

FANTASTİK KURGU İNCELEME TEORİSİ BAĞLAMINDA BARIŞ MÜSTECAPLIOĞLU'NUN ESERLERİ

The Works of Barış Müstecaplıoğlu in the Context of Fantasy Fiction Analysis Theory

Esma DUMANLI KADIZADE

Prof. Dr. Mersin Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü, Mersin, Türkiye.
Prof. Dr. Mersin University, Faculty of Education, Department of Turkish and Social Sciences Education, Mersin, Türkiye.
ORCID: [0000-0002-6882-6234](https://orcid.org/0000-0002-6882-6234) | E-Posta: child.edulite@gmail.com

Beyzanur DURMUŞ ÖZ

Doktora Öğrencisi, Mersin Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Mersin, Türkiye.
PhD Student, Mersin University, Institute of Educational Sciences, Mersin, Türkiye.
ORCID: [0000-0002-2352-3192](https://orcid.org/0000-0002-2352-3192) | E-Posta: bnurdurmus16@gmail.com

Article Information / Makale Bilgisi

Article Type (Makale Türü)	Research Article (Araştırma Makalesi)	Submission Date (Gönderim Tarihi)	05/12/2025
Acceptance Date (Kabul Tarihi)	02/04/2026	Publication Date (Yayımlanma Tarihi)	06/04/2025
Peer-Review (Değerlendirme)	Double anonymized – At Least Two External (Çift Taraflı Körleme / En az İki Dış Hakem)	Plagiarism Checks (Benzerlik Taraması)	Yes (Evet) – Ithenticate/Turnitin/intihal.net
Ethical Statement (Etik Beyan)	It is declared that scientific, ethical principles have been followed while carrying out and writing this study, and that all the sources used have been properly cited. (Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduğu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiği beyan olunur).		
Plagiarism Checks (Benzerlik Taraması)	Yes (Evet) – Ithenticate/Turnitin/intihal.net		
Conflicts of Interest (Çıkar Çatışması)	The author(s) has no conflict of interest to declare (Çıkar çatışması beyan edilmemiştir).		
Author Contribution Rate (Yazar Katkı Oranı)	The authors contributed to the design of the study; data collection; data analysis; article writing; article submission and revision stages with contributions from E. Dumanlı Kadızade (%50) & B. Durmuş Öz (%50). (Yazarlar, çalışmanın tasarlanması; veri toplanması; veri analizi; makalenin yazımı; makalenin gönderimi ve revizyonu aşmalarında E. Dumanlı Kadızade (%50) & B. Durmuş Öz (%50) oranında katkı sunmuşlardır.)		
Grant Support (Finansman)	This study was not supported by any institution and received no financial or other kind of assistance. (Bu çalışma için herhangi bir kurumdan destek alınmamıştır ve herhangi bir finansal veya başka türden destek sağlanmamıştır.)		
Copyright & License (Telif Hakkı ve Lisans)	The authors own the copyright of their published work and their work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0). (Yazarlar yayımlanan çalışmalarının telif hakkına sahiptirler ve çalışmalarını Creative Commons Atıf Gayrı Ticari 4.0 Uluslararası (CC BY-NC-ND 4.0) olarak lisanslıdır.) The scientific and legal responsibility of the articles published in the journal belongs entirely to the author(s). (Dergide yayımlanan makalelerin bilimsel ve hukuki sorumluluğu tamamen yazar(lar)ına aittir.)		
Citation (Atıf Künyesi)	Dumanlı Kadızade, E. & Durmuş Öz, B. (2026). Fantastik Kurgu İnceleme Teorisi Bağlamında Barış Müstecaplıoğlu'nun Eserleri. <i>Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi</i> , (16), 59-85. DOI: https://doi.org/10.47948/efad.1836811		

Öz

Türk edebiyatında Barış Müstecaplıođlu'nun çocuk ve gençlik edebiyatına sunmuş olduđu çeşitli fantastik eserleri bulunmaktadır. Bu çalışma kapsamında Barış Müstecaplıođlu'nun gençlik edebiyatı eserlerinden *Korkak ve Canavar*, *Şamanlar Diyarı* ve *Ahtapotun Rüyası* adlı eserleri fantastik kurgu inceleme teorisi bağlamında incelenecektir. Fantastik tür, kahramanın gerçek ve gerçeküstü evrende yaşadığı olayları okura kararsızlık ekseninde sunan türdür. Burada kararsızlık yaşayan okur, okuduklarının gerçek mi gerçekdışı mı olduğu yönünde tereddüt yaşamaktadır. Fantastik türde eserin başkişisinin yaşadığı bir temel sorun bulunmaktadır. Eserin başkişisi, bu sorunu çözmek için gerçek evrenden gerçeküstü evrene bir yolculuk gerçekleştirir. Artık bu evrende karşılaştığı her kişi, edindiği her nesne, yaptığı her yolculuk, yaşadığı her olay karakterin gelişimine ve dolayısıyla bu sorunun çözümüne hizmet edecektir. Bu sebeple fantastik türde kahramanın yaşadığı sorunun üstesinden gelmesi beklenmektedir. Çalışmada yazarın eserleri basit seçkisiz örneklem yoluyla tespit edilmiştir. Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden doküman analizi tercih edilerek içerik analizi yöntemiyle eserin fantastik kurgusu incelenmiştir. Çalışmanın bulgularına bakıldığında incelenen üç eserde de fantastik kurgu inceleme teorisi kodlarından “kişiler, uzam, tılsımlı nesne, yolculuk, kararsızlık, kaçış ve uzaklaşma”nın yer aldığı tespit edilmiştir. Sonuç olarak fantastik kurguyu oluşturan kodların tümünün eserlerde görülmesi ve eserlerde gerçek ve gerçeküstü evren arası çoklu gidiş gelişlere rastlanması eserlerin sarmal ilişkiler barındırdığını ortaya koyar. Bu bağlamda incelenen eserlerin fantastik türe uygun olduğu söylenebilir.

Anahtar Kelimeler: Fantastik Ögeler, Barış Müstecaplıođlu, Korkak ve Canavar, Şamanlar Diyarı, Ahtapotun Rüyası.

Abstract

In Turkish literature, Barış Müstecaplıođlu has contributed various fantasy works to children's and young adult literature. Within the scope of this study, Barış Müstecaplıođlu's young adult literature works, namely *The Coward and the Monster*, *The Land of Shamans*, and *The Octopus' Dream*, will be examined in the context of fantasy fiction analysis. The fantasy genre presents the reader with events experienced by the hero in both the real and supernatural worlds, creating ambiguity. Here, the reader experiences uncertainty, wondering whether what they are reading is real or unreal. In the fantasy genre, the protagonist of the work faces a fundamental problem. The protagonist embarks on a journey from the real world into the supernatural to resolve this problem. Every person they encounter, every object they acquire, every journey they make, and every event they experience in this world will contribute to the character's development and, consequently, to the resolution of this problem. For this reason, in the fantasy genre, the hero is expected to overcome the problem they face. The author's works were identified in the study through a simple random sample. Document analysis, a qualitative research method, was preferred in the study, and the work's fantastic fiction was examined using content analysis. Looking at the findings of the study, it was determined that the codes of the fantasy fiction analysis theory, namely “characters, space, magical object, journey, indecision, escape, and distancing,” were present in all three works examined. Consequently, the presence of all the codes that constitute fantastic fiction in the works and the occurrence of multiple transitions between the real and supernatural worlds reveal that the works contain intertwined relationships. In this context, the works examined are suitable for the fantastic genre.

Keywords: Fantastic Elements, Barış Müstecaplıođlu, Coward and Monster, Land of Shamans, Octopus' Dream.

Giriş

Barış Müstecaplıoğlu, Türk edebiyatına çocuk kitapları, romanlar ve öyküler gibi çeşitli türlerde eserler vererek katkıda bulunan bir yazardır. Mesleği inşaat mühendisliği olmasına rağmen edebiyata ve yazmaya ilgi duyarak bu alana yönelmiştir. On iki romanı bulunan yazar, Türk edebiyatının ilk fantastik serisini kaleme almıştır. Müstecaplıoğlu fantastik türle ağabeyi sayesinde tanışmıştır. Müstecaplıoğlu ağabeyinin kütüphanesinden okuduğu Ursula K. Le Guin'in *Yerdeniz* serisi, J.R.R. Tolkien'in eserleri, Margaret Weis ve Tracy Hickman'ın yazdığı *Ejderha Mızrağı* serisi yazar üzerinde büyük etkiler oluşturmuş ve yazar fantastik dünyanın sınırsızlığı ile tanışmıştır (Karakulah ve Gözütok, 2023).

Fantastik serilerinde daha çok evrensel izlekleri işlerken farklı türlerde yazmış olduğu *Şakird* ve *Bir Hayaldi Gerçekten Güzel* romanlarında daha çok bireysel konulara değinmiştir. Polisiye türünde yazmış olduğu *Kardeş Kanı*'nda toplumsal sorunları işlemiştir (Karakulah ve Gözütok, 2023). Yazarın fantastik serileri, Türk edebiyatında öncü eserler olmalarıyla ön plana çıkmaktadırlar.

Yazarın fantastik edebiyata katkıları; Türk kültürünü fantastik türe uyarlayabilmek, yabancı kaynaklarda geçen karakterlerin Türk mitolojisindeki karşılıklarını bularak sunmak ve Türk yazarların da fantastik türde eserler yazdığına bu eserlerin ilgi çekeceğini kanıtlamış olmasıdır. Müstecaplıoğlu'nun ifadesine göre onun amacı "bu toprakların sesini fantastik edebiyatta yankılabilmek" olmuştur (TRT, 2024). Yazarın bu gayeyle kaleme aldığı ilk fantastik serisi *Perg Efsaneleri*'dir. Bu seri; *Korkak ve Canavar*, *Madera'nın Sırrı*, *Batalık Ülke* ve *Tanrıların Alfabesi* eserlerinden oluşmaktadır. İkinci fantastik serisi ise *Şamanlar Diyarı*'dır. Bu seri ise *Şamanlar Diyarı*, *Keşifler Zamanı* ve *Sırların Yoldaşı* eserlerinden oluşmaktadır. Yazarın *Ahtapotun Rüyası* isimli eseri ise bir seriye bağlı olmayan bağımsız bir fantastik eserdir. Barış Müstecaplıoğlu'nun Türk edebiyatında dikkatleri üzerine çektiği bir tür olan fantastik, edebiyat dünyası için her gün gelişmeye devam eden önemli bir türdür.

Fantastik sözcüğü Türkçe sözlükte; "hayali", "XVIII. yüzyıldan başlayarak Fransa'da gelişen bir edebî tür" olarak tanımlanmaktadır (TDK, Türkçe Sözlük, 2023). Türk Dil Kurumu'nun tanımından anlaşıldığı üzere fantastiğin Fransa'da doğmuş olduğu Püsküllüoğlu (2009) tarafından da şu şekilde dile getirilmektedir: "Her dönemin yazınında görülmekle birlikte Fransa'da 18. yüzyılın sonlarında, İngiliz korku romanlarının etkisiyle başlayan, düş gücünün alabildiğine çalışarak ortaya koyduğu düş ürünü ögelere bolca yaslanan bilim kurgu benzeri bir yazınsal tür." Fantastik sözcüğü edebiyat dünyasında ise karşımıza fantastik tür ile çıkmaktadır. Todorov (1970), fantastik tür için "Tümüyle kendimize ait, tanıdığımız, şeytani, vampirleri, perileri olmayan bir dünyada öyle bir olay meydana gelir ki, o bildiğimiz dünyanın yasaları bunu açıklamaya yetmez." demektedir. Buradan hareketle fantastiğin, açıklanması mümkün olmayan olay dizilerinden mevcut olduğu görülmektedir. Moran'a (2016) göre ise fantastik tür; gerçekliğin mekân, zaman, karakter kavramlarını, canlı-cansız ayrımını tanımayan ve bildik dünyamızın ötesinde alternatif bir dünyayı işin içine katan anlatıların tümüne verilen

addır. Moran ve Todorov'un fantastiğe ait tanımları, "bilindik dünya" kavramıyla birbirinden ayrılmaktadır. Böylece fantastiğin bilindik kişi, mekân ve olayların çizdikleri sınırları aşan bir tür olduğunu söylemek mümkündür. Ancak fantastik, bununla sınırlanamayacak kadar derin bir türdür. Bu tür, kararsızlık ekseninde oluşmaktadır.

Todorov (1970) "*Introduction à la Littérature Fantastique*" isimli eserinde "fantastiğin özünü oluşturan kararsızlık" fikrini açıklamaktadır. Bu fikre göre fantastik türün en önemli özelliklerinden biri, okura yaşattığı kararsızlıktır. Okur, eserin sonuna kadar olayların gerçek mi hayal mi olduğu noktasında kararsız bırakılmalıdır. Fantastik türü diğer türlerden ayıran en önemli nokta okura yaşattığı bu kararsızlık durumudur. Fantastik her ne kadar korku, bilim kurgu ve olağanüstü türle benzerlik gösterse de kararsızlık noktasıyla bu türlerden ayrılır. Çünkü bilim kurgu eserlerinde olaylar bilimle açıklığa kavuşturulabilir; olağanüstü türde okur, olayların gerçeküstü bir evrende gerçekleşiyor olduğunu bilir; korku türünde ise olayların tamamen gerçek olduğu düşüncesi hâkimdir. Ancak kimi zaman okurlar fantastik tür ile olağanüstü tür, bilim kurgu ve korku türlerini ayırt edememektedir. Bu sebeple fantastik kurgu ile diğer türlerin nasıl ayırt edileceğinin bilinmesi önemlidir.

Fantastik edebiyat terimi başlı başına bir edebiyat türünü belirtir. Edebiyat eserlerini türlere ayırarak incelemenin nüvesi, o türün biricik niteliklerini ortaya koymak yerine çoğu metinde geçerli olacak bir kuralı ortaya çıkarmaktır (Uzunkaya, 2025). Fantastik tür incelemelerinde geçerli olacak kuralları ortaya çıkarmak ve kurgusal metinleri değerlendirebilmek adına oluşturulan fantastik kurgu inceleme teorisine (Dumanlı Kadızade, 2025) göre fantastik bir eserde yedi temel kodun bulunması gerekmektedir. Bu kodlar, eserin fantastik kurgusunu besleyen unsurlardır. Kodlar; kişiler, uzam, yolculuk, tılsımlı nesne, kaçış ve uzaklaşma, düş ve yolculuk olarak belirlenmiştir. Bu kodları aşağıdaki gibi açıklayabiliriz:

1. Kişiler: Fantastik kurgu yapılandırılırken genelde karakterin oldukça temel bir sorunu bulunur. Kurgu, bu soruna aranan çözüm çerçevesinde çizilir. Esasında kurguda gördüğümüz her unsur, bu sorunun çözümüne hizmet eden unsurlardır. Fantastik ve fantastik olmayan karakterler kurgu içinde iyi ve kötü karakterler şeklinde çatışma yaratıp olayların gelişimini sağlar (Dumanlı Kadızade ve Efe, 2022). Böylece karakterler de dâhil olmak üzere kurgunun tüm unsurları aynı amaca hizmet ederler.

2. Uzam (Zaman-Mekân): Fantastik türde uzamın (zaman ve mekân) karakter üzerinde çeşitli etkileri bulunmaktadır. Temel amaç karakterin sorununu çözmek olduğundan eserlerde işlenen mekânların karakterin gelişimini tamamlamaya yardımcı olduğu görülmektedir. Gelişimini tamamlayan karakter, sorununu çözecektir. Mekân, olayların sahnesidir. Olayların yaşandığı, kişilerin kendi varoluşlarının farkına vardıkları alandır (Dumanlı Kadızade ve Efe, 2022). Dolayısıyla

mekân, karakterlerin kendi varoluşlarının farkına vardıkları yer olmaları bakımından karakterlerin gelişimlerine büyük katkı sunmaktadır.

3. Tılsımlı Nesne: Fantastik türde kahramanın gerçek-gerçeküstü evren arası geçişleri tılsımlı nesne veya nesnelere aracılığıyla sağlanmaktadır. Çoğunlukla karakteri gerçek ve gerçeküstü evren arasında taşıma işlevi gören tılsımlı nesnelere kimi zaman karakterin gelişimine kimi zaman da farkındalığının artmasına yardımcı olmaktadır. Ayrıca tılsımlı nesnelere fantastik kurgularda iyi ve kötü karakterlerin çatışma anlarında iyi karakterlerin üstün gelmesine de olanak sağlayabilmektedir.

4. Yolculuk: Kahramanın gerçek ve gerçeküstü evrene geçişi esnasında gerçeküstü evren içinde bazı yolculuklar gerçekleştirilir. Hem kaçış ve uzaklaşma hem de yolculuk kodları kahramanın gelişiminde ve değişiminde önemli rol oynamaktadır. Gerçek evrende kahramanın yaşadığı problemde kaçmak istemesi üzerine gerçeküstü evrene olan yolculuk başlar. Yolculuklar gerçek ve gerçeküstü evren arasında olabileceği gibi gerçek ve gerçeküstü evrenlerin içindeki farklı mekânlara da gerçekleştirilebilir. Tüm bu yolculuklar karakterin gelişimini tamamlaması için gereklidir ve karakterin sorununu çözmeye hizmet eder. Ayrıca yolculuk kodunu oluşturan gerçek ve gerçeküstü evren arası gidiş gelişlerin türleri, eserin hangi tür ilişkiye sahip olduğunu ortaya koymaktadırlar. Gerçek ve gerçeküstü evren arası geçişlerin tesadüfi olmadığı ve belli bir dizine bağlı olduğu Nikolajeva tarafından anlatılmış ve bu süreç sınıflandırılmıştır (Tabbert, 2005 akt. Dilidüzgün, 2011: 608). Gerçek ve gerçeküstü evren arasındaki ilişkiler bu sınıflandırmada çizgisel, çevrimsel ve sarmal ilişki olmak üzere üç çeşittir: Gerçeküstü evrende başlayıp gelişen ve yine gerçeküstü evrende son bulan ilişki çizgisel, gerçek evrende başlayıp gerçeküstü evrene geçişin ardından gerçek evrene geri dönüşün gerçekleştiği ilişki çevrimsel, gerçek ve gerçeküstü evren arasında çoklu gidiş gelişlerin görüldüğü ilişki ise sarmal ilişki olarak adlandırılır.

5. Kaçış ve Uzaklaşma: Kaçış ve uzaklaşma kodu, esasen tüm kurgunun başlaması için gerekli olan koddur. Kahramanın gerçek dünyada yaşadığı bir problem bulunmaktadır. Bu problem artık kahramanı oldukça bunaltır ve kahraman bu problemde kaçır, ondan uzaklaşmak için ise gerçeküstü evrene geçiş yapar. Gerçek ve gerçeküstü evren arasındaki bu yolculuk sayesinde kaçış ve uzaklaşma yani macera başlamış olur. Bu kaçış ve uzaklaşma, kahramanın yaşadığı soruna göstermiş olduğu bir tepki olduğu gibi aynı zamanda kendi dönüşümünün de başlangıcıdır. Kahraman gerçek evrende fark etmediği durumları, yüzleşemediği gerçekleri gerçeküstü evrende fark edebilir. Kaçış ve uzaklaşma böylece kahramanın dönüşümüne hizmet etmektedir.

6. Düş: Fantastik kurguya sahip eserlerde eserin başkişisinin gerçek evrende uzaklaşmak istediği bir problemi bulunmaktadır. Düşler, bu problem veya problemlerden kaçmaya yarayan bir araçtır. Fantastik kurguya sahip eserlerde düşler, gerçek ve gerçeküstü evren arasındaki geçişleri sağlar. Düş, kişinin kendini tanıyıp ortaya koyduğu yeni bir dünyaya açılan kapıdır. Gerçekte farkına varılmayan

durumlar düş- gerçek arası çizgide belirmeye başlar (Dumanlı Kadızade ve Yiğit, 2021).

7. Kararsızlık: Fantastik türün en önemli özelliği okura yaşattığı kararsızlıktır. Todorov'a (2004) göre kararsızlık fantastiğin varoluş sebebidir. Okur, fantastik kurgu boyunca yaşananların gerçek mi yoksa bir düş mü olduğu noktasında kararsız bırakılmalıdır. "Fantastik bir kararsızlık süresi kadardır. Algıladıkları şeyin, paylaşılan düşüncenin tanımladığı biçimiyle, öykünün sonunda öykü kişisi değil de okuyucu yine de bir seçim yapar, çözümlerden birini benimser ve fantastiğin dışına çıkar." (Todorov, 2004: 47). Dolayısıyla güçlü bir fantastik kurguda okuyucu, eserin sonuna kadar kararsızlığı yaşamalıdır.

Alan yazını tarandığında Barış Müstecaplıoğlu ve eserleri ile ilgili çeşitli çalışmalara rastlanmıştır. Üzmer (2019) tarafından *Barış Müstecaplıoğlu'nun Eserlerinde Fantastik Unsurlar (Şamanlar Diyarı, Keşifler Zamanı, Özgürlük Uğruna)* başlıklı yüksek lisans tezi, Kalemci (2021) tarafından *Barış Müstecaplıoğlu'nun Gerçekler Kırıldı ve Şamanlar Diyarı Adlı Eserlerinde Büyülü Gerçekçilik* başlıklı yüksek lisans tezi, Harnan (2021) tarafından *Barış Müstecaplıoğlu'nun Eserlerinde Fantastiğe ve Halk Bilimine Dair Unsurlar* başlıklı yüksek lisans tezi, Karakulah (2023) tarafından *Barış Müstecaplıoğlu'nun Romanlarında Yapı ve İzlek* başlıklı yüksek lisans tezi ve Aydın (2022) tarafından *Karşılaştırmalı Edebiyat Bağlamında Fantastik Edebiyat: J.R.R. Tolkien ve Barış Müstecaplıoğlu'nun Eserleri* başlıklı doktora tezi literatüre sunulmuştur. Ayrıca Göker ve Asutay (2020) tarafından *Türk Gençlik Yazın Türünde Bilim Kurgu Türü: 'Barış Müstecaplıoğlu'nun Osmanlı Cadısı Adlı Eseri* başlıklı çalışma, Yeşilyurt (2016) tarafından *Barış Müstecaplıoğlu'nun Şamanlar Diyarı Dizisi Üzerine Fantastik Bir İnceleme* başlıklı çalışma, Yılmaz (2018) tarafından *Barış Müstecaplıoğlu'nun Şamanlar Diyarı Eserinde Kişi Kadrosu ve Doğüstü Varlıklar* başlıklı çalışma literatüre sunulmuştur. Belirtilen çalışmalarda Barış Müstecaplıoğlu'nun fantastik türdeki eserleri incelenirken bu eserlerin "fantastik kurgu inceleme teorisi" bağlamında ele alınmadığı tespit edilmiştir. Bu sebeple bu çalışmada Barış Müstecaplıoğlu'nun seçilen eserleri "fantastik kurgu inceleme teorisi" bağlamında değerlendirilmiştir.

1. Korkak ve Canavar

Korkak ve Canavar adlı eserin yüzey yapısında korkak ve canavarı temsil eden Guorin ve Leofold'un Perg'i kurtarmak için atıldıkları macera anlatılmaktadır. Leofold'un bir canavara dönüştükten sonra dahi bir insan gibi hareket ettiği, insanî duygularını terk edemediği görülmektedir. Asherta'nın kanı Leofold'un damarlarında gezmesine rağmen Leofold'un çocuklara zarar vermediği, onları av olarak görmediği anlatılmaktadır. Ayrıca onun utanma ve mahcubiyet duygularına da sahip olduğu görülmektedir. Asherta, insanların onun görünüşünden rahatsız olacağını düşünmektedir: "Kimse beni hoş karşılamayacak olsa da geliyorum. Aslında bu ıssız yerde, çirkinliğini tüm gözlerden gizleyerek, onu kendilerinden biri gibi kabullenecek lanetli köyün sakinleriyle kalmayı tercih ederdi" (Müstecaplıoğlu, 2016: 305).

Leofold'un, canavar görünümüne rağmen insani özellikleri; merhameti ve yardımseverliği sayesinde başkaları tarafından kabul gördüğü eserde işlenmektedir. Eserin derin yapısında ise Tanrı kavramı, din olgusu, deizm felsefesi ve mitolojik öğeler yer alır.

Korkak ve Canavar adlı eserde Tanrı Hiver önce oldukça yüceltilmiş, heykeli dahi oldukça görkemli bir yapıya sahip olacak şekilde işlenmiştir. Ancak karakterler onun görüntüsü karşısında oldukça şaşırılmışlardır. Hiver bekledikleri ve tasvir edildiği gibi görkemli, kaslı, güçlü ve yapılı bir erkek değil, karşılarında portakal yiyen bir kadındır.

“Taht öyle büyüktü ki üzerinde oturan orta yaşlı, siyah tenli kadın neredeyse içinde kaybolacaktı. Üstündeki sade kıyafetle bir çiftçi karısı gibi görünüyordu. Yana kaykılarak bacak bacak üstüne atmış; onlara aldırılmaz bir tavırla elindeki portakalı dişliyordu. Portakalın suyu iri dudaklarından taşıp yanaklarına nokta nokta lekeler kondurmuştu” (Müstecaplıoğlu, 2016: 257).

Yazar burada tasvir ettiği Tanrı ile geleneksel Tanrı tasvirlerinin dışına çıkmıştır. Mitolojide de karşımıza gücü temsil eden Tanrılar erkek olarak çıkarken yazar Hiver'i bir kadın olarak çizerek gelenekselin sınırlarını zorlar.

Eserde deizmden çeşitli izler görülmektedir.

“Deizm, Tanrı'ya inanmakla birlikte vahye dayalı dini kabul etmeyen görüştür. Deizmde her şeyi başlatan, evreni bir saat gibi kuran bir Tanrı inancı vardır. Ancak bu Tanrı şimdiki zamana karışmayan bir tanrıdır.” (Bozkurt ve Kuyucu, 2020).

Tanrı figürü yalnızca Hiver'in karşımıza kadın bir Tanrı olarak çıkmasıyla değil, Tanrı kavramının gerekliliğinin sorgulanması ile de var olur. Müstecaplıoğlu'nun yarattığı diyarda insanlığın temel sorularından biri olan “Tanrı kimdir ve bizden ne istemektedir?” sorusudur. (Aydın, 2022). Kitapta Tanrı evreni yarattıktan sonra akışa müdahale etmeyen bir varlık olarak sunulmaktadır. Deizm, isminden anlaşılacağı üzere Tanrı'nın yeniden kavramsallaştırılmasıyla başlamaktadır. Tanrı hareket halindeki dünyayı kurmuştur, ancak dikkatlice düzenlenmiş yaratılış ilahi olanın sürekli müdahalesini gerektirmez (Köktaş, 2017). Kitapta her şey insanın çabası ve mücadelesine bırakılmıştır. Tanrı Hiver'e Kadim Güçler'in bir faninin bir Tanrıyı alt etmesine nasıl izin verdiği sorulduğunda “Hayatın bir anlamının olması da bundandır. Yeterince gayret gösterirseniz her şeyi başarabilirsiniz. Bu ister iyi bir şey olsun ister kötü bir şey” (Müstecaplıoğlu, 2016: 260), diye cevap verir. Dolayısıyla bu kitapta gelişen olayların Tanrının iradesiyle değil, insanın çabasıyla gerçekleştiği vurgulanmaktadır.

Korkak ve Canavar'da Srenah isimli kuşun tüm özellikleriyle Türk mitolojisinde geçen Anka kuşunu çağrıştırdığı görülmekte ve Srenah'ın dev bir kuş olması ve insanlara yardım etmesi yönüyle bu kuşa benzemesi dikkat çekmektedir. Mısır, İran, Arap ve Hint mitolojilerinde Phoenix, Simurg, Garuda, Anka gibi çeşitli isimlerle anılan bu kuş, eserde Srenah olarak isimlendirilmiştir. Yazar Srenah ile ait

olduğu kültürün mitolojik varlığını fantastik kurgu ile harmanlamaktadır. Halk bilimine ait bu figürü eserlerinde işleyerek okuyucunun zihninde bu figürü günceller. Mitolojik Anka kuşu kazandığı yeni formuyla okuyucusunun düş âleminde yeniden hayat bulur (Harman, 2021).

Eserde dikkat çeken bir diğer mitolojik unsur Savaş Tanrısı Tshermon'dur. Yazarın Savaş Tanrısı tasviri, büyülu kitabı, kitapta büyü sözleriyle peydahlanan canavarlar olduğu, bir diyardan diğerine gitmek istemesi akla Şamanizm'deki Yer altı tanrısı Erlik'i getirir (Harman, 2021). Altay Türklerinde Erlik "kötülüklerin efendisi" olarak nitelendirilmektedir. Erlik hizmetinde olması için kötü cin ve şeytanları yaratır ve bunlar vasıtası ile insanlara ölüm ve hastalık taşır (Çoruhlu, 2017). Şamanizm'de kötülüğün temsilcisi olan bilinen Erlik, Korkak ve Canavar'da Tshermon ile hayat bulmuştur. Kitabın sonunda Masumiyet Tanrısı'nın Tshermon'u yenmesiyle de kötülüğün masumiyetle yeryüzünden silinebileceği vurgusu güçlendirilmiştir.

2. Şamanlar Diyarı

Şamanlar Diyarı adlı eserin yüzey yapısında Delkarna'da yaşaması istenmeyen Nasralılar ve şamanların sultanlık ordusundan kaçış macerası ele alınmaktadır. Eserin derin yapısında ise ırkçılık üzerinde durulmaktadır. Irkçılık, dünyanın çeşitli coğrafyalarında farklı dönemlerde ortaya çıkmış olan ve kendisiyle aynı etnik kökenden olmayan insanlara yönelik ayrımcı veya aşağılayıcı davranışları içeren bir kavramdır (Yeğin, 2021). İncelenen eserde Delkarna'da bir zamanlar bir arada huzurla yaşayan şamanlar, Delkarlar, Nasralılar ve harnanlar bulunmaktadır. Ancak zaman içinde bu varlıklar birbirlerine karşı ırkçılık yapmışlar ve Delkarna'da huzuru bozmuşlardır. Önce Nasralılar ve Delkarlar bir araya gelerek harnanları Delkarna'dan sürmüş, ardından da aynı durum Nasralıların başına gelmiştir. Ancak eserde Nasralılar, Delkarlar, harnanlar ve şamanlar tek bir gemide toplanmış ve birlikte huzurla yaşamının da mümkün olduğunu göstererek ırkçılık yapmanın gereksizliğini göstermişlerdir. Böylece eserin derin yapısında ırkçılık kavramı eleştirilerek konu toplumcu gerçekçi bir çizgide, halkların kardeşliği bağlamında sunulmuştur.

Eymar, bir Delkar olduğunu zannederek büyümüş olan bir Nasra kızıdır. Nasralı olduğunda hayatında hiçbir şey değişmemiş, yıllarca ötelenen Nasralıların da aslında Delkarlardan farklı olmadığını görmüştür. Eserde Nasralılar gözbebeklerinin beyaz olması sayesinde ayırt edilmektedir. Bu yüzden kimi büyücüler Delkar gibi görünebilmeleri için Nasralıların gözbebeğini büyüyle siyaha çevirmektedir. Bu durum da Nasralı ve Delkarlar arasındaki tek farkın gözbebeği rengi olduğunu, aslında birbirlerine düşmanlık beslemeden birlikte huzurlu şekilde yaşayabileceklerini göstermektedir.

Nasra ve Delkarlar arasındaki bu bitmek bilmeyen savaşta Arterus karakteri savaşı ve kötülüğü, Melkara ise iyiliği ve barışı temsil etmektedir. Arterus'un içinde şamanların ve Nasralıların tamamen yok olmasına karşı büyük bir arzu vardır. Ölümsüz şaman Melkara ise yıllardır bu savaşlarda mağdur olan ırkın yanında

mücadele etmiş ve harnanların kendilerine yeni bir ülke kurmalarına da yardım etmiştir: “Asırlarca mücadele ettikten sonra insanların bu halinden yorulmuştum. Delkarna’da olan bitenler beni ilgilendirmiyordu, biliyordum ki birkaç nesil sonra bu topraklar başka bir isimle anılacak, farklı insanlar farklı nedenlerle birbirlerini öldürmeye, zayıf olanların canını yarmaya devam edecekti” (Müstecaplıoğlu, 2018: 178). Eserin derin yapısının sunduğu bu mesajlar kapakta yazar tarafından şu şekilde ifade edilmektedir: “Dans ederek tanrıların katına çıkan şamanlar, yılanbaşı kuyruklarıyla hayatı paylaşan harnanlar, ıslıl ıslıl parlayan nar kuşları... Şamanlar Diyarı’nda görebileceğiniz şeylerden yalnızca birkaçı. Bu olağanüstü diyarlarda yaşananlar ise farklı coğrafyalarda, tarihin her döneminde, insanın insana ettiklerine dair evrensel bir sorgulama” (Müstecaplıoğlu, 2018). Irkçılık unsuru eserin derin yapısında bulunan toplumcu gerçekçilik yönüyle kurgulanmıştır.

3. Ahtapotun Rüyası

Ahtapotun Rüyası adlı eserin yüzey yapısında Hasan isimli adamın, evindeki bir masadan uzanan kadın ellerinin gizemini Rıfat Efendi sayesinde çözmesi yer almaktadır. Aslında masaya sıkışan kadın ile insanın hayatın keşmekeşi içinde sıkışıp kalması ve yaşadığı huzursuzluk sembolize edilmiştir. Kadının masadan kurtulması ve huzur bulması, Basat ile düşlediği hayatı yaşamasıyla mümkün olmuştur: “Onun hissettiği fiziksel bir acı değil. Sıkışmış hissediyor, doğru, ama bu ruhsal bir sıkışma. O kadın tahtalardan değil, içine sıkıştığı duygu durumundan kurtulmak istiyor. Ona yardım etmek istiyorsak, bizim dünyamıza getirmeye değil, ait olduğu yerde huzur bulmasına çalışmalıyız” (Müstecepliöğlü, 2021: 166). Burada eserin derin yapısında psikanalitik kuramın hâkim olduğu görülmektedir. Klinik ortam koşullarında kişisel anlamın oluşumunu konu alan bir kuram olan psikanaliz, etkili bilinçdışı gerçekliklerin ve süreçlerin deneyimlerimizi nasıl biçimlendirdiğini aydınlatan, derinlik kazandıran, anlamlandıran ve duyguların gücünü açığa çıkaran bir kuramdır (Chodorow, 2007: 13 akt. Tunçok, 2022). Psikanalitik kurama göre insan davranışlarını açıklamak için bilinçli süreçlerin yanı sıra bilinçaltı süreçleri de devreye girmelidir. İnsanın her davranışı aslında kendisinin de farkında olmadığı ve bilinçli olarak devreye sokmadığı bir yapı olan bilinçaltıyla da ilgilidir. Dolayısıyla bir davranış incelenirken bilinçaltının da ele alınması kaçınılmazdır. Eserde bireyin iç huzursuzluğu mekândan azade bir varoluş sancısı, insanın bilinçaltının ürettiği sonuçlar şeklinde sunulur. Her acı aynıdır yazara göre, değişen bireysel farklılıklardır.

Ahtapotun Rüyası’nda işlenen karakterler farklı sebepler dolayısıyla olsa da aynı acıları çekmektedir. Ölü kadın oğlunu terk etmenin acısını çekerken Hasan sürekli terk edilmenin, Dağkuşu ise köyüne yaptığı ihanetin acısını çekmektedir. Çektikleri acılar bu karakterleri huzursuzluğa sürüklemektedir. Hasan, Gözlerin Adası’na gidip kendisini başka gözlerden izleyince terk edilme acısı son bulmuştur. “İşimi kaybettikten sonra çekilmez bir insana dönüştüğüm, sürekli sudan sebeplerle kavga çıkardığım hâlde, karım evliliğimizi kurtarmak için gücünün son damlasına kadar

savaşmıştı. Yaşananları onların gözünden seyrettikçe, beni terk ettikleri için onları nasıl da haksız yere suçladığımı fark ettim.” (Müstecaplıoğlu, 2021: 216). Hasan'ın kendisini başkasının gözünden görünce onlara hak vermesi ile kimi zaman bakış açımızı değiştirmenin, empati yapabilmenin birçok sorunun çözümü olabileceği anlatılmaktadır.

Hasan, küçük yaşta annesi tarafından terk edilmiş, bir yetişkin olduğunda ise önce iş arkadaşları onunla yollarını ayırmış, sonra ise eşi ondan ayrılmak istemiştir. Tüm bu nedenlerden ötürü Hasan acı çekmektedir. Terk edilme psikolojisi içindedir. Eserde yaşanan “masadaki kadın” sorununu çözmek için de ruh doktoru olan Rıfat Bey'e gitmiştir. Rıfat Bey de Hasan'ın geçmişindeki sorunları çözmesi gerektiğini düşünmektedir. “Ruhundaki hastalık henüz ileri safhalarda değil... İnsanlar başka acılardan kaçmak için bağımlı oldukları şeye sığınır. Derinlere inip o acılarla yüzleşmen, kendi ruhunu ve yaralarını tüm çıplaklığıyla görmen gerek. Geçmişle barışmalısın. Kendini kurtarabilirsen, o kadını kurtaracak gücü de bulabilirsin” (Müstecaplıoğlu, 2021: 126). Hasan'ın sık sık hayalî odalarda gördüğü ahtapotlar da hayatındaki karmaşanın bilinçaltındaki bir yansımasıdır. Zira bunu yalnızca Hasan görmektedir.

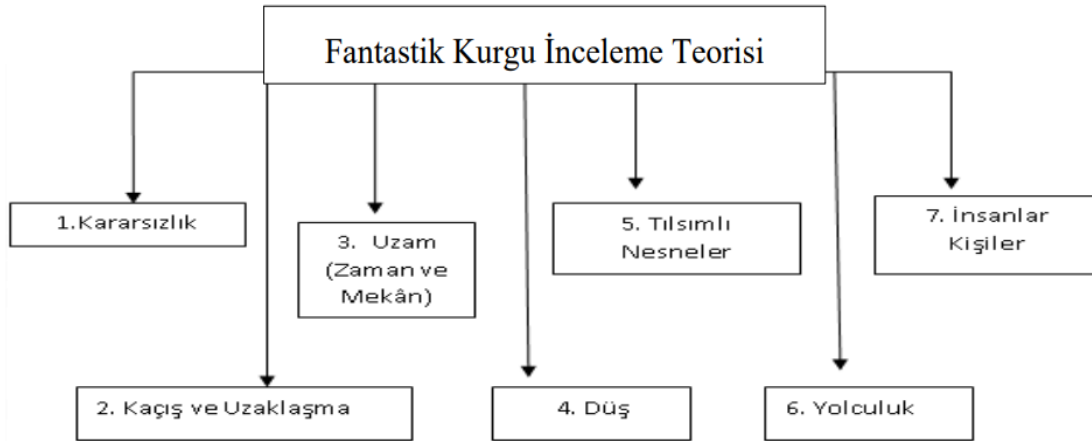
Hasan'ın terk edilme korkusu ve ahtapot sanrıları onun bilinçaltının bir yansımasıdır. Hasan'ın korkuları geçmişte yaşadığı terk edilme problemlerinden ileri gelmektedir. Hasan'ın masadaki kadına bu denli bağlanmasının sebebi kadının masanın içinde sıkışmış olduğu için Hasan'ı hiçbir zaman terk edemeyecek olmasındandır. Hasan güvenli bağlanma stili geliştirmiştir. Hasan'ın masaya bu denli bağlılık göstermesi ve ahtapotlar görmesi psikanalitik kuram çerçevesinde açıklanabilir.

Yöntem

Bu çalışmanın amacı Barış Müstecaplıoğlu isimli yazarın *Korkak ve Canavar, Şamanlar Diyarı ve Ahtapotun Rüyası* isimli eserlerindeki fantastik kurguyu incelemektir. Yazarın Perg Efsaneleri serisinden *Korkak ve Canavar*; Şamanlar Diyarı serisinden *Şamanları Diyarı* ve bağımsız bir eser olarak da *Ahtapotun Rüyası* isimli kitapları, çalışmada incelenmek üzere basit seçkisiz örnekleme yöntemi kullanılarak yansız şekilde seçilmiştir ve eserler belge metoduyla incelenmiştir. Her bir örnekleme eşit seçilme olasılığının verildiği ve seçilen birimlerin örnekleme alındığı yonteme basit seçkisiz örnekleme adı verilmektedir (Çıngı, 1994). Farklı kitapların seçilmesindeki amaç, yazarın farklı dönemlerde kaleme almış olduğu eserler üzerinde inceleme yapmaktır. Basit seçkisiz örneklemede seçilen örneklemin popülasyonun tamamını yansıtması amaçlandığından, çalışmada seçilen eserlerin de serinin tamamını yansıtması amaçlanmıştır.

Çalışmada, nitel araştırma yöntemlerinden içerik analizi kullanılmıştır. İçerik analizi veriden onun içeriğine ilişkin tekrarlanabilir ve geçerli sonuçlar çıkarmak üzere kullanılan bir araştırma tekniğidir (Krippendorff, 1980). İçerik analizi çalışmalarında

kodlar üretilirken toplanan verilere odaklanılır; veri setinde sıklıkla tekrarlanan veya katılımcının yoğun vurgu yaptığı olay ve olgulardan kodlar çıkarılır. Kodlardan kategorilere ve kategorilerden de temalara gidilir. Kısaca birbirine benzediği ve birbiri ile ilişkisi olduğu tespit edilen veriler (kodlar) belirli kavramlar (kategoriler) ve temalar çerçevesinde bir araya getirilerek yorumlanır (Baltacı, 2019: 377). Bu çalışmada Dumanlı Kadızade ve Esmer'in 2019 yılında yayımladıkları Mavisel Yener'in "*Çılgınlar Sınıfı*" *Seri Romanlarında Fantastik Kurgu* isimli eserde belirlenen kodlar esas alınacaktır. Dumanlı Kadızade ve Esmer'e ait bahsi geçen çalışmada fantastik kurguya sahip eserlerin nasıl incelenmesi gerektiği konusunda analizlerde bulunulmuş ve kararsızlık, uzam, kişiler, düş, tılsımlı nesnelere, -kaçış ve uzaklaşma-, yolculuk olmak üzere yedi temel kod tespit edilmiştir. Bu kodlar şu şekildedir:



Şekil 1. Fantastik Kurgu İnceleme Teorisi (Dumanlı Kadızade, 2025).

Çalışmada, incelenen üç kitapta bulunan yolculuk ve tılsımlı nesne frekans değerleri de ayrıca grafik formatında bulgular bölümünde sunulmuştur. Frekans değerlerinin hesaplamasında, eserlerde geçen yolculuk ve tılsımlı nesne kodlarının sayıları belirlenmiş ve bunlar grafik hâline getirilmiştir.

Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

Araştırmanın evrenini Barış Müstecaplıoğlu'nun kaleme aldığı tüm fantastik kitaplar oluşturmaktadır. Söz konusu araştırmanın örnekleme ise basit seçkisiz örnekleme yöntemiyle seçilen Barış Müstecaplıoğlu'nun Perg Efsanesi serisi içerisinde yer alan *Korkak ve Canavar*, Şamanlar Diyarı serisinde yer alan *Şamanlar Diyarı* ve bağımsız bir kitap olarak yayımlanan *Ahtapotun Rüyası* isimli üç kitaptan meydana gelmektedir.

Çalışmada kullanılacak olan kodlar kişiler, uzam, yolculuk, kararsızlık, tılsımlı nesnelere, düş, kaçış ve uzaklaşma kodları olmak üzere bulgular bölümünde incelenecektir.

Bulgular

Kişiler/Karakterler Kodu

Fantastik eserlerde kişileri fantastik olan karakterler ile fantastik olmayan karakterler olarak ayırmak mümkündür. Bu karakterleri de iyi karakterler ve kötü karakterler olarak inceleyebiliriz. İyi karakterler, kahramanın yanında olup ona yol gösteren ve yardım eden kişilerken kötü karakterler kahramanın karşısında yer alan ve ona zorluklar çıkaran karakterler olarak öne çıkmaktadır.

Korkak ve Canavar adlı eserde karakterler; Leofold, Guorin, Geryan, Nume, Erlat, Liddek, Srenah, Tanrı Hiver, Asret, Tshermon'dur. Bu karakterlerden bazıları fantastik, bazıları fantastik olmayan karakterler olup bazıları eserde iyi karakter olarak yer alırken bazıları da kötü karakterler olarak öne çıkmaktadır.

Leofold, eserin başkişisidir. Eserin başlarında, Asherta'nın esiri olana kadar normal bir insan formunda olan Leofold, Asherta'nın iğneleri yüzünden insan dışı bir forma dönüşür. Yeni görüntüsü oldukça çirkin ve ürkütücüdür. "Eskiden kollarının olduğu yerde şimdi iki kalın, kütük benzeri şey sallanıyordu. İçine akıtılan zehir böyle saçma şeyler görmesine neden oluyor olmalıydı. Göğsü bir ayıyı kışkandıracak irilikteydi ve daha önce hiç görmediği türden bir kabukla kaplıydı." (Müstecaplıoğlu, 2016: 19). Asherta'nın iğneleri yüzünden bir canavara dönüşen Leofold, Asherta'nın ondan istediği her canlıyı avlayarak Asherta'ya getirecek kadar güçlü ancak bir o kadar da merhamet sahibidir. "Efendisine ormanın hemen her türlü etinden tattırmıştı... Fakat hemen ardından nasıl bir canavara dönüşmüş olduğunu anlayıp yeniden acılara boğulmuştu" (Müstecaplıoğlu, 2016: 21-22). Leofold Asherta'nın avlamasını istediği çocukları avlamayarak ve Guorin'in hayatını kurtararak da merhametli karakterini ortaya koymaktadır. Leofold, baş koyduğu yolda her türlü zorluğu göze alarak ilerleyen, ilkeli bir şövalyedir. Öte Diyarlar'a gidene kadar karşısına çıkan hiçbir yolda yılmadan ilerlemiş ve Srenah'ın tüm zorlu sınavlarından başarıyla geçmiştir. "Leofold, ağır ağır doğruldu. Başını kaldırıp Srenah'ın vücudu büyüklüğündeki gözlerinin derinliklerine mağrurca baktı. 'Kabul ediyorum' dedi. 'Her şeyi kabul ediyorum. Hiç vaktimiz kalmadı. O köylüler ölüm yürüyüşüne başlamak üzere. Koyduğum tüm şartlara son nefesime kadar uyacağıma yemin ediyorum" (Müstecaplıoğlu, 2016: 244). Leofold, bu kararlı duruşu sayesinde macera boyunca birçok insanın hayatını kurtarmıştır. *Korkak ve Canavar* adlı eserde bulunan karakterler Tablo 1'de gösterilmektedir:

Tablo 1. *Korkak ve Canavar* Karakter Listesi

KARAKTERLER			
FANTASTİK KARAKTERLER		FANTASTİK OLMAYAN KARAKTERLER	
İYİ KARAKTERLER	KÖTÜ KARAKTERLER	İYİ KARAKTERLER	KÖTÜ KARAKTERLER
Nume:Öte Diyarlar'da karakterlere yardım eden bir promdur.	Asherta: Leofold'u canavara dönüştüren ve onun ailesini katleden yaratıktır.	Leofold: Kadi'nin genç şövalyesi ve eserin başkişisidir.	Erlat: Asuber'in ordusunda yer alan bir komutandır.
Liddek: Öte Diyarlar'da Leofold'a arkadaşlık eden bir yaratıktır.	Tshermon: Savaş Tanrısıdır.	Guorin: Eserde korkak olarak temsil edilen kişidir.	Asuber: Perg'e saldıran ve lanetli kitaptaki yaratıkları çıkaran savaşçıdır.
Asret: Masumiyet Tanrısıdır.	Hurglar: Öte Diyarlar'da Guoin ve Geryan'ı esir alan yaratıklardır.	Geryan: Başarılı bir büyücüdür.	Pertub: Urton ve Erlat gibi çok sayıda kişiyi esir alan bir korsandır.
Hiver: Karakterleri Asret'e yönlendiren kadim güçtür.	Gerf Kedileri: Öte Diyarlar'da yaşayan tehlikeli ve vahşi kedilerdir.	Ermira: Leofold'un nişanlısıdır.	
	Asuber: Kozan'a karşı savaş açan lorddur.	Mirtayek: Leofold'un en yakın arkadaşı ve başarılı bir şövalyedir.	
		Tergutin: Geryan'ı keşfeden ve yetiştiren büyücüdür.	
		Alme: Leofold'un annesidir.	
		Jargol: Yaşlı bir şövalyedir.	
		Harkul: Leofold'un babasıdır.	
		Rumin: Guorin'in karısıdır.	
		Urton: Lanetli kitabı satan ve ardından Pertub'a esir düşen kişidir.	
		Kâhin Kadın: Urton'un eşidir.	

Şamanlar Diyarı adlı eserde karakterler; Arterus, Olein, Derian, Kaye, Darok, Zorgo, Melkara gibi karakterlerdir. Bu karakterlerden bazıları fantastik, bazıları fantastik olmayan karakterler olup bazıları eserde iyi karakter olarak bazıları ise kötü karakterler olarak öne çıkmaktadır. Örneğin Kaye, şaman güçlerine sahip kiralık kılıçtır ve para karşılığı savaşlarda yer almaktadır. “Baktıkları yerde, siyah bir atın üstünde, vücudunu saran ince bir zırha bürünmüş, uzun siyah saçları omuzlarına akmış, servi boylu bir kadın duruyordu. Bir yanağında, birinde şakağında çenesine kadar inen derin bir yara izi vardı. Yine de bu cazibesini çok etkilemiyordu” (Müstecaplıoğlu, 2018: 100). Bu yara izi, insanların onu kılıç olarak kiralamasında etkili dahi oluyordu. Kaye, şaman yeteneklerine sahip olsa da hayatına bir şaman olarak devam etmek yerine kiralık kılıç olmayı tercih etmiştir. “Ben artık bir şaman değilim. Bunu kabullen artık. Şaman yetenekleri olan bir kiralık kılıçım. Kiralık katilin biraz

daha şerefli... Yıllardır hayatımı kan dökerek kazanıyorum. Böyle olmayı kendim seçtim, kimseye hesap verecek halim yok” (Müstecaplıoğlu, 2018: 139). Yine de Kaye ihtiyaç duyduğunda şaman özelliklerini kullanmaktadır. *Şamanlar Diyarı*'nda bulunan karakterler Tablo 2'de gösterilmektedir:

Tablo 2. *Şamanlar Diyarı* Karakter Listesi

KARAKTERLER			
FANTASTİK KARAKTERLER		FANTASTİK OLMAYAN KARAKTERLER	
İYİ KARAKTERLER	KÖTÜ KARAKTERLER	İYİ KARAKTERLER	KÖTÜ KARAKTERLER
Zorgo: Gemi kaptanı olan bir harnandır.	Oranekler: Kahramanlara saldıran yaratıklardır.	Derian: Sarayın baş büyücüsüdür. Olein: Delkarna hükümdarına hizmet eden Zincir ordusunun ajanıdır. Darok: Nasralıları kurtarmaya çalışan şamandır. Kanara: Turin'in sağ kolu olan bir Nasralıdır. Melkara: Kaye ve abisine şamanlığı öğreten hocadır. Gadek: Sarayın başkomutanıdır. Herio: Derkarna'nın zengin tüccarlarından biridir. Kaye: Bir şaman ve kiralık kılıçtır. Ayron: Nasralı bir kızdır. Gura: Kılıçbalığı'nın kaptanıdır. Torin: Hükümdarın oğlu ve veliaht şehzadedir. Eymar: Kılıçbalığı'nda seyahat eden bir yolcudur. Natensi: Eymar'ın kardeşidir.	Arterus: Delkarna'nın hükümdarıdır. Purka: Ayron'u mus'den almaya çalışan köylüdür.

Ahtapotun Rüyası adlı eserde karakterler; Dağkuşu, Hasan, Abra, Ruhyyenler, Gulyabani, Mustak, Rifat Efendi ve Basat gibi karakterlerdir. Bu karakterlerden bazıları fantastik, bazıları fantastik olmayan karakterler olup bazıları eserde iyi karakterler bazıları ise kötü karakterler olarak öne çıkmaktadır. Örneğin Dağkuşu, masanın içinde yaşayan kadındır. İşlediği bir suç yüzünden ruhu dünya ile Öte Diyarlar arasında sıkışmış ve kadın da bu masada yaşamaya başlamıştır. Güzelliği dillere destan bir kadındır. “Suyun üzerinde yansıyan yüzüme bakıyorum, gözlerimi, burnumu, geniş alnımı güzel buluyorum. Bu güzellik senelerce başıma dert oldu beni erkeklerin arzularından, kadınların kıskançlığından korunmak zorunda bıraktı” (Müstecaplıoğlu, 2021: 175). Dağkuşu yiğitliği ile bilinmektedir.

“Ailemin katledildiği günden beri ormanda göçebe yaşıyoruz. Sürekli bir yerden diğerine gidiyoruz, hiçbir noktada uzun kalmıyoruz. Köyümüz inançlarını terk

etmedi, ama korku en baskın duygumuz oldu. Daha küçük birer çocukken, büyüklerimizin içimize işlediği bir duygu bu. Sürekli tetikte olmayı, her çıtırtıda kaçmaya hazır olmayı, gölgelere saklanmayı öğretiyorlar bize” (Müstecaplıoğlu, 2021: 173-174).

Bu yetiştirme tarzından dolayı Dağkuşu korkusuz ve cesur bir kadındır. “Bana köyümde Dağkuşu derler. Bu civarın en gözü pek avcısıyım, okumla bir kaplanı el kadar gördüğümü mesafeden vurabilirim. Köyümde bana saygı duyarlar, çoğunun benden ürktüğünü söylemek de yalan olmaz” (Müstecaplıoğlu, 2021: 172). Dağkuşu, Basat’a âşıktır. “Artık, zihnim, ruhum, yüreğim, her zerresiyle onun emrinde. Aşktan gözlerim kararıyor, her sözü benim için bir buyruğa dönüşüyor. Ne halkımın töresi umurunda şu an, ne de adımın lekelenmesi...” (Müstecaplıoğlu, 2021: 177). *Ahtapotun Rüyası* adlı eserde yer alan karakterler Tablo 3’te gösterilmektedir:

Tablo 3. Ahtapot’un Rüyası Karakter Listesi

KARAKTERLER			
FANTASTİK KARAKTERLER		FANTASTİK OLMAYAN KARAKTERLER	
İYİ KARAKTERLER	KÖTÜ KARAKTERLER	İYİ KARAKTERLER	KÖTÜ KARAKTERLER
Dağkuşu: Masanın içinde sıkışıp kalan kadındır.	Ruhyiyenler: Ruhen çökmüş kişilerin ruhunu emen yaratıklardır.	Hasan: Eserin başkişisidir. Masanın sahibidir.	Hasan’ın annesi: Küçük yaşta oğlunu terk edip gitmiştir.
Mustak: Dağkuşu’na yardım eden tepegözdür.		Hasan’ın karısı: Hasan’a bir kez daha terk edilmeyi yaşatmıştır.	Ölü Kadın: Bir uyuşturucu bağımlısıdır.
Abra: Dağkuşu’yla anlaşma yapan yaratıktır.		Muhittin Efendi: Eskiçi dükkânının sahibidir.	
Gulyabani: Dağkuşu’na anahtarı veren yaratıktır.		Boğaç: Yetenekli bir şamandır.	
Srenah: Dağkuşu ve Mustak’ı Öte Diyarlar’a götüren yaratıktır.		Dede Korkut: Hayat Ağacı’nı ayakta tutan kişidir.	
Rıfat Efendi: Ruh doktorudur.		Halil Bey: Masanın ilk sahibidir.	
Basat: Dağkuşu’nun sevgilisidir.		Kerim Bey: Halil Bey’in oğludur.	

Uzam

Uzam, içinde zaman ve mekânı barındıran ögedir. Bu ögelerin karakterler üzerinde etkisi bulunmaktadır. Olay, zaman ve mekânı bağlı olarak çözümlenir. İncelenen üç eserde de gerçek ve gerçeküstü evren arasında çoklu gidiş gelişler görüldüğü için eserler sarmal ilişkiye sahiptir.

Korkak ve Canavar adlı eserde zaman kavramı gerçek ve gerçeküstü dünya için farklı şekillerde işlemektedir. Karakterlerin gerçek ve gerçeküstü evren arasındaki çoklu gidiş gelişleri, eserin sarmal ilişki barındırdığını göstermektedir. Gerçek dünyada canlılar için zaman geçerken ve onlar yaşlanırken gerçeküstü dünyadaki canlılar için yaşlanma ve ölüm söz konusu değildir. “Karşında duran adam Nume. Kendisi üç aşağı beş yukarı sekiz yüz yaşındadır. Küsuratı olabilir tabii...” (Müstecaplıoğlu, 2016: 185). Öte Diyarlara sürülen prom Nume'nin yaklaşık sekiz yüz yaşında olması ve ölmemesi, ayrıca Lanetliler Köyü halkının da burada sayamayacakları kadar uzun zaman geçirmiş olmaları zaman kavramının gerçek ve gerçeküstü dünya için farklı şekilde işlediğini göstermektedir. “Hem kim bilir kaç yıl yaşadık. Her gün bir diğerine benzese de bu lanet hapishanede kim bilir kaç ömür tükettik” (Müstecaplıoğlu, 2016: 202).

Korkak ve Canavar'daki mekânlar; Kadi, Kruzeran, Tanrı Hiver'in Tapınağı, Öte Diyarlar gibi yerlerdir. Örneği Kadi, Leofold'un doğup büyüdüğü Perg ülkesidir. Burada Auber ve Kozan arasındaki savaşta Leofold ve arkadaşı Mirtayek, Kozan'ın tarafında yer almış ancak Auber'n Tshermon'un kitabından çağırdığı yaratıklar sayesinde savaşı kazanan Auber olmuştur. Bu savaşta yaralandıktan sonra zamanında ailesinin katledildiği tünele sığınan Leofold, bu tünelde Asherta'nın esiri olarak bir canavara dönüştürülmüştür. Canavar olduktan sonra sığındığı Yumhor Ormanı, Guoin'le tanıştığı mekân olması nedeniyle önem taşır. “Orman büyüktü, ıssızdı, meyve ağaçlarıyla ve tertemiz suların aktığı derelerle doluydu” (Müstecaplıoğlu, 2016: 35). Bu ormanda başlayan arkadaşlık, macera boyu devam edecek ve Kadi'nin kurtarılmasında Guoin ve Leofold birlikte mücadele vereceklerdir. Bu mekân, korkak ve canavarın dostluğunu başlatması bakımından önemlidir.

Şamanlar Diyarı adlı eserde de Melkara'nın gerçek ve gerçeküstü dünya arasında çoklu gidiş gelişlerine tanıklık edildiği için eser sarmal ilişki barındırmaktadır. Melkara gerçek evrende ölmek üzere olan askerlerin ruhunu getirmek için gerçeküstü evrene geçiş sağlamıştır.

Şamanlar Diyarı'nda zaman kavramı gerçek ve gerçeküstü dünya için farklı şekillerde işlemektedir. Gerçek evrendeki birkaç dakika, gerçeküstü evren olan Kadim Diyar'da daha uzun bir süreye denk gelmektedir. “Orada zaman gerçek dünyadan farklı akar, bizim izlediğimiz şu birkaç dakikalık dans, orada haftalarca, belki aylarca süren bir yolculuk demek” (Müstecaplıoğlu, 2018: 169). Dolayısıyla eser bizlere zamanın farklı mekânlarda farklı şekilde aktığını göstermektedir.

Şamanlar Diyarı'ndaki mekânlar; Sultanlık Sarayı, Kılıçbalığı, Setiran Limanı, Kadim Diyar, Kaplan Adası ve Harnan Şehri'dir. Örneğin Kadim Diyar, eserin gerçeküstü evrenidir. Şaman ayini yaparak bu evrene geçiş sağlayan Melkara, gerçek evrende ölmek üzere olan ruhları gerçeküstü evrende bularak ruhlarını geri getirir. “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" (Müstecaplıoğlu, 2018: 169). Bu evren, tecrübeli olmayan bir şaman için tehlikeler barındırmaktadır.

"Ben oraya sadece bir kez gittim. Ancak birkaç dakika kalabildim. Darok daha uzun kalabilir, ama bahsettiğimiz yer birini dolaşmakla bulabileceğin bir yer değil. Çok büyük, çok değişken. Ayrıca tehlikelerle, tuzaklarla dolu. Ölmek üzere olan bir yaralının ya da hastanın ruhunun gideceği yer bellidir, onu ölümler diyarına doğru takip edebilirsin. Ama orada kaybolmuş, niye orada olduğunu bilmeden dolaşan bir ruhun izini süremezsin" (Müstecaplıoğlu, 2018: 205).

Eserde bu gerçeküstü evren, ölmek üzere olan askerlerin ruhlarının geri getirilmesiyle varlığını göstermiştir. Ancak yalnızca ruhları getirmek için değil, şaman ruhu yorgun düştüğünde de ruhun gittiği bir mekândır.

"Şamanlar içlerindeki gücü tükettiklerinde ruhlarını bedenlerinde tutmakta zorlanırlar. Ruh dinlenmek ve yeniden güç toplamak için tanrılar diyarına kaçar, buna engel olamazsın. Bir kuşun kafesinden kaçması gibi... Beklememiz gerek. Bekleyip umut etmemiz. Çünkü şu an ruhu gerçeklikten kopmuş durumda. Bizleri, gerçek dünyayı hatırlayamazsa orada mahsur kalabilir, kayıp olduğunu bile fark etmeden... Ucu bucağı olmayan bir diyarda, kim olduğunu, nereden geldiğini bilmeden..." (Müstecaplıoğlu, 2018: 205).

Gerçeküstü evren hem ruhların dinlenmek için gittiği hem de ruhların geri getirilmek için gidildiği bir mekândır.

Ahtapotun Rüyası adlı eserde Dağkuşu'nun öldükten sonra dünyada yaptığı hatalar yüzünden bir ağaçta sıkıştığı, gerçek ve gerçeküstü evren arasında sıkışıp kaldığı görülmektedir. Bu yanlış düzeltmek isteyen Dağkuşu, her defasında bir yolculuğa çıksa da gene öldüğü için yeniden Ölümler Diyarı'na geçmektedir. Bu döngü kahramanın gerçek ve gerçeküstü evren arasında gidiş gelişlerinden oluşmaktadır. Kahramanın gerçek ve gerçeküstü evren arasındaki çoklu gidiş gelişlerine tanıklık ettiğimiz bu eser sarmal ilişki barındırmaktadır.

Ahtapotun Rüyası'nda zaman kavramı gerçek ve gerçeküstü dünya için farklı şekillerde işlemektedir. Öte Diyarlar'da zaman, yaşayanların dünyasına göre daha yavaş ilerlemektedir. "Orada geçen her dakika, burada birkaç güne denk düşer" (Müstecaplıoğlu, 2021: 53). Eserde zaman ve mekân vurgusu, ölüm ve yeniden doğma döngüsü bakımından açıklanmaktadır. "Bizim bugün yaşadığımız gerçeklik değişmez. Aynı öykünün iki farklı sonu olur. Bölünen bir nehrin iki ayrı göle dökülmesi gibi. Her biri suyu taşıdıkları yerde yeni bir yaşam yeşertir. Mekân gibi zaman da kırılmandır Hasan" (Müstecaplıoğlu, 2021: 189). Zamanın kırılmanlığı döngüler yaşandıkça geçmişin değiştirilemeyeceği ancak geleceğin yeni bir olasılıkta yeniden var olabileceği şeklinde açıklanmaktadır.

Ahtapotun Rüyası adlı eserde mekânlar; Kerim'in evi, Gulyabani'nin Şatosu, Rıfat Efendi'nin Muayenehanesi, Gözlerin Adası, Hasan'ın Evi ve eskici dükkânıdır. Örneğin Gulyabani'nin Şatosu, Kadim Diyarlar'a geçiş için Dağkuşu'nun, Gulyabani

ile görüşmesi gerektiğinde Mustak ve Dağkuşu'nun bir yolculuğun ardından ulaştıkları şatodur. "Şatonun etrafı, dikenli dalları birbirine geçmiş sayısız ağaçla bir sur gibi çevrilmişti. Eşit boyda üç kulesinin ortasında, diğerlerinden iki kat büyük ve geniş dördüncü bir kule vardı. Kulelerin hepsinin tepesinde görkemli alevler dans ediyor, bu devasa meşalelerden kara dumanlar yükseliyordu" (Müstecaplıoğlu, 2021: 111). Görkemli Şato'nun altında ise Gulyabani yaşar.

Yolculuk

Fantastik kurguda kahramanın yolculuğa çıkması ve yolculuğu boyunca yeni deneyimler kazanması, var olan problemin çözümü için adımlar atması söz konusudur (Dumanlı Kadızade ve Efe, 2022). Çıkılan yolculuklar karakterin değişmesi ve gelişmesi için önem arz eder.

Korkak ve Canavar adlı eserde; Kruzeran'a yolculuk, Pertub Limanı'na yolculuk, Öte Diyarlar'a yolculuk, Perg'e yolculuk gibi karakterlerin gelişimine ve değişimine hizmet eden birçok yolculuk görülmektedir. Örneğin Leofold ve Guorin arkadaş olduktan sonra birlikte Perg'i kurtarma kararı almışlardır; ilk yolculukları ise Kruzeran'a olmuştur. Kruzeran'da, Tsheron'un lanetli kitabını arayan Geryan ile karşılaşılır ve birlikte hareket etmeye karar verirler. Kruzeran'daki Groh Dağı'nın eteklerinde karşılaştıkları kâhin kadın, kitabın kocası Ural'ta olduğunu, ancak Ural'ın Pertub'un korsanları tarafından kaçırıldığını söyler. Bu yolculuk Perg'i kurtarmak için çoğu zaman birbirleri için kendilerini feda etmekten kaçınmayacak olan bu grubu birleştirmiştir. Eserin başlangıcında gerçek dünyada onun karısını ve doğmamış çocuğunu öldüren Erlat'tan dahi intikam alamayacak kadar korkak olan Guorin, yolculuk boyunca yaşadıklarıyla birlikte cesaret kazanmış ve gelişim göstermiştir. Leofold ise Asherta'nın onu canavara dönüştürmesinin ardından kimsenin karşısına çıkmak istememiş, onu bu haliyle kimsenin kabullenmeyeceğini düşünmüştür. Ancak yolculuklar boyunca sürekli yeni kişiler ve yaratıklarla tanışmış, bunlarla dostluk kurmuş ve onlar tarafından kabul görmüştür. Bu yolculuklar Leofold'a farklı görünenin ve farklı yaşayanın da sevilebileceğini göstermiştir.

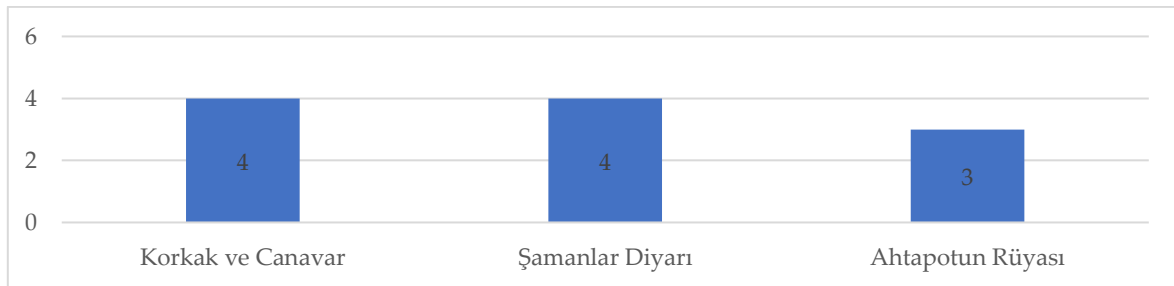
Şamanlar Diyarı adlı eserin başlangıcında Delkarna'da yer alan tüm şamanların öldürülme emrinin verilmesi ve Nasralılar ile ilgili gözbebeği rengini anlamak için baskınların düzenlenmesi hem şamanlar hem de Nasralılar için bir tehdit oluşturmaktadır. Bu yüzden şamanların ve Nasralıların amacı Harnan şehrine giderek Arterus'tan ve onun zulmünden uzak kalıp hayatlarını kurtarmaktır. Eser boyunca çıkılan yolculukların amacı Harnan şehrine ulaşmak olur. Buraya ulaşmak için yapılan yolculuklar; Setiran Limanı'na yolculuk, Torin Prensligi'ne yolculuk, Kadim Diyar'a yolculuk ve Kaplan Adası'na yolculuktur. Kahramanlar sonunda Harnan şehrine ulaşmışlardır. Eserde karşılaşılan ilk yolculuk Setiran Limanı'na yapılan yolculuktur. Eserdeki tüm kahramanlar buraya yolculuk etmektedir. Darok, gemiye erzak sağlamak amacıyla bu limana yolculuk ederken, Olein ve Derian burada Darok'u yakalayacaklarını düşündükleri için bu limana yolculuk ederler. Kaye de Ayrön'u

Darok'a teslim etmek için bu limana doğru yola çıkar. Kahramanların hepsi bu limana vardığında burada bir çatışma yaşanır ve eserdeki kovalamaca bu çatışmanın ardından başlar. "Ama şu an gözünün önünden gitmeyen bir sahne vardı. Karuo'nun fırlattığı ateş topu ve alevlere boğulan silahsız insanlar, yaşlı ve çocuklar, attıkları çığlıklar..." (Müstecaplıoğlu, 2018: 143). Buradaki yolculuk, peşinden bir kovalama sürecini getirdiği için kendisinden sonra yapılacak yolculukların da sebebi olur.

Ahtapotun Rüyası adlı eserde Rifat Efendi'nin Muayenehanesi'ne, Öte Diyar'a ve Gözlerin Adası'na yolculuk yapılmaktadır. Örneğin Hasan, Rifat Efendi'nin muayenehanesinde aradığı cevapları bulacağını düşünmektedir. Bu sebeple arabasına binen ölü kadınla birlikte buraya doğru yola çıkarlar. "Aslında ben de bunun cevabını arıyorum, dedim gülümseyerek. Bana yardımcı olabilecek birine gidiyorum. Ölüler hakkında bilgili bir adam olduğunu duydum. Belki size de yol gösterebilir" (Müstecaplıoğlu, 2021: 81). Bu muayenehanede Rifat Efendi, Hasan'ın bir bağımlı olduğuna karar verdikten sonra ondan masanın olduğu odayı hayal etmesini ister ve ikisi birlikte bu hayale girer. "Önce evine gideceğiz, masayı yeniden inceleyeceğim. Ardından ikimiz birlikte bir yolculuğa çıkacağız. O kadına yardım etmek istiyorsan, evvela kendin bu çukurdan çıkmalsın" (Müstecaplıoğlu, 2021: 127). Ardından bu yolculuk başlar: "Birkaç saniye sonra etrafımdaki duvarın ve zeminin yavaş yavaş soluklaştığını fark ettim. Kollarına düşmemizi bekleyen binlerce ahtapot görmekten korkarak gözlerimi aşağıya kaydurdum. Orada karanlık bir boşluk görmek yerine dalgalı bir deniz görmek şaşırtıcıydı, tüm detaylarıyla hakiki bir manzaraydı bu" (Müstecaplıoğlu, 2021: 159). Yapılan zihin yolculuğu sayesinde Rifat Efendi ve Hasan, kadının ölümlük bir ağaca sarıldığını ve bu ağaçla bütünleştiğini, daha sonra ise bu ağaçtan yapılan masanın içine hapsoldüğünü öğrenirler. Bu yolculuğun karakter üzerindeki etkisi, zihnindeki korkuları yönetebilmek olur.

Eserin başlangıcında Hasan tanıdığı herkes tarafından terk edilen mutsuz bir adamken, girdiği macera ve yaptığı yolculuklar onun empati kurarak kendisini terk eden insanlara hak verip onları affetmesini sağlar. Dağkuşu ise yaptığı hata yüzünden sıkışıp kaldığı masadan kurtulup, Basat ile mutlu bir sona kavuşur.

İncelenen üç eserde yolculuk kodunun dağılımları şu şekildedir:



Şekil 2. Yolculuk Kodu Frekans (f) Değerleri

Şekil 2'de görüldüğü üzere *Korkak ve Canavar* ile *Şamanlar Diyarı*'nda rastlanan yolculuk frekans değerleri eşit orana sahiptir ve bu oran genel oranın %40'ını oluşturmaktadır. *Şamanlar Diyarı* adlı eserde rastlanan yolculuk frekans değeri ise bu oranın %20'sini oluşturmaktadır. İncelenen eserlerde rastlanan yolculuklar, kahramanların gelişimine katkıda bulunmuştur. *Korkak ve Canavar*'da çıkan yolculuklar sonrası Guorin daha cesaretli birine dönüşürken Leofold fiziksel ön yargılarından arınmıştır. *Ahtapotun Rüyası*'nda Hasan'ın gerçekleştirdiği yolculuklar ona kendisiyle yüzleşme fırsatı vermiştir. *Şamanlar Diyarı*'nda bir yolculuk diğerinin de sebebi olmuş ve kurgu bu yolculuklar sayesinde devam etmiştir. Dolayısıyla incelenen eserlerde rastlanan yolculukların işlevselliğinin fantastik kurguyu desteklediği görülmektedir.

Kararsızlık

Fantastik tür, kahramanın yaşadığı kararsızlıkla anlam bulmaktadır. "*Olayların sonuna dek karmaşa sürecektir. Olayların gerçek mi, düş mü, yanılısama mı olduğu okurun zihninde bir sonuca ulaşmaz*" (Todorov, 2004). Eserlerde kahramanlar kimi zaman yaşadıklarının bir düş veya gerçek olduğu noktasında kararsızlığa düşmüşlerdir.

Korkak ve Canavar adlı eserde ilk olarak Leofold'un Asherta'nın sesini duyduğu andaki kararsızlığa rastlarız. "Önce bir hayalle karşı karşıya olduğunu sandı. Duyduğu ses ne bir insana ne de bildiği başka bir canlıya ait olabilirdi" (Müstecaplıoğlu, 2016: 18). Aynı türden bir kararsızlığa Srenah, Leofold'u sınavlardan geçirirken de rastlarız. "Sen de mi hayalsin ha? diye ağlayarak haykırdı. Bu dağ da mı hayal? Srenah da mı hayal? Artık hiç umut kalmadı mı?" (Müstecaplıoğlu, 2016: 235). Leofold hem Asherta'yı gördüğünde hem de Srenah'la ilk karşılaşmalarında yaşadıklarının gerçek mi düş mü olduğu noktasında kararsızlık yaşamıştır.

Şamanlar Diyarı adlı eserde Kaye, Kaplanlar Adası'nda yavru kaplanı kurtarmak için girdiği tünelde zehirli yosunların kokusunun etkisiyle çeşitli halüsinasyonlar görmüştür:

"Yüreğinde yeniden bir tedirginlik büyüdü. Gerçekten bit bahçede miydi yoksa hala 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" (Müstecaplıoğlu, 2018: 247).

Bunların gerçekliğiyle ilgili kararsızlığa düşmüştür.

Ahtapotun Rüyası adlı eserde Hasan, masadan ilk kez bir kadın eli çıktığında bunun gerçek mi yoksa bir yanılısama mı olduğu konusunda kararsızlık yaşamıştır: "Şayet bu bir rüya ise, o güne kadar gördüğüm en gerçekçi düştü" (Müstecaplıoğlu, 2021: 31). Hasan daha sonra ise Dağkuşu ile birleştiği anların rüya mı olduğunu, rüya içinde bir rüya mı olduğunu anlayamayarak kararsızlık yaşamıştır: "Sanki rüyadayken gördüğüm bir başka rüyaydı, onun üzerinde düşündüğüm an görüntüler

ve sesler zihnimde canlanmıştı” (Müstecaplıoğlu, 2021: 187). Dolayısıyla Hasan, eser boyunca kararsızlık içindedir.

Tılsımlı Nesnelere

Tılsımlı nesnelere gerçek ve gerçeküstü dünya arasında geçişi sağlayan nesnelere dir. Karakteri gerçek ve gerçeküstü dünya arasında taşıyabileceği gibi karakterin eser boyunca değişmesini ve gelişmesini sağlayan nesnelere olarak da karşımıza çıkabilirler.

Korkak ve Canavar adlı eserde; gorba, lanetli kitap, Tanrı Hiver’in Heykeli ve taş olmak üzere dört tılsımlı nesneye rastlanmıştır. Bu tılsımlı nesnelere Tanrı Hiver’in heykeli ve taş, mekânlar arası geçişi sağlarken lanetli kitap kötü karakterlere, gorba ise iyi karakterlere yardımcı olan nesnelere dir. Örneğin Gorba, tılsımlı bir kılıçtır. Bu kılıç iyi niyetli canlılara zarar vermezken kötü niyetli canlıları yok etmektedir. Erdem Tanrısı Edia’nın kılıcıdır. “Ustam bunu nasıl ele geçirdiğini anlatamadı, ama neler yapabileceğini anlattı. Bu kılıcın kesemediği çelik yoktur. Kabzasını tutanı her saldırıdan korur. Ve sadece kötü yürekliere zarar verir. İyiliğin yolundakilere asla dokunmaz” (Müstecaplıoğlu, 2016: 75). Bu kılıç kahramanları yolculukları boyunca kötülüklerden korumuş ve girdikleri savaşlarda onlara yardımcı olmuştur.

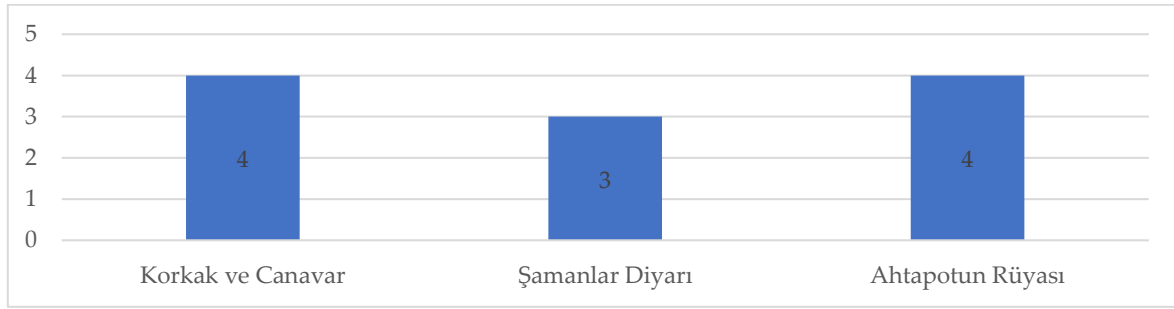
Şamanlar Diyarı adlı eserde; yüzük, muska ve davul olmak üzere üç tılsımlı nesneye rastlanmıştır. Bu tılsımlı nesnelere yüzük ve muska kahramanlara maceraları sırasında yardımcı olurken davul gerçek ve gerçeküstü evren arası geçişi sağlamaktadır. Örneğin davul Darok tarafından şaman ayini sırasında kullanılmıştır. “Davul oldukça geniş, bir o kadar da inceydi, üzerine çeşitli şekiller oyulmuş kısa bir sapı vardı. Darok, sanki birine bir mesaj göndermek istiyormuş gibi, çubuğu deriye hep aynı düzeyde indiriyor, aynı ritmi tekrarlayıp duruyordu” (Müstecaplıoğlu, 2018: 168). Bu ayin sayesinde eserde gerçeküstü evren olan Kadim Diyar’a geçiş sağlanmaktadır.

“Darok çaldığı davulla diyarın kapısını açtı ve açık kalmasını sağlıyor. Sıradan bir davulla bunu kimse yapamaz, özel bir ağaçtan, sadece şamanların bildiği bir teknikle oyulmuş olması lazım. Şaman davuluyla doğru ritim çalındığında Kadim Diyar’ın kapısı açılır. Melkara şu an sadece fiziken burada, ruhu çoktan bedenini terk etmiştir. Kadim Diyar’ın katlarını bir bir aşmaya başlamıştır” (Müstecaplıoğlu, 2018: 169).

Davul, bir tılsımlı nesne olarak gerçeküstü evrene geçişi sağlamaktadır.

Ahtapotun Rüyası adlı eserde; masa, müzik, yeşil toz ve kolye olmak üzere dört tılsımlı nesneye rastlanmıştır. Bu tılsımlı nesnelere masa ve kolye kahramanların iletişimlerine yardımcı olurken yeşil toz Hasan ve Dağkuşu’nu tek vücutta birleştirmiş, müzik ise diyarlar arası geçişi sağlayarak Ölümler Diyarı’na ölümleri çekmiştir. Örneğin Masa, Hasan’ın eskiciden almış olduğu eski bir eşyadır. “Masa çok büyük değildi, yemek masasından daha çok çalışma masası olarak işime yarayabilirdi.

Kare şeklinde üst tablası, kahverengi bir çerçevenin içerisinde çaprazlama sıralanmış doğal görünümlü tahtalardan oluşuyordu.” (Müstecaplıoğlu, 2021: 21). Bu sıradan ikinci el masa, içinden bir kadının ellerinin uzanmasıyla tılsımlı bir nesneye dönüşmektedir. “Çalışma masamın tablasının tam ortasında, soluk mavi renkli, elmas biçimli tahtaların içinden iki kadın eli çıkmıştı. Uzun, narin parmakları olan, bakımlı ve güzel ellerdi bunlar, bileklerinin bir karış altına kadar masanın altındaydılar.” (Müstecaplıoğlu, 2021: 25-26). Masadan elleri çıkan kadın, bu masa aracılığıyla yaşayanların dünyasıyla bir çeşit iletişim kurmaktadır.



Şekil 3. Tılsımlı Nesne Frekans (f) Değerleri

Şekil 3'te görüldüğü üzere Korkak ve Canavar ile Ahtapotun Rüyası'nda rastlanan tılsımlı nesne frekans değerleri eşit orana sahiptir ve bu oran genel oranın %40'ını oluşturmaktadır. Şamanlar Diyarı adlı eserde rastlanan tılsımlı nesne frekans değeri ise bu oranın %20'sini oluşturmaktadır. İncelenen eserlerde rastlanan tılsımlı nesnelere bazıları gerçek ve gerçeküstü evren arasındaki geçişi sağlarken bazıları da yolculukları sırasında kahramanların karşılaştıkları tehlikeli durumlarda onlara yardım olmuştur. Dolayısıyla eserlerde rastlanan tılsımlı nesnelere işlevsel kullanıma sahip olduğunu söylemek mümkündür.

Kaçış ve Uzaklaşma

Fantastik eserlerde kahramanın kendini çaresiz ve kötü hissettiği anlarda bir çıkış noktası olarak gerçeklerden uzaklaşma yönünde bir arzusu olur. Kahraman içinde bulunduğu zamandan ve mekândan kaçarak uzaklaşır.

Korkak ve Canavar adlı eserde birlikte yola çıkan Guorin ve Leofold'un gerçek dünyada yaşadıkları sıkıntılar ve bu sıkıntılara çözüm arayışları onları gerçeküstü dünyaya yolculuk etmeye teşvik eder. Leofold, artık bir canavardır ve nişanlısı Ermira'nın onu bu hâlde görmesini istemediği için Yuvgot Ormanı'na kaçar. Aynı ormanda karısını öldüren adamdan intikam alamayan ve tüm köylünün gözünde bir korkak durumuna düşen Guorin ile tanışır. İkisi birlikte Perg'i kurtarmak için yola koyulurlar. Kahramanların gerçeküstü dünyaya geçişinde gerçek dünyadan kaçmak için sebepleri olduğu gibi, Perg'i kurtarmak gibi bir amaçları da bulunmaktadır.

Nitekim gerçeküstü evrende hem Perg kurtarılır hem de Guorin cesaret kazanırken Leofold da yeni kimliğiyle barışır.

Şamanlar Diyarı adlı eserde Torin Prensiği'nde Oranek adı verilen yaratıkların saldırısına uğrayan ekipten yaralananlar olur. Darok, o insanların kendisi için savaştığını düşünerek çaresizlik yaşamaktadır. İnsanların ölmek üzere olduğu ile yüzleşince Darok ve Melkara bir şaman ayini yapmaya başlar; Darok'un çaldığı kapı sayesinde açılan ve açık kalan Kadim Diyar'ın kapısından geçen Melkara, ölmek üzere olan ruhları yeniden gerçek evrene getirir. Kahramanların gerçek dünyada sorun yaşadığı bir anda bu sorun gerçeküstü evrende çözüme kavuşur.

Ahtapotun Rüyası adlı eserde eserin başkişisi Hasan, ilk olarak on dört yaşında annesi tarafından terk edilir. Daha sonra ise önce ortakları, sonra eşi tarafından terk edilir. Hem işi hem de evliliği bozulan Hasan gerçek evrende mutsuzdur. Bu evrendeki mutsuzluğunun ve sıkışmışlığının en yoğun olduğu zamanda masa onun hayatına girer ve hâliyle gerçeküstü evrene geçişi de böyle bir dönemde gerçekleşir. "Çok canımı yaktılar, dedim gözlerimi kaçırmak. Annem, karım, dostlarım... Değer verdiğim tüm insanlar beni yüzüstü bıraktı. Terk ettiler. Masadaki kadın benim için sadece esrarını çözmek istediğim bir gizem değil. Bir sığınak" (Müstecaplıoğlu, 2021: 125). Dolayısıyla Hasan, masadaki kadını gerçeklerden kaçtığı bir sığınak olarak görür.

Sonuç

Çocuk ve gençlik edebiyatında, herhangi bir fantastik unsur barındıran eserler ile tamamen fantastik türde yazılmış eserler kimi zaman ayırt edilememektedir. Bu sebeple bu çalışmada eserlerin yalnızca fantastik unsurlar barındıran eserler mi yoksa tamamen fantastik türde yazılan eserler mi olduğunu anlamak adına Dumanlı Kadızade ve Esmer (2019) tarafından kullanılan fantastik eserleri inceleme adına belirlenmiş kodlar kullanılmıştır.

Bu çalışmada, Barış Müstecaplıoğlu'na ait *Korkak ve Canavar*, *Şamanlar Diyarı* ve *Ahtapotun Rüyası* isimli eserler fantastik kurgu inceleme teorisi bağlamında değerlendirilmiştir. İncelenen eserlerin üçünün de fantastik türe uygun olduğu, bu bağlamda üç eserde de Dumanlı Kadızade ve Esmer (2019) tarafından belirlenen yedi temel kodun (kişiler/karakterler, kaçış ve uzaklaşma, yolculuk, tılsımlı nesnelere, düş, kararsızlık, uzam) bulunduğu tespit edilmiştir. Her üç eserde de eserin başkişisi gerçek evrende bir problem yaşamış ve bu problemi çözmek için gerçeküstü evrene geçiş yapmıştır. Dolayısıyla gerçek evrendeki sorundan kaçmış, uzaklaşmıştır. Gerçek ve gerçeküstü evren arasındaki bu yolculuklar çoklu gidiş gelişler şeklinde olduğu için üç eserde de sarmal ilişki olduğu tespit edilmiştir. Her üç eserde de kahramanlar zaman zaman karşılaştıkları sorunları çözmek adına çeşitli yolculuklara çıkmış ve bu yolculuklarda onların amaca ulaşmasına hizmet eden çeşitli tılsımlı nesnelere edinmişlerdir. Her üç eserde de kahramanlar düş görmüş ancak bunun gerçek mi yoksa düş mü olduğu noktasında kararsızlıklar yaşamışlardır. Bu bağlamda çalışmada

üç eserde de fantastik kurguya ait eserlerin barındırdığı yedi temel kodun mevcut olduğu tespit edilmiştir.

Dumanlı Kadızade ve Esmer (2019) tarafından belirlenen yedi temel kodun esas alınarak hazırlandığı literatürdeki farklı çalışmalara bakıldığında Dumanlı Kadızade ve Esmer'in (2019) *Mavisel Yener'in" Çılgınlar Sınıfı" Seri Romanlarında Fantastik Kurgu* başlıklı makalesinde, incelenen eserde kararsızlık kodunun eksikliğinin fantastik kurguyu zayıflattığına değinilmektedir. Barış Müstecaplıoğlu'nun incelenen eserlerinde ise yedi temel kodun tamamının bulunduğu ve bu kodlar sayesinde fantastik kurgunun güçlendirildiği sonucuna ulaşılmıştır.

Dumanlı Kadızade ve Efe'ye (2022) ait *Michael Ende'nin "Momo" Adlı Eserinde Fantastik Kurgunun İncelemesi* ve Dumanlı Kadızade ve Kurtoğlu'na ait (2025) *Fantastik Kurgu İnceleme Teorisi Bağlamında "Odd ve Ayaz Devleri"* isimli çalışmalarda, bu çalışmada olduğu gibi fantastik kodların yer aldığı ve incelenen eserlerin güçlü fantastik kurgulara sahip olduğu görülmektedir. Literatüre bakıldığında Barış Müstecaplıoğlu'na ait eserlerin fantastik kurgu inceleme teorisi kapsamında incelendiği bir çalışmaya rastlanmamıştır. Bu sebeple çalışmanın literatüre özgün katkısı, Barış Müstecaplıoğlu'nun *Korkak ve Canavar*, *Şamanlar Diyarı* ve *Ahtapotun Rüyası* isimli eserlerini fantastik kurgu inceleme teorisi kapsamında incelemek olmuştur.

Ayrıca Barış Müstecaplıoğlu'nun fantastik serisinin ilk kitabı olan *Korkak ve Canavar* adlı eserde yer alan bazı mekân ve karakterlerin *Şamanlar Diyarı* adlı eserde; *Korkak ve Canavar* adlı eser ile *Şamanlar Diyarı* adlı eserde olan bazı mekân ve karakterlerin ise *Ahtapotun Rüyası* adlı eserde yer aldıkları tespit edilmiştir. *Korkak ve Canavar* ile *Şamanlar Diyarı* eserleri farklı serilere ait kitaplar olsalar da yazar tanıdık karakter ve mekânları tercih etmiştir. *Şamanlar Diyarı* eserinde macera boyunca parşömenin sırrına ulaşılmaya çalışılmış, sonunda ise parşömen açıldığında içinden *Korkak ve Canavar* eserinin geçtiği Perg'in haritası çıkmıştır.

Ahtapotun Rüyası isimli eserde ise yine önceki kitaplara göndermeler yapılmış; harnan, brufen, prom gibi varlıklardan söz edilmiştir. Ayrıca *Korkak ve Canavar*'da Leofold'a yardım eden Srenah isimli kuş, *Ahtapotun Rüyası* isimli eserde ise Dağkuşu'na yardım etmiştir.

"Hiç vazgeçmiyor, pes etmiyor...Gözlerin Adası mühürlüdür. Deniz kimseye geçit vermez. Ne üstünden ne de içinden gidebilirsin. Gene de ona saygı duyuyorum. Bana geçmişte tanıdığım bazı dostları hatırlatıyor. Onlar asla pes etmezdi. Doğru olanı yapmak için güçlerinin son damlasına kadar savaşırlardı" (Müstecaplıoğlu, 2021: 199-200).

Srenah'ın *Ahtapotun Rüyası*'nda Dağkuşu'na bahsettiği bazı dostlardan kastı, *Korkak ve Canavar*'ın başkışisi Leofold'dur. Ayrıca *Ahtapotun Rüyası*'nda Dede Korkut ile Türk kültürüne gönderme yapılırken *Şamanlar Diyarı*'nda yapılan ayine burada da yer verilmiş ve her iki eserde de şaman kültürü yer almıştır. İncelenen eserler birbirinden bağımsız olsa da eserlerde bir önceki eserin karakter, mekân ve olaylarına

göndermeler yapıldığı görülmektedir. Derin yapılarıyla farklılıklar taşıyan fantastik türdeki bu eserlerin mitoloji ile bağlantıları ve yer yer öne çıkan toplumcu gerçekçilik bağlamındaki sorgulamaları yazarın üslubunu ortaya çıkaran önemli hususlar olmuştur.

Kaynakça

- Ağan, S. (2017). Susanna Tamaro'nun "Atla, Bart!" isimli çeviri çocuk romanında fantastik kurgu. *Uluslararası Çocuk Edebiyatı ve Eğitim Araştırmaları Dergisi (ÇEDAR)*, 1 (1), 31-41.
- Aydın, İ. (2022). Karşılaştırmalı edebiyat bağlamında fantastik edebiyat: J.R.R. Tolkien ve Barış Müstecaplıoğlu'nun eserleri. Yayınlanmamış doktora tezi, İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- Baltacı, A. (2019). Nitel araştırma süreci: Nitel bir araştırma nasıl yapılır? *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(2), 368-388.
- Bozkurt, M. & Kuyucu, M. (2020). "Tanrı-İnsan İlişkisi Bağlamında Deizm'in Temel İddialarının Eleştirisi. *Mesned İlahiyat Araştırmaları Dergisi*, 11(2), 441-469.
- Chodorow, N. J. (2007). *Duyguların Gücü*, (Çev. Jale Özata Dirlikyapan). Metis Yayınları.
- Çingir, H. (1994). Örneklem kuramı. Hacettepe Üniversitesi Fen Fakültesi Basımevi.
- Dilidüzgün, S. (2011). Fantastik çocuk kitaplarında fantastik öğeleri belirleyen etmenler. III. *Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu*. 607-612.
- Dilidüzgün, S. (2018). *Çağdaş çocuk yazını: Yazın eğitime atılan ilk adım* (3. baskı). Tudem Yayınları.
- Dumanlı Kadızade, E. & Bulut, G. E. (2021). Ahmet Büke'nin. In A. Oktay (Ed.), *Edebiyattan pencereler* (ss. 129-166). İKSAD Publishing House.
- Dumanlı Kadızade, E. & Efe, Z. (2022). Michael Ende'nin "Momo" adlı eserinde fantastik kurgunun incelenmesi. *Turkish Studies,- Language*, 17(1), 17-35.
- Dumanlı Kadızade, E. & Esmer, R. (2019). Mavisel Yener'in "Çılgınlar Sınıfı" Seri Romanlarında Fantastik Kurgu. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 12(66), 84-107.
- Dumanlı Kadızade, E. & Kocaoğlu, M. (2021). Roald Dahl'ın "Charlie'nin Büyük Cam Asansörü" adlı eserinde fantastik kurgunun incelenmesi. İçinde: A. Oktay (Ed.), *Sembollerden romana* (s. 59-82). İksad Yayınevi.
- Dumanlı Kadızade, E. & Kurtoğlu, F. (2025). Fantastik kurgu inceleme teorisi bağlamında "Odd ve Ayaz Devleri". *Gaziantep Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 9(1), 1-25.
- Dumanlı Kadızade, E. (2025). Fantastik kurgu inceleme teorisi. İçinde: A. U. Üstten & İ. Koyuncu (Ed.), *Çocuk edebiyatı* (ss. 145-162). Nobel Yayınları.
- Dumanlı Kadızade, E. ve Sakar, C. (2018). Angela Sommer-Bodenburg'un küçük vampir serisinde yer alan fantastik öğeler. *Electronic Turkish Studies*, 13(27), 623-639.

- Dumanlı Kadızade, E., & Yiđit, İ. (2021, Ekim 14–16). *Lyman Frank Baum'un Oz Büyücüsü adlı eserini fantastik unsurlarla anlama ve deđerlendirme* [Sözlü bildiri özet]. XIII. Uluslararası Dünya Dili Türkçe Sempozyumu: İstiklal Marşı'nın Kabulünün 100. Yılı ve Yunus Emre'nin Vefatının 700. Yılı Münasebetiyle (s. 71), Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi, Rize, Türkiye.
- Göker, N., & Asutay, H. (2020). Türk Gençlik Yazın Türünde Bilim Kurgu Türü: 'Barış Müstecaplıođlu'nun Osmanlı Cadısı Adlı Eseri. *Cumhuriyet Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 9(3).
- Gürova, E. (2023). Selim Nüzhet Gerçek'in "Meçhul Kuvvetlere Kurban" romanında polisiye ve fantastik unsurların incelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, (1), 46-57.
- Harman, P. (2021). Barış Müstecaplıođlu'nun eserlerinde fantastiđe ve halk bilimine dair unsurlar. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Van.
- Kalemci, M. (2021). Barış Müstecaplıođlu'nun Gerçekler Kırıldı ve Şamanlar Diyarı adlı eserlerinde büyülu gerçekçilik. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Karabük Üniversitesi, Karabük.
- Karakülah (2023). Barış Müstecaplıođlu'nun romanlarında yapı ve izlek. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Karabük Üniversitesi, Karabük.
- Karakülah, B. & Gözütok, T. (2023). *Barış Müstecaplıođlu'nun romanlarında yapı ve izlek*. İKSAD.
- Kocaođlu, M. (2023). Çocuk edebiyatında fantastik: Roald Dahl örneđi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Mersin Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Köktaş, YDDM (2017). Aydınlanma, Hıristiyanlık ve Deizm. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 17 (1), 143-158.
- Krippendorff, K. (1980). *Content Analysis: An Introduction to is Methodology*, Sage, Beverly Hills.
- Moran, B. (2016). *Türk Romanına Eleştirel Bir Bakış 3*. İletişim Yayınları.
- Morkoç, H. (2021). Charles Nodier ve fantastik evreni. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Müstecaplıođlu, B. (2016). *Korkak ve Canavar*. İthaki Yayınları.
- Müstecaplıođlu, B. (2018). *Şamanlar Diyarı*. İthaki Yayınları.
- Müstecaplıođlu, B. (2021). *Ahtapotun Rüyası*. Dođan Kitap.
- Özbaşı, S. (2020). Fatih Erdoğan'ın kitaplarında fantastik ögeler. *Çocuk Edebiyat ve Dil Eğitimi Dergisi*, 3 (1), 89-104.
- Püsküllüođlu, A. (2009). *Edebiyat Sözlüğü*. Can Sanat Yayınları.
- Tatlı, Y. (2025). Çocuk ve gençlik edebiyatında fantastik kurgu incelemesi: Tolkien'in Yüzük Kardeşliđi örneđi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Mersin Üniversitesi, Mersin.
- Thompson, N.D. (1999). *Victorian women writers and the woman question*. Cambridge University Press.
- Todorov, T. (1970). *La litterature fantastique: essai sur l'imaginaire*. Editions su Seuil.

- Todorov, T. (2004). *Fantastik: Edebi türe yapısal bir yaklaşım*. (Çev. N. Öztokat). Metis Eleştiri Yayınları.
- TRT 2. (2024). Edebiyat Dünyası, Barış Müstecaplıođlu, 30. Bölüm. (Video). <https://www.youtube.com/watch?v=WDy5Rqntsvg>
- Tunçok, G. Z. (2022). Şiir dili ve psikanalitik kuram bağlamında Nilgün Marmara. Yayınlanmamış doktora tezi, Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.
- Türk Dil Kurumu (2023). *Türkçe sözlük (12. Baskı)*. Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Uzunkaya, F. (2025). Faruk Duman'ın Pîrî (Kayıp Denizler Üzerine Bir Anımsama) romanında fantastik kurgu. *Folklor/Edebiyat*, 31(121), 201–217.
- Üzmer, M. A. (2019). Barış Müstecaplıođlu'nun eserlerinde fantastik unsurlar. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- Yeğın, M. O. (2021). Irkçılık Bağlamında 'Elite' Dizi Filminin Eleştirel Söylem Analizi. *OPUS International Journal of Society Researches*, 17(34), 1487-1521. <https://doi.org/10.26466/opus.816234>
- Yeşilyurt, Ş. (2016). Barış Müstecaplıođlu'nun Şamanlar Diyarı dizisi üzerine fantastik bir inceleme. *Karadeniz Uluslararası Bilimsel Dergi*, 32(32), 107-124.
- Yılmaz, S. (2018). *Barış Müstecaplıođlu'nun Şamanlar Diyarı Eserinde Kişi kadrosu ve Dođüstü Varlıklar* (s. 37).