

Fantastik Kurgu İnceleme Teorisi Bağlamında “Odd ve Ayaz Devleri”
“Odd and the Frost Giants” in the Context of the Theory of Fantastic Fiction Analysis

Esma DUMANLI KADIZADE^a , Fatih KURTOĞLU^b 

ArticleType/Makale Türü:

Research Article/Araştırma
Makalesi

ArticleInfo/Makale Bilgi

Received/Alındı: 19/04/2025

Revised/Düzeltildi: 06/05/2025

Accepted/Kabul edildi: 15/05/2025

Anahtar kelimeler:

Çocuk edebiyatı, fantastik, fantastik
kurgu kodları, fantastik dünya, Odd
ve Ayaz Devleri.

ÖZ

Fantastik kurgu, reel ve irreel evren arasında geçişi sağlayan ve genellikle reel evrenden bir kaçış ile irreel evrende yeniden var oluş sürecini yaşayan kahramanın, reel evrene geri dönüşü ile son bulur. Çalışmada, nitel araştırma yöntemlerinden doküman analizi tekniği kullanılmıştır. Verilerin analizinde ise içerik analizi tekniğine başvurulmuştur. Bu çalışmada, Neil Gaiman’ın Odd ve Ayaz Devleri adlı eseri “Fantastik Kurgu İnceleme Teorisi” çerçevesinde incelenmiştir. Neil Gaiman’a ait telif eseri Odd ve Ayaz Devleri, insanlar - kişiler, kaçış ve uzaklaşma, uzam (zaman ve mekân), yolculuk, tılsımlı nesne, düş ve kararsızlık kodlarına göre değerlendirilmiştir. Eserin, fantastik kurgu kodlarının tamamını içerdiği sonucuna ulaşılmıştır.

ABSTRACT

Fantastic fiction ends with the return of the protagonist to the real universe, which provides a transition between the real and the irreal universe and generally experiences an escape from the real universe and the process of re-existence in the irreal universe. In the study, document analysis, a qualitative research method, was used. Content analysis technique was used to analyze the data. This study examines Neil Gaiman’s Odd and Frost Giants within the framework of the theory of fantastic fiction developed. Neil Gaiman’s copyrighted work *Odd and the Frost Giants*, which was selected by simple random sampling method, was evaluated according to the codes of people-people, escape and distancing, space (time and place), journey, talismanic object, dream and indecision. It was concluded that the work contains all of the fantastic fiction codes.

Keywords:

Children’s literature, fantasy,
fantastical fiction codes, fantasy
world, Odd and the Frost Giants.

^a Prof. Dr, Mersin Üniversitesi, child.edulite@gmail.com, ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-6882-6234>

^b Yüksek Lisans Öğrencisi, Mersin Üniversitesi, kurtdereli88@hotmail.com, ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0005-1914-2708>



Giriş

Edebi metinler, çok katmanlı mesajlarıyla zihin için zengin çağrışımlar sunar. Hayal gücünü destekleyen içerikleri sayesinde okuyucuyu yolculuklara çıkararak farklı perspektifler kazandırır. Eleştirel ve yaratıcı düşünme becerilerini geliştirmesi, okuma alışkanlığı ve estetik anlayış kazandırması açısından edebi metinler oldukça değerlidir. Fantastik unsurlar, hayal gücünün gelişiminde önemli bir rol oynar. Bu unsurlarla hayal gücünü besleyen çocuklar, olağanüstü zamanlarda sıra dışı roller üstlenir.

TDK Türkçe Sözlükte ‘fantastik’ sözcüğü: “18. yüzyıldan başlayarak Fransa’da gelişen edebî bir tür”, “gerçekte var olmayan, hayali” ve “sihirli, büyülü, inanılmaz, olağanüstü öğelerin oluşturduğu şey” olarak tanımlanmıştır (Türkçe Sözlük, 1988). Fantastik, en temel anlamda insana özgü düşünce biçimi, gerçekte olmayan şeyleri de düşünebilmesi, yani başka bir deyişle hayal edebilmesidir (Sutay, 2014, s. 644). İnsanın bilinmeyene, sıra dışı olana ve hayal dünyasına duyduğu ilgi, fantastik türün temelini oluşturur. Todorov, fantastik türde “yaşanan doğaüstü durumun bir yanılsama mı, yoksa düşsel bir kurgu mu olduğu zihinleri kurcalamakta; gerçekliği, yasaları sorgulamamıza neden olmaktadır. Bu bağlamda anlatılan olayların gerçek mi yoksa bir yanılsama mı olduğu sorusu karşısında okurun düştüğü ikilem, fantastik metinlerin doğal bir özelliğidir” der (Todorov, 2017, s. 71). Todorov’a (2004) göre fantastik, kendi doğal yasalarından başka yasa tanımayan bir öznenin, doğaüstü görünen bir olay veya durumla birlikte yaşadığı kararsızlıktır.

Edebiyatımızda özellikle çocuk edebiyatında fantastik öge kullanılmış herhangi bir anlatı türü ile fantastik türün zaman zaman birbirine karıştırıldığı görülmektedir. Fantastik kurgunun sınırlarının detaylı bir şekilde çizilmemiş olması dabudurumazemin hazırlamıştır. Alandaki bu eksiklik türe özgü bir inceleme teorisinin oluşturulması ihtiyacını doğurmuştur. Bu bağlamda Dumanlı Kadızade fantastik kurgu incelemelerinde temel alınmak üzere “Fantastik Kurgu İnceleme Teorisi”ni (Dumanlı Kadızade, 2025) yapılandırmıştır. Teoride içerik analizi yöntemi kullanılarak türe özgü “Kararsızlık, kaçış ve uzaklaşma, uzam, düş, tılsımlı nesneler, yolculuk ve kişiler” olmak üzere yedi temel kod belirlenerek fantastik türincelemeleribu bağlamda kuramsallaştırmıştır.

“Fantastik Kurgu İnceleme Teorisi”nde (Dumanlı Kadızade, 2025) kahramanın gerçeklerden, sorunlardan ya da alıştığı çevreden bazen dıştan bazen de içten gelen bir nedenle uzaklaşması, kaçış kodunu, kaçışın ardından gerçekleştirdiği evrenler içindeki yer değişikliği de yolculuk kodunu meydana getirir. Tılsımlı nesne kodu ise başkahramanın kurgu içindekiçeşitli yönlendirilmelerle zorlukların üstesinden gelmesinde sadece bir araçtır. Fantastik türün en önemli kodu olan kararsızlık, yaşananların gerçekliğini belirsiz kılar. Başkahraman, var olan sorunlara çözümler aramak için bazen kendi iç dünyasına bazen de reel evrenden irreel evrene kaçış ve uzaklaşma gerçekleştirir. Fantastik kurgu mekân ve zaman çerçevesinde gelişir. Tılsımlı nesneler kahramanı boyutlar arasında taşıırken, fiziksel ve zihinsel gelişimine de katkı sağlar. Yolculuk, kurgudaki olayları başlatır veya yönlendirir; başkahraman, gerçek dünyada çözemediği sorunları fantastik yolculuğunda aşabilir. Düş kodu ise kurguyu reel evrenin ötesine geçirerek kurgunun inşasına katkıda bulunur ve bu aşkınlık içinde her şey

mümkün hale gelir.

Karakterin gelişimi açısından fantastik eserlerde başkışiler, çeşitli özelliklere sahip değişken ve kurgu içerisinde gelişim gösteren devingen karakterlerdir. Karakterlere nitelik açısından bakıldığında fantastik kurgulu eserlerde iyi/kötü ve fantastik kişiler öne çıkar. Fantastik kişiler insan olabileceği gibi cin, peri, kurt adam, vampir, ejderha, trol gibi insan dışı varlıklar da olabilir. Fantastik kişilerin varlığı, şaşırtma ve gerçeğin dışına çıkarma işlevini taşır (Taş, 2009). Bu karakterler, okurun hayal gücünü harekete geçirerek anlatının olağanüstü boyutunu güçlendirir.

Fantastik kurguda reel ve irreel unsurların ayrımında tılsımlı nesneler öne çıkar. Farklı güçler ve özellikler taşıyan tılsımlı nesneler, kahramanı irreelin sonsuzluğuna taşır. Bazen uçan bir halı bazen bir duvar bazen bir kitap, kahramana boyut değiştirir. Zamanda yolculuğunu mümkün kılan nesneler de olabilir.

Fantastik kurguda, başkışı reel evrenin sınırlı kuralları içerisinde çeşitli sorunlarla karşılaşır. Baskıcı ve otoriter bir çevre, savaş, göç, ihmal ve istismar, kendiniispatlayamama, aidiyet hissi kuramama ve topluma yabancılaşma gibi sorunlardan bunalan kahraman bazen kendi isteğiyle bulunduğu ortamdan kaçır bazen de beklenmedik anda ortaya çıkan olaylar ya da geçitlerle oradan uzaklaşır. Fantastik anlatılardaki bu kaçış aslında sorunları görmezden gelmek, onlara sırt çevirmek amacıyla değildir. Aıştığı çevreden hatta kişisel alandan uzaklaşma cesareti, karakter gelişiminin dönüm noktasıdır. Merak ve bilinmezlikle birleşen fantastik unsurlar, kahramanı bildiğinden ötesini keşfetmeye götürür. Fantastik kurguda kahramanı harekete geçiren, olayları başlatan, karşılaştığı fiziksel ya da ruhsal engelleri aşmasını mümkün kılan çıktığı yolculuktur.

Fantastik edebiyat, Aydınlanma Çağı'nın akılcı düşüncesine karşı bir tepki olarak ortaya çıkar. İlk örneklerinden biri, Fransız yazar Cazotte'un *Âşık Şeytan* adlı eseridir. 18. yüzyıl William Beckford'un *Vathek* adlı eseri İngiliz edebiyatında önemli bir fantastik yapıt olarak incelenirken, 19. yüzyıl Eta Hoffmann eserleriyle Alman edebiyatında türe katkı sağlar. Sanayi Devrimi ve teknolojik ilerlemeler, modern fantastik edebiyatın doğuşuna zemin hazırlarken; Lewis Carroll'un *Alice Harikalar Diyarında* eseri ve JK Rowling'in *Harry Potter* serisi bu sürecin örneklerinden biri olur. Türk edebiyatında fantastik türde yazılan romanlar ise 2000'li yıllardan sonra yaygınlaşmaya başlar. Türk fantezi edebiyatı, gerçek dünyayı merkeze alan "*Karanlık Fantezi, Şehir Fantezisi*" ve bağımsız fantastik evrenler kuran "*Kılıç ve Büyü, Epik Fantezi*" eserler şeklinde gözlemlenir.

Çocuk edebiyatında fantastik kurgulu kaleme alınan eserler de yine fantastik kurgu inceleme teorisi bağlamında değerlendirilmektedir. Çocuk edebiyatı, dünyada yetişkin edebiyatının sahip olduğu estetikten uzak değildir. Yetişkinler fantastik kurgulu eserin derin yapısından daha yoğun anlamlar çıkarırken, çocuklar daha yüzeysel yapıdaki eğlenceli kurgu ile vakit geçirebilmektedir. Bu nedenle Alice Harikalar Diyarında, Oz Büyücüsü, Küçük Prens gibi türün klasikleri yetişkinler tarafından da keyifle okunmaktadır.

Çalışmada incelenen eserin yazarı olan 1960 İngiltere doğumlu Neil Gaiman, okumayı erken yaşta öğrenir ve çevresi tarafından hep kitap kurdu olarak tanınır. Yüzüklerin Efendisi,

Narnia Günlükleri, Frankenstein kitaplarını erken yaşta okuyup fantastic ve tekinsiz kurguya ilgi duyar. Bu sebeple eserlerini oluştururken sıklıkla şiirden, mitolojiden ve fantastik unsurlardan beslenir.

Büyük Türkçe Sözlük'te mit "Geleneksel olarak yayılan veya toplumun hayal gücü etkisiyle biçim değiştiren alegorik bir anlatımı olan halk hikâyesi, mitos, efsaneleşen kavram veya kişi." olarak tanımlanır. Öte yandan "Mitoloji, belirli bir uygarlığa ya da dinsel geleneğe özgü inançları, uygulamaları, kurumları ya da doğa olaylarını açıklamak amacıyla görünüşte gerçekten yaşanmış olayları aktaran, ama özellikle ayin ve törenlerle bağlantılı, çoğunlukla kökeni bilinmeyen ve en azından kısmen geleneğe dayanan söylenceler toplamıdır" (Kardeniz Yağmur, 2018, s. 319) şeklinde de açıklanmıştır. Mitoloji doğayı, evreni, insanı ve insan yaşamını konu edinen yer yer hayal ürünü unsurları içeren, gerçekle bağlantılı anlatılar toplamıdır. Bu anlatılar, evrenin yaratılışını, gizemlerini ve insanın kendisini, doğasını ve yaşamını ifade eden eserlerdir. Bu yaratılarda insan hem var olur hem de anlam kazanır. Söylence ya da mit olarak adlandırılan bu anlatılar, evreni ve insanı tüm yönleriyle yansıtarak, evreni ve insan doğasını kavramamıza ve yorumlamamıza olanak sağlarlar (Kılıç, 2024, s. 2).

Mitler, edebiyatın ilk örnekleri olarak kabul edilmekte olup, ait oldukları toplumların edebi gelişiminde önemli bir rol oynarlar. Eski dönemlerden bu yana, yazarlar, şairler ve sanatçılar eserlerinde mitolojiden ilham alırlar. İnsanı merkeze alan edebiyat ile insanın yarattığı ve insan doğasını yansıtan mitoloji arasındaki ilişki göz ardı edilemeyecek kadar derindir.

Eserde yansımaları görülen Normanlar, 8. ve 11. yüzyıllar arasında İskandinavya'nın Kuzey Avrupa'daki bölgelerinde yaşayan bir topluluktur. Viking Çağı'nda denizcilikte ustalaşan Vikingler, gemileriyle Avrupa ve Batı Rusya'ya seferler düzenleyerek bazı bölgeleri fethedip yerleşim alanları oluşturur. İskandinavya'da Hristiyanlık öncesi dönemde Nors mitolojisi, pagan tanrıları, kahramanları ve kralları konu alan sözlü anlatılar içermekte olup, yazıya geçirilme süreci 18. yüzyıla kadar devam eder.

Nors mitolojisi, İskandinavya, Kuzey Almanya ve İzlanda'da anlatılan pagan tanrıları, kahramanları ve kralları konu alan hikâyeler içermektedir. Bu anlatılar, 18. yüzyıla kadar yazıya geçirilmez. Viking mitolojisinin ana kaynakları Nesir Edda ve Manzum Edda olup, "Edda"nın kökeni konusunda farklı görüşler mevcuttur. Vikingler doğa olaylarını mitolojik figürlerle dağıtarak açıklar, inançların evreninin geneline Yggdrasiladlı dişbudak ağacını yerleştirirler. Viking inanç sisteminin temelinde Viking mitolojisini oluşturan varlıkların ve mekânlarının yer aldığı Yggdrasil adı verilen bir dişbudak ağacı ve dokuz dünya vardır.

Söz konusu dokuz dünyadan ilkinde Ásgarðr denilmektedir ve burada Æsir üyesi tanrılar ve tanrıçalar yaşamaktadır. İkinci dünya olan Álfheimr'de Işık-Elfleri yaşamaktadır. Daha sona Kara-Elf de denilen Cüceler dünyası gelmektedir ve Niðavellir olarak anılmaktadır. Fanilerin yaşadığı orta dünyanın adı ise Miðgarðr ve kelime anlamı olarak da zaten Orta-Dünya demektir. Vikingler tüm insanların Miðgarðr'de yaşadıklarına inanmaktadır. Beşinci sırada gelen Jötunheimr ise devlerin dünyasıdır. Daha sonra gelen Vanir üyelerinin dünyası olan Vanaheimr'de de tanrılar ve tanrıçalar yaşamaktadır ancak bunlar Æsir üyesi tanrılar ve tanrıçalar ile giriştikleri savaşı kaybettikten sonra onların arasına katılmıştır. Buz ve kar dünyası olan Niflheimr'den sonra ise Ateş ve Lav Dünyası Múspellsheimr gelmektedir.

Múspellsheimr'de yaşayan Surtr daha sonra Ragnarök'te dünyasını terk ederek Æsir'e savaş açacaktır. Dokuzuncu ve son dünya olan Helheimr'de ise kötüler yaşamaktadır. Tüm bu dünyalar göz önüne alındığında coğrafya ve iklimin mitoloji üzerine olan etkisi daha çarpıcı olmaktadır (Özkan, 2024, s. 427).

Nors mitolojisindeki en önemli inançlardan biri, Ragnarok olarak bilinen kıyamet günüdür. Bu inanışa göre, tanrılar ve devler arasında büyük bir savaş gerçekleşecek ve evren yok olacak, ancak bir sonraki dünya düzeni yeniden doğacaktır. Tanrılar ve tanrıçalar, bu kaderi kabullenmek ve Ragnarok'ta nasıl hareket edeceklerine dair önemli kararlar almak zorundadırlar. Nors mitolojisindeki tanrılar, evrenin farklı yönlerini temsil ederler: Odin, Kuzey mitolojisinin en üstün tanrılarından biridir. Bilgelik, savaş, ölüm ve şiirin tanrısı olarak bilinir. Gözlerinin birini feda ederek bilgelik için bir bedel öder. Aynı zamanda Valkyries'in lideridir ve savaşta ölen savaşçıları Valhalla'ya götürür. Thor, Odin'in oğlu ve gökyüzünün, gök gürültüsünün ve şimşegın tanrısıdır. Güçlü bir savaşçı olarak tanımlanır ve Mjöltnir adlı büyüğü bir çekici bulunmaktadır. Loki, Tanrılar arasında en karmaşık karakterlerden biridir. Hilekârlık, entrika ve değişim tanrısıdır. Hem tanrılarla hem de devlerle ilişkileri olan bir şekil değiştiricidir. Frigg, Odin'in eşi ve evlilik, doğurganlık ve aile koruyuculuğu tanrıçasıdır. Ana tanrıçalardan biridir ve kaderin örölmesinden sorumlu olduğuna inanılır. Freyja, Güzellik, aşk, doğurganlık ve savaşın tanrıçasıdır. Cinsel özgürlük ve güç sembollerinden biri olarak kabul edilir. Savaş alanında ölen savaşçıların ruhlarını seçme yetkisi vardır. Tyr, adaletin, cesaretin ve savaşın tanrısıdır. Savaşçıların ve yargıçların koruyucusu olarak görölür. Fenrir adlı dev kurdu zincirlerken kendi elini feda eder. Heimdall, Bifrost Köprüsü'nün koruyucusu ve gözetmenidir. Tanrıların ve insanların dünyasını ayıran sınırdı yaşar. Aynı zamanda Ragnarok'un çalımını çalacak olan son savaşçıdır. Nors mitolojisindeki tanrı ve tanrıçalar, İskandinav halklarının dünya ve evren hakkındaki inançlarını, doğa olaylarını açıklama çabalarını ve toplumsal değerlerini yansıtan önemli figürlerdir. Bu tanrılar ve tanrıçalar, mitolojik anlatılarda merkezi roller oynamış ve İskandinav toplumunun kültürel kimliğinin önemli bir parçası olur. Nors mitolojisindeki tanrılar ve tanrıçalar, İskandinav toplumunun kültürel kimliğinin merkezinde yer alan önemli figürlerdir. Bu figürler, insanların doğa ve evren hakkındaki anlayışını şekillendirir, toplumsal değerleri güçlendirir ve edebi mirası zenginleştirir.

Neil Gaiman'ın Odd ve Ayaz Devleri telif eserinde Nors mitolojisinin izlerini sürmek mümkündür. Kitapta başkişi olan Odd babası olmayan bir çocuktur. Babasının ölümünden sonra varoluş mücadelesine girişerek annesine bakmaya çalışır. Yazar burada eserini Odd ve ona yolculuğunda yardımcı olacak Nors Mitolojisi Tanrıları Odin, Thor ve Loki üzerinde kurgular. Başkişi olan Odd'un yaşadığı şehrin ismi Midgard'dır. Bu da Nors mitolojisinde ölümlüler şehri demektir. Yazar, Nors mitolojisindeki tanrıları, tılsımlı nesneleri ve mitolojiye ait olguları eserde kendi varlığını kanıtlamaya çalışan Odd'un etrafında yeniden düzenlenir.

Eserde Nors Mitolojisindeki Tanrılar karşımıza hayvana dönüştürölmüş halde çıkarlar. Bu karakterlerin her biri, bir metaforu temsil etmektedir. Odin, Nors mitolojisinde Aesir Tanrıları'nın lideri ve en güçlü tanrısıdır. Bilgelik uğruna tek gözü feda edişi şiirsel bir üslupla anlatılır. Frigg, Grid ve Jordand çeşitli çocuklar bulunmaktadır. Asgard'daki Valaskjalf

salonunda yaşasa da farklı dünyaları ziyaret eder.“Viking kaynaklarında ise Odin’in adı saygıyla anılır ve çoğunlukla çeşitli nitelendirmeler ile onurlandırılır. Taşlardan ve devlerden var olduğuna inanılan Odin, Frigg ile eşleşmiş ve diğer tüm tanrılar bu ikiliden türemiştir. Odin tüm dünyayı yönetir ve kadir-i mutlak bir güce sahiptir. Bilgelğin ve bilginin kaynağı olarak görülür” (Özkan, 2024, s. 74). Odin tüm tanrılar içinde en ulularıdır. Eserde yer alan fantastik iyi karakterlerdendir. Loki’nin Ayaz Devi tarafından kandırılmasıyla Kartala dönüşür ve ölümlülerin şehri olan Midgard’a gönderilir. “Şuna bak ulu Tanrımız Odin’i de kartala dönüştürdüler.” (Gaiman, 2009, s. 32). Odin karakteri eserde mitolojiyle birebir uyumaktadır. Mitolojideki Odin Tanrılar Tanrısıdır. Odd’a da bu sıfatla yardımcı olmuştur. Mitolojik karakter olarak eserde orijinal varlığını korur. “Bendeniz yüce Thor gök gürültüsü tanrısıyım. Kartal da tanrılar Tanrısı yüce Odin’dir. Her işe burnunu sokan bu bücür kulaklı tilki de Loki.” (Gaiman, 2009, s. 24). Odin mitolojide de eserde de Asgard’da bulunan salonunda yaşamaktadır. Tüm tanrılar ona saygı gösterir. Mitoloji de olduğu gibi gözünün biri kördür. “Başını yana çevirip bal rengi gözüyle Odd’a baktı. Öteki gözünün olması gereken yerde karartıdan başka bir şey yoktu.” (Gaiman, 2009, s. 18). Odd yolculukta ne zaman başı sıkışsa Odin ona yardımcı olup zor durumlarda bilgelğini kullanarak yeni çözümler bulur. Odd, Asgard duvarlarında mahsur kaldığında onu düşünen ve onayardı ederek ölümden kurtaran yalnızca Odin’dir.

Bu sırada kurnazlık tanrısı Loki’ninuçan ayakkabılarını Odd’a götürür ve onun zarar görmeden duvardan inmesini sağlar. Yolculuk sonunda sihirli su küresini kullanarak onun eve dönüşüne de yardımcı olur. Su küresi, metafor olarak olay örgüsünde bilgelği temsil etmektedir. Odd yolculuk sonunda Odin’den bilgelği ve özgüveni öğrenir.

Nors mitolojisinin Tanrılarından olan Thor, gök gürültüsü, yıldırım, fırtına ve güç ile ilişkilendirilen tanrıdır. Sakson ve Germen mitolojisinde de kendisine yer edinir (Özkan, 2018, s. 75). Thor, Odin ve Jörd’ün oğludur. Aesir tanrılarının ve Asgard’ın koruyucusu olup devlerle ve trollerle savaşı. Krallığını Thrúdvangar’daki Bilskirnir sarayından yönetir. En büyük düşmanı, kıyamet günü savaşıacağı Jormungand’dır. Thor’un gücünü artıran Megingjardar kemeri, Mjollnir adlı çekici ve iki sihirli keçinin çektiği savaş arabası bulunmaktadır.

Olay örgüsünde mitoloji de olduğu gibi gök gürültüsü Tanrısı olarak yer almaktadır. “Bendeniz yüce Thor gök gürültüsü tanrısıyım.” (Gaiman, 2009, s. 24). Ayaz devi Asgard’ı ele geçirmek için Thor’un çekicine ihtiyacı vardır. Çünkü Ayaz Devlerinin en çok korktuğu Tanrı Thor’dur. Thor çekici sayesinde devleri öldürebilmektedir. Devlerle ve boyut olarak onlarla eş değer olan trollerle o savaşılmaktadır ama çekici olmadan Thor, Ayaz Devi için tehdit olmaktan çıkar. Thor’un çekicini güzel bakire kılığına girerek Loki’yi kandıran Ayaz Devi alır. Bu sayede Asgard’ı ele geçirir. Buradan da Thor’un Asgard için ne kadar önemli olduğu anlaşılmaktadır.

Yolculuk boyunca Odd, Thor’un sırtında yolculuk eder. Güç konusunda Odd’un ihtiyacı olduğu durumlarda da destek olur. Odd, Thor ayı şeklindeki onu bir ağaca sıkışmış halde bulur. Onu ayıya götüren tilki Loki’dir. Loki, Odd’u Thor’a ulaştırdığında bir ağacın ortasında bal aramak için sıkışmış durumdadır. Odd korkmasına rağmen onu ağacın ortasından kurtarır. Burada Odd’un içindeki merhamete vurgu yapılırken mitolojiye de atıfta bulunulur. Thor ölümlülerin hayat sürdüğü Midgard’ın çevresini saran sularda yaşayan dev deniz yılanı

Jormungand'ın en büyük düşmanıdır. Odd, Thor'u kurtararak aslında kendi yaşadığı şehrin kurtarıcısı ve koruyucu olan Thor'a ayağının sakatlığı, soğuk ve korkusuna rağmen yardım eder.

Loki, Nors mitolojisinde yer alan Tanrılardan biridir. Mitolojinin en dikkat çekici figürlerinden biri olan Loki, tam anlamıyla bir anti-kahraman olarak karşımıza çıkar. Kurnazlık ve kötülük tanrısı olarak bilinen Loki, devlerden biri olan Farbauti'nin oğlu olmasına rağmen, buz devlerine karşı tanrılara sağladığı kritik bilgiler sayesinde Asgard'akabul edilir. Loki'nin bu tür dengesizlikleri mitolojide sıkça vurgulanmaktadır. Loki, istediğinde kılık ve cinsiyet değiştirme yeteneğine sahiptir. Bunun en bilinen örneklerinden biri, bir aygırı baştan çıkarmak için kısrağa dönüşmesi ve bu birliktelikten sekiz bacaklı at Sleipnir'i doğurmasıdır. Loki, bu atı daha sonra Odin'e hediye eder.

Aldatma ve hile yeteneğiyle tanınan Loki, İskandinav mitolojisindeki birçok olayın başlatıcısıdır. Çoğu hikâyede, tanrıları zora sokan karmaşık durumların arkasında Loki'nin hileleri yer alır. Ancak, bu sorunları genellikle yine kendi kurnazlığı ve yetenekleriyle çözerek durumu telafi eder. Hile ve aldatmacaları sayesinde hiçbir silaha ihtiyaç duymamaktadır. Yanında sadece havada ve suda yürümesini sağlayan uçan ayakkabıları vardır. Mitolojik bir Tanrı olan Loki eserde fantastik iyi karakterlerden biri olarak karşımıza çıkar. Hikâyesi mitolojiyle birebir aynıdır. Kendisi bir ayaz devidir. Hile ve aldatma tanrısıdır. Çok zeki bir karakterdir. Ayaz devi olmasından ötürü şekil değiştirebilmektedir. Bu yüzden Loki, Ayaz Devi tarafından kandırılıp tilkiye dönüştürüldüğünde bu durumu garipsemez. "Hayatımda ilk defa bir hayvana dönüşmüş değilim." (Gaiman, 2009, s. 32). Mitolojiye uygun olarak uçan ayakkabıları olay örgüsünde kendisine yer bulmaktadır. Bu ayakkabılar sayesinde Odd, Ayaz Devi'ni alt etmiştir.

Loki, Midgard'a hayvan olarak gönderildiğinde Odd'u bularak Asgard'a yolculuğun başlamasını sağlar. Yolculuk boyunca Odd, Loki'den hile ve aldatmaca konusunda birçok hikâyeye dinler ve Ayaz Devi'ni kandırmasında bu hilelerin etkisi olur. Burada Odd'un zor durumlarda izleyeceği yollar konusunda Loki'den bilgiler edindiği anlaşılmaktadır. Loki aslında bir tanrı değildir, Ayaz Devi'dir. Küçük ve çelimsiz olması dolayısıyla Ayaz Devleri tarafından ötekileştirilmiştir. Hatta bir savaşta kendi türü olan devlerin yanında değil Asgard'ın tarafında olmasından ötürü Asgard'a kabul edilir. Bu açıdan Odd ile benzerliği bulunmaktadır. Odd da Asgardlılara yardımcı olur ve onları vatanına kavuşturur. Bu sayede ayağının iyileşmesi ve bilgelik kazanma gibi birçok meziyete sahip olur. Ötekileştirmeye reel evrenden irreel evrene başlayan yolculuğunda Odd öz değerini bulur, karşılaştığı zorluklarla başa çıkmayı öğrenerek ve duygusal olgunlaşma yaşayarak dönüşüme uğrar. Eserde derin yapıda sosyal farklılıklar yüzünden ötekileştirilen, ayrımcılığa uğrayan ve ezilenlerin sonunda kazanan taraf olduğu vurgulanmaktadır.

Ayaz Devi, Nors mitolojisinde Jötunheimr diye adlandırılan soğuk düzlüklerde yaşar. Jötunheimr'in, Midgard'daki insanlara ve Asgard'daki tanrılara yönelik bir tehdit unsuru olduğu düşünülür. Vikingler, dünyayı merkezi kara parçalarıyla çevrili, etrafı tamamen denizlerle kaplı bir yapı olarak tasvir ederler. Bu denizlerin kıyılarında, devler halkına

yerleşmeleri için topraklar tahsis edilir. Ancak, iç dünyada devlerin düşmanlığına karşı korunmak amacıyla çevresine bir hisar örülür. Hisarın ortasında da ölümlüler şehri Midgard yer alır. Ayaz devleri Thor'dan çok korkmaktadırlar. Thor çekici sayesinde devleri öldürmektedir.

Eserde uzam olarak Midgard ve Asgard yer almaktadır. Bu mekânlarda Nors mitolojisinin diyarlarından. Midgard İskandinav mitolojisinde ölümlülerin yaşadığı dokuz diyardan biridir. Midgard aynı Asgard gibi İskandinav evreninin ortasında yer alır. Midgard insan diyarı manasında olması sebebiyle bir diğer adı da bildiğimiz Dünya'dır. Bunun haricinde bazı kaynaklarda Midgard'dan "Orta Dünya" olarak da bahsedilir. Midgard ve Asgard, Bifrost yani "Gökkuşağı Köprüsü" ile birbirine bağlıdır. Midgard'ın çevresi geçilmez, devasa bir okyanus ile çevrilidir. Okyanus aynı zamanda büyük bir deniz yılanı tarafından mesken tutulmaktadır. Midgard Yılanı olarak bilinen bu dev yılan o kadar büyüktür ki cüssesiyle dünyayı tamamen çevreler ve kendi kuyruğunu ısırır. Odin ve iki kardeşi Vili ve Ve, biri dışbudaktan diğeri de karaağaçtan iki kütükten insanları yaratır. Mitolojiye uygun olarak bu mekân eserde insanların yaşadığı köydür. Ölümlüler bu diyarda yaşar.

İskandinav mitolojisinde Asgard, evrenin en yüksek seviyesinde yer almakta olup, sağlam taş bloklardan inşa edilmiş yüksek bir duvarla çevrili olduğu belirtilmektedir. Bu seviyede Alfheim, Vanaheim ve Valhalla da bulunmaktadır. Asgard, tanrıların lideri olarak bilinen Odin tarafından yönetilir. Mitolojide Odin'in oğlu Thor, şimşek ve gök gürültüsü ile ilişkilendirilen bir tanrı olarak tanımlanır ve dünyayı yönetmekle görevlendirilmiştir. Loki ise Odin'in kan kardeşi olup, hilekârlık ve kaosla ilişkilendirilen bir buz devi olarak anlatılmaktadır. Asgard'a girişlerin gökkuşağı köprüsü Bifröst aracılığıyla sağlandığına inanılmaktadır.

Eserde kurgulanan Asgard mitolojiyi yansıtmaktadır. Ayaz Devi'nin ele geçirmesiyle bu diyardan ayrılan Tanrılar hayvan formunda dünyada kalmışlardır. Yabancıları oldukları dünyadan Odd'un sayesinde kurtulan bu Tanrıların öyküsü Odd'un annesini andırmaktadır. Odd'un annesinde öykünün başından beri duyduğu vatan özlemi vardır. Viking baskınlarında İskoçya'dan esir edilip Norveç'e getirilir ama vatanını hiç unutamaz. Hala kendi dilinde şarkılar söyler ve İskoçya'da yaşadığı yerle ilgili hikâyeler anlatır. Yazar, vatan kavramına, vatan sevgisine ve vatan hasretine ilişkin konulara kapsamlı bir şekilde yer vermektedir. Metinde, vatan hasretinin ortaya çıkmasına neden olan unsurlar ele alınmakta ve vatan özlemiyle bağlantılı duygular analiz edilmektedir. Vatanından koparılıp dilini ve geleneklerini hiç bilinmeyen bir ortamda hayatta kalmanın ve orada ötekileşmenin zorluğu anlatılmaktadır. Odd'un annesi de Odd gibi olmasa da Midgardlılar tarafından dışlanır ve ötekileştirilir. Çünkü oralı değildir, esir edilip getirilir. Fiziki görüntüsü, dili ve yaşam tarzı farklıdır. Bu sebeplerden hep bir vatan özlemi içerisinde. Odd da bunun farkındadır ve öykünün sonunda annesiyle yeni bir yolculuğa başlar. Odd annesiyle birlikte İskoçya'ya gitmektedir.

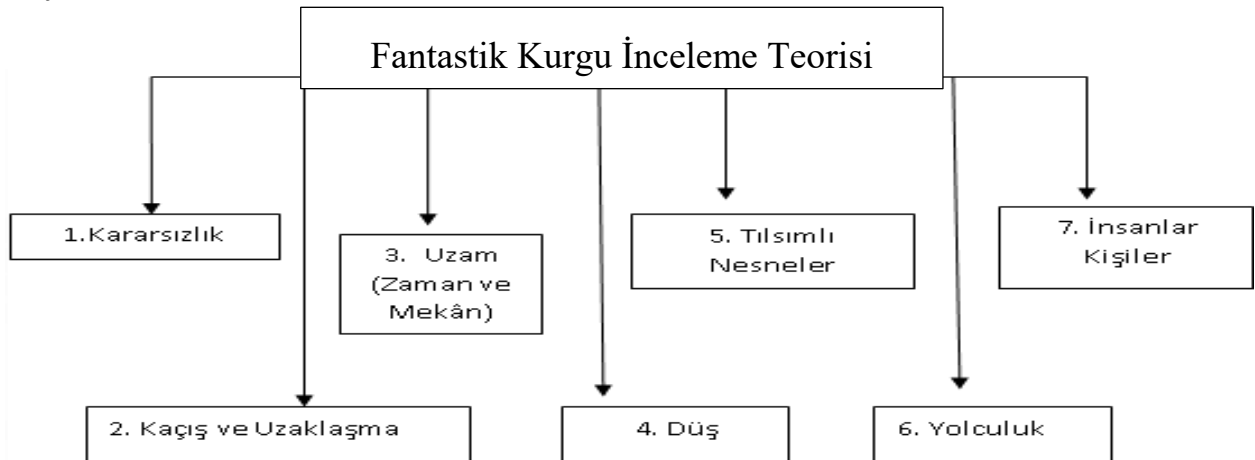
Fantastik kurgu genellikle karakterlerin kişisel gelişim ve dönüşüm süreçlerini ele alır. Mitolojiden beslenerek babasının ölümünün ardından kendisini onunla özdeşleştiren yazar on iki yaşındaki bir çocuğun yaşadığı buhranı değerlendirilmiştir. İnsanlık tarihinden beri evrensel anlamda her toplumda sağlıklı bir sosyal yaşamın temelini aile kavramı oluşturur. Toplum

düzeninin en önemli öğelerinden biri olarak değerlendirilen aile yapısı, insanların yaşamlarını sürdürdükleri ilk sosyal çevre şeklinde tanımlanabilir. Odd'un babasının ölmesiyle aile bütünlüğü bozulmuştur. Köyde tuhaf ve garip olarak adlandırılan Odd daha da geri plana itilmiştir. “Gene de biraz tuhaf bir çocuktur Odd. En azından diğer köylülerin gözünde öyleydi.” (Gaiman, 2009, s. 1). Odd'un annesinin bir İskoç olması ve köylüler tarafından kendisinin de annesinin toplumundan izler taşıması neticesinde kültürel bir ötekileştirme sonucu köyde yabancılaşır. Sonuçta kendisini köyden soyutlamış ve babasının ormandaki kulübesine kaçarak huzur bulur. Annesinin içindeki vatan özlemini hep hissetmiş ve onu anavatanına döndürme düşünceleri içerisinde girmiştir. Eserin sonunda Odd'un ayağı şifa Tanrıçası Freya tarafından iyileştirilir ve yetişkin birey olarak Tanrılar şehri Asgard'dan Midgard'a döner. Ötekileştirmenin ve ayağının topallığının getirdiği eksiklik telafi edilir ve toplumsal olarak annesine bakabilecek birey haline gelir. Odd, kurgunun sonunda karakter gelişimini tamamlar, kendisine ve annesine yetecek duruma gelir. Kurguda kahramanın sorunun çözümüne yönelik atabileceği adımlar tartışılır ve bireysel ve toplumsal duyarlılıkların harekete geçirilmesi hedeflenir.

Yöntem

Odd ve Ayaz Devleri adlı telif eseri fantastik kurgu inceleme teorisi açısından incelemeyi amaçlayan bu çalışmada nitel araştırma yaklaşımı benimsenmiştir. Araştırmada, yazılı materyallerin (öykü/roman) incelenip, belli amaçlar doğrultusunda çözümlenmesi hedeflendiğinden, bir nitel araştırma olarak belge inceleme (doküman inceleme) yöntemi kullanılmıştır. Belge inceleme, çalışmayla ilgili kaynaklara ulaşıp problem durumunun derinliğine ve belli bir amaca göre ilgili belgelerin okuma, not alma, değerlendirme aşamaları doğrultusunda sınıflandırılıp çözümlenmesi işlemini kapsar (Yıldırım & Şimşek, 2018).

Bu çalışmada içerik analizi ile veriler çözümlenmiştir. Çalışma fantastik kodlar üzerine temellendirilmiştir. Bu çalışmada “Fantastik Kurgu İnceleme Teorisi” kapsamında temel alınmak üzere belirlenen kodlar kullanılmıştır (Dumanlı Kadızade, 2025). Bunlar: “Kararsızlık, kaçış ve uzaklaşma, uzam (zaman ve mekân), düş, tılsımlı nesneler yolculuk ve kişiler” kodlarıdır.



Şekil 1. Fantastik Unsurlar (Dumanlı Kadızade, 2025)

Bu araştırmada incelenen eser “kişiler, uzam (zaman ve mekân), tılsımlı nesneler, yolculuk, düş, kaçış ve uzaklaşma ve kararsızlık” kod sıralaması ile analiz edilmiştir.

Kişiler

Fantastik eserlerdeki ana kahramanlar, farklı özelliklere sahip olup, kurgu içinde sürekli değişen ve gelişen karakterlerdir. Niteliksel açıdan ele alınırsa, fantastik kurgularda iyi/kötü ve doğaüstü varlıklar ön plana çıkar. Bu karakterler insan olabileceği gibi, cinler, periler gibi insan dışı varlıklar da olabilir. Kahramanın yolculuğu genellikle irreel evrene doğru gerçekleşir, bu eserde ise mitoloji temelli oluşuyla fantastik kahramanları mitolojik bağlamda görürüz. Ancak bu kahramanların karşısında fantastik olmayan kahramanlar da kurguda yer alır.

Odd

Eserdeki başkışı olan Odd olayların odağında yer alır. Odd, fantastik olmayan bir karakterdir. Babası ölmüş olmasına rağmen en kızgın anında dahi gülümsemeyi başaran bir çocuktur. Bu sebeple babasının ölümü, üvey babası ve arkadaşlarının kötülüklerine rağmen içerisinde karamsarlık yoktur. Üvey babasının dışlamaları ve arkadaşlarının alay etmelerinden dolayı kendini toplumdan soyutlar. Her şeyi iç dünyasında yaşayan kimseye tek söz etmeyen bir çocuktur. “Odd’un ne hissettiğini kimse bilmiyordu. Aklından geçenlerden kimsenin haberi yoktu. Bir fiyordun kıyısına oturmuş herkesin etlisini sütlüsünü bildiği köyde herkesi çileden çıkaran bir durumdu bu.” (Gaiman, 2009, s. 3) Bu durum kasabada yaşayanlar tarafından hoş karşılanmaz. Onun tuhaf bir çocuk olduğunu düşünürler. Ötekileştirilmesinin sebeplerinden biri de budur.

Odd’un isminin anlamının içerisinde şans da vardır. Yaşadığı diyarda, adı "Bıçak Ağzı" anlamına gelirdi ve bu ismin sahibine şans getirdiğine inanılırdı. Ancak Odd on yaşındayken babasını kaybeder, evine destek olmak isterken ayağını sakatlar ve köyünden dışlanır. Bunların hepsi onun isminin anlamıyla tezat durumlardır. Odd’un doğduğu ve büyüdüğü şehir olan Midgard’da dışlanması, ötekileştirilmesi ve annesinin kendi vatanı olan İskoçya’ya duyduğu özlem, Odd’u etkiler. O, Midgard’a bağlılık duymaz. Çünkü oranın insanları, yaşam tarzı, iklimi ona yabancı gelmektedir. Kuzeyde Viking kasabasında yaşamasına karşın rağmen kış mevsiminden ve soğuktan nefret etmektedir. Bu da, onun yaşadığı köy olan Midgard’dan kaçış sebeplerindendir. İlkbahar mevsimini çok sevmektedir. “Odd ilkbaharı seviyordu. İlkbaharda şelaleler vadilere dökülmeye başlar, orman çiçeklerle kaplanırdı.” (Gaiman, 2009, s. 7). Bu sebeple o yıl kışın uzun sürmesi Odd’u daha da huzursuz etmiştir.

Babasının ölmesiyle dünyadaki tek varlığı annesi olur. Annesine olan bağlılığı daha da artar. Annesinin memleketini özleyip özlemediğini her zaman merak eder. “Odd annesinin İskoçya’yı özleyip özlemediğini hep merak ederdi ama ne zaman bunu soracak olsa, annesi ona İskoçya’yı pek özlemediğini, sadece kendi dilini konuşan insanları özlediğini söylerdi.”(Gaiman, 2009, s.7). Odd babasının ölümünden sonra hep annesiyle birlikte İskoçya’ya gitmeyi ister. İkisi de Midgard’da yabancı gibidir. Annesi esir edilip İskoçya’dan getirilir. Fiziki görüntüsü, dili ve yaşam tarzıyla Midgard için yabancıdır ve hiç benimsenmez. Odd hep hissettiği bu ötekileşmeden İskoçya’ya giderek kurtulacağını ve annesini mutlu

edeceğini düşünür. Odd en sonunda annesini İskoçya'ya götürme hedefine ulaşır.

Odin

Eserin ana karakterlerindendir. Fantastik bir karakter olarak, başkışı olan Odd'a yardımcı olmaktadır. Mitolojik anlatılara göre hem tanrısal hem de dev kökenli özelliklere sahiptir. Bilgelik kaynağı olarak görülen Odin'in, sonsuz bilgelik yetisine ulaşmak amacıyla tek gözünü feda ettiği ifade edilmektedir. "Başını yana çevirip bal rengi gözüyle Odd'a baktı. Öteki gözünün olması gereken yerde karartıdan başka bir şey yoktu." (Gaiman, 2009, s. 18). Odin sürekli şiir okur gibi konuşmaktadır. Ayaz Devi tarafından kartala dönüştürülür ve ölümlülerin şehri olan Midgard'a gönderilir. "Şuna bak ulu Tanrımız Odin'i de kartala dönüştürdüler." (Gaiman, 2009, s. 32). Asgard'da bulunan salonunda yaşamaktadır. Tüm tanrılar ona saygı gösterir.

Thor

Eserde Odd'a yardımcı olan fantastik karakterlerdendir. Fiziki yapısı sağlam ve iridir. "Kollarının üst kısmı kadim ağaçlar gibi boğumlu ve sağlam görünüyordu. Dev olmadığı halde Odd'un hayatında gördüğü en iri adamdı." (Gaiman, 2009, s. 83). Thor, Ayaz Devi'nin Loki'yi kandırmasıyla onun tarafından ayıya dönüştürülmüştür. Mjollnir adında sadece kendisinin kaldırabildiği çekici vardır; metafor olarak kurguda gücü temsil etmektedir. Thor Tanrıların en güçlüsüdür. O yüzden dönüştürülen hayvanların içerisinde en iri ve güçlüsü olarak yer almaktadır. "Çekiç ağır mı ağırdı. Bir insanın hayal edemeyeceği kadar ağır. Küçük bir dağ kadar çekerti hani. Thor değilsen o çekici taşıman imkânsızdır." (Gaiman, 2009, s. 29). Eserde gök gürültüsü Tanrısı olarak yer almaktadır. "Bendeniz yüce Thor gök gürültüsü Tanrısıyım." (Gaiman, 2009, s. 24).

Ayaz devi Asgard'ı ele geçirmek için Thor'un çekicine ihtiyacı vardır. Çünkü Ayaz Devlerinin en çok korktuğu Tanrı Thor'dur. Thor çekici sayesinde devleri öldürebilmektedir. "Tanrılar ile Ayaz Devleri arasında geçen her hikâye böyle biter. Thor devleri öldürür." (Gaiman, 2009, s. 65). Devlerle ve boyut olarak onlarla eş değer olan trollerle o savaşılmaktadır ama çekici olmadan Thor, Ayaz Devi için tehdit olmaktan çıkacaktır. Thor'un çekicini güzel bakire kılığına girerek Loki'yi kandıran Ayaz Devi ele geçirir. Bu sayede Asgard'ı ele geçirir. Buradan da Thor'un Asgard için ne kadar önemli olduğu anlaşılmaktadır.

Yolculuk boyunca Odd, Thor'un sırtında yolculuk etmiştir. Güç konusunda Odd'un ihtiyacı olduğu durumlarda destek olmuştur. Odd, Thor ayı şeklindeyken onu bir ağaca sıkışmış halde bulmuştur. Onu ayıya götüren tilki olan Loki'dir. Loki, Odd'u Thor'a ulaştırdığında bir ağacın ortasında bal aramak için sıkışmış durumdaydı. Odd korkmasına rağmen onu ağacın ortasından kurtarmıştır. Burada Odd'un içindeki merhamete vurgu yapılmıştır. Burada mitolojiye atıfta bulunmaktadır. İskandinav mitolojisinde Thor, ölümlülerin yaşadığı Midgard'ı çevreleyen sulara bulunan dev deniz yılanı Jormungand ile sürekli bir mücadele içinde olan bir tanrı olarak kabul edilmektedir. Odd, Thor'u kurtararak aslında kendi yaşadığı şehrin kurtarıcısı ve koruyucu olan Thor'a ayağının sakatlığı, soğuk ve korkusuna rağmen yardım etmiştir.

Loki

Hile ve aldatma Tanrısı olan Loki eserde fantastik iyi karakterlerden biri olarak karşımıza çıkar. Sakalsız, kızıl saçlı, solgun tenli ve yemyeşil iki küçük buz parçası gibi gözleri vardır. Kendisi bir ayaz devidir; hile ve aldatma Tanrısıdır. Ayrıca çok zeki bir karakterdir. Ayaz devi olmasından ötürü şekil değiştirebilmektedir. Bu yüzden Loki, Ayaz Devi tarafından kandırılıp tilkiye dönüştürüldüğünde bu durumu garipsemez. “Hayatımda ilk defa bir hayvana dönüşmüş değilim.” (Gaiman, 2009, s. 32). İskandinav mitolojisinde Loki, şekil ve cinsiyet değiştirme yeteneğine sahip bir varlık olarak tanımlanmaktadır. Mitolojik anlatılarda, bu yeteneğini çeşitli durumlarda kullandığı, en bilinen örneklerden birinin ise bir aygırı etkileyebilmek için kısırağa dönüşmesi olduğu belirtilmektedir. Eserde kendisi için utanç verici bir durum olduğu için bu hikâye hep yarıda kalmıştır. Eserde sorun çıkaran ve Tanrıların başına hep iş açan karakter olarak yer almaktadır. Yanında havada ve suda yürümesini sağlayan uçan ayakkabıları vardır.

Loki Asgard’a gelen bir Ayaz Devi tarafından kandırılmıştır. Ayaz Devi genç güzel bir bakire kılığında Asgard duvarlarında Loki’yle karşılaşmış ve güzelliğini kullanarak ondan Thor’un çekicini istemiştir. Loki de uçan ayakkabılarını kullanarak çekici ona getirmiş, bakire çekici alır almaz şekil değiştirerek tekrardan deve dönüşmüştür. Deve dönüştükten sonra Tanrıların şeklini değiştirerek onları ölümlüler şehri olan Midgard’a göndermiştir. Loki burada mitolojiye uygun olarak Tanrıların başını belaya sokmuştur ama yine sonunda onun sayesinde Tanrılar bu durumdan kurtulmuşlardır. Loki, Odd’u bularak Asgard’a yolculuğun başlamasını sağlamıştır. Yolculuk boyunca Odd, Loki’den hile ve aldatmaca konusunda birçok hikâye dinlemiş ve ayaz devini kandırmasında bu hilelerin etkisi olmuştur. Burada Odd’un zor durumlarda izleyeceği yollar konusunda Loki’den öğrendiği şeyler olduğunu anlaşılmaktadır.

Heimdallr

İskandinav mitolojisinde Heimdallr, Asgard ile Midgard’ı birbirine bağlayan Bifröst köprüsünün koruyucusu olarak kabul edilir. Mitolojik kaynaklara göre Odin’in oğlu olup, dokuz kadın tarafından dünyaya getirildiği anlatılmaktadır. Heimdallr’ın, gökkuşağının üzerinde yer aldığı düşünülen Himinbjörg adlı sarayında yaşadığı ve çok az uyuduğu belirtilmektedir. Mitolojideki göreviyle eserde yer almıştır. Ayaz Devinin Asgard’ı ele geçirmesiyle Tanrıları hayvana dönüştürmüş ve onları Midgard’a göndermek için Heimdallr’ı zorlayarak ondan gökkuşağı köprüsü kurmasını ister. Midgard ve Asgard arasındaki yolculuklar sadece gökkuşağı köprüleriyle yapılır. Heimdallr sonunda köprüyü kurar ve Ayaz Devi, Tanrıları Midgard’a gönderir.

Ayaz Devi

Asgard duvarları kadar uzun, sakallarından buz sarkan, nefesi ayaz kadar soğuk olan Ayaz Devi, Tanrılarla olan mücadeleyi tek başına kazanmak istemektedir. Fantastik karakterlerden dev, güzellik ve estetik hayranlığının sebep olduğu hırsla Loki’yi kandırmış ve Asgard’ı ele geçirmiştir ama pişmandır. Kardeşini Thor öldürmüş bu yüzden içinde intikam hırsı da vardır. Kardeşinin intikamını almak için Asgard’ı ele geçirip Freya’yla nişanlanmıştır.

Asıl kaygısı tüm devlerde olan estetikdir. Freya'nın güzelliğine hayrandır. Onun için her şeyi yapabilir. Hatta ölümü göze alıp şekil değiştirip Asgard'a gelmiştir. Kılık değiştirip bakire bir güzel suretine bürünmüş ve Loki'nin zaafından yararlanıp Thor'un çekicini ele geçirmiştir. "Thor içkinin etkisiyle uyuyordu. Elinden çekicini alarak bakireye verdim." (Gaiman, 2009, s. 29). Dev, Thor'un çekicinden çok korkmaktadır. Çünkü onu öldürebilecek tek şey Thor'un çekicidir.

Dev, Asgard'ı ele geçirir ama sonucunda ne olacağını düşünemez. Devin Asgard'ı ele geçirmesiyle tüm dengeler değişmiştir. Ölümlülerin yaşadığı Midgard'da kış olduğundan fazla uzamış ve Tanrılar şehri olan Asgard'da her yer donmuştur. "Ayaz Devleri kışı sever, onlar kışın ta kendisidir." (Gaiman, 2009, s. 33). Odd şehrindeki uzayan kışın sebebinin Tanrılardan Ayaz Devi olduğunu öğrenip yolculuğa başlamıştır.

Tablo 1. Odd ve Ayaz Devleri Eserinde Yer Alan Karakterler

FANTASTİK OLMAYAN KARAKTERLER	FANTASTİK KARAKTERLER	
İYİ KARAKTERLER	KÖTÜ KARAKTERLER	İYİ KARAKTERLER
Odd: Eserin başkişisidir. Umut dolu bir çocuktur. Yüzünden gülümseme hiçeksik olmaz.	Ayaz Devi: Tanrılar şehrini hile ile ele geçirir. Odin, Thor ve Loki'yi hayvana çevirerek ölümlüler şehri olan Midgard'a gönderir.	Odin (Kartal): Tanrıların tanrısıdır. Ayaz devi tarafından kartala dönüştürülerek Asgard'a gönderilmiştir.
Odd'un Annesi: İskoçya'dan esir olarak getirilir. Vatan özlemi içerisinde.		Thor(Ayı): Yıldırım Tanrısıdır. Gücü temsil eder. Sadece kendisinin kaldırabildiği çekici vardır. Ayaz devi tarafından ayağa dönüştürülerek Midgard'a gönderilmiştir.
Elfred: Odd'un üvey babasıdır. Şişman Elfred olarak bilinir. Sevilmeyen biridir.		Loki(Tilki):Hile ve fesatlık tanrısıdır. Ayaz Devi tarafından tilkiye dönüştürülerek Midgard'a gönderilmiştir.
Uzun Olaf: Viking seferinde midillilerden sorumlu kişi.		Freya: Sağlık ve şifa tanrıçasıdır. Asgard'ın düzenişlerinden sorumludur. Ayaz Devinin âşık olduğu kişidir. Heimdallr: Gökkuşağı köprüleri yapmaktan ve korumaktan sorumlu tanrı.

Uzam

Fantastik öğelerden bir diğeri olan uzam ögesi, içinde zamanı ve mekânı barındırır. Fantastik eserlerde zamanın ve mekânın karakter üzerinde etkisi vardır. Mekân aynı zamanda karakterin gelişiminde rol oynar. Olayların çözülmesi mekâna veya zamana bağlı olarak gerçekleşir. Fantastik türde zaman ve mekân değişimleri kahramanın reel ve irreel dünya arasındaki geçişleriyle ilişkilidir. Reel ve irreel dünya arasındaki ilişkiler incelendiğinde çizgisel, çevrimsel veya sarmal ilişki biçiminde üç çeşit ilişki olduğu görülür (Dilidüzgün, 2012).

Çizgisel yapıya sahip kurgularda, olaylar fantastik bir evrende başlar, gelişir ve yine

aynı fantastik düzlemde son bulur. Çevrimsel ilişkide reel ve irreel dünya arasında gidiş gelişler söz konusudur. Sarmal ilişkide ise reel ve irreel dünya arasında çoklu gidiş gelişler meydana gelir ve kurguyu oluşturur (Tabbert'tan akt. Dilidüzgün, 2018). Eserde Odd'un reel ve irreel dünya arasında gidiş gelişleri eserde çevrimsel ilişki olduğunu gösterir. Çevrimsel ilişkide kahramanın irreel dünyada bulunması ve orada karşılaştığı sorun ile ilgili fayda sağlayacak bilgiler edinip reel dünyada kullanması ve sorunlarını çözebilmesi söz konusudur. Reel ve irreel dünya arasında gidiş gelişler mevcuttur.

Fantastik türde kahramanın kendini gerçekleştirmesi, yaşadığı sorunlara çözüm bulabilmek için bir arayış içinde olması söz konusudur. Odd adlı kahramanın eser boyunca sürekli hareket hâlinde olup mekân değiştirdiği görülür. Zamanda anılar aracılığıyla sürekli geriye dönüşler yaşanmaktadır. Annesi üzerinden geçmiş zaman sürekli yeniden betimlenmektedir. Odd'un yolculuk sonunda reel evrene çocukluktan çıkıp yetişkinlik olarak dönmesiyle zamanda sıçrama olmuştur. Tanrılar şehri olan Asgard'da zamanın hızlı aktığı anlaşılmaktadır. Odd'un bu sayede yolculuk sonunda kendinde var olmasını istediği yetişkinlik erkine sahip olmuştur. Fantastik kurgu olarak bu sıçrayışla zamana bir belirsizlik yaratılmıştır.

Midgard

Odd bu kasabada doğmuştur ama annesiyle birlikte şehre yabancıdır. Çünkü köylüler tarafından Odd tuhaf görüldüğü için annesi de esir olarak İskoçya'dan getirildiği için dışlanmaktadır. Bir fiyordun kıyısında küçük herkesin birbirini tanıdığı bir köydür. “Odd'un aklından geçenlerden kimsenin haberi yoktu. Bir fiyordun kıyısına kurulmuş ve bütün sakinlerinin birbirinin etlisini sütlüsünü bildiği köyde herkesi çileden çıkaran bir durumdu bu.” (Gaiman, 2009, s. 3). Şehir sıralı evlerin olduğu merkezinde toplanma merkezinin konumlandırıldığı şekildedir. Yapılanması Tanrılar şehri Asgard'abenzemektedir. Tanrılar ülkesinin tıpkı halicin kıyısında yer alan kendi köyüne benzediğini görünce şaşırmadı. Bu köy, kuşkusuz daha büyüktü ama aynı şekilde düzenlenmişti: bir yemek salonu ve onun etrafında küçük binalar.” (Gaiman, 2009, s. 69). Midgard'da yaşayan Viking halkı deniz seferleriyle ihtiyaçlarını karşılamaktadır. Sefere çıkmadıkları zamanlarda kendi mesleklerini icra etmektedirler. Vikinglerin tek işi deniz seferlerine çıkmak değildi. Herkesin savaşçılık dışında başka bir işi daha vardı.” Şehirdeki hemen hemen her şey ahşaptan yapıldı.

Asgard

Bir düzlüğün ortasına kurulmuştur. Mitolojideki gibi Midgard ve Asgard, Bifrost yani “Gökkuşağı Köprüsü” ile birbirine bağlıdır. “Tanrılar diyarı Asgard'a sadece Bilfrost denen gökkuşağı köprüleriyle gidilebiliyordu.” (Gaiman, 2009, s. 64). Yine etrafı taş bloklarla örülü yüksek bir duvarla çevrilidir. “Duvarı görmemek imkânsızdı. Sanki bütün dünyayı kaplıyordu.” (Gaiman, 2009, s. 64). Asgard yapılanma olarak Midgard'a benziyordu ama buradaki her şey daha büyüktü. “Biz büyümedik dedi tilki. Buradaki büyüklüğümüz bu. Normal boyutlarımızdayız.” (Gaiman, 2009, s. 49). Evler, sokaklar, ağaçlar, gökyüzündeki ay dâhil her şey Midgard'daolanların en az iki katı büyüklüğündeydi. Asgard'da renkler Odd'un köyündekinden daha canlı, kokular daha keskin ve olan her şey daha gerçek görünüyor.

Jotunheim

Jotunheim, Jotun olarak bilinen dev ırkının yaşadığı dünyadır. Ateş devi Surtr gibi Jotun halkı da Aesir'in yeminli düşmanıdır. Jotunheim, çoğunlukla kaya ve kayalıklarla kaplı çorak arazilerden oluşur. Bununla birlikte, bazı el değmemiş bölgelerde sık ormanlar da bulunmaktadır. Okyanusların dış kıyıları ise soğuk ve karlı iklimlerde yer almaktadır. Bu nedenle devler genellikle nehirlerde yaşayan balıklardan ve ormanda yaşayan hayvanlardan beslenmektedirler. Bütün bunların dışında Jotunheim'da bilinen pek verimli arazi yoktur. Devler ve Asgard zaman zaman aşk ilişkilerinden kıvılcımlanan sebeplerden ötürü birbirleriyle savaşmışlardır. Buna ek olarak Asgard halkı arasından kabul edilen oyunbaz tanrı Loki, aslında köken olarak Asgard'a Jotunheim'dan gelir. Loki bir buz devidir. Savaş sırasında Jotunheim'deki bilgileri Odin'e söylediği için Asgard'a kabul edilir. Loki'yi kandırıp Asgard'ı ele geçiren Ayaz Devi Jotunheim'den tek başına gelir. Savaşacak bir durum yaşanmadan Odd tarafından ikna edilip geri kendi diyarına gönderilir. Odd devlerin güzellik ve estetiğe olan zaafını bildiği için ona annesinin eşsiz güzellikteki ahşap oyma heykelini verir ve dev ikna olup kendi diyarına döner.

Tılsımlı Nesne

Tılsımlı nesnelerin karakteri boyutlar arasında taşımak, karakterin daha iyi bir duruma gelmesinde yardımcı olmak gibi görevleri vardır. Tılsımlı nesneler, gerçek dünyada veya düş dünyasında belirli bir amacın gerçekleşmesinde önem taşır. Reel veya ireel dünyaya ait birtakım özellikler taşıyıp kahramana yardımcı olur. Eserde birden çok tılsımlı nesne olabileceği gibi tek bir nesne de olabilir. İncelenen eserde altı farklı tılsımlı nesne tespit edilmiştir. Bunlar Loki'nin ayakkabıları, su küresi, bilfrost (Gökkuşağı Köprüsü), Mirmir'in kaynağı, el büyüsü ve Thor'un çekici olan Mjollnir'dir. Loki'nin ayakkabıları ve su küresi eserde birer kez karşımıza çıkmaktadır. Buz devinin Odd'u Asgard'ın gökyüzüne kadar uzanan duvarının üzerine bırakmasıyla Loki'nin ayakkabıları ortaya çıkar. Su küresi ise Odd'un irreel alemden reel âleme yolculuk yapmasını sağlar. Bilfrost ise iki kez karşımıza çıkar. Devin Tanrıları hayvana çevirdikten sonra onları Midgard'a göndermesi ve Odd'un Tanrıları Asgard'a geri götürmesi sırasında Mirmir'in kaynağı bir kez görülür. Asgard'a varıldığında Odd'un su kaynağı aramasıyla, el büyüsü eserin son bölümünde hayvan formundaki Tanrıların tekrardan eski şeklini almasını sağlamak ve Odd'un ayağını iyileştirmek için Tanrıça Freya tarafından yapılmasıyla kurguda yer alır. Mjollnir eserde sıkça geçmekle birlikte Thor'un devlerle mücadelesinde etkin rol oynamaktadır.

Loki'nin Ayakkabıları

Loki'nin ayakkabıları iki kez yer alır. Ayakkabılar havada uzun süre yürümeye ve su üzerinde koşmaya yarar. "Loki'nin yanında havada ve suda koşmasını sağlayan ayakkabıları vardı." (Gaiman, 2009. s. 78) Loki hile ve aldatma Tanrısı olmasından dolayı yanında silah taşımamaktadır. Sadece bu ayakkabılara ihtiyaç duyar.

Loki'nin Ayaz Devi tarafından kandırılması sırasında ayakkabılara kurguda ilk kez rastlanır. "Salondan çıkarken ve havada yürüyen ayakkabılarımla Asgard'ı çevreleyen duvarın

üzerine çıkıp dışarıya bakarken sarhoş değildim.” (Gaiman, 2009, s. 27). Burada Loki tüm Tanrıların sarhoş olduğu sırada dışarıya gezintiye gider. Şekil değiştirip dünyanın en güzel kızına dönüşen ayaz devi Loki’nin karşısına çıkar. Loki’den Thor’un çekicini ister. Loki de Thor dışında kimsenin kaldıramayacağını bildiği çekici ayakkabılarına bağlayıp güzele getirir.

Ayakkabılar, Ayaz devinin Odd’u Asgard’ın duvarına bırakması ile ikinci kez görülür. “Ayaz Devi Odd’u Asgard’ı çevreleyen duvarın üzerine indirdi.” (Gaiman, 2009, s. 69). Odd çaresiz bir başına beklerken Odin’in ayakkabıları ona vermesiyle duvardan inmeyi başarır. Çünkü Loki’nin ayakkabıları hava ve su üstünde yürüyebilmektedir.

Su küresi

Su küresi, kurguda bir kez karşımıza çıkan tılsımlı nesnedir. Odd’un Asgard’ı Ayaz Devinden kurtarmasından sonra Tanrılar yemek odasında ziyafet vermişlerdir. Odin yemek esnasında Odd’u yanına çağırarak su küresini göstermiştir. “Odin elini bir testiye daldırdı ve bir insan gözünden büyük olmayan küçük bir su küresi çıkardı. Odd suyla dolu kürenin içini bakınca dünyası önce gökkuşağı renklerine büründü, ardından karanlığa kesti. Gözlerini açtığında köyündeydi.” (Gaiman, 2009, s. 89). Su küresi yolculuk sonunda Odd’un evine dönmesini sağlar. Aynı zamanda fantastik kurguda tılsımlı nesnelerin görevlerinden biri olan reel ve irreel evren arasındaki yolculuğu başlatma görevini de üstlenir.

Gökkuşağı Köprüsü (Bilfrost)

Gökkuşağı Köprüsü, ölümlülerin dünyası Midgard ile Tanrılar diyarı olan Asgard arasındaki yapılan yolculuk için kullanılan sihirli nesnedir. Tanrılar diyarı ile ölümlüler dünyası arasındaki tek bağlantıdır. “Tanrılar diyarı olan Asgard’a ancak Bilfrost denen gökkuşağı köprüsünden geçerek gidilebiliyordu. Tanrı olsaydınız, parmağınızı şaklatmanızla gökkuşağı belirir, siz de üstünden geçip Asgard’a giderdiniz.” (Gaiman, 2009, s. 36). Gökkuşağı köprülerini sadece tanrılar oluşturabilmektedir. Bu yüzden Ayaz Devi Asgard’ı ele geçirdiğinde Gökkuşağı köprüsünü, onun bekçisi olan Tanrı Heimdall’a yaptırmıştır. Bu yolla hayvana dönüştürdüğü Tanrıları Midgard’a göndermiştir. Gökkuşağı köprüsü ilk kez burada var olur.

Midgard’da hayvan şeklinde olan Tanrılar gökkuşağı köprüsü kuramazlar. Çünkü parmak şaklatma hareketiyle köprüler kurulmaktadır. Ancak hayvan olan tanrıların parmağı yoktur. Odd burada akıllıca bir çözüm üretir.”Odd buzdan üçgenini aldı ve güneş içine vursun diye donmuş göletteki karın üstüne koydu. Buzu evirdi, çevirdi, yana eğdi ve... karın üstünde gökkuşağının bütün renklerini taşıyan bir ışık demeti belirdi.” (Gaiman, 2009, s. 43). Odd’un gökkuşağını oluşturmasıyla tanrılar Asgard’a geri dönerler.

Mimir’in Kaynağı

Mimir, eserde su kaynağıyla bütünleşerek var olur. “Odd, Thor’la birlikte yokuş yukarı çıkıp dar bir geçitten geçtikten sonra büyümlü bir sessizliğe bürünmüş koruluktan geçtiler. Sonra da dikenli çalılarının arasından ilerleyip, ortasında su birikintisi olan küçük bir açıklığa ulaştılar.” (Gaiman, 2009, s. 52). Thor, Odd’u bilerek su kaynağına götürür. Çünkü hayvan şekliyle devle mücadele etmeleri imkânsızdır. Odd’un ise onlara bu haliyle yardımcı olamayacağını bilmektedirler. O yüzden yardım almaları gerekmektedir. Mimir eserde Nors mitolojisindeki

şekliyle var olur. Mitolojide, bilgelik ve derin özelliklere sahip, sempatik bir şekil olarak bilinen bu karakter, Odin'in yanında gizli bilgiler sunması ve öğüt vermesi için varlık göstermektedir. "Kesik kafa" olarak üretilen bu figür, tanrılar tarafından sık sık danışılan ve mizahi kapsamlı olarak ön planda ortaya çıkan bir karakterdir. Mitolojik anlatılara göre, söz konusu figür savaş sırasında tanrıların zırhlarına asılmak yerine farklı şekillerde değerlendirilir. Ayrıca, Odin'in yanında bulunarak ona öğüt verdiği ve eşlik ettiği tanrılar hakkında gizli bilgiler aktardığı ifade edilmektedir. "İçtiğin su hangi kaynaktan biliyor musun evlat? Bu su nereden geldi? Seneler önce oradan su içmek bana neye mal olmuştu biliyor musun? Ayaz Devlerini tek başına alt ettiğini düşünmüyorsun herhalde, değil mi?" (Gaiman, 2009, s. 88). Ayaz Devini yenebilmesi için Thor, Odd'u Mimir'in var olduğunu bildiği su kaynağına götürür. Burada Odd kaynaktan su içer ve bilgeliğe ulaşır. Ayaz devini ikna etmesinde bu bilgeliğin payı büyüktür.

Mjollnir (Thor'un Çekici)

Eserde sıkça söz edilen Mjollnir, Thor'un çekicidir. Mjöllnir, kelime anlamı olarak "parçalayıcı" anlamına gelmekte olup Thor'un gücüne güç katan ünlü çekicidir. Thor, bu çekiçe yıldırım, fırtına ve deprem gibi doğa olaylarını kontrol edebilir ve hatta çekiç sayesinde uçma yeteneğine de sahip olabilmektedir. Bu çekiçe yıldırımlar, fırtınalar, depremler yaratabilir hatta uçabilir. Kurguda mitolojide var olduğu şekliyle yer alır. İlk kez Ayaz Devinin Loki'yi kandırması sırasında karşımıza çıkar. Dev çekiç Thor'da olduğu sürece Asgard'ı ele geçiremez. Çünkü devlerle Tanrılar arasındaki savaşlar hep Thor'un çekicinin devleri öldürmesiyle biter. Dev o yüzden önce çekici ele geçirir. "Bakire narin elleriyle çekici sıkıca tuttu. Thor uyanmadan çekici salona götürürüm diye düşünmüştüm." (Gaiman, 2009, s. 30). Loki'nin çekici vermesiyle dev eski haline geri döner. Tanrıları hayvana dönüştürür ve onları Midgard'a gönderir. Dev, çekiç kendinde olduğu sürece güvendedir, Asgard'da o hüküm sürmektedir. Odd'un ikna etmesiyle Ayaz Devi çekici geri verir ve kendi diyarına döner.

El Büyüsü

El büyüü Freya tarafından yapılmaktadır. Freya sihir ve büyü Tanrısı olarak da bilinmektedir. Midgard'a hayvan şeklinde gönderilen Tanrılar Asgard'a döndükten sonra Freya'nın ellerinde eski durumlarına dönerler. "Ulu Tanrı Odin, tek gözlü savaş Tanrısı. Mimir'in kaynağından bilgelik suyu içen sen... Aramıza dön. Tanrıça sağ eliyle ovaladığı kartala yeniden şekil vermeye, onu dönüştürmeye başladı. Ayı onun hünerli ellerinde yeniden şekil buldu." (Gaiman, 2009, s. 82). Tanrılarda yaptığı sihri Odd'un ayağında da yapar ve Odd'un ayağını iyileştirir. "Elini Odd'un ayağının içine soktu ve ezilmiş kemikleri ovalayarak bacağın içindeki kemik parçalarını düzgün bir şekilde bir araya getirdi." (Gaiman, 2009, s. 86). Odd yapılan bu sihir sayesinde eskisi kadar olmasa da iyi yürümeye başlar ve köyüne döndüğünde kendi işini kendi yapabilecek duruma gelir.

Yolculuk

Fantastik edebiyat, hayal gücüne dayalı bir kurguya sahip olup, genellikle soyut ve ideal unsurlar içeren olayları konu edinir. Bu türdeki roman ve hikâyeler, alternatif bir dünya kurgusu

oluşturarak okuyucuya alışılmadık bir anlatım sunar. Anlatılarda beklenmedik gelişmeler ve düzenin aniden değişebileceği olay örgüleri sıkça yer almaktadır. Ayrıca, bozulan veya dönüşüme uğrayan gerçeklik unsurlarının yeni ve farklı bir yapıya kavuştuğu görülmektedir. Yolculuk başkışının gelişimi açısından son derece önemlidir. Çünkü eserin kahramanı yola çıkmadan önceki halinden farklı olarak kendinde olması gerekenlere sahip olarak yolculuktan dönecektir.

Midgard'dan Asgard'a Yolculuk

Yolculuk anlatısı, genellikle hangi yola ve kiminle yola çıkıldığıyla başlar. Odd, yolcu karakteri ile ilgili iyi bir örnektir, tuhaf olarak kabul edilen bir çocuk olarak betimlenmektedir. Aynı zamanda bölgedeki insanlara yabancı bir figür olduğu ve İskoçya ile bağlantıları olduğu ifade edilmektedir. Önemli bir ayrıntı ise, ona verilen görevi yerine getirme gücü ve yeterliliğe sahip olmadığının düşündürülmesidir. “Madem çaresiz durumdayız, o halde neden benimle geliyorsunuz?” (Gaiman, 2009, s. 38). Burada görünen tehdidi yok etmesi istenen kahraman, çoğu zaman bunu yapacak güce sahip değil gibi görünür.

“Boşuna zaman harcadığınızı belirtmek isterim. Gökkuşağı köprüsüne gitmemizin bir yolu yok. Hem bir mucize eseri köprüden geçmeyi başarsak bile, şu halimize bak. Biz hayvanız, sen de zar zor yürüyen bir çocuksun. Bu şekilde Ayaz Devlerini alt etmemiz imkânsız. Kısacası çaresiz durumdayız.” (Gaiman, 2009, s. 38).

Odd on iki yaşında küçük bir çocuktur. Babasının ölümünden sonra ağaç keserken ayağını da sakatlamıştır. Sakat ve küçük bir çocuğun hayvan kılığındaki üç Tanrıyı Asgard'a götürüp Ayaz Devini yenebileceğine kimse inanmamaktadır. Asgard'a gitmek için gökkuşağı köprüsü kurabilecek bir Tanrı da yoktur. Tüm bunlara rağmen Odd Yolculuk konusunda karardır. Sonucunda kendisinin bulduğu yolla gökkuşağı köprüsünü kurar ve Asgard'a varırlar.

Yolculukların gerçekleşmesi için hem hazırlayıcı koşullar hem de tetikleyici nedenler gereklidir. Odd'un yolculuğunda tetikleyici neden, tilki, kartal ve ayı ile karşılaşmasıdır. Bu karşılaşma, Odd'un iç dünyasındaki çatışmalarla örtüşen sembolik bir anlam taşır. Hayvanların insan dili ile konuşması, doğaüstü bir olayın varlığına işaret etmektedir. Eserde, güçlü bir varlığın daha güçlü üç varlığı hayvanlara dönüştürmesi, bir dönüşüm hiyerarşisi içinde gerçekleşir. Yolculuk, doğaya aykırı bir eylem olarak yeni bir başlangıcı simgeler ve bu nedenle bir dönüşüm sürecidir. Odd'un kahraman olarak seçilmesi, tesadüfi gibi görünen ancak aslında pragmatik bir nedene dayanmaktadır. Eserlerdeki macera kısımları, ana yolculuktan bağımsız gibi görünse de aslında yolculuğun nihai amacına hizmet eder. Bazı yolculuk hikâyelerinde, yoldaşlar arasındaki güvenin sınındığı maceralar da yer alır. Macera anlatımları, yolculuğun hangi koşullar altında tamamlanabileceğini belirler. Odd'un yolculuğundaki temel amaç, Asgard'a ulaşım sağlamaktır. Odd, eve döndüğünde zamanın beklediğinden hızlı aktığını gözlemler. Bu durum, yolculuğun doğası gereği zamanın göreceli olarak algılanmasıyla ilgilidir. Yolculuk başladığı yere dönülse de dönülen yer artık eski yer değildir, bir dönüşüm geçirir.

Odd yolculuk sonunda istediğini elde eder. Tanrıları Asgard'a ulaştırır ve devi ikna

ederek diyarı kurtarır. Tanrılar ve Ayaz Devleri arasında çıkabilecek savaşı engeller. Bu yolculuk sonunda kendisini geliştirir ve ayağının Freya tarafından iyileştirilmesiyle eski haline döner. Mimir'in kaynağından içtiği su ona bilgelik katar. Bu bilgelik sayesinde onun çıkan sorunlara kolay çözüm yolları bulmayı öğrenir.

Asgard'dan Midgard'a Yolculuk

Odd, Ayaz devini ikna ettikten sonra Asgard tekrardan Tanrıların kontrolüne geçer. Freya, Tanrıları eski hallerine dönüştürür. "Ulu Tanrı Odin, tek gözlü savaş Tanrısı. Mimir'in kaynağından bilgelik suyu içen sen... Aramıza dön. Tanrıça sağ eliyle ovaladığı kartala yeniden şekil vermeye, onu dönüştürmeye başladı. Ayı onun hünerli ellerinde yeniden şekil buldu." (Gaiman, 2009, s. 82). Tanrılarda yaptığı sihrî Odd'un ayağında da yapar ve Odd'un ayağını iyileştirir. "Elini Odd'un ayağının içine soktu ve ezilmiş kemikleri ovalayarak bacağın içindeki kemik parçalarını düzgün bir şekilde bir araya getirdi." (Gaiman, 2009, s. 86). Sonrasında yemek salonunda toplanan Tanrılar eğlenceye dalar. Bu sırada Odin Odd'u yanına çağırarak gösterdiği su küresine bakmasını ister. "Odin elini bir testiye daldırdı ve bir insan gözünden büyük olmayan küçük bir su küresi çıkardı. Odd suyla dolu kürenin içini bakınca dünyası önce gökkuşağı renklerine büründü, ardından karanlığa kesti. Gözlerini açtığı anda köyündeydi." (Gaiman, 2009, s. 89). Su küresine bakmasıyla Odd artık Asgard'da değildi. Tekrardan köyüne Midgard'a dönmüştü ama eskisi gibi değildi. "Şişko Elfred öksürdü. Büyümüşsün dedi. Tabii eğer bu sensen." (Gaiman, 2009, s. 92). Köyü de bıraktığı gibi değildir. Köyden ayrılalı çok zaman olmadığını bilir ama köydeki değişikliği anlayamaz. "Odd köye ulaştı. Bir an yanlış yerde olduğunu zannetti, çünkü hiçbir şey bıraktığı gibi değildi." (Gaiman, 2009, s. 92). Kendinin büyümesinin ve zamanın hızla geçmesini Asgard'a bağlar. Çünkü orada her şey çok büyüktür. Kendisinin de ayak uydurmak için hızla büyüdüğünü düşünür. Annesini bulmak için Elfred'in evine gider. Annesinin Elfred'den ayrıldığını ve eski yaşadıkları eve gittiğini öğrenir. Onu eskiden yaşadıkları köyün öbür yakasındaki evlerinde bulur.

Midgard, Odd'un bıraktığı gibi değildir. Her şey değişmiş kendisi de büyümüştür. Artık sakat olan işe yaramaz bir çocuk değildir. Annesinin ve kendinin ihtiyaç duyduğu şeyleri yapabilecek yetişkinliğe ulaşmıştır. Artık iş bulabilir ve çalışabilir. "Kimse ona gemilerden birinde görev vermeyi reddetmezdi. İyi kürek çekebilecek birilerine ihtiyaçları olacaktı nasılsa. Yanında bir yolcu getirmek istese bile buna hayır demezlerdi." (Gaiman, 2009, s. 95). Yolculuk sonunda Odden büyük hayali olan annesini memleketi olan İskoçya'ya götürme arzusunu yerine getirir.

Düş Kodu

Fantastik edebiyat, akıl sınırlarını aşan, soyut ve ideal unsurları kullanarak kendine özgü bir gerçeklik yaratır. Bu tür eserler, okuyucuyu gizemli ve beklenmedik olaylarla dolu bir yolculuğa çıkarır. Kaotik ve sürprizlerle dolu bu yolculukta, mevcut düzen sürekli olarak değişime uğrar ve yeni, beklenmedik gerçeklikler ortaya çıkar. Fantastik edebiyat, olağandışı ve olağanüstü unsurları sıradanlaştırarak okuyucunun gerçeklik algısını genişletmeyi hedefler. Başlangıçta tuhaf karşılanan olaylar ve karakterler, zamanla okuyucu için olağan hale gelir.

Fantastik edebiyat, rasyonalitenin sınırlarını aşarak duyusal ve hayali algıya önem verir. Aydınlanma döneminde rasyonel düşüncenin ön plana çıkmasıyla ötelenen düşsellik ve hayal gücü, fantastik edebiyatta yeniden değer kazanır. Bu tür, insanın sadece akılla değil, aynı zamanda duygular ve hayal gücüyle de algılayabildiği bir gerçekliğin varlığını savunur. Fantastik edebiyat, öte dünyaya, gizeme, sihre ve olağanüstüye duyulan ilginin neticesi olarak ortaya çıkar. Dünya, sadece akılla algılanabilen bir yer değildir; aynı zamanda akli aşan duyularla algılanabilen bir özü de vardır. Fantastik edebiyat, alternatif gerçeklikler yaratarak okuyucunun algısını genişletir. Olağanüstü unsurların sıradanlaştırılması, bu türün temel özelliklerinden biridir. Fantastik edebiyat, rasyonel ve duyusal algının dengelenmesini savunur. Fantastik edebiyat insanların merak duygusunun dışı vurumudur.

Kahramanımız Odd'un tilkiyle karşılaşmasının ardından hayvanları kulübesine alır. Uykuya dalar. "Rüyaları hep karanlıklar, şimşekler ve birbirinden kopuk görüntülerle doluydu; tutunabileceği hiçbir şey, ona huzur veren hiçbir şey yoktu bu rüyalarda." (Gaiman, 2009, s. 21). Rüyalar görür ama gördüğü rüyalar anlamsız ve birbirinden kopuktur. Odd'un gördüğü kopuk ve kaotik rüyalar, fantastik edebiyatın karakteristik özelliği olan gerçeklik ve hayal arasındaki sınırların silikleşmesini simgeler. Rüyanın içeriği ve belirsizliği, karakterin içsel dünyasına dair ipuçları sunar.

Kararsızlık Kodu

Fantastik kurgu, okuyucunun algısını zorlayarak, gerçeklik ile hayal gücünün sınırlarında dolaşan bir deneyim sunar. Bu türde sıkça rastlanan "kararsızlık kodu," anlatının doğası gereği okuyucuya bir belirsizlik hissi aşılar. Yazarlar, doğaüstü unsurlar ile mantıksal açıklamalar arasında bir gerilim yaratarak, okuyucunun metne olan bağlılığını güçlendirirler.

Bu kararsızlık, yalnızca okuyucuya değil, aynı zamanda öyküdeki karakterlere de yansır. Karakterler, karşılaştıkları doğaüstü olaylar karşısında şaşkınlık, korku veya merak gibi duygular yaşarlar. Bu durum, okuyucunun karakterlerle empati kurmasını sağlar ve hikâyenin derinliğini artırır. Okuyucu, karakterlerin yaşadığı belirsizlik ile kendi deneyimi arasında bir köprü kurarak, anlatının içinde daha aktif bir rol oynar.

Kararsızlık kodu, fantastik taşlarından edebiyatın temel biridir. Bu kod, hem kurgu dünyasının karmaşasını hem de okuyucunun sorgulama ve keşfetme isteğini besler. Sonuç olarak, fantastik kurgu, okuyucunun gerçeklik algısını sorgulamasına ve hayal gücünün sınırlarını zorlamasına olanak tanır.

Odd köye ulaştı. Bir an yanlış yerde olduğunu zannetti, çünkü hiçbir şey bıraktığı gibi değildi. Oysa buradan ayrılalı daha bir hafta bile olmamıştı. Asgard'a gidince yanındaki hayvanların nasıl büyüdüğünü, sonra da nasıl küçüldüğünü hatırladı. Acaba bunun sebebi Asgard'ın havası mıydı yoksa bütün bunlar kaynaktadaki sudan içtiği için mi olmuştu? (Gaiman, 2009, s. 92).

Odd su küresine baktıktan sonra kendi şehri ve zamanına döner ama her şey değişmiştir. Odd genç bir delikanlıdır, ayağı iyileşir ve zamanın aynı zaman olmadığını sonradan fark eder. Burada bir kararsızlığa düşer. Bu belirsizlikle okuyucu, Odd ile birlikte gerçekliğin sınırlarını sorgular ve metnin içine daha fazla çekilir. Hikâye, doğaüstü olaylara rasyonel bir açıklama sunmaksızın okuyucuyu bir keşif sürecine davet eder.

Kaçış ve Uzaklaşma Kodu

Odd babasının ölümünden sonra köyde dışlanır ayağı da sakatlanınca topal diye alay edilir ve üvey babası tarafından istenmeyen bir çocuk olur. Bu sebeple sık sık babasının ormanda yaptığı kulübeye kaçar. Burada her şeyden uzaklaşır. Kendini mutlu ve huzurlu hisseder.

Başkahraman Odd'un, fiziksel ve duygusal sıkıntılarından kaçışını fantastik bir yolculukla gerçekleştirdiği görülür. Odd, Midgard'daki dışlanmışlığından ve içsel huzursuzluğundan kaçarak, Asgard'a doğru bir yolculuğa çıkar. Bu kaçış sadece fiziksel değil, aynı zamanda psikolojik bir uzaklaşmayı da içerir. Kışın normalden uzun sürmesi ve Odd'un yaşadığı köydeki yalnızlığı, onu buirreelkaçışasürükleyen unsurlardan biridir. Kaçış ve uzaklaşma, Odd'un kendini bulma sürecinde temel bir rol oynar, zira başkarakter, bu yolculukla gerçek dünyadaki sorunlarını irreel evrende çözme fırsatı bulur.

Tartışma

Mitoloji, insanlık tarihinin en eski anlatı biçimlerinden biri olarak, insanın evreni, tanrıları, yasaları ve kendi iç dünyasını anlama çabasının bir yansımasıdır. Bu bağlamda, mitoloji ve psikanaliz arasındaki ilişkiler, hem edebi hem de psikolojik düzlemde önemli bağlantılar sunar. Mitoloji, kolektif bilinçaltının sembolik bir ifadesi olarak, insanın içsel çatışmalarını ve arketipik temalarını yansıtır. Bu sembolik sistem, fantastik kurguyla birleştiğinde, okuyucunun bilinçaltındaki karmaşık düşünce süreçlerine dair derinlemesine bir anlayış sağlar.

Fantastik kurgunun sembolizmi ve rüya benzeri unsurları, psikanalitik teoriyle güçlü bir uyum içindedir. Bu kurgu türü, karakterlerin içsel dönüşüm ve gelişimini vurgularken onların bilinçaltındaki çatışmalarını ve mücadelelerini de sembolize eder. Odd ve Ayaz Devleri eserinde olduğu gibi, mitolojik unsurların kullanımı, karakterin psikolojik yolculuğunun bir yansımasıdır. Odd'un cesaret, bilgelik ve kurnazlık gibi ihtiyaç duyduğu nitelikleri mitolojik figürlerden öğrenmesi, psikanalitik bir perspektiften bakıldığında, karakterin kendi içsel dünyasını keşfetme sürecinin bir temsidir.

Eserdeki Odd karakteri, baba figürünün eksikliği, annenin yeniden evlenmesi ve fiziksel sakatlık gibi temalarla, bireyin yetersizlik duygusuyla başa çıkma mücadelesini simgeler. Bu mücadele, psikanalitik teoriyle ilişkilendirildiğinde, karakterin özsaygı ve kimlik gelişimiyle doğrudan bağlantılıdır. Bu noktada, mitolojik unsurların ve fantastik kurgunun, bireyin içsel çatışmalarını ve gelişim süreçlerini anlamada önemli bir araç olduğu görülmektedir.

Fantastik kurgu aracılığıyla derin yapıda bireyin ruhsal ve psikolojik dönüşümünün işlendiği yapılar, Momo ve Küçük Vampir eserlerinde de dikkat çekici biçimde öne çıkmaktadır. Michael Ende'nin Momo adlı eserinde karakterin zamanla kurduğu bağ, modern dünyanın baskılayıcı yapısına karşı bireyin içsel direnişini ve dönüşümünü simgeler. Momo'nun Hora Usta ile kurduğu ilişki, bireyin bilinçaltında taşıdığı potansiyelleri keşfetme süreci olarak yorumlanabilir. Bu bağlamda, tılsımlı nesneler, rüyaya benzeyen sahneler ve yolculuk kodları, kahramanın içsel çatışmalarla baş etmesinde işlevseldir. Momo'nun hikâyesi, zamanın somut bir metaforla, yani "zaman çiçekleriyle" temsil edilmesi, bireyin benlik

bilinciyle doğrudan ilişki kurmasına olanak tanır (Dumanlı Kadızade & Efe, 2022). Odd ve Ayaz Devleri'nde Odd'un mitolojik figürler aracılığıyla cesaret, bilgelik ve kimlik kazanım sürecinden geçmesi gibi, Momoda da başkahraman, zamanla olan ilişkisini sorgulayarak içsel bir dönüşüm yaşar. Her iki eserde de fantastik öğeler, bireyin psikolojik olgunlaşma sürecini simgeleyen semboller aracılığıyla yapılandırılır. Bu durum, fantastik kurgunun kültürel bağlamdan bağımsız olarak benzer psikanalitik temaları işleyebildiğini ortaya koyar.

Benzer biçimde, Angela Sommer-Bodenburg'un Küçük Vampir serisinde (Dumanlı Kadızade & Sakar, 2018) de olağanüstü karakterler ve mekânlar aracılığıyla reel-irreel arasında geçişler gerçekleştirilir. Özellikle insan karakter Anton'un vampir dünyasıyla kurduğu ilişki, bir çocuğun yabancı, korkutucu ve bilinmez olanla yüzleşme sürecini simgeler. Uçma, mekân değişimi ve zamanlar arası geçiş gibi fantastik öğeler, karakterin hem zihinsel hem de duygusal gelişiminde dönüştürücü etkiye sahiptir. Anton'un olağanüstü dünyaya dâhil oluşu, tıpkı Odd'un ya da Momo'nun başına gelenler gibi, bireyin sıradan yaşamdan ayrılıp kendilik farkındalığına doğru ilerlediği bir süreci temsil eder. Bu bağlamda, Momo ve Küçük Vampir eserleri, arketipik semboller ve fantastik kodlar aracılığıyla bireyin gelişimsel dönüşümünü yansıtan derin yapılar barındırır. Odd karakterinin de Anton gibi irreel dünyaya adım atması, onun hem fiziksel hem de ruhsal engellerle yüzleşmesini ve bu süreçte içsel güçlerini keşfetmesini sağlar. Her üç eserde de fantastik öğeler, bireyin bilinmeyenle kurduğu ilişki aracılığıyla benlik gelişimini destekleyen birer araç işlevi görür. Bu durum, çocuk edebiyatında fantastik kurgunun, bireyin korkularla yüzleşme ve kimlik oluşturma süreçlerini evrensel bir anlatı yapısı içinde sunduğunu göstermektedir.

Sonuç ve Öneriler

Sonuç olarak, mitoloji ve psikanaliz arasındaki ilişki, insan psikolojisini ve bilinçaltını anlama çabasında önemli bir yere sahiptir. Fantastik kurgu, bu iki alanın birleştiği bir zemin sunarak; okuyuculara insan doğasının karmaşıklığını keşfetme fırsatı verir. Odd ve Ayaz Devleri eseri, bu bağlamda psikanaliz ve mitolojiyi bir araya getirerek, karakterin içsel dönüşümünü ve gelişimini derinlemesine işler.

Bu tür eserlerin incelenmesi, okuyucuların fantastik kurguya olan ilgisini artırabilir ve aynı zamanda edebi ve psikolojik analizlere yeni bir perspektif kazandırabilir. Araştırmacılar, mitolojik ve psikanalitik unsurların nasıl iç içe geçtiğini ve karakter gelişimine nasıl katkıda bulunduğunu inceleyerek, edebiyat eleştirisine ve psikolojik çalışmalara yeni yaklaşımlar sunabilirler. Ayrıca, bu tür eserlerin rehberlik edici özellikleri, özellikle genç okuyucular için kişisel gelişim süreçlerinde faydalı olabilir.

Öneri olarak, gelecekteki çalışmalarda mitoloji ve psikanalizin daha geniş bir yelpazede ele alınması, farklı kültürlerden gelen mitolojik figürlerin ve psikanalitik kavramların nasıl bir araya geldiğini araştırmak açısından değerli olabilir. Bu tür karşılaştırmalı çalışmalar, farklı edebi eserler ve kültürel mitolojiler arasındaki benzerlikleri ve farklılıkları ortaya koyarak, insan psikolojisinin evrenselliği üzerine derinlemesine bir anlayış geliştirebilir.

Araştırma Etiği

Bu çalışma, insan ya da hayvan katılımcı içermeyen bir araştırmadır. Bu nedenle etik kurul onayı gerekmemektedir.

Kaynakça

- Dilidüzgün, S. (2018). *Çağdaş çocuk yazını: Yazın eğitime atılan ilk adım* (3. baskı). Tudem Yayınları.
- Dumanlı Kadızade, E. (2025). Fantastik kurgu inceleme teorisi. İçinde: A. U. Üstten & İ. Koyuncu (Ed.), *Çocuk edebiyatı* (ss. 150-163). Alfa Yayınları.
- Dumanlı Kadızade, E., & Efe, Z. (2022). Michael Ende'nin "Momo" adlı eserinde fantastik kurgunun incelemesi. *Turkish Studies - Language and Literature*, 17-35.
- Dumanlı Kadızade, E., & Kocaoğlu, M. (2021). Roald Dahl'ın "Charlie'nin Büyük Cam Asansörü" adlı eserinde fantastik kurgunun incelenmesi. İçinde: A. Oktay (Ed.), *Sembollerden romanda* (ss. 59-82). İksad Yayınevi.
- Dumanlı Kadızade, E., & Sakar, C. (2018). Angela Sommer-Bodenburg'un *Küçük Vampir* serisinde yer alan fantastik öğeler. *Turkish Studies*, 13(27), 623-639. <https://doi.org/10.7827/TurkishStudies.14652>
- Dumanlı Kadızade, E., & Sakar, C. (2021). Tarihsel süreç içerisinde çocuk ve çocuk edebiyatı. İçinde: Ş. Demirel & S. Seven (Ed.), *Çağdaş çocuk edebiyatı* (ss. 39-69). Pegem Akademi.
- Gaiman, N. (2009). *Odd ve ayaz devleri*. İthaki Yayınları.
- Kardeniz Yağmur, S. (2018). Efsane ve mitoloji üzerine genel bir değerlendirme ve efsane-mitoloji ilişkisi. *Ansiklopedim.net*, 6(12), 318-321.
- Kılıç, V. (2024). *Edebiyat ve mitoloji ilişkisi*. Karşılaştırmalı Edebiyat Vize Ödevi.
- Özkan, S. (2018). *Viking mitolojisinin temelleri ve finansal kaynaklar*. Aksaray Üniversitesi Yayınları.
- Özkan, S. (2024). Viking kültüründe dini düşünce. *Ortaçağ Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 67.
- Sutay, H. A. (2014). Çocuk ve gençlik yazınında fantastik kavramı. *Türk Dili*, 644, 643-646.
- Taş, İ. (2009). *1980-2000 arası Türk hikâye kitaplarında fantastik unsurlar* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Pamukkale Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Todorov, T. (2017). *Fantastik: Edebi türe yapısal bir yaklaşım* (N. Öztokat, Çev.). Metis Eleştiri Yayınları.
- Türk Dil Kurumu. (1988). *Türkçe sözlük*. TDK Yayınları.

Extended Abstract

Purpose

This study aims to analyze Neil Gaiman's *Odd and the Frost Giants* through the lens of the "Theory of Fantastic Fiction Analysis," a model specifically developed to examine fantastical texts using systematic criteria. The objective is to identify and interpret the narrative elements that align with the seven primary codes of fantastic fiction: ambiguity, escape and distancing, space (time and place), dream, magical object, journey, and characters. Additionally, the study explores how Norse mythology—its gods, creatures, and cosmology—functions within the narrative to enrich the protagonist's journey and the story's deeper meanings. The research further examines the psychological and sociocultural themes embedded in the text, particularly those surrounding alienation, transformation, and return.

Method

This is a qualitative research study that utilizes document analysis as the primary data collection tool. The data were examined using content analysis methodology. Neil Gaiman's *Odd and the Frost Giants* was evaluated according to the seven codes of the Theory of Fantastic Fiction Analysis, as structured by Dumanlı Kadızade (2025). These codes provide a comprehensive framework for analyzing fantastical literature by categorizing key structural and thematic components that define the genre. The theory posits that fantastical fiction is characterized by a transition from the real (reel) to the unreal (irreal) world and a return to reality, typically following a symbolic journey involving personal transformation. The theory's codes—ambiguity, escape and distancing, space, dream, magical object, journey, and characters—serve as analytical tools to assess the depth, structure, and function of the fantastical narrative.

Findings

The findings of the study demonstrate that *Odd and the Frost Giants* fully incorporates all seven fantastic fiction codes. The protagonist, Odd, is a physically disabled and emotionally marginalized child who embarks on a fantastical journey following personal loss and social alienation. He escapes the harsh realities of Midgard—a fictional representation of the human world—through a symbolic and literal journey that brings him into contact with Norse gods who have been transformed into animals by a frost giant. Each deity, including Odin, Thor, and Loki, plays a critical role in guiding Odd on his path to self-discovery.

The "escape and distancing" code is embodied in Odd's departure from his village after being ostracized. His relocation to the wilderness initiates a sequence of fantastical events, reinforcing the "journey" code. The space (time and place) elements of the text are depicted through the dichotomy between Midgard (the human world) and Asgard (the realm of the gods), which are connected through the mythical Bifrost bridge. These settings are directly drawn from Norse mythology, lending authenticity and depth to the narrative world.

The "magical object" code appears in several forms, including Thor's hammer (Mjölnir), Loki's flying shoes, and a mystical water globe that symbolizes wisdom. These objects are integral to Odd's quest and reflect the fantastical tradition of enchanted items aiding

the protagonist. The “dream” code is realized metaphorically, as the events in the story seem to oscillate between fantasy and potential hallucination, generating ambiguity. Odd’s journey, which initially seems impossible, is not only accepted but essential, creating a deliberate tension between reality and unreality. This is reinforced by the “ambiguity” code—at several points, the reader is left uncertain whether the narrative events are dreamlike projections of Odd’s psyche or part of a legitimate fantastical universe.

The characters in the novel reflect a mixture of traditional archetypes and mythological figures. Odd, the central figure, undergoes profound personal transformation—shifting from a marginalized boy to a hero who restores cosmic order. Odin, Thor, and Loki are presented not only as deities but also as allegorical representations of wisdom, strength, and cunning, respectively. Loki, in particular, is characterized as an anti-hero—both a trickster and a guide—mirroring his ambiguous role in Norse mythology.

Furthermore, the novel incorporates sociocultural commentary, particularly regarding themes of “otherness,” exclusion, and the search for belonging. Odd’s mother, a foreigner captured during Viking raids, mirrors her son’s alienation. Her nostalgia for her homeland underscores the theme of exile and longing, adding emotional depth to Odd’s decision to return home with her at the end of the story. These personal and familial dynamics complement the fantastical plot, showing how fantasy can serve as a medium for addressing real-world psychological and social issues.

The work also emphasizes the educational and developmental potential of fantastic fiction, especially in children’s literature. Through symbolic storytelling and mythological references, the novel provides young readers with tools to process complex emotional experiences, such as grief, exclusion, and identity formation. The transformation that Odd undergoes highlights how children’s fantasy can contribute to the development of empathy, resilience, and imaginative thinking.

Implications

The study demonstrates the effectiveness of the Theory of Fantastic Fiction Analysis in evaluating works that blend mythological and fantastical elements within children’s literature. *Odd and the Frost Giants* is not only a compelling narrative but also a rich text for educational and literary analysis. It contributes to the genre by intertwining Norse mythology with a child-centered coming-of-age story, thereby offering layered meanings accessible to both children and adult readers.

The findings suggest that fantasy texts, particularly those grounded in mythological traditions, can be powerful pedagogical tools that promote critical thinking, emotional growth, and cultural literacy. This research also validates the use of the seven codes framework in literary studies as an effective model for systematic and nuanced analysis of fantastical narratives.