da ciddi ürünlerle kendini şimdiden ispatlamıştır. Fantezi türünün alt kolları söz konusu olduğunda sadece dört başlığa girebilen eserler yazılmıştır. Batı edebiyatı ise yüzyıllar öncesine uzanan deneyimi sayesinde çok sayıda alt kola ayrılmış, binlerce romanla bu kolları sürekli olarak beslemiştir.

³² Barış Müstecaplıoğlu, *Tanrıların Alfabeti: Perg Efsaneleri IV*: İstanbul, Metis Yayınları, 2005, s. 224.

³³ Anne Mette Finderup-Agnete Fog, *Worlds of Fantasy*, Hæftet, Systime, 2005, s. 9.

Sayısal yetersizlik türün gelişimini sağlayacak yeterli malzemenin birikimini engellemektedir.

Yerel fantastik romanların bazıları, okunduğunda, Batılı benzerlerini akla getirse de benzer durumun pek çok ülke için geçerli olduğu bilinmektedir. Daha da önemlisi Batılı fantezilerin birçoğunun yine bu ülkelerde binlerce tekrarının yapılması sıradan bir durumdur. Türk fantezi edebiyatı için en iyi çıkış yolu kendi kültürel birikimine dayanmaktır. Saygın Ersin'in eserlerinde yerel inançları, dini ve milli birikimi kullanması bu anlamda çok değerli bir çabadır.

Fantastik romanlar içerisinde özellikle Karanlık Fantezi ve Epik Fantezi türüne giren eserlerin çok daha başarılı ve zengin oldukları görülmektedir. Şehir Fantezisi romanlarının sayıca daha fazla olmalarına karşılık henüz yeterli doyuruculuğa ulaşamamış olmaları dikkat çekicidir. Bu konuda şehir kültürü ile birey arasındaki ilişkinin ülkemizdeki gelişimine dair çok şey söylemek ve buradan yola çıkarak adı geçen eserlerin sosyolojik tahliline girişmek mümkündür. Ancak nicel birikimin eksikliği sorunu burada da karşımıza çıkmaktadır.

Türk edebiyatı son dönemde bilim kurgu, korku, casus gibi yeni roman konularına yönelmiştir. Bunlardan biri olan fantastik edebiyat da diğerlerinin yaşadığı sorunların benzerleri ile yüzleşmekte, kendine bir yön aramaktadır. Akademinin bu alana yönelik yeni ortaya çıkan ilgisinin artması hem edebiyat hem de akademi için büyük kazanımlar sağlayacaktır.

Kaynakça

Berger, Arthur Asa, *Popular Culture Genres: Theories and Texts*, Sage Publications, Newbury Park, California, 1992.

Carter, Lin, "Imaginary Worlds: The art of Fantasy", Ballentine Boks, New York, 1973'ten aktaran Brian

Stableford, *Fantasy in the Nineteenth Century, 1812-1899*, Neil Barron (ed.) *Fantasy and Horror: A Critical and Historical Guide to Literature, Illustration, Film, Tv, Radio, and the Internet*, içinde, The Scarecrow Press, Lanham, Maryland and London, 2000.

Ersin, Saygın, *Zülfikar'ın Hükmü*, Karakutu Yayınları, İstanbul, 2005.

-----*Erbain Fırtınası*, Karakutu Yayınları, İstanbul, 2006.

Filmer, Kath, *Scepticism and Hope in Twentieth Century Fantasy Literature*, Bowling

Green State University Popular Press, Ohio, 1992.

- Finderup, Anne Mette -Agnete Fog, *Worlds of Fantasy*, Hæftet, Systeme, 2005.
- Gust, John, *Adventures in Fantasy: Lessons and Activities in Narrative and Descriptive Writing*, John Wiley&Sons, San Francisco, 2007.
- Hollands, Neil, *Read on: Fantasy Fiction: Reading Lists for Every Taste*, Libraries Unlimited Inc., U.S., Westport, CT, 2007.
- Hunt, Peter, "Introduction", *Alternative Worlds in Fantasy Fiction: Contemporary Classics of Children's Literature*, Peter Hunt ve Millicent Lenz, Continuum International Publishing, Londra ve New York, 2004.
- Jourde, Pierre -Paolo Tortoresse, "Fantastik: Mantık İçin Bir Skandal", *Kitaplık Dergisi*, Kasım 2003, Sayı: 66.
- Müstecaplıoğlu, Barış, "Doludizgin Fantezi", *Radikal Kitap*, 05.12.2003.
- Çevrimiçi:
<http://www.radikal.com.tr/Radikal.aspx?aType=RadikalEklerDetay&ArticleID=855424&Date=5.12.2003&CategoryID=40> Erişim Tarihi: 10.10.2008.
- "Fantastik Kurgu Nedir?" Şubat 2004 tarihli *Hürriyet Gösteri* dergisi için yapılan röportaj daha sonra yazarın oluşturduğu yazarın sitesine alınmıştır.
- Çevrimiçi: <<http://www.pergefsaneleri.com/index.php?id=8>> (03 Mayıs 2009)
- *Korkak ve Canavar: Perg Efsaneleri I*: Metis Yayınları, İstanbul, 2002.
- *Merderan'ın Sırrı: Perg Efsaneleri II*: Metis Yayınları, İstanbul, 2002.
- *Bataklık Ülke: Perg Efsaneleri III*: Metis Yayınları, İstanbul, 2003.
- *Tanrıların Alfabetesi: Perg Efsaneleri IV*: Metis Yayınları, İstanbul, 2005.
- Mishra, Vijay, *The Gothic Sublime*, University of New York Press, Albany State, 1994.
- Özlük, Nuran, *Türk Edebiyatında Fantastik Roman*, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Dili ve Edebiyatı Ana Bilim Dalı, Yeni Türk Edebiyatı Bilim Dalı, (Devam Eden Doktora Tezi.).
- Rabkin, Eric S. "The Fantastic in Literature" (Princeton, NJ: Princeton University Press, 1976),

- 117-118'den aktaran Jacqueline Howard, *Reading Gothic Fiction: A Bakhtinian Approach*, Oxford, Clarendon Press, 1994.
- Sinclair, Francis, *Riveting Reads Plus Fantasy Fiction*, School of Library Association Scotland, 2008.
- Sönmez, Zafer, *Saklı Ülke: Gerdekkaya I*, Phoenix Yayınları, Ankara, 2002.
- *Genç Tanrılar: Gerdekkaya II*, Phoenix Yayınları, Ankara, 2002.
- Todorov, Tzvetan, *Fantastik: Edebi Türe Yapısal Bir Yaklaşım*, Metis Yayınları, İstanbul, 2004.
- Tolkien, J. R. R., *Peri Masalları Üzerine*, Altıkırkbeş Yayın, İstanbul, 1999, bs.2.
- Tucker, Jeffrey A., *A Sense of Wonder: Samuel R. Delany, Race, Identity, and Difference*, Wesleyan University Press, Middletown, 2004.
- Uçar, Orkun, *Asi: Habis Üçlemesi I*, Altın Kitaplar Yayınevi, İstanbul, 2007, bs. 4.
- Yemni, Sadık, *Muska*, Metis Yayınları, İstanbul, 1997, bs. 2.
- *Öte Yer*, Metis Yayınları, İstanbul, 1997.
- *Yatır*, Everest Yayınları, İstanbul, 2005.
- *Çözücü*, Everest Yayınları, İstanbul, 2003.