

**BARIŞ MÜSTECAPLIOĞLU'NUN ŞAMANLAR DİYARI DİZİSİ ÜZERİNE
FANTASTİK BİR İNCELEME**

**A FANTASTIC ANALYSIS ON BARIŞ MÜSTECAPLIOĞLU'S ŞAMANLAR
DİYARI SERIES**

**ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ОБЗОР НА СЕРИЮ М. БАРЫША МИРА ЗЕМЛИ
ШАМАНОВ**

Şamil YEŞİLYURT*

ÖZ

Edebî bir tür olarak sınırları değişkenlik gösterse bile oluşturduğu gerçek ile kurmaca arasındaki atmosferle okuru gizemli bir dünyaya sürükleyen fantastik, Türk edebiyatında kökeni eskilere uzanan bir maceraya sahiptir. Ancak Batılı teorisyenlerin çizdiği, bir edebî tür anlamındaki ve kurmaca dünyaya baştan sona hükmeden fantastik, özellikle son yirmi yılda kaleme alınan anlatılarda artış göstermiştir. Bu türün başarılı örneklerini veren Barış Müstecaplıoğlu, önce *Perg Efsaneleri* ardından *Şamanlar Diyarı* dizisi ile adından söz ettirmiştir. İnceleme konusu yapılan *Şamanlar Diyarı* dizisi, üç kitaptan oluşmaktadır: *Şamanlar Diyarı*, *Keşifler Zamanı*, *Özgürlük Uğruna*. Fantastik türün pek çok özelliğini taşıması ve özellikle ortaya koyduğu kararsızlık vurgusu ile fantastik anlatıların Türk edebiyatında kazandığı ivmeyi yükseltebilmiş bu roman dizisi üzerine bu bağlamda bir çalışma henüz yapılmamıştır. Bu makalede amaç, söz konusu roman dizisini fantastik türün temel ilkeleri doğrultusunda inceleyerek romanların fantastik evreni oluştururken merkeze aldığı ortaklıkları tespit etmektir.

Anahtar Kelimeler: Barış Müstecaplıoğlu, Şamanlar Diyarı, fantastik roman, metin tahlili.

ABSTRACT

Even if boundaries vary as a literary genre fantastic which leads readers to a mysterious world with the atmosphere between reality and fiction, has an adventure based on the past in Turkish Literature. But fantastic which rules the fiction world entirely in the meaning of literary genre and drawn by western theorists, has showed an increase in written narratives, especially in the last two decades. Barış Müstecaplıoğlu who gives succesful samples of this genre, made a name for himself with prior *Perg Efsaneleri* afterwards *Şamanlar Diyarı* series. *Şamanlar Diyarı* series which is set as a subject of study, consists of three boks: *Şamanlar Diyarı*, *Keşifler Zamanı*, *Özgürlük Uğruna*. With featuring of many characteristics of fantastic genre and especially with revealing the stres of indecision, fantastic can heightened acceleration of narrations in Turkish Literature there is no study based on these novel series yet in this context. The aim of this article is to make firm

* Yrd. Doç. Dr., Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü Öğretim Üyesi. samilyesilyurt@gmail.com. 10.17498/kdeniz.279480

corporations which novels move to central while they form fantastic world examining the novel series which is talked about in the direction of fantastic genre's essential principles.

Key Words: Barış Müstecaplıoğlu, Şamanlar Diyarı, fantastic novel, text analysis.

РЕЗЮМЕ

Показать границы варибельности как литературного жанра, даже если вы создаете атмосферу, что привело к читателю таинственный и фантастический мир, между реальностью и вымыслом в турецкой литературе, и приключение, которое простирается назад к началу. Однако, западные теоретики, запряженной литературный Жанр и в мир фантастический вымысел от начала до конца с точки зрения доминирующей, особенно в последние двадцать лет возросли в письменной речи. М. барыш, давая успешные примеры этого типа, то перг впервые упоминается по имени с массивом легенды о Земле шаманов. Сделал предметом рассмотрения, серия состоит из трех книг на земле шаманы: шаманы земли, открытый время, ради свободы. Нести фэнтези жанра в турецкой литературе раскрыты многие черты нерешительности и особенно с акцентом на романа серию фантастических рассказов способны увеличить обороты в этом контексте данное исследование еще не была выполнена. Цель этой серии статей исследовав жанра фэнтези, роман под вопрос базовые принципы фантастические создания Вселенной романа партнерские отношения с центром по определению.

Ключевые слова: М. Барыш, Земля Шаманов, Фэнтези, Анализа Текста.

GİRİŞ

Fantastik ifadesinin hem kavram hem de bir tür olarak anlam evreninin belirlenmesi, onun yakın ilişkiye sokulduğu bilimkurgu ve olağanüstü türlerden ayrımını da kolaylaştıracaktır. Köken itibariyle Latince ve Grekçede kullanılan “fantasticum” ve “phantasein”e dayandığı genel kabul gören fantastik kelimesi, “Şimdi yaygın olarak doğaüstü ya da görünüşte doğaüstü kurgusal eserlerin bir çeşidini ifade etmek için kullanılır.” (Childs 2006: 82) Fantastiğin gerçek dışı ve hayalî manalarından yola çıkarak kavramı açıklamaya çalışan Jackson, bu kavramın sadece hayalden ibaret olmadığını altını çizer. Böyle genel manada düşünülürse tüm hayalî aktivitelerin fantastik, bütün edebî eserlerin de fantezi kabul edilmesi gerektiğini söyler. (Jackson 2003: 13) Jackson’un üzerinde durduğu hayalî ve gerçek ayrımı, fantastikten söz eden pek çok araştırmacının türü tanımlamadaki temel ayrım noktası olmuştur. Fantastik türün sınırlarını çizerken Batılı teorisyenlerin düşüncelerinden de faydalanan Pelin Aslan, şunları ifade eder:

“...fantastiğin sunduğu evren, olağanüstünün sunduğu hayalî evrenden çok farklıdır. Onun renkli ve zengin evrenine nispeten fantastik; belirsizlikle, boşluklarla dolu, daha az tanımlanabilir, gri bir evren üretir. Olağanüstü, okura mucizevi, farklı ve alternatif bir ‘ikinci’ dünya sunar, sunulan bu dünya genelde kendi içinde özerk, gerçekle ilgisi sadece metaforik yansıtma ile sınırlı, gerçeği neredeyse hiç sorgulamayan bir dünyadır. Peri masallarının ya da bilimkurgunun sunduğu dünyalar bu tarzdır. Bazı olağanüstü anlatılarda gerçeğin sadece geriye dönük ya da alegorik olarak sorgulandığına rastlanır. Fantastik ise kavram dışına yönelir. Peri masallarının aksine ideallere, bilimkurgunun aksine de ideaya (tasavvura) inanmaz. Kültürel düzen olmaksızın ya da onun dışında alanlar açar. Bu alanlar görünenin ardında, hiçbir şeyin doğmadığı karanlık alanlardır. Olağanüstü ikincil bir dünya

yaratmak yerine fantastik, hiçbir şey inşa etmez. Onun dünyası boştur, boşalmalar ve çözümlere gebedir. Bu boşluk görünür, içi dolu, yuvarlak, üç boyutlu dünyayı bozar. Bunu da yokluğa dokunarak ve nesnel olmaksızın gölgeler yaratarak yapar.” (2010: 10)

T. Todorov birçok yazarın fantastik konusundaki hükümlerini eleştirmiş, geleneksel bakışın ötesinde yeni bir yaklaşım ortaya koyarak kavramı yapısal bir edebî tür olarak düşünmüştür. Ona göre bir metnin fantastik olabilmesi için üç koşulu sağlamış olması gerekir:

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

Steinmetz “...bir yazarın varlığına sahiden bağlı olan veya yazar tarafından kurgulanmış ve yarattığı karakterlerden biri tarafından desteklenmiş bir iç gezinti...” (2006: 17) demesine rağmen bu tanım fantastik türü ifade etmek için yeterli değildir. Steinmetz’in asıl üzerine odaklandığı husus, imgelemdir. O, “yalnızca imgelemden var olan” (2006: 8) dünyanın okur tarafından kabullenilmiş tasarımı fantastik kabul eder. Fantastik tür ile ilgili üzerinde fikir birliği sağlanan temel odak, düşsel bir dünyayı kendi doğallığı içinde okura kabul ettirmek ve imgeselliği gerçek bir görünüm gibi sunmaktır.

Nuran Özlük, Türk edebiyatındaki fantastik roman serüvenini ele aldığı çalışmasında bu türü “Bilinen, kabul edilen sosyal, siyasi, tarihî, bilimsel kuralların, genel geçer gerçekliğin dışına olağanüstü, doğaüstü unsurlarla alegorik anlamdan, düş, hayal, sanrı, delilik gibi psikolojik/psikiyatrik vakalardan tamamen arınmış bir hayal gücü ile çıkmayı mitos, efsane, destan, menkıbe, halk hikâyesi, masal vb. beslenerek ancak bu türlerin formatında değil, romana has unsurlarla sunan anlatı türüne fantastik roman denir.” (2011: 27) biçiminde tanımlar.

Berna Moran, Todorov’un fantastik terimini olağandışı ile garip arasına koyduğunu söyler. (1994: 54) Oysa Todorov, fantastiği olağandışı ile olağan; düş ile gerçek arasına koymaktadır. Kendisi, terimi Todorov’dan daha geniş anlamda kullanarak “Gerçekçiliğin mekân, zaman, karakter kavramlarını, canlı cansız ayırımını tanımayan ve bildik dünyamızın ötesinde alternatif bir dünyayı işin içine katan anlatıların tümüne verilen bir ad olarak” (1994: 54) ifade eder.

Türk edebiyatında fantastiğin kökeni çok eskilere dayanmaz. Daha çok fantastiğin sınırlarını aşip olağanüstü dairesine giren *Binbir Gece Masalları*, *Binbir Gündüz Masalları*, halk hikâyeleri; cinler, periler, büyüler ve tılsımlarla kabul edilmesi imkânsız bir dünyanın kapılarını okurlarına açmaktaydı. “Doğu’nun pandeterminist fantastik algısı, Batı fantastiğinin determinist elekten geçirilmiş tanımlarının ve sınıflandırmalarının içine sığmayacak kadar çok ve çeşitlidir.” (Yonar 2011: 34) Batı tesiriyle gelişen Türk edebiyatında fantastik nitelemesi yapılan; buna karşın Batılı teorisyenlerin fantastik tanımlamalarına yeterince uymayan pek çok eser kaleme alınmıştır. Ancak 1990’larla

birlikte fantastik türe yönelen okur ilgisi, yazarların bu yönde ürünler vermelerinin önünü açmıştır.

1. Şamanlar Diyarı

Fantastik türün Türk edebiyatındaki örneklerinden biri olan Barış Müstecaplıoğlu'na ait *Şamanlar Diyarı*, üç kitaptan oluşmaktadır. Serinin ilk kitabı 2012 yılında yayımlanan *Şamanlar Diyarı*; ikinci kitabı 2013'te yayımlanan *Keşifler Zamanı*; üçüncü kitabı ise 2014'te yayımlanan *Özgürlük Uğruna*'dır.¹ Delkarna Sultanlığı'nda başlayan macera Perg diyarını ve fizikötesi Kadim Diyarı dolaşıktan sonra tekrar başladığı yerde son bulur.

Şamanlar Diyarı'nda macera, bir şamanın Delkarna Sarayı hazinesinden bir parşömen kâğıdını çalması ile başlamıştır. Delkarna Sultanlığı, Sultan Arterus'un atalarından ve Delkarna'nın kurucusu Koledion'dan sonra yeryüzündeki bütün şamanları ortadan kaldırma düşüncesi ile büyük bir katliam gerçekleştirmiş; ancak bu katliamdan hayatta kalmayı başaranlar olmuştur. Bu katliamda en büyük rolü üstlenen ise Sultanlığın "zincir" adını verdiği gizli teşkilatıdır. Bu gizli servisin başındaki kişi acımasızlığı ile tanınan bir kadın olan Olein'dir. Olein aslında özgür bir Delkarna arzusunda olmakla birlikte sultanı destekliyor görünmekte ve bu uğurda pek çok şamanın yok edilmesinde pay sahibidir. Ancak hayatta kalan şamanlardan biri de Perg diyarının haritasının bulunduğu parşömeni çalan şaman, Darok'tur. Serinin birinci kitabı parşömenin peşindeki Delkarna Sultanlığı görevlileri ile o parşömenin bulunduğu Kılıçbalığı kalyonu arasındaki macerayı anlatır.

Keşifler Zamanı, Perg'e ulaşmak için yola çıkan Kılıçbalığı'nın aylarca süren yolculuğunu konu alır. Delkarna Sultanlığı ile Nasralar arasında ve Perg Federasyonu ile isyancı tabir edilen gruplar arasında yaşanan olayların temelinde özgürlük ve hâkimiyet mücadelesi vardır. Eymar'ın Kadim Diyar'da yaşadığı fizikötesi yolculuğunun ve Olein'in yaşanan dünyadaki yolculuğunun anlatıldığı kitapta her iki kişinin de erginlenme süreci tamamlanır ve roman dizisi içinde verilmeye çalışılan mesajlar iletilir. Perg topraklarına ulaşan Kılıçbalığı, yerel güçler tarafından işgal edilir; personeli esir alınır; ancak karaya çıkan Kılıçbalığı'nın keşif birliği Perg'in yerli halkı promlar ve burfenler ile bütünleşerek mücadeleyi sürdürür. Perg Federasyonu, başka yerlerde yaşam olduğunu, Kılıçbalığı kalyonunun ülkelerine gelmesi ile öğrenmiştir. Bu vakitten sonraki tek hedefleri Delkarna'yı fethederek kendi federasyonlarına katmak düşüncesi olmuştur.

Özgürlük Uğruna, Perg isyanı ile başlar. Perg'deki yaşam ile Delkarna arasında bir fark yoktur. Her ikisinde de ezenler ve ezilenler arasında devam eden mücadele en yüksek seviyededir. En alttaki "kiralık kadın"lardan en üstteki yöneticilere kadar romanlara hâkim olan çatışma ve karteziyenik durum bunun üzerine kuruludur. Burfenler ile promlar, Perg donanmasının büyük kısmının Delkarna'yı fethetmeye gidişini fırsat bilerek büyük bir isyana hazırlanır. Her iki kesimin de galip gelmesini belirleyecek en büyük faktör büyücülerdir. Yapılan mücadelede fantastik varlıkların da yardımını alan promlar ve burfenler, federasyonu işgal edip özgürlüklerine kavuşur. Diğer yandan Delkarna Sultanlığı da gelen Perg donanmasına karşı verdiği mücadeleyi kazanır ve Perg ordusu bozguna uğrar. Bu gelişmelerden sonra her iki ülkede ezen-ezilen sınıfların mücadeleleri özgürlüğe ulaşma ile son bularak barış ve huzur sağlanır.

Her üç romanın da başında Sera Om Talse adlı kişiye ait şiirler yer alır. Bu şiirler romanın bütünlüğü içinde birer prolog olarak kurgulanmıştır. Her bir kitabın derin

¹ Romanlardan yapılacak alıntılarda *Şamanlar Diyarı* için ŞD, *Keşifler Zamanı* için KZ, *Özgürlük Uğruna* için ÖU kısaltmaları yapılacak ve yalnızca sayfa numaraları verilecektir. (Ş.Y.)

yapısında verilmek istenen ince düşünceleri içeren tezlere sahip bu şiirlerde ezen ve ezilen sınıflar arasındaki eşitsizliğin ortadan kaldırılmasına ve özgürlüğe gönderme yapılırken bu, salt mesaj verme kaygısıyla değil, fantastik evrenin içine yedirilerek türün ifade imkânları çerçevesinde gerçekleştirilmeye çalışılır. Bu bağlamda Müstecaplıoğlu; yerli, Batılı ve Doğulu kaynakları harmanlayarak evrensel değerlerle bezenmiş mitolojik bir atmosfer oluşturmuş; bunları ortak mekânlarda bir araya getirerek bireyin özgürlüğünü ve hedefe ulaşma arzusunu odak noktası yapan fantastik bir evren meydana getirmiştir.

Gérard Genette, anlatı düzeylerini sınıflandırırken *extradiegetik*, *intradiegetik* ve *metadiegetik* olmak üzere üç temel kategori ortaya koyar. (2011: 248) Bu sistematığe göre extradiegetik anlatı her üç romanın da başlarında yer alan, kurgunun dışında görülmekle birlikte aslında kurgunun bir parçası konumunda olan Sera Om Talse şiirleridir. Asıl anlatının yer aldığı ve temel vaka zincirini oluşturan edimlerin gerçekleştiği ilk düzey olan intradiegetik seviye, Delkarna, Perg ve Kadim Diyar’da meydana gelen olayları içerir. Bu intradiegetik edimler, yazarın yönsemesini içeren metadiegetik edimlerle bir araya gelerek romanın derinlik kazanmasını sağlar. Hikâye içinde hikâye tabir edilen anlatılar metadiegetiktir. *Keşifler Zamanı* ve *Özgürlük Uğruna* birinci cilt olan *Şamanlar Diyarı*’nın aksine iç içe geçmiş hikâyelerin yoğun olduğu romanlardır. “Sana her şeyi anlatacağım. Asırlardır kimseye anlatmadığım şeyleri.” (KZ: 125) “Anlatmaktan daha iyisini yapacağım. Seyretmeni sağlayacağım.” (KZ: 128) ifadeleri, anlatı düzeyinin değişmesini işaret eder. Eymar’ın ruhsal yolculuğu sırasında tanıştığı güç sahibi Merderan’ın kendi geçmişini bir film gibi Eymar’ın önünde sergilemesi sırasında anlatıcı, ihtiyarın kucağında taşıdığı bebektir. O bebek, Merderan’dır. Böylece anlatı bir anda seviye değiştirerek ikinci derecede intradiegetik anlatı yapısına dönüşür. Bu durum, anlatıcının okur üzerindeki tahakkümünü kırarak okur ile vaka kişilerinin özdeşleşmesini ve anlatının tekdüzelikten kurtulmasını sağlar. Extradiegetik, intradiegetik ve metadiegetik anlatı düzeylerinin kullanımında sınırları zorlayan yazar, iç içe geçmiş pek çok hikâye kurgular. Zaman zaman “Tereskor Savaşı Kahramanı Arasket, Büyük ve Şanlı Komutan Arasket, Asla Yenilmeyen Arasket” (ÖÜ: 49), “Günler günleri kovaladı, Durkgador karşısına çıkan fırtınalara ve bitmek bilmeyen yola aldırış etmeden olanca hızıyla ilerledi.” (ÖÜ: 129) ifadeleriyle destansı üsluba yaklaşan, oluşturduğu entrik ve fantastik dünya ile okurun dikkatini uyanık tutmayı hedefleyen Müstecaplıoğlu, fantastik romanın ilkelerine büyük oranda bağlı kalarak romanını oluşturmuştur.

2. Fantastik Unsurlar

2.1. Kararsızlık

Gerçeklik ile kurmaca arasında gidip gelen okurun bu kararsız tavrı sadece fantastik türe has bir tutum değildir. Ancak Todorov, fantastik kararsızlığı ifade ederken şunları söyler:

“...fantastik, bir kararsızlık süresi kadardır: algıladıkları şeyin, paylaşılan düşüncenin tanımladığı biçimiyle, ‘gerçeklik’ olup olmadığına karar vermek zorunda kalan okuyucunun ve öykü kişinin ortak kararsızlığı. Öykünün sonunda öykü kişisi değil de okuyucu yine de bir seçim yapar, çözümlerden birini benimser ve fantastiğin dışına çıkar. Gerçekliğin yasalari olduğu gibi duruyor ve anlatılan olayları açıklamaya yarıyorsa yapıt başka bir türe girer: tekinsiz türe. Ya da tersine okuyucu, olayı açıklamak için yeni doğa yasalarını kabul etmek durumundaysa olağanüstü türe girmiş oluruz.” (2004: 47)

Dolayısıyla fantastik kararsızlık, okurun olağanüstü ile gerçeklik ekseninde bir denge kurmaya çalıştığı ve ikisi arasında gidip geldiği süreci ifade eder. Aynı zamanda metnin fantastik oluşunu belirleyen en önemli güce sahip olan unsurdur.

Barış Müstecaplıoğlu, “Hayalî bir diyar yaratmak için gerçek dünyayı iyi tanımak gerekiyor, çünkü hayal gücümüz de gerçek dünyadan besleniyor. Gerçek dünyanın coğrafyasını, haritasındaki tarihsel değişimleri, tarihini, mitlerini, hayvanlarını, bitki örtüsünü iyi tanımalısınız ki enteresan detaylar yakalayıp bunları hayalinizde fantastik bir şekle sokabilirsiniz.” (Yüksel 2014: 17) diyerek aslında okurun içine düştüğü fantastik kararsızlığa vurgu yapar.

Fantastik öğeler birbirinden ayrılmaz bir bütünlük içindedirler. Kararsızlıkla romandaki temel çatışmalar, kişiler ile başkalaşım, büyü ile başkalaşım bunlardandır. Henüz romanın başında yaşanan olayda roman kişinin olağanüstü ile gerçeklik arasındaki çizgiyi “İlk önce hayal gördüğümü sanmıştım.” (ŞD: 12) diye ifade etmesi, Todorov’un fantastik kararsızlığı anlatırken söylediği “‘Neredeyse inandım’: İşte fantastiğin ruhunu özetleyen formül.” (2004: 37) düşüncesiyle paraleldir.

Roman boyunca anlatılanların gerçekliğine inanıldığı anda birden sıra dışı bir hadise gerçekleşir ve kişinin yaşadığı kararsız durum, okurun da aynı şekilde kararsızlık içinde kalmasına yol açar. Çalınan parşömenin içinde bulunduğu şifreli kutu açılıp parşömen incelendiğinde orada bir harita olduğu görülür. Bu harita, yazarın hem önceki roman dizisi olan *Perg Efsaneleri*’ne gönderme yapmakta hem de yazarın o fantastik atmosferi devam ettirme ve okurun hayallerle gerçekler arasındaki kararsızlığını sürdürme iddiasını göstermektedir. Bunun bir harita olduğunun; ancak hiçbir yerin haritası olmadığı söylenmesi, başlı başına fantastik kararsızlığın işaretidir. Bu düşünce Perg’e ulaştıktan sonra da sona ermez. Anlatıcının “Etraftaki ağaçların dev yapraklarının gölgesinde her şey biraz flu görünüyordu, sanki burada gerçeklik ve rüya arasındaki çizgi Delkarna’da olduğu kadar kalın çizilmemişti.” (KZ: 245) demesi belirsizliği ve okurun kararsızlığını kuvvetlendirir.

Perg, yazarın ütöpic dünyasının yansımasıdır. Kaye’nin “Perg’i herkesin mutlu olduğu, kimsenin acı çekmediği bir yer olarak hayal ediyorum...” (ŞD: 293) demesi, Müstecaplıoğlu’nun serinin sonunda ulaştığı temel eşitlik ve özgürlük düşüncesinin başlangıç noktasını oluşturmaktadır. Perg diyarını önce kişiler yoluyla okurların zihninden silmeye, onu hayalî bir mekân olarak göstermeye çalışan yazar, ardından onu gerçekçi özellikleri insanları, yaşam biçimi ve tabiatı ile tanıtarak o hayalî göstergeleri yok etme yoluna gider. Böylece okurun zihninde böyle bir mekân olup olmadığı ile ilgili kararsızlığı inşa eder. Kişi ile özdeşleşen okurun yaşadığı aynı kararsız durum, Delkarna ve Perg ülkesinde yaşananlar ile Kadim Diyar’da yaşananlar arasında gerçek kurmaca çelişkisi içinde kalan okur, Kadim Diyar’daki ruhsal yolculuğu başlangıçta yadırgasa bile onu da fantastik gerçekliğin bir parçası olarak görmeye başlar.

2.2. Kişiler Dünyası

2.2.1. İnsanlar

Romanda büyücüler, şamanlar, Nasralar, Delkarlar, Pergliler, ajanlar, tüccarlar ve pek çok sınıfı temsil eden insanlar olmakla birlikte asıl odak noktasını Nasralar ve Delkarlar oluşturur. Sonradan bu gruba Pergliler de katılır. İnsanın doğal yaşama verdiği tahribatın bir göstergesi olarak vakanın bir parçası hâline getirilen ve her fırsatta vurgulanan harnanların insanlardan çektiği sıkıntılar, aynı zamanda yazarın yönsemelerinden birini ifade eder. Ezilen, acılar çeken ve yok edilme noktasına gelen harnanlar, insanlardan uzakta

huzur içinde bulunabilecekleri yerler aramaya başlar ve Delkarna'dan uzakta bir toprak parçasına yerleşirler.

Nasralar ile Delkarlar arasında çok uzun zamandır devam eden bir çatışma ve hâkimiyet mücadelesi vardır. Birbirleriyle akraba olmakla birlikte zamanla aralarına nifak sokulan ve aralarında âdeta bir uçurum ortaya çıkan iki farklı kesim, güce sahip olma ve özgürlük uğruna savaşmaktadır. Sultanlığa bağlı Delkar askerleri Nasra kılığına girerek Delkar köylerini yakıp yıkar; katliamlar yapar. Diğer yandan Delkarlar ise bu saldırıların Nasralardan geldiğini düşünür. Aralarındaki bu çatışma, Sultan Arterus'un yönetimden yavaş yavaş çekilip Torin'in idareyi eline almasına kadar devam eder.

Yazarın şamanlar hakkında derin bir araştırma yaptığı ve hayal gücünü tetikleyen unsurlara temas ettiği bir gerçektir. Şamanlar, romanın büyük kısmında hem kurguyu yönlendiren hem de öykünün ortaya çıkmasını sağlayan önemli unsurlardandır. Şamanların romanda tek bir ideali olduğu söylenir: "Herkesin mümkün olduğunca az acı çekmesi ve mümkün olduğunca çok mutlu olması..." (ŞD: 177) Şamanların herkes arasındaki eşitlik ve özgürlük idealleri ile yaşanan olaylar paralel olarak anlatıldığına yazarın roman dizisi içinde özellikle vurgulamak istediği temel yönemesi ortaya çıkmaktadır. İnsan ırkının bozucu, tahrip edici hatta yok edici yönü ile tabiattaki dengeleri altüst ettiği fikri harnamlar ile insanlar arasındaki ilişkide somutlaşmıştır. İnsanın en büyük arzusunun güce sahip olma (Wille zur Macht) isteği olduğunu söyleyen Nietzsche'nin bu düşüncesi ile *Şamanlar Diyarı*'nda şamanların atası Melkara'nın "...gücsüzleri, bir gün roller değiştiğinde kendilerine zulmedenler kadar zalimleşeceklerini bile bile, sırf güçsüz oldukları için sevemiyordum." (ŞD: 178) demesi örtüşmektedir. Bu sebeple roman dizisinin odak noktası da güç sahibi olanlar ile ezilenler arasındaki özgürlük mücadelesidir.

Şamanlar ile hayvanlar arasında özel bir bağ vardır. Bu roman dizisini yazmadan önce şamanlar ve şamanlık hakkında geniş kapsamlı araştırma yaptığını belirten Müstecaphioğlu, tarihî bir hakikatle kendi yönemesini aynı ekseninde bir araya getirmiş ve bunları fantastik bir atmosferde ifade zemini bulmuştur. Öyle ki kendisinin de belirttiği gibi şamanlık eğitimi doğa ile bütünleşmeyi ve hayvanlarla özdeşleşmeyi gerektirir. Hâl böyle olunca şamanlık, tabiat ile insan arasındaki dengeyi temsil eden bir odak noktasına dönüşmektedir. Şamanlar, tabiatı ve kılığına girecekleri hayvanları yakından tanımak zorundadırlar. Bu durum o kadar sıklıkla vurgulanır ki en ufak ipucu kurgunun seyri hakkında bilgi verir. Ahşap oyma ustası ve aynı zamanda şaman olan; ancak öldürülmekten çekindiği için şamanlığını gizleyen; ismini Arelam olarak değiştiren Yallunar'ın bir şaman olduğuna dair ipucunu çırağına söylediği şu ifadelerde görmek mümkündür:

" 'Heykelini yaptığın şeyleri yakından tanıman lazım,' diye gülümsedi Arelam. 'Her açıdan nasıl gördüklerini, yemek yerken, hareket ederken, uyurken ne şekillere girdiklerini iyi bilmelisin. Yoksa asla gerçeğine benzeyen bir heykel yapamazsın. Ben hayvanları insanlardan daha iyi tanıyorum evlat, onları ağaca işlemek daha kolay benim için.'" (KZ: 177)

Kılıçbalığı kalyonunun kaptanı Gura, birtakım gizemlerin aydınlanması ve entrik havanın ortaya çıkarılmasında önemli bir işlev üstlenmektedir. Okur, Nasralar ile Delkarların aslında akraba olduklarını, Gura'nın da sultan soyundan geldiğini, zulmeden Delkarlara karşı zulme karşı koyan Nasraların iki farklı toplumun temellerini attıklarını Gura'nın kalyonun kamarasındaki eski bir kitabı Darok'a göstermesi ile anlar.

Kadim Diyar'ın en kuvvetli isimlerinden olan Merderan, haksızlığa karşı duran, av için bile olsa hayvanların canına kıymayı uygun bulmayan, zayıfın yanında yer alan bir kişiydi.

Onun bu ideal insan özellikleri Kadim Güçler'in dikkatini çekmiş ve uzun arayışlar sonunda Srenah isimli bilge, dev kartalla tanışmıştır. Evrenselliği esas alan Müstecaplıoğlu, gerek ideal insan olmanın vasıflarını yüklediği Merderan'ı kurgularken gerekse bütünsel anlamda romanın fantastik dünyasını bir araya getirirken evrensel değerlerden yararlanmış ve Doğu'nun, Batı'nın, İlahî dinlerin ortak malzemesinden istifade etmiştir. Merderan bu vasıflarını ve ideal özelliklerini kaybetmeye başladığı gün kendisine bahşedilen güzellikleri de birer birer yitirir. Merderan'ın kalesindeki akvaryumda yaşayan ve güzelliği ile göz alan balığın Merderan'ın bireysel düşünmesiyle birlikte güzelliğini yitirmeye başlaması ve ölmesi bunun göstergesidir.

2.2.2. Fantastik ırk ve güçler

Roman dizisi içinde kişi kadrosu oldukça zengin ve çeşitlidir. Bu çeşitlilik içinde insan ırkına ait olup tipik ve karakteristik nitelikler taşıyanlar yanında, oluşturulan fantastik atmosferin gereği olarak insan dışı fantastik ırk ve güçlerden de yararlanılmıştır.

Yazar, romanda gizemini koruyan Kadim Güçler'in ne olduğu ile ilgili soruya kendisiyle yapılan bir röportajında "Kadim Güçler, gerçek dünyada bize dayatılan 'her şeye gücü yeten' tanrı kavramından epey farklı, benim için çok daha sevilesi 'yaratıcılar'." (Yüksel 2014: 18) der. Böylece Tanrı ile yaratıcı arasındaki farkı ortaya koyar. Her şeye gücü yeten, ol dediğinde olduran temel varlık Tanrı iken gücü sınırlı olan ve her şeye gücü yetmeyen varlıklar yaratıcılardır. Onlar ezelden beri durmadan yaratırlardı:

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

Ruhlarını paylaştıkları fanilerin hissettikleri tüm duygular, az ya da çok onlara ulaşırdı; kimi sefer varlıklarını aydınlatan bir ışık, kimi sefer canlarını yakan bir ateş olarak." (ÖU: 10)

Arterus'un sarayında bulunan dusak adı verilen yaratık, sekiz bacaklı dev bir akrebi andırmakta ve sarayda bekçi hayvanı olarak kullanılmaktadır. Denizin derinliklerinde hüküm süren, et ve kanla beslenen, uzun kolları bir ahtapotu, gövdesi ise bir balınayı andıran, vücudunun pek çok yerinden ağlar fırlatabilen dev yavurtan örümceği; Kaplan Adası'ndaki kaplanlara binmiş, insanların zihnine hükmedebilen ve onlara çeşitli düşünceler gönderen, eli sapanlı maymun benzeri yaratıklar; geceleri aydınlanma ve süs olarak kullanılan nar kuşları; dört kollu, hortumu olan, sivri boynuzlu ve tırnaklı, ince parmaklı, çocukları korkutmak için kullanılan masalsi erasnamuslar; sekiz kollu, hortumlu, sırtında mavi turuncu tüyler bulunan, vücuduna göre orantısız büyüklükte bir başı olan, kötü kokulu ve sert bir ete sahip feniojlar; binek hayvanı olarak da kullanılan altı metreden uzun bacakları olan ve porenkor ismi verilen dev örümcekler; başı bir köpeğe benzeyen, iki kanadının mesafesi yaklaşık bir gemi büyüklüğünde olan, uzun ve keskin dişlere sahip ve Savaş Tanrısı Tshermom'un kuşu olan dev yaratık; uzun ve ince gagalı, kanatları olan, tilki görünümlü, dört ayaklı ve kuyruklu Nektor kuşu; kanatlı bir yılan olan Nekrot yılanı, en büyük silahları zehirli oklar olan ve her türlü savaş aletini ustaca kullanabilen promlar; tenleri süt beyazı olan, vücutlarında tek bir kıl bulunmayan, kısa boylu, genç görünümlü, cam işleme sanatında uzman olan burfenler, yılan gibi bir kuyruğa sahip, güçlü harnanlar

romanda sözü edilen fantastik dünyanın varlıklarıdır. Okur bu dünyayı kanıksayarak âdeta günlük yaşamda her an karşılaşılabilecek sıradan varlıklarla aynı dünyayı paylaştığı düşüncesine sahip olur. Bu varlıkların büyük çoğunluğunun insan ırkı ile ilgili sıkıntıları vardır. Ya insanlardan bir zamanlar zarar görmüşler ya da zarar görme tehlikesi sezmektedirler. İnsanların onlara ve soylarına verdikleri zararlar, insanlarla onları karşı karşıya getirmiş ve düşman etmiştir. Bu durum, altyapısında yazarın önemli gördüğü tezlerden biri olan insan ve doğa arasındaki ilişkiyi de desteklemektedir.

Kadim Diyar’da Eymar’ın başına bir iş gelmesinden endişelenen Merderan, ormanda yaşayan bütün fantastik varlıklara seslenerek onları huzurunda toplar. Etten kemikten oluşmayan ruhyiyenler arasında özel bir konuma sahip olan vücudu dikenlerle kaplı, vantuzlu dev ruhyiyen Margurab, Merderan’ın karşısına gelerek ona Eymar’ın güvende olacağı hususunda söz verir. Hatta zaman ve mekândan münezzehe olan bu söz üzerine Margurab, Eymar’ın Delkarna savunması sırasında zorda kaldığını görünce fanilerin dünyasına geçerek ona yardım etmiş ve Perg askerleri ile yaratıkların ruhlarını yutmuşlardır.

Merderan’ı Kadim Diyar’a taşıyan dev kartal Srenah, anlatıcının “...gerçeküstü bir yaratıktı...” (KZ: 148) diyerek fantastik atmosferi bozduğu bir varlıktır. Öyle ki okuyucu, gerçeklikle olağanüstülük arasında kararını verdiği anda fantastik sona erer. Srenah, yazarın sözünü emanet ettiği varlıklardan biridir. Kadim Güçler dünyayı terk ettikten sonra huzursuzluk, savaş, acı ve düşmanlık artmıştır. Bu karmaşayı yok edip eski düzene kavuşturacak birini arayan Kadim Güçler, Srenah’ı görevlendirir. Srenah uzun arayışlar sonunda Merderan’ı bulur ve o da bu görevi kabul eder. Srenah’ın sözleri büyük puntolarla yazılmıştır ve roman dizisinin temel yönemesini ortaya koymaktadır.

2.3. Mekân-Zaman

Olayların geçtiği iki temel mekândan biri Delkarna diğeri ise Perg diyarıdır. Delkarna Sultanlığı Sultan Arterus’un idaresinde olmak üzere onun üç çocuğu Aksonit, Meria ve Torin arasında özerk yönetimlere ayrılmıştır. Delkarna dışındaki ikinci önemli mekân, Perg diyarıdır. Buranın nerede olduğu Kâşif Oregtorn’un bir parşömene çizdiği haritada belirtilmektedir. Kimisi Oregtorn’un bu çizimlerini “zil zurna sarhoşken uydurduğu masallar” (ÖÜ: 26) olarak kabul ederken kimisi böyle bir Perg diyarının olduğuna inanır. Bunlardan biri de Kaptan Gura’dır. Kaptan Gura o haritanın peşinden Perg diye bir yerin olup olmadığını ararken aslında hayallerle gerçekler arasında kalmış fantastik bir mekânın arayışını sürdürür. Perg’in bulunması oradaki sıkıntıların da Delkarna’dakilerle eşdeğer görülmesi, aslında güce sahip olma arzu ve ihtirasının evrenselliğine vurgu yapar.

Perg, gerçek dünya ile hiçbir bağlantısı olmayan, tamamen yazarın hayal dünyasının ürünü bir mekândır. Oysa bu dünyanın gerçekliğine okur öyle bir inanır ki orada yaşanan olağanüstü olaylar âdeta kanıksanır ve yaşanan dünyanın olağan hadiselerinden biri gibi algılanmaya başlanır. Aksonit Prenslığı’ndeki Sesur Ormanı, burada yetişen ve kutsal kabul edildiği, bu sebeple kesilmelerinin yasak olduğu greviztan ağaçları yazarın hayal gücünün yansımalarıdır. Aynı durum, Delkarna ve oradaki yerel isimlendirmeler için de geçerlidir. Buna karşılık mekânlar, ait olduğu bağlamdan soyutlanmadan o kadar gerçekçi biçimde betimlenir ki oraların yaşanan dünyanın bir parçası olduğu düşünülür.

“Setiran Limanı, bir zamanlar iskelelerini hınca hınç dolduran ticaret kalyonları, balıkçı kadirgaları ve türlü ziyaretçileriyle çok renkli bir mekândı. Delkarna’da üretilen ne varsa Setiran Limanı’nda bulabilirsiniz, en nadide ipek kumaşlar, meyvelerin en tatlısı, zenginlerin evlerini süslemek için birbirinden güzel oymalar burada el değiştirir, bir gemi

denize açılırken yerini hemen bir başkası kapardı, limanda yer bulana kadar açıklarda demirleyip günlerce bekleyen kalyonlar eksik olmazdı. Tüm ülkelerden işsizler, omuzlayacak bir yük, çekilecek bir halat, temizlenecek bir kayık karşılığında karınlarını doyurmak umuduyla buraya akın eder, çoğu beklentilerini fazlasıyla karşılar, diğerleri de en azından sefere çıkacak bir gemide iyi kötü bir iş mutlaka bulurlardı.” (ŞD: 118)

Okurda gerçeklik düşüncesi oluşturan mekânların yanında Ölüler Vadisi gibi tamamen hayal dünyasını çağrıştıracak; ancak anlatım sırasında kullanılan gerçekçi dil ile okurun zihninde gerçek-kurmaca çatışmasına yol açabilecek mekânlar da vardır. Ölüler Vadisi, Kadim Güçler’e uzanan sonsuzluk yolundaki aşılması zorunlu olan katlardan biridir; ancak şamanların atası kabul edilen Melkara gibi usta şamanların gidebileceği ve ruhsal yolculuğu tamamlayabileceği bir mekândır:

“Melkara gibi usta şamanlar ise Kadim Diyar’da ruhlarıyla yolculuk edebilir, hayvanlara dönüşerek iblislerle savaşabilir, hatta zamanında yetişebilirlerse, Ölüler Vadisi’ndeki insanların ruhlarını tutup geri getirebilirler. Ölülerin ve ölmek üzere olanların ruhları o vadide yürürken geride kalan hayatlarını kendi kendilerine sorgularlar. Sonunda bir uçurum vardır, uçurumdan düştükten sonra başlarına gelenleri sadece Kadim Güçler bilir.” (ŞD: 169)

Özel bir ağaçtan yapılan davuluyla ritim tutup cezbeğe kapılan şaman, doğru ritmi yakaladığında Kadim Diyar’ın kapısı açılır. Fiziksel olarak yaşanan dünyada bulunan şamanın ruhu, bedenini terk ederek Kadim Diyar’ın katlarını aşmaya başlar. Gerçek dünyadaki şaman, asla davulu çalmaya ara vermemelidir. Çünkü ruhsal yolculuğa çıkmış olan şamanın ruhu, Kadim Diyar’dan dönebilmek için bu davulun sesini takip etmek zorundadır. Aksi hâlde ruhlar dünyasından gerçek dünyaya açılan kapı, davulun sesi kesildiği an kapanır, sonra yeniden çalmaya başlansa bile farklı bir yerden açılır; onu bulmak da neredeyse imkânsız bir hâl alır. Buranın nasıl bir yer olduğu ile ilgili ayrıntılı anlatım, *Keşifler Zamanı*’nın ikinci bölümü olan Eymar’ın Yolculuğu’nda yer alır. Oradaki mekân, kişiler, zaman gerçek dünyadan tamamen farklıdır. Gerçek dünyadaki birkaç dakikalık dans orada haftalarca, aylarca süren ruhsal yolculuk demektir. Eymar’ın yaşadığı bu tecrübenin bir benzerini serinin üçüncü romanı olan *Özgürlük Uğruna*’nın sonunda Olein de yaşar. Böylece yazar, insanın evrensel macerasını farklı kişilerin yaşadıkları ruhsal tecrübe ekseninde gösterir. Bu diyar, Müstecaphoğlu’nun hayal dünyasını ve kurmaca gücünü göstermesi noktasında önemlidir.

Kadim Diyar’da yolculuk yapan Eymar, fantastik olaylar ve yaratıklarla karşılaşır. Gerçek ile hayal arasında gelgitler yaşar; bir rüya hâli vardır. Eymar’ın sadece usta şamanların sahip olduğu bir güçle harnanlar tarafından katledilen insanların ruhunu tıpkı Melkara’nın yaptığı gibi Kadim Diyar’dan getirme denemesi, düşünce gücüyle yapılan zihni bir yolculuk ve fantastiğin üst seviyeye çıktığı aşamadır. Sanki bu diyar hayalî, Eymar’ın yaşadığı dış dünya ise gerçeğin kendisi olarak sunulur. Ancak bu diyarın da kendi içinde bir düzeni ve gerçekliği vardır. Kadim Diyar’ın birinci katı, dış dünya ile bağlantı noktasıdır. Katlar arasında birbirine geçişi sağlayan kapılar vardır. En zor olan ise o kapıları geçmektir. İkinci katın kapısı insanı hayata en çok bağlayan arzuları; üçüncü katın kapısı insanın duyduğu en büyük korkuları aşmayı zorunlu kılar. Üçüncü katta Ölüler Vadisi vardır ve burada ölümlerle birlikte hareket edip uçurumlardan atlamak gerekir. Bir öte dünya anlayışı bağlamında bireyin tüm eylemleri, utanç verici anlar, hatalar, haksızlıklar, başkalarını incittiği durumlar, kahramanlıklar, iyilikler ve kötülükler bu uçurumdan atlama anında ortaya çıkar. Kendisini uçurumdan attığında suçlu bulan birey, dördüncü kata geçemez; Kadim Diyar’da da dış dünyada da bir daha görünemez. Eğer kendisini suçsuz

bulursa gözlerini son katta açar. Eymar'ın bu yolculuğu bir anlamda Peygamberimizin Miraç sırasında yaşadığı yolculuğu anımsatır. Hz Muhammed (SAV)'in Burak isimli binitle arşın katlarını aşması; Eymar'ın Sadık'la Kadim Diyar'ın katlarını aşmasıyla benzerdir. Eymar son aşamada kaleye yaklaştığında Sadık'ın ona: “Benimle yolculuğun buraya kadar. Bundan sonrasını yürümek zorundasın. Kaleye girmenin bir bedeli vardır. Bu bedeli senin için ben ödeyemem.” (KZ: 120) demesi Miraç yolculuğunda Cebrail (AS)'in Peygamber Efendimize Sidretü'l Münteha'ya kadar eşlik etmesi ve ötesine geçerse yanacağını belirtmesi ile eşdeğerdir. Bu durum, Müstecaplıoğlu'nun fantastik evreni kurgularken tarihî, dinî, mitolojik unsurlardan faydalanarak onları kendi hayal süzgecinden geçirdiğini göstermektedir.

Kadim Diyar'daki Bitmeyen Şarkılar Şelalesi ve Fısıldayan Taşlar mekânın fantastik boyutunu üst düzeye çıkarır. Fısıldayan Taşlar'da taşların fısıltularından bir şiir oluşur. Bu şiir romanın başında da ismi geçen Sera Om Talse'nin şiirini çağırıştırır; aynı zamanda Eymar'a yapması gerekenler hakkında bilgi verir. Bir ayağı gerçeklerde bir ayağı kurmaca dünyanın derinliklerinde olan şiirler fantastiği güçlendirir.

Özellikle saraylar, kulübeler, tapınaklar, federasyon binası, mağaralar gibi dar mekânların anlatımlarında ayrıntıya dikkat eden yazar, genelden özele sıralanmış bir tasviri takip eder. Mekân ile insan arasında sağlanan özdeşlik, yaşam biçimi ve kültürü de içine alarak mekân üzerinden anlatılır. Harnan şehri, Torin Prensligi, Kaplan Adası gibi isimlendirmeler, mekân ile kişi arasında sağlanan özdeşliği de ifade etmektedir:

“Perg'in küçük ama zengin ülkelerinden Durs'un kuzeyinde yükselen görkemli Federasyon Binası, kesinlikle diyarın en güzel yapılarından biri değildi, öyle olmaması için de büyük özen gösterilmişti. Federasyon, lordlar çağından kalan gösterişli saraylara tarihi önemleri yüzünden değer verirdi, birer anıt olarak koruyup kollardı, lâkin aslında onları küçümserdi. Sarayların her köşesine dikilmiş irili ufaklı binbir şekilde heykel, ince bir zevkin ürünü süslü havuzlar, her biri onlarca ustanın aylarına ve bazılarının gözlerine mal olan, duvarları boydan boya kaplayan işleme ve kabartmalar güzel olmasına güzel bulunurdu; fakat aynı zamanda halkın oturduğu evlerin sıradanlığıyla kıyaslandıklarında, soyluların kendilerine attettikleri içi boş üstünlüğü vurgulayan geri kalmış bir zihniyetin simgeleri olarak görülürdü.” (KZ: 265)

Farklı ırkların ve türlerin hayat sürdüğü bu romanların dünyasında her tür, kendi mimarisini meydana getirmektedir. Delkarlar, Pergler, promlar, burfenler ve harnanlar hep kendi sistemlerini inşa etmektedirler. Bu çerçevede yine mekân ile kişi arasında yakın bir ilişkinin olduğu görülür.

Romanda zamana dair pek bilgi verilmez. Her unsurun vaka zincirindeki fonksiyonunda olduğu gibi zamanın vurgulandığı kısımlar da fantastiktir. Sadık ve Eymar Kadim Diyar'da yolculuk yaparken Sadık sürekli olarak senin diyarın ve Kadim Diyar ayrımı yapar:

“Yolumuz uzun değil, merak etme. Normal yoldan gitseydik, oraya varmak Kadim Diyar vaktiyle yıllar sürebilirdi.”

‘Kadim Diyar vakti... Benim geldiğim yerin vaktiyle farklı mı?’

‘Elbette. Senin ülkende zaman çok daha yavaş ilerler. Burada geçirdiğin birkaç ay, orada birkaç saniyeye eşit.’ (KZ: 117)

Bunun dışında Kılıçbalığı kalyonunun günlerce yolculuk yapması, güneşin doğması batması gibi kozmik zaman unsurları dışında zamanın geçişi hakkında pek bilgi verilmez.

Tabiat olaylarının zamanın geçişi hakkında bilgi vermesi, daha çok ilk(s)el insanın zamanı ölçme biçimiyle ilgilidir. Bu sebeple fantastik evrenin zamanı ölçme birimi olarak kozmik unsurlar tercih edilmiştir.

2.4. Özdeşleşme

Roman kişilerinin yaşadıkları korku, üzüntü, kararsızlık, merak, sevinç, gerilim hislerinin okuyucuya da geçmesi durumu, özdeşleşmenin başarılı biçimde yapılması ile mümkün olmaktadır. Bu şekilde anlatıcı; okur ile öykü arasından çıkarak ya da kişinin zihnî çözümlenmesini yapıp iç çatışmalarını anlatarak okur ile kişilerin duygu dünyası arasında özdeşlik kurmaya çalışır:

“Yüreğinde yeniden bir tedirginlik büyüdü. Gerçekten bir bahçede miydi, yoksa hâlâ kokunun etkisinde miydi? Bu yer ve kulübe başka bir hayalden mi ibaretti? Bunu bilmesine imkân yoktu, şayet iradesi yorgun düşmüşse, bitkilerin dumanı bir kez daha aklını başından almış olabilirdi. Ama etrafında gördükleri bir kâbusa hiç benzemiyordu, tanrıların bahçesinden küçük bir köşe daha doğru bir benzetme olurdu. Bu yüzden uyanık görülen bir rüyada olma ihtimali oldukça düşüktü.” (ŞD: 247)

Şamanlar Diyarı'nda romanın henüz başlarında çalınan parşömen kâğıdında ne olduğu uzun süre söylenmez ve ortaya çıkarılan gizem hissi, sürükleyiciliği en yüksek seviyeye getirir. Parşömenin çalınması aynı zamanda maceraya çağrıdır. Onu ele geçirmek için Olein'in yola çıkması ise entrikalar yolunu açar.

Vaka anlatıcıları genelde kişilerin kendileri olmakla birlikte üçüncü teklik şahıs sınırsız bakış açısıyla anlatıldığı kısımlar da mevcuttur. Birinci teklik şahıs anlatıcı ve onun öznel bakış açısı, okurun vaka ile özdeşlik kurmasında daha etkilidir. “Fantastiğin ‘özdeşlik kurma’ ilkesine göre anlatıcı, aradan çıkmalı ve okur, doğrudan kahramanla özdeşlik kurarak bütün heyecan, kuşku, kararsızlık, korku hislerini bizzat kendisi yaşamalıdır. Böylece okurun, hayalî dünyanın gerçekliğine inanması kuvvetlendirilmiştir. Bu sebeple fantastik anlatılarda ben anlatıcının kullanılması tesadüf değildir.” (Yeşilyurt/Önen 2015/2: 126) *Şamanlar Diyarı* serisinde roman kişilerinin içinde buldukları durumu, kendi bakış açıları ile anlatmaları, okuyucunun zihnindeki kuşkuları ortadan kaldırdığı gibi kişinin hissettiği korku, üzüntü, şaşkınlık durumlarının aracıya gerek kalmadan doğrudan okura geçmesini de sağlar.

2.5. Başkalaşım (Metamorfoz)

Romanda başkalaşımın odağını şamanlar ve büyücüler oluşturur. Büyücüler yaptıkları sihir yoluyla şamanlar ise şamanlık vasıflarından ötürü farklı varlıklara dönüşebilmektedir. Her bir şaman hangi hayvanla zihinsel ve duygusal ortaklık sağlamışsa ihtiyaç duyduğu zamanlarda o varlığa dönüşebilmektedir. Maceranın başlamasını sağlayan şaman Darok, parşömeni çaldığında ve ihtiyaç duydukları zamanlarda zorlukların üstesinden gelebilmek için ak kartala dönüşebilmektedir. Bunun dışında romanda başkalaşımın yaşandığı diğer hayvanlar arı, nazkor ayısı ve kaplandır. Büyü ve metamorfoz iç içedir. Ak kartal kılığındaki şamanı elinden kaçırın büyücü, başka bir sihir dener ve parmaklarının ucundan sızan gri bir dumandan orta boylu bir adam oluşturur:

“Parmaklarından sızan gri renkte duman gittikçe yoğunlaşarak önünde bir şekil almaya başladı. Dumanın oluşturduğu şekil önce belli belirsizdi, hatları sürekli değişiyordu. Uzuyor, kısalıyor, önce üstü sonra alt kısmı şişiyordu. Sonunda askerlerin hayret dolu bakışları altında, orta boylu bir adamın görünümüne büründü. Duman-adam, oraya gizlice gelmiş gibi dikkatle etrafına baktı, dizlerini büküp sessizce kapıya yürüdü. Arada bedeninden yumruk büyüklüğünde duman parçaları kopuyor, etrafa uçuşuyordu. Kapının

hizasında aniden boyutları büyüdü, başı tavana kadar ulaşan devasa bir Nazkor ayısına dönüştü. Şimdi kükrüyor ve ölümcül pençelerini öfkeyle savuruyordu. Görünmeyen birileriyle savaşıyor gibiydi. Askerler mümkün olsa odadan kaçacak kadar dehşete kapılmışlardı, ama bunu yaparlarsa başlarına geleceklerden duydukları korku baskın çıktı. Duman yeniden küçülmeye başladı, bu kez insan boyutunda da kalmadı, küçüldü, küçüldü, tam gözden kaybolacak hâle geldiğinde bir arıya dönüştü. Arı hızla uçarak duvardaki bir delikten girdi, ortadan kayboldu.” (ŞD: 7-8).

Başkalaşımın tabiatın güçlü kıldığı varlıklara yönelik gerçekleşmesi ilk(s)el yaşam biçiminin hüküm sürdüğü süreci anlatabilmek içindir. Çünkü ilk(s)el insan tabiattaki güçlü varlıkları önemli noktalara koymuş yeri geldiğinde onlara kutsallık atfetmiştir. Mitolojik dönemde bu nitelikleri taşıyan ve yaşanan durumdan kurtulabilmek için belirgin vasıflarından faydalanılabilecek hayvanlar, şamanların başkalaşım sonucu dönüştüğü varlıklardır. Her şaman istediği hayvana dönüşemez; yalnızca usta şamanlar çok fazla hayvana dönüşebilmektedirler. Yıllarca hayvanları gözlemleyen ve onlarla ruhsal iletişim kuranlar tabiatla iç içe olmanın getirdiği bir güçle bu noktaya ulaşırlar.

Fantastik anlatıların temel dinamiklerinden başkalaşım, sebep-sonuç ilişkisi içinde gerçekleşir. Şamanların ve büyücülerin farklı varlıklara dönüşmeleri, onların sahip oldukları doğaüstü güçler ve azimle çalışma ile gerçekleşeceği sebebine bağlanarak fantastik evrene okurun kuşku duymaması sağlanır.

2.6. Tılsımlı Nesnelere

Roman serisinde vakanın entrik düzeninin sağlanmasında ve gizem unsurunun göz ardı edilmemesi noktasında ilk karşılaşılan büyümlü nesne yüzüktür. Olein’in kullandığı siyah taşlı yüzük, sadece zincir ajanlarında bulunmaktadır. Bu yüzüğe odaklanıp benzerini takan ile telepatik iletişime geçen kişi, onunla zihni yoldan konuşabilmektedir:

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

Tılsımlı nesnelere bir diğeri aynalardır. Aynanın psikanalitik anlamda benlikle karşılaşmayı temsil ettiği ve bu yönde Freud ve Lacan’ın önemli tespitlerinin olduğu bilinmektedir. Lacan’ın “ayna evresi” adını verdiği süreçte benlik ile dış dünya arasındaki iletişim biçimi ve özdeşlik kurma çabası bireyin sosyalleşmesine olduğu kadar içindeki benlik duvarını inşa etmesine de zemin hazırlar. Lacan’a göre “Aynada kendisine bakan kişiyi dayanak noktası olarak ona tutunan özne, ben idealinin değil ama ideal beninin, kendi kendinin hoşuna gitmek istediği o noktanın orada belirliğini görür.” (2013: 271) Dolayısıyla birey, aynada kendi benliğini değil kusurlarından arınmış ideal benliğinin yansımasını görür; Lacan buna da “skopik dürtü” (1996: 174) terimini kullanır. Aynanın benlikle alakalı bu yönünün dışında bir de masalsi yönü vardır. Aynadan farklı bir diyara geçmek, ayna ile karşılaşmak ve aynada hayali bir yaşam biçimini izlemek masallarda sıklıkla karşılaşılan durumlardır.

Eymar, Gura tarafından Kılıçbalığı kalyonuna getirildiğinde kapatıldığı odada aynaya bakar ve kendisine verilen modern kıyafetleri giyer. Bu kısım, bireyin kendi benliğiyle karşılaşması ve varlığını sorgulaması anlamındaki ilk adımdır.

Ayna ile ilgili en canlı örnek, Eymar’ın Kadim Diyar’daki yolculuğu sırasında yaşadıklarıdır. O, bu fantastik diyardaki yolculuğunda çerçeveli, dikdörtgen bir ayna ile

karşılaşır. Aynanın altından yapılmış bir çerçeve ile çevrelenmiş olması dikkat çeker; çünkü sınırsızlığı değil kısıtlılığı ifade eden çerçeveli aynalar, Eymar'ın da sınırsız gibi görünen bir diyardaki sınırlılıklarını vurgular. Bu diyara gelen kişi, ne düşünürse ne isterse anında gerçekleşir; ancak geçmişine dair hiçbir şeyi hatırlamaz. Eymar, aynaya baktığında orada önce beyaz bir kaplan yansıması ardından genç ve güzel bir kadın görür. Yaşanılan dünyada şamanlık yeteneği ile beyaz bir kaplana dönüşme gücüne sahip olan Eymar, fantastik dünyada yer alan aynadaki kaplan görünümüne bir anlam veremez. O esnada ayna dalgalanıp sıvılaşır ve ortasından bir delik açılır. Delikten dışarı Sadık adlı iri bir kısrak çıkar ve Eymar'ı aynaların sahibine götürebileceğini söyler. Eymar'ın bunu kabul etmesiyle birlikte Kadim Diyar'daki ruhsal yolculuğun bir diğer evresi başlar. Uzunca bir tünelin içinde ilerleyen Eymar ve Sadık, sonunda aynaların sahibine ulaşır. Aynaların sahibi Merderan, Kadim Diyar'daki cennetinde mutlu olmasına karşın yaşadığı yalnızlığın sonucunda sevebileceği birini bulmak için aynaları yaratır. Dolayısıyla ayna; zamanı, mekân ve vakayı değiştirip oluşturduğu fantastik atmosferle hayal-gerçek çatışmasını kuvvetlendiren bir güce sahiptir. Kadim Diyar'ın neredeyse hayalî bir mekân olduğu düşüncesine sahip olan okur, dış dünyadaki olağanüstülüğü, olağan olayların bir parçası olarak görmeye başlar ve fantastik kararsızlık üst seviyeye çıkar.

2.7. Düşler

Düşler, serinin bütününde gerçeğe dair ipuçları veren hayalî bir işaret sistemidir. Fantastik metinlerde gerçek ile kurmaca arasındaki ince çizgide önemli görev üstlenen düşler, okurun yaşadığı kararsızlığı yükseltir. “Fantastik anlatılarda düşler, iki farklı âlemin bağlayıcısı olarak kullanılır. Kişiyi düş kurmaya yönelten bir nesne, bir olay ya da bir durum etkilidir. Böylece kişinin gerçek isteklerini ortaya çıkaran bir ifade mekanizmasına dönüşür.” (Yeşilyurt/Önen 2015/2: 130)

Eymar, rüyasında geniş bir vadide kuleleri görkemli bir kaleye doğru ilerlediğini; ancak ne kadar yaklaşılmaya çalışırsa çalışsın bir türlü ulaşamadığını görür. Bu rüyanın bir benzerini Darok da görmüştür. Yine aynı kale, kalede ulaşılmayı bekleyen bir hedef ve o hedefin Darok'tan sürekli biçimde uzaklaşması, yaşanacak olaylara gönderme olduğu kadar Darok ile Eymar'ın duygudaşlığını da ortaya koyar. Aslında bu rüyayı onların zihinlerine gönderen kişi, Merderan'dır. O, şamanların rüyalarına kalesiyle ilgili görüntüler göndererek bir dost arayışı içinde olmuştur. Burası gerçekte olmayan, isimsiz bir diyardı. Ancak anlatıcının “Aslında böyle rüyalara alışkındı, çocukluğundan beri uykusunda ilginç diyarlarda dolaşır, gerçek hayatının rutinliğine bu rüyalarla delik açardı...” (ŞD: 73) demesi gerçek hayat ile rüyada bile olsa gerçekmiş gibi sunulan diyar arasındaki çizgide düşlerin gücünü işaret eder; aynı zamanda düşler, gaipten haber verir. *Keşifler Zamanı*'nın “Eymar'ın Yolculuğu” başlıklı ikinci bölümü, bütünüyle bu rüyada geçen kaleye ulaşma düşüncesini ve sonrasında Eymar'ın Kadim Diyar'da gerçekleştirdiği yolculuğunu konu alır.

Düş ile gerçek arasındaki yanılısma, Sadık ile Eymar'ın Kadim Diyar'daki yolculukları sırasında yaptıkları konuşmaya yansır:

““Sen bir şamansın. Senin gibiler buraya dans ederek gelirler. Ruhsal bir yolculuktur bu, bedeninin şimdi hâlâ dans ediyor olmalı ya da belki gücü tükenmiş, uykuya dalmıştır. Her iki koşulda da burada sadece ruhunla varsın.”

‘Bir rüya gibi mi yani? Bu yaşadıklarım gerçek değil mi?’

‘Ruhun senin asıl gerçekliğindir, gezgin. Ruhunu yitirirsen, geriye sadece et ve kemik kalır. Bir ağaçtan ya da bir taştan daha canlı olmazsın. Senin diyarındakiler için, evet belki biraz rüya gibi, ama buradan bakınca, asıl rüya sizin orada yaşadıklarınız.’” (KZ: 118).

Kadim Diyar ve Eymar’ın geldiği dünya arasında düş ile gerçek çelişkisi yaşayan roman kişisi, aynı zamanda okurun da bu özdeşliğe ortak olmasını sağlar. Eymar’ın kafası nasıl karışıyorsa okurun da zihni aynı oranda bulanır ve fantastik gerçekliğin inşası kolaylaşır.

Düşlemek, Kadim Diyar’da beklentilerin gerçekleşmesi için tek yapılması gereken şeydir. Ama bireyin dış dünyadaki bilgi ve görgüsü ölçüsünde Kadim Diyar’da düşleyebileceği gerçeği bu fantastik mekânın cennet-cehennem inancı ile harmanlanmış geçiş noktası olma düşüncesini doğurmaktadır: “Sahip olacağımız her şey anılarımızdan ve hayallerimizden doğar. Kadim Güçler bile, sınırsız sanılan güçlerine rağmen, yaşarken hiç tatmadığı, bu yüzden hayalini bile kuramadığı mutlulukları kimseye bahsedemezler.” (KZ: 127)

2.8. Büyü ve Ayınlar

Şaman ayinleri roman dizisi içinde sıklıkla anlatılır. Bir davul eşliğinde cezbeye kapılan şaman, bedeninden parçaları âdetâ kendisinden gitmek istiyorlarmış gibi savurur; kendinden geçer. Kıyafetine asılı duran demir halkaların ritmik sesi ve gürültüsü ile şamanın çılgınlığı bu ayinin önemli unsurlarıdır. Şamanın ritmik sesler eşliğinde yaptığı bu dans, onun kadim ruhlarla iletişime geçme yoludur. Bu ayin, ölümler için değil aksine ölümlerin ruhlarını kurtarmak için yapılmaktadır. Dansları sayesinde bedenlerinden çıkıp ruhsal bir yolculuk yapan şamanlar, yaralı ve hastaların “Ölümler Vadisi”nde yakalanıp geri getirilmesini sağlamaktadır.

Romanın henüz başında büyü ve sihrin gücü ile karşılaşılır. Büyücünün kovaladığı parşömeni çalan şaman şatodan düşerken birden bin parçaya bölünür ve bir ak kartala dönüşür. Aynı şekilde onu kovalayan büyücü de arkasından ateş topları göndererek şamanı ortadan kaldırmaya çalışır. Büyü, romanın bütününde gücü temsil eden ve galip gelenleri belirleyen önemli bir faktör olarak ortaya çıkar.

Büyü yapan kimseler bunu bazen “Nansiyena koderdi de ra noksa...” (ŞD: 7) gibi gizemli sözlerle bazen de eğitimleri ve tecrübeleri ışığında edindikleri birikim ile âdetâ kendiliğinden gelişen bir durum olarak ortaya koyarlar.

Büyücüler, halk yaşamının önemli unsurlarından biridir. Savaşların kazanılması ya da kaybedilmesindeki etkin rolleri, hastalıkların tedavi edilmesinde müracaat edilen öncü kişiler olmaları, yaşanan sıkıntılı süreçlerin aşılmasında büyü ve büyücülere ihtiyaç duyulması, yeri geldiğinde görünmez olmaları, bitki ve hayvanlara olağanüstü güçler yüklemeleri gibi nitelikleri onları toplum nezdinde önemli bir noktaya taşır:

“Karuo mutlu bir kakhaha attı. ‘Ah, hayır, sevgili dostum,’ dedi, ‘Normal bir şey değil, ama güzel bir şey! Sanırım az önce ufak bir görme bozukluğunu tedavi ettik! Bu sihrin özelliği, gözbebeklerini doğuştaki hâline, yani en doğal hâline getirmesi. Galiba seninkiler büyü kitapları okumaktan biraz bozulmuşlardı, ama farkında değildin!’ ‘Demek yeni bir şifa büyümüz daha oldu!’ diye güldü Derian.” (ŞD: 30).

Büyücülerin yaptıkları önemli büyülerden biri de Nasralar ile Delkarlar arasındaki önemli farklardan biri olan Nasraların beyaz olan gözbebeklerini siyaha çevirmeleridir. Böylece Delkarlar arasında rahatça yaşayabilen Nasralar önemli mevkilerde görev

yapabilme imkânına kavuşmuşlardır. Delkarların bu büyüye karşı Nasraların gözbebeklerini tekrar siyaha çevirebilen büyüleri vakanın gidişini değiştiren ikinci önemli değişim olur.

Şamanların atası Melkara, asırlardır Delkarna’da yaşamaktadır. Hayat öyküsünü anlatan Melkara, bir zamanlar o topraklarda Kadim Güçler’in temsilcilerinin yaşadıklarını; harnanların, Delkarların ve Nasraların hep birlikte barış içinde oldukları zamanlarda güç sahibi varlıkların hiçbir açıklama yapmadan bir anda ortadan kaybolduklarını söyler. Ölümsüzler ise gerçek dünyadan giderlerken geride büyü denilen bir ilim bırakırlar:

“Yavaş yavaş birçok insan sihir yapmayı öğrendi, bu güç pek çoklarının hoşuna gitti. Şamanlık gibi zorlu bir ruhsal eğitime ihtiyaç yoktu, efsuna yatkınlığı olanlar, okullarda bu gücü kullanmayı kılıç kullanmak kadar teknik bir eğitimle öğrenebiliyordu. Onlara doğru yolu gösterecek ustalara, ruhsal arınmaya, yeteneklerini geliştirmek için tefekkür yapmaya, doğayı tanımaya ya da ancak karakterlerinin gücüyle aşabilecekleri sınavlardan geçmeye ihtiyaç duymuyorlardı. Büyü ile pek çok şey yapabilmeye başlayınca, insanların şamanlara karşı saygıları, ilgileri azaldı. Öğütlerimize kulak asmamaya başladılar. Ama bizler o günlerde bile onların güvenliği için mücadele etmekten geri durmadık.” (ŞD: 175).

Müstecaplıoğlu’nun dünyadaki kötülüklerin yayılmasının güç sahiplerinin büyü denilen ilmi bırakmaları ile paralel olduğunu kurmaca dünyanın imkânları içinde anlatması, romanı kurgularken yararlandığı kaynakları işaret eder. Öyle ki Pers mitolojisinde, Zerdüştlükte, *Kur’an-ı Kerim*’de ismi geçen Yahudiler ve Hristiyanlar arasında da bilinen Harut ile Marut (Hurdad ile Murdad)’un sihir ve büyü konusunda çağrıştırdıkları ile Bakara Suresi 102. Ayette geçen ve şeytanların insanlara sihri öğrettiklerini anlatan ilahi sözler, kuvvetle muhtemel romanın bu kısmında fantastik kurgunun bir parçası hâline dönüşmüştür.

Perg diyarında da büyü konusunda farklı bir durum söz konusu değildir. Savaşların kazanılmasında, fantastik yaratıklarla mücadele edilmesinde ve her türlü zorluğun aşılmasında büyü ve büyücülerden faydalanılır. Askerlerin dahi savaş sırasında başa çıkamayacakları durumlar olduğunda büyücülerin varlıkları savaşın kaderini değiştirebilmektedir. Bu sebeple onlar, toplumda hem korku hem de saygı duyulan varlıklardır. Büyücü İlazkaran ve Efsunbaşı Terikan bu anlamda Perg diyarının kaderini belirleyen önemli işlevler üstlenmişlerdir. Hatta Perg federasyon binasının savunması sırasında oluşturulan Kaleksiz’in Kalkanı isimli büyü ve yine büyü ile dev yaratıklara dönüştürülen kertenkeleler, büyücülerin sahip olduğu en büyük silahlardan ateş topları savunma silahı olarak büyü ve büyücülerin önemli işlevler üstlendiklerini göstermektedir. Hatta büyülerin kim tarafından nasıl bulunduğunu içeren hikâyeleri, fantastik etkiyi güçlendirir. Kaleksiz isimli bir kişi tarafından bulunan ve Eymar’ın Kadim Diyar’da karşılaştığı duvara benzeyen Kaleksiz’in Kalkanı, hedefe ulaşmak isteyen kişilerin bir türlü oraya ulaşamamalarına yol açan bir büyüdür.

SONUÇ

Bu çalışmada Barış Müstecaplıoğlu’na ait *Şamanlar Diyarı* fantastik türün ilkeleri doğrultusunda incelendi. Öncelikli olarak fantastik türün ifade imkânlarını içeren nitelikler tespit edilmiş ve daha sonra bu nitelikler *Şamanlar Diyarı* dizisinde aranmıştır.

Şamanlar Diyarı, birbirini takip eden üç romandan oluşmaktadır: *Şamanlar Diyarı*, *Keşifler Zamanı* ve *Özgürlük Uğruna*. Her üç romanda da arayış, macera, olağanüstü, gerçeklik ve zihni karmaşa kendisini fazlaca göstermektedir. İnsanlığın evrensel macerası olan arayış üzerine temellendirilmiş roman dizisinde kişiler, yaşama özgürlüğüne kavuşmayı ve eşitlik üzerine kurulmuş bir dünyada ömür sürmeyi istemektedirler. Onlara

bu yolculuk sırasında eşlik eden insandıışı varlıklar bir anlamda insanların yaptıkları zulümlerin yersizliğini vurgulayarak ders vermektedir. Gerek Delkarna'da gerekse Perg diyarında kötülüğün kaynağı insanlardır. İnsanın tabiata verdiği zarara karşı ondan aldıkları, dengesiz bir dağılımı ortaya çıkarmaktadır. Bu eşitsizliği dengeleyen ve onu eşit bir seviyeye getiren odak noktası şamanlardır. Şamanlar, olağanüstü yeteneklere sahip, farklı hayvanların kılıklarına girebilen ve birtakım ayinleri uygulayarak ruhsal yolculuk yapabilen insanlardır. Farklı hayvanların kılıklarına girebilmeleri tamamen o hayvanla bütünsel olarak kurdukları etkileşime bağlıdır. Bu da tabiatla insan arasındaki dengeyi sağlayan şamanların idealize edilen niteliklerinden birini işaret eder.

Roman dizisi incelenirken fantastik türün daha çok Batı literatüründeki metinlerden istifade edilerek oluşturulan teorik altyapısının sunduğu imkânlardan yararlanılmıştır. Bu bağlamda her üç romanda fantastik metinlerin ortak vasıflarını ihtiva eden kararsızlık, kişiler, mekân-zaman, özdeşleşme, başkalaşım, tılsımlı nesnelere, düşler, büyü ve ayinler üzerinde durulmuştur. Anlatılan dünyanın gerçek ile olağanüstü arasında okuru kararsız bırakması ve bunun roman dizisi boyunca devam etmesi; intradiegetik ve metadiegetik anlatılardan yararlanılarak entrikanın üst seviyede tutulması ve okurun bu heyecanı sürekli olarak duyması; insandıışı ırklar ve türler ile birlikte insanların normal bir hayat sürmeleri, büyücü ve şamanların sık sık başkalaşıma müracaat etmeleri, yüzük ve ayna gibi kurgu açısından önemli birtakım tılsımlı nesnelere yararlanması, düşlerin kurguyu belirleyen bir güce sahip olması gibi nitelikler ile *Şamanlar Diyarı* dizisinin fantastik bir eser olduğu görülmüştür.

KAYNAKLAR

ASLAN, Pelin (2010). *Fantastic Novel: A Genre of Dubious Existence in the Shadow of Ottoman/Turkish Modernization (1875-1960)*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

CHILDS, Peter; Fowler, Roger (2006). *The Routledge Dictionary of Literary Terms*. New York: Routledge.

GENETTE, Gérard (2011). *Anlatının Söylemi Yöntem Hakkında Bir Deneme*. (Çev. Ferit Burak Ayder). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.

JACKSON, Rosemary (2003). *Fantasy: The Literature of Subversion*. London and New York: Routledge.

LACAN, Jacques (1996). “Özne-Benin İşlevinin Oluşturucusu Olarak Ayna Evresi”. Saffet Murat Tura. *Freud'dan Lacan'a Psikanaliz*. (Çev. Nilüfer Kuyuş), İstanbul: Ayrıntı Yayınları. s. 173-183.

LACAN, Jacques (2013). *Psikanalizin Dört Temel Kavramı Seminer 11. Kitap*. (Çev. Nilüfer Erdem). İstanbul: Metis Yayınları.

MORAN, Berna (1994). *Türk Romanına Eleştirel Bir Bakış 3 Sevgi Soysal'dan Bilge Karasu'ya*. İstanbul: İletişim Yayınları.

MÜSTECAPLIOĞLU, Barış (2012). *Şamanlar Diyarı*. İstanbul: İthaki Yayınları.

MÜSTECAPLIOĞLU, Barış (2013). *Keşifler Zamanı*. İstanbul: İthaki Yayınları.

MÜSTECAPLIOĞLU, Barış (2014). *Özgürlük Uğruna*. İstanbul: İthaki Yayınları.

ÖZLÜK, Nuran (2011). *Türk Edebiyatında Fantastik Roman*. İstanbul: Hiperlink Yayınları.

STEINMETZ, J. L. (2006). *Fantastik Edebiyat*. (Çev. Hasan Fehmi Nemli). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

TODOROV, Tzvetan (2004). *Fantastik, Edebi Türe Yapısal Bir Yaklaşım*. (Çev. Nedret Öztokat). İstanbul: Metis Yayınları.

YEŞİLYURT, Şamil; ÖNEN, Elif Esra (2015). Fantastik Bir Anlatı: Zaragoza’da Bulunmuş El Yazması. *Hikmet Uluslararası Hakemli İlmî Araştırma Dergisi*, Y.XIII/2015/2, S. 26, Gostivar-Makedonya, s. 114-135.

YONAR, Gönül (2011). *Türk Edebiyatında Fantastiğin Kökenleri, Harikulade ve Olağandışı*. İstanbul: Ötüken Neşriyat.

YÜKSEL, A. Hamdi (Ocak 2014). Röportaj-Bariş Müstecaplıoğlu. *Gölge e-Dergi*, S. 76, s. 15-22.

<http://www.barismustecaplioglu.com/tr> (Erişim tarihi:17.06.2016)