



T. C.
NEVŞEHİR HACI BEKTAŞ VELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANA BİLİM DALI

MURAT BAŞEKİM'İN ROMANLARINDA EPİK DÖNÜŞÜM

Yüksek Lisans Tezi

Serpil ULUDEMİRCİLER

Danışman
Doç. Dr. Günil Özlem AYAYDIN CEBE

Nevşehir
Kasım 2021

BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK

Bu alıřmadaki tm bilgilerin, akademik ve etik kurallara uygun bir řekilde elde edildiđini beyan ederim. Aynı zamanda bu kural ve davranıřların gerektirdiđi gibi, bu alıřmanın znde olmayan tm materyal ve sonuları tam olarak aktardıđımı ve referans gsterdiđimi belirtirim.

Serpil ULUDEMİRCİLER

TEZ YAZIM KILAVUZUNA UYGUNLUK

“Murat Başekim’in Romanlarında Epik Dönüşüm” adlı yüksek lisans tezi Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Yazım Kılavuzu’na uygun olarak hazırlanmıştır.

Tezi Hazırlayan
Serpil ULUDEMİRCİLER

Danışman
Doç. Dr. Günil Özlem AYAYDIN CEBE

Türk Dili ve Edebiyatı Ana Bilim Dalı Başkanı
Prof. Dr. H. Abdullah ŞENGÜL

KABUL VE ONAY SAYFASI

Doç. Dr. Günil Özlem AYAYDIN CEBE danışmanlığında Serpil ULUDEMİRCİLER tarafından hazırlanan “Murat Başekim’in Romanlarında Epik Dönüşüm” adlı bu çalışma, jürimiz tarafından Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Dili ve Edebiyatı Ana Bilim Dalında Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

...../...../.....

JÜRİ

İMZA

Danışman: Doç. Dr. Günil Özlem AYAYDIN CEBE

.....

Üye: Doç. Dr. Evrim ÖLÇER ÖZÜNEL

.....

Üye: Dr. Öğr. Üyesi Murat GÜR

.....

ONAY:

Bu tezin kabulü Enstitü Yönetim Kurulunun/...../..... tarih ve sayılı Kararı ile onaylanmıştır.

...../...../.....

.....

Enstitü Müdürü

TEŐEKKÜR

Çalıőmalarım süresince bilim insanı kiőiliđinden ve fikirlerinden çok Őey öđendiđim deđerli hocam Doç. Dr. Günil Özlem AYAYDIN CEBE'ye; hiçbir desteđini esirgemedен yanımda olan aileme ve bu tezin her aőamasında desteđini hissettiđim deđerli dostlarıma teőekkürü borç bilirim.

MURAT BAŞEKİM'İN ROMANLARINDA EPİK DÖNÜŞÜM

Serpil ULUDEMİRCİLER

Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Dili ve Edebiyatı Ana Bilim Dalı, Yüksek Lisans, Kasım 2021

Danışman: Doç. Dr. Günil Özlem AYAYDIN CEBE

ÖZET

Günümüz yazarlarından Murat Başekim (1975-), şimdiye kadar kaleme aldığı üç roman olan *İskit* (2014), *Karanlık Çağ* (2016) ve *Sefer* (2017) adlı kitaplarında, tarihsel gerçekliğin yanı sıra postmodern tarihyazımına bağlı olarak mitolojik, epik ve fantastik öğelere yer vermektedir. Aynı anda, hem anlatı kişilerinin ruhsal durumlarını derinlikli bir şekilde çizmeye önem vererek çok boyutlu ve biricik karakterler kurgulamakta hem de onları içinde buldukları topluluğun temsilcisi kılarak yolculuk izleği çerçevesinde kahramanlaştırmaktadır.

Bu çalışmada, Başekim'in tarihsel gerçekliği şimdiki zamanda nasıl yorumladığını aydınlatmak amacıyla, romanlarında kurguladığı anlatı kişilerine odaklanılarak metinler yapısal açıdan çözümlenmiştir. Öncelikle, romanlardaki farklı anlatı katmanları, sözlü edebî türler ile roman ilişkisi bağlamında tartışılmış ve gösterilmiştir. Söz konusu katmanların romanlardaki işlevi ve tarihle bağı ortaya koyulduktan sonra şimdiki zaman ile nasıl ilişkilendirildikleri irdelenmiştir. Ardından, başkarakterlerin “kahraman” nitelikleri ve üç romana da egemen olan yolculuk izleği, Joseph Campbell'ın *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* adlı çalışmasında geliştirdiği yaklaşım başta olmak üzere, sözlü ve basılı kültür ilişkisini konu edinen kuramcılarının görüşleri çerçevesinde sorgulanmıştır. Aynı zamanda, yeri geldikçe psikanalitik eleştiriden yararlanılarak karakterlere kazandırılan çağdaş boyut ortaya koyulmuştur.

Sonuçta, Başekim'in mit, destan ve efsane gibi sözlü kültüre ait anlatı türlerini kullanmakla birlikte, hem karakter yaratma teknikleri hem de metinlerdeki zamanın yönetimi açısından günümüzle sıkı bir bağı olan metinler ürettiği ortaya koyulmuştur. Bunun da yazarın başarılı bir şekilde uyguladığı ve burada “epik dönüşüm” olarak adlandırılan yöntem sayesinde gerçekleştirildiği öne sürülmüştür. Yazarın ayrıca, kimlik ve tarihin dille inşa edilmiş oluşuna yaptığı vurgu aracılığıyla, yazma edimine dikkat çekerek romanlarında üstkurmaca katmanları yarattığı gözlemlenmiştir. Roman kişilerinin kahramanlaştırılması, kahramanların ödüllendirilmesi ve karşıtlarının cezalandırılması yoluyla da, yazarın teknik açıdan postmodernist olmakla birlikte, romantik bir tavır sergilediği öne sürülmüştür.

Anahtar Kelimeler: mit, epik, efsane, fantastik, tarih, karakter, kahraman, postmodern roman

EPIC TRANSFORMATION IN MURAT BAŞEKİM'S NOVELS

Serpil ULUDEMİRCİLER

Nevşehir Hacı Bektaş Veli University, Institute of Social Sciences, Turkish
Language and Literature, M.A., November 2021

Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Günil Özlem AYAYDIN CEBE

ABSTRACT

Murat Başekim (1975-), a contemporary novelist, places his narratives in historical settings while employing mythological, epic and fantastic elements along the lines of postmodern historiography. In all of the three novels he has so far put down to pen, namely *İskit* (2014), *Karanlık Çağ* (The Dark Age, 2016) and *Sefer* (The Voyage, 2017), he not only constructs multidimensional and unique characters by paying attention to drawing their psychological states in depth, but also simultaneously fashions them as heroes by treating them as representatives of their communities within the framework of the journey theme.

This study analyzes Başekim's novels structurally by focusing on his characterization in order to illuminate how he interprets historical reality in the present. It first discusses and reveals the narrative layers in the novels in the context of the relationship between oral literary genres and the novel. After investigating the function of these layers and their association with historiography, it examines how the author associates them with the present time. It then questions the "heroic" qualities of the protagonists and the journey theme that dominates all three novels, with respect to the views of theorists who focus on the relationship between oral and print culture, and especially according to the system developed by Joseph Campbell in his work entitled *The Hero with a Thousand Faces*. At the same time, it illuminates the contemporary dimension invested in the characters by using psychoanalytic criticism where appropriate.

As a result, it demonstrates that Başekim's novels are closely related to the present in terms of both characterization techniques and temporal management, while also dependent on narrative genres of oral culture such as myth, epic and legend. It asserts that this is achieved by a method of "epic transformation" that the author successfully applied. It also claims that the author creates layers of metafiction in his novels by drawing attention to the act of writing, via his emphasis on the construction of identity and history through language. It also argues that Başekim, although technically a postmodernist, exhibits a romantic attitude by molding his characters into heroes, by rewarding them, and by punishing their opponents.

Keywords: myth, epic, legend, fantastic, history, character, hero, postmodern novel

İÇİNDEKİLER

	Sayfa No.
BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK	ii
TEZ YAZIM KILAVUZUNA UYGUNLUK	iii
KABUL VE ONAY SAYFASI	iv
TEŞEKKÜR.....	v
ÖZET.....	vi
ABSTRACT.....	vii
İÇİNDEKİLER	viii
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

SÖZLÜ EDEBÎ TÜRLER-ROMAN İLİŞKİSİ ÜZERİNE KURAMSAL ÇERÇEVE

1.1. Mit.....	6
1.2. Efsane.....	11
1.3. Masal	13
1.4. Epik (Destan)	16
1.5. Fantastik	18
1.6. Roman	21
1.6.1. Tarihî Roman	27
1.6.2. Epik Dönüşüm.....	29
1.7. Kahraman	32
1.7.1. Epik Kahraman.....	32

1.7.2. Kahramanın Mitolojik Yolculuğu.....	37
1.7.2.1. Yola Çıkış	39
1.7.2.1.1. Maceraya Çağrı.....	39
1.7.2.1.2. Çağrının Reddedilişi.....	39
1.7.2.1.3. Doğaüstü Yardım	40
1.7.2.1.4. İlk Eşiğin Aşılması.....	41
1.7.2.1.5. Balinanın Karnı	41
1.7.2.2. Erginlenme	41
1.7.2.2.1. Sınavlar Yolu	42
1.7.2.2.2. Tanrıça ile Karşılaşma.....	42
1.7.2.2.3. Baştan Çıkarıcı Kadın	43
1.7.2.2.4. Babanın Gönlünü Alma.....	43
1.7.2.2.5. Tanrılaştırma	44
1.7.2.2.6. Nihai Ödül.....	44
1.7.2.3. Dönüş	45
1.7.2.3.1. Dönüşün Reddedilişi	45
1.7.2.3.2. Büyülü Kaçış.....	45
1.7.2.3.3. Dışarıdan Gelen Kurtuluş.....	46
1.7.2.3.4. Dönüş Eşiğinin Aşılması.....	46
1.7.2.3.5. İki Dünyanın Ustası	46
1.7.2.3.6. Yaşama Özgürlüğü.....	47

İKİNCİ BÖLÜM

İSKİT'TE KAHRAMAN VE YOLCULUK

2.1. Bir Bedende İki Kahraman: İskit ile Hikayeci.....	51
2.2. Od'un Yolculuğu.....	66

2.2.1. Yola Çıkış	66
2.2.2. Erginlenme	74
2.2.3. Dönüş	82

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

KARANLIK ÇAĞ'DA MEKÂN VE YOLCULUK

3.1. <i>Karanlık Çağ'</i> da Mekân ve Kahraman	88
3.1.1. Dağ: Doğu ve Batı ile Yüzleşme.....	90
3.1.2. Kale: Bastırılmış Duygular ve Yedi Aziz	94
3.1.3. Orman: Şeytan'ın Kızı ve İlk Günah	99
3.1.4. Dünya Vebası: Şeytanların İstilasası.....	102
3.2. Kararsızlığın Eşiği: Hayal ve Gerçek.....	106
3.3. Alp Çungar'ın Yolculuğu.....	110
3.3.1. Yola Çıkış	110
3.3.2. Erginlenme	114
3.3.3. Dönüş	118

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

SEFER'DE ZAMAN VE YOLCULUK

4.1. <i>Sefer'</i> de Yeniden Yaratılan Mitolojik Zaman.....	123
4.1.1. Satürn Günü	125
4.1.2. Güneş Günü.....	126
4.1.3. Ay Günü	128
4.1.4. Tyr Günü	129
4.1.5. Woden Günü	131
4.1.6. Thor Günü	133

4.1.7. Freya Günü.....	137
4.2. Çocukların Yolculuğu.....	137
4.2.1. Yola Çıkış.....	138
4.2.2. Erginlenme.....	141
4.2.3. Dönüş.....	144
SONUÇ.....	146
KAYNAKÇA.....	151
ÖZ GEÇMİŞ.....	155



GİRİŞ

Anlatı türlerinin çeşitlenmesi, edebî türler arasında etkileşimi kaçınılmaz kılmıştır. İlk anlatı türü olan mitler, günümüz kurmaca metinleri üzerinde de etkilidir. Özellikle roman türü, basılı kültürün verimi olmakla birlikte, kendisinden önceki sözlü ve yazılı kültür anlatılarından beslenir. Bu anlatıları kapsayıp yeni bir düzende bir araya getirerek kendi bütünlüğünü oluşturur. Romanın gelişimini sürdürmeye devam eden tek tür olduğunu düşünen Mihail Bahtin'e göre, "Romanı bir tür olarak tanımlayan güçler tam da gözümüzün önünde iş başındadır: Romanın bir tür olarak doğuşu ve gelişimi, yaşanmakta olan tarihsel dönemin aydınlığında gerçekleşir. Romanın bir tür olarak çatısı katılmış olmaktan hâlâ uzaktır ve esnek olanaklarının tümünü kestirebilmemiz mümkün değildir" (Bakhtin, 2001: 164).

Kendisinden önceki türlerle etkileşim hâlinde olan roman; tarih, psikoloji, felsefe gibi alanlarla da sıkı bir ilişki içindedir. İnsanlığın ve toplumların geçirdiği değişim ve dönüşümlerden payını alarak kendi klasik dönemini üretmiş olan roman türü, öncelikle romantik ve ardından gerçekçi akımların etkisinde on dokuzuncu yüzyılın belki de en çok üretilen edebî türü olur. Ardından, Birinci Dünya Savaşı ertesinde, özgül olarak karakterlerin ruhsal durumlarının anlatımında yeni tekniklerin geliştirildiği modernist roman, klasik gerçekçiliğin tahtını sarsar. Modernist romanın altyapısında Sigmund Freud'un görüşleri çerçevesinde gelişen psikanalitik kuramın insanın ruhsal çözümlenmesine getirdiği yaklaşımların izleri bulunur.

Postmodern çağda ise roman, gerçekliğin sorgulandığı, tarihin kişisel ve toplumsal boyutta, kurmacanın çok çeşitli olanakları çerçevesinde yeniden yazıldığı bir anlatıya dönüşür. Kurmacalığın ön plana çıkarıldığı bu teknikte, gerçeklik ile kurmaca arasında kalın hatlarla çizilmiş sınırlar da ihlal edilir. Romanın romantik ve realist dönemlerdeki bilgilendirici, ibret verici, eğlendirirken öğretici niteliklerinin, topluma

ayna tutma ya da modern dönemdeki eleştirel işlevinin yerini kurgusundaki düzenlenişe dikkat çeken yeni bir estetik anlayış alır.

Postmodern romanın tarih, felsefe, psikoloji gibi birçok alanı bir araya getirerek iç içe kullanması, söylemini katmanlı hâle getirir. Postmodern romanın bir alt türü sayılabilecek fantastik romanın gelişmesine zemin hazırlayan bu katmanlı söylemde, geleneksel anlatı türleri yeniden kurgulanır; sözlü edebiyat türlerindeki kahramanlar, modern dünyada yeni bir boyut kazanır.

Günümüz yazarlarından olan Murat Başekim (1975-) de fantastik ve tarihî boyutları olan kurmaca metinler kaleme almaktadır. Ankara doğumlu Başekim, Hacettepe Üniversitesi İngiliz Dili ve Edebiyatı Bölümü mezunudur. Başekim'in öykü ve roman türlerinde toplam altı tane kitabı bulunmaktadır. Yazar, genellikle "gotik kurgu düzeni"ni benimsediği gözlemlenen öykülerini *DG [Deli Gücük]* (2012), *Hayal Et Hikayeleri* (2014) ve *Demir Dövme Öyküleri* (2015) adlı kitaplarında bir araya getirmiştir. Başekim'in bu çalışmada ele alınan üç romanı *İskit* (2014), *Karanlık Çağ* (2016) ve *Sefer* (2017) başlıklarını taşır. Yazar, *İskit* ile 2015 yılında FABİSAD (Fantazya ve Bilimkurgu Sanatları Derneği) tarafından verilen "GİO (Giovanni Scognamillo) En İyi Roman" ödülünü kazanmıştır. Başekim ayrıca Howard Pyle'dan *Robin Hood* (2001), Bernard Cornwell'den *Bir Kral Arthur Romanı: Kış Kralı (Savaş Lordu Yıllıkları I)* (2004), Steven Nadler'dan *Spinoza: Bir Yaşam* (Anıl Duman ile birlikte, 2008), Jeremy Rifkin'den *Üçüncü Sanayi Devrimi: Yanal Güç, Enerjiyi, Ekonomiyi ve Dünyayı Nasıl Dönüştürüyor?* (Pelin Sıral ile birlikte, 2014) adlı kitapları da Türkçeye kazandırmıştır.

Başekim'in üç romanı da tarihsel bir dönemin ele alındığı ve fantastik bir nitelik taşıyan yapıtlardır. Yazar, romanlarında çeşitli tarihî dönemlerin ve kültürlerin sözlü ve yazılı geleneğinden yararlanır. Aynı zamanda metinlerinde yarattığı karakterlerin ruhsal durumunu ayrıntılı bir şekilde betimlemeye önem verir. Bu bağlamda Başekim'in romanlarında sözlü edebiyat türlerindeki "kahraman"ın basılı ve elektronik çağda nasıl dönüştürüldüğü gözlemlenebilir.

Yazarın romanlarını konu alan bu tezde, sözü edilen tarihsel zaman ile şimdiki zaman arasındaki bağı nasıl kurulduğu incelenecektir. Yazarın tarihsel gerçekliği şimdiki zamanda nasıl yorumladığını aydınlatmak amacıyla, romanlarında kurguladığı anlatı kişilerine odaklanılarak metinler yapısal açıdan çözümlenecektir. Böylece, çağdaş bir yazarın postmodern romanın olanakları çerçevesinde geleneği nasıl dönüştürdüğü ortaya koyulmaya çalışılacaktır. Ayrıca, şimdiye kadar yapıtları hakkında kitap tanıtımı yazılarından öte bir çalışma yapılmamış olan Başekim'in romanlarının ayrıntılı bir şekilde değerlendirilmesi yoluyla Türk edebiyatı çalışmalarına kazandırılması amaçlanmıştır.

Öncelikle, romanlardaki farklı anlatı katmanlarını gösterebilmek amacıyla, tezin ilk bölümünde roman öncesi edebî türler ile roman ilişkisi üzerine kuramsal bir çerçeve oluşturulmuştur. Böylece, romanlardaki farklı söylemlerin aydınlatılması, tarihyazımının yorumlanması ve karakterlerin çözümlenmesi için hangi yaklaşımlar ve araçlardan yararlanılacağı gösterilmiştir. Kuramsal çerçeve bölümünden sonra romanların incelemesi yapılmıştır.

Çalışmanın ikinci bölümünde “*İskit*’te Kahraman ve Yolculuk” başlığı altında yazarın ilk romanına odaklanılmıştır. Bu bölümde *İskit*, postmodern tarihyazımı açısından sunduğu kaynaklar açısından değerlendirildikten sonra karakterin yüzleştiği problemler gösterilmiş ve yorumlanmıştır. Karakterin yaşadığı çatışmalar ile çıktığı yolculuk arasında bağlantı kurulmuştur. Joseph Campbell’ın sistemi ve psikanalitik eleştiri kullanılarak karakterin kahramana dönüşümü aşamasında geçtiği evreler aydınlatılmıştır.

Çalışmanın üçüncü bölümü “*Karanlık Çağ*’da Mekân ve Yolculuk” başlığını taşımaktadır. Yazarın ikinci romanı olan *Karanlık Çağ*’da karakterin ruhsal çatışması yolculuğu boyunca uğradığı mekânlarla ilişkilendirilmiştir. Avar dönemini konu alan roman, ayrıca, tarihî verilerin işlenmesi yoluyla oluşturulan gerçeklik boyutu ile metne yerleştirilmiş olan fantastik öğeler açısından sorgulanmıştır. Yaşlı bir savaşçı olan karakterin iç çatışması ile yolculuğu boyunca geçtiği evreler arasındaki koşutluk Campbell’ın yaklaşımı açısından çözümlenmiştir. Romanın sonunda karakterin

Dünya'nın kurtuluşu için kendini feda etmesi, kahramana dönüşüm bağlamında yorumlanmıştır.

Çalışmanın son bölümü “*Sefer*’de Zaman ve Yolculuk” başlığını taşımaktadır. Burada yazarın diğer iki romanından farklı olarak şimdiki zamanda tasarladığı son romanı olan *Sefer* çözümlenmiştir. Romanda tarihsel ve mitolojik öğelerin şimdiki zamana taşınması yoluyla tarihyazımının gerçekleştiği ve fantastik kurgunun yaratıldığı savunulmuştur. Romana hâkim olan Viking mitolojisi, haftanın günleri ve karakterlerin temsil ettikleri mitolojik kahramanlar ve öğeler açısından değerlendirilmiştir. Romandaki zaman yönetiminin karakterlerin psikolojileri ile ilişkilendirildiği gösterilmiştir ve Campbell’ın yöntemi ile yapılan çözümlene sonucunda karakterlerin kahramanlaşması tartışılmıştır.

BİRİNCİ BÖLÜM

SÖZLÜ EDEBÎ TÜRLER-ROMAN İLİŞKİSİ ÜZERİNE

KURAMSAL ÇERÇEVE

Yaşamın başlangıcından itibaren insanoğlu, kendisini anlatmaya ve inanmaya ihtiyaç duyar. Bu sebeple ilk çağlardan itibaren sanatsal ve estetik faaliyetler ortaya koyar. İnsanlar, anlatma eylemini çeşitli göstergelerden, sembollerden ve seslerden yararlanarak sağlar. Özellikle sesler, dil oluşumunu ve toplumun ifade biçimini şekillendirir. Bu nedenle yaşamın bulunduğu her yerde bir dil bulunur. Bu dil, içinde doğduğu kültürün dinamiklerine göre sözlü bir söylem oluşturur. Sözlü kültürün bulunduğu toplumlarda yüceleştirilen sesleri ve kelimeleri Walter J. Ong, büyük bir güç simgesi olarak yorumlar. Ong, sözlü kültür insanlarının sözcüklerin büyüklü bir güç içerdiğine inanmalarının, “kelimeleri zorunlu olarak söylenen, seslendirilen ve dolayısıyla bir güç tarafından harekete geçirilen şeyler” olarak algılamalarıyla ilintili olduğunu ifade eder (Ong, 2018: 47-48). Dolayısıyla, sözlü kültürde dile ve edebî metinlere kutsallık atfedildiği görülür. Bu anlayışın verimi olarak değerlendirilebilecek edebî tür de mittir.

Bireyin bilincini yansıtan sözlü kültür aynı zamanda bireyin bağlı olduğu toplumun da bilincini yansıtır. Toplumda ortak duygu ve düşünceleri pekiştirerek toplumun üyelerini bir paydada buluşturur. Özellikle ortak geçmiş bilinci, toplumda bütünleştirici bir etki yaratır. Toplumun bütününe ilgilendiren meselelerde bireylerin kahramanlık sergileme yoluyla toplum adına eylemde buldukları tür de epik yani destandır.

Mit ve epik gibi bireyden yola çıkmış olmakla birlikte toplumun bütününe ilgilendiren, olağanüstü durum ve olaylara dünyevi açıklamalar getirmeye çalışarak topluluğun

kültürün taşıyıcısı olan bir diğer sözlü tür de efsanedir. Bunun gibi, toplumun ortak bilincinden beslenen sözlü türlere masal da eklenebilir. Sözlü kültür döneminde üretilmiş olan bu türler, yazılı kültürle birlikte kayda geçirilerek korunur ve daha sonraki, basılı bir tür olan romanın temelini oluşturur.

Roman da başlangıcından itibaren çeşitli aşamalardan geçerek kendine özgü dönemler ortaya koymuş ve bugün gelişimini sürdürmekte olan bir türdür. İleride tartışılacağı üzere, her romanın altyapısında bulunan modern öncesi sözlü türler yeni bir düzenle bir araya gelerek romanı oluşturur. Dolayısıyla, herhangi bir roman içerdiği katmanlaşmış söylemler açısından çözümlenebilir. Murat Başekim, romanlarında sözlü edebiyat türlerini bilinçli bir şekilde anlatının temelini yerleştiren ve bunların söylemini romanın söylemiyle harmanlayıp kaynaştıran bir yazar olduğundan, onun yapıtlarını çözümlerken edebî türler hakkında biraz daha ayrıntılı bilgi vermek doğru olacaktır. Böylece, artık gelişimini tamamlamış sözlü türlerin özellikleri yakından tanındığında postmodern romanda bunların yazar tarafından nasıl kullanıldığı ve yorumlandığı daha saydam bir şekilde gösterilebilecektir. Yapılan gözlemler, Başekim'in romanlarında mit, efsane, masal gibi sözlü türlerin yanı sıra özellikle epiğin niteliklerinden yararlandığını göstermiştir. Bu nedenle, bu bölümde, söz konusu türler kısaca tanıtıldıktan sonra epik üzerine daha geniş bir tartışma yürütülecektir.

1.1. Mit

Kurmacanın en temelinde yatan mit, günümüz anlatıları için de önemli bir kaynak oluşturur. Sözlü kültürün, dolayısıyla insanlığın en eski anlatısı sayılabilecek olan mit, kendisinden sonraki anlatı biçimleri ve türlerini de etkiler. Fuzuli Bayat'ın tanımladığı üzere, “Mit[,] değerler paradigmasında dünyayı algılama, şekillendirme, sembolleştirme, kısaca ifade etmek gerekirse hayatın ve olayların genelleştirilmiş modelidir. Anlam paradigmasına göre mit, bir düşünce tarzı, bir şuur ve bilinç nevidir. Şu hâlde mit, dünya hakkında gerçekliğin ta kendisidir ve diyalektik mantığın sonucu olarak meydana çıkar” (Bayat, 2005: 3).

İnsanların kendilerini tanımlamasını ve toplumsal yaşamla bütünleşmesini sağlayan mit, kutsallığı ve gerçekliği ifade eder. Yunanca kökenli bu terimin araştırıldığı alana

mitoloji denir. Genellikle yaratılışı ve tanrıları içeren mitin tanımını L. Sami Akalın'ın *Edebiyat Terimleri Sözlüğü*'nde söyledi: "Eski çağ insanların Tanrı ve Tanrılaştırılmış kahramanlar hakkındaki inancı" (Akalın, 1984: 184). *Edebiyatımızda İsimler ve Terimler Sözlüğü*'nde ise mit şöyle tanımlanır: "Bilinmeyen tarihten gelen, nesilden nesle aktarılarak devam eden dinî ve efsanevî hikâyelere mit, bunları öğreten dala ise mitoloji denir. Mit kelimesi hikâye anlamını taşıyan Yunanca *mythos*'tan gelir" (Tekin, 2010: 767).

Mitoloji, toplumsal alanda inanma ve aidiyet bağlarını güçlendirerek kolektif yaşam alışkanlığını pekiştirir. Kişinin içinde yaşadığı kozmosun oluşumunu, yaratılış sebeplerini bilinçli kavramasına olanak sağlar. Mitler, ait olduğu toplum tarafından kutsal ve gerçek olarak kabul edilir. İlkel dönemde evreni anlamlandırmak için toplumsal fantezilerden kaynak sağlar. Özellikle doğa olaylarının karmaşıklığı ve o dönemlerde tanrı-insan ilişkisinin kutsal değerler çerçevesinde algılanması, mitlerin inanç boyutunu oluşturur. Doğa olaylarını ilkel yollarla çözmek isteyen insan; Güneş'in, Ay'ın, yıldızların ve doğal afetlerin varlık sebepleri üzerine düşünceler ortaya atar. Doğa olaylarının hayata etkisini tanrı-insan ilişkisi ile bağdaştırır. Özellikle dinî tören ve ayinler kutsallaşmanın ve mitlerin temelini oluşturur. Bronislaw Malinovski, *İlkel Toplum* kitabında bu durumu şöyle değerlendirir:

Mit, vahşi bir topluluk içinde var olduğu biçimiyle, yani ilkel biçimiyle yalnızca anlatılacak bir öykü değil, aynı zamanda bir gerçekliktir. Modern romanlarda anlatılan türden basit bir kurgu değil, yaşanan bir gerçekliktir, çünkü mitin altında yatan olayların uzak bir geçmişte ortaya çıktığına, dünyanın ve insanın yazgısı üzerinde etkisini sürdürdüğüne inanılır. Derinden inanmış Hristiyanlar için yaratılış, ilk günah ve İsa'nın çarmıhta kurban edilmesiyle günahların ödenmesi neyse, ilkel insan için de mit odur. Tıpkı kutsal öykülerimiz gibi, ilkelerin mitleri de onların ayinlerinde, ahlaklarında yaşayagelir, inançlarına egemen olur, davranışlarını düzenler. (Malinowski, 1998: 102-103)

Mitler, içinde bulunduğu toplumun geneli tarafından sorgulanmadan benimsenir ve kabul edilir. Dogmatik yapının aslını oluşturan mitler aracılığıyla, tanrıların,

doğumların ve ölümlerin yorumlandığı bir inanç sistemi yaratılır. William R. Bascom da Mircae Eliade ve Malinovski gibi, mitlerin söylendiği toplumların inançlarının taşıyıcısı olduğunu düşünür ve vurgular: “Mitler, dogmanın temelidir. Genellikle kutsaldırlar ve çoğunlukla ayin ve törenlerle bağdaştırılır” (Bascom, 2015: 79).

İnanma içgüdüğü ile oluşan mitler, insanların nasıl yaşaması gerektiği ile ilgili sorulara yanıt vererek toplumsal bir düzenlemeyi de sağlar. Özellikle tarihsel geçmişin ve birlikte yaşama gerekliliğinin baskın gelmesi, insanlarda ortak bir bağ kurma ihtiyacı doğurur. Başka deyişle mit, bir toplumun değerler bütünü ve normlarının temelini oluşturur. Bireysellikten ziyade kolektif yapının ortak inancına hizmet eder (Bayat, 2005: 7).

İnsanlığın varoluşundan günümüze kadar yeryüzünün her yerinde kendini gösteren mit, olağanüstü ve büyülü bir gerçekliğe sahiptir. Doğum, ölüm gibi doğal süreçlerin başlangıcında gerçekleşen olayı bulma ihtiyacından doğar. Evrenin, tanrıların, doğanın, insanın ve hayvanın var olma hikâyesini yansıtır. Çok sayıda ve birbirini bütünlük nitelikteki bakış açılarına sahip, karmaşık bir kültür gerçekliğidir (Eliade, 2001: 15-16).

Tanımlardan anlaşılacağı üzere, mitler, doğa olaylarını ve tanrıları konu alarak onları yüceltir. Bu ilahi kişilikler, ellerinde bulundurdukları büyülü güçle evreni şekillendirebilir. *Büyü, Bilim ve Din* adlı kitabında ilkel dönemde insanların büyüyle ilişkisini yorumlayan Malinovski, ilkel dönemde evrenin açıklanması ve inanma dürtüsü ile mistik ve büyülü olaylara inanıldığından, bu büyülü olayların da ilk olarak dinî ve sosyal ritüellerde ortaya çıktığından söz eder. Kişilerin kendilerini daha güvende hissetme ve motive etme amacıyla da kullanılan mitsel büyü hakkında değerlendirmelerde bulunur (Malinowski, 1998: 148). Büyü ve olağanüstü inanışlar; doğum, ölüm, evlenme, ergenliğe girme, mevsimlerin değişimi, hasat dönemi gibi birçok alanla ilişkilidir. İnanç biçimlerinin temelinde bulunan olağanüstü durumlara inanma, kişilerin ruhsal olarak iyileşmesini sağlar (Malinowski: 1998, 41-42). Mitlerde görülen büyülü olaylar, kişilerin sorunları çözmesine yardımcı olur. Bu durum, kişilerin hem toplumsal hem de bireysel olarak savunma ve korunma mekanizması edinmesine yarar.

Mitlerde olağanüstü, simgeye dönüştürülmüştür. Toplumun ve kişilerin bilinçaltı temellerini de yansıtan mit, simge yoluyla dışavurum gerçekleştirir. Simge, olağanüstülüğü yansıtmak için doğadaki nesnel varlıkların farklı anlamlar kazanmasını sağlamaktır ve genellikle gerçekliğin karşıtı olarak ortaya koyulur. René Wellek ve Austin Warren, bu durumu, “İnsanların ileride gerçekleşeceğine inandığı ahlakî ve ruhî değerlendirmeleri içine alan İsa’nın dünyaya ikinci gelişi ve mahşer günü imajı” ile örnekler ve şöyle yorumlar: “Eğer mitik olanda bilim veya felsefenin zıddına olan bir şey varsa, mistik olan aklî soyutun karşısına sezgiyle bulunan, resme has somut şeyleri çıkarıyor demektir” (Wellek ve Warren, 1993: 165).

Toplumsal gelişmeler ve modernleşme ile beraber mitler, “kurmaca” ve “hayal ürünü” sayılmıştır. Bu algılanışı değerlendiren Eliade düşüncelerini *Mitlerin Özellikleri* adlı kitabında şu sözleri ile ifade eder:

Yarım yüzyıldan daha uzun bir süredir, Batılı bilginler mitlerin incelenmesini, sözcüğü XIX. yy’ inkiyle açıkça çelişen bir bakış açısı içine yerleştirmişlerdir. Tıpkı kendilerinden öncekilerin yaptığı gibi, miti, terimin yaygın anlamıyla yani “fabl”, “uydurma”, “kurmaca” olarak ele almak yerine, onu, arkaik toplumlarda anlaşıldığı biçimiyle benimsemişlerdir; bu gibi toplumlarda mit tersine “gerçek bir öykü”yü belirtir, üstelik de kutsal sayıldığı, örnek oluşturduğu ve anlamlı olduğu için son derece değerlidir. Ancak “mit” sözcüğüne yüklenen bu yeni anlamsal değer, onun gündelik dildeki kullanımını oldukça anlaşılmaz kılar. Nitekim bu sözcük günümüzde “kurmaca” ya da “hayal” anlamında olduğu kadar, özellikle etnologlar, toplumbilimciler ve din tarihçileri arasında yaygın olan “kutsal gelenek, en eski vahiy, örnek gösterilecek model” anlamında da kullanılır. (Eliade, 2001: 11)

Mitlerin hayalî ve gerçek dışı olan öyküler olarak kabul edilmesinin nedenlerinden biri de sözcüğün kökenindeki anlamıyla ilişkilidir. “Mythos” sözcüğünü Yunancada “hikâye”, “öykü” anlamıyla kullanan en eski isimlerden biri Aristoteles’tir. Aristoteles, *Poetika* adlı eserinde miti konu, öykü anlamında kullanır ve onu hazır, verili bir başlangıç noktası olarak görür. Bir tragedya da konunun ne olduğundan

ziyade onun nasıl işlendiğinin önemli olduğunun altını çizer (Aristoteles, 1999: 11). Wellek ve Warren ise edebiyat kuramları üzerine hazırladıkları çalışmada Aristoteles'in yaklaşımını şöyle yorumlar: “Terimlerimizin dördüncüsü Aristoteles'in *Poetika*'sında olay örgüsü, hikâye yapısı, 'fabl' yerine kullanılan kelime olarak gözüken 'mit'tir. Onun tam karşısında yer alan ve zıt anlamlısı olan da 'logos' (akıl, düşünce)'tur. Diyalektik bir şekilde söylemenin sergilemenin zıddı olarak 'mit' tahkiyeli bir şey, bir hikâyedir. O aynı zamanda sistematik olarak felsefî olana zıt bir şekilde irrasyonel ve sezgiye dayalı olandır” (Wellek ve Warren, 1993: 164).

Bu yorumda mitin akıl ve düşüncenin karşısına yerleştirilmiş olması önemlidir. Terime Aristoteles'in bağlamından farklı bir anlam yüklendiği savunulabilecek bu değerlendirmede, modern dönemin akılcı ve aydınlanmacı süzgeci varlığını hissettirir. Oysa, Aristoteles'in tanımında mit, daha sonra Rus Biçimcilerinin ayırımına gidecekleri “fabula” (konu) ve “syuzhet” (örgü, konunun işlenişi) terimlerinden ilkinin karşılar. Akılmerkezli görüşte mitin akıldışı ile ilişkilendirilmesi, romanın izlediği yolu anlamlandırmak ve günümüzdeki postmodern anlatıların mantığını kavramak açısından önemlidir. Bu konu, ileride daha ayrıntılı tartışılacaktır.

Bu alanla ilgili olarak birçok antropoloğun çalışmasını inceleyerek nesir türlerin bağlarını ve farklılıklarını ortaya koyan William R. Bascom, mit, efsane ve masalın gerçeklik ile ilişkisini sınıflandırır. Mitleri, açıklanması mümkün olmayan ya da çok eski olduğu için ne şekilde gerçekleştiği unutulmuş olan olayları aktaran anlatılar olarak gören Bascom, olayların nedenlerinin tam olarak bilinmemesinin, mitlerde belirsizlik durumu oluşturduğunu öne sürer (Bascom, 2015: 91).

Anlaşılacağı üzere, yaratılışın öyküsü olarak adlandırılan mit, inanç ve kutsallık ilkelerine dayanır. Şüphe duygusunun yarattığı sorgulama sonucunda insan başta kendi varlığını sorgulayarak sebep-sonuç ilişkileri kurmayı amaçlar. Mit, simgesel yapısı ile bilinçaltının tasavvurunu yansıtır. Sosyal niteliği ile de mit, toplumun birçok alanında kendisine yer açmayı başarır. Özellikle de din, felsefe, tarih edebiyat, psikoloji dallarına kaynak sunar. Mitlerin geniş bir alana yayılması, çeşitli türlerin doğmasını sağlar. Epik, efsane, masal, fantastik gibi birçok türün gelişmesine etki ettiği gibi romanı da besleyen türlerin başında mit gelir.

1.2. Efsane

Efsane, toplumlarda ideal insan tipini gösteren bir türdür. Efsanelerin kahramanları genellikle toplumun arkaik düşünce yapısını yansıtır. Efsaneler, olağanüstü ve gerçekleşmeyecek olayları sunar. Akalın, efsaneyi şöyle tanımlar: “Bir olayı akıl dışı, olağanüstü yolda gelişmiş gösteren söylenti. Genel anlamda: masal, olmayacak şey, asılsız hikâye [...] Pek çok efsane, özellikle değerli besin kaynaklarını ya da kültür için değerli olan bitki ve hayvanların şimdiki şekillerini nasıl aldıklarını anlatır” (Akalın, 1984: 93).

Efsaneler, sözlü kültür geleneğinde doğan ve anlatıcının anlattığı hikâyeyi gerçek gibi kabul etmesini isteyen bir türdür. Bu tür, genellikle toplumun alt benliğinde yatan kahraman kişiyi yansıtır. Bu kahramanlar, epikteki gibi, bireysel duygulardan uzak ve halkı için canını verebilecek fedakârlığa sahip kişiler olabilir. Arslan Tekin, efsaneyi tanımlarken onun bu özelliğine şöyle vurgu yapar: “Tabiatüstü özellikler gösteren kişilerin hayatlarının ve olayların anlatıldığı hikâyelere denir. Efsane halkın muhayyilesinde yarattığı ‘ideal insan tipi’ni verir ve nesilden nesle aktarılır” (Tekin, 2010: 348). İdeal insanı yansıtan efsanelerin tanımı, *Halk Edebiyatı El Kitabı*’nda şu şekilde yapılır:

Efsane; anlatı türleri içinde masal, destan ve halk hikayesine göre daha kısa, içinde abartma ve olağanüstülük bulunan nesir anlatıdır. Konuları doğadaki oluşumlar ve insan (özellikle dini ve tarihi şahsiyetler) olan, somut kanıtlar ortaya koydukları için anlatılanların gerçek olduğuna inanılan bu anlatımlarda olağanüstülüklerle yapılan açıklamalar önemli yer tutar. Nedeni belli olmayan varlık, olay ve oluşumlara açıklama getirme, toplumsal ideal ve kurumları geçerli kılma gibi işlevleri vardır. Herhangi bir yerde, herhangi bir zamanda ve herhangi bir kişi tarafından anlatılabilir. (Aça, Ekici ve Yılmaz, 2011: 141)

Efsaneler, toplumun geçmişinde yer alan önemli kişilerin yaşam hikâyelerini içerir. Bu nedenle efsaneler, halk tarafından gerçek kabul edilir. Özellikle anlatıcının olayları anlatırken kullandığı dil, bu gerçekliğin pekişmesini sağlar. Belli bir zamana ve mekâna bağlı olarak anlatıldığından daha ikna edici olan efsane, mite göre daha

gerçekçi bir tür olarak kabul edilir (Aça, Ekici ve Yılmaz, 2011: 142). Bu durum genellikle toplumların aidiyetlik duygusu ve toplumunu yüceltme arzusundan kaynaklanır. Efsanelerin gerçek kişi ve olayları içermesi ve herkes tarafından inanılması durumunu Bascom şu şekilde yorumlar:

İnsanların belirli anlamlar yüklenmiş tarihini anlatan üçüncü tip anlatı efsanedir. Neredeyse çok az bir kısmı doğru olmasına karşın tamamen doğru olduğuna inanılır. Bazen usta etnografyacılar bile efsanelerin akla yatkınlığı karşısında ve ayrıca bunların usta anlatıcının ağzından duyduklarında şaşkınlığa düşerler. Ne var ki, efsanelerin dikkatle yapılan analizi göstermektedir ki efsane içinde az oranda bulunan doğru unsurlar, yarı doğru ve tamamen uydurma unsurlarla karışırlar. (Bascom, 2015: 84)

Efsanelerde, mitlerin temelinde de bulunan simge ve göstergelerden yararlanır. Toplum içinde önemsenen değerli varlıkların motif hâline geldiği görülür. Bu motifler, toplumdaki tarihî bir geçmişe işaret eder. Bu nedenle de mit ve efsane birbirini etkiler. Bahaeddin Ögel, *Türk Mitolojisi* kitabında bu etkilenmeyi şöyle değerlendirmiştir: “Tarihin eski ve karanlık çağlarından bir uğultu ile gelen mitolojik ses, bize böylece Orta Asya’daki ilk Kurt efsanesini haber veriyordu. Dikkat edilirse efsaneye sebep olan olaylar, Büyük Hun Devleti içinde geçmiş ve yine bu devletle ilgili tarih haberleri içinde yer almıştır” (Ögel, 2003: 14). Ögel’in yorumunda, mit ve efsanenin toplumsal tarih açısından içerdiği bilgiye de yer verildiği gözlemlenebilir.

Buradan hareketle, efsanenin de temelinde mitinkinde olduğu gibi toplumun köklerinde bulunan ortak değerleri yüceltmek ve ulusallaştırmak olduğu söylenebilir. Bu ortak değerlerin nesilden nesile aktarımı sağlanarak toplumsal gelenekler, inançlar ve kanunlar yaşatılır. Efsanelerin içerdikleri konular, genellikle toplumun inanma ihtiyacı duyduğu toplumsal durumlardır. Özellikle yaratılış, tarihî geçmiş, siyasi ve dinî kişiler konu edinilir. Dolayısıyla, efsaneler, içerdikleri konu bakımından mitler ile ortaklık taşır.

Diğer ortak yön, ikisinin de olağanüstülükler içermesidir. Olağanüstü, iki türde de genellikle simgelerle sağlanmaktadır. Mit ve efsanede bulunan bu özellik, çoğunlukla

toplulukların arkaik bir geçmişe sahip olma arzusundan doğar. İnanç konularının soyut olması, olağanüstü anlatıları yaratır.

Mitler, efsane ve rivayetler gibi halk tahayyülünün mahsulüdür. Ayrıca şunu da ifade edelim ki mitlerin ekserisi dinî tasavvurlarla alakalıdır. Ve çoğu Tanrılara, hami ruhlara, koruyuculara hasrolunmuştur ve bu özelliğiyle mit, (eski terimle esatir), efsane ve rivayetten ayrılır. Mitlerde olağanüstü fevkalade kuvvetlerden bahsedildiğine sık sık rastlarız. Burada mit ile efsanenin arasındaki yakınlığı aşağıdaki şekilde tespit etmek mümkündür: Her ikisinin temel konusunda olağanüstülük ve mucizevî bir hâdise vardır. Efsane gibi mit de fantastik unsurlar ile doludur. (Bayat, 2005: 119)

Efsaneler, toplumda aidiyet hissi yaratarak ortak bir bilinç oluşturur. Yazılı olmasa da geçerli olan soyut kanunları yaratır. Birlikte yaşamının doğurduğu inanma ihtiyacı, ortak şuur ile birleşerek anlatılar etrafında toplanmayı sağlar. Kendini yüceltme hissi ile olağanüstü olaylara yer verilir. Bu olağanüstülükler, inanç sistemini dogmatikleştirir. Bu durum, varlığın nasıl oluştuğuna yanıt verirken arkaik ataların da varlığını ortaya koyar. Bu arkaik atalar, toplumun ilk yaratılış amacına kutsal bir dayanak sunar.

1.3. Masal

Halk anlatılarından biri olan masal, yapısında kalıplaşmış sözlerin olduğu ve dinleyiciyi inandırma ihtiyacı duymayan bir türdür. Masallar içinde doğduğu toplumun ortak şuurundan beslenir. Kulaktan kulağa aktarımı sağlanarak gelecek nesillere aktarımı yapılır. Masallar, bilinmeyen yer ve zamanı yansıtır. Genellikle peri, cin, dev gibi olağanüstü varlıkları konu edinir. *Edebiyatımızda Terimler Sözlüğü*'nde “[b]irçok yazarın masalı hikâye, efsane, menkıbe, kıssa, fabl, atasözü, tekerleme” gibi kavramları karşılamak için kullandığı da ifade edilmiştir (Tekin, 2010: 720).

Masallar, dünya edebiyatının en eski anlatılarından biridir. Bilinmeyen zaman ve yeri anlatmasına rağmen birçok toplumda bulunur ve o toplumun ortak bilincine ışık tutar. Bu yönüyle masalların epik bir mantık taşıdığı düşünülür (Akalin, 1984: 178). Sözlü

kültür ürünü olan masallar, genellikle nesir şeklindedir. Bir anlatıcı tarafından aktarılan masallar, olağanüstü özelliğe sahiptir ama mit ve efsaneden farklı olarak masalların inandırıcılığı yoktur. Masallar genellikle toplumun ahlaki yönünü geliştirmek amacıyla da anlatılır. Özellikle küçük yaşlarda dinlenilmesi ve toplumun yaşam tarzını, inanış biçimlerini taşıması önemlidir. Bununla birlikte, masalı tanımlarken türün yalnızca çocuklara özgü sayılmasının hata olabileceğini Bascom şöyle ifade etmiştir:

Masallar, kurmaca olarak kabul edilen nesir anlatılardır. Dogma ya da tarih olarak kabul edilmez, olmuş veya olmamış olabilir ve ciddiye alınmayabilir. Yine de sadece eğlence için anlatıldığı sık sık söylene de örneğin ahlaki masallar grubunun iddia edilenlerden daha başka önemli işlevleri de vardır. Masallar herhangi bir zaman ve mekanda yaşanmış gibi kurgulanabilir ve bu anlamda hemen hemen zamansız ve mekansızdır. Masallar “çocuk anlatıları” şeklinde kabul edilmiştir. Ama birçok toplumda sadece çocuklarla sınırlandırılmamıştır. (Bascom, 2015: 79)

Masallarda kahramanlar olağanüstü varlık ya da insan olabilir. Bu kahramanlar için olanaksız hiçbir şey yoktur. Yani kahramanlar, farklı motif ve simgeleri kullanarak her şeyi gerçekleştirebilir. Genellikle kılık değiştirme, uçma, ortadan yok olma, hayvanların konuşması gibi olağanüstü olaylar ve durumlar görülür. Masallarda görülen bu olağanüstülük, belirsizliği de oluşturur. Genellikle anlatıcının kullandığı “bir varmış bir yokmuş”, “evvel zaman içinde” gibi kalıp formeller belirsizliğe kaynaklık eder.

Masallar, kahramanları ve seçtiği konuları ile dinleyiciye öğüt vermeyi amaçlar. Genellikle iyilik-kötülük, güzellik-çirkinlik, zenginlik-fakirlik gibi zıt kavramlar ele alınarak dinleyiciyi doğru davranışa sevk eder. Bu nedenle masallarda iyiler ödüllendirilir ve kötüler cezalandırılır. Masalların sonunda gerçekleşen ödüllendirme genellikle evlilik, padişah olma gibi eylemler ile gerçekleşir. Sona geldikten sonra bir daha olumsuzluk yaşanmaz (Aça, Ekici ve Yılmaz, 2011: 149).

Masallar, kullandığı simge ve olağanüstülükler açısından mitlerden faydalanır. Özellikle geçmiş tarihi, bilinmeyen anlatan mit, efsane ve masal terimleri birbirine çok yakındır. Bazı toplumlarda bu terimlerin ayrımı yoktur. Özellikle mit ve efsane türlerinin kutsal ve gerçek kabul edilmesi, bu türlerin birbiri ile karışmasına yol açar (Bascom, 2015: 85). Son dönemlerde gelişen halk bilimi araştırmaları ile bu türlerin benzerlikleri ve farklılıkları sınıflandırılmaya çalışılmıştır. Örneğin Bascom, bu terimleri zaman, mekân, kişiler açısından olmak üzere sınıflandırmıştır. Araştırmacının üzerinde durduğu en önemli ayırım ise inanç açısındandır. Köken olarak değerlendirildiğinde masalın mitten kaynaklandığı görülmekle birlikte Bascom, “halk masallarının mitlerden geldiğini, fakat masalların kutsal olmadığını ve onlara inanılmadığını” belirtir (Bascom, 2015: 92).

Belirsiz bir geçmişi konu eden masalların kökeni ile ilgili yapılan araştırmalarda Grimm Kardeşler, masalların kaynağını İndigo-Avrupa olarak belirlemiştir. İndigo-Avrupa dairesine giren milletlerin mitolojilerinin zaman içinde masalları oluşturduğunu söylerler. Bunun yanı sıra Alman Folklorcu von der Leyen ise masalların kaynağını eski rüyalara bağlar. Rüyaların, insanların doğa karşısında kendini savunma ihtiyacından doğduğunu ve masalların da bu bağlamda oluştuğunu ifade eder (aktaran Tekin, 2010: 720).

Masalın Türk ve dünya literatüründeki tanımlarını gözden geçirerek onu “tanımları zorlayan tür” olarak niteleyen Evrim Ölçer Özünel, dinî inançlar, büyü ve gelenek gibi folklor çalışmalarının temelinde yer alan kavramlardan soyutlanmış masal tanımlarını eksik bulur (Ölçer Özünel, 2006: 17-20). Masalların, “arkaik zamanların mit parçaları ve feodal toplum değerlerinin yanı sıra anlatıldıkları çağın ahlaki ve kültürel kodlarını da barındır[dığını]” önemle vurgular. Masalların inanılmayan bir tür olma özelliğinin onlara serbest bir alan kazandırdığını ve bu serbestliğin “masalın satır aralarında sanıldığından çok daha güçlü birtakım mitik ve aynı oranda da ‘yasak’ gerçekliğin korunmasına yardımcı oldu[nu]” belirtir (Ölçer Özünel, 2006: 21). Böylece, aslında sözü edilen türler içerisinde olağanüstüye en çok yer vermesi ile gerçeklikten en uzak gibi görünen masalda bile gerçekliğe dair verilerin bulunabileceğinin altını çizer.

Kısaca, sözlü kültürün ortaya koyduğu mit, efsane ve masal türleri kurmaca metinlerin ilk örneklerini oluşturur. İnsanların inanma ve bir kökene bağlı olma duygusu ile ortaya koyduğu bu türler, kullandıkları simgeler açısından birbirine kaynaklık eder. Türlerin hepsinde görülen olağandışı olaylar ve hayatı anlama isteği, aralarında benzerlikleri oluşturur. Gerçekleştiği zaman ve konu edindiği kahramanların özellikleri açısından ise farklılıkları ortaya çıkar.

1.4. Epik (Destan)

Epik, kahramanlık konularını anlatan bir sözlü anlatı türüdür. Epik teriminin birçok farklı kullanımı mevcuttur. Sıfat olarak kullanıldığında “destan özelliğinde” anlamını taşıdığını söyleyen Akalın, Homeros’un destanları için kullanılan epik sözünün, Yunancada “kelime” anlamına gelen “epos”tan türediğini belirtir. Bu söz zamanla hikâye, türkü, kahramanlık şiiri anlamlarında da kullanılmıştır. Bugün ise kahramanların yaptıklarını anlatan şiir için kullanılmaktadır (Akalın, 1984: 101).

Şiir sanatını sistematik hâle getiren Aristoteles, epiğin diğer türlerle benzerliğini ve farklılığını ortaya koyarak onu ölçülü bir tür olarak sınıflandırır ve başlangıçta tragedya ozanlarının da epik ozanlar gibi olduğunu söyler:

Epos, ölçülü (vezinli) sözlerle ağır başlı konuları taklit etmesi bakımından tragedyaya benzer; fakat aynı ölçüyü ve öykü biçimini kullanmasıyla da tragedyadan ayrılır. Başka bir ayrılık da [zamanla ilgili] uzunluk yönündendir. Çünkü, tragedya öyküyü güneşin doğuşu ve batışı arasında geçen zaman içinde tamamlamaya çalışır, yahut da pek az bunun dışına çıkar. Oysa, epos zaman yönünden sınırlandırılmamıştır. Epos ve tragedya arasındaki bir başka ayrılık da, o halde burada bulunur. Bununla birlikte tragedya ozanları da başlangıçta epos ozanları gibi hareket ediyorlardı. (Aristoteles, 1999: 21)

Epik tür, hacim olarak diğerlerinden uzundur. Sözlü kültür döneminde belirli ölçülerle söylenir. Yazılı edebiyatın ilk dönemlerinde de epik türün ölçülü olma niteliğini koruduğu görülür. Bununla ilgili en erken bilgileri de Aristoteles vermiştir (Aristoteles, 1999: 72). Edebiyatın en eski türlerinden olan epik, müziği ve ritmi

kullanarak hem öğrenimi hem de nesilden nesile aktarımın sağlanmasını kolaylaştırır. Müzikal anlatımla dilin fonetik yapısı kullanılarak anlatıcıya ve dinleyiciye kolaylık sağlanır. Uzun bir tür olan epiğin aktarımı ve kalıcılığı için ritim önemli bir rol oynar (Ekici, 2014: 12).

Epik, bir milletin toplumsal olaylarını konu edinir. Toplumların başından geçen önemli olayları özel günlerde, belirli ritme ve ahenge uyarak aktardığı bir türdür. Genellikle savaş, doğal afet, ölüm, göç, türeyiş gibi konuları ele alır. Dinleyici tarafından gerçek kabul edilen bu olaylar, toplumun ortak bir şuur oluşturmasını sağlar. “Destanlarda olay ve kahramanın millet vicdanında bıraktığı tesirler, cemiyetin duyduğu sevgi, nefret ve saygıya göre anlam kazandığı için” bu türde “bir milletin düşünce ve yüksek duyguları[nın], ülküleri[nin]” bulunduğunu düşünen Tekin, bundan dolayı epiği “milletlerin efsanevî tarihi” olarak kabul eder (Tekin, 2010: 298).

Epik, içinde doğduğu toplumun bilincini yansıttığından olaylar ve kahramanlar, toplumun ortak bir çizgide ve duyguda birleşmesini sağlar. Özkul Çobanoğlu, epiğin ortaya çıkışını aile, soy, boy gibi toplumun çekirdeğini oluşturan daha küçük topluluklardan bütününe kapsayacak şekilde genişletir. Toplumun üyelerini “ortak bir kader, tasa, sevinç, kıvanç, ülkü, ilke ve yasa etrafında birleştiren kahramanların başarılarının veya hayatlarının hikâyesi” olarak destanlar, Çobanoğlu’nun ifadesiyle “ulusların ‘kahramanlık çağı’ndaki (heroic age) uluslaşmalarının hikâyesi”dir ve sözlü tarih niteliği taşırlar (Çobanoğlu, 2018: 20). Nesillere toplumla ilgili önemli tarihî olayları aktarması yönü ile epik, öğretici bir nitelik taşır. Zaman içerisinde bu öğretici tutum eğlence anlayışına dönüşür. Epik, toplumun genelini kapsayan festival ve törenlerde eğlendirme amacıyla kullanılır (Çobanoğlu, 2018: 21).

Epik, toplumun savaşlarını ve önemli kahramanlıklarını yansıtan bir türdür. Bu nedenle epikte kahramanın önemli bir rolü vardır. İleride ayrıntıyla tartışılacağı üzere, toplumun kurtuluşunu simgeleyen bu kahramanlar, epiğin iskeletini oluşturur. Epik kahramanlar, olağanüstü özellik ve becerilere sahiptir. Kahramanların gösterdikleri olağanüstü davranışlar herkes tarafından gerçek kabul edilir. Epik türünün içinde görülen mucizevi olaylar da bu türün mit öğeleri taşıdığını gösterir. “Ayrıca şunu da kaydetmek gerekir ki mitoloji destan ilişkisi sadece mitolojik motiflerin ve

karakterlerin destana yansması değil, mitolojik düşüncenin bedii düşünceye aktarılmasıdır” (Bayat, 2005: 102).

Epik türünü en geniş kapsamda Alex Olric sistemli hâle getirmiştir. Epiğin halkın geleneksel olan ortak duygusunu ifade ettiğini düşünen Olric, “bu görüşünü de ilkel insanın ortak zihin özelliğine ve bu özelliğe uygun olan doğa kavramı ve mitolojiye bağlar” (aktaran Gülmen, 2008: 14). Murat Belge, *Edebiyat Bilimi* adlı eserinde mit-destan ilişkisini şu sözleri ile değerlendirir:

Epiklerle mitolojinin ilgisini hepimiz biliriz. Zaten eski ulusların mitolojileri üzerine edindiğimiz bilginin birçoğu epiklerden geliyor. Bu konuda yapılan araştırmalar, epik kahramanın gerçek tarihî kişi, anlatılan olayların da gerçek bir tarihî olay olmadığını, mitolojik olduğunu en sonunda gösterdi ve tarihte sahici birer Akhillus, Agememnon ya da Nestor arayan bulanık kafalı bilginlerin çabalarının boşunalığını tanıtladı. Şimdi kesinlikle söyleyebiliriz ki epikler mitolojiden doğmuştur, mitler de bereket ayınlarından. (Belge, 1998: 413)

Epik, mitten etkiler taşısa da kendine özgü kalıplar oluşturmuş bir türdür. Epikte işlenen konular, ana hatları ile belirli bir sistematığe bağlı kalarak ilerler. Bu sistematikte olay örgüsü tutarlı şekildedir. Görülen olağanüstülükler, gerçeklik algısı içinde aktarılır (Çobanoğlu, 2018: 21). Belirli kural ve çerçevede icra edilen epik, doğa-insan, insan-insan, iyi-kötü çatışmasını ortaya koyar. Bu nedenle epikte her zaman bir savaş vardır. Tüm olayların etrafında döndüğü kahraman, sürekli bir mücadele içindedir. Dolayısıyla epik, her ne kadar toplumsal ve tarihsel nitelikler taşısa da bunları temsil eden tekil bir anlatı kişisi çevresinde örülür. Böylece, epikteki anlatı kişisi, kahramanlaşır.

1.5. Fantastik

Fantastik, Fransızca “fantastique” kelimesinden türemiştir. Sözlükte, “gerçekte olmayan, inanılmaz ve masalsı” ifadeleriyle tanımlanır (Akalin, 1984: 108). Olağanüstü özellik gösteren öğeleri kapsayan bir tarz olarak tanıtılır. “Destan, masal,

gotik edebiyat, korku ve heyecan edebiyatı, ütopyalar ve bilim kurgu edebiyatı fantastik içinde değerlendirilir” (Tekin, 2010: 397).

Fantastik, gerçeklik ile hayal arasında bir çizgide bulunur. Okuyucu, okuduğu eserin gerçek olup olmadığı konusunda bir kararsızlık yaşar. Fantastiği diğer tarzlardan ayıran en önemli özellik yaratığı bu kararsızlıktır. Fantastik üzerine çalışan Tzvetan Todorov, bu tarzın ayrıntılı bir şekilde tanımlanmasını ve ayırt edilmesini sağlar.

Gerçeklik mi, düş mü? Gerçek mi, yanılsama mı? Böylece fantastiğin merkezine ulaşıyoruz. Tümünü kendimize ait, tanıdığımız, şeytanı, hava perileri, vampirleri olmayan bir dünyada öyle bir olay meydana gelir ki, o bildiğimiz dünyanın yasaları bunu açıklamaya yetmez. Olayı algılayan kişi iki olanaklı çözümden birisini benimsemek zorundadır.

Fantastik bu kararsızlık sürecinde yer alır: Yanıtlardan herhangi birini seçtiğimiz anda fantastikten uzaklaşarak komşu bir alana, ya tekinsiz ya da olağanüstü türlerin alanına girmiş oluruz. Fantastik, kendi doğal yasalarından başka yasa tanımayan bir öznenin görünüşüne doğaüstü bir olay karşısında yaşadığı kararsızlıktır. (Todorov, 2004: 31)

Fantastikte olayların içeriği kadar anlatım şekli önemlidir. Olağanüstü olay ve kişilerin, “gerçeklik” ve “kurmaca” hissini aynı anda uyandırması gerekir. Bu nedenle, fantastikte okuyucunun işlevi ön plandadır. Kullanılan dil ile okura kararsızlık aşılanır. “Öykü kişilerinin hareketleri metinde nasıl kesin bir biçimde yer alıyorsa bu örtük okuyucunun algılanması da aynı kesinlikte metnin içindedir. Böylece okuyucunun kararsızlığı fantastiğin ilk koşulu olu[r]” (Todorov, 2004: 37).

Fantastik, gerçek ile olağanüstü arasındaki sınırdadır, okuyucuda kararsızlık hissi uyandıran bir türdür. Okuyucuda uyanan bu kararsızlık hissi, merak unsurunu da barındırır. Okuyucunun aktif bir biçimde metinde yer almasını ve eylem-tepki içerisine dâhil olmasını sağlar. Fantastikte kullanılan dil, hem okuru hem kahramanı yönlendirir. Söz dizimi ve belirsiz bakış açısı ile gerçekleştirilen bu durum, okuyucu

ve metnin içindeki bir kahramanın özdeşlik kurmasını sağlar. Todorov, bu bağlamda fantastiğin koşullarını şu şekilde tanımlar:

Fantastik üç koşulun yerine gelmiş olmasını gerektirir. Metin öncelikle okuyucunun, öyküdeki kişilerin dünyasını canlı kişilerin yaşadığı bir dünya olarak görmesini ve anlatılan olaylarla ilgili olarak doğal bir açıklama ile doğaüstü bir açıklama arasında kararsızlık duymasını sağlamalıdır. Sonra, bu kararsızlık bir öykü kişisi tarafından da hissedilmelidir; böylece okuyucunun görevi bir kişiye verilmiş olur. Aynı zamanda da “kararsızlık” metin boyutunda ortaya konulduğu içindir ki yapıtın izleklerinden biri haline gelir; saf bir okumada gerçek okuyucu öykü kişisiyle özdeşleşir. Son olarak, okuyucunun metin karşısında bir tavır takınması gerekir: Hem alegorik hem de şiirsel türden yorumlamaları reddedecektir. (Todorov, 2004: 39)

Berna Moran, fantastiğin tanımını Todorov’dan farklı olarak daha geniş bir yelpazede yapar: “Gerçekliğin mekân, zaman, karakter kavramlarını, canlı cansız ayrımını tanımayan ve bildik dünyamızın ötesinde alternatif bir dünyayı işin içine katan anlatıların tümüne verilen bir ad” (Moran, 1994: 60).

Fantastik, bazı edebî türlerde bulunan ve korku duygusunu besleyen olağanüstülükleri belirsiz bir algı içine yerleştirir. Bu da merak duygusu yaratan, tuhaf olan tekinsizliğin öyküsünü doğurur. Fantastik, olağanüstü ile gerçekliği aynı anda kullanarak kendisine ikisinin arasında bir yer açar. Olağanüstünün gerçekliği aşan boyutunu akıl çerçevesinde vererek okuru, bu bilinmeyen dünyaya çeker. Fantastikte psikolojik bir altyapı mevcuttur ve okuyucunun da içinde barındırdığı fanteziyi yansıtır. “Fantastik, kişinin öznel algılamayla bu dünyayı dönüştürerek oluşturduğu korku ve arzularının ifadesi haline gelmiştir” (Aslan Ayar, 2015: 30).

Fantastik, okuyucuya diğer türlerden farklı imkânlar sunar. Psikolojik etkilerden de yararlanıyor olması fantastiğin bu yöndeki açılımını genişletir. “Fantastik anlatılar hem yazınsal kuralları hem de toplumsal normları keyfi bir biçimde, özgürce, herhangi bir açıklama yapmaksızın ihlal etmek, gerçek diye kabul edileni bozmak, tabuları

yıkmak gibi kışkırtıcı, sınırları kaldıran ve özgürleştirici işlevlerin yanı sıra psikolojik açıdan okuru rahatlatan işlevler de yüklenirler” (Aslan Ayar, 2015: 45).

Fantastik, içerdiği olağanüstü öğelerden dolayı eski kurmaca metinlerin devamı niteliğinde olmakla birlikte bu türlerden ayrı bir mantığı da vardır. Kaynakların sunduklarından hareketle şu karşılaştırma yapılabilir: Mitte Tanrı veya yarı-Tanrılar konu edilirken epikte seçilmiş insanlar, fantastikte ise sıradan insan kahramanlaşır. Mitte mücadele Tanrı ile Tanrı ya da Tanrı ile insan arasındadır. Epikte bunun insan ile toplum arasındaki mücadeleye dönüştüğü gözlemlenir. Fantastikte ise insanın diğer insanlarla ya da kendisiyle kimlik mücadelesi işlenir. Gerçekliğe yaklaşımı açısından da fantastik, gerçektışı olan ile gerçek arasında, âdeta arafta bir mantığa sahiptir. Benzer şekilde, zaman yönetimi de belirsizlik üzerine kurulmuştur. Mitte geçmiş zaman hâkimken epikte şimdiki zaman anlatılır. Fantastikte ise zaman belirsiz ya da keyfidir.

1.6. Roman

Edebiyatın en önemli türlerinden biri olan roman, gerçekleşmiş ya da gerçekleşmesi mümkün olan olayları konu edinir. Roman kelimesinin kökeni Roma İmparatorluğuna dayanmaktadır. Akalın'ın verdiği bilgilere göre, roman sözü, Roma'dan türemiştir, Roma İmparatorluğunun diline verilen addır. Sonraları bu dille yazılan kitaplara da Roman denmiştir. Sözcük, ileriki dönemlerde bugünkü anlamını kazanmış ve Türkçeye Fransız edebiyatı yoluyla geçmiştir (Akalın, 1984: 225).

Roman kelimesi ve kavramı ile ilgili birçok farklı görüş vardır. Bu görüş ayrılıklarının temelinde romanın birçok türden etkilenmiş olması ve genişleme alanının hâlâ devam ediyor olması yatmaktadır. E. M. Forster romanın tanımının belirlenememesini şu sözleri ile yorumlar: “Akla gelebilecek nedenlerden biri, romanın tarihsel gelişme süreci içinde kendinden önce var olan destan, romans, pikaresk, tarih, özyaşam öyküsü, sahne komedisi gibi yazı türlerinden yararlanarak gelişmiş, son derece geniş sınırlı, esnek bir yazın dalı oluşudur” (Forster, 2001: 10).

Birçok türden etkilenecek oluşan romanın sınırları tam olarak çizilmemiştir. Özellikle ilk çıktığı dönemlerde halk dilini karşılamaktadır. Bunun yanı sıra şiir, efsane, hikâye gibi birçok türün de anlamını kapsadığı dönemler vardır. Roland Bourneur ve Réal Quillet, *Roman Dünyası ve İncelemesi* adlı eserde roman kelimesinin geçmişini, hem mısra hâlinde yazılmış bir yazıyı hem de bu yazının kaleme alındığı dili ifade ettiğini vurgulayarak romanın tarih içinde farklı anlamları karşıladığını belirtir.

XII. yüzyılda aynı “roman” kelimesi hem mısra halinde yazılmış bir yazıyı hem de bu yazının kaleme alındığı dili ifade eder. “Romanz” (halk dilinde) Latineden Fransızcaya çevirmek, sonraları XV. yüzyılın başında Fransızcada “hikaye etmek” anlamına gelen “romancier” fiilini vermiştir [...] Halk dilince yazılmış eserleri olduğu kadar tarihî temele dayanmayan her türlü hayâl ürünü eseri, sözlü edebiyat malzemesine kıyasen edebî malzemeyi ifade etme bakımından “roman” kelimesinin anlamı genişletildi; orta çağın sonunda bu kelime kahramanlık destanlarını bile ihtiva eder hale geldi. (Bourneur ve Quillet, 1989: 2)

Çeşitli türlerden etkilenecek ortaya çıkan roman, özellikle romansın ve destanın devamı niteliğinde görülür. Romans, şiirsel bir anlatıma sahiptir. “Sekiz mısralı kıt’alardan örülüş İspanyol şiir türü”, “Dokunaklı ya da âşıkça bir şarkı çeşididir” (Akalm, 1984: 227). Sözlü kültürün ilk anlatı şekli olan şiirsel anlatımın, romanın da temelini oluşturduğu ileri sürülür.

Romanslar, teknik olarak genellikle birinci teklik şahıs ağızdan kaleme alınması, tematik olarak ise burjuvanın “mağlûbiyetinde galip” bir ferdinin yalnızlığı, olumsuzluğun olumlulandığı yeni düzenin tanıtılması gibi vasıflarıyla yeni ve önemlidir. Bu vasıflar, romanın son büyük habercisidir; zîrâ roman öncelikle burjuva kültürünün bir ürünü olacaktır. Sonra, roman problematiğinin önemli parçaları (cemiyet karmaşasında fert, cemiyete rağmen fert, kahramanlık yönüyle fert...) pikaresk romanlarla belirlemeye başlayacaktır. Neticede Cervantes gelecek ve pikaresk romanslara düşkünlüğü yüzünden bir hayal âleminde yaşamaya başlayan *Don Quijote*’nin yine pikaresk ama bu sefer

olumlu pikaresk hikâyesini anlatarak “roman” namını taşımaya hak eden ilk eseri verecektir. (Özgül, 2002: 11)

Roman, söz söyleme sanatının yoğun olarak kullanıldığı birçok tür ile etkileşim hâlinindedir. Bu durum romanın tanımını yapmayı ve doğduğu zamanı saptamayı zorlaştırmaktadır. “Roman genelde de sanatsal düzyazı retorik biçimlerle çok yakın, ailevi bir ilişki içindedir. Sonuçta romanın baştanbaşa tüm gelişimi boyunca, yaşayan retorik türlerle olan (hem barışçıl hem düşmancıl) yoğun etkileşimi hiçbir zaman sona ermemiştir” (Bakhtin, 2001: 45). Özellikle romanın ilk dönemlerinde diğer türlerle karıştığı görülür. “İlk zamanlarda roman olarak adlandırılan yazıları destan, fabl ve masallardan ayırmak güçtür. Yunan nesrinde hikâyenin ilk örneği Ksenophon’un yazdığı Siropedi siyasi, ahlakî ve askeri bir hikâyedir. Bu dönemde çok okunmuş olan Miletos masallarından aşk, yolculuk ve macera anlatıları doğmuş[tur]” (Arslan, 2007: 24). Romanı “burjuva destanı” olarak tanımlayan Sevim Kantarcıoğlu ise şu yorumu yapar:

Romans ve destan, Eflatun ve Aristo’nun idealist felsefelerinin gerçek anlayışı üzerine inşa edilmiş, zaman ve mekâna göre değişmeyen evrensel insan tecrübesi ve değerleri üzerine kurulmuş iki önemli edebî çeşittir. Bir burjuva destanı olan roman, klâsik destandaki komik unsurları, zaman ve mekâna göre değişen, insan tecrübesine bağlı sosyal değerler sunar. Klâsik destandan belkemiğini oluşturan evrensel insan tecrübesi; yani trajik unsur—sınırlı olanın sınırsız olanla, insanın kaderle yaptığı muhteşem kavga ve muhteşem yenilgi—romanda yerini tecrübeye dayanan öğrenme ve değişme sürecine bırakır. (Kantarcıoğlu, 2007: 14-15)

Fethi Naci de *100 Soruda Türkiye’de Roman ve Toplumsal Değişme* kitabında roman türünün doğuşunu cevaplandırmayı denemiştir. Romanın eski çağ düzyazına, masallara, şövalye hikâyelerine ve destanlara dayandığını ancak bu türlerden de çok farklı olduğunu dile getirmiştir. Roman, 18. ve 19. yüzyılda burjuva yaşam biçimini aktaran bir türdür. Ana kaynağını ise pikaresk, psikoloji yazıları ve anılar oluşturmaktadır. Pikaresk anlatılarda, destandan aksine gerçek bir savaş yoktur. Kahraman iki gerçeklik arasında kendi varlığını bulma yolculuğundadır. “Pikaresk

romanın kahramanı sonsuz yolculuklar ve arařtırmalar içindedir; dolařır durur yeryüzünde, hudutları geçer ve biçimden biçime girer. Ve hareket bu deęişmeler, yavaş yavaş, hikâyenin biçimini oluşturur. Böylece roman, yapısıyla hep bir yolculuk olacaktır” (Fethi Naci, 1990: 9).

Romanın kurmaca metinler içinde farklı kılan yapı unsurlarından biri, gerçeklik olgusudur. Roman, gerçeklięi kendinden önceki türlerden farklı yollarla ortaya koyar. Anlatılan, olandan ziyade anlatılıř biçimi ile gerçeklięi yansıtır. “Roman sırf yaşamın içyüzünü ortaya koyduęu için ‘gerçekçi’ olsaydı ancak eski anlamda yani tersinden bir roman olurdu; oysa roman yalnızca belli bir edebi bakıř açısının işine gelen insan yaşantılarını deęil, her türlü yaşantısını betimler. Romanın gerçeklięi sunduęu yaşam tarzından deęil, onu sunuř tarzından kaynaklanır” (Watt ve Barthes, 2002: 11).

Roman gerçeklięi, karmařık bir yapıya sahiptir. Anlatılan olaylar, gerçeklik ile kurmaca arasında yer alır. Yazarın aktarımında gösterdięi başarı, romanın gerçeklik algısına boyut kazandırır.

Roman, verili doęasının yapısı gereęi muazzam bir karmařıklıęa mahkûmdur. Gerçeklięin dünyasında bir fikrin başına gelenler, fikri gerçeklik olarak biçimlendiren her türlü edebi yaratımda diyalektik düşünüm nesnesi olmak zorunda deęildir. Fikir ve gerçeklik arasındaki iliřki, duygusal olan biçimlendirme araçlarıyla işlenebilir ve böylece ikisi arasında yazarın bilinci ve bilgelięi ile doldurulması gereken hiçbir uzam ve mesafe kalmaz. (Lukács, 2011: 90)

Roman, yaşamın içindeki olayları aktarır. Bu olaylar kurmaca da olsa aktarım içinde gerçeklik etkisinden yararlanır. Kurmaca bir gerçeklik yaratılarak olayların gerçek hissi uyandırması sağlanır. “Roman kurmacadır ve romandaki gerçeklik de kurmaca bir gerçekliktir. Kurmaca gerçeklik, kurmaca eserin kendi içinde tutarlı ve gerçekçi olmasıdır. Roman, hayatın gerçeklerini kendi iç gerçekleri haline getirerek sunar” (Çıkla, 2002: 116).

Genellikle günlük yaşamdaki olabirlikleri yansıtan roman, ilahi güçlerin müdahale ettiđi bir dünyadan ziyade bireyin kendi varlığını bulmaya çalıştığı bir biçimdir. Bu arayış bireyin anlam içinde özünü bulma yolculuğudur. Romanı, “Tanrı’nın terk ettiđi bir dünyanın epiđi” olarak tanımlayan Györgi Lukács, roman kişinin psikolojisini de ‘daimonik’ (şeytansı, kötücül) olarak niteler (Lukács, 2011: 94).

Romanda, diđer türlerde görülen anlatıcı-dinleyici ilişkisi yerini, yazar / hikâye anlatıcısı-okuyucu ilişkisine bırakır. Mit ve epik türlerinde gerçeklik kesin olarak kabul edilirken romanda okuyucunun düşüncesine bırakılır. “Roman, toplumun fertlerine içinde yaşadıkları şartların, geleneksel olanın sağladığı ortamın dışında alternatif ve ‘ideal’ yaşama biçimleri ve şartları sunabilir; okuyucuya, kanatlanılacak yeni ufuklar gösterebilir. Ama bunu yaptırımcı olmadan, hayâlî ve yumuşak bir atmosferde gerçekleştirir. Okuyucuların büyük çoğunluğu muhayyilenin sınır tanımaz genişliği içerisinde kendilerini roman kahramanın yerine koyarlar” (Andı, 2010: 16).

Roman anlatıcısı ve okuyucu, romandaki gerçekliğin merkezindedir. Okura hayatın anlamını sorgulatan roman, bireyin olayları içselleştirmesini ve kendisinin de aynı hisleri yaşammasını sağlar. Bireyselleşen dünyada yalnızlaşan insan yalnızlığını romanlar ile paylaşır. Hayatın anlamını keşfetmeye çalıştığı romanlarla özdeşim kurarak sezgisel bir gerçeklik yaratır. Bunun karşılığında Walter Benjamin gibi Marksist düşünürler, romanın burjuva sanatı olması ve kapitalist ekonominin bir üretimi sayılmasından yola çıkarak romanın ikame ettiđi “hikâye anlatıcılığı”nı önemserler. Benjamin, romanı çabuk tüketilen bir nesne olarak görür ve roman okurunun ıssızlığını şu sözlerle eleştirir:

Hikâye dinleyen kişi, hikâye anlatıcısının misafiridir; hikâye okuru bile bu mecliste yerini alır. Roman okuru ise, okurların en yalnızıdır. Bu yalnızlığı içinde, okuduklarını hepsinden daha kıskançça sahiplenir. Onu tümüyle kendisine mal etmek adeta yutarcasına okumak ister. Gerçekten de ateş ocaktaki odunları nasıl yutarsa, o da okuduklarını öyle yutar, yok eder. Romana yayılmış olan gerilim, tıpkı ocaktaki alevi canlandıran onu coşturan hava akımı gibidir. (Benjamin, 1990: 92)

Kurmaca metinlerde ve romanda görülen gerçeklik aslında bir taklidin varlığına işaret eder. Platon'un ve Aristoteles'in ortaya koyduğu "mimesis" (taklit, temsil, benzetme, öykünme, yansıtma) kavramı, romanda da gerçekliğin taklidi olarak yorumlanmıştır. "İster bir sanatçı yetisi, isterse alışkanlığa dayanan bir ustalıkla olsun, bazı sanatlar renkler ve figürler aracılığıyla taklit eder. Bazı sanatlar ise ses aracılığıyla taklit eder; buna göre bütün adı geçen sanatlarda genel olarak taklit, ya ritim ya söz ya da harmoni aracılığıyla gerçekleştirilir" (Aristoteles, 1999: 11). Northrop Frye, bu taklidi gerçeklik ve gerçek-dışılık olarak iki başlık altında inceler: gerçeklikte, doğa kurallarına uyararak yansıtmayı; gerçek-dışılıkta ise olağanüstü ortam yaratmayı taklit etmek (Frye, 2015: 193).

Roman, etkilenmiş olduğu mit ve epikten farklı olarak geçmişte değil, şimdiki zamanda konumlanır. Anlattığı geçmiş olsa bile bu, şimdiki zamanın süzgecinden geçirilmiş bir geçmiş yorumudur. Ayrıca, epikteki kahramandan ziyade romanda bireysel anlatı kişileri görülür. Zekiye Antakyalıoğlu'nun dikkat çektiği üzere, "Romanda karşılaştığımız şey epiğin tam zıddıdır. Epiğin konusu bahsettiğimiz gibi bir 'geçmiş' ise romanın konusu ancak ve ancak 'şimdi'dir". Epik figürlerin yoktan var edilmiş ve kendi içlerinde şiirsel birer değer taşıyan varlıklar olmasına karşılık, romanın karakterleri "sokaklardan, fiziksel dünyamızdan, romancının ve okuyucunun gerçek çevresinden alınmıştır. Epik figürler birey değildir. Romanın karakteri ise bireydir. Romanda asıl ilgimizi çeken ise tasvirdir, anlatı değil" (Antakyalıoğlu, 2013: 75).

Roman karakteri, epikteki kahraman gibi toplum için savaşmaktan ziyade kendi varlığını tanımlamaya çalışır. "Roman, epik tür olarak nitelendirilir fakat içerisinde, kahraman ve dünya arasında yaşanan karşı konulmaz bir çatışma içerir, bu özelliği de onu efsane ya da masallardan ayırır" (Goldmann, 2005: 19). Roman karakteri, diğer türlerden farklı olarak kurtarıcı olmaktan ziyade kendisini kurtarmayı hedefler. Bu kurtuluş, zihinsel, içe dönük bir kurtuluştur. "Romanın deli kahramanı bir çılgın ya da bir suçludur. Fakat her koşulda [...] konformist ve uzlaşmacı dünyada, sahipsiz değerlere ulaşmak için yozlaşmış bir arayışın içinde olan ve hatta sırf bu yüzden sahipsiz olmayan biridir. İşte bu kahraman, bireyci toplumdaki yazarlar tarafından yaratılan ve adına 'roman' dediğimiz bu yeni edebi türün içeriğini oluşturur" (Goldmann, 2005: 19).

Romanlarda genellikle bireysel karakterler görülse de kahraman niteliği taşıyan anlatı kişileri de bulunabilir. Özellikle gotik edebiyat, fantastik, bilim kurgu, polisiye roman türleri, romanın eski ve yeni edebiyat türlerini birleştirerek yeni formüller oluşturduğunu gösterir. Bunların arasından konumuz açısından tarihî roman ile postmodern romanın nitelikleri Başekim'in eserleri bağlamında ayrıca önemlidir. Dolayısıyla, tarihî romandan biraz daha ayrıntılı söz etmek ve postmodernizmin tarihyazımı yaklaşımının bu alt türü nasıl yorumladığını araştırmak uygun olacaktır.

1.6.1. Tarihî Roman

Toplumun genelini etkileyen olaylar, tarihi oluşturur. Örneğin, Fransız Devrimi, ulusal bir ideolojinin başlangıç tarihidir. Bu ideolojik yapılanmanın ardından toplumsal çözümler ve değişimler meydana gelir. Bu değişimlerden biri de edebiyatta tarihî romanın çıkmasına zemin hazırlamasıdır. Aydınlanma Dönemi tarihyazımının esasında Fransız Devrimi'nin ideolojik hazırlığı olduğunu düşünen Lukács, tarihin çok sayıda yeni olguyu ve bağlantıyı ortaya koyan bir yapısı olduğunu öne sürer (Lukács, 2008: 23). Tarihî romanın doğuşunu da Fransız Devrimi'ne bağlar (Lukács, 2008: 35). Özellikle Walter Scott'un *Waverley* (1814) adlı eseri, Lukács'a göre, tarihî romanın temellerini atar (Lukács, 2008: 35).

Roman, kurmaca bir türdür. Olanı yeniden yaratma ve yeniden kurma özelliğine sahiptir. Fakat tarih, romanın aksine gerçekliği ve bilimselliği ortaya koymayı hedefler. Bu iki türün bir araya gelmesi, yeni bir gerçeklik düzlemi doğurur. Romanda gerçeğin yeniden inşası, tarihsel gerçeklere yorum kazandırır ve yeni bir tür meydana getirir.

Çünkü roman, gerçeğin dille yeniden inşası yoludur. Bu yüzden tarihî romandaki gerçeklik, tarihî gerçeklikle yer değiştirmiştir. Yazar tespit edilebilmiş tarihî gerçeklikten hareket etmiştir, fakat romanın kendine özgü değerler dünyasında yeni bir bütün meydana getirmiştir. Geçmiş insan topluluklarının zamanın bir köşesinde nasıl yaşadıklarını canlandırmıştır. Üstelik tarih kitaplarında asıl unsur olan tarihî olayın tespitinden farklı olarak

insan ve insan boyutlarının da kazandırdığı unsurlarla tarihi bir bilgi olmaktan çıkarmış yaşanmış ve yaşanmış bir geçmiş hâline getirmiştir. (Argunşah, 2016: 12-13)

Tarih, gerçeklik disiplinine bağlı bir türdür. Geçmişte yaşanan olayların nedenlerini ve sonuçlarını objektif biçimde ortaya çıkarmayı amaçlar. Bu bağlamda, kurmaca metinlerden farklı olsa da varlığını anlamlandırmaya çalışan insan için bir kaynak oluşturur. Kurmaca metinlerin ilk örneği olan mit ve epik türlerinde de insanların geçmişini bulma ihtiyacı yatmaktadır. Bu nedenle tarihî romanlar ile epik arasında geçmişi kaydetme ve anlamlandırma ihtiyacı bakımından bir benzerlik vardır. Hülya Argunşah da roman türünün, Aristo'dan gelen ve edebî türlerin lirik, dramatik, epik şeklinde tasnifinin epik kolundan süregelen modern bir anlatı olduğunu söyleyerek bu benzerliğe vurgu yapar (Argunşah, 2016: 17).

Tarihî romanların önemli özelliklerinden biri, gerçeklikle olan yakın ilişkisidir. “Bu[,] öncelikle romanın sonra tarihî romanın kendine ait gerçeğidir. Tarihî gerçekliğe dayalı ama ondan farklı bir şeydir. Bir anlamda ‘gerçeklik vehmi’dir. Fakat tarihî romanın gerçekliği, hayalî gerçeklikle tekrar kurgulanır” (Argunşah, 2016: 23). Başka deyişle, tarihî romanda genel hatlarıyla gerçekten olmuş olaylar ve gerçekten yaşamış kişilikler anlatılsa da tarihî gerçeklik yorumlanır. “Çünkü tarihî roman, tarih biliminin ortaya çıkardığı gerçeğe fazla tahammül edemez. Mesela bu sebeple gerçek tarihî kişileri doğrudan doğruya anlatmaktansa, onların etrafındaki kişilerle anlatmayı tercih eder” (Argunşah, 2016: 23). Anlaşılacağı üzere tarihî roman, epik ile tarihsel konuları ele alma konusunda ortak bir özelliğe sahiptir. Bununla birlikte, gerçeği yansıtma açısından epikten ayrılır. Epik, tarihi değişmez bir gerçek olarak kabul eder. Modern dünyanın yarattığı birey anlayışı ve zihniyet ise, tarihin ve kahramanların farklı biçimlerde yorumlanmasına sebep olur. Roman hem olayları örgütleyişi hem de karakterlerin psikolojik durumlarına odaklanmasıyla epikten daha karmaşık bir yapı sunar ama aynı nedenle de yapaylaşır. Lukács bu durumu şöyle ifade eder:

Eski epos insanlığın tarihsel bir aşamasını kesintisiz bir zenginlik içinde tasvir etmişti. Modern tarihsel roman bu dönemi uzak geçmişte görüyor, insanlığın geçmişte kalmış bir durumu olarak görüyor ve çöküşün trajik zorunluluğunu

da burada görüyor. Bu yüzden zorunluluğun tasviri tarihte eski eposta olduğundan çok daha karmaşık hâle dönüşür. Daha az samimidir, çünkü burada sonraki daha gelişmiş oluşumla olan etkileşim olay örgüsüne etkide bulunur. (Lukács, 2008: 187)

Epik, tamamlanmış bir geçmişin bütünselliğini ortaya koyarken roman, gizli olan bütünsel bir durumu anlatır. Tarihsel düzlem içerisinde gelişen olayların damıtılarak yeni bir anlam kazanmasını sağlar. “Epik, kendi içinden tamamlanmış bir hayatın bütünselliğine biçim verir; roman ise biçim vererek hayatın gizlenmiş olan bütünselliğini ortaya açığa çıkarıp inşa etmeye çalışır” (Lukács, 2011: 68).

Modern dünya ile birlikte yaşam tarzları, inanışlar ve toplumsal olaylara bakış açısı yani zihniyet değişir. İnsanlar, ulusal bilinçten ziyade öze dönük, bireysel bir bakış açısı benimser. Tarihyazımı da bu bağlamda yeniden yorumlanır. “Oysa yeni romancı, gerçeği, bir modeli örnek alarak yansıtmıyor, onu baştan yaratıyordur. Bu yaratma ediminde sanatçının yapabileceği tek şey; yakalayabildiği gerçek parçalarını, düşlerini, bilincinin / bilinçaltının kıvrımlarının bulup ortaya çıkardığı malzemeyi biçimlendirmektir” (Ecevit, 2009: 38).

1.6.2. Epik Dönüşüm

Franco Moretti, *Modern Epik* adlı eserinde tarihsel döngüleri ve epiğin dönüşümünü irdeler. Epik hikâyeye, bütünsellik taşır ve gerçeklikle bağı sıkıdır. Modern dünya ile birlikte epik yabancılaşma ortaya çıkar, yani bireyselleşen kahramanın hikâyesi oluşur. Tarihsel değişim içerisinde meydana gelen farklılıklar, epiğin de değişmesine etki eder.

Bireysellikten ayrılmamış ve “yaşayan” bir tümlük: bir kahramanın sayesinde şekil alan ve onda kendini tanıyan bir dünya. Bu, Hegelci epiğin üçüncü ögesidir–aynı zamanda en kırılgan olanıdır, çünkü tarihsel evrim çok yakın zamanda kahramanlar çağına son vermiştir. Bir kere “devlet hayatı” yerleştiğinde evrensel olan ile bireysel olanın birliği bozulur: “etik ve doğruluk” tamamıyla bireylere bağlı olmaktan çıkar, yasalar ve devlet

aygıtında nesnelleşir. Kısacası Devlet'in gelişiyle, artık bireysellik tümlüğe form veremez, ancak kendine buyrulana riayet etmekle, enerjisine hâkim olup kendine buyrulana bağlı kalmakla sınırlandırılır. (Moretti, 2005: 12)

Epikte en önemli unsur, davranıştır. Kahramanın ortaya koyduğu davranış ve karakteri toplumun idealize edilmiş kişisini oluşturur. Uluslaşma ve bireyselleşme ile birlikte kahramanın varlığı da değişir. “Epik yabanılık... Modern epiğin sorununu mükemmel şekilde tanımlayan deyiş: estetik'in 'bireysel dirimselliği' şimdi yabanıl bir şey olarak deneyimlenir” (Moretti, 2005: 13). Bu deneyimleme kahramanın varlığında da bir sorgulama yaratır. “Sözün kısası, edim yoksa kahraman yoktur. Kahraman yoksa epik yoktur” (Moretti, 2005: 15). Epik yazımındaki tarihsellik, amaçtan araca dönüşür. Epik yazımı için tarihsel özelliğe sahip olağanüstü bir kahramanın varlığına ihtiyaç duyulur. “Bir epik şiir tasarlamak ve rasyonel olarak bu amaca yönelik araçları hazır etmekten ziyade, o, güçlü bir epik potansiyeli olan karakteri, tesadüf eseri—bir trajedinin tam ortasında—elinin altında bulur” (Moretti, 2005: 21).

Epikteki tarihsel özelliğe sahip olağanüstü kahraman olgusu, tarihyazımının postmodernist yaklaşımlar açısından sorgulanması ile değişir. Yeni Tarihselcilik ve postmodern tarihyazımı kahraman, zaman ve mekân kavramlarını yeniden yorumlar. Bu yorumlara göre, kurmaca metinlerde olduğu gibi tarihsel metinlerin yazımında da birebir gerçekliği yakalamak zor ve hatta olanaksızdır. “Tıpkı yazınsal metinler gibi tarihsel metinler de sürekli değişim içindedir. Yani, bir metnin üretildiği bağlamlar içinden bakıldığında değişmekte, bize yeni ufuklar açabilmektedir” (Oppermann, 2006: 5).

Bu bölümde özellikle üzerinde durulan edebî türlerde gerçeklik-kurmaca ilişkisini değerlendiren postmodernistler, “ayrımcı hiyerarşileri reddettikleri gibi, edebiyatın ve onun tarihyazımının temel meseleleri olan gerçek ile kurmaca, geçmiş ile şimdi, ilgili ile ilgisiz arasındaki ayrımı da sorgulamaya başlarlar (Fokkema'dan akt. Ayaydın Cebe, 2021: 197). Toplumsal ve tarihsel bağlamın da sözcüklerden oluştuğuna vurgu yaparak tarihi bir edebî söylem olarak nitelendirirler (Ayaydın Cebe, 2021: 197). Anlamın ve biçimin gerçekten olmuş olaylarda değil, “geçmiş olaylar”ı şimdiki

“tarihsel olgular” hâline getiren “sistemler” tarafından üretildiğine dikkat çekerler (Hutcheon’dan akt. Ayaydın Cebe, 2021: 197).

Gerçekliğe yaklaşımı açısından başlangıçta birbirinin diyalektik zıddı olarak görülen tarih ile kurmaca böylece aynılaştırılarak yeniden tanımlandığında tarih, postmodern roman yazarının yararlanıp aynı zamanda istismar edebileceği bir kaynak hâline gelir. “Tarihe dönüş yapan postmodern roman, tarih anlatısının kurmacaya dönüşümünü kendi kurgusu içinde yeniden ele almaktadır. Diğer bir deyişle postmodern roman, tarihçi tarafından yazılan ve yorumlanan tarihsel anlatının yaratım sürecini yazmaktadır. Bu tür romanda tarihsel her olgu *metinleştirilmiş* geçmiş olarak gösterilir” (Oppermann, 2006: 26).

Eski ve yeni kurmaca metinler arasında bir döngü bulunmaktadır. Bu döngüyü Frye, olağanüstülükten gerçekliğe doğru sıralar ve sonrasında döngünün tekrar başa döndüğünü ifade eder. “Genelde eğilim fantastik, mitik ve destansı olandan gerçekçi olana doğrudur ve bunun en alt basamağı olan ironik modla beraber ok tersine döner ve yeniden mite yönelir” (aktaran Antakyalıoğlu, 2013: 35). Bununla birlikte, burada sunulan Yeni Tarihselci ve postmodernist yaklaşımlar, mitin sürekliliğinden ziyade roman ile epik arasındaki ilişkiyi vurgulamakta ve romanın geldiği son noktada, modernleşmiş bir epik yapısı taşıdığını savunmaktadır.

Bu çalışmanın başından itibaren üzerinde durulduğu gibi roman, epik dönüşüm kavramı açısından değerlendirildiğinde, kendinden önceki türlerle ilişki içindedir. Romanda gerçeklik algısının farklılık göstermesi, çok katmanlı bir yapıda olmasına bağlıdır. Epikten romana uzanan bu yapı, anlatı kişileri açısından yeni bir dünya yaratır. Anlatıya çok sesli bir nitelik kazandırılarak anlatı kişilerinin serüvenleri sergilenir. Bu bakımdan anlatı kişisi, tip, karakter ve kahraman terimlerine odaklanarak anlatının merkezinde yer alan kişi ögesinin çeşitli türlerde nasıl kurgulandığını ortaya koymak gereklidir. “Kahraman” meselesine daha yakından bakmak, Başekim’in romanlarındaki karakterleri de anlamlandırmak açısından yararlı olacaktır.

1.7. Kahraman

Öncelikle, sözlü kültür anlatılarının kişilerini tanımlarken kullanılan “kahraman” teriminin başlık olarak seçilmesinin nedeni açıklanmalıdır. Bu terimi, roman gibi bir türde kullanmak, bazı sakıncalar doğurabilir. Ne de olsa romanın anlatı kişileri, sözlü kültürde kutsallaştırılmış veya toplumu temsil etmesi bakımından tipikleştirilmiş kahramanlar değildir. Modern romanın biricik ve tekil bireylerin psikolojik serüvenine odaklandığı göz önüne alındığında, yazarın anlatı kişilerini çok boyutlu biçimde kurguladığı da hesaba katılırsa bunlar, diğerlerinden ayrılan nitelikleri ile “karakter” özelliği kazanır. Bununla birlikte, önceki kısımlarda sunulan tartışmalar, özellikle postmodern roman yazarlarının “epik dönüşüm” kavramı çerçevesinde anlatı kişilerinin yeniden kahramanlaştırdığını ortaya koymaktadır. Dolayısıyla, epik dönüşüm yalnızca yazarın gerçeklik algısı, zaman yönetimi ve olay örgüsü kurgusu ile değil, belki bunlardan daha önce, anlatı kişilerini kurgulama ve sunma, onlara atfettiği değer ve önem açısından gerçekleştirilmektedir. Bunun nasıl bir süreç olduğunu daha ayrıntılı kavrayabilmek amacıyla, roman öncesi türlerdeki anlatı kişilerinin kurgulanışına dikkat etmek gereklidir. Daha önce, türler tek tek ele alınırken kahraman meselesine yeri geldikçe değinilmişti. Burada ise özellikle epik kahramana ve roman kişilerinin kahramanlaştırılmasına odaklanılacaktır.

1.7.1. Epik Kahraman

Epik kahraman, toplumun idealize ettiği bir tiptir. Toplumun kurtuluşu için kendi canından vazgeçen bu kahraman, devrimci ve savaşçı bir ruha sahiptir. Bu nedenle epikte kahraman bütün olayların gidişatını değiştirme ve odağı üstüne çekme becerisine sahiptir. Olayların odağında olan kahraman, toplum gözünde kutsanmış bir yerdedir. Epik kahramanda mitolojik öğelerden yararlanılması da kahramanın kutsanmasını sağlar.

Toplum yapısının geçirdiği değişiklik, gerek tanrıların gerek kahramanların özelliklerine yansır. Tarımsal topluluklarını yenen ve boyunduruk altına alan savaşçı topluluklar kendi inançlarını yerlilere zorla aşlamış, ama onların

inançlarını büsbütün kökünden kazıyamamış hatta bunların çoğun kendileri de benimsemişlerdir. Onun için erkek tanrılar çoğunlukla bu yeni savaşçı toplumların, tanrıçalar, toprak analar ise eski tarımsal kabilelerin malıdır. Kahraman kavramı da tanrı kavramına paralel bir değişim geçirir, yeni boyutlar kazanır. Ama eski özelliklerinden büsbütün sıyrılmaz. Bu yüzden epiklerde birbirinden ayrı, bazen birbirine aykırı düşen birtakım kültür katlarıyla karşılaşırız. Kahramanlık çağının özü savaşçılıktır ve bütün eski kahramanlar bu yeni düzenin isteklerine uymak için uğraşırlar. (Belge, 1998: 421)

Belge'nin belirttiği gibi, kahramanın en önemli özelliği savaşçı olmasıdır. Karşılaştığı tüm zorluklara karşı, sadece kendisi için değil, tüm halkı için mücadele verir. Bu nedenle cesur ve cömert bir kişiliğe sahiptir. Kahramanın sahip olduğu bu temel özellikler genellikle soyluluğa dayandırılır. Yani epik kahraman genellikle belirli bir soydan gelendir ya da Tanrı tarafından kutsanmıştır. Bu nedenle davranışları da yüceltilir. Toplumun değer yargılarını gösteren bütün iyi huyları kişiliğinde toplar. Dürüstlük, sadakat, dostluk gibi birçok iyi davranış, bu iyi huyların başında gelir.

Oldukça basit bir toplum yapısının gerektirdiği olumlu değerler... Epik kahramanı sürekli bir savaş atmosferi içinde yaşar. Evi, karısı çocukları uzaktadır; yanında askerleri kimi zaman da bir yakın arkadaşı bulunur. Onlara karşı ve atalarına karşı yiğitçe yaşamak ve yiğitçe ölmek sorumluluğunu taşır... Bütün amacı ün kazanmaktır. Boş gurur değildir bu—bir kahramanın tek yozlaşmaz ve yok olmaz kazancıdır ünü. Bu dünyada iyi bir kişi olarak yaşadığının kanıtı, aynı zamanda torunlarına bıraktığı bir armağandır. (Belge, 1998: 425)

Toplumun görmek istediği idealist kişiliği yansıtan epik kahraman, Türk edebiyatında da önemli yer tutar. Toplumun belkemiğini oluşturan bu kahramanlar, yüceltilmiş kişilerdir. Türk destanları bağlamında epik kahramanlar; başkahraman, bilge tipi, kadın tipi ve hayvan tipi olarak dört ana başlıkta değerlendirilir.

Başkahraman (alperen tipi), epik kahraman tiplerinden en önemlisi ve tüm olayların başından geçtiği kişidir. Başkahraman; cesur, yiğit, dürüst ve halkı için fedakârlık

yapmaktan kaçınmayan kişidir. “Öncelikle, alperenin vasıfları olarak ortaya konulan ‘benmerkezci’ bir bencilliğin ötesinde toplum menfaatleri ve inanılan dünya görüşünün menfurları için varlığını feda etme duygusunun Türk epik destan geleneğinde bütün, istedik değerlerin hepsini yansıtmak bakımından ‘olumlu kahramanların’ tamamının ortak özelliği olduğu görülmektedir” (Çobanoğlu, 2018: 106). Başkahraman her zaman akıllı ve fiziki özellikleri ile ön plandadır. Olaylar karşısında mantıklı ve yeni fikirler yürütme becerisine sahiptir. İlk dönemde fiziksel özellikler daha önemliken zaman içerisinde akıl, fizikten daha üstün tutulmaya başlanır. “Epiklerde Odysseus gibi genç kahramanların akıllı kurnazlığa yakındır; yani, zor durumdan akıl yoluyla çare bularak kurtulurlar” (Belge, 1998: 423). Başkahraman, toplumun olmasını istediği ideal insan tipini temsil ettiğinden, gelecek nesillere aktarılır. Sonradan gelecek olan soyun, yüce bir tarihe ve kahramanlara sahip olduğu gösterilir.

Epikte, toplumun bütün olumlu özelliklerini taşıyan başkahraman savaşırken bir dosta ihtiyaç duyar. Bu kişi genellikle bilgeliği ile öne çıkar. Başkahramanın daraldığı yerde ortaya çıkarak yol gösterici bir rol oynar. Kahramanın yoldaşı olan bilge kişi, kahramana olağanüstülüklerin kapısını da açan kişidir. Genellikle manevi açıdan başkahramanı kutsayarak onun yücelmesini sağlar (Çobanoğlu, 2018: 111).

Kadın kahramanlar, ilk mitolojik dönemde erkeklerden daha yüce konumdadır. Özellikle Tanrıçaların, kadın yarı tanrıların olması bunu gösterir. İlk epik döneminde de kadınlar, güçlü anlatı kişileridir. Bu nedenle, “erkek tanrılar çoğunlukla [...] yeni savaşçı toplumların, tanrıçalar, toprak analar ise eski tarımsal kabilelerin malıdır. Kahraman kavramı da tanrı kavramına paralel bir değişim geçirir, yeni boyutlar kazanır. Ama eski özelliklerinden büsbütün sıyrılmaz” (Belge, 1998: 421). Epikte, başkahramanın olağanüstü özelliklerle doğması ve annenin tanrı tarafından kutsanması, kadın kahramanın da önemli bir yere sahip olduğunu gösterir. Türk edebiyatında yer alan kadın kahramanlar genellikle zeki, cesur ve marifetlidir. “Göçebe toplum yapısı içinde ata binen, kılıç kuşanan ok atan ava çıkan destan kahramanları benzer yapıya sahip Altay yöresi destanlarında Altın Arığ ve benzeri örneklerde görüleceği üzere son derece aktiftirler” (Çobanoğlu, 2018: 113).

Savaşçılığın ve yiğitliğin konu edildiği epikte, kahramanın en önemli yardımcılarından biri de yanında bulunan hayvanıdır. Bu hayvanlar, epiğin ait olduğu topluluğa göre farklılık gösterir. Kahramanın sahip olduğu hayvanlar, sadakati ve mücadele anındaki gösterdiği performansı ile dikkat çeker. Hayvan kahramanlar da aynı başkahraman gibi özel nitelikler taşır. Genellikle at ve köpek gibi hayvanların kahramanlaştırıldığı görülür. Türk edebiyatında da kahramanın en yakın dostu ve yardımcısı olan hayvan, attır. “At, destanlarda tıpkı kahraman gibi olağanüstü vasıflara sahiptir [...] Destanlarda kullanılan atlar soy sop sahibi şecereleri bilinen son derece akıllı, zeki, bilinmezden ses duyan, tehlikeyi önceden sezip haber veren yeteneğe ve kahramanlık ahlakına sahiptir varlıklardır” (Çobanoğlu, 2018: 114).

Epik kahramanlar ve onlarla ilişkili bu dört tipten ayrı olarak başkahramanın da kategorize edildiği görülmektedir. Pospelov, “heyecansal bağlanım” olarak adlandırdığı terim çerçevesinde kahramanları, “Kahramanlıkçı”, “Dramatik” ve “Trajik” olmak üzere üçe ayırmıştır. Kahramanlıkçı heyecansal bağlanım, özellikle mit ve epik türlerinde görülen kahraman tipidir. Toplumsal değer ve yargılara sahip olan bu kahraman, milleti için kendi canından vazgeçecek cesarete sahiptir. Bu kahraman tipi; yiğit, cesur ve savaşçıdır. “Kahramanlıkçı heyecansal bağlanım (heroik patos) bir kişinin veya bir topluluğun gerçekleştirdiği ve bir halk, bir ulus ya da tüm insanlık için büyük önem taşıyan bir eylem yüceliğinin olumlanmasında söz konusudur” (Pospelov, 1995: 139).

Folklor eserlerinde, tarihsel şarkılarda, kahramanlık türkülerinde ve masallarında, destanlarda ve savaş öykülerinde, ağırlık noktasında çoklukla, haklılığın yanında yer alan halkını yabancı fetihçilere karşı koruyan güçlü bir savaşçı bulunuyor. Bu kişi, kendi kararıyla bu yola baş koymuş ve karşılıksızca kendini adamıştır. Mitos'lardaki, ya da eskinin öykülerindeki yarı-tanrı kahramanlara kıyasla bu yiğit kişi artık eylemin nedenlerinin çok daha bilincinde olan kişidir. Çünkü kendi onurunu korumak adına, kendi görevini yerine getirmek üzere ya da içsel bir sorumluluk duygusuyla ortaya çıkmaktadır. (Pospelov, 1995: 141)

Kahramanlıkçı heyecansal bağlanım kahramanı, salt bir savaşı kazanmaz bunu yanı sıra ün, saygınlık, kut gibi yüceltilmiş unvanlar da alır. Bu kahraman verdiği savaşta korkusuzluğuyla dikkat çeker. Kahramanlıkçı heyecansal bağlanımda, sadece düşmana karşı verilen bir mücadele vardır. Düşman, kimse tarafından yenilemeyen, akıllı ve zeki bir rakiptir. Düşmanın tüm kurnazlığına rağmen kahraman onu alt etmeyi başarır.

Kahramanlıkçı heyecansal bağlanım kahramanı, roman türünde kendine yer bulmuştur. Ulusal kurtuluş savaşlarında yer alan kahramanlıkların anlatımı bunlara örnektir. Modern edebiyatla birlikte eski edebî türlerde yer alan kahramanlar tekrar canlandırılır. Bunun yanı sıra her kahramanlıkçı heyecansal bağlanım, içerisinde dramatik ve trajik heyecansal bağlanım unsurlarını barındırır.

Dramatik heyecansal bağlanım, kahramanın yaşadığı korku, üzüntü, gerilim gibi duyguları yansıtır. Toplumsal ve bireysel baskı sonucunda kahramanın hissettiği duygudur. Kahramanların “kendi bilinçleri dışında ve kendi istemlerinden bağımsız olarak etkileyen dış güçlerin tehdidi altında bulunduğu durumlar, dramatiktir. Böyle durumlar yerine göre korku ve üzüntü, gerginlik ve heyecan gibi yaşantılarla da bağlantılı olur” (Pospelov, 1995: 144). Dramatik heyecansal bağlanım, toplumsal baskılara başkaldırının içsel dinamiğini gösterir. Yani birey, durum karşısında düşünsel bir savaş vermeye başlar. Bu düşünsel savaş, kahramanın toplumun değer ve yargılarına karşı verdiği bireysel bir başkaldırını da temsil eder. Ayrıca, dramatik heyecansal bağlanımda kahraman, bireysel isteklerinin kurbanı olabilir.

Trajik heyecansal bağlanım da benzer şekilde, bir çatışmayı ortaya koyar. Kahraman, toplumsal ya da içsel bir çatışma içindedir. Kahramanın hissettiği ahlaksal çözüm ile ruhsal mücadele vardır. Trajik heyecansal bağlanımın en önemli özelliği, kahramanın bu çatışma içerisinde yaşadığı arınma yani “katharsis” hissidir (Pospelov, 1995: 149). Trajik heyecansal bağlanım, kahramanda ve okuyucuda korku ve acıma hissiyle arınma yaşatır. Aristoteles’in adlandırdığı katharsis şöyle tanımlanmıştır: “Tragedyanın ödevi, uyandırdığı acıma ve korku duygularıyla ruhu tutkuların temizlemektir” (Aristoteles, 1999: 22). Trajik heyecansal bağlanım, iç çelişkiler içinde

kahramanın bir alın yazgısına (kadere) bağı bir şekilde yolculuğunun sonlanacağını gösterir.

Klasik olarak tanımlanabilecek bu sınıflandırmayı sorgulayarak mitlerin kahraman olgusu aracılığıyla günümüz dünyasındaki sürekliliğini tartışan Ölcer Özünel, tarihsel süreçte anlatılardaki kahramanların geleneğe ve iktidar biçimlerine bağı olarak çok katmanlı bir değışim ve dönüşüm süreci geçirdiğini öne sürer. Ölcer Özünel, “Kut” ve “töre” kavramları aracılığıyla yaptığı incelemede, Oğuz Kağan gibi ilkörneksel ve uyarlaştırıcı kişilikleri “kutlu kahraman” olarak nitelendirmiş ve iktidarının tanrısal olduğunu ortaya koymuştur. Bamsı Beyrek gibi kahramanların ise dünyevi nitelikler taşıması, olağanüstü öğeler yerine doğal döngüyü temsil edici özelliklerinin ön plana çıkarılması ve kuta doğrudan sahip olmak yerine ona aracılık etmesi nedenleriyle “yersel kahraman” olarak tanımlamıştır. Günümüzde yeniden yorumlanarak popüler kültüre mal edilmiş olan Tarkan ve Karaoğlan gibi kişilikleri ise “sahte folklor” ve “geleneğin icadı” gibi kavramlar açısından sorgulayan araştırmacı, bunların geleneğin yağmalanması sonucunda üretilmiş içi boş kahramanlar olduğunu savlamıştır (Özünel, 2010).

1.7.2. Kahramanın Mitolojik Yolculuğı

Epik ve onunla ilişkili sözlü türlerin en önemli özelliğı, olayların kahramanın bir yolculuğa çıkması ile başlamasıdır. Bu, kahramanın hem düşünsel hem de ruhsal anlamda çıktığı bir yolculuktur. Kahramanın yolculuk esnasında başından geçen olaylar, bir olgunluğa erişmesini sağlar. Psikoloji ile de yakından bağı olan bu tema, kişinin fantezilerini de yansıtır. Bu bağlamda Joseph Campbell, *Kahramanın Sonsuz Yolculuğı* adlı eserinde, kahramanın yolculuğunu çeşitli açılardan sorgulamıştır. Campbell’a göre, yolculuk, korku ve fanteziler ile şekillenerek kişilerin dönüşümünü sağlar.

Rahmin mezarından mezarın rahmine tam bir daire çizeriz: yakında bir düşnesnesi gibi bizden kayıp gidecek olan katı bir madde dünyasına akıl karıştırıcı, bilmecemsi bir saldırı. Ve bizim biricik, öngörülmez ve tehlikeli maceramız olacağını söylemiş olan her şeye dönüp baktığımızda, sonunda bulabildiğimiz

tek şey, dünyanın her yerinde, bilinen her çağda ve sıradışı her uygarlık belirtisi içinde kadın ve erkeklerin geçirdiği bir dizi dönüşüm olur. (Campbell, 2013: 23)

Dönüşüm için kahramanın erdem ve kurallara sahip olması gerekir. Bu erdem ve kurallar geçmişe bağlı olarak ortaya koyulur ve iyi bir geleceği vadeder. Yeniden doğuş ve dönüşümün gerçekleşmesi de erdemlerin ve kanunların çatışması ile gerçekleşir. Bir yok oluşu ve yeni bir doğuşu sağlar.

Ruh içinde, sosyal gövde içinde eğer yaşamda uzun süreli kalacaksak ölümün uzaklaşmayan yinelenişlerini geçersiz kılacak kesintisiz bir “ruh göçü” olmalıdır. Çünkü eğer yeniden yaratılmıyorsak, Nemesis’in işlerini bozan ancak bizim kendi zaferlerimizdir: bütün erdemlerimizin içinden yıkım çıkar. Barış bir tuzaktır; savaş bir tuzaktır; değişim tuzaktır; kalıcılık tuzaktır. Ölümün zaferi için günümüz geldiğinde ölüm yaklaşır; çarmıha gerilmekten ve dirilmekten başka yapabileceğimiz bir şey yoktur; tamamen parçalanış yeniden doğuş. (Campbell, 2013: 27)

Kahraman, dönüşüm yolculuğunda kendisini tekrar var eder. Kahramanın dönüşümü için çıktığı yol, daha önceki kahramanların da geçtiği bir yoldur. Bu yolda kahraman, yeniden doğuşu gerçekleştirmek için farklı aşamalardan geçer (Campbell, 2013: 36). Kahramanın çıktığı yolculukta kahraman ile tanrı arasında bir ilişki bulunur. Kahramanın arayışı içinde kendini bulması kadar evreni ve tanrıyı tanıması da amaçlanır. Bu nedenle tanrı ile bütün olma ya da O’ndan ayrılma söz konusudur. Sözlü türlerde vurgulanan ise ayrılma değil, bütünleşmedir. “Yüksek kahramanın büyük görevi, çokluktaki bu birliğin bilgisine ulaşmak ve onu biliniyor kılmaktır” (Campbell, 2013: 52).

Campbell, kahramanın gerçekleştirdiği yolculuğu inceleyerek onun yapısını çıkarır. Kahramanın yolculuğunu sistematik hâle getirerek dönüşümün evrelerini ortaya koyar. Buna göre, kahramanın yolculuğu, “yola çıkış”, “erginleme” ve “dönüş” olmak üzere üç ana evreden oluşmaktadır. Bu evrelerin gerçekleşebilmesi için de her birinde çeşitli aşamalardan geçilmesi gerekmektedir. Başkım’ın romanları çözümlenirken sözlü

türlerde görülen bu aşamaların varlığı sorgulanacağından bunlara biraz daha yakından bakmak yerinde olacaktır.

1.7.2.1. Yola Çıkış

Kahramanın yolculuğunda ilk evre yola çıkıştır. Yolculuk, kahramanı bu yolculuğa sevk eden olaylar silsilesinin başlaması ile gerçekleşir. Kahramanın hayatında ya da çevresinde oluşan karmaşa ile kahraman görev alması gerektiğini anlar. Kahraman yola çıkma kararı verirken bilinç bağlamında da bir değişime uğrayacağını fark eder. Bu evrenin içinde, “maceraya çağrı”, “çağrının reddedilişi”, “doğüstü yardım”, “ilk eşiğin aşılması” ve “balinanın karnı” aşamaları bulunmaktadır.

1.7.2.1.1. Maceraya Çağrı

Maceraya çağrı, kahramanın kaos karşısında aldığı ilk mesaj ya da olaydır. Bu çağrı tarihsel, dinsel veya mistik bir çağrı olabilir. Çağrının gelmesi bir haberci ile gerçekleşir. Kahraman, aldığı çağrı ile yeni bir döneme geçiş yapar. Bu geçiş, sadece fiziksel anlamda değil, kahramanın ruhsal değişimini de gerçekleştirir. Campbell, kahramana gelen haberciye ve değişimi şöyle örnekler:

Harekete geçen güçlerin bir ilk dışavurumu olarak, sanki bir mucizeymiş gibi beliren kurbağaya “haberci” denebilir; ortaya çıkışının krizi “maceraya çağrı”dır. Habercinin haberleri, bu örnekte olduğu gibi yaşamak ya da yaşamın daha ileri bir anında ölmek olabilir. Önemli tarihsel bir olaya çağrı gibi görünebilir. Ya da dinsel bir aydınlanmanın şafağını belirtebilir. Mistik tarafından yorumlandığı şekliyle de “benliğin uyanması” denilen şeyi belirtir. (Campbell, 2013: 65)

1.7.2.1.2. Çağrının Reddedilişi

Kahraman, sıradan bir yaşantıdan bir anda kaosun içine uyanır. Kahraman, bu kaosta gelen çağrıyı ilk olarak reddedebilir. Çağrının reddi kahramanda ruhsal bir çatışma

yaratır. Kahraman, bu aşamada bir karar vermek zorundadır. Değişime atacağı bu adımla tüm hayatı ve benliği değişime uğrayacaktır. Kahramanın ilk olarak çağrışı reddetmesi, kendi benliğini değiştirmekten korkmasına bağlıdır. Campbell bu durumu şöyle ifade eder:

Bütün dünyanın mitleri ve halk masalları, bu reddin özde, kişinin kendi çıkarı saydığı şeyden vazgeçmeyi reddetmesi demek olduğunu gösterir. Gelecek, aralıksız ölüm ve doğum dizileri şeklinde değil, kişinin mevcut idealleri, yararları, hedeflerinin ve üstünlüklerinin sabitlenip güvenceye alınması şeklinde ele alınır. Kurban, toplumun tanrının iradesine boyun eğişini gösterecekti, fakat Kral Minos tanrısal boğayı sakladı; çünkü ekonomik üstünlük saydığı şeyi yeğliyordu. Yani ön gördüğü yaşam rolüne geçmede başarısız oldu ve bunun nasıl belalı bir sonuç yarattığını gördük. Tanrısallığın kendisi onun korkusu oldu; çünkü eğer kişi kendisini tansıysa, Tanrı'nın kendisi, Tanrı iradesi, kişinin benmerkezci sistemini yıkacak olan o güç, bir canavar haline gelir. (Campbell, 2013: 74)

1.7.2.1.3. Doğaüstü Yardım

Doğaüstü yardım, kahramanın yolculuğunda maceraya çıkması için gelen desteklerdir. Bu destek tanrılar, olağanüstü varlıklar ya da bilge kişiler tarafından gerçekleşir. Yardımlar, kahramanın arayış yolunda aydınlanmasını sağlar. Kahraman için yardım eden varlık ya da kişi önemli bir yere sahiptir. Kahramana hem fiziksel hem de bilişsel açıdan güç kazandırır. Campbell, bu yardımı kahramanın fantezileriyle de ilişkilendirerek şöyle yorumlar:

Böyle bir figürün temsil ettiği şey, kaderin iyi kalpli, koruyucu gücüdür. Fantezi bir güvencedir – ilk kez anne karnında tanınan cennetin huzurunun kaybolacağına; şimdiyi desteklediğine ve geçmişte olduğu gibi gelecekte de durduğuna; eşik geçişleri ve yaşam uyanışlarıyla tehlikeye düşer gibi olsa bile; koruyucu gücün kalbin tapınağında ve dünyanın tuhaf özelliklerinin içinde ya da hemen ardında daima hazır olduğuna dair bir güvencedir. (Campbell, 2013: 86)

1.7.2.1.4. İlk Eşiğin Aşılması

Bu aşama, kahramanın karşılaştığı ilk engeli temsil eder. Kahraman, maceraya atılma kararı aldığı anda bir eşiğe gelir. Eşiği geçtikten sonra kahraman için yeni bir dünyanın kapısı açılır. Eşik, genellikle yolculuk esnasında kahramanın karşısına çıkan aşılması güç olan deniz, çöl gibi zorlukları içerir. Campbell bu zorluk alanlarını, bilincin dışı yansıması olarak şöyle yorumlar:

Bilinmeyen alanları (çöl, cangıl, derin deniz, bilinmedik diyarlar vb.) bilinçdışı içeriğin yansıtılması için serbest alanlardır. Bu yüzden ensestçi *libido* ve baba katili *destrudo* bireye ve toplumuna, şiddetli tehditler olarak değil ve hayali tehlikeli keyifler öneren biçimlerle ve yalnızca devler olarak değil, gizemli biçimde çekici, nostaljik güzeliğin sirenleri olarak geri yansımaktadır. (Campbell, 2013: 96)

1.7.2.1.5. Balinanın Karnı

Balinanın karnı, kahramanın karşılaştığı zorluklar karşısında kendisi olarak var olmaya başladığı yeri temsil eder. Balinanın karnını mağara, çukur ya da içinde bulunduğu zorluk temsil eder. Burada kahramanın kendisini en çaresiz hissettiği andır. Ancak ardından kahramanın yeniden doğumunun başlangıcı görülür. Campbell, rahim imgesi ile yorumladığı balinanın karnını şöyle aktarır: “Büyülü eşikten geçişin bir yeniden doğum alanına geçme olduğu fikri, dünyanın her yerinde rahim imgesi olan balina karnıyla simgelenmiştir. Kahraman, eşiğin gücünü ele geçirmek ya da onunla uzlaşmak yerine bilinmeyenin içinde kaybolur ve ölmüş gibi görünür” (Campbell, 2013: 107).

1.7.2.2. Erginlenme

Erginlenme, kahramanın yolculuğundaki ikinci evredir. Bu evrede kahraman, birçok zorlukla karşılaşır ve sonunda nihai ödüle kavuşur. Bu ödülün en önemli yanı, kahramanın kendisini de bulmasıdır. Kahramanın erginlenme bölümünü tamamlaması

ve kendi varlığını bulması için altı aşamalı zorluklardan geçmesi gerekir. Bunları Campbell, “sınavlar yolu”, “tanrıçayla karşılaşma”, “baştan çıkarıcı kadın”, “babanın gönlünü alma”, “tanrılaşıma” ve “nihai ödül” olarak sınıflandırmıştır.

1.7.2.2.1. Sınavlar Yolu

Kahramanın ilk eşiği aştıktan sonra zorlu sınavlarla karşılaşır. Burada kahraman, belirsiz bir düş âlemi içinde hem rakiplerine karşı hem de kendisine karşı sınavdan geçer. Sınavlar, kahramanın erginliğe ulaşmasına yardım eder.

Eşiği aştıktan sonra, kahraman bir dizi sınavdan geçmek üzere tuhaf biçimde akışkan, belirsiz biçimlerin düş dünyasında ilerler. Bu mit-maceranın sevilen bir aşamasıdır; mucizevi sınavlar ve işkencelerle dolu bir dünya edebiyatı yaratmıştır. Kahraman bu bölgeye girmeden önce doğüstü yardımcının önerileri, tılsımları ve gizli araçlarından yardım almaktadır. Ya da insanüstü yolculuğu sırasında kendisini her yerde destekleyen iyi kalpli bir güç olduğunu burada da fark edebilir. (Campbell, 2013: 113)

1.7.2.2.2. Tanrıça ile Karşılaşma

Tanrıça, kahramanın zihninde yarattığı kadın tipini yansıtır. Jungcu terminoloji ile söylenecek olursa kahramanın bir anlamda “anima”sıdır. Bu kadın tipi genellikle iyiyi ve güzeli temsil eder. Kahramanın sınav yolundaki amaçlarından biri de Tanrıça’ya yani zihnindeki kadına kavuşma arzudur. Tanrıça ile karşılaşma, bütün evreler aşıldıktan sonra gerçekleşir. Kahraman, tanrıça ile mistik bir evlilik gerçekleştirir. Campbell, tanrıça ile karşılaşmayı şöyle ifade eder: “Genellikle bütün engeller ve devler aşıldığında gelen en son macera, başarılı kahraman ruhun Dünya Kraliçe Tanrıçasıyla mistik evliliği olarak sunulmuştur. Bu en alt noktadaki zirvedeki ya da dünyanın en ucundaki, kozmosun orta noktasındaki, tapınağın sunak yerindeki ya da kalbin en derin noktasının karanlığındaki krizdir” (Campbell, 2013: 125).

Tanrıça ile karşılaşmak ve onunla evlenmek kahraman açısından önemlidir. Çünkü kadın olan tanrıça, kahraman için ulaşılması en zor noktadadır. Bu bağlamda kahramanın benliğinde yatan kadın figürünü yansıttığı görülür. Campbell bu durumu şöyle özetler: “O en mükemmel güzelliklerin mükemmelidir, bütün arzulara yanıtıdır, bütün kahramanların dünyevi ve dünyadışı maceralarının göz alıcı hedefidir. Anne, kız kardeş, sevgili, gelindir. Dünyada büyüleyici ne varsa, sevinç vermeyi vaad eden ne varsa, dünyanın şehirlerinde, ormanın değilse uykunun derinliklerinde onun varlığının habercisi olmuştur. Çünkü o, kusursuzluk vaadinin bedenleşmiş halidir” (Campbell, 2013: 127).

1.7.2.2.3. Baştan Çıkarıcı Kadın

Baştan çıkarıcı kadın ise arketipsel anne ve kadın imgesini taşıyan Tanrıça'nın rakibidir. Bu kadın cinsellik odaklıdır ve cazibesi ile kahramanı yoldan çıkarmayı amaçlar. Bunun yanı sıra baştan çıkarıcı kadın, kahramanın benliğinde yatan korkuları da temsil eder. “Genellikle kendi içimizde ya da arkadaşlar arasında, canlı hücrenin doğası olan bu ısrarcı, kendini koruyucu, kötü kokulu, et yiyici, şehvet düşkünü hararetin yaygınlığını söylemekten kaçınılırız. Bunun yerine kokuya, temizliğe yönelir, yeniden yorumlarız; bu arada merhemdeki sineklerin, çorbadaki saçın başka sevimsiz birilerinin halası olduğunu düşünürüz” (Campbell, 2013: 139).

1.7.2.2.4. Babanın Gönlünü Alma

Baba, otoritenin bir simgesidir. Bu otorite genellikle kahramanın yolculuğuna karşı koyar. Baba, iyi bir yönü karşılasa da kahramanın rakibidir. Aynı zamanda baba, arketipsel olarak düşmanı temsil eder. Bunların yanı sıra baba, Tanrı imgesini de karşılar. Bu bağlamda bakıldığında kahramanın Tanrı ya da baba figürü ile arasında çatışma görülür. Campbell bunu şöyle aktarır:

Kahraman, babanın ego-yıkıcı erginleyişinin ürkütücü deneyimlerinin hepsinden büyüleriyle (polen nazarlıkları ve şafaat gücü) korunmasını sağlayan yardımcı dişi figüründen umut ve güvence elde edebilir. Çünkü eğer korkutucu

baba –yüzüne güvenmek olanaksızsa eğer, kişinin inancı başka bir yere (Örümcek Kadın, Kutsanmış Anne) bağlanır ve desteğe olan güvenle kişi krizi atlattır –ancak sonunda anne ile babanın birbirini yansıttığı ve özde aynı olduklarını fark edecektir. (Campbell, 2013: 149)

1.7.2.2.5. Tanrılaştırma

Tanrılaştırma, kahramanın idealize edilmiş bir kimlik kazanmasıdır. Kahraman kendi benliğinden kurtularak acı ve korkudan arınır. Tanrı, sınırsız güç, sevgi ve merhameti temsil ettiği için kahramanın ideal kimliğini yansıtır. Kahraman tanrılaştırma mertebesine erdiği zaman bütün dünyevi arzularından da uzaklaşır. Campbell tanrılaştırma evresini, Budha'nın yaşam şekli ile örneklendirir: “Buddha'nın kendisi gibi bu tanrı benzeri varlık da insan kahramanın aldırışsızlığın son korkularının ötesine geçerek ulaşacağı tanrısal halin bir modelidir” (Campbell, 2013: 171).

1.7.2.2.6. Nihai Ödül

Nihai ödül, kahramanın kendisini bulmasıdır. Burada kahraman ölümsüzlüğe kavuşur. Tüm korkuların yenildiği aşamada nihai ödüle ulaşılır.

Kişisel sınırları aşmanın acısı, ruhsal büyüme acısıdır. Sanat, edebiyat, mit ve tapım, felsefe ve çileci disiplinlerin hepsi, bireye ufuklarının ötesine, durmaksızın genişleyen gerçekleşme alanına geçmesinde yardımcı olur. Eşikleri ejder üstüne ejder öldürerek geçerken, en yüksek arzusuna çağırıldığı tanrısalılık, kozmosu dolduruncaya dek büyür. Sonunda zihin kozmosun sınır çeperini, tüm biçim deneyimlerini tüm simgeleştirmeleri, tüm tanrısalılıkları aşan bir gerçekleşme için aşar. Kaçınılmaz hiçliğin gerçekleşmesi için. (Campbell, 2013: 219)

1.7.2.3. Dönüş

Kahramanın yolculuğunda görülen üçüncü evre “dönüş”tür. Kahraman yolculuk boyunca benliğini tamamlamıştır ve artık geldiği noktaya geri dönmesi gerekmektedir. Ancak kendini bulan kahraman, dönüş yolunda yine kendisiyle çatışır. Bu evre de altı aşamaya ayrılır: “dönüşün reddedilişi”, “büyülü kaçış”, “dışarıdan gelen kurtuluş”, “dönüş eşiğinin aşılması”, “iki dünyanın ustası” ve “yaşama özgürlüğü”.

1.7.2.3.1. Dönüşün Reddedilişi

Kahraman, çıktığı yolculukta birçok sınavdan geçerek kendini bulur. Ancak edindiği bilgilerle (zaferle) birlikte tekrar başlangıç noktasına dönmesi gerekir. Campbell bunu şöyle ifade eder: “Kahraman macerası, ya kaynağa nüfuz etme ya da birtakım erkek ya da kadın ya da hayvan kişileşmelerinin yardımıyla sona erdiğinde, maceracının yaşam değiştiren gezisinden dönmesi gerekir” (Campbell, 2013: 222). Bu bağlamda kahraman, sonsuz varlıktan vazgeçip geri dönmek istemez ve geri dönüş çağrısını reddeder.

1.7.2.3.2. Büyülü Kaçış

Zafere ulaşan kahraman kutsanır ve elindeki sihirli iksirle geri dönmesi sağlanır. Tanrı ve Tanrıçanın tutumu burada önemlidir. Yani kahraman, efendisinin olağanüstü güçleriyle donatılır. Diğer taraftan da tanrı tarafından desteklenmeyen kahraman, bu durumdan kurtulmak için büyümlü bir kaçış gerçekleştirir. Campbell “büyülü kaçış”ı şöyle yorumlar:

Zafere ulaşan kahraman eğer tanrı ya da tanrıçanın kutsamasını elde ederse ve toplumun yeniden yapılanması için bir iksirle birlikte dünyaya dönmekle görevlendirilirse, macerasının son aşamasında doğaüstü efendisinin tüm güçleriyle desteklenir. Diğer yandan eğer ganimeti muhafızının karşı çıkışına rağmen elde ettiyse ya da kahramanın dünyaya dönme arzusu tanrılar ve şeytanlarca uygunsuz bulunduyorsa, o zaman mitolojik çevrimin son aşaması

hareketli, genellikle gülünç bir takip olur. Bu kaçış büyülü engelleme ve kurtulma mucizeleriyle karmaşıklaşabilir. (Campbell, 2013: 225)

1.7.2.3.3. Dışarıdan Gelen Kurtuluş

Kahramanın doğaüstü macerasından dönmesi için mucizevi bir yardım alması gerekebilir. Bu aşama, kahramanı mistik alandan günlük alana taşıyan son dönüm noktasıdır. Campbell “dışarıdan gelen kurtuluş”u şu şekilde aktarır: “Kahraman doğaüstü macerasından dışarıdan yardımla geri getirilmesi gerekebilir. Yani, dünyanın gelip onu alması gerekebilir. Çünkü bir yerde olmanın derin saadeti, uyanık halin benlik parçalanması yararına kolayca bırakılamaz” (Campbell, 2013: 235).

1.7.2.3.4. Dönüş Eşiğinin Aşılması

Kahraman, yolculuğa çıktığı esnada yaşadığı zorlukları dönüşte de yaşar. Kahramanın burada en zor görevi, öğrendiği bilgiyi gerçek dünyaya aktarmasıdır. “Bu yaşam-onay eşiğinin güçlüklerini birçok başarısızlık kanıtlamaktadır. Geri dönen kahramanın ilk sorunu, bir görevi başarıyla gerçekleştirmenin ruhu tatmin eden tasavvuruna ait bir deneyimin ardından, yaşamın süregiden neşe ve acılarını, basmakalıp yanlarını ve gürültülü müstehcenliklerini gerçek olarak kabul etmektir” (Campbell, 2013: 247).

1.7.2.3.5. İki Dünyanın Ustası

Kahraman çıktığı yolculukta iki dünyayı karşılaştırır. Hem gerçek hem de büyülü (içsel) dünyayı gören kahraman artık “iki dünyanın da ustası”dır. Campbell iki dünyanın da ustası olan kahramanı şöyle yorumlar: “İki dünya ayrımı arasında, zamanın görünümünün bakış açısından nedensel derinliğine –birinin ilkelerini diğerinkilerle karıştırmadan, aklın birinin erdemiyle diğerini tanımamasını sağlayarak ileri geri gidip gelmek özgürlüğü ustanın becerisidir” (Campbell, 2013: 258).

1.7.2.3.6. Yaşama Özgürlüğü

Kahramanın bu yolculuğa çıkmasındaki amaç, özgürlüğüne kavuşma arzusudur. Yolculuğun sonunda büyük bir olgunluğa erişen kahraman, özgürlüğüne kavuşur. Kahraman için bu özgürlük bir dönüşümü ifade eder. Kahramanın yola çıktığındaki benliği ile yolculuk sonrasındaki benliği arasında bir dönüşüm meydana gelir. Campbell bu dönüşümü Hint mitolojisinden şöyle örneklendirir: “Nasıl biri yıpranmış giysileri çıkarıp yeni olanları giyerse, gövdelenen benlik de yıpranan bedenleri çıkarır ve yenilerini giyer. Silahlar kesmez onu; ateş onu yakmaz; su ıslatmaz onu; rüzgâr onu üşütmez. Bu Benlik kesilemez, yakılamaz ya da üşütülemez. Ebedi, her şeyi kapsayan, değişmeyen, kıpırdamaz Benlik sonsuza denk aynıdır” (Campbell, 2013: 267).

Bu bölümde, sözlü anlatı türleri ile romanın niteliklerinin karşılaştırılması ve özellikle kahraman kavramı üzerine yürütülen tartışmalar sonucunda Başekim’in romanlarını incelenirken kullanılacak olan kuramsal çerçeve oluşturulmuştur. İzleyen bölümlerde yayım tarihi sırasına göre romanlara odaklanılarak Başekim’in metinlerinde kullandığı ve yorumladığı sözlü anlatılar ortaya koyulduktan sonra anlatı kişileri, Campbell’ın sistemine göre çözümlenecektir. Bu yolla, Başekim’in romanlarının yapısı derinlemesine sorgulanmış olacak ve postmodern romanda kahramanın nasıl işlendiği irdelenecektir.

İKİNCİ BÖLÜM

İSKİT'TE KAHRAMAN VE YOLCULUK

Başekim'in *İskit* adlı romanı, İskit döneminde yaşayan bir kişinin bir yıllık yaşantısını konu edinir. Romanda, İskit döneminin inançları, yaşama biçimi ve savaşçılık özellikleri yansıtılır. Bu yönüyle, tarihî nitelikler taşıyan bir roman olan *İskit*, fantastik öğeler de barındırır. Bu fantastik öğeler tarihî altyapı içerisinde sunulur. Roman, fantastik türün mitlerden ve efsanelerden etkilendiğine dair önemli örnekler içerir. Romanın başkarakteri, hem bireysel hem de toplumsal bir çatışma içindedir. Dolayısıyla, romanın ana temasını karakterin kimlik bunalımının oluşturduğu söylenebilir. Karakter, bir yıllık yolculuğunda kişilik dönüşümünden geçecektir. Buna uygun olarak bu bölümde, romandaki iç ve dış çatışmalar üzerinde durulacak ve karakterin fantastik yolculuğu aracılığıyla kazandığı kahraman nitelikleri incelenecektir. İncelemeye geçmeden önce romanın özeti verilecektir.

Romanın başkişisi olan Od, Uti boyundan, tek gözlü bir gençtir. Kendisini İskit törelerine ait hissetmediği için küçüklüğünden beri savaşçılık öğrenmek yerine hikâye anlatmayı seçmiştir. Bir gece, boyları, Sarmatlar tarafından katledilir ve tek kurtulan Od olur. Obalarının yerle bir olmasından dolayı orayı terk eden Od, nereye gideceğini tam olarak bilmediği bir yolculuğa başlar. Aslında obada kalıp ölülerini gömmesi gerektiğini düşünmektedir ama tek başına bu işi yapmaktan acizdir. Bu nedenle, içinde bir çatışma yaşamaktadır.

Yolda İskitlerin bir başka boyu olan Pasian'a mensup bir savaşçı tarafından yakalanır. Kiaskal adlı bu savaşçı, "ayrılık atışı" adı verilen, at sırtında geriye dönerek yapılan özel bir ok atma tekniği ile Od'u vurur ve yaralar. Genç adam, güçlkle, etraftaki tek yerleşim olan Kiaskal'ın obasına varır. Burada bütün acizliğine karşın, Kiaskal'a

meydan okur. Kiaskal, onu küçümsediği için ve törelere uygun olarak davetini kabul eder ve ona kendisi ile savaş yapabilmesi için dört mevsimlik bir zaman tanır.

Bu zaman zarfında obada hor görülen bir misafir olarak Od, karnını doyumaya ve Kiaskal'la savaşabilecek becerilerin yanı sıra savaş teçhizatını elde etmeye çalışır. Onu tüm oba gibi küçümseyen ama aynı zamanda tuhaf bir ilgi de gösteren Opoea adlı bir genç kıza âşık olur. Pasianlılara küçük yaşta esir düşmüş ve onlar tarafından büyütülmüş bir Sarmat savaşçısı olan Opoea da Od gibi aidiyet sorunları yaşamaktadır. Od, onu kendisine savaş tekniklerini öğretmeye razı eder. Ne var ki, bu süreç çok çetindir. Opoea, Od'u sürekli fiziksel ve ruhsal bakımdan zorlu sınavlardan geçirir.

Bu sırada “güneyli hikayeci” olarak tanımlanan Herodotus'un yolu obanın bulunduğu bölgeye düşmüştür. Herodotus, çıktığı yolculukta, yabancı kavimler hakkında bilgiler toplamakta ve bunları hayvan derisinden yüzeylere kaydetmektedir. Obanın yöresinde talim yaparken Od, bir kurdun saldırısına uğramış olan bu yabancıyı eğitimlerde öğrendikleriyle kurtarır. Kendisi gibi hikâye anlatıcısı olan Herodotus ile çadırını paylaşmaya başlar. Ona gümüş karşılığı bildiği yaratılış efsanelerini ve mitlerini satar. Böylece kendisi için bir geçim kapısı açmış olur. Herodotus da Od'dan öğrendiği hikâyeleri ve gördüklerini yazarak tarihyazımını gerçekleştirir.

Bir gün Sarmatların, Pasianlara saldırmak için obaya yaklaştığı haberi gelir. Bunun üzerine, obanın en güçlü savaşçılarından bir birlik kurulur. Aralarında Kiaskal ve Opoea'nın da bulunduğu birlik, düşmanı karşılamak için sefere çıkar. Uzun süre kendilerinden haber alınmaması üzerine geride kalmış daha tecrübesiz savaşçılardan ikinci bir birlik oluşturulur. İlk birliğe katılmak istemesine rağmen kabul edilmemiş olan Od, hem askerlik becerilerini geliştirdiği hem de obanın ihtiyacı olduğu için savaş şefi Madyas'ın komutasındaki bu yeni birlikle sefere çıkar. Herodotus da olayları yazmak için onlara katılır.

Sefer sırasında Sarmat sınırına yaklaştıkları bir esnada, savaş ortamının yarattığı gerginlikle Madyas, zaten bir süredir şüphelenmekte olduğu Od ile Herodotus'u mezar soydukları gerekçesiyle birlikten atar. Bunu üzerine yanlış yola sapan ikili, bozkırın bittiği dağlık bölgede, Mard-Xwaar (Androphagi) adlı varlıklarla karşılaşırlar. Bunlar

ağızları midelerinin hemen üstünde olan ve insan etiyle beslenen korkunç ve iğrenç görünüşlü yaratıklardır. Androphagilere esir düşen iki yoldaş, can korkusu taşıırken kavmin ileri gelenlerinin fikir ayrılığı sonucunda bir mağaraya hapsedilirler. Mağarada uzun zamandır kayıp olan Opoea ve Kiaskal ile karşılaşırlar. Androphagiler tarafından çiftleşmek için esir tutulan iki savaşçı da kötü durumdadır. Od, mağarada satranç oyununun en eski hâli olan ve iyi bildiği Çaturang'ın mantığını kullanarak kendilerini esir etmiş bu yaratıklara karşı hayalî hamleler üretir. Birçok olasılığı zihninde tarttıktan sonra en doğru hamleyi bulur. Androphagilerin dikkatini çekerek kendilerini mağaradan çıkarmalarını sağlar ve onların lideri ile bir anlaşma yapar. Anlattığı hikâyeye ile onu etkileyebilirse serbest kalacaklardır. Od, lideri etkilemeyi başarır ve kendisi ile beraber arkadaşlarını da diri diri yenilmekten kurtarır. Böylece, gerçekten savaşmadan ve en iyi bildiği şeyi yaparak bir savaş kazanmış olur. Artık Kiaskal düşmanı değil, kan kardeşidir. Dört kişi Pasian'a gelmek için yola çıkarlar.

Savaşı kazanmasına rağmen Od, kendini iyi hissetmez. Herodotus'tan kâğıt ve mürekkep alarak gece gündüz kendi hikâyesini yazmaya başlar. Pasian'a ulaştıklarında Sarmatların orayı istila ettiğini görürler. Od, kaçmak yerine savaşmayı tercih eder. Sarmat kadın savaşçıları, "erkek-katleden" Oior-Pata'lar saldırıya geçer. Od, onları dağıtmayı başarır ancak son anda yüzünde bir acı hisseder. Gözünü açtığında çok fazla kan vardır. Ölmemiş olduğuna şaşırın Od, darbeyi görmeyen gözüne aldığını fark eder. Ok, göz kapağını sıyırmış, hiç görmeyen gözünün üzerindeki perdeyi yırtmıştır.

O sırada Pasian'ın birinci şefi Madyas, savaş kfilesi eşliğinde savaş alanına gelir. Madyas, Od'u gördüğünden beri hiç sevmemekte ve boyunun başına gelenlerden dolayı Od'u suçlamaktadır. Kiaskal'la aralarında geçenlerden ve kurulan dostluktan da haberi yoktur. Savaşın karmaşasını fırsat bilerek Od'u öldürmeyi kurmuştur. Od'un kendini bir topluluğa tam olarak ait hissettiği ve iki gözünün de görmeye başladığı bu esnada Madyas, canını alma arzusuyla atını Od'a doğru sürer. Ölümün kendisine yaklaştığını sezen Od da atına binip kaçmaya başlar. Boyun en güçlü ve en çok insan öldürmüş savaşçısı olan Madyas, ilk üç atışta hedefini vurmayı başaramaz. Dördüncü atışında ise yılan zehrinde bekletilmiş okla Od'u sırtından vurur. O anda Od, yapması gereken hamlenin gövdesini geri çevirerek ok atmak yani ayrılık atışı olduğunu anlar

ve Madyas'ı bu zor teknikle tek atışta başından vurmaya başarır. Böylece hem kendi benliğini hem de sevdiği kadını kazandığını düşünürken başucunda Opoea ile iki gözü de açık bir şekilde ölür.

2.1. Bir Bedende İki Kahraman: İskit ile Hikayeci

İskit, başlığı ile ilk olarak tarihî bir kahramanlık hikâyesi barındırdığı izlenimi verir. Ne var ki, romanın başkarakteri Od, birden fazla kahraman tipini yansıtır. “Od” özel adını taşıyan karakter anlatı boyunca sık sık kavminin adının tekil hâliyle anılmıştır: İskit. Bu adlandırma ile yazar ondan, boyunun töresine uygun, savaşçı ve kahramanlıkçı bir kişilik beklendiğine vurgu yapmış olur. Beklentinin tersine Od, savaşmaktan haz almayan, töreyi ve bozkırın tarihini insan öldürme üzerine kurulu bir mantık taşımakla yargılayan bir hikâye anlatıcısıdır. Kişiliğinin diğer yarısını oluşturan “Hikayeci” (*sic*), İskit'ten farklı olarak dramatik ve trajik kahraman özellikleri taşır.

İlk bölümde tartışıldığı üzere, kahramanlıkçı heyecansal bağlanımda kahramanlar, toplumsal beklentileri temsil eder ve karşılığında bu beklentilerini yerine getirerek gösterdiği başarı ile gelen ünü ve saygınlığı yaşadığı toplulukla paylaşır. Od, kişilik özelliklerinden dolayı romanın başında bir kahraman niteliği taşımaz. Od'un İskit tarafı, toplumun koyduğu tüm kurallara uymak ister. Hikayeci tarafı ise tam tersine diğerlerinden farklı olmayı amaçlar. İskit, aidiyet duygusu ile toplumda yer edinmek ister. Özellikle toplumun getirdiği ve uyulması gereken inançlara bağlı kalınmasını savunur. Toplumsal yaşam ve insanın kimlik ihtiyacı için Alfred Adler, *İnsanı Tanıma Sanatı* adlı kitabında şu yorumda bulunur:

İnsan soyunun varlığını sürdürmesini sağlamış olan eğitim, batıl inanç, totem ve tabu, yasa ve kural gibi nesnelere her şeyden önce toplum yaşamının gereklerine yanıt verecek bir nitelik taşır. Dinsel kurumlarda gördük böyle olduğunu; beri yandan, ruhsal organın en önemli işlevleri de toplumsal zorluklara yanıt verecek şekilde düzenlenmiştir; ayrıca, gerek bireysel gerek toplumsal yaşamdan kaynaklanan zorunluluklarda da yine aynı durumu saptarız. (Adler, 2018: 55)

Od'un Hikayeci tarafı ise İskit'in aksine bireysel olmayı ve diğerlerinden farklılaşmayı savunur. Od, çocukluğundan itibaren hep kendisini bir hikâye anlatıcısı sayar. Tek gözünün görmemesi ve bir savaşçının fiziksel niteliğini taşımayan cılız bedeni onu fiziksel dünyadan uzaklaştırır. Bununla birlikte Od, sürekli neden “gerçek” bir İskit olmaya çalışmadığından da yakındır. Toplumsallık içgüdüsünün çocukluk döneminde atıldığını vurgulayan Adler'in ifadelerinde bu ikilemin nedeni bulunabilir: “Dayanışma ve toplumsallık duygusu bir daha sökülüp atılmayacak gibi çocuğun ruhsal toprağına kök salar ve insanı ancak hastalık sonucu ruhsal yaşamın alabildiğine tehlikeli yozlaşma durumlarına terk eder” (Adler, 2018: 67).

Od, bedensel engeli yüzünden kendini farklı hissettiğinden içinde doğup büyüdüğü İskit törelerini tam anlamıyla kabullenemez. Bu nedenle kendisini hiçbir zaman İskit boyuna ait hissetmez. Toplumdan dışlanmamak için bu fikirlerini dile getirmez fakat içindeki ses sürekli olarak savaşçılığı ve inançları sorgular. Bu sorgulama romanda şöyle dile getirilir:

Od ise onlar gibi değildi. Ait değildi. Ayrılmıştı aslında çoktan kavminden. Onların dünyasında bir sürgün idi. Tek gözü mühürlü doğduğu için aralarına asla karışmadı. Zaten bunu istemiyordu da. Yalnız yürümeyi seviyordu. Onlar gibi olmak istemiyordu. Koyun sağıp, at güdüp, yurt yamay, aş kaynatıp, obadan birisi ile ocaklanıp, yarım düzine evlat yavrulayıp, hep atlardan, oğullardan, yağışlardan, darılma ve düğünlerden bahsederek hayatını geçirip, sonra da yaşlanmak istemiyordu Od. Tek gözü başka hedefte idi. (Başekim, 2014: 19)

Uti boyunun Sarmatlar tarafından katledildiği gün Od'un sağ kalan tek kişi olmasının nedeni savaşarak canını kurtarması değil, saklanmasıdır. Od hayatta kalır ama davranışından ötürü içi rahat da değildir. Ataları ve akranları gibi düşman karşısına çıkma cesareti gösteremediğini düşünerek kendisini eleştirir: “Od, bir korkak olduğunu o an anladı. Savaşamıyordu. Korkuyordu. Korkunun her insanı kemiren bir etobur olup olmadığını merak etti” (Başekim, 2014: 18). Kendisini korkaklıkla suçlayan genç adam, aynı zamanda bunun, bilinçli olarak yaptığı bir tercih olduğunun farkındadır. Sarmat saldırısı sırasında yaşadığı iç çatışma da şöyle dile getirilir:

“Sarmat okçuları tarafından sürüklenen İskit kızlarının canhıraş feryatlarını işitti. Bir başkası herhangi bir İskit erkeği, kendi ölümü pahasına olsa da bir mızrak kapıp o zavallıların imdadına koşardı. Erkek olmak bunu gerektirirdi. Ama korkak Od gitmedi. Yaşamak istiyordu. O geceden öleceği geceye kadar kendinden nefret edecek olsa da” (Başekim, 2014: 21). Böylece, Od’un ruhsal ikilemi ve gelecekte yaşayacağı bölünmüşlük sezdirilir. Od, bir yanıyla gerçek bir İskit, diğer yanıyla ise bir hikâyeci olmak ister.

Hikayeci kişiliği, savaşçılığından daha baskın ve becerikli olduğundan Od, kendini kabul ettirmek için yalnızca kendi boyunun değil, sonradan aralarına katılacağı Pasionların da hor gördüğü, tuhaf bulduğu bu yanını baskılamaya çalışacaktır. Savaşçı olarak başarısızlığa uğradığı her durumda Hikayeci’yi suçlayarak ona lanet edecektir. Ne var ki, hikâye anlatmanın öneminin de farkındadır. Bir topluluğun hikâyesi ancak onu anlatan olursa kayda geçirilecek, tarihe mal olacaktır. Bu nedenle, Od için hikâyeci olmak da savaşçı olmak değerindedir. İç çatışmasının bu kadar şiddetli olmasının nedeni de çatışan güçlerin aynı değerde olmasıdır. Romanda, İskit boyunun katledilmesi üzerine hissettikleri ve düşündükleri anlatılırken bu mesele çarpıcı bir şekilde gösterilmiştir:

Birden içinde, utanılası sefil bir yan, hayatta olduğuna sevindi.

Yaşıyordu. Daha nice hikayeler dinleyecek, yaratacaktı. Katılmaktan hazzetmediği savaşları, serüvenleri oradaymış gibi süsleyerek anlatacaktı. Geçmişte birkaç kez yaratmayı başardığı, dinleyicilerinin gözündeki o hikâyeye kapılma sihrinin peşindeydi sadece bu yanı. Hayatı, hikaye gibi görüyordu.

İçindeki bu bencil, korkak sefil, insan olmayan soğuk kurnaz Hikayeci’ye lanet okudu Od. Neden diğer herkes gibi değildi? Cesaret, hısrım bağı töre ve kavim sevgisi neredeydi ruhunda? Hikayelere kapılmış bir korkak idi sadece. Herkes ölse de kendi yaşadığına sevinen hayalci. Kendi insanlarına uzak bir sürgün. Ait olamayan bir yabancı. Ayrılmış, başka doğada bir ruh. (Başekim, 2014: 22)

Od, hikâye anlatmanın da tıpkı savaşçılık gibi uzun sürede öğrenilip geliştirilen bir beceri, bir ustalık olduğunu sezer. Bu nedenle, anlattıklarının yapısıyla, anlatırken kurulan örgülerle ilgilenir. Hikâyelerin kişinin kendi benliğiyle, toplumla ve savaşlarla olan ilişkisinin farkındadır. Obasından ayrılırken yanına sadece kendisine armağan edilmiş olan bir Çaturang setini alır. Yolculuğu boyunca, ağır bir levha üzerinde taşlarla oynanan bu savaş taktiği oyunundaki hamleleri düşünerek kendisini çözümlmeye uğraşır. Yazarın deyimiyle, benliğinde bulunan “kilit”leri açmaya çalışır. Nitekim Kiaskal’a meydan okurken onun kafasına Çaturang levhasıyla vurarak elindeki bu tek yadigârı bir silaha dönüştürecektir. Benzer şekilde, mağarada hapsediklerinde onun kurguladığı Çaturang hamleleri sayesinde kurtuluşa ereceklerdir. Kurtuluşun yolu da hikâye anlatmaktan geçecektir. Dolayısıyla Başekim’in Çaturang’ı Od’un kişiliğindeki iki denk gücü bir araya getiren, hikâye ile savaşın birbiriyle etkileşimini okura düşündüren bir simge olarak kurguladığı anlaşılmaktadır.

Od’u tam anlamıyla savaşçı olmaktan alıkoyan bir başka özelliği de et yiyememesidir. Yolculuk boyunca açlıkla mücadele etmesine rağmen gördüğü hayvanları, böcekleri yiyemez. Bu özelliğini kişiliğinin Hikayeci yanına bağlar: “Herhangi bir İskit savaşçının, hatta bu bozkırdaki dost düşman nice kavmin her erkeğinin, çocuğunun, aç kalınca kolayca yiyebileceği –üstelik de çok fazla sayıdaki– etli toprak solucanlarını yemeyecekti kibirli ve insafsız Hikayeci” (Başekim, 2014: 35). Od’un Hikayeci’ye karşı kazandığını düşündüğü ilk zaferi Tanais Nehri’nde balık tutması olur. Bu başarı, Od’un bir topluluğa ait olma isteğini tetikler:

Birden iki yanında, en irisinden, iki balık yükselip savruldu. Od, akıllı olan avcılarının yapacağı gibi iki eliyle balıkların birini kapmayı çalışmaktansa, içgüdüsel bir refleks ve kendi doğasındaki kurnaz pervasızlıkla, bir anda iki elini iki ayrı yöne uzattı. İki balığı da kolayca yakaladı. Hısımları görse, İskit boyunda ateş başında övgüyle anlatılmayı hak eden bir av hikayesi olurdu bu. Balıkçı Od lakabını bile alırdı. İskit, mutluluk ve gururla haykırdı. Bu yeni bir duyuydu İskit için. Çocuksu bir gurur. Becerikli bir şekilde av yaptığı için bir kibir duydu. İlk kez gerçek bir İskit olarak gördü kendini. Kavmi gibiydi, herkes gibiydi. Balıkları tamamen acemi şansıyla tuttuğunu hemen unuttu.

Öyle olsa bile avlanmayı öğrenmişti. Avla ilgili en süslü hikayeden bile güzeldi gerçeği. (Başekim, 2014: 37)

Od'un en büyük savaşı kendi içinde İskit ile Hikayeci arasındadır. İskit, Od'un toplumsal yönünü temsil eder. Toplumsal yön, topluluk bilincinin oluşmasını ve kahramanın toplum için yaşaması gerektiği hissini yaratır. Tarihî bir kimlik kazanmak isteyen kahraman, toplumun görev ve sorumluluklarını kendine mal eder. Bu nedenle hayal dünyasını temsil eden Hikayeci ile çatışması da aslında gerçek ile hayalin ya da somut ile soyutun çatışması olarak düşünülebilir. Bir topluluğu temsil eden bireysel bir iradeye sahip olmak için öncelikle gerçek olan ödev ve sorumlulukların yerine getirilmesi gerekir. Bu yüzden İskit, roman boyunca gerçeği, Hikayeci ise kurmacayı simgeler.

Od, buzlu bozkırda yalnız ilerlerken ona eşlik eden ve onu hayal dünyasına götüren Hikayeci vardır. Hikayeci, Od'un görmeyen tek gözü ile içe bakmasını sağlar. İçe dönük olan Hikayeci için önemli olan tek şey hayallerdir. Bu nedenle de roman boyunca Hikayeci, Od'un dramatik ve trajik heyecansal bağlanımını ortaya koyar. Hikayeci, hayal dünyasına baksa da genellikle Od'un karamsar ve umutsuz tarafını ortaya çıkarır. Tanrılara, inanışlara ve savaşıma karşı olan Hikayeci, bireysel varlığın, toplumsal varlıktan daha üstün olduğuna inanır. Bozkırda yaşayan kavimlerin tarihini ve törelerini şöyle sorgular:

Od'un, insanları değil sadece hikayeleri seven soğuk, kibirli, alaycı yanı Hikayeci güldü:

Hayatta kalmak istiyorlar. O yüzden cesareti övüyorlar; hepsi bir ağızdan, tüm oba, tüm kavimler, tüm insanlar... Gerçekte olmayan bir marifeti yüceltiyorlar. Etini başka etler için feda etme budalalığını. Böylece herkese yaranmaya çalışan, kahraman olmak isteyen bu aptallar da bütün gün çomakları fırlatmak ve sivri demirleri savurup durmak üzerinde çalışıp duruyorlar. Can almak için çabalıyorlar.

Yaratmak değil yıkmak üzerine kafa yoruyorlar sadece.

*Oysa bıraksalar, bu Bozkır zaten er ya da ge, her eti iğnemiđor mu zaten?
Őu ayaz tepeler llilerle dolu deđil mi hep?* (BaŐekim, 2014: 63)

BaŐekim, karakterine iki farklı kiŐilik zelliđi vererek i monolog tekniđini ođu zaman i diyaloga dnŐtren bir kurgu yaratmıŐtır. Roman boyunca bir yandan İskit, diđer yandan Hikayeci, Od'un aklını elmeye alıŐır. rneđin, Od, Pasianlı savaŐı Kiaskal ile Tanais'te avladıđı balıkların gururunu yaŐarken karŐılaŐır. O an en byk korkusu olan lmn ok yakınında olduđunu bilir. Bu noktada Hikayeci devreye girer ve bu eđitimi savaŐı karŐısında hi Őansı olmadıđına Od'u ikna eder (BaŐekim, 2014: 42).

GrnŐte, onur, Őeref gibi toplumun insana kazandırdıđı deđer yargılarını kmseyen Hikayeci'nin bu tutumunun, benlik algısı ile iliŐkili olduđu dŐnlebilir. Hikayeci, Od'un bireysel bir varlık olarak dŐnce aracılıđıyla kararlar almasını sađlar. Bunun karŐılıđında İskit, daha ok fiziksel davranıŐlarla ilgilidir ve kendinden nce, temsil ettiđi topluluđu gz nnde tutar. Kiaskal'ın saldırısı karŐısında kamak yerine savaŐmayı seen İskit'tir. lecekse bile atalarının ve tanrının kendisine verdiđi deđerlerle leceđini dŐnr. Elindeki tek silah, yedikten sonra beline tutuŐturduđu balık kılıkları olmasına rađmen İskit, kamamak iin ayaklarına amura gmerek gerekle yzleŐmeyi seđer. Hikayeci'nin savunmasını rtr (BaŐekim, 2014: 43-44).

Od'un vermesi gereken temel savaŐ, bu iki gl kiŐiliđe karŐıdır. Onların arasındaki atıŐmaların Őiddeti, Od'u deta attıđı her adımda duraksatır, bir varoluŐ muhasebesine sokar. Yazar, romanının nemli bir blmn bu iki kiŐiliđin mcadelesine ayırmıŐtır ve ok eŐitli olaylar ve durumlarda yinelenen bir rntde bu atıŐmayı anlatır. Od, uzun bir sre bu iki kiŐiliđin arasında sıkıŐıp kalır. Bu durum romanda, aturang'la iliŐkilendirilmiŐ olan "kilit" kavramıyla Őyle dile getirilmiŐtir:

Kilit, diye dŐnd Od.

Hikayem kilitlendi. Ya herkesin doğasına uyarak savaşıcağım. Ya kendi doğama uyarak Hayalleyeceğim. Ama Ötekilere uyar isem, ben kendimi kabul edemiyorum; kendime uyar isem, Ötekiler beni kabul edemiyor...

Hayat oyundu, dünya denen bu dümdüz oyun sahasının, bu anlamsız ve özensiz hikayenin boş, ölü, beyaz yüzeyinin ortasında sıkışıp kaldım. (Başekim, 2014: 166)

Buradan yola çıkılarak anlatıda birden fazla katman kurgulandığı sonucuna varılabilir. Başekim, yalnızca dış düşmanlarla sürekli mücadele etmek ve hem aklını hem de bedenini kullanarak sorunların üstesinden gelmek zorunda kalan bir karakterin hikâyesini anlatmamıştır. Ölümle burun buruna geçirilen süreçlerin yanı sıra aynı zamanda karakterin kendisiyle verdiği mücadeleyi, olgunlaşma, deyim yerindeyse erginleme serüvenini de inşa etmiştir. Başka deyişle, karakterin benliğindeki kilitlerin anahtarını bulma ve onları açma çabasının olduğu derinlikli bir katman daha yaratmıştır. Bütün bu meseleleri de Çaturang, kilit ve alıntıdaki oyun kavramına yapılan göndermelerle yaşamın oyunu tarafına bağlamıştır.

Karakterin ruhsal kilitlenmesinin baş aktörleri olan Hikayeci ile İskit'in çatışması, zaman zaman birinin diğerine üstünlüğü ile sürer. Örneğin, Od'un Herodotus'u kurtan kurtarması, İskit'in kendisini gerçek bir kişilik olarak gördüğü andır. Kurdu yenmesi için Od'un Hikayeci'nin sözlerine kulağını tıkaması gerekir çünkü Hikayeci, diğer varlıkların yerine de düşünüp onların acılarını hissedebiliyordur. İskit, Hikayeci'yi engeller. Bu durum, şöyle anlatılır: "Hikayeci, sert darbesiyle hayvanın kemiklerinin çatırdadığını hissetti kederle. Öldürüyordu karşısındaki eti. 'Kafanı gövdene kilitle! Başkasının acısını hissetmeye, acısını anlamaya çalışma!' diye kızdı İskit; Opoea'yı taklit ederek. Yapamadı; sadece birkaç yıl yaşamış olan genç kurdun canını almıştı. Sadece et vardı, fani ve ölü... [...] İçinde İskit güldü, Hikayeci ağladı" (Başekim, 2014: 141).

Hikayeci toplumun dayattığı inanç ve tabulara karşıdır. Bu nedenle sürekli ruhsal bir sorgulama içindedir. Kendisinin ve insanlığın varlığını, oluşumunu hatta yok oluşunu sorgular. Romanda savaşçı ve soylu Skopas'ın ölümü üzerine düzenlenen törende,

inançlar gereği, Skopas'ın genç genç eşlerinin de öldürülmesi söz konusudur. Romanda bu tören çarpıcı biçimde anlatılırken Hikayeci de tanık olduğu manzara karşısında yaşamın anlamını sorgular:

Törenin son aşaması başladı. Diğer mezar yadigarlarında idi sıra. Skopas'ın genç gelinleri getirildi. Od, onlara acıyarak baktı. Çok genç, çok güzellerdi. Ve şimdi, olmayan tanrıların, olmayan öte dünyalarında, ölü kocalarına sözde hizmet etsinler diye onlar da öldürülecekti.

Kim daha hayalci? diye sordu Hikayeci, içinden İskitlere. Ve Bozkırın tüm batıl halklarına. Atalarınız, ölenleriniz artık yaşamıyor. Geldiler ve gittiler. Artık yoklar, çünkü zaten yoklardı. Hayat denen geçici bir durum değişikliği ile kısa bir süre bu bozkırda oyalandılar. Yediler, içtiler, seviştiler, avlandılar, öldürdüler, çiğnediler, sıçtılar. Ama şölen bitti işte. Tekrar eski durumlarına döndüler. Yokluğa. Beyaz boşluğa... Hayatlarının devam edeceği başka bir Hikaye yok. Hile yapamazsınız bu oyun sahasında. Tek bozkır burası... Hayallerden uyanın artık. Hayat Hikayedir... Ve onların hikayesi bitti. Zaten yoktu. (Başekim, 2014: 187)

Od, bu olay üzerine bir süre Hikayeci'nin etkisinde kalır. Geçimini sağlamak için gümüş ve altına ihtiyaç duyduğundan İskitlerin inançlarını taşımayan ve gereksiz bulan Hikayeci'nin sözlerine kulak vererek Skopas'ın mezarını soymaya girişir. Bu edimiyle toplumun düzenine çok tehlikeli biçimde karşı çıkmış olur. Toplumun ortaya koyduğu totem ve tabuların yerine getirilmemesi, o toplumda büyük bir yıkımın gerçekleşeceğine işaret eder. Özellikle ilkel toplumlarda inancın beslediği örf ve âdetlere uymak zorunludur. Geleneksel ritüellerin yerine getirilmemesi cezalandırma sistemini doğurur. Ritüelleri yerine getirmeyen kişiler toplum tarafından soyutlanır veya ceza ile bedel ödemesi sağlanır. Freud, *Totem ve Tabu* adlı kitabında yasakların çiğnenmesini ve cezalandırma sistemini şu sözleriyle yorumlar:

Bazı tabu yasaklarının çiğnenmesinin, herkese kötülük getireceği korkusuyla cezalandırılması ya da toplumun bütün bireyleri tarafından kefareti ödenmesi gereken toplumsal bir tehlike sayılmasının nedeni de böylece aydınlanmış

oluyor. Eğer bilinçlenmemiş isteklerin yerine gerçek içtepileri getirirsek, gerçekten böyle bir tehlike vardır. Bu tehlike çok geçmeden bütün toplumun sonunda dağılmasına neden olacak olan öykünmeye yol açması olasılığıdır. Eğer bir yasak çiğnendiği zaman bu cezasız bırakılırsa, herkesin bu kötülüğü işleyene öykünmek isteyeceği ortadadır. (Freud, 1998: 59)

İskitler mezar soymayı tanrıların lanetlediğine inanır. Od ve Herodotus ise tüm inançlara karşı gelerek mezarı soyarlar. Bu ediminde de Od, iç çatışma yaşar. İnanmasa bile atalarının inançları onun da benliğinde yer edinmiştir. Bu nedenle yaşadığı korku şöyle anlatılır:

Akşam çöktü. Çayırkar karardı. İkisini de bir tasa aldı. Tekinsiz bir korku. Ölülerin tepelerine yaklaşıyorlardı. Ay tepede iyice yükseldiği an, gecenin en kem vakitlerinde höyüklerle varacaklardı. Od, İskitlerin inandığı doğaüstü varlıkları reddediyorsa da gece rüzgârlı Bozkırda kendi aklını dinlemek zor idi. İskit inancına göre en tehlikeli vakitlerdi bunlar. Bir günlük ölünün kendi höyüğünde yürüdüğü anlar.

Fısıldamaya bile cesaret edemeden koşular. Herodotus dört kez geri dönmeyi teklif etti. Od ise içinden sekiz kez kendi kendisine sessizce bu teklifi yaptı. Her seferinde Opoea'nın zor rastlanan gülümsemesini hatırlayıp cesaret buldu. Bunu yapmaz ise bir hiç olacaktı. (Başekim, 2014: 190)

Mezarı soyarken efsanevi yılan Draconis'in geldiğini fark ederler. Çoğunluğu tarihsel bilgilere ve neden-sonuç ilişkilerine önem verilerek gerçekçi bir düzlemde kurgulanmış olan romanın bu bölümünde ve daha sonra Androphagilerin anlatıldığı kısımda fantastik tarza geçiş yapılır. Başekim, fantastiğin niteliklerine uygun olarak tekinsiz ve okuru kararsızlıkta bırakan bir atmosfer kurgular. Okur, öncelikle tehlikenin ne olduğu konusunda karakterlerin içinde bulunduğu belirsizliği paylaşır. Daha sonrasında yılanın belirmesini yorumlama konusunda kararsızlığa düşürülür. Bu olay, tanrıların bir işareti midir? Mezar soyguncuları gerçekten lanetlenmiş midir?

Od, bu tehlike karşısında Hikayeci tarafıyla düşünmeye başlar. Sorunu çözmesi için pitonu anlamaya çalışır. Hikayeci, bu saldırının tanrılar tarafından değil, yumurtlamaya çalışan dişi bir piton tarafında gerçekleştiğini anlar.

Hikayeci anlamıştı. Yılanın tek gözünün önünde çöreklenmiş bir yılanın kıvrımlarının açılması gibi yavaşça açıldı. *Pitoniçe...* Dişi bir yılan idi bu o halde. Od hayvanın karnına baktı... Yumurtalar. Taze kazılmış toprağın altına, soğuk mezar ıssızlığına kara evlatlarını yumurtlamak üzere sokulmuş ve şansına içerde, yutup sindirecek iki sıcak et bulmuştu bu *Pitoniçe*.

Ama etlerden biri direniyor, dev Bozkır yılanına savaş-sunuyordu.

İskit, üçüncü okunu kirişe geçirip savaş-yayını gerdi. Bu kez, Halikarnaslı'nın deyimiyle *Pitoniçe*'nin karnına, dişi yılanın karnında yumurtaların belli belirsiz kabardığı hassas bölgeye nişan aldı. Tüm gücünü katarak yayı kulağına kadar gerdi. Alacağı canlardan ötürü bir an pişmanlık kapladı içini. Ama diğer canı kurtarmalıydı. Oku saldı... (Başekim, 2014: 196)

Bu pasaj iki açıdan önemlidir. Birincisi, romanda hayalcilikle hem toplum hem de Od'un kendisi tarafından suçlanan Hikayeci'nin aslında rasyonel olduğunu gösterir. İkinci olarak Od, Hikayeci'nin akıl yoluyla yaptığı keşiften sonra İskit'in temsil ettiği avcı ve savaşçı bilgisini kullanarak hayvanı etkisizleştirmiştir. Dolayısıyla, iki kişiliğin işbirliği ile kurtuluş söz konusudur.

Ne var ki bu olay üzerine Od, aidiyet duygusu geliştirmeye başladığı anda toplumsal cezayla karşı karşıya kalır. Od ve Herodotus, mezar soygunundan sonra bir müddet cezasız kalırlar ama Şef Madyas onlardan şüphelenmektedir. Od'un bir İskit savaşçı olarak sefere çıktığı zamanda şef tarafından mezarı soydukları gerekçesiyle İskit olmaktan men edilirler. İnançlar gereği seferde İskit kanı dökmek kötülük getirdiği için iki hikâyeci bozkırda yalnız bırakılır (Başekim, 2014: 246).

Od, korkak bir kişiliğe sahipken çıktığı ilk yolculukta kendisiyle ilgili yeni bilgiler keşfetmiştir. Hikayeci tarafı evrensel olan etik duyguları yansıtır, vicdanlı olmayı ve

insani deęerleri savunur. Dięer varlıklara karřı merhamet ve acıma hissi ile bakar. Olaylar karřısında cesaret toplamasını İskit saęlasa da Hikayeci kilitleri aacak önemli hamleleri geliřtirir. Yolculuęu süresince Od, bu iki kiřilięi uzlařtırmayı öęrenecektir. Böylece, ikinci yolculukta kiřiliklerinin iřbirlięi sayesinde kurtuluřa erecektir. Od'un iki kiřilięini uzlařtırma abasında etkili olan faktörlerden biri de Opoea'dır. Opoea, Od'un tüm boyunu katleden Sarmat soyundan gelen bir kadın savařçı olmasına raęmen, İskit ile Hikayeci'yi aynı anda kendisine âřık eder. Birbirinin tam tersi özellikteki İskit ile Hikayeci'nin bařlangıtaki tek ortak amacı, kalbini kazanmak istedikleri Opoea'dır. Opoea, Od'un dönüşümünde önemli bir yere sahiptir. Genç adam, Opoea'nın gözüne girmek için en iyi hikâyeleri anlatmalı, kilitleri en iyi şekilde çözmelidir. Bunun yanı sıra gerçek bir İskit kahraman savařçısı olmalıdır. Bu nedenle, Kiaskal ile dövüřebilmek için Opoea'dan savař eęitimi alır. Genç kadını buna ikna edebilmek için de Hikayeci'nin taktiklerini kullanır.

Opoea, Sarmat bir savařçıdır. *Herodot Tarihi*'nde Sarmat kadınları, dövüřü ve erkek yiyici olarak anlatılmıřtır. Özellikle İskitleri yaęmaladıkları belirtilir fakat İskitler onların kadın olduęunu fark edince onlarla savařmayı deęil onlardan çocuk yapmayı planlar.

Skyth'ler bařlarına gelene bir anlam veremiyorlardı; bunların ne dillerini anlıyor, ne giyiniřlerini tanıyor, ne de kim olduklarını biliyorlardı; nereden ıktı bunlar diye řařırıp kalmıřlardı, bunları genç ve zorlu erkekler sanıyorlardı; sonunda savařtılar; arpıřmadan sonra ölüleri gören Skyth'ler, bunların kadın olduklarını anladılar; aralarında danıřtılar ve ne olursa olsun bunları bir daha öldürmemeye karar verdiler. Bakacaklar, görünüře göre bunlar kaç kiřidir? Kendi aralarından ve en gençlerinden o kadar delikanlı ayıracak ve karřılarına onları ıkaracaklardı; bunlar kamplarını gidip kadınların kampının hemen yanına kuracaklar ve kadınların davranıřlarına göre davranacaklardı; eęer kadınlar üstlerine yürürlerse savařa girmeyecekler ve arayı biraz amakla yetineceklerdi; sonra onlar durunca bunlar da duracak ve kamplarına döneceklerdi. Skyth'ler böyle düşünmüşlerdi, ünkü bu kadınlardan çocukları olsun istiyorlardı. (Herodotos, 1973: 327-28)

Od'un, Sarmat savaşçı Opoea'ya âşık olması ve onunla evlenmek istemesi tarihsel bağlamda da benzerlik gösterir. Od, düşmanı olan kadın ile birlikte olmayı arzular. İçinde bulunduğu yolculuğu tamamlayabilmek için de Opoea'nın ona karşı sergilediği tüm şiddeti görmezden gelerek onunla iyi anlaşmaya ve gözüne girmeye çalışır.

Pasian'dan sürüldükten sonra Androphagiler tarafından kaçırıldıkları dönemde de Od için cesareti İskit sağlasa da mantıklı hamleyi geliştiren ve yöneten Hikayeci olacaktır. Androphagiler, *Herodot Tarihi*'nde bir kavim olarak şöyle anlatılır: "Androphag'lar, insanların en yabanlarıdır; ne adalet bilirler, ne yasa; göçerdiler, Skyth'ler gibi giyinirler, ama dilleri ayrıdır ve bütün bu halkların içinde tek insan yiyenler bunlardır" (Herodotos, 1973: 326). Başekim, insan yedikleri kaydedilmiş olan bu kavmi, romanında, ağızları karnında olan kılı ve vahşi varlıklar biçiminde betimlemiştir. Böylece onlara dejenere olmuş bir insan bedeni yakıştırarak fantastik bir nitelik katmıştır.

Od, mağarada kaldığı süre boyunca İskit'i ve Hikayeci'yi çözmeye çalışır. İskit'in verdiği cesaret ve Hikayeci'nin sağladığı hamleleri birleştirerek Androphagilerin ruhuna seslenmeyi başarır. Bu başarı, hem sevdiği kız Opoea'nın aşkını kazanmak hem de eski düşmanı Kiaskal ile ödeşmek için önemlidir. Od, Androphagilerin yemek için Çaturang hamlelerini geliştirir. Androphagilerin reisi geldiği zaman onu kelimeler ile yenmesi gerekir. Hikayeci tarafı için kelimeleri kullanmak ve rakibini etkisiz hâle getirmek kolaydır. Od, İskit cesareti ve Hikayeci'nin söz gücü ile Androphagilerin reisi ile karşılaşır ve onu ikna eder.

"Bak sen konuşuyorsun. Hikayeni anlatıyorsun. O halde sadece Et yok... Ses de var, söz de var, anlattıkların da var... Hikayeler var. Karşındakinin hikayesini anlamak var, insaf etmek de var."

Sesini yükselterek devam etti; et gövdelere gömülmüş kafaları anladığını biliyordu. Hamlesini yaptı:

"Sizin de hikayeniz var değil mi? Bir vakitler İskit idiniz hepiniz. Belki ayrı bir boy. Çok eskiden. Kuzeye gittiniz. Bozkırın sonuna. Ve orada her şeyi unuttunuz... Et hariç her şeyi. Birbirinizle çiftleştiniz. Hısım, hısım ile. Boy

kendi içinde üreye üreye yeni dölleri zehirlendi. Yeni doğanlar çarpıldı. Sonunda bu hale geldiniz. Kafanız etinize boğuldu. Hatırladınız mı? Size tarihçenizi anlatıyorum. Hikayenizi. Sizi anlıyorum siz de bizi anlayın. Bizi bırakın.” (Başekim, 2018: 295)

Hikayeci'nin Androphagiler'i etkilemek için anlattığı hikâye aslında insanın varoluş sebebini unutup ruhundan vazgeçtiğini konu edinir. Sonu ölüm olan bir yaşamda verilen kavgaların önemsizliğini vurgular. Düz bozkırın hiçliği temsil etmesi bu anlamda önemlidir. Bu kavim zaman içinde fiziksel ihtiyaçlarının ve cinsel dürtülerinin esiri hâline gelerek “boş yüzeyde harfler gibi” çoğalmıştır. Zamanla gruplara ayrılıp başka uluslar kurmaya ve başka yerlerde çoğalmaya giderler. Hepsinin amacı daha fazla yemek yiyebilmek, çoğalmak ve savaşmaktır. Hepsi aynı kökten var olmasına rağmen birbirlerine düşman kesilmiştir. Birbirleri ile savaşmaktan asıl yaşama sebeplerini unutmuşlardır. Bunların içinde bazen düşünenler de çıkar. Düşünenler, dünyayı sadece etten yani bedenin ihtiyaçlarından ibaret olarak görmeyen Hikayecilerdir. Diğerleri, yaşamın değerini hatırlatacak olan ölümü unutmuşken Hikayeciler hatırlar ve zaman içinde ölümü savuşturacak hamleyi bulurlar: “Ayrılık Atışı. Dönüp fırlattıkları ok ise Hikaye imiş. Tıpkı bu içinde olduğumuz gibi” (Başekim, 2014: 301).

Bu pasajda Başekim, romanın başından itibaren kullandığı bir başka izleği anlatının merkezine yerleştirmiş olur. Ayrılık atışı, İskitlere özgü bir savaş tekniği olarak romanın tarihsel katmanını pekiştirir. Ayrıca romanın sonunda Od'u düşmanından kurtaracak bir hamle biçiminde işlevsel açıdan kullanılmıştır. Od'un bu tekniği öğrenme süreci aynı zamanda onun olgunlaşma sürecidir. Bütün bunların yanında, belki de en önemli katman olarak bu pasajda, yalnızca savaşçıların değil hikâyecilerin de ayrılık atışı bulunduğunun söylenmesi anlamlıdır. Hikâyecinin ayrılık atışı, anlattığı en etkili hikâyedir. “Tıpkı bu içinde olduğumuz gibi” sözleri ile anlatılanın da bir hikâye olduğu vurgulanır. Dolayısıyla, kurmacanın sınırları ihlal edilerek okura okuduğunun bir anlatı olduğu hatırlatılır. Yazarın bu hatırlatmayı ayrılık atışı ile ilişkilendirmesi, kendi anlatısının da ayrılık atışı değerinde kabul görmesini arzuladığını düşündürür.

Od, hikâyesi ve cesareti sayesinde Androphagilerin elinden kurtulur ama anlattığı hikâyeden kendisi de son derece etkilenir. Dönüş yolculuğu sırasında Herodotus'tan aldığı kâğıtlara kendi hikâyesini yazmaya başlar. Böylece, kendisi ile verdiği savaşta sona yaklaşır. Hikâyesini yazarken aynı anda hem İskit hem de Hikayeci olduğunu anlar. İçinde barındırdığı bu iki farklı her biri aynı vazgeçilmezlikle kendisini oluşturmaktadır.

Pasian obasına geri döndüğünde halkı için savaşmayı tercih eden Od, çeşitli boylardan bir araya gelmiş düşmanlara karşı mücadele verir. Bu mücadele aynı zamanda kendisini bütünlüklü bir kişilik olara var etmenin mücadelesidir. Oior-Patalardan birinin saldırdığı Sarmat oku, Od'un gözüne saplanır. Od, tüm hikâyesinin bittiğini düşündüğü anda doğuştan kör olan gözünün açıldığını fark eder. Artık iki gözü ile de görmeye başlar. Bu simgesel bir aydınlanma, uyanma, "gözünün açılması" anıdır. Karakter artık hem İskit gözü hem de Hikayeci gözü ile dünyaya bakıyordur. Bu noktada gördüklerini yazı ile ilişkilendirmesi anlamlıdır: "Ve gördü... / İlk kez her iki gözüyle de gördü, hikayesinin yazıldığı uçsuz bucaksız bembeyaz düzlükleri. Sonsuz ve ıssızdılar. / Üzerinde harflerin yanaşıp saçıldığı boş bir sayfa" (Başekim, 2014: 355).

Od, iç ve dış düşmanlarına karşı verdiği savaşı kazanır fakat asıl düşmanı ölüm, topluluğun şefi Madyas'ın elindedir. Od'u mezar soyduğu için hısımlıktan çıkarıp hasım ilan etmiş olan Madyas, Od'u sırtından vurur. Od, ölmeden önce İskit cesareti ve Hikayeci hamlesiyle ayrılık atışı yaparak Madyas'ı başından vurarak öldürür. Od için Madyas'ı öldürmek tüm otoriteyi ortadan kaldırmak anlamına gelecektir. Kural koyucu otoritenin kalkması ile Od, kendi kimliğini tamamlar ve mücadelesini kazanır. Opoea ile konuşmasında zaferini şu sözleri ile aktarır:

— Ölmeyeceğim ben merak etme. Ben iyiyim. Savaşı da kazandım kızını da. Artık usta bir savaşçıyım. Nice maceradan sonra kral olacağım. Genç savaşçı öyküleri hep iyi biter çünkü.

— Öleceksin hayalci budala! Madyas'ın oku ciğerini parçaladı...

[....]

— Zaten yoktum. Yine yok olacağım işte. Bu beyaz boş düzlükte kısa bir hikayeydim sadece.

Anlam bulmak için başlamadım bu hikayeye. Serüven, sihir ve savaş kısımları için başladım. Kılıçlar, canavarlar, mezarlar, hazineler... Bir de sarı saçlı bir kıza âşık olayım diye.

[....]

Buldun mu peki yine de? Önemini? Hikayenin bir anlamı var mı?

— Gözümün önündeki et perdesi kalktı. Artık iki gözüm de açıldı. Görebiliyorum. Sadece hikaye var. Beyaz bir boşluğun üzerine yazılmış bir hikaye. Sihir de bu idi. Ve önem de bu: önemli olan sihri korumak. Bütün mesele hayat boyunca kendine hikaye anlatabilmek. Çünkü hikaye ısıtır. Hayat verir. (Başekim, 2014: 362-63)

Od, tam can verirken hayatın anlamının aslında hikâyelerde gizli olduğunu anlar. Bir yıllık süre boyunca farklı evrelerden geçen karakter, romanın sonunda varlığını bulur. Mit kahramanlarının varoluş için sergiledikleri kahramanlığı Od, kendisini var edebilmek için kullanır. Özellikle etik önemin yüceltilmesi dikkat çeker. Tanrıya karşı güven olmasa da kahramanda tanrısal bir gücün dolaylı yollardan aktarıldığı görülür. Romanın sonunda tüm olayların bir Hikayeci / Tarihçi tarafından ele alındığı ve yalan olduğu belirtilir.

Bu çözümlenmeye dayanılarak Od'un, kimliğini arayan bir kahraman olduğu savunulabilir. Tüm ailesini ve varlığını kaybeden karakter, yalnız çıktığı yolculuğunda, kendini sorgular ve kendinin aslında kim olduğunu bulmaya çalışır. Tanrılara ve toplumsal güce İskit tarafıyla bağlı kalmaya çalışan Od, Hikayeci tarafıyla da bu güce karşı koyar. Romanın sonunda ise "otorite"yi öldürür. Otoritenin ölmesi, Od'un zaferine işaret eder. Od, ölürken yok olup hiçliğe gideceği yerde kendi

hikâyesini yazmış ve ölümsüzleşmiş bir kahraman olur. Campbell, kahramanın sonunu şu sözleriyle tanımlar: “Nerede bir kahraman doğmuş, bir iş yapmış ya da hiçliğe geçmişse o yer belirlenir ve kutsanır” (Campbell, 2013: 56). Od’un da ölümünün ardından hikâyesi beyaz düzlüğe saçılarak dondurulur. Böylece Od, bölünmüş kişiliğiyle çıktığı yolculuğun sonunda bütünlenmiş bir kimlik edinmeyi başarır.

2.2. Od’un Yolculuğu

Romanın merkezinde bulunan kimlik arayışı, başkarakterin hem fiziksel (dış) hem de ruhsal (iç) yolculuğuyla ilişkilidir. Tüm kabilesinin Sarmatlar tarafından öldürülmesiyle romanın başında bu iki yönlü yolculuğa çıkmak zorunda kalan Od, yol boyunca farklı aşamalardan ve zorluklardan geçer. Bu bölümde Campbell’ın yaklaşımına göre Od’un yolculuğunun aşamaları değerlendirilecektir.

2.2.1. Yola Çıkış

Romanda yolculuğun başladığı bölüm Sıfır (0) ile numaralandırılmıştır. Sıfır, birbirine bağlı birçok meseleyi temsil eder. Her şeyden önce tüm Uti boyunun katledilmesi, sağ kalan Od’un ise tek başına boyunun devamını getiremeyecek olması, topluluğun ölümü anlamına gelir. Birçok araştırmacının üzerinde durduğu gibi mitler, mevsimlerin döngüsüne göre kurulmuştur. Epik de mitlerle yakın ilişkide bulunan bir tür olarak mevsimlerin döngüsünü gözetir. Romanı, mitsel yapıya yaklaştıran en önemli unsurlardan biri, mevsimlerin döngüsüne göre karakterin gelişim göstermesidir. Od’un yolculuğu, kış mevsiminde başlar. Kış ile beraber Od, her şeyini kaybetmiş olur. Bu kaybediş, Od’un kendi savaşını başlatır. Başekim de mevsimlerin mitsel anlamına dikkat çeken bir kurgu oluşturmuştur: “Kış, ölü Bozkırın donmuş cesedinin üzerinde gezinip inleyen beyaz bir hayalet idi o gece. Rüzgârdaki ruhlar yerden ve göklerden avuç avuç donmuş buz alıp, fırlatıyordu ona doğru. Sanki atalar, yankılı kem isimler ile adını lanetle haykırıyordu: *Od... Artık tek başınasın Od*” (Başekim, 2014: 14). Dolayısıyla, Od’un boyunun kırımdan geçirildiği, karakterin tek başına kaldığı ve bir yolculuğa çıkmak zorunda bırakıldığı mevsimin mitlerde ölümü

simgeleyen kış olması anlamlıdır. Böylece, romanın başında yeniden doğuşun zemini hazırlanmış olur.

Bozkırda yalnız kalan Od, hayatı sorgulamaya başlar. Bu sorgulama sırasında kullanılan ifadeler de romanın bir sonla başladığını pekiştirir: “Sürekli arkalarına bakıp peşlerindeki Ölüm’den kaçmaya çalışan bu boş beyaz düzlükler üzerindeki küçücük harfler gibi birbirlerine yapışıp yığınlar kurarak anlamlı bir hikaye oluşturmaya uğraşan etlerin, ‘Hayat’ denen yapay ve yalan tarihçelerinin altındaki hiçliğe, hikayenin altındaki büyük beyaz boşluğa doğru çekiliyordu onun anlattıkları artık” (Başekim, 2014: 16). Bu ifadelerde, yaşamın hikâye olarak anlatıldığında bir anlam taşıması üzerinde de durulmuştur. Hikâye anlatmak, insanın ölümle başa çıkmasının bir aracı olarak görülmüştür. Dolayısıyla, romanın sonunda anlamını bulacak hikâyenin temelleri, metnin sıfır noktasında atılmıştır.

Od’un yolculuğunun sıfır noktasından başlaması, yok olanı bulmayı veya yaratmayı gerektirecektir. Kahramanı, kahramanın kendi kendine kazanılmış teslimiyetin sahibi olarak tanımlayan Campbell, yeniden bulma ya da yaratılma arzusunu şöyle aktarır:

Ruh içinde sosyal gövde içinde –eğer yaşamda uzun süre kalacaksa– ölümün uzaklaşmayan yinelenişlerini geçersiz kılacak kesintisiz bir “ruh göçü” (*palingenesia*) olmalıdır. Çünkü eğer yeniden yaratılmıyorsak, Nemesis’in işlerini bozan ancak bizim gibi kendi zaferimizdir: Bütün erdemlerimizin içinden yıkım çıkar. Barış bir tuzaktır öyleyse; savaş bir tuzaktır; değişim tuzaktır; kalıcılık tuzaktır; Ölümün zaferi için günümüz geldiğinde, ölüm yaklaşır. Çarmıha gerilmekten ve dirilmekten başka yapabileceğimiz bir şey yoktur; tamamen parçalanış, sonra yeniden doğuş. (Campbell, 2013: 27)

Dolayısıyla, Od’un yolculuğu da başlangıçtan itibaren bir yeniden doğuş sürecinin habercisidir. Buna uygun olarak karakterin yolculuğa çıkmasından itibaren ölümü, en büyük düşmanı saydığı görülür. Anlatının başında vurgulanan korkaklığı ile Od, epik kahramanın zıddıdır. Pasiftir, bozkırda yalnızdır ve aç kalmaktan, tek başına ölmekten korku duyar. Fiziksel olarak yaptığı yolculuk, içsel sorgulamalarını başlatır. Yolculuğa çıkışın ilk aşaması olan “maceraya çağrı” Od için mecburi olarak gerçekleşir.

Epik kahraman da her zaman kendi isteği ile yolculuğa çıkmaz. Genellikle, kahramanın beklemediği anda gerçekleşen olaylar, yolculuğu gerektirir. Maceranın gerçekleşmesi için kahramanın hayatında değişimler başlar. Bu, bazen bir şans ya da bir yıkım olabilir. “Bir hata –görünüşte yalnızca şans– beklenmedik bir dünyayı ortaya çıkarır ve birey pek iyi anlayamayan güçlerle bir ilişkiye sürüklenir. Freud’un gösterdiği gibi, kazalar yalnızca şans değildir. Bastırılmış arzuların ve çatışmaların sonucudurlar” (Campbell, 2013: 65). Od için maceraya çağrı, anlatıcının birinci bölümde geriye dönüş yöntemiyle geçmişi hatırlatması ile başlar: “Kederli bir hikayenin ve korkunç bir serüvenin başlangıcı gibi başladı her şey...” (Başekim, 2014: 18). Bu hatırlamada hikâye ve serüven sözcüklerinin seçilmesi de yazarın karakterin yolculuğunu bilinçli bir şekilde kurguladığını ve bir yolculuk hikâyesi sunacağını okura sezdirir.

Od için ilk çağrı Sarmat saldırısıdır. Maceraya ilk çağrı kahramanın benliğini uyandırarak onda değişimin başlamasına etki eden bir harekettir. Dışsal faktörler kahramanın içsel olarak çatışmasını tetikler. Campbell da maceraya çağrının bu yönünü ele almıştır. Maceraya çağırın “haberci”nin çağrısının iç yüzünü şöyle değerlendirmiştir:

Habercinin haberleri, [...] yaşamak ya da yaşamın daha ileri bir anında, ölmek olabilir. Önemli tarihsel bir olaya çağrı gibi görünebilir. Ya da dinsel bir aydınlanmanın şafağını belirtebilir. Mistik tarafından yorumlandığı şekliyle de, “benliğin uyanması” denilen şeyi belirtir. Peri masalının prensinin durumunda, ergenliğin gelişinden başka bir şeyi belirtmiyordu. Fakat ister küçük ister hangi yaşam sahnesinde ya da aşamasında olursa olsun, çağrı, her zaman bir dönüşümün –tamamlandığında bir ölüme ve bir doğuma eşitlenen bir ruhsal geçiş anı ya da ayinin– gizemiyle perdeyi kaldırır. Alışılmış yaşam ufku genişlemiştir; eski kavramlar, idealler ve duygusal kalıplar artık yetmez; bir eşiği aşma zamanı gelmiştir. (Campbell, 2013: 65-66)

Çağrının gerçekleşmesi ve uygulanması için semboller kullanılır. Bu semboller kahramanın ruh hâlini yansıtır. Özellikle karanlık, gece, ıssız yerler, korkutucu sesler,

maceranın çağrısını derinleştirir. Bu semboller, kahramanın içinde bulunduğu durum kadar, benliğinde oluşan düşünceleri de temsil eder. Uti boyunun Sarmatlar tarafından saldırıya uğradığı gece de karanlık ve soğuk olarak tasvir edilir.

Maceraya çağrı, kahramanda kaygı ve bunalım yaratır. Özellikle ait olduğu güvenli bölgeden ayrılma duygusu kahramanın iç çatışmasına sebep olur. İç bunalım ve kaygı durumları bireyin haz ilkesini de yansıtır. Freud, kaygı ve bunalımı haz ilkesine dayandırır. Yani bireyde kaygı uyandıran durumlar o kişilerde haz da uyandırır. Fakat bu, bir denge içindedir. Kişinin kaygı durumunda başa çıkabilmesini sağlar. Yani, kaygıyı yönlendirirken nasıl nitelendiği ve tepki geliştirildiği önemlidir. Freud, her doğuşu bunalım hâlinin bir prototipi olarak gösterir ve şu şekilde değerlendirir:

Doğumun esası, her tehlikeli durumda olduğu gibi psişizmde, bir haksızlık gibi duyulan ve ancak boşanma ile kurtulunabilecek büyük bir gerilim halinin görünüşüdür. Eğer haz ilkesi çabalarının başarısızlığa uğradığı bu durumu travmatik diye nitelersek nevroz bunalımını –gerçek bunalım– tehlikeli durum sayarak bu konuda şu basit sonuçlamaya varırız; korkulan şey, bunalımın nesnesi daima haz ilkesi esasına göre uzaklaştırmamız olanaksız olan travmatik bir etkinin görünüşüdür. Bu ilkenin bizi dış zararlardan korumaya yetmediğini fakat sadece psişik dengemizin uğrayabileceği olası bazı incinmelerden sakındırdığını hemen kavrarız. Haz ilkesi ile korunma içgüdüsünün karşılıklı olarak birbirine yardımda bulunması için önemli bir sürenin geçmesi gerekiyor. (Freud, 2018: 119)

Od, maceraya çağrı aşamasında ailesinden ve doğduğu topraklardan ayrılmanın kaygısını hisseder ve içinde bir bunalım tetiklenir ama bu yolculuk aslında bir yandan da kendi seçimidir. Oba adına savaşmak ya da geride kaldığında ölüleri beklemek yerine oradan ayrılmayı tercih etmiştir. “Çağrının reddedilişi”, kahramanın istemsiz olarak kendisini koruma amacıyla yaptığı bir tepkimedir. Dolayısıyla Od, saldırı sırasında savaşmak yerine saklanarak ilk çağrıyı reddetmiş olur. Campbell, çağrının reddedilişini şu şekilde aktarır. “Bütün dünyanın mitleri ve halk masalları, bu reddin özde kişinin kendi çıkarı saydığı şeyden vazgeçmeyi reddetmesi demek olduğunu gösterir. Gelecek, aralıksız ölüm ve doğum dizileri şeklinde değil, kişinin mevcut

idealleri, yararları, hedeflerinin ve üstünlüklerinin sabitlenip güvenceye alınması şeklinde ele alınır” (Campbell, 2013: 74).

Od, ilk çağrı geldiğinde gözü önünde babasının öldürülmesini izler. Sarmatların genç kızlarına saldırıda bulduklarını görmesine rağmen tepki gösteremez. Od’un ilk çağrıda gösterdiği pasiflik, Campbell’ın yorumladığı gibi hayatta kalma içgüdüleriyle kendi çıkarını düşündüğünü gösterir. Bununla birlikte, çıkarını bu şekilde kollaması nedeniyle duyduğu suçluluk, yolculuğunu somut bir yolculuğun yanı sıra içsel bir yolculuğa dönüştür.

Kahramanın maceraya çağrısı kabul ettikten sonra karşılaştığı aşama, “doğaüstü yardım”dır. Bu aşamada kahraman, doğaüstü güçlerin veya olayların belirmesi ile yolculukta cesaret bulur. Doğaüstü yardım genellikle büyü gücü tarafından gerçekleştirilir. Bazı durumlarda da kahramanın güç aldığı büyü ya da anlamlı bir nesne, bu görevi üstlenir. Od, yolculuğa çıkarken yanına sadece Çaturang’ını alır. Yolcuğu boyunca verdiği kararları Çaturang üzerinde düşünür ve hamleler geliştirir. Kiaskal’a karşı ilk meydan okumasını ve Androphagilerden kurtuluşunu Çaturang hamleleri ile gerçekleştirmiştir. Bu nedenle, Çaturang’ın romanda kahramanın doğaüstü yardımcısını temsil ettiği düşünülebilir. Ne var ki, Çaturang bir akıl ve taktik oyunudur. Dolayısıyla romanda, epikten farklı olarak doğaüstü olan yerine akla yatırım yapılır.

Bunun yanında, romanda doğaüstü olduğu düşünülebilecek olağandışı durumlar da bulunmaktadır. Od ilk aç kaldığında Tanais Nehri’nden balık avlar. Balık tutarken bu konuda tecrübesiz olmasına rağmen bir hamlede iki balık birden yakalaması, bir mucize gibi anlatılır. Od bunu ilk olarak şansa bağlasa da sonraki denemelerinde de iki balık birden tutması, yazarın bazı noktalarda rastlantıyı, doğaüstü bir güçle ilişkilendirerek kullandığını gösterir.

“İlk eşik aşılması”, kahraman için önemli aşamalardan biridir. Kahramanın çıktığı yolculukta kişiliğinde ve davranışlarda değişmelerin başlaması beklenir. Kahraman, ilk eşikte kendisinde değişmesi gereken meseleler ile yüzleşir ve bunları değiştirmek için adımlar atmaya başlar. İlk eşik kahraman için zor ve ürkütücü görülür. Bunun

nedeni, kahramanın başarıya ulaşacağı yolculuğunun merak unsurları taşıması ve gizem içermesinden kaynaklanır. Campbell bu durumu şu sözleriyle özetler:

Kahraman, kaderinin ona rehber ve yardımcı olan kişileştirmeleriyle birlikte macerasında, aşırı güç bölgesinin girişindeki eşik muhafızına gelinceye dek ilerler. Bu tür muhafızlar, kahramanın şu anki alanını ya da yaşam ufkunun sınırlarını belirterek dünyayı dört yönde ayrıca aşağıda ve yukarıda sınırlar. Onların ardında karanlık, bilinmeyen tehlike vardır; tıpkı aile gözetiminin dışımda kalan çocuğu tehlikelerin beklemesi gibi. Sıradan insan belirli sınırlar içinde kalarak tatmin olmakla yetinmeyip bundan gurur da duyar ve yaygın inançlar keşfedilmemiş olana atılan ilk adımdan ürkmeye için ona her türlü nedeni verir. (Campbell, 2013: 94-95)

Od, sıradan bir insan değildir. Bu nedenle korkmasına rağmen kendisinde kaygı uyandıran durumların üzerine gider. Od için ilk eşik bozkırda tek başına yolculuğa çıkma kararıdır. Bozkırda açlık ile mücadele etmesi ve bulduğu canlıları yiyememesi onun kişiliğini sorgulamasına ve değişmeye itmesine sebep olur. Ait olmak istediği İskitler gibi olmak ister. Tanais Nehri'nden çift balık yakalaması Od'un kendisini iyi hissetmesini sağlar. Bu durum onun için bir başarıyı simgeler ve artık değişmesi gerektiğini anlar. Od için eşiği aşılması ise Kiaskal ile ilk karşılaşmasında gerçekleşir. Kiaskal'a karşı büyük bir korku içinde olmasına rağmen, kaçmak yerine savaşmayı tercih eder. Od, içindeki kaçma arzusunu durdurmak için ayaklarını toprağa gömer. Yediği balıklardan alan kılçıklar ile de Kiaskal'a karşı koyar. Bu karşı koyma sonucunda Od'un değişme isteği daha da artar. Pasian boyuna getirildikten sonra Çaturang kayası ile Kiaskal'ın başına vurur. Bu meydan okuma sonunda elde ettiği yurt ile ilk eşiği aşar.

“Balınanın karnı”, ilk eşikten geçtikten sonra kahramanın yeniden var olma alanıdır. Bu alan genellikle ana rahmini temsil eder. Kahraman bu alanda kendisi ile baş başa kalır ve sorgulama yapar. “Büyülü eşikten geçişin bir yeniden doğum alanına geçme olduğu fikri, dünyanın her yerinde rahim imgesi olan balina karnıyla simgelenmiştir” (Campbell, 2013: 107). Carl Gustav Jung, *Analitik Psikoloji* adlı kitabında balınanın karnı imgesini şöyle yorumlar:

Çoğu kez canavar (bilinçdışı içerik) ile [kahramanın] tipik karşılaşması su kenarında, belki de bir sığılıkta yer almaktadır [....] Bu kesin savaşta, kahraman Yunus Peygamber gibi mutlaka canavar tarafında yutulur [....] Ama, canavarın içine girdi mi bir kez, canavarın karnında onunla birlikte doğan güneşe doğru yüzerken, kahraman canavarla kendi yöntemi ile hesaplaşır. İç organlarını örneğin yüreğini ya da canavarın yaşamak için onsuz edemeyeceği hayati organlardan birini (bilinçdışını harekete getiren değerli enerjisi) keser. Böylece canavarı öldürür; canavar karaya doğru sürüklenir, orada kahraman doğaüstü işlev sonucu [...] yeniden doğar ve bazen canavarın daha önce yuttuklarıyla birlikte dışarı çıkar. Bu şekilde enerjisinden olan bilinçdışı, artık baskın pozisyonunu yitirmiş olduğu için durum normale döner. (Jung, 2006: 73)

Balınanın karnını genellikle mağara, oyuk, ağaç kovuğu gibi alanlar temsil eder. Bunlar anne rahmi ile ilişkilendirilir. Bu imgeler, kişinin bilinçaltını ve ruhsal durumunu yansıtır. Kişilerin, benlikleri ile çatıştıktan sonra yeniden doğduğu alanı simgeler. Seval Kasımoğlu, bu durumu şöyle özetler: “Bilinçdışını ifade eden balınanın karnı, kahramanın kendi ruhsal varlığını algılayabilmesinin bir özetidir. Kahraman bu sihirli mekânlarda kendi benliği ile bilinçdışı arasında ilişki kurmaktadır. Şayet onları (bilinçdışı unsurları) kendi benliğinin parçaları olarak kabul edip özümseyebilirse erginleşme öyküsünü tamamlayabilmekte ve yeni bir kişi olarak yeniden doğabilmektedir” (Kasımoğlu, 2017: 64).

Od için balınanın karnını temsil eden iki alan vardır. Bunlardan ilki Skopas’ın mezarını soymak için girdiği kurgandır. Od, kurgana girme kararını İskit olabilmek için verir. Oradan çalacağı altın ve gümüşler ile savaş dersi almak ve toplumda yer edinmek ister. Kurgan soymak ataları tarafından lanetlenmiş olsa da Od, kurganın içine girer. Kurganda dev bir pitonla karşılaşır. Piton, Od’un benliğini temsil eder. Od, pitonu merhameti temsil eden annelik tarafından vurur. Od’un pitonu yumurtalarının olduğu yeri fark edip bilinçli olarak vurması, anne içgüdüsüne karşıdır. Annelik imgesini Jung, şöyle ifade eder. “Yetişkinlerin en dokunaklı, en unutulmaz anılarından biri, her türlü her türlü oluşum ve değişimin gizemli kaynağı, eve dönüşün, her tür başlangıç ve sonun sessiz temeli olan anne sevgisidir” (Jung, 2015: 30-31). Bu bağlamda Od’un

diři bir yılanı anneliđinden vurması, eski yařamına ve benliđine dđnüş yolunu tamamen kapattıđını gösterir.

Od'un balinanın karnını temsil eden ikinci durum ise Androphagiler tarafından kapatıldıđı mağaradır. Bu mağara, karanlık ve sessizdir. Mağarada duyulan tek ses, su sesidir. Od, mağaraya kapatıldıktan sonra ruhsal olarak deđiřime uğrar. Mağara ile ilgili Jung, Hızır'ı örneklendirir ve řu řekilde yorum yapar:

Hızır, *Kur'an*'ın, yeniden dođuş gizemini anlatan "Mağara" adındaki 18. Sure'sinde karřımıza çıkar. Mağara yeniden dođuşun gerçekleřtiđi yer, insanın kuluçkaya yatıp yenilenmek üzere kapatıldıđı gizli oyuktur. *Kur'an*'da burası řöyle anlatılır: 'Güneři görüyorsun ya, dođduđu vakit mağaralarından sađa meyleder; battıđı vakit de onları sol tarafa makaslar. Onlar (Yedi Uyurlar) mağaranın geniř bir yerindedir.'

Bu efsanenin anlamı řudur: her kim mağaraya, yani herkesin kendi içinde tařıdıđı mağaraya ya da bilincinin dıřındaki karanlıđa girerse, kendini önce bilinçdıřı bir dđnüşüm sürecinin içinde bulur. Bilinçdıřına girmesi, bilincin ile bilinçdıřının içerikleri arasında bir bađ kurmasını sađlar. Bunun sonuncunda, kiřiliđinde olumlu ya da olumsuz anlamda kökten bir deđiřim olabilir. Dđnüşüm genellikle yařam süresinin uzaması ya da ölümsüzlüđe adaylık olarak yorumlanır. (Jung, 2015: 66-67)

Od, mağaranın içindeyken dđnüşümü bařlar. Kiřiliđindeki eksikliklerin nedenini sorgular. Mağaradan çıkmak için hamleler geliřtirir. Od, güçlü bir savařçı olan Kiaskal bile pas etmiřken savařı bırakmaz. Bunu Opoea için de gerçekleřtirmeyi arzular fakat ilk dđřündüđu kendisidir. Kendini bulma isteđi, mağaradan çıkmasını sađlar. Od, hamle olarak hikâneyi kullanır. Androphagilere anlattıđı hikâye, insanlıđın sorununu anlatan bir hikayedir. İnsanların yaratıldıktan sonra etik deđerleri unutarak bencil bir hayat sürmesini eleřtirir. Bir "et" in diđer bir "et" i anlamak ve dinlemek yerine yediđini anlatır. Hikâye Androphagilerin reisini etkiler ve serbest kalırlar fakat anlattıđı hikâye ve mağarada dđřündükleri Od'u deđiřtirir. Mağaradan çıktıktan sonra yol boyu Herodotus'tan aldıđı kalem kâđıda kendi hikâyesini yazar. Böylece aslında en büyük

korkusu olan ölümü yener ve arkasında hikâyesini bırakarak aslında ölümsüzlüğe ulaşır.

Romanda balinanın karnı aşamasının bu şekilde iki kere kullanılmış olması, epikteki anlatı düzeninin bozulduğunu ve yeniden yorumlandığını gösterir. İkinci örnek, romanın sonuna atılan adımla geçilen eşik işlevindedir ve karakterin olgunlaşmasını neredeyse tamamladığının işaretidir. Bu nedenle, bu ikinci “balinanın karnı” aslında “dönüş” aşamasıyla ilgilidir. İki “balinanın karnı” arasında Od, erginlenme sürecini yaşar.

2.2.2. Erginlenme

“Erginlenme” aşaması, kahramanın çeşitli zorluklardan geçerek olgunlaştığı süreçtir ve kahramanı etkileyen diğer faktörleri ve kişileri içerir. Kahraman, balinanın karnı eşiğini aştıktan sonra kendisi ile ilgili bulması gerekenlerin ipuçlarını öğrenir ve bu aşamada da bunları yerine getirir. Bunun için de önce bazı güçlükleri göğüslemesi ve sınanması gerekir.

“Sınavlar yolu”, kahramanın yolculuk boyunca karşılaştığı zorluklardır. Bu zorluklar, kahramanın olgunlaşmasını, kendi sınırlarını aşan zorluklar karşısında dönüşümünü sağlar.

Eşığı aştıktan sonra, kahraman bir dizi sınavdan geçmek üzere tuhaf biçimde akışkan, belirsiz biçimlerin düş dünyasında ilerler. Bu mit-maceranın sevilen bir aşamasıdır; mucizevi sınavlar ve işkencelerle dolu bir dünya edebiyatı yaratmıştır. Kahraman bu bölgeye girmeden önce karşılaştığı doğüstü yardımcının önerileri, tılsımları ve gizli araçlarından yardım almaktadır. Ya da insanüstü yolculuğu sırasında kendisini her yerde destekleyen iyi kalpli bir güç olduğunu ilk kez burada fark edebilir. (Campbell, 2013: 113)

Od, yolculuk boyunca birçok zorlukla karşılaşır. Karnını doyurmak, barınmak gibi temel ihtiyaçları için bile çeşitli zorlukları göğüslemesi gerekir. Hayatta kalmış olmasının bedelini âdeta her nefes alışverişinde öder. Diğerleri için çok kolay olan

şeyleri, topluluğa ait görülmediğinden uğraşarak elde etmek durumunda kalır. Temel ihtiyaçları için çektiği bu sıkıntılar bir yana, asıl Herodotus’u kurtarması, onu kahramanlaştırır.

Od, Opoea kendisine yemek vermediği zamanlarda Tanais Nehri’nden balık tutarak karnını doyurmaya çalışmaktadır. Kış olmasına rağmen açlıktan ölmek için Tanais Nehri’ne girer ve dondurucu soğukluktaki sulara avlanmak zorunda kalır. Bir av esnasında bir ses duyar. İlk olarak bu sesin bir Sarmat saldırısı olabileceği düşüncesi ile Pasion’a doğru kaçır. Sonra kaçarak peşinde koşan ölümden kurtulamayacağını anlar ve sesin olduğu yöne doğru gider. O zaman, eşiği ile birlikte Herodotus’u görür. Bir kurt da o sırada Herodotus’a saldırmak üzeredir. Od, cesaretini toplayarak kurdu öldürür. Od, kurdun önceden bir yarasının olduğunu görmesine rağmen bunu iyi bir başarı olarak kabul eder. Od, kurdu öldürüp obaya döndüğünde halkın övgüsü ile karşılaşır. Cesaretin ona saygınlık sağladığını görür. Böylece, epik kahramanın sınavına benzer bir sınavı başarıyla tamamlamış olur.

Od için diğeri bir sınav yolu da Sarmat Oior-Patalar ile savaşmasıdır. Oior-Patalar, “erkek yiyciler” olarak bilinen Sarmat kadınlarıdır. Bu kadınların evlenmeleri için savaşçı bir erkeği öldürmesi gerekir. Bu yüzden de hepsi çok iyi savaşçıdır. “Amazonlara ki, Skyth’ler bunlara Oiorpata derler, yani Yunanca karşılığı erkek öldürenler—çünkü Skyth dilinde oior erkek demektir, pata da öldürmek—savaş açan Yunanlılar diye anlatırlar” (Herodotos, 1973: 327). Sarmatların Pasion boyunu yağmaladığı anda Oior-Patalar da Od’a saldırır. Od, Oior-Patalara karşı güçlü bir mücadele verir. Fakat mücadelenin sonunda kör olan gözünden vurulur. Od, ölümün kendisini yakaladığını düşündüğü anda doğuştan kör olan gözünün açıldığını fark eder. Od’un gözünün açılması artık kendisini tam ve bütün hissetmesini sağlar.

“Tanrıçayla karşılaşma”, kahramanın tüm zorluklarla mücadele ederken gösterdiği çabanın kaynağını oluşturur. Kadın kahramanlar, erkek kahramanın dünyasında önemli bir yer kaplar. Bu bağlamda bakıldığında kahraman için bu kadın tanrıçalaştırılır. Campbell, bu durumu şu sözlerle değerlendirir: “Genellikle bütün engeller ve devler aşıldığında gelen en son macera, başarılı kahraman ruhun Dünyanın Kraliçe Tanrıçasıyla mistik evliliği (hieros gamos) olarak sunulmuştur. Bu en alt

noktadaki, zirvedeki ya da dünyanın en ucundaki kozmosun orta noktasındaki, tapınağın sunak yerindeki ya da kalbin en derin noktasının karanlığındaki krizdir” (Campbell, 2013: 125).

Romanda Od’un tanrıçası Opoea’dır. Od, Opoea ile karşılaştığı anda tüm kazanma arzusunu Opoea’nın gözüne girmeye bağlar. Od, Opoea ile ilk Pasion boyuna getirildiğinde tanışır. Açlık çekerken Opoea, yanında kemikli et yer. Opoea’nın ilk dikkat çektiği yer dişleri olur. Od için dişler önemli bir semboldür. Varlıkların hayatına son veren ve sadece bedeni doyurmak için işlev gören dişlerdir. Od’un roman boyunca vurguladığı çiğneme ve yok etme arzusu Opoea’nın dişlerinde kendini gösterir. Opoea, Od’un aç olduğunu bilmesine rağmen etini paylaşmaz ve Od’a kemiğini fırlatır. Opoea, Od’un üzerine işemesine ve sürekli kötü davranışlarına rağmen yine de en iyiyi ve güzeli temsil eder.

Od, Opoea’nın da kendisi gibi herkesten farklı olduğunu ayırmsar. Opoea bildiği ve ait olmak istediği İskit boyunun kadınlarından değildir, ailesini katletmiş olan Sarmat boyundandır. Bunu öğrenmesine rağmen Od, ondan vazgeçmez. Hatta bu durum, Od’u Opoea’ya daha fazla yaklaştırır. Çünkü Opoea da kendisi gibi bir sürgündür. Onda kendini görür. Opoea, Od’un savaş ustası olur. Od’u en çok korktu ölümle ve öldürme ile yüz yüze getirir. Od, savaşmayı ve cesareti Opoea’dan öğrenir ve bu nedenle de ona bağlanır.

Opoea, güçlü bir kadındır. Sürgün olarak getirildiği Pasion boyunda tek başına bir yaşam sürmektedir. Hiç kimseden bir beklentisi olmayan Opoea, Od’u gördüğü anda onu aşağılar. Fakat kendisinin de farkında olmadığı bir şekilde onu korumak da ister ve Od’un yanında olma eğilimi gösterir. Opoea, Od’a savaşmayı öğretir ve aş verir. Annelik içgüdüleri onu Od’a merhamet etmeye de yönlendirir. Od için de Opoea, yeniden doğuşun bir sebebi hâline gelir. Campbell, mitolojik anne figürüne şöyle dikkat çeker:

Mitolojik Evrensel Anne figürü, kozmosa besleyen ve koruyan ilk varlığın dişil yanlarını yüklemektedir. Fantezi öncelikle kendiliğindedir; çünkü küçük bir çocuğun annesine yaklaşmasıyla yetişkinin çevresindeki nesnel dünyaya

yaklaşımı arasında yakın ve açık bir karşılıklılık bulunmaktadır. Ama ayrıca birçok dinsel gelenekte, bu arketipsel imgenin, zihnin arınması, dengelenmesi ve görünür dünyanın doğasına katılımı için bilinçli biçimde denetlenen eğitsel bir kullanımı bulunmaktadır. (Campbell, 2013: 130-131)

Romanın başında Opoea, boyun en güzel ve en temiz kokulu kızı olarak tasvir edilir. Androphagilerin eline esir düştükten sonra ise büyük kemikli etleri kolayca ısırarak güzel, beyaz dişleri dökülmüş, tek göğsü kesilmiş olarak betimlenir. Metnin başında fiziksel açıdan bütünlüğü ile üstün olmasına rağmen sonrasında o da Od gibi bedensel açıdan engelli hâle gelmiştir. Anneliği ve besleme güdüsünü temsil eden göğsünün birini kaybetmesi de yarım kaldığını gösterir. Böylece Od ile eşit şartlara gelir. Et çiğneyen inci dişlerinin dökülmesi de Od'un canlıların etine zarar vermek olarak tanımladığı çiğneme arzusunun yani bencilliğinin kısıtlanması olarak yorumlanabilir.

Od, romanın sonunda Opoea'nın kollarında ölür. Ölüm anında Opoea'ya "Ölmeyeceğim merak etme. Ben iyiyim. Savaşı da kazandım, kızı da" (Başekim, 2014: 362) der. Böylece, Opoea'nın gönlünü kazanmak için mücadele ettiği bütün zorlukları aşmış olur. Tanrıça yani annelik imgesi yeniden doğuşu temsil eder ve Opoea da Od'un erginlenmesi için tüm özellikleri gösterir. Bununla birlikte, aynı zamanda Od'un sevgilisi olan Opoea'da "baştan çıkarıcı kadın"ın nitelikleri de bulunur. Mitolojik kaynaklarda kadın tanrıçaların yaratıcılığı tetikleme de kadının doğurganlığına bağlıdır. Campbell bunu şöyle açıklar:

Dünyanın kraliçe tanrıçasıyla mistik evlilik kahramanının tam bir yaşam ustalığını temsil eder; çünkü kadın yaşamdır, kahraman onun bileni ve efendisidir. Kahramanın sonul deneyimini ve edimini önceleyen sınamalar, bilincini geliştiren ve kaçınılmaz gelininin, yani anne yok edenin sahiplenişine katlanabilecek hale getiren araçların gerçeğe dönüşme krizlerinin simgesiydi. Böylece kendisinin ve babasının bir olduğunu bilir: babasının yerine geçmiştir. (Campbell, 2013: 138)

Opoea, cinsellik bağlamında Od'u kendisine çeker. Od'un kendisini arzulamasından haz duyar. Opoea romanın en önemli kadın karakteridir. Boydaki diğer kadınlar ve

kızlar silikleştirilerek anlatılır. Bu durum, Opoea'nın gücünü ve Od üzerindeki etkisini gösterir. Od, Opoea ile birlikte olmayı ve onunla evlenmeyi ister. Opoea ise hem cinselliği ile Od'u kendisine hayran bırakır hem de onu esiri olarak kullanır. Od'a savaş tekniklerini öğretirken onu kendi işlerinde kullanır. Od'u eğitimler esnasında sürekli yaralar ve üstüne işer. Opoea'nın bu yaptıklarına Od kızsız da Opoea'sız yapamaz. Opoea'nın bedenini arzularak onu kendine âşık etmek ister.

Campbell, kahramanın baba figürü ile ilişkisini de incelemiş, “babanın gönlünü alma” aşamasını kahramanın olgunlaşmasında önemli bir adım olarak görmüştür. Baba figürü, otoriteyi ve gücü temsil eder. Bu otorite ve güç, kahramanın üzerinde baskı kurar. Kahraman, kendisini bastıran otoriteyi kendisine rakip görür. Babadan nefret etmek ve onu yok etmek, erkeklik dürtülerine ve tek güç olma arzusuna dayanır. Baba figürü ile kahraman arasındaki mücadelenin sebebi genellikle ortak olarak ilgi duyulan bir kadındır. Oğulun babadan korkmasını ve onu öldürme arzusunu inceleyen Freud, *Psikanaliz Açısından Edebiyat* adlı eserde baba katilliğinin sebebini şöyle yorumlar:

Babadan nefreti kabullenilemez bir duygu haline getiren şey babadan korkudur. Çünkü ister sevginin ödülü, ister bir ceza olsun, iğdiş edilme korkunç bir şeydir. Babadan nefreti bastıran iki faktörden birincisinin yani iğdiş edilmek ya da cezaya çarptırılmaktan doğan korkunun normal bir faktör olduğu ve bu faktörün hastalık yönünde gelişmesinin ancak ikinci faktörle yani kadın davranışından korku ile ortaya çıktığı söylenebilir. (Freud, 1981: 17)

Baba, kahraman üzerinde yıkıcı bir etkiye sahiptir. Kahraman, baba ile iyi olma çabasına girse de baba rakiptir. Kahramanın güce kavuşması için otoriteye bağlı olan kadına sahip olması gerekir. Ulaşılması gereken nihai ödül de kadındır. Fakat babanın cezalandırıcı gücü, kahramanda hadım edilme ya da cezalandırılma korkusu yaratır. “Kahraman, babanın ego-yıkıcı erginleyişinin ürkütücü deneyimlerinin hepsinden büyüleriyle korunmasını sağlayan yardımcı dişi figüründen umut ve güvence elde edebilir. Çünkü korkutucu baba-yüzüne güvenmek olanaksızsa eğer, kişinin inancı başka bir yere bağlanır ve bu desteğe olan güvenle kişi krizi atlatır—ancak sonunda, anne ile babanın birbirini yansıttığı ve özde aynı olduklarını fark edecektir.” (Campbell, 2013: 149).

Od için baba katiliği kendi babasının gözlerinin önünde öldürülmesi ile başlar. Od, babası öldürülürken sessizce onun ölüm anını izler. “Tiz ve kem bir sesle uçan Sarmat oku, atasının boynuna gömüldü. Kızıl bir pınar fıskırdı. Gırtlığına kancalı ok saplanmış adam, kan köpürerek yığıldı” (Başekim, 2014: 18). Anlatıda çok az yer verilmiş olmasına karşın, Od’un iç hesaplaşmaları sırasında açığa çıkan ipuçlarından onun, babası hayattayken sorumluluk alma gereği duymadığı anlaşılmaktadır. Babasının ölümü ile birlikte Od, yaşamını sürdürme sorumluluğunu tek başına üstlenmek zorunda kalır ve bu durum onu kendisinin daha sonra farkına varacağı bir otorite inşa etme sürecine de sokar.

Baba figürünü kral ya da siyasi güç temsil eder. Önceki bölümdeki çözümlerinin ışığında romandaki baba figürünün Pasion boyunun üçüncü şefi Madyas olduğu anlaşılmaktadır. Madyas, Od’u gördüğü andan itibaren onu sevmez ve onun öldürülmesini ister. Madyas, birinci ve ikinci şeflerin sefere gitmesi ile birinci şefliğe yükselir. Od’un mezar soymasını öne sürerek onu İskit olmaktan men eder. Od için bu cezalandırma kabul edilemez çünkü kimliğini yeniden inşa ederken geldiği noktada aidiyet hissi geliştirmiştir. Madyas, Od’u düşmanı ilan ederek ona saldırır. Başarılı bir savaşçı olmasına rağmen üç denemede de Od’u vuramaz. Ancak dördüncü atışında Od’u sırtından vurur. Od, kendisini vuran Madyas’ı tek hamle ile başından vurarak öldürür. Od’un otorite tarafından vurulması ve Madyas’ı öldürmesi baba-oğul çatışmasını yansıtır. Burada öldürülme şekilleri de önem arz eder. Madyas, otorite ve güç temsilidir. Halkın sırtını dayadığı konumdadır. Fakat Od’u sırtından vurarak otoritenin zayıflığını ortaya koyar. Od’un ise Madyas’ı başından vurarak tek hamlede öldürmesi her türlü gücün ve otoritenin yok olduğunu ifade eder. Od, ölüm anında simgesel açıdan krallığını ilan ederek otorite olmayı başarır.

Kahramanın kendisini tamamladıktan sonra ulaştığı merteye “tanrılaştırma”dır. Kahraman, yolculuğun sonuna geldiğinde karşılaştığı zorluklardan edindiği deneyimlerle yeni bir döneme girer. Campbell, Buddha üzerinden bu durumu şöyle özetler:

Buddha'nın kendisi gibi bu tanrı benzeri varlık da insan kahramanın aldırışsızlığının son korkularının ötesine geçerek ulaşacağı tanrısal halin bir modelidir. Bilinç zarfı yok olduğunda o değişimden uzaklaşır, bütün korkulardan kurtulmuş olur. Bu hepimizin içindeki kahramanlık yoluyla serbest kalacak ve herkesin ulaşabileceği gizlidir. Çünkü şöyle yazılmıştır: “Her şey Buddha-şeydir,” ya da yine (ve bu aynı şeyi söylemenin bir başka yoludur): “Tüm varlıklar benliksizdir”. (Campbell, 2013: 171)

Kahramanın mücadele ettiği tüm kötülükler ve düşmanlar aslında babanın figürünün çeşitli görünüşleridir. Campbell, bunun nedenini şöyle yorumlar: “Baba, annesiyle yaşadığı cennete dışarıdan giren ilk kişi olarak çocuğun arketipsel düşmanıdır; bu yüzden, yaşam boyunca tüm düşmanlar (bilinçdışı) babanın simgesidir. ‘Öldürülen şey baba olur’” (Campbell, 2013: 178). Kahramanın her zorlukta başarıya ulaşması da otoriteyi yıkarak en yüksek mertebeye yani tanrılığa ulaşmasını sağlar. Od, roman boyunca açlıkla, kurtla, yılanla, Androphagilerle, Kiaska’la ve Madyas’la mücadele içindedir. Od’un kurdu öldürmesi, Androphagileri etkisiz hâle getirmesi tanrılaşması yolundaki adımlardır. Od, bu zorlukların hepsinde ortamda bulunan güçlü otoriteyi yıkmayı amaçlar. En sonunda da Madyas’ı öldürür.

Tanrılaşma ile birlikte kahraman tüm korkularından arınır. Toplumun bilindik tüm davranış kalıplarının ötesinde yeni bir şekle bürünür. Tanrısallık bu bağlamda kahraman için önemlidir çünkü ulaşabileceği en üst seviyedir. Kahraman, kendi ile çatışmalarının cevabını bulur. Dünya düzlemindeki yerinden ziyade evrensel ve mistik bir ruh hâli kazanır. Tüm yargılarından kurtularak sonsuz sevginin kaynağına erişir. Campbell’a göre tanrılaşma, dinsel, kabilesel ya da ulusal önyargılardan kurtulmayı, ana babanın şiddet yüklü saldırgan ya da savunmacı geleneğinin ötesine geçerek en yüce erginlenmeyi gerçekleştirmek anlamını taşır. Bu aşama, kahramanın ilahi olanın bilgisine eriştiği ve bunu insanlara tebliğ edebilecek kapasiteye ulaştığı noktadır:

Dünya arketiplerindeki dinsel, kabilesel ya da ulusal olarak dar kafalılığımızla sınırlanmış önyargılardan kurtulduğumuz zaman, en yüce erginlenmenin, sadece saldırganlığı daha sonra kendilerini savunmak için komşularına yansıtan yerel anne babalarımızinki olmadığını anlamak olası olur. Dünya

Kurtarıcısı'nın getirdiği ve çoğu kimsenin duymaya istekli, yaymaya gönüllü, ama açıkça göstermeye isteksiz olduğu müjdelere, Tanrı'nın sevgi olduğu, sevilen olduğu ve olması gerektiği ve eksiksiz herkesin onun çocukları olduğudur. (Campbell, 2013: 181)

Bir kahraman için tanrılaşmayı ölümsüzlük sağlar. Ölümsüz olmak tanrıların en önemli özelliğidir. Od da yolculuğu boyunca en çok ölümden korkar ve ölümsüz olmak ister. Od, tanrılaşma safhasına ilk olarak Androphagilerin mağarasından çıktıktan sonra ulaşır. Od, mağaradan çıktıktan sonra kendi hikâyesini kaleme alır. Yazının yüzyıllar boyu sürmesi ve yok olmaması Od'un hikâyesini sonsuzluğa ulaştırır. Od, hikâyesini yazdıktan sonra tamamen değişir ve artık kimliğini bulmuş bir birey olur. Od, sonsuzluğa erdikten sonra hiç görmeyen gözü ile etrafı görür. Madyas'ı öldürdükten sonra da krallığını ilan eder. Hikâyesi de buzlu topraklarda dağılır ve donar. Yazı sayesinde Od, sonsuza kadar varlığını korur.

Kahramanın yolculuğa çıktığında aradığı sonuca erişmesi ve başarması nihai ödüldür. Od'un hikâyesinin anlatımı yoluyla ölümsüzlüğe kavuşmasının onun "nihai ödül"ü olduğu düşünülebilir. Kahramanlar seçilmiş kişilerdir. Bu nedenle sadece tek bir şey ile savaşmazlar. Sonuca ulaşmak için kendisini birçok alanda kanıtlaması gerekir. Nihai ödül de kahramanın tüm yolculuğu bitirdikten sonra ulaştığı yerdir.

Od, çıktığı yolculukta birçok varlıkla ve kişiyle savaşır. Hepsinde de başarılı olur. Od'un sahip olmak istediği ve savaştığı kadının, Opoea'nın kucağında ölür. Od'un ölümü pahasına olsa da Opoea'yı elde etmiş olması nihai ödüllerden biridir. Od, yolculuğu boyunca tek gözünün olmamasından yakınır. Başına gelen şeylerin ve korkaklığının sebebi olarak kör gözünü gösterir. Yolculuğun sonunda ise kör gözünün açılması ve dünyayı çift gözle görmesi de nihai ödüllerden biridir. Romanda en önemli nihai ödül, en büyük korkusu ölüm olan Od'un ölümsüzlüğe ermesidir. Od, mağaradan çıktıktan sonra kendi hayatının hikâyesini yazar ve öldüğü zaman hikâye sayfaları saçılarak donar. Od'un hikâyesi sonsuza kadar yaşamaya devam eder. Od, hikâyesini yazdıktan sonra kendi kimliğini oluşturur ve mücadelesini kazanır.

2.2.3. Dönüş

“Dönüş”, kahramanın tüm yolculuğunu bitirdikten sonra başlangıç noktasına döndüğü bölümdür. Romanda Od yolculuğuna sıfır (0) bölümüyle başlar. Romanın en son bölümü de sıfır (0) adını alır. Son bölümde, anlatılan bütün olayların bir hikâyeci / tarihçi tarafından kaleme alındığı ifade edilir. Böylece anlatılanların gerçekliğinden şüphe uyandırılır Romanın ilk ve son bölümlerinin sıfırla numaralandırılması, kahramanın başladığı noktaya geri döndüğünü gösterir. Bunun yanı sıra aslında her şeyin bir hiç olduğuna da işaret eder.

Od, yolculuğu boyunca varlık-yokluk, ölüm-yaşam ikilemini sorgulamıştır. Sonsuzluğun bilgisine erdiği anda da son nefesini vermiştir. Hikâyesi yaşamaya devam edecektir ama bedeni ölmüştür. Od, asıl sonsuz olmanın hatırlanmak olduğunu anlar ve hikâyesini sonsuzluğa bırakır. Böylece aslında ölümsüzlüğe erişmek için fiziksel ölümün gerçekleşmesi gerektiği anlaşılır. Romanda Od, dönüş yoluna çıkmadan öldüğü için dönüş yolundaki evrelerden geçmez. Bu nedenle, “dönüş” evresindeki son iki aşamanın, “nihai ödül”le iç içe olduğu düşünülmüştür.

“İki dünyanın ustası” aşamasında kahraman, kendi benliğini tamamlayarak en üst seviyeye ulaştırır. Mistik anlamda da en üst mertebeye erer. Hayata bakışı değişir. Hem geçmiş yaşamı hem de ileriye bilir. “İki dünya ayrımı arasında, zamanın görünümünün bakış açısından nedensel derinliğine—birinin ilkelerini diğerininkilerle karıştırmadan, aklın birinin erdemiyle diğerini tanımasını sağlayarak ileri geri gidip gelmek özgürlüğü ustanın becerisidir” (Campbell, 2013: 258).

Od, çıktığı yolculukta çözmek istediği gerçek-yalan, ölüm-yaşam, varlık-yokluk ve ölümlülük-sonsuzluk çatışmasını çözer. Varlığının nedenini sorgular ve en sonunda varlığının değil hatırlanmanın ve hikâyenin devam etmesinin anlamlı olduğunu öğrenir. Böylece tüm korkularından arınır ve aradığı anlamı bulur. Aradığı anlama eriştiği anda da iki dünyanın da sırrını ve gizemini çözmüş olur.

“Yaşama özgürlüğü”, yolculuğa çıkan kahramanın sonsuzluğa ulaştığı bölümdür. Kahraman yolculuğun sonunda benliğini yok eder. Benliğinin esaretinden çıkan kahraman, etik bağlamda yücelerek tanrısallığa ulaşır. Campbell, yaşama özgürlüğünü şöyle değerlendirir:

Savaş alanı, her yaratığın bir başkasının ölümüyle yaşadığı yaşam alanının simgesidir. Kaçınılmaz yaşam suçunu işlemek, Hamlet ya da Arjuna gibi kalbi öyle hasta edebilir ki, yaşamı sürdürmeyi reddedebilir insan. Diğer yandan, çoğumuzun yaptığı gibi, insan kendisi için, diğerleri kadar suçlu olmadığı, ama iyiyi temsil ettiği için kaçınılmaz günah işleyişten dolayı aklandığı, yeryüzündeki sıra dışı bir görüngenü olduğu şeklinde yanlış, sonuçta haksız bir imge oluşturabilir. Bu türden benlik düşkünlüğü, yalnız insanın kendisinin değil, insanlığın ve kozmosun doğasının da yanlış bir kavranışına sürükler. Mitin amacı, bireysel bilinçliliğin evrensel iradeyle uyuşmasını sağlayarak bu türden yaşam aldırışsızlığına olan gereksinimi yok etmektir. Ve bu da, zamanın geçici görüngüleriyle her şeyde yaşayıp ölen tükenmez yaşam arasında gerçek bir ilişki kurulmasıyla sağlanır. (Campbell, 2013: 267)

Başkarakterini romanın sonunda ulaştırdığı mertebe ile Başekim, tam da Campbell’ın sözünü ettiği “zamanın geçici görüngüleriyle her şeyde yaşayıp ölen tükenmez yaşam arasında gerçek [...] ilişki”yi kurmuştur. Romanın başından beri, insanın temel ihtiyaçlarını karşılama üzerine kurduğu sistem, bu sistemin öldürme eylemine yaptığı yatırım, bunun sonucu olan savaşın kaçınılmazlığı; Od’un çatışık benlikleri arasındaki mücadelede sergilenmiştir. Yazar, Çaturang aracılığıyla savaş-oyun ilişkisini, Herodotus karakteri aracılığıyla da savaş-tarih ilişkisini yorumlamıştır. Romanın sonunda ölümsüzlüğün hikâye anlatımı sayesinde sağlanması, Yeni Tarihselci perspektifteki tarihin kurmacalığı görüşünün bir yorumu olarak değerlendirilebilir. Bu açıdan, Başekim, postmodernist bir edebiyat ve tarih anlayışı taşıyan bir metin ortaya koymuştur.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

KARANLIK ÇAĞ'DA MEKÂN VE YOLCULUK

Başekim'in *Karanlık Çağ* adlı romanı, Avar Kağanlığı'nda yaşayan bir savaşçının yolculuğunu konu edinir. Roman, tarihî kaynaklardan beslenerek yazılmıştır fakat hem olay örgüsü hem de konu açısından metinde önemli bir yeri olan olağanüstü öğeler ve varlıklar, yapıtı fantastik türüne yaklaştırır. Başekim'in üç romanı içinde fantastiğin niteliklerini başat biçimde taşıyan kitabı, *Karanlık Çağ*'dır. Bu bölümde ilk olarak romanın özeti verilecektir. Ardından, romanı oluşturan “Dağ”, “Kale”, “Orman” ve “Dünya Vebası” bölümleri sembolik açıdan çözümlenerek romanda konu edinilen Doğu-Batı çatışması irdelenecek, romanın ana karakteri olan Alp Çungar'ın gençlik arzusunun sebepleri araştırılacaktır. Bunun yanı sıra romandaki olağanüstü varlıklar ele alınacaktır. İzleyen bölümde, romanın temel izleklerinden olan hayal-gerçek çatışması çözümlenecektir. Son olarak karakterin yolcuğu, Campbell'ın formülüne göre çözümlenerek romanın niteliği tartışılacaktır.

Karanlık Çağ'ın birinci bölümü “Dağ” başlığını taşır. Bölüm, “Düşmanın takvimine göre 776 yılıydı. Ve düşmanın topraklarındaydılar” cümlesiyle başlar (Başekim, 2016: 13). Roman, bir Avar savaşçısı olan Çungar'ın yolculuğunu konu edinir. “Yiğit”, “kahraman” anlamına gelen “Alp” lakaplı Çungar, elli yaşındadır; yaşlı olmaktan yakınlıkla gençliğe özlem duyar. Roman boyunca rüyasında ve hayallerinde gençlik yıllarını ve Orta Asya'daki bozkır yaşantısını canlandırır. Yalnız yaşayan Alp Çungar'ı sınırlı mizacından ve kaba davranışlarından dolayı pek kimse sevmez.

Bir gün, bir Arap kafilesi Avar boyuna gelir. Kafilenin başında Asaf ibn-Yusuf adlı bir komutan vardır. Avar boyunda Arap dilini bilen tek kişi Çungar'dır. Bu nedenle Kağan ile Arap kafilesi arasında tercümanlık yapar. Asaf, Kağan'dan ortak düşmanları

olan Batılı Frankia'ya karşı sefer yapmak için yüz Avar askeri ister. Avarlar daha önce de paralı askerlik yaptığı için Kağan asker vermeyi kabul eder. Arap ve Avar lisanını bildiği ve iyi bir savaşçı olduğu için Çungar da sefere dâhil olur. Çungar yaşlandığı için kendisinde eski gücünü göremez ve önce sefere katılmak istemez fakat bir taraftan da yaşlılığa meydan okumak adına sefere katılmayı kabullenir.

Çungar, gördüğü andan itibaren Asaf'ı sevmez, onu samimiyetsiz ve sinsi bulur. Bunun sebebini kendi içinde sürekli sorgular ve onun gençliğine bağlar. Asaf, romanda Doğu'yu temsil eder. Bir “vantrilok-kâhin” olduğunu ve insanların kendilerinin bile farkında olmadığı ya da dile getiremediği düşüncelerini duyarak seslendirme becerisi bulunduğunu belirtir. Yolculuk boyunca da Çungar'ın içinden geçirdiği düşünceleri seslendirir. Bu tavrı ile Çungar'ı hiddetlendirir ve yaşlı savaşçının kendisi hakkında olumsuz duygular beslemesine neden olur. “Doğu'nun vantriloğu” Asaf, yalnızca Çungar'ın ruhunu seslendirmekle kalmamakta, yaşadıkları dönemden yüzyıllarca ilerisini de görebilmektedir. Şarlman'ın 800 yılında imparator olmasıyla Doğu ile Batı'nın düzeninin değişeceğini, sürekli hastalıklar ve savaşlar olacağını, Doğulular ile Batılıların bundan 1250 yıl sonra bile birbirlerinin canına kastedeceğini söyler.

Yolculuk ilk olarak Alp Dağlarında geçer. Buralar kasvetli yeşil ormanlarla kaplıdır. Çungar, bir gece işemeye kalktığı sırada ormanda bir ateşin hızlı bir şekilde hareket ettiğini görür. O sırada yanına Asaf gelip Alp Çungar'ı ateşin Frankia'dan kaçan yerli halktan geldiğine ikna eder. Diğer gece askerler tarafından da görülen ateşin insan eli ile hareket ettirilemeyecek kadar hızlı olduğu görülür. Avarlar bunun Erlik, Araplar ise Şeytan olduğunu söyler. İki kavim de korktukları bu ateşi kendi inancına göre adlandırır. Yolculuk ilerledikçe ateş de seferi takip eder.

Düzlük bir alana geldiklerinde bataklıkla karşılaşan Arap ve Avar askerleri, veba bulaştırıcı sinekli tarlaları aştıktan sonra Necropolis'e yani Ölüler Kenti'ne varırlar. Bu kentteki cesetler yüzyıllar öncesine ait olmalarına rağmen hâlâ çürümemiştir. Çungar, Asaf'ın bir şeyler peşinde olduğunu ve bu yüzden sefere çıktıklarını anlar. Kentin iç kısmında ölülerin bir şeye ulaşmak için sıklaştığını ve tek bir yöne doğru uzandıklarını görürler. Ortada bir taht ve bir sandık vardır. Asaf, gizemli sandığı alır.

Aynı esnada Frankia'nın en ünlü savaşçısı Roland (Orlando) baskın yapar ve kabileyi esir alır.

Roland, anlatıda Batı'yı temsil eder. Bir şövalye olmasına ve hayatını savaşarak kazanmasına rağmen, son derece nazik birisidir. Avar ve Arap askerlerini esir alırken bile inceliğinden ödün vermediği gibi, anlatı boyunca da bu tavrını sürdürecektir. Çungar, Roland'ın bu tavrını, güvenilir ve samimi bulur. Roland'ın bir insan boyundaki, Truva Savaşı'nda Hektor'un kullandığı kılıçtan dövülmüş olan kılıcı Durendal'ın sihirli olduğuna inanılır ama şövalye, tevazu ile bunu reddeder. Heybetli ve becerikli bir savaşçı olmasına karşın, yüzünü sürekli gizleyen Roland'ın bu davranışı merak uyandırır. Yolculukta bir esnada Çungar, Roland'a saldırır ve arbede esnasında yüzünü açar. Roland, cüzzamlıdır fakat hastalığının cildinde yarattığı etkiler durdurulmuş ve bulaşıcılık giderilmiştir. Şövalye, "Yedi Aziz" olarak adlandırdığı bir ermiş tarafından hastalığına müdahale edildiğini söyler. Esirlerini ve kilitli sandığı da Yedi Aziz'e götürdüğünü açıklar.

Romanın ikinci bölümü "Kale" başlığını taşır. Avar, Arap ve Frankia askerleri kaleye gelirler. Kalede Roland'ın Yedi Aziz diye adlandırdığı, yedi gövdeli yedi başlı on dört kollu, on dört bacaklı, "Batı'nın vantriloğu" Septurex yaşamaktadır. Septurex, Ölüler Kenti'nden getirttiği sandığı Çungar'a açtırır ve içinden cildi insan tırnaklarından, sayfaları insan göz kapaklarından yapılmış, sayfaları cildine insan saçları ile tutturulmuş bir kitap çıkar. Yalnız, kitabın sayfaları boştur. Sayfalardaki harflerin ortaya çıkması için Şeytan'ın Kızı Melusine'in yakınında olması gerekmektedir.

Bunun üzerine, Alp Çungar, Asaf ve Roland, Melusine'i bulmak için tekrar yolculuğa çıkarlar. Ormanda Melusine'in babası Şeytan tarafından hapsedildiğine inanılan kulesini bulurlar. Kuleyi bir canavar korumaktadır. Kulenin duvarına tutunmuş canavarı gördüklerinde Asaf bunu bir ejdere, Roland ise iri bir kertenkeleye benzeter. Canavarla savaşır onu yaralarlar. Melusine'i arar ama bulamazlar. O esnada Çungar, yerde kendi kanı içinde yatan canavarın bir kıza dönüştüğünü fark eder. Melusine, aslında babası tarafından hapsedilmemiş, kendisini korumak için ejder kılığına bürünmüştür. Çungar, Melusine'e âşık olur. Hem Asaf'ı hem de Roland'ı yaralayarak Melusine'i kaçıtır.

Romanın üçüncü bölümünün adı “Orman”dır. Çungar, yaralı Melusine’i ormanın derinliklerine kaçırırken yanına kitabı da alır. Ormanın azaldığı bir düzlükte şifalı bir pınar keşfeden Çungar, yaralı genç kızı burada yıkayarak onun iyileşmesini sağlar. Çungar’ın en derin özelemlerini seslendirebilen “Doğu’nun ve Batı’nın vantriloğu” Melusine, kitap sayesinde yaptığı büyü ile Çungar’ı gençleştirir ve onunla beraber olur. Çungar, bir süre, dünyaya ait her şeyi unutarak, sadece gençliği ve Melusine’i düşünerek buldukları ormanda onunla yaşar. Bu sırada Melusine, Septurex’in bir aziz olmadığını, Şeytan’ın 666 çocuğundan biri olduğunu ve kitabı ele geçirmekle gezegen dışına sürgün edilmiş diğer kardeşlerini Dünya’ya getirmeyi amaçladığını açıklar.

Bir gün, Asaf ve Roland, askerleri ile birlikte Çungar’ı yakalamak için çıkagelir. Yanlarında Septurex de vardır. Septurex, kitabı ele geçirir. Kumandanlarına ve birbirlerine karşı savaşmak istemeyen Avar askerlerini canlı iskeletlere dönüştürerek kendisine iskeletten bir ordu kurar. Çungar’ı da tekrar yaşlı hâline döndürür. Yolculuk boyunca emrine verilmiş yüz genç Avar askerinin sağ salim eve dönmesinden kendini sorumlu tutan Çungar için bu olaylar bir yıkım olur.

Romanın dördüncü bölümü olan “Dünya Vebası”nda Septurex, ormanın bittiği yerde, derin bir uçurumun kenarında durur. Ay’a ve çeşitli gezegenlere sürgün edilmiş kardeşlerini, kitabı kullanarak Dünya’ya çağırmaya başlar. Tanrı’nın kitabından Şeytan’ın kopyaladığı *Grimorium Nigrum* adlı bu kitapta, hiçbir alfabede bilinmeyen fazladan harfler vardır. Onları sesleten Septurex, kardeşlerinin birer birer Dünya’ya varmasını sağlar. Ne var ki, kükürt solumaya alışmış iblislerin Dünya havasına alışması zaman almaktadır ve bu durum, onları başlangıçta güçsüz kılmaktadır. Bundan yararlanan Çungar, Asaf ve Roland, ibislere saldırmaya başlar. Böylece, Şeytan’ın çocukları ile insanlar arasında savaş çıkar. Savaş sırasında Çungar’ın anlatı boyunca yaşadığı tereddüt devam etmektedir. Savaşçı ne Doğu’yu temsil eden Asaf’ın ne de Batı’yı temsil eden Roland’ın tarafını tutabilir. Kumandanlar, geriye sağ kalmayı başarmış bir avuç asker ve Melusine ile birlikte güçlerinin son damlasına kadar iblislerle savaşmaktadır ama sayıları durmadan artan iblisler karşısında çok da şansları kalmamıştır.

Bu sırada, yolculuğun başından beri onları izleyen hareketli ışık yeniden görünür. Bu, bir bedene muhtaç Şeytan'ın karasineklerden oluşmuş silüetidir ve yokluğu kendisini güçsüz kılan kitabını almaya gelmiştir. Bunun üzerine, savaşın kaynağının ortadan kaldırılması gerektiğini anlayan Çungar, kitabı alarak kaçar. Kitabın ellerinde canlandığını hissetmesine rağmen onu bırakmaz ve dünyanın en batısındaki uçurumdan kendisini aşağı atar. Kitabın ortadan kalkmasıyla Şeytan'ın çocukları geldikleri gezegenlere geri dönerler. Asaf ve Roland el sıkışır, biri doğuya biri batıya gider. Roman, Asaf'ın kehanetinin gerçekleştiğinin, 24 yıl sonra Şarlman'ın imparator olduğunun ve Avarları yok ettiğinin anlatımı ile son bulur. Soru işareti ile başlıklandırılmış son bölümde ise anlatıcı okura seslenerek yaşam hakkında öğüt verir.

3.1. *Karanlık Çağ*'da Mekân ve Kahraman

İskit'te olduğu gibi *Karanlık Çağ*'da da anlatı, yolculuk üzerine inşa edilmiştir. *İskit*'te yolculuğun ana mekânı bozkırken *Karanlık Çağ*'da birden fazla mekân, kendine özgü nitelikleri ile yolculuğun şekillenmesinde rol oynar. Bu nedenle, burada öncelikle bu mekânların çözümlemesi yapılacaktır. Yolculukta geçilen mekânların yanı sıra Çungar'ın hayallerindeki mekânlar da önemlidir.

Alp Çungar, Orta Asya'da uçsuz bucaksız bozkırlarda yaşarken Batı'ya göçmüştür. Gençliğinden itibaren güçlü bir askerdir. "Dünyanın gözdesi" olan Konstantiniye'de bir süre paralı askerlik yapmış, orada Araplara karşı savaşmıştır. Kendi boyu Avarlara yıllarca asker olarak hizmet vermiştir. Çıktığı seferler ve aldığı galibiyetler, Çungar'ın ruhunu okşar. Ellili yaşlarına geldiğinde ise heybetini ve gücünü kaybettiğini düşünmeye başlar. Bu düşünce Çungar'ı eski gençlik yıllarını arzulamaya ve onların hayalini kurmaya iter. Çungar'ın kurduğu hayallerin başında çocukluğundaki uçsuz bucaksız bozkır vardır. Onun bozkır hayalini saz damlı kulübesinin çağrışımları izler. Savaşçı, evine girdiği zaman kendisini ölüp bir mezarın içine girmiş gibi hisseder. "Saz damlı, toprak kulübesine gitti. Kapalı duvarların arasına girince, bir kez daha kendini ölüp de mezara girmiş gibi hissetti Bozkırlı. Yakında bu doğru da olacaktı zaten; elli kış geçirmiş biri, ölüm patikasının sonuna ulaşmış demektir" (Başekim, 2016: 19-20). Birçok psikoloğun uzlaştığı üzere ev imgesi, insanda ruhsal ve bedensel bütünlüğü

sağlar. Kişide genellikle güven duygusu yaratır. Ne var ki, Çungar için ev, ölümü ve mezarı çağrıştırır. Küçüklüğünde göçebe yaşamın kazandırdığı alışkanlıkla büyüyen Çungar, yerleşik hayatı ve bağlanmayı kabullenemez. Bu bağlamda da evi, bir mezara benzetir.

Yolculuk boyunca geçilen mekânların olağanüstü nitelikleri, romanda hayal ile gerçeklik arasında tekinsiz ve okuru kararsızlıkta bırakan bir etki yaratır. Kullanılan dil ile kararsızlığa katkıda bulunur. Ayrıca, karakterin merak ve belirsizlik duygusu içinde bir kararsızlık da yaşaması sağlanır. Böylece, fantastik bir eserin en önemli özelliklerinden olan kararsızlık hissettirilir. Todorov, bu kararsızlığı şu şekilde yorumlar:

Serüvenin sonuna kadar karmaşa sürecektir. Geçek mi, düş mü? Gerçek mi yanılısama mı? Böylece fantastiğin merkezine ulaşıyoruz. Ya da tümüyle kendimize ait, tanıdığımız, şeytanı, hava perileri, vampirleri olmayan dünyada öyle bir olay meydana gelir ki, o bildiğimiz dünyanın yasaları bunu açıklamaya yetmez. Olayı algılayan kişi iki olanaklı çözümden birisini benimsemek zorundadır. Ya duyulardan kaynaklanan bir yanılısama, düş gücümüzün yarattığı bir şey söz konusudur ve o zaman yasalar olduğu gibi kalır; ya da olay gerçekten olmuştur, gerçekliğin bir parçasıdır, işte o zaman bu gerçekliği bizim bilmediğimiz yasalar yönetir. Şeytan ya bir yanılısamadır, düşsel bir varlıktır; ya da öteki canlı varlıklar gibi şeytan da gerçekte vardır—az rastlanılması koşuluyla. (Todorov, 2004: 31)

Romanda gerçek ile hayal aynı düzlem üzerinde verilir. Bu düzlemin sağlanması için çeşitli izlek ve öğelerden yararlanılır. Mekân betimlemeleriyle kurulan imgeler ve bunların başkarakterin içsel sorgulamaları yoluyla simgelere dönüştürülmesi, bu bağlamda önem arz eder. Çungar, yolculuk boyunca arzularını simgeleyen mekânlardan geçer. Geçtiği bu mekânlar, onun içsel benliğini de yansıtır. Savaşçı, yolcuğunda fiziksel zorlukların ve düşmanların yanı sıra arzuları ile de yüzleşir. Bu nedenle karşılaştığı zorlukları yenmesi için öncelikli olarak içinde taşıdığı olumsuz arzuları dizginlemesi gerekir. Buradan hareketle, kitabın bölümleri olan “Dağ”,

“Kale”, “Orman” ve “Dünya Vebası”, Çungar’ın yolculuk boyunca geçtiği fiziksel ve psikolojik aşamalar olarak yorumlanabilir.

3.1.1. Dağ: Doğu ve Batı ile Yüzleşme

Alp Çungar’ın bulunduğu yerin dağ olması ve çıkacağı ilk yolculuğun da Alp Dağlarından başlaması dikkat çeker. Çungar, Alp Dağlarının kasvetini yorumlar. Kendi adının da Alp olmasından dolayı sözcüğün doğuda ve batıda nasıl anlam kazandığını düşünür. Dağ, genellikle yüceliği, ululuğu ve özgürlüğü niteleyen bir imgedir ama Çungar, dağ kenarında olmaktan mutlu değildir. Dağları, hayatına şöyle benzetir:

Hayat da tıpkı Alp Dağları gibiydi: ısırın kayalıklar, daracık tehlikeli patikalar, bir anda çatırdayarak kopup yağiveren ezici iri kayalar ve aniden ayağını altında belirivererek zorlu yolculuğunu bitiren dipsiz uçurumlar. Kendisi de uçurumun kıyısındaydı artık ellinci senesinde. Her an düşebilirdi bu zorlu dağlara benzeyen hayatından. O ise kimsenin düşmediği, uçurumsuz, dümdüz bozkırda koşmak istiyordu. Bir kez daha başlamak istiyordu; bu dağ karanlığından, çocukluğunun ilkbahar yeşiline geri dönmek istiyordu. Ömrünün Doğusuna göçmek. Gençliğin uçsuz bucaksız ovasına. (Başekim, 2014: 20)

Dağ, yüceliği ve en üst zirveyi temsil eder. Çungar da hem başarılı bir asker olarak zirvededir hem de yaşı gereği kendisini zirvenin en başında görür. Bu nedenle Çungar’ın daha fazla yükselebileceği bir nokta kalmaz. Artık bu zirveden ineceği zamanın geldiğini bilir. Bu nedenle Çungar için dağlar, özgürlükten ziyade yok oluşu temsil eder. Dağ, Çungar’ın benliğini yansıtan bir ayna görevi üstlenir, karakterin iç çatışmasını temsil eder: “Kasvetli dağlar, soğuk hava, bir kez daha karşıladı onu. Gri ve puslu Öropa’nın soğuk yüzü...” (Başekim, 2016: 25). Çungar, içinde bulunduğu mekândan dolayı kendisini tedirgin hisseder. Dağdaki yeşil orman gözünde uçsuz bucaksız olarak görünür fakat bu orman arzuladığı gençlik yıllarının bozkırı gibi değildir.

Çungar ve kafilesi ormanın bitiminde veba bulaştıran sinek bataklığından geçerler. Çungar buradan geçerken Asaf'ın aslında gizemli bir şeyin peşinde olduğu için kendilerini buraya getirdiğini anlar. Vebalı sinekleri geçtikten sonra kabile Ölüler Kenti'ne gelir. Kent, hâlâ çürümemiş cesetlerle doludur, korkutucudur. Çungar da içinde korkuyu hisseder.

Kentler, kalabalığı hayatı temsil eder. Bu bağlamda Moretti, *Mucizevi Göstergeler* başlıklı kitabında kenti şu şekilde tanımlar:

Kenti farklı kılan şey—ki bu roman tekniğinde de kendini gösterecektir—mekânsal yapının (yani temel olarak yoğunluğun) hareketlilikteki artışla uyumlu olmasıdır. Hareketlilik derken, mekânsal hareketliliği ama daha da önemlisi toplumsal hareketliliği kastediyoruz. İnsanların baş döndürücü bir hızla yükselip sonra aynı hızla düşmeleri, Balzac'tan Maupassant'a on dokuzuncu yüzyılın ana temasıdır. Kent, modern edebiyata bu temayla birlikte girer ve adeta edebiyatın zorunlu bağlamı haline gelir. (Moretti, 2005: 139-140)

Bunun aksine romandaki kentte, toplumsal bir yaşantı verilmez. Kent ölülerle doludur. Ölüler Kenti, yüzyıllar öncesinde yaşanmış bir geçmişi gösterir. Kentler, yoğunluğu ve hareketi simgelese de burada durağanlık ve korku vardır. Kent, yüksekten aşağı düşmeyi temsil ettiği için Çungar, kendisi ile de yüzleşir. Burada Çungar, en büyük korkusu olan ölüm gerçekliği ile karşılaşır. Kentteki ölüler, Çungar'a kim olursa olsun yaşamın bir gün elden gideceğini ve kendisinin de bir gün yerdeki ölüler gibi olacağını düşündürür.

Kent, toplumsal yasaların ve otoritenin olduğu mekândır. Aynı zamanda, otoritenin çevrelediği kimlik çatışmalarını da simgeler. Burada da kentin eski ve ölülerle dolu olması otoriteye karşı çıkarak özgür yaşamı karşılar. Yolculuk ve yerleşik mekânın kullanılması bu bağlamda dikkat çeker. Yolculuk, kahramanda değişimi ve dönüşümü gerçekleştirir. Mekânın da kimlik oluşumundaki etkisi, Çungar'ın iç yolculuğunun seyrini etkiler.

Ölü kent, Roma döneminden kalmadır. Çok ihtişamlı bir tarihe sahip olan bu kentin bu şekilde yok olması Çungar'ı düşündürür. Her yüce ve üstün olan şeyin bir gün sona geleceğini bilir. Aslında burada tarihselliğin de aktarımı görülür. Tarih, geçmişin ihtişamını anlatı zamanına taşır. Kentin üç yüzyıllık geçmişinin olduğunun anlatımı, tarihsel boyutu sunmasına karşılık, cesetlerin bu kadar süreye rağmen çürümemiş olması, fantastiktir. “Beyaz taşlar döşenmiş harap cadde artık ölülerle dolmuş, tıkanmıştı. Mermer yatağından taşmış vebalı ölüler ırmağı. Hepsi aynı yöne doğru sürünmeye çalışırken kıvranarak ölmüş eski Batı halkı kim bilir hangi lanet yüzünden üç yüz yıl geçmesine rağmen nedense halen çürümemiş Romalılar” (Başekim, 2014: 100).

Ölüler Kenti'nde Asaf, Alp Çungar'a bir vantrilok olduğunu ve dünyanın yazılma kurallarının değişeceğini söyler. Dünya tarihini ve düzenini değiştirecek olay ise tüm dünyaya hükmedecek bir otoritenin başa geçmesidir. Bu otoriteyi taşıyan kişi ise Frank Kralı Carolus Magnus yani Şarlman'dır. Asaf'ın kehanetine göre Şarlman 24 yıl içinde taç takarsa tüm Batı'nın İmparatoru olacak ve vebalı Roma'yı tekrar diriltecektir.

“Şarlman'ın; Yeni Roma İmparatoru olması 800 yılında tahta çıkması, zincirleme bir dizi başka olaya vesile olacak Batı tutuşacak, Batı aevlenecek Batı'nın yükselişi başlayacak ve bundan bin sene sonrasında önce Batı 'aydınlanacak', Akıl ile silahlanacak ve sonra ikinci bin yılın başlarında—kesin bir vakit seslendirmek güç—Batı kazanacak. Savaş, yıkım, veba getirerek... Yangınlar, ölümler, alevler, karanlık. *Dünyanın Sonu!* Hepsini görüyorum. Uzağı görebiliyorum. Dünyanın sonunu: 2000 senesi ya da onun yirmi-otuz senelik civarı. Mahşer!” (Başekim, 2014: 111)

Otoritenin dünyaya hâkim olmasıyla birlikte dünyanın sonu gelecektir. Burada Batı'nın hâkim olarak gösterilmesi ile Avrupa'nın 18. yüzyıldan sonra girdiği kimlik arayışında ötekileştirici bir yol izlemesi eleştirilmiş olur. Doğu ile Batı arasındaki mücadelenin derinleşeceği öngörülür. Hem coğrafi hem de dinî farkların, iki kutuplu bir dünya oluşturduğu öne sürülür. Avrupa'nın özellikle kendi doğusundaki halklara karşı takındığı sömürücü tutum, romanın eksenine yerleştirilen Avrupa merkeziliğinin

eleştirisi yoluyla sorgulanır. Irvin Cemil Schick, *Batı'nın Cinsel Kıyısı* adlı kitabında Batı'yı ve onun sömürgeciliğini şöyle değerlendirir:

[H]er ne kadar “ötekileştirme” ve sömürgecilik çoğunlukla birlikte hareket etmişlerse de, modern dönem Batı Avrupa'sında “ötekilik” söylemi sadece emperyalizmin entelektüel uzantısından ibaret olmamıştır; [...] kendini tanımlama sürecinde de merkezi bir rol oynamıştır. Başkalkı söylemi bir denetim ve egemenlik retoriği olarak görmek bir dereceye kadar doğruysa da, bu retoriğin “çoğunlukla daha karanlık arzuların—cinsel arzu yahut korkuların, sınıfsal, dinsel, ulusal yahut ırksal kaygıların, şaşkınlığın ya da düpedüz kendinden nefretin—retoriğinin yanında (arkasında) var olduğunu” gözden kaçırmamak önemlidir. Dolayısıyla yalnızca “dışadönük” değil, aynı zamanda “içedönük”tür. (Schick, 2000: 22)

Romanda Avrupa'nın yükselecek olması, bir yıkım olarak görülür. Asaf'ın bu kehaneti, başkarakterin durumu ile de yakından ilişkilidir. Zirvede olan Çungar'ın zirveden düşmesi gibi bir otoritenin gelmesi ile dünya da zirveden düşecektir. Otorite, babayı temsil eder. Tıpkı Asaf gibi Çungar da Şarlman'nın otoriter bir güç olarak başa geçmesine karşıdır. Burada, otoritenin istenmemesi, onun rakip bir güç olmasından kaynaklanır. Şarlman, baba konumundadır. Şarlman'ın dünyaya hâkim olması durumunda hem dünyanın hem de Çungar'ın yasaları değişecektir.

Betimlenen psikoloji, Oedipus Kompleksi ile ilişkilidir. Abdurrahman Aydın, kompleksteki baba ve otorite ilişkisini şöyle özetler: “Babanın müdahalesi, fallusu annenin arzusunun nesnesi olarak yeniden yerine oturtur. Çocuğun babayla özdeşleşmesi, Oedipus'un içindeki geçişin ‘olmak’ yoluyla değil, ‘sahip olmak’ yoluyla gerçekleştirdiğini ilan eder. Fallusa sahip olan ya da olmayan kişi babadır. Aynı anda simgesel bir kastrasyon vuku bulur. Baba çocuğu anneden koparmakla iğdiş eder” (Aydın, 2017: 238). Buradan yola çıkarak Çungar'ın, dünyayı anneyi temsil eden nesne olarak seçtiği düşünülebilir. Bağlı olduğu ve kopmak istemediği yaşamın elinden alınması da Çungar'ın saldırgan bir tutum takınmasına sebep olur.

“Dağ” bölümündeki yolculuğunda Çungar’ın Ölüler Kenti’nde karşılaştığı diğer dikkat çeken şey ise sandıktır. Kent halkı aynı yöne doğru sandığa uzanırken ölmüştür. Sandık, gizemi ve korkuyu beraberinde getirir. İçerisinde değerli olan şeylerin saklandığı sandık, kurmaca için de kilit görevi üstlenir. Sandığın açılması, aranan şeyin bulunması için işaretler taşır ve yol gösterir.

Dağ yolculuğu Çungar için ilk yüzleşmedir. Kendisi ile dağın yüceliğini özdeşleştiren karakter, bu yücelikten ileriye gidebileceği başka yer olmadığını anlar. En çok arzuladığı gençliği ile de dünyayı özdeşleştirir. Gençliği gibi dünyanın da sonunun geleceğini öğrenmek Çungar’ın otoriteye karşı başkaldırmasına sebep olur. Sandığın bulunmasıyla bir şeylerin değişeceğini anlar fakat Frankia şövalyesi Roland tarafından esir alınır. Böylece, gizemin açıklanmasının ertelendiği ve başkarakterin fiziksel olduğu kadar içsel yolculuğunda da bir duraklamaya geldiği bir engel kurgulanmış olur. Bu noktadan sonra Çungar’ın amacı, komutası altındaki genç Avar birliğini sağ salim evine geri götürmek olduğu gibi aynı zamanda sandığın içindekini öğrenmektir.

3.1.2. Kale: Bastırılmış Duygular ve Yedi Aziz

Anlatının bu kısmında olayların birçoğu yine ormanda geçmesine rağmen bölümün adı Kale’dir. Orman gibi Kale de bu bağlamda Çungar’ın esaretini ve tutsaklığını simgeler. Çungar, düşmanı Şarlman’ın askeri tarafından esir alınmıştır. Roland, Frankia’nın en ünlü ve güçlü savaşçısıdır. Çungar, içine düştüğü bu esaret durumu için yaşlı olmasını suçlar. Kendisinin de bir zamanlar güçlü ve yenilmez bir asker olduğunu düşünür.

Bu bölümde kapalı bir alan olan kale, iç ve dış mekânın karşılaştırmasını da temsil eder. Kale, özgürlüğü ve gençliği arayan Çungar’ın içe kapanarak kendini tanımlamaya çalıştığını ifade eder. İç ve dış mekânın etkisini Gaston Bachelard, *Mekânın Poetikası* adlı kitabında şöyle yorumlar:

DIŞARISI VE İÇERİSİ, bir tür parçalara ayırma diyalektiği oluşturur ve bu diyalektikte açıkça belli olan geometri, onu metaforun alanına taşıdığımız anda körleşmemize neden olur. Bu diyalektik, her şeye karar veren evet ve hayır

diyalektiğinin keskin sarıhlığına sahiptir. Bu diyalektiği, farkına varmadan, tüm olumlu [pozitif] ve olumsuz [negatif] düşüncelere kumanda eden bir hayal tabanı haline getiririz. Mantıkçılar, birbirini kesen ya da birbirine dokunmayan daireler çizerler ve de bunların uyduğu kurallar bir anda açıklık kazanır. Filozof, dışarı ve içerisi ile varlığı ve varlık-olmayı düşünür. Böylece en derin metafizik de örtük bir geometriye, düşünceyi (istese de istemesek de) mekânlaştıran bir geometriye kök salmış olur. Metafizikçi bir şeyleri resmetmese, düşünebilir miydi? Açık ile kapalı, onun gözünde birer düşüncedir. Açık ile kapalı onun, kurduğu sistemlere varıncaya kadar, her şeyle ilişkilendirdiği iki metafordur. (Bachelard, 2014: 255)

İçerisi ve dışarı kavram olarak iki karşıt duyguyu birbiriyle karşılaştırır. Bu iki karşıt ifade, içsel mücadeleyi doğurur. Bachelard, şöyle aktarır: “Bu iki terimin biçimsel karşıtlığında ortaya çıkan şey, daha ötede ikisi arasındaki bir yabancılaşmaya ve düşmanlığa dönüşür. Ve böylece basit geometrik karşıtlık, saldırganlık kokmaya başlar. Biçimsel karşıtlık dingin kalamaz. Mit, biçimsel karşıtlığı işlemeyi sürdürür. Fakat mitin bu çalışmasını, hayal gücü ile ifadenin sınırsız alanı içinde, geometrik görümlerin/sezgilerin yalancı ışığı altında incelemekten kaçınmamız gerekir” (Bachelard, 2014: 256). Çungar da gençlik arzusunu ararken ölümün gerçekliği ile karşılaşır. Esir olduğu dönemde kendi benliğinin arzularını köreltmesi ve hatta yok etmesi gerektiğini anlar. İç mekân, Çungar’ın içe dönmesini ve kendi benliğini aramasını sağlar.

Çungar’ın açlık ve yaşlılık ile mücadelesi esareti sırasında da devam eder. Esir düştüğü zamanda bu kadar sık acıkıyor olması canını sıkıyor çünkü bedensel ihtiyaçları yüzünden düşmanına tekrar tekrar boyun eğmek zorundadır. Roland, düşman bir şövalye olmasına rağmen esirlerine son derece nazik davranır. Çungar, onun bu kadar erdemli olmasına şaşırır. Kaleye doğru yolculukları sırasında bir gün öfke nöbeti geçirerek Roland’a saldıran Çungar, Roland’ın “sihirli” kılıcı Durendal’a rağmen onu yere yatırır. O ana kadar yüzünü pelerinin ucuyla gizleyen Roland’ın örtüsü açılır. Frankia’nın en güçlü ve namlı savaşçısının aslında bir vebalı ve cüzzamlı olduğu ve yüzünün tanınmayacak derecede yaralarla kaplı olduğu görülür. Burada yazar, sandığın gizemini ifşa etmeden önce, Roland’ın etrafında ördüğü gizemi çözmüştür.

Bu yolla başkarakterin içinde bulunduğu kararsızlık yeni bir boyut kazandırılarak derinleştirilir. Roland, çektiği bunca acıya rağmen merhametli ve iyidir. Batı'yı temsil eden Roland'ın bu kadar iyi olması, Çungar'ı Doğu (Asaf) ile Batı (Roland) arasında kararsız bırakır. Kalenin en önemli özelliği olan çatışma, burada da kendisini gösterir.

Çungar, her ne kadar özgür bir insansa da Asaf'a veya Roland'a bağlanıp onlara güvenmek ister. Asaf'ın küstah söylemlerle içindeki bastırılmış duygularını yüzüne vurmasını sevmese de buna içten içe minnet duyar çünkü kendisini iyileştirmek için bu yüzleşmenin olması gerektiğini bilir. Roland ise yüzleşmeden sonra nasıl davranması gerektiğine örnek oluşturur. Şövalyeliği kale ile tanımlayan Roland, bir savaşçının kale gibi sebat eden ve içindekilere sahip çıkan güçlü bir yapıya sahip olması gerektiğini söyler. Çungar, yüzü kendisinin iç dünyası kadar karışık olan Roland'ın tanımına tutunmayı tercih eder. Bununla birlikte, kararsızlığı da sürer çünkü Çungar aslında ne Doğulu ne de Batılıdır.

Çungar bu olaylardan sonra içindeki “yedi günah”la mücadele etmeye başlar. Bu mücadele şöyle anlatılır: “Evet, ruhuna nicedir çöreklenip kök salmış Yedi Günah, Çungar'ın: *Haset, Hırs, İştah, Miskinlik, Kibir, İhtiras ve Gazap*. Gençken *Kibir* ile doyasıya yaşamışken şimdi artık yaşlanan gövdesindeki elli yıllık nasırlı avuçlarından kayıp giden hayata karşı *İştah, İhtiras, Hırs* duyuyor, buna sahip genç ömürleri kıskanıyor, bu haksızlığa karşı *Gazap* duyuyor ama umutsuz bir iştahla kendini doyurmaya çalıştıkça gövdesi hantallaşıp miskinleşiyordu” (Başekim, 2014: 169). Çungar, sebat ederek bu yedi günahı arınmak ister. Kale, bir imge, aynı zamanda da bir simge olarak Çungar'ın düşünmesi ve arınması açısından önemlidir. Savaşçı, kendisini yeniden var ederek kale gibi güçlü olmak ister ama iç dünyasındaki arzu ve şehvetle mücadele etmek zorundadır.

Roland'ın komutası altında esirler, Castelburg'a yani Kale'ye getirilir. Kalede, Roland'ın Yedi Aziz olarak adlandırdığı Septurex yaşamaktadır. Bu yedi başlı, yedi vücutlu, on dört kollu, on dört ayaklı insan suretinde varlık, Roland'a göre, yedi erdemi; Asaf'a göre ise yedi günahı temsil eder. Çungar içinse içinde tiksindirici ve korkutucu bir his bırakan bir canavardır. Huzura çıktıklarında Septurex, Ölüler Kenti'nden getirdikleri kutuyu Çungar'ın açmasını ister. Kutudan çıkan *Grimorium*

Nigrum (Kara Gramer) adlı kitabın nasıl bir malzemeden yapıldığını fark ettiği anda Çungar öğürerek kusar. Roland'a güvenerek açtığı sandıktan dünyaya ve kendisine barış getirecek bir nesne beklerken insan cesetlerinin parçalarından oluşmuş bir kitap çıkmıştır.

Ceset kitap, aslında canlı bir varlıktır. Çungar'ın benliğini temsil ettiği düşünülebilecek olan kitap, bastırılmış duygularının dışavurum şekli gibi ölümü yansıtır. Çungar, sonsuza kadar genç kalmak istemektedir. Bu arzusu cesetten de olsa canlı bir kitabı edinmesiyle su yüzüne çıkar. Kitabın canlı olması fetiş bir arzuya dayanır. Animizden kaynaklı olarak ortaya çıkan fetiş varlıklar genellikle kahramanın hayatını kolaylaştırıcı ya da aradığını bulmayı sağlayan nesnelere dir. Bayat, mitolojide canlı varlıkların fetiş duygular beslendiğine şu şekilde dikkat çeker:

Fetişizmin ilk şekillenmesi doğal olarak insanların ilkel inançları ile ilgili idi. İlkel fetişlere örnek olarak baş, ayak, kemik, muayyen hayvanların bazı uzuvları, kuşların kanadı, derisi vs. sayılabilir. Fetişist mitoloji, fetişin materyalleştirilmesini tasvir eder ve bu da esasen ideolojide ve motifte veya zıtlıkların çözülmesinde kendisini gösterir [...]

Böylece ilkel tefekkürde tabiatın, dünyanın ve eşyalarının fantastik yansıması oluşur. Bu unsurlar fetişist tasavvurlar sisteminde düşünen iptidai insanın tefekkürü ile yaratılmıştır. Mucizeli keyfiyete malik olan fetiş, eşyanın halk edebiyatında bedii vasıtaya çevrilmesi ve ilkel tefekkürün evvelki tasavvurlarının yitirilmesi ile alakadardır. (Bayat, 2005: 56)

Grimorium Nigrum, fetiş bir unsur olarak kullanılır. Kitabın hayatın anlamı olarak görülmesi dikkat çeker. İnsan vücudundan yapılmış olan bu kitap, benliğini arayan Çungar'ın kendisi ile yüzleşmesini sağlar. Canlı bir varlık olan kitap, Çungar'ın göğsünü tırmalar ve gerçeğe gözünü açmasını sağlar. Bu bağlamda kitap, gerçeklik ile hayal arasındaki fetiş unsuru temsil eder.

Septurex, kitabı açması için tanımamasına rağmen Çungar'ı seçer çünkü Çungar'ın ruhsal durumu çözülmeye muhtaçtır. İçinde büyüttüğü yedi günah, kitabı açması için

onu kendisine çeker. İlginç olan nokta, Çungar'ın Septurex'e karşı iğrenme duygusu beslemesine rağmen onun dediklerini yapmasıdır. Septurex'in kitapla dünyayı ve kendisini kurtaracağına inanmayı tercih etmiştir. Savaşçının Septurex'i bir canavar olarak görmesine rağmen onun isteklerine riayet etmesi alt benliğindeki bastırılmış olan korkuya karşı hissettiği arzuyu yansıtır. Daha önce gösterildiği üzere Çungar, sürekli olarak bir çatışma içindedir. Doğu-Batı, ölüm-yaşam, gençlik-yaşlılık, günah-erdem Çungar'ın en çok kararsız kaldığı zıtlıklardır. Septurex'in bir canavar olması ve ondan korkmasına rağmen zıtlıkların üstüne gitmesi, bastırılmış arzusunun peşinden gittiğinin göstergesidir.

Kitabın sayfalarının boş olduğunun anlatımı, beklentiye boşa çıkararak gizemin ancak bir kısmının çözülmesini sağlar. Bu yolla, karakterlerin atılacağı yeni bir macera için fırsat yaratılmış olur. *Grimorium Nigrum*'un yazıları ancak Şeytan'ın Kızı Melusine huzurunda ortaya çıkmaktadır. Çungar, Septurex'in isteği üzerine Asaf ve Roland ile birlikte Veba Bakiresini yani Melusine'i bulmak için yeni bir yolculuğa çıkar. Önce askerlerini beraberlerinde götürceklerdir ama Çungar, maiyetindeki genç Avarların kendilerini ilgilendirmeyen bu Doğu-Batı savaşında zarar görmesini istemediği için onları Kale'de bırakmak ister. Roland'dan bunun için izin alır. Avar kumandanının isteğini anlayışla karşılayan Roland, kendi askerlerini de götürmekten vazgeçer. Bu durumda yapılacak en doğru şeyin, düşman askerleri ile dolu bir kaleyi boş bırakmamak olduğunu düşünür. Bu kararlar üzerine, Asaf'ın birliği de geride bırakılır ve üç kumandan, yalnız başlarına Melusine'i aramaya koyulurlar.

Bir süre yol gittikten sonra Melusine'in babası tarafından hapsedildiğini düşündükleri kulesini bulurlar. Melusine'nin Septurex gibi kapalı bir mekânda olması dikkat çeker. Kulenin de kale gibi Çungar'ın bastırılmış duygularını yansıttığı düşünülebilir. Bachelard, kuleyi şöyle değerlendirir: "Kule, bir başka yüzyıla aittir. Geçmiş olmayan bir kule bir hiçtir [...] Kule ve derinlik-ötesine sahip yeraltı, incelediğimiz evi her iki yöne doğru çeker" (Bachelard, 2014: 56).

Bu yukarı ve aşağı doğru uzanan derin mekânı, bir ejder korumaktadır. Çungar, ejder sözcüğünün anlamını sorgular: "*Evren...* diye düşündü yaşlı adam. *Bozkır'da Ejder'e 'Evren' derler... Tüm varoluşu yutan şu ölüm karası gözlerden ötürü mü? Evren'in*

bir canavar değil de bir Kitap olduğunu öğretmedi mi bu Doğulular ve Batılılar bana?" (Başekim, 2016: 227).

Melusine, Şeytan'ın kızı olmasına rağmen, önce ejder donunda görünür. Hatta Çungar ona canavar diye hitap eder. Melusine'nin canavardan güzel bir kıza dönüşmesi, bastırılmış duyguların yüzeye çıkmasıdır. Canavar, korku vermesine rağmen sonrasında haz ilkesine bağlı olarak cinselliği barındırır. Melusine'in Şeytan'ın kızı olması, dinî bir boyutunun olduğunu da gösterir. Başka deyişle, Çungar'ın Melusine'e âşık olmasının temelinde dinî korkuların yarattığı duygular da vardır.

3.1.3. Orman: Şeytan'ın Kızı ve İlk Günah

Kule bölümünde günahlarıyla yüzleşen Çungar, herkesi arkasında bırakarak Batı'ya ve ormanın derinliklerine doğru kaçır. İçinde bastırıldığı tüm duygularını Orman bölümünde açığa vurur. Uçsuz bucaksız olan orman, sonsuzluğu ve özgürlüğü temsil eder. Çungar artık Asaf'ın gerçekleri yüzüne vurmasından, Roland'ın ise erdem telkinlerinden uzaktır.

Çungar, ormanda bir süre ilerledikten sonra yaralı arkadaşlarını ve kendisinden medet uman Avar ve Arap askerlerini yüzüstü bıraktığı için pişmanlık duyar ve geri dönmek ister. Başka deyişle burada da kararsızlık, kısa bir özgürlük döneminden sonra geri gelir. Ne var ki, orman geniş ve karmaşık olduğu için Çungar yönünü bulamaz. Bunu da bahane ederek arzularının esiri olur. Yönünü sadece batıya doğru çevirir. Bu iç hesaplaşma romanda şöyle anlatılır:

Çungar durdu. Geri dönecekti. Dostlarının ve Avarların hayatını kurtarmaya. Arkaya baktı...

Ormanın kara duvarı, Doğu'yu kapatmıştı artık. Batı tamamen yutmuştu şimdi Alp Çungar'ı. Kapıldığı o garip nöbet sonrasında öyle hızlı, öyle cinnetli koşmuştu ki Orman'ın içinde nice mesafe yol almıştı. Ve şimdi koşmuştu ki Orman'ın içinde nice mesafe yol almıştı. Ve şimdi yön hissini kaybetmişti. Kara meşeler kaplamıştı yeri ve göğü.

Ne nöbeti idi o? Hiddet mi? Kibir mi? Açlık mı? Haset mi? Yılma mı? İhtiras mı? (Başekim, 2016: 239)

Çungar, orman bölümünde tüm arzularının kilitlerini açar. Artık kendisini dizginlemeye çalışmaz. Çungar'ın Melusine'i kaçırmaması da arzularını dışavurmasında etkindir. Melusine, Şeytan'ın kızıdır, bir insanın âşık olmayacağı ve korku duyacağı bir varlıktır. Fakat Melusine'in güzelliği büyüleyicidir. Çungar'ın aşktan ve şevkten başka bir şey düşünmesine engel olur.

Çungar, Melusine'e âşık olduktan sonra zıtlık yaşadığı tüm kaygılarını unuttur. Hayatında bir tek Melusine ve onunla yaşamak istediği arzular vardır. Alp Çungar, Şeytan'ın kızına âşık olarak tüm yasaları, kuralları ve yeniden kurmak istediği erdemleri yıkar. Bedensel olarak ulaştığı arzusunda geriye kalan her şeyi yok eder.

Melusine, Alp Çungar'a baktı. Ve yaşlı adamın tüm kuralları bir kez daha bozuldu. Avar, bir kez daha herşeyi unuttu. Herşey önemini yitirdi: Doğu... Batı... Dünyanın bozulmuş yapısı... Vantriloklar... Şövalyeler... amacı meçhul zebaniler... sihirli kılıçlar... orman cinleri... Batıya sürüklenen hayatlar... Yaklaşan Ölüm... Dünyadaki zamanı bitiyor diye üzülüyordu artık yaşlı adam... *Zaman* durmuştu çünkü... *Zaman* denilen *Gramer* bile değişmişti.

Hepsini unuttu Çungar. Dünyada bir tek Melusine vardı şimdi... Ejder... Evren... (Başekim, 2016: 261)

Melusine, diğer bir adı olan “Veba Bakiresi” ile dişiliğin yanı sıra “veba” ile karşıt biçimde el değmemişliğin de ifadesini karşılar. Melusine, bakire olarak anılmasına rağmen Çungar ile birlikte olur. Melusine'in bu tercihinin altında, hissettiği suçluluk ve aşağılık duygularının yattığı düşünülebilir. Melusine, Ölüler Kenti'ne veba getirdikten sonra insanların ölmesinden üzüntü duymuştur. Babası Şeytan'ın sözüne karşı gelerek kendisini bir kuleye hapsetmiş ve kendisini bir ejdere dönüştürmüştür. Melusine'in babasıyla sorun yaşaması ve fiziksel olarak babası yaşındaki bir erkeğe

ilgi duyması, aşağılık kompleksi içinde olabileceğini akla getirir. Freud, bu konuda şöyle söyler:

Aşağılık duygusunun ciddi erotik kökleri vardır. Çocuk sevilmediğini fark edince kendini aşağı hisseder, yetişkin için de aynı şekildedir [...] Fakat aşağılık duygusunun asıl nedenini Ben'le benüstünün ilgisi arasında aranmalıdır; bu duygu suçluluk duygusu gibi her ikisi arasındaki bir gerilime dikkati çekmekten başka bir şey yapmaz. Zaten aşağılık duygusunu suçluluk duygusundan ayırt etmek de kolay değildir. Belki aşağılık duygusunu ahlakî aşağılık duygusunun erotik bir tamamlayıcısı olarak kabul etmek daha uygun olur. (Freud, 2018: 86)

Zaten daha sonra da Melusine, kitap ve Septurex'in niyeti hakkındaki gerçekleri açıklayarak ve insanlarla iblislerin savaşında sadece babasına değil, tüm soyuna karşı gelmeyi göze alarak insanların tarafını tutacaktır.

Melusine, Çungar ile ilişki yaşadıkdan sonra kitabın sihrini kullanarak savaşçının bedenini gençlik dönemine döndürür. Bu dönüşüm, Çungar'ın arzularına kavuşmasına işaret eder. Hem cinsel anlamda hem de bedensel anlamda arzusuna kavuşan Çungar'ın bütün kararsızlığı kaybolur. Bu dönüşüm Çungar'ın dünyevi arzularının tatmin edildiği zirve noktasıdır:

Zarafet ve kibirle yaşlı adamın içinden, gepgenç bir adam çıkıyor. Kozasını terk eden kelebek misali; yaşlı Çungar'ın içinden, kemiklerinden, iliklerinden, kanından ve canından, ikinci ve gencecik bir Çungar çıkıveriyor. Bundan yirmi beş yaz evvel, Doğu Roma'da kadınların yüreğini çalan ve düşmanlarının yüreğini söken, hızlı güçlü, mağrur ve ihtişamlı genç Avar. Genç Çungar. Bahar ormanı gibi tekrar can filizleniyor. Hayat kıtasının batısında; gizli, sihirli, yemyeşil bir orman buluyor. İlkbaharlı... Yeni Yapı; Zaman, Anlam ile yazılıyor. (Başekim, 2016: 272)

Alp Çungar ile Melusine, cennet gibi ormanın içerisinde tüm korkularını silerek mutlu bir dönem geçirirler. Melusine, Şeytan'ın kızı olmasına rağmen, merhamet ve iyiliği

savunmaktadır. Örneğin, Çungar genç bedenini doyurmak üzere avlanmak istediğinde Melusine ona kendi bedenini doyurmak için başka canlıların hayatını almayı yasaklar. İlişkilerindeki tek yasak, anlaşmazlığa düştükleri tek nokta, hayvan eti yememektir. Bunu yerine sadece meyve ile beslenirler. Anlatının bu kısmı, “ilk günahı”, Hz. Âdem ile Hz. Havva’nın cennetteki tek yasaklı meyveyi yemeleri ile edildikleri sürgünü çağrıştırır. Romanda da erkeği meyve yemeye yönlendiren kadındır. Ne var ki, Hristiyanlığın, merak ve baştan çıkarıcılık gibi olumsuz nitelikleri, erdemın karşıtı olarak günaha daveti iki biyolojik cinsiyetten dişı olanına yükleyerek kadının toplumsal cinsiyetini en baştan olumsuz kurgulaması, Başekim’in yorumunda tersine çevrilmiştir. Melusine, erkeği iştahını dizginlemeye yönelten, ona doğadaki diđer canlılara zarar vermeden yaşayabileceğini gösteren, gerekirse bunun için erkeğin üzerinde sözleri ile yaptırım oluşturabilen erdemli bir kadın olarak kurgulanmıştır. Bu yorumla, yazar ilk günahın özgün bir eleştirisini sunduđu gibi, ayrıca, anlatılan tarihsel zamanın içine günümüzdeki insanın doğa ile ilişkisindeki yeni ekolojik ilgileri de yerleştirmiş olur. Böylece, anlatıda çeşitli vesilelerle yaratılan üst kurmaca katmanlarına bir diđer eklenir.

Orman bölümünde Çungar, kapalı tuttuđu tüm istek ve arzularını dışarıya bırakmıştır. Özgürce yaşadığını düşünmesine rağmen, aslında aşk, cinsellik, kibir ve ölümsüzlük arzularının âdeta esiri olmuştur. Kendisinden başka kimseyi düşünemez hâle gelmiştir. Bununla birlikte, arzularının zirve noktasına ulaşan karakterin artık yükselebileceği bir nokta kalmamıştır. Bu da Çungar’ın sona doğru gittiğinin bir göstergesi olur.

3.1.4. Dünya Vebası: Şeytanların İstilas

Bu bölümde Batı ormanlarının sonuna kadar gelen Çungar, düz olduğuna inanılan Dünya’nın da sonuna geldiğini düşünür. Dünya eđer yuvarlak olsaydı, aynı yönde sürekli batıya giderse doğuyu, doğuya giderse de batıyı bulacağını hayal eder. Burada karakter, okurun gayet iyi bildiği bir gerçeğin bilgisinden mahrumdur ama bu gerçeği hayal edebilecek bir zihniyete sahiptir. Son bölümde Dünya’nın yuvarlaklığına dikkat çekilmesi dönüşümü gösterir. Bachelard, “Yuvarlağın Fenomenolojisi” bölümünde yuvarlaklığı şöyle yorumlar:

Her türlü gerçekçi, psikolojik ya da psikanalitik anlamlandırmanın dışında kalan bir hayal örneği verelim. Michelle hiçbir girizgâh yapmadan, hayalin tüm mutlaklığıyla “kuş, neredeyse tümüyle sferiktir”, der. Anlatımı gereksiz yere yumuşatan, biçimi yargılayacak bakışa taviz vermek anlamına gelen şu “neredeyse”yi atacak olursak, bu anlatımın Jaspers’çi “yuvarlak varlık” ilkesine kesin bir biçimde uyduğunu görürüz. Michelet’e göre kuş, dolu bir yuvarlaklıktır, yuvarlak bir yaşama sahiptir. Michelet’nin yorumu, birkaç satırda kuşa varlık modeli olarak anlam kazandırır. “Neredeyse Jules Michelet, tümüyle sferik olan kuş, yaşam dolu yoğunlaşmanın kuşkusuz en yüce, en tanrısal doruğudur. Bundan daha yüksek derecede bir birlik ne görülebilir, ne de hayal edilebilir. Kuşun kendine özgü müthiş gücünü oluşturan bu aşırı derecedeki yoğunlaşma, onun en uç noktadaki bireyselliğini, yalıtılmışlığını, toplumsal zayıflığını da beraberinde getirir. (Bachelard, 2014: 287)

Yuvarlaklık, öncelikle bireyselleşmeyi ve toplumsal zayıflığı ifade eder. Dünya Vebası bölümünün başında da Çungar, tüm ahlaki değerlerden uzaklaşmıştır ve sadece kendi benliğini düşünmektedir. Çungar’ın dönüşümünde sadece dışı değişmiştir. İç benliği ise yedi günahtan arınmış değildir. Çungar, Roland’a ve Asaf’a ihanet etmiştir. Roland, kendisine karşı hep iyi davranmasına rağmen onu yaralı bir şekilde terk etmiş ve Durendal’ı ondan çalmıştır. Asaf ise ona hep gerçekleri söylemesine rağmen ayağını keserek onu topal bırakmıştır.

Son bölümde Çungar bu iki arkadaşı ile yeniden karşılaşacaktır. Asaf, ani baskısıyla genç Çungar’ı göğsünden bir kılıç darbesiyle yaralar. Roland, Durendal’ı geri alır. Arkadaşlarına karşı suçluluk duyan Çungar, onlardan af diler. Roland, yaşananların bir önemi olmadığını söyleyerek onu affeder. Asaf ise gerçekleri söylemeyi tercih eder: “Seni bunak ihtiyar! Bencil budala! Tüm Doğuyu değiştirecek kitabı ve okuyucusunu çalıp onları kendini değiştirmek ölümden kaçmak için kullandın ha? Sana içini değiştirdim, dışını değil! Yüz binlerin ölümü yanında senin önemsiz ölümün nedir ki düşüncesiz ahmak” (Başekim, 2016: 281)

Çungar benliğindeki bencillikle karşılaşınca yaptıklarına pişman olur fakat artık geri dönüşü olmayan bir noktadadır. Buldukları yere kalede bırakılmış Arap, Avar ve Frank askerleri ile birlikte Septurex gelir. Melusine'in ağabeyi, Şeytan'ın oğlu olduğunu açıklar. Roland'ı görevlendirerek Çungar'dan kitabı geri alır. Tüm dünyanın düzenini değiştirmek isteyen Septurex, ilk olarak Çungar'ı cezalandırarak onu eski hâline çevirir.

Çungar haykırdı. Gençlik koparılıyordu içinden zaman sökülüyordu gövdesinde. Etinin bir kez daha zayıflayıp gevşediğini hissetti. Gür kara saçları dökülüp düştü kafasından. Taze parlak gözleri bir kez daha sararıp sulandı. Eklemlerine sızılar üşüştü, omurgasına zamanın ağır kamburu çullandı. Dizlerini ağrı ısırdı. Kasıklarında hayat ihtirasının çiçeği soldu. Geçici bir süreliğine incelen, atikleşen, güçlenen zarif gövdesi; tekrar hantallaştı, kalınlaştı, yavaşladı, büküldü. Elleri buruştu, lekелendi. Nefesi zorlaştı. Üzerine akbabalar gibi üşüştü tekrar, o kurtulduğunu sandığı yirmi beş sene. Bir kez daha elli kışlık ömrü bindi sırtına, Grameri tekrar değiştirilen gövdesinin. Zaman canını kemirdi. Anlam yine yitirildi. (Başekim, 2016: 290)

Çungar, Yedi Aziz olduğuna inanmayı seçtiği Septurex tarafından cezalandırılmıştır. Yaşlı hâline dönüşerek hayatın anlamını kaybeder ve yenilir. Bu dönüşüm, savaşçının zirveden düşüşünün göstergesidir. Çungar'ın canavar ya da şeytan tarafından cezalandırılması, korku ve haz ile ilişkilidir. Cezalandırma, Çungar'ın suçluluğuna dayanır. Şeytan olduğunu bilmesine rağmen Melusine ile birlikte olması suçtur. Bunun yanı sıra dünyanın kurtuluşunu düşünmek yerine kendi varlığını korumaya alması da bir suçtur. Bu nedenle Çungar, kendisine en ağır gelecek şekilde cezalandırılır. Yedi Aziz tarafından cezalandırılması ve en sevdiği şeylerden mahrum bırakılması, Çungar'da öz-yıkım yaratır. Çungar'ın bedenleri kıskançlıktan doğan bu dönüşümde hiddetle yer değiştirir.

“Dünya Vebası” bölümünde Çungar'ın benliğinde taşıdığı tüm günah ve arzular, onu aşarak âdeta tüm insanlığı kapsayacak şekilde genelleşir, insanın denetiminden çıkar. Şeytanın çocuklarının yeryüzünü istila etmesi bunun göstergesidir. Şeytanların dünyaya gelişi sırasında dünyada depremler ve denizde dev dalgalar oluşur. Bunlar,

yaşanacak olan olayların ve Çungar'ın içindeki hiddetinin de işaretidir. Çungar, güçlü olmak için Melusine'e ve kitaba ihtiyaç duyar. Bu da onu zayıflatır. İnsanın zayıflığını ve şeytanla ilişkisini Remzi Kaya şöyle değerlendirir:

İnsan, üstün olmanın yanında, âciz bir varlıktır. Aklı ve yetenekleri diğer yaratıklara karşı üstünlük sağlarken, zayıf olarak yaratılmış olması, musibetler karşısındaki sabırsızlığı, nefis ve şeytan karşısında sıkıntıya düşmesi, maddî ve manevî hastalıklar karşısındaki çaresizliği, ömrü ve gücünün sınırlı oluşu zayıf olduğunu hatırlatır. Zayıf olan kuvvetli olana sığınma ihtiyacı duyar. Hiçbir şey ihtiyacı olmayan güçlü demektir. (Kaya, 2003: 2-3)

Şeytan insanlarla iblislerin savaştığı alana geldiğinde herkes şeytanı kendi suretinde görür. Çungar, kendi suretinde olan şeytanla karışınca asıl şeytanın içinde kendisini kemiren arzuları olduğunu anlar. Şeytanın gücü karşısında büründüğü hiddeti aslında kendisine karşı hissettiğini idrak eder.

Öldürüleceği sırada içindeki hiddetle kitabı alarak dünyanın sonuna doğru kaçan Çungar, kaçırdığı ceset kitabın canlandığını ve hareket ettiğini, tırnakların göğsünü deştini hissederek. Kitabın canlanması fetiş bir unsurdur. Dünyanın tüm kurallarının Çungar'ın elinde canlı bir şekilde olduğunu gösterir. Çungar, şeytana yenilmemek, tüm Avarları, Doğu'yu ve Batı'yı kurtarmak için dünyanın kıyısından kendisini atar. Karakterin, bencilliğinin, hırsının ve arzularının esaretinden kurtulduğu anda ölümü seçmesi gerekmiştir.

Çungar'ın yaşamının anlamı olan tüm arzularından sıyrıldığı anda yeni bir anlam bularak kendini feda etmesi, kahramanca bir harekettir. Böylece, anlatının başından beri bencilliği ve kararsızlığı ile zayıf bir karakter olarak kurgulanmış Çungar, Alp sıfatının gereğini anlatının sonunda gerçekleştirir. Kendisini değil, sorumluluğu altındaki askerlerini, soyunun geleceğini ve bunların da ötesinde insanlığı düşünerek ve kesin bir karar vererek giriştiği bu son eylem, onu bir kahramana dönüştürür.

3.2. Kararsızlığın Eşiği: Hayal ve Gerçek

Karanlık Çağ, “Düşmanın takvimine göre 776 yılıydı” (Başekim, 2016: 13) cümlesiyle başlar. Bu ifade, olayların gerçek olduğu ve yaşandığı hissini verir. Romanda tarihler ve gerçek tarihî kişilerin isimleri kullanıldığı için gerçeklik boyut derinleşir. Kurmaca metinlerde gerçekliği anlatıcının kullandığı üslup ve anlatılan olayların gerçek hayattaki bulunduğu karşılık belirlir. Özellikle tarih verilerek yazılan kurmaca metinlerde gerçeklik değer kazanır.

Romanda anlatılanlar, tarihsel olaylar ve bilgilere koşuttur. Karakterlerin betimlenmesi, giysileri ve kullandıkları silahlar gerçeğe uygundur. Avrupa Avarlarının yıkılış dönemine yakın bir zamanın kurgulanması, Avarların sonunun geldiği kehanetini doğrular niteliktedir. Özellikle düşman olarak Frankia Kralı Şarlman’ın seçilmesi de tarihî bir gerçekliğe uyar.

Romanda gerçeklikle aynı düzlemde rüyalar, hayaller, efsaneler ve bizzat karşılaşılan olağanüstü varlıklar da bulunur. Rüyalar, karakterin bilinçaltını ve olmasını istediği arzularını yansıtır. Tarihsel veriler ise anlatının bilinç düzeyinde kalmasını sağlar. Bu bağlamda romanın, hayal ile gerçeğin arasında inşa edildiği söylenebilir. Bu tutumla romanda yaratılan kararsızlık, başkarakterin kararsızlığı, kişiliği ve davranışlarındaki çelişkiler ile pekiştirilir.

Örneğin, romanın başlangıcında tarihsel veriler ve kişiler sunulduktan sonra kahramanın bölümü başlar. Kahraman ilk olarak rüya görür ve bu rüyadan uyanmak istemez. Çungar rüyasında çocukluğunda olduğunu ve Doğu’da yaşadığını görür. Sık sık gördüğünü ifade ettiği bu rüyaları nedeniyle gerçeklik ile rüya arasında ayırım yapmakta zorlanır.

Gözlerini açmak istemiyordu.

Göçer, rüyasında çocukluğuna göç etmişti yine. Çok sık oluyordu bu son zamanlarda. Gerçek dünyada değilse de sahte rüya-dünyasında çocukluğunun günlerine göçüp orada konaklıyordu. Göçer idi sahi: Hem geçmişini hem de

geçmişi taklit eden rüyası, dürüstçe yansıtıyordu hayatından göçüp gitmiş günleri. Bu kayalıklı sivri kıtada değildi o zamanlar; uçsuz bucaksız dümdüz, yumuşak topraklı, çayır kokulu bozkırda koşturdu özgürce. Korkutmuyordu dünya onu, buradaki o karanlık kasvetiyle. Dünyayı gölgeleyip örten, toprağı karartan, düzlükleri gizleyen tedirgin ormanlar yoktu bozkırda... Doğu'da... Çocukluğunda... (Başekim, 2016: 16)

Çungar, rüyalarında kendisini ya çocuk ya da genç olarak Doğu'da görmektedir. Bu rüyalar karakterin, başına gelecek olan olaylardan uzaklaşma ve kendi bilinçaltında olmak istediğı alanı yansıtır. Çungar'ın en büyük korkusu ölümdür. Yaşlanmasıyla birlikte ölümün yaklaşmasının duyurduğu çöküş hissi günden güne artar. Çungar, çok güçlü bir asker olup daha önce birçok savaştan sağ çıkmayı başarmıştır. Bu nedenle de yaşlanarak ölmeyi kabullenemez. Rüya görmek ve hayal kurmak, yüzleşmek zorunda olduğu gerçeklikle başa çıkma mücadelesidir, arzularını zihnen yaşayabileceğı sığınaklardır. Aydın, rüya ve arzu ilişkisinde Freud'un iddiasını şöyle değerlendirir:

Freud'un rüyaların yorumlanması konusundaki en önemli iddialarından biri rüyaların arzuların tatmini oldukları yönündedir. Çok susamışsanız rüyanızda kendinizi su içerken görmeniz son derece muhtemeldir. Elbette unutmamak gerekir ki rüya tatmin yaratmaz; tatminin tasarımını yaratır. Böylelikle rüya gören kişi aslında bir tür öz aldanma içindedir. Ama bu öz aldanma bir çift anlamlılık içermektedir. Arzunun gerçek olmayan tatmini, gerçekte bir arzuyu ortaya koymaktadır. Bu durumda da bir rüyayı yorumlamak, en temelde söz konusu rüyada dile gelen ama alışık dille değil de simgesel bir dille dile gelen arzuyu yakalamaktır. (Aydın, 2017: 100)

Dolayısıyla Çungar'ın gördüğü rüyalar, simgesel olarak benliğinde bulun arzuları ifade eder. Çungar, gerçek hayatta tatmin edemediğı cinsel arzularını ve başa çıkamadığı ölüm korkusunu rüyalar sayesinde yatıştırır. Başka deyişle, Çungar için rüyalar ve hayaller bir arzu tatminidir. Çungar, arzularını şimdiki zamanda karşılayamadığı için sığındığı rüyalar da geçmiş zamandır.

Çungar genç olmak ve kadınlar tarafından beğenilmek ister. Gerçek hayatta elde edemediği bu tatmin onu kıskanç ve öfkeli yapar. Özellikle Arap Prensi Asaf ile karşılaştıktan sonra kıskançlığı ve öfkesinin şiddeti artar. Asaf, Doğulu olduğu için Çungar ile aynı tarafı simgeler. Fakat Çungar kendisi ile aynı tarafta olan Asaf'ın genç olmasını ve kadınları cezbetmesini kabullenemez. Simgesel olarak Alp Çungar'ın kendisi ile aynı tarafı temsil eden kişiye karşı kıskançlık hissetmesi dikkat çeker. Alexander Lowen, yakın kişiye karşı hissedilen kıskançlığı şöyle yorumlar: “Kıskançlık sevgi değildir. Güçlü kişiden korkulur, dolayısıyla o sevilmez. İnsanların zaman zaman korktukları bu güç sahiplerini seviyormuş gibi göründükleri ve hatta buna inandıkları doğrudur, fakat bu tür bir sevgi genellikle altta yatan korku ve nefretin üzerine yükselir” (Lowen, 2012: 111).

Çungar, Asaf ile ilişkisinde nasıl davranacağı konusunda hep bir kararsızlık içerisinde. Ondan nefret ettiği gibi onu sevmek için sebepler üretmeye çalışır. Asaf'ı hem kendisi gibi hem de çok farklı birisi gibi görmektedir. Bunda Asaf'ın sürekli olarak Çungar'ın benliğini seslendiren kişi olmasının etkisi vardır. Asaf, Çungar'ın içinde büyüttüğü bedensel ve ruhsal açlığını dile getirir. Simgesel anlamda Asaf, Çungar'ın iç sesini seslendiren konumdadır. Çungar'ı yolculuğa sevk eden ve benliği hakkında düşünmesini sağlayan kişi de Asaf'tır. Bu bağlamda Asaf, Çungar'ın benliğini yansıtır. Asaf'ın fiziksel anlamda güzel ve cezbedici olarak tasvir edilmesi de onun Çungar'ın benliğinin simgesi olduğunu kanıtlar.

Çungar, arzu ve isteklerini bastırmak için sürekli yemek yeme ihtiyacı duyar. Bastırılmış duygularının tatmini için kullandığı bu yöntem, kendisini daha zayıf hissettirir. Bu nedenle gençlere ve Asaf'a hâlâ genç olduğunu ispatlamak için açlığını bastırmaya çalışır. Gençlerin hayallerini dinlerken de kendi ruh âlemindeki yaşlılığı şöyle tasvir eder:

Ah ne küçük dertler, diye düşündü yaşlı adam. Ne önemsiz tasalar sizinki; Oysa ben...

Bir bilseniz benim ülkemi—yaşlılığı—orda her gün cenk vardır Ölüme karşı. Gün sınır yağmaları ve talanlar yapar düşman. Amansızca senden çalar.

Bir zaman cüzzamı gibi, bir dünya vebasası gibi yıpratır, koparır, kemirir, sınırlarını küçültür. Hızını, hareket kabiliyetini azaltır. Siz ayrı ülkedesiniz, ben ayrı... Keşke hiç bilmeseniz yaşlılık ülkesini. Orada yaşamaya gelmeseniz hiç. (Başekim, 2016: 70)

Çungar'ın hayalinde canlandığı "yaşlılık ülkesi"ni betimleme biçimi, sonrasında başına geleceklerin ön belirtisi olarak düşünülebilir. Çungar'ın, gençlik ve yaşlılık arasında yaşadığı çatışma nedeniyle düştüğü kararsızlık şövalye Roland ile tanışmasıyla derinleşir. Batı'yı temsil eden, Çungar'a uzak ve düşman olmasına rağmen ona iyi davranan Roland'ın erdemi, Çungar'ın ikilemine günah ve erdem boyutunu ekler. Öncesinde bedeni ile ilgili yaşadığı ikilem, yüzeyseldir. Bu, âdeta bilinçlenmenin ilk aşamasını temsil eder. Roland ile karşılaştıktan sonra ise Çungar'ın içsel sorgulamaları felsefi bir boyuta taşınır.

Çungar, bu boyutta yedi erdem ve yedi günahın arasında kararsız kalır. Yedi erdemi seçmek ister fakat bu, benliğine ağır gelir. Sadece yedi günaha sahip olmak da ahlaksal yönden kendisini zayıf hissettirir. Çungar bu nedenle hep sınır noktada kalır. Hiçbir zaman Doğuluyum veya Batılıyım diyemez. Kararsızlık onu yeniden rüyalara iter. Arzularını ifade eden bu rüyalar, başına gelecek olanların da bir işaretçisidir.

Uykunun ormanında, cesaret çabuk kaybolan bir seyyahı ama. Yaşlı adam kâbuslar gördü... Taş kalelerin duvarlarına gömülüyordu. Batı ile Doğu yer değiştirmişti bu kâbuslarda; Doğu'ya varmaya çalışıyor ama hep Batı[']ya ilerliyordu. Dünyanın kuralları yer değiştirmiş gibiydi. Sanki tüm Dünya hasta olmuştu; Batı ve Doğu cüzzama yakalanmıştı ve kopan ufuk parçaları birbirine karışıyordu. Birbirine kanıyordu Dünya; Batı, Doğu'ya... Ve Doğu, Batı'ya bunları ayırıp yaralarını sarmak ise Alp Çungar'a kalmıştı. Kopan parçaları birleştirmek; Doğu'nu doğuya, Batı'nın [b]atıya ait olacağı şekilde, Dünya'nın kurallarını tekrar yazmak ve tekrar seslendirmek Çungar'ın elindeydi. Bu yüküne dayanmalıydı; bir *Kale* olmalıydı. *Dünya Kitabı*'ni doğru okumalıydı... Ama onun okuma yazması yoktu. Batıya sürükleniyordu. *Dünyanın sonuna. Kale çöküşüne.* (Başekim, 2016: 185)

Çungar, Doğu ile Batı arasında yer edinemez. Hiçbirine ait olmayan karakter, rüyalarında olduğu gibi arzularına teslim olur. Rüyalarında gördüğü gibi şeytanlar Dünya'yı istila eder. Doğu'nun ve Batı'nın taraf olduğu bu savaşta Çungar yersiz kalır. Kendi varlığını evrenle bütünleyen Alp Çungar, dünyayı kurtarmak için ceset kitapla birlikte dünyanın kıyısından atladığı anda yerini bulacak, her iki medeniyetin de kahramanı olacaktır.

Hayal ve gerçeğin bir arada verildiği romanda “24 yıl sonra Şarlman, Öropa imparatoru oldu. / *Batı'nın Grameri* yeniden yazıldı. / Ve Avarlar yok edildi. / Düşmanın takvimiyle 800 yılıydı” (Başekim, 2016: 328) ifadeleriyle Asaf'ın kehanetinin gerçekleştiği görülür. Romanın soru işaretli son bölümünde ise anlatıcı okura şöyle seslenir: “Ve sana bir sır daha seslendireyim, ey 1250 sene sonrasında beni işiten sen kardeşim: / Kaybettiğin anlamı doğuda [*sic*], Batı'da [*sic*] arama; dünyanın her köşesi insanlardan yapılmıştır... Ve hepsi kendi yapısının, kuralının haklı olduğuna inanır. Kendi anlamını dayatmaya çalışır” (Başekim, 2016: 329). Böylece, tarihsel bir gerçeklikle başlayan olaylar yine tarihler verilerek bitirilir. Roman, kararsızlıkların ve tereddütlerin yarattığı merak unsuruna dayanır. Hayal ile gerçek iç içe verilir ve okuyucu kararsız bırakılır.

3.3. Alp Çungar'ın Yolculuğu

Karanlık Çağ'da başkarakter Alp Çungar bir yolculuğa çıkmak zorunda kalır. Bu yolculuk onun dönüşümü bağlamında önemlidir. Bu nedenle Campbell'ın *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* eserindeki sistematige göre değerlendirilecektir.

3.3.1. Yola Çıkış

Komşularıyla savaş hâlinde bulunan Avarlar dağların arasında hapsolmüştür. Kral Carolus Magnus tarafından saldırıların devam etmesi anlatıdaki yolculuğu hazırlar. Romanda bu durum şöyle anlatılır:

Yeni bulduđu tek tanrısına sarılmıř, onun o basit simgesini kalkanlarına, sancaklarına, kale duvarlarına iřlemiř, řimdi de etrafındaki ulusların burnunu sũrtüyordu *Carolus Magnus*. Hırs ve gazap tařıyordu řarlman... Ve Batı'nın Kudretini. Hızla yutuyordu etrafındaki ulusları, kabileleri ve boyları, Frankia Krallığı. Batı'yı yiyordu. Öropa'yı kemiriyordu. Ufuklar ile besleniyordu. Kabileleri, krallıkları, řeflikleri çıęneyip yutuyordu [...]

Düşmanın takvimine göre 776 yılıydı. Ve düşmanın topraklarındaydılar. (Bařekim, 2016: 14-15)

Çungar için “maceraya çağrı”, Avar boyuna Arap Asaf ibn Yusuf'un gelmesidir. Asaf, maceraya çağrı için bir habercidir. Asaf, Avar kaęanından bir tabur isteyerek řarlman'a karřı birlik olmayı teklif eder. Bu taburda Arapça ve Frankça (*sic*) konuřan bir tercüman da bulunmalıdır. Avar boyunda bu iki dili bilen bir tek Çungar vardır. Bu da Çungar'ın yolculuęa çıkması için gerçekteřen çağrıyı oluřturur. Maceraya çağrıda haberci, kahramanın ilk kez kendini sorgulamasına ve kararsız kalmasına neden olur. Kendini Asaf ile kıyaslayan Çungar'ın gençlięe karřı özlemi bu bölümde bařlar.

Çungar, ellili yařlarına gelmiř yařlı bir savařçı olduęu için Asaf'la birlikte sefere çıkmayı istemez. Bu da “çaęrının reddediliř” ařamasıdır. Çungar için en önemli durum Kaęan tarafından gözden çıkarılmasıdır. Gençken iyi bir savařçı olan Çungar'ın seferde ölme ihtimali yüksektir. Buna raęmen Kaęan'ın onu seçmesi ve Asaf'ın řart koyması Çungar'ı rahatsız eder. Çungar'ın duyguları řöyle ifade edilir:

Gözlerine uyku girmiyordu. Kaęanı onu öylesine gözden çıkarıvermiřti bir anda. Alp Çungar, elli yařına geldięi için; artık bir kumandan olarak geçerlilięini ve etkisini yitirmeye bařladıęı için. Kadınlar gözünde de böyle idi durum. Onu gözden çıkaran Kaęan, artık onun savařamayacaęını; onu gözden çıkaran güzel kadınlar ise artık onun seviřemeyeceęini düşünüyordu. (Bařekim, 2016: 37)

Çungar, gelen çağrının kendisine bir dönüşüm getireceğini bilir. Bu dönüşümün başında da ölüm vardır. Bu nedenle çağrıya karşı kendini kapatmayı dener. Campbell arzusunun kapatılmasını şöyle yorumlar:

Arzulanan içe kapanma, gerçekte, yaratıcı dehanın klasik belirtilerinden biridir ve önceden belirlenmiş bir araç olarak kullanılabilir. Ruhsal enerjileri derinlere yöneltir ve bilinçdışı çocuksuluğun ve arketipsel imgelerin kayıp kıtasını ortaya çıkarır. Sonuç, elbette, bilincin hemen hemen tam bir ayrışması olabilir [...] fakat diğer yandan eğer kişilik yeni güçler edinip bütünleşmeye yetenekliyse, neredeyse insanüstü ölçüde bir öz-bilinçlilik ve ustalıklı denetim yaşanacaktır... (Campbell, 2013: 79-80)

Dolayısıyla, çağrının reddedilişi ve Çungar'ın iç dünyasına yönelişi, ortaya çıkabilecek olan potansiyel bir enerjinin varlığını sezdirir. Yönü, başlangıç aşamasında tam olarak tayin edilemeyen bu potansiyel, romanda belirsizlik yaratarak tekinsiz bir atmosfer oluşmasını sağlar. Aynı zamanda da merak ögesini güçlendirir.

“Doğaüstü yardım”, kahramanın bir güç tarafından desteklenmesi ve yüreklendirilmesi ile gerçekleşir. Çungar yolculuğa çıkarken olumlu bir yardım almaz. Bunun aksine Asaf, Çungar'ın üzerine giderek onun kendisi ile yüzleşmesini ve gerçekler üzerine düşünmesini sağlar:

“Çok yiyorsun ve daha da çok yemek istiyorsun. Yiyecek açlığını unutmak istiyorsun. Bu uğurda bedenine ve ruhuna ağır yükler bindirdiğinin farkında değilsin lakin.”

“İştahlısın. Sadece karaca etine de değil hem... Kadınlara nasıl baktığını gördüm. Açsın. Gövden aç. Bu dünyanın tüm nimetlerine açsın. Sanki hepsi yakında elinden alınacakmış telaşındasın. Tabii muhtemelen öyle ama zaten.” (Başekim, 2016: 52-53)

Bu bağlamda Asaf'ı doğaüstü yardım olarak yorumlamak anlamlıdır çünkü onda insanların düşüncelerini seslendirmek ve geleceği görmek gibi doğaüstü güçler

bulunmaktadır. Bununla birlikte, Asaf'ın ungar'da olumsuz duyguları ortaya ıkarması, mitolojik kahramanın doęaüstü yardımının iyi yönünün tam zıddı gibi görünebilir. Başekim, bu aşamayı olumsuz kurgulayarak ungar'ın iç sorgulamalarını tetiklemiş olur. Bu da başta olumsuz görünenin anlatı sonunda olumluya dönüşebileceğini sezdirir. Dolayısıyla, karakterin iç dünyasına yönelen bir anlatı olarak romanda sözlü türlerden farklı, “modern” olarak tanımlanabilecek bir doęaüstü yardım unsuru kullanılmıştır.

ungar'ın “ilk eşięi aşması”, ormanda yolculuk ettięi sırada Şeytan'ı görmesi ile gerçekleşir. Şeytan, korkutucu bir şekilde ungar'ın düşüncesine etki eder. Bunun yanı sıra Asaf, ungar'ı en büyük korkusu olan ölümle yüzleştirir. Bu yüzleşme ungar'ın ruhsal dönüşümü için ilk adımdır. Asaf'ın gerçeęi yüzüne vurması karşısında ungar'ın içine düştüğü durum romanda şöyle anlatılır:

“İçinde zehirler fokurduyor. Ama ne yaparsın kardeşim... Dünya yazıldığı hâli ile böyle. *Dünya Kitabı*, bu kuralara göre yazılmış. Senin de *Gramerin* bu işte!”

ungar taş kesilmişti...

Başı döndü. Bu yeni keşfettięi, kendisine *seslendirilmiş* sessiz gerçek ile sarsıldı. Ruhunun da şu kara daęlar kadar tuzaklı ve dolambaçlı olduğunu korkuyla keşfediyordu şimdi. Biz zamanlar bambaşka bir insandı hâlbuki. Bu keşfettięi yeni ve kötü varlık yoktu eskiden hiç içinde; ruhunun kayasının altını kaldırıp baktığımda hep daha iyi, daha onurlu bir insan görmüştü gençken ungar. Bu için için kaynayan, birbirini besleyen kara çamurlu ırmaklar gibi akan kötülüklerin ve zayıflıkların birbirine karışıp fokurdadığı paslı kazan değildi bedeni ve ruhu. (Başekim, 2016: 79)

ungar'ın ilk eşięi aşmasında Ölüler Kentine gitmesi de önemlidir. ungar'ın burada gördüğü ölümler en büyük korkusu ile yüzleşmesini sağlar. Ölüler Kentindeki ölümlerin hiç bozulmamış bedeni ve kaçış anlarındaki ölüm şekilleri ungar'ı etkiler: “Bir yöne ilerlemeye çalışırken ölmüşler... Acı içinde hep beraber sürünerek ilerlerken can

vermişler. *Bir şeye* doğru uzanırken hayatları terk etmiş onları. Kaçarken veya ulaşırken” (Başekim, 2016: 99).

“Balınanın karnı”, kahramanın gerçeklerle yüzleşerek erginliğe adım atmadan önceki son basamaktır. Çungar için balınanın karnını kale ve orman temsil etmektedir. Çungar, Yedi Aziz’in yaşadığı kaleye girdiği zaman, balınanın karnına giriş olur. Burada yedi günah ve yedi erdemi öğrenir. Böylece iç sorgulamasının kazandığı yeni boyut romanda şöyle anlatılır:

İçinden kendisine lanet etti: gövdesi çürüdükçe ruhu da çürüyüp bozuluyor, erdemleri günaha dönüşüyordu. Batı veya Doğu dini ile ilgili değildi bu. *Erdemler* Batı’da da erdem, *Günahlar* Doğu’da da günah idi. Hiçbir dine özel olarak at değildi bu yedi erdem ve yedi günah. Ördeğin Şehvet: Şehvet, ölçülü iken canlılık getiren bir mutluluktur; tıpkı Asaf’ın Roland’ın perhizi ile alay ettiği gibi... Ama Batı’da da Doğu’da da zamanla bozulan şehvet taşkınlığı ile nice kahırlara sebep olan ruhu çürümüşler yok muydu? İştah, Gurur, Hırs, Miskinlik, Kibir de öyle... Ve *Gazap*: Aylar önce o genç askeri öldürecekti az daha Çungar, kendi ruhunda çöreklenmiş *Gazap* günahı ile. Asaf haklıydı: Özü bozulmuştu. (Başekim, 2016: 168-169)

Alıntıda da görüldüğü üzere, balınanın karnına girmek Çungar’ın yeni bir farkındalık yaşamasına yol açmıştır. Yarım asırlık ömründe hiç düşünmediği meseleleri kavramaya başlamış ve özünün bozulduğunu fark etmiştir. Bu farkındalık, onun dönüşümünde önemli bir rol oynayacak ve davranışlarını değiştirecektir.

3.3.2. Erginlenme

Erginlenme bölümünde kahraman, bilinçsel bir uyanma yaşar. İç dünyasında inandıkları ile olması gerekenler arasında yaşadığı çatışma derinleşir. Bu çatışmaların sonunda da olgunluğa ulaşır. Bu aşamanın ilk basamağı olan “sınavlar yolu”nda kahraman birçok zorlukla karşılaşır. Çungar’ın eşiği geçtikten sonraki ilk sınavı, Yedi Aziz’in eliyle gerçekleşir. Asaf ve Roland ile birlikte ormana gidip Şeytan’ın Kızı Melusine’i bulmaları gerekir. Çungar, yolculuk boyunca Asaf’ın günahlarını yüzüne

vurması ve Roland'ın erdemli davranışları arasında kalır. Bu durum Çungar'ın ruhsal yolculuğunda etkiler yaratır. Asaf'ın söylediklerinin gerçekliği karşısında Roland'ın gösterdiği gibi sebat göstermek ister.

Çungar ve arkadaşları ilk olarak yağmacılar tarafından saldırıya uğrar. Bu saldırı esnasında üç arkadaş birbirini kollar. Çungar ise savaş cinneti geçirerek yağmacıları vahşice öldürür. Çungar, yağmacıları öldürürken kendisini gençlik döneminde gibi hayal eder. Çungar'ın da en büyük sınavı gençlik arzusu ve ölümsüzlüktür. Bu sınavında da bu duyguyu yansıtır: “Keşke şimdi kendisini izleyen bir güzel kadın olsaydı burada. Düşmanlarını nasıl tepelediğini görünce kendisini sevecek bir kadın. Birlikte doyasıya yiyip, içip sevişecekleri bir kadın. Tekrar yaşama iştahı ve açgözlülüğü ile doldu Avar” (Başekim, 2016: 212).

Çungar'ın ikinci sınavı Şeytan'ın Kızı'nın kulesini bulduktan sonra başlar. Melusine tanınmamak için ejdere dönüşmüştür. Kuleye Çungar ve arkadaşlarının ulaşması üzerine onlarla ejder olarak savaşır. Savaş sırasında Durendal'ın darbesi ile yaralanır ve ejder donundan insan donuna geçer. Çungar'ın, Melusine'i görür görmez ona âşık olması, arkadaşlarına duyduğu bağlılığı kaybetmesine yol açar. Asaf'ın bacağını keser ve Roland'ın Durendal'ını çalarak Melusin'i kaçıtır. Bu noktada, anlatıda yaratılan beklenmedik durum, yani Çungar'ın arkadaşlarına ihaneti ile karakter, bu çetin sınavdan kalmış olur.

Ormanda Melusine ile yalnız kalan Çungar'ın, benliğinin arzuları ile baş başa kalması şöyle ifade edilir: “Çungar, dostlarına sadakat, hükümdarına görev, askerlerine emniyet sunması gerekirken tüm bu yüce erdemlerden sorumsuzca ayrılıp onları terk edip kendi korkularına, güdülerine ve evet, ihtirasına göç etmişti bir anlık karar ile” (Başekim, 2016: 249). Karakter, Melusine tarafından gençleştirilir. Böylece en büyük arzusuna kavuşur fakat ruhunda eksik hissettiği şeyler vardır. Arkadaşlarına, Kağanına ve askerlerine ihaneti aklını meşgul eder. İlk kez gördüğü bir kadın için her şeyden vazgeçmiş olmayı kabullenemez. Böylece aslında arzuya kavuşma, başlangıçta bir ödül gibi görünse de aslında bir başka sınavdır. Belki öncekinden daha zorlu olan bu sınav, Çungar'ın kahramana dönüşümünde geçmesi gereken son aşama olacaktır.

“Baştan çıkarıcı kadın” açık bir şekilde Melusine’dir. Çungar’ı kendisine âşık eden, onun en büyük arzusu olan gençliği ona sağlayan Melusine, bunların karşılığında Çungar’ın âdeta tüm erdemlerini kaybetmesine sebep olur. Bununla birlikte, gençleşmiş Çungar ile ormanda yaşadıkları süreçte onun geleneksel olmayan bazı yeni erdemler kazanmasını sağlar. Başekim’in yaratıcı bir şekilde anlatıya yerleştirdiği avlanma ve et yeme yasağı, hem anlatının ait olduğu tarihsel anın gerçeğine hem de Melusine gibi Şeytan’ın Kızı olarak betimlenen tekinsiz bir dişi varlığın evrensel literatürdeki geleneksel alımlanışına aykırıdır. Tıpkı *İskit*’te Od’un insanın avcı, savaşçı ve etçil yanıyla mücadele etmesi gibi burada da öldürmeden yaşamının olabirliğini Çungar’a öğreten doğaüstü bir varlık işlenmiştir. Buradan hareketle yazarın hem kadının Havva ile özdeşleştirilen geleneksel betimlemelerini hem de insanın siyasi ve edebî tarihinin temel meselesi olan öldürmeyi eleştirerek günümüzün çevre merkezli anlayışıyla yeniden yorumladığı söylenebilir.

Melusine, kadın kahraman olarak erdemi temsil etse bile Şeytan’ın kızıdır. Bu nedenle Çungar’ın alt benliğinde taşıdığı korkuları su yüzüne çıkarır. Aidiyet hissi ve benlik oluşumunda annenin faktörü büyüktür. Campbell bu durumu, çocuğun ilk olarak anne ile bağdaşıklık kurmasına ve ilk ayrılık sırasında “oyulma korkusu”nun oluşması ile örneklendirir (Campbell, 2013: 199). Jung, anne kompleksini şöyle ifade eder:

Müstakbel erkeğin karşılaştığı ilk dişi yaratık annedir ve anne, açıkça ya da gizlice, kabaca ya da nazikçe, bilinçli ya da bilinçsiz oğlunun erkekliğini ima etmeden duramaz; oğul da annenin dişiliğinin giderek farkına varır ya da en azından bilinçsizce içgüdüsel olarak buna yanıt verir. Böylece oğulda kimlikle ya da kendini farklılaştırmaya dirençle ilgili basit ilişkiler erotik çekim ya da itmenin faktörüyle sürekli iç içe geçer. (Jung, 2015: 25)

Çungar da Melusine ile bütünlük sağlamaya çalışır. Fakat Melusine kendisinden çok farklıdır. Bu nedenle ondan ayrılması gerektiğini anlar. Çungar için ayrılmak kolay olmaz. İç sesi Melusine’in şeytan olduğunu söylese de yüzüne baktığı zaman ona tekrar bağlanacağını bilir. Bu itim ve çekim, hem “tanrıçayla karşılaşma” aşamasındaki anne figürü ile özdeşleşen tanrıça hem de baştan çıkarıcı kadın rollerinin

Melusine’de bütünleştirildiğini gösterir. Onun doğaüstü bir yaratık olması da tanrıça rolüne uygun düşer.

Karanlık Çağ’da baba Şeytan’dır. Çungar’ın kendi babası anlatıda yer alması da iblislerin babasının dünyada bulunması önemlidir. Şeytan, Çungar’ın rakibi ve düşmanıdır. Yaradılış Kitabı’nın kopyası olan ceset kitabı ele geçirerek dünyanın sonunu getirmeyi amaçlar. Şeytan, gizlenmekten vazgeçip görüldüğü zaman herkes şaşırır çünkü herkese kendi sureti ile görünür. Bu yaratıcı manevra, anlatıda söz konusu ana kadar insandan ayrı, gizemli ve doğaüstü bir varlık olarak betimlenmiş şeytanın aslında kişinin içinde olduğuna işaret eder. Çungar, şeytan olarak kendisini görmesiyle hayatın anlamını arayışında yeni bir farkındalık yaşar. Çungar için bu beklenmedik baba imgesi korkutucu ve gazap vericidir. Bu nedenle de Şeytan onun benliğinde yatan arzu ve isteklerini temsil eder. Böylece karakteri, rakibine dönüşmeye iter. Bu nedenle şeytanı kendisi olarak gören Çungar, benliğinin bu yönünü alt etmeyi, yeniden doğmayı ve dönüşmeyi ister.

Kahramanın geçtiği zorlu yolculuktan sonra bilinç açısından en yüksek mertebeye ulaşması “tanrılaştır”madır. Kahraman, tüm zorluklardan sonra tüm dünyadan elini eteğini çekerek manevi bir değer kazanır. Çungar içinse bu aşama, kendisini şeytan olarak görünce korktuğu ölümle yüzleşmesi ve değişmesi gerektiğini anlamasıyla gerçekleşir. Çungar’ın Dünyanın Grameri kitabını alarak dünyayı kurtarmak için ölümü kabullenerek kendi yaşantısından vazgeçmesi de tanrılaştığı evredir:

İnsan Kitabının en eski kuralı olan Ölüm’e Şifa yoktu...

Çungar, yaşlı yorgun gözlerini kısarak doğu ufkunda bir gök kuşağı aradı. Renk ve umutla dolu bir bağ. Göremedi. Belki de en iyisi buydu: O ışık rotasının doğunun sıcak göklerinden doğup yükseldikten sonra düşerek balçıklara batıp gömüldüğünü görmek istemezdi zaten.

En iyisi buydu...

Avar kendisini Öropa’nın kıyısından attı.

Batıdan düřtü. Dünyanın kıyısından atladı...

Ömrünün sonundaki, *Hayatının* batısındaki uçurumdan savruldu. Dünyadan düřtü Çungar.

Ölümün Kara Gramerine katıldı. Cümlesi bitti. *Dünya Kitabı*'ndan silindi yaşlı, yorgun adam. (Başekim, 2016: 324)

Çungar, tanrılaşmayı zihninde bulunan düşüncelerden kurtulmayı kabullenmek ve kendini kötülüğün kaynağı kitapla beraber tamamen yok etmekle sağlar. Dünyanın anlamını ararken karşılaştığı engeller ona ölüm gerçeğini ve erdemliliği kabullendirir. Aslında Çungar, ölümler yok olmaktan ziyade kendi gerçekliğini bulur.

“Nihai ödöl”, kahramanın zorlukları göğüsledikten sonra aldığı ödölüdür. Çungar için bu ödöl, dünyayı kurtarmayı başarmak olur. Savaşçı ve kahraman bir gençlik yaşayan Çungar, erdemli bir davranışla hem Doğu'yu hem de Batı'yı kurtarmayı başarır. Bunu sağlayabilmek için yolculuğu boyunca korkuları ve arzularıyla hesaplaşan Çungar, en sonunda ölüm korkusunu yenmiş olur. Tüm dünyayı kurtarmak için kendini feda eder. Kahramanın ölümü, bilincinde yatan arzularını öldürdüğünü gösterir ve bu, onun erdemli bir kişiliğe kavuşmasını sağlayan ödöl olur fakat Çungar'ın yolculuğunu da sonlandırır ve eski hâline geri dönüşü sağlamaz.

3.3.3. Dönüş

Karanlık Çağ'da da *İskit*'e benzer şekilde, dönüş aşaması Campbell'in sistemine uygun biçimde yer almaz. Od'un da Çungar'ın da yolculuğu fiziksel olduğu kadar, belki bundan daha önemlisi içsel bir yolculuk olduğundan dönüş, ancak geçilen sınavlardan sonra kazanılan nihai ödülle aslına dönmek yani yaşamın anlamını keşfetmek olarak yorumlanabilir. Bu, karakterin tanrılaştığını ve “iki dünyanın ustası” olduğunu da gösterir. *Karanlık Çağ*'da Çungar'ın ölüm korkusunu ve bencilliğini yenerek kendini dünya için feda etmesi onu gerçek bir kahramana dönüştürür. O, artık, gençlik yıllarındaki gibi para karşılığı askerlik yapan, savaşçı mahareti ile kadınların

ilgisini üzerine toplayan, dünyevi bir kahraman değildir. Anlatının başındaki, o günlerin anılarıyla avunan, yiğitliği geçmişte kalmış, sözde bir kahraman da değildir. Kendini kendinden büyük bir topluluğun –burada bütün insanlığın– çıkarı için feda ederek taşıdığı “Alp” sıfatının gereğini yerine getirmiş ve gerçek bir kahramana dönüşmüştür.

Çungar’ın özverisi sayesinde “Bozulan dünya, tekrar eski kurallara göre yerine otur[ur]. Gerçeklik yapısı geri dön[er]” (Başekim, 2016: 326). Dolayısıyla, Çungar’ın “kahraman”a dönüşümü, dünyanın eski, iyi düzenine dönüşünü sağlar. Böylece, iblislerle savaşarak tam anlamıyla “iki dünyanın ustası” olan Çungar, yolculuğun sonundaki “yaşama özgürlüğü” aşamasını dünyaya armağan eder. Roman boyunca Asaf’ın sözleri ve varlığın anlamını taşıyan gizemli kitaplarla bağlantılı olarak başat bir izlek biçiminde işlenmiş yazı ve dil bilgisi kuralları yani gramerin anlamı da böylece yerine oturur. Çungar, dönüşümünü gerçekleştirerek gramerin de hem kendisi hem de dünya açısından doğru ve anlamlı sistemine yeniden kavuşmasını sağlamıştır. Bu da onu, hikâyesi Başekim’in kalemiyle anlatılan edebî bir kahramana dönüştürerek ölümsüzleştirmiştir.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

SEFER'DE ZAMAN VE YOLCULUK

Başekim'in *Sefer* adlı romanı, kentten yalıtılmış bir adada bulunan bir yetimhaneye yerleştirilen sahipsiz çocukların cesaretinin ve kendilerine dayatılan akıldışı sisteme başkaldırısının anlatısıdır. Romanın zamanı günümüzdür. Romanın karakterlerini ergenlik çağına adım atmak üzere olan çocuklar oluşturur. Çocuklar hem kendilerine Vikingleri örnek alırlar hem de romanın bölümleri, günlerin mitolojik isimleri ile başlıklandırılmıştır. Böylece, ilk iki romandan farklı olarak anlatı tarihsel bir zamana yerleştirilmemiş olmasına karşın, mitolojik katman burada son derece belirgin biçimde öne çıkarılmıştır. Bunların yanı sıra romanda çeşitli eserlere göndermeler yapılarak kültürel eleştiri gerçekleştirilir. Bu bölümde, *Sefer*'in yapısına egemen olarak zaman kavramından yola çıkılarak modern çağda mitolojinin etkileri ele alınacaktır. Ardından, yetiştirme yurdunda büyüyen sahipsiz çocukların çıktığı "sefer", diğer bölümlerde olduğu gibi, Campbell'ın yaklaşımı açısından çözümlenecektir. İlk olarak romanın özeti verilecektir.

Roman "Satürn Günü" adlı bölüm ile başlar. Çocuklar, şafak vaktinde bir tekne yolculuğu ile yetimhanenin bulunduğu adaya getirilir. Yolculuk esnasında karakter-anlatıcı, tüm çocuklara giydirilmiş olan kıyafetlerdeki amblemi inceler. Ambleme bulunan deniz ve el figürlerini yorumlar. Aralarında en küçükleri olan Adem'in durumunu okura aktarır. Adaya geldiklerinde kendilerini Vamık isminde bir bekçi karşılar. Vamık'ın kurt kırması köpekleri vardır. Bu köpekler, çocukların üzerinde bir baskı oluşturur. Adaya getirildikleri mevsim kıştır ve dışarıdaki sis ve karanlığa dikkat çekilir. Çocuklar, yetiştirme yurduna girdiklerinden itibaren buraya aşırı bir sıcaklık ve pis bir kokunun hâkim olduğunu fark ederler. Yurdun isminin Saklıkoy Ahlak ve Yardım Derneği olduğunu öğrenirler. Böylece "Saklıkoy" adı ile hem yapılan

yardımların gizli kalması gerektiği hem de yetimhanenin konumunun işaret edildiği anlaşılır. Ardından yurt müdürü Zorbey Rıza ile tanışırlar.

İkinci bölümün başlığı “Güneş Günü”dür. Gün, şafak vaktinde çocukların zorla kaldırılması ile başlar. Zorbey Rıza, “şafak muhabbeti” adı altında çocukları toplayarak onlara cennetten, cehennemden ve kurallara uymayanların cezalandırılmasından bahseden uzun bir konferans verir. Çocukların cehennemi daha iyi anlaması için onlara su verilmez ve kaloriferler en yüksek seviyede yakılır. Çocuklar, uyku sersemliği ile korku arasında karşık duygular yaşadıkları bir sabah geçirir. Anlatıcı, yetimhaneye kendisinden önce yerleştirilmiş olan bir çocukla sohbet eder ve birlikte okudukları kitapları değerlendirirler. İkisi de yaşıt olan bu gençler, kitaplar üzerinden modern çağ tartışması yaparlar. *Yüzüklerin Efendisi* gibi popüler romanlarda, Batı kültürünün çeşitli kültürlerin mitolojilerini ve tarihlerini sömürdüğü vurgulanır. Kuzey mitolojisinin inceliklerinden söz edilerek tarihyazımı ve kültürel eleştiriye yer verilir.

Üçüncü bölümün başlığı “Ay Günü”dür. Bu bölümde anlatıcının adının Gün soyadının Ay olduğu öğrenilir. Yurt müdürü, sabah konferansını bu gün daha uzun tutar. Konferans sırasında aşırı sıcaktan rahatsız olanların kıyafetlerini çıkarabileceğini söyler. Fakat çocuklar bu isteği yerine getirmezler. Zorbey Rıza, eliyle küçük çocukların sırtındaki terleri siler. Çocukların bu durum karşısındaki tedirginliği dikkat çeker. Karşılaşmalarına ve sohbet etmelerine rağmen isimlerini öğrenme gereği duymamış olan Gün Ay ile Aykan Savaş bu bölümde resmen tanışırlar. Gün ile Adem, yapacak pek de bir şeyin bulunmadığı bu yurttan bir kütüphane olduğunu öğrenince orayı ziyaret etmek isterler. Aykan onların bu isteğine alaycı bir gülümseme ile karşılık verir ve onlarla gelmez. Bunun nedeni, kütüphaneye gittiklerinde anlaşılır. Kütüphanede bulunan tüm kitaplar Zorbey Rıza’ya aittir ve müdürün her konu hakkında kitabı vardır. Bu duruma çok şaşırın Gün, kütüphanenin bir şizofrenin günlükleri ile dolu olduğunu söyler ve Adem’i de alarak oradan hızla uzaklaşır.

Dördüncü bölümün başlığı “Tyr Günü”dür. Bu bölümde şafak vakti olmadan yatakhaneye iki adam gelir. Gelen kişileri Gün görür ve saklanır. İki adamın Adem’i yatağından kaldırdığını görür. Gün korku içindedir. Adem için onları durdurmak ister.

Saldırıya geçme kararı aldığında ise çocuğun sevinç içinde olduğunu görür ve saldırmaktan vazgeçer. Adem, gece karanlığında götürülür. Gün, yatağın üstündeki evrakı alır. Evraka göre Adem'in ailesi bulunmuştur ve çocuk onlara iade edilecektir. Gün, Adem artık sahipsiz olmayacağı için mutluluk hisseder. O gün şafak muhabbeti yapılmaz ve çocukların geç saate kadar uyumasına izin verilir.

Gün, Aykan'a Adem'in evrakını gösterir. Aykan, yurt hakkında daha fazla şey bildiği için Adem'in başına kötü bir şey geldiğini anlar. Odaya çıktıklarında Adem'in yatağında ağladığını fark ederler. Yorganı açtıklarında ise Adem'in sıcak kalorifer boruları ile yaralandığını görürler. Bunu gördükten sonra burada kalamayacaklarını anlarlar. Çocukları kurtarmak için kaçmaları gerekir. Gün ve Aykan, bir kaçma planı hazırlar. Gece olduğunda bir düzine çocuk, yurdun dışına çıkmayı başarır fakat yurdu çevreleyen tel örgüleri aşmaları gerekmektedir. Bu sırada Namık ve diğer görevliler tarafından fark edilirler. Adem, yaşadığı olayların etkisi ile baygınlık geçirir. Diğer çocukların telleri aşmasını sağlasalar da Adem baygın bir hâlde yurdun bahçesinde kalmıştır. Telin ortasında Vamık'ın kurdu önce Adem'i kurtarmaya çalışan Gün'ün ayağını ısırır. Sonra Vamık'ın emriyle Adem'i boynundan ısırarak onu öldürür. Aykan ve Gün, Adem'in ölüsünü bırakarak diğer çocuklar için kaçışa devam ederler. Adada binip kaçabilecekleri tekne yoktur. Vamık'ın kurtlarına yem olmaktansa denize girmeyi ve yüzerek canlarını kurtarmayı tercih ederler.

Beşinci gün, Woden Günü'dür. Bu gün çocuklar sağ olarak kıyıya ulaşırlar. Kente gelerek bir alışveriş merkezine girerler. İnsanların artıkları ile karınlarını doyururlar. Aykan, çocuklara İskandinav mitolojisinin baş tanrısı Odin'i ve cesaretini anlatır. Bir düzine çocuk yetiştirme yurduna ve Zorbey Rıza'ya savaş ilan eder. Savaş, aslında masum Adem'in ve diğer çocukların intikamını almak içindir. Çocuklar, alışveriş merkezinde bir replika dükkânından kendilerine kostümler ve savaş silahları edinirler. Seferin başında Aykan vardır. İsmi Naglfar koydukları tekne ile Saklıkoy'a seferi başlatırlar.

Altıncı bölümün başlığı "Thor Günü"dür. Thor gününde kar fırtınası başlar. Tekne ile seferde bulunan çocuklar, Aykan'ın teknenin üzerine yazdığı Rün harflerinin tılsımlı gücüne inanarak savaşa hazırlanır. Aykan yanından hiç ayırmadığı çantasından Viking

savaş içeceği olan “mead”ı çıkarır. Tüm çocuklar bunu içtikten sonra cesaret kazanır ve yurda saldırırlar. Aykan, Vamık’ın köpeğini boğarak öldürür ve derisini yüzerek üzerine geçirir. Tüm çocuklar cesur bir şekilde savaşa katılır. Aykan, Vamık’ı öldürür. Vamık’ın kurt köpekleri Vamık’ın cesedini yer. Vamık’ın ölümü ile birlikte Zorbey Rıza tek kalır. Aykan, Zorbey Rıza’ya Adem’in mezarını sorar. Zorbey Rıza onu denize attığını söyler. Gün, Aykan’ın sırtında yazan Rünlerin altında çok daha eskiden kalma izi fark eder. Bu iz kalorifer yanığıdır. Bütün çocuklar tüm cesaretlerini toplayarak Aykan’ın yanında saldırıya geçerler.

Yedinci bölümün başlığı, “Freya Günü”dür. Bu bölümde çocuklar tüm yurdu yağmalayıp yakarlar. Hazinesinin bir kısmını Adem’in ailesine bir kısmını diğer sahipsiz çocuklarına ve son kısmı da kendilerine ayırırlar. Sonra tekneye binerek diğer yurtları yağmalamak için sefere çıkarlar. Roman, “Kötülük gördüğünüz yerde ayaklanın, düşmanınıza aman vermeyin” ifadesiyle biter.

4.1. Sefer’de Yeniden Yaratılan Mitolojik Zaman

Göreceli bir kavram olan zaman, tarih boyunca pek çok kültürde Dünya’nın ya da Güneş ve Ay’ın hareketlerine göre farklı şekillerde ölçülmüş ve adlandırılmıştır. İnsan yaşamının zamanın döngüsüyle yakın ilişkide olduğu ilkel kültürlerde zamanla ilgili algı ve kavramlar edebiyatın da konusu olmuştur. Zamanın nasıl oluştuğunu konu edinen mitlere takvim mitleri denir. Bayat’ın verdiği bilgilere göre, takvim mitleri kozmik mitin ilk dönüşümü niteliğindedir ve zamanın oluşmasının kodlaşmış anlatımıdır. “Zamanın ölçülmesi, ilk zaman ve onların ortaya çıkmasını sembolik bir dille anlatan hikâyeler veya kaya üstü tasvirler takvim mitlerini oluşturur” (Bayat, 2005: 9).

Tarih ve zaman kavramı arasında da yakın bir bağ vardır. Tarihin geleceğe aktarımı ile birlikte geçmiş ile gelecek arasında köprü kurulur. Özellikle mitolojik bağlamda kullanılan imge ve sembeler geleceğe aktarılır. Mitoloji içinde algılanan zaman, kurmaca metinlerde de yer alır. Kurmaca metinlerdeki zaman kavramı geçmişi ve geleceği bir araya getirir.

Postmodern tarihyazımı ile mitolojik ve efsanevi unsurlar yeniden yorumlanır. Tarihin tekrar inşasını gerçekleştiren postmodern yazarlar, geçmiş ile geleceği şimdiki zamanda birleştirir. *Sefer*'de de Başekim, şimdiki zamanda geçen anlatısını, Kuzey mitolojisine ait zaman algısını kullanarak yaratmıştır. Böylece aslında tarihsel bir derinlik de oluşturmuştur.

Kuzey mitolojisi, İskandinav ülkelerinin Hristiyan olmadan önceki inançlarıdır. Genellikle Viking mitolojisi olarak da bilinen Kuzey mitolojisinin üzerinde coğrafyanın etkisi vardır. Bu mitlerin kaynak metinleri Edda olarak adlandırılır. Manzum ve mensur olmak üzere iki çeşit Edda vardır. Selahattin Özkan'ın verdiği bilgilere göre, bazı araştırmacılar Edda'nın "şiiir" anlamına geldiğini düşünmektedir. "Bir kısmı ise her iki eserin de derleyicisi kabul edilen Snorri Sturluson'un da yetiştiği yer olan İzlanda'daki Oddi kentinden türediğini ileri sürmektedir. Bazı araştırmacılar ise Edda'nın büyük anne, ana kadın anlamı taşıdığını söylemektedir" (Özkan, 2018: 68).

Viking Mitolojisi ile ilgili en önemli kaynak olan Edda'lar üzerine çalışan Snorri Sturluson, bu metinlerin çevirisini yapmıştır. Sturluson, Norse dilini şöyle gruplandırır: "Vikinglerin ana dili olan Kadim Norse Hint-Avrupa dil ailesinin altında Germen dil grubuna ait germenlik bir dildir sekizinci yüzyılda neredeyse Viking Çağı ile aynı dönemde Germen dillerinden ayrılmaya başlayan Kadim Norse, tüm İskandinavya'da konuşulmaya başlanmıştır (Sturluson, 2020: 247).

Sefer de hem karakterlerin Viking mitolojisindeki savaşçı tanrıları örnek almasıyla, hem bölüm başlıklarıyla hem de en sonunda Edda'dan yapılan bir alıntıyla bitirilmesiyle mitolojik bir temel üzerine inşa edilmiştir. Özellikle tanrılar ve onların oluşumu etkileyen durumlara romanda sık sık gönderme yapılır. Viking mitolojisinde günlerin adını tanrıların isimleri karşılar. Romanda adı geçen günlerin incelenmesi, metinde kurgulanan mitolojik zaman algısını anlamlandırmak bakımından yararlı olacaktır.

4.1.1. Satürn Günü

Roman, Satürn günü ile başlar. Kaynaklarda Satürn günü cumartesi gününü ifade eder. Viking mitolojisine göre, dünyanın oluşumu Dişbudak ağacında başlamıştır. Dişbudak ağacının dallarında tanrılar ve tanrıçalar vardır. Bunların yanı sıra günümüzde “troll” olarak adlandırılan cücelerin yaşam alanı vardır:

Viking inanç sisteminin temelinde Viking mitolojisini oluşturan varlıkların ve mekânlarının yer aldığı Yggdrasil adı verilen bir dişbudak ağacı vardır. Söz konusu dokuz dünyadan ilkinde Asgaror denilmektedir ve burada Æsir üyesi tanrılar ve tanrıçalar yaşamaktadır. İkinci dünya olan Alfheimr’de Işık-Elfleri yaşamaktadır. Daha sona Kara-Elf de denilen Cücelerin dünyası gelmektedir. (Özkan, 2018: 71)

Viking mitolojisinde dünya ilk olarak soğuşu temsil eden Niflheim ile sıcaklığı temsil eden Muspellheim tanrılarının bir araya gelmesi ile oluşur.

Böylece Niflheim’de zuhur eden soğuk kadar çok tüm korkunçluklar ile Muspellheim’den yayılan her şey parlamaya ve ısınmaya başlamıştır. Ama Ginnungagap rüzgârsız bir gün kadar sakindi ancak sıcaklığın nefesi buzla birleştiğinde, oluşan kitleleri eritti ve yeniden damlattı, işte yaşam maya tanelerinden burada uyandı, sıcaklığı gönderenin gücüyle erkek şekil kazandı. Ve erkeğe Ymir adı verildi. Ymir Buzul Devleri’nin ilkidir ve kendi aralarında ilk buzul devi olan Ymir’i Aurgelmir olarak bilmektedirler. Ve bu buzul devlerinin ilki olan Ymir her uyuduğunda sol elinin altında bir adam ile bir kadın meydana gelir, ikisi bir olup ötesini doğurur, diğer ırklar da böyle oluşmuşlardır. (Özkan, 2018: 73)

Romanda sıcak ve soğuk karşıtlığı yoğun bir şekilde işlenmiştir. Viking mitolojisinde önemli bir yere sahip olan bu kavramlar mitolojide tanrıları ifade eder. Edda’nın çevirisinde yaz sıcaklığı ve kış soğuşu arasındaki fark şöyle aktarılır:

Sonra dedi Gangleri: “Yazın sıcak ama kışın soğuk olması arasında neden bu kadar farklılık var?”. Hâr cevapladı: “ Bilge bir adam bu soruyu sormamalı, görerek hepimiz bu yanıtlayabiliriz bunu, ancak daha önce duymayacak kadar az eğitilmiş biriyse, böyle bir şeyi bilmemenin daha uygun olacağı cehaletini sürdürmektense bu aptalca soruyu sormana izin vereceğim. Yaz’ın babası Svàsudr’dur, hoş bir doğası vardır. Adından gelen şeyler tatlı olarak anılır. Öte yandan Kış’ın babası ayrı ayrı da olsa “Rüzgâr-Getiren” Vindjõni ya da “Eser-Serin” Vindsvalr olarak anılır. “Islak-Sepken” Vàsadr’ın oğludur, hepsi ceberrut akrabalarıdır, soğuk nefeslidirler ve Kış onların sıcaklığıdır. (Sturluson, 2020: 50)

Romanın ilk bölümünde kahramanlar deniz yoluyla bir adaya getirilir. Mevsim kış olduğu için hava çok soğuktur. Çocuklar yurda geldiklerinde ise kaloriferler sonuna kadar açıktır ve ortam aşırı derecede sıcaktır. Burada sıcak ve soğukun etkin bir hâlde işlendiği görülür. Anlatıcı olan Gün, soğuk daha çok sever. Yurt Müdürü olan Zorbey Rıza ise sıcakla çocukları terbiye etmeye çalışır. Sıcak ve soğuk aracılığıyla yaratılan imgeler, dünyanın yaratılışında görülen karşılaşmayı ifade eder. Soğuk olan Gün ve Aykan Savaş’ın sıcak olan Zorbey Rıza ile karşılaşması, yeni bir oluşumun habercisidir.

Cumartesiye denk gelen Satürn günü, mitolojiye göre haftanın ilk günüdür. Romanın da ilk olarak Satürn gününden başlaması bu bağlamda önemlidir. Kahramanlar için bu, yeni bir başlangıçtır. Satürn, ismini gezegenden aldığı için kendinden sonra gelen Güneş ve Ay Gününün de habercisidir.

4.1.2. Güneş Günü

Kaynaklara göre Güneş günü, Satürn gününe bağlı olarak gelişir. İlk oluşumun derinleşmesi için vardır. Güneş gününde mitolojiyi simgeleyen sıcak ve soğuk kavramları yoğun olarak tasvir edilir. Bunda Güneş’in ateşi simgeliyor olmasının da etkisi vardır. “Gözümü açıyorum. Kalorifer demirleri uğulduyor. Fokurduyor, damlıyor içlerinde kaynar su. Yatakhane karanlık. Camlarda yağmur tıpırdıyor.

Simsiyah fırtına. Adanın üzerinde gök ve deniz kükreyerek birbirine karışıyor çalkantıyla” (Başekim, 2017: 221).

Viking mitolojisinde Güneş ve Ay kardeşlerdir. Mundilfari adlı bir adam oğlunun adını Ay, kızının adını da Güneş koyar. Adam kızı Güneş’i Bulut-Açar ile evlendirir fakat bu durum, Tanrıları sinirlendirir. Ceza olarak Ay ve Güneş’i gökyüzüne yerleştirirler. Böylece, “tam da Tanrıların istediği gibi Gün’ün atlarının güneşin arabasının önünden koşmasını sağlamışlar, bundan dünyanın aydınlanması için Müspelheim’den uçan gelen bu şeyler parlar” (Sturluson, 2020: 41).

“Güneş Günü” bölümünde anlatıcı olan Gün ve Aykan’ın okuduğu kitaplardaki mitolojik göndermeleri eleştirmesi de anlamlıdır. Bu eleştiride özellikle Amerika ve Avrupa’nın başka kültürlerin efsanelerini sömürsüne değinirler. Viking mitolojisi de Aykan’a göre, Avrupa tarafından sömürülmekte, çarpıtıp kendilerine mal ettikleri bir kaynak olarak kullanılmaktadır. Burada *Yüzüklerin Efendisi* adlı filmi hasılat rekorları kırmış popüler romana gönderme yapılır. *Yüzüklerin Efendisi* içinde geçen Hobbit adlı kahramanların aslında Kuzey mitolojisindeki cüceler olduğu ileri sürülür. Aykan, kestirme yoldan yapılmış edebî ve kültürel aşırımları şöyle kınar:

“Oysa başka ülkelerde başka birer karşılık bulmalıydılar. Herhangi başka bir şey. En azından *Yer Cücesi* veya *Toprak Cini* falan gibi bir isim uyarlamasıyla çevirmeliydiler.”

[...]

“Anlamıyorsun... Bu bir kültürel Savaş. Ama ben bizim kültürümüzü korumaktan bahsetmiyorum.

O kitap eski bir efsaneyi çarpıtıyor. İngiliz kılıyor. Eski, çok eski zamanlardan kalma bir inancı, kavramı, bir fikri eğip büküyor. O kavramın merkezinde saklı sihri kopartıp kurutuyor. Otantik bir inancı, çocuk masalına çeviriyor. Okuru oyalama uğruna bozuyor, sihri eğlencenin emrine amade ediyor. İngiliz veya Amerikan fark etmez. Orijinal bir hikâyeyi kitlesel seri üretime dönüştürdüğü an, ruhunu kaybeder. Güzelliğini. Özgünlüğünü. Sihrini.” (Başekim, 2018: 31)

Bu eleştiri çerçevesinde özellikle cüce örneğine değinilmesi dikkat çekicidir. Bu yolla mitolojideki Kara-Elfler'e gönderme yapılır. Romanın başkarakterlerinin çocuk olması ve boylarının kısa olarak tasvir edilmesi, çocuklar ile Kara-Elf'ler arasında yazarın okura düşündürmek istediği bir bağlantı kurduğunu akla getirir.

4.1.3. Ay Günü

Kaynaklarda Ay Günü'nün, Satürn'e bağlı olarak ilerlediği ve Pazartesi gününe denk geldiği belirtilir. Bu bölümde kahramanlar ve olacak olan olayların işaretleri verilmeye başlanır. Viking mitolojisi, birçok başkaldırıyı ve savaşı yansıtır. "İnsanın doğa ile imtihanı her zaman temel konuyu oluşturmaktadır. Bunun dışında bu dünyada kahramanlar, canavarlar ve bunların mücadeleleri de vardır" (Kozan, 2013: 246). Ay Günü bölümünde anlatıcı Gün, Zorbey Rıza'nın şafak sohbetlerine karşı öfke duymaya ve onun nasıl bir insan olduğunu sorgulamaya başlar. Viking mitolojisinin de temelinde olan öfke ve savaşın göstergesi böylece belirir:

Zorbey ahlakın fermanlarından bahsettikçe, sesi hırçınlaşıp yükseldikçe, kaloriferlerin cehennemi harlıyor. Duvarların içinden kalorifer tangırtılarını işitiyoruz, söz dinlemeyen çocukların başına gelecek azapları dinlerken. Hangi söz, bu dinlememiz gereken? Hangi suç ki bu, bize bağırın elli yaşındaki tuhaf adam ve bizi güden tuhaf takipçilerinin bile işitmediği tuhaf azarları işittiriyor? (Başekim, 2017: 35)

Ay Günü bölümünde kahramanların isimleri verilir. Daha önce konuşmalarına rağmen tanışmayan Gün Ay ve Aykan Savaş tanışır. Kahramanların isimleri de konumuz bağlamında dikkat çekicidir. Gün Ay, olayları fark edip dile getiren kişidir. Aykan Savaş ise cesareti ve bilgisi ile çocukların seferinin lideri olacaktır. Soyadına uygun şekilde cesur ve savaşçıdır.

4.1.4. Tyr Günü

Tyr günü, kaynaklara günümüzdeki Salı gününe denk gelir. Mitolojide Týr, savaştan ve gökten sorumlu olan tanrıdır ve baş tanrı Odin'le de ilişkilendirilir. Savaştan sorumlu olmasına rağmen adaleti ve iyiliği de temsil etmektedir. Özkan'ın verdiği bilgilere göre, Æsir'in yedinci tanrısı olan Týr tek ellidir.

Tek elli olmasıyla simgeleştirilip adalet ile ilişkilendirilen Týr, Nesir Edda'ya göre Odin'in Manzum Edda'ya göre ise Hymir'in oğludur. Hint-Avrupa geleneğinde tüm tanrıların çıkış noktası kabul edilen Dyeus'un Viking mitolojisindeki bir yansıması olabileceği düşünülmektedir. Adı hem Germenlerdeki eşiti olan Tiwazhem hem de Anglo-Sakson koldaki Tyus ile birlikte ele alınarak, doğrudan Latince'deki Deus ile ilintili düşünülmelidir. Muhtemelen Kavimler Göçü esnasında ya da daha sonra turani kavimlerle yaşanan etkileşim ile Viking panteonuna eklenmiş ve popülerliğiyle Odin'in savaşçı özelliklerini üstlenmiştir. Zira Nesir Edda'da ad aktarması açıklanırken Týr adının önüne bir sıfat eklendiğinde Odin'i işaret ettiğinden bahsedilir. Buna göre örneğin “Týr'e Kazandıran”, “Asılanların Týr'i” ya da “Taşınanların Týr'i” “Araba'lı Týr” denildiğinde Odin'den bahsedilmektedir. (Özkan, 2018: 77)

Tyr gününde Adem'in başına gelenler anlatıdaki tekinsizliği pekiştirir. Anlatıcı Gün, tedirgin ve kararsız bir ruh hâindedir. Gece yatakhaneye gelen adamların Adem'i götürmesine tanık olması, ardından sahte bir rahatlama sağlayacak evrakı bulması merak ögesini artırmakla birlikte okuru kararsızlıkta bırakır. Adem'in ailesine kavuşması gibi önemli ve kutlamaya layık bir olayın neden gece, gizlice yerine getirilmesi gerekmiştir? O gün şafak sohbeti yapılmaması ve çocukların geç saate kadar uyumasına izin verilmesi de görünüşte olumludur ama okura yetimhanenin günlük düzenindeki bu aksama tedirgin edici bir gelişme olduğunu sezdirir. Nitekim Gün'den daha deneyimli olan Aykan, Adem'in başına kötü bir şey geldiğini anlar. Adem'in yatakhaneye geri gönderilmesi ve bedenindeki yanık izleri, Gün ile Aykan'ın adadan kaçma planı hazırlamasına yol açar. Böyle bir olayın bir daha yaşanmaması için hızlı davranmaları gerektiğini fark ederler.

Tyr gününde yaşanan bu olaylar, günü temsil eden tanrının özelliklerine uygun şekilde, savaşı ve adaleti yansıtır. Aykan ve Gün yapılan adaletsizlik karşısında savaş açarlar. Bu, çocukların adaletsizliğe karşı gösterdikleri ilk başkaldırıdır. Bu durum, tüm çocuklarda umut hissini doğurur.

Gece olduğunda çocuklar, aralarından Halil'in kilitleri açmasıyla yurttan çıkmaya başlar. On iki tane çocuk vardır. Bunların içinden en küçüğü ve masumu olan Adem, hem ruhundan hem de bedeninden yaralıdır. Adem, Zorbey'in sesini duyduğu anda fenalaşarak baygınlık geçirir. Artık tek güvendiği ve sığındığı kişilerse Aykan ve Gün olur. Çocuklara kılavuzluk eden iki liderin bulunması da Týr ile Odin arasındaki ilişkiye denk düşmektedir.

Tyr günü kaçma planını gerçekleştiren çocuklar, dışarıya, soğuk havaya çıktıkları anda özgürlüğü ve hayatı hissederler fakat o anda Vamık onları fark ederek kovalamaya başlar. Bu kovalama esnasında Vamık'ın kurdu Gün'ün ayağını ısırır. Gün, yara almasına rağmen geride kalan Aykan ve Adem için geri döner. Vamık'ın emri ile kurt, Adem'i boğazından ısırarak öldürür. Adem'in ölümü Aykan, Gün ve diğer çocuklarda derin bir acı yaratır. Buna rağmen tüm çocuklar teslim olmak yerine denize atlayarak ölmeyi göze alır.

Adem'in ölmesi ve masum olarak tasvir edilmesi onun Viking mitolojisinde tanrı Baldr'ı yansıttığının bir göstergesidir. Baldr, tanrılar içinde en masum olanıdır. Baldr'ın ölümü ile hem tanrılar hem de insanlar olumsuz etkilenir. "Tanrıların en masumu olarak anılan Baldr'ın öldürülmesi nihayetinde tanrılar ve insanlar âleminde olmuş en kötü şeydir. Viking İskandinavlarının dinsel şimdisinde Baldr'ın ölü olması, ancak Ragnarok sonrasında dönecek olması dikkat çekicidir. Bu muhtemelen onun öldürülmesinin dünyanın sonunun başlangıcı olduğu anlamına gelir" (Brink ve Price, 2020: 276).

Gün'ün ayağının kurt köpeği tarafından ısırılması, Adem'in de kurt köpeği tarafından ısırılarak öldürülmesi yine Týr'e işaret eder çünkü tanrı Týr'in tek eli yoktur. "Æsir'in her bir üyesi birbirine baktı, hiçbirisi bu kumaş parçasını eline almaya niyetli değildi,

ta ki Týr sağ elini Kurt'un ağzına kumaşı koyana değin. Ama Kurt bu ani hareketle irkildi, zincir taş gibi sertleşti ve daha da mücadele etti, kumaş öyle sağlamdı ki. Sonra Týr hepsi kahkaha attı; O ise elini kaybetmişti” (Sturluson, 2020: 60). Başekim, mitteki kurdu, kurt köpeği, Týr'i Gün olarak yorumlamıştır. İsim sembolizasyonu da böylece yerli yerine oturmuştur.

4.1.5. Woden Günü

Kaynaklara göre, Woden günü, Viking mitolojisinde çarşamba gününe denk gelir. Woden, Vikinglerin en büyük ve güçlü olan tanrısı Odin'in diğer adıdır. Odin, en yüce makama sahip olan tanrıdır. Diğer bütün tanrılar, Odin'e itaat ederler. Odin, hiddeti ve öfkeyi yansıtır. Bunun yanı sıra Odin'in en önemli özelliklerinden biri güzel hitap etme becerisine sahip olmasıdır. “Adının etimolojik kökeni birçok araştırmacı tarafından hiddet, öfke ve hitabet gibi kavramlar ile açıklanmaktadır. Viking kaynaklarında ise Odin'in adı saygıyla anılır ve çoğunlukla çeşitli nitelendirmeler ile onurlandırılır” (Özkan, 2018: 74). Viking mitolojisinin yanı sıra Germen ve Sakson mitolojilerinde de en çok saygı duyulan, bilgeliğin ve bilginin kaynağı olarak görülen ve tüm dünyayı yöneten mutlak bir güce sahip olduğu düşünülen tanrıdır (Özkan, 2018: 74).

Odin'in gününde çocuklar, kaçmak için atladıkları denizden sağ bir şekilde çıkmayı başarırlar. Yürüyerek kente gelip bir alışveriş merkezine sığınırklar. Burada boş bir mağazanın içinde saklanıp önce insanların atıkları ile karınlarını doyurur, akşam olduğunda Aykan'ın liderliğinde toplanırlar. Aykan Savaş, güzel konuşmayı bilen ve bilgili bir kişidir. Ayrıca çocukların en büyüğüdür. Çocuklar, Aykan ne derse dinlemekte, ona itaat etmektedir. Aykan'ın bu özelliği Odin'in karakterine işaret eder. Odin, Viking mitolojisinin en güçlü tanrısıdır. Diğer tanrılar da Odin'i baba olarak görür ve ona itaat eder. “Odin, Æsir'in en güçlüsü ve en yaşlısıdır, her şeyi o yönetir ve diğer tüm tanrılar kadar yücedir, hepsi Odin'e evlatların bir babaya itaat etmesi gibi itaat ederler” (Sturluson, 2020: 51).

Aykan'ın taşıdığı özellikler, Başekim'in onu Odin'in modern çağdaki yansıması olarak yorumladığına işaret etmektedir. Çocukların itaat ettiği Aykan, soyadının gereğini yerine getirerek yetimhaneye karşı savaş açma kararı alır ve diğer çocukları

bu yolda seferber eder. Açtığı savaşın asıl sebebi ise masum Adem'in intikamını almaktır. Aykan'ın Adem için savaş açması da Odin'in özelliklerine uyar çünkü o, hem tanrıların hem de masumların babası olarak bilinir. Sadece tanrıların babası değil aynı zamanda "Katledilenlerin Babası" sıfatını da taşır. "Savaşçı bir halk olan Vikingler için savaşta ölmek kutsal bir hediyedir ve mitoslarında sıklıkla bu yüceltilir, o yüzden savaşta ölenler Odin'in evlatlığıdır, Odin savaşlarda katledilenler için Valhalla'yı ve Vingólf'u hazırlar, artık savaşta ölenler Einherjar'dır" (Özkan, 2018: 75).

Aykan Savaş'ın en önemli yardımcısı Gün Ay'dır. Bu nedenle Gün de Týr ile tam olarak özdeşleşir. Týr, Odin'den sonra gelen ikinci büyük tanrıdır ve Odin'in en yakınındadır. Daha önce belirtildiği üzere, Týr'in önüne başka sıfatlar getirildiği zaman Odin'i karşılar. Gün ve Aykan da birbirini destekler ve kollar.

Aykan, çıkacakları savaş için bir tekne bulur. Teknenin üzerine Viking harfleri olan Rünler ile bir yazı yazar. Geminin adını "Naglfar" koyar ve anlamını şöyle açıklar: "Kuzeyin Kıyametinde, *Ragnarök* geldiğinde, mahşer gecesinde, sahipsiz ölü savaşçıları, tiran ilahlarla savaşmak üzere çıkacağı seferde onları taşıyacak, ölü insanların tırnaklarıyla inşa edilmiş savaş gemisinin adı... / NAGFLAR!" (Başekim, 2017: 99). Aykan, geminin başına da "S" kıvrımlarına sahip bir yılan figürü yerleştirir. Viking mitolojisinde yılan figürü de önemlidir. Mehmet Masatoğlu ve Selahattin Özkan'ın "Viking ve Hint Mitolojilerinde Yılan İmgesi" adlı makalesinde Vikinglerde yılanın önemi şöyle aktarılır:

Viking mitolojisinde belki de en önde gelen yılan betimlemesi, Miogaror'un Yılanı olarak bilinen Jörmungandr ile ilgili olanıdır. Vikingler, yılanı dünyalarının etrafını saran kutsal ve korkunç bir varlık olarak tasvir etmiştir. Nesir Edda'ya göre, fanilerin yaşadığı Miogaror'un etrafını çepeçevre dolaşan denizlerde yaşayan bir yılan vardır ve adı da Jörmungandr'dır. Ancak bu söz konusu yılan öyle büyüktür ki yaşadığı sulara sığamaz ve kendi kuyruğunu ısırılmaktadır. Jörmungandr, büyüklüğü ve vahşiliği ile fanilerin yaşadığı dünyayı sarar ve insanların denizlere açılmasına mani olacak kadar korkulur. (Masatoğlu ve Özkan, 2019: 397)

Aykan da buna uygun şekilde, korkutucu Jörmungandr'ın temsili yaparak onun rızasını dilemiş ve onun gücünden yararlanacağı bir tılsım icat etmiş olur. Odin'in görevini üstlenerek katledilen Adem'in öcünü almak üzere seferi başlatır. Diğer çocuklar da Odin'e itaat eden tanrılar gibi Aykan'ı takip ederler. Gün ve Aykan başlattıkları seferde birbirlerini tamamlayarak ilerlerler.

4.1.6. Thor Günü

Kaynaklara göre Thor günü perşembeye denk gelmektedir. Mitolojiye göre Odin'in oğlu tanrı Thor'un en önemli özelliği, gök olayları ile ilgilenmesidir. Tanrıların fiziksel açıdan en güçlü olanı Thor, gök gürültüsü, yağmur, kar, rüzgâr gibi doğa olaylarını yönetir. Doğaya söz geçirmesi, ona özel bir güç sağlar. Mitlerde devler ve trollerle savaşır. Takipçileri veba ve kıtlığa karşı kendisine adaklar adar. Kendisi temsil eden sayının uğurlu olduğuna inanılır. Mitlerde hep tanrıların ve fanilerin yardımına koşmuş olan Thor'a bir "kurtarıcı kültü" olarak her daim dua edilir (Özkan, 2018: 75). Thor, Odin'e göre fiziksel gücü daha fazla ön plana çıkan bir tanrıdır.

Thor bir savaş tanrısıdır. Başkarakter olduğu mitlerde neredeyse her zaman devlerin hasmı olarak karşımıza çıkar. Odin'in tersine savaşma biçimi çok fizikseldir, ama kaynaklarımızın görmemizi sağladığı kadarıyla, insan savaşçılarla hiçbir bağlantısı yoktur. Daha ziyade köylülerin tanrısı olarak görülmesi gerekir, köylüler ona tapar, çünkü Bremenli Adam'ın bilhassa vurguladığı üzere (İsmi "fırtına yaratan" anlamına gelir) ve yağmurun efendisi olduğundan bereket tanrısı olarak görülür. (Brink ve Price, 2020: 277)

Thor gününde Aykan'ın önderliği ile çocuklar denize açılır. Aykan, Naglfar'a Rün alfabesiyle mitolojide koruyuculuğuna inanılan yazılar yazar. Denizde ilerlerken kendilerini durdurmak isteyen sahil güvenlik ekipleri gelir. Havanın karlı ve fırtınalı durumu, çocukların fark edilmesini zorlaştırır. Diğer çocuklar korku duyarken Aykan, Thor'un kendileriyle olduğunu söyleyerek onları teskin eder. Sahil güvenlik tam ateş açacağı sırada botlarına yıldırım düşer ve çocuklar yoluna devam eder. Gerilimin tırmandığı bu olay romanda şöyle anlatılır:

Hücumbot ateş etmeye hazırlanıyor...

Aykan son bir kez haykırıyor fırtınaya:

“THOR!

*Pórr mun ek blóta, þess mun ek biðja,
at hann æ við þik einart láti...”*

Birden hayatımdaki en imkânsız şeye şahit oluyor gözlerim...

Bir patlama işitiyorum gerçekten de. Bir ateş fişkırması görüyorum: ama bu hücumbotun namlularından savrulan bir ateş ve patlama değil. Tayfun ateşi. Bu, göklerden, göğün kara enginliklerinden aşağı, aşağıdaki yeryüzüne, çalkalanan siyah denize doğru bulutları deşip geçen bir yıldırım mızrağı. Denizi parçalayan bir şimşek kılıcı. Bir elektrik balyozu. (Başekim, 2017: 106-107)

Böylece, Odin’i temsil eden Aykan, masumlar için açtığı bu savaşta sadece yanında bulunan çocukların değil, diğer tanrıların da yardımını kullanır. Bu bölümde şiddetli bir kar fırtınasının olması, gök gürültüsü, şimşekler ve sahil güvenlik botunu hedef alan yıldırım, çocukların savaşına Thor’un destek verdiğini gösterir.

Thor gününde çocuklar adaya ulaşmadan önce Aykan, çantasından çıkardığı “mead” adı verilen Viking içkisini hepsine içirir. Tarifini okuduğu kitaplardan öğrendiği ve yetimhanedeki yemek artıklarını mayalayarak yaptığı bu içki, savaş esnasında olağandışı bir cesaret ve hiddet vermektedir. Ardından, çocuklar adaya ulaşır ve savaş başlar. Aynı zamanda kar fırtınası tüm şiddetiyle devam etmektedir. Vamık ve kurt köpekleri ile saldırıya geçer. Zorbey’in en sadık adamı olan Vamık, kurt kırması köpekleriyle ilişkilendirilir ve kendisinin de “sahipli” olduğu ima edilir. Bu yolla, yalnızca köpekler değil, Vamık’ın kendisi de mitolojiye göre Týr’ı ısıran kurt Fenris’i yansıtır.

Savaş sırasında fırtına şiddetlendikçe Aykan'ın da öfke ve hiddeti artar. Kendisine saldıran kurt kırması köpeği keserek dersini soyar ve üstüne geçirir. Bu, âdeta savaş cinnetidir; aynı zamanda, Aykan'ın, Odin gibi hiddeti taşıdığıın işaretidir.

İlk kez fark ediyorum çıplak sırtına eski Kuzey rün harfleriyle yaptırdığı dövme:

Furore Normannorum

Kuzey sözcükleri mırıldanarak çömeliyor Aykan. Öldürdüğü kurdun ıslak leşini tutup, rün motifli baltasıyla kurdun postunu yüzüyor. Kafa, boyun ve sırt derisini tek parça sıyrıp çıkarıyor. Tüten kanlı postu sırtına, kurdun baş derisini kafasına giyiyor. Sarı saçlarından, sarı sakallarından kan ve buz akıyor. Kurdun ayak izindeki su birikintisini içiyor. Kurdun kalbini yiyor.

“N-ne yapıyor?” diyor, korkmuş çocuklardan biri.

Yavaşça mırıldanıyorum:

“Kurt postuna bürünüyor... Savaş-cinnetini uyandırıyor” (Başekim, 2017: 125)

Aykan, savaş cinneti içinde asıl düşmanı olan Vamık'a doğru gider. Rün harfleri kazınmış baltasını Vamık'a saplayarak onu öldürür. Vamık'ın ölümüyle birlikte tüm köpekler çocuklara saldırmayı bırakır ve sahipleri Vamık'ın cesedini yerler. Aykan için sıra Vamık'ın ve kurtların arkasına saklanan Zorbey Rıza'ya gelir. Aykan, Zorbey'i bulunca ilk olarak Adem'in mezarını sorar. Zorbey, Adem'in cesedini denize attığını söyler. Bunun üzerine Aykan sırtındaki kurt postunu atar ve saldırmak için baltasını kaldırır. O anda Gün ve diğer çocuklar Aykan'ın sırtındaki dövme altında bulunan kalorifer yanığını görürler ve hepsi aynı anda Zorbey'e saldırırlar.

Viking mitolojisinde Odin, şekil deęiřtirme özellięine sahiptir. Zaman zaman şekil deęiřtirerek farklı krallıkları ya da tanrıları ziyaret eder. Bu ziyaretlerden birini Özkan şöyle aktarır:

Odin ile eři Frigg yüksek makamlarından dünyaları izlemektedirler. Odin ile eři Frigg'in bilgelik ařılmak için zaman zaman yaptıkları gibi Geirröth ile kardeři Agnarr'ın yanlarına almıřlardır. İki kardeř büyüyünce krallıklarına geri gönderilirler. Agnarr yolda karřılařtıęı ve sevdięi bir deveęe ile bir maęaraya yerleřirken Geirröth babasını ardından onun koltuęuna oturur ve kral olur. Odin Geirröth'ün iyi bir kral olacaęını düşünmektedir, eři Frigg Agnarr'ı tutarken Odin Geirröth'e olan güvenini tekrarlar. Ancak geręek böyle olmaz. Geirröth acımasız ve cimri bir kraldır. Odin buna ięerleyip, onunla yüzleřmek ister. Frigg ise Geirröth'e önden haber vermesi için Fulla'yı gönderir. Ancak vereceęi haber Geirröth'i uyarmak için deęil onu řařırtmak içindir. Geirröth'e Odin'in kılık deęiřtirip geleceęini söylemek yerine köpeklerin korkutamayacaęı bir büyücünün, yani Grímnir'in, yolda olduęunu ve buna karřılık tedbirli olmasını tembih ettirir. Geirröth Fulla'nın yönlendirmesiyle adamlarına köpeklerin saldırmadıęı bu adamı yakalamalarını emreder. Yakaladıkları adam yalnızca adının Grímnir olduęunu söyler de bařka bir şey söylemek istemez. Geirröth, aslında Odin'in kılık deęiřtirmiř hâli olan Grímnir'e iřkence eder; sekiz gün ve gece boyunca iki ateřin arasında tutar. Bu iřkencelerden sonra Geirröth'ün ölen kardeřinin adıyla andıęı oęlu Agnarr gelir ve Grímnir'e yardım eder, ięki verir ve babasının ona iřkence etmeye hakkı olmadığını söyler. Grímnir bunun üzerine kimlięini açıklar ve Geirröth'ün oęlu Agnarr'a krallıęı vadeder. (Özkan, 2018: 71)

Adem'in sıcak kalorifer boruları ile yaralanması ile Aykan'ın küçükken gördüęü iřkence aynıdır. Bu, Odin'in “iki ateř arasında” tutularak gördüęü iřkenceye benzer. Aykan'ın iřkence izlerinin aęıęa çıkması yoluyla hem onun Odin'i simgelemesi pekiřtirilmiř olur hem de tüm bu savařı yalnızca Adem için deęil, kendi çocukluęunun intikamını almak için de geręekleřtirdięi anlaşılır.

4.1.7. Freya Günü

Kaynaklarda Freya gününün yedinci gün olduğu ve cumaya denk geldiği görülür. Germen dillerinde, örneğin İngilizcede “friday” sözcüğü, bugün de kullanılmaktadır (Özkan, 2018: 75). Mitolojide Freya, tanrıçadır ve Odin’in eşidir. Dişi olduğu için doğumu ve bereketi simgeler. Romanda da buna uygun şekilde Freya günü, kara kış ve fırtına tasvirlerinden sonra güneşin doğduğu gündür: “Fırtına bitti. Gün doğuyor. Yükselen güneşin kızılığına, yükselen alevlerin kızılığın karışıyor. Yüzümüze taze bir rüzgâr esiyor denizden. Derin bir nefes alıyoruz hepimiz. Özgürüz. Ve korkmuyoruz” (Başekim, 2018: 134). Romanın başından itibaren ortama hâkim olan gece, kış ve fırtına bu bölümde biter ve yerini güneşe bırakır.

Freya gününde çocuklar adayı yağmalayarak yakar. Ele geçirdikleri hazineyi, kimsesiz çocuklara, Adem’in ailesine ve kendilerine paylaşırlar. Çocuklar, Aykan’ın ve Gün’ün önderliğinde tekrar denize açılma kararı alırlar. Diğer adalarda bulunan adaletsiz yurtlara saldırmak için Naglfar’a binip sefere çıkarlar. Böylece, Freya’ya adanmış olan haftanın son gününde, tanrıçanın temsil ettiği olumlu değerlere uygun biçimde roman da sonlandırılır.

4.2. Çocukların Yolculuğu

Sefer, yolculuk izleğinin romanın başlığına da taşınarak vurgulandığı bir metindir. Sahipsiz çocukların kaldıkları yetiştirme yurduna karşı açtıkları seferi anlatır. Çocuk karakterlerin intikam almak için gerçekleştirdikleri bu yolculuk, Campbell’ın sistematğine göre ele alındığında Başekim’in hem mitolojik yolculuğun adımlarını yeniden inşa ettiğini hem de bunları yorumlayarak postmodern bir anlatı kurguladığını gösterecektir. Aynı zamanda roman karakterlerinin kahramanlara dönüşme süreçleri de aydınlanacaktır.

4.2.1. Yola Çıkış

Yola çıkış, kahramanların bir maceraya başlamadan önce geçirdikleri safhadır. Bu bölümde kahramanlar kendilerini rahatsız eden ve harekete geçmeyi tetikleyen olaylar yaşar. *Sefer*'de "maceraya çağrı", çocukların ıssız bir adaya getirilmesi ile başlar. Çocuklar burada birbirlerini ve başlarına gelecek olan olayları anlamlandırmaya çalışır. Çağrı ilk olarak yetiştirme yurdunun amblemi aracılığıyla yapılır. Çocukların kıyafetlerinde, çantalarında ve yurdun birçok farklı yerinde bulunan bu amblem, çocukların başlarına gelecek olayları önceden sezdirecek şekilde kurgulanmış ve yorumlanmıştır:

Yuvarlak amblemin arka planında dalgalar var. Şu an etrafımızı sarmış, sinsice hışırdayan, kem fisiltılarla bize ayaz üfleyen kara çalkantılar gibi değil; basit, kaba dalgalar bunlar. Kötü bir eskiz gibi. Ama amblem ciddi elbet. Yaptığı işin şakaya gelir bir yanı olmadığını söyleyip de kendini çok ciddiye alan bir amblem bu.

Kötü çizilmiş dalgaların ortasında bir ada var. Ortası içe kıvrık bir ada. Birazdan gözlerimin yüzüncü kez gezineceği harflerdeki kelime oyununu iyice vurgulamak için bastıra bastıra bastıra çizilmiş bir içe büküklük var bu basit adanın ortasında.

Adanın ortasında çizilmiş kovuk ile dalgalar arasında koca harflerle yazı: Saklıkoy (Başekim, 2017: 10)

Amblemin taşıdığı ön belirti işlevi, çağrının sezdirilmesidir. Karakterleri maceraya asıl çağırın olay, Adem'in yurt müdürü Zorbey Rıza tarafından istismar edilmesidir. Adem, çocukların en küçüğüdür. Bu nedenle kendisine yapılan olaylara direnecek güçte değildir. Çocuklar arasında Aykan Savaş ve Gün Ay ise en büyükleridir. Adem'e yapılanları anlayınca yurttan kaçma kararı alarak hazırlığa girişen ve diğer çocukları bu yolda örgütleyen de onlar olacaktır. Dolayısıyla seferin liderleri hâline geleceklerdir.

Gün'ün bu kaçışı başta benimsememesi, üstesinden gelemeyecekleri bir hamle biçiminde değerlendirmesi, “çağrının reddedilmesi” aşaması olarak yorumlanabilir. Adem'in başına gelenleri önce, fazla iyi bir niyetle yorumlayıp onun gerçekten ailesine kavuştuğunu sanan Gün, onun vücudundaki yanıkları gördükten sonra olayın iç yüzünü kavramış ve bu konuda bir şeyler yapması gerektiğini anlamıştır. Bununla birlikte, kendine güveni henüz tam değildir ve Aykan'ın planından şüphe etmektedir:

Bize cehennemden bir çıkış vaat etmişti Aykan. Ama nasıl kaçacaktık bu kara binadan? Etrafındaki pas dikenli demir çiçek tarhlarından? Ve ötesinden? Yatakhanein camları kırılmaz plastiktendi. Yetimhanedekinin aynısı. Kapılar ise, hepimizin az evvel işittiği üzere, kilitleniyordu dokuz buçukta.

Yine de umut etmek yeni, taze bir histi bizim için ve biz umut ediyorduk sadece. (Başekim, 2017: 54)

Umudunu yitirmeyen Gün, Aykan'ın planını benimser ve kaçış için hızlıca hazırlanırlar. Anlatı zamanı bir haftanın günleri ile sınırlandırıldığından Başekim'in çok hızlı akan bir örgü yaratmak durumunda kaldığı anlaşılmaktadır. Bu nedenle, özellikle bu bölümde, örneğin kaçış planının ayrıntıları ya da planda görev alan çocukların becerileri ile ilgili ayrıntılar, okuru tatmin edecek biçimde sunulmamıştır. Görevlilerin gözetimi altında çocukların nasıl bir araya gelme fırsatı bulup da bu zor kaçıştaki görev paylaşımını yapabildikleri de anlatılmamıştır. Bunun yerine, kilit açmada usta olan Halil sayesinde yatakhanein kapısı açılabilmiş, görevlilerin rutinini zaten bilen Aykan'ın dikkati ve titiz zamanlaması ile binadan çıkmayı başarmışlardır. Dışarıda, Vamık ve onun köpeklerine karşı verdikleri mücadele ise tüm ayrıntıları hesaplayamadıklarını göstermektedir. Bu nedenle, Adem'in ölümünde aslında kendi aceleciliklerinin de payı yok değildir. “Doğaüstü yardım” aşamasına denk düşen bu kısımda, çocukların aklı, becerileri ve cesaretleri dışında doğaüstü olarak tanımlanabilecek, kurmacanın sınırları içinde bir yardımcı yoktur. Bununla birlikte, Başekim'in olayları kurgulamayı yeğlediği hız ve yoğunluk, anlatının “doğal” ya da makul akışına müdahale ettiğinden, yazar eliyle kurmacanın kurallarını ihlal eden, bu nedenle âdeta kurmacaüstü, dolayısıyla doğaüstü olarak tanımlanabilecek bir yardımdan söz edilebilir.

Karakterler için “ilk eşiğin aşılması”, yurttan kaçıştır. Çocuklar, kendilerine zorbalık yapılan bu binadan ve insanlardan kurtulmak için mücadele ederler. Yurttan dışarıya çıkmayı başarsalar da demir telleri aşmakta zorlanırlar. Bu esnada Vamık’ın köpekleri tarafında saldırıya uğrarlar. Adem ölür, Gün de ayağından yaralanır. Çocuklar her şeye rağmen pes etmezler ve geri dönmektense denizde ölmeyi göze alırlar. Heyecanlı olayların birbirini izlediği, sonucun belirli olmadığı, ani tehlikelerle dolu bu bölümde, hem fantastik kurguya uygun biçimde tekinsizlik ve kararsızlık uyandırılmış olur hem de merak ve gerilim sağlanır. Böylece Başekim, aşılması çok zor olan, kendi içinde aşamaları bulunan, ancak bir kurban verilmesi ve ölümün göze alınması ile aşılabilen vurucu bir eşik yaratmıştır. Çocukların adadan kurtulması ile ilk eşik aşılır. Çocuklar artık en büyük sorunları olan zorbalık ve baskı altında değildir. Adada Zorbey tarafından hapsedildikleri yerden kurtulmaları, kendi özgür iradelerine kavuşmalarını da sağlar.

“Balinanın karnı”nı çocukların sığındığı alışveriş merkezi temsil der. Çocuklar burada, kalabalığın içinde yalnızlardır. Saklanmak ve karınlarını doyurmak için çöpleri eşelemek zorundadırlar. Burada bir gece geçiren çocuklar, Adem’i anarlar. Sahipsiz olmalarına karşın, aslında tam da bu nedenle, kendi intikamlarını sadece kendilerinin alabileceğine karar verirler. Aykan’ın Viking mitolojisi ve tarihi hakkındaki bilgileri ile yaşlarının gereği olan hayal güçlerini birleştirerek fırsatları değerlendirip harekete geçerler:

Artık drakkar sefere hazır.

Rüzgâr esiyor. Deniz heybetle kabarıyor. Savaş gemimiz sabırsızlanıyor.
Silahlanıyoruz.

Gidiyoruz diyor, Aykan belindeki savaş baltasını kavrayıp fırtınalı ufka bakarak.

Ve *Naglfar* buzlu karanlık denize açılıyor. (Başekim, 2017: 100)

4.2.2. Erginlenme

Erginlenme, kahramanların farklı sınavlardan geçtikten sonra eriştiği olgunluktur. “Sınavlar yolu”nda karakterlerin karşılaştığı ilk zorluk, sahil güvenlik tarafından yollarının kesilmek istenmesidir. Çocukların sahipsiz oldukları için yakalanmaları durumunda tekrar adaya götürüleceklerini bilirler. Bu nedenle sahil güvenlik tarafından yakalanmak, çocukları korkutur. Bu sahne şöyle anlatılmıştır:

Fırtınalı denizlerde, sislerin içinde gözlerinden bembeyaz ateş fişkırtarak korkunç çığlıklar atan kabuklu deniz canavarından kaçmaya çalışan bir *drakkar* içindeyiz.

Bir ya da bir buçuk deniz mili arkamızda, arayı hızla kapatarak, sisleri yırtarak yaklaşan, parlak gözlü hücumbotun kursağından mekanik ses haykırıyor bir de (Başekim, 2017: 103)

Çocukların sınav yolundaki ilk kurtuluşu, hücumbotun üzerine yıldırım düşmesi ile sağlanır. Bu durum Aykan ve çocuklar tarafından Thor’un yardımı olarak aktarılır. Aykan rünler ile teknenin üzerine yazı yazar ve “THOR” diye bağırarak Viking dilinde bir yazı okur. Çocuklar için bu durum, heyecan vericidir, kendilerine ve Aykan’a duydukları güveni tazeler.

Sınav yolunda çocukların diğer zorluğu ise Vamık ve kurtlarıdır. Çocuklar sahile inip saldırıya geçince köpekler de saldırır. Aykan, Vamık’ın kurtlarından birini parçalayarak derisini yüzer ve deriyi sırtına atar. Aykan’ın bu cinnet hâli diğer çocukları da cesaretlendirir. Aykan, Vamık’ı öldürür. Vamık’ın ölmesi ile birlikte diğer köpekler sahipsiz kalır ve sahipsiz çocuklara saldırmaktan vazgeçer. Hatta köpekler, kendilerine eziyet eden Vamık’ı yemeye giderler. Bu noktada köpekler, çocuklarla özdeşleştirilir: “Efendilerinin düştüğünü gören köpekler birden ona doğru koşular. Artık sahipsizler... Yetimler... Kendilerini kara kuytuya kapatan, döven, susuz, aç bırakan, kardeşlerini öldüren, bu sayede boyun eğdiren cani sahiplerinden intikam alma zamanını geldiğini anlıyorlar” (Başekim, 2016: 129).

Vamık'ın da ölmesiyle birlikte sınav yolunda geçilmesi gereken tek engel olarak Zorbey Rıza kalır. Aykan ve Gün başta olmak üzere tüm çocuklar Zorbey'e saldırırlar, hem Adem'in hem de diğer çocukların intikamını almak için onu öldürürler. Zorbey'in ölümü ile çocuklar, hedeflerine ulaşırlar ve tüm zorlukları aşmış olurlar.

Zorbey Rıza, otorite olarak babayı temsil eder. Yurtta kendi istek ve arzularına göre kurallar koyar. Çocukların su içmesini ve dışarıya çıkmasını yasaklar. Şafak sohbetlerinde hep kendi fikirlerini anlatır. Bunun yanı sıra kütüphanedeki tüm kitapların da yazarının olması, baskın ve otoriter olduğunu gösterir. Zorbey Rıza'nın çocuklar üzerinde kurduğu bu baskı, Zorbey Rıza'nın arzularını şekillendirir. Çocuklar ile arasında bulunan bu baskı-şiddet ilişkisi Oedipal Kompleksi yaratır. Oedipal kompleksi Aydın şöyle değerlendirir: “Nesnelerin dışlanması ve soğurulması, öznenin, kendisini tehlikeli ve potansiyel bir rakip olarak beliren yabancılaşmış ve yabancılaştırıcı bir imge içinde keşfedilen agresif sureti ve tamamlayıcısı olarak işler” (Aydın, 2017: 217). Anne, baba ve çocuklar arasında özdeşleşmede kurulan yanlış bağ, Oedipal kompleksi yaratır. Zorbey Rıza'nın da çocuklar üzerinde kurduğu aşırı baskı çocuklarda nefret, öfke ve öldürme duygusu uyandırır.

Zorbey Rıza, çocukları sabah gün doğumunda kaldırarak Şafak sohbetleri yapar. Bu şafak sohbetlerinde ise çocuklara cezalandırılmayı ve cehennemi anlatır. Yurdu çok sıcak hâle getirerek çocuklara cehennemi yaşattığını ifade eder. Zorbey Rıza'nın sürekli olarak çocuklara temasta bulunması ve kıyafetlerini çıkartabileceklerini söylemesi dikkat çeker.

Zorbey Rıza'nın Adem'e uyguladığı şiddet içerikli tacizden sonra çocuklar onu rakip ve düşman olarak görürler. Adem, Zorbey Rıza'nın kendisine sıcak kalorifer borusu ile yaptığı işkenceden hem bedensel hem de ruhsal olarak etkilenir. Bu etkinin sonucunda Zorbey Rıza'nın sesini duyduğu zaman nöbet geçirerek bayılır. Bu, aslından onun üstündeki baskıyı azaltma yoludur. Freud, “Dostoyevski ve Baba Katilliği” bölümünde sara nöbetini şöyle değerlendirmiştir:

“Sara tepkisi” diyebileceğimiz bu ortaklaşa öge (unsur), ruhsal bakımdan uzlaşamayan uyarımlardan somatik yollarla kurtulmağa çalışmaktan başka

bir şey olmayan nevrozun da emrindedir. Böylece, sara nöbetinin, histerinin bir belirtisi haline geldiğini ve bu hastalığın, tıpkı normal cinsel boşalmanın yaptığı gibi, sara nöbetini biçim değişikliğine uğrattığını söyleyebiliriz. Öyleyse, organik sara ve “duygusal” (affective) sara diye bir ayırım yapmak yanlış olmaz. Bu ayırmanın pratik bakımdan taşıdığı anlam şudur: Organik saralı bir kimse, bir beyin hastalığına tutulmuş olduğu halde, “duygusal” saralı bir kimse nevrozudur. Birinci durumda, hastanın ruh hayatı dıştan gelen yabancı bir bozukluğun etkisindeyken, ikinci durumda görülen bozukluk kendi ruh hayatının dile gelişinden başka şey değildir. (Freud, 1981: 12-13)

Adem, üzerindeki baskıyı sara nöbetine benzer somatik bir baygınlık aracılığıyla hafifletirken onun intikamını alan Aykan ve Gün, öfke ve hiddet duygusu geliştirir. Otoritenin yaptığı haksızlık karşısında kendilerini savunurlar. Savaş anında geçirdikleri öfke nöbetleri de otoritenin yıkımı ve son bulmasının verdiği hiddettir. Lowen baskıya karşı oluşan hiddeti şöyle yorumlar:

Hiddet de kızgınlıkla benzer değil midir? Hiddet gösterisinde yoğun bir kızgınlık ögesi bulunmasına karşın iki ifade birbiriyle aynı değildir. Hiddetin mantık dışına çıkan niteliği vardır. “Kör hiddet” deyimini bir düşünün. Tam tersi olarak, kızgınlık tepki odaklıdır. Karşımıza aldığımız kişinin gücünü ortadan kaldırmaya yöneliktir. Bu güç ortadan kaldırıldığında ya da üstesinden gelindiğinde kızgınlık da yatışır. Çocukların hareketleri zorla kısıtlandığında kızgınlık hissetmeleri iyi bir örnektir. Bu kısıtlamalar ortadan kalktığı an kızgınlık da kaybolur. (Lowen, 2016: 111)

Sefer'de baskı altına alınan çocuklar, bu baskı karşısında öfke ve hiddet duygusu geliştirir. Bu öfke, saldırganlığa dönüşür. Çocuklar, baskının ve otoritenin sahibi olan yurt müdürü Zorbey Rıza'yı öldürür. Çocuklar bu saldırganlık durumundan haz duyarlar ve otorite yıkıldığı için öfkeleri kaybolur. Dolayısıyla, bu romanda da diğerlerinde olduğu gibi, babanın gönlünü alma yerine babanın otoritesine sahip olan ama onun değerlerini taşımayan yanlış, kusurlu, şizofrenik baba figürlerinin öldürülerek otoriteyi ele geçirme söz konusudur.

“Tanrılaşma”, yine diğer romanlarda olduğu gibi burada da babayı alt etme sırasında ulaşılan mertebedir. Aykan’ın içinde biriktirdiği hiddetin yanı sıra okuduğu kitapların ve içtiği meadın da etkisiyle geçirdiği savaş cinneti sırasında yabancı bir dilde sayıkladığı cümleler, öldürdüğü köpeğin derisini yüzüp sırtına geçirmesi gibi ritüeller, çocuk olmasına rağmen sergilediği bilek gücü, onun yaşındaki sıradan bir insanın yapabileceği şeyler değildir. Diğer çocuklar da sergilediği buna benzer davranışlar, özellikle bu kısımda anlatıya fantastik öğelerin egemen olduğunu gösterir. Olağanüstünün bir yandan belli bir neden-sonuç ilişkileri çerçevesinde kurgulanması, diğer yandan beklenmedik biçimde ve şiddette ortaya çıkması, okuru kararsız da bırakır. Bu yolla, hem klasik gerçekçi kurmacanın sınırları ihlal edilmiş olur hem de romanın belirli bir anından itibaren Odin ile özdeş tutulduğu ima edilen Aykan’ın ve Týr’in temsilcisi olan Gün’ün tanrılaşması tamamlanır.

Çocuklar için “nihai ödül”, Zorbey’in ölümünden sonra yurdu yağmalanmasıdır. Karakterler, yurttaki diğer çocukları serbest bırakır, yurdun altında, gizli bir bölmede Zorbey’in para ve mücevherlerini bulurlar: “İstif istif altınları, mücevherleri sandıklara dolduruyoruz. On iki kişi ancak taşıyabiliyoruz ganimeti. Kilitli yatakhane kapısını kırıyoruz balta ve kılıçlarımızla. İçerisi hapis, korkmuş çocukları serbest bırakıyoruz. Çoğunun boynunda, ensesinde, omzunda var akkor kalorifer demirinin kızıl ısırtığının izi” (Başekim, 2017: 133). Çocuklar için nihai ödüllerden biri de kayıtlardan Adem’in yoksul ailesine ulaşır ganimetten pay vermektir. Adem’in ve sahipsiz tüm çocukların intikamını almak çocuklar için en büyük ödüldür. Böylece yalnızca kendilerini kurtarmazlar, temsil ettikleri kimsesiz çocukların da kahramanı olurlar.

4.2.3. Dönüş

Dönüş, kahramanların tüm sınavları başarıyla geçip yeterli olgunluğa ulaştıktan sonra tekrar gerçeğe döndükleri bölümdür. Bu romanda da dönüş, çocukların tüm zorlukları aştıktan sonra artık kendi iradelerine kavuşmasıyla gerçekleşir. Özgürlükle birlikte “nihai ödül”e kavuşan çocuklar, iki dünyanın da ustası olur.

“İki dünyanın ustası” aşamasında kahramanlar aradıkları özgürlükle, sahipsiz olma duygularının ikisini de bilir duruma gelirler. Campbell, bu durumu şöyle yorumlar:

“Eylem dünyasındaki insan, ebediyet ilkesini kaybeder, çünkü yapıp ettiklerinin sonucu için kaygılıdır, fakat onları ve meyvelerini Yaşayan Tanrı'nın dizlerine bırakarak sanki kurban vererek, ölüm denizinin bağlarından kurtulur gibi kurtulur onlardan” (Campbell, 2013: 267). Çocuklar, uğrunda en büyük mücadeleyi verdikleri kurtuluşa erişirler. Yağmaladıkları hazineleri ihtiyacı olanlara dağıtmaları, iki dünyanın da ustası olduklarını örneklendirir.

“Yaşama özgürlüğü” aşamasında çocuklar, Zorbey Rıza'yı öldürerek arzuladıkları özgürlüğe kavuşur. Freya gününde çocuklar, yağmaladıkları hazineden sadece kendilerine yetecek kadarını alıp yeniden sefer düzenlemeye karar verirler. Çocuklar için tekrar baskı altına girmek artık mümkün değildir. Bunun yanı sıra özgürlüğün tadına varan çocuklar, bunun devamlılığını da sağlamayı amaçlar. Dolayısıyla, çocuk karakterler, kendi varlıklarını başka çocukların özgürlüğüne bağlayarak tekrar savaşmayı seçtiklerinde kahramanlaşırlar.

SONUÇ

Başekim, *İskit* ve *Karanlık Çağ* adlı romanlarında günümüz dünyasından İskit ve Avar dönemlerine uzanarak o dönemlerin yaşam tarzını sunar. *Sefer* başlıklı romanında ise 2000’li yıllarında yaşayan karakterlerini, Viking mitolojisi ile ilişkilendirerek kurgular. Bu bağlamda bakıldığı zaman Başekim’in romanlarında mitolojik ve tarihsel verileri kullanarak yeni bir düzleme taşıdığı görülür. Dolayısıyla yazarın postmodern roman tekniğine dayalı olarak tarihi ve şimdiki zamanı biçimlendirdiği anlaşılır.

Mitolojik ve epik anlatılarda kahramanlar, tarihsel boyutta çeşitli yolculuklar gerçekleştirirler. Kahramanların yolculukları genellikle ruhsal, mekânsal ve zamansal değişimi gösterir. Başekim de romanlarında farklı dönemlerin tarihleri ile günümüz dünyasının konularını yolculuk izleğini kullanarak birleştirir. Başekim’in anlatı kişileri, tarihî dönemlerde yaşıyor olsalar da içinde buldukları dönemin zihniyetinden farklı ruhsal özellikler barındırır. Anlatı kişilerinin romanların başında karakter olarak inşa edildiği, sonunda ise karakterlerin sözlü türlerdeki kahramanlara benzer nitelikleri edindiği görülür. Bu gözlemden yola çıkılarak bu tezde, kahraman odağında, Campbell’in sistemi çerçevesinde yapılan çözümlenmeler, Başekim’in romanlarında karakterlerini epik dönüşüme uğrattığını göstermiştir.

Başekim’in ilk romanı olan *İskit*, isminden dolayı tarihî bir dönemin hikâyesini içerecek izlenimi yaratır. Buna uygun olarak da romanda İskit kültürü ve yaşam tarzı ayrıntılı bir şekilde tasvir edilir. Ne var ki romanın başkışisi, sıradan biridir ve bir savaşçı olmaktan ziyade kimlik arayışı içinde bulunan, engelli bir karakterdir. Modern metinlerin izleği olan kimlik arayışı, bu romanda, İskit dönemi içerisine yayılarak verilir. Kahraman, çıktığı yolculuk boyunca ait olmak istediği yeri ve topluluğu arar.

İskit'te görülen yolculuk Campbell'ın *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* adlı eserindeki mitolojik öğelerle örtüşür. Kahraman çıktığı yolculukta, mitolojik bir kahramanın karşılaşabileceği zorluklarla sınanır. Dolayısıyla yolculuk boyunca mitsel öğeler etkisini gösterir. Romanda Kuzey İskit efsanelerinde adı geçen Androphagiler vardır. Androphagiler, Herodot'un tarih kitabında adı geçen bir kavimdir. Romanda, ilk tarih yazıcısı olarak bilinen Herodot, adının Yunanca yazılışı benimsenerek gezgin bir karakter olarak kurgulanır ve başkarakter Od'un arkadaşı olarak anlatıda önemli bir rol üstlenir. Bunun yanı sıra Od'un çıktığı yolculukta ona eşlik eder. Başkarakterin "Hikayeci" ile "savaşçı İskit" kişilikleri arasındaki kimlik arayışında, hikâye anlatıcısı olması yönüyle onu destekler. Roman, bu anlamda, karakterin içsel yolculuğunu ve ruhsal durumunu yansıtır. Dolayısıyla *İskit* tarih, fantastik, mitoloji ve psikanalitik alanlarının hepsinden izler taşır. Bu çalışmadaki çözümlerinin gösterdiği üzere Başekim, *İskit*'te hem mitolojik ve epik öğelerden yararlanarak roman kişisini kahramana dönüştürmüş hem de roman türünün bireyin iç çatışmalarına odaklanan geleneğini kullanarak sözlü edebiyat türlerindeki kahramanı yeniden yorumlamıştır.

Başekim'in ikinci romanı olan *Karanlık Çağ*, Avar döneminde yaşayan bir savaşçıyı konu edinir. Kahramanın epik kahramanlardan farklı olarak yaşlı olması dikkat çeker. Bu bağlamda kahraman, içsel çatışma yaşar. Kahramanın gençlik ve ölümsüzlükle ilgili arzulara sahip olması, psikanalitik eleştiri açısından kaynak oluşturur. Böylece, tıpkı ilk romandaki gibi, iç çatışmaları, ruhsal derinliği ile çok boyutlu ve biricik bir roman karakteri niteliği taşıyan Alp Çungar, kahramanın mitolojik yolculuğunun evrelerinden geçerek romanın sonunda kendini Dünya'nın geleceği için feda eden bir kahramana dönüşür.

Başekim, bu romanında ayrıca, kahramanın yolculuğunu mekânlarla özdeşleştirir. Romanın bölüm başlıklarını oluşturan mekânlar ile karakterin ruh hâli arasında bağlantılar kurar. Dağ, Kale, Orman ve Dünya Vebası başlıkları, hem mitsel göndergeler hem de psikanaliz açısından değer taşır.

Karanlık Çağ'da yazar, eski Türk mitolojisinden ve İslam kültüründen yararlanır. Erlik Han ile Şeytan gibi inançların yanı sıra Avrupa Avar kültürünü yansıtan romanda tarihsel bütünlüğe de yer verildiği görülür. Romandaki karakterlerin ve tarihsel zaman

kurgusunun gerçekçi olması, metnin gerçeklik boyutunu da derinleştirir. Bununla birlikte, mitolojik veya dinî figürlerin, insana benzeyen ve benzemeyen formlarda, biçim değiştirmek, büyü yapmak gibi doğüstü güçlere sahip olarak anlatının gerçeklik düzlemiyle aynı zeminde kurulduğu görülür. Bu da romanın fantastik boyutunu oluşturur.

Romanda adı geçen kutsal kitap ile dünya düzeni ve tarihi yeniden kurulmaya çalışılır. Burada postmodern tarih yazımına gönderme yapılır. Yazar, tarihi yeniden yazmayı, tarihsel bir dönem içerisinde canlandırır. Günümüz dünyasına yapılan göndermeler ve çağdaş insanın dünyadaki yerini ve etkisini sorgulayan çevreci yaklaşımların izdüşümleri aracılığıyla da tarihî, klasik gerçekçi ya da fantastik romanın sınırları aşılarak postmodern bir metin ortaya koyulur.

Bunların yanı sıra, *İskit*'te dil ile varlık arasında dil bilgisi kuralları açısından kurulan bağlantı ve *Karanlık Çağ*'da evrenin düzenini tesis eden kitap ve yazıların, bilinen harfler dışında var olan gizli harflerin ortaya çıkmasının üzerine inşa edilmiş olan mantık, iki esere de kurmaca üstü bir boyut kazandırır. Yazı ile yazılmış olan (roman, tarih, kimlik) arasındaki ilişki böylece açık edilir. Sözlü edebiyatı ve tarihyazımını yorumlamanın ötesinde, okura okuduğunun bir yazarın kaleminden çıkmış bir metin olduğunu hatırlatan, onu kendi kimliği ve tarih anlayışını oluşturan kuralların dille örülmüş bir oyun olduğunu fark etmeye çağırın bu tavrın, romanlara postmodern sıfatını kazandıran belki de en önemli nitelik olduğu söylenebilir.

Başekim'in üçüncü romanı olan *Sefer* diğer ikisinden farklı olarak tarihsel bir zamanda değil, günümüzde geçer. 2000'li yılları konu edinen kitapta, karakterlerin yolculuğu, zamansal değişimler üzerine inşa edilmiştir. Bir haftalık süreye yerleştirilen olaylar, Viking mitolojisi esas alınarak kurgulanmıştır. Mitolojide haftanın her gününün bir tanrıya adanmış olmasından yola çıkılarak o tanrının özelliklerine göre karakterler ve olaylar oluşturulmuştur. Dolayısıyla, karakterler ile Viking tanrılarının özellikleri arasında bağ kurulmuştur.

Sefer'de mitolojik öğelerin çağdaş dünyaya aktararak sunulması, yöntem diğer iki romandan farklı olsa da yine tarihsel bir derinlik oluşturur. Hızlı akan ve sıra dışı

olayların birbirini izlediği anlatı yapısıyla romanda Başekim, ilk iki romanındaki formülü tersine çevirerek aynı etkiyi yakalar. Başka deyişle, günümüzün meselelerini ve çağdaş bireyin sorunlarına sahip karakterleri tarihe yerleştirmek yerine mitolojik kahramanları ve olayları günümüze taşır. Böylece, anlatı kişilerinin temsili niteliklerini pekiştirerek onları hem kişilikleri hem eylemleri açısından kahramanlaştırır.

Başekim'in üç romanında da anlatı kişileri, epik kahramanın modern çağdaki dönüşümünü yansıtır. Her ne kadar *İskit* ve *Karanlık Çağ* tarihsel dönemler içerisinde geçse de karakterlerin ruhsal durumlarına gösterilen dikkat ve kahramanın sözlü gelenekteki yolculuğunun tüm aşamalarının bulunmayışı, epik kahramanın dönüştüğüne işaret eder. Başekim, bu dönüşümü tarihi yeniden yazma ve dünyaya anlam kazandırma olguları içinde yorumlar. Üç romanda da tarihî kitaplar ve yazılara yer verilerek, günümüzün meselelerine gönderme yapılarak karakterlerin bakış açısı modern çağa yaklaştırılır.

Başekim'in üç romanında da yalnızca insanlık tarihinin değil, insanın tekil tarihinin de önemsendiği görülür. *İskit*'te gençlik çağındaki büyüme sancılarını deneyimleyip yetişkin olduğunda, *Karanlık Çağ*'da yaşlılık döneminin zorluklarıyla baş etmeyi öğrenip bencilliğinden sıyrıldığında, *Sefer*'de ise yetişkinlerin kuralları altında ezilen kişiliklerine sahip çıkma yoluna gittiğinde kahramanlaşan anlatı kişileri bulunur. Başka deyişle *İskit*, insanın gençlik dönemini; *Karanlık Çağ*, yaşlılık dönemini; *Sefer*, çocukluk dönemini konu edinir.

Üç romanında da sözlü edebiyat türlerindeki kahraman kurgusunu, romanın biricik ve çok boyutlu karakter tasarımı açısından yeniden yorumlayan; tarihsel zaman ve olayları yeniden düzenleyerek günümüzle ilişkilendirirken olağanüstü öğeleri bunlarla harmanlayarak fantastik katmanlar oluşturan; yazma edimine, insanın kimlik ve tarih inşasının dille ilişkisine vurgu yaparak kurmacanın sınırlarını postmodernist bir tavırla ihlal eden Başekim'in yapıtlarında önemli bir ortak nitelik daha dikkati çeker. Karakterlerini kahramanlaşma yolunda içsel ve dışsal yolculuklara çıkartan yazar, üç romanında da onları ödüllendirir. İç hesaplaşma ne kadar derin, karşılaşılan güçlükler ne kadar zorlu olursa olsun, karakterlerinin bunların üstesinden gelmesini sağlar.

Karşıt güçleri—düşmanlar, iblisler, yaratıklar, şizofren yurt müdürleri ve benzeri—ise cezalandırır. Dolayısıyla, edebî adaletin eninde sonunda sağlandığı metinleriyle Başekim, romantik bir yazardır. Onun romanları da kullanılan teknikler açısından postmodern, tavır açısından romantik olarak nitelendirilebilir.



KAYNAKÇA

- Aça M, Ekici M, Yılmaz AM (2011) Anonim halk edebiyatı, *Türk Halk Edebiyatı El Kitabı*, 129-234 (Grafiker Yayınları, İstanbul).
- Adler A (2018) *İnsanı Tanıma Sanatı*, çev. Kamuran Şipal. (Say Yayınları, İstanbul).
- Akalın LS (1984) *Edebiyat Terimleri Sözlüğü* (Varlık Yayınları, İstanbul).
- Andı MF (2010) *Roman ve Hayat* (Akademik Kitaplar, İstanbul).
- Antakyalıoğlu Z (2013) *Roman Kuramına Giriş* (Ayrıntı Yayınları, İstanbul).
- Argunşah H (2016) *Tarih ve Roman* (Kesit Yayınları, İstanbul).
- Aristoteles (1999) *Poetika*, çev. İsmail Tunalı. (Remzi Kitapevi, İstanbul).
- Arslan N (2007) *Türk Romanının Oluşumu: Dış Gerçeklik Açısından Bir İnceleme* (Phoenix Yayınevi, Ankara).
- Aslan Ayar P (2015) *Fantastik Roman (1876-1960): Türkçe Edebiyatta Varla Yok Arası Bir Tür* (İletişim Yayınları, İstanbul).
- Ayaydın Cebe, GÖ (2021) Milliyetçilikten küreselciliğe edebiyat tarihi yazımı. *Edebiyat Sosyolojisini Güncel Kılmak: Temel Yaklaşımlar, Toplumsal-Politik Dönüşümler*, İncelemeler, ed. Aziz Şeker ve Emre Özcan, 183-204 (Nika Yayınevi, Ankara).
- Aydın A (2017) *Bilinçdışı Dil ve Arzu: Dilbiliminden Psikanalize Dil ve Arzunun Eklemlenişi* (Bibliotech Yayınları, Ankara).
- Bachelard G (2014) *Mekânın Poetikası*, çev. Alp Tümertekin. (İthaki Yayınları, İstanbul).
- Bakhtin M (2001) *Karnavalın Romanı: Edebiyat Teorisinden Dil Felsefesine Seçme Yazılar*, çev. Cem Soydemir. (Ayrıntı Yayınları, İstanbul).
- Bascom WR (2015) Folklorun biçimleri: Nesir anlatılar, çev. Banu Aktepe, Başak Değer, Ayhan Doğan, Yeliz Özay, Kıvılcım Serdaroğlu, R. Nur Aktaş. *Millî Folklor* 8(59): 76-95.
- Başekim M (2012) *DG* (İletişim Yayınları, İstanbul).

- Başekim M (2014) *İskit* (KRP Yayıncılık, Ankara).
- Başekim M(2014) *Hayal Et Hikayeleri* (İletişim Yayınları, İstanbul).
- Başekim M(2015) *Demir Dövme Öyküleri* (İletişim Yayınları, İstanbul).
- Başekim M (2016) *Karanlık Çağ* (KRP Yayıncılık, Ankara).
- Başekim M (2017) *Sefer* (İthaki Yayınları, İstanbul).
- Bayat F (2005) *Mitolojiye Giriş* (Karam Yayınları, Çorum).
- Belge M (1998) *Edebiyat Üstüne Yazılar* (İletişim Yayınları, İstanbul).
- Benjamin W (1990) Hikâye anlatıcısı, çev. Nurdan Gürbilek ve Sabir Yücesoy *Son Bakışta Aşk*, 77-100. (Metis Yayınları, İstanbul).
- Bourner R, Quillet R (1989) *Roman Dünyası ve İncelemesi*, çev. Hüseyin Gümüş. (Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara).
- Brink S, Price N (2020) *Viking Dünyası*, çev. Ebru Kılıç. (Alfa Yayınları, İstanbul).
- Campbell J (2013) *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*, çev. Sabri Gürses. (Kabalıcı Yayınevi, İstanbul).
- Çıkla S (2002) Romanda kurmaca ve gerçeklik. *Hece* 6(65-66-67): 111-129.
- Çobanoğlu Ö (2018) *Türk Dünyası Epik Destan Geleneği* (Akçağ Yayınları, Ankara).
- Ecevit Y (2009) *Türk Romanında Postmodernist Açılımlar* (İletişim Yayınları, İstanbul).
- Ekici M (2014) Destan araştırma ve incelemede kullanılan bazı terimler hakkında II. *Millî Folklor* 14(54): 11-18.
- Eliade M (2001) *Mitlerin Özellikleri*, çev. Sema Rifat. (Om Yayınevi, İstanbul).
- Fethi Naci (1990) *100 Soruda Türkiye'de Roman ve Toplumsal Değişme* (Gerçek Yayınevi, İstanbul).
- Forster EM (2001) *Roman Sanatı*, çev. Ünal Aytür. (Adam Yayınları, İstanbul).
- Freud S, Jung CG, Adler A (1981) *Psikanaliz Açısından Edebiyat*. çev. Selahattin Hilav. (Dost Kitapevi Yayınları, Ankara).
- Freud S (1998) *Totem ve Tabu*, çev. Niyazi Berkes. (Çağdaş Yayıncılık, İstanbul).
- Freud S (2018) *Psikanaliz Üzerine*, çev. Ayşe Yıldırım. (Tutku Yayınevi, Ankara).
- Frye N (2015) *Eleştirinin Anatomisi*, çev. Hande Koçak. (Ayrıntı Yayınları, İstanbul).
- Goldmann L (2005) *Roman Sosyolojisi*, çev. Ayberk Erkay. (Birleşik Yayınevi, Ankara).

- Gülmen N (2008) Axel Olric'in epik yasaları ışığında. Salur Kazanun Evi Yagmalandığı Boyu Beyan Eder isimli hikâyenin okunması. *Millî Folklor* 20(79): 14-20.
- Herodotos (1973) *Herodot Tarihi*, çev. Müntekim Ökmen. (Remzi Kitabevi, İstanbul).
- Jung C G (2006) *Analitik Psikoloji*, çev. Ender Gürol. (Payel Yayınevi, İstanbul).
- Jung C G (2015) *Dört Arketip*, çev. Zehra Aksu Yılmazer. (Metis Yayınları, İstanbul).
- Kantarcıoğlu S (2007) *Türk ve Dünya Romanlarında Modernizm* (Paradigma Yayıncılık, İstanbul).
- Kasımoğlu S (2017) Şehriyar'ın bin bir masal gecesini: Balinanın karnı sembolünün bir örneği olarak masal diyarı. *Folklor/Edebiyat* 23(90): 61-74.
- Kaya R (2003) Kur'an-ı Kerim'de insan-şeytan ilişkisi. *Uludağ Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 12(2): 1-30.
- Kozan M (2013) Kuzey mitolojisinin günümüz popüler kültürüne yansımaları. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi* 17(3): 245-254.
- Lowen A (2016) *Narsisizm: Gerçek Benliğin İnkârı*, çev. Tamer Tekin. (Cem Yayınevi, İstanbul).
- Lukács G (2008) *Tarihsel Roman*, çev. İsmail Doğan. (Epos Yayınları, Ankara).
- Lukács G (2011) *Roman Kuramı*, çev. Cem Soydemir. (Metis Yayınları, İstanbul).
- Malinowski B (1998) *İlkel Toplum*, çev. Hüseyin Portakal. (Öteki Yayınları, Ankara).
- Masatoğlu M, Özkan S (2019) Viking ve Hint mitolojilerinde yılan imgesi. *Dini Araştırmalar Dergisi* 22(56): 391-408.
- Moran B (1994) Türk romanında fantastiğin serüveni. *Türk Romanına Eleştirel Bir Bakış III: Sevgi Soysal'dan Bilge Karasu'ya*, 59-74 (İletişim Yayınları, İstanbul).
- Moretti F (2005) *Modern Epik: Goethe'den Garcia Márquez'e Dünya Sistemi*, çev. Nurçin İleri ve Murat Şahin. (Agora Kitaplığı, İstanbul).
- Moretti F (2005) *Mucizevi Göstergeler: Edebî Biçimlerin Sosyolojisi Üzerine*, çev. Zeynep Altıok. (Metis Yayınları, İstanbul).
- Ong W J. (2018) *Sözlü ve Yazılı Kültür*, çev. Sema Postacıoğlu Banon. (Metis Yayınları, İstanbul).
- Oppermann S (2006) *Postmodern Tarih Kuramı: Tarihyazımı, Yeni Tarihselcilik ve Roman* (Phoenix Yayınevi, Ankara).

- Ölçer Özünel, E (2006) *Masal Mekânında Kadın Olmak: Masallarda Toplumsal Cinsiyet ve Mekân İlişkisi* (Geleneksel Yayınları, Ankara).
- Ölçer Özünel, E (2010) Türk anlatı geleneğinde kahraman, mitoloji ve iktidar ilişkisi. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı, Türk Halk Edebiyatı Bilim Dalı, Ankara.
- Özgül MK (2002) Romanın hikâyesi. *Hece* 6(65-66-67): 7-15.
- Özkan S (2018) Viking mitolojisinin temelleri ve tarihsel kaynakları. *Ortaçağ Araştırmaları Dergisi* 1(167): 67-84.
- Pospelov GN (1995) *Edebiyat Bilimi*, çev. Yılmaz Onay. (Evrensel Basım Yayım, İstanbul).
- Schick IC (2000) *Batı'nın Cinsel Kıyısı: Başkılıkçı Söylemde Cinsellik ve Mekânsallık*, çev. Savaş Kılıç ve Gamze Sarı. (Tarih Vakfı Türk Yayınları, İstanbul).
- Sturluson S (2020) *Viking Mitolojisi*, çev. Selahattin Özkan. (Yeditepe Yayınevi, İstanbul).
- Tekin A (2010) *Edebiyatımızda İsimler ve Terimler Sözlüğü* (Bilgeoğuz Yayınları, İstanbul).
- Todorov T (2004) *Fantastik: Edebî Türe Yapısal Bir Yaklaşım*, çev. Nedret Öztokat. (Metis Yayınları, İstanbul).
- Watt I, Barthes R (2002) *Roman ve Gerçek Etkisi*, çev. Mehmet Sert. (Donkişot Yayınları, İstanbul).
- Wellek R, Warren A (1993) *Edebiyat Teorisi*, çev. Ömer Faruk Huyugüzel. (Akademi Kitabevi, İzmir).