

# ULUSLARARASI SOSYAL ARAŞTIRMALAR DERGİSİ THE JOURNAL OF INTERNATIONAL SOCIAL RESEARCH

Cilt: 12 Sayı: 66 Ekim 2019  
www.sosyalarastirmalar.com  
Issn: 1307-9581



Volume: 12 Issue: 66 October 2019  
www.sosyalarastirmalar.com  
Issn: 1307-9581

Doi Number: <http://dx.doi.org/10.17719/jisr.2019.3562>

## MAVİSEL YENER'İN "ÇILGINLAR SINIFI" SERİ ROMANLARINDA FANTASTİK KURGU MAVİSEL YENER OF THE "CRAZY CLASS" IN SERIAL FANTASY FICTION NOVELS

Esmâ DUMANLI KADIZADE\*  
Ramazan ESMER\*\*

### Öz

Gerçek ile kurmaca arasında yer alan fantastik, özünde düş gücünü, gerçeküstülüğü, hayali barındıran ve nesnel gerçeklikten kopmadan oluşturulan bir türdür. Fantastik kurgu, Türk edebiyatında yenidir. Fantastik kurguya ait birtakım özellikler vardır. Düşselliği, gerçeklikten ayrılmadan aktarmak bu türün gerçek ve kurmaca arasında yer aldığını gösteren temel bir özelliktir. Fantastik eserlerde günlük yaşamdan seçilen kahramanlar uzam değişikliği ile yenedünyalara geçer. Yazar, kahramanların yaşadıkları değişikliği, okura sezdirmeden aktarır. Fantastik dünyaya geçişler, tılsımlı nesnelere aracılığıyla sağlanır. Yazarın amacı reel dünyadan bağların tamamen koparılmadığı bir düş dünyası meydana getirmektir. Fantastik yazında çevrimsel ilişki türünde gerçek dünya, fantastik dünya ve gerçek dünyaya dönüş şeklinde üç aşamadan oluşan bir ilişki vardır. Kahraman, gerçek dünyada üstesinden gelemediği bir sorunla karşılaşır ve bir kaçış alanı arar. Fantastik dünyaya geçen kahraman sorunu çözer ve gerçek dünyaya güçlü bir karakter olarak geri döner. Ayrıca fantastik metinlerin sahip olduğu bir diğer özellik kararsızlıktır. Kahraman, fantastik dünyada yaşanan olayların gerçekliği konusunda kesin bir kanaata varamaz. Böylelikle kararsızlık hali meydana gelir. Yapılan çalışmada basit seçkisiz örneklem yoluyla seçilen Mavisel Yener'in telif eserlerinden "Korsan Takımı", "Çıldırın Kasaba", "Sırlar Takımı", "Atlantis Takımı" adlı eserleri fantastik kurguda bulunması gereken özellikler bağlamında incelenmiştir. Araştırmada nitel araştırma yöntemi ve veri toplama aracı olarak ise doküman inceleme tekniği kullanılmıştır. Çalışmada Mavisel Yener'in adı anılan eserleri, fantastik kurgu özelliklerinden olan; uzam değişimi, tılsımlı nesne, yolculuk -kaçış ve uzaklaşma-, kararsızlık ölçütlerine göre ele alınmıştır. "Korsan Takımı" adlı eserde fantastik ölçütlerin tamamının bulunduğu, "Çıldırın Kasaba", "Sırlar Takımı" ve "Atlantis Takımı" adlı eserlerde ise "kararsızlık" ölçütünün bulunmadığı tespit edilmiştir. Mavisel Yener'in saydığımız eserlerinin fantastik kurgusunda çevrimsel ilişki boyutunun fantastik dünya-gerçek dünya arasındaki ilişki ağının yapılandırılmadığı görülmüştür. Çalışmanın amacı Mavisel Yener'in örneklem olarak belirlediğimiz eserlerini fantastik kurgu özelliklerine göre incelemek ve Türk edebiyatında yeni bir tür olan fantastik kurgunun daha iyi anlaşılmasını sağlamaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Mavisel Yener, Fantastik, Fantastik Kurgu.

### Abstract

It is a kind of fantasy that is between real and fiction, has been fallen in its essence, has a surreality, is imaginary and has been severed in objective plan. Fantastic fiction is new in Turkish literature. There are some features of fantasy fiction. This is a basic feature that shows that this genre is between real and fictional. In fantastic works, heroes are chosen from daily life and they move to new worlds with the change of space. The author communicates the change experienced by heroes to the reader without warning. Transitions to the fantasy world are provided through talismanic objects. The aim of the author is to create a dream world in which the ties from the real world are not completely broken. In the fantastic summer, there is a relationship of three stages in the form of a cyclic relationship to the real world, the fantasy world and the return to the real world. The hero encounters a problem that he cannot overcome in the real world and searches for an escape area. Going into the fantastic world, the hero solves the problem and returns to the real world as a strong character. Another feature of fantastic texts is the instability. The hero cannot make a definite conclusion about the reality of events in the fantastic world. This leads to instability. In the study, bağlam Pirate Team, "Çıldırın Kasaba", "Secrets Team", telif Atlantis Team are the works of Mavisel Yener which are selected by simple random sampling. The qualitative research method and the data collection tool were used in the study. In the study, Mavisel Yener's works, which are called fantastic fantasy features; space change, charmed object, travel-escaping and distancing- were taken into consideration in terms of indecisiveness criteria. The Pirate Team adı found that all of the fantastic criteria were found, and that "Crazy Town" Team Secrets Team "and aba Atlantis Team "did not contain

\* Doç. Dr., Mersin Üniversitesi, esmakadizade@mersin.edu.tr

\*\* Mersin Üniversitesi Yüksek Lisans Öğrencisi, ramazanesmer22@gmail.com



in indecision ölçüt. In the fantasy setup of the works of Mavisel Yener, it is seen that the relationship dimension does not structure the relationship between the fantasy world and the real world. In the fantastic setup of the works of Mavisel Yener, we can see that the relationship between the cyclical relationship and the fantasy world-real world is not structured. The aim of this study is to examine the works of Mavisel Yener according to fantasy fiction features and to provide a better understanding of the fantastic fiction which is a new kind in Turkish literature.

**Keywords:** Mavisel Yener, Fantastic, Fantasy Fiction.

## GİRİŞ

### 1. Fantastik Kavramı

Yazın alanında yer alan birçok türün birbirine yakın açıklamaları mevcuttur. Ancak "fantastik" kavramı üzerine kesin bir tanımlama yoktur. Fantastik sözcüğü Türkçe Sözlükte "1. Hayalî, 2. XVIII. yüzyıldan başlayarak Fransa'da gelişen bir edebi tür." olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2011, 849). Berna Moran'ın tanımı ise şu şekildedir: "Gerçekliğin zaman, mekân, karakter kavramlarını, canlı-cansız ayrımını tanımayan ve bildik dünyamızın ötesinde alternatif bir dünyayı işin içine katan anlatıların tümüne verilen addır. (Moran, 2007, 60) Dilbilimci Tzvetan Todorov, "Fantastik- Edebi Türe Yapısal Bir Yaklaşım" adlı eserinde fantastiği şöyle tanımlar: "Fantastik, kendi doğal yasalarından başka yasa tanımayan bir öznenin görünüşte doğüstü bir olay karşısında yaşadığı kararsızlıktır." (Todorov, 2017, 31).

### 2. Edebi Bir Tür Olarak Fantastik

Fantastik kavramı, neden-sonuç ilişkisine bağlı fiziki dünyanın kuralları içinde gerçekleşmesi olanaksız olanın gerçekleşiyormuş gibi gösterilmesiyle ilgilidir (akt. Dilidüzgün, 2018, 45). Todorov fantastik konusunda şu saptamayı yapmaktadır: "Gerçeklik mi, düş mü? Gerçek mi, yanılsama mı? Böylece fantastiğin merkezine ulaşıyoruz. Tümüyle 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: Ya duyulardan kaynaklanan bir yanılsama düş gücümüzün yarattığı bir şey söz konusudur ya da olay gerçekten olmuştur gerçekliğin bir parçasıdır. İşte o zaman bu gerçekliği bizim bilmediğimiz yasalar yönetir. Şeytan ya bir yanılsamadır ya da öteki canlı varlıklar gibi şeytan da gerçekte vardır.

Fantastik bu kararsızlık süresinde yer alır: Yanıtlardan herhangi birisini seçtiğimiz anda fantastikten uzaklaşarak komşu bir alana ya tekinsiz ya da olağanüstü türlerin alanına girmiş oluyoruz (Todorov, 2017, 31). Todorov bu saptamasına dair şunları dile getirir: "Buna göre doğanın yasalarını tanıyan, bilen bir insanın kendi bakış açısıyla açıklayamayacağı bir olay karşısında bunları olasılıkla doğüstüymüş gibi görmesi sonucu ortaya çıkan durumu bir yanılsama sonucu gerçekleşen algılama ve kabullenme, işin bir boyutunu oluşturur. Bu durumda vurgu, anlatılan metni anlamaya çalışan okur üzerindedir. Çünkü onun bilgi evreni ve çevresini kuşatıcılığı, olağan ve olağanüstü, doğal olan ile olmayanı belirlemektedir.

Fantastiği üç temel koşula bağlayan Todorov bunları şu şekilde açıklar:

- 1."Metin öncelikle okuyucunun, öyküdeki kişilerin dünyasını canlı kişilerin yaşadığı bir dünya olarak görmesini ve anlatılan olaylarla ilgili olarak doğal bir açıklama ile doğüstü bir açıklama arasında kararsızlık duymasını sağlamalıdır."
- 2."Metindeki kararsızlık bir öykü kişisi tarafından hissedilmelidir. Böylece okuyucunun görevi bir kişiye verilmiş olur, aynı zamanda da kararsızlık metin boyutunda ortaya konduğu içindir ki yapıtın izleklerinden biri haline gelir; saf bir okumada gerçek okuyucu öykü kişisiyle özdeşleşir."
- 3."Son olarak, okuyucunun metin karşısında bir tavır takınması gerekir: Hem alegorik hem de şiirsel türden yorumlamaları reddedecektir. Bu üç gereklilik eşit değere sahip değildir. Birincisi ve üçüncüsü gerçek anlamda türü oluşturur, ikincisi ise yerine getirilmese de olur. Yine de örneklerin çoğu bu üç koşulu da yerine getirmektedir." (Todorov, 2017, 39).

İnsanın düş dünyasını zenginleştiren fantastik, okuyucuya sıra dışı bir sorgulama alanı açmaktadır. Bu noktada Todorov'un fantastiğin odak noktasına koyduğu "kararsızlık" belirlemektedir. Akıl çerçevesinin dışında kalan okur, yeni bir dünyanın içinde bulur kendisini. Tüm açıklamalardan hareketle fantastik; özünde düşsel gücün, olağandışılığın olduğu ve bunların nesnel zeminden uzaklaşmadan yapıldığı bir tür olarak tanımlanabilir.

### 3. Çocuk Edebiyatı İçinde Fantastiğin Yeri



“Çocuk edebiyatının en temel işlevlerinden biri, çocuklara okuma sevgisi ve alışkanlığı kazandırmaktır. Çocuk edebiyatı ürünleri, çocukları nitelikli metinlere yöneltmeyi başarabilen, onlara zamanla okuma kültürü kazandırabilen bir sorumluluk üstlenmelidir.” (Sever, 2018, 19)

Çocuk edebiyatı ürünleri çocuk için bir teneffüs alanı oluşturmalıdır. “Çocuğun her gün çevresinde gördüğü yaşantıları, sıradan ve bilinen sözlerle yineleyen bir kitap, çocuk için önemsenen bir iletişim aracı olmaktan gittikçe uzaklaşır. Çocuklara sloganlaşmış genel yargıları paylaşmayı ilke edinen kitaplar, çocukların duygu ve düşünce dünyasını sıradanlaştırma sorunuyla karşı karşıya bırakır. Bu sıradanlık, çocuğu kuşatan çevrenin, onu biçimlendiren diğer kaynakların da genel anlayışına dönüşmüşse çocuğun kendini özgürce gerçekleştirme de baskılanmaya başlar. İşte çocuk gerçekliğine yeterince duyarlı olmayan bir çevredeki çocuk için sıradanlığın dışına çıkabilmenin de en etkili yolu, onun kendi gerçekliğini önemseyen kitaplarla buluşması ya da buluşturulmasıdır” (Sever, 2018, 19-20). Buna göre çocuk edebiyatı eserlerinden beklenen şeyin “aynılık”tan uzak ve çocuğa özgür bir ortam yaratacak türde eserler olmasıdır. “Çocuğun hayal etmesini ve özgün fikirleri ortaya koyabilme yetisini geliştiren yaratıcı düşünme bir bakıma fantastik eserlerle mümkündür. Çünkü çocukların ilgi ve beklentileri sıradan olanın yerine alışılmamış ve olağanüstüden yanadır” (Ağan, 2017,35).

Çocuk yazınında fantastik türün çocuğa verileceği zaman da önem arz etmektedir. Fantastik kurgunun yaşa uygun verilmeyişi çocuk adına problemlere sebep olabilmektedir. “Bilim-kurgu ve fantastik hangi dönemde, hangi yoğunlukta verilmelidir? Bu sorunun yanıtı şu şekilde verilebilir: Fantastik ve bilim kurgu türünde yazılmış iyi eserlere, en çok ihtiyaç duyulan dönem ilköğretim yıllarıdır. İlköğretim üçüncü sınıftan itibaren çocuk, uzun süreli okumaya geçer. Çocuk, artık bağımsız kitap alır ve kendi tercih ettiği türleri okumaya başlar. Bilim, tarih, macera kitapları ilgisini çekmeye başlar. Okuma alışkanlığının şekillendiği bu dönemde çocuğa internetin, kalitesiz çizgi romanlarının ve televizyonun yerini tutacak; ama onun istediği türden zevk alacağı eserler sunulmalıdır. Bu tür de fantastik ve bilim-kurgudur” (Bozkaplan, 2010, 478).

Nitelikli bir fantastik kitaptan beklenen, çocuğun düş gücünü geliştirmesinin yanı sıra ona gerçekleri farklı açılardan göstererek, onda kendini bağımsız kılabilme, eşitlikçi bir anlayışın yerleşmesini koşutlama ya da kendini başka şeylere, kişilere bağımlı kılan etmenler konusunda bilinçlendirmesidir. Burada söz konusu olan bağımsızlaşma ve eşitlikçi anlayış, daha çok çocuk eğitiminde, eğitim sistemindeki baskıcı yöntemlerin eleştirilmesi ve okurların bilinçlendirilmesidir. (Dilidüzgün, 2018, 66)

Fantastik kurgunun çocuk yazınındaki yeri ile ilgili olarak incelenmesi gereken yerlerden birisi de fantastik kurgunun eğitsel açıdan çocuğa kazandırdıklarıdır. “Yazın eğitimi açısından düşünüldüğünde fantastik çocuk kitapları zengin olanaklar sunuyor” (Dilidüzgün, 2018, 72). “Fantastik kitaplarla çalışırken bu yapıtların gerçek-düş ilişkisi konusunda eğitimcilerin ve anne babaların bir ölçüde bilgi sahibi olmaları gerekiyor. Çünkü yanlış yönlendirmeler hem kitabın bütünüyle yanlış anlaşılmasına hem de (özellikle küçük çocuklar daha kolay özdeşleştiklerinden fantastik öğelerin sanki gerçekmiş gibi alımlanmasına neden olabilir” (Dilidüzgün 2018, 72).

Fantastik tür, eğitsel olarak çocuğa olumlu davranışları kazandırmada önemli bir etkiye sahiptir. Özellikle çocuğun ilgiyle okuduğu ve dış dünyadan farklı bir dünya sunan fantastik türde yazılan eserlerin çocuğu/okuru etkisi anne baba ya da eğitimcilerden daha fazla olabilmektedir. Ancak bu noktada fantastik kurgu didaktiklikten uzak olmalıdır. “Kitaplarda çocuklara neler yapması ya da yapmaması söylenmesinden çok, neler yapması ya da yapmamasının gerektiği üzerine düşündürülmelidir. Çocuklar, davranışlarının olası sonuçları üzerinde düşünce üretmeye özendirilmeli; davranış ve eylemlerinin başkaları üzerinde yaratacağı duygusal sonuçlar, çocukların duyarlılıkları işletilerek kendilerine buldurulmalıdır” (Sever, 2018: 22). Bu çalışmada Mavisel Yener’in “Çılgınlar Serisi” kitapları fantastik kurgu bağlamında çocuk edebiyatı düzleminde incelenmiştir.

#### **4. Fantastik Unsurlar**

##### **4. 1. Kararsızlık**

Okur sadece fantastik türde değil diğer türlerde de yeri gelince gerçek-kurmaca arasında bir kararsızlık yaşayabilir. Ancak Todorov’a göre fantastik türün merkezinde kararsızlık vardır:

“Fantastik bir kararsızlık süresi kadardır. Algıladıkları şeyin, paylaşılan düşüncenin tanımladığı biçimiyle, öykünün sonunda öykü kişisi değil de okuyucu yine de bir seçim yapar, çözümlerden birini benimser ve fantastiğin dışına çıkar. Gerçekliğin yasaları olduğu gibi duruyor ve anlatılan olayları açıklamaya yarıyorsa yapıt başka bir türe girer: bu türe tekinsiz tür denir. Ya da tersine okuyucu, olayı açıklamak için yeni doğa yasalarını kabul etmek durumundaysa olağanüstü türe girmiş oluruz.” (Todorov, 2017, 47)



Buna göre fantastik bir eser karşısında okur süreç boyunca bir gel-git yaşamaktadır. Özellikle fantastik kurgunun güçlü olduğu eserlerde bu gel-git karmaşası gücünü sonuna kadar korur. Ayrıca kararsızlık metnin fantastik oluşunu belirleyen en önemli unsurdur.

#### 4. 2. Kaçış ve Uzaklaşma

Birçok fantastik çocuk kitabında başkisi rolündeki çocuğun, bulunduğu yerden uzaklaştığı görülür. Gulliverin Gezileri, Bitmeyecek Öykü, Pinokyo, Alis Harikalar Diyarında, Pippi Uzuncorap vb. gibi kitaplar bu konuda örnek gösterilebilir. Bu kaçış kimi kitaplarda farklı bir mekâna, kimi kitapta ise çocuğun kendi içine kaçışıdır. (Dilidüzgün, 2018, 56)

Fantastik kitaplardaki bu kaçış aslında sorunları görmezden gelmek, onlara sırt çevirmek amacını gütmeyiz. Tersine, çocuğun gerçek yaşam ilişkilerinde göremediklerini, çocuğun toplumsal, bireysel ve ruhsal nedenlerle bilincine varamadıklarını gösterme işlevi taşır. Bununla birlikte, fantastik çocuk kitaplarındaki kaçış ya da seyahat ögesinin yoğun olarak kullanılmasının amacı, çocuğu alışageldiği coğrafi çevrenin dışına çıkartarak yabancı bir dünyaya sokmaktır. Aynı zamanda da amaç, çocuğun fantastik değerler aracılığıyla gerçekle farklı açıdan ilişkiye girebilmesini sağlamaktır. (Akt. Dilidüzgün, 2018, 56).

#### 4. 3. Uzam (Zaman ve Mekân)

Fantastik kurguda yoğun bir şekilde değişkenlik gösteren zaman ve mekân vardır. "Fantastik kurgu gereği yazar, zaman akışında hızlandırma ve yavaşlatma yapmayı kendisine amaç olarak belirler. Gerçek dünyadan koparak yeni bir düşsel dünya yaratan fantastik kurgu, mekân unsurunu da farklı biçimde işler. Zamanda olduğu gibi mekân unsurunda da değişken ve devingen bir nitelik gösterdiği görülmektedir. Hayal edilen istenilen yere ulaşma geriye dönüş tekniği kullanılarak zamanda ve mekânda ani değişimler yaratılır. Bu değişimler kurguyu farklı olaylara yönlendirmek içindir" (Ağan, 2018, 34).

#### 4. 4. Düş

Düşler, fantastik kurguda sıklıkla karşılaşılan unsurlardan birisidir. Karakterin gerçek yaşamda uzaklaşarak girdiği düş dünyası dış gerçeklikten beslenilerek oluşturulmuştur. Bu dünyaya geçen karakterler ilk anda şaşkınlık yaşasa da sonrasında bu duruma "Fantastik anlatılarda düşler, iki farklı âlemin bağlayıcısı olarak kullanılır. Kişiyi düş kurmaya yönelten bir nesne, bir olay ya da bir durum etkilidir. Böylece kişinin gerçek isteklerini ortaya çıkaran bir ifade mekanizmasına dönüşür." (Akt. Yeşilyurt, 2016, 120)

Düş dünyası kimi zaman olağandan tamamen farklı ve özgün bir dünya özelliği gösterirken kimi zaman tarihî bir özellik de taşıyabilmektedir. Yazar bu dünyayı dış gerçeklikten beslenerek oluşturur. Fantastik kurguda yer alan karakterler ise kendilerini bir şekilde bu dünyada bulurlar. Bazen bir rüya sırasında bazen bir araç yardımıyla (ulaşım araçları dışında araçlar da dahil) bu düş dünyasına ulaşırlar. "Bilinen dünya düzeninin bozulması kahramanı şaşkın bırakır. Olayların temelinde bulunan özne, akıl almaz durumları, mantık çerçevesinde açıklamaya çalışsa da başaramaz ve elinde olmadan olaya müdahil olur. Öznenin bu şaşırması için okuyucu da kararsız kalır. Bundan sonra kurgu, gerçek zaman ve gerçek mekândan koparak çok farklı bir kurmaca dünyanın üzerinde, bilinmeyen bir zamanda gerçekleşir" (Toyman, 2006, 60).

#### 4. 5. Tılsımlı Nesnelere

Tılsımlı ya da gizemli nesnelere fantastik kurguda yer alan bir başka unsurdur. Tılsımlı nesnelere, zamanlar arasında geçiş sağlama özelliğine sahip olabilir. Karakteri dış gerçeklikten düş gerçekliğine ya da tersine girdiği düş dünyasından gerçek dünyaya taşıyabilir. Bunun yanında karakteri kötülöklere karşı koruyan, karakterin sığındığı güç olarak da karşımıza çıkabilmektedir. Örneğin "Yüzüklerin Efendisi" adlı eserde kahramanı kötülöklere koruyan nesne yüzüktür.

Tılsımlı nesnelere karakterin eline çeşitli yollardan geçebilmektedir. Örneğin Susana Tamaro'nun "Atla Bart" adlı eserinde karakterler bir anda ortaya çıkan yaşlı Çinli Tien Lu'dan aldıkları kitabın içine girerek bir yolculuğa başlarlar. Bir kitabın tılsımlı nesne olacağı gibi bir yüzük, dürbün, saat, ayna vb. nesnelere de tılsımlı nesne olabilir.

#### 4. 6. Yolculuk

Fantastik kurguyu içeren eserlerde görülen tipik özelliklerden birisi de yolculuklardır. Yolculuklar çeşitli şekillerde olabilmektedir. Yolculuk, karakterin gerçek dünya ile düş dünyası arasında olabileceği gibi karakterin kendi içine doğru da olabilir. Kahraman çıktığı bu yolculukta bir sorunu çözmek için uğraşır. Kahraman; yaşamda ters giden şeyleri düzeltme, çevresinde gördüğü sorunlara çözüm bulma, içsel sıkıntılarını bir çıkış yolu bulma gibi amaçlara sahip olabilir. Kahraman yolculuğa plansız biçimde, beklenmedik bir anda çıkar. Yolculuk başlangıcında olduğu gibi bitişinde de kahraman gerçek dünyaya döndüğünde şaşkınlık içinde kalır. Gördüklerinin ya da yaşadıklarının heyecanı bir süre devam etse de daha



sonra boyut değiştirdiğini fark eder. Kahraman, o esnada yaşadıklarının gerçek olup olmadığı konusunda Todorov'un dediği gibi "kararsızlık" içinde kalır.

#### 4. 7. İnsanlar - Kişiler

İnsanlar ya da kişiler fantastik anlatıların temel dinamiklerinden birisidir. Fantastik kurguda yer alan karakterler dış gerçeklikteki insanlardan seçilir. Ancak bu karakterler birden kurgu gereği başka dünyalara geçiş yaparlar. Başka dünyaya geçen karakter, gerçek dünyadan bildiği karakterler ile de karşılaşabilir. Kimi zaman boyut değiştiren kişiler, tarihi bir karaktere dönüşürken kimi zaman gidilen dünyanın özelliğine göre bir karakter özelliği taşıyabilir.

#### 5. YÖNTEM

Betimsel bir çalışma olan bu makalede nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Mavisel Yener'in "Çılgınlar Sınıfı" serisi fantastik kurgu bağlamında incelenmiştir. Ayrıca eğitsel iletiler üzerinden de bir değerlendirme yapılmıştır. Yapılan değerlendirmeler doküman analizi yöntemi ile gerçekleştirilmiştir. "Doküman incelemesi araştırılması hedeflenen olgu ya da olgular hakkında bilgi içeren yazılı materyallerin incelenmesini kapsar" (Yıldırım ve Şimşek, 2005, 43). Çalışmanın evrenini fantastik kurgu ile yazılmış çocuk edebiyatı eserleri oluşturmaktadır. Örnekleme ise Mavisel Yener'in telif çocuk romanları arasından basit seçkisiz örneklem yöntemi ile yapılmıştır. Yazarın "Çılgınlar Sınıfı" serisinden "Korsan Takımı", "Çıldırın Kasaba", "Dinozor Takımı", "Sırlar Takımı", "Atlantis Takımı" eserleri örnekleme oluşturmaktadır. Çalışmada Mavisel Yener'in eserleri fantastik kurguda bulunan ölçütler bağlamında çocuk edebiyatı ile ilişkilendirilerek incelenmiştir. Söz konusu eserler arasında "Dinozor Takımı" adlı eser, fantastik kurguya sahip olmadığı için incelemeye alınmamıştır.

#### 6. BULGULAR

Mavisel Yener'in "Çılgınlar Sınıfı" serisinde yer alan dört eser, aşağıdaki tabloda yer alan fantastik kurgu unsurlarına göre incelenmiştir:

Korsan Takımı	Çıldırın Kasaba	Sırlar Takımı	Atlantis Takımı
Kişiler	Kişiler	Kişiler	Kişiler
Yolculuk	Yolculuk	Yolculuk	Yolculuk
Tılsımlı Nesne	Zaman ve Mekân	Tılsımlı Nesne	Tılsımlı Nesne
Zaman ve Mekân	Kararsızlık	Zaman ve Mekân	Zaman ve Mekân
Kararsızlık			

#### 6. 1. KİŞİLER

Fantastik türde yazılan kitaplar içindeki düş gerçek ilişkisi rastlantısal olmaktan çok dizgesel bir ilişkiye dayanır" (Dilidüzgün, 2018, 46). Bu ilişkiler üçe ayrılmıştır:

1. Çizgisel ilişki
2. Çevrimsel ilişki
3. Sarmal ilişki

Bu ilişki türleri içinden "çevrimsel ilişki" fantastik kurguya sahip metinleri "kişiler" açısından değerlendirmektedir. "Bu ilişki biçiminde gerçek dünya - düş dünyası - gerçek dünya arasında gidişli gelişli bir ilişki bulunmaktadır. Gerçek ve düş dünyası arasındaki bu gidişin aslında açıklayıcı bir işlevi bulunmaktadır. Başka bir deyişle, gerçekçi dünyada görülmesi, tanınması, çözümlenmesi olanaksız olan bir durum, fantastik dünyanın sınırları içinde gösterildikten sonra gerçekçi dünyaya geçiş sağlanıp farkındalık süreçleri işletilir" (akt. Dilidüzgün, 2018, 47).

#### 1. 1. "Korsan Takımı"nda Kişiler



KORSAN TAKIMI'NDA YER ALAN KİŞİLER (KARAKTERLERİ)		
İYİ KARAKTERLER	KÖTÜ KARAKTERLER	FANTASTİK KARAKTERLER
<b>Ege:</b> Eserin başkişisidir. Sorunlar karşısında yılmayan, sorgulayıcı ve meraklı bir çocuk.	<b>Turna Zindan:</b> Fatoş öğretmene zorluk çıkararak ve öğrencilerin çekindiği müdür yardımcısı	<b>Ege:</b> Fantastik dünyaya yolculuk yapan başkahraman.
<b>Fatoş Güneş:</b> Öğrencilerin çok sevdiği, idealist bir öğretmen.		<b>Fatoş:</b> Bir ev hanımı. Yardımsever, cana yakın. (Gerçek hayatta Fatoş Güneş)
<b>Nehir:</b> Ege'nin sınıf arkadaşı ve Korsan Takımı üyesi		<b>Leyla:</b> Ege'nin fantastik dünyada karşılaştığı arkadaşı (Gerçek hayatta Nehir)
<b>Melisa:</b> Ege'nin sınıf arkadaşı ve Korsan Takımı üyesi		<b>Zeynep:</b> Yardımsever, sevecen Ege'nin fantastik dünyadaki arkadaşı (Gerçekte Melisa)
<b>Celal:</b> Ege'nin sınıf arkadaşı ve aynı zamanda Korsan Takımı üyesi.		<b>Celal:</b> Fantastik dünyada bir çocuk.
<b>Deniz:</b> Ege'nin sınıf arkadaşı ve Korsan Takımı üyesi.		<b>Deniz:</b> Fantastik dünyada bir korsan
<b>Mecbur Isırgan:</b> Okulun hizmetlisi. Öğrencilerin sevdiği, müdür yardımcısı Turna Zindandan çekinen bir karakter.		<b>Aşçıbaşı:</b> Gerçek hayatta Mecbur Isırgan.
		<b>Piri Reis:</b> Leyla'nın dayısı olan, yaptığı dünya haritası ile ünlü Türk denizcisi.

## 1. KİŞİLER

"Korsan Takımı" adlı eser "kişiler" boyutunda incelenirken yukarıda açıklanan "çevrimsel ilişki" temelinde değerlendirilecektir. Buna göre metinde yer alan kişiler gerçek dünya - düş dünyası - gerçek dünya basamaklarına göre incelenecektir.

Eserin başkahramanı "Ege" isimli bir öğrencidir. Ege, arkadaşları Nehir, Celal, Deniz ve Melisa ile birlikte bir grup oluşturmuşlardır. Bu kişiler gerçek hayatta birer öğrencidir. Grubun lideri Ege'dir. Eserdeki kişiler, gerçek dünyadan seçilmişlerdir. Yazarın, kahramanları gerçek dünyadan seçmesinin temelinde dış gerçeklikten uzaklaşmama düşüncesi vardır.

Ege ve arkadaşlarının oluşturduğu grup, "Osmanlıda Türk Denizcileri" konusunu çok sevdiği öğretmenleri Fatoş Güneş'in dersinde sunacaklardır. Sunum öncesinde gerekli hazırlıklar yapılmıştır. Öğrenciler, okul duvarlarına Türk denizcilerinin görsellerini asarlar ve okula korsan kıyafetleri ile gelirler. Öğrencilerin bu hazırlıkları okulun hizmetlisi Mecbur Isırgan'ın da dikkatini çeker. Bu hazırlıklardan birisi de öğretmenin sınıfa bir sandık getirmesidir. Anlatılacak konu ile ilgili materyallerin olduğu sandıktan öğrenciler bir nesne seçeceklerdir. Öğrencilerinin sunumlarının çıkış noktasını sandıktan seçtikleri nesne belirlemektedir.

"Öğretmen, 'Hazine sandığını Korsan Takımı'nın başkanı Ege açsın, ilk seçimi o yapsın' dediğinde Ege heyecanlıydı, ne de olsa başkandı. Sandıkta Ege'nin en çok ilgisini çeken şey eski dürbün oldu" (Yener, 2017, 14).

Fantastik metinlerde gerçek dünyadan düş dünyasına geçişte, başkahraman aracılığı ile uzamsal bir değişim gerçekleşir. Başkahramanın fantastik düzleme geçişi bir nesne aracılığı ile sağlanır. İncelenen metinde kahramanın düş dünyasına geçişi şu şekilde aktarılmaktadır:

"Ege, dürbünü gözüne dayayıp baktı. Önce hiçbir şey göremedi. Görüntü odaklayan parçayı saat yönüne çevirdi. Birden başı dönmeye başladı, kulakları uğuldadı. Sonra, dürbünün öte yanından kayalık bir dağ görüldü. Ege şaşkınlıkla bakarken kayalar gürültüyle yarıldı. Paldır küldür düşmeye başladığını hissetti Ege sonunda büyük bir patırtıyla yere çakıldı" (Yener, 2017, 17).

Ege, şaşkınlık ve hayret içerisinde yaşananlara anlam vermeye çalışmaktadır. Limana benzeyen bir yerdedir. Bu esnada deniz kenarında oturan bir kız görür. Bu kız, takım arkadaşı olan Nehir'dir. "Deniz kenarında oturan, yerlere kadar uzanan etek giymiş küçük bir kız gözüne ilişir. Bu kız, Korsan Takımı'nın başkan yardımcısı Nehir'di. Ege, elini uzatınca Nehir'in omzuna dokunabildiğini fark etti. Nehir dönüp Ege'ye baktı. "Merhaba, ben Leyla" dedi. "Dalga geçme benimle Nehir, burası neresi? Neden giysilerin



tuhaf? Saçlarını ne yaptın öyle? Kız kaygıyla çevresine bakındı, Ege'ye doğru eğildi, bir sırrı paylaşır gibi konuştu: "Beni birine benzettin herhalde. Senin adın ne?" (Yener, 2017, 18)

Kahraman, yaşadığı zaman ve yer değişimi karşısında şaşkınlık içinde devamlı bir sorgulama tavrı gösterir: "Limana benzeyen bir yer vardı." Nehir, şey... Leyla burası neresi? 'Neresi olacak Gelibolu. 'Yanlış anlama ama kaçınıcı yüzyıldayız?' 'Ne saçma soru bu böyle? On altıncı yüzyıldayız tabii ki.'" Ege, Leyla'nın dayısının Piri Reis olduğunu öğrendiğinde de hayrete düşer. "'Dayım Piri Reis bunula Hint seferine gitmişti. Yakında yine denize açılacaklar' Ege'nin gözleri şaşkınlıkla büyüdü. 'Nee, Piri Reis mi?' diye bağırdı" (Yener, 2017, 19).

Fantastik kurguda kahraman yaşadığı yer ve zaman değişikliği karşısında şaşkınlık tepkileri göstermekte ise zamanla bu duruma alışma süreci içine girer. "Ege, öğretmenin hazine sandığındaki dürbünle sıra dışı bir yolculuğa çıktığından artık kuşku duymuyordu. Korkuyla karışık duygular yaşıyordu" (Yener, 2017, 20).

Ege, dürbünün yaşadığı değişimde aracı bir nesne olduğunu fark etmiştir: "Ege, yirmi birinci yüzyıldan geldiğini söyledi. Dürbüne bakar bakmaz, on altıncı yüzyıla yirmi birinci yüzyıl arasındaki sınırı geçtiğini anlattı. Dürbünü kıza uzattı, 'Sen de bak istersen' dedi. Kız dürbünü eline almaktan ürktü. 'Tamam, koy şu çuvala, sonra bakarım' dedi. Ege, kızın söylediğini yaptı.

Fantastik dünya bir düş dünyasıdır. Kahraman bu dünyada gerçek dünyada bildiği ve tanıdığı insanları görmeye birlikte tanımadığı ya da hiç karşılaşmadığı insanları da görebilir. Kimi zaman gerçek hayatta var olan kişiler kahramanın karşısına başka bir tip özelliği ile çıkar. İncelenen eserde başkahramanın fantastik dünyada karşısına çıkan kişi gerçek hayattan arkadaşıdır ancak fantastik dünyada başka bir tip ile kahramanın karşısına çıkmıştır. Buna benzer örnekleri metinde görmek mümkündür:

"O anda Ege, birinin omzunu kavradığını duymuştu. İrkilerek yerinden zıpladı. İri yarı, güneşten kararmış bir denizci, 'Heey, sen kimsin ufaklık?' diye sordu. 'Aaa, Aşçı Amca merhaba' dedi kız. Ege'nin aklı karman çorman olmuştu. Dikkatle adamın gözlerine bakınca onun Mecbur Isırgandan başkası olmadığını fark etti. 'Mecbur Amcaaa... ' diye bağırdı adam duraksadı. 'Ne şakacı çocuksun sen.' diyerek gülümsedi. Aynen Mecbur Amca'nın dişleri gibi onun da ön iki dişinin diğerlerine göre çok iri olduğunu gördü Ege. Aşçıbaşı kesinlikle Mecbur Amca'dan başkası değildi. O da mı bu yüzyıla geçiş yapmıştı." Fantastik dünyada başkahramanın karşısına gerçek dünyadan bir karakter çıkmakta. Yazar Mecbur Isırgan adlı karakter üzerinde herhangi bir fiziksel değişim yapmamakta. Gerçek dünyadaki görünümü ile fantastik dünyadaki görünümü aynı. Öte yandan gerçek dünyada okul hizmetlisi olan Mecbur Isırgan adlı karakter, fantastik dünyada aşçıbaşı olarak okurun karşısına çıkmaktadır. Mecbur Isırgan adlı karakterin fiziksel görünümü ve uğraştığı işlere bakıldığında fantastik dünyada ciddi bir değişimin yaşanmadığı görülmektedir. Bu karakterin fantastik düzlemde temelde aynı özelliklere sahip kalması, yazarın gerçeklikten pek uzaklaşmadığını göstermektedir. Bir başka deyişle yazar, fantastiğin "değiştirme" gücünü eserine yansıtamamıştır.

"Korsan Takımı" adlı eserin ikinci bölümünde başkahraman Ege, çok merak ettiği Piri Reis ile sohbet eder. Leyla, Ege'yi dayısının Piri Reis'in yanına götürür. Piri Reis Kilit bahir Kalesi'nde bulunmaktadır. Ege Piri Reis ile karşılaşınca çok heyecanlanır. İşlerine dalan Piri Reis, Ege'nin başka bir yüzyıldan geldiğini öğrenince onu dikkat eder. Bu esnada Leyla yanlarından ayrılır. Ege, Leyla'nın gitmesiyle endişelenir. "Leyla vişne şurubu bardaklarını bıraktıktan sonra 'Ben gidiyorum görevim burada bitti, sizi baş başa bırakayım.' dedi, kapıyı kapatıp çıktı. Ege oradan nasıl döneceğini bilemiyordu, üstelik dürbün de kızda kalmıştı" (Yener, 2017, 32). Ege, başına gelenleri Piri Reis'e anlatmaya çalışsa da bundan vazgeçer. Piri Reis'e birçok soru sorar. Ege onun dünyaca ünlü birisi olduğunu söyler. Dünya haritasını nasıl yaptığını sorar ve Kitab-ı Bahriye eseri üzerine konuşurlar.

Fantastik dünya kahramanın hayalleri, korkuları ve beklentileri ile şekillenir. Eserin başkahramanı olan Ege'nin Piri Reis ile konuşmasından Ege'nin denizciliğe olan ilgisi çıkartılabilir. Ege Piri Reis ile konuşmasında "Ben yirmi birinci yüzyıldan geldim, sınıfta Korsan Takımı'nın kaptanıyım" (Yener, 2017: 31).

Başkahramanın fantastik dünyada karşılaştığı bir başka karakter gerçek dünyadan takım arkadaşı Celal'dir. Celal fantastik dünyada Piri Reis'in bulunduğu kalenin önünde oturan bir çocuk olarak tanıtılır ve yazar çocuğa herhangi bir ad vermemiştir. Bu çocuk, başkahraman Ege ile karşılaşınca Ege'ye pek de yakın davranmamaktadır: "Ege gözlerini kırıştırdı. Kendi yüzyılına nasıl geri dönebileceğini bilmiyordu. Leyla'yı bulup ona verdiği dürbünü geri istemesi gerekiyordu. Kalenin avlusundaki taşın üstüne oturmuş ve bir şeyler atıştıran oğlan çocuğunu fark etti. Onun yanına yaklaşıp Leyla diye birini tanıyıp tanımadığını sordu. Oğlan kafasını kaldırdığında Ege, onun Korsan Takımı'ndan Celal olduğunu gördü. 'Aaaa Celaaaal!' diye heyecanla bağırdı. (Yener, 2017: 37).



Oğlan terslendi:

'Ne diyorsun sen ya? Git işine' Ege'nin gözleri doldu, boğazı kupkuru olmuştu. Yutkundu. 'Beni hatırlamıyor musun gerçekten Celal? diye sordu. Oğlanın şapkasına baktı, öğretmenin sandığından çıkanla aynıydı" (Yener, 2017, 43). Çocuk, Ege'yi tanımamıştı.

Eserin başkahramanı ve fantastik dünyada karşılaştığı çocuk ile aralarında geçen bu diyalog iki sonucu açığa çıkarmaktadır. Yazarın diğer karakterlerde olduğu gibi Celal karakterinde de herhangi bir değişim yapmadığı. Karakter, gerçekte ne ise fantastik dünyada da aynı kalmış. İkinci sonuç ise şudur: Celal'in Ege'yi tanımamasının altına yatan neden kendi üstünlüğünü kabul ettirmek düşüncesi olabilir. Gerçek yaşamda Ege'nin kaptanlığını kabullenemeyen Celal, onu fantastik dünyada tanımayarak kendi üstünlüğünü kurmaya çalışmakta.

Ege, Leyla'yı bulma ve ondan dürbünü geri almak umuduyla onunla ilk karşılaştığı rıhtıma gider. Ege rıhtımda Leyla'yı bulmak için aşçıbaşını aradığı sırada bir gemici tayfasına yardım etmek için gemiye yönelir. Bu esnada kendisini çok yorgun hisseder ve geminin bir yerinde uykuya dalar. Uyandığında kendisini denizin ortasında bulur. Gemi kaptanı onu bir tayfa zanneder ve Ege'nin kendisine saygı duyması karşılığında aç kalmayacağını söyler. Ege'yi güvertenin alt katına yönlendirir. Ege orada aşçıbaşını görünce çok sevinir. Ege, aşçıbaşının yanında ona yardımcı olur ve kendini güvende hisseder. Ege'nin bindiği gemi korsanları yakalayan bir gemidir. Ege ve aşçıbaşının korsanlara yemek vermesi sırasında Ege gerçek yaşamdan arkadaşı Deniz ile karşılaşır: "Ege, ambarın dip tarafında giysileri diğerlerinden farklı, yaşı da daha küçük olan korsanı gördü. Bu, Korsan Takımı'ndan arkadaşı Deniz'di. Çekingen bakışlarını Deniz'in üstünde gezdirdi. Küçük korsan, 'Şu velet ne diye bana bakıp duruyor.' dedi huysuzca. 'Bana velet deme Deniz!' 'Deniz de kimmiş? Deşerim karnını!' O sırada dikkatini çeken küçük bir ayrıntı Ege'nin içindeki şüpheyi alıp götürdü. Deniz'in belinde öğretmenin hazine kutusundan çıkan korsan kemerinin aynısı vardı" (Yener, 2017, 62).

Başkahraman Ege'nin korsan çocuk ile karşılaşması, Celal ile karşılaşmasına benzemektedir. Burada da yardımcı karakter Ege'yi tanımamaktadır. Yazar, fantastik dünyada Ege'nin karşısına çıkardığı Deniz adlı karakterde de herhangi bir değişim yaratmamıştır. Deniz'in "Deniz de kimmiş? Deşerim karnını." ifadesinden hareketle Deniz'in gerçek yaşamda şiddet ruhuna sahip bir kişi olduğu sonucu çıkarılabilir.

Korsanlar ile aşçıbaşı arasında bir arbeye yaşanır ve korsanlar tutuldukları yerden çıkarlar. Ancak gemi kaptanının becerisi ile tekrar yakalanırlar. Ege maceralı bir gemi yolculuğunun ardından rıhtıma vardığında kendisini rahatlamış hisseder. Gemi kaptanı ona bir pusula armağan eder. "Al bunu evlat. Bunun adı pusula. Hayatın boyunca yön gösterir sana, gemimizi unutmadan için veriyorum." (Yener, 2017, 71)

Ege, Leyla'yı bulmak adına tekrar Kilitbahir Kalesi'ne yönelir. Ancak gece olduğundan yolunu kaybeder. Pusulaya baksa da karanlıktan ve korkudan pusulan bir şey anlayamaz. Patika yolda ilerlemeye çalışırken bir adamın seslenişiyile irkilir. Adam Ege'ye yardımcı olmak adına onu kendi evine götürür. Ege eve vardığında evin hanımını görür ve şaşırır. "Ege, kadına dikkatle bakınca şaşkınlıktan dilini yutacak gibi oldu. Çünkü bu kadın, öğretmeni Fatoş Güneş'ten başkası değildi. Kadın 'Ne dikilmişsin kalmışsın, otursana çocuğum.' (Yener, 2017, 76) dedi. Ege şaşkınlıktan kalakalmıştı. Bir süre sonra Ege evde kendi yaşlarında bir kız çocuğu görür. "Kaval sesi kesilmişti. Ege'nin yaşlarında bir kız çocuğu odaya girdi. 'Merhaba benim adım Zeynep.' dedi. Ege, bir kez daha şaşırıldı, çünkü kendine Zeynep diyen kız, Korsan takımından arkadaşı Melisa'ydı." (Yener, 2017, 76) Ege evde bir süre dinlendikten sonra onların sorduğu sorulara karşılık verir ancak çok yorgun olduğundan uyur. Uyku esnasında da sürekli sayıklar.

Ege'nin fantastik dünyada karşılaştığı ev hanımının, gerçek hayatta Fatoş Güneş olması yazarın "öğretmenlik" rolü ile "annelik" rolünü özdeşleştirdiğini gösterir. Gerçek hayatta şefkatli öğretmen tiplmesi fantastik dünyada anne karakterine yüklenmiştir: "Ege o gece ateşlenmeseydi, ateşle birlikte sayıklamaya başlamasaydı belki olaylar daha farklı gelişecekti. Önce kadın uyandı, ardından kocası ve Zeynep. Kadın çocuğun alev alev yanaklarını görünce koşup soğuk su getirdi. Yüzünü, bileklerini ovmaya başladı. Kadın ona otlar kaydattı, şekerli ekmekle şurup verdi. Ege kendine geldiğinde Fatoş Öğretmeninini eli onun alnındaydı. 'Öğretmenim, geri döndüm mü?' diye haykırdı. 'Ben öğretmenin değilim sevgili çocuk. Ateşin düştü merak etme' dedi kadın" (Yener, 2017, 80-81).

Yazarın gerçek dünyada "öğretmen" olan bir karakteri, gerçek hayatta "anne" olarak betimlemesi arka planda gerçeklikten kopmama isteğinden kaynaklanmaktadır. Yazar gerçeklikten kopmamaya uğruna fantastik dünyanın yazara sunduğu olanakları kaçırmıştır.

Eserin başkahramanı Ege'nin gittiği evde karşılaştığı bir diğer karakter olan Zeynep, gerçek yaşamda ise Melisa, Ege'nin başına gelenleri dinler ve kurtuluşun dürbünü bulmakta olduğunu öğrenir.





Ege'yi düştüğü çıkmazdan kurtarmak için ona yardım etmeye karar verir: 'Tamam, sana yardım edeceğim; beraber ararız dürbünü.' Ege'nin donuk bakan gözleri ışıldadı. Derin bir soluk alıp 'Evet, lütfen bana yardım et' dedi." (Yener, 2017, 84) Fantastik dünyada Zeynep'in (gerçek dünyada Melisa), Ege'ye yardım etmesi gerçek dünyada Melisa ile Ege'nin iyi arkadaş olduklarının bir göstergesi kabul edilebilir.

Ege ve Zeynep, uzun çabalar sonucu dürbünü bir eskici dükkânında bulurlar. Ege dürbüne bakar ve kendi zamanına, sınıfa geri döner. Ege, olanları öğretmene ve sınıftaki arkadaşlarına anlatsa da ona inanmazlar. Ege onlara pusulayı gösterir ancak kimi arkadaşları Fatoş Güneş'in sınıfa iki pusula getirdiğini iddia ederken kimileri de bir pusula getirdiğini söyler.

"Korsan Takımı" adlı eserin kişileri fantastik kurgu bağlamında değerlendirildiğinde yazarın kişileri çekimsiz bir kalemle oluşturduğu söylenebilir. Yazar, kişiler açısından fantastik kurguyu sadece uzamsal boyutta yakalamıştır. Başkahraman dâhil karakterler fantastik dünyada kayda değer bir değişim yaşamamışlardır. Karakterlerin biçim değiştiren rolleri olsa da temelde aynı işlevi yerine getiren tiplerdir. Yazar, fantastiğin gerçek-düş dünyası arasındaki yerinde metni büyük ölçüde gerçeklikte tutmuştur. Bu durumda da fantastiğe geçiş tam olarak sağlanamamıştır.

## 1. 2. "Çıldırın Kasaba"da Kişiler

ÇILDIRAN KASABA'DA YER ALAN KİŞİLER (KARAKTERLER)		
İYİ KARAKTERLER	KÖTÜ KARAKTERLER	FANTASTİK KARAKTERLER
<b>Arya:</b> Eserin başkişisidir. Sorgulayıcı, pes etmeyen, alıngan bir karakterdir.		<b>Arya:</b> Fantastik dünyaya geçen başkahraman
<b>Fatoş Öğretmen:</b> Yenilikçi, sevilen ve idealist bir öğretmen	<b>Turna Zindan:</b> Fatoş öğretmene zorluk çıkaran, öğrencilerin çekindiği bir müdür yardımcısı.	<b>Zuzu:</b> Hattuşaş'ta yaşayan, Hititli bir çocuk. Sevimli ve arkadaş canlısı bir karakter.
<b>Selin:</b> Arya'nın takım arkadaşı,	<b>Zeki:</b> Hırsız rolü ile müzenin güvenlik açığını ortaya koyan muhabir	
<b>Kemal:</b> Arya'nın takım arkadaşı, bir parça düşüncesiz bir karakter.	<b>Tekin:</b> Müzenin güvenlik zafiyetini tespit için uğraşan muhabir.	
<b>Mecbur Isırgan:</b> Okulun sevilen hizmetlisi.		<b>Şibarnatun Amca:</b> Hattuşaş'dabir tür büyü işi yapan karakter (Gerçek dünyada Mecbur Isırgan)

"Çıldırın Kasaba" adlı eser, serinin ikinci kitabıdır. Kitabın ilk bölümünde Anadolu Medeniyetleri Müzesi'nin güvenlik zafiyetini ortaya koymaya çalışan iki muhabir anlatılır. Sözü edilen iki muhabir gizli bir geçit aracılığı ile müzeye sızarlar. Amaçları sıkı bir şekilde korunduğu düşünülen müzenin güvenlik açığını ortaya koymak ve çivi yazısıyla yazılmış bir tableti alıp sahtesiyle değiştirmektir.

"Zeki, hızla ceplerini karıştırdı, tuhaf minik bir alet çıkardı; bununla vitrin kilidini kolayca açtı. Çivi yazısıyla yazılmış zarflı tablet mektuplardan birine uzandı. 'Şuradakini alıyoruz.' diye arkadaşına gösterdi. Beline sıkıca bağladığı kuşağı gevşetti, bir başka tablet çıkarıp onun yerine koydu. Vitrenden aldığı da kuşağa yerleştirdi. 'Tamamdır.' dedi." (Yener, 2015, 14)

Eserin ikinci bölümünde Fatoş Güneş adlı öğretmenin dersinde oluşturulan grubun Anadolu Medeniyetleri Müzesi'ne yaptıkları gezi anlatılır. Arya, Kemal ve Selin adlı öğrenciler Fatoş öğretmenin önderliğinde Anadolu Medeniyetleri Müzesi'ne giderler. Grubun lideri Arya adlı öğrencidir. Öğrenciler gezi esnasında Anadolu'da yaşamış tarihi uygarlıklar hakkında birçok şey öğrenirler.

Arya gezi sırasında iki adamın kendi aralarındaki konuşmalarına şahit olur. Bu kişiler eserin birinci bölümünde anlatılan, müzenin kameralarını bozarak güvenlik boşluğunu ortaya koymaya çalışan iki muhabirdir. "Koridorun hemen solunda, Asurlular ve Hititlerden kalan çivi yazılı tabletlerin durduğu vitrine doğru yürüdüler. 'Kimse fark etmedi sahtesi ile değiştirdiğimizi vay be!' (Yener, 2015, 31) Arya, onların konuşmalarını duyunca büyük bir korkuya kapılır ve olanları bir an önce arkadaşlarına anlatmak ister.

Arya, duyduklarını anlatsa da arkadaşları ona inanmaz. Öğretmeni ise geçiştirici cevaplar verir. Canı sıkılan Arya, çaresizlik içinde olayların akışında kalır. Müze gezisine devam eden grup gördükleri nesnelere ilgili olarak öğretmenlerine soru sormaya devam ederler. Fatoş Öğretmen de öğrencilerin sorularını yanıtlar. 'Biliyor musunuz Hititlerden günümüze ulaşan eserler arasında en çok çocuk heykelleri varmış. Bu yüzden Hititlere 'çocukları seven halk' derlermiş." (Yener, 2015, 40)



Fatoş Öğretmen ve öğrenciler bir süre sonra bir kafeteryada otururlar. Bu sırada Arya sessiz ve durgundur. “Yiyeceklerini, içeceklerini alıp kafeteryada oturdular. Arya saçlarını elleriyle tepesine toplayıp gözünü duvara dikmişti, taş kesilmiş gibi duruyordu. Fatoş Öğretmen dayanamadı: ‘Arya, yüzün gülsün biraz.’ Arya’nın kafası çok karıştı, başı ağrıyamaya başlamıştı. Alnını masaya dayadı, ellerini yastık yaptı, gözlerini kapattı. ‘Hey, uyuyor musun Arya?’ Arya, şaşkınlıkla gözlerini açtı. Ağır ağır konuştu: ‘Hayır hayır, uyumuyorum. Bir şey düşünüyorum.’ Gözlerini yeniden kapattı.” (Yener, 2015, 43- 44)

Fantastik altyapıda karakterin gerçek dünyadan düş dünyasına gitmesine neden olan tetikleyici bir olay yaşanır. Karakterin karşılaştığı bu olay genellikle bir sorun ya da çıkmaz hâlidir. Sorun karşısında bunalan ve çözüm üretmediği için sıkışan karakter kendini düş dünyasına atar. İncelenen metinde başkahraman Arya etrafındakilerin kendisine inanmaması karşısında bir çıkmaza girmiştir. Bu çıkmazdan kurtulamadığı için gerçek dünyadan uzaklaşmıştır.

Arya düşünde ilk önce kendisini müze müdürünün odasında bulur. Müdüre müzede duyduklarını anlatıp uyarmaya çalışır. Ancak müdür de onun söylediklerine gereken önemi vermez ve Arya’yı göndermeye çalışır.

Başkahraman fantastik dünyaya düş yolu ile girmiştir. Başkahramanın bu dünyada karşısına çıkan ilk karakter müze müdürüdür. Müdürün Arya’nın söylediklerini dikkate almamasından hareketle Arya’nın okul müdür yardımcısı Turna Zindan arasında bir bağ kurulabilir. Makam otoritesi ile karşındakine istediğini yaptırma tavrı Arya’nın okul müdür yardımcısı olan Turna Zindan ‘da da görülmektedir: “Ders saatleri içinde geziye gidilmez Fatoş Hanım. Eğitim ve öğretimi aksatıyorsunuz. Nereden geliyor aklınıza bu gereksiz işler?” (Yener, 2017, 15).

Arya, müdürün kendisini odadan göndermek isteğine çok içerlenir. Bunu fark eden müdür, onu mutlu etmek adına Arya’nın dikkatini kitaplara, duvar haritalarına çeker. “Sana arşivin en ilginç parçasını göstermemi ister misin?’ ‘Evet, çok isterim.’ ‘Bu bir duvar resminin kopyası. Hititlerin bayram kutlamalarını gösteriyor. Dikkatli bak.’ Arya, müdürün dediğini yaptı, baktıkça görüntü bulandı. Birbiri içine geçmiş yıldızlar ve kafatasları görmeye başladı. Her yan alacakaranlık oldu. Odada açılıp kapanan pek çok pencere varmış gibiydi. Neşeli insanların seslerine karışan ezgiler ve koronun söylediği bir şarkı duyuluyordu. Arya seslerin geldiği pencereye yaklaştı, M.Ö 1650 yazısını gördü. (Yener, 2015, 48-49)

Başkahraman, düş yolculuğu içerisinde başka bir zamana ve mekâna gitmiştir. Geçtiği zamanda kendini bir törenin içinde bulur. Uzun beyaz giysiler giymiş erkeklerin, uçlarında tunçtan yapılmış güneş şekilleri olan sopaları taşıdıklarını görür. Arya bunları müzede gördüğünü anımsar. Arya gördüğü nesnelere “Hitit Güneş Kursu” dediğini hatırlar. Arya, sarayın önünde duran kral ve kraliçeyi görür. Onların üzerindeki takıları ve görünüşlerini inceler. Diğer yandan törende olanları izlemeye devam eder. Bir yandan çalgılar çalınırken diğer yandan bir süslü at arabasına renkli şeritlerle bağlanıp gezdirilen tuhaf heykeller gören Arya şaşkıncıdır. Nerede olduğunu ve etrafındaki insanların kim olduğunu anlamaya çalışır.

Fantastik kurguda başkahramanın geçiş yaptığı zaman ve mekân, reelde var olmayan tamamen bir hayâl âlemi olabileceği gibi tarihî bir yer ya da gelecekte var olabilecek bir mekân da olabilir. İncelenen eserde başkahraman Arya, M.Ö. 1650 yılına Hitit Dönemine geçiş yapmıştır.

Arya endişeli bir durumdayken bir çocuk ile karşılaşır. “Uzun beyaz elbise giymiş, belini sıkıca saran kemer takmış oğlan çocuğu birden ortaya çıkıverdi. İri bukleli kıvrıkcık saçlı, esmer, düz burunlu, yedi yaşlarındaki çocuk onu yukarıdan aşağıya şüpheyle süzdü. Boğuk sesle ‘İrmaklar tanık olsun ki Hattuşa’dasın.’ dedi.” (Yener, 2015, 52)

Arya bu çocuğun adının Zuru olduğunu öğrenir. Arya Zuru’dan izlediği törenin “Ejder Bayramı” olduğunu öğrenir. Bu bayramda baharın gelmesi ve yaşamın canlanmasının kutlandığını öğrenir. Arya kalabalık ile ilgili sorular sorarak Zuru’dan bilgi alır. Zuru’nun okula gittiğini, okullarda tahta tabletlere alıştırmaya çalıştığını öğrenir. Arya ona gelecekte söz eder ancak Zuru buna bir anlam veremez. “(Zuru) ‘Üçüncü sınıftan itibaren tahta tabletlere yazdıklarımızı kil tabletlere geçiririz.’ (Arya): ‘Geleceğe bıraktığınız on binlerce tablet tarihe ışık tuttu biliyor musun? Biz müzede gördük onları.’ ‘Kırların Koruyucu Tanrısı tanık olsun ki, ne dediğini anlamadım” (Yener, 2015, 54).

Fantastik kurguda kahramanın gerçek dünyadan geçiş yaptığı düş dünyası rastgele seçilmiş bir dünya değildir. Kahraman gerçek dünyada müzede Hitit Dönemi’ ne ait kil tabletlerin çalındığını bilmektedir ve bu sorunu gerçek yaşamda çözememiştir. Buna bağlı olarak da fantastik dünyada Hitit Dönemi’ne geçiş yapmıştır. Hitit Dönemi’nde tabletler hakkında bilgi almaktadır. Ancak kahraman fantastik dünyada gerçek yaşamda karşılaştığı sorunu çözmeye çalışmamaktadır. Yalnızca dönem hakkında Zuru adlı karakterden bilgi almakta ve geçiş yaptığı dönemi tanımaya çalışmaktadır.



Arya, Zuru'nun çivi yazısı öğrendiğini babasının ise sihir tabletleri yazdığını öğrenir. Zuru, bu sihir tabletlerinin içinde çeşitli sihir tariflerinin olduğunu öğrenir. Arya'nın bunu ilginç olarak değerlendirmesi üzerine Zuru sihir tabletlerin önemini gösteren bir olay anlatır. Zuru, Hattuşa'nın kuzeyindeki bir kasaba halkının çıldırdığını söyler. Bunun sebebi de sihir kitaplarının olmayışındır. Ancak Arya çıldırma vakasını başka nedenlere bağlar.

Fantastik kurgu gereği başkahraman gerçek yaşamda bildiği bir karakter ile karşılaşabilir. "Yanlarına yanaşan göbekli adamı görünce Arya, 'Mecbur Amcaaa' diye bağırmaktan kendini alamadı. Adam, Zuru'ya dönüp 'Ne diyov bu kıvmızı saçlı çocuk?' diye sordu. 'Bilmem Şibarnatun Amca. Uzaklardan geldiğini söylüyor'" (Yener, 2017, 59).

Arya'nın adının Şibarnatun olduğunu öğrendiği adam bitkileri kaynatıp kokular yaparak satan birisidir. Arya gördüğü adamın Mecbur Isırgan olduğunu düşünmektedir ve onun kendisini tanımazlıktan gelmesine bozulmuştur. Gerçek yaşamda okul hizmetlisi olarak görev yapan Mecbur Isırgan, fantastik dünyada bitkiler kaynatıp kokular satan Şibarnatun adlı bir karakterdir. Yazar bu karakter üzerinde kayda değer bir değişim meydana getirmemiştir. Fiziki görünüm olarak aynı olan karakterin yaptığı işte de ciddi bir değişim yoktur. Gerçek dünyada okul hizmetlisi iken fantastik dünyada "satıcı" görevindedir.

Arya Şibarnatun ve Zuru ile konuşurken gördüğü bir olayı anlamaya çalışmaktadır. Bir at arabasının üzerinde gezdirilen heykeli görürler. Arya, heykelin neden gezdirildiğini sorunca ona tepki gösterirler. "(Zuru): 'Gökyüzü ve yeryüzü tanışım olsun ki bu kız günah işliyor. Tanrımıza 'heykel' diyor dedi oğlan'" (Yener, 2017, 60).

Koku yapıp satan Şibarnatun uygarlıklarının köklü bir geçmişe sahip olduğunu gördüğünün de yeraltı tanrısı olduğunu, tanrılarının da gölde yıkanılmaya götürüldüğünü anlatır. "Arya'nın hafiften başı dönüyordu. Adamın heybesinden gelen kokular midasını bulandırmıştı. Yine de kendini toparlayıp yanıt verdi: 'Cansız bir taş 'Tanrı' diyorsun Mecbur Amca, şey Şibarnatun Amca. İnsanlar bu taşı oyarak yapmadı mı o tanrıyı?'" (Yener, 2017, 61). Başkahramanın burada Şibarnatun karakteri ile yaptığı tartışmada Hititlerin inanç düzenine eleştirel bir bakış olduğu anlaşılmaktadır.

Arya, Şibarnatun ile tartıştıkları sırada, gürze benzeyen tostoparlak asasıyla bir asker yanlarına yanaşmıştır. Arya bu esnada korkmuş ve kekeleye başlamıştır. Fantastik dünyadaki kahramanın bu noktada karşısına çıkan ve onu korkutan karakter, gerçek yaşamda kahramanın çekindiği ya da yanında kendisini güvende hissetmediği biri olarak düşünülebilir. Bu kişi okul müdür yardımcısı Turna Zindan, Medeniyetler Müzesinin müdürü, müzede Arya'nın hırsızlık yaptıklarını duyduğu karakterler ya da Arya'nın zihin dünyasında onu korkutan biri olabilir. "Adam o gürzü ya kafasına indirirse diye düşündü, dizlerinin bağı çözüldü. Korkudan yüzü bembeyaz kesilmişti. Bağlamak istiyor ama bağramıyordu" (Yener, 2017, 61).

Kahraman bu anda uyanır ve gerçek yaşama döner. "Arya iyi misin?" Arya, silkinerek kendine geldi, başını masadan kaldırdı. Mahcup mahcup gülümsedi. 'Ayy, ne oldu bana yaa?' 'Uyudu' dedi öğretmen. Arya sanki sis bulutları içinde gibiydi. 'Uykudan farklı bir şeydi bu, zaman kayması gibi... 'Anlatsam inanmazsınız' dedi. 'Haydi, iç şu meyve suyunu da gidelim, bir de rüyayı dinlemeyelim artık!' 'Tamam Kemal, anlatmıyorum.'" (Yener, 2015,62)

Kahramanın gerçek dünyaya dönmesi ile birlikte kurgunun üçüncü basamağına (gerçek dünya - gerçek olmayan dünya - gerçek dünya) geçilir. Ancak kahramanı bunaltan gerçek dünyadan kaçmasına neden olan sorun hâlâ çözülememiştir. Fantastik kurguda kahraman gittiği düş dünyasında sorunu çözer ve gerçek dünyaya dönüş yapar. Sorunun çözümlenmesi ile kurgunun tamamlanması paralellik gösterir. İncelenen metinde ise kahraman gerçek dünyaya geçmiş ve olaylar başka bir boyut kazanmıştır.

Arya, gördüğü düştün söz etmez. Öğrenciler ve öğretmenleri müzeden ayrılmadan önce hediyelik eşyaların satıldığı bölüme giderler. Arya, herhangi bir şey almayı düşünmemektedir. Arkadaşları ise tarihi objelere odaklanmışlardır. Bu esnada vitrindeki bir heykelcik Arya'nın gözüne çarpar. Bu heykelcik Zuru'nun minik yontusudur. Arya onu iyice inceledikten ve onun tıpkı Zuru'ya benzediğinden emin olduktan sonra yontuyu satın alır. Böylelikle rüyasını bir kez daha anımsar. Kahraman bu yontu ile gerçek ve fantastik dünya arasında bir bağ kurar.

Fatoş Öğretmen, müze gezisinin ardından Arya'yı ciddiye almadığını hatırlar ve bir pişmanlık yaşar. Tekrar müzeye gider ve Arya'nın anlattıklarını müze müdürüne anlatır. Müdür konuyla ilgileneceklerini ifade eder. Ertesi sabah Arya'ya haber kanalından bir telefon gelir. Arya şaşkın bir biçimde canlı yayına bağlanır. Müzenin güvenlik açığına ortaya koymaya çalışan iki muhabir ile canlı yayında görüşür. Muhabirler yapılanların müze güvenliği adına yapıldığını anlatır. Arya'da onları hırsız zannettiği için müze müdürüne haber vermek istediğini söyler.



Arya okula geldiğinde heyecanla karşılanır. Arya'nın tv çıkması herkesi meraklandırmıştır. Arya ve arkadaşları gezip gördüğü yerlerle ilgili olarak sınıfta bir sunum yapacaklardır. Bu amaçla Fatoş Öğretmen'in her sunum öncesinde konuyla ilgili olarak getirdiği hazine sandığından bir nesne seçerler. İlk nesneyi Arya seçer. Arya'nın seçtiği nesne düşünde gördüğü Şibarnatun amcanın yontusudur. Öğrenciler bu yontuyu Mecbur Isırgan'a benzetir. Arya seçtiği yontunun öyküsünü anlatır. İyi bir sunum gerçekleştirirler. Öğretmenlerinin yaptığı sınavdan da başarılı olurlar.

"Çılgınlar Sınıfı - Çıldırın Kasaba" metni fantastik kurgunun kişiler bakımından incelendiğinde kahramanın kurgu gereği gerçek dünyadan düş dünyasına ve tekrar gerçek dünyaya geçtiği görülmektedir. Fantastik anlatı gereği kahraman bir bunalım yaşar ve sorunu çözemediği için gerçek dünyadan kaçır. İncelenen metinde kahraman, duyma yoluyla şahit olduğu bir hırsızlık olayını anlatır ama kimse onu gerektiği gibi ciddiye almaz. Kahraman bu noktada girdiği çıkmazdan kaçır ve fantastik âleme girer. Yazarın buraya kadar oluşturduğu kurgu fantastik kurgu özelliklerini taşımaktadır. Ancak bu aşamadan sonra yazar fantastik kurgudan uzaklaşmıştır.

Fantastik kurguda kahraman, gerçek olmayan dünyada kendisini çıkmaza sürükleyen sorunu çözer ve gerçek dünyaya döner ve bu şekilde kurgu tamamlanır. İncelenen metinde ise kahraman düş dünyasında gittiği tarihî yerin kültürünü öğrenmekte ancak kendisini oraya götüren sorunu çözmemektedir. Yazar, kahramanı gerçeklikten fantastik dünyaya taşımıştır ancak altyapıyı kuramamıştır. Konu bakımından kopukluk yaşanmıştır. Ayrıca kahraman gerçek dünyaya döndüğünde kurgu başka bir yöne dönmüştür. Metinde fantastik kurgunun "geçişler" özelliği sağlanmışsa da geçişler arasında bir bağ kurulamamıştır.

### 1. 3. "Sırlar Takımı"nda Kişiler

SIRLAR TAKIMI'NDA YER ALAN KİŞİLER (KARAKTERLER)		
İYİ KARAKTERLER	KÖTÜ KARAKTERLER	FANTASTİK KARAKTERLER
<b>Meriç:</b> Eserin başkişisi. Sırlar takımı kaptanı.	<b>Turna Zindan:</b> Fatoş Öğretmene zorluk çıkararak, öğrencilerin çekindiği müdür yardımcısı	<b>Meriç:</b> Fantastik dünyaya yolculuğa çıkan kahraman.
<b>Ozan:</b> Meriç'in takım arkadaşı		<b>Ozan:</b> Meriç ile birlikte fantastik dünyaya geçen yardımcı karakter.
<b>Kuzey:</b> Meriç'in takım arkadaşı		<b>Antiokos:</b> Fantastik evrende Kommagene Kralı.
<b>Fatoş Öğretmen:</b> Öğrencilerin çok sevdiği, idealist bir öğretmen.		<b>Henun:</b> Kommagene Krallığı'nda heykeltıraş Sorgon'un oğlu.
<b>Mecbur Isırgan:</b> Okulun hizmetlisi		<b>Krisnos:</b> Mecbur Isırgan 'ın fantastik dünyadaki ikizi.
<b>Laproşka:</b> Adıyaman Nemrut'ta gösteri yapan bir sihirbaz		

"Sırlar Takımı" adlı eser "Çılgınlar Sınıfı Serisi"nin dördüncü kitabıdır. Kitap, çılgınlar sınıfı öğrencilerinden Meriç, Ozan Kuzey ve Gül adlı öğrencilerin bir sihirbazlık haberini okumasıyla başlar. Habere göre Adıyaman'a bağlı Nemrut Dağı'nda Laproşka adlı bir sihirbaz Nemrut Dağı'ndaki heykelleri yok edip geri getirecektir. Haber çocukları çok heyecanlandırır ve gösteriyi izlemek isterler. Bu amaçla Fatoş Öğretmen'i ikna etmeyi amaçlarlar.

Fatoş Öğretmen yeni ders konusunun Nemrut Dağı olduğunu söyleyince Meriç ve arkadaşları bu konuyu sunmayı üstlenirler. Sıkı bir hazırlık aşaması gerçekleştirirler. Okulun koridorlarına konu ile ilgili afişler asarlar. Hatta bu esnada okulun hizmetlisi Mecbur Isırgan onları görür ve ona yapacakları geziden söz ederler. Mecbur Isırgan ise gezi işinin müdür yardımcısı tarafından pek de hoş karşılanmayacağını belirtir. Çocuklar ise bunu umursamaz. Bu esnada konuşulanları duyan müdür yardımcısı Turna Zindan onlara şiddetle bağırır. Öğrenciler sınıfta bir sunum yaparlar. Sunumlarında Nemrut Dağı'ndaki tanrı heykellerinden, kral Antiokos'un heykelinden söz ederler. Tümülüsler hakkında bilgi verirler ve tümülüslerin içinde genellikle mezar olduğu halde Nemrut'taki tümülüslerin içlerinde ne olduğunun bilinmediği ve bunun bir sır olduğunu aktarırlar.



Meriç ve arkadaşları Fatoş Öğretmen'e Adıyaman'daki sihirbazlık gösterisinden söz ederler. Fatoş Öğretmen, velilerinden izin almaları karşılığında Nemrut'a gideceklerini söyleyince çocuklar çok sevinir.

Öğrencilerden Meriç, Ozan ve Kuzey Fatoş Öğretmen ile birlikte önce Adıyaman'a oradan da Nemrut Dağı'na çıkarlar. Yolculuk sırasında Meriç üzerinde "Henun" yazan bir kolye bulur ve cebine koyar.

Laproska'nın gösterisinin konusu Nemrut Dağı'nda yer alan heykelleri kaybetmek ve geri getirmektir. Bu gösteri öğrenciler için çok heyecan vericidir. Gösterinin devam ettiği sırada Meriç, Ozan'a gösteri alanının köşesine çekilmiş bir perdeyi işaret eder ve o perdenin arkasına gitmeyi önerir. Perdenin arkasına geçmeleri ile boyut değiştirirler: "Ozan'la Meriç, büyük bir patlama sesi ile geri çekildiler. Toprak ayaklarının altından kayıyordu. Birbirlerine tutunmaya çalıştılar. Sanki dağa sis inmiş, o sis bulutunun içinde kalakalmışlardı..." (Yener, 2014, 62)

Başkahraman Meriç ve arkadaşı Ozan'ın fantastik dünyaya geçişine neden olan şey meraklarıdır. Onları gerçek dünyadan uzaklaştıran şeyin merak duygusu olduğu düşünüldüğünde gerçek dünyadan sıkılmış olabilecekleri düşünülebilir. Yeni bir heyecan arama yolculuğu sonunda yeni bir dünyaya geçerler.

Ozan ve Meriç, korku ve panik ile nerede olduklarını anlamaya çalışırlar. Nemrut'ta Kommagene Krallığı zamanındadırlar. Kral Antiokos'un konuşma yapacakları alanda olduklarını anlarlar. Gerçek dünyada Adıyaman Nemrut'ta bulunan kahramanlar buldukları yerin tarihî bir dönemine geçiş yapmışlardır. Şaşkınlık içinde ne olup bittiğini anlamaya çalışan kahramanlar bir süre sonra kendilerini kralın konuşmasını dinleyen kalabalığın arasında bulurlar.

Kral Antiokos Nemrut Dağı'nda yapılan heykelleri halka tanıtmaktadır. Heykellerin krallığın ölümsüz eserleri olduğunu anlatır. "Herkes bilsin ki bu heykelleri ben diktirdim. Tanrıların yanına kendi heykelimi de koydurdum. Onlar Kommagene Hanedanlığı'nın çocukları ile torunlarını zamanın ötesine taşıyacak. (...) Zamana dirençli bu tapınak mezarın temellerini göksel tahtların en yakınında atarak buranın sonsuz olmasına karar verdim. Ben ölümsüzüm!" (Yener, 2014, 70). Heykelleri yapan heykeltıraşların konuşmalarına sıra gelince Ozan ve Meriç yine hayrete düşerler. Çünkü heykeltıraşlardan ilki tanıdıkları birisidir. "İlk heykeltıraş konuşmaya başlayınca Ozan'la Meriç hayret ederek bakıştılar. Çünkü bu heykeltıraş tıpkı Mecbur Isırgan'a benziyordu. Sanki onun paralel evrendeki ikizi gibiydi. "Ben heykeltıraş Kvisnos, ekibimle bevabev ovmanlavın kvalı aslanı yaptık" (Yener, 2014, 71).

Gerçek dünyada okul hizmetlisi olan Mecbur Isırgan adlı karakter fantastik dünyada da kralın hizmetlisi olmuştur. Karakterin fiziksel görünümünde, konuşma biçiminde hiçbir değişim olmamıştır. Fantastik dünyada da gerçek dünyadaki gibi hizmet işini yerine getirmektedir.

Heykellerin yapımı üzerine konuşan heykeltıraşlardan birinin konuşması sırasında bir savaşçı ortaya fırlar. Savaşçı heykellerin yapımında çalışan ve hayatını yitiren çalışan insanları anlatır. Kardeşinin de bu çalışmalar sırasında öldüğünü söyler ve kralı suçlar. "... Biz Sorgon'un oğulları, soğuğa ve dev kayaların ağırlığına dayanacak gücümüz kalmadığında yalvardık babamıza. Dinlemedi. Hastalandı kardeşim, sonra öldü. Şimdi, siz sanki hiçbir şey olmamış gibi açılış eğlenceleri düzenliyorsunuz, bu hak mıdır kralım?" (Yener, 2014: 75). Bu bölümde sosyal adalet arayışı vardır. Ezilen sınıfın hakkını arayan bir asker, konunun sorumlusu olarak otoriteyi temsil eden kralı göstermektedir.

Kral Henun'u yanına çağırır ve ona heykellere bakıp ne gördüğünü sorar. Ona kardeşlerinin boşa ölmediğini krallığı geleceğe taşıyanların onlar olduğunu anlatır. Bu olayı izleyen Meriç, kendini ileri atarak heykellere Henun'un kardeşlerinin adının yazılması teklifini sunar: "Buradaki yazıtlara Henun'un kardeşlerinin isimlerini de yazsın heykeltıraşlarınız, binlerce yıl sonra da bilinsin isimleri" (Yener, 2017: 82). Kral ise tarih sahnesinde adı anılmayan nice kahramanların olduğunu ancak geçmişe aklı ile bakanların isimsiz kahramanları göreceğini ifade ederek yanıtlar Meriç'in teklifini. Bu sırada Meriç ve Henun birbirlerine bakmaktadırlar:

"Meriç ile Henun'un bakışları birbiriyle buluşmuştu. Meriç krala yanıt verecekti ki Henun "konuşma artık" anlamında bir baş hareketi yaptı. Meriç o sırada Henun'un boynundaki mor kolyeyi gördü. Bu kolyenin aynısı onun cebinde duruyordu" (Yener, 2014, 87).

Başkahraman Meriç ile fantastik karakter olan Henun arasında bir bağ kurulmuştur. Henun'un otoriteye başkaldıran kişiliği ile Meriç'in karakteristik özelliği arasında bir benzerlik kurmak mümkündür. Karakterler arasında bir özdeşleşme olduğu kabul edilirse Meriç'in de haksızlığa karşı durabilen, ezilen sınıfın yanında yer alan birisi olabileceği yorumu yapılabilir.

İzleyiciler kralın Henun ve Meriç'i cezalandıracağını düşünür. Kral Antiokos onları gençliklerine başışlar. Onları ziyafet alanına gönderir. Onların yemeğe gitmeleri sırasında Ozan bir an önce yaşadıkları kâbusun bitmesini istemektedir. Bu esnada kalabalıktan bir kadın ona yıldız biçimli bir taş verir. Bu taşın zaman tünelinin yolunu göstereceğini ifade eder. "Bu, Sirius yıldızının taşı, gökyüzündeki en parlak yıldız.



Dağdaki keşfedilmemiş zaman tünelinin yolunu gösterecektir sana, izle onu. Bunun sihirbaz Laproşka'nın elindekiyle aynı yıldız olduğunu fark etmişti Ozan" (Yener, 2014, 84).

Fantastik dünyada Ozan'ın eline geçen sirius taşının gerçek dünyada sihirbazın elindeki taş olması, fantastik metnin gerçek ile düş arasında olduğunu göstermesi bakımından önemlidir. Bu durumun benzeri Meriç'te bulunan "Henun" kolyesinde de vardır. Orada da krala karşı çıkan askerin boynunda yer alan kolyenin aynısı Meriç'te bulunmaktaydı. Buna göre Meriç'teki kolye ve Ozan'daki sirius taşı fantastiğin gerçek ile düş arasında bir noktada olduğunu göstermektedir.

Ozan, Meriç'i Henun ile birlikte bulur. Meriç Henun'a iki bin yıl sonradan geldiklerini söyler ve üzerinde "Henun" yazan kolyeyi gösterir. Henun böylelikle kardeşinin adının yüzyıllar sonrasına kalacağını anlayınca mutlu olur. Bu arada Ozan bir an önce Meriç'i alıp dönmek istemektedir. Herkesin gökyüzüne baktığı bir anda Ozan, Meriç'i kolundan çeker ve bununla birlikte boyut değiştirirler. "(...) O anda Ozan, avucundaki yıldızın sıcak olduğunu duyumsadı. Herkesle beraber gökyüzüne bakan Meriç'i kolundan tutup şölen masasından kaldırdı. Bir anda her şey şiddetli deprem oluyormuş gibi sallanmaya başladı. "Gümmm... gümmm...gümmm!" (Yener, 2014, 91 - 92) Kendi zamanlarına döndüklerinde kimsenin onların yokluğunu fark etmediklerini anlarlar.

Ozan ve Meriç yaşadıklarını anlatmaya çalışsalar da ciddiye alınmamalarını gördükleri için anlatmaktan vazgeçerler. Bunun yanında Ozan'ın cebinde taşıdığı yıldız Ozan ve Meriç sınıfta yaptıkları sunumda Nemrut'taki heykellerden söz ederler. Onlara heykellerin yapımında yer alan çalışanları anlatırlar. Öğrencilerden birisi Nemrut'taki tümülüste ne olduğunu sorar. Bu soruya Meriç yanıt verir: "Orada Kral Antiokos'un hayalleri var." (Yener, 2014, 102) Ozan ve Meriç'in yaşadıkları bir sır olarak kalır.

"Çılgınlar Sınıfı" serisinin "Sırlar Takımı" adlı metni fantastik kurgunun kişileri açısından incelendiğinde karakterlerin nesnel yaşamdan seçilmesi yazarın metni gerçeklik temelinde oluşturma isteğinden kaynaklanmaktadır. Ayrıca fantastik dünyaya geçen kahramanların gerçek dünyadan nesnel taşımaları da metni gerçekliğe bağlayan bir başka unsurdur. Öte yandan metinde çevrimsel bir ilişki olduğunu söylemek zordur. Metinde kahramanları fantastik dünyaya götüren tetikleyici bir olay yoktur. Kahramanlar merak güdülerini sonucu fantastik dünyaya geçiş yapmışlardır. Kahramanlar gittikleri tarihî dönem ile ilgili bilgi sahibi olurlar ve buldukları yerin (Nemrut'un) sırlarını öğrenirler. Ancak yapılan yolculuğu ve öğrendiklerini gerçek yaşama taşımamışlardır. Bu nedenle fantastik bölüm kitap içinde soyut bir alan olarak kalmıştır. Buna karşılık fantastik kurguda kahraman ya da kahramanlar, düş dünyasına çözümsüz kaldıkları bir anda giderler ve düş dünyasında çözüm üretip gerçek dünyaya geri dönerler.

Çılgınlar Sınıfı serisinden fantastik kurguya göre kişilerini incelediğimiz, "Korsan Takımı", "Çıldırın Kasaba" ve "Sırlar Takımı" adlı eserlerde gerçek dünyada yer alan karakterler, fantastik dünyada yeni bir tip olarak başkahramanın karşısına çıkmaktadır. Üç eserde de kişiler bakımından ortak yan kişilerin fantastik dünyada önemli bir değişime uğramadan ortaya çıkmalarıdır. Gerçek dünyadaki fizikî görünüşleri ile fantastik dünyadaki görünüşleri aynıdır. Gerçek dünyadaki uğraşı alanı ile fantastik dünyada yaptıkları iş benzerdir. Yazar, bu noktada karakterleri gerçeklikten uzaklaştırmadan sunmaya çalışmıştır. Gerçeklikten yeterince uzaklaşmaması metinlerin fantastik türe de uzak kalmasına neden olmuştur. Kişileri incelenecek diğer eser ise "Atlantis Takımı"dır.

#### 1. 4. "Atlantis Takımı"nda Kişiler

ATLANTİS TAKIMI'NDA YER ALAN KİŞİLER (KARAKTERLER)		
İYİ KARAKTERLER	KÖTÜ KARAKTERLER	FANTASTİK KARAKTERLER
<b>Serdar:</b> Atlantis Takımı kaptanı	<b>Turna Zindan:</b> Fatoş öğretmene zorluk çıkaran ve öğrencilerin çekindiği bir müdür yardımcısı	<b>Serdar:</b> Fantastik dünyaya geçen başkahraman.
<b>Fatoş Öğretmen:</b> Öğrencilerin çok sevdiği, idealist bir öğretmen		<b>Bubon:</b> Likya'nın Simena kentinde bir ayakkabı ustası.
<b>Ufuk:</b> Serdar'ın takım arkadaşı		<b>Lolibu:</b> Bubon'un çırağı
<b>Ayşe:</b> Serdar'ın takım arkadaşı		<b>Şelamus:</b> Simena'da yaşayan bir kâhin
<b>Banu:</b> Serdar'ın takım arkadaşı		



“Atlantis Takımı”, “Çılgınlar Sınıfı” serisinin son kitabıdır. Yazar bu kitapta kurguyu şu şekilde tasarlamıştır. İlk bölümlerde yazar, fantastik dünya olarak batık bir kenti anlatmaktadır. Bu anlatımda Simena kentinde yaşayan bir kâhinin kentin geleceğine dair düşüncelerine yer verilir. Bu kâhin gördüklerini kentte yaşayan ve bir ayakkabıcı ustası olan dostuna anlatır. Sonraki bölümlerde ise bu kente öğrenci grubunun yaptığı gezi anlatılır. Bu gezi esnasında kahraman batık kente fantastik bir yolculuk yapar.

Kitap temelde sular altında kalan Simena şehrini konu alır. Yazar kitabın ilk iki bölümünde Bubon adlı karakteri tanıtırken Simena kentinden söz eder. “Bubon, Simena topraklarının en başarılı kunduracısıydı. Likya’nın en önemli kentlerinden Simena’da kralların en şatafatlı ayakkabılarından tutun da sıradan halkın günlük sandaletlerine kadar her tür ayakkabıyı o yapardı” (Yener, 2015, 11).

Kitabın üçüncü bölümü, Fatoş Öğretmen ve öğrencilerin batık kentler üzerine yaptıkları söyleşi ile başlar. Fatoş Öğretmen dalgıç olmasından söz eder ve batık kent gezisi yapmak istediğini söyler. Bu istek sınıfta büyük heyecan uyandırır. Öğretmen, gezi öncesinde su altı kentlerin tanıtılmasını ister. Bu iş için el kaldıran ilk dört kişiye bu görevi verir. Böylelikle “Ayşe, Ufuk, Serdar ve Banu” adlı öğrenciler Atlantis Takımı’ni oluştururlar.

Atlantis Takımı bir hazırlık sürecinin ardından sınıflarında batık kentler ile ilgili bir sunum yaparlar. Bu sunum bir yarışma havasında yapılmış ve diğer öğrenciler de sunuma katılmışlardır. Atlantis Takımı öğrencileri diğer öğrencilere sorular sorarlar ve bu sayede batık kentler hakkında bilgi edinilir.

“Önümüzdeki günlerde sınıf gezisi yapacağımız, milattan önce 4. yüzyılda kurulmuş olan, şimdi büyük bölümü su altında bulunan, yalnızca teknelerle ulaşılabilen Simena kenti hangi coğrafi bölgemizedir?”

“Antalya ilinin Demre ilçesi yakınlarında Kaleköy ve Üçağız açıklarındaki küçük, kayalık bir ada olan Kekova bu antik şehrin bulunduğu yer.” dedim.” (Yener, 2015, 39-40)

Atlantis Takımı’nın lideri Serdar ve arkadaşları Fatoş Öğretmen öncülüğünde Simena batık kentine giderler. Yolda onlara Fatoş Öğretmenin sualtı fotoğrafçısı olan Aslan adındaki bir arkadaşı da katılır.

Kitabın sonraki bölümünde Simena kentinde yaşayan kâhin Şelamus anlatılır. “Uykusu kaçan büyük kâhin Şelamus, sabaha değin kraliçenin çocuklarının yıldız haritalarını çıkarmıştı. Fakat teslim ederse kehanetinin ortalığı savaş alanına çevireceğini biliyordu. Canı sıkındı, tapınaktan çıktıktan sonra kunduracı Bubon’a gitmeye karar verdi. Çocukluk arkadaşı Bubon’la sohbet etmek ona her zaman iyi gelirdi” (Yener: 2015, 56).

Fatoş öğretmenin sualtı kentleri araştırma takımı oluşturma fikri sınıfta büyük heyecan uyandırır. Sualtı kentlerini araştırma için oluşturulan ekibin başında Serdar vardır. Yanında ise Ufuk, Ayşe ve Banu vardır. “Atlantis Takımı” sınıfa bir sunum hazırlar. Hazırladıkları sunum ile arkadaşlarına Türkiye’deki sualtı kentlerini tanıtır.

Serdar zahmetli bir sürecin ardından yolculuğa hazırdır. Atlantis Takımı ve Fatoş Öğretmen, Antalya’nın Demre ilçesine bağlı Kekova kentine giderler. Kekova Kenti’nde milattan önce 4. yüzyılda kurulmuş olan ve bugün sular altında kalan Simena kenti bulunmaktadır.

“Kadim Likya uygarlığının Simena kentinde pek de sıradan bir gün değildir.” Simena kentinde yaşayan büyük kâhin Şelamus, içindeki rahatsızlığı orada ayakkabı ustası olan Bubon’a aktarır. Şelamus, gelecekte endişe etmekte ve olacakları önceden hissetmenin huzursuzluğu içindedir: “Kılıçlar, sapanlar, mızraklar işe yaramayacak artık. Toprağın öfkesi ve gazabı, güpegündüz karartacak her yanı.” (Yener, 2015: 56)

Sularımızda balık kuyruğunun üstünde insan kafası taşıyanları gördü, gölgeleri deniz mağaralarımıza düştü. Evlerimiz balıkların evi olacak, göklerimiz kilitlenecek.” (Yener, 2015, 60). Bubon, Kâhin Şelamus’un sözlerindeki anlamı sezmiştir ancak Bubon’un çırağı Lolibu bir anlam çıkaramamıştır.

Atlantis Takımı, Fatoş öğretmen, Fatoş öğretmenin Antalya’dan arkadaşı Arslan batık kent alanına bir tekne turuna çıkarlar. Bu gemi turunda Simena batık kenti alanına geldikleri sırada Fatoş öğretmen deniz altında canlı yaşamını incelemek için suya dalar.

Bir süre sonra gemide sallantı olur ve gemi dört bir yana sallanır. Gemideki öğrenciler çığlık çığlığa kalır. “Tekne dört bir yana yatıyordu, sivri kılıçlar gibi duran kayaların arasındaki geçitte beşik gibi sallanıyorduk. Düşmemek için küpeşteye, masaya, birbirimize tutunuyorduk. ‘Ben Fatoş’u yukarı alıyorum, siz kurtarma botunu indirin.’ diye bağıyordu Arslan Abi. Sırlıslam olmuştuk. Küpeşte tahtaları ayaklarımızın altından kayıyordu. Kaptan telaşla bir şeyler yapmaya çalışıyordu” (Yener, 2015, 88).

Serdar, bir gürültüyle suya düştüğünü anlar ve gürültünün kesildiğini fark eder. Orada fark ettiği merdivenden aşağı iner. Az sonra korkuyla haykırır: “Heeeyyy!.. Neredeyim been?” (Yener, 2015, 89).



Kahraman bu noktada gerçeklikten uzaklaşmış ve fantastik bir dünyaya geçiş yapmıştır. Kahramanı, gerçeklikten uzaklaştıran olayın bir tür güvenlik arayışı olduğu düşünülebilir. Gerçek dünyada gemide güvenliğin kaybolduğunu gören kahraman ortamdan uzaklaşmış ve yeni bir dünyaya sığınmıştır.

Serdar çıktığı kıyıda Lolibu ile karşılaşır. Lolibu, Serdar'ın görüntüsü Lolibu'ya kâhinin sözlerini hatırlatır. Lolibu, Serdar'ın kim olduğunu anlamaya çalışırken Serdar nerede olduğunu öğrenmeye çalışır: "Neredeyim? Kayboldum, lütfen söyle" diye üsteledi Serdar. "Burası Kadim Likya uygarlığının Simena kenti. Muhafızlar seni görürlerse öldürürler deniz çocuğu. Geldiğin yere dön!" (Yener, 2015, 95).

Kahraman reel dünyada gezi yaptıkları yerin tarihî bir dönemine Simena kentinin sular altında kalmadan önceki anına geçiş yapmıştır. Yazar, geçmiş ve yaşanan anı bir çatı altında vermeyi amaçlamıştır.

Kahraman, fantastik dünyada herhangi bir değişim yaşamamıştır. Kahramanın, biçimsel ya da ruhsal bir yenilik kazanmadan gerçeklikte olduğu gibi aynı kalması yazarın gerçeklikten kopmadığını göstermektedir.

Serdar ve Lolibu'nun konuşması sırasında yanlarına Bubon gelir. Lolibu, ustasına Serdar'ın korsan gemisinden gelen birisi olduğunu anlatır ama Serdar bunun yanlış olduğunu ifade eder. Serdar, kim olduğunu Lolibu'ya anlatır. Bubon ona karşı içtenlikle konuşur: "Gökyüzü ve yeryüzü arasındaki merdivende dengeli dur evlat. Korku gömleğini üstünden çıkardığında yuvana dönersin. Çıkaramazsan kâbuslarınla yüzleşirsin. Aslında zaten her şey bir 'an'dı!" (Yener, 2017, 99).

Bubon Serdar'ın varlığının kötüye işaret olduğunu sezer. Kâhin Şelamus'un sözlerini hatırlar. Bubon ona bir gümüş sikke vermeye çalışır ama Serdar Bubon'u anlamaz ve verdiğini almaz. Bu esnada bir fırtına yaklaşmakta ve Simena kentinde yaşayanlar kaçışmaktadır. Diğer taraftan Bubon usta ve Lolibu, oradan uzaklaşmışlardır. Serdar tek başına kalmış ve korkusu artmıştır. Serdar bir tapınağa sığınmış ve korkusuyla baş başa kalmıştır. Şiddetli bir fırtına, şimşek çakmaları vardır. "Sallantı öylesine güçlendi ki lahitlerden birinin kapak taşı korkunç bir gürültüyle yıkılıp yuvarlandı. Yer inliyordu. Serdar, iniltinin lahidin içinden çıkan ölüden geldiğini sanmış, nefesi kesilmişti. Bilinci, günışığının karanlıkta kaybolması gibi yitip gitti" (Yener, 2015,107).

Kahramanın fantastik dünyaya geçiş yapmasına neden olan olay da fantastik dünyadan gerçek dünyaya geçiş yapmasına neden olan olay da güvenlik ihtiyacıdır. Düş dünyasında yalnız kalan, kendini çaresiz hisseden ve korkan kahraman bir çıkış yolu aramaktadır:

Serdar, kendini yine teknede bulduğunda üstünün ıslak olduğunu fark eder. Bu arada Fatoş öğretmen de sudan çıkmıştır. Serdar teknede şaşkınlık içinde Lolibu'yu ve Bubon'u bulmaya çalışır ama göremez. "Lolibu vardı... O nerede?" dedim." Fatoş öğretmen ona ne olduğunu sorar ama Serdar bir şey anlatmaz.

"Atlantis Takımı" metninde de serinin diğer kitaplarına benzer bir kurgu yapılandırılmıştır. Başkahraman kendini güvende hissetmediğinden gerçek dünyadan uzaklaşmıştır. Bu sayede gerçek dünya – gerçek olmayan dünya – gerçek dünya basamaklarının ikincisi olan, gerçek olmayan dünyaya geçiş, sağlanmıştır. Ancak fantastik dünyaya geçen karakter, onu bu dünyaya iten sebeple, güvensizlik nedeni ile, uğraşmamakta fantastik dünyadaki karakterler ile o dünyanın geleceğini tartışmaktadır. Ardından gerçekliğe dönen kahraman düş dünyasında gördüklerini gerçekliğe taşımaz. Fantastik dünyada yaşananlar kahramanın zihninde bir sır olarak kalmaktadır.

Çılgınlar Serisi metinlerinde yer alan kahramanların ortak yönleri şu şekilde sıralanabilir.

- Kahramanlar, gerçek dünyadan seçilmiş kişilerdir.
- Fantastik dünyaya geçen kahramanlarda önemli bir değişim yaşanmamıştır. Kahramanlar nesnel dünyada nasıl görünüp konuşuyorlarsa fantastik dünyada da aynı şekilde kalmışlardır. Gerçek dünyadaki uğraşı alanları ne ise fantastik dünyada da benzer uğraşı alanları içine girmişlerdir. Örneğin gerçek hayatta okul hizmetlisi olan karakter fantastik dünyada bir kralın heykeltıraşı olarak krala hizmet etmiştir. Metinlerde yer alan kahramanların bu durumları eserleri kişiler bakımında fantastik olmaktan uzaklaştıran en ciddi noktadır. Çünkü fantastik metinlerde kahraman dünya değiştirdiğinde yeni bir görünüme, fikre ya da karaktere sahip olur. Örneğin gerçek dünyada zayıf ya da ezik birisi düş dünyasında güçlü ve baskın bir duruma gelir. Bu bakımdan incelenen metinlerde kahramanlar, fantastik özellik bakımından eksik kalmışlardır.

- Metinlerde çevrimsel ilişkinin başarılı bir biçimde yapılandırılmadığını söylemek mümkündür. Çevrimsel ilişki, fantastik kurgunun iskeletini oluşturur. Çevrimsel ilişkiye göre; kahramanın sorunlarla karşılaştığı gerçek bir dünya, amaç uğruna mücadele verilen gerçek olmayan dünya, sorunların çözüldüğü gerçek dünya aşamaları vardır. İncelenen metinlerdeki kahramanların gerçek dünyadan, fantastik dünyaya





geçişlerinde bir bunalım söz konusu değildir. Kahramanların fantastik dünyada yaşadıkları gerçek dünyaya taşınmamıştır. Kahramanların zihin dünyasında bir sır olarak kalmıştır. Bir başka deyişle gerçek dünyada yaşananlar gerçek dünyada, fantastik dünyada yaşananlar fantastik dünyada kalmıştır. Bu da metinlerdeki fantastik kurgunun aksayan yanını oluşturmuştur.

## 6. 2. YOLCULUK

Fantastik anlatıda planlı bir yolculuk yoktur. Kahraman gerçek dünyada bir bunalım yaşar. Çözemediği bir sorun karşısında kaçmak ister. Kaçma isteğinin en yoğun olduğu bir anda kahraman gerçek dünyadan uzaklaşır. Yolculuk gerçekliğin dışına çıkıp tamamen hayalî bir yere yapılabileceği gibi gerçeklik temelli yerlere de yapılabilir. Yapılan çalışmada, incelenen metinlerdeki kahramanlar tarihî dönemlere yolculuk yapmaktadırlar.

### 6. 2. 1. "Korsan Takımı'nda Yolculuk

"Çılğınlar Serisi" nin ilk kitabı olan "Korsan Takımı" adlı eserde kitabın büyük bir bölümünü fantastik anlatı oluşturmaktadır. Eserin başkışısı Ege, 21. yüzyıldan 16. yüzyıla geçerek boyut değiştirir. Burada yaşadığı maceralı günlerden sonra kendi yüzyılına geri döner. Onun bu boyut değiştirme sırasında yaşadığı yolculuklar, fantastik metinlerde görülen ve esas olan bir özelliktir.

"Ege, dürbünü gözüne dayayıp baktı. Önce hiçbir şey göremedi. Görüntü odaklayan parçayı saat yönüne çevirdi. Birden başı dönmeye başladı, kulakları uğuldu. Sonra dürbünün öte yanından kayalık bir dağ gördü.

"Ege, şaşkınlıkla bakarken kayalar gürültüyle yarıldı. Paldır küldür düşmeye başladığını hissetti Ege.

'AAAHHH!' diye bağırdı. Kayalardan aşağı kayıyordu. Uzanabildiği çıkıntılara tek eliyle tutunmaya çabalıyor, öteki eliyle dürbünü gözünde tutuyordu. Sonunda büyük bir patırtıyla yere çakıldı. Soluk alabildiğinde, dürbünü sağa sola çevirdi; görüntüyü yaklaştırdı. Limana benzeyen bir yer vardı. (...)" (Yener, 2017, 17)

Kahramanı bir zamandan başka bir zamana gönderen yazar, bu uzam değişikliğini bariz bir biçimde anlatmaktadır. Kahraman ilerleyen bölümlerde de geri dönme arayışı içerisine girmiştir. "Aslında o dürbünü bulabilsem..." (Yener, 2017, 81) Yazar, dönüş yolculuğunda da karakteri bir zaman tünelden geçirmektedir:

"Kendini daha fazla tutamadı, dürbünü kapmasıyla gözlerine götürmesi bir oldu.

Bedesten gürültüyle sarsıldı, kubbeler yarıldı. Ege uğultulu tünelin içine girdi. Sanki kartalın kanadından hızla yol alıyordu. Boşlukta taklalar attı, yön duygusunu yitirdi. Sonra tuhaf bir ses yankılandı. Ege yavaşça yere indi. Oysa yere hızla çarpacağı düşünüp çok korkmuştu. 'Yoksa kemiklerim kırıldı da hiçbir şey hissetmiyor muyum?' Dürbünü bırakıp gözlerini açmayı denedi. Karşısında Korsan Takımı ve diğer sınıf arkadaşları duruyordu" (Yener, 2017, 96 - 97).

### 6. 2. 2. "Çıldırın Kasaba" da Yolculuk

Serinin ikinci kitabında kahraman ciddiye alınmamaktan doğan bir bunalım içindedir. Çaresizlikten ötürü gerçek dünyada kendini sıkışmış hissetmektedir. Bu çıkmazdan kurtulmak için bir çıkış yolu aramaktadır ve bir rüya ile bu durumdan çıkar: "Arya'nın kafası çok karıştı, başı ağrıyamaya başlamıştı. Alnını masaya dayadı, ellerini yastık yaptı, gözlerini kapattı (Yener, 2017, 43). Bu noktada kahraman gerçek dünyadan fantastik dünyaya bir yolculuğa çıkmıştır.

Kahraman, rüyası iki aşamalıdır. İlk aşamada kahraman rüyasında gerçek hayatta gezi yaptıkları müze müdürünün odasındadır. Odadayken müze müdürüyle konuşan kahraman gerçekte olduğu gibi rüyada da sıkıntılı bir ruh hali yansıtır. Kahraman müze müdürünün odasındayken bir fotoğrafa bakmak suretiyle tarihi bir döneme Hitit Dönemi'ne yolculuk yapar:

"Bu resimdeki yüzlere daha dikkatli bak.

Arya, müdürün dediğini yaptı; baktıkça görüntü bulandı. Birbiri içine geçmiş yıldızlar ve kafatasları görmeye başladı. Her yan alacakaranlık oldu. Odada açılıp kapanan pek çok pencere varmış gibiydi.

Pencere büyüdü büyüdü, zemin Arya'nın ayaklarının altından kaydı, alacakaranlık onu içine aldı. Hava çok sıcaktı. Ayaklarının çıplak olduğunu fark etti. Ağzı şaşkınlıktan bir karışık açık kalmıştı. 'Neredeyim ben?' diye düşündü." (Yener, 2015, 48-49).

Karakterin fantastik dünyaya geçişini bu biçimde anlatan yazar, dönüşte de karaktere bir panik havası yaşatmaktadır:

"Tam o sırada, gürze benzeyen tostoparлак asasıyla bir asker yanlarına yanaşmıştı. Arya'nın yüzü, acı çekiyormuş gibi buruştu, kekelemeye başladı. Adam o gürzü ya kafasına indirirse diye düşündü, dizlerinin bağı çözüldü. Korkudan yüzü bembeyaz kesilmişti. Bağırarak istiyor ama bağırıyordu." (Yener, 2015, 61- 62)

'Arya iyi misin?'



Arya silkinerek kendine geldi, başını kaldırdı.” Bu noktada kahraman gerçek dünyaya dönüş yapmıştır.

### 6. 2. 3. “Sırlar Takımı”nda Yolculuk

“Sırlar Takımı’nda başkahraman ve yardımcı karakter, merak güdüleri sonucu gizemli bir yolculuğa çıkarlar.

Ozan ve Meriç adlı karakterler bir perde görürler ve merak ederler. Perdenin arkasına geçmek için harekete geçerler. Perdenin arkasına geçmeleri ile birlikte yolculukları başlar ve gerçek dünyadan çıkarlar:

“Ozan’la Meriç büyük bir patlama sesiyle geri çekildiler. Toprak, ayaklarının altından kayıyordu. Birbirlerine tutunmaya çalıştılar. Sanki dağa sis inmiş, o sis bulutunun içinde kalmışlardı. Sis bulutu kabaca yontulmuş yeşil kayalardan meydana gelen dar bir geçitten boşluğa doğru akarken onları da beraberinde götürdü. Yeraltı rüzgârlarının, kulakları sağır edici ezgisi duyuluyordu. Aniden, hızla sert bir zemine düştüler. Ayakları minik kayalara çarptı. Korkudan dişleri birbirine çarpıyordu.” (Yener, 2014, 62)

Karakterlerin, tarihî bir dünyada yaşadıkları gizemli ve heyecanlı hikâyenin anlatıldığı fantastik bölümün ardından bu karakterler kendi gerçek dünyalarına dönmek için de yeni bir yolculuğa girerler:

“(…) O anda Ozan, avucundaki yıldızın sıcak olduğunu duyumsadı. Herkesle beraber gökyüzüne bakan Meriç’i kolundan tutup şölen masasından kaldırdı. Bir anda her yer, şiddetli deprem oluyormuş gibi sallanmaya başladı. “Gümmm... Gümmm... Gümmm!..

Gök gürültüsüne benzeyen bir ses yankılandı. Atlar ürktü, insanlar kaçıştı, şölen sofrası karanlığa karıştı, heykeller devrildi. Yerde aniden zikzak şeklinde bir yarık tıslayarak açıldı. Ozan ile Meriç nereye gittiklerini bilmeden hızla kaçmaya başladılar.” (Yener, 2014, 91-92) Kahramanlar dönüş yolculuğu ile kendi dünyalarına geri dönerler.

### 6. 2. 4. “Atlantis Takımı”nda Yolculuk

Metinde yaşanan mekâna bağlı olarak geçmişe yapılan bir yolculuk vardır. Sular altında kalan bir kentte -Simena kentinde- bulunan kahraman bu kentin geçmişine bir yolculuk yapar:

“Tekne dört bir yana yatıyordu, sivri kılıçlar gibi duran kayaların arasındaki geçitte beşik gibi sallanıyorduk. Düşmemek için küpeşteye, masaya, birbirimize tutunuyorduk. ‘Ben Fatoş’u yukarı alıyorum, siz kurtarma botunu indirin.’ diye bağıyordu Arslan Abi. Sırılsıklam olmuştuk. Küpeşte tahtaları ayaklarımızın altından kayıyordu. Kaptan telaşla bir şeyler yapmaya çalışıyordu.

“Büyük bir gürültüyle suya düşmüştüm. Kızların çığlıkları bir anda kesiliverdi. Çevremde çıt yoktu. Derinliklerine inen merdivenlerdeydim. Aşağı doğru iniyordum, yanı başımda denizanaları vardı. Suyun basıncı kulaklarımı acıtıyor, başım zonkluyordu. Kalan son gücümle suyun üstünde yükselmeye çalıştım ve başardım. Sonra da yeniden bakmak için parmaklarımı araladım. Korkuyla haykırdım:

- Heeeyyy!.. Neredeyim been?” (Yener, 2015, 85-89)

Eserde kahramanın geçiş yaptığı dünya diğer eserlerde olduğu gibi tarihi bir yerdir. Kahramanın Simena kentinde bir çıkmazın içinde olduğunu ve kendi gerçekliğine dönmek için çabaladığını görmekteyiz. Kahramanın dönüş yolculuğu da fantastik dünyaya geçişinde olduğu gibi kahramanı sarsıcı, olağanüstü ve hareketlidir.

“Dev dalgalar tapınağa doğru saldırıyordu. Yer, ayağının altından kayıyor, taşlara tutunmaya çalıştıkça sürükleniyordu. Bu tuhaf liman şehri, gözünün önünde, denizle dans ediyordu. Sallantı öylesine güçlendi ki lahitlerden birinin kapak taşı korkunç bir gürültüyle yıkılıp yuvarlandı. Yer inliyordu. Serdar, iniltinin lahidin içinden çıkan ölüden geldiğini sanmış, nefesi kesilmişti. Bilinci, günışığının karanlıkta kaybolması gibi yitip gitti.” (Yener, 2015, 106-107) Kahraman kendini fantastik yolculuğa çıkmadan önceki gemide bulur ve gerçekliğe döner.

Fantastik kurguda “yolculuk” kahramanın iki dünya arasındaki geçişlerini gösteren önemli bölümlerdir. Gerçeklik ile düşsellik arasında bulunan fantastik metinlerde yolculuk, bir metnin fantastiklik başarısını göstermede etkilidir.

İncelenen eserlerde “yolculuk” bölümleri gözlendiğinde yazarın “kişiler” boyutunda yaptığının tersi bir durum söz konusudur. Yazar, “kişiler” boyutunda fantastik dünyaya geçen kahramanlar üzerinde önemli değişiklikler yapmamış ve kahramanlar gerçeklikte ne ise fantastiklikte de o şekilde kalmışlardır. Kahramanları gerçekliğe sıkı şekilde bağlaması metnin fantastik olma özelliğini zayıflatmıştır. “Yolculuk” unsuru bakımından ise kahramanlar yapılan yolculuklar sırasında ya da sonrasında abartılı tepkiler göstermektedir. Aşırı şaşkınlık halleri, üst üste hayrete düşme ifadeleri ve alışma sürecinin geç gerçekleşmesi gibi nedenler metnin fantastik olma değerini zedelemiştir. Oysa fantastik metinlerde kahramanlar yolculuğu belirli ölçülerde şaşırtıcı bulmakla birlikte alışma süreçleri uzun sürmemektedir.



İncelenen metinlerde yapılan yolculukların doğal dokudan çok uzaklaşması metnin fantastik yapısını bozan bir durum oluşturmuştur.

### 6. 3. Tılsımlı Nesne

Tılsımlı nesnelere fantastik kurguda gerçek dünyada fantastik dünyaya geçen unsurlardır. Belirli bir tılsımlı nesne yoktur. Bir kitap, fotoğraf, saat vb. şeyler tılsımlı nesne olabilir.

#### 6. 3. 1. "Korsan Takımı"nda Tılsımlı Nesne

Korsan takımında tılsımlı nesne bir dürbündür. Kahramanı gerçeklikten fantastik dünyaya taşıyan nesnedir.

"Ege, dürbünü gözüne dayayıp baktı. Önce hiçbir şey göremedi. Görüntü odaklayan parçayı saat yönüne çevirdi. Birden başı dönmeye başladı, kulakları uğuldadı. Sonra dürbünün öte YANINDA kayalık bir dağ gördü.

Sonunda büyük bir gürültüyle yere çakıldı. Soluk alabildiğinde, dürbünü sağa sola çevirdi; görüntüyü yaklaştırdı. Limana benzeyen bir yer vardı" (Yener, 2017, 17).

Metnin fantastik anlatımının çatısını kahramanın tılsımlı nesne peşindeki arayışı oluşturmaktadır.

"İster inanın ister inanmayın, size gerçeği söyleyeceğim. Ben yirmi birinci yüzyıldan geldim. Okulda Korsan Takımı'nın başkanıyım, günlerdir Piri Reis'in hayatını araştırıyordum. Arkadaşlarıma sunum yaparken öğretmenimizin sihirli sandığındaki dürbüne baktım, kendimi burada buldum. Aslında o dürbünü bulabilsem..." (Yener, 2017, 81).

Tılsımlı nesne kahramanın gerçek dünyaya dönmelerini de sağlamaktadır:

"Ege dürbünü bir an önce eline almak için yanıp tutuşuyordu. Adama belli etmeden Zeynep'e fısıldadı:

"Bu o!"

Kendini daha fazla tutamadı, dürbünü kapmasıyla gözlerine götürmesi bir oldu. Bedesten gürültüsüyle sarsıldı, kubbeler yarıldı. Ege uğultulu tünelin içine girdi. Sanki kartalın kanadından hızla yol alıyordu. Boşlukta taklalar attı, yön duygusunu yitirdi. Sonra tuhaf bir ses yankılandı. Ege yavaşça yere indi. Oysa yere hızla çarpacağını düşünüp çok korkmuştu. 'Yoksa kemiklerim kırıldı da hiçbir şey hissetmiyor muyum?' Dürbünü bırakıp gözlerini açmayı denedi. Karşısında Korsan Takımı ve diğer sınıf arkadaşları duruyordu" (Yener, 2017, 96 - 97).

#### 6. 3. 2. "Çıldırın Kasaba" da Tılsımlı Nesne

"Çıldırın Kasaba" metninde fantastik dünyaya geçmesi iki aşamada gerçekleşmektedir. İlk aşamada kahraman, gerçek dünyada çözemediği problem karşısında bu probleminden rüya yolu ile uzaklaşır. Bu nokta birinci aşamayı oluşturmaktadır. Kahraman rüya içinde iken fantastik bir yolculuğa bir duvar resmi aracılığı ile çıkar.

'Sana arşivin en ilginç parçasını göstermemi ister misin?'

'Evet, çok isterim.'

'Bu bir duvar resminin kopyası. Hititlerin bayram kutlamalarını gösteriyor. Dikkatli bak!'

'Müzei gezerken de çok düşündüm, orada olmak, o zamanı yaşamak isterdim.'

'Bunu çok istiyorsan bu resimdeki yüzlere daha dikkatli bak.'

Arya müdürün dediğini yaptı; baktıkça görüntü bunaldı. Birbiri içine geçmiş yıldızlar ve kafatasları görmeye başladı. Her yan alacakaranlık oldu. Odada açılıp kapanan pek çok pencere varmış gibiydi." (Yener, 2017, 49). Kahraman bu yolla fantastik boyuta geçiş yapmıştır.

#### 6. 3. 3. "Sırlar Takımı"nda Tılsımlı Nesne

Sırlar takımında birden fazla tılsımlı nesne vardır. Kahramanları fantastik dünyaya taşıyan nesne, başkahramanı fantastik kahraman ile özdeşleştiren nesne ve kahramanları fantastik dünyadan gerçek dünyaya taşıyan nesne.

Başkahraman ve yardımcı karakteri gerçeklikten fantastik düzleme taşıyan tılsımlı nesne bir perdedir.

"Meriç, Ozan'ın kulağına doğru eğildi. 'Şu köşeye gerdikleri perdeye görüyor musun? İşte bence bütün sır orada' diye fısıldadı.'

'Ben de aynı şeyi düşünüyorum. Kimse bizi fark etmez, oraya doğru gidip perdenin arkasına bakalım mı?' (Yener, 2017, 61). Kahramanlar perdenin arkasına geçer. Kahramanların perdenin arkasına geçmeleri ile birlikte nesnel dünyadan uzaklaşmaya başlamaları bir olur: "Ozan'la Meriç büyük bir patlama sesiyle geri çekildiler. Toprak ayaklarının altında kayıyordu." (Yener, 2017, 62).



İncelenen metindeki diğer tılsımlı nesne kahramanın fantastik boyuta geçmeden önce bulduğu bir kolyedir: “O sırada Meriç yerde parlayan bir şey gördü. Eğilip aldığında bunun bir kolye ucu olduğunu gördü. Mor bir taş üzerine kazınmış tuhaf harflerle **HENUN** yazıyordu. Meriç, kolyeyi öğretmenine uzattı” (Yener, 2017, 45).

Başkahraman Arya, fantastik dünyada Henun adlı karakter ile karşılaşır. Onun boynunda gördüğü “Henun” adlı kolye başkahramana kendi cebinde bulunan kolyeyi anımsar: “Meriç ile Henun’un bakışları birbirleriyle buluşmuştu. Meriç krala yanıt verecekti ki Henun “konuşma artık” anlamında bir baş hareketi yaptı. Meriç o sırada Henun’un boynundaki mor kolyeyi gördü. Bu kolyenin aynısı onun cebinde duruyordu” (Yener, 2014, 87).

Metindeki bir diğer nesne kahraman ve yardımcı karakterin fantastik dünyadan gerçekliğe geçmelerini sağlayan sirius yıldızı adlı değerli bir taşdır.

Fantastik dünyada başkahraman ile bulunan yardımcı karaktere bu dünyada kendisine bir kadın tarafından bir taş verilir: “Keçi derisinden yapılmış heybesinden yıldız biçimli mor bir taş çıkardı, Ozan’a verdi. ‘Bu, Sirius yıldızının taşı, gökyüzündeki en parlak yıldız. Dağdaki keşfedilmemiş zaman tünelinin yolunu gösterecektir sana, izle onu (Yener, 2014, 84).

“O anda Ozan, avucundaki yıldızın sıcak olduğunu duyumsadı. Gök gürültüsüne benzeyen bir ses yankılandı. Atlar ürktü, insanlar kaçıştı, şölen sofrası karanlığa karıştı, heykeller devrildi. Yerde aniden zikzak şeklinde bir yarık tıslayarak açıldı. Ozan ile Meriç nereye gittiklerini bilmeden hızla kaçmaya başladılar.” (Yener, 2014, 91-92) Kahramanlar dönüş yolculuğu ile kendi dünyalarına geri dönerler.

### 6. 3. 4. “Atlantis Takımı” nda Tılsımlı Nesne

Atlantis takımında kahramanı fantastik dünyaya gitmesinde aracı rol üstlenen nesne kahramanın içinde bulunduğu bir teknedir. Kahramanın da içinde bulunduğu bir grubun batık kente – Simena- ya yaptıkları gezide içinde buldukları gemi su üzerinde denge kaybetmeye başlayınca kahraman can güvenliğinin tehlikede olduğunu düşünür ve bu sıkıntılı durumdan kurtulmak için nesnellikten uzaklaşır.

“Teke dört bir yana yatıyordu, sivri kılıçlar gibi duran kayaların arasında beşik gibi sallanıyorduk. Sırlıklam olmuştuk. Küpeşte tahtaları ayaklarımızın altından kayıyordu. Kaptan telaşla bir şeyler yapmaya çalışıyordu.

FOŞŞŞ!!

Büyük bir gürültüyle suya düşmüştüm. Kızların çığlıkları bir anda kesiliverdi. Çevremde çıt yoktu. Derinliklere inen merdivendeydim. Aşağı doğru gidiyordum, yanbaşım da denizaneleri vardı. Suyun basıncı kulaklarımı acıtıyor, başım zonkluyordu. Kalan son gücümle suyun üstünde yükselmeye çalıştım ve başardım. Sonra da yeniden bakmak için parmaklarımı araladım. Korkuyla haykırdım:

- Heeeyyy!.. Neredeyim been?” (Yener, 2015, 85-89). Kahraman böylelikle düş dünyasına geçiş yapmıştır.

### 6. 4. UZAM

Fantastik kurgu gereği kahramanlar zaman ve mekân değişimi yaşarlar. Kahramanların fantastik dünyası hayali bir zaman ve mekân olabileceği gibi geçmiş bir zaman ve mekân da olabilir.

Çılgınlar serisi metinlerindeki kahramanlar gerçek dünyada bir sınıf ortamında yer alan öğrencilerdir. Bu kahramanların gerçek dünyadan geçiş yaptıkları fantastik dünyalar ise Anadolu’nun tarih dönemleridir.

### 6. 4. 1. “Korsanlar Takımı”nda Uzam

“Korsan Takımı” nda gerçek uzam günümüz çağında bir sınıf ortamıdır. Metinde kahraman Osmanlı Devleti dönemine 16. yüzyıla geçiş yaparak fantastik âleme geçmiş olur.

“Ege, yirmi birinci yüzyıldan geldiğini söyledi. Dürbüne bakar bakmaz, on altıncı yüzyıla yirmi birinci yüzyıl arasındaki sınırı geçtiğini anlattı.” (Yener, 2017, 21)

“Her şey öylesine tuhaftı ki on altıncı yüzyılda karşılaştığı bazı insanlar yirmi birinci yüzyıldan bildiği kişilerdi. Fakat hiçbiri Ege’yi tanıyamıyordu.” (Yener, 2017, 85)

“Ege, şaşkınlıktan dilini yutacaktı. ‘Vaaay, bir kaleye mi gireceğiz? Ne kalesiydi burası?’

‘Kilitbahir, yani ‘denizin kilidi’ kalesi. Fatih Sultan Mehmet yaptırmış bu kaleyi. Bölgenin en kuvvetli savunması buradan yapılı.’ (Yener, 2017,25)

Ege ve ona yardım eden Zeynep, dürbünü bulmak amacıyla bir bedestene giderler.

“Kalın taş duvarlı, kaleninkiler gibi kuleleri olan, kubbeli devasa bir yapıya doğru ilerlediler. ‘Bu yüzyılın alışveriş merkezleri de kapalıymış demek’ diye düşündü Ege. Çarşı deyince, açık havada bir yere



gideceklerini hayal etmişti. Sonradan dikkat edince, sırtını bedestenin duvarına vermiş dükkanları gördü. Hem içeride hem dışarıda dükkanlar vardı.” (Yener, 2017,92).

#### 6. 4. 2. “Çıldırın Kasaba” da Uzam

Metnin başkahramanın içinde bulunduğu nesnel uzam günümüz döneminde Anadolu Medeniyetleri Müzesi’dir: “Arya, Selin, Kemal ve Fatoş Öğretmen, Anadolu Medeniyetleri Müzesi’ni gezdikten sonra sınıfta sunum yapacaklardı” (Yener, 2015, 15).

Metinde başkahramanın yaşadığı fantastik dönem ise M.Ö. Anadolu’da egemenlik kurmuş Hititler Dönemi’dir.

“Neşeli insanların seslerine karışan ezgiler ve koronun söylediği bir şarkı duyuluyordu. Arya, seslerin geldiği pencereye yaklaştı, M.Ö 1650 yazısını gördü.” (Yener, 2015, 49)

“Uzun beyaz elbise giymiş, belini sıkıca saran kemer takmış oğlan çocuğu birden ortaya çıkıverdi. İri bukleli kıvrıkcık saçlı, esmer, düz burunlu yedi yaşlarındaki çocuk, onu yukarıdan aşağıya şüpheyile süzdü. Boğuk sesle ‘Irmaklar, tanık olsun ki Hattuşa’dasın.’

Arya ilkin onun ne dediğini anlamadı. ‘Efendim?’ diye sordu. Çocuk yineledi: ‘Hattuşa şehrindeyin, Hititlerin başkenti’” (Yener, 2015,52).

#### 6. 4. 3. “Sırlar Takımı”nda Uzam

“Sırlar Takımı”nda kahramanlar, nesnel dünyada günümüz zamanında ve Adıyaman’a bağlı kadim Nemrut Dağı’nda bulunmaktadır: “Pusula Nemrut’u gösteriyordu artık. Otobüsten iner inmez Nemrut Dağı kafeteryası karşılıklarına çıktı” (Yener, 2015, 40-41).

Başkahraman ve yardımcı karakterler dış dünyadan Nemrut Krallığı zamanına giderek fantastik düzleme geçmişlerdir. Kahramanlar M.Ö. 1. yüzyıla Kral 1. Antiochus dönemine giderler.

“Kadının elinde bir çanak, çanağın içinde nefis kokan bir çorba vardı. Yüzünü Meriç’in yüzüne bir santim kalıncaya kadar yaklaştırdı boğuk ses tonuyla konuştu: ‘Kral, gelir birazdan hadi işinize... İşinize’

‘Ne kralı?’ dedi Meriç irkilerek. Kadın biraz uzaklaştı. ‘Pek tabii ki muhteşem kralımız Antiokos konuşmalarını yapmak üzere kutsal alana geliyorlar’ dedi.” (Yener, 2014, 64)

“Ozan hiç de acıkmamıştı ama kabalık olmasın diye üzümü aldı. ‘Henun’a iki bin yıl sonradan geldiğimizi söyledim.’ dedi Meriç.” (Yener, 2014, 87).

“Sırlarla dolu Nemrut Dağı’nda, ölümsüzlüğü hedefleyen Kommagene Hanedanı Kralı karşılıklarındaydı.” (Yener, 2014, 69)

#### 6. 4. 4. “Atlantis Takımı”nda Uzam

Metin gerçek dünyada Antalya’nın Demre ilçesine bağlı Kaleköy ve Üçağız açıklarında geçmektedir:

“Önümüzdeki günlerde sınıf gezisi yapacağımız, milattan önce 4. yüzyılda kurulmuş olan, şimdi büyük bölümü sualtında bulunan, yalnız teknelerle ulaşılabilen Simena batık kenti hangi coğrafi bölgemizdedir? ‘Antalya ilinin Demre ilçesi yakınlarında Kaleköy ve Üçağız açıklarındaki küçük, kayalık bir ada olan Kekova bu antik şehrin bulunduğu yer” (Yener, 2015, 39 – 40)

Metinde kahraman sözü edilen yere yapılan gezide içinde bulunulan teknenin sarsıntı geçirmesi sonucu suya düşer ve fantastik zamana geçer.

“Birkaç saniye sessiz kaldı. Sonra konuştu: ‘Burası Kadim Likya uygarlığının Simena kenti.’” (Yener, 2014, 85).

Genel olarak Çılgınlar Serisi metinlerinde kahramanlar Anadolu’nun tarihi dönemlerine gitmişlerdir. Yazarın, kahramanları bu dönemlere göndermesinin altında yatan neden bu sayede metinlere eğitsel özellik kazandırmaktır. Amacı Anadolu’nun tarihi ve kültürel dokusu hakkında gizil bir biçimde okuru bilgilendirmektir.

#### 6. 5. Kararsızlık

“Çılgınlar Sınıfı” seri kitapları içerisinde “Korsan Takımı” ve “Çıldırın Kasaba” adlı eserlerde “kararsızlık” durumu tespit edilmiştir.

##### 6. 5. 1. Korsan Takımı

“Öğretmen konuyu toparlamaya çalıştı: ‘Eveet, zamanımızı iyi değerlendirelim çocuklar. Herkes sandığın içindeki eşyalardan birinin öyküsünü anlatsın demiştim. Ege dürbünü seçip bize güzel bir öykü anlattı. Daha doğrusu anlatmadı, yaşattı. Ona teşekkür ederiz.’

Ege, bir an kendinden şüpheyeye düştü. Yoksa gerçekten de bunların hepsini uydurmuş muydu?” (Yener, 2017, 100-101).



Kahraman bu kararsızlık halini yaşasa da sonrasında kendisini ve çevresindekileri yaşadıklarının gerçekliğine inandırmak için uğraşır.

“İşte o sırada eli cebine gitti, Kaptan’ın ona verdiği pusula yerinde duruyordu. Pusulayı çıkarıp gösterdi.

‘Bunu nasıl açıklıyorsunuz peki? diyordu.” (Yener, 2017, 101)

### 6. 5. 2. Çıldırın Kasaba

“Çıldırın Kasaba” da ise karakterin yaşadığı kararsızlık kurgusal bir kararsızlıktan öte yaşanılanları çevresindekilere söyleyip söylememe yönündeki bir kararsızlıktır.

“Arya silkinerek kendine geldi, başını masadan kaldırdı. Mahcup mahcup gülümsedi. ‘Ayy, ne oldu bana yaa?’

‘Uyudun’ dedi öğretmeni

‘Yok öğretmenim, ne uyuması, bir dakika bile olması başını masaya koyalı’ diye Selin itiraz etti.

Arya sanki sis bulutları içinde gibiydi. ‘Uykudan farklı bir şeydi bu, zaman kayması gibi... Anlatsam inanmazsınız’ dedi.” (Yener, 2015, 62)

### Tartışma ve Sonuç

Edebi bir tür olarak fantastik metinler; içinde hayali, düşü barındıran diğer yandan dış gerçeklikten tamamen uzaklaşmadan oluşturulan metinlerdir. Bir metnin fantastik olarak değerlendirilebilmesi için bazı dayanak noktalarına ihtiyaç vardır. Bu dayanak noktaları fantastik kurgunun ölçütleridir. Ölçütler şu şekilde sıralanabilir:

Kişiler – Kahramanlar

Yolculuk

Uzam

Tılsımlı nesne

Kararsızlık

Bu çalışmada Mavisel Yener’in Çılgınlar Serisi içinde yer alan dört eseri fantastik kurgu özelliklerine uygunluk yönlerinden incelenmiştir.

Yapılan inceleme sonucunda metinlerin aynı fantastiklik ölçütlerini aynı derecede yansıtmadığı görülmüştür. Bunun yanında metinlerde fantastik kurgunun aksayan yönleri olduğu tespit edilmiş ve bu durumlar metinler üzerinden açıklanmıştır.

“Korsan Takımı” adlı metin fantastik kurgunun “kişiler” boyutunda ciddi eksiklikler barındırmaktadır. Metinde yer alan kişiler gerçek dünyadan seçilmiş sıradan kişilerdir. Böylelikle yazar, metni gerçeklik temelinde başlatmıştır. Bu bakımdan fantastiğe uygundur. Ancak başkahraman dahil fantastik dünyaya geçen tüm karakterler kayda değer bir değişim yaşamamışlardır. Özellikle başkahramanın hiçbir değişim yaşamadan gerçek dünyada olduğu gibi kalması fantastik dünyanın kahramana hiçbir etkisinin olmadığı sonucunu doğurmaktadır. Öte yandan fantastik dünyada kahramanların hem dış görünüşlerinde hem de uğraşı alanlarında önemli bir değişimin yaşanmamış olması metnin fantastikliğini aksatmıştır.

Fantastik kurgunun bir diğer özelliği olan yolculuk, fantastik kurguda gerçek-düş dengesinin kurulması bakımından önemlidir. Fantastik kurgu gereği kahramanlar, farklı dönem ve mekânlara geçiş yaparlar. Bu durum karşısında şaşkınlık tepkileri gösterirler. Ancak bu noktada abartıya kaçılması fantastik kurguyu olumsuz etkiler. İncelenen eserde kahraman fantastik dünyaya yaptığı yolculukta ve yolculuk sonrasında üst üste şaşkınlıklar yaşamakta ve bu durumda da metin gerçeklik ayağından kopmaktadır.

Uzam, fantastik kurguda zamanı ve mekânı içeren unsurdur. Kahraman gerçek zamandan Osmanlı Devleti zamanına 16. yüzyıla geçiş yapmıştır. Bu sayede yazar dönem hakkında bilgi vermeyi de amaçlamıştır.

Fantastik kurguda önemli yere olan bir başka konu tılsımlı nesnedir. İncelenen metinde tılsımlı nesne bir dürbündür. Kahramanı fantastik dünyaya taşıyan, fantastik dünyada başına gelen olayların temelinde yer alan ve gerçekliğe dönmesini sağlayan unsur tılsımlı nesnedir.

Fantastik anlatılarda aranan temel niteliklerden biri olan “kararsızlık” gerçeklik ile düş arasında kalma durumunu anlatır. İncelenen metinde kararsızlık durumu şöyle dile getirilmiştir: “Ege, bir an kendinden şüpheye düştü. Yoksa gerçekten de bunların hepsini uydurmuş muydu?” İşte bu söz metne “kararsızlık” özelliği kazandırmıştır.



“Çıldırın Kasaba” da kahraman çevrimsel ilişki ağına göre gerçek dünyadan düş dünyasına ardından gerçek dünyaya geçmiştir. Buna göre kahraman önce gerçek dünyada bir problemle karşılaşmış ve bunu yenemediği için fantastik dünyaya geçiş yapmıştır. Ancak bu noktada kahramanın gerçek dünyada karşılaştığı sorunu fantastik dünyaya taşıyamaması ve sorunu fantastik düzlemde çözememiş olması fantastik dünya ile gerçek dünya arasında bir ilişki kurulamamasına neden olmuştur. Bu yüzden fantastik boyut, metinde soyut bir noktada kalmıştır.

İncelenen metin yolculuk bakımından değerlendirildiğinde kahramanın bu yolculuğa karşı gereğinden fazla şaşkınlık tepkileri verdiği tespit edilmiştir: “Ayaklarının çıplak olduğunu fark etti. Ağzı şaşkınlıktan bir karışık açık kalmıştı. ‘Neredeyim ben?’ diye düşündü.” (Yener, 2015, 49). Kahramanın verdiği bu abartılı şaşkınlık tepkisi metnin fantastik kurgusuna gölge düşürmüştür.

“Çıldırın Kasaba” da kahramanın gerçek dünyaya döndükten sonra fantastik dünyada yaşadıklarının kendisinde bir sır olarak saklı kaldığı görülmektedir. Kahramanın “Anlatmam da inanmazsınız” (Yener, 2015, 62). Sözü metnin kararsızlık noktasını oluşturmaktadır. İncelenen metnin fantastiklik boyutunda zayıf kaldığı sonucuna ulaşılmıştır.

“Sırlar Takımı” adlı eserin kişiler düzeyinde çevrimsel ilişki açısından eksik kaldığı görülmüştür. Nikolayeva çizgisel ilişkiyi şöyle açıklar: “Fantastik kitaplarda düş ile gerçek arasındaki ilişkide gerçeklik boyutu hemen hemen yok gibidir. Bütün olaylar okurun da kabullenmesiyle fantastik bir evrende başlar, sürer ve sonlanır. Yani bütün kurguyu belirleyen, düş dünyasının fantastik gerçekliğidir.” (Akt. Dilidüzgün, 2018, 46)

Bu açıklamada iki noktanın altının çizilmesi gerekmektedir. Birincisi düş ile gerçeklik arasındaki ilişkide gerçeklik boyutunun neredeyse yok sayılması ikincisi ise düş dünyasının fantastik gerçekliği. İşte bu noktada gerçek dünyadan fantastik dünyaya geçişte öne çıkarılması gereken nokta dış gerçeklik değil fantastik gerçekliktir.

“Sırlar Takımı”nda okura sunulan geçiş şöyle dile getirilmekte: “Ozan’la Meriç büyük bir patlama sesiyle geri çekildiler. Toprak, ayaklarının altından kayıyordu. Birbirlerine tutunmaya çalıştılar. Sanki dağ sis inmiş, o sis bulutunun içinde kalmışlardı. Sis bulutu kabaca yontulmuş yeşil kayalardan meydana gelen dar bir geçitten boşluğa doğru akarken onları da beraberinde götürdü. Yeraltı rüzgârlarının, kulakları sağır edici ezgisi duyuluyordu. Aniden, hızla sert bir zemine düştüler. Ayakları minik kayalara çarptı. Korkudan dişleri birbirine çarpıyordu.” (Yener, 2014, 62). Kitabın bu bölümünde dile getirilen geçişte dış gerçekliğin hâkim olduğu görülmektedir.

İncelenen metinde daha önceki metinlerde olduğu gibi kahramanların yaşanan değişim karşısında gereğinden fazla şaşkınlık tepkileri vermeleri metnin fantastik kurgusunu zayıflatmıştır.

“Sırlar Takımı”nda kahramanların kararsızlık durumu yaşamamaları, fantastik dünyada yaşananları tamamen gerçekmiş gibi kabul etmeleri metnin fantastik yapısını aksatan bir başka durum oluşturmıştır.

“Çılgınlar Serisi”nin son eseri olan “Atlantis Takımı” kişiler açısından diğer eserlerde olduğu gibi kahramanın fantastik dünyada herhangi bir değişime uğramadığı bir metin olmuştur. Gerçek dünyadan fantastik dünyaya geçen kahramanda fiziksel ve düşünsel hiçbir değişimin olmayışı, gerçek dünyayı fantastik dünyaya; fantastik dünyayı, gerçek dünyaya taşımamış olması fantastik kurguyu bozan noktalar olmuştur.

“Yolculuk” ölçütüne göre diğer metinlerde görüldüğü gibi kahraman anormal tepki göstermiş ve fantastik dünyaya alışma süreci yaşamamıştır. Buna karşılık fantastik metinlerde kahramanlar yaşanan değişim karşısında şaşkınlık yaşamakla birlikte bir süre sonra fantastik dünyaya alışmışlardır.

Fantastik kurgunun bir diğer dayanak noktası olan kararsızlık durumu metinde yer almamıştır. Gerçek dünyaya dönen kahraman yine şaşkınlık tepkisi vermiş ancak yaşananların gerçek mi yoksa düş mü olduğu konusunda bir tereddüte düşmemiştir. Bu da kurgunun fantastiklik ölçütünü olumsuz etkilemiştir.

Sonuç olarak Mavisel Yener’in eserlerini fantastik kurgunun dayanak noktalarında farklı şekillerde değerlendirmek mümkündür. Ancak eserlerde fantastik kurgunun üslup ve ölçütlerine tam olarak uymadığını söylemek mümkündür. Yukarıda dile getirilen eksikliklerden ötürü eserlerin fantastik kurgu özellikleri taşımakla birlikte yetersizlikleri de bulunmaktadır. Bu noktadan hareketle Mavisel Yener’in “Çılgınlar Serisi” eserlerinin fantastik kurgu eksiklikleri saptanmıştır.

Türk edebiyatının çocuk yazını alanında nitelikli fantastik metinler oluşturmak için fantastik kurgu ölçütlerine tam olarak uyulması gerekmektedir. Çocuk yazınının fantastik sahasında ortaya konan eserlerin



bu alıřmada ortaya konan ölçütlere göre incelenmesi fantastik türün Türk edebiyatında ileriye taşınmasını sağlayacaktır.

#### KAYNAKA

- Ağan, S. (2017). Susanna Tamaro'nun 'Atla Bart!' İsimli Çeviri Çocuk Romanında Fantastik Kurgu. *Uluslararası Çocuk Edebiyatı ve Eğitim Arařtırmaları Dergisi*, Cilt 1, s. 35.
- Bozkaplan, D.İ. (2010). *1990-2008 Arası Çocuk Edebiyatımızda Fantastik ve Bilim Kurgu Romanlar Üzerine Bir İnceleme*. (Doktora Tezi) Dokuz Eylül Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Dilidüzgün, S. (2018). *ağdař Çocuk Yazını-Yazın Eğitimine Atılan İlk Adım*. Ankara: Tudem Yayıncılık.
- Moran, B. (2003). *Türk Romanına Eleştirel Bir Bakış*. Haz. Nazan Aksoy, Oya Berk, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Sever, S. (2018). *Çocuk ve Edebiyat*. Ankara: Tudem Yayıncılık.
- Todorov, T. (2017). *Fantastik-Edebi Türe Yapısal Bir Yaklaşım*. (çev. N. Öztokat), İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Yener, M. (2017). *Çılgınlar Sınıfı-Korsan Takımı*. Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Yener, M. (2015). *Çılgınlar Sınıfı-Çıldırın Kasaba*. Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Yener, M. (2014). *Çılgınlar Sınıfı-Sırlar Takımı*. Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Yener, M. (2015). *Çılgınlar Sınıfı-Atlantis Takımı*. Ankara, Bilgi Yayınevi
- Yıldırım, A. Şimşek, H. (2013). *Sosyal Bilimlerde Nitel Arařtırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.